



PUBG MOBILE Club Open

比賽規則

(2019 年第 1.1 版)

目錄

1.	接受比賽規則.....	2
1.1.	接受規則.....	2
1.2.	比賽規則變更.....	2
1.3.	比賽規則執行.....	2
2.	參賽選手.....	2
2.1.	參賽資格.....	2
2.2.	騰訊、Krafton 或賽事主辦單位不可參賽.....	3
2.3.	選手名稱.....	3
2.4.	報名.....	3
2.5.	比賽相關活動.....	4
3.	戰隊.....	4
3.1.	陣容要求.....	4
3.2.	陣容資料提交.....	4
3.3.	戰隊名稱與戰隊標誌.....	5
3.4.	戰隊擁有權.....	5
4.	比賽架構與賽程.....	5
4.1.	概覽與賽區.....	5
4.2.	賽季.....	6
4.3.	計分系統.....	7
5.	比賽設定與流程.....	8
5.1.	一般賽前設定.....	8
5.2.	比賽設定及規則.....	9
5.3.	賽後流程.....	10
6.	選手設備與服裝.....	10
6.1.	支援的裝置.....	10
6.2.	官方提供的設備（僅限 LAN 賽事）.....	10
6.3.	更換官方提供的設備（僅限 LAN 賽事）.....	11
6.4.	設備使用標準（僅限 LAN 賽事）.....	11
6.5.	設備干涉（僅限 LAN 賽事）.....	11
6.6.	服裝.....	11

7.	LAN 賽事差旅、戰隊隨行人員及比賽區域	12
7.1.	差旅與費用.....	12
7.2.	戰隊隨行人員.....	12
7.3.	比賽區域.....	12
8.	贊助商.....	13
8.1.	違規贊助商.....	13
8.2.	初版違規名單.....	13
8.3.	違規名單的相關處理.....	13
8.4.	未經授權使用商標.....	13
8.5.	Club Open 贊助商	13
9.	行為守則.....	14
9.1.	一般守則.....	14
9.2.	違規行為.....	14
9.3.	違反專業操守的行為.....	15
9.4.	紀律行動及處罰.....	16
10.	姓名和肖像的使用.....	17
10.1.	戰隊成員之授權.....	17
10.2.	《PUBG MOBILE》直播權.....	17
10.3.	回饋.....	17
11.	責任範圍.....	17
11.1.	無懲罰性損害賠償金.....	17
11.2.	賠償責任上限.....	18
12.	糾紛調解.....	18
12.1.	適用法律.....	18
12.2.	部分決定的終局性.....	18
12.3.	仲裁.....	18
12.4.	補救措施.....	18
13.	一般條款.....	19
13.1.	賽事主辦單位的解釋權.....	19
13.2.	附加條款.....	19
13.3.	商業判斷.....	19

13.4.	語言.....	19
13.5.	衝突.....	19
14.	詞彙表.....	19

背景與目的

Proxima Beta Pte. Limited(下稱「**Proxima**」)擁有遊戲《PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile》(下稱「**PUBG MOBILE**」)在全球(除韓國和日本外)的發行權,並建立了「**PUBG MOBILE Club Open**」(下稱「**Club Open**」)作為《**PUBG MOBILE**》電競官方比賽平台。**Club Open**將提供電子競技平台,讓全世界最高水準的《**PUBG MOBILE**》玩家一展身手。

本《**PUBG MOBILE Club Open** 比賽規則》(下稱「**比賽規則**」)制定了適用於所有「**PUBG MOBILE Club Open**」比賽的一般規則,包括隊員資格管理、比賽架構、積分結構、獎品和參賽選手行為守則。

本比賽規則適用於所有根據電競報名手續和規則(下稱「**報名規則**」)報名參加 **Club Open** 的戰隊(下稱「**戰隊**」)其隊員、經理、教練和其他代表(下稱「**戰隊成員**」)。俱樂部將透過多種機制選拔參賽隊伍。大部分戰隊的參賽資格將由比賽規則所述的公開線上資格賽中的排名來決定。戰隊若符合由 **Proxima** 制定及管理和其他標準,也有可能被選中參賽。

這些比賽規則適用於線上資格賽、賽季常規賽和季後賽,包括全球總決賽,以及任何其他 **Club Open** 相關的比賽、遊戲或活動。(下稱「**比賽**」)

在參加任何比賽之前,所有戰隊成員都必須閱讀、瞭解並同意這些比賽及報名規則。這些比賽及報名規則構成了戰隊成員與 **Proxima** 之間的合約關係。**如果閣下不接受報名及比賽規則,並且在參賽期間不遵守這些規則,將失去 **Club Open** 參賽資格。**

1. 接受比賽規則

1.1. 接受規則

所有戰隊成員必須接受本比賽規則，方可參加 Club Open。戰隊成員如按照報名規則報名參加 Club Open，或參加任何相關比賽，即被視為已接受本比賽規則。

1.2. 比賽規則變更

由於電子競技和手機遊戲日新月異，本比賽規則須定期更新或補充，以適應行業的發展、電競商業模式的變化及《PUBG MOBILE》的更新。與此同時，Proxima 將不時更新、修訂或補充本比賽規則，並透過網上發帖、教學影片、電郵或文本來解釋或應用這些規則，為戰隊成員提供參考及指引。如本比賽規則有任何重大變更，將透過網上報名過程中提交的電郵地址發送給戰隊隊長。隊長將負責向其他戰隊成員提供與本比賽規則相關的最新資料及與官方的相關溝通內容。戰隊成員一旦參加 Club Open，即表示接受變更的規則、說明及指引。

