



《炉石传说》高校联赛

2024 秋季赛

赛事手册



目 录

赛事背景概述	7
1 术语定义、赛训日程	8
1.1 术语定义	8
1.1.1 比赛模式定义	8
1.1.2 比赛定义	8
1.1.3 赛季定义	8
1.2 赛程安排	8
1.3 比赛奖励	10
2 选手参赛报名规则	10
2.1 选手资格	10
2.2 选手年龄	11
2.3 报名规则	11
2.3.1 报名形式	11
2.3.2 报名时间	11
2.3.3 报名账号	11
2.3.4 报名限制	11
2.3 参赛确认	11
3 赛制赛规	11

3.1 标准模式	11
3.1.1 比赛赛制	11
3.1.2 比赛规则流程	12
3.1.3 英雄同时死亡判定规则	14
3.2 战棋模式	14
3.2.1 比赛赛制	14
3.2.2 比赛规则流程	15
3.2.3 比赛积分规则	17
3.2.4 同分判定规则	17
3.3 比赛注意事项	17
3.4 比赛对局意外情况	18
4 赛训软硬件设备	18
4.1 组委会提供设备	18
4.1.1 硬件设备	18
4.1.2 软件程序	18
4.2 选手设备说明	18
4.2.1 选手设备封存说明	18
4.2.2 自行携带保管设备	19
4.2.3 赛前上交设备	19

4.2.4 携带允许歪的设备或安装无关软件程序处理	19
5 赛训地址区域及通行时间	20
5.1 比赛区域	20
5.2 选手休息区/观赛室	20
5.3 办公区域	20
5.4 特殊区域规定	20
5.4.1 吸烟区规定	20
5.4.2 公共区域及管制区域规定	20
6 比赛进程相关	21
6.1 选手信息确认	21
6.2 抵达/离开比赛场地	21
6.3 裁判	21
6.3.1 裁判职责	21
6.3.2 裁判举止	21
6.3.3 最终裁决	21
6.3.4 裁判其他行为限制	21
6.4 选手	22
6.4.1 选手职责	22
6.4.2 选手礼仪	22



6.6 比赛版本及比赛服务器.....	23
6.6.1 比赛版本	23
6.6.2 比赛服务器	23
6.7 赛前准备阶段.....	23
6.8 赛中阶段.....	23
6.8.1 游戏对局创建	23
6.8.2 退出游戏对局	23
6.9 赛后阶段.....	23
7 游戏进程.....	24
7.1 游戏重开定义.....	24
7.1.1 本局重开	24
7.1.2 本场重开	24
7.2 特殊情况定义.....	24
7.2.1 导致选手与游戏对局失去连接或者无法游戏的情况	24
7.2.2 导致选手正常操作受到影响，但未断开的情况	24
7.2.3 开局未连接	25
7.3 特殊情况处理.....	25
7.3.1 导致选手与游戏对局失去连接或者无法游戏的情况	25
7.3.2 导致选手正常操作受到影响，但未断开的情况	25



7.3.3 出现开局未连接的情况	25
7.3.4 由于选手身体不适导致不能继续比赛的情况	25
8 参赛人员认为约束	26
8.1 竞技行为	26
8.1.1 作弊	26
8.1.2 竞技体育道德	26
8.1.3 黑客行为	26
8.1.4 利用 BUG	26
8.1.5 窥屏	26
8.1.6 场外因素获益	26
8.1.7 故意断开比赛	27
8.2 不专业行为	27
8.2.1 不当言论	27
8.2.2 骚扰行为	27
8.2.3 性骚扰	27
8.2.4 歧视与诋毁	27
8.2.5 未经许可发布信息	27
8.2.6 贿赂	28
8.2.7 假赛	28



8.2.8 涉及赌博	28
8.3 自由裁量权	28
9 规则补充	28
9.1 惩罚标准	28
9.2 申诉及最终决定权	29
9.2.1 申诉流程	29
9.2.2 最终决定权	29
9.3 修订权	29
9.4 资源使用权	29
9.5 最终解释权	29



赛事背景概述

《炉石传说》高校联赛，是由暴雪娱乐和网易联合举办的一项面向高校学生的电子竞技赛事。旨在为高校学生提供一个展示游戏才华和追求电竞职业梦想的平台。自开办以来，高校联赛已经成为许多游戏爱好者展现自己才华的舞台，同时也为电竞界输送了许多新星。这项赛事不仅考验参赛者的游戏技巧，还考验他们的团队合作和策略规划能力，吸引了众多高校学生的参与和关注。

