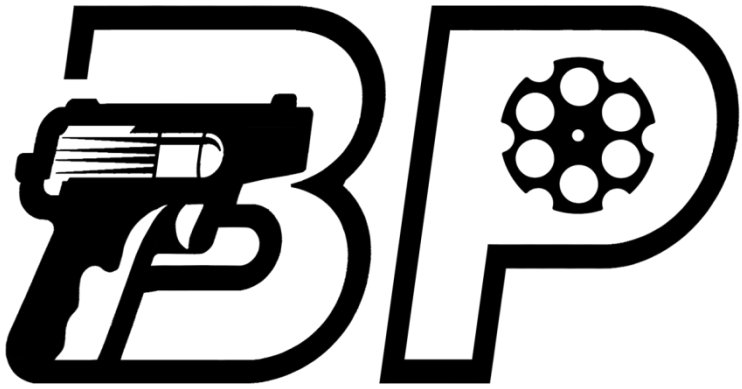


『开枪杯 S8 Pre』

入围测试赛

赛事信息白皮书

版本号　：V1.0

本赛事为《原神》玩家社区竞技活动

生效日期：2026 年 11 月 02 日

文档类别：赛事规范

文档密级：内部查阅

版权所有：© 2026 开枪杯赛事委员会。保留所有权利。

开枪杯 S8 Pre 入围测试赛 赛事信息白皮书

目录

1. 赛事概览 2
2. 比赛奖金与 S8 正赛资格 2
    2.1. 比赛奖金 2
    2.2. S8 正赛资格 3
3. 参赛须知 3
    3.1. 报名方式 3
    3.2. 账号与 UID 4
4. 赛程与出场安排 4
    4.1. 关键时间 4
    4.2. 出场顺序与换位 4
    4.3. 候场与检查 4
5. 详细赛制说明 5
    5.1. 随机角色池 5
    5.2. 公 BAN 投票 6
    5.3. 阵容提交与锁定 6
    5.4. 正式挑战与失败处理 6
    5.5. 计时与罚时 6
    5.6. 排名、总成绩与资格确认 7
6. 核心规则与参赛者须知 7
    6.1. 正式挑战确认与准备 7
    6.2. 公平竞赛与启动器检查 7
    6.3. 直播与画面要求 8
    6.4. 禁止摔门 / 夹门核心战术 8
    6.5. 登录冲突、设备与赛事方异常 8
    6.6. 裁判与申诉 8
    6.7. 选手命名规范 8
7. 常见问题解答（FAQ） 9
8. 附则 10
    8.1. 规则解释权 10
    8.2. 核心联络与资源 10
    8.3. 版本更新记录 10

开枪杯 S8 Pre 入围测试赛 赛事信息白皮书

1. 赛事概览

- **赛事名称**：开枪杯 S8 Pre 入围测试赛。
- **招募范围**：赛事官方选手群「少年，来开一枪吗？」内招募，不对外开放。
- **赛事形式**：《原神》深境螺旋第 12 层个人计时排名，采用一镜六间连打。
- **竞技安排**：全部参赛选手均进行两轮比赛，每轮各有 2 次正式挑战，取当轮最佳成绩；两轮最佳用时相加，按总用时排名。
- **角色与阵容**：全场只生成一套 60 人随机角色池及统一公 BAN，两轮共用；选手赛前一次性提交两套阵容，每套 8 名角色，跨轮 16 名角色不重复。
- **出场顺序**：第一轮随机抽签，允许按规定协商换位；第二轮根据第一轮成绩逆序出场，第一轮排名越靠前，第二轮越晚出场。

本场采用**双轮累计计时与阵容分配机制。**选手必须在同一角色池中预先分配 16 名不同角色，分别完成两轮挑战。强力角色集中在某一轮，可能改善该轮成绩，却会压缩另一轮的配队选择；选手须权衡两套阵容的整体表现，以**两轮成绩之和**争取最终名次。

第一轮不设淘汰，全体选手均可进入第二轮。第一轮成绩用于第二轮出场排序，也计入最终总成绩；本场按最终总排名产生 **6 个 S8 正赛资格。**热尊、againwhy 另获保送资格，不参加本场测试赛。具体见第 2 章及第 5.6 节。

