

# 永劫无间职业联赛

## (Naraka Blade Point PRO League)

### 赛事规则

#### 2022 第一赛季

说明:

本《永劫无间职业联赛 (Naraka Blade Point PRO League) 赛事规则 2022 赛季 S1》 (“规则”)适用于每支获得联赛参赛资格的战队, 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。本届职业联赛共有 24 支战队进行角逐。此规则仅适用于永劫无间职业联赛的常规赛、复活赛及总决赛阶段。

此规则旨在确保永劫无间职业联赛 (“联赛” 或 “NBPL”) 能建立系统的完整性、规范化运作, 并保证职业级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职业联赛中的各个角色, 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。

此规则由主办方和联赛所有权人上海残锋电竞信息科技有限公司制定并负责施行, 上海残锋电竞信息科技有限公司代表永劫无间职业联赛行使联盟权利, 履行联盟义务, 在此规则中被称为 “官方”。

# 目录

目录 .....	2
一、联赛赛程及奖金 .....	4
1. 术语定义 .....	4
2. 赛程 .....	4
3. 联赛奖金 (S1 赛季) .....	5
二、参赛要求 .....	7
4. 选手 .....	7
5. 教练 .....	8
6. 经理 .....	8
7. 工作资格 .....	8
8. 俱乐部要求 .....	8
9. 名称要求 .....	9
三、俱乐部名单 .....	10
10. 赛季选手名单 .....	10
11. 上场名单 .....	11
12. 替换 .....	12
四、赛制积分 .....	13
13. 常规赛 .....	13
14. 复活赛 .....	14
15. 角色选取规则 .....	14
16. 积分规则 .....	16

17.	联赛赛事积分 .....	20
五、	比赛规则 .....	21
18.	比赛账号、版本与服务器 .....	22
19.	线上赛设备、通讯与视频录制要求 .....	22
20.	线下比赛设备 .....	22
21.	比赛服装 .....	23
22.	比赛进程 .....	24
23.	裁判 .....	30
24.	选手行为 .....	31
25.	惩罚 .....	38
26.	默示授权 .....	40
六、	联赛赛事组委会 .....	40
27.	赛事组委会构成 .....	40
28.	规则变动与完善 .....	40
29.	不可抗力 .....	40
30.	最终决定权 .....	40

# 一、联赛赛程及奖金

## 1. 术语定义

### 1.1. 游戏

游戏是指在《永劫无间》游戏中进行的一局天人之战，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。

### 1.2. 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，单排项目与三排项目一轮比赛的场次不同。

### 1.3. 单排项目

游戏内天人之战单排模式下进行的比赛，单排项目中进行 3 场比赛称为一轮。

### 1.4. 三排项目

游戏内天人之战三排模式下进行的比赛，三排项目中进行 6 场比赛称为一轮。

### 1.5. 赛季

2022 赛季联赛将分为两个分赛季(S1 和 S2)，每个分赛季由常规赛、复活赛及总决赛组成。

## 2. 赛程

### 2.1. 永劫无间职业联赛 S1 常规赛

时间：2022 年 6 月 2 日-7 月 24 日 (共 8 周, 32 个比赛日)

### 2.2. 永劫无间职业联赛 S1 复活赛

时间：2022 年 7 月 25 日-2022 年 7 月 27 日 (共 3 个比赛日) (暂定, 以官方另行书面通知为准)

## 2.3. 永劫无间职业联赛 S1 总决赛

时间：2022 年 8 月 5 日-2022 年 8 月 7 日（共 3 个比赛日）（暂定，以官方另行书面通知为准）

## 3. 联赛奖金（S1 赛季）

联赛单排三排模式奖金分为周决赛奖金以及总决赛奖金

### 3.1. 周决赛奖金

单排周决赛奖金	
赛季周决赛积分名次	奖金
1	7000
2	3500
3	2500
4	2000
5	1500
6	1000
7	800
8	600
单局积分第一	400
单个周决赛近战伤害榜首	1000
单个周决赛排名奖金	23500
周决赛赛季累计奖项&奖金	
骁勇先锋（赛季近战伤害榜首）	10000
盖世无双（赛季最有价值选手）	12500

