

# 大鲤鱼王国挑战者杯规则书

## 目录:

- 一、 赛事简介
- 二、 赛事信息简介
- 三、 赛程
- 四、 赛规
- 五、 CKC 赛事组声明



## 一、 赛事简介

大鲤鱼王国挑战者杯（以下简称 CKC）2024 赛季 由中国 GP（Giant Panda）战队主办，计划将于 2024 年 8 月 19 日至 2024 年 9 月 6 日举行，赛事组将从报名队伍中选取 24 支队伍参加（地区不限）。正式报名时间为 2024 年 7 月 22 日至 2024 年 8 月 5 日。

CKC 联赛希望通过丰富多彩的地图类型以及逐步完善的赛制、赛规来保证比赛的观赏性、可玩性以及较高的组织度，也希望各位玩家对联赛提出自己宝贵的建议并支持 CKC 联赛。我们会不断完善我们的联赛。

Carp King Challengers



二、 赛事信息简介

赛制	双败淘汰制、末位降级、首位晋级
赛事规模	36V36
赛事时间	2024 年 8 月 19 日至 2024 年 9 月 6 日
地图模式	攻守有序（AAS）
比赛时长	60 分钟
赛事模组	Squad_Tournament_CAST <a href="https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3105152243">https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3105152243</a>

联赛 LOGO



- 工作人员名单：
- 赛事负责人：Rum • 凌云阁
  - 赛事指导：Yanz 言帧、大橘子 BOG、GP 大海
  - 模组制作：十柒、Higashikata\_Bai
  - 技术支持：粥粥、teddy
  - 赛事宣传：Anana、evil star
  - 赛事赞助：kk哥 小林同学 GP大海 GP战队管理组

### 三、 赛程

1、 赛事报名：

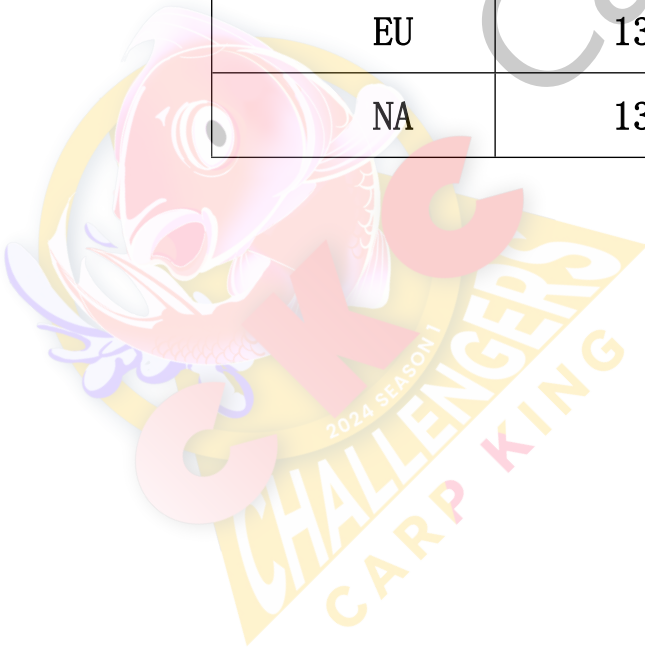
- ① 参赛战队根据 CKC 公开信息及时间通过 CKC discord 频道公布的报名系统进行报名
- ② 参赛战队需向赛事组提交一份符合要求、上限 60 人的参赛玩家 steam64 位大名单
- ③ 欢迎并期待各位玩家报名赛事裁判及解说

2、 赛前准备：

① CKC 比赛对局将于 CKC 赛事服务器上进行。允许参赛队伍之间自行协商决定比赛服务器与比赛时间，CKC 赛事组将会安排裁判和录像进行全程监督。如果双方队伍无法达成一致意见，将由赛事组按照下表强制安排：

