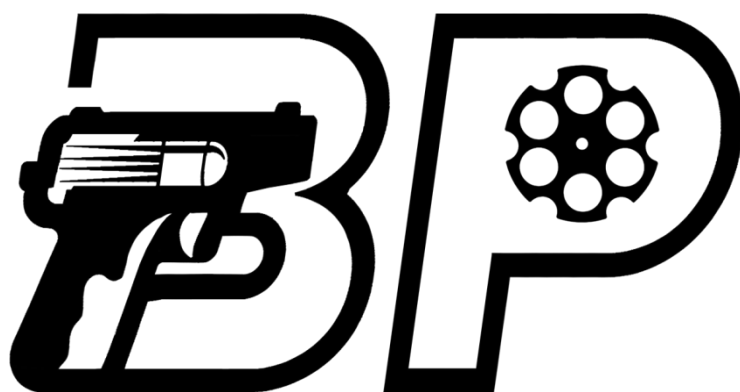




第三届『开枪杯』幽境危战组队赛

赛事信息白皮书

版本号：V1.3.2

本赛事为《原神》玩家社区竞技活动

生效日期：2025 年 12 月 15 日

文档类别：赛事规范

文档密级：公开

第三届『开枪杯』幽境危战组队赛 - 赛事信息白皮书

目录

1. 比赛日程安排	2
1.1. 比赛日程表	2
1.2. 第一阶段：预赛与组队	2
1.3. 第二阶段：战队循环积分赛	2
1.4. 第三阶段：决赛	2
2. 赛制说明	3
2.1. 海选 阶段	3
2.2. 预赛 阶段	3
2.3. 战队循环积分赛 阶段	3
2.4. 决赛 BP 赛 阶段	4
3. 比赛规则及选手须知	5
3.1. 预赛规则：全局禁用（公 Ban）	5
3.2. 正赛规则：60 人随机池 2+2BP	5
3.2.1. 随机池规则	5
3.2.2. BP 顺序（“2+2 BP” 流程）	6
3.2.3. BP 赛对战规则	6
3.2.4. 《巅峰赛》规则（BP 赛决胜局专用）	7
3.3. 通用规则与参赛者须知	7
3.3.1. BP 操作规范	7
3.3.2. 限时与超时规则	7
3.3.3. 选手须知	8
3.3.4. 队长须知	8
4. 比赛奖金 / 报名方式	9
5. 常见问题解答 (FAQ)	9
5.1. 针对选手的常见问题	9
5.2. 战队队长常见问题	10
5.3. 术语表	11
6. 附则与联络信息	12
6.1. 规则解释权	12
6.2. 核心联络与资源	12
6.3. 版本更新记录	13

第三届『开枪杯』幽境危战组队赛 - 赛事信息白皮书

1. 比赛日程安排

1.1. 比赛日程表

- 海选阶段：12月20日 18:00 截止
- 公布全局禁用角色：12月20日 22:00
- 预赛阶段：12月21日 19:00 个人赛 (N 进 6)
- 组队阶段：12月22日 14:00 前确定战队名称及成员
- 战队循环积分赛阶段：12月22日至26日每晚 19:00 战队循环 BP 赛 (BO1)
- 决赛阶段：12月27日 19:00 半决赛 (BO1) 与 败者组决赛 (BO3)
12月28日 19:00 总决赛 (BO5)

1.2. 第一阶段：预赛与组队

- 12月21日 19:00：个人赛 (N 进 6)
 - 海选结束后，具备资格的选手在全球禁用（公 Ban）角色的情况下，进行“幽境危战难度 5 一镜三间连打”。
 - 每位选手有两次机会，取最佳成绩，排名前 6 的选手成为队长，并晋级至循环赛。
 - 队长需在 12月22日 14:00 前确定战队名称及成员（每队 3-4 人）[\(详见本文第 3.3.4 节\)](#)。

