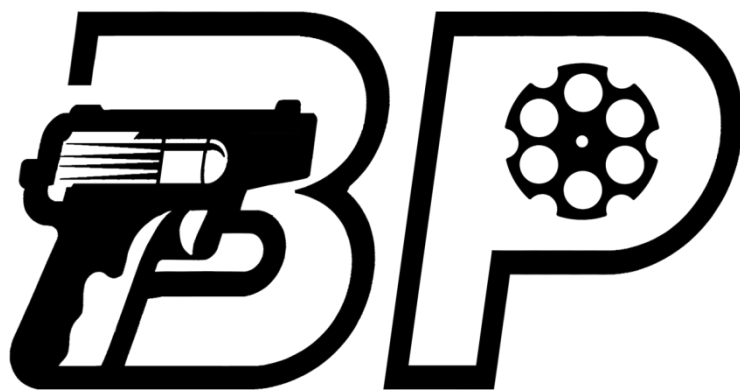




第五届『开枪杯』幽境危战挑战赛 赛事信息白皮书

版本号：V1.0.5

本赛事为《原神》玩家社区竞技活动

生效日期：2026 年 4 月 30 日

文档类别：赛事规范

文档密级：公开

版权所有：© 2026 开枪杯赛事委员会。保留所有权利。

第五届『开枪杯』幽境危战挑战赛 – 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）	5
3.3.1. 随机卡池生成规则	5
3.3.2. BP 流程（“2+2 BP”）	5
3.3.3. 对战与计分规则	6
3.3.4. 巅峰赛规则（决胜局专用）	6
4. 核心规则与参赛者须知	7
4.1. BP 操作规范	7
4.2. BP 限时与超时规则	7
4.3. 选手责任与行为准则	7
4.4. 裁判与申诉	9
5. 比赛奖金与报名方式	9
5.1. 比赛奖金	9
5.2. 报名方式	9
6. 常见问题解答 (FAQ)	10
6.1. 针对选手的常见问题	10
6.2. 术语表	11
7. 附则	12
7.1. 规则解释权	12
7.2. 核心联络与资源	12
7.3. 版本更新记录	13

第五届『开枪杯』幽境危战挑战赛 – 赛事信息白皮书

1. 赛事概览

- **赛事名称：**第五届『开枪杯』幽境危战挑战赛
- **核心玩法：**《原神》游戏内“幽境危战难度 5 一镜三间连打”竞速挑战。
- **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。
- 所有公开比赛阶段（预赛及之后）均要求选手开启直播。预赛采用“蛇形分组”、“差异化全局禁用”与“三取二计分”规则。正赛采用“60 人随机池 2+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	5 月 9 日 22:00	选手提交个人“幽境危战难度 5 一镜三间连打”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	5 月 10 日 19:00	赛事组公布预赛选手蛇形分组名单、登场顺序及若干名各组专属全局禁用角色名单（该名单仅适用于预赛阶段）。
Day 0 预赛	5 月 11 日 19:00	选手依序进行挑战。小组成绩前 2 者晋级淘汰赛（合计 4 组 8 人）。
Day 1 BP 赛首轮	5 月 13 日 19:00	八强选手随机分组对战（B01），赛后分为胜者组与败者组
Day 2 胜者组 R1 败者组 R1	5 月 14 日 19:00	共 2 场比赛（B01），胜者晋级胜者组决赛，败者落入败者组 R2 共 2 场比赛（B01），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	5 月 15 日 19:00	共 2 场比赛（B01），胜者晋级败者组 R3，败者止步八强 共 1 场比赛（B03），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	5 月 16 日 19:00	共 1 场比赛（B03），胜者晋级败者组决赛，败者止步四强 共 1 场比赛（B03），胜者晋级总决赛，败者获得季军
Day 5 总决赛	5 月 17 日 19:00	共 1 场比赛（B05），胜者获得冠军，败者获得亚军