2. 比赛奖金与 S8 正赛资格

2.1. 比赛奖金

本场奖金与 S8 正赛奖金分别计算，仅奖励本场最终排名前三名。

冠军	亚军	季军
奖金 400 元	奖金 200 元	奖金 100 元

- 全部比赛结束，成绩与奖金归属确认且无争议后，赛事组将在 7 个工作日内发放奖金。
- 奖金以裁判审核后的正式最终排名为准。
- 因第 6.2 节累计公平竞赛违规而被取消资格的，取消本场全部成绩与奖金资格；未发放的奖金不予发放，已发放的予以追回。
- 单纯放弃 S8 正赛资格，不自动取消已确认的本场合法名次及奖金。

2.2. S8 正赛资格

- S8 正赛共设 **16 个参赛席位**，本次先确定其中 8 席：
- **测试赛名额：6 席。**由本场非保送参赛选手按两轮最佳成绩累计总用时排名产生，取前 6 名。
- **保送名额：2 席。**热尊、againwhy 直接取得 S8 正赛资格，不参加本场测试赛，且不占上述 6 个竞赛名额。
- **余下名额：8 席。**由后续 S8 Pre 入围公开赛分配；公开赛暂定于 2026 年 12 月 17 日举办，细则另行公布。

  若本场实际符合资格条件的选手不足 6 名，未产生的资格名额转入后续公开赛。本场正式资格名单确认后因退出或取消资格产生的空缺，不从本场其他名次顺延，统一交由后续公开赛分配。

  本场资格归属选手本人；S8 正赛账号使用及更换规则，以正赛白皮书为准。已取得并保留正赛资格者，不得在后续公开赛重复占用名额。

3. 参赛须知

3.1. 报名方式

- **招募范围：**仅限赛事官方选手群「少年，来开一枪吗？」内报名，不对外开放。
- **报名方式：**依赛事组公布的表单登记，无须提交海选视频或预选成绩。
- **报名截止：**2026 年 11 月 15 日 19:00，逾期不予受理。
- **保送选手：**热尊、againwhy 已获 S8 正赛保送资格，不参加本次入围测试赛。



「开枪杯 S8 Pre 入围测试赛 选手报名表」

3.2. 账号与 UID

- 选手自备账号并在报名时登记 UID；**报名截止后 UID 锁定，不得变更。**
- 同一 UID 最多允许 **2 名选手**报名，两人各自计分排名，须自行协调账号使用。
- **赛事组不为共用 UID 特别错开出场顺序。**参赛者无法以锁定 UID 出场，或使用其他 UID 正式挑战的，视为该轮弃权。
- 本次测试赛的 UID 限制不代表 S8 正赛阶段的账号规则。

4. 赛程与出场安排

4.1. 关键时间

本次赛事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
报名截止 公 BAN 投票	**11 月 15 日 19:00**	报名截止，确认本场报名名单； 进行本场唯一一次随机池及统一公 BAN 投票。
投票截止 公布最终可用角色池与出场顺序	**11 月 15 日 21:00**	**公布最终角色池（含公 BAN 结果）；** 第一轮出场顺序协商换位截止。
阵容锁定	**11 月 16 日 18:00**	**两套阵容统一提交截止，并同时锁定阵容。**
比赛开始	**11 月 16 日 19:00**	第一轮挑战开始，完成后进行第二轮挑战。

4.2. 出场顺序与换位

- **第一轮**：由赛事组随机抽签排列。选手可经双方协商交换出场位置，须由**双方在 11 月 15 日 21:00 前共同向裁判报备**，确认后执行；截止后不接受换位。
- **第二轮**：根据第一轮排名逆序出场，排名越靠前者越晚出场；**第二轮不允许协商换位。**
- **共用 UID**：两轮均不为共用账号特别安排错开出场；其登录、切换及候场安排由相关选手自行负责。第一轮如需调整，只可依上述双方协商换位规则办理。

4.3. 候场与检查

选手须关注赛程、提前候场，并配合裁判检查官方启动器及游戏环境。已依要求候场且配合检查的，不因裁判或赛事组延误直接判弃权；无故迟到、失联、拒绝配合或明显拖延而严重影响赛程的，由裁判按实际情况处理。

