

OCNT 2025 Summer 参赛规则

To non-Chinese players: Welcome! If you can understand and communicate with others fluently in Chinese, you can also register for our tournament. OCNT does not require proof materials such as the HSK test. As long as you know your ability, you can participate. Thank you!

简述

1. OCNT，全称 osu! Chinese Novices' Tournament，原名 ONC，是为中文母语者（或能使用中文流利交流的朋友）打造的 osu! 新人向比赛。OCNT 自 2020 年 5 月创办以来已成功举办 10 届比赛。
2. OCNT 没有地区限制，无论你来自哪里都可以报名本比赛，但请在参赛前确保自己能流畅使用中文。
3. 比赛采用个人报名方式，报名截止后开放玩家组队。
4. OCNT 2025 Summer（以下简称比赛）允许的报名 Global Rank（全球排名，后简称为“Rank”）范围为：#120,000 - #300,000。
5. 比赛在 osu! Stable 官方服务器(Bancho)进行，对决方式为 Team VS，3v3，采用 ScoreV2 计分，强制使用 NF(No Fail)。
6. 比赛的所有时间均为 UTC+8，如果有特殊情况请及时与 Staff 沟通。
7. 所有报名玩家和 Staff 均应遵守 [osu!社区规则](#)。

报名前须知

1. 比赛允许报名的 Rank 范围为 #120,000 - #300,000。若你当前的 Rank 接近该范围，仍可报名，最终的报名 Rank 取决于报名截止日期当天的数据。报名截止后，不在该范围的玩家无法参与比赛，成功参赛的玩家则不再有 Rank 的限制。
2. OCNT Staff 团队会通过您的历史比赛数据或账号数据进行比赛实力分析，如果您的实力远高于 OCNT 的目标分段或账号数据有异常则可能无法通过玩家审查，即无法参加本届比赛。
3. 所有玩家必须加入我们的 Discord 频道或 QQ 赛群（**至少加入一个**），队长必须加入 Discord 频道。

4. 报名玩家的账号要求两年内没有严重违反社区规则的记录。
 5. 报名玩家在报名前 30 天有内须有一定的 osu!Standard 游玩记录。
 6. 若要报名，请在报名时间内填写比赛报名申请表。如果您没有在规定时间内如实填写则无法参赛。报名表链接如下：
[\(谷歌版，若有能力推荐使用\)](#)
[\(腾讯版，若无法打开上面的报名表可以使用这个\)](#)
7. 报名人数以最后通过玩家审核（Screen，检查你的账号是否符合参赛规则）的人数为准。若通过人数超过了报名人数上限，所有玩家都可以在规定的组队期限内进行自由组队并上报，比赛期限结束后，先报名的玩家会优先进行组队分配，报名时间靠后且未能进行自主组队的玩家可能会因未分配队伍而无缘本届比赛。
 8. 比赛在报名截止前可以因合理的理由申请退赛。
 9. 本届比赛的时间表如下，请在报名前确保自己有时间参与：(非最终时间安排，可能会在原赛程基础上增加最多两周的赛程，最晚不会超过 8.31)

比赛阶段	日期
选手开放报名	6.13 ~ 6.29 持续 17 天
组队	6.30 ~ 7.6 持续一周
小组赛或瑞士轮	7.7 ~ 7.27 持续三周
半决赛	7.28 ~ 8.3 持续一周
决赛	8.4 ~ 8.10 持续一周
总决赛	8.11 ~ 8.17 持续一周

组队须知

1. 队伍队长由玩家自行决定，玩家可以作为队长邀请其他选手加入队伍，也可以作为队员加入现有队伍。
2. 组队限制及队伍人数上限将由 Staff 在报名截止后一天内公布，公布后即可开始组队，组队环节将持续一周。Staff 会将最终未组队的选手组成最后几支队伍，以这种方式组成的队伍可能会超过组队限制（若超出合理范围，Staff 则会与其他队伍的队长沟通，交换选手。）

3. 组队完成后请每队队长在 Discord 的组队频道上报队名，队长及队员信息。队名和队旗一旦决定无法变更，所有队旗和队名必须在队伍第一场比赛开始至少 2 小时前上传，若未及时上传，则将采用默认的队名和队旗。队名和队旗应符合社区规则，同时队名开头不得包括"!", "/"等特殊字符。
4. 比赛组队允许提前上报最少四名队友，后可以找 Staff 帮助公开宣传招募队友。

