



## 目录

1. 线上预选赛赛制形式.....	2
2. 赛事日程.....	4
3. 游戏客户端设置.....	4
4. 服务器.....	5
5. 热身.....	5
6. 比赛地图: .....	6
7. 暂停.....	6
8. 游戏中的严禁规则.....	6
9. 比赛的强制性规则.....	6
10. 团队的阵容与更换选手规则.....	7
11. 比赛报到规则.....	7
12. 服务器掉线, 比赛中断.....	7
13. 赛事的直播/播放.....	8
14. 选手和团队的责任.....	8
15. 裁判和争议情况.....	8
16. 违规的处罚规则.....	9
17. SL I-LEAGUE 组委会工作人员联系方式: .....	10

## 1. 线上预选赛赛制形式

### 名词解释

- a) 场数:队伍对战一次为一场次,
- b) 局数:BO3 为 3 局次,
- c) 回合数:每局比赛内的游戏局数总和, 例: 10:5=15 回合
- d) 局差:总胜局数 - 总败局数
- e) 回合差:总胜回合数 - 总败回合数

### 1.1 第一阶段全国海选赛

#### 1.1.1 参赛队伍: 32 支

#### 1.1.2 赛制 BO3 单淘汰



#### 1.1.3 出线名额 5 个

#### 1.1.4 前 4 直接出线

#### 1.1.5 5—8 名争夺最后一个名额 (BO3 单循环)

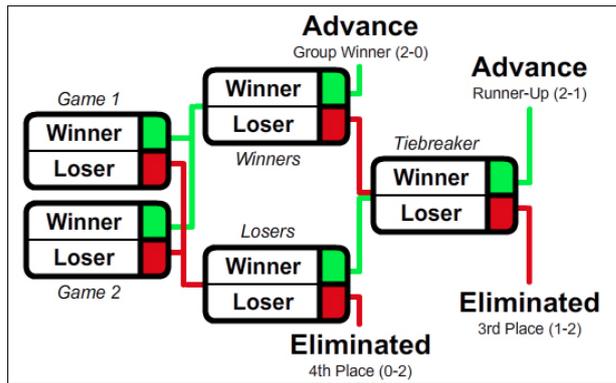
### 1.2 第二阶段小组赛阶段

#### 1.2.1 队伍构成: 第二届群星联赛前 11 名 + 海选 5 名额

1.2.2 参赛的 16 支队伍经抽签决定分成 A/B/C/D 4 小组, 每组前四 (1,2 名) 进入淘汰赛, 每组最后 2 名将被淘汰。

1.2.3 小组赛分组: 根据上届群星联赛成绩分档次抽签。

1.2.4 小组赛赛制 GSL BO1&BO3 赛制 (双败淘汰)



### 1.2.5 Ban/Pick 地图规则

在比赛当天，进入 BAN/PICK 程序以确定比赛地图，主队的决定方式为裁判使用微信骰子游戏比大小，骰子游戏大小依序为 1<2<3<4<5<6，获胜者为主队。

Ban/Pick 顺序如下

- 1) 主队 BAN
- 2) 客队 BAN
- 3) 主队 PICK
- 4) 客队 PICK
- 5) 主队 BAN
- 6) 客队 BAN
- 7) 最后一张地图自动被选择。

1.2.6 比赛以刀局确定地图的双方角色顺序，刀局获胜一方将获得优先选边权。

### 1.3 第二阶段淘汰赛阶段

1.3.1 淘汰赛分组：小组赛 1,2 名晋级胜者组，

A 组第一对 C 组第二，B 组第一对 D 组第二。

C 组第一对 A 组第二，D 组第一对 B 组第二。

1.3.2 赛制为单败 BO3。



### 1.3.3 Ban/Pick 地图规则

1.3.3.1 在比赛当天，进入 BAN/PICK 程序以确定比赛地图，主队的决定方式为裁判使用骰子游戏比大小，骰子游戏大小依序为 1<2<3<4<5<6，获胜者为主队。

#### BO3 选择顺序

- 1) 主队 BAN
- 2) 客队 BAN
- 3) 主队选比赛第一张地图
- 4) 客队选比赛第二张地图
- 5) 主队 BAN
- 6) 客队 BAN
- 7) 最后一张地图为第三张比赛地图

