



## 深淵的呼喚 VI

(Call of the Abyss VI)

### 全球總決賽

### 賽事規則

說明：

本《第五人格深淵的呼喚 VI (Call of the Abyss VI) 全球總決賽 賽事規則》(簡稱“規則”)適用於每支獲得深淵的呼喚 VI (COA VI) 全球總決賽資格的戰隊, 包括戰隊的選手及其管理人員等。此規則僅適用於第五人格“深淵的呼喚”VI的全球總決賽, 包括小組賽、淘汰賽, 不適用於其他競賽、錦標賽或者其他有組織的《第五人格》活動。

此規則旨在確保深淵的呼喚VI能建立系統的完整性、規範化運作, 並保證各戰隊間能公平地較量。標準化的規則將有益於所有參與到深淵的呼喚 VI (COA VI) 全球總決賽中的各個角色, 包括但不限於選手、戰隊等。

此規則由主辦方和賽事所有權人網易(杭州)網路有限公司制定並負責施行, 網易(杭州)網路有限公司代表賽事組委會行使權利, 履行相關義務, 在此規則中被稱為“官方”。

# 目錄

一、 賽程及術語定義 .....	5
1. 術語定義 .....	5
1.1. 遊戲 .....	5
1.2. 比賽 .....	5
1.3. 三局優勝制 .....	5
1.4. 五局優勝制(B05) .....	5
2. 賽程 .....	5
2.1. 小組賽: .....	5
2.2. 淘汰賽 .....	5
3. 賽事獎金 .....	6
二、 參賽要求 .....	6
4. 參賽人員 .....	6
4.1. 選手參賽年齡與國籍要求 .....	6
4.2. 教練參賽要求 .....	7
4.3. 戰隊管理人員 .....	7
4.4. 選手名稱 .....	7
4.5. 選手訊息真實 .....	7
5. 戰隊 .....	8
5.1. 戰隊資格 .....	8
5.2. 戰隊名稱 .....	8
三、 陣容名單 .....	8
6. 參賽名單 .....	8
6.1. 名單構成 .....	8
6.2. 人員構成 .....	8
6.3. 名單提交 .....	8
7. 替換 .....	8
7.1. 上場名單替換 .....	9
7.2. 緊急替換 .....	9
7.3. 賽中替換 .....	9
四、 比賽賽制 .....	9
8. 全球總決賽小組賽 .....	9
8.1. 賽制 .....	9
8.2. 優先選圖權分配 .....	9
8.3. 排名規則 .....	10
8.3.1. 兩隊排名相同 .....	10
8.3.2. 三隊排名相同 .....	10
9. 全球總決賽淘汰賽 .....	10
9.1. 賽制 .....	10
9.2. 對戰優勢 .....	11
10. 禁選規則 .....	11

10.1. 換人、地圖、陣營選擇規則 .....	11
10.2. 角色禁選、天賦選擇、區域選擇規則 .....	12
11. 積分規則 .....	13
12. 比賽勝負規則 .....	13
五、 比賽規則 .....	14
13. 比賽版本及伺服器 .....	14
13.1. 帳號 .....	14
13.2. 比賽服 .....	14
13.3. 比賽伺服器選擇 .....	14
14. 比賽設備 .....	15
14.1. 線上參賽設備與網路 .....	15
14.2. 線上參賽語音溝通 .....	15
14.3. 線上參賽賽事監控 .....	15
14.4. 線下參賽設備 .....	15
14.5. 線下參賽更換設備 .....	15
14.6. 線下參賽語音溝通 .....	15
14.7. 線下參賽音頻控制 .....	15
14.8. 特殊情况 .....	16
15. 比賽服裝 .....	16
16. 比賽進程 .....	16
16.1. 賽前事項 .....	16
16.1.1. 抵達比賽場館/遊戲上線 .....	16
16.1.2. 賽前測試 .....	16
16.1.3. 線下參賽技術支援 .....	16
16.1.4. 換人、地圖、陣營選擇 .....	16
16.1.5. 準備時間 .....	17
16.1.6. 比賽開始時間 .....	17
16.1.7. 選手就緒狀態 .....	17
16.1.8. 遊戲房間創建 .....	17
16.2. 遊戲進程 .....	17
16.2.1. 開始選擇/禁用過程 .....	17
16.2.2. 記錄選擇/禁用過程 .....	18
16.2.3. 選擇失誤 .....	18
16.2.4. 選擇/禁用後開始遊戲 .....	18
16.2.5. 受控狀態下開始遊戲 .....	18
16.2.6. 客戶端讀取緩慢 .....	18
16.2.7. 遊戲禁用設置 .....	18
16.2.8. 其他 .....	18
16.3. 遊戲後程序 .....	18
16.3.1. 結果 .....	18
16.3.2. 技術記錄 .....	18
16.3.3. 休息時間 .....	18
16.3.4. 棄權的結果 .....	19

16.4.	比賽後程序.....	19
16.4.1.	結果.....	19
16.4.2.	下場比賽.....	19
16.4.3.	賽後義務.....	19
16.4.4.	比賽結果有異議.....	19
16.4.5.	棄權的結果.....	19
17.	暫停規則.....	19
17.1.	遊戲暫停.....	19
17.2.	指導暫停.....	19
17.3.	選手暫停.....	19
17.4.	其他暫停.....	20
17.5.	繼續遊戲.....	20
18.	重賽規則.....	20
18.1.	重賽條例.....	20
18.2.	重新開始後的限制.....	20
19.	直接判定勝負規則.....	20
20.	賽事棄權.....	20
21.	裁判.....	21
21.1.	裁判職責.....	21
1)	賽前檢查戰隊陣容;.....	21
2)	檢查選手的設備和比賽區域巡視;.....	21
3)	宣布比賽開始;.....	21
4)	指揮比賽中的暫停/繼續;.....	21
5)	對於賽中違反規則的行為進行懲罰;.....	21
6)	確認比賽結束以及比賽結果。.....	21
21.2.	裁判舉止.....	21
21.3.	最終裁決.....	21
21.4.	默示授權.....	21
六、	賽事組委會.....	21
22.	賽事組委會構成.....	21
23.	規則變動與完善.....	21
24.	不可抗力.....	22
25.	直播影像權.....	22
26.	最終決定權.....	22

