



规则

常规 CLA 电子篮球比赛



1. 一般规定

- 1.1. 锦标赛指的是三至五名选手的电竞比赛。
- 1.2. 每次锦标赛都有一个专属号码（以下简称“赛季”）。
- 1.3. 每个日历年中CLA电竞篮球锦标赛每天举行。
- 1.4. 短语“日历年”指的是1月1日至12月31日的时间段。每年都包含12个月（阶段）。
- 1.5. 每月结束时决定小组中排名前五的选手。
- 1.6. 比赛可在个人电脑（简称“PC”）或 PlayStation（简称“PS”）游戏平台上进行。
- 1.7. 所有锦标赛在发布商2K Sports（简称“NBA”）的篮球模拟器“NBA”的正版游戏环境下举行。参与者在“Pro”难度等级中进入“Quick Play”模式。
- 1.8. 锦标赛面向18岁以上的选手。所有的参与者都必须持有组织者提供的资质和许可。
- 1.9. 所有的锦标赛都会在专业的电竞场馆举行，参与者和组织者都必须遵循所有的健康和卫生标准。

2. 比赛流程

- 2.1. 作为锦标赛中的一部分，通过在线抽签，每位参与者根据当前阵容分配至一个队伍。
- 2.2. CLA电竞篮球锦标赛以循环赛的形式进行，参与者会以“一对一”的形式参加两个回合的比赛。
- 2.3. 如果五位以上的选手想要参加同一个锦标赛，则参与者会分成两组（“A组”和“B组”），然后在两个单独的锦标赛中比赛。
- 2.4. 在主要时间结束时将结果输入锦标赛数据。比赛的获胜者也会在主要时间段中决定。
- 2.5. “比赛时间”指主要时间和所有加时赛时间的总和。主要时间包含四个比赛时间小节(五个单位)，相当于实际上的十二分钟。加时赛（延长时间）包含三个单位的比赛时间，相当于实际上的三分钟。
- 2.6. 如果比赛在主比赛时间内以“平局”结束，则参与者将进行加时赛，直到其中一方以一分或多分优势完成加时赛。比赛中的加时次数没有限制。

3. 决定锦标赛的获胜者

- 3.1. 每位参与者在锦标赛中与每位其他参与者进行两场比赛（一场比赛—“主场”，一场比赛—“客场”）。
- 3.2. 根据锦标赛中的所有比赛结果，计算每位参与者的获胜百分比。
- 3.3. 如果由于不可抗力的情况（第5条）而无法举行或完成比赛，则参与者的总胜率将被添加为0%。
- 3.4. 如果比赛由于技术原因中断，则在中断时的参与者结果会进入锦标赛排名（“积分”板块），且会在决定锦标赛获胜者时纳入考虑。
- 3.5. 如果两名参与者的获胜百分比相同，则锦标赛的获胜者以及锦标赛排名中其他的名次都会根据以下条件决定：
 - a) 锦标赛中所有比赛的得分数。
 - b) 锦标赛中所有比赛赢得和丢失的分差。
- 3.6. 所有比赛的结果都会输入官方锦标赛数据，且会在线更新。

4. 决定每月的前五名选手

- 4.1. 每月结束时，在比赛的所有参与者中决定排名前五的选手（以下简称排名“前5”）。
- 4.2. 每月参加三十场以上锦标赛的选手可进入“前5”。
- 4.3. 在分配“前5”的排名时，考虑以下条件：
 - a) 每个日历月的获胜百分比。
 - b) 每个日历月期间，所有比赛中的得分数。

5. 不可抗力的情况

- 5.1. 如果计划内的比赛由于技术原因无法进行，则比赛取消。
- 5.2. 取消的比赛不会重新安排，而是保持“取消”状态。

5.3. 如果比赛出现技术问题且不再进行，则比赛取消。中断的比赛不会重新安排，而是保持在“中断”状态。

5.4. 在下列情况下，只要在开场和/或第一节结束之前检测到错误，比赛就可能恢复：

- a) 如果比赛没有根据排期开始。
- b) 如果队伍选择有误。
- c) 如果队伍阵容有误。
- d) 如果主队/客队选择错误。

5.5. 其他情况下，此类比赛会被视为取消。

5.6. 如果由于不可抗力的原因，官宣的选手不能参加比赛，则根据情况，会提前进行替换或进行紧急替换。如果无法替换，则锦标赛会在没有之前宣布的选手的情况下开始。