三排周决赛奖金	
周排名	周奖金
1	30000
2	15000
3	10000
4	7000
5	6000
6	5000
7	4000
8	3000
单局积分第一	1200
单个周决赛击败榜首	3000
单个周决赛奖金	97400
周决赛赛季累计奖项&奖金	
武神化身（赛季击败榜首）	10000
盖世无双（赛季最有价值选手）	12500

### 3.2. 总决赛奖金

单排总决赛奖金	
决赛名次	奖金
1	140000
2	70000
3	35000
4	15000
5	12000
6	10000
7	10000
8	9000
9	8000
10	7500
11	7000
12	6500
13	6000
14	5000
15	4000
16	3000
单局积分第一	2500
无间悍将（近战伤害榜首）	20000
无间阎罗（击败榜首）	20000

三排总决赛奖金	
名次	奖金
1	580000
2	290000
3	120000
4	80000
5	70000
6	65000
7	50000
8	40000
9	35000
10	30000
11	25000
12	20000
13	18000
14	15000
15	12000
16	10000
单局积分第一	10000
无间阎罗（击败榜首）	40000
不朽战神（FMVP）	40000

## 二、参赛要求

### 4. 选手

此规则中所称“选手”为已根据官方规定成功注册在永劫无间职业联赛大名单上，具有永劫无间联赛参赛资格的选手。

#### 4.1. 参赛年龄

所有登场参赛选手必须年满 18 周岁(以选手登场时身份证生日是否已满 18 周岁为准)。

#### 4.2. 身份要求

选手须为中国大陆籍选手，并持有中国大陆身份证；或者虽不满足前述条件，但持有在中国大陆地区合法工作所必须的一切合法、有效证件和签证。

#### 4.3. 最低薪酬

各支队伍必须根据相关的俱乐部参赛协议的条款，为其注册选手发放规定的薪酬空间需符合官方模板合同中标准。在任何情况下，选手都不得选择接受低于最低薪酬标准的薪酬。

如果队伍超过三个月未支付队员薪酬，该队员可通过官方强制与队伍解约，且队伍需向选手支付一笔补偿金。队伍对选手及教练的罚款，不能导致选手及教练每月收到的工资低于正式规则里规定的最低工资水平的 80%。除非选手或教练的违规行为对俱乐部造成重大损失，则俱乐部有权扣除超过前述标准的罚款，如俱乐部或选手中的任何一方对该等违反是否构成重大损失有异议的，应以官方最终判定为准。各支队伍必须按照官方提供的选手服务协议模板进行签约，并按照服务协议中约定的发薪日和薪酬标准发放薪酬。官方会随时抽查，若查明薪酬未按照合同规定发放，将根据惩罚细则对队伍进行惩罚。

## **5. 教练**

教练为俱乐部赛训负责人，在比赛期间阵容及落点选择阶段辅助选手做决策的人员，并已向官方完成教练注册手续。S1 赛季中教练不可由选手兼任。

## **6. 经理**

经理为俱乐部授权的战队管理者，负责战队的具体运营事务，并代表俱乐部与官方进行对接与沟通。赛事组委会将以战队经理或战队经理指定人员提供的信息为准进行评估、判断、通知、裁决、决定、惩罚。

## **7. 工作资格**

上述人员必须提交相关的证明文件，证明自己具有在中国大陆的合法居住及工作的资格。

## **8. 俱乐部要求**

### **8.1. 俱乐部所有权限制**

队伍所有者、队伍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 NBPL 职业联赛参赛队伍。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 NBPL 职业联赛参赛队伍的经济利益，以及不能是 NBPL 职业联赛中多支永劫无间队伍的雇员或合约方。



任何 NBPL 队伍的股东可拥有队伍参与晋升挑战赛，但 NBPL 职业联赛之内注册的选手不可参与晋升挑战赛，若晋升挑战赛的队伍获得后续联赛参赛资格，则必须立即转让该队伍全部股份及参赛选手。如果股权没有被转让，涉及晋升挑战赛晋级队伍会被取消参赛名额。任何确凿的证据，均可以作为进一步惩罚的依据。

