

《永劫无间》

城市联赛武神杯 S5 赛事规则

目录

1 赛事声明.....	1
2 赛制说明.....	2
2.1 术语定义.....	2
3 基础规则.....	2
3.1.1 默认分组规则:	2
3.1.2 武道对决 BO3/5 模式:	2
3.1.3 武道对决 KOF 模式:	3
3.1.4 房间设置 (非 KOF) :	3
3.2 赛区划分:	4
4 赛程与晋级规则.....	4
4.1 海选赛.....	4
4.1.1 海选小组赛.....	4
4.1.2 海选决赛.....	5
4.2 全国淘汰赛.....	5
4.2.1 大区赛名额分配:	5
4.2.2 大区赛赛制:	6
4.3 线下总决赛.....	6
4.3.1 16 进 8:	8
4.3.2 8 强双败赛.....	10
5 比赛进程:	10
6 比赛规则:	11

6.1 比赛账号、版本与服务器.....	11
7 选手行为:	12
8 其他:	17

1 赛事声明

本《永劫无间城市联赛武神杯 S5 赛事规则》（简称“规则”）适用于参加 2025 永劫无间城市联赛武神杯 S5（简称“赛事”）所有阶段的选手。

本规则旨在保证赛事能建立完整性、系统化、规范化的运作，并保证各选手参赛期间的竞技环境。

本次比赛将依照本规则执行，本规则将作为本次比赛的唯一判断依据。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，所有参赛选手需要按照主办方的赛程来进行所有的比赛。若选手对规则有任何疑问请于赛前咨询裁判。

此规则由永劫无间城市联赛赛事组委会制定并负责执行，永劫无间城市联赛赛事官方由 24 工作室、网易游戏、永劫无间城市联赛项目组人员共同组成，行使赛事相关权利并履行相关义务，在此规则中被称为“官方”。

2 赛制说明

2.1 术语定义

场：一场“武道对决”比赛中包含多“局”对阵。

局：每“局”对阵中包含多个小场。

小场：双方选手对阵的最小得分点，单败赛制中表现形式为 BO1，KOF 赛制表现形式为 round1。

KOF：“the King Of Fighters”双方轮番派人上阵较量，输者败后离场，换队内其他英雄上阵，直至某队无人可上为止，从而分出胜负

Round：轮次，KOF 赛制中双方选手对阵场次的最小单位

BO：单败制

BO n：“Best Of n game” n 场淘汰制（n 为最大游戏局数）

3 基础规则

3.1.1 默认分组规则：

组数=总人数/16（向上取整）；每组人数=总人数/组数（向上取整）；

示例：

实际到场 38 人，组数=38/16（向上取整）=3；每组人数=38/3（向上取整）=13；

最终分组：A 组 13 人；B 组 13 人；C 组 12 人。

3.1.2 武道对决 BO3/5 模式：

在至多 16 人的一场武道对决中，通过系统分组确认对阵，依据选手数进行淘汰赛制（如有轮空选手自动晋级），每局采用 BO3/5 决胜

3.1.3 武道对决 KOF 模式：

在至多 16 人的一场武道对决中，通过系统分组确认对阵，依据选手数进行淘汰赛制（如有轮空选手自动晋级），每局采用 5 人次 KOF 决胜

3.1.4 房间设置（非 KOF）：

玩法模式：武道对决；

玩法地图：火罗国；

明牌模式：开启；

环境天气：随机；

附近语音：关闭；

外观仅对队友及观战可见：开启；

设置每轮胜利条件：依据当前比赛模式 BO3/5 来设置三局两胜/五局三胜；

护甲品质：优品；

其他设置：依据房间默认；

房间设置（KOF）：

玩法模式：武道对决；

玩法地图：火罗国；

明牌模式：开启；

环境天气：随机；

附近语音：关闭；

外观仅对队友及观战可见：开启；

车轮战模式：设置车轮战需击败的英雄数 5

设置不同阵容数量要求：5

护甲品质：优品；

其他设置：依据房间默认；

3.2 赛区划分：

参与选手将根据海选门店所处省份（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（杭州节点）：浙江、上海、江苏、安徽、湖北

