

# 《永劫无间》高校挑战赛

## 赛事规则

### 目录

《永劫无间》高校挑战赛 .....	1
一、赛事介绍 .....	5
二、赛程介绍 .....	5
三、报名规则 .....	5
3.1 报名入口 .....	5
3.2 报名模式 .....	5
3.3 赛事群聊 .....	6
3.4 报名队员限制 .....	6
四、比赛赛制 .....	6
4.1 全国海选赛赛事规则: .....	6
4.1.1 赛区划分 .....	6
4.1.2 比赛模式 .....	6
4.1.3 晋级规则 .....	7
4.2 大区赛赛事规则: .....	7
4.2.1 比赛模式 .....	7
4.2.2 晋级规则 .....	7
4.3 全国总决赛赛事规则: .....	8
4.3.1 比赛模式 .....	8
4.3.2 比赛规则 .....	8

4.4 积分规则:	8
4.5 英雄使用说明 (全国总决赛阶段)	11
五、赛事奖励	12
六、参赛规则	13
6.1 参赛要求	13
6.2 队伍名称	13
6.3 队伍标志	14
6.4 队伍口号	14
6.5 选手名称	14
6.6 队员/队伍更换	14
6.6.1 队伍及队员相关	14
6.7 上场名单替换规则:	15
6.8 紧急替换	15
6.9 赛中替换	15
七、比赛进程	16
7.1 赛前调试	16
7.2 选择失误	16
7.3 其他	16
7.4 比赛后程序	16
7.4.1 比赛结果有异议	17
7.4.2 弃赛	17
7.4.3 重赛条例	17

7.5 暂停规则 .....	17
7.5.1 游戏暂停 .....	17
7.5.2 指导暂停 .....	18
八、比赛规则 .....	18
8.1 比赛账号、版本与服务器.....	18
8.1.1 账号.....	18
8.1.2 服务器.....	18
8.1.3 线上赛设备、通讯与视频录制要求 .....	19
8.1.4 线下赛要求.....	19
九、选手行为 .....	20
9.1.不公平游戏 .....	20
9.1.1 合谋.....	20
9.1.2.竞技体育道德.....	20
9.1.3 利用漏洞 .....	20
9.1.4 窥屏.....	21
9.1.5 代打.....	21
9.1.6 作弊方法 .....	21
9.1.7 故意断开 .....	21
9.1.8 高校挑战赛自由裁量权 .....	21
9.1.9 不和谐言论.....	21
9.1.10 干扰/无礼行为 .....	21
9.1.11 侮辱行为 .....	22

9.1.12 未经许可的通信 .....	22
9.1.13 身份 .....	22
9.2.不专业的行为.....	22
9.2.1.遵循规则的义务 .....	22
9.2.2 歧视与诋毁.....	22
9.2.3 未经许可发布信息.....	22
9.2.4 选手行为调查 .....	23
9.2.5 保密义务 .....	23
9.2.6 拒绝服从 .....	23
9.2.7 假赛.....	23
9.2.8 文件及其他要求 .....	23
9.3 裁判 .....	24
9.3.1 裁判职责 .....	24
9.3.2 裁判举止 .....	24
9.3.3 最终裁决 .....	24
9.3.4 默示授权 .....	24
9.4 赛事组委会 .....	25
9.4.1 规则变动与完善.....	25
9.4.2 不可抗力 .....	25
9.4.3 直播影像权.....	25
9.4.4 最终决定权.....	25

# 一、赛事介绍

2024《永劫无间》高校挑战赛春季赛，是《永劫无间》面向全国高校玩家的大型赛事，赛事模式分为单排、三排两种模式，赛事阶段分为全国海选赛，大区赛，全国总决赛。来自全国的选手们将代表高校角逐最终的冠军。恰同学少年，风华正茂；行武道无穷，炽燃新生！

**\*选手成功报名并参与高校挑战赛后，默认接受此比赛规则中所有的条款**

# 二、赛程介绍

**赛事报名时间：**3月21日 - 4月3日

**报名战队选手分组：**4月7日 - 4月8日

**全国海选赛日程：**4月9日 - 5月6日

**大区赛日程：**5月13日 - 5月27日

**全国总决赛日程：**6月22日 - 6月23日 (线下)

**\*特别说明：**后续赛程的具体时间将在报名截止后公布！

# 三、报名规则

## 3.1 报名入口

选手统一通过永劫无间官网-赛事中心-高校挑战赛专题页进行报名

## 3.2 报名模式

参赛选手报名时需选择参与模式（分为单排模式和三排模式），选手亦可同时参与两种模式。所有参赛选手以个人或队伍的形式报名参与“高校海选赛”，海选赛首轮分组将在高校挑战赛专题页对参赛选手队伍进行公示

