

《守望先锋》宿舍英雄



2026 《守望先锋》宿舍英雄

赛事手册

2026年3月31日发布

2026年3月31日实施

《守望先锋》宿舍英雄赛事组委会 发布

1 赛事背景概述

《守望先锋》宿舍英雄，是由暴雪娱乐和网易联合举办的一项面向高校学生的电子竞技赛事。旨在为高校学生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，守望先锋宿舍英雄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，还考验他们的团队合作和战术策略，吸引了众多高校学生的参与和关注。

2 选手及队伍参赛报名规则

2.1 选手资格

年满 18 周岁全日制普通高校生，无违纪违法等记录在案行为，需持身份证、学生证件及相关有效证件参赛。（以学信网显示为准，学籍要求为在籍）

2.2 报名规则

- 1) 仅需要队长通过守望先锋官方小程序进行线上报名；
- 2) 比赛日队长带队员前往比赛。队伍中所有成员必须为同一学校；
- 3) 可报名多个赛点，但已经获得全国总决赛线上赛阶段的队伍不得再参与其他场次的城市赛；

2.3 队伍阵容规则

- 1) 一支参赛队伍仅由 5 位选手组成；
- 2) 队伍中的所有选手必须为同一学校（以学信网信息为准）；
- 3) 每名选手只能代表一个队伍进行比赛；
- 4) 每个赛事阶段开赛前需要确认参赛选手，中途不得更换队内选手。

2.4 选手名称

选手必须使用赛事委员会确定的可接受的名称。

2.5 队伍其他人员

比赛期间，除队伍参赛选手以外的其他人员，禁止在比赛期间（局间）与参赛选手沟通，仅允许在场间进行沟通。

3 比赛规则

3.1 比赛定义

一张“地图”是由赛事委员会定义的一局《守望先锋》竞技游戏，目的是在参加赛事的两支战队之间决出胜负。一场“比赛”是在两支战队之间进行的一系列地图比赛，直到一支战队赢得规定数量的地图，具体数量由赛事委员会根据赛事的不同阶段决定。根据赛事的不同阶段，在特定比赛中，当一支战队在抢二胜赛制的比赛中赢得两张地图；抢三胜赛制的比赛中赢得三张地图；或抢四胜赛制的比赛中赢得四张地图，将宣布该战队获胜。如果在任何指定地图上出现平局，则两队都不会获得地图胜利。每场比赛的胜场差将计入同战绩战队排名。

3.2 赛事阶段

本次赛事将分为 3 个阶段，分别为：

- 1) 城市赛阶段；
- 2) 全国总决赛线上赛阶段；
- 3) 全国总决赛线下赛阶段（该阶段赛事手册将另行发布）。

3.3 比赛赛制

- 1) 比赛使用“竞技比赛”规则，每张地图为 1 局；
- 2) 城市赛阶段采用抢二胜（FT2）单败淘汰赛制；
- 3) 全国总决赛线上赛-小组赛阶段为组内单循环，采用抢二胜（FT2）赛制；
- 4) 全国总决赛线上赛-八强赛阶段为抢三胜（FT3）单败淘汰赛制；

3.4 分组规则

城市赛阶段和全国总决赛线上赛-小组赛阶段通过随机抽签进行分组，逢队伍数量为单数，则会有一支队伍轮空。每支队伍只能轮空一次；

全国总决赛线上赛-小组赛阶段将分为 4 组，每组 5 支队伍；

全国总决赛线上赛-八强赛阶段对阵按照下方规则匹配：

A 组第 1 对阵 D 组第 2，B 组第 1 对阵 C 组第 2，以上队伍为上半区队伍。

C 组第 1 对阵 B 组第 2，D 组第 1 对阵 A 组第 2，以上队伍为下半区队伍。

全国总决赛线下赛阶段沿用以上半区分组对阵。

3.5 晋级规则

各城市赛冠军晋级全国总决赛-线上赛阶段，共计 20 个晋级名额；

全国总决赛线上赛-小组赛阶段，每组前 2 晋级八强赛阶段；

全国总决赛线上赛-八强阶段，前 4 名晋级全国总决赛线下赛。

3.6 排名规则

城市赛阶段根据单败淘汰赛制决出各站点冠、亚、季、殿军；

全国总决赛线上赛-小组赛阶段根据组内单循环赛制，排名优先级如下：

- 1) 总胜场数；
- 2) 胜场数相同，对比胜负关系；
- 3) 胜负关系无法判断，对比净胜负。

全国总决赛线上赛-八强赛阶段根据单败淘汰赛制决出前 4 名。

3.7 特殊情况赛制规则

比赛会以四强为阶段进行加赛，以保证最后为四强开始半决赛。如签到 18 个队伍，第一轮 18 进 9，第二轮 9 进 5，第三轮为加赛轮（5 进 4），随机抽选

3 支队伍晋级四强，2 支队伍进行抢二胜（FT2）。

若签到时只有三支队伍进行比赛，则进行单循环赛，通过抽签，选出 1、2、3 号，第一场 1VS2（首张地图漓江塔），第二场 1VS3（首张地图尼泊尔），第三场 2VS3（首张地图萨摩亚），两胜队伍为冠军。若互有胜负则通过小分来进行排名，2:0 获胜净胜分为 2 分，2:1 获胜净胜分为 1 分

