



《炉石传说》

黄金公开赛

赛事手册

西安站



# 目 录

黄金公开赛 .....	1
赛事背景概述 .....	1
1 术语定义、赛事日程 .....	2
1.1 术语定义 .....	2
1.1.1 比赛模式定义 .....	2
1.1.2 比赛定义 .....	2
1.2 赛程安排 .....	2
1.3 比赛奖励 .....	2
2 选手参赛报名规则 .....	3
2.1 选手资格 .....	3
2.2 报名规则 .....	3
2.2.1 报名形式 .....	3
2.2.2 报名时间 .....	3
2.2.3 报名参赛信息 .....	4
2.3 参赛确认 .....	4
3 赛事规则 .....	4
3.1 比赛规则 .....	4
3.1.1 分组 .....	4
3.1.2 比赛日程 .....	4
3.1.3 晋级规则 .....	5
3.1.4 圆桌赛制 .....	5
3.1.5 1024/256/8 强规则 .....	5
3.1.6 决赛规则 .....	5
3.1.7 卡组提交规则 .....	6
3.1.8 比赛规则流程 .....	6
3.3 替补选手规则 .....	7
3.4 奖励须知 .....	7
3.5 比赛注意事项 .....	7
3.6 比赛对局意外情况 .....	8
4 赛事软硬件设备 .....	8
4.1 组委会提供设备 .....	8
4.2 软件程序 .....	8
4.3 选手设备说明 .....	8
4.3.1 选手设备检测说明 .....	8
4.3.2 自行携带保管设备 .....	8
4.3.3 赛前设备管理 .....	9
4.3.4 携带允许外的设备或安装无关软件程序处理 .....	9
5 赛事地址区域及通行时间 .....	9



5.1 比赛区域 .....	9
5.2 选手休息区/观赛室 .....	9
5.3 办公区域 .....	9
5.4 特殊区域规定 .....	9
5.4.1 吸烟区规定 .....	9
5.4.2 公共区域及管制区域规定 .....	10
6 比赛进程相关 .....	10
6.1 选手信息确认 .....	10
6.2 抵达/离开比赛场地 .....	10
6.3 裁判 .....	10
6.3.1 裁判职责 .....	10
6.3.2 裁判举止 .....	10
6.3.3 最终裁决 .....	10
6.3.4 裁判其他行为限制 .....	10
6.4 选手 .....	10
6.4.1 选手职责 .....	10
6.4.2 选手礼仪 .....	11
6.5 比赛版本及比赛服务器 .....	11
6.5.1 比赛版本 .....	11
6.5.2 比赛服务器 .....	11
6.6 赛前准备阶段 .....	11
6.7 赛中阶段 .....	12
6.7.1 游戏对局创建 .....	12
6.7.2 退出游戏对局 .....	12
6.8 赛后阶段 .....	12
7 游戏进程 .....	12
7.1 游戏重开定义 .....	12
7.1.1 本局重开 .....	12
7.1.2 本场重开 .....	12
7.2 特殊情况定义 .....	12
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 .....	12
7.2.2 导致选手正常操作受到影响，但未断开的情况 .....	13
7.2.3 开局未连接 .....	13
7.3 特殊情况处理 .....	13
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 .....	13
7.3.2 导致选手正常操作受到影响，但未断开的情况 .....	13
7.3.3 出现开局未连接的情况 .....	13
7.3.4 由于选手身体不适导致不能继续比赛的情况 .....	13
7.3.5 同时阵亡的情况 .....	14
8 参赛人员行为约束 .....	14
8.1 竞技行为 .....	14



8.1.1 作弊.....	14
8.1.2 竞技体育道德.....	14
8.1.3 黑客行为.....	14
8.1.4 利用 BUG.....	14
8.1.5 窥屏.....	14
8.1.6 场外因素获益.....	15
8.1.7 故意断开比赛.....	15
8.2 不专业行为.....	15
8.2.1 不当言论.....	15
8.2.2 骚扰行为.....	15
8.2.3 性骚扰.....	15
8.2.4 歧视与诋毁.....	15
8.2.5 未经许可发布信息.....	15
8.2.6 贿赂.....	15
8.2.7 假赛.....	16
8.2.8 涉及赌博.....	16
8.3 自由裁量权.....	16
9 规则补充.....	16
9.1 惩罚标准.....	16
9.2 申诉及最终决定权.....	16
9.2.1 申诉流程.....	16
9.2.2 最终决定权.....	16
9.3 修订权.....	16
9.4 资源使用权.....	17
9.5 最终解释权.....	17
附录：KOF 制.....	18
附录：圆桌双败赛制.....	18

