

《永劫无间》锦鲤杯全球精英赛

赛事规则

目录

《永劫无间》锦鲤杯全球精英赛.....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 平台赛赛事规则：6

 4.1.1 比赛模式.....6

 4.1.2 晋级规则.....7

 4.2 入围赛赛事规则：7

 4.2.1 比赛模式.....7

 4.2.2 晋级规则.....8

 4.2.3 单排 BP 规则.....8

 4.2.4 三排 BP 规则.....9

 4.3 总决赛赛事规则：12

 4.3.1 比赛模式.....12

4.3.2 比赛规则	12
4.3.3 单排赛点制 BP 规则	12
4.3.4 三排赛点制 BP 规则	14
4.4 积分规则:	16
五、赛事奖励	19
六、参赛规则	20
6.1 参赛要求	20
6.2 队伍名称	20
6.3 队伍标志	20
6.4 队伍口号	20
6.5 选手名称	20
6.6 队员/队伍更换	21
6.6.1 队伍及队员相关	21
6.7 上场名单替换规则:	21
6.8 紧急替换	21
6.9 赛中替换	22
七、比赛进程	22
7.1 赛前调试	22
7.2 选择失误	22
7.3 其他	23
7.4 比赛后程序	23
7.4.1 比赛结果有异议	23

7.4.2 弃赛	23
7.4.3 重赛条例	23
7.5 暂停规则	24
7.5.1 游戏暂停	24
7.5.2 指导暂停	24
八、比赛规则	25
8.1 比赛账号、版本与服务器	25
8.1.1 账号	25
8.1.2 服务器	25
8.1.3 线上赛设备、通讯与视频录制要求	25
8.1.4 线下赛要求	26
九、选手行为	26
9.1.不公平游戏	26
9.1.1 合谋	26
9.1.2.竞技体育道德	26
9.1.3 利用漏洞	27
9.1.4 窥屏	27
9.1.5 代打	27
9.1.6 作弊方法	27
9.1.7 故意断开	27
9.1.8 锦鲤杯自由裁量权	27
9.1.9 不和谐言论	28

9.1.10 干扰/无礼行为.....	28
9.1.11 侮辱行为.....	28
9.1.12 未经许可的通信.....	28
9.1.13 身份	28
9.2.不专业的行为	28
9.2.1.遵循规则的义务	28
9.2.2 歧视与诋毁	29
9.2.3 未经许可发布信息	29
9.2.4 选手行为调查	29
9.2.5 保密义务	29
9.2.6 拒绝服从	29
9.2.7 假赛	29
9.2.8 文件及其他要求	30
9.3 裁判	30
9.3.1 裁判职责	30
9.3.2 裁判举止	30
9.3.3 最终裁决	30
9.3.4 默示授权	31
9.4 赛事组委会.....	31
9.4.1 规则变动与完善	31
9.4.2 不可抗力	31
9.4.3 直播影像权	31

一、赛事介绍

永劫无间锦鲤杯全球精英赛是由网易游戏 24 工作室主办的面向全球永劫无间玩家的全民赛事。2024 锦鲤杯由三个主要赛道构成，包括高校赛、平台赛和海外联赛。其中高校赛和平台赛的优胜队伍将与 NBPL 春季赛 3-5 名竞争入围赛，最终决出单排、三排各 6 支队伍与 NBPL 春季赛前 2 名和来自海外四大赛区的 4 支队伍一起，争夺总冠军荣誉。

*选手成功报名并参与锦鲤杯后，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：5 月 27 日 - 6 月 7 日

平台赛：6 月 20 日 - 6 月 30 日

入围赛：7 月 9 日 - 7 月 14 日

总决赛：7 月 26 日 - 7 月 27 日（线下）

三、报名规则

3.1 报名入口

选手可以通过永劫无间官网-赛事中心-锦鲤杯专题页，或通过各直播平台进行报名

3.2 报名模式

参赛选手报名时需要选择参与模式（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锦鲤杯。平台赛道分为抖音平台和其他平台（CC，B 站，虎牙，斗鱼），报名参与抖音平台赛的选手也可以同时报名参与其他平台赛。

