

第三届眉笔杯比赛规则书

首先感谢大家一年以来对于眉笔杯比赛的大力支持。随着明日方舟集成战略萨米主题的发布，第三届眉笔杯也进入了紧张的筹备阶段。参考近期通天联赛、仙术杯、第二届眉笔杯比赛以及“妮可只因攻略组”“一探萨米”双人游戏规则，第三届眉笔杯比赛将在如下规则要求下进行。

总则

- 比赛场景为明日方舟集成战略-探索者的银淞止境主题，设置 10 难度和 15 难度两个赛道，两个赛道规则有区别，排名和晋级相互独立，允许同时报名。
- 参赛门槛：报名选手须至少自身账号通关对应赛道难度 10 或 15，视报名情况考虑筛选，允许借号参赛，借号者应注明借号者和被借号者 id（对评分无影响）。
- 娱乐赛道（即 10 级难度）和竞技比赛不同，有特殊规则，详情见细则，希望大家玩的开心。
- 竞技赛道（即 15 级难度）基本规则框架参照第三届仙术杯，最终得分 = 游戏基础内得分 + 本规则指定的额外加分，鼓励各位选手冲击极限，探寻冰原深处的隐秘。
- 比赛严禁私服，开挂和利用 BUG 行为，一经发现则取消比赛成绩，且保留追回奖品的权利。
- 比赛监督和计分，由现场裁判完成。如就本规则内容或其执行发生任何争议，应按照萨米肉鸽和仙术杯的惯例，尽量友好协商解决。一般情况下，现场裁判由“左手”（即解说员）担任。
- 比赛将使用腾讯会议进行画面分享，请注意个人隐私，同时请各位选手事先确保个人设备和网络的稳定性。比赛全程直播，并会进行录像，对分数有异议可以申请查看。录像在后续可能会上传 b 站以纪念。欢迎各位观看。
- 本次比赛主策划@却寻常，副策划@冬追 FuYui，@雨烟清寒，对比赛规则具有解释权。对规则理解有误时将以策划意见为准。

10 难赛道

本次眉笔杯娱乐赛主题为“族树争夺——道馆挑战赛”，选手仅可使用职业队进行游戏。比赛队伍根据职业队分为近锋，狙医，术特，重辅道馆，每个道馆设有一名道馆主以及若干名道馆成员，道馆主由道馆成员自行选出。

- 比赛报名时，鼓励选手填报自己心仪的分队。报名结束后，会根据选手填报的职业队志愿进行第一次分配。各个道馆内总人数应均等。若第一次分配后存在某一道馆内志愿人数过多，则队内成员通过掷骰子决定最终成员，其他成员将被随机分配至人数不足的道馆（优先考虑选手志愿）。

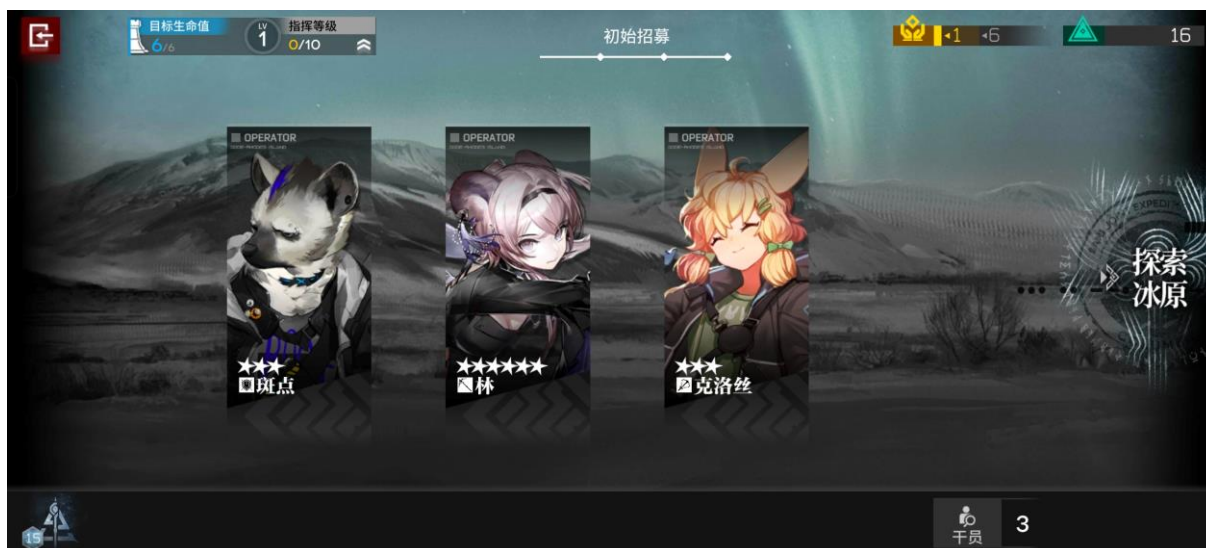
例：共 12 人报名参加，其中术特志愿 6 人，近锋志愿 4 人，狙医重辅各志愿一人，则通过掷骰子选出术特和近锋中的 3 人，术特多出来的 3 人以及近锋多出来的 1 人，将通过第二志愿分配，否则进行随机分配。如：却寻常报名术特结果灵根不够，成为自由人，此时他如果选择进入人数不够的重辅道馆，则可直接进入，若他哪个道馆都不想去，则进行随机分配，最后通过掷骰子决定，却寻常将被发配到狙医道馆。