**\*参赛规模：**本届赛事我们会根据报名玩家的报名顺序、游戏信用分及赛季段位进行综合评定筛选，单排参赛人数规模预估（8000人），三排参赛队伍规模预估（3000支队伍），最终参赛名单以实际公布为准。

### 3.3 赛事群聊

完成报名后，请务必按照指引进入报名选手通知群，赛事相关的问题解答、后续选手分组、建房通知、结果公示、缺席名额下放等事项均会在群内完成

### 3.4 报名队员限制

单排模式参赛选手不允许设置替补队员；三排模式的参赛队伍，每个队内最多有4名参赛选手（含1名替补），最少有3名参赛选手，并同属同一所高校（以学信网认证为准）

## 四、比赛赛制

### 4.1 全国海选赛赛事规则：

#### 4.1.1 赛区划分

- 高校海选赛参赛队伍（人）将根据学校所处省份（城市），划分至东西南北四个大区，每个大区单独进行比赛；

东区：浙江、上海、江苏、安徽、湖北

西区：重庆、四川、贵州、云南、西藏、青海、新疆、甘肃、宁夏、陕西

南区：广东、海南、江西、福建、广西、湖南、香港、澳门、台湾

北区：北京、黑龙江、吉林、辽宁、内蒙古、河北、天津、山东、山西、河南

#### 4.1.2 比赛模式

- 高校海选赛分成“单排模式”和“三排模式”
- 比赛采用游戏内天人模式进行
- 禁用内容：根据版本情况，具体禁用内容以赛事组通知为准
- 地图选择：每三场按照聚窟洲-火罗国-聚窟洲顺序进行
- 游戏天气及时段设定：将采用随机模式

#### 4.1.3 晋级规则

- 全国海选赛按区划分，开展区域范围内的分组海选赛，进行区内随机分组
- 海选赛阶段官方将以小组为单位，每 10-16 支队伍/人（单排、三排）为一组，共进行 3 场比赛
- 每个小组积分排名第一的队伍/人将晋级第二轮，第二轮依据同校优先原则重新分组，继续海选赛程直至四个大区各决出 16 支队伍/人（单、三排）共 64 支队伍/人（单、三排）晋级大区淘汰赛

\*全国海选赛单排和三排赛将不进行英雄使用限制。

### 4.2 大区赛赛事规则：

#### 4.2.1 比赛模式

- 全国分为 4 个大区——东区、西区、南区、北区（大区分配规则参考 4.1.1 赛区划分部分）
- 大区赛分成“单排模式”和“三排模式”
- 比赛采用游戏内天人模式进行
- 禁用内容：根据版本情况，具体禁用内容以赛事组通知为准
- 地图选择：每三场按照聚窟洲-火罗国-聚窟洲顺序进行
- 游戏天气及时段设定：将采用随机模式

#### 4.2.2 晋级规则

- 大区赛阶段，四个大区分别决出 4 支队伍/人（单排、三排），共计 16 支队伍/人（单排、三排）晋级全国总决赛
- 每个小组根据所获积分进行排名，小组排名前 4 名的队伍/人（单排、三排）将晋级下一轮，最终各大区分别决出 4 支队伍/人（单排、三排）晋级全国总决赛

\*大区赛单排和三排赛将不进行英雄使用限制。

### 4.3 全国总决赛赛事规则：

#### 4.3.1 比赛模式

- 全国总决赛将采取线下比赛模式
- 全国总决赛分成“单排模式”和“三排模式”
- 比赛采用游戏内天人模式进行
- 禁用内容：根据版本情况，具体禁用内容以赛事组通知为准
- 地图选择：每三场按照聚窟洲-火罗国-聚窟洲顺序进行
- 游戏天气及时段设定：将采用随机模式
- 全国总决赛阶段将进行英雄使用限制（详细限制规则见“5.英雄使用说明”）

#### 4.3.2 比赛规则

- 全国总决赛阶段共计两个比赛日，首个比赛日共进行 6 场单排模式比赛，根据积分进行排名，最终决出单排全国总决赛的冠军人选。第二个比赛日将进行 6 场三排模式比赛，根据所获积分排名，最终决出三排全国总决赛的冠军队伍

