



2 0 2 4

MARVEL RIVALS CHAMPIONSHIP

漫威争锋冠军杯 赛事规则

第0赛季：毁灭崛起
官方规则v1.0

简介

“漫威争锋冠军杯”（简称“本赛事”或“MRC”）是由网易及其关联公司（统称为“官方”或“组委会”）主办和运营的《漫威争锋》赛事。上海网之易璀璨网络科技有限公司是《漫威争锋》在中国大陆地区的运营主体。本“漫威争锋冠军杯赛事规则”（简称“赛事规则”、“本规则”）构成所有战队和玩家（统称为“参赛选手”）与官方之间的协议，概述了参与赛事的一般规定，包括参赛资格、赛事结构、赛区划分、奖金分配和玩家行为准则等，同时包含责任限制、许可条款和其他具有法律约束力的合同条款，本赛事条款订立于中华人民共和国广东省广州市天河区，因条款及赛事相关争议由订立地有管辖权的人民法院管辖。在参赛之前，每位参赛选手必须仔细阅读，理解并同意本赛事规则。

在不同赛区，游戏版本可能因为地区法律法规政策要求有所区别。

所有参赛选手都必须同意本规则才能参与赛事。以下任意一种方式表明参赛选手接受本规则：

1. 成功报名并参与本赛事；
2. 参与和本赛事相关的任何比赛；
3. 签署参赛确认表纸质或电子版；

漫威争锋冠军杯是季度化赛事，跟随游戏赛季同步进行。每个漫威争锋冠军杯赛季，赛事子名称、赛事规则、报名条件、奖励规则等均可能发生变化，请保持关注，以最新发布的赛事规则为准。

本赛事“第0赛季：毁灭崛起”（简称“第0赛季冠军杯”或“MRC S0”）的赛程周期为2024年12月8日至2025年1月5日，共分为报名、海选赛、复选赛和双败淘汰赛四个阶段。

名词释义

1. **一轮比赛 (Round)**：指在小组或淘汰赛制中，影响积分或晋级的一系列比赛。通常指一轮三局两胜 (BO3)、五局三胜 (BO5)、七局四胜 (BO7) 或九局五胜 (BO9) 中所有比赛场次的总和。
2. **一场比赛 (Match)**：指比赛对局的最小单元，从比赛对局加载开始，至该场比赛最终结果呈现为止。在BO1比赛中，一轮比赛和一场比賽等价。
3. **最晚开赛时间**：在双败淘汰赛中，为确保参赛战队能够在与交战对手友好协商的基础上，最大程度自主选择合适的比赛时间点，引入“最晚开赛时间”机制。“最晚开赛时间”只会限制每一轮比赛的最晚自动强制开赛时间，若交战双方未能提前就比赛时间达成一致并提前开始比赛，则该“最晚开赛时间”将产生效果，详情可查看“双败淘汰赛规则”章节。该机制旨在为玩家提供尽量舒适的可协商交战时间，同时保证本赛事的赛事进程能够稳步推进。
4. **双败淘汰赛**：在双败淘汰赛中，每支战队需累计经历两个轮次的战败才会被最终淘汰。在双败淘汰赛的首轮，以及后续的“胜者组”轮次中，若你的战队战败，也仍将晋级至下一轮次的“败者组”，请注意，此时你的战队尚未被淘汰。最后一轮（“决赛”轮）则是例外，从胜者组晋级至“决赛”轮的战队，若在该轮战败，将会获得亚军，而非拥有额外一次比赛机会。

参赛选手

参赛选手需确保本人注册的所有《漫威争锋》游戏账号均保持良好记录，且没有任何违反《漫威争锋使用条款》或任何其他官方规定的行为。

不得担任赛事官方或其关联公司（指控制、被控制或与之共同控制的任何实体）的董事、高管或员工，也不得是上述人员的亲属。如有此类关系，须向官方说明并获得书面授权。

不得担任漫威、迪士尼或其关联公司（指控制、被控制或与之共同控制的任何实体）的董事、高管或员工，也不得是上述人员的亲属。如有此类关系，须向官方说明并获得书面授权。

同意遵守本赛事规则，并接受官方做出的决定。

确保参与本赛事符合参赛选手居住地的适用法律法规，且必须采取一切必要措施确保自身合规，必要时需获得相关政

府部门的授权。

参赛选手在过去 3 年内不得有任何违法指控或犯罪记录，且目前不得涉及未决刑事案件。

参赛选手不得在任何社交平台、游戏内频道、游戏内好友系统、游戏内语音聊天系统、直播期间或任何其他公开场合发表任何非法、不当、不尊重其他玩家或参赛选手的言论，否则，官方有权视情节轻重进行处罚，包括但不限于口头警告、取消本场比赛资格、取消本轮比赛资格、从所属战队名单中移除、未来一段时间内禁赛、永久禁赛，或取消其所属战队的参赛资格与获奖资格。参赛选手由于不当言论而被移除参赛资格，并导致其所属战队可参赛成员不足 6 人的后果将由该战队自行承担。

