

2026《永劫无间》高校挑战赛 赛事手册

1 赛事介绍

2026《永劫无间》高校挑战赛秋季赛，是《永劫无间》面向全国高校玩家的大型赛事，本次赛事分为单排、三排、女子赛三种赛道，赛事阶段分为海选赛，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**

2 报名规则

2.1 报名入口

选手统一通过《永劫无间》高校挑战赛专题页进行单排、三排以及女子赛的报名。

2.2 报名模式

参赛选手报名时需选择参赛赛道（单排、三排及女子赛），符合条件可同时参与多个赛道。

***女子赛目前仅支持单排模式，海选赛阶段为线上，大区赛、总决赛为线下**

2.3 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，海选赛阶段不设置替补），最少有3名参赛选手，且所有选手都必须属于同一所高校（以学信网认证为准）。

3 比赛赛制

3.1 城市海选赛赛事规则：

3.1.1 赛区划分

城市海选赛分为南、北两个大区，比赛统一开赛时间为比赛日当天中午12:00

北区：北京、天津、合肥、芜湖、郑州、新乡、西安、咸阳、石家庄、保定、济南、青岛、沈阳、大连、哈尔滨、长春、太原、晋中、兰州、乌鲁木齐、呼和浩特、西宁、银川

南区：上海、杭州、宁波、广州、深圳、南京、苏州、武汉、长沙、湘潭、成都、绵阳、重庆、贵阳、南昌、福州、厦门、南宁、桂林、昆明、海口

若某赛点报名人数小于 8 支队伍/人，则会将该赛点合并至同区的其他赛点。具体合并城市将由赛事组进行安排。合并之后晋级名额仍为 2 个，比赛奖励则按照 1 场计算。

3.1.2 房间设置

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

3.1.3 比赛设定

- 比赛分成“单排模式”和“三排模式”。
- 比赛采用游戏内“天人之战”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：

城市海选赛决赛前，每轮两局比赛按照“龙隐洞天”→“火罗国”顺序进行。

城市海选赛决赛，每轮三局比赛按照“龙隐洞天”→“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。

3.1.4 晋级规则

- 城市海选赛冠军晋级大区赛（单排36人/大区，三排10支队伍/大区）。
- 单排大区赛：每个大区36人分为4组，每组前四晋级第二轮，第二轮16人分为两组，每组前四晋级第三轮，第三轮前四晋级总决赛（共计8人晋级总决赛）。
- 三排大区赛：每个大区10支队伍进行一轮比赛，前四晋级总决赛（共计8支队伍晋级总决赛）。

3.1.5 赛制说明

- 城市海选赛决赛之前，每轮进行两局比赛；城市海选赛决赛进行三局比赛，比赛积分见3.4积分规则说明。
- 城市海选赛通过抽签进行分组，优先8支队伍/人为一组，根据签到人数进行若干轮比赛，每轮积分前四晋级下一轮，且城市海选赛决赛优先为8支队伍/人，直至决出城市冠军。

具体说明如下：

- (a) 每一轮比赛均通过抽签进行分组，每8支队伍/人为一组，若最后剩余

队伍/人大于4小于8，则剩余队伍/人为单独一组，积分前四晋级；若最后剩余队伍/人小于等于4人，则剩余队伍/人轮空进入下一轮，每人只能轮空一次。

(b) 每一轮均为积分前四晋级，直到最后8支队伍/人进入城市海选赛决赛，决出冠军。

举例说明：如现场签到124支队伍/人，第一轮按照优先8人一组进行分组，可分为15组，剩余4人轮空进入下一轮；第二轮共计64人，按照优先8人一组进行分组，可分为8组；第三轮共计32人，按照优先8人一组进行分组，可分为4组；第四轮共计16人，分为2组，每组8人；第五轮（决赛）共计8人。

(c) 若人数为8支队伍/人，则直接进行决赛。

(d) 若人数为9-12支队伍/人，则第一轮所有人为一组，淘汰至8队伍/人，再进行第二轮（决赛）。

(e) 若人数为13-16支队伍/人，则平均分为两组（存在一个小组多1支队伍/人的情况，但均通过抽签分出），第一轮每组前四晋级，第二轮决赛。

***城市海选赛单排和三排将不进行英雄使用限制**

3.2 大区赛赛事规则：

3.2.1 比赛设定

- 全国分为 2 个大区—南区、北区。
- 大区赛分成“单排模式”和“三排模式”。
- 比赛采用游戏内“天人之战”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：