1.3. 第二阶段：战队循环积分赛

- 12月22日至12月26日 每晚 19:00：战队循环 BP 赛 (BO1)
 - 每日一轮 BO1 比赛，共进行五轮（天）。
 - 六支战队进行单循环“60 人随机池 2+2BP 赛”[\(详见本文第 3.2 节\)](#)。
每场比赛胜方 积 2 分，平局双方 各积 1 分，负方 积 0 分。

1.4. 第三阶段：决赛

- 12月27日 19:00：半决赛 (BO1) 与 败者组决赛 (BO3)
 - 半决赛 R1 (BO1)：循环赛积分“第三名”对阵“第四名”
 - 半决赛 R2 (BO1)：循环赛积分“第一名”对阵“第二名”
 - 败者组决赛 (BO3)：“半决赛 R1 的胜者”对阵“半决赛 R2 的败者”
- 12月28日 19:00：总决赛 (BO5)
 - 总决赛 (BO5)：“半决赛 R2 的胜者”对阵“败者组决赛的胜者”
- 赛制说明：以上所有比赛均采用“60 人随机池 2+2BP 赛”形式[\(详见本文第 3.2 节\)](#)。
若任何一场 BO3 或 BO5 进入决胜局，则启用《巅峰赛》规则[\(详见本文第 3.2.4 节\)](#)。

第三届『开枪杯』幽境危战组队赛 - 赛事信息白皮书

2. 赛制说明

2.1. 海选 阶段

- 截止时间：12 月 20 日 18:00
- 选手需填写报名表，并提交《原神》月之三版本（6.2 版本）“幽境危战难度 5 一镜三间连打”视频。当日 22:00，赛事组将根据提交的视频筛选出具备预赛参赛资格的选手名单。
- 获选结果将同步公布在 主舞台账号动态 和 开枪杯 QQ 群

2.2. 预赛 阶段

- 赛事组公布全局禁用（公 Ban）角色（5 位）：12 月 20 日 22:00
- 比赛形式：采用“全局禁用”模式执行“幽境危战难度 5 一镜三间连打”[（详见本文第 3.1 节）](#)。
- 晋级规则：
 1. 最终成绩排名前 6 的选手，获得队长资格。
 2. 若第 6 名出现同分，则同分选手将进行加赛（单独计分），直至决出前 6 名。
 3. 队长在预赛排名前 6 的选手之外，挑选队友组成 3-4 人战队。
 4. 队长需在 12 月 22 日 14:00 前将队员信息报送给赛事组 [（详见本文第 3.3.4 节）](#)。

2.3. 战队循环积分赛 阶段

- 比赛形式：采用 BO1 积分赛制。对战双方战队将通过赛事专用 BP 软件，依据“2+2 BP”规则 [（详见本文第 3.2 节）](#) 进行“幽境危战难度 5 一镜三间连打”。
- 积分规则：胜方 积 2 分，平局双方 各积 1 分，负方 积 0 分。
- 晋级判定：循环赛结束后，积分排名前四的战队直接进入半决赛 [（详见本文第 1.3 节）](#)。
- 积分相同排名裁定规则：
 - 两队同分：直接比较其相互间的胜负关系，胜者排名靠前。
 - 三队或以上同分：将按以下顺序裁定：
 1. 比较同分队伍间相互对战的小循环积分（胜积 2 分、平积 1 分、负积 0 分）。
 2. 加赛：若仍无法区分全部名次，则未决出名次的队伍进入加赛。
 - 赛制：BO1 单败淘汰制，由赛事组抽签决定对阵，直至决出所有相关名次。
 - 比赛形式：采用全局禁用（公 Ban）模式。双方战队在禁用角色后，可从剩余卡池中自由选择 12 名角色组成阵容。
 - 对战流程：出战与挑战顺序遵循[本文第 3.2.3 节](#)中规定的固定轮次进行。