## **9. 名称要求**

### **9.1. 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。

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，不允许出现其他字符。

### **9.2. 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，待官方审核通过后才可在联赛中使用。

### **9.3. 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。

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。

### **9.4. 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 开赛后选手自行将昵称改为 Ab2、Q3，则该选手将无法进行参赛。

## 9.5. 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。

## 9.6. 俱乐部名称和标志

战队所属俱乐部（指专为参与永劫无间职业联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。

# 三、俱乐部名单

## 10. 赛季选手名单

在整个联赛期间，每支战队都必须始终有一名经理，一名教练和至少四名、至多六名选手（4 名三排选手，1 名单排选手，1 名灵活选手，灵活选手可作为三排选手或单排选手出

战，队伍需至少拥有 3 名三排和 1 名单排选手后才可拥有灵活选手)。

俱乐部需在官方指定事件提报赛季选手大名单，通过注册流程选手方可上场。赛季中不可进行选手更换或转会，人员不满 6 名的队伍，可在窗口期开启后进行人员补充（窗口期时间一般为第一轮双周赛结束日至倒数第二轮双周赛结束日，具体以官方通知为准），窗口期注册成功后，官方会进行新注册人员公示，经过公示的选手可在下一周比赛中登场。

## **11. 上场名单**

### **11.1. 人员构成**

上场名单须由一名教练、四名首发选手与至少一名替补选手构成，首发选手必须为三名三排选手及一名单排选手。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。

### **11.2. 名单提交**

比赛开始前，各战队必须在官方指定的时间（比赛日前一天 24 点前，如遇前一日为比赛日且结束视角较晚，则名单提交时间少为比赛日最后一场比赛后两小时内），向官方提交其上场名单。若提交多次，则以最接近截止时间前的名单为准。超过时间点提交的名单将视为无效，若指定时间内未提交上场名单，官方将以该战队上一场的首发名单进行登记。

### **11.3. 选手转会**

队伍之间的交易最早可在转会期开始日期进行，不能迟于交易截止日期后进行。转会期指：NBPL 官方提前公布的时间窗口，在该时段内队伍被允许进行转会操作。

#### **11.3.1 数量**

2022 赛季中俱乐部单次转会期间三排选手交易数量不可超过常规选手数量的 50%。常规选手：单个赛季中，代表俱乐部出场次数大于 3 轮（18 场）的选手将视为俱乐部常规选手。

### 11.3.2 次数

一个选手在一个转会期内只能转会一次,并且同一个分赛季中最多只能加入一家俱乐部的正式名单。

### 11.3.3.全球反挖角及反干涉政策

任何队伍成员(包括但不限于选手、管理人员、教练、经理、工作人员、队伍拥有者)、队伍主体或拥有者相关公司的成员、高层和股东及队伍相关机构,均不得参与寻求、引诱或者提供雇佣关系给已与其他队伍有合约关系的正式选手,也不可以鼓励其他队伍的正式选手违约甚至终止合约。任何被视为有这个意向的对话都会被视为违规。为避免疑惑,任何有关合同关系的讨论,无论是否关系到现有合同状态、或是现时合同终止后未来潜在的雇佣可能,一概视作违例。任何希望接洽已和其他队伍有合同关系的选手的队伍,都必须通过联系合同持有队伍的管理层来进行。如果有证据显示被挖角的选手有支持或配合挖角的行为,该选手亦会受到罚款及禁赛的处罚,违规的俱乐部也会受到罚款及扣除考核分数的处罚。

## 12. 替换

### 12.1.上场名单替换

在联赛期间,战队可在本规则 10.2.指定的时间内,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。如果遇上紧急情况需要在规定时间后,提出名单替换,战队需及时告知官方,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,并有权检查战队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,官方将根据证明以及实际情况决定批准或否决此申请。

### 12.2.赛中替换

三排项目中,战队可以在每场比赛后替换选手,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。换人请求须在比赛正式开始前告知裁判,替补队员的设备调试

必须在一名官方人员的监督下进行。

单排项目中，一个赛事阶段中不可进行人员轮换，周常规赛及复活赛三轮比赛为一个阶段（9场），周决赛中两轮比赛为一个阶段（6场），总决赛为一个赛事阶段。

如遇特殊情况则官方有权做出最终判定。

## 四、赛制积分

### 13. 常规赛

S1 赛季由 24 支战队参与进行，常规赛采用双周积分赛，一个双周为一个阶段，分为周常规赛和周决赛两个部分。

#### 13.1. 周常规赛

进行联赛的 24 支战队将分为 3 组进行比赛（单三排模式分组均以此为准），首次分组采用抽签随机分组，后续分组为根据每组上周周常规赛成绩使用蛇形分组方式排名分组。

