

《永劫无间》

城市联赛武神杯 S8 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 参赛规则	2
3.1 参赛要求	2
3.2 信息收集	3
3.3 战队名称	3
3.4 战队标志	3
3.5 战队口号	3
3.6 选手名称	4
4 比赛规则	4
4.1 基础规则	4
4.2 海选赛	11
4.3 全国淘汰赛	14
4.4 全国决赛	16
5 比赛进程	17
5.1 赛前调试	17
5.2 选择失误	17
5.3 比赛后程序	18
5.4 弃赛	18
5.5 重赛条例	18

6 比赛账号、版本与服务器.....	20
7 选手行为.....	21
8 默认授权.....	26
9 裁判.....	26
9.1 裁判职责.....	26
9.2 裁判举止.....	27
9.3 最终裁决.....	27
9.4 赛事组委会.....	27
10 惩罚.....	27
10.1 惩罚内容.....	28
10.2 其他处罚原则.....	28
11 其他.....	29

1 赛事声明

本《永劫无间城市联赛武神杯赛事规则》（简称“规则”）适用于参加 2026 永劫无间城市联赛武神杯 S8（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

游戏：是指在《永劫无间》游戏中进行的一局天选之人或天人之战，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。

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。

地图：比赛中将使用游戏内的四张地图进行轮换交替比赛，分别为：聚窟洲，火罗国，龙隐洞天，宛渠。详细比赛地图顺序见后。

3 参赛规则

3.1 参赛要求

持有中国身份证且年满 18 周岁的玩家即可参赛。

参赛选手游戏账号的实名信息需与本人身份证保持一致。

若参赛游戏账号实名信息与选手本人信息不一致，选手须在赛事方规定时限内提交对应佐证材料，核验海选赛至大区赛全赛程均由本人全程独立参赛，核验通过方可正常参赛。

账号材料分类提交要求：

- 账号为外购所得：提交账号交易、购买相关凭证等；
- 账号实名归属直系亲属：提交亲属关系有效证明材料；
- 临时借用他人账号参赛：更换并提交选手本人实名认证的官方服务器参赛

账号。

*武神杯各阶段虚拟奖励领取账号需与参赛者本人实名信息保持一致

3.2 信息收集

官方将收集选手信息（如：**身份证，参赛账号，比赛设备常用登录地，比赛设备显卡型号，比赛设备 CPU 型号等**）以用作身份核验，选手需如实提交相应信息。如选手伪造身份或顶替他人等，一经查出官方将取消选手所有成绩，同时保留要求涉事选手归还奖励、后续追责等权利。

3.3 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。

各参赛名全称字符数量控制在 4-10 个，简称 2-6 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。

3.4 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。

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，待官方审核通过后方可在比赛中使用。

3.5 战队口号

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

3.6 选手名称

战队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“战队简称+个人 id”形式作为选手名称，总字符数量不超过 14 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“战队简称+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，经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。