2024 年 9 月 25 日《炉石传说》国服回归上线，特此重新启动《炉石传说》高校联赛。

本次赛事分为城市海选赛，大区赛及全国总决赛三个阶段，其中城市海选赛共计 32 场（标准模式每场冠军、战棋模式每场四强晋级大区赛），大区赛共计 2 场（标准模式每场冠军、战棋模式每场四强晋级全国总决赛）。最终，来自全国的 12 名优秀高校学子将齐聚一堂，争夺高校联赛全国总冠军的荣誉。

1 术语定义、赛训日程

1.1 术语定义

1.1.1 比赛模式定义

比赛中将指定以下游戏模式进行比赛：标准模式、战棋模式。

1.1.2 比赛定义

1.1.2.1 轮的定义

每轮由若干场组成，例如标准模式下 32 进 16 阶段比赛，共计需完成 16 场比赛则视为本轮比赛完成；

1.1.2.2 场的定义

每场比赛由一至多局比赛构成

例如：标准模式一场双人对局，为“一场”比赛。

1.1.2.3 局的定义

一局比赛指完成本次该模式对阵并决出胜者视为有效对局。例如：

标准模式-KOF 赛制-2 卡组/3 卡组对局

战棋模式-2Rounds（进行 2 局比赛，以选手/队伍获得积分进行排名），以此类推

1.1.3 赛季定义

1.1.3.1 赛季时间

2024 年 10 月 26 日-2024 年 12 月 21 日

1.1.3.2 赛季周期

城市赛海选赛 5 周，大区赛 3 周，全国总决赛 1 周；

1.2 赛程安排

具体赛点城市排期信息详情以官方赛前宣传为准

【战棋模式】

城市海选赛：10月26日-11月23日24日，每周六周日，共计五周；

10月						
一	二	三	四	五	六	日
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

11月						
一	二	三	四	五	六	日
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

12月						
一	二	三	四	五	六	日
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

报名开启	10月16日
城市海选赛	10月26日-11月24日
大区线上赛	11月30日-12月1日
大区决赛	12月7日、12月14日
全国总决赛	12月21日

【标准模式】

城市海选赛：10月26日-11月23日24日，每周六周日，共计四周；

注：11月6日版本更新，故本周不安排标准模式对战

10月						
一	二	三	四	五	六	日
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

11月						
一	二	三	四	五	六	日
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

12月						
一	二	三	四	五	六	日
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

报名开启	10月16日
城市赛海选	10月26日-11月24日
大区赛线上	11月30日-12月1日
大区决赛	12月7日、12月14日
全国总决赛	12月21日

大区线上赛：11月30日-12月1日

大区决赛：12月7日，12月14日（线下举办地待定）



全国总决赛：12月21日（线下举办地待定）

由于风险因素及不可抗力，如赛程延期，请留意赛事官网赛程信息

1.3 比赛奖励

城市海选赛	
冠军	¥1000+晋级大区赛+达拉然火焰卡背
亚军	¥500+达拉然火焰卡背
季军	¥300+达拉然火焰卡背
殿军	达拉然火焰卡背
战棋模式前四名获得大区赛名额	

大区赛	
冠军	¥3000+晋级总决赛
亚军	¥2000+晋级总决赛
季军	¥1,000
战棋模式前四名获得总决赛名额	

全国总决赛	
冠军	¥20000+碧空流金卡背
亚军	¥10000+碧空流金卡背
季军	¥5000+碧空流金卡背
殿军	碧空流金卡背
总决赛四强选手每人将获得由蚂蚁电竞提供的价值3000元电竞显示器一台	

***卡背奖励均发放至参赛者本人身份证绑定的账号中，若账号已获取过卡背则不再重复发放**

2 选手参赛报名规则

2.1 选手资格

全日制普通高校生，无违纪违法等记录在案行为，需持身份证相关有效证件及学生证件参赛。

（以学信网显示为准，学籍要求为在籍）

2.2 选手年龄

参赛选手需年满 18 周岁

2.3 报名规则

2.3.1 报名形式

参赛选手需通过赛事官方网站及小程序进行线上报名，比赛不接受现场报名；

2.3.3 报名时间

自 2024 年 10 月 16 日开启报名，各赛点以比赛周 周五 12:00 截止报名

例如：本周比赛为 10 月 26 日，则 25 日 12:00 截止报名

2.3.3 报名账号

报名账号需与个人参赛战网账号信息保持一致。

2.3.4 报名限制

- 1) 参赛选手可报名双模式，不受限制；
- 2) 参赛选手可重复赛点报名参赛；
- 3) 若参赛选手连续夺冠，则本赛点大区赛晋级名额顺延，其他奖励正常发放，达拉然卡背奖励不进行顺延，若已有卡背则不再发放。