年龄限制：

1. 中国大陆 PC 赛区的参赛选手需为中国大陆公民，并且在报名截止日期前年满 18 周岁。

参赛选手名称

参赛选手的游戏内名称必须符合官方要求，官方有权对参赛选手的游戏内名称做出限制并要求修改不合规的游戏内名称。如参赛选手游戏内名称是具有攻击性、不合适的，或对包含网易、漫威、迪士尼或任何第三方的知识产权进行不当、侮辱性使用，或其他被官方认定为不恰当的，官方将有权视情节严重程度进行强制更名操作，或取消其参赛资格。

参赛选手名称不得包含个人信息、性别、种族、宗教、政治立场、财务状况等内容。

在部分赛程阶段，参赛选手名称可能会在没有事先通知的情况下被临时锁定，参赛选手在此期间无法自主修改。

在比赛过程中，官方可能会在未事先告知选手的情况下暂时禁用或强制修改仍在参赛的选手的游戏内名称。

战队

玩家可通过游戏内的战队系统组队参赛，战队系统位于游戏内赛事系统内部。

战队全称和战队缩写是战队的基本标识，内容应适当，且不包含任何非法的或被官方认为不合适或不可接受的内容，战队全称和战队缩写的合规性将由官方全权决定。

官方有权决定限制或修改战队的全称和缩写。如果战队的全称或缩写被官方认为具有攻击性、不合适的，或对包含网易、漫威、迪士尼或任何第三方的知识产权进行不当、侮辱性使用，或被官方认为不恰当的，官方将有权视情节严重程度进行强制更名操作，或取消该战队的参赛资格。

在部分赛程阶段，战队全称和战队缩写可能会在没有事先通知的情况下被临时锁定，在此期间无法被自主修改。

在比赛过程中，官方可能会在未事先告知战队的情况下暂时禁用或强制修改仍在参赛的战队的全称或缩写。

已报名本赛事的战队将会在报名成功后被暂时锁定，无法在比赛期间进行战队成员的添加或移除操作，该锁定从成功报名开始，持续至战队被淘汰或获得最终名次为止。在报名截止前，已成功报名的战队可以主动取消报名，进行成员调整并重新发起报名。主动取消报名的操作有次数限制，详见“报名规则”章节。

平台

本赛事中国大陆赛区仅包含 PC 平台。

在本赛事的 PC 平台赛区，选手应当遵守 PC 端的报名要求，并使用 PC 端账号参赛。

本赛事不提供跨平台参赛功能，来自不同平台的玩家也无法加入同一个战队。

直播

参赛选手可以在比赛时直播自己的游戏过程。

参赛选手在直播时不得发表任何针对其他玩家或参赛选手的非法和不尊重言论，亦或其他不当言论。

选择直播比赛的参赛选手应设置适当的延迟，以防对手偷窥。如果未设置延迟，参赛选手需自行承担后果，包括但不限于可能向对手泄露战术。

参赛选手应自觉遵守当地国家法律法规、政策要求，依法积极配合监管，恪守职业道德，自觉抵制不良行为。

参赛选手应尊重《漫威争锋》良好的品牌形象和相关知识产权。

设备

在 PC 平台的赛事中，参赛选手可使用键鼠或控制器。

如果参赛选手违反了比赛设备使用规定，官方有权取消其参赛资格。

在 PC 平台的赛事中，使用任意转换器(包括但不限于 XIM 等设备)，以使用键鼠模拟手柄输入是官方严令禁止的行为，官方将持续监测并取消所有违反者的参赛资格。

官方可能要求被怀疑违反上述设备使用规则的选手在后续所有比赛过程中录屏录手，并在每轮比赛结束后 6 小时内以及下一轮比赛开始前，通过官方指定的方式提交录制文件以供官方审核。拒绝该要求的选手可能会被官方认定为违反了设备使用规则，或认定为存在使用外挂、作弊软件的行为，官方将有权决定对该选手的处理方法。录屏录手过程应清晰包含显示器画面（若有多台显示器，录制画面应清晰包含所有显示器）、键鼠或控制器、参赛选手手部的清晰画面和对设备的操作过程。若录制过程违反上述一项或多项要求，可能会被官方认定为不符合要求，官方将有权决定对该选手的处理方法。官方的处理方法包括但不限于口头警告、取消本场比赛资格、取消本轮比赛资格、从所属战队名单中移除、未来一段时间内禁赛、永久禁赛，或取消其所属战队的参赛资格与获奖资格。