每轮三局比赛按照“龙隐洞天”→“火罗国”→“宛渠”顺序进行。

- 游戏天气及时段设定：将采用随机模式。

3.2.2 晋级规则

- 单排：每个大区36人分为4组，每组前四晋级第二轮，第二轮16人分为两组，每组前四晋级第三轮，第三轮前四晋级总决赛（共计8人晋级总决赛）。
- 三排：每个大区10支队伍进行一轮比赛，前四晋级全国总决赛（共计8支队伍晋级全国总决赛）。

3.2.3 赛制说明

- 大区赛每轮进行三局比赛，比赛积分见3.4积分规则说明。

***大区赛单排和三排赛将不进行英雄使用限制。**

3.3 女子赛赛事规则：

3.3.1 比赛设定

- 比赛仅为“单排模式”。
- 比赛采用游戏内“天人之战”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：

线上海选赛决赛前，每轮两局比赛按照“龙隐洞天”→“火罗国”顺序进行。

线上海选赛决赛，每轮三局按照“龙隐洞天”→“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。
- 游戏房间设置参考3.1.2城市海选赛设置。

3.3.2 晋级规则

- 共进行两场线上海选赛（10月、11月各一场月赛），每月前四晋级大区赛（南/北区各8人），南/北大区赛前四晋级全国总决赛（共计8人晋级全国总决赛）。

3.3.3 赛制说明

- 海选阶段全程为线上赛
- 比赛积分见3.4积分规则说明。
- 其余赛制沿用城市海选赛的规则，详细见3.1.5赛制说明。

3.4 积分规则

- 每局比赛，队伍/人根据以下规则获得相应积分：排名分、击败分。
- 当局分数=排名分+击败分（1个击败为1分）；详细排名分规则见下表：

排名分规则		
名次	单排排名分	三排排名分
1	2.5	4
2	1	2
3	0.5	1
4	0.5	1
5	0	0
6	0	0
7	0	0
8	0	0

3.4.1 单局同分规则

若当局比赛时间结束未决出天选之人，则剩余所有队伍排名并列，排名即为场上剩余队伍数量。例：比赛时间结束后仍剩余 3 支队伍未被淘汰，则这 3 支队伍并列第 3 名，排名分以第 3 名结算。

同分多次排序规则，依次为：

- (a) 比较同分队伍/选手的当局击败分数；
- (b) 比较同分队伍/选手的当局生存排名；
- (c) 比较同分队伍/选手的单局伤害排名；

3.4.2 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：

- (a) 比较同分队伍/选手的赛段总击败分数；
- (b) 比较同分队伍/选手的赛段单局最高积分
- (c) 比较同分队伍/选手的赛段单局最高击败分数；
- (d) 比较同分队伍/选手赛段最后一场比赛的积分；
- (e) 比较同分队伍/选手赛段最后一场比赛的击败分数；
- (f) 比较同分队伍/选手赛段最后一场比赛的当局生存排名；
- (g) 比较同分队伍/选手赛段总伤害排名。

4 赛事奖励

4.1 单排奖励一览

阶段	名次	奖金（元）	虚拟奖励
城市海选赛	参赛奖	/	高校赛定制头像*1/人；极光宝箱任选礼*3/人；高校赛选手限时称号*1/人
	冠军	800	极光宝箱任选礼*10；玉盘*400；晋级大区赛
	亚军	400	极光宝箱任选礼*5；玉盘*300
	季军	200	极光宝箱任选礼*5；玉盘*200
大区赛	参赛奖	/	高校赛定制选手证挂饰*1/人
	冠军	2000	极光宝箱任选礼*15；隐族秘宝*15级；晋级全国总决赛
	亚军	1000	极光宝箱任选礼*10；隐族秘宝*10级；晋级全国总决赛
	季军	500	极光宝箱任选礼*5；隐族秘宝*5级；晋级全国总决赛
	殿军	200	极光宝箱任选礼*3；隐族秘宝*3级；晋级全国总决赛
	五-八名	200	极光宝箱任选礼*3；隐族秘宝*3级
全国总决赛	冠军	15000	高校赛枪旗*1；极光宝箱任选礼*20；高校赛定制背景*1；高校赛端内荣誉称号*1；
	亚军	12000	极光宝箱任选礼*20；高校赛定制背景*1；
	季军	9000	极光宝箱任选礼*15；高校赛定制背景*1；
	殿军	5000	极光宝箱任选礼*10；高校赛定制背景*1
	第五-六名	3000	极光宝箱任选礼*5；高校赛定制背景*1
	第七-八名	2000	极光宝箱任选礼*5；高校赛定制背景*1