- **备注：**
 - 所有比赛日（5 月 11 日、13 日至 17 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 B03 或 B05 比赛进入决胜局（第三局或第五局），将启用《巅峰赛》特殊规则。
- **关于对阵生成的重要规则**
 - **随机生成轮次：**胜者组 R1、败者组 R1 及败者组 R2 的对阵，均在前一比赛日结束后通过随机抽签生成。
 - ◆ **重掷（Re-roll）规则：**为保证对阵的公平性与多样性，若随机生成的对阵与本届赛事已进行过的任何一场正赛对阵重复，将重新抽取。（此规则尤其用于确保败者组 R2 的对阵全新。）

第五届『开枪杯』幽境危战挑战赛 – 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 5 月 9 日 22:00。
- **比赛形式：**选手需在《原神》6.5 版本（月之六）幽境危战中，完成“幽境危战难度 5 一镜三间连打”挑战，并录制完整、无剪辑的视频，且视频首尾均需清晰展示游戏内祈愿界面，以证明挑战实时且未经篡改。
- **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 5 月 10 日 19:00，按挑战成绩排名前 16 的选手排序，在主舞台账号动态及赛事 QQ 群同步发布**晋级预赛名单**。若出现成绩同分的情况，则依据选手提交的有效挑战视频的首发时间进行排名，视频发布时间较早者优先晋级。

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 5 月 11 日 19:00。
- **参赛构成：**由 16 名海选晋级选手 + 4 名直邀选手（如上届四强）共 20 人参赛。
- **蛇形分组规则：**选手依据海选成绩（直邀选手各在 1 组）进行蛇形排序，平均分为 A、B、C、D 共 4 个小组，每组 5 人。
- **差异化全局禁用（公 Ban）：**赛事组将为每个小组分别公布一份全局禁用（公 Ban）角色名单，各组名单不同。该名单将于 5 月 10 日 19:00 随预赛分组一同公布。选手不可选用其所在小组的公 Ban 角色。
- **比赛形式：**
 - **阵容选择：**在遵守“公 Ban”规则的前提下，选手自由选择 12 名角色组成阵容。
 - **挑战规则：**
 - ◆ 进行“幽境危战难度 5 一镜三间连打”。选手出场顺序由赛事组统一抽签决定。
 - ◆ 选手在每次挑战开始前，必须清空游戏内计时器。若未清空，该次挑战总用时增加 5 秒。
 - **机会与成绩：**每位选手有三次挑战机会。最终取三次挑战中，两次最佳成绩相加，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（后续正赛阶段不做此限制）。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：**
 - 每个小组内部根据总成绩排名，前 2 名选手晋级正赛，共产生 8 强。若第 2 名出现同分，则比较双方的未取用的成绩（即第三佳成绩），用时短者胜。若仍相同，进行加赛。

第五届『开枪杯』幽境危战挑战赛 – 赛事信息白皮书

- **加赛形式：**选手进行一次“幽境危战难度 5 一镜三间连打”作为加赛成绩，1 次机会。



第五届『开枪杯』幽境危战挑战赛 – 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 2+2BP” 核心赛制。

3.3.1. 随机卡池生成规则

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

- 固定角色：**旅行者（主角）100%入池。
- 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。
- 元素保底：**岩元素 6 人，风元素 5 人，草元素 4 人；火、水、冰、雷元素角色各至少 6 人。
- 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。
- 公选角色：**每场比赛开始前，赛事组将额外随机 2 名“公选角色”。此 2 名角色不占用 60 人随机卡池名额，将作为额外可选角色加入双方的本局可选角色池中。
 - 关于旅行者（主角）作为公选角色的特别说明：**若旅行者被随机指定为公选角色，其 “100% 入池” 的固定属性不变，但完全适用公选角色规则，即不可被禁用，且双方选择非独占。

3.3.2. BP 流程（“2+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
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		选

