

永劫无间手游“高校挑战赛”选手手册

一、赛事介绍

2025《永劫无间手游》高校挑战赛春季赛，是《永劫无间手游》面向全国高校玩家的大型赛事，赛事模式分为单排、双排两种模式，赛事阶段分为城市海选赛，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！

二、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报名

2.2 报名模式

参赛选手报名时需选择参与模式（分为单排模式和双排模式），选手亦可同时参与两种模式

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；双排模式的参赛队伍，每个队内最多有 3 名参赛选手（含 1 名替补），最少有 2 名参赛选手，且所有选手都必须属同一所高校（以学信网认证为准）

三、比赛赛制

3.1 城市海选赛赛事规则:

3.1.1 比赛赛点

城市海选赛赛点为:

广州、郑州、杭州、武汉、长沙、重庆、天津、西安、南京、济南

3.1.2 比赛设定

比赛分成“单排模式”和“双排模式”

比赛采用游戏内天选之人模式进行

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: 聚窟洲

环境设置: 随机

外观可见: 关闭

语音: 关闭

***城市海选不限制英雄选取**

3.1.3 晋级规则

城市海选赛冠军 (广州、郑州冠亚军) 晋级全国总决赛 (12 支队伍/人晋级全国总决赛)

3.1.4 赛制说明

每轮进行三局比赛，直至决出冠军，比赛积分见 3.2 积分规则说明。

通过抽签进行分组，优先 12 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 6 晋级下一轮，且城市决赛优先为 12 人，直至决出城市冠军。

具体说明如下：

(a) 第一轮：通过抽签进行分组，每 12 支队伍/人为一组，若最后剩余队伍/人大于 7 小于 12，则剩余队伍/人为单独一组，积分前六晋级；若最后剩余队伍/人小于等于 6 人，则剩余队伍/人轮空进入下一轮。

(b) 第二轮及后续轮次：根据晋级队伍/人进行抽签分组，优先 12 支队伍/人为一组，若最后剩余队伍/人大于 7 小于 12，则剩余队伍/人为单独一组；若最后剩余队伍/人小于等于 6 人，则与邻近小组平均分配人数（如剩余 6 人，邻近小组 12 人，则两组平均分为各 9 人）。

(c) 每一轮均为积分前六晋级，直到最后 12 支队伍/人进入城市决赛，决出城市冠军

(d) 若人数为 12 支队伍/人，则直接进行决赛；

(e) 若人数为 13-24 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），第一轮每组晋级 6 个名额，第二轮决赛

*举例说明：如现场签到 134 支队伍/人，第一轮按照优先 12 人一组进行分组，可分为 11 组，剩余 2 人轮空进入下一轮；第二轮共计 68 人，按照优先 12 人一组进行分组，可分为 5 组，剩余 8 人，此 8 人单独为一组；第三轮共计 36 人，按照优先 12 人一组进行分组，可分为 3 组；第四轮共计 18 人，分为 2 组，每组 9 人；第五轮（决赛）共计 12 人

3.2 积分规则:

每局比赛, 队伍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; 详细积分规则见下表:

单排积分		
排名	初始击败分系数	初始排名分
1	1.2	3
2	1	2
3	1	1.5
4	1	1.5
5	1	1
6	1	1
7	1	0.5
8	1	0.5
9	1	0.5
10	1	0
11	1	0
12	1	0
击败分为 1		

双排积分		
排名	初始击败分系数	初始排名分
1	1.2	3
2	1	2
3	1	1.5
4	1	1
5	1	1
6	1	1
7	1	1
8	1	0.5
9	1	0.5
10	1	0.5
11	1	0
12	1	0
击败分为 1		

当局比赛时间结束未决出天选之人，则剩余所有战队（单排为选手）排名并列，排名即为场上剩余战队（单排为选手）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/选手的当局击败分数；
- (b) 比较同分战队/选手的当局生存排名；
- (c) 比较同分战队/选手的总击败分数；
- (d) 比较同分战队/选手的单局最高总积分数
- (e) 比较同分战队/选手的单局最高击败分数
- (f) 比较同分战队/选手的最后一场比赛的击败分数；
- (g) 比较同分战队/选手的最后一场比赛的生存排名。

四、赛事奖励

单排奖励一览：

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+封神宝箱任选礼*5
	冠军	600	封神宝箱任选礼*20+隐族宝卷经验*10
	亚军	/	封神宝箱任选礼*10+隐族宝卷经验*10
	季军	/	封神宝箱任选礼*5+隐族宝卷经验*5
全国总决赛	冠军	10000	高校赛枪旗*1+封神宝箱任选礼*50+高校赛定制背景*1+高校赛端内荣誉称号*1
	亚军	7000	封神宝箱任选礼*30+高校赛定制背景*1
	季军	5000	封神宝箱任选礼*20+高校赛定制背景*1
	殿军	3000	封神宝箱任选礼*10+高校赛定制背景*1
	第五名	2000	封神宝箱任选礼*10+高校赛定制背景*1
	第六-七名	1000	封神宝箱任选礼*10+高校赛定制背景*1
	第八名	1000	封神宝箱任选礼*5+高校赛定制背景*1
	第九-十二名	500	封神宝箱任选礼*5+高校赛定制背景*1