2.3 参赛确认

赛前 24 小时或报名截止后 6 小时内，赛事组委会进行电话参赛确认，请保持电话畅通。

3 赛制赛规

3.1 标准模式

3.1.1 比赛赛制

3.1.1.1 城市海选赛

比赛采用 KOF2 赛制，单败，无 BP。

即每位选手使用 2 组职业卡组 (2 组卡组不能同职业), 败者更换卡组, 胜者则继续使用该卡组。如选手 2 组卡组均失败, 则本场判负淘汰。

3.1.1.2 大区晋级赛

比赛采用 KOF3 赛制, 单败, 无 BP。

即每位选手使用 3 组职业卡组 (3 组卡组不能同职业), 败者更换卡组, 胜者则继续使用该卡组。如选手 3 组卡组均失败, 则本场判负淘汰。

3.1.1.3 全国总决赛

比赛采用 KOF3 赛制, 单败, 无 BP。

即每位选手使用 3 组职业卡组 (3 组卡组不能同职业), 败者更换卡组, 胜者则继续使用该卡组。如选手 3 组卡组均失败, 则本场判负淘汰。

3.1.2 比赛规则流程

3.1.2.1 城市海选赛

- 1) 参赛选手需于指定时间到达参赛地点进行签到, 开赛时间以各赛点实际情况为准。请各位选手及时关注官网或该赛点选手群信息。
- 2) 签到完成后进行系统随机抽签, 默认对阵安排为 1 号 VS 2 号, 3 号 VS 4 号, 每轮结束后再进行抽签, 进行第二轮对决。以此类推。
- 3) 如参赛人员不满足 8 的倍数即: 8、16、32、64 以此类推则需进行轮空人工抽签。原则上每名参赛选手只能轮空 1 次, 如第二次抽到轮空则无效, 由后续选手继续抽取。

轮空规则: 如比赛选手当前人数剩余为 8~16 人, 则进行 8 强附加赛;

例: 当前剩余 14 人, 其中 12 人对阵, 2 人轮空, 最终产出 8 强选手进行最终对决

- 4) 选手需持个人号码牌于制定区域进行比赛。
- 5) 每赛点可根据参赛选手及比赛设备情况妥善安排同开进行, 具体同开规则时间以各赛点

最终执行规则为准。

- 6) 裁判现场告知玩家比赛规则，并告知每位选手卡池中仅有 2 个职业可以使用，多余的卡组需要删除（或调整为狂野模式状态使其无法在标准模式中使用）。
- 7) 玩家进入“对阵界面”后需示意裁判
- 8) 裁判确认赛前卡组无误，对阵选手需互报所挑选的 2 个职业，无需告知具体卡组 and 职业出战顺序；
- 9) 若选手互通及裁判确认后更改，或增加携带多套卡组，则判负淘汰；
- 10) 即可开始对战，中途不得退出该对战界面。
- 11) 比赛开始后，不得通过任何途径（包括游戏内、手机、现场观众等任何渠道）与第三方进行交流讨论，不得在游戏中有第三方观战，若发现则当局判负；
- 12) KOF 赛制中，失败的职业不得再次使用，若在比赛中重复使用了获胜职业，则当局判负；
- 13) 各赛点冠军晋级大区赛（如冠军弃权或不可抗力不能参加大区赛则以该赛点亚军优先候补，以此类推。）

3.1.2.2 大区晋级赛

- 1) 每场大区赛由 16 名城市赛晋级选手对阵
- 2) 大区赛 16 进 8，8 进 4 阶段均由线上进行
- 3) 大区赛线上阶段参赛选手需在官方指定场所参赛，并经由裁判执裁监督完成线上对局。
- 4) 最终大区赛 4 强选手，需进行线下赛对阵，由官方统一预定差旅住宿。
- 5) 大区赛选手需于指定时间到达参赛地点进行签到，开赛时间以各大区实际情况为准。请各位选手及时关注官网或该赛点选手群信息。
- 6) 大区赛 4 强选手对决需进行提交卡组验证。

- 7) 经由裁判确认参赛选手所挑选 3 卡组并选手相互告知后可进行对决。
- 8) 大区赛冠军、亚军晋级全国总决赛（如选手弃权或不可抗力不能参加全国总决赛则以该大区季军、殿军优先候补，以此类推。）

