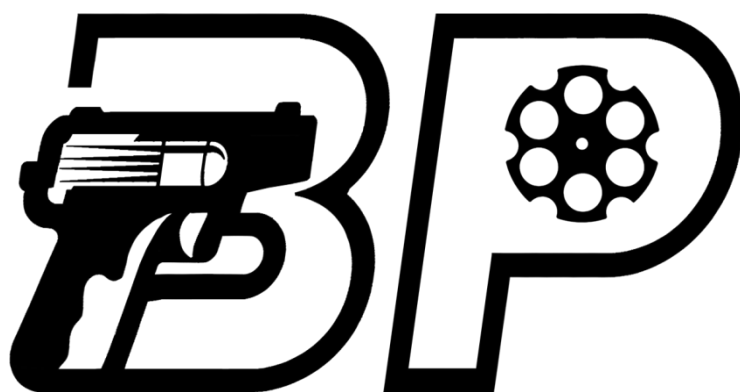




第四届『开枪杯』深境螺旋挑战赛

赛事信息白皮书

版本号：V1.0.3

本赛事为《原神》玩家社区竞技活动

生效日期：2026 年 3 月 3 日

文档类别：赛事规范

文档密级：公开

第四届『开枪杯』深境螺旋挑战赛 - 赛事信息白皮书

目录

1. 赛事概览.....	2
2. 完整赛程时间表.....	2
3. 详细赛制说明.....	3
3.1. 海选阶段（视频资格审核）	3
3.2. 预赛阶段（个人资格赛）	3
3.3. 正赛阶段（BP 赛）	4
3.3.1. 随机卡池生成规则	4
3.3.2. BP 流程（“3+2 BP”）	4
3.3.3. 对战与计分规则.....	5
3.3.4. 巅峰赛规则（决胜局专用）	5
4. 核心规则与参赛者须知.....	6
4.1. BP 操作规范.....	6
4.2. 限时与超时规则.....	6
4.3. 选手责任与行为准则.....	7
4.4. 裁判与申诉.....	7
5. 比赛奖金与报名方式.....	8
5.1. 比赛奖金	8
5.2. 报名方式.....	8
6. 常见问题解答 (FAQ).....	9
6.1. 针对选手的常见问题.....	9
6.2. 术语表.....	10
7. 附则.....	11
7.1. 规则解释权.....	11
7.2. 核心联络与资源.....	11
7.3. 版本更新记录.....	11

第四届『开枪杯』深境螺旋挑战赛 - 赛事信息白皮书

1. 赛事概览

- **赛事名称：**第四届『开枪杯』深境螺旋挑战赛
- **核心玩法：**《原神》游戏内“深境螺旋 12 层一镜六间连打”竞速。
- **赛事阶段：**本届赛事分为 **海选、预赛、双败淘汰赛** 三个主要阶段。
- 本届赛事所有公开比赛阶段（预赛及之后）均要求选手开启直播。正赛采用独特的“60 人随机池 3+2BP”赛制，并设有专门的“巅峰赛”规则用于处理决胜局。