**重新分组规则：**战队本赛段周常规赛单排单场平均分+战队本赛段周常规赛三排单场平均分 进行排序，根据该成绩排名按照蛇形分组表内方式进行分组。

重新分组情况图示		
A组	B组	C组
1	2	3
6	5	4
7	8	9
12	11	10
13	14	15
18	17	16
19	20	21
24	23	22
数字为积分战队名次		

周常规赛比赛，每日 17:00 开始，每日 3 场单排比赛，3 场三排比赛，共 6 场比赛，时间为单周四周五、六、日、双周周四、五，共 24 个比赛日。

每个双周周常规赛结束后，当前周常规赛积分排名前 16 将进入本次周决，同时单排模式当前周常规赛积分将按 15%比例继承至周决赛，三排模式当前周常规赛积分将按 25%比例继承至周决赛。

### **13.2.周决赛**

一个单双周将有一次周决赛，周决赛共 2 天，比赛时间为双周周六、日，每日 17:00 开始，其中每个周六为 6 场单排比赛，每个周日为 6 场三排比赛，共 8 个比赛日（赛事可能会根据实际情况有所调整，最终以官方公布赛程为准）。

最终联赛全部周决赛排位积分前 8 战队将直接进入联赛总决赛，周决赛排位积分 9-24 名将进入复活赛。

## **14. 复活赛**

联赛周决赛排位积分 9-24 名将进入复活赛，进行为期 3 天积分赛，争夺决赛的其余 8 个名额。（同时参与复活赛战队将根据各自排名将获得起始分，下附起始分规则）

## **15. 角色选取规则**

### **15.1.单排英雄选取规则**

单排中将采用角色使用次数限制机制，在同一赛事阶段（每 9 场或 6 场）单排比赛中，同一角色选手最多使用 3 场，若同一赛事阶段，选手违规选取角色将清零当局积分，蓄意违规选择者将追加进一步处罚。

### **15.2.三排英雄积分规则**

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。

若出现异常情况，则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 15 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 15 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：

英雄使用次数	单次消耗英雄分	累计消耗英雄分
1	0	0
2	1	1
3	2	3
4	3	6
5	4	10
6	5	15

每支战队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 15 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  $15 - 3 \times (0 + 1 + 2) = 6$  分，第 4 场中该战队使用特木尔+岳山+迦南，使用该阵容的战队英雄分消耗量为  $3 + 3 + 0 = 6$  分，达到英雄分上限（15 分），则该战队第 5 场、第 6 场无法使用特木尔、宁红夜、岳山、迦南中任一英雄进行比赛，该战队需要使用其他英雄进行比赛，第 7 场比赛开始英雄分将刷新至初始的 15 分。

注：

- a) 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；

- b) 战队在当前赛段剩余的英雄分无法保留到下个赛段;
- c) 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。

## 16. 积分规则

### 16.1.比赛积分规则

每局比赛,战队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

三排积分规则		
排名	系数	排名分
1	1.6	5
2	1.6	3
3	1.5	3
4	1.5	2
5	1.4	2
6	1.4	1
7	1.3	1
8	1.3	1
9	1.2	0.5
10	1.2	0.5



11	1.1	0.5
12	1.1	0.5
13	1.1	0.5
14	1.1	0
15	1	0
16	1	0
击败分为 1		

16 人单排积分规则		
排名	系数	排名分
1	1.6	4
2	1.6	3
3	1.5	2
4	1.5	1.5
5	1.4	1.5
6	1.4	1
7	1.3	1
8	1.3	0.5
9	1.2	0.5
10	1.2	0
11	1.1	0

12	1.1	0
13	1.1	0
14	1	0
15	1	0
16	1	0
击败分为 1		

### 16.1.1. 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。

同分多次排序规则，依次为：

- (a) 比较同分战队/选手的总击败分数；
- (b) 比较同分战队/选手的单局最高总积分数；
- (c) 比较同分战队/选手的单局最高击败分数；
- (d) 比较同分战队/选手的最后一场比赛的击败分数；
- (e) 比较同分战队/选手的最后一场比赛的生存排名。