## 一、 賽程及術語定義

### 1. 術語定義

#### 1.1. 遊戲

遊戲是指在《第五人格》手遊中進行一張地圖的日記推理，直至產生 1) 監管者勝利; 2) 求生者勝利; 3) 平局以上結果的其中之一。

#### 1.2. 比賽

比賽是指進行一系列的遊戲：一局比賽由上下半輪遊戲組成；一場比賽為完整多局比賽，如三局優勝制 (B03)，五局優勝制 (B05)。

#### 1.3. 三局優勝制

三局優勝制是指三局遊戲中獲得更優成績的戰隊獲勝，若本場比賽已進行到無法改變本場比賽結果，則無需進行下一局比賽。

#### 1.4. 五局優勝制 (B05)

五局優勝制是指五局遊戲中獲得更優成績的戰隊獲勝，若本場比賽已進行到無法改變本場比賽結果，則無需進行下一局比賽。

### 2. 賽程

#### 2.1. 小組賽：

- 1) 比賽時間：2023 年 4 月 7 日-4 月 18 日 (共 10 個比賽日)
- 2) 賽程表：

2023年4月						
Mon	Tues	Wed	Thur	Fri	Sat	Sun
3	4	5 (清明)	6	7	8	9
				全球总决赛-小组赛		
10	11	12	13	14	15	16
				全球总决赛-小组赛		
17	18 (抽签)	19	20	21	22	23

#### 2.2. 淘汰賽

- 1) 比賽時間：2023 年 4 月 30 日-5 月 3 日 (共 4 個比賽日)
- 2) 賽程表：

2023年5月						
Mon	Tues	Wed	Thur	Fri	Sat	Sun
24	25	26	27	28	29	30
1	2	3	4	5	6	7
全球总决赛-淘汰赛						

### 3. 賽事獎金

總獎金: 共 400 萬人民幣(含稅)

戰隊排名	獎金(人民幣, 含稅)
第 1 名	¥1,700,000
第 2 名	¥520,000
第 3-4 名	¥270,000
第 5-8 名	¥150,000
第 9-12 名	¥90,000
第 13-16 名	¥45,000
第 17-20 名	¥25,000

戰隊可對獲得的獎金進行自由分配。可分配人員包括戰隊, 戰隊選手、教練、工作人員。

## 二、 參賽要求

### 4. 參賽人員

#### 4.1. 選手參賽年齡與國籍要求

##### 1) 中國大陸賽區

選手需年滿 18 周歲。未滿 18 周歲的中華人民共和國(大陸地區)國籍選手禁止前往其他賽區參加全球總決賽。

中國大陸賽區的戰隊中, 至多有一名成員可不持有中華人民共和國(大陸地區)的國籍或者《外國人永久居留證》, 其餘成員均需持有中華人民共和國(大陸地區)的國籍或者《外國人永久居留證》, 且所有成員需滿足上述中國大陸賽區選手年齡要求。

##### 2) 日本賽區

年滿 18 周歲的選手可自由參賽, 未滿 18 周歲但已滿 16 周歲的選手需要填寫監護人同意書, 並進行完整的簽字和蓋章。未滿 16 周歲的選手不得參賽。

日本賽區的戰隊中, 至多有一名成員可不持有日本國籍或者永久居住證, 其餘成員均需持有日本國籍或者永久居住證。

##### 3) 韓國賽區

年滿 19 周歲的選手可自由參賽, 未滿 19 周歲但已滿 16 周歲的選手需要填寫監護人同意書, 並進行完整的簽字和蓋章。未滿 16 周歲的選手不得參賽。

韓國賽區的戰隊中, 至多有一名成員可不持有韓國國籍或者永久居住證, 其餘成員均需持有韓國國籍或者永久居住證。

##### 4) 歐美賽區

年滿 18 周歲的選手可自由參賽, 未滿 18 周歲但已滿 16 周歲的選手需要填寫監護人同意書, 並進行完整的簽字和蓋章。未滿 16 周歲的選手不得參賽。

歐美賽區的戰隊中, 至多有一名選手可不持有歐美賽區國家的國籍或者永久居住證, 其

餘成員均需持有歐美賽區國家的國籍或者永久居住證。

#### 5) 東南亞賽區

年滿 18 周歲的選手可自由參賽，未滿 18 周歲但已滿 16 周歲的選手需要填寫監護人同意書，並進行完整的簽字和蓋章。未滿 16 周歲的選手不得參賽。

東南亞賽區的戰隊中，至多有一名選手可不持有東南亞賽區國家的國籍或者永久居住證，其餘成員均需持有東南亞賽區國家的國籍或者永久居住證。

#### 6) 港澳台賽區

年滿 18 周歲的選手可自由參賽，未滿 18 周歲但已滿 16 周歲的選手需要填寫監護人同意書，並進行完整的簽字和蓋章。未滿 16 周歲的選手不得參賽。

港澳台賽區的戰隊中，至多有一名選手可不持有中國香港、中國澳門或中國臺灣身份證或者永久居住證，其餘成員均需持有中國香港、中國澳門或中國臺灣身份證或者永久居住證。

### 4.2. 教練參賽要求

戰隊主教練為戰隊賽訓負責人，在比賽期間選擇/禁用階段輔助選手做決策的人員，並已向官方完成教練申請手續，教練參賽需滿足參賽地區年齡要求。未經官方允許情況下，教練不得同時擔任其他戰隊任何職務。教練未擁有對任何賽事流程結果決定的權利。