开枪杯 S8 Pre 入围测试赛 赛事信息白皮书

5. 详细赛制说明

5.1. 随机角色池

全场仅抽取一次 60 名角色，两轮选手均从该角色池配队，不设置额外公选角色。

1. **旅行者固定入池：**占 60 名中的 1 席，其余 59 席依抽取规则产生。国籍骰数为 1 或 2 时使用「冰主」（仅冰元素形态）；骰数为 3 至 6 时使用「其他主」（除冰元素外的其他可用形态）。两种形态不同时出现。
2. **旅行者头像说明：**

   赛事卡池将使用两个不同头像区分旅行者的可用形态（不会同时出现“冰主”与“非冰主”）：



冰主：仅可使用冰元素形态。



非冰主：可使用除冰元素以外的其他可用元素形态。

3. **国籍骰数：**随机产生 1—6，决定指定国家角色的合计入池人数：
   - 随机数为 1 时，挪德卡莱 + 纳塔角色共入池 6 人；
   - 随机数为 2 时，挪德卡莱 + 纳塔角色共入池 9 人；
   - 随机数为 3 时，纳塔 + 枫丹角色共入池 14 人；
   - 随机数为 4 时，纳塔 + 枫丹角色共入池 17 人；
   - 随机数为 5 时，纳塔 + 枫丹角色共入池 20 人；
   - 随机数为 6 时，不启用国籍限制。
4. **元素保底：**岩、草各至少 4 人，风至少 5 人；火、水、冰、雷元素角色各至少 6 人。
5. **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。
6. 全场可选角色为**本次随机池扣除统一公 BAN 的角色**，两轮均不得使用池外或被 BAN 角色。

随机角色池与公 BAN 只进行一次，最终可用角色池于 **11 月 15 日 21:00** 公布，具体依 4.1 节执行。

5.2. 公 BAN 投票

- **投票资格**：所有正式报名选手均可参加本场唯一一次公 BAN 投票。
- **提名方式**：每人从角色池提名最多 2 名不同角色，第一选择计 2 分、第二选择计 1 分。仅提交 1 个有效提名时，按其所在顺位计分；同一角色不重复计分。
- **投票与统计**：截止前独立提交，不公开他人投票；截止后统一统计及公布，不得补投或修改。
- **BAN 结果**：总分最高的最多 4 名角色被禁用；末位同分时公开随机抽签决定。有效提名角色不足 4 名，其余 BAN 位留空。
- **未投票**：视为放弃提名，不另作处罚。本次公 BAN 结果同时适用于第一轮与第二轮。

5.3. 阵容提交与锁定

- **双阵容配置**：选手须从统一角色池扣除公 BAN 后的角色中，准备第一轮、第二轮各一套阵容；每套 8 名角色，上、下半间各 4 名，两套合计 16 名角色不得重复。
- **统一提交**：两套阵容须在 **11 月 16 日 17:30** 前一次性提交相关 json 给**裁判@这是一只企鹅**，截止前可修改；截止后两套同时锁定，不得变更角色或上、下半间分配。武器、圣遗物等装备不锁定。
- **未提交**：未在截止前完成两套阵容提交的，按弃权处理。
- **正式挑战**：每轮 2 次挑战均须使用该轮已锁定的角色及上、下半间分配。实际使用阵容不符的，该次挑战成绩无效，按 540 秒记录，同轮另一挑战机会仍可使用。

5.4. 正式挑战与失败处理

- 每轮每人有 **2 次正式挑战机会**；每次从 12-1 上半至 12-3 下半连续完成深境螺旋第 12 层的一镜六间连打，不得将不同尝试的间次拼接计分。
- 以**完整间次**为计分单位，即 12-1、12-2、12-3，每间包含上半间及下半间。
- 正式挑战失败、主动退出、重开或中断时，**已完整完成的间次保留实际成绩；中断所在间及后续未完成间次，每间按 180 秒记录。**该次挑战机会视为已使用；含失败记录的成绩仍可参与排名。
- 依第 6.1 节正式挑战确认或第 6.5 节赛事方异常规定获裁判批准的重试，不额外消耗挑战机会。

