



2026《炉石传说》全民实力赛

赛事手册

2026 年 9 月 29 日发布

2026 年 9 月 29 日实施

《炉石传说》全民石力赛赛事组委会 发布

1 赛事背景概述

《炉石传说》全民实力赛，是由网易举办的一项面向所有玩家的电子竞技赛事。旨在为所有玩家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，全民实力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，还考验他们的策略规划能力，吸引了众多玩家的参与和关注。

2 选手参赛报名规则

2.1 选手资格

年满 18 周岁，无违纪违法等记录在案行为，需持身份证及相关有效证件参赛。

2.2 报名规则

参赛选手需通过《炉石传说》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 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，则本赛点总决赛线上赛阶段晋级名额顺延，其他奖励正常发放，卡背奖励不进行顺延，若已有卡背则不再发放。

3 赛制赛规

3.1 术语定义

3.1.1 比赛模式定义

比赛将指定以下游戏模式进行比赛：标准模式、战棋模式。

3.1.2 比赛定义

3.1.2.1 轮的定义

每阶段比赛由若干轮比赛组成

3.1.2.2 场的定义

每轮比赛由一至多场比赛构成，例如：

标准模式一场 KOF 单败赛制-2 卡组/3 卡组对战，为“一场”比赛。

战棋模式一场 2/3 局对战，为“一场”比赛。

3.1.2.3 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，每场比赛由一至多局比赛构成，例如：

标准模式-KOF 赛制-2 卡组/3 卡组中，猎人对阵战士的对局为“一局”比赛；

战棋模式-2 局/3 局（一场比赛中有 2 局或 3 局比赛）

3.2 标准模式

3.2.1 比赛规则

3.2.1.1 城市赛规则

城市赛阶段比赛采用标准模式 2 职业 KOF 单淘赛制，每位选手准备 2 套不同职业的牌组，失败的职业必须更换，获胜的职业不可更换，先击败对方全部职业的选手晋级下一轮，直至决出站点冠军，城市赛冠军将晋级总决赛线上赛阶段。

3.2.1.2 总决赛线上赛阶段规则

总决赛线上赛阶段阶段，北区分 8 组，每组 4 名选手；南区分 8 组，每组 5 名选手，每组第 1 名晋级八强赛，各大区八强赛前 2 名晋级全国总决赛线下赛

阶段;

总决赛线上赛阶段小组赛采用 3Ban12 职业 KOF 组内单循环赛制, 八强赛采用 4ban1 3 职业 KOF 单淘赛制。

小组赛排名优先级如下: 总胜场数; 胜场数相同, 对比胜负关系; 胜负关系无法判断, 对比净胜分, 如果通过以上无法推出排名, 则加赛一轮进行 BO1 的对战。

3.2.2 卡组调整规则

单场比赛中不得调整牌组, 每轮晋级之后可以进行牌组调整, 调整时间不得超过 15 分钟。

3.2.3 同时阵亡的情况

若在一局比赛中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:

- 1) 若双方均为回合打满同时死亡, 则血量 (含护甲) 多者获胜;
- 2) 若对局过程中同时死亡, 若双方均还剩有比赛职业, 则判定 1:1, 双方将使用各自的第二个职业进行下一场对局;
- 3) 对局过程中同时死亡, 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。

3.2.4 比赛流程

1) 比赛中仅保留比赛的卡组, 其余卡组应删除或改为狂野卡组, 若在比赛正式开始后发现携带多套卡组, 则判负淘汰

2) 比赛正式开始的节点为进入对战界面, 互相报完职业之后。互报职业之前发现有额外多携带卡组, 需调整后再报职业

3) 比赛开始后不得退出对战界面直至比赛结束，若没有得到裁判许可私自退出对战界面，则当局判负

4) 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，一经发现裁判可根据情节严重程度警告或判负

5) 比赛过程中，战网需调整至忙碌状态，不得使用插件，不得在游戏内与他人交流，除裁判外不得允许他人观战，一经发现裁判可根据情节严重程度警告或判负

6) KOF 赛制中，失败的职业必须更换，获胜的职业不可更换，若比赛中选错出场职业，裁判可根据情节严重程度警告或判负。

3.3 酒馆战棋模式

3.3.1 城市赛&总决赛线上赛阶段比赛规则

城市赛各比赛站点，决赛前的阶段，每场采用 2 局积分制，决赛阶段采用 3 局积分制；

总决赛线上赛阶段采用 3 局积分制；

3.3.2 城市赛&大区赛分组与晋级规则

1) 城市赛阶段，将根据现场签到人数，通过抽签分为若干组，每一组进行一场比赛，每场比赛前四晋级，直至决出站点冠军，城市赛站点冠军将晋级总决赛线上赛阶段；

2) 总决赛线上赛阶段，北区分 4 组，每组 6 名选手；南区分 4 组，每组 8 名选手，每组前 4 名晋级下一轮，第二轮南北区各 16 人分 2 组，每组前 4 晋级总决赛线上赛决赛阶段，决赛前 4 晋级全国总决赛线下赛；