教練需在官方工作人員指導下上臺、使用比賽設備等，未經允許嚴禁擅自行動。若未按照要求，官方有權追加處罰，包括但不限於罰款、強制離場、取消參賽資格等。

### 4.3. 戰隊管理人員

隸屬於 IVL、IJL 聯盟下的戰隊，戰隊管理人員為戰隊與聯盟簽署相關協議授權的經理，經理負責戰隊的具體運營事務，並代表戰隊與官方進行對接與溝通。賽事組委會將以戰隊經理提供的訊息為準進行評估、判斷、通知、裁決、決定、懲罰。經理不得同時擔任其他戰隊任何職務。經理在未經允許情況下，嚴禁出現在比賽區域。若未按照要求，官方有權追加處罰，包括但不限於罰款、強制離場、取消參賽資格等。

除隸屬於 IVL、IJL 聯盟下的戰隊外，賽事組委會將以戰隊隊長提供的訊息為準進行評估、判斷、通知、裁決、決定、懲罰。

### 4.4. 選手名稱

選手名稱中不得含有：低俗、色情淫穢、恐怖、暴力、賭博及其他與中華人民共和國法律法規、政策、社會公序良俗相悖的內容及/或與《第五人格》遊戲內元素相關的名稱。選手名稱包括選手暱稱、選手參賽 ID。

選手可選擇 4-14 個字符作為選手參賽 ID，統一格式為“戰隊名稱+個人名稱”，字符必須為英文字母或 0-9 數字，不允許出現其他字符。其中個人名稱不得超過 9 個字符。

示例:ABC\_reference

### 4.5. 選手訊息真實

選手應當確保本人參賽，並確保提交至官方的個人訊息均為選手本人真實訊息。選手不得對個人訊息、帳號訊息等進行謊報或造假。戰隊管理人員還需確保戰隊內選手的訊息均歸

選手本人所有且真實有效。

如選手出現謊報訊息或訊息造假行為，官方有權對該選手及其所屬戰隊進行處罰，包括但不限於取消比賽資格、追究法律責任等，並且官方有權收回該選手及其所屬戰隊已獲得的比賽成績，包括過往階段及本階段所獲得的名次、獎金、遊戲內獎勵等。

## 5. 戰隊

### 5.1. 戰隊資格

本次全球總決賽一共 20 支戰隊參與。

中國大陸賽區 9 支、港澳台賽區 1 支、日本賽區 5 支、韓國賽區 1 支、東南亞賽區 2 支、歐美賽區 2 支。

### 5.2. 戰隊名稱

戰隊名稱不得含有：低俗、色情淫穢、恐怖、暴力、賭博及其他與中華人民共和國法律法規、政策、社會公序良俗相悖的內容及/或與《第五人格》遊戲內元素相關的名稱。

戰隊可選擇 2-6 個字符作為戰隊簡稱，字符必須為英文字母或 0-9 數字，不允許出現其他字符。

## 三、 陣容名單

## 6. 參賽名單

### 6.1. 名單構成

比賽期間，要求每支戰隊至少有五名選手、最多七名選手。名單中包括一名隊長，至少四名隊員，最多六名隊員。

### 6.2. 人員構成

上場名單須由五名首發選手與至多兩名替補選手構成，首發選手必須為四名求生者及一名監管者。上場名單內成員均需標明出場陣營，當日比賽期間監管者和求生者陣營不可替換。在深淵的呼喚 VI 賽事期間，非特殊情况禁止更換出場陣營。

### 6.3. 名單提交

比賽開始前，各戰隊管理人員必須在指定的時間（比賽日前一天 22 點前），以官方渠道向賽事組委會提交其上場名單，包括至少五名首發選手和至多兩名替補選手。若提交多次，則以最接近截止時間前的名單為準。超過時間點提交的名單將視為無效，若指定時間內未提交上場名單，官方將以該戰隊上一場的首發名單進行登記。

名單提交請在截止時間前發送郵件至：[COA\\_Committee@service.netease.com](mailto:COA_Committee@service.netease.com)

## 7. 替換

上場名單的更改、提交和替換均以戰隊管理人員提交的版本為準。



### 7.1. 上場名單替換

在比賽期間，戰隊可在本規則 6.3 款指定的時間內，通過賽事組委會的官方渠道替換下一比賽日的上場名單，如逾期未收到任何陣容更改的請求，視為名單無更換。

名單提交請在截止時間前發送郵件至:COA\_Committee@service.netease.com

### 7.2. 緊急替換

如果遇上緊急情況需要在規定時間後，提出名單替換，戰隊需及時告知官方，並且提交充分的證明，官方將根據證明判定是否屬緊急情況，並有權檢查戰隊提供的證明是否屬實。如果申請提交過晚，官方會無法對前往比賽的新選手做出合理安排。最終，賽事組委會將根據證明以及實際情況決定批准或否決此申請。

### 7.3. 賽中替換

戰隊可以在一局比賽後替換選手，一場比賽(B03 或 B05)中允許 2 人次監管者和 2 人次求生者的賽中替換，替換結果最終以戰隊在換人階段所決定的結果為準。

如遇特殊情況則官方有權做出最終判定。

## 四、 比賽賽制

### 8. 全球總決賽小組賽

#### 8.1. 賽制

全球總決賽小組賽由 20 支戰隊分配為四組，進行 B03 單循環積分賽。每個小組第一名戰隊進入全球總決賽淘汰賽第二輪 8 進 4 階段，每個小組第二、三名戰隊進入全球總決賽淘汰賽第一階段 12 進 8 階段，每個小組第四、五名淘汰。