2. 完整赛程时间表

- 为确保所有参赛者清晰地掌握赛事进程，现将从海选至总决赛的全部关键时间节点汇总如下。
- 请选手务必严格遵守各项截止与开赛时间。

阶段	时间	关键事项
海选视频提交截止	3 月 9 日 18:00	选手提交个人“深境螺旋 12 层一镜六间连打”挑战视频。逾期视为放弃。
全局禁用（公 Ban） 角色及预赛名单公布	3 月 9 日 19:00	赛事组公布若干名全局禁用角色名单（该名单仅适用于预赛阶段）。同时将公布预赛选手名单及登场顺序。
Day 0 预赛	3 月 10 日 19:00	具备资格的选手进行个人赛。排名前 8 者晋级淘汰赛。
Day 1 BP 赛首轮	3 月 11 日 19:00	八强选手随机分组对战（BO1），赛后分为胜者组与败者组
Day 2 胜者组 R1 败者组 R1	3 月 12 日 19:00	共 2 场比赛（BO1），胜者晋级胜者组决赛，败者落入败者组 R2 共 2 场比赛（BO1），胜者晋级败者组 R2，败者止步八强
Day 3 败者组 R2 胜者组决赛	3 月 13 日 19:00	共 2 场比赛（BO1），胜者晋级败者组 R3，败者止步八强 共 1 场比赛（BO3），胜者晋级总决赛，败者落入败者组决赛
Day 4 败者组 R3 败者组决赛	3 月 14 日 19:00	共 1 场比赛（BO3），胜者晋级败者组决赛，败者止步四强 共 1 场比赛（BO3），胜者晋级总决赛，败者获得季军
Day 5 总决赛	3 月 15 日 19:00	共 1 场比赛（BO5），胜者获得冠军，败者获得亚军

- **备注：**
 - 所有比赛日（3 月 10 日至 15 日）的开赛时间均为 19:00，请选手提前做好准备。
 - 预赛及之后的所有比赛均为线上进行，选手需按要求开启直播。
 - 若 BO3 或 BO5 比赛进入决胜局（第三局或第五局），将启用《巅峰赛》特殊规则。

第四届『开枪杯』深境螺旋挑战赛 - 赛事信息白皮书

3. 详细赛制说明

3.1. 海选阶段（视频资格审核）

海选是获取预赛资格的入口，不进行直播对抗。

- **截止时间：**2026 年 3 月 9 日 18:00。
- **比赛形式：**选手需在《原神》6.3B 版本深境螺旋中（26.2.16-3.15），完成“深境螺旋 12 层一镜六间连打”挑战，并录制完整、无剪辑的视频。
- **提交方式：**通过赛事 QQ 群内的报名表单提交视频链接（B 站投稿请附带“#原神开枪杯”话题并于简介@指定审核人员，详见 QQ 群内报名表单信息）。
- **结果公布：**赛事组将于 3 月 9 日 20:00 审核视频并公布晋级预赛的选手名单。名单将在主舞台账号动态及赛事 QQ 群同步发布。

3.2. 预赛阶段（个人资格赛）

预赛为个人赛，旨在选拔出 8 强选手，并确定其正赛席位。

- **比赛时间：**2026 年 3 月 10 日 19:00。
- **全局禁用（公 Ban）：**赛事组将于 3 月 9 日 20:00 公布 8 个全局禁用角色。所有预赛选手均不可选用这些角色。
- **比赛形式：**
 - **阵容选择：**在遵守“公 Ban”规则的前提下，选手须准备 16 名角色组成**两套完全不重复的阵容**。
 - **挑战规则：**
 - ◆ 进行“深境螺旋 12 层一镜六间连打”。选手出场顺序由赛事组统一抽签决定。
 - ◆ 挑战时选手须选择“无效”深渊 BUFF；若可选 BUFF 均为有效，需请示裁判，并依据裁判指示选择指定 BUFF 进行挑战；若选手未请示裁判并选择有效 BUFF 进行挑战，裁判有权取消该次挑战成绩
 - **机会与成绩：**每位选手有三次挑战机会。
 - ◆ 前两次机会必须分别使用预先准备的**两套完全不重复的阵容**各完成一次挑战；
 - ◆ 第三次机会可选择其中任意一套阵容进行重打。
 - ◆ 最终取两套阵容各自的最佳成绩相加，作为该选手的最终成绩。
 - **资格判定：**选手必须使用与海选提交视频中相同的游戏 UID 进行预赛挑战（后续正赛阶段不作此限制）。若挑战因主动退出或设备问题无效，则视为放弃预赛资格。
- **晋级规则：**
 - 最终成绩排名前 8 的选手晋级至正赛。若第 8 名出现同分，则同分选手将加赛直至决出前 8。
 - **加赛形式：**选手须分别使用**两套完全不重复的阵容**各进行一次“深境螺旋 12 层一镜六间连打”，两次一镜连打成绩加总计分作为加赛成绩，无第三次机会。