4 比赛规则

4.1 基础规则

4.1.1 房间设置

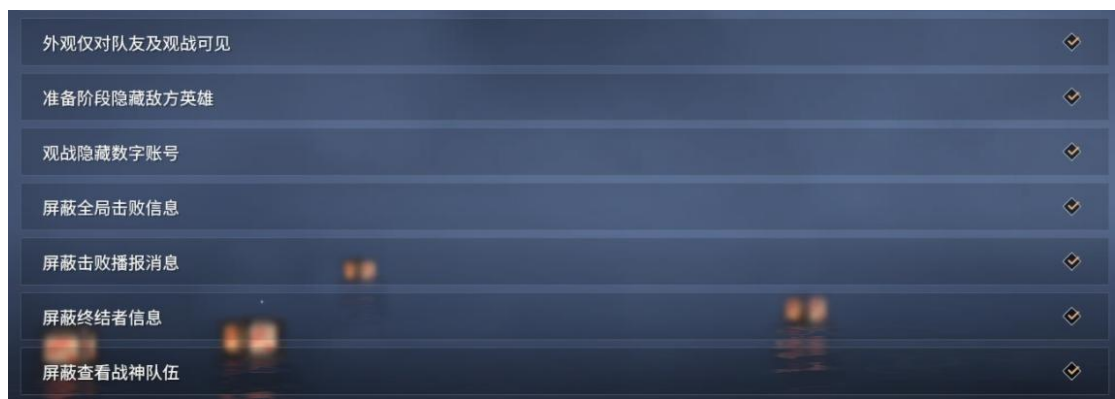
玩法模式：排位赛/天人之战（根据赛段进行调整）；

玩法地图：参考 4.1.7 地图天气；

环境天气：参考 4.1.7 地图天气；

附近语音：关闭；

外观仅对队友及观战可见：开启；



是否开启受身：开启

其他设置：依据房间默认；

4.1.2 武道对局规则

4.1.2.1 分组规则

8 支战队将被随机抽签均分为 4 组

4.1.2.2 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

4.1.2.3 房间设置

武道对决·奥义版 BO3 模式详细设置如下





在三排武道对局中，队伍需选择 9 个不同英雄组成 3 个阵容，如队伍未依此进行正确英雄选择，将对比赛进行重开，并且对队伍根据累计违规次数施以 300/500/1000 及以上罚款

4.1.3 天人/排位积分规则

天人/排位积分规则		
总积分=排名分+击败分（1 个击败 1 分）		
排名	单排排名分	三排排名分
1	2.5	4
2	1	2
3-4	0.5	1
5-8	0	0
9-40	0	0

4.1.4 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	单排排名分	三排排名分
1	2	8
2	1	4
3-4	0.5	2
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。

4.1.5 单局同分规则

同分多次排序规则，依次为：

- 1) 比较同分战队/选手的当局击败分数；
- 2) 比较同分战队/选手的当局生存排名；
- 3) 比较同分战队/选手的单局伤害排名；

4.1.6 多局同分规则

多场比赛总积分出现同分的情况下

同分多次排序规则，依次为：

- 1) 比较同分战队/选手的天人对局积分；
- 2) 比较同分战队/选手的天人对局总击败分数；
- 3) 比较同分战队/选手的天人对局单局最高积分；
- 4) 比较同分战队/选手的天人对局单局最高击败分数；
- 5) 比较同分战队/选手天人对局最后一场比赛的积分；
- 6) 比较同分战队/选手天人对局最后一场比赛的击败分数；
- 7) 比较同分战队/选手天人对局最后一场比赛的当局生存排名；
- 8) 比较同分战队/选手天人对局总伤害排名。

4.1.7 地图天气

大区赛&网吧赛			
局次	地图	单排天气	三排天气
game1	龙隐洞天	夜半（虫）	夜半（虫）
game2	火罗国	晴天（无）	星夜（虫）
game3	聚窟洲	正午（无）	早晨（无）
game4	龙隐洞天	朝露（无）	朝露（无）

game5	火罗国	黄昏（虫）	晴天（无）
game6	聚窟洲	夜晚（虫）	正午（无）

决赛		
局次	地图	天气
game1	火罗国（武道对局）	晴天
game2	龙隐洞天（天人对局）	夜半（虫）
game3	聚窟洲（天人对局）	夜晚（虫）
game4	火罗国（天人对局）	星夜（虫）
game5	龙隐洞天（天人对局）	日暮（虫）
game6	聚窟洲（天人对局）	正午（无）
game7	火罗国（天人对局）	晴天（无）
game8	龙隐洞天（天人镜像对局）	朝露（无）

4.1.8 天人镜像对局英雄选择规则

8 支战队将统一使用同一英雄/阵容进行天人之战模式对局

该阵容选用在当日比赛天人（非武道）对局中选择次数最多的英雄/阵容

如果出现英雄/阵容首选次数相同，判断顺序如下：

- 1) 选择同条件英雄/阵容中场均得分较高的；

- 2) 选择同条件英雄/阵容中场均击败较高的;
- 3) 选择同条件英雄/阵容中场均伤害较高的。

4.1.9 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

4.1.10 海选赛&大区赛单排英雄使用规则

- 1) 海选赛：无英雄使用限制。
- 2) 大区赛第一轮、第二轮：无英雄使用限制。
- 3) 大区赛决赛：在一场比赛中（6局）至多一名英雄角色选手可使用两场，违规者当局积分清零。