3.1.2.3 全国总决赛

- 1) 全国总决赛由大区赛晋级 4 名选手进行线下总决赛对阵，由官方统一预定差旅住宿。
- 2) 大区赛选手需于指定时间到达参赛地点进行签到，具体开赛时间以官网最新时间为准。
请各位选手及时关注官网或该赛点选手群信息。
- 3) 总决赛 4 强选手对决需进行提交卡组验证。
- 4) 经由裁判确认参赛选手所挑选 5 卡组并选手相互告知后可进行对决。

3.1.3 英雄同时死亡判定规则

- 1) 若双方均为回合打满，英雄同时死亡，则血量（含护甲）多者获胜；
- 2) 对局过程中英雄同时死亡，若双方均为还剩有比赛职业，则判定 1:1；双方将使用各自第二职业卡组进行下一场对局；
- 3) 对局过程中英雄同时死亡，若双方中有一方已经是最后一个职业，则判定重赛，职业及卡组均不可能变更。

3.2 战棋模式

3.2.1 比赛赛制

3.2.1.1 城市海选赛

比赛进行 3 局对阵，3Rounds 模式，每轮比赛后前 4 晋级。城市赛 8 强对决，根据赛后积分前四名依次为该赛点城市海选赛冠军、亚军、季军、殿军。

3.2.1.2 大区晋级赛

比赛进行 3 局对阵，3Rounds 模式，每轮比赛后前 4 晋级。大区赛 8 强对决，根据赛

后积分前四名依次为该赛点城市海选赛冠军、亚军、季军、殿军。

3.2.1.3 全国总决赛

比赛进行 5 局对阵，5Rounds 模式，比赛后根据积分依次为全国总决赛冠军、亚军、季军、殿军。

3.2.2 比赛规则流程

3.2.2.1 城市海选赛

1) 参赛选手需于指定时间到达参赛地点进行签到，开赛时间以各赛点实际情况为准。请各位选手及时关注官网或该赛点选手群信息。

2) 前场签到完成后由系统进行现场随机抽签

3) 抽签完成后，默认 1-8 号为第一组，9-16 号为第二组以此类推，每一组需要一张积分表，玩家入座后需要在积分表对应的序列号栏填写自己的姓名和战网昵称（带数字，如炉石酒馆#8888）；

4) 分组优先 8 人为一组。若分配完 8 人组后，剩下人数里大于 4 人则可直接为一组，若小于等于四人需在临近组分配若干选手，保证两桌都是 4 人以上。

例如：有 82 人参赛，则分配 11 组，第 1-9 组都为 8 人，第 10 组 5 人，第 11 组 5 人；有 81 人参赛，则分配 11 组，第 1-8 组为 8 人，第 9 组 7 人，第 10 组 5 人，第 11 组 5 人；最终轮直到战棋模式选手小于等于 16 人，平均分成两组，最终前四名晋级大区赛。

***具体赛点人数分配以届时实际人数为准**

6) 选手需持个人号码牌于制定区域进行比赛。

7) 同模式可同开进行，具体同开规则时间以各赛点最终执行规则为准。

8) 玩家落座后每组最小序列号的选手默认为房主，房主根据当桌积分表上玩家填写的战网昵称拉其他七名选手进入房间，玩家准备好即可开始比赛（例如第一组 1-8 号选手，则 1 号

为房主，拉其他人进比赛)

9) 裁判需对比赛进行监督，比赛中裁判需要在积分表上实时登记玩家每局的积分，三局比赛结束之后计算总分，在获胜的玩家抽签卡上盖章确认晋级，并引导至签到处登记比赛结果；

10) 各城市赛赛点积分前 4 晋级大区赛

3.2.2.2 大区晋级赛

1) 每场大区赛由 16 名城市赛晋级选手对阵

2) 大区赛 32 进 16，16 进 8 阶段均有线上进行

3) 大区赛线上阶段参赛选手需在官方指定场所参赛，并经由裁判执裁监督完成线上对局。

4) 最终大区赛 8 强选手，需进行线下赛对阵，由官方统一预定差旅住宿。

5) 大区赛选手需于指定时间到达参赛地点进行签到，开赛时间以各大区实际情况为准。请各位选手及时关注官网或该赛点选手群信息。

6) 大区赛对局积分前 4 晋级全国总决赛（如选手弃权或不可抗力不能参加全国总决赛则以该大区后续积分选手优先候补，以此类推。）

3.2.2.3 全国总决赛

1) 全国总决赛由大区赛晋级 8 名选手进行线下总决赛对阵，由官方统一预定差旅住宿。

2) 大区赛选手需于指定时间到达参赛地点进行签到，具体开赛时间以官网最新时间为准。

请各位选手及时关注官网或该赛点选手群信息。

3.2.3 比赛积分规则

名次	积分
第1名	9
第2名	7
第3名	6
第4名	5
第5名	4
第6名	3
第7名	2
第8名	1

3.2.4 同分判定规则

- 1) 若有同分，则比较个人积分最高一次的单局排名，高者列前，以此类推。
- 2) 若选手 A、B 同分，选手 A 的积分为 9、3、1 分，选手 B 积分为 7、4、2，则选手 A 单局最高积分 9 分，选手 A 排名靠前；