西区（成都节点）：重庆、四川、贵州、云南、西藏、青海、新疆、甘肃、宁夏、陕西

南区（广州节点）：广东、海南、江西、福建、广西、湖南、香港、澳门、台湾

北区（北京节点）：北京、黑龙江、吉林、辽宁、内蒙古、河北、天津、山东、山西、河南

最终晋级全国 16 强的名额将根据全国淘汰赛各大区参赛人数按比例分配

4 赛程与晋级规则

4.1 海选赛

4.1.1 海选小组赛

第一轮：参赛选手按照默认分组规则进行 1 场武道对决 BO3 比赛，每组第 1 选手获得第 1 个晋级决赛名额。

第二轮：除晋级选手外剩余选手进行第 2 场武道对决 BO3 比赛，每组第 1 选手获得第 2 个晋级决赛名额。

4.1.2 海选决赛

第一轮（人数 > 16 人时进行）：按默认分组规则选手分组后进行 1 场武道对决 BO5 模式比赛，每组前 2 名晋级至第二轮。

第二轮：晋级选手进行 1 场武道对决 BO5 模式比赛，最终第 1 名即为门店冠军，晋级至全国淘汰赛。

4.2 全国淘汰赛

4.2.1 大区赛名额分配：

赛区晋级决赛名额：根据全国淘汰赛各大区参赛人数按比例进行分配。

根据各赛区实际参赛人数占总参赛人数的比例，计算理论分配名额：

理论名额 = 总名额 16 × (赛区冠军人数/总赛点冠军人数)

各赛区先获得理论名额的整数部分（向下取整）

计算各赛区理论名额的小数部分作为余数，将剩余名额按照余数从高到低分配：

- 若余数相同，参赛人数多的赛区优先获得名额
- 若余数与人数均相同，则通过系统随机抽签分配

示例：假设总参赛 400 人，四赛区人数分别为：

东区 80 人 | 西区 80 人 | 南区 120 人 | 北区 120 人

理论名额计算：

东区 = $16 \times 80 / 400 = 3.2$

西区 = $16 \times 80 / 400 = 3.2$

南区 = $16 \times 120 / 400 = 4.8$

北区 = $16 \times 120 / 400 = 4.8$

初始分配:

东区 3 ; 西区 3; 南区 4; 北区 4 → 已分配 14 名额

剩余 2 名额分配:

按余数排序: 南区 0.8 > 北区 0.8 > 东区 0.2 = 西区 0.2

→ 南区、北区各补 1 名额, 最终分配:

东 3 | 西 3 | 南 5 | 北 5

4.2.2 大区赛赛制:

参赛选手去重后, 按照对应赛区所分配名额进行随机分大组, 大组人数均分为 4 个小组

大组数量=大区晋级决赛名额数; 每组人数=该大区赛点冠军总人数/组数 (向上取整) ;

小组组数=4; 每组人数=大组人数/组数 (向上取整) ;

分组规则示例:

大区实际到场 118 人, 有 4 个名额晋级总决赛, 大组数=4, 每大组人数=118/4 (向上取整) =30;

最终大组分组: A 组 30 人; B 组 30 人; C 组 29 人; D 组 29 人。

小组组数=4, 小组人数=29/4 (向上取整) =8;

最终小组分组:

A1: 8 人; A2: 8 人; A3: 7 人; A4: 7 人;

B1: 8 人; B2: 8 人; B3: 7 人; B4: 7 人;

C1: 8 人; C2: 7 人; C3: 7 人; C4: 7 人;

D1: 8 人; D2: 7 人; D3: 7 人; D4: 7 人;