考虑到大家节后的时间和赛程总体安排，我们最终决定娱乐赛仅选取 9 月 27 日中午前报名的前 12 位选手参赛，不便之处，还望谅解。若前面有选手放弃参赛资格，则向后顺延名额。届时请于群公告公布的参赛选手名单确认。

- 比赛分为初赛与决赛，初赛时道馆进行随机分配，达成 2 组 1v1（例：狙医 vs 重辅，近锋 vs 术特），决赛则由两组 1v1 中分别胜出的道馆进行对决。
- 道馆主有着安排队员出战顺序和对道馆成员对战进行指点的责任。道馆对决中，每轮比赛前由道馆主进行掷骰子判定，点数较小的一方优先决定出战成员 1 号位，点数大的一方决定 1、2 号位，再由先手方决定 2 号位。每名成员（包括道馆主）在单轮比赛内必须且仅可出战一次。初赛道馆主不出战，担任出战道馆成员的“左手”，2 人连麦共同完成比赛。
- 道馆对决的胜负将按出战成员总分数进行判定（总分=一号结算分数+一号道馆职业补正分数+二号结算分数+二号道馆职业补正分数，补正规则见下文）。预赛中胜出的道馆将进入决赛。决赛将由双方道馆主进行单场对决。决赛中胜出的道馆，如有娱乐赛奖励，则由道馆成员进行队内自行分配。
- 道馆对战将在 10 难度举行，选手**不得刷开局**，需从“开始探索”按键开始，赛中**无重开会**。
- 职业补正：道馆对应的职业队内，结算画面中，对应本道馆职业的 5 星干员每有一个+20 分，4 星干员每个+10 分，6 星干员数量若不低于 4 个，每额外抓取一个 6 星干员结算分+50 分；非道馆对应职业，单职业 5 星及 6 星干员分别最多只能抓取一个，此外每多出一个，每个 5 星干员-40 分，每个 6 星干员-100 分。
- 对结局相关事件不做强制性要求，不限制路线选择，不限制存取源石锭，不要求通关。

15 难赛道

- 最终得分 = 游戏内结算得分 + 本规则指定的额外加分（详情见细则）
- 仅能选择 15 级难度开局。
- 根据报名人数将可能进行赛制修改，若人数大于 12 人，则设置预赛和决赛，预赛为积分晋级，取最高分数 8 人晋级决赛，决赛采用积分排名制，按选手最终得分从高到低排序决定决赛 1-8 名。本次比赛预赛与决赛均不设置单双结局赛道，所有选手统一进行积分排名。
- 除生活至上分队外，各个分队可以自选刷新开局，凹出发事件 (热水壶等) 和开局干员，但需要停留在选完干员界面（如下图所示，切勿在比赛开始前点击“探索冰原”）。还请注意，凹开局的藏品中**仅允许出现“热水壶”藏品**，出现其他藏品均视为犯规，如要在开局事件中选择“消耗 1 希望获取一件随机藏品”，请停留在开局事件页面。