3) 选手入座优先满足 8 人一组，若分配完 8 人组后，剩余人数大于 4 人则另为一组，若小于等于四人则在邻近组分配若干选手，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。)

3.3.3 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

3.3.4 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。
(例如选手 A、B 同分，选手 A 的积分为 7、4、2，选手 B 积分为 6、6、1，选手 A 单局最高积分 7 分，A 排名靠前。若选手 A 的积分为 9、9、1，B 选手的积分为 3、7、9，选手 A、B 单局最高积分均为 9 分，以此类推比较第二高积分对局，A 选手第二高积分为 9，B 选手第二高积分为 7，A 排名靠前)

2) 若最高单局都排名相同，则取最后一局排名，高者列前。(如：选手 A 积分为 9、3、1 分，选手 B 积分为 1、9、3，则 B 选手最后一局积分靠前，B

选手排名靠前。)

3.3.5 比赛流程

1) 禁止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，一经确认存在违规情况，裁判可根据情节严重程度警告或判负；

2) 赛前必须将《炉石传说》设置成忙碌模式，不得使用插件，不得在游戏内与他人交流，除裁判外不得允许他人观战；

3) 比赛开始后不得退出对战界面直至比赛结束，若没有得到裁判许可私自退出对战界面，则当局积分为 0；

4) 每组选手开始比赛前需示意裁判，准备好后即可开始比赛，选手完成单局比赛后不可擅自退出排名显示界面，先出局的玩家不可观战仍在比赛的玩家，在裁判确定已经登记积分后，再安排下一局比赛；

5) 不得以任何第三方形式记录卡牌对局等信息，包括记牌插件，一经发现裁判可根据情节严重程度警告或判负；

6) 第一局比赛开始前，由当值裁判通过官方抽签系统（或随机掷骰），在 8 名选手中随机抽取 1 位选手，担任第一局比赛的房主。后续比赛自第二局比赛起，均由上一局比赛中最终排名为第 8 名的选手担任房主，创建新的比赛房间。

4 赛区规划

全国分为南、北两个大区。

4.1 北大区比赛站点

郑州、长春、西安、天津、太原、石家庄、沈阳、青岛、济南、合肥、哈尔滨、北京、大连、乌鲁木齐、呼和浩特、兰州

4.2 南大区比赛站点

上海、杭州、广州、深圳、南京、苏州、武汉、长沙、成都、重庆、南昌、福州、厦门、昆明、贵阳、宁波、温州、南宁、海口、无锡

5 赛区晋级规则

5.1 标准模式

城市赛冠军晋级大区赛，大区赛冠亚军晋级全国总决赛。

5.2 酒馆战棋模式

城市赛冠军晋级大区赛，大区赛四强晋级全国总决赛。

6 赛事奖励

赛段	说明	奖励
城市赛	冠军	1,000 元+黄金卡背+晋级大区赛
	亚军	500 元+黄金卡背
	季军	300 元+黄金卡背
	殿军	100 元+黄金卡背
总决赛	标准模式	
	冠军	30,000 元+碧空流金卡背
	亚军	15,000 元+碧空流金卡背
	季军 (3、名)	5,000 元+碧空流金卡背
	酒馆战棋	
	冠军	20,000 元+碧空流金卡背
	亚军	10,000 元+碧空流金卡背
	季军	5,000 元+碧空流金卡背
	殿军	2,000 元+碧空流金卡背

7 比赛版本及服务器

比赛将使用国服《炉石传说》正式服进行比赛对决，版本均为当前游戏版本。

8 裁判及选手

8.1 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。

8.2 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。

8.3 选手职责

1) 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。

2) 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。

3) 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。

4) 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。

5) 选手在比赛期间，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。

9 游戏进程

9.1 游戏重开定义

9.1.1 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。

9.1.2 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。

9.2 特殊情况定义

9.2.1 导致选手与游戏对局失去连接或者无法游戏的情况

9.2.1.1 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。

9.2.1.2 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）

9.2.1.3 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。

9.2.2 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（性能受到影响，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）。