5.5. 计时与罚时

- **正式依据**：游戏内计时器读数，由裁判核算；GSBP AI Timer 等工具仅作辅助。
- **完整间次用时**：以该间游戏内 10:00 倒计时为起点，至下半间完成时的剩余读数计算；必要时结合上、下半间首尾读数核对。
- **关键读数被遮挡**：因元素爆发（Q）特写或开书导致关键读数无法正常读取，使用最后可辨认的读数计算，并向该次挑战成绩分别追加 2 秒（Q）或 1 秒（开书）。
- **成绩计算**：三间记录用时相加，再计入适用的普通追加罚时。按 180 秒记录的间次不再另加该间已消耗的战斗时间；整次挑战按 540 秒记录时，不再叠加该次挑战的普通计时罚时。

5.6. 排名、总成绩与资格确认

- **两轮均可参赛**：第一轮不进行晋级淘汰，所有正常报名参赛选手均可参加第二轮。第一轮成绩用于决定第二轮的逆序出场顺序。
- **每轮成绩**：各轮均有 2 次正式挑战机会，以其中总用时较短的一次作为该轮最佳成绩；另一挑战记录作为该轮次佳成绩。
- **最终总成绩**：第一轮最佳成绩 + 第二轮最佳成绩。按总用时从短到长排列最终名次；以最终排名前 6 名确定本场 S8 正赛资格，并据此颁发前三名奖金。
- **同分处理**：第一轮最佳成绩相同，先比较第一轮次佳成绩，仍同分则第一轮先出场者排名靠前，据此确定第二轮逆序出场。最终累计总成绩相同，先比较第二轮次佳成绩，仍同分则第二轮先出场者排名靠前。
- **资格核验**：公布正式资格名单前，应完成成绩与申诉审核。正式名单确认后产生的空缺不在本场递补，依第 2.3 节转入后续公开赛。

6. 核心规则与参赛者须知

6.1. 正式挑战确认与准备

- **祈愿界面**：正式挑战前须按裁判通知向裁判展示游戏内祈愿界面。未经确认即开始的挑战成绩无效；须重新挑战，不额外占用挑战机会，重试成绩追加 3 秒罚时。
- **无效 BUFF**：每间挑战前须请示裁判确认无效 BUFF；未经请示而选择有效 BUFF 的，该完整间次按 180 秒记录。
- **开启时限**：接到裁判开始指令后 60 秒内开启挑战。超时不超过 10 秒，向该次挑战追加 5 秒；超过 10 秒追加 10 秒。因赛事组或裁判安排产生的合理等待，不直接认定为选手开启超时。

6.2. 公平竞赛与启动器检查

- 禁止作弊工具、第三方启动器、输入宏、鼠标连点器、非官方解帧、视野 / 镜头漏洞、移除大招特写、一键连招及其他改变游戏公平条件的工具或操作。
- 赛前须配合裁判开播、共享显示器画面、展示任务管理器，并通过**官方启动器重启游戏**完成检查。未通过一般检查须纠正后复查；比赛中重启游戏，须通知裁判并重新检查。经确认存在作弊行为的，另按违规处理。
- 帧率：PC / PS5 / Xbox 端**限官方 30、45、60 帧**；iPad Pro 另可使用官方 120 帧。**比赛期间不得使用非官方帧率**，也不得动态改变影响画面及游戏运行逻辑的设置；后续新增官方选项以赛事组正式确认结果为准。
- **正式挑战违反本节规定，经裁判确认，该次成绩无效，按 540 秒记录。**两轮内累计 2 次违规挑战，取消本场参赛资格及全部成绩，并依第 2.2 节取消 / 追回奖金；同一次挑战的多项违规按一次违规挑战累计。
- 本节以外的阵容、BUFF、直播等违规依各自条款处理，不自动计入本节累计次数。

6.3. 直播与画面要求

- 正式挑战须全程直播并共享清晰画面；除提前获赛事组批准的特殊情况外，画质至少 1080P，固定推流码率不低于 6000 Kbps，**不得使用动态码率**或**刻意降低画质**；B 站须关闭「低画质兼容」。
- 直播不达要求时，**受影响完整间次每间按 180 秒记录**；其余有效间次保留正常成绩。裁判可要求选手即时纠正。
- 赛前须移除选手自行设置的直播间广告、商业推广内容及妨碍比赛观察的无关画面元素，保持直播画面整洁；平台自动投放且选手无法控制的广告不在此要求内。
- 禁止伪造或不当修改比赛画面与记录；涉及作弊的依第 6.2 节处理。