4.2 三排奖励一览

阶段	说明	奖金（元）	虚拟奖励
城市海选赛	参赛奖	/	高校赛定制头像*1/人；极光宝箱任选礼*3/人；高校赛选手限时称号*1/人
	冠军	1500	极光宝箱任选礼*10/人；玉盘*400/人；晋级大区赛
	亚军	900	极光宝箱任选礼*5/人；玉盘*300/人
	季军	300	极光宝箱任选礼*5/人；玉盘*200/人
大区赛	参赛奖	/	高校赛定制选手证挂饰*1/人
	冠军	6000	极光宝箱任选礼*15/人；隐族秘宝*15级/人；晋级全国总决赛
	亚军	3000	极光宝箱任选礼*10/人；隐族秘宝*10级/人；晋级全国总决赛
	季军	1500	极光宝箱任选礼*5/人；隐族秘宝*5级/人；晋级全国总决赛
	殿军	300	极光宝箱任选礼*3/人；隐族秘宝*3级/人；晋级全国总决赛
	五-八名	300	极光宝箱任选礼*3/人；隐族秘宝*3级/人
全国总决赛	冠军	24000	高校赛枪旗*1/人；极光宝箱任选礼*20/人；高校赛定制背景*1/人；高校赛端内荣誉称号*1/人；
	亚军	18000	极光宝箱任选礼*20/人；高校赛定制背景*1/人；
	季军	12000	极光宝箱任选礼*15/人；高校赛定制背景*1/人；
	殿军	6000	极光宝箱任选礼*10/人；高校赛定制背景*1/人
	第五-六名	3000	极光宝箱任选礼*5/人；高校赛定制背景*1/人
	第七-八名	3000	极光宝箱任选礼*5/人；高校赛定制背景*1/人

4.3 女子赛奖励一览

阶段	说明	奖金（元）	虚拟奖励
线上海选赛	参赛奖	/	高校赛定制头像*1/人；极光宝箱任选礼*3/人；高校赛选手限时称号*1/人
	冠军	/	极光宝箱任选礼*5*人；玉盘*200；晋级大区赛
	亚军	/	极光宝箱任选礼*4*人；玉盘*100；晋级大区赛
	季军	/	极光宝箱任选礼*3*人；玉盘*50；晋级大区赛
	殿军	/	极光宝箱任选礼*2*人；玉盘*20；晋级大区赛
大区赛	参赛奖	/	高校赛定制选手证挂饰*1/人
	冠军	1000	极光宝箱任选礼*15*人；隐族秘宝*15级*人；晋级全国总决赛
	亚军	600	极光宝箱任选礼*10*人；隐族秘宝*10级；晋级全国总决赛
	季军	300	极光宝箱任选礼*5*人；隐族秘宝*5级；晋级全国总决赛
	殿军	200	极光宝箱任选礼*3*人；隐族秘宝*3级；晋级全国总决赛
	第五-八名	100	极光宝箱任选礼*3*人；隐族秘宝*3级
全国总决赛	冠军	10000	高校赛枪旗*1；极光宝箱任选礼*20；高校赛定制背景*1；高校赛端内荣誉称号*1；
	亚军	6000	极光宝箱任选礼*20；高校赛定制背景*1；
	季军	4000	极光宝箱任选礼*15；高校赛定制背景*1；
	殿军	2000	极光宝箱任选礼*10；高校赛定制背景*1
	第五-八名	1000	极光宝箱任选礼*5；高校赛定制背景*1

