

2026 永劫无间季中赛
(2026 Naraka: Bladepoint Mid-Season Championship)
赛事规则

目录

目录	1
1. 声明.....	2
2. 术语定义.....	3
3. 赛程.....	3
4. 奖金.....	4
5. 参赛要求.....	4
6. 队伍名单.....	7
7. 比赛规则.....	8
8. 地图天气.....	18
9. 比赛积分规则.....	19
10. 比赛账号、版本与服务器.....	22
11. 比赛设备.....	22
12. 比赛服装.....	23
13. 比赛进程.....	24
14. 裁判.....	30
15. 选手行为.....	31

16.	惩罚.....	40
17.	默示授权.....	41
18.	赛事组委会构成.....	41
19.	规则变动与完善.....	41
20.	不可抗力.....	41
21.	最终决定权.....	42

1. 声明

《永劫无间季中赛 (Naraka: Bladepoint Mid-Season Championship) 赛事规则》 (“规则”)适用于每支获得 MSC 参赛资格的战队, 包括战队的选手、教练、经理及其他管理人员、雇员、所属俱乐部及俱乐部所有者。本届季中赛共有 12 支战队进行角逐。

此规则旨在确保永劫无间季中赛能建立系统的完整性、规范化运作, 并保证战队间能公平地较量。标准化的规则将有益于所有参与到永劫无间季中赛中的各个角色, 包括但不限于选手、教练、战队、战队所属俱乐部以及俱乐部所有者。

此规则不会限制选手竞技水平的发挥。选手相关管理规范将通过《选手守则》予以进一步明确。

2. 术语定义

2.1. 游戏模式- (天人之战)

《永劫无间》游戏中的天人之战模式，直至产生

- 1)出现天选之人;
- 2) 单局游戏内时间结束

以上结果的其中之一。

2.2. 游戏模式- (武道对决)

《永劫无间》游戏中的武道对决模式，是指对阵双方选择各自的英雄与武器进行 1V1 三局两胜制的对局

2.3. 游戏

上述《永劫无间》的各类游戏模式统称为游戏

2.4. 比赛

比赛是指进行一系列的游戏：一轮比赛由多场比赛组成，一场比赛由多局游戏组成。

2.5. 地图

比赛中将使用游戏内的三张地图进行轮换交替比赛，分别为：聚窟洲，火罗国，龙隐洞天。

3. 赛程

6月23日	6月24日	6月25日	6月26日	6月27日	6月28日
MSC 小组赛					
单排 AB	三排 AB	单排 AC	三排 AC	单排 BC	三排 BC

7月3	7月4	7月5
-----	-----	-----

武道邀请赛	MSC 决赛	
	单排	三排

4. 奖金

4.1. 奖金总览

2026永劫无间季中冠军赛奖金: 25W美金 (金额250000\$)											
小组赛				决赛奖金				决赛第n局单局第一奖金			
单排		三排		单排		三排		单排		三排	
完赛奖金	420	完赛奖金	770	排名	奖金	排名	奖金	局次	奖金	局次	奖金
单局第一	350	单局第一	670	1	15000	1	27800	1	1310	1	2490
合计	11340	合计	21300	2	7500	2	13900	2	2630	2	4990
				3	5300	3	9700	3	2980	3	5680
				4	3800	4	6900	4	3320	4	6380
				5	3100	5	5400	5	4150	5	8310
				6	2200	6	4200	6	5260	6	10260
				7	1500	7	2800	7	6300	7	12060
				8	800	8	1400	8	6960	8	13180
				无间悍将 (近战伤害榜首)	2100	不朽战神 (FMVP)	2800	总计	32910	总计	63350
				无间阎罗 (击败榜首)	2100	无间阎罗 (击败榜首)	2800				
				单局积分第一 (8局)	32910	单局积分第一 (8局)	63350				
				合计	76310	合计	141050				

赛点制决赛奖金附加规则：夺冠选手/队伍获得赛点制剩余所有未产生的单局第一（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）

5. 参赛要求

5.1. 选手

此规则中所称“选手”为已根据官方规则成功晋级永劫无间季中赛，具有永劫无间季中赛参赛资格的选手。

5.1.1. 身份要求

赛事地点为中国上海,选手必须拥有在该地区合法参赛所必须的一切合法、有效 证件和 签证。

5.1.2. 参赛年龄要求

所有参赛选手参赛年龄需满足参赛区域法律要求。中国大陆赛区参赛年龄需满足 18 周

岁以上。

5.2. 战队负责人

战队负责人为俱乐部授权的战队管理者或战队总体负责人,在赛前以及场间辅助选手或直接进行决策的人员,负责战队的具体运营事务,并代表俱乐部或战队本身与官方进行对接与沟通。主办方将以战队负责人提供的信息为准进行评估、判断、通知、裁决、决定、惩罚。

5.3. 参赛资格

上述人员必须提交相关的证明文件,证明自己具有在永劫无间季中赛赛场参赛的资格。

战队所有者、战队管理人员及所有者的有关人员,不得直接或间接拥有或控制两支或以上永劫无间季中赛参赛战队。他们也不能有直接(例如所有权)或间接(例如合同安排)拥有其他永劫无间季中赛参赛战队的经济利益,以及不能是永劫无间季中赛中多支永劫无间战队的雇员或合约方。

5.4. 战队名称

战队名称不得含有:低俗、色情淫秽、恐怖、暴力、赌博及其他与法律法规、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。

战队可选择 2-6 个字符作为战队简称,字符必须为英文字母或 0-9 数字。若有地区前缀可添加中文,每个中文占 2 个字符。

5.5. 战队标志

战队标志不得含有:低俗、色情淫秽、恐怖、暴力、赌博及其他与法律法规、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。

战队可依据战队风格自行设计战队标志,战队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。

5.6. 战队口号

战队口号不得含有：低俗、色情淫秽、恐怖、暴力、赌博及其他与法律法规、政策、社会公序良俗相悖的内容。

战队可依据战队风格自行创建战队口号，战队口号需提交至官方进行审核，审核通过后方可使用。

5.7. 选手名称

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 1-14 个字符作为选手名称，字符必须为英文字母或 0-9 数字，不允许出现其他字符。

示例：Ab2.JQ

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 Ab2.JQ 赛中选手自行将昵称改为 Ab2.Q3，则该选手将无法进行参赛。

5.8. 战队队服

战队队服不得含有低俗、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，战队队服赞助商需提交至官方进行审核，审核通过后方可在官方直播中露出。