全球總決賽小組賽分組將由裁判抽籤決定。20 支隊伍標籤將被放入同一抽籤池，按照抽籤順序(1-20)依次放入對應組別。分組情況如下：

A組	
A1	
A2	
A3	
A4	
A5	

C組	
C1	
C2	
C3	
C4	
C5	

B組	
B1	
B2	
B3	
B4	
B5	

D組	
D1	
D2	
D3	
D4	
D5	

#### 8.2. 優先選圖權分配

全球總決賽小組賽期間，各組每輪對陣隊伍的優先選圖權將由雙方戰隊管理人員抽籤決定。

### 8.3. 排名規則

全球總決賽小組賽排名規則依次為勝場數、勝負關係、淨勝局數、局均得分、平局記錄及局均破譯密碼機進度。

注：

淨勝局數：獲勝局數 - 失敗局數；

局均得分：求生者局均得分 + 監管者局均得分；

平局記錄：負場平局數 - 勝場平局數；

局均破譯密碼機進度：每局求生者破譯密碼機總進度的平均值，以遊戲結束前場上實時破譯密碼機進度為準；

小組賽中加賽結果只影響勝場數，不計入後續排名規則維度。

#### 8.3.1. 兩隊排名相同

如出現兩隊勝場數相同，將會依據以下規則進行排名：

比較兩隊相互對戰勝負關係，戰勝對方的戰隊排名更高。

#### 8.3.2. 三隊排名相同

如出現三隊勝場數相同，將會依據以下規則進行排名：

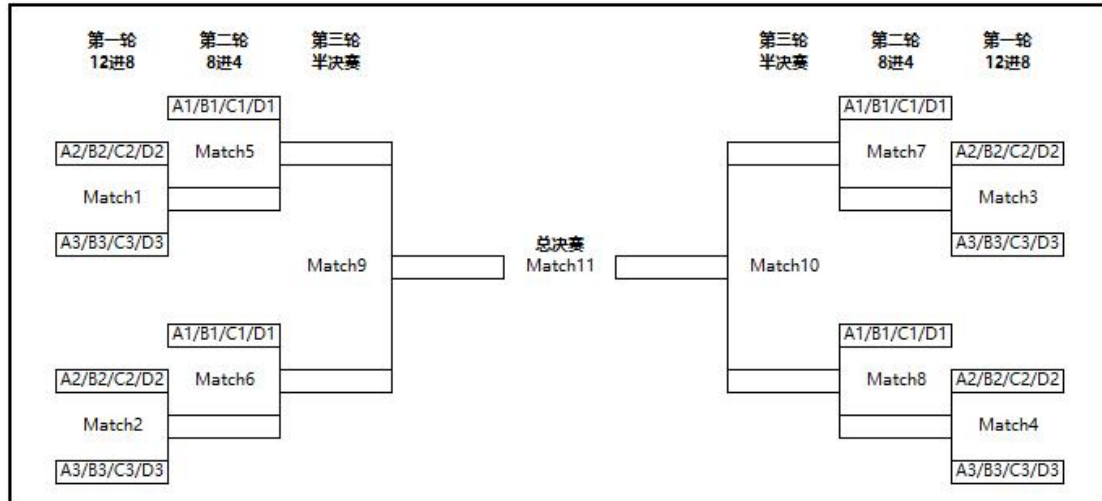
- (a) 先比較所有戰隊的淨勝局數，淨勝局數高者排名更高。
- (b) 若淨勝局數相同，則比較所有戰隊的局均得分，局均得分較高者排名更高。
- (c) 若局均得分相同，則比較平局記錄，平局記錄較高者排名更高。
- (d) 若平局記錄相同，則比較三隊局均破譯密碼機進度，局均破譯密碼機進度更高排名更高。

## 9. 全球總決賽淘汰賽

### 9.1. 賽制

此階段由 12 支戰隊組成，小組賽結束後每組排名第二、第三名的戰隊進入淘汰賽第一輪 12 進 8 階段，小組賽排名第一名的戰隊進入淘汰賽第二輪 8 進 4 階段，對戰淘汰賽第一輪勝者。賽制為單敗淘汰賽，第一、二輪 B03，半決賽、決賽為 B05。

全球總決賽小組賽每組第一名、第二名、第三名隊伍將依次分為三個池子，將由裁判抽籤放入指定位置，每個分區三支隊伍均不來自小組賽同一小組。



## 9.2. 對戰優勢

小組賽排名第二的戰隊在淘汰賽第一輪固定局數有優先選圖權，小組賽排名第一的戰隊在淘汰賽第二輪固定局數有優先選圖權。半決賽和決賽，優先選圖權將會以抽籤或其他形式決定。

## 10. 禁選規則

### 10.1. 換人、地圖、陣營選擇規則

#### 1) 換人規則

第一局需按照首發名單上場，首發名單要求可見本規則 6.2 款。

第二局開始後可進行換人，換人次數限制可見本規則 7.3 款。

#### 2) 地圖禁用/選擇規則：

- a) 一局內上下半局比賽地圖一致。
- b) 比賽地圖：軍工廠，紅教堂，聖心醫院，湖景村，月亮河公園，里奧的回憶，永眠鎮，唐人街。
- c) 同一場比賽中，雙方戰隊共用同一個地圖池，雙方戰隊不能選擇在本場比賽中已選擇過的地圖。同一場比賽中，被禁用的地圖可再次選擇和禁用。

#### 3) 選擇順序：

選擇順序由四個階段組成，分別為①換人階段；②地圖禁用階段；③地圖選擇階段；

#### ④陣營選擇階段。

每局比賽選擇順序及詳情如下：

#### a) 第一局

- ① 戰隊乙進行禁圖選擇
- ② 戰隊甲進行地圖選擇
- ③ 戰隊乙進行陣營選擇

#### b) 第二局

- ① 雙方進行換人
  - ② 戰隊甲進行禁圖選擇
  - ③ 戰隊乙進行地圖選擇
  - ④ 戰隊甲進行陣營選擇
- c) 第三局
- ① 雙方進行換人
  - ② 戰隊甲進行地圖選擇
  - ③ 戰隊乙進行陣營選擇
- d) 第四局/第三局加賽
- ① 雙方進行換人
  - ② 戰隊乙進行地圖選擇
  - ③ 戰隊甲進行陣營選擇
- e) 第五局
- ① 雙方進行換人
  - ② 戰隊甲進行地圖選擇
  - ③ 戰隊乙進行陣營選擇
- f) 第五局加賽
- ① 雙方進行換人
  - ② 戰隊乙進行地圖選擇
  - ③ 戰隊甲進行陣營選擇

