

感智游戏产业研究院文件

感智游研字〔2026〕5号

2026 第二届 “感智杯” 王者荣耀全国高校联赛秋季赛通知

各有关院校、广大高校学子：

为贯彻落实校园文化建设相关要求，推动高校电竞运动规范健康发展，搭建全国高校电竞爱好者竞技交流平台，感智游戏产业研究院决定主办 2026 第二届 “感智杯” 王者荣耀全国高校联赛（秋季赛）。本次赛事由安徽感智教育科技有限公司提供全程技术运营支持，该公司已通过腾讯互动娱乐办赛资质信息审核，获得官方授权举办赛事，赛事全程免收报名费，面向全国高校学子开放报名。

本赛事为公益性高校电竞赛事，全年分春、秋两季举办。赛事以《王者荣耀》为竞技载体，采用标准化赛制与专业裁判体系，全方位考验参赛团队的战术布局、协同配合与临场决策能力，旨在弘扬电竞体育精神，发掘校园电竞人才，丰富高校校园文化生活。

一、组织机构

主办单位：感智游戏产业研究院

承办单位：“感智杯” 王者荣耀全国高校联赛组委会

运营支持单位：安徽感智教育科技有限公司（腾讯互动娱乐授权办赛单位）

合作单位：安徽新周商贸有限公司、安徽裕和工程咨询有限公司、合肥云启时代文化传媒有限公司

二、参赛对象与报名要求

（一）参赛资格

1.参赛选手须为全国普通高等学校全日制在校学生（含专科生、本科生、硕士研究生、博士研究生），赛事组委会有权对选手学籍身份进行核验。另外毕业十年内的学生也可以代表学校参赛。

2.参赛选手需年满 18 周岁，以参赛账号在微信公众号“成长守护平台”认证为“成年”状态为准。

3.参赛选手需在《王者荣耀》当前版本正式服拥有游戏角色，角色等级不低于 6 级；可使用微信或 QQ 账号报名参赛，同一微信 / QQ 账号下任意正式服角色（含 iOS、安卓端）均有效。

4.每位选手仅可代表一支队伍参赛，使用本人多个账号报名、跨队重复参赛均视为违规，将取消对应队伍全部参赛资格。

（二）组队规则

1.赛事采用选手自由组队、自主报名形式，每支队伍人数上限为 7 人，可设置首发选手与替补选手。

2.报名截止后直至赛事全部结束，队伍成员及对应参赛账号不可进行任何调整。

3.报名截止时队伍人数达到 5 人及以上，即可获得参赛资格；不足 5 人的队伍无法参与本次赛事。

4.选手可跨学院、跨专业、跨年级自由组队，但必须以院校为单位报名参赛。（以队长院校为准，团队中至少有一名队员和队长来自学校相同）

三、赛程安排

1.正式报名：2026 年 8 月 11 日 — 10 月 1 日 18:00

2.海选赛：2026 年 10 月 8 日 — 10 月 14 日

3.半决赛：2026 年 10 月 22 日 — 10 月 28 日

4.全国总决赛：2026 年 11 月 1 日—12 月 1 日（整月积分赛）

各阶段具体对局时间、对阵排布将在赛事官网及官方交流群提前发布，请参赛队伍及时关注通知。

四、竞赛平台与赛制说明

本次赛事全程采用线上对局形式，所有对局均使用王者峡谷地图（征召模式）开展。赛事整体分为海选赛、半决赛、总决赛三个阶段，核心赛制如下：

1.海选赛：采用单败淘汰赛制，根据参赛队伍总数随机抽签两两配对对阵；每轮对阵采用一局胜负制，胜者晋级下一轮，败者直接淘汰；当轮队伍数量为奇数时，随机抽取一支队伍获得轮空资格，直接晋级。每轮赛事晋级队伍数量约为上一轮的二分之一，最终决出所有半决赛晋级名额。

2.半决赛：采用单败淘汰赛制，海选赛晋级队伍通过随机抽签确定对阵关系；每轮对阵采用一局胜负制，胜者晋级，败者淘汰，最终决出晋级总决赛的优胜队伍。

3.总决赛：采用单循环积分赛制，所有晋级决赛的队伍两两之间各进行一局对局；单局胜者积 1 分，败者积 0 分；全部对局结束后按总积分从高到低排名；积分相同的队伍，依次按照「相互对战胜负关系 > 净胜局数 > 场均击杀数 > 场均推塔数」优先级排序，仍无法区分则由裁判组织加赛确定名次。