5.9. 俱乐部名称和战队标志

战队所属俱乐部（指专为参与永劫无间季中赛组建的俱乐部或俱乐部永劫无间分部）的

名称和标志（如有）参照上述战队名称和标志要求执行。

6. 队伍名单

将依据各晋级渠道晋级结果确定单三排队伍名单，晋级方式如下：

赛区名额分布	
赛区	单/三排名额
东南亚 (SEA)	2
北美(NA)	1
欧服(EU)	1
亚服(AS)	1
中国大陆赛区 (CN)	7

6.1. 人员构成

三排比赛战队名单需由最少 3 名，至多 4 名选手组成。单排选手为单人参赛，不设替补。

各战队需在比赛日前一天晚 22 点提交三排首发名单，若逾期未提交，则以前一比赛阶段最后一场选手登场名单为首发名单。且上场名单人员必须在官方规定时间到达比赛场地，若出现特殊情况，需提前向联盟报备并获得批准。

注：整体比赛过程中，单/三排模式将作为独立项目进行比赛，选手大名单将在统一提交后，中途不可进行更改

6.2. 赛前承诺书签署

战队及选手在总决赛开始前，需签署相应的赛前承诺书，未进行赛前承诺书签署的战队及选手将不予参加对应阶段赛事。

6.3. 重复参赛限制

同一名选手在季中冠军赛期间不得在超过一支战队的参赛名单中出现，否则将取消名单

中该选手的参赛资格。

6.4. 比赛期间选手上场规则

战队可以在三排比赛过程中，一场比赛结束后更换下一场比赛的上场选手，战队必须在上一场比赛后 2 分钟内立即通知裁判，并获得换人许可。

6.5. 赛中名单紧急替换规则

6.5.1. 三排

赛事期间，若出现选手因伤病或其他不可抗力无法继续参赛，导致战队可用队员不足以组成首发三人大名单时，战队可提交相关证明，经赛事官方核验并许可后，战队可进行选手特殊更换。总决赛期间，若选手出现不可抗力无法参赛情况，导致战队可用队员不足以组成首发三人大名单，该战队仅可维持剩余人数参赛或选择弃赛。本届永劫无间季中冠军赛赛事全程中，战队的选手特殊更换（包括伤病特例）人数不得超过 1 人，且被更换的选手将从对应战队参赛名单中除名，并失去本届永劫无间季中冠军赛后续参赛资格。

6.5.2. 单排

若出现选手因伤病或其他不可抗力无法继续参赛，导致相应单排参赛名额空缺，相应名额将在赛区内按成绩进行顺延。伤病特例与不可抗力判定是否成立以官方最终判决为准。

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。

7. 比赛规则

7.1. 赛制

7.1.1. 小组赛

12 支战队将随机抽签平均分入 A、B、C 三组，进行单三排为期各 3 天的分组循环积分赛(AB、

BC、AC) 总积分前 8 的队伍晋级决赛，并且根据小组赛排名将在决赛获得对应前序分

7.1.2. 决赛

晋级 MSC 决赛的 8 支队伍，进行为期单三排各 1 天的赛点制决赛，角逐最后总冠军

7.1.2.1. 赛点制规则

8 支战队/选手参加至多八局比赛，当某支战队/选手的分数达到赛点分数时，该战队/选手将进入“赛点”。进入赛点后，该战队/选手在接下来的比赛中获得一次单局积分第一，即可夺得本次决赛的冠军。而其他没有夺冠的战队/选手则会根据比赛中的总积分排名决定名次。当比赛进行至第八局结束仍未决出冠军时，则按照八局后的总积分排名决定冠军与后续名次。

7.1.2.2. 赛点分数

单排：当选手达到 16 分数时视为进入“赛点”

三排：当战队达到 40 分数时视为进入“赛点”

7.2. 小组赛英雄选择规则

单三排小组赛每日比赛构成为：

1 局武道对局

4 局天人 BP 对局

1 局天人镜像对局

Game1	武道对局 (8 强淘汰赛)
Game2	天人 BP 对局
Game3	
Game4	
Game5	

Game6	天人镜像对局
-------	--------

7.2.1. 武道对局规则

7.2.1.1. 分组规则

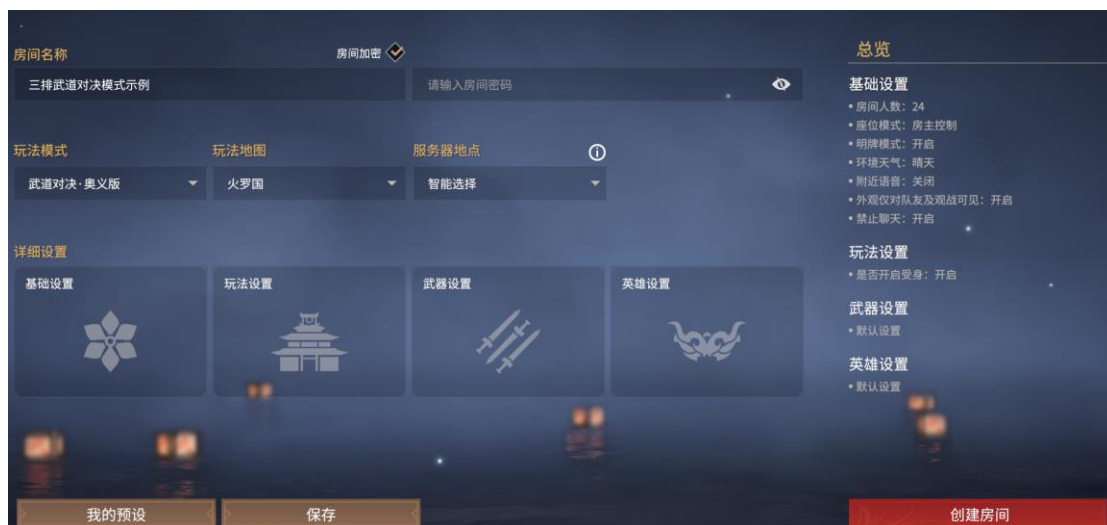
8 支战队将被随机抽签均分为 4 组（后续天人 BP 对局中沿用该分组）

7.2.1.2. 晋级规则

进行 8 强单败淘汰赛，决出冠亚、四强、八强，并给到对应积分

7.2.1.3. 房间设置

武道对决·奥义版 BO3 模式详细设置如下



7.2.2. 天人 BP 对局英雄选取规则

7.2.2.1. 单排

7.2.2.1.1. 英雄选取顺位分布

根据先前武道对局 8 强赛阶段胜负情况，4 局比赛选手池按照如下顺序进行选取：

BP大轮次	第一轮		第二轮		第三轮		第四轮	
BP小轮次	1	2	3	4	5	6	7	8
武道对局8强赛 胜负情况	胜者	败者	胜者	败者	胜者	败者	胜者	败者
Game2	一号池		二号池		三号池		四号池	
Game3	二号池		三号池		四号池		一号池	
Game4	三号池		四号池		一号池		二号池	
Game5	四号池		一号池		二号池		三号池	