9.2.3 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）。

9.3 特殊情况处理

9.3.1 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

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：

1) 若单人在比赛过程中因网络掉线、设备故障等不可抗原因断线，重连后可以游戏内当前实际排名为准并继续比赛；

2) 若单人在比赛过程中因网络掉线、设备故障等不可抗原因断线，且无法重连，比分以游戏内最终实际排名为准；

3) 若同一组内多人（2人及以上）因网络问题断线或BUG导致无法游戏，当局作废，联系裁判确认后重新比赛；

9.3.2 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；

9.3.3 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。

9.3.4 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。

10 赛事异议

当比赛过程中出现争议时，参赛队伍和选手应无条件服从裁判判罚。如果选手对裁判所提出判决有异议，可通过 lscsesport@163.com 进行邮件反馈。

11 选手行为

11.1 公平竞赛

所有参赛选手必须遵守游戏规则，禁止使用任何作弊手段，不得使用外挂、脚本或其他第三方软件，不得利用游戏漏洞或 BUG（包括但不限于在准备期利用违规手段获得竞争优势等），不得出现其他经官方认定可能影响游戏公平性的行为。

11.2 公平竞赛账号及行为限制

所有参赛选手必须使用国服《炉石传说》账号。所有参赛选手应当为成年人，且只能使用本人信息注册并完成实名验证的游戏账号参与本次活动。获奖选手不得出现违反法律法规、公序良俗、《暴雪®战网最终用户许可协议》或暴雪游戏管理规则的行为。活动开始及参与本活动期间，账号不得出现异常状态（包括但不限于禁言、冻结、封禁等状态）。

11.3 处罚措施

任何违反本规则的作弊或违规行为一经发现，相关人员及其所在团队将立即被取消获奖资格。视情节严重程度，我们还可能对违规账号进行封禁等处理。若在奖励发放后作弊或违规行为才被发现，领奖团队（所有成员，且成员彼此互相承担连带责任）应当立即退还所有奖励并承担因此给主办方或第三方带来的所有损失（包括但不限于主办方或第三方为追偿损失而支付的诉讼费、律师费、公证费、鉴定费等相关合理费用）。

11.4 合谋

合谋的定义是两名或两名以上选手达成协议，违反公平竞技的原则，没有在游戏中以合理的标准进行竞争。合谋包括但不限于如下举动：事先安排分割奖金和/或任何其他形式的报酬向一名同谋者发送或者接收暗号、电子信号等由于奖励或其他任何理由，意在某局游戏中失利，或唆使其他选手如此行动。

11.5 黑客行为

任何选手、队伍或者代表选手或队伍的个人对游戏客户端做出任何修改。

11.6 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。

11.7 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。

11.8 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（例如信号装置和手势信号等等）

11.9 亵渎及仇恨言论

参赛成员不得使用淫秽的、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。参赛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。

11.10 干扰/无礼行为

参赛成员不可以对其他参赛成员、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。

11.11 侮辱行为

对赛事委员会、其他参赛成员或者观众的侮辱是不可容忍的，多次违反礼节，包括但不限于：接触其他选手的电脑、身体以及物品的，将会受到处罚。参赛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。

11.12 演播干扰

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

11.13 服装

如有相关要求，参赛成员应当在比赛期间穿着赛事委员会指定的服装。赛事委员会随时保留禁止会引起歧义或冒犯他人服装的权力，包括但不限于：为任何非 OTC 药品、烟草产品、枪械、手枪或弹药所做的广告煽动、协助或者宣传赌博行为的彩票或企业、服务或产品含有任何诽谤的、淫秽的、亵渎宗教的、粗俗

的、令人厌恶的或带有攻击性的内容，或者是形容描述任何身体内在机能或内部因素导致的症状，或是涉及不被公众认为是可接受话题的事项为任何色情网站或色情产品做广告包含任何商标、受版权保护的内容或者在没有得到所有者同意前便使用的其他著作权内容，或者会令赛事委员会及其附属机构造成任何侵权、滥用以及其他形式不正当竞争的内容诽谤或者中伤任何其他队伍、选手或任何其他个人、实体及产品对于没有遵循上述服装规则的参赛成员，赛事委员会保留拒绝其进入场馆或者继续参加比赛的权力。

11.14 身份

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

11.15 维护比赛公正性义务

所有选手均有义务向委员会举报其他选手的违规行为，对于违规操作知情不报的选手委员会有权追究其责任。

11.16 赛事委员会自由裁量权

其他任何本规则未列出，损害竞技游戏公平性和完整性的举动及不作为行为，委员会有自由裁量权。

11.17 遵循规则的义务

除非另有明确规定，否则侵犯或者违反这些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。

11.18 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，目的是孤立或排挤某人，或是对他人的尊严造成恶劣影响。