### 4.4 积分规则：

- 每局比赛，队伍根据以下规则获得相应积分：排名分表、系数、击败分
- 当局分数=排名分+击败分\*系数；详细积分规则见下表：

三排积分规则		
排名	系数	排名分
1	1.4	5
2	1.4	3
3	1.3	3
4	1.3	2
5	1.2	2
6	1.2	1
7	1.2	1
8	1.1	1
9	1.1	1
10	1.1	0.5
11	1.1	0.5
12	1	0.5
13	1	0.5
14	1	0
15	1	0
16	1	0
击败分为 1		
16 人单排积分规则		
排名	系数	排名分

1	1.4	4
2	1.4	3
3	1.3	2
4	1.3	1.5
5	1.2	1.5
6	1.2	1
7	1.2	1
8	1.1	1
9	1.1	0.5
10	1.1	0.5
11	1.1	0
12	1	0
13	1	0
14	1	0
15	1	0
16	1	0
击败分为 1		

当局比赛时间结束未决出天选之人，则剩余所有战队（单排为选手）排名并列，排名即为场上剩余战队（单排为选手）数量。例：比赛时间结束后仍剩余 3 支战队未被淘汰，则这 3 支战队并列第 3 名，排名分以第 3 名结算。

同分多次排序规则，依次为：

- (a) 比较同分战队/选手的当局击败分数；
- (b) 比较同分战队/选手的当局生存排名；
- (c) 比较同分战队/选手的总击败分数；
- (d) 比较同分战队/选手的单局最高总积分分数；
- (e) 比较同分战队/选手的单局最高击败分数；
- (f) 比较同分战队/选手的最后一场比赛的击败分数；
- (g) 比较同分战队/选手的最后一场比赛的生存排名。

#### 4.5 英雄使用说明（全国总决赛阶段）

- 全国总决赛的单排模式将采用角色使用次数限制机制，在同一赛事阶段（6 场）单排比赛中，选手至少要使用 5 名不同角色进行比赛，同一英雄角色选手最多使用 2 场  
例如，六局比赛中，选手英雄使用次数为 2（A 英雄）+1（B 英雄）+1（C 英雄）+1（D 英雄）+1（E 英雄）
- 三排赛将设置英雄分限制，选手需按照游戏内英雄积分规则选择英雄阵容，每支队伍都会获得 15 分英雄分，用于当前赛段（6 场比赛）的英雄选择

**英雄分消耗：**队伍在多次重复使用某一英雄时将会消耗一定量的英雄分，英雄分的消耗数量及英雄使用次数关系如下：

英雄使用次数	单次消耗英雄分	累计消耗英雄分
1	0	0
2	1	1
3	2	3
4	3	6
5	4	10
6	5	15

每支战队在每场比赛开始前需要告知裁判本场比赛将会使用的阵容英雄选择情况,若此时某战队的英雄分使用量已经大于 15 分,则本场比赛该战队需要重新进行英雄选择。每支战队的英雄选择符合规则后方可开启本局比赛

选手及战队需按照游戏内相关规则进行英雄选取,若出现其他异常情况,须第一时间告知裁判相关情况,否则产生一切后果将由战队自行承担

举例:战队在前 3 场比赛中全部使用特木尔+宁红夜+岳山的阵容,则剩余的英雄分为  $15-3 \times (0+1+2) = 6$  分,第 4 场中该战队使用特木尔+岳山+迦南,使用该阵容的战队英雄分消耗量为  $3+3+0=6$  分,达到英雄分上限(15分),则该战队第 5 场、第 6 场无法使用特木尔、宁红夜、岳山、迦南中任一英雄进行比赛,该战队需要使用其他英雄进行比赛,第 7 场比赛开始英雄分将刷新至初始的 15 分

注:

- a) 英雄使用次数仅与战队英雄登场次数有关,与英雄使用者无关;
- b) 战队在当前赛段剩余的英雄分无法保留到下个赛段;
- c) 在英雄分使用超额前,若战队向裁判提交的本局战队的阵容英雄选择情况与实际登场阵容英雄不符,英雄使用次数记录情况为实际英雄登场次数。

## 五、赛事奖励

单排奖励一览:

赛事模式	阶段	说明	奖金 (元)	虚拟奖励
单排	海选阶段	参赛奖	/	高校挑战赛春季赛主题头像x1/人
		优胜奖 (小组第一)	/	盖世宝箱任选礼x10/人; 隐族秘宝经验x10级/人
	大区赛	名次奖 (4个大区)	冠军: 1500	高校挑战赛定制学士帽头套x1/人
			亚军: 1000	高校挑战赛定制学士帽头套x1/人
			季军: 500	高校挑战赛定制学士帽头套x1/人
			4~8名: 200	高校挑战赛定制学士帽头套x1/人
	全国总决赛	名次奖	冠军: 10000	高校枪旗x1/人; 盖世宝箱任选礼x20/人; 武道无殇八极/咏春任选x1/人
			亚军: 7000	盖世宝箱任选礼x15/人; 武道无殇八极/咏春任选x1/人
			季军: 5000	盖世宝箱任选礼x10/人; 武道无殇八极/咏春任选x1/人
			第4名: 3000	盖世宝箱任选礼x5/人; 隐族秘宝经验x20级/人
			第5名: 2000	盖世宝箱任选礼x5/人; 隐族秘宝经验x20级/人
			第6~10名: 1000	盖世宝箱任选礼x3/人; 隐族秘宝经验x10级/人
第11~16名: 500	盖世宝箱任选礼x2/人; 隐族秘宝经验x5级/人			

### 三排奖励一览:

赛事模式	阶段	说明	奖金 (元)	虚拟奖励
三排	海选阶段	参赛奖	/	高校挑战赛春季赛主题头像x1/人
		优胜奖 (小组第一)	/	盖世宝箱任选礼x10/人; 隐族秘宝经验x10级/人
	大区赛	名次奖 (4个大区)	冠军: 4500	高校挑战赛定制学士帽头套x1/人
			亚军: 3000	高校挑战赛定制学士帽头套x1/人
			季军: 1500	高校挑战赛定制学士帽头套x1/人
			4~8名: 600	高校挑战赛定制学士帽头套x1/人
	全国总决赛	名次奖	冠军: 30000	高校枪旗x1/人; 盖世宝箱任选礼x20/人; 武道无殇八极/咏春任选x1/人
			亚军: 21000	盖世宝箱任选礼x15/人; 武道无殇八极/咏春任选x1/人
			季军: 15000	盖世宝箱任选礼x10/人; 武道无殇八极/咏春任选x1/人
			第4名: 9000	盖世宝箱任选礼x5/人; 隐族秘宝经验x20级/人
			第5名: 6000	盖世宝箱任选礼x5/人; 隐族秘宝经验x20级/人
			第6~10名: 3000	盖世宝箱任选礼x3/人; 隐族秘宝经验x10级/人
第11~16名: 1500	盖世宝箱任选礼x2/人; 隐族秘宝经验x5级/人			

\*三排奖金将平均发放至队伍每一位队员 (包括替补)

\*虚拟奖励默认发放至选手的参赛账号中

## 六、参赛规则

### 6.1 参赛要求

持有中国身份证且年满 18 周岁的在校学生, 且参赛选手需在游戏内或赛事官网完成学信认证后方可参赛。

### 6.2 队伍名称

队伍名称不得含有: 低俗、色情淫秽、恐怖、暴力、赌博及其他与中华人民共和国法律法规、政策、社会公序良俗相悖的内容或与《永劫无间》游戏内元素相关的名称。

各参赛队伍的队伍名称总字符数量控制在 4-10 个, 且字符必须为英文字母或 0-9 数字或汉字, 不允许出现其他字符。

### 6.3 队伍标志

队伍标志不得含有：低俗、色情淫秽、恐怖、暴力、赌博及其他与中华人民共和国法律法规、政策、社会公序良俗相悖的内容或与《永劫无间》游戏内元素相关的标志。

队伍可依据队伍风格自行设计队伍标志，队伍标志设计完成后需提交至官方进行审核，待官方审核通过后才可在比赛中使用。

### 6.4 队伍口号

队伍口号不得含有：低俗、色情淫秽、恐怖、暴力、赌博及其他与中华人民共和国法律法规、政策、社会公序良俗相悖的内容。

队伍可依据学校文化/校园风格自行创建队伍口号，队伍口号需提交至官方进行审核，审核通过后方可使用。

### 6.5 选手名称

队伍名称及选手名称不得含有：低俗、色情淫秽、恐怖、暴力、赌博等内容或与《永劫无间》游戏内元素相关的名称。选手可选择“队伍简称+个人 id”形式作为选手名称，总字符数量不超过 10 个字符；名称内包含的字符必须为英文字母或 0-9 数字或汉字，不允许出现其他字符。示例“队伍简称+个人 id”：ABC 、 zxc