1.3.4 比赛以刀局确定地图的双方角色顺序，刀局获胜一方将获得优先选边权。

1.3.5 淘汰赛前三名晋级至总决赛

1.3.2 总奖金:30 万美金

## 2. 赛事日程

2.1 海选赛从 1 月 10 日-1 月 18 日

2.1 第二阶段小组赛从 2 月 21 日 至 2 月 24 日

比赛时间从 13:00 GMT+8 开始。

2.2 淘汰赛从 2 月 25 至 2 月 26 日，时间从 13:00 GMT+8 开始。

2.3 赛程表将由官方排定。

2.4 裁判为各个队伍提供日程后，后者有权在 48 小时内与其他队伍交换比赛。比赛第一天前 72 小时各队伍将失去重新安排比赛的权利，比赛日程由此设定并确认。

## 3. 游戏客户端设置

3.1 本次邀请赛使用最新版本的 CS:GO

3.2 手榴弹使用

- a) 允许使用“燃烧弹”和“燃烧手榴弹”。
- b) 一个回合允许购买四颗手榴弹，可以购买两颗闪光弹，其他的购买手榴弹——每回合一次。一回合禁止使用超过 1 个烟雾弹（捡到的除外）。

3.3 控制台命令

- a) `Cl_bobcycle` 控制台命令仅允许设定为 0.98。
- b) 控制台命令 `mat_hdr_level` 禁用
- c) 控制台命令 `mat_hdr_enable` 禁用
- d) 控制台命令 `weapon_recoil_model` 禁用。

e) 如有需要，赛事主办方拥有继续补充本规则的权利。

3.4 所有的调整和设置都必须给予公平竞争原则，如果被裁判，主委会发现任何不公平的行为，将会受到严厉处罚。只有以下设定是允许的：

- a) 亮度调节
- b) 数字震动调节
- c) 对比度调节
- d) GAMMA 调节
- e) 3D 设置包括（抗锯齿，垂直同步等）
- f) 游戏画面比例
- g) 声音设置
- h) 鼠标设置
- i) 键盘设置
- j) 耳机设置

#### 4. 服务器

本次邀请赛全程将会使用 5EPLAY CS:GO 比赛平台。组委会会努力提供最适合 2 队的服务器，尽力避免网络延迟带来的影响。如果服务器选择存在异议，裁判具备最终选择的权利。

注：本次赛事提供上海，北京（南、北方）2 个地方的服务器，各队伍可以根据自身情况选择最好的线路，或者 VPN。

正赛通用服务器参数设置：

- a) mp\_startmoney 800
- b) mp\_roundtime 1.92
- c) mp\_freezetime 15
- d) mp\_maxrounds 30
- e) mp\_c4timer 40
- f) sv\_pausable 1

加时赛服务器参数设置：

- a) mp\_maxrounds 6
- b) mp\_startmoney 10,000

#### 5. 热身

选手可以在比赛前 1 小时进入服务器热身，没有特殊情况，比赛应准时开始。选手如果没有提前进入服务器热身，裁判可以根据情况不给予热身时间。

## 6. 比赛地图:

- a) de\_dust2.
- b) de\_train.
- c) de\_mirage.
- d) de\_nuke.
- e) de\_cache
- f) de\_overpass
- g) de\_cbblestone (de\_cbble)

## 7. 暂停

### 7.1 战术暂停

7.1 每场比赛每个队伍可在上下半场分别暂停 1 次，每次时间为 2 分钟。

### 7.2 技术暂停

7.2.1 队伍在比赛中技术暂停时间累积不得超过 20 分钟，如超过裁判有权利判负此队

7.2.2 在比赛过程中无故暂停，累计警告一次，警告规则请详阅 16. 违规的处罚规则。

## 8. 游戏中的严禁规则

下列事项在比赛中严禁出现，如出现会导致严重的惩罚

- 8.1 除购买道具的脚本可以使用外，其余任何形式的脚本都不被允许包括 JUMP THROW 脚本
- 8.2 使用任何影响比赛公平性的 BUG
- 8.3 静音 C4
- 8.4 无法拆除的 C4