第三届『开枪杯』幽境危战组队赛 - 赛事信息白皮书

2.4. 决赛 BP 赛 阶段

- **晋级队伍：**战队循环积分赛前四名的战队进入决赛阶段。
- **比赛形式：**采用 如 1.3 章节所定义的决赛阶段 (四强淘汰赛) 赛程。所有比赛均通过赛事专用 BP 软件，从包含 60 个角色的随机卡池中，依据 “60 人随机池 2+2BP 赛” [\(详见本文第 3.2 节\)](#) 规则进行 “幽境危战难度 5 一镜三间连打” 。
- **赛程与赛制：**决赛阶段共进行四场比赛 [\(详见本文第 1.3 节\)](#) 。
- **决胜局规则：**在 BO3 或 BO5 的比赛中，若进入决胜局（即第三局或第五局），则启用 巅峰赛赛制 [\(详见本文第 3.2.4 节\)](#) 。



第三届『开枪杯』幽境危战组队赛 - 赛事信息白皮书

3. 比赛规则及选手须知

3.1. 预赛规则：全局禁用（公 Ban）

- **全局禁用**：即选手在遵守赛事组公布的全局禁用（公 Ban）角色列表前提下，自由选择 12 名角色组成阵容，并遵循本章节的通用挑战规则进行比赛。
- **出场顺序**：所有选手的出场顺序将由主办方通过 抽签 的方式统一确定。
- **比赛形式**：每位选手需进行两次“幽境危战难度 5 一镜三间连打”。
每次挑战前，必须清空该难度的历史计时记录。比赛成绩以游戏内系统计时为准。
- **成绩取定**：取选手两次连打中的最快成绩，作为其预赛最终成绩。
- **比赛资格**：选手必须连续完成每次挑战（即连续完成三间战斗），该次成绩方为有效。
若选手在单次挑战中主动退出或因网络/设备问题中断，则该次挑战成绩记为无效。
每位选手必须至少完成一次有效挑战，方被视为已参加预赛；
若两次挑战均无效，则视为放弃预赛资格。
- **晋级资格**：预赛成绩排名前 6 的选手获得队长资格。
若第 6 名出现同分，则同分选手将进行加赛（单独计分），直至决出晋级名单。

3.2. 正赛规则：60 人随机池 2+2BP

3.2.1. 随机池规则

- 随机卡池将在每场比赛开始之前，从全角色中按以下规则抽取 60 名角色实时生成：
 - **主角（旅行者）100%入池。**
 - **特定角色组合入池规则：**
 - ◆ 安柏与宵宫的综合入池概率为 70%，琴与钟离的综合入池概率为 65%。随机生成时，必定会有其中至少一组（安柏/宵宫 或 琴/钟离）入池。
 - **国籍限制：**
 - ◆ 生成 1-6 的随机数，以此决定特定国籍的角色入池人数（具体规则见下文）
 - 随机数为 1、2 时：挪德卡莱+纳塔国籍角色合计入池 6 人、9 人。
 - 随机数为 3、4、5 时：纳塔+枫丹国籍角色合计入池 14 人、17 人、20 人。
 - 随机数为 6 时：不设国籍限制。
 - **元素保底限制：**
 - ◆ 岩元素、草元素角色各保底 4 人；风元素角色保底 5 人；其他元素（火/水/冰/雷）角色各保底 6 人。
 - **补池规则：**
 - ◆ 在抽取满足以上限制的角色后，再随机抽取其余国籍的剩余角色补满 60 人卡池。

第三届『开枪杯』幽境危战组队赛 - 赛事信息白皮书

3.2.2. BP 顺序（“2+2 BP” 流程）

本赛事采用 “2+2 BP” 规则，即：双方队伍轮替进行两轮 “2 次禁用 + 4 次选择” 。
完整流程共包含 4 次禁用与 8 次选择，具体顺序如下：

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
先手	禁		禁		选			选	选			选		禁		禁		选	选			选	选	
后手		禁		禁		选	选			选	选		禁		禁		选			选	选			选

- 第一阶段：双方轮替完成 2 次禁用（先手先禁）与 4 次选择（先手先选）。
- 第二阶段：双方轮替完成 2 次禁用（顺序交换，后手先禁）与 4 次选择（后手先选）。
- 随后，进入最终阵容组建阶段：双方战队拥有 120 秒时间，从剩余的卡池中各自再选定 4 名角色，并提交给裁判确认。