- 第一阶段：**先手方与后手方轮替完成“2 次禁用 + 4 次选择”（先手先选）。
- 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”（后手先选）。
- 第三阶段：**进行最终的阵容组建：双方选手拥有 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。
- 完成以上三个阶段（各 4 禁 12 选）后，双方依据所选的 12 名角色，构成其最终出战阵容。
- 公选角色特别规则**
 - 每场比赛指定的 2 名公选角色，除“不可被禁用”外，还需遵守以下规则：
 - 非独占选择：**选手在 BP 的任何阶段选择公选角色，仅代表己方将其加入己方可选池，不构成对对手的禁用或独占。对手在后续阶段（包括第三阶段自由选择）仍可选用同一名公选角色。
 - 占用正常名额：**选择公选角色将占用一个正常的“Pick”名额。
 - 策略提示：**基于上述规则，通常不建议在 BP 的前两个阶段（即策略性禁用与选择阶段）优先选取公选角色。公选角色更适用于在第三阶段（自由选择）补充阵容。

第五届『开枪杯』幽境危战挑战赛 – 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 B03 或 B05 赛制，上一局比赛的败方有权选择下一局的先后手）。
 - 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：**
 - 选手在每次挑战开始前，必须清空游戏内计时器。若未清空，该次挑战总用时增加 5 秒。
 - **挑战前整装调整：**选手在每次“一镜连打”挑战开始前，均有 60 秒时间检查与调整装备配置；若超时，将根据超时时长对成绩罚时：
 - ◆ 超时 10 秒以内，比赛总用时增加 5 秒；
 - ◆ 超时 10 秒以上，比赛总用时增加 10 秒。
- **胜负判定：**对比双方最佳成绩，总用时短的选手获胜。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。
- **认输规则：**在任一局比赛正式开始前（即 BP 流程及练习时间全部结束后，首次挑战操作开始前），选手可向裁判声明认输。经确认后该局比赛立即结束，提出认输方判负。认输决定不可撤销。

3.3.4. 巅峰赛规则（决胜局专用）

在 B03 或 B05 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。

- **公选角色取消：**当启用巅峰赛规则时，本局比赛的“公选角色”机制自动取消。双方仅从通过巅峰赛 BP 流程共同选出的 12 名角色中进行阵容分配。
- **BP 流程：**双方仅进行一轮“2 次禁用 + 6 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	13	14	15	16
先手	禁		禁		选			选	选			选	选			选
后手		禁		禁		选	选			选	选			选	选	

- **阵容分配：**BP 结束后，双方选手依据共同选出的 12 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）。
- **极端同分判定：**若双方最佳成绩与次佳成绩均相同，且存在未完成挑战的情况（即成绩含 180 秒惩罚），则按以下规则裁定：
 - 统计双方在所有出分间次（即成绩非 180 秒的间次）的登场角色中，属于己方在 BP 阶段所选定的角色数量，数量多者获胜；
 - 若数量相同，则以赛事官网随机分组页面的抽签排序为准，排序靠前者获胜。

第五届『开枪杯』幽境危战挑战赛 – 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。
- **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。选手提交阵容后，以裁判明确回复“收到”确认为准。一旦裁判确认回复，该阵容即刻锁定，选手不得以任何理由（包括提交时未超时等）再行更改。

4.2. BP 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。
最终阵容组建	120 秒	双方选手从剩余的卡池中各自再选定 4 名角色，并提交给裁判确认。
巅峰赛阵容分配	120 秒	巅峰赛 BP 后，双方从共同 12 人池中协商分配各自阵容的时间。

- **超时惩罚：**若在上述任一时限内超时，将根据超时长短对成绩进行罚时：
 - 超时 10 秒以内，比赛总用时增加 5 秒；超时 10 秒以上，比赛总用时增加 10 秒。
- 超时的最终判定与执行，以当场主裁判的裁定为准。