## 10.2. 角色禁選、天賦選擇、區域選擇規則

- 1) 角色禁選、天賦選擇、區域選擇順序由十四個階段組成, 分別為:
- (1) 監管者禁用第一階段: 監管者選手禁用求生者角色;
  - (2) 求生者禁用階段: 求生者選手禁用監管者角色;
  - (3) 求生者選擇第一階段: 求生者選手選擇兩個求生者角色;
  - (4) 監管者禁用第二階段: 監管者選手禁用兩個求生者角色;
  - (5) 求生者選擇第二階段: 求生者選手選擇一個求生者角色;
  - (6) 監管者禁用第三階段: 監管者選手禁用一個求生者角色;
  - (7) 求生者選擇第三階段: 求生者選手選擇一個求生者角色;
  - (8) 求生者選手確定求生者角色階段;
  - (9) 求生者選手選擇天賦階段;
  - (10) 監管者選擇階段: 監管者選手選擇一個監管者角色;
  - (11) 監管者選手選擇天賦階段;
  - (12) 求生者選手選擇出生區域階段

(13) 監管者選手選擇出生區域階段

(14) 區域點位展示階段。

2) 禁選數量：

對應每局比賽及禁選階段禁/選角色數量如下表：

賽事階段	禁選階段(對應禁/選數量)							
	監管者禁用	求生者禁用	求生者選擇	監管者禁用	求生者選擇	監管者禁用	求生者選擇	監管者選擇
	第一階段	階段	第一階段	第二階段	第二階段	第三階段	第三階段	階段
第一局	1	0	2	2	1	1	1	1
第二局	2	1	2	2	1	1	1	1
第三局/加賽	3	2	2	2	1	1	1	1
第四局	4	3	2	2	1	1	1	1
第五局/加賽	4	3	2	2	1	1	1	1

注：

其中，每局比賽上下兩個半局均需重新禁用角色。在半局的禁選階段，求生者選擇角色的順序與求生者場上座次/遊戲房間的位置無關，在選定 4 名求生者角色之後，遊戲中求生者方可自行決定具體角色使用的人員分配。

B03 加賽禁用數量與第三局禁用數量一致，B05 加賽禁用數量與第五局禁用數量一致。

3) 賽事禁用：

官方將不定期公布賽事禁用的角色，被禁用的角色不在禁選範圍內。

## 11. 積分規則

每局比賽，戰隊根據以下規則獲得相應積分：

積分規則		積分	
		求生者	監管者
逃脫人數	0	0	5
	1	1	3
	2	2	2
	3	3	1
	4	5	0

每局比賽判定勝負的條件為上下半輪積分之和，積分之和較高戰隊獲得本局比賽勝利，反之失敗；積分之和相同，則判為平局。

## 12. 比賽勝負規則

1) B03 的比賽中，如果有一支戰隊在前 2 局取得 2 勝，則該場比賽已分出勝負。

- 2) B05 的比賽中, 如果有一支戰隊在前 3 局取得 3 勝, 或在前四局取得 3 勝 1 平、2 勝 2 平, 則該場比賽已分出勝負, 否則比賽還需要繼續進行。
- 3) 在淘汰賽階段, 如果出現比賽未全部完成, 但已分出勝負的情況, 無需進行下半局遊戲, 該場比賽直接結束。

B03 具體情況如下:

- I. 某方戰隊 1 勝 1 平 0 負, 第三局上半局該戰隊取得 5 分
- II. 某方戰隊 1 勝 0 平 1 負, 第三局上半局結束後比分領先優勢大於 5 分

B05 具體情況如下:

- I. 某方戰隊 2 勝 1 平 0 負, 第四局上半局該戰隊取得 5 分
- II. 某方戰隊 2 勝 0 平 1 負, 第四局上半局結束後比分領先優勢大於 15 分
- III. 某方戰隊 2 勝 1 平 1 負, 第五局上半局結束後比分領先優勢大於 5 分
- IV. 某方戰隊 1 勝 3 平, 第五局上半局結束後比分領先優勢大於 5 分
- V. 某方戰隊 1 勝 2 平 1 負, 第五局上半局結束後比分領先優勢大於 5 分

4) 同分規則

- a) 比賽出現平局情況時(如 1 勝 1 平 1 負), 優先比較雙方總積分, 總積分高者獲勝。
- b) 若雙方的總積分仍舊相同, 則加賽一局。根據雙方加賽的積分高低判定勝負。
- c) 若加賽仍出現雙方積分相同的情況, 則首先判斷加賽中雙方作為求生者時是否有選手成功逃生: 1) 若至少有一名求生者逃生, 則以雙方戰隊作為求生者時的比賽時間為判定依據, 時間短者獲勝; 2) 若雙方戰隊作為求生者時均無人逃脫, 則以戰隊成員作為監管者陣營時比賽時間作為判定依據, 時間短者獲勝。

注: 加賽的時間判定以監管者的戰績截圖時間為準。

## 五、 比賽規則

### 13. 比賽版本及伺服器

#### 13.1. 帳號

官方為選手提供比賽伺服器的帳號。選手需按上報的個人訊息與遊戲中的偏好對帳號進行設置。帳號的名稱須在官方批准後方能在官方比賽使用。

比賽帳號所有權歸官方所有。選手不得交易帳號或修改帳號密碼, 否則將受到懲罰。

#### 13.2. 比賽服

所有比賽都在專門的比賽伺服器中進行, 比賽使用的遊戲版本由官方指定。

#### 13.3. 比賽伺服器選擇

比賽期間的伺服器選擇, 將根據對陣賽區選擇相應的伺服器節點。

以下為各賽區對陣節點選擇, 官方將根據實際情況進行調整:

