第四届华为VCT赛事

**一、赛制安排**

本次VCT比赛分为传奇组，中坚组，挑战组联赛。每个联赛各有8、8、8只队伍。每只队伍为5人，其余选入根据华为分进入对应组别的替补池。

比赛分为小组赛阶段和淘汰赛阶段，其中小组赛阶段为瑞士轮，对战顺序抽签决定，2胜晋级，2败淘汰；淘汰赛阶段采用双败赛制决出冠军，由2-0队伍和2-1队伍进行起始对战，其中决赛为bo5。

【败者如果觉得胜者队伍中可能有**瞒报**情况，请及时反馈组委会，组委会会持续跟踪】

**二：赛程安排**

1）小组赛

时间安排采用组委会指定本周比赛队伍，协商指定时间，需在规定时间内完成。

2）淘汰赛

时间安排采用组委会指定某周完成，队长约战制，即两个队长互相根据队员的时间安排比赛时间，需在规定时间内完成。

3）决赛

时间安排采用队长约战制，即两个队长互相根据队员的时间安排比赛时间，需在规定时间内完成。

1. 备注：
2. **指定时间迟到10分钟判负一局，迟到20分钟直接判负两局，以此类推。**
3. **每个队伍拥有一次修改比赛时间的权力。**

**三：比赛具体细则**

1. 比赛前BP阶段
   1. **本次比赛赛用本赛季当前排位图池，使用掌瓦BP工具进行BP，选图则由对方选边**
   2. 选图方可以优先选择服务器
   3. **BO3比赛默认中场休息15分钟。**
2. 采用官方自定义房间-锦标赛模式，若服务器如果出现卡顿，需双方队长队员都同意，可以延期比赛，需要将比分恢复，经济尽量恢复（**经济需要退出前截图，由于没有历史记录，所以只能尽量恢复，请双方投票时考虑该问题**），比赛途中每队拥有2次1分钟暂停

3）比赛后OB组将比赛结果和比赛录屏名名为HWVCT \*队VS\*队后，上传至B站和裁判组记录比赛结果

**五：交费**

报名费每人50元人民币由队长统一收齐之后，缴纳至组委会对接人处，用于进行纪念品制作（每个参赛人员都会发放）和冠军奖杯制作。

报名费一旦上交不可退回（仅限以下特殊情况例外，即还未参与比赛，因为场外因素退赛）。

**六：瞒报、代打、开挂等处罚**

组委会根据每人上传的数据进行评估打分，如果有人故意瞒报、虚假段位，一经查出则视为本人弃赛，队伍后续替补问题各队队长自行解决，若无法正常参与，则根据赛程安排视为弃赛。

组委会对于水平和实力发挥不匹配的人，会持续跟踪，取消比赛成绩，对于影响比较大的行为会重赛。

**瞒报、代打、开挂行为将会被移出VAL项目组。**

**七：奖品**

本届VCT共设置21个奖杯，冠军队奖杯\*15，决赛Fmvp奖杯\*3

所有缴纳报名费用的参赛人员、导播、解说、组委会都有纪念奖品，奖品将会在报名表中投票。

**八、费用**

比赛费用全程透明公开，随时可以进行审查。

【注】本次活动最终解释权归VAL-第四届VCT组委会 所有