## 赛事背景概述

《炉石传说》黄金公开赛是由网易和暴雪联合主办的全民电竞赛事，本项赛事以《炉石传说》为主要比赛项目。无论是新手还是高手，都能在这个舞台上找到自己的位置，展示自己的实力。

黄金公开赛自 2014 年以来，每年在全国多个不同的城市间巡回举办。本次黄金公开赛西安站将是《炉石传说》回归国服以来的第四届比赛。

本次赛事将于 10 月 18 日-19 日在西安举行，将进行标准模式的比赛。

# 1 术语定义、赛事日程

## 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。

### 1.1.2 比赛定义

#### 1.1.2.1 轮的定义

每轮比赛由若干场比赛组成，例如：

标准模式下 1024 进 256 阶段比赛，一张“圆桌”共计有 5 场比赛。

#### 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；

## 1.2 赛程安排

本次赛事将于 10 月 18 日-19 日举行，周六、周日，共计 2 天。

**\*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

冠军：100,000 元

亚军：50,000 元

季军：30,000 元

4-8 名：每人 10,000 元；9-16 名：每人 4,000 元；17-32 名：每人 2,000 元

\*奖金为税前金额。

除丰厚的现金奖励外，标准组 256 强玩家可获得“黄金挑战”卡背，128 强玩家还将额外获得“碧空流金”卡背奖励。8 强选手还将额外获得 2025 炉石传说黄金公开赛西安站定制金卡。

## 2 选手参赛报名规则

### 2.1 选手资格

参赛选手需年满 18 周岁，中华人民共和国公民，无违纪违法等记录在案行为，需持身份证和相关有效证件参赛。

### 2.2 报名规则

#### 2.2.1 报名形式

##### 1.线上报名

参赛选手需通过官方网站及小程序进行报名；

线上报名后、电话确认前的选手，均为“待入选”状态。

##### 2.资格获取

9 月 24 日-29 日 09:30~17.30 间，官方将从所有“待录取”报名者中随机抽选 1024 人拨打确认电话，电话中确认参赛者视为报名成功。

9 月 30 日 18:00 后，可登录小程序查询参赛资格录取状态；报名成功者参赛状态将会转为“成功入选”，报名失败者参赛状态将会转为“未入选”。

##### 3.错过电话处理

若漏接确认电话，可向 [hs\\_events@163.com](mailto:hs_events@163.com) 发送邮件反馈，需提供：

- 姓名
- 身份证号
- 本人联系方式
- 漏接的来电号码

工作人员将告知第二次电话回拨时间。

##### 4.出现以下情况时，将视为线上报名失败：

- 电话中主动放弃参赛资格；
- 2次未接确认电话，工作人员无法与之取得联系者；
- 随机抽选中，未能被选中者。

备注：线上报名失败仍可参与线下补录，详见 [3.3 线下替补选手规则](#)

#### 2.2.2 报名时间

黄金公开赛西安站将于 2025 年 9 月 23 日 15:00 开启线上报名

### 2.2.3 报名参赛信息

报名个人身份信息需与参赛个人身份信息保持一致；

比赛昵称不得在正式比赛开始后更改，即参赛首轮前需固定本次比赛昵称

如果发现比赛昵称和首场比赛昵称不同，则需立即修改更正成首场参赛昵称

## 3 赛事规则

### 3.1 比赛规则

#### 3.1.1 分组

黄金公开赛西安站共有 1024 名正赛选手，分为 128 个桌次，每个桌次由 8 名参赛选手构成；赛程由 2 个比赛日完成。

#### 3.1.2 比赛日程

(以下时间均为预计时间，具体比赛开始时间将以实际情况为准)