地區	中國大陸	港澳台	日本	韓國	東南亞	歐美
中國大陸	杭州/廣州	杭州/廣州	杭州	杭州	廣州	日本

港澳台	杭州/廣州		杭州	杭州	廣州	日本
日本	杭州	杭州	日本	日本	廣州	美國
韓國	杭州	杭州	日本		廣州	美國
東南亞	廣州	廣州	廣州	廣州	新加坡	日本
歐美	日本	日本	美國	美國	日本	

## 14. 比賽設備

### 14.1. 線上參賽設備與網路

線上賽期間選手需要自備比賽用機且必須為手指觸碰螢幕操控設備(嚴禁使用電腦、模擬器或其他外接設備), 並自備比賽期間的網路。

### 14.2. 線上參賽語音溝通

為了賽事正常有序進行, 選手需統一使用官方指定的軟體進行溝通。溝通必須全程在裁判的監督下進行。

### 14.3. 線上參賽賽事監控

為了保證賽事公平性, 選手需配合官方準備相應的監控設備或軟體, 包括但不限於攝像頭、影片監控軟體、語音監控軟體等。選手需配合官方進行賽事監控流程, 包括但不限於賽前驗證、賽中監聽、賽後核驗等。如選手未能按照官方要求進行賽事監控, 官方有權對選手進行處罰, 包括但不限於取消選圖權、取消比賽資格等, 並且官方將有權收回該戰隊已獲得的比賽成績, 包括過往階段及本階段所獲得的名次、參賽資格、獎金、遊戲內獎勵等。

### 14.4. 線下參賽設備

線下比賽選手將使用官方專門提供的賽事設備。設備包括:

- (1) 手機(iphone13)、數據線;
- (2) 頭戴式耳機、入耳式耳機或麥克風;
- (3) 桌椅。

### 14.5. 線下參賽更換設備

如果設備出現技術或任何其他有可能影響賽事正常進行的問題, 選手或官方有權要求對此情況進行技術檢查。官方的技術人員將對故障進行判斷和排查並向官方反饋檢查結果和建議。官方將對設備出現的問題作出判斷, 並有權最終決定是否更換設備。替換設備由官方提供。

### 14.6. 線下參賽語音溝通

選手只能通過官方提供的頭戴式耳機所使用的內部系統進行語音溝通。除非特殊情況下官方決定更改語音溝通方式, 否則不允許選手使用第三方語音溝通軟體。官方可以在所有賽事中自主行使監聽戰隊語音溝通的權利。

### 14.7. 線下參賽音頻控制

控制器上將會清楚顯示比賽選手當前頭戴式耳機的音量, 官方要求比賽選手必須保持音量高於官方要求的最低設置。

頭戴式耳機必須直接佩戴在選手的耳部，並且在比賽進行過程中保持位置不變。選手不得通過任何方式在耳機和耳朵之間放置任何物品。

#### 14.8. 特殊情况

由於不可抗力，選手無法親臨現場參與比賽的，在獲得主辦方同意後選手將以遠程方式線上參賽，比賽期間選手需要自備比賽用機且必須為手指觸碰螢幕操控設備（嚴禁使用電腦或模擬器），並自備比賽期間的網路，監控設備及換人、地圖、陣營選擇階段所需的電腦設備等。

為了賽事正常有序進行，選手需統一使用官方指定的軟體進行溝通。溝通必須全程在裁判的監督下進行。

### 15. 比賽服裝

選手必須嚴格遵守官方通知的穿著要求，在賽事的官方場合下（包括比賽前期、比賽期間及賽後進行的採訪），選手必須穿著經官方事先批准的正式隊服。若選手在賽事期間出現穿著外套、其他服裝或任何不符合官方著裝要求的情況，官方有權對其進行檢查並作出懲罰裁定。官方擁有對所有戰隊服裝的最終決定權。

教練必須嚴格遵守官方通知的穿著要求，在演播室期間需穿著商務休閒裝或以上標準的服飾。

### 16. 比賽進程

#### 16.1. 賽前事項

##### 16.1.1. 抵達比賽場館/遊戲上線

參賽戰隊上場名單中的成員必須在官方規定的時間內抵達比賽場館，且參賽戰隊有義務配合官方進行賽事相關宣傳活動。

線上參賽的選手必須在官方規定的時間內登錄遊戲比賽服。

##### 16.1.2. 賽前測試

選手抵達場館後，官方工作人員將會安排選手進入比賽區域進行賽前測試。測試內容包括不限於比賽用機測試，通話設備和遊戲內熱身。

線上參賽選手需在比賽開始前 15 分鐘自行完成測試，並告知裁判可進行比賽。測試內容包括但不限於比賽用機測試、網路測試、通話設備和遊戲內熱身。若選手調試時間超出規定時間，裁判有權要求選手立即完成測試，並準備進入遊戲。

##### 16.1.3. 線下參賽技術支援

官方將在測試過程中提供協助，並且會解決線下參賽選手賽前測試期間遇到的問題。

##### 16.1.4. 換人、地圖、陣營選擇

戰隊選手及管理人員需在規定時間內根據裁判指示進行換人、地圖、陣營選擇，此過程將通過電腦端網頁進行。戰隊需根據裁判指示進行操作，並在各階段規定時間內做出選擇並



確認。

若戰隊未在規定時間內確認，或由於選手、教練、戰隊本身原因造成空 ban、空選、選擇失誤等特殊情況，比賽流程正常進行。各階段默認結果如下：

階段	默認選擇
換人階段	不使用換人權限
地圖禁用階段	不使用地圖禁用權限
地圖選擇階段	隨機選擇一張地圖
陣營選擇階段	隨機選擇某一方陣營優先上場

如果 BP 階段由於現場網路、伺服器等特殊情況導致無法正常 BP，將按照賽事流程進行 BP 流程重啓。重開流程必須全程在官方工作人員的指示下完成，官方有權定義該禁選階段是否重啓。

#### 16.1.5. 準備時間

在比賽開始前，官方將給到 1-2 分鐘的準備時間供選手確保完全就緒。官方將把準備時間與時長作為比賽賽程的一部分告知參賽戰隊和選手，在沒有得到現場裁判的許可及另外一名官方工作人員陪同的情況下，選手不得離開。準備包括以下內容：