***三排奖金将平均发放至队伍每一位队员**

***虚拟奖励将统一发放至本人报名账号中，为保证顺利收取奖励，在收取奖励之前请不要更改角色昵称**

***奖金均为税前**

5 参赛规则

5.1 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网认证后方可参赛。

5.2 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。

各参赛队伍名称字数上限为 5 个，且字符必须为英文字母或 0-9 数字或汉字，不得出现其他字符。

5.3 关于重复参赛及名额锁定

- 1) 队伍/选手在任意海选赛点获得晋级名额后，禁止重复参赛，即禁止已锁定晋级名额的队伍/选手参与后续其他海选赛点比赛（若存在已经拥有晋级资格的队伍/选手重复参赛情况，则该队伍/选手对应的晋级名额均顺延至下一名）。
- 2) 若队伍/选手在获得晋级名额之后，现场选择放弃该晋级资格，则官方将收回该队伍或选手当前赛段比赛的晋级资格和奖励并顺延至下一名，该队伍后续允许继续参与其他海选赛点。（未现场确认放弃晋级资格或已接受奖励，则不允许重复参赛）。
- 3) 任何已获得并锁定晋级名额的队伍成员(包含首发和替补)，禁止任何形式的重复参赛行为。
- 4) 如已获得并锁定晋级名额的队伍出现个别选手自行退队、被队伍开除等行为，该选手仍禁止任何形式的重复参赛行为。

5.4 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。

5.5 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。

5.6 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，字数上限为5个，字符上限为10个；名称内包含的字符必须为英文字母或0-9数字或汉字，不得出现其他字符。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。

5.7 队员/队伍更换

5.7.1 队伍及队员相关

海选赛阶段，每个队伍最多 3 人，不设置替补。晋级大区赛之后，晋级队伍可再提交 1 名替补名单（即每个队伍最多 4 人），且队伍中成员只能为一个队伍进行比赛，不得更换。

5.8 队员紧急替换

如果遇上紧急情况需要在规定时间内，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 比赛进程

6.1 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。

6.2 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：

- (a) 讨论战术错过选取时间。
- (b) 讨论时间过久，剩余时间选手未找到角色错过时间。
- (c) 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。

6.3 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。

6.4 比赛后程序

6.4.1 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。

6.4.2 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。

6.4.3 重赛条例

比赛期间，如果发生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，最终解释权归官方所有。

6.5 暂停规则

6.5.1 游戏暂停

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：

- (a) 意外断开或信号延迟（例如网络延迟大于 100ms）。
- (b) 硬件或软件发生故障（例如设备故障或客户端出现问题）。
- (c) 选手身体受到干扰（例如受到干扰或桌椅出现了损坏）。
- (d) 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。

6.5.2 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。

7 比赛规则

7.1 比赛账号、版本与服务器

7.1.1 账号

高校赛中选手将使用自己的账号进行比赛。

7.1.2 服务器

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。

7.1.3 比赛要求

- (a) 参赛选手可自行携带键盘鼠标，并在比赛开始前完成调试。
- (b) 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）。
- (c) 选手严禁使用键鼠所附带的宏编辑功能。
- (d) 比赛中选手不允许使用与赛事无关通讯设备进行通讯。

8 选手行为

8.1.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。

8.1.1 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。

8.1.2.竞技体育道德

任何队伍都应在高校挑战赛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。

8.1.3 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。

8.1.4 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。

8.1.5 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。

8.1.6 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）。

8.1.7 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。

8.1.8 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。

8.1.9 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同样限制使用）。

8.1.10 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。

8.1.11 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。

8.1.12 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。

8.1.13 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。

8.2.不专业的行为

8.2.1.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受处罚。

8.2.2 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。

8.2.3 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。

8.2.4 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。

8.2.5 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。

8.2.6 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。

8.2.7 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。

8.2.8 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。

8.3 裁判

8.3.1 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：

- (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。

8.3.2 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。

8.3.3 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。

8.3.4 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 替队伍作出决定，队伍应对此决定予以严格执行。

8.4 赛事组委会

8.4.1 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。

8.4.2 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。

8.4.3 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。

8.4.4 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。