在武道对局 8 强赛中获胜的选手，在 4 局比赛中于分组池内都将优先进行英雄选择；武道对局败者则在 4 局比赛中于分组池内仅能后选。

7.2.2.1.2. 英雄使用次数限制

单排中将采用英雄使用次数限制机制，在每日天人 BP 对局阶段 4 场单排比赛中，选手至少要使用 3 名不同角色进行比赛，至多 1 名英雄角色选手可使用 2 场。

7.2.2.1.3. 英雄选取上限

英雄选取共分为 8 轮，每轮选手需保证所选英雄与前序轮次所选英雄不同，最终对局将有 8 个不同英雄

7.2.2.2. 三排

7.2.2.2.1. 英雄选取顺位分布

当日比赛的 8 支战队将被随机均分入四个战队池，每天比赛按照顺序进行选取

BP轮次	第一轮	第二轮	第三轮	第四轮
Game2	一号池	二号池	三号池	四号池
Game3	二号池	三号池	四号池	一号池
Game4	三号池	四号池	一号池	二号池
Game5	四号池	一号池	二号池	三号池

7.2.2.2.2. 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 BP 网页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：在每日比赛开始前，每支战队都会获得 **0 分** 英雄分，用于当前比赛日的英雄选择

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：

英雄使用次数	单次消耗英雄分
1	0
2	0
3	2
4	3

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。

注：

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；

战队在当场比赛日剩余的英雄分无法保留到下次比赛；

7.2.2.2.3. 英雄分上涨规则

每个选取顺位的 2 支战队同时选取英雄，当前序轮次英雄选择个数大于等于 2 个时，后续轮次选择该英雄将额外消耗 2 分英雄分

7.2.3. 天人镜像对局英雄选择规则

7.2.3.1. 单排

8 支战队将统一使用同一英雄进行天人之战模式对局

该英雄选用在当日比赛天人 BP 对局中**首选次数**最多的英雄

如果出现英雄首选次数相同，判断顺序如下：

选择同条件英雄中在当日天人 BP 对局中场均得分较高的

选择同条件英雄中在当日天人 BP 对局中场均击败较高的

选择同条件英雄中在当日天人 BP 对局中场均伤害较高的

7.2.3.2. 三排

8 支战队将统一使用同一阵容进行天人之战模式对局

该阵容选用在当日比赛天人 BP 对局中**单局战神次数**最多的阵容

如果出现阵容单局战神次数相同，判断顺序如下：

选择同条件阵容中在当日天人 BP 对局中场均得分较高的

选择同条件阵容中在当日天人 BP 对局中均击败较高的

选择同条件阵容中在当日天人 BP 对局中均伤害较高的

7.3. 决赛英雄选择规则

单三排总决赛比赛构成为：

1 局武道对局

6 局天人 BP 对局

1 局天人镜像对局

Game1	武道对局（8 强淘汰赛）
Game2	天人 BP 对局
Game3	
Game4	
Game5	
Game6	
Game7	
Game8	天人镜像对局

7.3.1. 武道对局规则

7.3.1.1. 分组规则

8 支队伍将随机进行分组

依据此分组进行武道对局

7.3.1.2. 晋级规则

进行 8 强单败淘汰赛，决出冠亚、四强、八强，并给到对应积分

7.3.1.3. 房间设置

同小组赛武道对局[房间设置](#)

7.3.2. 天人 BP 对局英雄选取规则

7.3.2.1. 单排

7.3.2.1.1. 英雄选取顺位分布

英雄选取共分为 8 轮，每轮选手需保证所选英雄与前序轮次所选英雄不同，最终对局将有 8 个不同英雄

在 Game2—7 的 6 局天人 BP 对局中，不同局次将对应不同英雄选取顺位

Game2—5 选取顺位规则：

每局将根据队伍赛点开启情况，将所有队伍分为赛点组与非赛点组，非赛点组优先选择，赛点组后选；非赛点组与赛点组中均由实时积分进行顺序分组，分高先选

例如：由分数从高到低选手排名为 1 2 3 4 5 6 7 8，1 2 3 为赛点选手，则本轮 BP 顺序为 4 5 6 7 8 1 2 3

Game6—7 选取顺位规则：

每局将根据队伍赛点开启情况，将所有队伍分为赛点组与非赛点组，赛点组优先选择，非赛点组后选；非赛点组与赛点组中均由实时积分进行顺序分组，分高先选

例如：由分数从高到低选手排名为 1 2 3 4 5 6 7 8，1 2 3 为赛点选手，则本轮 BP 顺序为 1 2 3 4 5 6 7 8

7.3.2.1.2. 英雄使用次数限制

单排将采用英雄使用次数限制机制，在一个比赛日的天人 BP 对局（**至多 6 场**）中，选

手至少要使用 **5名**不同角色进行比赛，至多一名英雄角色选手可使用两场。

7.3.2.2. 三排

7.3.2.2.1. 英雄选取顺位分布

在天人 BP 对局中每局将根据根据实时积分与赛点开启情况,将队伍分为 4 组,每组 2 队,轮流进行英雄选择。

在 Game2—7 的 6 局天人 BP 对局中，不同局次将对应不同英雄选取顺位

Game2—5 选取顺位规则：

每局将根据队伍赛点开启情况，将所有队伍分为赛点组与非赛点组，非赛点组优先选择，赛点组后选；非赛点组与赛点组中均由实时积分进行顺序分组，分高先选

例如：由分数从高到低队伍排名为 1 2 3 4 5 6 7 8 ， 1 2 3 为赛点队伍，则本轮 BP 顺序为：

BP 轮次	第一轮	第二轮	第三轮	第四轮
对应队伍	4 5	6 7	8 1	2 3

Game6—7 选取顺位规则：

每局将根据队伍赛点开启情况，将所有队伍分为赛点组与非赛点组，赛点组优先选择，非赛点组后选；非赛点组与赛点组中均由实时积分进行顺序分组，分高先选

例如：由分数从高到低队伍排名为 1 2 3 4 5 6 7 8 ， 1 2 3 为赛点队伍，则本轮 BP 顺序为：

BP 轮次	第一轮	第二轮	第三轮	第四轮
对应队伍	1 2	3 4	5 6	7 8

7.3.2.2.2. 英雄分限制

在三排天人 BP 对局中，战队的英雄选择将会受到英雄分的限制，需按照 BP 网页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：在每日比赛开始前，每支战队都会获得 **5分**英雄分，用于当个比赛日的英雄选择