- 1) 確認官方提供設備的質量；
- 2) 連接設備並進行調試；
- 3) 確認語音聊天系統功能正常；
- 4) 配置天賦與特質；
- 5) 調整遊戲內的設置；
- 6) 進行一定時間的遊戲內熱身。

#### 16.1.6. 比賽開始時間

選手準備完畢後，比賽將按照預定時間準時開始。準備期間如出現問題將可能導致延時開賽，但以上情況是否可以接受以及是否延時開賽須由官方自主判斷和決定。若官方判斷導致開賽延時的情況不可接受，將有權對造成延遲的選手進行懲罰。

#### 16.1.7. 選手就緒狀態

一旦所有參賽的選手都已與官方確認準備完成，可以比賽，則進入選手就緒狀態。選手需回到遊戲主界面等待官方邀請進行比賽，不可以再進行設備調試或其他任何妨礙比賽進程的行為。

#### 16.1.8. 遊戲房間創建

官方將會創建正式遊戲房間，測試完成後選手需立刻遵循官方的指引加入遊戲房間。

### 16.2. 遊戲進程

#### 16.2.1. 開始選擇/禁用過程

當參賽戰隊中的所有選手都進入官方指定的遊戲房間，官方將會開始確認雙方戰隊都已經準備好進入選擇/禁用階段。一旦確認雙方準備就緒，官方將通知房間所有者開始遊戲。

### 16.2.2. 記錄選擇/禁用過程

選擇/禁用過程會通過比賽服內的自定義模式功能來完成。如果在遊戲準備開始之前，選擇/禁用實質上已在官方安排及指引下完成，那麼官方會記錄下正式的禁選結果，選手需按照已經確認的選擇/禁用結果進行比賽。

### 16.2.3. 選擇失誤

在遊戲內 BP 階段，如有出現由於選手、教練、戰隊本身原因造成空 ban、空選、選擇失誤，比賽流程正常進行，不會重啓流程，維持遊戲內選擇結果，包括但不僅限於：

- 1) 討論戰術錯過選取時間
- 2) 討論時間過久，剩餘時間選手未找到角色錯過 BP 時間
- 3) 戰隊溝通或選手操作有誤選擇其他角色

如果 BP 階段由於網路、伺服器等特殊情況導致無法正常 BP，將按照賽事流程進行 BP 流程重啓。重開流程必須全程在官方工作人員的指示下完成，官方有權定義該局比賽的禁選階段是否重啓。

### 16.2.4. 選擇/禁用後開始遊戲

在選擇/禁用過程完成後，除非官方另有說明，否則遊戲將立刻開始。選擇/禁用完成後到進入推演的這段時間，選手不允許退出遊戲。

### 16.2.5. 受控狀態下開始遊戲

如果遊戲開始出錯或者官方決定將選擇/禁用階段從遊戲階段中分離出去，則可以使用自選模式開始遊戲，所有的選手都要按照之前完成的有效選擇/禁用過程來選擇角色。

### 16.2.6. 客戶端讀取緩慢

如果出現遊戲 bug、斷開連接或出現任何其他故障中斷了讀取進程，使選手在遊戲開始後無法加入遊戲，則遊戲必須立刻暫停，直到所有選手都連接到遊戲中。

### 16.2.7. 遊戲禁用設置

“脫離卡點”和“正義懲戒”選手不得在比賽過程中主動使用。

### 16.2.8. 其他

若在比賽過程中選手因遊戲問題導致無法進行移動或其他操作，可依據規則進行暫停。

## 16.3. 遊戲後程序

### 16.3.1. 結果

官方須確認並記錄遊戲結果。

### 16.3.2. 技術記錄

選手將與官方確定任何技術問題。

### 16.3.3. 休息時間

官方將告知選手下一場遊戲開始前的剩餘時間。無論當時參賽戰隊的所有成員是否全部出現在比賽區域，選擇/禁用都將按預定時間開始。官方擁有決定是否登錄任何一名選手並加入遊戲房間的權利，若隊員未在規定時間內抵達比賽區域，官方有權判定戰隊棄權。

#### 16.3.4. 棄權的結果

賽事組委會禁止戰隊主動棄權，如果戰隊依然堅持棄權，棄權的結果詳細見本規則第 20 條。

### 16.4. 比賽後程序

#### 16.4.1. 結果

官方須確認並記錄比賽結果，並和選手確認賽果。線上參賽選手需要通過官方溝通途徑進行文字確認。

#### 16.4.2. 下場比賽

選手將會被告知他們在目前比賽中的排名，以及下場預定的比賽時間。

#### 16.4.3. 賽後義務

選手將會被告知一切賽後義務，包括但不限於：出席媒體活動、採訪以及任何比賽相關事宜的深入討論。

#### 16.4.4. 比賽結果有異議

當比賽過程中出現爭議時，戰隊管理人員和選手應服從裁判判罰。如果選手對裁判所提出判決有異議，可依據申述流程向賽事官方進行申訴。選手申述流程為每局比賽結束後 3 分鐘內，聯繫當值裁判進行申訴。超出時間限制，裁判及賽事官方有權不受理該申訴。

官方將會秉持公平、公正、公開的原則進行調查，在官方進行調查的過程中，任何戰隊及其選手不得對正在調查的事件公開發表言論，戰隊及其選手不得公開質疑其他戰隊或選手，否則可能受到的懲罰。

一旦官方公布調查結果，戰隊及其選手不得對該結果有異議，同時不可公開質疑官方的任何決策。

比賽異議申訴郵箱:COA\_Committee@service.netease.com

#### 16.4.5. 棄權的結果

賽事組委會禁止戰隊比賽後主動棄權，如果戰隊依然堅持棄權，棄權的結果詳細見本規則第 20 條。

## 17. 暫停規則

### 17.1. 遊戲暫停

如選手在比賽期間需要遊戲暫停，可舉手或者在通話設備內示意裁判暫停遊戲。如果一名選手在沒有通知官方或者暫停的情況下故意斷開連接，官方不需要強行中斷遊戲。在遊戲暫停或中斷期間，除非經過官方的批准，選手不得離開比賽區域。