每支战队通过完整的 BP 流程，共计选择了 12 名角色，构成其最终出战阵容。

3.2.3. BP 赛对战规则

- **练习时间：**BP 结束后，所有选手有 10 分钟 时间进行练习。
- **出场与挑战顺序流程**

本环节由双方战队选手按固定顺序交替出场。
每名选手出场时，需连续 2 次完成其负责的特定间次挑战。完整流程如下：

	1	2	3	4	5	6
先手	选手 A			选手 B	选手 C	
后手		选手 A	选手 B			选手 C

- 出场遵循 “先手 A → 后手 A → 后手 B → 先手 B → 先手 C → 后手 C” 的固定轮次。
- **唯一性规则（固定三人、各司一间）：** 每场 BP 赛（包括战队循环积分赛、半决赛、败者组决赛及总决赛）中，每支战队应遵循以下两条核心规则：
 - ◆ **人员唯一性：**必须且仅可派遣 **3 名不同的选手** 出场。
 - ◆ **任务唯一性：**每名选手 **仅可负责一个指定间次** 的挑战，不得重复出战其他间次。
战队须严格按照赛事规定的出场轮次安排，指派选手完成其对应的间次挑战。
- **计时要求：**选手开始前必须清空自己所负责间次的游戏内计时器，比赛成绩以游戏内计时为准。
- **计分规则：**
 - 核心规则：战队成绩由三名队员的 个人最快成绩 相加得出。总用时更短的战队获胜。
 - 平局处理：若上述总成绩相同，则启用以下裁定步骤：
 - ◆ 比较次佳成绩总和：计算双方队员另一有效成绩的总和，用时短者胜。
 - ◆ 若仍相同：单局赛（BO1）记录为平局；多局赛（BO3/BO5）进行加赛以决定该局胜负。
 - 单间挑战失败处理规则：若选手在负责的特定间次挑战中未能完成（包括中途退出、挑战失败等），该间次成绩将记为 180 秒固定惩罚用时。

第三届『开枪杯』幽境危战组队赛 - 赛事信息白皮书

3.2.4. 《巅峰赛》规则（BP 赛决胜局专用）

- **BP 流程：**

巅峰赛采用特殊 BP 规则，即：双方队伍轮替进行一轮“2 次禁用 + 6 次选择”。
完整流程共包含 4 次禁用与 12 次选择，具体顺序如下：

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
先手	禁		禁		选			选	选			选	选			选
后手		禁		禁		选	选			选	选			选	选	

- 双方轮替完成 2 次禁用（先手先禁）与 6 次选择（先手先选）。
- **准备与分配：**
 - BP 流程结束后，进入 120 秒的准备阶段。
 - 两队需从共同选出的 12 个角色 中，协商分配各自的出战阵容，并在时限内将最终阵容提交给裁判。（阵容提交后不可变更）
 - 阵容确定后，选手拥有 5 分钟的专属练习时间。
- **对战与计分：**“出场与挑战顺序流程”、“计时要求”及“计分规则”[详见本文第 3.2.3 节](#)。

3.3. 通用规则与参赛者须知

3.3.1. BP 操作规范

- 比赛开始前，双方选手需进入主办方提供的腾讯会议。由裁判开启并共享“赛事专用 BP 网页”，选手需开麦并按规则流程完成 BP 操作。

3.3.2. 限时与超时规则

- **阶段时限**
 - **卡池研读阶段：**随机卡池生成后，选手拥有 120 秒时间分析池内角色构成，以制定 BP 策略。
 - **BP 操作阶段：**
 - ◆ 每个独立的禁用或选择位，操作时限为 60 秒。
 - ◆ 若为连续选择（如第 6、7 手），则两个位置共享 120 秒的总操作时间。
- **超时惩罚**
 - 若操作超时，将根据超时长短处以以下罚则：
 - ◆ 超时 10 秒以内，比赛总耗时增加 5 秒。
 - ◆ 超时 10 秒以上，比赛总耗时增加 10 秒。
 - 超时的最终判定与执行，以当场主裁判的最终裁定为准。主裁判拥有对比赛规则的解释权及对违规行为的判罚权。