#### 10月18日：1024进256

1-64 桌签到：09:00-10:00

1-64 桌替补报名：09:30-10:00

1-64 桌第一轮替补抽签+补录（随机抽签）：10:00-10:10

1-64 桌第一轮替补签到：10:10-10:30

1-64 桌第二轮替补抽签+补录（随机抽签）：10:30-10:40

1-64 桌第二轮替补签到：10:40-11:00

1-64 桌（1024进256）共64桌：11:00-16:00

65-128 桌签到：13:30-14:30

65-128 桌替补报名：14:00-14:30

65-128 桌第一轮替补抽签+补录（随机抽签）：14:30-14:40

65-128 桌第一轮替补签到：14:40-15:00

65-128 桌第二轮替补抽签+补录（随机抽签）：15:00-15:10

65-128 桌第二轮替补签到：15:10-15:30

65-128 桌入场：16:00-16:30

65-128 桌（1024进256）共64桌：16:30-21:30



## 10月19日：256强

256强签到：08:30-09:30

09:30-11:00：256进128

11:00-12:30：128进64

12:30-14:00：64进32

14:00-14:15：中场休息

14:15-15:45：32进16

15:45-17:15：16进8

17:15-18:45：8进4

18:45-20:15：4进2

20:15-20:30：中场休息

20:30-22:00：冠军赛/季军赛

### 3.1.3 晋级规则

晋级规则：8人一桌晋级2人，比赛轮次为1024晋级256，256进行单败淘汰赛直至冠军。

### 3.1.4 圆桌赛制

由8位选手根据抽签结果（每桌选手由编号1-8构成，编号1 vs 8，2 vs 7.....）进行双败KOF赛，直至产生2人晋级，此为第一轮圆桌赛。每位选手在一轮圆桌赛中的每一场比赛间，职业和卡组均可以更换，更换时间不得超过3分钟。

### 3.1.5 1024/256/8强规则

1024强-256强阶段，每桌8位选手根据抽签结果进行双败双职业BO3 KOF赛制，直至产生2人晋级。每位选手在一轮圆桌赛中的每一场比赛间，职业和卡组均可以更换，更换时间不得超过3分钟；

256强-8强阶段，进行单败淘汰赛，对阵规则同组规避，由胜者组对阵败者组，对阵顺序为（1桌胜者组 vs 128桌败者组；2桌胜者组 vs 127桌败者组.....），后续对阵都按照顺序对阵（第一场胜者 vs 第二场胜者），进行三职业BO5 KOF赛制，直至产生8强。每位选手在一轮赛中的每一场比赛间，职业和卡组均可以更换，更换时间不得超过3分钟；

### 3.1.6 决赛规则

由8位选手进行单败淘汰赛，比赛采用单败4BAN1三职业BO5 KOF赛制，直至最终产生冠亚季军及4至8名。

### 3.1.7 卡组提交规则

标准赛晋级 **8 强** 的选手需提交 **4 套** 不同职业的标准模式卡组，并使用提交的卡组完成剩余全部比赛；

以上卡组提交方式请遵循现场裁判长的指引。

### 3.1.8 比赛规则流程

1) 签到：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。**迟到或错过签到时间则**

**默认放弃比赛资格，当天不可报名替补。**

10 月 18 日

1-64 桌签到：09:00-10:00

1-64 桌替补报名：09:30-10:00

1-64 桌第一轮替补签到：10:10-10:30

1-64 桌第二轮替补签到：10:40-11:00

65-128 桌签到：13:30-14:30

65-128 桌替补报名：14:00-14:30

65-128 桌第一轮替补签到：14:40-15:00

65-128 桌第二轮替补签到：15:10-15:30

10 月 19 日

256 强选手签到：08:30-09:30

2) 选手需持个人选手证，根据现场工作人员指引，前往指定区域进行比赛；

3) 每轮比赛，选手有 3 次暂离机会，可以离开比赛区域（如使用洗手间等）。选手暂离时应与当桌裁判登记沟通。在无特殊情况下，选手超过 3 次离开比赛区域，则视为选手自动放弃比赛资格；

4) 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定为准；

5) 裁判现场告知玩家比赛规则，并告知每位选手卡池中仅有 2/3 个职业可以使用，多余的卡组需要删除；

6) 玩家进入“对阵界面”后需示意裁判；

7) 裁判确认赛前卡组无误，对阵选手需互报所挑选的 2/3 个职业，无需告知具体卡组和职业出战顺序；

8) 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；

9) 裁判宣布开始比赛后，方可开始对战，不得提前开启，对战开始后中途不得退出该对战界面；

10) 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;