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，违反将受到相应判罚：

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，此条款仅为确认流程，无额外判罚。

第五届『开枪杯』幽境危战挑战赛 – 赛事信息白皮书

2. 挑战前准备与操作规范

(1) **装备配置与调整规范：**选手原则上应在 BP 结束后的练习时间内完成阵容与装备的配置。

■ 为满足战术博弈需求，选手可在每次挑战开始前的配装调整时间内（见 3.3.3）进行策略性调整。

■ 挑战正式开始后，禁止中途打开装备界面进行任何调整。若违规中途调整，裁判将予以警告。

(2) **计时器清空要求：**选手开始挑战前必须清空游戏内的计时器，比赛成绩以系统计时为准。

■ **判罚措施：**若未清空计时器，该次挑战总用时增加 5 秒。

3. **公平竞赛：**严禁使用任何形式的作弊工具、第三方启动器、输入宏或利用游戏漏洞，包括但不限于“视野热开关”、“移除元素爆发镜头特写”、一键连招等。赛事默认选手已在赛前完成性能适配，比赛期间全程禁止动态调整任何影响游戏画面表现与底层逻辑的设置。

■ **判罚措施：**经裁判确认违规，该次挑战成绩无效（记为 540 秒）。若违规行为发生于海选阶段，则直接取消本届赛事参赛资格；在预赛以及正赛阶段，同一选手本届赛事累计违规达 2 次者，赛事组有权取消其参赛资格并追回已发奖金。

4. **禁止“摔门/夹门”核心战术：**为维护竞速比赛的纯粹性，禁止将用 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：**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。

2. **战术性使用：**若选手多次或刻意触发，裁判将首先警告并要求其立即更换挑战流程。

■ **判罚措施：**若选手不服从更换流程的判令，或在收到警告后的后续挑战中仍将“摔门/夹门”作为核心战术使用，则其该次挑战成绩将直接判为无效（记为 180 秒）。

5. **直播、视频与画面质量：**所有公开比赛阶段（预赛及之后）必须开启直播，并共享游戏画面与声音；海选阶段需按要求提交比赛视频。选手须确保赛事直播/视频信号清晰（至少 1080P），禁止为追求游戏性能最大化而刻意调低画质（即“凹分画质”）；使用 B 站直播须关闭“低画质兼容”选项。

■ **判罚措施：**直播阶段首次违反将警告并要求立即纠正；拒不纠正或再次违反，当次挑战总用时增加 5 秒，情节严重者判该次挑战成绩无效。海选视频若画质不达标（含刻意降画质），裁判有权要求重交；无法重交或仍不达标者，成绩视为无效。

6. **账号登录冲突（顶号）处理：**选手需对自身比赛账号的独占性与稳定性负全部责任。

■ **判罚措施：**若比赛期间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）。

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。

■ **判罚措施：**比赛期间因非官方原因导致的问题，裁判将根据中断原因、时长及对挑战的影响裁定：若中断导致挑战无法继续，则该次挑战机会视为已使用，成绩按挑战失败处理（记为 180 秒）。若中断对比赛公平性造成重大影响，裁判有权根据情况做出包括判负在内的进一步裁定。

第五届『开枪杯』幽境危战挑战赛 – 赛事信息白皮书

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。

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（4份）	20强（12份）
奖金 3200 元	奖金 2000 元	奖金 1200 元	奖金 1000 元	奖金 200 元	奖金 50 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 5 月 9 日 22:00，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S5 报名表



微信扫码或长按识别，填写内容

「开枪杯 S5 报名表」<https://f.kdocs.cn/g/RkeB5gWM/>

第五届『开枪杯』幽境危战挑战赛 – 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。
 - 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《4.3. 选手责任与行为准则》中“设备与网络责任”等相关条款进行裁定，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？规则中“总用时增加 X 秒”是什么意思？**
- 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清空计时器，这是强制要求，请务必牢记。
 - “总用时增加”即：最终成绩 = 游戏系统显示用时 + 固定罚时。
 - 触发罚时的情形包括：
 - ◆ 未清空计时器（详见 3.3.3）：该次挑战总用时增加 5 秒；
 - ◆ 配装调整超时（详见 3.3.3）：每次连打挑战前有 60 秒调整时间；超时≤10 秒，总用时+5 秒；超时>10 秒，总用时+10 秒；
 - ◆ BP/巅峰赛操作超时（详见 4.2）：超时≤10 秒，总用时+5 秒；超时>10 秒，总用时+10 秒；
 - ◆ 直播违规（详见 4.3.5）：警告后拒不纠正，总用时+5 秒（情节严重者判该次挑战成绩无效）。
- **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/夹门”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/夹门”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。