详细赛事规则以附件《“感智杯” 王者荣耀全国高校联赛赛事规则》为准。

五、奖项设置

（一）现金奖励

总决赛最终排名前三的队伍发放现金奖励：

冠军队伍：现金奖励 500 元

亚军队伍：现金奖励 300 元

季军队伍：现金奖励 200 元

（二）荣誉证书

1.参赛证书：所有完成全程赛事的参赛队伍，均可免费领取电子参赛证书。

2.获奖证书：总决赛获奖队伍及对应指导教师，颁发对应名次的电子获奖证书；如需纸质证书，每份收取 30 元工本费及邮费，新疆、西藏地区纸质证书不包邮。

3.优秀组织奖：参赛队伍数量达 5 支及以上的院校，授予“优秀组织奖” 电子证书。

4.最佳贡献奖：赛事赞助金额排名前二十名的个人或单位，授予本届赛事“最佳贡献奖” 专属荣誉证书。

六、赛事赞助通道

本次赛事开放社会赞助入口，欢迎各企事业单位、个人助力校园电竞事业发展。

1.所有赞助主体名单将在赛事官网永久对外公示，公开接受监督。

2.赞助金额排名前二十名的赞助方，将获得本届赛事“最佳贡献奖” 荣誉表彰，颁发专属证书。

3.大额赞助可协商定制专属赛事权益，具体事宜可联系官方工作人员沟通。

七、赛事规范与仲裁

1.赛事执行严格的迟到判负规则：双方需在裁判指定的最晚开赛时间前完成 5 人上场准备，人数不足一方本局判负；准备完成后 10 分钟内未全部进入游戏房间的一方，本局判负；双方均未到齐视为本轮全部弃权。

2.参赛选手严禁出现串通比赛、利用游戏漏洞、代打、使用违规外设、故意断连、发布不当言论等违规行为，裁判可视情节轻重作出本局判负、取消成绩、取消参赛资格等处罚。

3.比赛过程中如需申请暂停、申诉违规，需第一时间联系裁

判并留存举证材料，事后无法核实的异议不予受理。

4.赛事裁判团队拥有赛事仲裁权与规则最终解释权，保障赛事公平公正开展。

八、官方联系方式

报名联系方式：

官网：<http://ganzhibei.site/>

报名咨询手机：19555835540（感智教育）

报名咨询 QQ：3668858596（感智教育）

赛事官方交流 QQ 群：587945728

官方微信公众号：商赛信息圈、感智科技



附件 1：联系方式

竞赛官方交流群：587945728



竞赛报名网址：

官网：<http://ganzhibei.site/>

微信：商赛信息圈（微信公众号）、感智科技（微信公众号）



附件 2：《“感智杯” 王者荣耀全国高校联赛赛事规则》

“感智杯” 王者荣耀全国高校联赛赛事规则

第一章 总则

第一条 赛事说明本赛事全称为 “感智杯” 王者荣耀全国高校联赛（以下简称 “本赛事”），由 “感智杯” 王者荣耀全国高校联赛组委会主办，是面向全国高校学子的官方线上电竞赛事，全程采用线上对局形式开展。

第二条 规则效力本规则为赛事通用总则，各阶段赛事通知、补充须知与本规则不一致的，以对应阶段的官方通知为准；本规则未尽事宜，由赛事组委会及指定裁判团队拥有最终解释权与自由裁量权。

第二章 赛事阶段设置

第三条 赛段划分本赛事整体分为海选赛、半决赛、决赛三个赛段，各赛段具体开赛时间以官方通知为准：

1.海选赛：面向所有成功报名的参赛队伍，通过单败淘汰机制筛选出晋级半决赛的队伍；

2.半决赛：由海选赛晋级队伍参赛，通过单败淘汰机制决出晋级决赛的最终队伍；

3.决赛：由半决赛晋级队伍参赛，通过单循环积分赛制决出赛事最终排名与奖项归属。

第三章 参赛与报名规则

第四条 参赛资格

1.参赛选手须为全国普通高等学校全日制在校学生（含专科生、本科生、硕士研究生、博士研究生），赛事组委会有权对选手学籍身份进行核验。毕业十年内的学生也可以代表该校参赛。

2.参赛选手需年满 **18** 周岁，以账号在微信公众号 “成长守护平台” 认证为 “成年” 状态为准。

3.参赛选手需在《王者荣耀》当前版本正式服拥有游戏角色，角色等级不低于 **6** 级；可使用微信或 **QQ** 账号报名参加，同一微信 / **QQ** 账号下任意正式服角色（含 **iOS**、安卓端）均有效。