6.4. 禁止摔门 / 夹门核心战术

- 不得刻意以敌人击飞、卡位产生的特殊伤害作为核心通关手段。经裁判确认刻意使用该战术的，受影响完整间次按 180 秒记录。

6.5. 登录冲突、设备与赛事方异常

- 共用账号造成的顶号、个人设备、客户端或网络问题导致挑战中断，依第 5.4 节保留已完成间次并记录未完成间次；已使用的挑战机会不恢复。
- 因游戏官方、赛事工具或赛事组原因造成正式挑战异常，裁判可批准整次原挑战作废并重新挑战，不额外占用正式挑战机会。
- GSBP AI Timer 等辅助工具异常但比赛画面及游戏内读数足以核实的，可由裁判人工复核成绩，不必因此重赛。

6.6. 裁判与申诉

- 裁判负责计时核算、违规认定及当场判罚。选手对成绩或判罚有异议，应及时向主裁判提出；仍有争议的，可申请赛事总协调复核，其裁定为最终决定。争议未处理完毕前，不正式确认受影响的最终成绩或正赛资格名单。

6.7. 选手命名规范

- 中文昵称不超过 6 个汉字；纯英文不超过 12 个字符。
- 中英混排不超过 12 单位，1 个汉字计 2 单位，1 个英文字母或数字计 1 单位。
- 昵称须符合公序良俗，不得含违法、侮辱性或其他不适宜公开展示的内容。

开枪杯 S8 Pre 入围测试赛 赛事信息白皮书

7. 常见问题解答（FAQ）

本节只回答容易误解的问题，具体要求、时间与处罚以正文为准。

- **Q1：为什么要提交两套阵容？可以跨轮重复角色吗？**
- A：两轮共用同一随机角色池及公 BAN，须赛前分别提交 8 名角色，两套总共 16 名不同角色；跨轮不得重复。选手自行权衡两轮阵容的强弱配置，装备不锁定。
- **Q2：第一轮会淘汰选手吗？第一轮成绩会累计吗？**
- A：不会淘汰，所有参赛选手均可参加第二轮。第一轮和第二轮各取两次挑战中较佳成绩，两轮最佳成绩相加作为最终总成绩。
- **Q3：第二轮如何安排出场？**
- A：第一轮随机抽签；第二轮按第一轮排名逆序出场，第一轮排名靠前者在第二轮较晚出场。
- **Q4：共用 UID 选手可以要求错开或协商换位吗？**
- A：赛事组不专门错开共用 UID。但第一轮任何双方选手均可协商换位，须在 11 月 15 日 21:00 前双方共同报备；第二轮不允许换位。
- **Q5：总成绩相同如何排名？**
- A：总成绩相同时，先比较第二轮次佳成绩；第一轮排名相同时，比较第一轮次佳成绩。仍相同按第 5.6 节执行。
- **Q6：本场有几个正赛名额？保送选手参赛吗？**
- A：本场按最终累计成绩选出前 6 名取得 S8 正赛资格；热尊、againwhy 另获 2 个保送名额，不参加本次测试赛。
- **Q7：单次挑战失败是否等于整轮弃权？**
- A：不等于。失败的正式挑战按第 5.4 节计算成绩，仍可使用当轮剩余挑战机会。
- **Q8：资格名单确认后有人退出，会在本场递补吗？**
- A：不会。空缺转入后续 S8 Pre 入围公开赛分配。

开枪杯 S8 Pre 入围测试赛 赛事信息白皮书

8. 附则

8.1. 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://www.gsbp.cn）及时、透明地向所有参赛者公布。

8.2. 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	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://www.gsbp.cn	提供赛事所有相关信息，BP 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。

8.3. 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	日期	状态与修订摘要
V0.4	10 月 27 日	八章内部整合草案。
V0.5	10 月 28 日	章节前置与全文去重、统一处罚及资格条款。
V0.6	10 月 30 日	一次随机池和公 BAN、两套阵容跨轮不重复、两轮分别随机出场等会议稿。
V0.7	10 月 31 日	最终池 11 月 15 日 21:00 公布；第一轮随机、第二轮按首轮排名逆序；第一轮允许截止前双方协商换位；两轮全员参加、最佳成绩累计；测试赛固定 6 席、热尊及 againwhy 保送 2 席；奖金仅前三名。
V1.0	11 月 02 日	定稿发布。