举例：

3局比赛中，至少需要使用2个英雄；

6局比赛中，至少需要使用5个英雄；

4.1.11 海选赛&大区赛三排英雄使用规则

- 1) 海选赛：无英雄使用限制。
- 2) 大区赛第一轮：无英雄使用限制。
- 3) 大区赛决赛：每支队伍同一个英雄只能使用两次

举例：

第 1 局使用了胡桃、岳山、天海

第 2 局使用了胡桃、岳山、天海

后续 3-6 局不能再使用胡桃、岳山、天海

4.2 海选赛

4.2.1 单排赛制

- 1) 网吧赛点报名选手将分为一组（最低 12 人，最多 60 人），进行 3 局积分赛，总积分第一为网吧赛点冠军，晋级全国淘汰赛。

- 2) 如网吧因为机器数量无法满足 选手 ≥ 24 人 在一组进行比赛，海选赛将会变为 2 轮

- A. 第一轮：每组进行 1 局积分赛，每组积分前 N（N=第一轮晋级数量）的选手晋级海选赛第二轮。

实际到场人数（小于 46），将分为 2 组。

例：到场 31 人，分为 2 组，A 组：16、B 组：15

实际到场人数（大于 46），分组数量=实际到场人数（大于 46）/23（向上凑整

例：到场 47，分组数量：47/23=2.04（向上凑整为 3），A 组：16、B 组：16、C 组：15

晋级数量=12/分组数量（向上凑整）

例：分组数为 5，晋级数量：12/5=2.4（向上凑整为 3），每组晋级 3 名，共晋级 15 人

- B. 第二轮：晋级选手进行 3 局积分赛，总积分第一为网吧赛点冠军，晋级全国淘汰赛。

4.2.2 三排赛制

通过报名参与特权网吧组队参赛，进行为期 9 周（周五、周六、周日）的冲榜赛；

最终各大区每周榜单的前四名进入大区赛，每个大区共计 36 支队伍

*榜单共分为 4 个大区榜单，每个榜单独立排名晋级

4.2.2.1 三排参赛账号与段位限制

- 1) 参赛账号仅能使用永劫无间官服或 steam 账号下的游戏角色参与三排的比
赛。
- 2) 参赛角色在报名时，本赛季或上赛季的单排/双排/三排段位积分须 ≥ 2000 分
（即达到黄金段位）。
- 3) 线下特权网吧参赛机制：参赛小队成员必须在同一时间段内，身处同一家永
劫无间特权网吧进行组队三排，该场对局方可被系统判定为“有效对局”并
计入赛事成绩（请务必确认 3 名队员进入游戏后，均成功获得了网吧特权）。
- 4) 如何判定自己是否成功获得了特权：启动游戏后，游戏客户端大厅右上角是
否有【网吧】字样的金色图标，鼠标移动到该图标上会展示当前用户已获得
的网吧特权权益内容，即视为成功获得了特权。

4.2.2.2 队伍组建与人员管理

- 1) 人数标准：参赛队伍必须满 3 人方可正式成立并计算成绩。每位参赛选手在同一时间段内仅可加入一支队伍。
- 2) 若队长主动退出队伍，其队长权限将自动移交至队伍内进队时间最早的下一名成员

4.2.2.3 队伍退出与锁定机制

- 1) 可退出条件：未曾获得过周赛前 4 名的队伍，且在当周比赛周期内尚未产生任何有效比赛成绩的小队成员，可随时申请退出队伍。
- 2) 退出冷却期：选手主动退出队伍后，其账号将自动进入 2 小时的组队冷却期。在冷却期间内，该账号将被限制加入或创建任何新的赛事小队。
- 3) 队伍锁定：凡在任意一周的海选赛中取得任意大区周赛前 4 名的小队，将被视为晋级。晋级队伍将不再参与后续海选的周排名，且禁止任何人员变动。

4.2.2.4 赛程、计分与排名规则

- 1) 比赛周期：赛事以自然周为单位进行结算，每周的比赛开放时间为周五 00:00 至周日 23:59，以对局结束时间为准。
- 2) 有效场次：在每周的比赛周期内，系统将严格调取队伍成员满足同一特权网吧条件下完成的前 5 场三排对局作为当周成绩的有效基数。
- 3) 队伍单局总分：赛事系统将基于选手在每场有效对局中的实际表现，结合其所属段位，综合计算得出该选手的个人得分，而单场队伍总积分=该局内 3 名小队成员的个人得分之和。
- 4) 周总积分：系统将在调取的前 5 场有效对局中，选取单局队伍总分最高的前三场进行累加，作为该队伍当周的最终排名积分。

- 5) 针对当周最终排名，若出现多支队伍总积分相同的情况，将按以下顺位进行辅助排序：若分数相同则按 3 场的总伤害+总治疗量进行辅助排序，若还相同则按先达到该分数的时间进行排序。

