

# 中国企业体育协会文件

企体字〔2020〕54号

## 中国企业体育协会关于举办 2020（首届）中国职工电竞（和平精英） 大赛的通知

各行业体育协会、各会员单位、各机关、企业、事业单位和社会团体：

为了在全国广大职工中推广和普及电竞运动，丰富职工业余文化生活，增强企业凝聚力和向心力，我协会计划于今年10月创办2020（首届）中国职工电竞（和平精英）大赛。首届赛事采用全程线上比赛形式，现正式启动赛事报名工作，并将有关事宜通知如下：

### 一、组织机构

#### （一）主办单位

中国企业体育协会、和平精英

#### （二）承办单位



中企体育文化发展有限公司、腾讯互娱平台营销部辽宁片区

## 二、比赛安排

比赛日期：2020年10月17日~11月21日

比赛平台：和平精英 APP

## 三、竞赛项目

和平精英

## 四、参赛须知

### （一）赛事报名

1. 参赛运动员须为本单位（含总公司、集团、机关、系统等）在职员工，须按企事业单位组队参赛，不得跨单位组织联队。

2. 每支队伍最少4名选手，最多可报名6人。指定其中一名场上队员为队长，4名首发队员，其他2名为替补，不限男女。

3. 报名方式：2020年10月12日起（具体报名时间详见附件），由各参赛队伍的队长统一在“中企体育”微信公众号或登录中企体协官网（<http://www.cesa.org.cn>）进行报名。

4. 审核与公示：组委会将对报名运动员进行资质审核，并在“中企体育”微信公众号、官网上进行公示。公示期内，如对各参赛运动员资质持有异议的，任何参赛单位均可以书面形式向组委会提出举报，由组委会核实评判。举报材料须加盖公章并提供可供核实的依据。通过组委会审核，且在公示期内未被举报的运动员可获得参赛资格。报名截止后，原则上不得进行变更。

### （二）竞赛规程



详见附件。

## 五、优胜奖励

赛程	名次	点券	外观类奖励	奖盘及证书
晋级赛	每场积分前五	60	枪皮	——
总决赛	冠军	1980	服饰套装	冠军奖盘及证书
	亚军	1280	服饰套装	亚军奖盘及证书
	季军	680	服饰套装	季军奖盘及证书

备注：奖盘以战队为单位，按队长登记的信息发放；道具、点券、证书以个人为单位发放。

## 六、组委会联系方式

联系人：刘骁骅

电话：010-58678588-210 / 13910056899

传真：010-59762987

电子邮箱：celjsb@163.com

七、本通知相关规程、规则、规定的解释权属赛事组委会所有。未尽事宜将另行通知。

附件：2020（首届）中国职工电竞（和平精英）大赛竞赛规程





附件：

## 2020（首届）中国职工电竞（和平精英）大赛 竞赛规程

本规则将作为本次比赛的唯一判定依据。所有裁判判决将依照此规则执行。如果遇到赛事规则之外的情况，裁判将在确保游戏公平性下做出判决。所有参赛队伍及选手需要按照主办方的赛程来进行所有的比赛。

### 1. 日程

	时间
报名	10月12日-11月13日
晋级赛	10月17日（第1场）（微信账号）
	10月24日（第2场）（微信账号）
	10月31日（第3场）（微信账号）
	11月7日（第4场）（微信账号）
	11月14日（第5场）（微信账号）
总决赛	11月21日（微信账号）

### 2. 赛制

#### 2.1 晋级赛

晋级赛期间，每周一至周五为当周场次报名时间，当周场次报名队伍将随机分组进行比赛，每组20-25支队伍，每组进行三轮比赛，三轮比赛后根据队伍表现计算积分。每个晋级赛比赛日