第三届『开枪杯』幽境危战组队赛 - 赛事信息白皮书

3.3.3. 选手须知

- 开始正式比赛前，选手须打开游戏内祈愿界面（即“抽卡界面”）并向裁判展示，未完成此步骤的挑战成绩将视为无效。
- 本次比赛禁止使用“视野热开关”、“移除元素爆发镜头特写”等违规功能，以及各类输入宏辅助操作，违者裁判可直接判取消当前比赛成绩。
- **禁止利用“摔门”机制**
 - 为维护竞速的纯粹性，本赛事禁止选手将《术语表》中定义的“摔门”机制作为通关核心战术。
 - **裁判判定与处罚**
 - ◆ 当场主裁判拥有判罚权。若裁判综合判定选手的操作意图与频率已构成将“摔门”作为核心战术，其当次挑战成绩将被判无效。
 - ◆ 为保障判罚一致性，裁判将依据以下可观察原则进行综合评估（包括但不限于）：
 - **输出行为中断**：是否在拥有常规输出手段时，主动停止攻击并长时间等待敌人坠落。
 - **循环模式异常**：是否重复进行与阵容输出逻辑不符的、目的明确的击飞/卡位操作。
 - **阵容战术背离**：阵容构成与操作是否明显偏离其预设的常规输出流程，转而以制造坠落伤害为核心目的。
 - ◆ 注：正常阵容在输出过程中偶然触发的坠落伤害，通常不会被视作违规。
- 为保障赛事直播画面质量，使用 B 站平台直播的选手，务必在直播设置中关闭“低画质兼容”选项，以确保导播可获取清晰的直播源信号。
- 选手开始比赛前，务必清空自己所负责间次的战斗计时器。
- 参赛选手可提前与其他选手商议组队情况。
- **替补与上场规则：**
 - **上场人数**：每场 BP 赛采用“固定三人、各司一间”的出场模式（[详见本文第 3.2.3 节](#)）。
 - **替补规则**：如首发选手因故无法参赛，可由战队已报备的替补选手替换上场。
 - **判负情况**：如无合规替补选手可替换，则该场比赛直接判负。

3.3.4. 队长须知

- 队长负责确定“战队成员”及“战队名称”。
- **战队名称规范**：队名不宜超过 6 个汉字，纯英文不超过 9 个字符（中英混排总长度不得超过 18 单位，其中 1 个汉字计为 3 单位，1 个字母或数字计为 2 单位），队名含义须符合公序良俗。
- 选择队员时，不允许挑选预选赛前 6 名选手加入自己战队。
- 挑选的战队成员中，必须有至少 1 人是已参加预赛的选手（[详见本文第 3.1 节](#)）。
- 比赛事宜全程由队长与赛事组沟通，赛事组以战队队长的发言为最终裁定依据。
- BP 过程中的最终决策与提交由队长负责。

第三届『开枪杯』幽境危战组队赛 - 赛事信息白皮书

4. 比赛奖金 / 报名方式

- 冠军战队 奖金：2500 元
- 亚军战队 奖金：1800 元
- 季军战队 奖金：1200 元
- 选手需先加入“开枪赛 QQ 群”，群号：1047462042。
- 进入 QQ 群后，按群内指引填写报名表。

5. 常见问题解答 (FAQ)