3.3 比赛注意事项

- 1) 请参赛选手准时到场，并携带本人身份证和学生证；
- 2) 每局比赛结束后不得退出房间，需等待本局结束房主开启下一局，直到比赛全部结束后，由裁判确认好积分方可退出游戏结束比赛。
- 3) 选手需将战网调整至忙碌状态，比赛中不得使用任何插件、不得和现场其他玩家交流、不得进行游戏内观战以及和游戏内好友交流；
- 4) 比赛开始后，禁止选手及观众相互交流，参加比赛的选手需要带好耳机；
- 5) 比赛中间不得换人，一经发现直接取消资格；
- 6) 不得使用拔线等方式跳过战斗动画，一经发现取消本局积分；若比赛中途掉线，需举手向裁判示意，由裁判确认是否存在恶意拔线行为；
- 7) 比赛结束之后，由裁判确认赛果，在获胜的选手抽签卡上盖章确认晋级，引导其去签到

处确认晋级；

8) 参赛玩家不得伪造、冒用他人的身份、学生证件信息。一经发现，将取消其整个队伍所有参赛玩家的所有阶段的比赛奖励，并在一年内禁止参加《炉石传说》高校联赛；

3.4 比赛对局意外情况

比赛过程中，如遇选手意外断线时，其余选手需立即示意裁判，裁判将根据实时情况进行判断，若选手无法重连或游戏遭遇重大 bug 无法继续正常进行，则由赛事主办方视比赛进行情况而定是否继续比赛，重赛或者加赛。详情见 [7.3 特殊情况处理](#)

若发现有故意拔线行为，一经发现将取消比赛资格；

4 赛训软硬件设备

4.1 组委会提供设备

4.1.1 硬件设备

比赛 PC 设备（主机、显示器）、备用键鼠、耳机等。

4.1.2 软件程序

《炉石传说》客户端

4.2 选手设备说明

4.2.1 选手设备封存说明

大区晋级赛及全国总决赛参赛选手需准备一套比赛用鼠标提交组委会进行检测，检测通过后组委会将进行备案并保管，比赛中选手只能使用已备案的鼠标，如选手在赛季中途需要更换鼠标，需向组委会申请再次检测与备案。组委会会对通过检测的鼠标粘贴防伪标签（见下图）。标签如发生遗漏、破损需在比赛开始前向裁判提出进行二次检测并及时补贴标签。比赛准备阶段时，裁判会在舞台上进行标签检查并与选手进行鼠标交接，并由选手签字确认（签字则代表鼠标在交给选手时，标签无破损或缺失）。如在比赛途中由裁判员发现标签缺

失，且标签损失为选手故意造成的，则对该选手标签缺失的当局比赛进行**判负**。



4.2.2 自行携带保管设备

鼠标垫、线夹、键盘、耳机、HUB 分线器设备需选手自行准备、携带及保管。

赛前选手有责任调试好相关设备，确保设备在比赛过程中正常使用。

4.2.3 赛前上交设备

选手在进行比赛前，需将除自用外设以外的其他所有电子设备交于选手管理，或放置执行区域存放。

4.2.4 携带允许歪的设备或安装无关软件程序处理

比赛时禁止选手携带除自用外设以外的其他所有电子设备，禁止选手在比赛设备上使用及下载除比赛客户端以外的软件（如需要下载驱动程序，需经过裁判同意后方可下载）。

如在比赛中被发现擅自携带具有通讯功能的电子设备，或选手未经允许擅自安装无关软件，将对选手记**严重警告**一次。发生上述情况后，赛事组委会将进行核实，根据调查结果对战队最高处以**判负**本场比赛的处罚，对选手最高处以**禁赛**处罚。

5 赛训地址区域及通行时间

5.1 比赛区域

在大区晋级赛、全国总决赛比赛对局进行期间，只有选手本人可以出现在比赛区域内。其他非本场参赛选手，在比赛开始前或工作人员通知时，须离开比赛区域，并在比赛结束前不得再次返回。如有违反，将根据情节严重程度对该选手记**警告/严重警告**一次。