第四届『开枪杯』深境螺旋挑战赛 - 赛事信息白皮书

3.3. 正赛阶段（BP 赛）

所有正赛阶段均采用统一的 “60 人随机池 3+2BP” 核心赛制。

3.3.1. 随机卡池生成规则

每场比赛开始前，系统将从游戏全角色中，按以下规则随机抽取 60 名角色构成当局比赛的可用卡池：

- 1. **固定角色：**旅行者（主角）100%入池。
- 2. **国籍限制：**生成一个 1-6 的随机数，决定特定国籍角色的入池人数：
 - 随机数为 1 或 2 时：挪德卡莱与纳塔国籍角色合计入池 6 人或 9 人。
 - 随机数为 3、4 或 5 时：纳塔与枫丹国籍角色合计入池 14 人、17 人或 20 人。
 - 随机数为 6 时：不设国籍限制。
- 3. **元素保底：**岩元素、草元素角色各至少 4 人；风元素角色至少 5 人；火、水、冰、雷元素角色各至少 6 人。
- 4. **随机补全：**在满足以上所有限制条件后，随机抽取剩余角色补足 60 人卡池。
- 5. **注：**自 6.3 版本起，奈芙尔国籍还原为须弥。6.3B 深渊的随机角色池不会出现 6 个月之轮角色。

3.3.2. BP 流程（“3+2 BP”）

双方选手通过赛事专用 BP 网页，在裁判监督下按以下顺序轮替操作：

	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
先手	禁	禁	禁	选	选	选	选	选	选	选	选	选	选	选	禁	禁	禁	选	选	选	选	选	选	选	选	选
后手	禁	禁	禁	选	选	选	选	选	选	选	选	选	选	选	禁	禁	禁	选	选	选	选	选	选	选	选	选

- **第一阶段：**先手方与后手方轮替完成 “3 次禁用 + 4 次选择”（先手方先进行第一次禁用）。
- **第二阶段：**双方交换先后顺序，后手方与先手方轮替完成 “2 次禁用 + 4 次选择”（后手方先进行禁用）。
- 完成以上两个阶段（共 10 禁 8 选）后，双方依据所选的 8 名角色，构成其最终出战阵容。

第四届『开枪杯』深境螺旋挑战赛 - 赛事信息白皮书

3.3.3. 对战与计分规则

- **练习时间：**BP 结束后，所有选手有 10 分钟进行阵容配置与练习。
- **出场与挑战顺序：**
 - 每位选手拥有两次挑战机会（在 BO3 或 BO5 赛制中，落后方有权选择下一场比赛的先后手）。
 - 出场顺序固定为：先手挑战 1 次 → 后手方连续挑战 2 次 → 先手方挑战 1 次。
- **计时与成绩：**
 - 每次挑战时选手须选择“无效”深渊 BUFF；
 - ◆ 若可选 BUFF 均为有效，需请示裁判，并依据裁判指示选择指定 BUFF 进行挑战。
 - ◆ 若选手未请示裁判并选择有效 BUFF 进行挑战，裁判有权取消该次挑战成绩。
 - 成绩以游戏内系统计时为准，取每位选手两次挑战中的**个人最佳成绩**。
- **胜负判定：**
 - 对比双方个人最佳成绩，总用时短的队伍获胜。
 - 若最佳成绩相同，则比较双方的次佳成绩（即另一有效成绩），用时短者胜。
 - 挑战失败处理：若选手未能完成挑战（包括中途退出、挑战失败等），该间次（及之后）的成绩将记为 180 秒固定惩罚用时。

3.3.4. 巅峰赛规则（决胜局专用）

在 BO3 或 BO5 赛制的比赛中，若比赛进入决胜局（即第三局或第五局），则启用此特殊规则。

- **BP 流程：**双方仅进行一轮“2 次禁用 + 4 次选择”的轮替操作（先手方先禁先选）。

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

- **阵容分配：**BP 结束后，双方选手依据共同选出的 8 个角色进行阵容分配，并在 2 分钟之内提交给裁判（阵容提交后不得变更）。
- **练习与对战：**阵容确定后，选手有 5 分钟专属练习时间。后续的出场顺序、挑战规则与计分方式与常规 BP 赛相同（见 3.3.3 节）。