积分前 5 的队伍晋级总决赛；五场晋级赛结束后，共 25 支队伍进入总决赛。

## 2.2 总决赛

晋级总决赛的 25 支队伍，进行三轮比赛，三轮比赛结束后，根据积分决出总冠军。

## 2.3 参赛资格

晋级赛阶段没有获得晋级资格的战队，可以继续报名参赛，已经晋级的战队，所有队员不可再重复参赛，一经发现，直接取消所在战队的参赛资格。

## 2.4 名额顺延

如有队伍无法继续参赛，必须签署弃权协议书，名额按以下规则顺延：

晋级赛晋级至总决赛：名额顺延至弃权队伍所在晋级赛场次的第六名，如第六名无法参加，则不再顺延。

## 3. 规则

### 3.1 参赛规则

A. 参与比赛的选手，最低年龄限制为 16 周岁；16 周岁以上，18 周岁以下的参赛选手，必须提供《未成年人参赛监护说明》。

B. 每支队伍由队长进行企业组队，其他队员加入队伍后，默认代表该企业出战。

C. 各赛程参赛选手必须按照组委会指定的时间进行赛前报名、抽签、准备比赛等，未在规定时间内到场，且迟到 15 分钟



以上，将视为自动放弃比赛。

D. 队名在赛程中将用来代表该企业的队伍参赛，直到本届赛事全部结束，请谨慎填写；队伍 ID 需符合赛事规定，且应为易识别的企业名称。汉字长度控制在 6 个汉字范围内，英文字母控制在 12 个字符内，且队伍 ID 中不能出现反动、暴力、辱骂以及违背比赛规则的字样。

E. 选手 ID 需符合赛事规定，选手 ID 统一格式为“队名+个人 ID”，例如“鞍钢\_张三”，且队伍 ID 中不能出现反动、暴力、辱骂以及违背比赛规则的字样，ID 格式无法有“.” 可以选用下划线“\_”。

F. 已获得晋级赛晋级名额的队伍队员，不可同时加入其他队伍参加晋级赛，或离队后加入本届比赛晋级赛的其他战队，一经发现，将取消该队员本届参赛名额；

G. 每支队伍最少需要 4 名选手，最多可报名 6 人。指定其中一名场上队员为队长，4 名首发队员，其他 2 名为替补。

H. 队伍成员名单在复赛开赛 3 天前的 24:00 锁定，名单锁定前，每支队伍有且只有更换 2 名队员的机会（含替补），请谨慎使用。名单锁定后不能更换任何队员，若发现私自更换，冒名顶替等情况，将取消队伍比赛资格；

I. 队伍成员在和平精英赛开始时以及比赛期间的任何时候，都不可以是腾讯（深圳）科技有限公司、相关人员、雇员、经纪人或者合约方。“相关人员”是指直接或间接被其他方共同控制



的任何个人或实体，或有直接（例如所有权）或间接（例如合同安排）的经济利益。”控制”是任何直接或间接拥有指挥或令他人指挥政策或管理实体的权力，包括直接或间接选举、委派或授权董事、高级职员、经理人和受托管理方等实体的权力。如违反，所在战队取消当场比赛资格。

J. 当比赛出现争议时，可通过官方申诉邮箱：

celjsb@163.com 或其他渠道进行联系、申诉。如不服从裁判组判罚且未经申诉及官方裁定，就在公众场合或网络发布不实言论者，经查证核实，将处以禁止参加和平精英赛体系内所有赛事半年的处罚；情节严重者，如造成不良影响、恶意诽谤等，将追加禁赛时长，上不封顶直至终生禁赛，并且官方赛事监督组保留法律诉讼的权利。

### 3.2 比赛用机及网络

赛程	比赛网络	比赛账号	比赛用机	外观类道具使用
晋级赛	选手自备	选手自备	选手自备	1. 选手参赛角色造型不做限制。 2. 选手参赛角色禁止穿戴其他特殊物品，例如：面具。 3. 选手参赛角色禁止“裸体”（指不穿着服饰以及只穿上装或下装）。如有违反则取消比赛资格。 4. 禁止在进入比赛后脱掉服饰，如有违反则取消比赛资格。
总决赛	选手自备	选手自备	选手自备	