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：

英雄使用次数	单次消耗英雄分
1	0
2	0
3	2
4	3

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。

注：

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；

战队在当日比赛剩余的英雄分无法保留到下次比赛；

7.3.2.2.3. 英雄分上涨规则

每个选取顺位的 2 支战队同时选取英雄，当前序轮次英雄选择个数大于等于 2 个时，后续轮次选择该英雄将额外消耗 2 分英雄分

*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

7.3.3. 天人镜像对局英雄选择规则

7.3.3.1. 单排

8 支战队将统一使用同一英雄进行天人之战模式对局

该英雄选用在当日比赛天人 BP 对局中**首选次数**最多的英雄

如果出现英雄首选次数相同，判断顺序如下：

选择同条件英雄中在当日天人 BP 对局中场均得分较高的

选择同条件英雄中在当日天人 BP 对局中场均击败较高的

选择同条件英雄中在当日天人 BP 对局中场均伤害较高的

7.3.3.2. 三排

8 支战队将统一使用同一阵容进行天人之战模式对局

该阵容选用在当日比赛天人 BP 对局中**单局战神次数**最多的阵容

如果出现阵容单局战神次数相同，判断顺序如下：

选择同条件阵容中在当日天人 BP 对局中场均得分较高的

选择同条件阵容中在当日天人 BP 对局中场均击败较高的

选择同条件阵容中在当日天人 BP 对局中场均伤害较高的

8. 地图天气

单三排常规赛、复活赛、总决赛地图天气如下：

局次	地图	天气
Game1	火罗国 (武道对决)	晴天
Game2	龙隐洞天	夜半 (虫)

Game3	聚窟洲	夜晚 (虫)
Game4	火罗国	星夜 (虫)
Game5	龙隐洞天	日暮 (虫)
Game6	聚窟洲	正午 (无)
Game7 (仅决赛)	火罗国	晴天 (无)
Game8 (仅决赛)	龙隐洞天	朝露 (无)

9. 比赛积分规则

比赛积分分为：前序积分、武道对局积分、天人对局积分

总积分=前序积分+武道对局积分+天人对局积分

9.1. 前序积分

仅在总决赛存在前序积分

根据队伍在小组赛的晋级排名情况获得对应前序积分

小组赛排名	单排决赛前序分	三排决赛前序分
1	4	8
2	3.5	7
3	3	6
4	2.5	5
5	2.0	4
6	1.5	3
7	1	2
8	0.5	1

9.2. 武道对局积分

根据武道对局 8 强淘汰赛排名获得对应武道对局积分

武道对局积分规则		
排名	单排	三排
1	2	8
2	1	4
3—4	0.5	2
5—8	0	0

9.3. 天人对局积分

根据队伍在天人对局（BP 对局、镜像对局）中的生存排名与击败情况给予对应的分值

天人对局积分=排名分+击败分

9.3.1. 排名分

天人对局排名分规则		
排名	单排	三排
1	2.5	4
2	1	2
3—4	0.5	1
5—8	0	0

若当局直至比赛时间结束，有多支战队存活，则剩余所有战队排名并列，排名即为场上剩余战队数量。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。

若当局存在剩余选手均为相同阳虚时间且至游戏结束均未解除阳虚，则该阶段因阳虚时间结束所产生的击败分均为无效，且剩余所有战队排名并列，排名即为场上剩余战队数量。

若场上存在仅部分选手阳虚时间相同且最终均未解除，则该部分选手均为相同排名分以较低排位为准，如 2 位选手因相同阳虚时间结束阵亡，位列第 4、5 名，则均以第 5 名排名分结算。

9.3.2. 击败分

在游戏局内 1 个击败，则对应获得 1 分击败分

9.4. 单局同分规则

同分多次排序规则，依次为：

- (a) 比较同分战队的当局击败分数；
- (b) 比较同分战队的当局生存排名；
- (c) 比较同分战队的单局伤害排名；

9.5. 多局同分规则

当个比赛日多场比赛总积分（前序积分+武道对局积分+天人对局积分）出现同分的情况下

同分多次排序规则，依次为：

- (a) 比较同分战队的对局积分（武道对局积分+天人对局积分）
- (b) 比较同分战队的天人对局积分
- (c) 比较同分战队的天人对局总击败分数；
- (d) 比较同分战队的天人对局单局最高积分
- (e) 比较同分战队的天人对局单局最高击败分数；
- (f) 比较同分战队天人对局最后一场比赛的积分；
- (g) 比较同分战队天人对局最后一场比赛的击败分数；
- (h) 比较同分战队天人对局最后一场比赛的当局生存排名；
- (i) 比较同分战队天人对局总伤害排名。

10. 比赛账号、版本与服务器

10.1. 账号

官方会为选手提供比赛服务器的账号。选手需使用官方提供的账号进行比赛。

10.2. 比赛服

所有比赛都在专门的比赛服务器中进行，比赛使用的游戏版本以及游戏内禁用及设置以比赛服内容为准。

11. 比赛设备

11.1. 赛事提供的设备

选手在所有比赛中将使用官方专门提供的赛事设备。设备包括：

- (1) 主机、显示器；

(2) 头戴式耳机或其他音频设备;

(3) 桌椅;

(4) 官方指定其他设备;

11.2. 设备更换

如果设备出现技术或任何其他有可能影响赛事正常进行的问题,选手或官方有权要求对此情况进行技术检查。官方的技术人员将对故障进行判断和排查并向官方反馈检查结果和建议。官方将对设备出现的问题作出判断,并有权最终决定是否更换设备。替换设备由官方提供。

11.3. 语音沟通

选手只能通过官方提供的内部系统进行语音聊天。除非特殊情况下官方决定更改语音聊天方式,否则不允许选手使用第三方语音聊天软件。官方可以在赛事中自主行使监听战队语音聊天的权利。