5.1. 针对选手的常见问题

- **Q1：我的账号练度不高，角色不全，可以参赛吗？**
- A：可以。开枪杯赛事承认账号练度差异是社区生态的一部分。我们鼓励选手凭借策略、操作或通过社区协作（如借号）来组建有竞争力的阵容。赛事公平性体现在统一的规则与 BP 流程中。
- **Q2：比赛是否强制要求开启直播？**
- A：是的。所有 公开比赛阶段（即 12 月 21 日预赛及之后的战队循环积分赛、半决赛、决赛）的参赛选手，必须开启直播并共享游戏画面与战队语音。这是裁判执裁、成绩核实与赛事内容制作的必要条件。仅海选阶段（提交视频）无需直播。
- **Q3：如果比赛途中网络或设备出现故障怎么办？**
- A：选手需对自身比赛环境负责。比赛期间，若发生非官方原因导致的断线、卡顿等问题：
 - 预赛： 单次挑战中断则成绩无效，选手可使用另一次机会。
 - BP 正赛： 需立即在腾讯会议中语音报告裁判。裁判将根据中断时长和对比赛的影响，依据 [本文第 3.3.2 节](#) 进行裁定，可能判重赛、判该次挑战失败或根据情况罚时。
- **Q4：BP 赛的“练习时间”可以做什么？**
- A：练习时间用于配置阵容、圣遗物、武器以及熟悉操作。允许退出游戏甚至重启电脑，但必须在练习时间结束前准备完毕并回到准备界面。若超时或无法按时开赛，责任由选手承担。
- **Q5：比赛中不小心“摔”了一下敌人，会被判负吗？**
- A：不会。规则禁止的是将其作为核心战术（如刻意反复击飞、站桩等待）。裁判判罚时会综合观察选手的整体操作逻辑和频率。正常流程偶然触发不会受罚。具体判罚原则[详见本文 3.3.3 节](#)。
- **Q6：我对裁判的当场判罚有异议，如何申诉？**
- A：主裁判根据规则、录屏、直播等证据进行初步裁决。若选手对初步裁决不服，须当场由战队队长（预赛阶段则由选手本人）向主裁判提出。若对主裁判的答复仍有异议，战队队长可申请赛事总协调（将计就计）介入。赛事总协调在听取双方陈述后，拥有最终裁定权，其决定为比赛最终结果。

第三届『开枪杯』幽境危战组队赛 - 赛事信息白皮书

5.2. 战队队长常见问题

- **Q1：组队时，我可以邀请哪些人作为队员？有什么限制？**
- A：您可以在 预赛排名前 6 的选手之外 自由挑选。但必须满足：1) 战队总人数为 3-4 人；2) 至少包含 1 名拥有本届预赛参赛资格的选手 [\(详见本文第 3.3.4 节\)](#)。
- **Q2：提交的战队名单在开赛后还能更改或增加替补吗？**
- A：原则上不能。战队名单及替补队员信息须在[本文第 2.2 节](#)（预赛阶段）规定的截止时间前（12 月 22 日 14:00）最终确定并提交。此后仅在已报备的替补队员范围内进行更换。
- **Q3：BP 阶段的决策是队长一人决定，还是团队讨论？超时未操作会怎样？**
- A：决策形式由战队内部自行决定，但 对外操作与提交的唯一责任人是队长。队长需在[本文第 3.3.2 节](#)规定的时间内完成操作。超时将直接导致战队总耗时被加罚（5-10 秒），请务必提前沟通，确保网络通畅。
- **Q4：如果战队内队员出现矛盾或有人无法继续参赛，如何处理？**
- A：战队内部事务需自行协调。若出现选手退赛：
 - 如有已报备的替补，可替换上场。
 - 如无替补，则该队员负责的所有比赛均视为弃权，具体判罚由裁判根据赛程裁定，通常会导致该场比赛判负。
- **Q5：比赛奖金将如何发放？**
- A：全部赛事结束且无争议后，赛事组将在 7 个工作日内联系获奖战队的队长，收集奖金分配方案及收款账户信息，并统一发放。奖金将直接支付给队长指定的账户，战队内部如何分配由队员自行协商。