### 17.2. 指導暫停

官方可以在任何時間，自主決定遊戲暫停或者控制選手暫停。

### 17.3. 選手暫停

每局比賽中每個戰隊有 1 次因選手自身原因自主發起暫停的機會。且必須在暫停後向官

方闡述原因，可接受的原因包括但不僅限於：

- (1) 網路波動；
- (2) 硬體或軟體出現問題；
- (3) 選手身體不適。

官方將對暫停原因進行評估，並有權判定維持暫停或繼續比賽。暫停時間以裁判確認為準。若未在規定時間內繼續遊戲，或超出暫停次數，官方可根據選手守則對該選手進行懲罰。包括但不限於警告、取消戰隊優先選擇權、比賽判負等。

#### 17.4. 其他暫停

在比賽過程中，若因不可抗力等非選手自身原因發起暫停，官方有權根據實際情況決定是否暫停。

#### 17.5. 繼續遊戲

所有的選手都已經被告知可以繼續遊戲，並都做好遊戲繼續的準備，比賽服內的觀戰者將會取消遊戲暫停。

### 18. 重賽規則

#### 18.1. 重賽條例

在比賽期間，如果發生了影響競技公平性或無法繼續遊戲的突發情況，官方有權裁定比賽重新開始，包括但不僅限於裁定重啓某個或多個賽事流程、重開某場或多場比賽。具體由官方根據實際情況進行裁定，戰隊不得有異議。

#### 18.2. 重新開始後的限制

重新開始後，上場順序、比賽地圖、角色 BP、天賦特質、出生點位、時裝等必須和重新開始前保持一致。若在重新開始的比賽中，選手擅自修改以上訊息，官方將根據實際情況對選手進行懲罰，包括但不限於比賽判負、取消參賽資格、取消獎勵及所獲得名次等。

### 19. 直接判定勝負規則

如果發生遊戲無法正常進行至遊戲結束的情況，且接下來的比賽已無法改變比賽結果，官方有權直接判定一方戰隊獲勝。

### 20. 賽事棄權

第五人格賽事原則上禁止戰隊主動棄權（遊戲中棄權、半局比賽棄權、一局比賽棄權、整場比賽棄權、賽事階段棄權）、退賽，如果戰隊依然堅持棄權、退賽，則賽事官方可根據實際情況決定該戰隊某半局比賽、一局比賽、整場比賽及後續比賽是否判負，以及後續是否能繼續參加第五人格相關的比賽，並且保留對該退賽戰隊及其戰隊成員進行處罰的權利。

因隊伍退賽，官方有權調整賽事安排，包括但不限於調整賽程賽制、取消與退賽戰隊過往成績等，其他參賽隊伍需服從官方安排。

## 21. 裁判

### 21.1. 裁判職責

裁判是官方工作人員，負責判斷發生在賽前、賽中以及緊跟賽後發生的比賽相關問題、疑問和情況，包括但不限於：

- 1) 賽前檢查戰隊陣容；
- 2) 檢查選手的設備和比賽區域巡視；
- 3) 宣布比賽開始；
- 4) 指揮比賽中的暫停/繼續；
- 5) 對於賽中違反規則的行為進行懲罰；
- 6) 確認比賽結束以及比賽結果。

### 21.2. 裁判舉止

自始至終，裁判的行為都應當具有專業性，並且應該以公正的方式進行裁決。不得對任何選手、戰隊、所有者以及其他個人展示出喜愛或偏見。

若在比賽過程中發生突發情況時，選手應當服從裁判指示進行或停止遊戲操作。

### 21.3. 最終裁決

如果戰隊對裁決有質疑，可通過 16.4.4 異議條款進行申訴。官方始終保留比賽期間所有裁決的最終決定權。

### 21.4. 默示授權

官方有權對賽事過程進行拍照、錄影、錄音。戰隊應當按照賽事流程在指定時間內就比賽的各環節事項完成確認，包括但不限於【角色、地圖禁選，人員輪換】，確認方式包括口頭確認和文字確認。戰隊未在規定時間內完成確認的，視為其授權並同意由官方以隨機方式代替戰隊做出決定，戰隊應對此決定予以嚴格執行。

## 六、 賽事組委會

### 22. 賽事組委會構成

由主辦方網易遊戲、第五人格遊戲項目組人員共同組成。

### 23. 規則變動與完善

為確保比賽的公平競爭及完整性，官方根據實際情況可以隨時對此規則進行修訂、改動或者補充。此規則未詳盡說明或存在疏漏的事項，由官方另行釋明或制定相關規則或管理規範予以明確。上述規則的修訂、改動或者補充，以及釋明、新規制定，官方有權以郵件、電子公告、紙質公告或其他一切恰當之方式發布實施。

所有官方人員溝通內容如與官方正式公布的規則發生衝突的，應以官方正式公布的規則為準執行。

#### **24. 不可抗力**

如出現不可抗力因素(包括但不僅限於颱風、地震、洪水、冰雹等自然災害;政府行為;社會異常事件等),導致比賽勝負無法判定,比賽無法繼續進行,則由官方判定比賽最終結果。

#### **25. 直播影像權**

所有與本屆賽事相關的文件、圖片、視音頻資料的版權歸賽事主辦方所有,未經授權許可,任何人不得以任何方式擅自使用,違者必究。

#### **26. 最終決定權**

官方擁有對本賽事規則中所有條款的解釋權,以及對不端行為懲罰的決定權。

本人已仔細閱讀並充分理解上述賽事規則的所有條款，同意並承諾嚴格遵守上述賽事規則的所有條款。如有違反，官方有權依據賽事規則對本人進行懲罰並追究相關責任。

選手姓名：

比賽 ID：

所屬戰隊：

簽字並按捺手印：

身份證號：

簽署日期：