5.2 选手休息区/观赛室

该区域仅供参赛选手及同行人员使用，可供选手在赛前进行休息等候。组委会可随时更改进入成员的许可。除参赛选手及亲属，在比赛期间皆可在该区域休息、观赛，但均需要遵守休息区秩序，不得大声喧哗、打闹或影响其他选手备战，并保持休息区/室干净、整洁。

5.3 办公区域

所有队伍成员不得擅自进入办公区域内进行与比赛无关的行为（聊天、休息等），在工作人员进行制止时，如不服从，将对违反的选手记**警告**一次。

5.4 特殊区域规定

5.4.1 吸烟区规定

城市赛期间，比赛区域禁止吸烟。大区晋级赛、全国总决赛区间全禁止比赛场馆内吸烟，组委会将设置吸烟区，并进行明确标识或通知，如发现赛训相关人员在非吸烟区吸烟，将会进行制止。如不服从管理或多次违反，将对违反者记**警告**一次。

5.4.2 公共区域及管制区域规定

禁止在卫生间、休息室等公共区域从事违法乱纪活动，禁止损坏公共设施，一经发现需照价赔偿，记**严重警告**一次。情节严重者**禁赛**并追究**刑事责任**。

6 比赛进程相关

6.1 选手信息确认

大区晋级赛、全国总决赛阶段赛程确认后，选手需于赛前一周提交个人行程信息。

6.2 抵达/离开比赛场地

参赛选手必须在比赛正式开始前 60 分钟到达赛场，进行赛前签到、化妆以及比赛前的外设安装调试。迟到 15 分钟以内，对该选手记**口头警告**一次；迟到 15-30 分钟，对该选手记**警告**一次；迟到 30 分钟以上，对该选手记**严重警告**一次。（如有特殊情况，组委会将另行判定。）

在当日赛程结束后，所有选手经过选手管理允许后，方可离开赛场，未经允许擅自离场，则由组委会对该选手记**警告**一次。

6.3 裁判

6.3.1 裁判职责

由组委会指定裁判名单，严格按照赛事规则值裁及判罚，确保比赛公平公正进行。

6.3.2 裁判举止

裁判员在值裁过程中需保持得当的行为举止，在任何情况下不得发生与选手进行争吵或辱骂等情况。

6.3.3 最终裁决

当比赛过程中出现争议时，选手需服从裁判调解及安排，保证赛事流程顺利进行，不得恶意干扰进程，如违反规定，则对相关人员记**严重警告**一次。

6.3.4 裁判其他行为限制

裁判员未经允许不得对外发表任何与赛事有关的主观言论，也不得对外发表任何不实言论，更不允许对《炉石传说》高校联赛、网易公司或其附属机构或《炉石传说》有不利影响

或损害的陈述。

6.4 选手

6.4.1 选手职责

选手在比赛期间，需服从选手管理及裁判的指示与安排，如：通知选手集合、引导选手上场、赛后签字、不能离开座位等，包含但不限于以上的所有条款。如有选手不服从，将对该选手记**警告**一次。

比赛时禁止选手在比赛设备上与比赛无关的行为（如浏览网页、观看直播等），如有选手违反，对该选手记**警告**一次。

在裁判通知选手进入比赛对阵，且选手确认卡组及裁判检查期间，未经裁判允许不得擅自退出或切换至桌面，如有选手违反，对该选手记**警告**一次。

如有需要重启或关闭比赛设备，须得到裁判确认，未经允许擅自关闭或重启，对该选手记**严重警告**一次，根据实际情况最高处以**当局判负**。

6.4.2 选手礼仪

选手在线下赛期间，禁止穿着短裤，拖鞋等不符合比赛形象的装扮。如有违反，将对该选手记**警告**一次。

选手在比赛期间，应注意个人形象，不得出现掀衣服、露肚皮、挖鼻孔等有损个人形象的行为，若在比赛直播中出现以上或类似行为，将对该选手记**警告**一次。

选手在比赛期间，可以适度的进行赛事相关内容的嘲讽，裁判有权制止过当的嘲讽行为。如裁判进行制止后，依然存在过当行为，裁判将根据语言或行为的过当程度对该选手记**口头警告**或**警告**一次。