第三届『开枪杯』幽境危战组队赛 - 赛事信息白皮书

5.3. 术语表

为确保所有参与者理解一致，特对本赛事常用术语进行定义。

术语	定义与说明
公 Ban	在预选赛开始前，由赛事组委会统一公布若干名角色，所有选手在预赛或加赛中均不可选用这些角色。
一镜连打	指在幽境危战中，从第 1 间开始连续挑战至最终间，中途不退出挑战环境的比赛方式。录制视频须一镜到底，不得剪辑。
随机卡池	在 BP 正赛中，由软件根据既定规则（如国籍限制、元素保底）从全角色中随机抽取 60 名角色，构成当局比赛的可选用角色池。
N+N BP	指 Ban 和 Pick 的轮次结构。例如“3+2 BP”即指：双方先进行 3 轮 Ban/Pick 交替，再进行 2 轮 Ban/Pick 交替的复杂流程。具体流程需参照当届规则。
BO1/BO3/BO5	赛制简称。BO1 即一局定胜负；BO3 为三局两胜；BO5 为五局三胜。
巅峰赛	BP 赛进入决胜局（如 BO3 的第三局、BO5 的第五局）时启用的特殊赛制，双方从共同的 12 个角色池中分配阵容进行对决。
摔门	一种利用角色技能（如琴的元素战技）将敌人击飞或者卡位，使其坠落并承受基于生命值百分比的巨额环境伤害，并主要依靠该伤害通关的战术。因其能部分规避常规阵容的输出要求，与本赛事聚焦阵容构建与角色操作的竞速理念不符，故在本赛事所有阶段（包括海选、预赛及正赛）均被禁止使用。

第三届『开枪杯』幽境危战组队赛 - 赛事信息白皮书

6. 附则与联络信息

6.1. 规则解释权

本届赛事所有未尽事宜，最终解释权归开枪杯赛事委员会所有。

赛事委员会有权根据实际情况，在遵循本白皮书核心理念的前提下，对具体规则进行补充或微调，并确保信息对全体参与者透明。

6.2. 核心联络与资源

为保障赛事信息流转顺畅，特将核心联络渠道与资源公示如下：

事项	联络方/渠道	说明
赛事总协调	将计就计	主要负责赛事全局统筹与对外沟通。
主办方	开枪杯赛事委员会	负责赛事赞助、资源募集及最终管理。
主舞台直播	B 站：米酒 Yahalo	赛事官方解说与直播主舞台。
	抖音：爱玩核爆的敢敢	
	斗鱼：初初大小姐	
赛事专用网站	https://gsbp.eastfs.cn/	提供赛事所用的 BP（Ban/Pick）页面可供公开访问与使用。
选手社群	开枪赛 QQ 群（群号：1047462042）	选手报名、赛事通知及日常交流的主要社群平台。

第三届『开枪杯』幽境危战组队赛 - 赛事信息白皮书

6.3. 版本更新记录

本文档将通过版本号进行迭代管理，记录重大变更。版本号格式为 V[主版本号].[次版本号]。

版本号	生效日期	变更说明	备注
V1.0	2025 年 12 月 04 日	文档发布 (初始版本)	比赛内容为《原神》幽境危战 V6.2 预赛采用“公 Ban 角色一镜连打”取最好 6 名。 正赛采用“60 人随机池 2+2BP”战队循环积分赛制， 其中循环赛及半决赛 BO1；败决 BO3；总决 BO5。
V1.1	2025 年 12 月 05 日	修订/新增 条款	于本文 3.2.3 与 3.3.3 章节新增“唯一性规则”条款， 明确禁止单名选手在单场 BP 赛中重复出战不同间次。 新增本文 1.1 比赛日程表，5.常见问题解答（FAQ）。 添加引用章节的跳转，修订描述不清晰的文案。
V1.2	2025 年 12 月 09 日	新增水印 (正式发布)	增加赛事 logo 水印在所有页面。 于本文 3.3.4 队长须知新增“战队名称规范”条款。
V1.3	2025 年 12 月 10 日	新增术语 规则补充	于本文 5.3 章节《术语表》中新增“摔门”的官方定义。 于本文 3.3.3 章节《选手须知》中新增条款，明确禁止在比赛中使用“摔门”机制，以维护竞速的纯粹性。 (本次规则调整基于《原神》“月之三”版本“幽境危战”玩法于 12 月 10 日上线后的竞技环境评估。)
V1.3.1	2025 年 12 月 14 日	环境与规则 调整	于本文 3.2.1 章节新增“特定角色组合入池规则”。 于本文 3.2.3 章节新增“单挑战失败处理规则”。
V1.3.2	2025 年 12 月 15 日	提高 奖金金额	提高了本文 4 章节的奖金金额。