A. 比赛机禁止越狱或 ROOT。

B. 比赛机禁止安装作弊、辅助类等影响公平性的软件。



- C. 除比赛用机、耳机、充电装置外不允许使用其他外部设备。
- D. 赛前选手有责任调试好比赛用机，确保设备在比赛过程中正常使用，赛事用机为选手自备；

### 3.3 比赛模式/地图

A. 游戏版本：和平精英最新版本

B. 比赛采用：四排 TPP 模式

C. 地图选取：

晋级赛：每组进行三轮比赛，海岛 TPP\*3；

总决赛：进行三轮比赛，海岛 TPP\*3。

### 3.4 比赛积分规则

#### 3.4.1 积分系统

A. 基于各局比赛期间队伍达成的淘汰数给战队发放淘汰分数。

B. 在对局中第 1 个和第 2 个信号接收区阶段，每个最终击杀将会获得 2 淘汰分。

C. 第 3 个信号接收区出现后每个最终击杀将获得 1 淘汰分。

D. 根据每场结束时的最终排名结果发放排名分数。积分体系参照下方的表格。

E. 排名分系统：

团队赛排名分系统：



排名	排名分	排名	排名分
1	15	9	1
2	12	10	1
3	10	11	1
4	8	12	0
5	6	13	0
6	4	14	0
7	2	15	0
8	1		

### 3.4.2 比赛得分

队伍可获得的比赛分数为淘汰分数与排名分数相加的值。

比赛得分=淘汰分数 + 排名分数

### 3.4.3 比赛积分平分规则

本规则适用于职业联赛任一阶段；如果两个以上的战队/选手获得的分数相同，将根据以下规则顺次进行判定，直至决定最终排名：

- A. 比较同分队伍/选手当前轮次比赛的总淘汰数。
- B. 比较同分队伍/选手的单局最高总积分数。
- C. 比较同分队伍/选手的单局最高淘汰数。
- D. 比较同分队伍/选手的最后一场共同参加的比赛淘汰数。
- E. 比较同分队伍/选手的最后一场共同参加的比赛排名。

### 3.5 掉线说明



A. 线上赛期间，由于设备、账号、网络均为选手自备，如发生掉线、账号异常、设备异常等情况，比赛将继续进行，请选手在开赛前务必调试好设备及网络；

B. 线下赛期间，一旦发生掉线、账号异常、设备异常、服务器崩溃等无法进行游戏的状况，选手需立即告知裁判，裁判根据规则作出相应处理，线下赛期间出现的掉线情况按以下原则酌情处理：

- 开局掉线：当有玩家在机舱内等待时候掉线，则重开游戏。

- 开局跳伞阶段掉线：当游戏内机舱打开进入跳伞界面后 1 分钟内，若因非人为因素有  $\geq 3$  支队伍受掉线影响且无法重连（队伍中有一人掉线即视为该队伍受到掉线影响，重连三次均失败则视为无法重连）的情况时，判定比赛重赛，否者掉线选手视为淘汰。

- 游戏进行阶段掉线：如游戏已经进行过程中有队伍或选手掉线，该选手需立刻进行重连，线下赛期间如选手使用官方提供网络出现掉线且无法重连，可向裁判申请使用 4G 型号进行比赛。若出现  $\geq 5$  支队伍且每个队伍有超过 50% 的选手在同一时间内受到网络波动、服务器原因或严重 BUG 导致大面积掉线且无法重连，则判定该场比赛重赛；若同一时间内影响队伍不足 5 支，且掉线选手更换 4G 网络后仍无法重连，则保留掉线选手击杀/排名积分计入队伍积分，但不再重开当局比赛，掉线选手视为当局淘汰。



C. 线下赛期间由于不可抗力突发情况（如停电、断网等）导致比赛无法继续进行，或服务器发生崩溃、比赛地图参数设置错误导致比赛无法正常继续进行，赛事组根据实际情况裁定本局是否重新开始。

D. 特殊补偿分计算方式：当场上还剩下 $\leq 4$  支队伍，出现同时掉线且无法重连的情况时补偿分计算方式为：

$$\frac{\text{未断开链接的战队可获得的生存积分的总数}}{\text{未断开链接的战队数量}} + (\text{断开连接的战队人数} \times \text{淘汰积分}) - \frac{\text{淘汰积分}}{\text{未断开链接的战队数量}}$$