11.4. 音频控制

控制器上将会清楚显示选手当前耳机的音量,官方要求选手必须保持音量高于官方要求的最低设置。

头戴式耳机必须直接佩戴在选手的耳部,并且在比赛进行过程中保持位置不变。选手不得通过任何方式在耳机和耳朵之间放置任何物品。

线下比赛过程中为确保选手间战术不会暴露,官方可能会在耳机内设置粉噪,粉噪音量会在赛前测试阶段与选手确认,选手确认后需按照此环境进行比赛。

12. 比赛服装

选手必须严格遵守官方通知的穿着要求,在赛事的官方场合下(包括比赛前期、比赛期间及赛后进行的采访),选手必须穿着经官方事先批准的正式队服。若选手在赛事期间出现

穿着外套、其他服装或任何不符合官方着装要求的情况，官方有权对其进行检查并作出惩罚裁定。官方拥有对所有战队服装的最终决定权。

教练必须严格遵守官方通知的穿着要求，在演播室期间需穿着商务休闲装或以上标准的服饰。

13. 比赛进程

13.1. 赛前事项

13.1.1. 抵达比赛场馆

上场名单中的成员必须在官方规定的时间内抵达比赛场馆，且参赛战队有义务配合官方进行赛事相关宣传活动。

13.1.2. 赛前测试

选手抵达场馆后，官方工作人员将会安排选手进入比赛区域进行赛前测试。测试内容包括不限于比赛用机测试，通话设备和游戏内热身。

13.1.3. 赛前测试

对应比赛开始前官方工作人员将会安排选手进入对应测试赛房间进行赛前测试。测试内容包括不限于选手通话语音、选手摄像头和游戏内热身。

13.1.4. 技术支持

官方将在测试过程中提供协助，并且会解决赛前测试期间遇到的问题。

13.1.5. 准备时间

在比赛开始前，官方将给到 5 分钟的准备时间供选手确保完全就绪。官方将把准备时间与时长作为比赛赛程的一部分告知参赛战队和选手，在没有得到现场裁判的许可及另外一名官方工作人员陪同的情况下，选手不得离开。准备包括以下内容：

- 1) 确认官方提供设备的质量；

- 2) 连接设备并进行调试;
- 3) 确认语音聊天系统功能正常;
- 4) 配置天赋与印记;
- 5) 调整游戏内的设置;
- 6) 进行一定的游戏内热身。

13.1.6. 比赛开始时间

选手准备完毕后, 比赛将按照预定时间准时开始。准备期间如出现问题将可能导致延时开赛, 但以上情况是否可以接受以及是否延时开赛须由官方自主判断和决定。若官方判断导致开赛延时的情况不可接受, 将有权对造成延迟的选手进行惩罚。

13.1.7. 赛前测试确认

比赛开始之前将有 5 分钟的准备时间, 届时将会有一位官方工作人员与每一名选手确定准备已经就绪。

13.1.8. 选手就绪状态

一旦所有参赛的选手都已确认准备完成, 选手将不可以再更改天赋及其他游戏设置或进入游戏。

13.1.9. 游戏房间创建

官方将会创建正式游戏房间, 测试完成后选手需立刻遵循官方的指引加入游戏房间。

13.2. 游戏进程

13.2.1. 记录选择/禁用过程

现阶段选择英雄会通过赛事 BP 网页来完成, 选手需在规定时间内在网页端完成英雄选择, 并保证游戏内英雄选择与网页端一致, 如若违规则当局游戏重开, 并将对选手追加奖金处罚

13.2.2. 赛中离场

游戏开始后，禁止选手离开席位。如选手赛中因特殊原因需离开，必须获得裁判许可后才能离席。裁判将在不影响其他选手操作情况下告知所有选手该选手离席信息；并依据队伍中途离场次数进行累加处罚。

13.3. 游戏后程序

13.3.1. 结果

官方须确认并记录游戏结果。

13.3.2. 技术记录

选手将与官方确定任何技术问题。

13.3.3. 休息时间

官方将告知选手下一场游戏开始前的剩余时间。若队员未在规定时间内抵达比赛区域，官方有权判定战队弃权。

13.4. 比赛后程序

13.4.1. 结果

官方须确认并记录比赛结果，并和选手签字确认赛果。

13.4.2. 下场比赛

选手将会被告知他们在目前比赛中的积分及排名，以及下场预定的比赛时间。

13.4.3. 赛后义务

选手将会被告知一切赛后义务，包括但不限于：出席媒体活动、采访以及任何比赛相关事宜的深入讨论。

13.4.4. 比赛结果有异议

若战队对比赛结果有异议，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，任何战队不得对正在调查的事件公开发表言论，战队及其选手、教练不得公开质疑其他战队或选手、教练可能受到的惩罚。

一旦官方公布调查结果，战队及其选手、教练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。

比赛异议申诉邮箱：nbplecosystem@service.netease.com

13.4.5. 弃赛

因战队自身原因，自愿放弃或退出当前赛事活动，将按照 0 分计算当前阶段战队弃赛的所有未参与比赛场次。

13.5. 比赛可重赛情况

13.5.1. 武道对局重开判定

在武道对局中如因官方硬件、游戏服务器、等其他不可抗力原因出现问题；

将根据该局游戏问题发生节点进行对应重赛方案如下：

13.5.1.1. 在英雄与武器选择阶段结束前

则对阵双方选手无需维持该局英雄、武器、出场顺序选择，重新开始该局比赛

13.5.1.2. 在英雄与武器选择阶段结束后

则对阵双方选手将维持该局原有英雄、武器、出场顺序选择，从出现问题对局开始进行重赛。

如在一局游戏中队伍 A 对阵队伍 B，于 BO3 第 2 小局比分 1: 0 时出现上述问题，符合重赛条件，则双方将在维持原英雄、武器及出场顺序下，从第 2 小局开始重赛。

13.5.2. 单三排天人对局重开判定

按影响人数判断：在任意时间段内，若存活人数超过总人数 50%，受波动影响队伍大于存活队伍的 50%，将会根据情况进行重赛

其他可重赛情况

I .比赛参数设置错误

II .比赛房间其他问题

III .官方指示下的特殊情况重赛

13.6. 比赛不可重赛情况

- 1) 如若在不可抗力突发情况前战队已经全员淘汰，该战队不计入受影响战队范畴。
- 2) 选手或战队需要对其设备测试结果负责，包括外设、游戏内设置、电脑画面设置。测试完成且选手确认后，若出现非不可抗力问题，将不予重赛。
- 3) 由于游戏内容问题（如 bug）导致的选手受异常影响一律将不予重赛。