选手不得在比赛期间自行修改选手游戏昵称，相关昵称修改需求须及时向赛事组提出申请，赛事组许可后可进行昵称更改，若出现未向赛事组提出申请自行修改选手游戏昵称行为，导致提交参赛名单中选手昵称与实际参赛选手昵称不同，则该选手将无法参赛。

示例：提交名单中选手信息为 ABC 、 cd 开赛后选手自行将昵称改为 ABC 、 ef，则该选手将无法进行参赛。

### 6.6 队员/队伍更换

#### 6.6.1 队伍及队员相关

报名截止日后，队伍不允许进行任何队伍变动和人员变动/调整，包括但不限于：替换选手，新增选手，踢除选手，更改队伍名称/logo。如遇到非不可抗力因素导致出现队伍或队员变动，请及时联系裁判说明原因，并提供相应的证据截图，裁判有权决定是否允许进行调整。

**\*报名时间截止后队伍将无法修改报名信息。**

### **6.7 上场名单替换规则：**

上场名单的更改、提交和替换均以队伍队长提交的版本为准。

在比赛期间，队伍需要在指定的时间内，通过赛事组委会的官方通道替换下一比赛日的上场名单，如逾期未收到任何阵容更改的请求，视为名单无更换。

### **6.8 紧急替换**

如果遇上紧急情况需要在规定时间后，提出名单替换，队伍需及时告知官方，并且提交充分的证明，官方将根据证明判定是否属于紧急情况，并有权检查队伍提供的证明是否属实。

如果申请提交过晚，官方将无法对前往比赛的新选手做出合理安排。最终，赛事组委会将根据

证明以及实际情况决定批准或否决此申请。同时官方有权根据情节严重程度，给予相应处罚，包括但不限于：禁用角色，扣除奖金，比赛判负（禁赛），积分扣除等。

### **6.9 赛中替换**

队伍可以在一局比赛后替换选手，一场比赛（BO3）中允许 1 次 1 人次的赛中替换，替换结果最终以队伍在换人阶段所决定的结果为准。

如遇特殊情况则官方有权做出最终判定。

# 七、比赛进程

## 7.1 赛前调试

在比赛开始前，选手自行进行设备检查包括但不限于以下内容：

确认游戏设备的质量；网络调试；确认语音聊天系统功能正常；配置天赋与印记；调整游戏内的设置；进行一定的游戏内热身。

## 7.2 选择失误

在游戏内角色阵容选择阶段，如有出现由于选手、队伍本身原因造成选择失误，比赛流程正常进行，不会重启流程，维持游戏内选择结果，包括但不限于：

- 1) 讨论战术错过选取时间
- 2) 讨论时间过久，剩余时间选手未找到角色错过时间
- 3) 队伍沟通或选手操作有误选择其他角色

如果角色阵容阶段由于网络、服务器等特殊情况导致无法正常选择，将按照赛事流程进行角色阵容选取流程重启。重开流程必须全程在官方工作人员的指示下完成，官方有权定义该局比赛的角色阵容选择阶段是否重启。

## 7.3 其他

如果出现游戏 bug、服务器断开连接或出现任何其他故障中断了房间内大部分选手读取进程，使选手在游戏开始后无法加入游戏，则游戏必须立刻暂停，直到所有选手都连接到游戏中。

如因选手个人网络，设备原因，导致游戏卡顿，客户端崩溃等故障，则游戏继续，官方不给予重赛/游戏暂停。

## 7.4 比赛后程序

### **7.4.1 比赛结果有异议**

若队伍对比赛结果有异议，可在该场比赛结束后的 24 小时内向官方提交材料，若超过 24 小时，官方将不受理任何针对该场比赛提出的质疑。

官方将会秉持公平、公正、公开的原则进行调查，在官方进行调查的过程中，任何队伍不得对正在调查的事件公开发表言论，队伍及其选手不得公开质疑其他队伍或选手可能受到的惩罚