***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，抖音赛道单排参赛人数规模预估（288 人），三排参赛队伍规模预估（288 支队伍），其他平台单排参赛人数规模预估（336 人），三排参赛队伍规模预估（336 支队伍），最终参赛名单以实际通知为准。

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。

锦鲤杯平台赛职业选手参赛限制如下：

春季常规赛第四双周大名单于 5 月 6 日下午 6 点确认，该阶段名单内选手禁止参加锦鲤杯，名单外选手可自由参赛。

四、比赛赛制

4.1 平台赛赛事规则：

4.1.1 比赛模式

- 平台赛分成“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

4.1.2 晋级规则

- 平台赛阶段官方将以小组为单位，每 12 支队伍/人（单排、三排）为一组，共进行 3 场比赛（如果有人数不足的情况，将由具体情况进行增减）
- 抖音平台单排每个小组积分排名前 3 的队伍/人将晋级第二轮，第二轮积分第 1 的队伍晋级，共 6 支队伍/人（单、三排）晋级入围赛
- 其他平台单排每个小组积分排名前 3 的队伍/人将晋级第二轮，第二轮积分第 1 的队伍晋级，共 7 支队伍/人（单、三排）晋级入围赛
- 抖音平台三排每个小组积分排名前 3 的队伍/人将晋级第二轮，第二轮积分前 2 的队伍晋级，共 6 支队伍/人（单、三排）晋级入围赛
- 其他平台三排每个小组积分排名前 3 的队伍/人将晋级第二轮，第二轮积分前 2 的队伍晋级，第二轮每组积分 3-6 名队伍将进行额外一轮加赛，积分第一的队伍的晋级，共 7 支队伍/人（单、三排）晋级入围赛

*平台赛单排和三排赛将不设立英雄使用限制。

4.2 入围赛赛事规则：

4.2.1 比赛模式

- 入围赛队伍将由 2024 高校挑战赛前 2 的队伍，13 支平台赛晋级队伍和 NBPL 联赛 3-5 名，共 18 支队伍组成
- 18 支队伍将会分为 A、B、C 三组，每日由其中两组进行对战
- 入围赛分成“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

4.2.2 晋级规则

- 入围赛阶段，18 支队伍将分为 3 组，进行分组积分对战，积分前 6 的队伍/人（单排、三排）晋级总决赛

4.2.3 单排 BP 规则

- 当日比赛的十二位单排选手将被随机抽入 A、B、C、D、E、F 六个选手池，比赛六局选手池按照如下顺序进行选取：

图一：A 第一轮选取，B 第二轮选取，C 第三轮选取，D 第四轮选取，E 第五轮选取，F 第六轮选取

图二：F 第一轮取，E 第二轮选取，D 第三轮选取，C 第四轮选取，B 第五轮选取，A 第六轮选取

图三：D 第一轮取，C 第二轮选取，B 第三轮选取，A 第四轮选取，F 第五轮选取，E 第六轮选取

图四：E 第一轮取，F 第二轮选取，A 第三轮选取，B 第四轮选取，C 第五轮选取，D 第六轮选取

图五：B 第一轮取，A 第二轮选取，F 第三轮选取，E 第四轮选取，D 第五轮选取，C 第六轮选取

图六：C 第一轮取，D 第二轮选取，E 第三轮选取，F 第四轮选取，A 第五轮选取，B 第六轮选取

- 地图池变更

图 1：聚窟洲夜晚

图 2：火罗国黄昏

图 3: 聚窟洲早晨

图 4: 火罗国阴天

图 5: 火罗国黄昏

图 6: 聚窟洲黄昏

- 英雄选取上限调整为:

第一轮:仅受英雄使用次数限制

第二轮:受英雄使用次数限制, 若第一轮选取某英雄选取次数大于 1 (2), 则第二轮无法选用该英雄

第三轮:受英雄使用次数限制, 若前序轮次单轮内某英雄选取次数大于 1 (2) 或前序轮次某英雄选取次数总和大于 1 (2), 则第三轮无法选用该英雄

第四轮-第六轮:与第三轮相同

4.2.4 三排 BP 规则

- 每日赛前, 当日比赛的十二支三排战队将被随机抽入战队池一、战队池二、战队池三三个战队池, 每天比赛按照顺序进行选取

图一: **战队池一** 首轮选取, **战队池二** 次轮选取, **战队池三** 末轮选取

图二: **战队池二** 首轮选取, **战队池三** 次轮选取, **战队池一** 末轮选取

图三: **战队池三** 首轮选取, **战队池一** 次轮选取, **战队池二** 末轮选取

图四: **战队池一** 首轮选取, **战队池二** 次轮选取, **战队池三** 末轮选取

图五: **战队池二** 首轮选取, **战队池三** 次轮选取, **战队池一** 末轮选取

图六: **战队池三** 首轮选取, **战队池一** 次轮选取, **战队池二** 末轮选取

- 地图池变更

图1：火罗国-晴天

图2：火罗国-阴天

图3：火罗国-晴天

图4：聚窟洲-黄昏

图5：聚窟洲-夜晚

图 6：聚窟洲-黄昏

- 三排英雄分限制

在三排模式的比赛中，战队的英雄选择将会受到英雄分的限制，选手需按照游戏内英雄积分规则选择英雄阵容。

英雄积分按照如下规则选取，具体规则说明如下：

英雄分：在每一赛段开始前，每支战队都会获得**9分**英雄分，用于当前赛段的英雄选择，每6场比赛结束后，英雄分将刷新至**9分**。

英雄分消耗：战队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：

英雄分消耗规则		
英雄使用次数	单次消耗英雄分	累计消耗英雄分
1	0	0
2	0	0
3	3	3
4	5	8
5	7	15

英雄分规则需按照游戏内指引进行，如遇突发情况，战队需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**9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 $9-3\times(0+0+3)=0$ 分，达到英雄分上限（9分），则该战队第4场、第5场、第6场无法使用特木尔、宁红夜、岳山中任一英雄进行比赛，该战队需要使用其他英雄进行比赛

注：

1) 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；

- 2) 战队在当前赛段剩余的英雄分无法保留到下个赛段;
- 3) 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。

- 三排英雄分上涨规则

每个选取顺位的四支战队同时选取英雄

首轮选取的战队: 仅受英雄分限制

次轮选取的战队: 受英雄分限制, 若首轮选取某英雄选取次数 ≥ 3 , 则该英雄的英雄选择分数+1

末轮选取的战队: 受英雄分限制, 若首轮和次轮选取某英雄选取次数 ≥ 3 , 则该英雄的英雄选择分数+1, 若首轮和次轮选取某英雄选取次数 ≥ 5 , 则该英雄的英雄选择分数+2

*英雄分上涨仅受上一轮英雄选取次数影响, 不受本轮英雄选取次数影响

4.3 总决赛赛事规则:

4.3.1 比赛模式

- 总决赛将采取线下比赛模式
- 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

4.3.2 比赛规则

- 总决赛阶段共计两个比赛日, 比赛将采取“赛点制 BP 规则”首个比赛日共进行最多 8 场单排模式比赛, 最终决出单排总决赛的冠军人选。第二个比赛日将进行最多 8 场三排模式比赛, 最终决出三排总决赛的冠军队伍