3.8 比赛房间设置

比赛将采用“竞技比赛”规则，禁用“阵亡镜头”并开启“皮肤”。比赛大厅设置为“仅邀请”。“玩家断线时暂停游戏”选择“是”。

3.8.1 数据中心选择

所有比赛将在适用赛区内的数据中心上进行。赛事委员会保留数据中心选择的最终权利。

3.9 地图规则

城市赛阶段指定地图安排如下：第一轮新皇后街，第二轮埃斯佩兰萨，第三轮漓江塔，第四轮新渣客城，第五轮釜山，第六轮暴雪世界（具体以实际到场队伍为准。如到场 16 个队伍，第一轮 16 进 8 首张比赛地图为新皇后街，第二轮 8 进 4 首张地图为埃斯佩兰萨，第三轮半决赛首张地图为漓江塔，第四轮决赛首张地图为新渣客城）。

3.10 选图、选边规则

比赛中每轮比赛第一张比赛图为指定地图，后续将由败方决定【地图选择权】以及【攻防顺序选择权】。若出现平局，则由上一场败方决定【地图选择权】以及【攻防顺序选择权】，继续比赛直到决出胜负。在一轮比赛中已经比赛过的地图不可再选；

竞技模式下的地图池均可使用。

3.11 禁用英雄规则

城市赛阶段不禁用英雄；

全国总决赛阶段，每局比赛双方各有一次禁用英雄的机会，每次双方各禁用一个英雄，且每局比赛同一个位置仅能禁用一次，例如，先禁用方禁用重装英雄后，后禁用方则只能禁用其他位置的英雄（输出、支援），一个队伍在一场 BO3 内，不能禁用重复的英雄，例如，第一局一方禁用查莉娅，第二局另一方禁用查莉娅，那么第三局双方均无法禁用该英雄；

每轮首局比赛的英雄禁用顺序通过 ROLL 点来决定，点数大的一方选择先禁用或者后禁英雄，后续由败者决定选择顺序。

3.12 参赛选手职责锁定规则

比赛将采取职责锁定规则，每支战队包含两名输出选手，一名重装选手和两名支援选手；

在游戏大厅中的成员顺序从上到下为：两名输出选手，一名重装选手和两名支援选手。

选手可以更换场上职责，但仅限于大场之间进行替换，一张地图内以及一场比赛内不得更换职责。在更换职责后，选手仍需遵守规定的就座顺序。

4 城市赛站点规划

全国共 18 个城市站点：北京、上海、成都、广州、哈尔滨、杭州、合肥、济南、南京、深圳、沈阳、苏州、天津、武汉、西安、长沙、郑州、重庆。

5 赛事奖励

阶段	说明	奖励
城市赛	冠军	3,000 元+补给箱*20/人+晋级总决赛
	亚军	1,500 元+补给箱*20/人
	季军	500 元+补给箱*20/人
	殿军	补给箱*20/人
	完赛奖	补给箱*3/人
全国总决赛	冠军	30,000 元+补给箱*50/人
	亚军	15,000 元+补给箱*50/人
	季军	5,000 元+补给箱*50/人
	殿军	2,500 元+补给箱*50/人

*虚拟奖励将在赛季结束后统一发放至账号中。

*账号必须与本人身份证信息保持一致，否则将无法收取虚拟奖励

*奖金均为税前

6 比赛设备、比赛版本及服务器

选手允许自带外设参加比赛，外设仅限鼠标、键盘、耳机，并在比赛开始前完成调试；

比赛将使用国服《守望先锋》正式服进行比赛对决，版本均为当前游戏版本。

7 裁判及选手

7.1 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。

7.2 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。

7.3 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，包括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进行与比赛无关的行为（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，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。

8 游戏进程

8.1 游戏重开定义

8.1.1 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。

8.1.2 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。

8.2 特殊情况定义

8.2.1 导致选手与游戏对局失去连接或者无法游戏的情况

8.2.1.1 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。

8.2.1.2 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）

8.2.1.3 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。

8.2.2 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）。

8.2.3 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 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。

10 选手行为

10.1 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。

10.2 公平竞赛账号及行为限制

所有参赛选手必须使用国服《守望先锋》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认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）。

10.3 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）。

10.4 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。

10.5 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或对游戏服务器做出任何修改或攻击。

10.6 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。

10.7 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。

10.8 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）

10.9 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。

10.10 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。

10.11 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。

10.12 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、桌子或者其他其他的演播设备上。参赛成员必须遵循演播人员的所有指示。

10.13 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。

10.14 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。

10.15 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。

10.16 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。

10.17 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处罚。

10.18 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。

10.19 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。

10.20 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。

10.21 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。

10.22 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。

10.23 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。

10.24 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。

10.25 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。

10.26 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。

10.27 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。

10.28 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。

10.29 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。

10.30 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。

10.31 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的时间内完成它,则该队伍或选手将会遭受处罚。

10.32 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。

10.33 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。

10.34 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。

10.35 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。

11 赛事组委会

11.1 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。

11.2 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。

11.3 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。

11.4 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。