一旦官方公布调查结果，队伍及其选手不得对该结果有异议，同时不可公开质疑赛事组委会及官方的任何决策。

### **7.4.2 弃赛**

因队伍自身原因，自愿放弃或退出当前赛事活动，将按照 0 分计算当前阶段队伍弃赛的所有未参与比赛场次。

### **7.4.3 重赛条例**

在比赛期间，如果发生了影响竞技公平性或无法继续游戏的突发情况，官方有权裁定比赛重新开始，包括但不限于裁定重启某个或多个赛事流程、重开某场或多场比赛。具体由官方根据实际情况进行裁定，队伍不得有异议。

## **7.5 暂停规则**

### **7.5.1 游戏暂停**

在线上赛阶段，各参赛队伍不允许因个人原因要求裁判进行比赛暂停，包括但不限于：网络卡顿，掉线，游戏崩溃。如遇到游戏服务器崩溃等严重游戏 bug 问题，导致比赛无法正常进行，官方将在评估问题严重性后，决定是否进行游戏暂停/重开等处理。队伍如果在比赛中如遇到突发情况，可以及时在沟通软件中告知裁判，裁判有权决定是否予以暂停。

在线下赛阶段，选手在发生突发情况时可以向裁判阐述原因并申请暂停游戏。可接受的原因包括：

- (1) 意外断开或信号延迟（例如网路延迟大于 100ms）
- (2) 硬件或软件发生故障（例如设备故障或客户端出现问题）
- (3) 选手身体受到干扰（例如受到干扰或桌椅出现了损坏）
- (4) 选手身体不适、疾病、伤病或者宣布无法比赛的情况下，队伍可以请示官方人员进行一次暂停。

选手在未得到裁判许可的情况下暂停或者取消暂停比赛，会被认为是影响比赛公平性的行为，官方将根据具体情况决定如何处罚。

### **7.5.2 指导暂停**

官方可以在任何时间，自主决定游戏暂停或者控制选手暂停。

## **八、比赛规则**

### **8.1 比赛账号、版本与服务器**

#### **8.1.1 账号**

高校赛中选手将使用自己的账号进行比赛。

#### **8.1.2 服务器**

高校赛海选赛、大区赛：海选赛、大区赛将在游戏正式服服务器中进行，比赛版本与正式服游戏版本一致。

高校赛全国总决赛：全国总决赛将在比赛服进行，总决赛比赛服版本与职业联赛版本保持一致。

### **8.1.3 线上赛设备、通讯与视频录制要求**

- 1) 参赛选手需自行准备参赛设备，并在比赛开始前完成调试；
- 2) 所有参赛选手需在比赛前进行赛前身份验证（包括但不限于：身份证，学生证）
- 3) 选手需要使用官方指定的线上通讯软件与队友以及裁判沟通；
- 4) 选手严禁使用键鼠所附带的宏编辑功能；
- 5) 比赛中选手不允许使用与赛事无关通讯设备进行通讯；
- 6) 选手需对比赛第一视角进行全程录屏，用作问题反馈，网络卡顿等视频证据，官方有权在任意阶段向选手收集赛事过程中相关的视频及语音录制文件。为了保证赛事公平性，选手需配合官方准备相应的监控设备或软件，包括但不限于摄像头、视频监控软件、语音监控软件等。选手需配合官方进行赛事监控流程，包括但不限于赛前验证、赛中监听、赛后核验等。如选手未能按照官方要求进行赛事监控，官方有权对选手进行处罚，包括但不限于取消选图权、取消比赛资格等，并且官方将有权收回该队伍已获得的比赛成绩，包括过往阶段及本阶段所获得的名次、参赛资格、及已获得的奖金、游戏内奖励等。

### **8.1.4 线下赛要求**

- 1) 参赛选手需自行准备键盘鼠标，并在比赛开始前完成调试；
- 2) 所有参赛选手需在比赛前进行赛前身份验证（包括但不限于：身份证，学生证）；
- 3) 选手严禁使用键鼠所附带的宏编辑功能；
- 4) 比赛中选手不允许使用与赛事无关通讯设备进行通讯。

# 九、选手行为

## 9.1.不公平游戏

以下行为会被认为是不公平游戏，并将由《永劫无间》高校挑战赛官方自行裁定处罚。

### 9.1.1 合谋

合谋的定义是两名或两名以上选手达成协议，使其他选手处于不利局面。合谋包括但不限于如下举动：

- A.串通比赛，也就是两名或两名以上非同队选手达成协议，不在游戏中互相伤害、约定跳点、恶意刷分，或是没有在游戏中以合理的标准进行竞争。
- B.事先与其他队伍选手安排分割奖金和/或任何其他形式的报酬。
- C.向一名同谋者发送或者接收暗号、电子信号或者其他东西，反之亦然。
- D.由于奖金或其他任何理由，有意在某局游戏中违规，或是唆使其他选手如此行动