第四届『开枪杯』深境螺旋挑战赛 - 赛事信息白皮书

4. 核心规则与参赛者须知

本章节规定了所有参赛选手在比赛过程中必须遵守的具体操作规范、行为准则与责任义务。
请所有参与者仔细阅读并严格遵守。

4.1. BP 操作规范

- **操作平台：**所有正赛阶段的 BP 环节均通过赛事组提供的专用 BP 网页 (<https://gsbp.eastfs.cn/>) 进行。
- **操作环境：**比赛开始前，双方选手需进入赛事组指定的线上会议房间。由裁判开启并共享 BP 网页，选手需开启麦克风并按流程完成 BP 操作。

4.2. 限时与超时规则

为确保比赛进程，BP 各阶段设有严格时限。

阶段	时限	说明
卡池研读	120 秒	随机卡池生成后，双方用于分析角色构成、制定策略的时间。
单个禁用/选择位	60 秒	每个独立的 Ban（禁用）或 Pick（选择）操作位的规定时间。
连续选择位	120 秒 (共享)	当出现连续选择（例如流程中的第 8、9 手）时， 两个位置共享此总时长。
巅峰赛阵容分配	120 秒	巅峰赛 BP 后，双方从共同 8 人池中协商分配各自阵容的时间。

- **超时惩罚：**若在任一操作位超时，将根据超时长短对成绩进行罚时：
 - 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，以当场主裁判的裁定为准。

第四届『开枪杯』深境螺旋挑战赛 - 赛事信息白皮书

4.3. 选手责任与行为准则

所有参赛选手均需遵守以下规则：

- 1. 正式挑战确认：**开始正式挑战前，选手必须向裁判展示游戏内的祈愿界面（即抽卡界面），以进行正式挑战确认。未完成此步骤的挑战成绩视为无效。
- 2. 无效 BUFF 选择：**选手在每间挑战开始前，必须请示裁判确认本次无效 BUFF 的选择。若未请示裁判并选择有效 BUFF 进行挑战，一经核实，裁判有权取消该次挑战成绩。
- 3. 公平竞赛：**严格禁止使用任何形式的作弊工具或利用游戏漏洞，包括但不限于：
 - “视野热开关”、“移除元素爆发镜头特写”等违规功能。
 - 任何形式的输入宏（一键连招、自动循环等辅助操作软件）。
- 4. 禁止“摔门/夹门”核心战术：**为维护竞速比赛的纯粹性，禁止利用 6.2 术语表中描述的“摔门/夹门”作为通关的核心战术。
 - 为保障判罚一致性，裁判将依据以下原则进行综合评估：
 - 1. 意外触发：**若挑战中意外触发“摔门/夹门”伤害，裁判可视情况允许选手获得一次不占用原有次数的额外重试机会。此条款旨在鼓励高风险操作，而非依赖该机制。
 - 2. 战术性使用：**若选手多次或刻意将“摔门/夹门”作为核心战术，为维护公平，裁判将首先警告并要求其立即更换挑战流程。
 - **违规处罚：**若选手不服从更换流程的判令，或在后续挑战中再次出现上述第 2 条所述的战术性使用行为，则其该次挑战成绩将直接判为无效（记为 180 秒）。
- 5. 阵容提交格式：**在比赛任何阶段向裁判提交出战阵容（角色列表）时，必须使用清晰、无歧义的角色标识。
 - **允许使用：**游戏内标准角色全称，或社区公认、无歧义的通用昵称（如芙宁娜：芙芙/水神）。
 - **禁止使用：**自定义、小众或可能产生混淆的缩写（如神里绫华不可仅提交“神里”；神里绫人提交“0 人”，莱依拉提交“莱”（可能是莱欧斯利）之类的情况）。
 - **核心原则：**提交的名称必须确保裁判能够立即、唯一地确定所指角色。若因提交标识不规范导致阵容信息被误解或记录错误，责任由提交方承担。
- 6. 直播与画面质量：**所有公开比赛阶段（预赛及之后）必须开启直播，并共享游戏画面与语音。使用 B 站直播的选手，务必在直播设置中关闭“低画质兼容”选项，以确保赛事直播信号清晰。
- 7. 设备与网络责任：**选手需对自身的比赛设备、网络环境、比赛账号以及游戏客户端稳定性负责。比赛期间因非官方原因导致的问题，须服从裁判根据规则作出的裁定（可能包括重赛、判负或罚时）。