11) 比赛每场结束后, 根据裁判指引进行炉石传说小程序内赛果提交;

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败职业, 则当局判负;

13) 首日晋级选手需配合裁判进行身份二次核验, 确认是本人后可进行后续比赛流程(其中检测将会涉及到个人信息和其他程序检查, 例如支付宝电子身份证检查, 选手需积极配合裁判进行检测, 如发现不配合和不匹配选手, 裁判有权对该选手进行处罚)

### 3.3 线下替补选手规则

1) 选手未签到或者被淘汰后, 不能继续参加替补报名;

2) 替补选手需从官方赛事工具中进行填写相关信息进行报名;

3) 比赛进程未结束的选手无法进行替补;

4) 替补选手名额非固定参赛名额, 报名替补选手的玩家, 将根据首轮比赛空缺的参赛名额数量, 随机获得参赛资格。

5) 若 2 次电话联系未成功则自动放弃替补

6) 替补首轮联系失败和超时未到场签到将视为自动放弃, 根据空缺人数会在补充替补时间内再次随机抽取替补玩家进行替补。

7) 补充替补时间内联系失败和超时未到场签到将视为自动放弃, 当天不可报名替补

替补报名成功选手请在后续替补补充时间保持请保持电话畅通, 在替补补充时间内会随机抽取空缺数量替补选手进行电话联系引导正常比赛

1-64 桌替补报名: 09:30-10:00

65-128 桌替补报名: 14:00-14:30

### 3.4 奖励须知

1) 比赛中途弃权或 10 月 19 日未完成签到者, 视为未完成比赛, 将无法获得虚拟卡背奖励;

2) 参赛账号注册身份证如与报名身份证不一致将无法获得卡背奖励, 但不影响现金奖励。

### 3.5 比赛注意事项

1) 请参赛选手准时到场, 并携带本人身份证;

2) 赛前选手必须将战网状态需要选择至忙碌状态, 将《炉石传说》设置成主播模式(ctrl+shift+s), 不允许使用任何插件和软件, 如记牌器、不允许和其他玩家

交流、不允许游戏内观战以及游戏内好友交流；一经确认违规现象存在即可判负。

3) 比赛开始后，禁止与选手及观众相互交流，包括发表情，打字等；

4) 比赛中间不得换人，一经发现直接取消资格；

5) 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；

6) 参赛玩家不得伪造、冒用他人的身份证件信息。一经发现，将取消所有阶段的比赛奖励，并在一年内禁止参加《炉石传说》黄金公开赛。

7) 2025 年 6 月 25 日起战网通行证登录入口将分阶段逐步关闭，主要登录方式切换为网易账号。请完成绑定的玩家使用网易账号登录。若仍未绑定网易账号，请您务必在赛前完成绑定。

### 3.6 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 赛事软硬件设备

### 4.1 组委会提供设备

赛事官方会提供必要的比赛设备，如比赛 PC 设备（主机、显示器）、备用键鼠等。除键鼠、有线耳机外，禁止使用自带的外接设备或私自安装其他软件。

### 4.2 软件程序

1) 本次赛事禁止下载和安装使用任何其他插件，如记牌器；

2) 选手需将除比赛卡组外的其他卡组删除，仅保留比赛卡组，双方选手进入好友对战后，由裁判公布双方使用职业。

### 4.3 选手设备说明

#### 4.3.1 选手设备检测说明

参赛选手如自备键鼠及有线耳机，需提交裁判进行检测是否有通讯功能（如蓝牙耳机），选手禁止在比赛过程中使用手机、蓝牙耳机、智能手表等可通讯设备。

#### 4.3.2 自行携带保管设备

键鼠及有线耳机需选手自行准备、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。

### 4.3.3 赛前设备管理

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（如手机、平板、智能手表）放置执行区域存放，不得在比赛期间使用，手机仅可做赛果成绩提交使用。

### 4.3.4 携带允许外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（如需要下载驱动软件，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（如蓝牙耳机、智能手表），或选手未经允许擅自安装无关软件（如记牌器），将对该选手记**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 赛事地址区域及通行时间