赛区

中国大陆 PC 赛区仅面向中国大陆玩家开放报名。

每名持有单一合法身份证明的玩家只能参与一个赛区的赛事一次，严令禁止单一玩家使用多个账号多次参与同一赛季的单个或多个赛区。一经发现，组委会将移除该玩家在所有赛区中的报名或赛事参与进程，同时保留包括但不限于拒绝发放赛事奖金、虚拟道具奖励，要求返还已经发放的赛事奖金，收回已经发放的虚拟道具奖励，永久禁止参与后续《漫威争锋》赛事的权利。

玩家在注册账号时使用的游戏设备决定了该账号所属的平台。PC 玩家仅可与其他 PC 玩家组成战队，报名参与 PC 赛区的赛事。

报名规则

官方不要求参赛选手提供身份证件或其他形式的个人身份信息以参与赛事，但在调查参赛选手是否存在违反前述规定的行为时，可能会要求参赛选手提供。

第 0 赛季冠军杯的报名时间如下：

中国大陆 PC 赛区：

- 开启报名：2024 年 12 月 8 日 8:00 (UTC+8)；
- 截止报名：2024 年 12 月 14 日 18:00 (UTC+8)；

第 0 赛季冠军杯的报名段位要求是“白银 3”，第 0 赛季的竞技模式全球同步开启于 2024 年 12 月 8 日 0:00 (UTC+0)。报名时，所有战队成员均需在对应游戏赛季中曾经达到过报名要求的竞技模式段位。

第 0 赛季冠军杯报名战队数量上限：1500 支/赛区。

玩家必须通过游戏内的“赛事”界面完成报名，本赛事无其他报名渠道。

所有符合参赛选手要求的玩家皆可报名。战队必须通过游戏内的“战队”系统组建，队长或教练在确保所有战队成员符合期望报名赛事的平台和段位要求后，即可在“赛事”端口下的漫威争锋冠军杯页面发起报名。发起报名后，队长或教练的另一方会自动同意报名，在其他所有战队成员分别前往赛事页面主动确认报名后，报名成功。

在报名截止时间，若仍存在未确认报名的战队成员，则会导致战队报名失败。

在报名确认期间，战队队长仍然可以随时添加或移除战队成员，在所有战队成员均为确认报名状态后，报名即自动成功。若移除成员或成员主动退出的操作导致战队成员数量小于6名，则报名进程会立即中止，报名失败。

请注意：报名成功且报名截止后，战队在比赛期间无法添加、删除或改变队员。请在报名之前仔细确认战队名单，一旦完成报名，官方将不再受理更改战队成员的请求。如果报名战队拥有超过6名队员，则可在每场比赛开始前自由决定每场比赛的出战名单。官方建议参赛战队配置合适数量的替补，以应对突发状况。

在报名截止时间之前，每支战队有两次取消报名的机会。战队队长可以随时发起取消报名操作，并在获得过半战队成员确认后，成功取消报名。

在报名截止前若有战队成功取消报名，则已报名战队数量亦将对应减少。

若所有战队成员完成报名确认一刻，报名战队数量已满，你的战队将无法完成报名。

已报名战队必须确保其战队名称、缩写、战队公告和所有成员名称均适当，且不含任何违法内容，不侵犯个人权益，不存在版权内的不当或侮辱性使用，或包含任何关于性别、种族、宗教、政治立场、经济状况等不当引用。不符合规定的战队将依据情节严重程度，被强制更名或被取消参赛资格，且不再另行通知。

本赛事中国大陆PC赛区仅允许18周岁以上的玩家参与，以报名截止一刻为准。所有战队队长、教练和成员必须达到参赛年龄要求。请注意，包含未满足年龄要求选手的战队将被取消参赛资格，并失去获得奖金和/或游戏内奖励的权利。队长有责任核实每位成员的真实年龄，并确保每位成员符合参赛年龄要求。

禁选流程

本赛事的所有场次均设有队长禁选流程，具体流程如下：

1. A方禁用1名英雄；
2. B方禁用1名英雄；
3. B方锁选1名英雄；
4. A方锁选1名英雄；
5. A方禁用一名英雄；
6. B方禁用一名英雄；

锁选的英雄不能在后续禁用流程中被禁用。

禁用和锁选流程均可以不操作，对应流程将在倒计时结束后跳过。

禁选流程结束后，至多4名英雄将在本场比赛中被禁用，双方选手可在其他未被禁用的英雄中选择使用。

因战队自身原因（操作失误，倒计时结束跳过等）而导致的英雄错误禁用、错误锁选、流程跳过等，不在官方的受理范围内，比赛将继续进行，后果由战队自行承担。

在BO1对局中，系统将随机指定一边先禁用。

在BO3或以上规模的对局中，首场比赛将由系统随机指定一边先禁用，后续场次的比赛均由前一场胜方先禁用。

负责禁选的“队长”将按下述顺序，从参与比赛对局的参赛选手中选取：

1. 战队队长；
2. 战队教练；
3. 备战房间中处在首位的参赛选手；
4. 随机决定；

在禁选过程中，若负责禁选的“队长”掉线，则系统将随机从其他参赛选手中选择一名成为负责禁选的“队长”，因此请所有参赛选手在禁选过程中保持关注。请注意，若原负责禁选的“队长”成功重连，禁选职责也将不再交换，仍然需由新指定的另一名参赛选手继续完成禁选流程。