4.每位选手仅可代表一支队伍参赛，使用本人多个账号报名、跨队重复参赛均视为违规，将取消对应队伍的全部参赛资格。

第五条 组队与报名

1.赛事采用选手自由组队、自主报名的形式，每支队伍人数上限为 **7** 人；报名截止后直至赛事全部结束，队伍成员及对应参赛账号不可进行任何调整。

2.报名截止时间以官方通知为准，截止时队伍人数达到 **5** 人及以上，即可获得参赛资格；队伍人数不足 **5** 人的，无法参与本次赛事。

3.赛事组委会有权对队伍参赛资格进行审核，不符合参赛要求的队伍不予通过报名。

第四章 比赛形式与开赛规范

第六条 对局形式所有赛事对局均在线上进行，参赛队伍需

按照赛事排期，在指定时间统一进入对局完成比赛。

第七条 迟到与弃权规则裁判有权针对任意场次开启“迟到判负”规则，规则执行标准如下：

1.双方队伍成员需在裁判公布的最晚开赛时间前完成上场准备，上场人数不足 5 人的一方，本局直接判负；

2.双方准备完成后，10 分钟内未全部进入游戏房间的一方，本局直接判负；若游戏内房间销毁，则以最晚开赛时间后的第 10 分钟为判定时限；

3.若单局比赛双方均未按要求凑齐上场人数，视为双方队伍本轮全部弃权。

第五章 赛事赛制细则

第八条 海选赛赛制

1.海选赛采用单败淘汰赛制，根据最终参赛队伍总数，通过随机抽签方式两两分配对阵；

2.每轮对阵采用一局胜负制，对局胜者晋级下一轮，败者直接淘汰；

3.当轮参赛队伍数量为奇数时，将随机抽取一支队伍获得首轮轮空资格，直接晋级下一轮；

4.每轮赛事结束后，晋级队伍数量约为上一轮的二分之一（含轮空晋级队伍），直至决出所有半决赛晋级名额。

第九条 半决赛赛制

1.半决赛采用单败淘汰赛制，海选赛晋级队伍通过随机抽签

确定对阵关系；

2. 每轮对阵采用一局胜负制，对局胜者晋级下一轮，败者直接淘汰；

3. 当轮参赛队伍数量为奇数时，将随机抽取一支队伍获得轮空资格，直接晋级下一轮；

4. 半决赛全部对局结束后，决出的优胜队伍晋级决赛阶段。

第十条 决赛赛制

1. 决赛采用单循环积分赛制，所有晋级决赛的队伍两两之间各进行一局对局；

2. 单局对局胜者积 1 分，败者积 0 分，无平局结果；

3. 全部循环对局结束后，按照队伍总积分从高到低进行最终排名；

4. 若出现多支队伍积分相同的情况，将依次按照「相互对战胜负关系 > 净胜局数 > 场均击杀数 > 场均推塔数」的优先级排序；若仍无法区分排名，由裁判团队组织加赛确定最终名次。

第六章 对局胜负规则

第十一条 胜负判定标准所有对局均使用王者峡谷地图（征召模式）进行，满足以下任一条件即判定获胜，以最先达成的条件为准：

1. 摧毁对方基地水晶；

2. 对方队伍主动投降；

3. 对方队伍被剥夺本局参赛资格；

- 4.裁判判定对方队伍存在违规行为并判负；
- 5.赛事补充规则中约定的其他胜负判定条件达成。

第七章 仲裁与判罚规则

第十二条 裁判权限裁判有权根据比赛对局的实际情况作出以下操作，并对操作结果负责：

- 1.重赛：删除本局比赛结果，安排双方重新进行对局；
- 2.改判：调整双方本局比分及胜负关系；
- 3.重置：删除本局或本轮双方的全部比赛结果；
- 4.进入对局观战、发起游戏内暂停；
- 5.其他保障赛事公平进行的必要操作。

第十三条 异议处理

1.比赛过程中若出现任何问题（如需申请暂停、怀疑对手违规等），选手需第一时间联系裁判进行裁决，避免事后无法取证核实；

2.若遇突发紧急情况无法及时联系裁判，需留存双方明确达成一致意见的文字截图，作为后续仲裁的备查依据。

第八章 选手行为规范

第十四条 违规行为界定参赛选手及队伍出现以下任一行为，裁判可视情节严重程度，对选手所在队伍作出本局判负、取消单轮比赛成绩、取消全部赛事参赛资格的处罚：

1.不公平游戏行为：包括串通比赛、事先约定分割赛事奖励、向同谋传递暗号或电子信号、因奖励或其他原因故意输掉对局、

唆使其他选手消极比赛等；

2.违反竞技公平：未秉承体育精神参与比赛、未尽全力完成对局、违背诚实与公平竞赛原则的其他行为；

3.利用游戏漏洞：故意使用任何游戏内 **BUG** 获取对局优势；

4.代打参赛：使用非本人账号参与比赛，或教唆、指引他人使用非本人账号参赛；

5.使用违规外设：比赛过程中使用电脑模拟器、手游外接外设等影响比赛公平性的工具或功能；

6.故意断连：无正当、明确理由的情况下故意断开游戏连接，以此要求重赛；

7.发布亵渎、仇恨类言论，实施干扰、侮辱他人的行为，或对赛事直播、录制及相关演播过程造成干扰。

第九章 附则

第十五条 最终解释权本赛事由 “感智杯” 王者荣耀全国高校联赛组委会统筹运营与管理，组委会对本赛事规则拥有最终解释权并承担相应责任。

第十六条 规则补充若各阶段报名通知、单项赛事须知等官方文件另有规定的，以对应官方文件内容为准。