## 16.2. 常规赛排名积分规则

常规赛中战队将根据在每周周决赛中的名次获得周决赛排位积分，常规赛排名将依据周决赛排位积分进行排序。

### 16.2.1. 周决赛排位积分

单周周决赛名次对应获得排位积分如下

周决赛名次	获得排位分值
1	10
2	8
3	7
4	6
5	5
6-8名	4
9-12名	2
13-16名	1

### 16.2.2. 同分排序规则

周决赛排位积分同分多次排序规则为（未进入周决视为 0 分）：1、比较进入周决赛次数；2、比较周决赛中最高排名；3、比较全部周决赛所获总分；4、比较周决赛单场最高分；5、比较常规赛最后一周排名。

### 16.3.复活赛起始积分规则

#### 16.3.1. 单排复活赛起始积分规则

起始分具体说明：取常规赛每天 1-16 名排名的单局平均分作为复活赛选手的起始分值（排名对应周决赛排位分，例如周决赛排位分第 9 在复活赛中所获得的起始分为常规赛第 1 名平均分）

示例：（常规赛第一天第 1 总分+ 常规赛第二天第 1 总分+常规赛第三天第 1 总分+常规赛第四天第 1 总分+常规赛第五天第 1 总分+常规赛第六天第 1 总分.....常规赛第二十四天第 1 总分）/72=周决赛排位分第 9 名的复活赛起始分

#### 16.3.2. 三排复活赛起始积分规则

起始分具体说明：取常规赛每天 1-16 名排名的单局平均分\*2 作为复活赛战队的起始分值（排名对应周决赛排位分，例如周决赛排位分第 9 在复活赛中所获得的起始分为常规赛第 1 名平均分）

示例：（常规赛第一天第 1 总分+ 常规赛第二天第 1 总分+常规赛第三天第 1 总分+常

常规赛第四天第 1 总分+常规赛第五天第 1 总分+常规赛第六天第 1 总分.....常规赛第二十四天第 1 总分) /72\*2=周决赛排位分第 9 名的复活赛起始分

## 17. 世界冠军赛赛事积分

S2 赛季冠军战队和除 S2 赛季冠军战队之外全年世界冠军赛赛事积分累计最高的 3 支战队，共 4 支战队将直接晋级永劫无间世界冠军赛。同时全年积分最低 4 支战队将失去世界冠军中国大陆赛区选拔赛参赛资格，其他战队将晋级永劫无间世界冠军赛-中国大陆赛区选拔赛。

### 17.1.三排积分规则

在每一分赛季的总决赛结束后，战队将根据最终排名获得世界冠军赛赛事积分。世界冠军赛赛事积分将作为战队获得“永劫无间世界冠军赛参赛”资格的决定性因素。具体规则如下：

赛季总决赛排名	第一赛季所获得积分	第二赛季所获得积分
1	40	直接晋级
2	30	60
3	20	50
4	15	40
5-10名	10	15
11-16名	6	10
17-24名 (未参与决赛将获得基础分)	4	8

### 17.2 单排世界冠军赛积分规则

单排与三排世界冠军赛赛事积分采用相同分值，单排世界冠军赛赛事积分归俱乐部和选手共同所有，全年累积，并具有以下条例

1. 单排主力选手：若俱乐部一个赛季中有多名选手上场出战，符合以下条件选手将视为主力选手，在队伍变更时可个人携带分数

1) 常规赛+复活赛出场率高于 70%

2) 常规赛+复活赛中, 出场率与另一名选手相差在 40%以内, 但在总决赛中出场

2.当俱乐部遭到降级时, 主力选手已获赛事积分将保留 80%, 计入个人全年世界冠军赛  
赛事积分计算, 积分保留两位小数。

3.当主力选手进行转会时, 主力选手已获赛事积分将保留 50%, 继承至主力选手转会后  
俱乐部; 俱乐部保留 50%, 归俱乐部所有; 积分保留两位小数。

4.俱乐部降级后选手转会, 选手持有的赛事积分按照第 2 条规则进行继承, 不会折损两  
次。

5.俱乐部所有单排赛事积分继承规则:

1) 俱乐部赛事积分归第二赛季中代表俱乐部单排出战的主力选手所有, 进行全年世界  
冠军赛累积

2) 若俱乐部第二赛季的主力选手本身已拥有世界冠军赛积分, 则选手第二赛季开始时  
的赛事积分取以下两个中最大值, 不可重复累加

A.主力选手转会后个人携带的单排赛事积分

B.俱乐部第一赛季主力选手转出后, 俱乐部保留的单排赛事积分

### **17.3 同分排序规则**

积分同分排序规则为: 1、总分相同情况下第二赛季世界冠军赛积分高优先; 2、总分相同且  
第二赛季世界冠军赛积分相同情况下比较第二赛季周决赛排位积分名次

## **五、比赛规则**

## **18. 比赛账号、版本与服务器**

### **18.1. 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。

### **18.2. 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。

## **19. 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入 webmeeting 对应视频会议室, Teamspeak 指定语音频道, 比赛全程将本人视频画面 (手部及面部) 传输至视频会议室, 在语音频道中将语音打开, 保证视频及语音频道中可以听到对应语音, 同时录制游戏第一视角, 赛后上传至网盘以备查验;
- 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) 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。

## **20. 线下比赛设备**

### **20.1. 联赛提供的设备**

联赛选手在所有联赛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;

## **20.2. 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。

## **20.3. 语音沟通**

选手只能通过官方提供的头戴式耳机所使用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, 否则不允许联赛选手使用第三方语音聊天软件。官方可以在所有联赛赛事中自主行使监听战队语音聊天的权利。

## **20.4. 音频控制**

控制器上将会清楚显示联赛选手当前头戴式耳机的音量, 官方要求联赛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。

## **21. 比赛服装**

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

## **22. 比赛进程**

### **22.1. 赛前事项**

#### **22.1.1. 抵达比赛场馆（线下阶段）**

联赛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。

#### **22.1.2. 赛前测试（线下阶段）**

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。

#### **22.1.3. 赛前测试（线上阶段）**

线上赛事阶段，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。

#### **22.1.4. 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。

#### **22.1.5. 准备时间（线下阶段）**

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，在没有得到现场联赛裁判的许可及另外一名联赛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。

#### **22.1.6. 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。

#### **22.1.7. 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。

#### **22.1.8. 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。

#### **22.1.9. 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。

### **22.2. 游戏进程**

#### **22.2.1. 记录选择/禁用过程**

选择英雄过程会通过官方指定方式来完成。如果在游戏准备开始之前，角色选择实质上已在官方安排及指引下完成，那么官方会记录下正式的选择，选手需按照已经确认的选择结果进行比赛。

### **22.3. 游戏后程序**

#### **22.3.1. 结果**

官方须确认并记录游戏结果。

#### **22.3.2. 技术记录**

选手将与官方确定任何技术问题。

#### **22.3.3. 休息时间**

官方将告知选手下一场比赛开始前的剩余时间。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。

### **22.4. 比赛后程序**

#### **22.4.1. 结果**

官方须确认并记录比赛结果，并和选手签字确认赛果。

#### **22.4.2. 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。

#### **22.4.3. 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。

#### **22.4.4. 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联赛官方的任何决策。

#### **22.4.5. 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。

#### **22.5. 比赛可重赛情况**

当游戏在游戏局内时间 19:40 前出现并发（包含受影响时间前后 30 秒）选手掉线或设备异常，三排受影响人数达到 4 支战队（12 人），单排受影响人数达到 4 人，将进行重赛，三排模式中战队中一名成员设备异常视为全队 3 人均受到影响。

游戏在游戏局内时间 19:40 后出现（包含受影响时间前后 30 秒）以下情况，将根据具体情况判定是否需要重赛

I. 比赛设备或网络大面积异常

II. 遭遇不可抗力导致比赛无法正常进行

III. 服务器出现重大 BUG

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

#### **22.6. 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，该队伍不计入受影响队伍范畴。
- 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。

## 22.7.比赛不符合重赛情况，对应补偿分机制（线上阶段）

### 22.7.1. 受异常影响情况补偿分机制：

补偿 = （之前赛事阶段，该选手每局平均淘汰数）\*异常影响程度系数 \*积分系数

异常影响程度将分为以下内容进行判定（系数范围在 0.1-1 之间，保留一位小数）：

1、是否影响当局积分（具体将根据以下维度判定）

1) 选手当局能否继续游戏

2) 选手受影响时长

3) 是否对后续比赛存在影响

2、是否影响当前赛段战队成绩排名

3、是否影响当前赛段战队晋级情况

4、是否属于不可抗力因素导致

5、是否与选手所处环境或设备有关

### 22.7.2. 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，该队伍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。