地图选取规则

本赛事的可用地图为对应游戏赛季开启一刻，竞技模式所包含的所有可用地图。赛季中途新增的竞技模式地图不会被

纳入本赛事对应赛季对局的可用地图列表。

在海选赛和复选赛中，所有场次的地图和初始选边将由系统随机决定。

在双败淘汰赛中，1 轮比赛中的首场比赛，地图和初始选边将由系统随机决定。从第 2 场比赛开始，若选中的地图带有攻防特征，将由前一场比赛的败方率先担任进攻方。

系统将为 1 轮比赛中的第 2 场及之后场次的比赛优先随机选择与前序场次不同的地图。

海选赛规则

海选赛将于 2024 年 12 月 14 日至 2024 年 12 月 15 日举行。

中国大陆赛区的海选赛匹配时间段如下：

中国大陆 PC 赛区：

- 2024 年 12 月 14 日 19:00 至 23:00 (UTC+8);
- 2024 年 12 月 15 日 19:00 至 23:00 (UTC+8);

在报名赛区的海选赛匹配时间段内，战队队长或教练负责组建由战队队员组成的队伍，并发起赛事匹配，系统将随机匹配参赛战队进行对战。“队伍”指游戏内的常规组队系统，必须由战队队长或教练之一担任队长，并选择“赛事”模式。通过冠军杯赛页面前往海选赛匹配时，系统将自动协助选择“赛事”匹配模式，队伍队长亦可手动前往模式选择页面选择“赛事”匹配模式。请注意，该匹配模式在战队未参赛、不在对应赛程、已达到对应赛程规定的匹配场次上限时不可见。海选赛采用 BO1 赛制，系统将在对应游戏赛季开始一刻，竞技模式的所有可用地图池中随机抽取比赛地图，系统也将随机决定战队选边。

战队至多可在海选赛期间完成 10 场比赛，完成任意场次的比赛均可参与排名。

在每场海选赛中，胜方得 3 分，负方得 0 分。平局不记分也不计入已进行的海选赛场次计数。海选赛结束后，所有战队将按得分排名。如遇同分，将按以下顺序及标准决定排名，直至打破平局：

1. 胜利场次总对局时间较短者排名靠前；
2. 总击杀数更多者排名靠前；
3. 总伤害量更高者排名靠前；
4. 如以上均相同，则随机排名；

较晚匹配可能会导致匹配等待时间过长或难以匹配到对手，这是常见情况，也可能影响到战队的晋级机会，建议参赛战队尽早开始海选赛匹配。

海选赛最终排名前 128 的战队可直接晋级双败淘汰赛。

海选赛最终排名第 129 至第 512 的战队将晋级复选赛。

请注意，海选赛和复选赛的排名会影响双败淘汰赛初始对阵关系，详情请查阅双败淘汰赛规则。

复选赛规则

复选赛将于 2024 年 12 月 21 日至 2024 年 12 月 22 日举行。

中国大陆赛区的复选赛匹配时间段如下：

中国大陆 PC 赛区：

- 2024 年 12 月 21 日 19:00 至 23:00 (UTC+8);
- 2024 年 12 月 22 日 19:00 至 23:00 (UTC+8);

在报名赛区的复选赛匹配时间段内，战队队长或教练负责组建由战队队员组成的队伍，并发起赛事匹配，系统将随机

匹配参赛战队进行对战。“队伍”指游戏内的常规组队系统，必须由队长或教练之一担任队长，并选择“赛事”模式。通过冠军杯赛页面前往复选赛匹配时，系统将自动协助选择“赛事”匹配模式，队伍队长亦可手动前往模式选择页面选择“赛事”匹配模式。请注意，该匹配模式在战队未参赛、不在对应赛程、已达到对应赛程规定的匹配场次上限时不可见。

复选赛采用BO1赛制，系统将在对应游戏赛季开始一刻，竞技模式的所有可用地图池中随机抽取比赛地图，系统也将随机决定战队选边。

战队至多可在复选赛期间完成10场比赛，完成任意场次的比赛均可参与排名。

在每场复选赛中，胜方得3分，负方得0分。平局不积分也不计入已进行的复选赛场次计数。复选赛结束后，所有战队将按得分排名。如遇同分，将按以下顺序及标准决定排名，直至打破平局：