4.3.3 单排赛点制 BP 规则

- **单排 BP 顺序：**当日比赛的十二位单排选手将被随机分入 A、B、C、D、E、F 六个选手池，比赛前六局选手池按照如下顺序进行选取：

图一： A 第一轮选取， B 第二轮选取， C 第三轮选取， D 第四轮选取， E 第五轮选取， F 第六轮选取

图二： F 第一轮选取， E 第二轮选取， D 第三轮选取， C 第四轮选取， B 第五轮选取， A 第六轮选取

图三： D 第一轮选取， C 第二轮选取， B 第三轮选取， A 第四轮选取， F 第五轮选取， E 第六轮选取

图四： C 第一轮选取， D 第二轮选取， E 第三轮选取， F 第四轮选取， A 第五轮选取， B 第六轮选取

图五： B 第一轮选取， A 第二轮选取， F 第三轮选取， E 第四轮选取， D 第五轮选取， C 第六轮选取

图六： E 第一轮选取， F 第二轮选取， A 第三轮选取， B 第四轮选取， C 第五轮选取， D 第六轮选取

图七图八每局结束将 12 位选手重新分入 A、B、C、D、E、F 六个选手池，未进入赛点的选手按照实时积分倒序（由低到高）分入选手池中，进入赛点的选手则在赛点选手之间按照积分正序分入选手池中，如分数由高到低选手排名为 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12，1 2 3 4 5 为赛点选手，则本轮分组为 A 组 12 11，B 组 10 9，C 组 8 7，D 组 6 1，E 组 2 3，F 组 4 5

比赛第七，第八局选手池按照如下顺序进行选取：

图七-图八： A 第一轮选取， B 第二轮选取， C 第三轮选取， D 第四轮选取， E

第五轮选取， F 第六轮选取

- 地图池变更

	单排小组赛		单排决赛	
	地图	天气	地图	天气
game1	龙隐洞天	夜半 (虫)	龙隐洞天	夜半 (虫)
game2	火罗国	晴天 (无)	火罗国	晴天 (无)
game3	聚窟洲	正午 (无)	聚窟洲	正午 (无)
game4	龙隐洞天	日暮 (无)	龙隐洞天	日暮 (无)
game5	火罗国	黄昏 (虫)	火罗国	黄昏 (虫)
game6	聚窟洲	夜晚 (虫)	聚窟洲	夜晚 (虫)
game7			火罗国	星夜 (虫)
game8			聚窟洲	黄昏 (虫)

- 单排英雄选取上限调整为:

8 场比赛至少出 7 个英雄，仅有一个英雄可选用 2 次

在 BP 中若前序所有轮次内某英雄选取次数大于等于 2，则本局无法选择该英雄

- 赛点分暂定为 21 分（若有变动以主办方通知为准）

4.3.4 三排赛点制 BP 规则

- **三排 BP 顺序：**当日比赛的十二支三排战队将被随机抽入战队池一、战队池二、战队池三 三个战队池，比赛前三局按照如下顺序进行选取，后五局采用末位首选制进行选取

图一：战队池一 首轮选取，战队池二 次轮选取，战队池三 末轮选取

图二：战队池二 首轮选取，战队池三 次轮选取，战队池一 末轮选取

图三：战队池三 首轮选取，战队池一 次轮选取，战队池二 末轮选取

图四 - 图八：战队池一 首轮选取，战队池二 次轮选取，战队池三 末轮选取

图四 — 图八每局结束将 12 位选手重新分入战队池一、战队池二、战队池三 三个选手池，未进入赛点的选手按照实时积分倒序（由低到高）分入选手池中，进入赛点的选手则在赛点选手之间按照积分正序分入选手池中，如第六把分数由高到低选手排名为 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12，1 2 3 4 5 6 为赛点选手，则本轮分池为战队池一 12 11 10 9，战队池二 8 7 1 2，战队池三 3 4 5 6

- 地图池变更

三排小组赛		三排决赛	
地图	天气	地图	天气
龙隐洞天	日暮 (无)	聚窟洲	夜晚 (虫)
火罗国	晴天 (无)	龙隐洞天	夜半 (虫)
聚窟洲	正午 (无)	火罗国	黄昏 (虫)
火罗国	黄昏 (虫)	龙隐洞天	日暮 (无)
聚窟洲	夜晚 (虫)	火罗国	晴天 (无)
龙隐洞天	夜半 (虫)	聚窟洲	正午 (无)
		火罗国	星夜 (虫)
		聚窟洲	黄昏 (虫)