13.7. 比赛不符合重赛情况，对应补偿分机制

由于游戏内容问题（如 bug）导致的选手受异常影响情况一律不会赋予补偿分

13.7.1. 受异常影响情况补偿分机制：

三排补偿分规则					
计算公式					
仅影响击败：计算公式=损失人头数*当局积分系数					
对整体比赛操作造成影响：计算公式=（之前赛事阶段，该选手每局平均淘汰数）*补偿分维度判定系数（取对应维度之间系数相乘）*积分系数					
击败系数影响	游戏时间-加项：（21：58前/21：58后）(0.1/0.2) A				
	剩余分池：当场上多于18人-加项（0，0.1）B				
	夺冠/晋级/保级卡线-加项（0，0.1）C				
	角色影响情况 -加项（右边所有因素累计）D	受到影响角色本人状态a	健康状态且无BUFF状态=0.2	健康且有BUFF状态	
			四项之力=0.3	被控制=0.1	
			非健康状态-减少系数，最多可导致整体为0		
		阵容-阵容拿分能力如高于联盟平均数值，增加固定系数0.3 b			
		角色装备-如装备高于同时间段装备平均标准，增加固定系数c	本人装备	系数=0.1	
			团队装备	系数=0.3	
	角色怒气及技能是否可释放状态d	无技能=0			
		有技能	是否影响队友，增加区间系数0.2		
	角色经济-如经济高于12000（返魂符），增加固定系数0.1 e				
异常是否为本人发生，若是则系数为1，若不是系数则为0 f					
队友受影响程度g	无直接影响		0.1		
	影响回阳境外团战	增加区间系数0-0.3			
积分系数影响	剩余队伍-加项【三排：剩余18人以上（0）/剩余7-18人（0.1）/剩余7人以下（0.2）】不高于第一名系数(1.6) Z				
计算公式=场均击败*(A+B+C+D1+D2+D3)*(积分系数+Z)					
D= [a* (1+b) * (1+c) * (1+d) +e] *f+g					

单排补偿分规则				
仅影响击败：计算公式=损失人头数*当局积分系数				
对整体比赛操作造成影响：计算公式=场均击败*单排补偿分维度系数(A+B+C+D+E+F+G)*积分系数				
击败系数影响	游戏时间-加项：（20：38前/20：38后）A (0.2/0.1)			
	剩余分池：当场上多于6人-加项（0，0.1）B			
	夺冠/晋级/保级卡线-加项（0，0.1）C			
	受到影响的角色状态D	健康状态且无BUFF状态=0.2	健康且有BUFF状态	四项之力=0.3
		被控制=0.1		
		非健康状态-减少系数，最多可导致整体为0		
	角色装备-如装备达到紫甲紫近战及以上，增加固定系数E	本人装备	系数=0.1	
	角色怒气及技能是否可释放状态F	无技能=0		
		有技能	是否影响自身击杀/逃跑，增加固定系数0.2	
	角色是否阵亡G	角色未受影响	0	
		角色阵亡但有返魂	0.1	
		角色阵亡无返魂	0.2	
异常规则：若选手由于异常影响无法参与后续比赛，则A+B+D+E+F+G=1				
积分系数影响	剩余队伍-加项【单排：剩余4人以上（0）/剩余4人以下（0.1）】不高于第一名系数(1.6) Z			

13.7.2. 补偿分补充说明

- 1) 选手所获得补偿分将≤出现异常时场上所存活选手数量
- 2) 若选手出现异常情况，裁判将根据实时比赛录像，裁定是否适用对应补偿分规则
- 3) 若异常情况出现前战队已经全员淘汰，该战队无法使用补偿分规则
- 4) 选手参赛 < 6 局时，由于前序赛事阶段不同，基准数值以赛事组公布为准，赛事组

将根据当前版本俱乐部相关比赛中表现出来的场均击杀数值来制定基准数值

5) 选手参赛 ≥ 6 局时, 之前赛事阶段替换为本次赛事阶段, 四舍五入, 保留一位小数

6) 选手在比赛过程中遭遇异常状况时, 需第一时间向裁判组反馈, 寻求帮助和处理方案, 如因选手个人原因导致的问题严重程度升级, 将视为违规;

7) 线上赛过程中, 如出现异常情况, 战队需及时提交相关录像或其他证明至赛事组处, 赛事组将根据证明资料进行相应裁定, 若无法提供实际依据, 将无法进行任何补偿

8) 如因选手/俱乐部个人原因(机器故障/断线、断网)等出现异常情况, 将无法进行任何补偿。

14. 裁判

14.1. 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) 赛前检查战队阵容;
- (2) 检查选手的设备和比赛区域巡视;
- (3) 宣布比赛开始;
- (4) 指挥比赛中的中止/重开;
- (5) 对于赛中违反规则的行为进行惩罚;
- (6) 确认比赛结束以及比赛结果。

14.2. 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、战队、战队经理、教练、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。

14.3. 最终裁决

如果战队对裁决有质疑，可进行申诉。官方始终保留比赛期间所有裁决的最终决定权。

15. 选手行为

15.1. 不公平游戏

以下行为会被认为是不公平游戏，并将由官方自行裁定处罚。

15.1.1. 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.事先与其他战队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

15.1.2. 竞技体育道德

任何战队都应在比赛过程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，任何战队及其成员不得出现消极比赛、非法获得其他战队的保密资讯（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。

15.1.3. 消极比赛

任何战队都不应在比赛过程中存在消极比赛行为，消极比赛相关行为包括但不限于以下内容：

	警告	惩罚
消极比赛行为	在阳虚状态最后几秒，被三打一集火或其他情况下放弃操作	剩余多支战队/选手时出现玩家中自认的“武德”行为
	三打一时出现玩家中自认的“武德”行为	在确定能击杀对手时不对对手进行有效击杀，对手进行调戏行为
	在比赛未结束时提前退出游戏	比赛期间出现送人头，无法解释的自杀等行为
	遇到游戏BUG但处于仍能正常操作时放弃操作或故意送死	对某选手/战队出现不合理的针对行为
	比赛中主动把装备扔给对方后逃离战场，追击方放弃追击	在回阳境门口、货郎、飓风客、地脉仪等公共资源交互处多支战队/选手之间出现5秒及以上无任何操作行为
	在回阳境中双方在开始的10秒后双方均不进行主动出击	比赛期间战队/选手出现互相传递可交互物资的行为
	相同英雄之间的默契行为，如残血不补让对方在自己隔壁打药恢复	比赛期间战队/选手在除了远程消耗以及近战交火这两个阶段外出现恶意刷伤害以此获利的行为
	比赛期间出现多局落地阵亡并原地返魂继续阵亡的情况	比赛期间在有能阻止其他队伍队内救援时，不进行阻止，出现“让拉”行为
三排在装备齐全情况下全队使用巴掌，视为消极比赛		
队伍伤害低于当局伤害第一队伍伤害量的10%则视为消极比赛		