1. 胜利场次总对局时间较短者排名靠前；
2. 总击杀数更多者排名靠前；
3. 总伤害量更高者排名靠前；
4. 如以上均相同，则随机排名；

较晚匹配可能会导致匹配等待时间过长或难以匹配到对手，这是常见情况，也可能会影响到战队的晋级机会，建议参赛战队尽早开始复选赛匹配。

复选赛最终排名前128的战队将晋级双败淘汰赛。

请注意，海选赛和复选赛的排名会影响双败淘汰赛初始对阵关系，详情请查阅双败淘汰赛规则。

双败淘汰赛规则

第0赛季冠军杯双败淘汰赛的初始战队数量上限为256支，其中128支通过海选赛直接晋级，另128支通过复选赛晋级。

双败淘汰赛持续2周，分别于2024年12月27日至2024年12月29日和2025年1月3日至2025年1月5日举行。

复选赛结束约一小时后，系统将自动生成双败淘汰赛阶段的对阵表以及每轮双败淘汰赛的最晚开赛时间。

首轮双败淘汰赛的对阵分组依据“晋级排名”自动生成，海选赛直接晋级的128支战队位于“晋级排名”中的1~128名，复选赛晋级的128支战队位于“晋级排名”中的129~256名。赛事系统会依据“晋级排名”，优先分散分布排名高的晋级战队。

晋级双败淘汰赛阶段的战队有义务及时查看“赛事”页面的对阵安排，以及每轮淘汰赛各自的最晚开始时间。

中国大陆赛区每轮双败淘汰赛的最晚开始时间如下，届时所有未提前开始的比赛也将强制自动开始。

中国大陆 PC 赛区：

1. 启动轮（256支战队）：2024年12月27日 21:00 (UTC+8)
2. 第2轮（胜者组128支战队，败者组128支战队）：2024年12月28日 14:00 (UTC+8)
3. 第3轮（败者组128支战队）：2024年12月28日 16:00 (UTC+8)
4. 第4轮（胜者组64支战队，败者组64支战队）：2024年12月28日 19:00 (UTC+8)
5. 第5轮（败者组64支战队）2024年12月28日 21:00 (UTC+8)
6. 第6轮（胜者组32支战队，败者组32支战队）：2024年12月29日 14:00 (UTC+8)
7. 第7轮（败者组32支战队）2024年12月29日 16:00 (UTC+8)
8. 第8轮（胜者组16支战队，败者组16支战队）：2024年12月29日 19:00 (UTC+8)
9. 第9轮（败者组16支战队）2024年12月29日 21:00 (UTC+8)
10. 第10轮（胜者组8支战队，败者组8支战队）：2025年1月3日 21:00 (UTC+8)
11. 第11轮（败者组8支战队）：2025年1月4日 14:00 (UTC+8)
12. 第12轮（胜者组4支战队，败者组4支战队）：2025年1月4日 17:00 (UTC+8)
13. 第13轮（败者组4支战队）：2025年1月4日 20:00 (UTC+8)
14. 第14轮（胜者组2支战队，败者组2支战队）：2025年1月5日 14:00 (UTC+8)
15. 败者组决赛：2025年1月5日 17:00 (UTC+8)

16. 决赛：2025 年 1 月 5 日 20:00 (UTC+8)

每轮双败淘汰赛的对阵表全部公布后，战队可在系统指示的“最晚开始时间”之前自行安排比赛时间。建议交战双方商定相对早的比赛时间。当双方的 6 名任意战队成员都在双败淘汰赛备战房间提前准备就绪时，系统将自动开始倒计时并提前开始比赛。请注意，一轮中的多场比赛将连续进行。

比赛开始后，每轮淘汰赛（即一个 BO3、BO5、BO7）中的所有比赛都将连续进行，不会有任何长时间的暂停。战队在各场比赛间将有 15 分钟的休息时间，休息时间结束后，系统将强制自动开始下一场比赛。休息期间，战队双方 12 名成员亦可提前悉数准备并提前开始下一场比赛。

请注意：如果战队未在每轮“最晚开始时间”之前主动开始比赛，系统届时将自动强制开始比赛。若此时一方战队人数不足 6 人，系统将自动判定对方战队胜出并晋级。若双方战队均人数不足，系统将随机选择胜者晋级。

请注意：无论比赛是提前开始还是由系统强制启动，BO3、BO5 和 BO7 的所有比赛都将连续进行，并在各场比赛间提供 15 分钟的休息时间。

在一轮双败淘汰赛中的第 2 场及后续场次的系统强制自动开赛时间到达时，若一方战队人数不足 6 人，系统将自动判定对方战队获胜并晋级（非仅判定单场胜负，而是整轮比赛的胜负）。若双方均人数不足，系统将随机选择一方获胜并晋级（非仅判定单场胜负，而是整轮比赛的胜负）。