第一轮（小组赛）：每组参赛选手进行 1 场武道对决 BO5（原本是 BO3）比赛，每组第 1 的选手获得晋级第二轮名额。

第二轮：小组晋级的参赛选手和同大组晋级选手进行武道对决 BO5 比赛，比赛采取双败赛制，对阵由官方抽签确定(原赛制为单败)，每组第 1 的选手晋级至全国总决赛。

当单名玩家获得多个海选赛点冠军时，也仅获得 1 个大区赛名额；该名额以首次获得冠军的海选赛点为准进行大区随机分组，重复名额不按照海选排名进行递补；

如上一届武神杯 16 强选手晋级到本次武神杯大区赛中，将被视为种子选手。

当大区名额大于种子选手数量时：种子选手将被分配到不同大组中(无需考虑排名，每个大组仅含 1 名种子选手)；

当大区名额小于种子选手数量时：

优先按上一届武神杯的选手排名，将排名靠前的选手依次分配到不同大组（每个大组先确保 1 名种子选手）；

剩余排名靠后的选手，按排名顺序两两配对，以“种子排名对阵”的方式分组(即高排名与低排名组合，分配至已有种子选手的大组中)。

示例 1（大区名额 = 种子选手数量）：

北部大区有 4 个晋级名额（对应 A、B、C、D 组），且有 4 名武神杯 S4 16 强选手晋级该赛段。

分组规则：通过抽签将 4 名选手分别分配到 4 个不同小组（无需考虑排名，每组 1 人）。

结果：4 名选手各占一组（如 1 号→A 组，2 号→B 组，3 号→C 组，4 号→D 组）。

示例 2（大区名额 < 种子选手数量）：

北部大区有 4 个晋级名额（对应 A、B、C、D 组），但有 6 名武神杯 S4 16 强选手晋级（排名为第 1、3、5、8、13、16）。

结果：A 组：第 1 名；B 组：第 3 名；

C 组：第 5 名、第 16 名；D 组：第 8 名、第 13 名。

4.3 线下总决赛

4.3.1 16 进 8：

该赛段将采用瑞士轮，最终决出 8 名选手晋级双败淘汰赛。游戏模式为武道对决 KOF。

瑞士轮：16 支选手进行至多 5 轮比赛，每一轮分组根据战绩进行对决，累计 3 败的选手淘汰，累计 3 胜的选手晋级。

第一轮：采取 BO5 的赛制，16 名选手根据抽签编号按顺序分为 8 组，进行对战，共计决出 8 位 1-0 的选手，8 位 0-1 的选手。

第二轮：采取 BO5 的赛制，8 位 1-0 的选手根据排名规则分为 4 组进行对战，8 支 0-1 的选手分为 4 组进行对战，共计决出 4 位 2-0 的选手，8 位 1-1 的选手，4 位 0-2 的选手。

第三轮：采取 BO5 的赛制，4 位 2-0 的选手分为 2 组进行对战，8 支 1-1 的选手分为 4 组进行对战，4 位 0-2 的选手分为 2 组进行对战，共计决出 2 位 3-0 的选手，6 位 2-1 的选手，6 位 1-2 的选手。2 位 0-3 的选手。

3-0 选手晋级 8 强，0-3 选手淘汰，其余 12 名选手进入第四轮。

第四轮：采取 BO5 的赛制，6 位 2-1 的选手分为 3 组进行对战，6 支 1-2 的选手分为 3 组进行对战，共计决出 3 位 3-1 的选手，6 位 2-2 的选手，3 位 1-3 的选手。