15.1.4. 同阵容或阵容中有相同英雄的默契行为

战队不应在比赛过程中存在当有同阵容或阵容中有相同英雄的默契行为，包括当不限于以下内容：

- 1.队伍间串通英雄 BP 及跳点
- 2.多队于回阳境门口堵门
- 3.货郎共同消费、魂冢共同舔包
- 4.多队协同搜寻赶路或协同赶路过程中集火攻击其他队伍
- 5.多队间的默契行为，如不制止其他队伍倒地救援，协助其他队伍争夺公共资源（如地脉）
- 6.多队间存在疑似信息传递行为，如无意义振刀、跳跃等

如有违规将视情节严重程度处以扣除 3000—10000 元、没收赛事奖金、禁赛等系列惩罚

对于组队默契行为判定包括但不限于上述内容、官方对此有全权判罚权力、队伍可进行申诉。一旦官方公布结果，战队及其选手、教练不得对该结果有异议，同时不可公开质疑赛事组委会及联赛官方的任何决策。

15.1.5. 黑客行为

黑客行为的定义是任何选手、战队或者代表选手或战队的个人对《永劫无间》的游戏客户端做出任何修改。

15.1.6. 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；利用不合理的模型漏洞规避控制；不消耗钩锁情况下无限浮空或升空；利用角色技能表现中的小故障或者任何由官方认定的、不符合游戏机制以外的游戏功能。选手在比赛中利用任何官方已告知的漏洞是被禁止的，若发现，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战队。

15.1.7. 窥屏

观看或者试图观看观战者屏幕或有意监听其他战队游戏内战术指挥。

15.1.8. 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。

15.1.9. 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）。

15.1.10. 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。

15.1.11. 亵渎及仇恨言论

战队成员不得在任何公开场合使用淫秽的、侵犯他人的、粗俗的、无礼的、威胁性的、辱骂的、诽谤的、中伤他人的、具有攻击性的或者令人厌恶的语言；也不得在比赛区域中或附近的任何时候采取鼓动、煽动仇恨或歧视他人的行为。战队成员不得使用任何官方及其签约战队提供或者允许使用的工具、服务或设备以发表、传播、散步等形式宣扬上述言论或信息。战队成员不得在社交媒体上或者任何公开赛事（例如直播）中使用此种类型的语言。

15.1.12. 干扰/无礼行为

战队成员不可以对其他战队成员、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。

15.1.13. 侮辱行为

对官方、其他战队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。战队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。

15.1.14. 演播干扰

任何战队成员都不可以接触或者以其他方式干扰灯光、摄像机以及其他演播设备。战队成员不可以站在椅子、桌子或者其他的演播设备上。战队成员必须遵循演播人员的所有指示。

15.1.15. 未经许可的通信

所有非官方提供或允许范围内的移动电话、平板电脑以及其他支持语音的及/或“能发声”的电子设备均不得进入比赛区域。选手在比赛区域中不可以发送短信、电子邮件以及使用社交媒体。比赛期间，首发选手的交流仅限于首发选手战队的成员之间。

15.1.16. 身份

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

15.1.17. 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，官方都拥有自由裁量权。

15.2. 不专业的行为

15.2.1. 遵循规则的义务

除非另有明确规定，否则侵犯或者违反《永劫无间季中赛赛事规则》、《俱乐部守则》《选手守则》及《永劫无间用户协议》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。

15.2.2. 不负责任的公开言论

战队（包括选手、教练及经理等）有义务和责任对于其在公开场合的言论及行为（包括在微博等社交媒体）负责，并应严格监督审核任何出现在其官方社交媒体或选手、教练及其他工作人员个人社交媒体的文章、视频等，避免在任何公开场合违反所列明的规则。为维护联盟整体利益，俱乐部、选手、教练及其他俱乐部工作人员不应发表针对官方赞助商的负面言论。为保持专业性，选手、教练及其他工作人员不应在比赛进行过程中在任何公开平台上发布言论。特此说明，任何与客观既定事实不符的虚假报道将被视为造谣行为，官方将对其做出相应处罚。

15.2.3. 骚扰行为

骚扰行为是被禁止的。骚扰的定义是，在相当一段时间内有计划地、恶意地并且反复地采取行为，也可能是一次过激的行为，目的是为了孤立或排挤某人，或是对他人的尊严造成恶劣影响。

15.2.4. 性骚扰

性骚扰是被禁止的。性骚扰的定义是不受欢迎的性企图。衡量的标准在于当事人是否认为此举不受欢迎或者有冒犯的意味。对于任何性威胁、性强迫或者许诺以利益交换与性有关的行为都是绝对不可容忍的。

15.2.5. 歧视与诋毁

战队成员不得由于种族、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。

15.2.6. 损害联盟利益行为

任何战队及其成员有义务维护整体、官方及其关联方的社会形象、声誉和价值。俱乐部及相关的战队成员不得进行制造、发表、授权或者签署任何旨在对官方、网易游戏或其附属机构或永劫无间最佳利益有不利影响或损害的陈述, 官方有权对此进行裁定并处罚。

15.2.7. 未经许可发布信息

在整个赛事阶段, 战队发布信息之前必须提交许可请求。为了保持赛事的进程, 该步骤是必不可少的。过早宣布会破坏比赛进程, 其他战队将借此为接下来的比赛制定策略。因此, 为了不破坏比赛进程, 如果一个战队的成员已经被告知不得发布信息, 但仍继续发布所述信息, 则该战队成员及/或战队将会遭受处罚。

15.2.8. 选手行为调查

如果官方认定一个战队或者战队成员违反了任何永劫无间及季中赛规则, 官方可以全权决定是否进行处罚。如果官方人员联系一名战队成员进行调查, 那么这名成员有告知实情的义务。如果战队成员隐瞒信息或者误导官方人员以阻碍调查, 那么这个战队及/或战队成员将会遭受惩罚。