11.19 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。

11.20 政治宣传或公众争端

参赛成员不得以任何方式参与任何经赛事委员会认定的涉嫌政治宣传、冒犯大众或引起公众争端的行为。

11.21 歧视与诋毁

参赛成员不得由于种族、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。

11.22 未经许可发布信息

在整个比赛期间，选手发布与本赛事相关信息之前必须提交许可请求。

11.23 选手行为调查

如果赛事委员会认定一个队伍或者参赛成员违反了玩家协议、游戏相关使用条款或者其他规则，委员会可以全权决定是否进行处罚。如果委员会人员联系一名选手或一支队伍进行调查，则该成员有告知实情的义务。如果队伍成员隐瞒信息或者误导委员会人员以阻碍调查，那么这个队伍及/或队伍成员将会遭受惩罚。

11.24 犯罪活动

参赛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。

11.25 有悖公德的行为

参赛成员不得参与任何被赛事委员会认为是不道德的、可耻的，或者是有悖于传统道德准则的行为。

11.26 保密义务

参赛成员不得以任何通信手段，包括所有社交媒体的渠道，公开任何由赛事委员会及任何附属机构所提供的保密信息。

11.27 贿赂

任何参赛成员都不得向任何队员、管理人员、裁判、赛事委员会、网易员工或另一支队伍的相关人员，通过礼物或礼金等形式换取击败某战队或被某战队击败的承诺和要求。

11.28 礼物

任何参赛成员均不得接受礼物、礼金或者报酬以换取与比赛竞技有关的承诺和要求，目的在于击败或者尝试击败其他队伍，或者放弃比赛或是假赛。此规则唯一的例外是队伍的官方赞助商和所有者根据比赛向参赛成员提供的报酬。

11.29 拒绝服从

任何参赛成员均不得拒绝或者不听从赛事委员会的指令或决定。

11.30 假赛

任何参赛成员不得提出、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。

11.31 文件及其他要求

整个比赛期间,委员会可能会在不同时期要求选手或队伍提供文件或者其他合理的物品。若文件达不到委员会设置的标准,则其可能会遭受处罚。如果没有收到要求的物品以及没有在规定时间内完成它,则该队伍或选手将会遭受处罚。

11.32 涉及赌博

任何参赛成员以及赛事委员会的官方人员都不得直接或间接地参与任何与游戏结果有关的投注与赌博。

11.33 受到处罚

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,赛事委员会有权对此作出裁决。此类行为导致的处罚的性质及程度将由委员会全权裁定。

11.34 处罚

任何参赛成员被证实违反上述任何规则后,赛事委员会将视情节严重程度采取下列处罚:

1. 口头警告
2. 罚款及/或没收奖金 判定被弃权
3. 判定比赛弃权
4. 禁赛
5. 取消参赛资格

重复违反此规则将会提升所受处罚的力度,直至取消参赛资格。应当注意的是,上述处罚并不总是逐级提升的。例如:委员会可以自行裁定,在某选手第一次违反规则时便取消其参赛资格,只要上述选手行为的恶劣程度足以被委员会取消其参赛资格。

11.35 处罚发表权

赛事委员会有权发表声明陈述某参赛成员受到了处罚。此类声明中所涉及任何参赛成员及/或队伍将被视为放弃任何针对委员会采取法律行为的权利。

12 赛事组委会

12.1 规则变动与完善

为确保比赛的公平竞争及完整性, 赛事组委会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, 由赛事组委会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, 赛事组委会有权以邮件、电子公告、纸质公告或其他一切恰当之方式发布实施。所有赛事组委会人员沟通内容如与赛事组委会正式公布的规则发生冲突的, 应以赛事组委会正式公布的规则为准执行。

12.2 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。

12.3 资源归属权

选手同意参与赛事所产生的照片、影音、回放(Replay)等资源使用权归赛事主办方所有, 且选手同意网易游戏永久免费使用含有其声音、肖像、形象、表演的照片、影音、回放(Replay)等资源, 所有参赛选手接受后方可参赛。

未经授权许可, 任何人不得以任何方式擅自使用, 违者必究。

12.4 最终解释权

本赛事手册最终解释权归赛事方所有, 未尽事宜以赛事方解释为准, 如对赛

事手册有任何疑问，请及时联系赛事方对接人。