4.3 全国淘汰赛

4.3.1 单排大区赛名额分配

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。

名额分配示例：

假设总参赛 400 人，四赛区人数分别为：

东区 70 人 | 西区 90 人 | 南区 100 人 | 北区 140 人

理论名额计算：

东区 = $8 \times 70 / 400 = 1.4$

西区 = $8 \times 90 / 400 = 1.8$

南区 = $8 \times 100 / 400 = 2.0$

北区 = $8 \times 140 / 400 = 2.8$

初始分配：

东区 1；西区 1；南区 2；北区 2 → 已分配 6 名额

剩余 2 名额分配：

按余数排序：西区 0.8 = 北区 0.8 > 东区 0.4 > 南区 0

→ 西区、北区各补 1 名额，最终分配：

东 1 | 西 2 | 南 2 | 北 3

4.3.2 三排大区赛名额分配

四个大区，每个大区决赛总积分前 2 的队伍晋级总决赛，共 8 支队伍。

4.3.3 大区赛赛制

4.3.3.1 单排分组规则

海选期间若单个选手在多个大区所属城市参赛，以有效场次多的大区作为其所属大区进行排名和后续比赛，若单个选手在多个大区有效场次相同，则以其第一场参赛城市的所属大区作为其所属大区进行排名和后续比赛。

*该选手在其他赛点获得的晋级名额将会取消，且不进行递补。

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，大组再按照二

(2) 基础分组规则进行小组分组

每个大区分为 N ($N = \text{大区人数} / 40 + 1$) 个小组；

示例：

北部大区，142 人将分为 $(140 / 40 + 1)$ 4 个小组，平均分配后，多余的人数按照顺序（1 组-2 组-3 组.....）放入小组内；

A 组：36 人进 8

B 组：36 人进 8

C 组：35 人进 8

D 组：35 人进 8

4.3.3.2 三排分组规则

每个大区分为 4 个小组，每个小组为 9 支队伍

4.3.3.3 单排晋级规则

- 1) 大区赛第一轮：每个小组进行 3 局积分赛，积分前 8 的选手进入大区赛第二轮，其余淘汰。
- 2) 大区赛第二轮：各大区赛第一轮晋级的选手为一组，进行 3 局积分赛总积分前 8 的选手晋级大区赛决赛。
- 3) 大区赛决赛：各大区赛第二轮晋级的选手为一组，进行 6 局积分赛总积分前 N 名（N=大区晋级名额数量）的选手晋级决赛

4.3.3.4 三排晋级规则

- 1) 大区赛第一轮：每个大区分分为 4 个小组，每个小组为 9 支队伍小组进行 3 局积分赛，组内积分前 2 的队伍晋级大区淘汰赛第二轮。
- 2) 大区赛第二轮：各大区小组晋级的选手为一组，进行 6 局积分赛每个大区总积分前 2 的队伍晋级决赛（共 8 支队伍）

4.4 全国决赛

决赛采用赛点制，选手参加至多 8 局比赛，当某位选手/队伍的分数达到赛点分时，该选手将进入“赛点”。进入赛点后，该选手/队伍在接下来的比赛中获得一次单局积分第一，即可夺得本次赛事的冠军。而其他没有夺冠的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 8 局结束仍未决出冠军时，则按照 8 局后的总积分排名决定冠军与后续名次。

4.4.1 单排决赛英雄选取规则

在同一赛事阶段（至多 6 局天人对局中），选手至少要使用 5 名不同角色进行比赛，至多 1 名英雄角色选手可使用 2 场。

武道对局与天人镜像对局选择的英雄角色，不计入个人选择次数。

规则根据赛事进程改动，以赛事官方实际通知为准。

4.4.2 三排决赛英雄选取规则

在同一赛事阶段（至多 6 局天人对局中），战队至少要使用 3 套不同阵容（共 9 个不同英雄角色）进行比赛，每名英雄角色选手至多可使用 2 场。

武道对局与天人镜像对局选择的英雄角色，不计入队伍英雄选择次数。

举例：若 A 队伍在第一场比赛中选用了胡桃、岳山、天海，第二场选用了胡桃、岳山、天海，则 A 队伍在后续本场比赛不得使用胡桃、岳山、天海。

规则根据赛事进程改动，以赛事官方实际通知为准。

5 比赛进程

5.1 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；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。