双排奖励一览：

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+封神宝箱任选礼*5/人
	冠军	1000	封神宝箱任选礼*20/人+隐族宝卷经验*10/人
	亚军	/	封神宝箱任选礼*10/人+隐族宝卷经验*10/人
	季军	/	封神宝箱任选礼*5/人+隐族宝卷经验*5/人
全国总决赛	冠军	20000	高校赛枪旗*1/人+封神宝箱任选礼*50/人+高校赛定制背景*1/人+高校赛端内荣誉称号*1/人
	亚军	14000	封神宝箱任选礼*30/人+高校赛定制背景*1/人
	季军	10000	封神宝箱任选礼*20/人+高校赛定制背景*1/人
	殿军	6000	封神宝箱任选礼*10/人+高校赛定制背景*1/人
	第五名	4000	封神宝箱任选礼*10/人+高校赛定制背景*1/人
	第六-七名	2000	封神宝箱任选礼*10/人+高校赛定制背景*1/人
	第八名	2000	封神宝箱任选礼*5/人+高校赛定制背景*1/人
	第九-十二名	1000	封神宝箱任选礼*5/人+高校赛定制背景*1/人

*虚拟奖励将在赛季结束后统一发放至比赛账号中，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

五、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，则该战队/选手不得重复领奖，且对应的晋级名额和赛事奖励均顺延至下一名）；

(2) 若战队/选手在获得晋级名额之后，现场选择放弃该晋级资格，则官方将收回该战队或选手当前赛段比赛的晋级资格和奖励并顺延至下一名，该战队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战队成员(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战队出现个别选手自行退队、被战队开除等行
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。

5.5 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。

5.6 队员/队伍更换

5.6.1 队伍及队员相关

晋级总决赛之后，晋级队伍可再提交 1 名替补名单（即每个队伍最多 3 人），
且队伍中成员只能为一个队伍进行比赛，不得更换。

5.7 队员紧急替换

如果遇上紧急情况需要在规定时间后，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。

六、比赛进程

6.1 设备调试

参赛选手需自行准备参赛设备，并在比赛开始前完成调试。

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 赛前准备

在游戏内角色阵容选择阶段，如有出现由于选手、战队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：

- 1) 讨论战术错过英雄提交时间
- 2) 战队沟通或选手操作有误选择其他角色

如果角色选取阶段由于网络、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 赛后

6.3.1 对结果异议

若战队对比赛结果有异议，可在该场比赛结束后的 6 小时内向官方提交材料，若超过 6 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，战队及其选手不得公开质疑其他战队或选手可能受到的惩罚

一旦官方公布调查结果，战队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。

6.3.2 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。

七、赛事要求

7.1 比赛账号、版本与服务器

7.1.1 账号

选手将使用个人账号进行比赛

7.1.2 服务器

比赛将在正式服进行

7.1.3 比赛设备

城市赛：需要自备比赛设备，允许使用手机、平板，禁止使用外接操作设备，如手柄，手机自带肩键等；选手需对自己的参赛设备及网络环境负责

总决赛：需使用赛事方将提供的比赛用机

八、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。
- B. 跳点、恶意刷分，或是没有在游戏中以合理的标准进行竞争。
- C. 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。
- D. 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。
- E. 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

任何战队都应在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。

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。

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战队游戏内战术指挥。

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

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。

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 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不限制使用)

8.1.9 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,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。

8.1.10 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:侵犯其他选手的设备、身体以及物品的,将会受到处罚。战队成员必须有礼貌地对待所有参加比赛的个人。

8.1.11 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战队的成员之间。

8.1.12 隐瞒身份

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。

8.1.13 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。

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, 否则侵犯或者违反本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

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。

8.2.3 未经许可发布信息

在整个赛事期间, 战队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。如果一个战队在已被告知的情况下仍继续发布, 则该战队成员及/或战队将会遭受处罚。

8.2.4 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。

8.2.5 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，公开任何由永劫无间手游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

任何战队成员均不得拒绝或者不听从官方的指令或决定。

8.2.7 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。

8.2.8 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。

九、裁判及相关要求

9.1 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) 赛前检查选手的身份信息、账号讯息和设备；

- 2) 宣布比赛开始;
- 3) 指挥比赛中的暂停/继续;
- 4) 对于赛中违反规则的行为进行惩罚;
- 5) 确认比赛结束以及比赛结果。

9.2 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、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

如果战队对裁决有质疑，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。

9.4 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【角色、人员轮换】，确认方式包括口头确认和文字确认。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。

十、赛事组委会

10.1 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。

10.2 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。

10.3 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。

10.4 最终决定权

永劫无间手游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。