### 9.1.2.竞技体育道德

任何队伍都应在高校挑战赛的游戏时刻秉承良好的竞技体育精神，尽全力参与比赛，始终保持诚实，并保证公平游戏的原则不被破坏。在任何情况下，任何队伍及其成员不得出现消极比赛、非法获得其他队伍的保密资讯（包括但不限于队内语音、战术保密内容等）或者其他明显违背体育道德及竞技公平性的行为。

### 9.1.3 利用漏洞

利用漏洞的定义是故意使用任何游戏内的 bug 以获得优势。利用漏洞包括但不限于如下举动：躲入未被空气墙限制的位置规避伤害、不消耗钩锁情况下无限浮空或升空、角色技

能表现中的小故障或者任何由高校挑战赛官方认定的、不符合游戏机制以外的游戏功能。

选手 在比赛中利用任何高校挑战赛官方已告知的漏洞是被禁止的，若发现，高校挑战赛官方有权以最高直接扣除积分或取消晋级名额等严厉的处罚惩罚利用漏洞的队伍。

#### **9.1.4 窥屏**

观看或者试图观看观战者画面或有意监听其他队伍游戏内战术指挥。

#### **9.1.5 代打**

使用其他选手的账号比赛或者教唆、怂恿及指引其他人使用另一名选手的账号进行游戏。

官方将可以在任一阶段要求选手进行身份验证。

#### **9.1.6 作弊方法**

使用任何种类的作弊设备及/或作弊程序，或者任何相似的作弊方法（例如信号装置和键鼠宏命令等等）。

#### **9.1.7 故意断开**

在没有正当以及明确阐明原因的情况下故意断开连接，或在出现异常时不配合官方进行调整，导致问题严重性上升从而获利的。

#### **9.1.8 高校挑战赛自由裁量权**

对于其他任何违反本规则，为竞技游戏而制定的完整性标准的举动及不作为行为，高校挑战赛官方都拥有自由裁量权。

#### **9.1.9 不和谐言论**

赛事过程中禁止选手进行嘲讽，包括但不限于向对手喊话、挑衅、或者辱骂对手等。

（游戏内自带的游戏表情不限制使用）

#### **9.1.10 干扰/无礼行为**

队伍成员不可以对其他队伍成员、粉丝或者官方人员采取任何动作或者打任何手势，也

不可以煽动其他任何人做同样的内容，包括：嘲笑、干扰以及敌视行为。

#### **9.1.11 侮辱行为**

对高校挑战赛官方、其他队伍成员或者观众的侮辱是无法容忍的。多次违反礼节，包括但不限于：侵犯其他选手的电脑、身体以及物品的，将会受到处罚。队伍成员以及他们的嘉宾

(如果有的话) 必须有礼貌地对待所有参加比赛的个人。

#### **9.1.12 未经许可的通信**

比赛期间，首发选手的交流仅限于首发选手队伍的成员之间。

#### **9.1.13 身份**

选手不可以遮挡他/她的脸部，或者采取任何试图向高校挑战赛官方隐瞒其身份的行为。

高校挑战赛官方必须可以在任何时候辨别出每名选手的身份，并且可以命令选手移除任何会妨碍选手身份辨认或者会分散其他选手或高校挑战赛官方人员注意力的事物。

### **9.2. 不专业的行为**

#### **9.2.1. 遵循规则的义务**

除非另有明确规定，否则侵犯或者违反《永劫无间》高校挑战赛赛事规则是可以进行处罚的，无论是否有意为之。尝试违反或者侵犯规则也可能经处罚。

#### **9.2.2 歧视与诋毁**

队伍成员不得由于种族、肤色、人种或者社会出身、性别、语言、宗教信仰、政治立场或者其他任何观点、财务状况、血缘或者其他任何地位、性取向或其他任何原因，通过侮辱、

歧视或诋毁言辞或行为冒犯国家、个人或者团体的尊严及完整性。

#### **9.2.3 未经许可发布信息**

在整个高校挑战赛期间，队伍发布不允许在官方正式发布前，透露比赛相关保密信息/文件。如果一个队伍在已被告知情况下仍继续发布，则该队伍成员及/或队伍将会遭受处罚。

#### **9.2.4 选手行为调查**

如果高校挑战赛官方认定一个队伍或者队伍成员违反了任何永劫无间及高校挑战赛规则，高校挑战赛官方可以全权决定是否进行处罚。如果高校挑战赛官方人员联系一名队伍成员进行调查，那么这名成员有告知实情的义务。如果队伍成员隐瞒信息或者误导高校挑战赛官方人员以阻碍调查，那么这个队伍及/或队伍成员将会遭受惩罚。