赛事组推荐服务器			
X	AS	EU	NA
AS	AS、CN	NA\RU	EU
EU	NA\RU	EU	EU\NA\RU
NA	EU	EU\NA\RU	NA

赛事组推荐时间表			
X	AS	EU	NA
AS	12:30UTC	13:30UTC	13:30UTC
EU	13:30UTC	18:30UTC	18:30UTC
NA	13:30UTC	18:30UTC	02:30UTC



② 对局安排：

在赛事组公布当周对手后，参赛战队需在每周四前于 Discord 对战频道和对手队伍讨论比赛时间和服务器信息并通知赛事组（逾期将由赛事组按照推荐时间和服务器强制安排）

③ 地图、首发阵营及解说延迟选择

CKC 联赛将使用自定义地图，模组为：

两支对阵队伍通过抛硬币的方式（于 Discord 对战频道进行）决定首发阵营

双方可共同决定是否需要增加比赛解说延迟时间，默认时间为延迟十五分钟。

④ 对局开始前：

参赛队伍应在比赛开始前 10 分钟进入服务器，由裁判确认双方准备就绪后，宣布比赛开始并切换至比赛地图。无论场上人数多少，比赛将于约定时间 10 分钟后强制开始。若比赛开始时一方参赛人数少于 25 人，将由裁判宣布该队该局比赛判负。

若比赛开始后备战阶段有任意一方超过 5 人掉线，该队可向裁判申请暂定比赛或重新进行准备。

3、 比赛中：

① 服务器崩溃：

若超过 50% 玩家掉线，当局裁判应立即向 CKC 赛事组反映。出现此种情况时，若当局比赛未满 20 分钟，将更换至备用服务器重新开始比赛；若当局比赛超过 20 分钟，由双方队伍商讨比赛结果。未能达成一致时，将根据裁判反馈时双方票数差距判断胜负结果。如若双方票差大于等于初始票数的 20%，则票数较多的队伍获胜，如若小于 20%，则重新开始本局比赛。如若备用服务器依旧存在崩溃情况，将由赛事组根据对局情况进行判定。

② 玩家掉线、轮换：

当一名玩家掉线或中途离开，需尽快重新连接；

比赛中途不得替换上场玩家，中场休息时间内可轮换，轮换玩家需为队伍赛前提交的大名单上的玩家。

4、 比赛后：

比赛结果将由当局裁判记录并上传 CKC Discord 频道公示，若参赛队伍对比赛结果或判罚存在异议，可由该队队伍代表在各自队伍频道向赛事组反映，由赛事组进行判断并处理。



## 四、赛规

### 1、 参赛玩家：

①参赛队伍需在联赛第一周比赛开始前向赛事组提交一份符合要求、上限 60 人的参赛玩家 steam64 位大名单。任何玩家在联赛期间只允许出现为一支队伍效力，重复名单玩家将由赛事组通知双方队伍，并由双方队伍协商处理。

②CKC 联赛不存在所谓的外援玩家，只遵循参赛队伍所提交的大名单。非名单人员不得上场参赛。

③任何玩家不得在游戏内语音及聊天频道、CKC Discord 频道、CKC 联赛 QQ 群等相关平台发表任何政治、种族歧视、宗教信仰、国家地域歧视及性别歧视的内容，一经发现，赛事组将取消该玩家参赛资格并永久禁赛，同时对该玩家所在队伍做出警告。

④CKC 赛事组推荐各位参赛玩家使用第一视角录屏并至少保留一周。如有队伍对该玩家提出质疑，赛事组在处理问题时会获得更充分的证据，否则赛事组只能通过模组反作弊插件、当局裁判录像和当局解说录像来进行判断并处理。

### 2、 第三方程序及配置文件修改

禁止使用读取、修改、删除 squad 游戏内容，以获得游戏内不公平优势的第三方软件、程序、应用。包括但不限于：透视、自瞄、无限子弹、去压制、无后座等功能的软件；禁止修改、删除任何游戏内原生文件。