## 9. 比赛的强制性规则

- 9.1. 主视角 DEMO——比赛期间，所有选手必须在各自的电脑上记录主视角录像（DEMO）。  
比赛结束后，选手应保存主视角录像（DEMO）7 天。
- 9.2. 禁止使用影响游戏性或帮助比赛中的选手的秘技和程序。
- 9.3. 如裁判要求，选手必须给出录制的主视角 DEMO。
- 9.4. 如果违反了上述要求，相关团队将不能进行比赛，并且将被判定为技术失败。
- 9.5. 严禁赌博，假赛。一旦发现会被给予最严重的处罚。

9.6. 如一名选手在比赛中被 VAC BAN，将导致其所在队伍直接被淘汰。

## 10. 团队的阵容与更换选手规则

10.1 参加比赛的团队最大人数为 7 人

队伍必须包含基本人数 5 人，还能拥有两个替补选手。

10.2 参赛队伍需要确定一名队长，队长在赛事过程中不得更换。队长可以是队员，也可以是队伍的领队。队长将会作为队伍的唯一官方渠道和赛事组委会沟通。

10.3 赛季期间的选手更换

10.3.1 邀请赛赛季期间，队伍可以更换选手上限人数为两人，所替换的选手不能是参加过其他队伍的选手。

10.3.2 必须在比赛开始前 24 小时内报备赛事组委会，移除的选手必须从团队名单中删除。

10.4 所有参赛的选手都必须是团队名单中之选手

## 11. 比赛报到规则

11.1 小组赛

11.1.1 当日比赛队伍队长必须于比赛当天比赛时间前 30 分钟于 YY 官方 群组向裁判报到。

11.1.2 如比赛队伍队长超过比赛当天 13:00 GMT+8 未向裁判报到，该队伍将会判定为负。

11.1.3 参赛队伍的参赛成员必须在比赛当天 13:00 GMT+8 前进入官方指定服务器，队伍参赛成员如未在比赛当天 13:30 GMT+8 进入服务器，则该队伍的该场次判定为负。

11.2 淘汰赛

11.2.1 当日比赛队伍队长必须于比赛当天 12:45 GMT+8 向裁判报到。

11.2.2 如队伍队长超过比赛当天 13:00 GMT+8 未向裁判报到，该队伍将会判定为负。

11.3 此规定将会严格执行，裁判不会接受任何理由。

## 12. 服务器掉线，比赛中断

12.1 服务器掉线，服务器还会重新启动，地图上的比赛情况将被设计为与团队的状态尽可能接近——服务器掉线前一刻的比赛状况。

12.2 选手掉线，死机

12.2.1 上下半场和加时赛第一局伤害造成之前，比赛将重新开始，如果伤害造成后，将会继续比赛，队长必须等该回合结束后再暂停

12.2.2 如果问题发生在其他局，队长可在该回合比赛结束时按下暂停键以等待该选手返回游戏。

12.2.3 如果选手掉线超过 10 分钟未能回到游戏内，裁判将会做出比赛结果的决定，掉线的队伍必须尊重这个结果。

### 13. 赛事的直播/播放

- 13.1 通过官方和合作直播平台，所有本次邀请赛的比赛将进行现场直播。
- 13.2 为防止线上比赛的不公平行为，直播将设定 1 分 30 秒的延迟。
- 13.3 严禁直播期间使用粗鲁的词语以及侮辱对手/主办方等行为。
- 13.4 允许团队将直播流媒体和记录中的选手情况放到他们自己的资源上
- 13.5 团队或其组织必须获得委员会的准许以便使用比赛录像或任何其他与联赛有关的视频文件作为商业用途。
- 13.6 直播期间，只有选手、委员会代表和官方联赛流媒体允许在服务器上。
- 13.7 所有参赛选手严禁在比赛进行中开启个人直播。