双败淘汰赛阶段可能出现轮空情况。一方轮空时，对方自动晋级。双方均轮空时，此分支没有晋级战队。

每轮双败淘汰赛前及每轮中的多场比赛间休息时，战队可自由调整房间内的参赛成员。但须时刻注意“最晚开始时间”。

若届时游戏房间内一方战队人数不足 6 人，该战队将被直接淘汰，对方战队晋级。

战队的队长和教练均可以不在双败淘汰赛备战房间内。只要房间内有 6 名参赛战队成员，即可开始比赛。

启动轮至第 9 轮采用 BO3 赛制，第 10 轮至第 14 轮采用 BO5 赛制，败者组决赛和决赛采用 BO7 赛制。

赛事指南

比赛结果和数据将主要由赛事系统自动判定。如遇重大争议，则以官方决定为准。

本赛事使用每场比赛当时的最新游戏版本，在赛事过程中，游戏版本可能更新。

参赛选手请自行准备设备并解决网络问题。建议使用稳定的有线网络。参赛选手应事先调试好网络，线上比赛如个人出现网络问题或设备问题，后果将由选手自行承担。

参赛选手有义务配合官方进行设备和网络 IP 地址检查。

战队可以在赛前和比赛场间在战队已报名的参赛选手范围内替换选手，不可以使用临时替补。在淘汰赛阶段的最晚开赛时间，如果一支战队在进入端内比赛备战房间的人数少于 6 人，将被视为该轮弃权。如果双方战队进入比赛备战房间的人数均少于 6 人，系统将自动决定晋级方。系统自动开始的比赛包括两种情况：

1. 已到最晚开赛时间，但战队未主动开始的比赛；
2. 淘汰赛的 BO3、BO5 以及 BO7 的每场之间会有指定的休息时间，如果战队在休息时间截止时仍未开始下一场比赛，系统将强制开始；

进入双败淘汰赛阶段后，战队队长必须加入官方在指定的平台建立的队长群，以及时了解最新的赛事信息并在比赛期间就任何争议或问题进行及时沟通。

异常处理

在本赛事中，海选赛、复选赛和双败淘汰赛阶段均不可暂停或重赛。参赛选手应自行管理网络连接并确保其稳定。如遇断线，玩家可使用“重新连接”功能快速返回游戏，该功能非赛事专属，官方不保证其有效性和稳定性，对重连失败不承担责任。官方不受理因网络问题导致断线的投诉。使用加速器软件进行加速、更换节点或断开连接均可能造成网络连接不稳定、断线或无法重连等后果，官方不对此类行为造成的后果承担责任。

在极少数情况下，如因游戏服务器问题导致无法记录比赛结果，赛事系统将自动采取以下措施：对于海选赛和复选赛，

比赛场次计数不增加，积分不变，受影响的战队可在赛事匹配时间段内继续进行比赛。在双败淘汰赛阶段，未记录的比赛结果将忽略不计，双方比分不变，但系统仍会自动进行场间休息和下一场比赛，直到确定 BO3、BO5 或 BO7 的轮次比赛结果，请参赛战队对赛事系统通知保持关注，及时参与比赛。

本赛事由端内系统进行比赛安排和结果判定。报名阶段、海选赛、复选赛和双败淘汰赛阶段的结果都将以赛事系统全自动生成的数据为准。如遇重大中断，官方有权切换到手动操作模式，通过自定义房间和队长群协调组织剩余赛程。如需进行此变动，官方将在队长群中及时通知。一旦进入手动操作模式，所有比赛结果将由官方宣布。

异议/投诉规则

官方是本次赛事的最高权威机构。对于赛事期间发生的任何重大争议，涉事参赛选手须提交证据。如下一轮比赛已开始，或者距离比赛结束超过 6 个小时，官方将不再受理对该场比赛的任何申诉。

投诉人必须是参赛战队的成员，且相关参赛选手须及时提供证据佐证。

异议/投诉的标准程序如下：相关参赛选手保留证据，并通过队长群公开表达或其他官方渠道提交给官方。随后，官方将进行调查并公布结果。

仲裁一旦受理，官方将本着公开、公平和公正的原则立即展开调查并收集、分析和审查证据。所有参赛选手都有义务如实报告。如参赛选手隐瞒信息或误导官方以阻碍调查，则该参赛选手及其战队将受到处罚。

官方将根据事实和规则的宗旨做出裁决。裁决结果将在队长群或其他官方渠道公开宣布。官方调查结果公布后，参赛选手不得对结果提出异议。但如出现新的、准确的证据，并且对新的裁决仍有实质性异议，官方可以考虑重新仲裁。