4.4. 裁判与申诉

- 1. 裁判权：**当场主裁判拥有对比赛规则的解释权及对违规行为的判罚权。
- 2. 申诉流程：**若选手对裁判的当场判罚有异议，须立即向主裁判提出。若对主裁判的答复仍不认同，可申请赛事总协调介入。赛事总协调在听取双方陈述后作出的裁定为最终结果。

第四届『开枪杯』深境螺旋挑战赛 - 赛事信息白皮书

5. 比赛奖金与报名方式

5.1. 比赛奖金

冠军	亚军	季军	殿军	八强
奖金 2600 元	奖金 1800 元	奖金 1200 元	奖金 1000 元	奖金 200 元

- **奖金发放说明：**全部赛事结束且无争议后，赛事组将在 7 个工作日内发放。

5.2. 报名方式

所有有意参赛的选手，请按以下步骤完成报名：

- **加入社群：**首先，请加入开枪杯的官方选手交流 QQ 群（群号：1047462042）。
- **获取表单：**入群后，请仔细阅读群公告及相关说明，获取并填写赛事报名表单。
- **提交材料：**根据表单指引，在规定时间内提交您的参赛视频链接及其他所需信息。
- **重要提示：**
 - 报名及海选视频提交的最终截止时间为 **2026 年 3 月 9 日 18:00**，逾期将无法参与。
 - 赛事的最新通知、名单公布及日常交流均通过上述 QQ 群进行，请务必及时关注群内信息。

开枪杯S4 报名表



微信扫码或长按识别，填写内容

「开枪杯 S4 报名表」 <https://f.kdocs.cn/g/H6kC4ADV/>

第四届『开枪杯』深境螺旋挑战赛 - 赛事信息白皮书

6. 常见问题解答 (FAQ)

本章节旨在解答参赛选手在备赛及比赛过程中可能遇到的常见问题。

若以下解答未能完全解决您的疑问，请以赛事规则正文为准，或通过指定社群渠道咨询赛事组。

6.1. 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玩家社区的客观情况。我们鼓励选手通过策略规划、操作技巧或社区协作（例如借用账号）来组建有竞争力的阵容。赛事的公平性主要体现在统一的比赛规则与 BP 流程上。
- **Q2：比赛是否强制要求开启直播？**
- A：是的。所有公开比赛阶段（即预赛及之后的正赛）的参赛选手，必须开启直播并共享游戏画面和游戏音频。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：
 - 预赛阶段：单次挑战中断则本次成绩无效，选手可使用另一次机会。
 - BP 正赛阶段：需立即在比赛会议中语音报告裁判。裁判将根据中断时长和对比赛进程的影响，依据《4. 核心规则与参赛者须知》中的相关条款进行裁定，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。允许选手在此期间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。若因个人原因超时或无法按时开赛，责任由选手承担。
- **Q5：每次挑战前必须做什么操作？忘记会有什么后果？**
- A：挑战开始前，必须展示游戏内的祈愿界面（即抽卡界面），以展示本次挑战为实时进行，并非录像。
 - 同时在每次挑战开始前须选择“无效”BUFF，这是强制要求，请务必牢记。
 - 若可选 BUFF 均为有效，需请示裁判，并依据裁判指示选择指定 BUFF 进行挑战；
 - 若选手未请示裁判并选择有效 BUFF 进行挑战，裁判有权取消该次挑战成绩。
- **Q6：比赛中不小心“摔”了一下敌人，会被判负吗？**
- A：不会。规则明确区分了“意外触发”与“战术性使用”。
 - 意外触发：在挑战过程中偶然触发的“摔门”伤害，裁判可视情况允许选手获得一次额外的重试机会（不占用原有次数）。
 - 战术性使用：只有被裁判判定为多次或刻意将“摔门”作为核心战术时，才会被警告并要求更换流程；拒不更换或再次违规，该次挑战成绩才会被判无效。
 - 具体判罚原则请严格以《4.3. 选手责任与行为准则》中“公平竞赛”条款为准。