5.2 选择失误

5.2.1 游戏内英雄选择失误

选手个人原因导致游戏内英雄选择违反英雄限制使用次数（仅适用于线下决赛）

第一次，游戏重开；

第二次，游戏重开，扣奖金 1000 元；

第三次，游戏重开，取消选手单日比赛成绩。

线下阶段游戏流程将会重启, 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。

5.3 比赛后程序

5.3.1 比赛结果有异议

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。

5.4 弃赛

因选手自身原因, 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。

如弃赛涉及晋级名额, 选手需提前一周通知官方, 与官方确定弃赛相关流程; 如恶意弃赛, 官方有权取消选手在当前赛事阶段所获奖金。

5.5 重赛条例

5.5.1 比赛可重赛情况 (线下)

5.5.1.1 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:

5.5.1.2 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

5.5.1.3 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。

5.5.1.4 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

- 1) 比赛参数设置错误
- 2) 比赛房间其他问题
- 3) 官方指示下的特殊情况重赛

5.5.2 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。

6 比赛账号、版本与服务器

6.1.1 账号

- 1) 武神杯海选赛与大区赛选手将使用自己的账号进行比赛；
- 2) 决赛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。

6.1.2 服务器

- 1) 武神杯海选赛与大区赛将在正式服服务器中进行；
- 2) 决赛将在比赛服服务器中进行。

6.1.3 比赛版本

- 1) 正式服服务器版本与正式服游戏版本一致；
- 2) 比赛服服务器版本以及游戏内禁用及设置以比赛服内容为准。

6.1.4 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；

6.1.5 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》武神杯官方自行裁定处罚。

- 1) 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) 游戏内相同英雄的默契违规行为

选手不应在比赛过程中存在有相同英雄的默契行为，包括但不限于 以下内容：

- A. 选手间串通英雄 BP 及跳点
- B. 多名选手于回阳境门口堵门
- C. 货郎共同消费、魂冢共同舔包超过 5 秒
- D. 多名选手协同搜寻赶路或协同赶路过程中集火攻击其他选手
- E. 多名选手间的默契行为，如协助其他选手争夺公共资源（如在地脉生成

地不进行争夺)

- F. 多名选手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 1000—10000 元、没收赛事奖金、禁赛等一系列惩罚 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利、队伍可进行申诉。一旦官方公布结果，选手不得对该结果有异议，同时不可公开质疑赛 事组委会及联赛官方的任何决策。

3) 竞技体育道德

任何选手都应在武神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。

4) 消极比赛

任何战队/选手都不应在武神杯的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，如残血不打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	比赛期间在有能力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	

5) 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官方已告知的漏洞是被禁止的，若发现，武神杯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。

6) 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。

7) 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。

8) 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) 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。

10) 武神杯自由裁量权

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, 武神杯官方都拥有自由裁量权。

11) 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)

12) 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。

13) 侮辱行为

对武神杯官方、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。

14) 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官方隐瞒其身份的行为。武神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武神杯官方人员注意力的事物。

15) 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。

16) 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。

17) 未经许可发布信息

在整个武神杯期间，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况下仍继续发布，则该选手成员及/或选手将会遭受处罚。

18) 选手行为调查

如果武神杯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规则，武神杯官方可以全权决定是否进行处罚。如果武神杯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。

19) 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，公开任何由武神杯或网易游戏及任何附属机构所提供的保密信息。

20) 拒绝服从

任何选手成员均不得拒绝或者不听从武神杯官方的指令或决定。

21) 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官方自行决定。

22) 文件及其他要求

整个武神杯比赛期间，武神杯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。

23) 游戏内禁止发送表情

选手在比赛中禁止发送任何动作与表情，如被发现或举报，选手/战队将遭受处罚。

8 默认授权

默认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。

9 裁判

9.1 裁判职责

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信息、账号信息和设备；
- B. 宣布比赛开始；
- C. 指挥比赛中的暂停/继续；
- D. 对比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。

9.2 裁判举止

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。

9.3 最终裁决

最终裁决如果选手对裁决有质疑，可通过进行申诉。官方始终保留比赛期间所有裁决的最终决定权。

9.4 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。

10 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，武神杯官方有

权对此作出裁决。此类行为导致的处罚的性质及程度将由武神杯官方全权裁定。

当违规情节显著轻微或情节特别严重时武神杯官方有权根据具体违规行为的危害程度造成的后果，在武神杯官方惩罚细则范围之外做出更轻或更重的处罚。

10.1 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

10.2 其他处罚原则

如任何参赛选手实施间接违规行为，武神杯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作出相应处罚，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作出相应处罚外，如违规行为涉嫌构成行政违法责任或刑事责任的，武神杯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。

11 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。