3-1 选手晋级 8 强，1-3 选手淘汰，其余 6 名选手进入第五轮。

第五轮：采取 BO5 的赛制，6 位 2-2 的选手分为 3 组进行对战，共计决出 3 位 3-2 的选手，3 位 2-3 的选手。

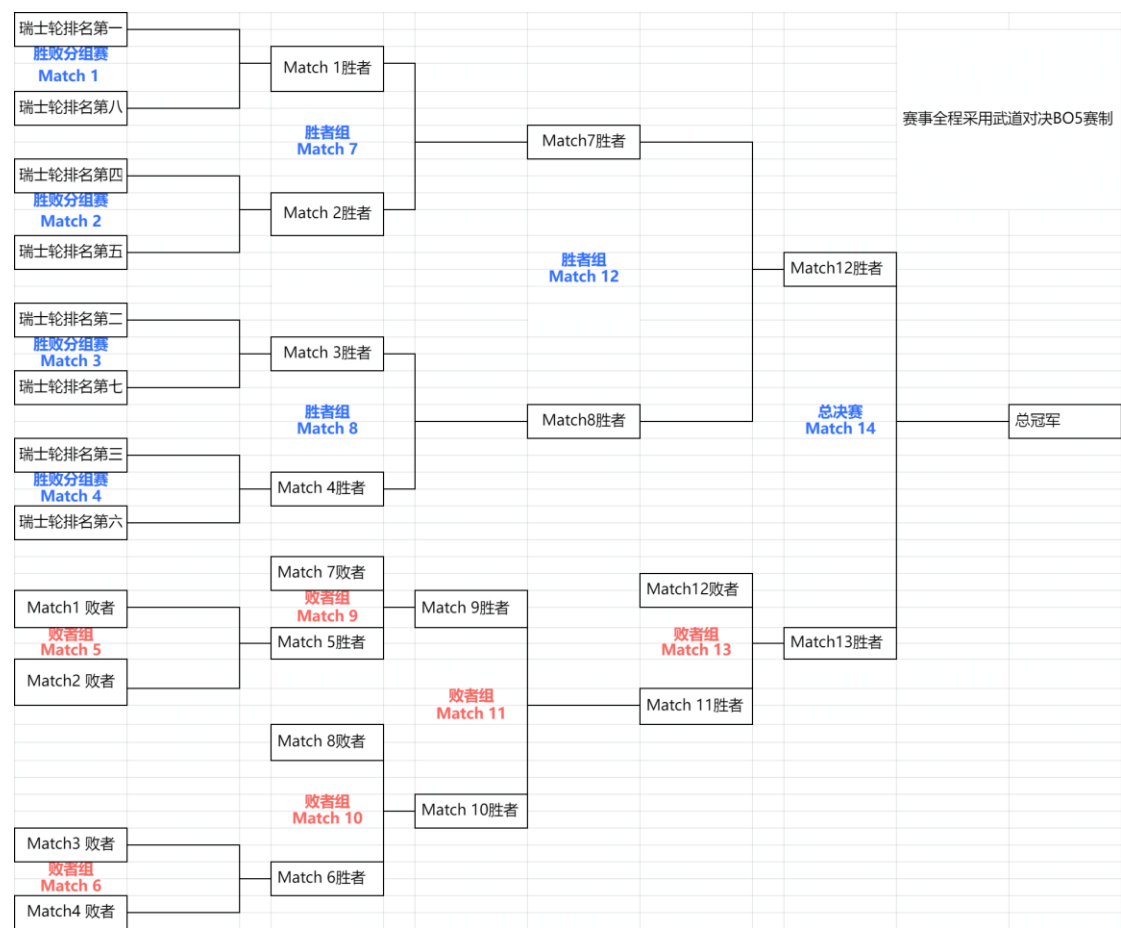
3-2 选手晋级 8 强，2-3 选手淘汰。

小组赛瑞士轮对阵场次如下：

												</							

4.3.2 8 强双败赛

8 名选手依据小组赛排名进行双败淘汰赛最终决出冠军，具体排名及其对应赛程如图：



5 比赛进程：

比赛结果有异议若选手对比赛结果有异议，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，任何选手不得对正在调查的事件公开发表言论，选手及其选手不得公开质疑其他选手或选手可能受到的惩罚。一旦官方公布调查结果，选手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。

因选手个人原因，公示比赛时间 10 分钟后仍未进入赛事游戏房间视为弃赛，做判负处理。

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，选手不得有异议。

暂停规则： 游戏暂停在线上赛阶段，各参赛选手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。选手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，选手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。

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。

6 比赛规则：

6.1 比赛账号、版本与服务器

账号：武神杯 S5 中选手将使用自己的账号进行比赛。

服务器：武神杯 S5 总决赛将在正式服服务器中进行，比赛版本与正式服游戏版本一致。

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
- 3) 选手需要使用官方指定的线上通讯软件与裁判沟通；
- 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；

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；
- 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；
- 5) 线下赛阶段提交信息后不可改名。

7 选手行为：

以下行为会被认为是不公平游戏，并将由《永劫无间》武神杯 S5 官方自行裁定处罚。

- 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

2) 竞技体育道德

任何选手都应在武神杯 S5 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，任何选手及其成员不得出现消极比赛、非法获得其他选手的保密资讯（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。

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武神杯 S5 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武神杯 S5 官方已告知的漏洞是被禁止的，若发现，武神杯 S5 官方有权以最高直接取消晋级名额等严厉的处罚惩罚利用漏洞的选手。

4) 窥屏观看或者试图观看观战者画面或有意监听其他选手游戏内战术指挥。

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。

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）。

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。

8) 武神杯 S5 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,武神杯 S5 官方都拥有自由裁量权。

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同样限制使用)

10) 干扰/无礼行为选手成员

不可以对其他选手成员、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。

11) 侮辱行为

对武神杯 S5 官方、其他选手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。选手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。

12) 身份

选手不可以遮挡他/她的脸部,或者采取任何试图向武神杯 S5 官方隐瞒其身份的行为。武神杯 S5 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武神杯 S5 官方人员注意力的事物。

13) 不专业的行为

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》武神杯 S5 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。

14) 歧视与诋毁选手成员

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。

15) 未经许可发布信息

在整个武神杯 S5 期间, 选手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。如果一名选手在已被告知的情況下仍继续发布, 则该选手成员及/或选手将会遭受处罚。

16) 选手行为调查

如果武神杯 S5 官方认定一名选手或者选手成员违反了任何永劫无间及武神杯 S5 规则, 武神杯 S5 官方可以全权决定是否进行处罚。如果武神杯 S5 官方人员联系一名选手成员进行调查, 那么这名成员有告知实情的义务。如果选手成员隐瞒信息或者误导武神杯 S5 官方人员以阻碍调查, 那么这名选手及/或选手成员将会遭受惩罚。

17) 保密义务

选手不得以任何通信手段, 包括所有社交媒体的渠道, 公开任何由武神杯 S5 或网易游戏及任何附属机构所提供的保密信息。

18) 拒绝服从

任何选手成员均不得拒绝或者不听从武神杯 S5 官方的指令或决定。

19) 假赛

任何选手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。任何选手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武神杯 S5 官方，知情不报者将有机会受到连带惩罚，具体惩罚将由武神杯 S5 官方自行决定。

20) 文件及其他要求

整个武神杯 S5 比赛期间，武神杯 S5 官方可能会在不同的时期要求选手提供文件或者其他合理的物品。如果文件达不到武神杯 S5 设置的标准，那么选手可能会遭受处罚。如果没有收到要求的物品以及没有在规定时间内完成它，那么选手会遭受处罚。

21) 裁判

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：

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

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、选手、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。

最终裁决如果选手对裁决有质疑，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。

默示授权官方有权对赛事过程进行拍照、录像、录音。选手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。选手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选手做出决定，选手应对此决定予以严格执行。

22) 赛事组委会

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。

8 其他：

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。

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。

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