15.2.9. 犯罪活动

战队成员不得参与任何被不成文法、法例以及条例所禁止的、以及会导致或者有可能会被拥有合法管辖权的法庭认定为有罪的活动。

15.2.10. 有悖公德的行为

战队成员不得参与任何被认为是不道德的、可耻的、或者是有悖于传统道德准则的行为。

15.2.11. 保密义务

战队成员不得以任何通信手段，包括所有社交媒体的渠道，公开任何由网易游戏及任何附属机构所提供的保密信息。

15.2.12. 贿赂

任何战队成员都不得向任何队员、教练、管理人员、裁判、官方人员、网易游戏员工或另一支战队的相关人员，通过礼物或礼金等形式换取击败某战队或被某战队击败的承诺和要求。

15.2.13. 禁止挖角及干涉

任何战队成员或战队相关人员都不得招揽、引诱或者为已与任何战队签订合约的任何正式选手提供合约，也不可以怂恿任何此类正式选手违约或者以其他形式与上述战队终止合同。为避免疑义，此处的战队相关人员包括但不限于俱乐部所有工作人员，与俱乐部有直接利益关系的人或公司员工，与俱乐部实际控制人实际控制公司有密切关系的人或公司员工等，官方拥有对此范围的判定权。

正式选手不得招揽战队以违反此规则。选手可以公开表达要离开战队的想法并且支持所有感兴趣的团队与他们的管理团队进行联系。但是需要说明的是，选手不得诱使一个战队直接联系其管理者或者试图违反其合同义务。

违反此规则将会受到官方裁定的处罚。若要咨询其他战队选手的状态，管理者必须联系这名选手当前签约战队的管理者。咨询战队必须在和选手讨论合同前向官方提交书面报告。

15.2.14. 不正当利益交换

任何战队及其成员均不得索要、接受、提供或允诺提供金钱、物品、待遇或者其他利益

以换取不正当的优势地位或其他利益，官方有权对此类行为做出具体判断。如果前述行为涉及与比赛过程、结果有关之目的，则应当被视为违反了此规则下与假赛有关的规定。

15.2.15. 拒绝服从

任何战队成员均不得拒绝或者不听从官方的指令或决定。

15.2.16. 假赛

任何战队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。任何战队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官方，知情不报者将有机会受到连带惩罚，具体惩罚将由官方自行决定。

15.2.17. 文件及其他要求

整个比赛期间，官方可能会在不同的时期要求战队提供文件或者其他合理的物品。如果文件达不到设置的标准，那么战队可能会遭受处罚。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，那么战队会遭受处罚。

15.2.18. 履行合同义务

选手必须履行所有合理的合同义务直到合同结束，违反此规则，例如私自单方面宣布退役（会被视为违约）等，有可能遭到禁赛处罚。

15.3. 赌博及假赛

所有选手及俱乐部在参与之前，均已于官方签订《反假赛及博彩等违规行为的特别声明》不得直接或间接地以任何身份组织、参与或协助他人参与任何有关永劫无间赛事之过程、结果的投注与赌博，或直接或间接地以任何方式从前述行为中获取利益。并需配合联盟进行监督、查证、举报工作。

15.4. 俱乐部行为

15.4.1. 非官方活动行为

任何战队成员参加非官方组织或运营的活动前（包括但不限于商业活动），都需要向官方报备。如果涉及表演赛或其他与永劫无间相关的活动，则需要向官方提出申请，待审核通过后方可参加。且在整个活动过程中不得作出任何直接或间接损害官方的行为，违者将受到严厉处罚。

15.4.2. 素材拍摄行为

官方可能会在不同的时期要求战队的选手或教练配合完成官方的拍摄需求，包括但不限于会在比赛中播出的定妆照、宣传片等素材，上述选手或教练需要在官方指定的时间内配合官方工作人员完成拍摄需求。战队在拍摄期间作出不良行为将会受到处罚。不良行为包括但不限于迟到、因战队原因导致拍摄延误和对现场人员作出无礼行为等。

15.4.3. 现场拍摄行为

官方有权指定战队成员的现场拍摄范围，擅自拍摄非指定区域的行为将被视为违规，违规拍摄的内容将被要求删除，且违规的战队将受到相应处罚。战队成员不得拍摄的现场范围包括但不限于：选手对战席正面（即不能拍摄电脑屏幕画面）、赛事直转播工作间、裁判工作间、QC 间、音频工作间及其他官方指定的区域等。官方有权随时对现场拍摄范围进行调整。

15.5. 间接行为

任何战队及其成员均不得直接或间接地组织、引诱、鼓励、帮助、教唆、胁迫、授权或以其他间接形式促使他人从事此规则载明的违规行为。

16. 惩罚

16.1. 受到惩罚

任何参与或者试图参与构成不正当游戏的行为将会受到处罚，官方有权对此作出裁决。此类行为导致的处罚的性质及程度将由官方全权裁定。当违规情节显著轻微或情节特别严重时，官方有权根据具体违规行为的危害程度造成的后果，在惩罚细则范围之外做出更轻或更重的处罚。

16.2. 惩罚内容

- 1.口头警告
- 2.书面警告
- 3.禁止参加当场比赛
- 4.取消奖金或处以罚款
- 5.取消某局比赛成绩
- 6.取消某场比赛成绩
- 7.取消当前系列赛参赛资格
- 8.禁赛

重复违反本规则将会受到更严重的处罚，直至取消参赛资格。应当注意的是，上述处罚并不总是逐级提升的。

16.3. 发表权

官方有权发表声明陈述某战队成员受到了处罚。此类声明中所涉及任何战队成员及/或战队将被视为放弃任何针对官方采取法律行为的权利。

16.4. 其他处罚原则

如任何战队或其成员实施间接违规行为，官方有权根据该间接行为人的行为性质及后果

严重程度等做出相应处罚,处罚程度可能在该等间接行为对应的具体直接违规行为所应受到的处罚范围以内或以上,具体以官方裁定为准。

除了根据此规则对违规者做出相应处罚外,如违规行为涉嫌构成行政违法责任或刑事责任的,官方有权自行决定将涉事者及相关资料移交执法机关、司法机关或其他有关公权力机关进行处理。

17. 默示授权

官方有权对赛事过程进行拍照、录像、录音。战队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【设备调试,角色,人员轮换】,确认方式包括口头确认和签字确认。战队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战队做出决定,战队应对此决定予以严格执行。

18. 赛事组委会构成

由主办方网易游戏、永劫无间季中赛项目组人员共同组成。

19. 规则变动与完善

为确保永劫无间季中赛各项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。

20. 不可抗力

如中出现不可抗力因素(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，无法继续进行，则由官方判定比赛最终结果。

21. 最终决定权

官方拥有对本赛事规则中所有条款的解释权，以及对不端行为惩罚的决定权。