比赛中符合游戏内对局规则和赛事规则的行为，如角色选取、地图利用、击杀方式等异议，均不在投诉与受理范围内。

选手行为准则

本赛事旨在为所有力争胜利的参赛选手提供激动人心的竞技体验。官方致力于为所有参赛选手提供公平的竞技环境，以充分确保每场比赛的价值。我们的理念是在一个公平的游戏环境中，不应存在作弊、滥用游戏系统、骚扰和妨碍任何参赛选手发挥最佳水平的行为。

参赛选手应以彼此尊重的方式解决分歧，避免诉诸暴力、威胁或恐吓，无论前述行为是否涉及肢体接触。无论何时，严禁对任何人使用暴力，包括其他参赛选手、粉丝、裁判和官方人员。

以下行为将被视为违规行为，官方有权对影响赛事公平性或被认定为不文明的行为做出如口头警告、重赛、本场判负、本轮判负、没收奖金奖品等裁决：

1. 未按照赛事要求使用指定设备进行比赛；
2. 消极比赛，非法获得其他战队的保密信息（包括但不限于屏幕信息、内部语音、内部聊天、战术保密内容等）；
3. 除官方明确允许外，故意利用任何游戏内的漏洞以获取优势；参赛选手有义务及时报告在赛事中遇到的任何游戏漏洞，并主动避免利用这些漏洞；
4. 串通比赛、假赛，或进行严重影响其他参赛选手利益的行为；
5. 在比赛区域、赛事直播、赛事群或局内聊天中发表不当言论、过度刷屏，或采取影响赛事或直播正常推进的行为；
6. 对游戏客户端做出任何修改；
7. 使用任何种类的作弊设备及/或作弊程序，或者任何类似的作弊手段（例如信号装置、键鼠宏命令、模拟器、XIM 等）；
8. 使用其他参赛选手的账号比赛或者雇佣、教唆、怂恿或引导其他人使用其他参赛选手的账号进行游戏（代打）；
9. 威胁、辱骂、攻击、贿赂、挑衅、骚扰或诽谤官方成员或其他参赛选手的行为；
10. 在比赛区域、赛事直播、赛事群或端内任何形式的聊天中发表任何有关性别、种族、宗教、政治立场、财务

状况等不恰当的针对性言论；

11. 在比赛区域、赛事直播、赛事群或端内任何形式的聊天中煽动或宣传针对他人的仇恨或歧视；
12. 参与违反《漫威争锋用户协议》或适用的社区指南或规则的行为。

规则变更与改进

为确保比赛的公平公正和赛事的完整性，官方有权根据实际情况修订、修改或补充本规则。

若本规则发生重大变更，官方将在下一场实施新规则的赛事活动或比赛开始前通知参赛选手。参与后续活动或比赛即视为接受修改后的规则。

如与官方沟通的内容和正式发布的规则之间存在冲突，以正式发布的规则为准。

官方有权在不受任何限制的情况下采取一切必要措施，以维护《漫威争锋》、与《漫威争锋》或官方相关的并包括为赛事提供产品或服务的任何个人或实体、被授权在赛事期间制作和/或发布媒体内容的个人或实体，以及出席赛事相关活动的个人的利益。官方做出的所有决定均为最终决定。

官方保留对本规则所有条款的解释权，以及对违规行为做出处罚的决定权。

奖金

本赛事设有专门的奖金池，“奖金设置”中列出的所有奖金均为税前数额。

实际领奖人知悉奖金相关税费由本人自行承担。实际领奖人同意网易方支付相关奖金时，依法预扣预缴个人所得税，及代为申报其他相关税费（如有），并在结算金额中扣除上述相关税费。若实际领奖人在办理个人所得税汇算清缴时涉及补税的，需补缴税款由实际领奖人自行承担，与网易方无关。

赛事结束后，官方将联系获奖战队安排奖金发放事宜。获奖者须按照官方规定的流程，签署奖金领取书。

官方有权取消多次参与同一赛事参赛选手的参赛资格，亦有权拒绝向包含违规参赛选手的获胜战队颁发奖金。

若参赛选手间无特别书面约定，奖金将平均分配给赛事报名截止时，参赛战队名单上列出的所有成员，无论该成员是否参与了比赛对局。

奖品不可转让或用于兑换其他奖品。如无法提供某项奖品，官方有权自行决定替换为同等或更高价值的奖品。除非官方允许采用其他支付方式，否则在中国大陆 PC 赛区的赛事中，所有现金奖励将以人民币支付，在其他所有赛区的赛事中，所有现金奖励将以美元支付。有资格获得奖品的潜在获奖者应承担奖品使用的所有责任。