第四届『开枪杯』深境螺旋挑战赛 - 赛事信息白皮书

- **Q7：若比赛过程中出现顶号会有什么后果？**
- **A：**顶号通常因选手借用账号、赛前协调不当所致。根据《4.3.7. 设备与网络责任》，选手需对自身比赛账号的独占性与稳定性负全部责任。
 - **挑战开始前顶号：**若在裁判确认挑战开始、选手开启计时器之前发生顶号，选手可立即告知裁判。裁判可视情况允许选手重新准备，不消耗本次挑战机会。
 - **挑战开始后顶号：**若在挑战计时开始后发生顶号，导致挑战中断，则本次挑战机会视为已使用，成绩按挑战失败处理（记为 180 秒）。选手发现后应口头向裁判说明情况。

裁判将主要依据直播画面观察、结合选手陈述及上述规则进行裁定。请所有借号参赛的选手务必提前与账号所有者及其他可能使用者（如后续场次选手）协调好登录时间，从根本上避免顶号。

6.2. 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	指在深境螺旋中，从 12-1 上半开始连续挑战至 12-3 下半，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 8 个角色池中分配阵容进行对决。
双败淘汰制	一种赛制，选手在失败两场后才会被淘汰。赛事设胜者组与败者组，胜者组失败者落入败者组，败者组失败者被淘汰。
无效 Buff	特指深境螺旋中，对选手当前阵容输出循环、伤害属性完全不产生增益效果的渊月祝福，为公平竞赛的首选。
摔门/夹门	一种利用角色技能（如琴的元素战技）将敌人击飞或者卡位，使其承受基于生命值百分比的巨额伤害，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。

第四届『开枪杯』深境螺旋挑战赛 - 赛事信息白皮书

7. 附则

7.1. 规则解释权

本届赛事所有规则及未尽事宜，其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比赛情况与竞技环境变化，在遵循本白皮书核心理念与公平原则的前提下，对具体规则细节进行必要的补充或微调。任何此类调整都将通过官方社群渠道（开枪赛 QQ 群）和赛事官网（<https://gsbp.eastfs.cn/>）及时、透明地向所有参赛者公布。

7.2. 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	负责赛事全局统筹、规则最终裁定及对外沟通。
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 抖音：爱玩核爆的敢敢	赛事官方解说与直播主舞台， 请关注获取赛事直播。
录屏	B 站：猫猫年卯月	请关注获取赛事回放。
赛事专用网站	https://gsbp.eastfs.cn/	提供赛事所有相关信息， 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。

7.3. 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	生效日期	变更说明	备注
V1.0	2026 年 02 月 10 日	文档草案	比赛内容为《原神》深境螺旋 V6.3B 预赛采用“公 Ban 角色一镜连打”取最好 8 名。 正赛采用“60 人随机池 3+2BP”双败淘汰赛制， 其中八强 BO1；四强 BO3；总决赛 BO5。
V1.0.1	02 月 11 日	新增 FAQ	增加 6.1Q7 关于顶号部分的 FAQ
V1.0.2	02 月 27 日	明确信息	明确比赛版本为 6.3B 版本深境螺旋（26.2.16-3.15）、 预赛全局禁用角色数量、具体奖金金额、其他文本修正。
V1.0.3	03 月 03 日	文本修订	修订了一些错误的文本信息。