比赛须知

总览

1. 比赛采用小组赛+双败淘汰赛的赛制，同时总决赛有 Bracket reset(总决赛中若原败者组要获得最终胜利，必须要战胜原胜者组的队伍 2 次)。
2. 比赛的规模固定为 6 人一组，比赛以 3v3 的形式进行。
3. 根据赛制，每周每队会有至少一场比赛。Staff 将先提前为每一场比赛提供默认的比赛时间，队长可与各自队友协商时间，并与对方商讨双方均可接受的时间后在 Discord 指定频道更改比赛时间。请提前至少 12 小时确定时间，以便于 Staff 内部调整工作。
4. **本届比赛无热手环节。**
5. 如果队长无法参加本场比赛，请在比赛开始 15 分钟之前向当场比赛的裁判说明情况，并指定队内一名选手作为临时代理队长。
6. 队伍可以申请投降。投降申请请由队长私信当场比赛的裁判及比赛主办，同时投降方也应告知对方。申请投降的一方将会判负，对方胜利。
7. 比赛开始 15 分钟前，本场比赛的裁判会邀请双方队长加入比赛房间，队长需自行邀请队友进入房间。
8. 比赛开始后 10 分钟，若有队伍未满足最低要求人数则默认判到齐一方的队伍获胜，若双方都未到齐则默认判在场人数更多的队伍获胜；若双方到齐的人数均未满足最低要求且相同，若比赛处于小组赛阶段，双方判负；若比赛处于淘汰赛阶段，则有裁判 roll 点决定胜负结果(默认 roll 点大所在队获胜)。
9. 待双方队伍人数均达最低标准后，裁判开始执行比赛流程。
10. 比赛开始后，裁判会要求双方队长 roll 点，**roll 点大的队伍**可选择 Ban 和 Pick 的顺序为己方先 Pick 后 Ban 或先 Ban 后 Pick。
11. Ban 和 pick 的顺序：若为 1 ban：双方各自 ban 1 张图后，由先 pick 的队伍选图，进入比赛回合，该回合结束后再由后 pick 的队伍选图；若为 2 bans，双方 **ban 图顺序为：ABBA**。ban 图结束后，先 pick 的队伍进行选图，进入比赛回合，该回合结束后再由后 pick 的队伍选图，以此往复。
12. 比赛结果以 MPLink 中显示分数为准。

13. 对于 Pick 图、Ban 图超时问题：任意一方第一次 Pick 图或 Ban 图时若在房间内的倒计时结束后仍未给出操作，裁判将额外提供 30 秒的倒计时并进行提醒。若首次超时，则直接视为该队消耗一次暂停机会并提供 1 分钟的倒计时；若非首次超时且该队暂停机会耗尽，则将由裁判手动选择一张图，该图默认为未被 Ban 或 Pick 的从 NM1 至 FM3 按序排列中最靠前的一张图。
14. 对于上人准备阶段超时问题：任意一方每次在房间内的倒计时结束后仍未上齐选手或未全部准备，裁判将额外提供 30 秒的倒计时并进行提醒。若倒计时结束后仍未准备就绪，则将消耗一次暂停或直接由裁判进行强开操作，具体视该队剩余暂停次数而定。
15. 对于比赛暂停：每支队伍在每场比赛中仅可由队长发起 2 次比赛暂停以处理特殊情况，每次暂停时间为 1 分钟，暂停时间不可叠加。
16. 对于网络问题引起的重赛：每场比赛中每队仅有一次申请重赛的机会。如果回合开始<=30s 出现玩家断线，裁判可能会终止本局比赛并进行重赛，不消耗申请重赛机会。若回合>30s 出现玩家断线，staff 会根据掉线前情况估算掉线选手可能的最高得分，并与申请方未掉线队员已经打出的分数相加，若明显无法超过对方最终总分的则不予重赛。否则，staff 会询问掉线队伍队长是否申请重赛，若队长申请重赛，则消耗 1 次重赛申请次数，若队长不申请，则不消耗次数，按照网页端成绩计算结果。**重赛阶段可以进行换人，且两方均可取两次中得分更高的一次作为最终成绩。**
17. 请各位选手友善交流，若在比赛期间若发生相互辱骂等侮辱性行为，或发表涉及政治、种族等敏感言论，Staff 有权利制止并给予相应处罚。

对于 ban & pick 的解释

Ban: 禁图，ban 掉这张图代表双方队伍在本场比赛中无法再选本张赛图，**ban 图范围为本场比赛使用的图池（不包含 TB），在 2Ban 轮次时所有队伍不能同时 ban 掉除 NM 以外的其他相同 mod。**