请注意，漫威/迪士尼并非本赛事的赞助商，也非奖品提供方。

奖金设置

中国大陆 PC 赛区（战队总奖金）：

- 冠军：40000 元人民币
- 亚军：20000 元人民币
- 季军：10000 元人民币
- 殿军：6000 元人民币
- 第 5-8 名：每支战队 3000 元人民币
- 第 9-16 名：每支战队 1500 元人民币

虚拟奖品

本赛事设有《漫威争锋》游戏内虚拟奖品，依据参赛战队在本赛事中获得的最终名次，参赛战队成员以及战队本身将分别获得不同类型的虚拟奖品。奖品最终样式、名称需以游戏内实际呈现为准。请参赛选手及时前往游戏内的漫威争锋冠军杯“奖励预览”页面查看。

虚拟奖品分为个人奖品和战队奖品两部分，其中个人虚拟奖品需要对应参赛玩家主动前往赛事页面领取。历史赛季未领取的奖励，可以前往赛事页面的“荣誉殿堂”标签页领取，领取不设过期时间，也不受离开、更换战队等操作的影响，未领取的奖励将在游戏运营期内永久保存。请注意，部分虚拟奖品有限时可用设定，不论玩家是否及时领取，此类虚拟奖品仅会在获奖赛季的下一游戏赛季内限时可用，延迟领取并不会延长此类虚拟奖品的可用时间。

战队虚拟奖励将在对应赛季的赛事结束时自动发放至战队页面，无需手动领取。请注意，若解散战队，该战队的历史荣誉，以及战队相关的虚拟奖励亦将永久丢失，官方无法恢复这些奖励数据，也不能将其迁移至其他战队。

虚拟奖品不可转让或用于兑换其他奖品。官方亦有权在未来对已经发放或尚未发放的虚拟奖品进行重新设计、视觉优化等操作，恕不另行通知。官方仅保证在《漫威争锋》游戏运营期内，虚拟奖品的有效性。

比赛画面使用协议

官方可将赛事期间录制的全部或部分游戏画面用作官方宣传或播送的原创新素材。这些素材可能包括参赛选手的名称、游戏内名称、战队名称、战队缩写和完整的游戏过程。请注意，成功报名参赛即表示参赛选手同意以下条款：

本人特此授予网易、漫威、迪士尼及其关联公司和经其许可的相关方绝对且不可撤销的权利和许可，使用和改编本人的与本次比赛相关的游戏内名称、标识、角色、游戏画面、游戏数据，以及本人参与本游戏或任何其他游戏时产生的任何流媒体内容，并基于上述内容创作衍生作品。上述内容可全部或部分用于《漫威争锋》游戏的相关营销和推广材料（统称“营销材料”）中，并可通过网易、漫威或迪士尼运营或指定的渠道以任何形式分发、营销和/或使用营销材料，无论是否有书面或口头副本、无论是使用本人真实姓名还是使用化名。

责任限制与一般免责声明

为获准参加本赛事，在适用法律法规允许的最大范围内，每位参赛选手同意免除并赔偿网易、漫威、迪士尼及其关联公司，以及其各自的高管、董事、员工和其他代表（“免责方”）的一切责任，并放弃因参与本赛事或接收、交付、接受、占有或使用任何奖品而产生的任何索赔、费用、伤害、损失或损害的所有诉因。这包括但不限于与人身伤害、死亡、财产损失、公开权或隐私权，或诽谤（无论是故意还是非故意）相关的索赔、费用、伤害、损失和损害，无论是基于合同、侵权、担保或其他法律理论。参赛选手特此放弃就本赛事或其制作、发行、展示、广告、宣传或公开而对免责方提起诉讼或寻求禁令或其他衡平法救济的任何权利。

根据本《赛事规则》，免责方不对任何参赛选手或任何声称从参赛选手处获得权利的个人或实体承担任何后果性、附带性、间接性、惩戒性、特殊性或惩罚性损害赔偿。包括因违约、疏忽或基于任何其他法律理论而造成的数据、收入、奖品或利润损失，无论是否可预见或官方、漫威、迪士尼或任何关联公司或代表是否被告知此类损害的可能性。每位参赛选手承认赛事竞赛相关的风险、危险和危害，并在适用法律允许的最大范围内，自愿接受并完全承担所有此类风险，以及因参与此类活动而可能导致的人身伤害、死亡、财产损失或损害的可能性。

参赛选手承认并同意，网易、漫威和迪士尼不是参赛选手财产或人身安全的承保人。如果参赛选手认为自身需要保险，应自行向第三方投保。

免责声明

本赛事是官方线上赛事的一部分。对与《漫威争锋》相关的奖品或品牌名称的任何提及，并不意味着或构成网易、漫威或迪士尼的官方认可。