### 14. 选手和团队的责任

赛事期间的责任

- 14.1 选手必须遵守《反恐精英：全球攻势》的用户协议和联赛规则。选手和团队必须遵守本规程的规则。
- 14.2 联赛的参与者不得做出任何损害联赛形象、选手、团队委员会或与联赛有关的任何主体的行为。
- 14.3 联赛参与者必须保护自身不受分布式拒绝服务（DDoS）的攻击，同时避免在比赛期间泄漏个人信息，服务器信息。如果团队在比赛期间受到 DDoS 的攻击，并且不能重新安排比赛，则要求该团队在同一天以无流媒体的形式比赛。
- 14.4 制作联赛视频文件时，委员会有权邀请任何选手说话或视频聊天。线上比赛期间，每位选手必须接受此类邀请至少两次。每个赛季，选手有权因个人情况拒绝拍摄材料一次。
- 14.5 创建赛事文件时，委员会可以无限次地请求关于举办联赛的任何信息。选手必须在获得请求之后 24 小时内提供请求的信息。
- 14.6 所有团队的队长和经理人必须参与 YY/TS 上举办的赛事会议——主裁判将把他们加入会议中。
- 14.7 所有的事件或争议问题将在该会议上或通过电子邮件解决。
- 14.8 未经裁判同意，禁止选手和经理人公布其在会议上或电子邮件获得的任何信息。否则，该团队将受到制裁，甚至被取消参加联赛的资格。
- 14.9 只有团队的队长和经理人、主裁判、主评论员、裁判和比赛管理员才能参与 YY 上的联赛会议。

### 15. 裁判和争议情况

- 15.1 团队一方，只能由队长或经理人就组织或争议情况进行交流。
- 15.2 裁判并不一定要对选手（非队长）的消息进行回应。裁判并不一定要对非通过上述渠道发送的信息进行回应。

- 15.3 每个单场比赛的组织和监督由比赛裁判负责。  
裁判将按照本规程做出决定，并通知各相关团队。在特殊情况或者本规程未描述的情况下，裁判可以按照自己的方式解决问题。
- 15.4 裁判的决定需根据具体情况做出，并且可能需要就个别人员的情况进行解释。
- 15.5 委员会有权在任何时间更改及编辑规则（暂停或联赛期间）。做出此类更改后，赛事委员会将在联赛的官方网站和 YY 会议上宣布此类更改。
- 15.6 比赛结束后，如果未收到队长从 YY 会议上发出的关于争议情况的信息，则比赛结果将视为确认。只有队长有权提交抗议。队长必须在比赛结束后 30 分钟内提供所有需要的信息。否则，比赛结果将视为确认且不再讨论。
- 15.7 关于争议情况的决定只能由比赛裁判做出。其必须通过向 YY 会议发送消息或以电子邮件的形式将决定通知各个团队。
- 15.8 裁判的决定为最终的，且无需讨论。

## 16. 违规的处罚规则

### 16.1 处罚规则如下

- a) 侮辱对手、裁判和评论员：依照严重性警告或取消比赛资格
  - b) 滔滔不绝的聊天：依照严重性警告或取消比赛资格
  - c) 在比赛中给予物品：取消比赛资格
  - d) 使用禁用程序（作弊）：取消比赛资格
  - e) 超过允许的换人次数：取消比赛资格
  - f) 非团队成员的选手参加比赛：取消比赛资格
  - g) 使用外国账户参加比赛：取消比赛资格
  - h) 使用比赛漏洞：取消比赛资格
  - i) 主视角 DEMO 未录制：依照严重性警告或取消比赛资格
  - j) STEAM ID 不匹配：取消比赛资格
  - k) 赌博：取消比赛资格
- 16.2 队伍累计警告三次，队伍将被取消比赛资格
- 16.3 本规则可能会更新。本规程未预见的所有情况应由组织委员会协商解决。
- 16.4 裁判有权对选手和团队处以一项或多项处罚，或者以警告代替。
- 16.5 选择执行特定的纪律处分时，应考虑违规的性质和频率，以及违规者之前违反本规程的情况。
- 16.6 由于不能始终确定已经违反过本规程的哪些特定条款，联赛的组织委员会和裁判保留对任何问题做出最终判决的权利。
- 16.7 对于因对选手或团队采取的任何纪律处分或强加的任何罚款导致选手、团队或第三方遭受的任何直接或间接损失，或者因此类选手或团队参加联盟的比赛造成的任何损失，组织委员会和联赛的主办方不承担任何责任。

**17. SL I-LEAGUE 组委会工作人员联系方式:**

IMBATV 小风 QQ: 407861102 电话 :+86 15601750466

IMBATV 蔡楠 QQ: 2797418 电话: +86 1862183250

官方交流群 QQ 群: 537717669

YY 号 :由官方交流群公布