Pick: 选图，pick 这张图代表下一回合游玩这张图，pick 图范围为本场比赛使用的图池。Pick 图不得选取已被 Ban 或已被 Pick 的赛图，同时不得主动选取 TB。除此之外没有其他限制。

对于图池 MOD 的解释

图池中所有的赛图在游玩时必须携带 No Fail (NF) 及 Score V2.以下为不同图池类型允许携带的 Mod 列表，其中打“√”的为支持，没有“√”的为不支持：

图池类型\允许的 Mod	HR	HD	DT (不允许 NC)	EZ (倍率*1.85)	FL (无额外倍率)	NF 及 ScoreV2
--------------	----	----	-------------	--------------	------------	--------------

No Mod (NM)									
Hard Rock (HR)	✓ (强制携带)								
Hidden (HD)		✓ (强制携带)							
Double Time (DT)			✓ (强制携带)						
Freemod (FM)	✓	✓			✓	✓			
TieBreaker (TB)	✓	✓			✓	✓			

游玩 Freemod 类型赛图时，每支队伍的上场队员中必须有一名玩家携带 HD（可以使用 EZ 或 EZHD 替代），且必须有一名玩家携带 HR 或 HR+HD。对于其余玩家，可自行选择是否开启 MOD.

TieBreaker 赛图将开启 Freemod 模式，但不受上一行红色粗体的 MOD 限制，即玩家可以选择 NoMod 或 TB Mod 支持范围内任意组合的 Mod.

图池结构

图池名称	NM	HD	HR	DT	FM	TB	BO	Bans	SR (NM1)
小组赛或瑞士轮 阶段一	5	2	2	3	2	1	9	1	★4.90
小组赛或瑞士轮 阶段二	5	2	2	3	2	1	9	1	★5.00
半决赛	6	3	3	3	2	1	11	2	★5.10
决赛	6	3	3	3	2	1	11	2	★5.30
总决赛	6	3	3	4	3	1	13	2	★5.50

对于比赛赛制的解释

队伍总数为 8 或 16 时，采用双败淘汰赛赛制；

队伍总数为 10 时，采用小组赛+双败淘汰赛赛制；

队伍总数为 12 或 14 时，采用瑞士轮+双败淘汰赛赛制；

详细的赛程赛制请在报名结束后查看主表格，在赛制确认后将会有更详细的赛制解释。

附件

关于比赛作弊的公告

选手，Staff 或比赛外人员均可以对比赛时可疑选手进行举报。Staff 组会对被举报玩家进行检查。经 Staff 组协商后，**我们有权要求被举报玩家提供比赛 Replay 用于分析（请打开摄像头及任务管理器，提供手元录播，打图内容为被指控使用作弊手段游玩的 Beatmap）** 若该 Replay 经分析后确认为作弊、手元录播成绩与比赛成绩相差过大（不包含超过比赛时分数）、拒不提供上述其中之一的材料或承认在比赛时存在作弊行为，Staff 组将会强制执行以下惩罚措施：

对于玩家的处罚措施：取消本次比赛资格并且本次比赛所有成绩无效，该选手将无法再次参加 OCNT 相关的任何比赛，同时 Staff 会将有关材料提交至 PPY 团队对其账号进行处理。

对于所在比赛队伍的惩罚措施

比赛进行至小组赛阶段时，在原有对玩家处罚的基础上，该队伍已完成的比赛将**被判负，分数判为 0-5**。为了保证该队比赛公平性，Staff 会在第一时间寻找替补人员参加比赛，但无法保证可以寻找到替补成员。

若比赛进行至淘汰赛阶段时，则在原有对玩家处罚的基础上，**所在队伍直接淘汰；同时处罚公告将会统一发布在所有与 OCNT 比赛相关的群、网站等。**若选手在比赛结束后一个月内被举报比赛期间存在作弊行为，Staff 仍有权要求该选手自证，若判定为作弊，则在原有基础上，**Staff 有权回收该队伍所有玩家的奖励**。若时间处于结束后一个月及以后，Staff 将会持续跟进该玩家的行为，并将可疑证据提交至 PPY 团队。

关于表演赛图池

主表格中的 Scrims 图池，即表演赛主要用于未参加过 OCNT 系列赛的选手或贴近下限的选手用于难度参考的图池，其难度大约在正赛的“小组赛或瑞士轮 阶段二”图池与“半决赛”图池难度之间或偏低，其中的图全部均来源于往届已闭幕的 OCNT 比赛中。选手可以使用该图池测试并评估自己的水平后再考虑是否报名参赛。在报名结束之前可能会有用于测试直播组件的表演赛比赛开赛，届时可能会公开邀请选手参与。