第八届 UICCG 守望先锋团队赛细则

1. **比赛地图：**游戏内所有地图

2. **比赛规则及胜负判定：**所有比赛都将在竞技模式下进行，采取三局两胜制。率先赢得2张地图胜利的队伍即为胜出者，能够晋级下一场比赛。

比赛第一张为随机地图，第二张地图开始败者选图，比赛地图不可重复出现。运载目标、占领目标点类型地图比赛两队将各成为一次进攻方与防守方，若某队两次均获得胜利则获得该局比赛胜利；若运载目标、占领要点类型地图两队各获得一次比赛胜利，则随机挑选一张占领目标点地图进行一小局争夺点战（只抢第一个点作为胜负标准），获胜者获得该局比赛胜利（此时不需两队都进行一次进攻一次防守）。

6. **注意事项：**请各位选手按需自带设备进行比赛。如在网吧进行比赛，请参赛选手自行承担来往交通费及网费。

7. **队伍组成相关**：每支队伍由6名选手组成，整个比赛期间（报名后至所有比赛结束）不可变更选手及战网昵称；所有队伍报名时需要提供所有队员的联系方式。

8. **特殊情况处理**

掉线：比赛中若由于客观原因，造成的掉线卡机的情况，3分钟内发生掉线情况可申请重赛;超过3分钟发生掉线情况比赛继续，掉线的选手自行重连回游戏。重赛机制需要队伍申请执行，每支队伍只有1次掉线申请重赛的机会。

缺席：若参赛队伍在比赛开始后5分钟内队员没有到齐进行比赛，则该队判负。因为特殊原因不能参与当日比赛的，可与对手商议在比赛第一轮结束前自行比赛。

作弊：若参赛队伍有使用任何非官方插件等辅助程序的一经发现，取消比赛资格

若出现掉线、卡机、卡顿等非人为情况出现请及时呼叫相关工作人员，由裁判决定是否重赛（原则上不给予重赛）。重赛规则详见第八届 UICCG 守望先锋团队赛重赛规则

9.**严禁打击代打的情况出现**，参赛选手请携带uic校园卡做身份证明，否则将不允许该选手参赛。

10.**游戏BUG**：禁止使用当前版本下的游戏BUG，官方有权禁用引起BUG的英雄或地图。如参赛人员有利用游戏中BUG的行为，将判定该玩家所在队伍失去比赛资格。

11.**比赛版本更替**：比赛将使用最新游戏版本

12.**参赛队伍管理：**所有参赛队伍成员将由组织者统一拉进一个比赛微信群作为消息通知的平台，请选手们在群内谨言慎行。若是有在群内发布含有恶意辱骂其他选手、虚假消息等等类似言论的选手出现，组织者有权取消其所在队伍的比赛资格，其对手直接晋级下一轮比赛。

13.**重赛：**有关重赛的胜负判定及比赛方式，请看**《第八届 UICCG 守望先锋团队赛重赛规则》**

14. **本活动最终解释权归第六届 UICCG 筹委会所有。**