第五届『开枪杯』幽境危战挑战赛 – 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。请参见《4.3.6. 账号登录冲突（顶号）处理》；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。
- **Q8：如果比赛中需要用到绝版角色“埃洛伊”，但我的账号没有这个角色怎么办？**
- A：作为统一补救方案，必须使用「迪奥娜」替代，且该迪奥娜需卸除所有圣遗物，并仅装备一把任意精炼等级的3星弓（如“信使”）。此规则旨在消除因角色获取时间导致的账号差异，确保公平，防止在BP环节中利用此差异进行针对性操作。
- **Q9：关于“公选角色”，如果我选择了，对手还能选吗？**
- A：可以。公选角色的核心规则之一是“选择非独占”。即使你在BP中用自己的一个选位选择了某位公选角色，这并不会阻止你的对手在后续环节也选择该角色。你选择公选角色，只是为你自己的阵容增加一个选项，而不是从对手的池子里移除该选项。因此，试图通过“以选代ban”来限制对手选用公选角色是无效的。详细规则请参阅3.3.2. 公选角色特别规则。

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	指在幽境危战中，从第一间开始连续挑战至最终间，中途不重开、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。视频须按以下顺序完整录制：开启祈愿界面 → 进入副本 → 挑战 → 退出副本 → 开启祈愿界面，首尾两次祈愿界面展示用于证明挑战实时且未经篡改。
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次Ban+4次Pick交替，再进行2次Ban+4次Pick交替的复杂流程。具体流程需参照当属规则。
B01/B03/B05	赛制简称。B01即一局定胜负；B03为三局两胜；B05为五局三胜。
巅峰赛	BP赛进入决胜局（如B03的第三局、B05的第五局）时启用的特殊赛制，双方从共同选出的角色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。
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。

第五届『开枪杯』幽境危战挑战赛 – 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 Yaha1o	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。

第五届『开枪杯』幽境危战挑战赛 – 赛事信息白皮书

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。

版号	生效日期	变更说明	备注
V1.0	04 月 13 日	文档发布	比赛内容为《原神》6.5 版本（月之六）幽境危战 预赛采用“公 Ban 角色一镜连打”蛇形分组，4 小组各取前 2 名共 8 人晋级。正赛采用“60 人随机池 2+2BP”双败淘汰赛制，其中八强 B01；四强 B03；总决 B05。
V1.0.1	04 月 19 日	修订补充	新增报名表格链接与二维码，修正一些文本描述。
V1.0.2	04 月 22 日	调整奖金	提高冠军奖金，新增 20 强（9-20 名）奖金
V1.0.3	04 月 25 日	规则修订	统一罚时的表述条文，明确“总用时增加”即：最终成绩 = 游戏系统显示用时 + 固定罚时。新增装备配置与调整规范 (4.3.2) 明确练习时间、挑战前调整窗口，填补规则空白。
V1.0.4	04 月 27 日	规则补充	新增 3.3.4 巅峰赛极端同分判定规则；优化条款顺序与位置。
V1.0.5	04 月 30 日	规则补充	4.1 补充：明确裁判回复确认后阵容即刻锁定，不可更改； 3.1 补充：成绩相同时依据视频首发时间先后排序，并明确视频首尾需展示祈愿界面； 6.2 术语表更新：新增“祈愿界面验证”术语，细化“一镜连打”定义，明确录制顺序为“开祈愿→进副本→挑战→出副本→开祈愿”。 4.2 新增“最终阵容组建”阶段（120 秒）时限；超时惩罚：明确适用范围为“任一时限内”