禁止参赛选手在比赛过程中出现挑衅他人、肢体冲突等行为，一经查实，根据情节严重程度对选手处以**永久禁赛**处罚。

6.6 比赛版本及比赛服务器

6.6.1 比赛版本

比赛版本由组委会决定，组委会将根据比赛情况及现网正式服版本，随时对比赛服进行版本升级与调整。

6.6.2 比赛服务器

比赛将使用《炉石传说》正式服进行比赛对决。

6.7 赛前准备阶段

选手在赛前准备阶段，有责任调试好鼠标、键盘、耳机等相关设备及软件设置，确保在比赛过程中正常使用。如在比赛正式开始前（赛事的赛前相关流程结束），仍未完成调试或解决问题，则选手必须使用组委会提供的外设继续比赛（组委会不为提供的外设适应性负责），否则权当选手弃权处理。

6.8 赛中阶段

6.8.1 游戏对局创建

本次赛事均由玩家自行创建对局，由 OB 人员根据赛事相关规定完成 OB 转播，对局创建完毕后，选手须在裁判的指引下快速进入房间准备。

6.8.2 退出游戏对局

比赛对局开始后，所有需退出游戏的环节（游戏卡顿、暂停、设备异常、中场换边、比赛结束等）均需举手示意并得到裁判同意，否则赛事数据丢失的风险将由选手自行承担，并且会对该队伍记警告一次。

6.9 赛后阶段

赛后需由选手对成绩确认单进行签字。签字确认后，若对比赛结果有异议，需在比赛结束后 2 小时内携带相关证据向组委会进行申诉。若未进行签字或申诉时间超出比赛结束后 2

小时，则此申诉无效。（比赛结束时间以最后一局的系统结束时间为准，申诉最多可进行三次）如有不配合组委会工作的，根据情节严重性对选手记**警告/严重警告**一次。

7 游戏进程

7.1 游戏重开定义

7.1.1 本局重开

经组委会裁定后，当出现 BUG 或极端情况导致一局比赛中已进行的对局存在不公平的情况，本局比赛将重开。

7.1.2 本场重开

经组委会裁定后，当出现 BUG 或极端情况导致已进行的对局存在不公平的情况，本场比赛将重开。

7.2 特殊情况定义

7.2.1 导致选手与游戏对局失去连接或者无法游戏的情况

7.2.1.1 意外断开

游戏客户端、网络、电力故障等意外情况，导致选手与游戏对局失去连接。

7.2.1.2 比赛设备故障、外设故障、游戏持续卡顿

比赛组织者提供的比赛设备出现故障，导致死机、蓝屏等；

选手外设在比赛过程中出现故障（无法使用）；

游戏内异常波动导致游戏持续/严重卡顿（卡顿情况可复现，并由裁判证实）。

7.2.1.3 BUG 意外

由于游戏 BUG 导致选手意外中断失败，或选手卡住无法进行操作。

7.2.2 导致选手正常操作受到影响，但未断开的情况

比赛组织者提供的比赛设备出现异常，导致显示器瞬时花屏等；

选手外设在比赛过程中出现异常（性能受影响，但可继续使用）；

游戏内异常波动导致游戏瞬时卡顿（卡顿情况不可复现，且无法由裁判证实）。

7.2.3 开局未连接

选手在连接进入对阵时产生的非人为掉线或与游戏对局断开连接的情况（此处特指比赛开局）。

7.3 特殊情况处理

7.3.1 导致选手与游戏对局失去连接或者无法游戏的情况

标准模式中：

比赛过程中若有选手掉线/BUG/不可抗力特殊情况等且无法断线重连，除非当前回合可以直接击杀结束游戏之外（需裁判现场判定），均进行重赛；

战棋模式中：

比赛过程中若选手因非自身原因掉线（需举手示意裁判），裁判根据情况提醒选手及时重新连接，若四位以上选手出现掉线或 BUG 则进行重赛；

7.3.2 导致选手正常操作受到影响，但未断开的情况

如当局比赛一开始，因显示器闪屏等微弱影响，比赛需继续进行，回合结束后之后，选手需在裁判引导下退出游戏，在确认并解决问题后继续剩余比赛；

7.3.3 出现开局未连接的情况

选手需在裁判引导下退出游戏，在确认并解决问题后，重开本回合比赛。

7.3.4 由于选手身体不适导致不能继续比赛的情况

比赛过程中由于选手个人因素（如身体突发疾病等）引起的比赛无法正常进行，组委会将不对此负责，并根据实际比赛情况决定是否进行重赛。

8 参赛人员认为约束

参赛人员指：参赛选手任何有直接关系的同行人员亲属成员等

8.1 竞技行为

8.1.1 作弊

包含但不限于使用外挂、外设软件宏、三方软件、进行非正常硬件修改后的外设，使用通讯软件或设备等形式的作弊。使用作弊软件及工具进行比赛的，一经查实，本场比赛判负，选手将**永久禁赛**，取消发放该选手应得的奖金。