- 英雄分：分为两个赛段，前三局一个赛段，后五局一个赛段。前三局英雄分为 **0 分**，后五局英雄分为 **9 分**。**单个赛段结束后英雄分与英雄上涨次数刷新。**
- 赛点分暂定为 42 分（若有变动以主办方通知为准）

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：

12 人单排积分规则		
排名	系数	排名分
1	1.1/1.2（待定）	3
2	1	2
3	1	1.5
4	1	1.5
5	1	1
6	1	1
7	1	0.5
8	1	0.5
9	1	0.5
10	1	0
11	1	0
12	1	0
击败分为 1		
12 人三排积分规则		
排名	系数	排名分
1	1.1/1.2（待定）	4

2	1	2.5
3	1	2
4	1	1.5
5	1	1.5
6	1	1
7	1	1
8	1	0.5
9	1	0.5
10	1	0.5
11	1	0
12	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；

- (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。

五、赛事奖励

赛事奖励一览：

入围赛名次	三排 (元)	单排 (元)
冠军	30000	13000
亚军	18000	8000
季军	10000	5000
第4名	7500	3500
第5名	5000	2000
6-8名	3500	1500
9-12名	2000	800

总决赛名次	三排 (元)	单排 (元)
冠军	90000	35000
亚军	60000	23000
季军	45000	18000
第4名	30000	12000
第5名	24000	10000
6-8名	9000	3500
9-12名	6000	2500
总决赛单局奖励 (最高8局)	三排 (元)	单排 (元)
击败榜首	5000	2000
单局积分第一	3000	2000

*三排奖金将平均发放至队伍每一位队员（包括替补）

*赛点制总决赛奖金附加规则：夺冠选手/队伍获得赛点制剩余所有未产生的单局排名奖金（例：A 选手赛点制 4 场获得冠军，除获得已得排名奖金和单局积分第一奖金外，还获得 5-8 局单局积分第一奖金）

六、参赛规则

6.1 参赛要求

持有中国身份证且年满 18 周岁的玩家即可参赛。平台赛需要玩家认证对应平台主播身份且在比赛时开启直播。

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。如遇到非不可抗力的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，官方会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

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，导致比赛无法继续正常进行，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

锦鲤杯选手将使用自己的账号进行比赛。

8.1.2 服务器

平台赛和入围赛正式服服务器中进行，比赛版本与正式服游戏版本一致。

总决赛：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，护照）
- 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，护照）；
- 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》锦鲤杯官方自行裁定处罚。

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

任何队伍都应在锦鲤杯的游戏中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

能表现中的小故障或者任何由锦鲤杯官方认定的、不符合游戏机制以外的游戏功能。选手在比赛中利用任何锦鲤杯官方已告知的漏洞是被禁止的，若发现，锦鲤杯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 锦鲤杯自由裁量权

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，锦鲤杯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

对锦鲤杯官方、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锦鲤杯官方隐瞒其身份的行为。锦鲤杯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锦鲤杯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》锦鲤杯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受处罚。

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

在整个锦鲤杯期间，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的情況下仍继续发布，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

如果锦鲤杯官方认定一个队伍或者队伍成员违反了任何永劫无间及锦鲤杯规则，锦鲤杯官方可以全权决定是否进行处罚。如果锦鲤杯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锦鲤杯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，公开任何由锦鲤杯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锦鲤杯官方的指令或决定。

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 为和信息上报给锦鲤杯官方，知情不报者将有机会受到连带惩罚，具体惩罚将由锦鲤杯官方自行决定。

9.2.8 文件及其他要求

整个锦鲤杯比赛期间，锦鲤杯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。如果文件达不到锦鲤杯设置的标准，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。