- 每位选手在**进入 2 层前（允许查看 2 层已知节点，不允许进入）**有一次重开机会，出于时长考虑，重开后不允许烧水和刷开局。
- 本次比赛中，商店取钱全局仅允许提取总存款量的 **60 点**，选手须在出发前展示剩余存款量，裁判记下后方可开始比赛。比赛结束时，再查看一次存款量，如取钱超出 60 点源石锭，每多出的 1 点扣除 50 分。多取之后如果存回相应数目金额可不扣分。
- 比赛分数修正为游戏内基础得分+修正分数，详见加分细则。
- 比赛监督和计分，由现场裁判完成。如就本规则内容或其执行发生任何争议，应按照萨米肉鸽和仙术杯的惯例，尽量友好协商解决。一般情况下，现场裁判由“左手”（即解说员）担任。
- 比赛将使用腾讯会议进行画面分享，请注意个人隐私，同时请各位选手事先确保个人设备和网络的稳定性。比赛全程直播，并会进行录像，对分数有异议可以申请查看。录像在后续可能会上传 b 站以纪念，欢迎各位观看。

加分细则

- 分队开局加分：本次比赛将**不再设置分队加分**，鼓励选手积极使用自己喜欢的、熟练的分队进行比赛。
- 结局分数修正：
 - 仅通关巍峨银淞（一结局）：+100，通关巍峨银淞+园丁（1+3）：+150
 - 仅通关萨米之熵（二结局）：+150，通关萨米之熵+园丁（2+3）：+500
 - 最终 BOSS 关无红色布局密文板（歌唱，沉默，辩论）加成额外+50，5 层 BOSS 算一次，6 层 BOSS 另外算一次。
 - 不同结局按具体方案计算，冲击三结局失败时按达成的一/二结局计算
 - 技术补正分：如果选手通关**萨米之熵+园丁**，且**全程未进入一次树篱之途**时获得：**300 分**。
- 特殊战斗加分（紧急或隐藏关卡）：
 - 作战通过后加分，使用时光之末不加分。
 - 无漏指既不损失目标生命值，也不损失护盾。
 - 第三层紧急：冰海疑影+40（无漏额外+20，最终出现大量坍塌体额外+10），狡兽九窟+20
 - 第四层紧急：坍塌体的午后+40，公司纠葛+40（无漏额外+20），禁区+20（无漏额外+20）
 - 第五层紧急：本能污染+120，亡者行军+120（无漏额外+20），乐理之灾+80(第四位术士额外+20，无漏额外+20)，混乱的表象+80，何处无山海+70，求敌得敌+60，生人勿近+40
 - 第六层紧急：生灵的终点+150，霜与沙+70
 - 第三层隐藏 BOSS：呼吸+50，夺树者+50，大地醒转+10
 - 隐藏关卡：豪华车队+20（击杀熊额外+30）；正义使者+70（狗/熊/鸭每击杀一只额外+30，不与规则中关内击杀鸭狗熊重复计算，无漏额外+40）；英雄无名+30（每击杀一名敌人额外+15，无漏额外+30）。
- 路网加分：获得路网后每一个紧急作战+10（不含第 6 层）
- 树篱作战加分：树篱之途中每个特殊作战额外+20（只包含特殊战斗加分中的作战）
- 隐藏敌人加分：鸭/狗/熊每个+20，豪华车队和正义使者关内击杀的鸭/狗/熊以该关规则内加分为准，不额外进行计算。

- 临时干员加分：6 星干员+50，5 星干员+20，4 星干员+10。
- 藏品加分：结算时每个藏品和道具+10 分，每个密文板+5 分。

参考文件

- “眉笔杯” DLC 规则书(<https://docs.qq.com/doc/DZU1YUnFBTGFBaFBC>)
- 通天联赛海选规则
- 第二届妮可“眉笔杯”规则书(<https://docs.qq.com/doc/DZUZCa0ZzSEZVYnZ4>)
- 仙术杯规则