## **22.8. 比赛不符合重赛情况, 对应补偿分机制 (线下阶段)**

### **22.8.1. 掉线或受影响情况补偿分机制:**

1) 5 分钟内无法重连/掉线或受影响期间被击败且不可自行返魂 (无视是否使用返魂符):  
补偿 = (之前赛事阶段, 该选手每局平均淘汰数) \* 1 \* 积分系数 累计次数不超过 1 次

2) 掉线或受影响期间被击败但可自行返魂: 补偿 = (之前赛事阶段, 该选手每局平均淘汰数) \* 0.6 \* 积分系数 多次累计不超过永久值 (永久值为: 之前赛事阶段, 该选手每局平均淘汰数 \* 1 \* 积分系数)

3) 30sec-5 分钟内重连或恢复且未被击败 : 补偿 = (之前赛事阶段, 该选手每局平均淘汰数) \* 0.4 \* 积分系数 多次累计不超过永久值 (永久值为: 之前赛事阶段, 该选手每局平均淘汰数 \* 1 \* 积分系数)

4) 30sec 内重连且未被击败: 补偿 = (之前赛事阶段, 该选手每局平均淘汰数) \* 0.1 \* 积分系数 累计次数不超过 6 次

### **22.8.2. 选手比赛设备出现异常 (即对应设备存在问题, 但选手可继续比赛情况)**

耳机或语音异常、设备帧数或画面异常、其他现场异常: 补偿 = (之前赛事阶段, 该选手每局平均淘汰数) \* 0.1 \* 积分系数 累计次数不超过 2 次

### **22.8.3. 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, 该队伍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  $\geq 6$  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

## **23. 裁判**

### **23.1. 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。

### **23.2. 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。

### **23.3. 最终裁决**

如果战队对裁决有质疑, 可通过 20.4.4 条款进行申诉。官方始终保留联赛比赛期间所有裁决的最终决定权。

## 24. 选手行为

### 24.1. 不公平游戏

以下行为会被认为是不公平游戏，并将由 NBPL 官方自行裁定处罚。

#### 24.1.1 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

#### 24.1.2. 竞技体育道德

任何队伍都应在 NBPL 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。

#### 24.1.3. 黑客行为

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

#### 24.1.4. 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 NBPL 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 NBPL 官方已告知的漏洞是被禁止的，若发现，NBPL 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。

#### 24.1.5.窥屏

观看或者试图观看观战者屏幕或有意监听其他队伍游戏内战术指挥。

#### 24.1.6.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。

#### 24.1.7.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）。

#### 24.1.8.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。

#### 24.1.9.NBPL 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，NBPL 官方都拥有自由裁量权。

#### 24.1.10.亵渎及仇恨言论

队伍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。队伍成员不得使用任何 NBPL 及其签约队伍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。队伍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。



#### 24.1.11.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。

#### 24.1.12.侮辱行为

对 NBPL 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。

#### 24.1.13.演播干扰

任何队伍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。队伍成员不可以站在椅子、桌子或者其他演播设备上。队伍成员必须遵循 NBPL 演播人员的所有指示。

#### 24.1.14.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队伍的成员之间。

#### 24.1.15.身份

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

### **24.2. 不专业的行为**

#### 24.2.1.遵循规则的义务

除非另有明确规定，否则侵犯或者违反《永劫无间职业联赛赛事规则》、《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。

#### 24.2.2. 不负责任的公开言论

队伍（包括选手、教练及经理等）有责任和义务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 24.2.1 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 NBPL 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，NBPL 官方将对其做出相应处罚。