#### **9.2.5 保密义务**

队伍成员不得以任何通信手段，包括所有社交媒体的渠道，公开任何由高校挑战赛或网易游戏及任何附属机构所提供的保密信息。

#### **9.2.6 拒绝服从**

任何队伍成员均不得拒绝或者不听从高校挑战赛官方的指令或决定。

#### **9.2.7 假赛**

任何队伍及其成员不得基于为本人或他人获取不正当利益之目的，直接或间接（包括但不限于：提出、同意、谋划、或者尝试等）参与任何可能改变比赛进程、结果，以及全面或部分改变比赛不确定性的行为。任何队伍及其成员有义务将任何与假赛直接或间接有关的行  
为和信息上报给高校挑战赛官方，知情不报者将有机会受到连带惩罚，具体惩罚将由高校挑战赛官方自行决定。

#### **9.2.8 文件及其他要求**

整个高校挑战赛比赛期间，高校挑战赛官方可能会在不同的时期要求队伍提供文件或者其他合理的物品。如果文件达不到高校赛设置的标准，那么队伍可能会遭受处罚。如果没有收到要求的物品以及没有在规定的时间内完成它，那么队伍会遭受处罚。

## **9.3 裁判**

### **9.3.1 裁判职责**

裁判是官方工作人员，负责判断发生在赛前、赛中以及紧跟赛后发生的比赛相关问题、疑问和情况，包括但不限于：

- 1) 赛前检查选手的个人讯息、账号讯息和设备；
- 2) 宣布比赛开始；
- 3) 指挥比赛中的暂停/继续；
- 4) 对于赛中违反规则的行为进行惩罚；
- 5) 确认比赛结束以及比赛结果。

### **9.3.2 裁判举止**

自始至终，裁判的行为都应当具有专业性，并且应该以公正的方式进行裁决。不得对任何选手、队伍、所有者以及其他个人展示出喜爱或偏见。

若在比赛过程中发生突发情况时，选手应当服从裁判指示进行或停止游戏操作。

### **9.3.3 最终裁决**

如果队伍对裁决有质疑，可透过进行申诉。官方始终保留比赛期间所有裁决的最终决定权。

### **9.3.4 默示授权**

官方有权对赛事过程进行拍照、录像、录音。队伍应当按照赛事流程在指定时间内就比赛的各环节事项完成确认，包括但不限于【角色、地图，人员轮换】，确认方式包括口

头确认和文字确认。队伍未在规定时间内完成确认的，视为其授权并同意由官方以随机方式

代替队伍做出决定，队伍应对此决定予以严格执行。

## **9.4 赛事组委会**

### **9.4.1 规则变动与完善**

为确保比赛的公平竞争及完整性，官方根据实际情况可以随时对此规则进行修订、改动或者补充。此规则未详尽说明或存在疏漏的事项，由官方另行释明或制定相关规则或管理规范予以明确。上述规则的修订、改动或者补充，以及释明、新规制定，官方有权以邮件、电子公告、纸质公告或其他一切恰当之方式发布实施。

所有官方人员沟通内容如与官方正式公布的规则发生冲突的，应以官方正式公布的规则为准执行。

### **9.4.2 不可抗力**

如出现不可抗力因素（包括但不限于台风、地震、洪水、冰雹等自然灾害；政府行为；社会异常事件等），导致比赛胜负无法判定，比赛无法继续进行，则由官方判定比赛最终结果。

### **9.4.3 直播影像权**

所有与本届赛事相关的文件、图片、视音频资料的版权归赛事主办方所有，未经授权许可，任何人不得以任何方式擅自使用，违者必究。

### **9.4.4 最终决定权**

永劫无间官方在法律允许的范围内有权对赛事规则进行调整，以及对不端行为的惩罚。