### 3、 游戏机制及 BUG 利用

①不允许使用任何形式的 BUG 及漏洞，包括但不限于利用视野渲染距离或材质渲染

②允许单人指挥官小队。

③允许隔墙治疗、救人。

④允许队长甩锅来获取工兵铲。

⑤允许在载具上切换任何兵种，载具队不只限制于载具成员装备。

⑥禁止在游戏备战阶段以任何形式移动车辆。

⑦禁止将电台放置在无法被拆除的区域，允许利用防御工事或车辆残骸挡住电台。

⑧禁止进入墙壁等物体或材质内部。

⑨尊重对局玩家，任何形式的嘲讽行为都将导致对局判负。

4、处罚条例

判罚级别	判罚内容
个人 1 级	该名玩家 CKC 联赛永久性封禁
个人 2 级	该名玩家本届 CKC 联赛封禁，不得参加本届 CKC 联赛
个人 3 级	该名玩家禁止参加后续两场比赛
个人 4 级	该名玩家禁止参加后续一场比赛
个人 5 级	警告该玩家
队伍 1 级	该队伍 CKC 联赛永久性封禁，不得参加所有 CKC 联赛
队伍 2 级	该队伍本届 CKC 联赛封禁，不得参加本届 CKC 联赛
队伍 3 级	该队伍本局比赛判负
队伍 4 级	该队伍本局比赛总票数扣除 200 票
队伍 5 级	该队伍本局比赛总票数扣除 100 票
队伍 6 级	该队伍本局比赛总票数扣除 50 票
队伍 7 级	该队伍本局比赛总票数扣除 20 票
队伍 8 级	警告该队伍



违规类别	违规内容	判罚级别
使用违规程序	使用读取、修改、删除Squad游戏内容，以获得游戏内不公平优势的第三方软件、程序、应用。包括但不限于：透视、自动瞄准、无限子弹、隔空铲子、消减后坐力等功能的软件	个人 1级， 队伍 1级-3级
修改游戏文件	修改、删除游戏内任何原生文件	个人 2-4级， 队伍 4级
玩家行为违规	游戏被封禁的玩家利用其它帐号参加比赛	个人 1级， 队伍 2级
	比赛期间观看所在队伍比赛的直播（窥屏）	个人 2级， 队伍 4级
	违反外援规定，一名玩家代表多支队伍参加比赛，给予其第二顺位代表的队伍处罚	个人 2级， 队伍 5级
	比赛人数超员，且超员玩家在服务器停留超过2分钟	个人 5级， 队伍 5级
	比赛开始后，己方玩家在对手阵营停留超过30秒	个人 4级， 队伍 5级
	挑衅、辱骂玩家	个人 2-5级， 队伍 2-8级
滥用游戏Bug	使用连发重筒Bug	个人 4级， 队伍 5级
	使用超过两名玩家使用重筒的Bug	个人 4级， 队伍 5级
	玩家卡入游戏不可进入的区域（墙体、夹层等）	个人 4级， 队伍 5级
	利用贴图Bug获得穿墙视野	个人 4级， 队伍 5级
	将游戏内建筑（如电台、维修站等）放置在无法铲除/炸掉的区域	个人 5级， 队伍 6级
	游戏准备阶段移动车辆（溜车）	个人 5级， 队伍 6级 (每辆)
	通过无人机放置建筑	个人 5级， 队伍 7级
	滥用其它的游戏Bug	个人 5级， 队伍 7-8级





## 五、 CKC 赛事组声明

CKC 赛事组对赛事规则有最终解释权，报名参加 CKC 联赛，即视为默认同意 CKC 联赛赛事规则，遵从赛事组统一管理。如有队伍违反 CKC 联赛社区规则及赛事规则，赛事组有权将该队逐出 CKC 联赛。

同时我们也欢迎所有队伍及个人向赛事组提出意见、建议或提供帮助，共同帮助 CKC 联赛逐步完善，为全世界 squad 玩家带来一个精彩且受欢迎的联赛。

Carp King Challengers