#### 24.2.3. 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。

#### 24.2.4. 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。

#### 24.2.5. 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。

24.2.6. NBPL 的俱乐部及相关的队伍成员不得进行制造、发表、授权或者签署任何旨在对 NBPL、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，NBPL 有权对此进行裁定。

#### 24.2.7. 未经许可发布信息

在整个 NBPL 赛季，队伍发布信息之前必须提交许可请求。为了保持整个联赛的进程，该步骤是必不可少的。过早宣布会破坏比赛进程，其他队伍将借以为接下来的比赛制定策略。因此，为了不破坏比赛进程，如果一个队伍的成员已经被告知不得发布信息，但仍继续发布所述信息，则该队伍成员及/或队伍将会遭受处罚。

#### 24.2.8. 选手行为调查

如 12.2.1，如果 NBPL 官方认定一个队伍或者队伍成员违反了任何永劫无间及职业联赛规则，NBPL 可以全权决定是否进行处罚。如果 NBPL 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 NBPL 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。

#### 24.2.9. 犯罪活动

队伍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。

#### 24.2.10. 有悖公德的行为

队伍成员不得参与任何被 NBPL 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。

#### 24.2.11. 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 NBPL 或 网易游戏 及任何附属机构所提供的保密信息。

#### 24.2.12. 贿赂

任何队伍成员都不得向任何队员、教练、管理人员、裁判、NBPL 官方人员、网易游戏员工或另一支 NBPL 队伍的相关人员，通过礼物或礼金等形式换取击败某队伍或被某队伍击败的承诺和要求。

#### 24.2.13. 禁止挖角及干涉

任何队伍成员或队伍相关人员都不得招揽、引诱或者为已与任何 NBPL 队伍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队伍终止合同。为避免疑义，此处的队伍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，NBPL 官方拥有对此范围的判定权。

正式选手不得招揽队伍以违反此规则。选手可以公开表达要离开队伍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，选手不得诱使一个队伍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 NBPL 自行裁定的处罚。若要咨询其他队伍选手的状态，管理者必须联系这名选手当前签约队伍的管理者。咨询队伍必须在和选手讨论合同前向 NBPL 官方提交书面报告。

#### 24.2.14. 不正当利益交换

任何队伍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，NBPL 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。

#### 24.2.15. 拒绝服从

任何队伍成员均不得拒绝或者不听从 NBPL 官方的指令或决定。

#### 24.2.16.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 NBPL 官方，知情不报者将有机会受到连带惩罚，具体惩罚将由 NBPL 官方自行决定。

#### 24.2.17.文件及其他要求

整个 NBPL 比赛期间，NBPL 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 NBPL 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。

#### 24.2.18.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，有机会遭到禁赛处罚。

### **24.3. 赌博及假赛**

所有选手及俱乐部在参与 NBPL 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。

### **24.4. 俱乐部行为**

24.4.1.活动行为任何队伍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 NBPL 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

NBPL 形象的行为，违者将受到严厉处罚。

#### 24.4.2.素材拍摄行为

NBPL 官方可能会在不同的时期要求队伍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 NBPL 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。队伍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、因队伍原因导致拍摄延误和对现场人员作出无礼行为等。

#### 24.4.3.现场拍摄行为

NBPL 官方有权指定队伍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，且违规的队伍将受到相应处罚。队伍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 NBPL 官方指定的区域等。NBPL 官方有权随时对现场拍摄范围进行调整。

### 24.5.间接行为

任何队伍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。

## 25. 惩罚

### 25.1.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，NBPL 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 NBPL 官方全权裁定。当违规情节显著轻微或情节特别严重时，NBPL 官方有权根据具体违规行为的危害程度造成的后果，在 NBPL 惩罚细则范围之外做出更轻或更重的处罚。

## **25.2. 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，直至取消将来 NBPL 的参赛资格。应当注意的是，上述处罚并不总是逐级提升的。

## **25.3. 发表权**

官方有权发表声明陈述某队伍成员受到了处罚。此类声明中所涉及任何队伍成员及/或队伍将被视为放弃任何针对 NBPL 官方采取法律行为的权利。

## **25.4. 其他处罚原则**

如任何队伍或其成员实施间接违规行为，NBPL 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，NBPL 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。

## 26. 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。

## 六、联赛赛事组委会

### 27. 赛事组委会构成

由主办方网易游戏、永劫无间职业联赛项目组人员共同组成。

### 28. 规则变动与完善

为确保永劫无间职业联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。

### 29. 不可抗力

如联赛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，联赛无法继续进行，则由官方判定比赛最终结果。

### 30. 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。