8.1.2 竞技体育道德

任何选手/队伍都应在比赛中时刻秉承良好的体育精神，尽全力参与比赛，始终保持诚实，并保证公平比赛的原则不被破坏。

8.1.3 黑客行为

黑客行为的定义是任何选手对《炉石传说》的游戏客户端做出任何修改或对游戏服务器进行攻击。

8.1.4 利用 BUG

利用 BUG 的定义是故意使用任何游戏内的 BUG 以获得优势。利用 BUG 包括但不限于如下举动：卡组透视、卡顿、非正常途径获取卡牌信息或者任何由赛事官方认定的、没有按照预期运作的游戏功能，违反游戏设计意图的行为。

8.1.5 窥屏

在比赛进行中观看或者试图观看提供给观赛者或工作人员的屏幕。

8.1.6 场外因素获益

禁止参赛选手/教练使用场外因素获益，包括且不限于场外人员以肢体行为、制造灯光、制造声音、改变场外人和物体的位置等方式提供不公平信息，一经查实，取消选手队伍的比

赛成绩，根据情节严重程度对**选手永久禁赛**处罚。

8.1.7 故意断开比赛

在没有正当以及明确阐明原因的情况下故意断开连接。

8.2 不专业行为

8.2.1 不当言论

关于《炉石传说》高校联赛、网易公司以及《炉石传说》的相关陈述，队伍成员不得进行制造、发表、授权或者签署任何旨在对《炉石传说》高校联赛、网易公司或其附属机构或《炉石传说》有不利影响或损害的陈述，组委会有权对此进行裁定。

8.2.2 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。

8.2.3 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禁止的。

8.2.4 歧视与诋毁

选手不得由于种族、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。

8.2.5 未经许可发布信息

在整个比赛期间中，选手不得发布未经允许的消息，不得对组委会发表不当言论以及在

其他公开场合发表不当言论。

8.2.6 贿赂

任何选手都不得其他选手、管理人员、裁判、《炉石传说》高校联赛组委会成员、网易公司员工，通过礼物或礼金等形式换取击败某选手或被某选手击败的承诺和要求。

8.2.7 假赛

任何选手不得提出、同意、谋划或者尝试以任何法律或此份规则禁止的手段影响游戏或者比赛结果的行为。假赛将被视为是不诚信的行为，任何情况下都会顶格处罚。

8.2.8 涉及赌博

任何选手都不得直接或间接地参与任何电竞赛事结果有关的投注与赌博。一经查实，将**取消该选手的参赛资格及参赛奖金**，对参与的选手处以**禁赛一年及以上**的处罚。

8.3 自由裁量权

如有违反竞技行为者、出现不专业行为者或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者，组委会均有权视情节严重性，对其进行追加处罚。

9 规则补充

9.1 惩罚标准

- 1) 处罚方式：口头警告、警告（含 100 元罚款）、严重警告（1000 元罚款）、判负、禁赛、没收奖金、取消参赛资格
- 2) 其中 3 次口头警告相当于 1 次警告（需缴纳罚款），2 次警告相当于 1 次严重警告（无需重复缴纳罚款）
- 3) 对选手作出的处罚将会累计至本次赛事结束。
- 4) 当 1 名选手受到 3 次严重警告后，组委会有权取消本次赛事参赛资格。

9.2 申诉及最终决定权

9.2.1 申诉流程

在对成绩确认单签字确认后，若对比赛结果有异议，需在比赛结束后 2 小时内携带相关证据向组委会进行申诉。若未进行签字或申诉时间超出比赛结束后 2 小时，则此申诉无效。

(比赛结束时间系统结束时间为准，申诉最多可进行三次)

9.2.2 最终决定权

所有涉及本规则、选手资格、CSL 比赛日程及阶段安排的解释，以及对相关处罚的决定权完全属于组委会及官方。

9.3 修订权

组委会及主办方拥有可以随时对赛事规则进行修订、改动或者补充的权力，旨在确保比赛的公平竞争及完整性。

9.4 资源使用权

参与《炉石传说》高校联赛赛事所产生的照片、影像、Replay 等资源使用权归《炉石传说》官方所有，选手参与本比赛即视为同意该规定。

9.5 最终解释权

本次活动最终解释权归属《炉石传说》高校联赛赛事组委会所有。

***如果您对比赛过程中的安排、判罚，有任何疑问、投诉，可通过官方邮箱进行反馈：**

lscsport@163.com