E. 针对主办方所做出的重赛判定，选手不得有异议。

F. 选手恶意掉线情况不在重开游戏的规则范围内，取消选手当局参赛资格。

G. 如在不可抗力突发情况前被淘汰的战队，不予以重连进行比赛。

### 3.6 替补上场规则

A. 队员名单锁定后，所有参赛选手必须为名单内队员。

B. 比赛途中不可更换队员。

C. 每轮比赛结束后若需要更换队员，需向裁判提出申请，总裁判同意的情况下，可以最多更换 1 名队员。未经总裁判同意私自更换队员或该轮更换超过一名队员，一经发现，取消比赛资格。

### 3.7 比赛行为规范及违规处理

#### 3.7.1 选手沟通



比赛期间，本方选手在比赛进程中，互相之间可以进行口头上或使用游戏内语音聊天频道进行语言沟通。当 1 名选手不再参与到游戏中（游戏中的角色被消灭）时，则不被允许再和其他队友进行口头或使用游戏内语音进行语言沟通。如果队员违反，第一次将被警告，第二次将被判犯规，当局队伍积分判为 0。

### 3.7.2 作弊及惩罚

A. 比赛禁止使用任何第三方辅助软件/硬件（如吃鸡神器等外设设备），修改游戏内部内容，如准心，游戏界面，音效等。如有选手违反此项规则，一律按照使用外挂处理，团队将被取消比赛资格，个人将被禁赛。

B. 比赛过程中禁止使用非绝地求生手游游戏内正规渠道获取的道具（官方奖励道具除外），或官方未正式发布的道具。如有选手违反此项规则，一律按照使用外挂处理，团队将被取消比赛资格，个人将被禁赛。

C. 比赛禁止使用除耳机、充电宝、充电设备以外的硬件辅助设备，如有特殊使用需求，需要提前向当值裁判申请，如有选手违反此项规则，一律按照使用外挂处理，团队将被取消比赛资格，个人将被禁赛。

### 3.7.3 虚假比赛

参赛选手（或队伍）在比赛中应发扬竞技体育精神，禁止消极比赛、虚假比赛，一经发现当场取消比赛资格，永久禁赛并取消发放该队应得的相关奖励。选手禁止使用他人帐号或者邀请他



人代打，一经发现，官方有权取消成绩并禁止该战队参加后续比赛。

#### 3.7.4 选手冲突

A. 禁止选手辱骂对手或其他选手，选手出现以上行为，给予严重警告且当小局直接判负；情节恶劣者，裁判可根据现场情况进行判罚，且赛事组委会有权禁止该队伍参加比赛，并且取消相关奖励。

B. 禁止选手挑衅或者辱骂赛事相关工作人员，选手出现以上行为，给予严重警告；情节恶劣者，裁判可根据现场情况进行判罚，且赛事组委会有权禁止该队伍参加比赛，并且取消相关奖励。

C. 禁止参赛选手与其他选手发生肢体冲突，包括但不限于推攘、打架、斗殴等，如果一方肆意挑衅、殴打其他选手，情节较轻且未造成人员受伤等情况，对于主动挑起事端一方选手（或队伍）给予取消当次参赛资格处罚；情节恶劣者，进行终身禁赛处罚。

#### 3.8 其他

##### 3.8.1 身体异常

比赛过程中由于选手个人因素（如身体条件）引起的比赛无法正常进行，组委会将根据实际情况进行评估处理。

##### 3.8.2 直播影像

选手参与比赛所产生的直播内容、照片、影像、Replay 等资源使用权归腾讯所有，所有参赛选手必须接受后方可参赛。



### 3.8.3 直播影像

选手有权利进行赛事投诉，投诉流程为每局比赛结束后，选手可联系当值裁判进行投诉。

### 3.8.4 裁判判罚

当比赛过程中出现争议时，战队队长和选手应无条件服从裁判判罚。如果该队对裁判所提出判决有异议，可以依据申诉流程向赛事组委会仲裁组进行申诉。

### 3.8.5 弃权

参赛选手（或队伍）在参加比赛过程中禁止弃权，如果参赛选手（或队伍）依然坚持弃权，则表示该队伍放弃参加所有赛事的权利，往后所有相关赛事该队伍均失去参赛资格，且赛事组委会有权取消该队伍赛事相关奖励。

### 3.8.6 地图 BUG

比赛过程中故意使用地图 BUG 时，第一次将被警告，第二次将被判犯规，取消比赛资格。如比赛过程因地图 BUG 被挤出地图或无法比赛的，该回合继续，不做重赛。

### 3.8.7 赛后结果确认

每局比赛结束后，各比赛战队需签订成绩确认表，成绩确认表签订后，视为比赛结果不可更改。