### 5.1 比赛区域

在比赛对局进行期间，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

所有参赛选手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

赛事期间，比赛区域禁止吸烟。组委会将设置吸烟区，并进行明确标识或通知，如发现赛事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

赛程确认后，选手需于赛前一周确定参赛情况。

## 6.2 抵达/离开比赛场地

参赛选手必须根据签到时间到达赛场，进行赛前签到、比赛前的外设安装调试。如参赛选手**迟到或错过签到时间则默认放弃比赛资格，当天不可报名替补**。

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，则判定为放弃比赛资格。

## 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》黄金公开赛、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，可以适度地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。

## 6.5 比赛版本及比赛服务器

### 6.5.1 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。

### 6.5.2 比赛服务器

比赛将使用《炉石传说》正式服进行比赛对决。

## 6.6 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、有线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。

## 6.7 赛中阶段

### 6.7.1 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。

### 6.7.2 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，并且会对该选手记警告一次。

## 6.8 赛后阶段

赛后需由选手对成绩确认单进行签字。选手对裁判的判决/比赛结果有异议的，可以提出申诉。详情见 [9.2 申诉及最终决定](#)

# 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，查明非选手本人的刻意行为后，现场裁判会根据场上形势作出以下判定；

A.若掉线前一方当前回合已经满足斩杀条件，则判当前回合可以斩杀那方获胜。

B.若不满足斩杀条件，则根据比赛形势和选手个人意愿，由裁判和组委会作出判定。

C.重赛，双方选手必须使用之前掉线局的职业与牌组，不得再做任何更改。

D.其他判决。裁判和组委会有权综合考虑实际情况，作出相应的裁定

E.比赛期间不允许主动选择退出游戏后重新连接，或通过其他途径跳过对战画面

## 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；

任何一方选手，在比赛未有结果之前，存在退出好友对战或取消好友挑战界面，裁判有权直接判对方选手获得本局比赛胜利。

### 7.3.5 同时阵亡的情况

若在一局比赛出现参赛选手双方的职业同时阵亡的情况，现场裁判会根据场上形势

作出以下判定（以 BO3 为例）

A.若双方比分不为 1:1（BO5 则为 2:2）的任意比分时，则双方该职业皆认定为胜利。双方各获得一小分。

B.若双方比分为 1:1（BO5 则为 2:2），且生命值皆为正数，则生命值护甲值总和较高者获胜。

C.若双方比分为 1:1（BO5 则为 2:2），且生命值不皆为正数，则重赛。

## 8 参赛人员行为约束

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

关于黄金公开赛、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黄金公开赛、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、黄金公开赛官方人员、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、严重警告、判负、禁赛、取消参赛资格及赛事奖励;
- 2) 其中 3 次口头警告相当于 1 次警告, 2 次警告相当于 1 次严重警告;
- 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

若对比赛结果有异议,需在争议发生时及时向裁判进行申诉,若错过争议判断最佳时间,则按照规则进行处理。若在对成绩确认单签字确认后或者下阶段比赛轮次已开始,则此申诉无效。(比赛结束时间以系统结束时间为准,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、黄金公开赛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》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》赛事组委会所有。

## 附录：KOF 制

《炉石传说》KOF 赛制，指的就是在《炉石传说》比赛过程中，两位选手使用准备好的卡组轮番对阵，败者更换卡组，直至击败对手全部卡组获得胜利，从而分出胜负。

- 1) 比赛为 Bo3/5，率先获得二/三场对局（职业）胜利者赢得比赛；
- 2) 每局比赛失败方需在未失败的职业中选择一个进行下局对战；
- 3) 每局比赛，胜者需要继续使用当前职业，不得更换职业。

## 附录：圆桌双败赛制

一张“圆桌”8人，采取双败淘汰晋级2人。双败淘汰制是一种竞赛形式，与普通的淘汰制输掉一场即被淘汰不同，参赛者只有在输掉两场比赛后方被淘汰。双败淘汰制的比赛一般分两个组进行，胜者组与负者组。在第一轮比赛后，获胜者编入胜者组，失败者编入负者组继续比赛。之后的每一轮，在负者组中的失败者将被淘汰；胜者组的情况也类似，只是失败者仅被淘汰出胜者组降入负者组，只有在负者组中再次失败（即总共有两次失败）后才会被淘汰出整个比赛。