1.3. 比賽規則執行

Proxima 聘請了第三方賽事主辦單位（下稱「賽事主辦單位」）來營運一些特定的 Club Open 賽事。賽事主辦單位將負責為每場比賽提供工作人員、裁判及管理人員（下稱「Club Open 官方」），並確保報名及比賽規則有效執行。

2. 參賽選手

2.1. 參賽資格

2.1.1. 選手年齡 要獲取參賽資格，選手必須在開賽前達到其居住地的法定成年年齡，且必須符合玩家下載《PUBG Mobile》的應用程式商店為遊戲設定的年齡分級要求。如果選手尚未達到上述年齡要求，但在選拔賽開始前已年滿 16 歲以上（即在出生後至少活了 16 個日曆年），則只要符合比賽及報名規則中的其他條款，且父母或法定監護人代其閱讀並接受報名及比賽規則、同意其參加比賽，並填妥賽事主辦單位提供的家長同意書仍可參加比賽。

2.1.2. 排名要求 Club Open 開放報名時，所有選手必須達到任何模式（第三人稱或第一人稱模式）的 PUBG「白金」或以上段位。

2.1.3. 賽區要求 Club Open 的最高潮將是國際賽事（「全球總決賽」），來自不同賽區的戰隊將爭奪世界冠軍的頭銜。各賽區的頂尖戰隊及一支外卡戰隊將參加全球總決賽。為確保參加全球賽的戰隊具地域代表性，並促進對粉絲及贊助商具有重要意義的地域認同，每支戰隊在 Club Open 期間的所有時間均須有至少三名選手屬其戰隊所屬賽區的居民。

(A) **戰隊所屬賽區** 戰隊所屬賽區由隊長在報名時確定，未經 Club Open 官方事先書面批准，不得在 Club Open 期間任何時候更改。

- (B) **當地居民定義** 只要選手屬有關賽區內某司法管轄區的合法永久性居民，便被視為「當地居民」。
- (C) **居住證明** 所有選手在參加任何現場、面對面的比賽（「LAN 賽事」）之前，須按以下要求提供居住證明，以證明其居民身份。**Club Open** 官方有權要求提供法律證明，以核實選手的年齡、居住地，或是否符合報名或比賽規則中的其他資格要求。
- (D) **居民身份證件** 要獲 **Club Open** 官方認證為當地居民，選手必須提供由當地政府出具的有效身份證明文件（例如駕駛執照、護照、身份證），或有效居留簽證（例如工作簽證、運動員簽證或學生簽證），以證明在當地擁有合法永久居留權。合資格參加全球總決賽的隊伍將被要求提供護照資料，以便安排參加全球總決賽的行程。
- (E) **單一居留權** 一名選手在任何時間點都只能是一個賽區的居民。在多個賽區具有合法永久居民身份的選手不能同時居住在兩個賽區。選手一旦宣佈其所屬賽區，將須獲得 **Club Open** 官方事先批准才能轉換賽區。如果選手在 **Club Open** 賽季期間成為了另一司法管轄區的合法永久性居民，**Club Open** 將只從全球總決賽第一場比賽日起承認其新居住地。
- (F) **違反居住地要求** 每支戰隊都有責任確保其隊員符合相應的居住地要求，並確保戰隊中有足夠的隊員屬當地居民。如果選手（或其父母或監護人）提供虛假、具誤導性或不完整的資料，而導致其被歸類至錯誤的居住地，則有關戰隊及選手均違反了報名規則，違規戰隊及/或選手將須按照報名比賽規則所述接受相應處分。

2.2. 騰訊、Krafton 或賽事主辦單位不可參賽

在 **Club Open** 賽季期間任何時段內，戰隊成員不得包含騰訊遊戲、Proxima、Krafton, Inc.（原藍洞公司）、賽事主辦單位或任何關聯公司的員工。

2.3. 選手名稱

選手的玩家代號或遊戲暱稱（下稱為「玩家代號」）必須包含選手的戰隊名稱（或其縮寫或其他代表戰隊名稱的關鍵字）和玩家名稱，格式應為「戰隊名稱玩家名稱」。例如，「All Stars」戰隊中名為「Lucky」的隊員的玩家代號將可能是「ASLucky」。玩家代號會在報名時決定，未經 **Club Open** 官方事先書面批准，不得在 **Club Open** 期間任何時候更改。玩家代號不得包含任何具有攻擊性、侮辱性或中傷他人的語言。未經賽事主辦單位事先書面批准，玩家代號不得包含公司名稱（全稱或名稱中的一部分），也不可使用 Proxima、《PUBG MOBILE》或任何第三方商標或其他知識產權。如需徵求此類批准，選手需向賽事主辦單位提供能獲認可的授權合約、贊助協議或其他書面證明，以證明其已獲得相關授權。儘管賽事主辦單位可能批准使用，在玩家名稱或玩家代號中使用公司名稱或第三方知識產權的所有風險和責任仍概由選手承擔。**Club Open** 官方保留否決任何選手選擇的玩家代號的權利，並有權要求選手重新選擇一個符合比賽規則的玩家代號。

2.4. 報名

所有選手均必須遵守報名規則方合資格參加任何賽事。所有選手亦必須以隊制形式和隊友一起透過[pubgmobile.com/esports]報名參加 Club Open。完成報名後，戰隊可以在《PUBG MOBILE》上參加 Crew Challenge，從而獲得 Club Open 春季賽的參賽資格。在秋季賽中，戰隊可以參加獨立的秋季資格賽，以取得 Club Open 的參賽資格。未經[pubgmobile.com/esports]報名參加 Crew Challenge 或秋季資格賽的戰隊不可參加 Club Open。在 Club Open 中，一名選手不得代表多支戰隊參賽。Club Open 的報名時間為 2019 年 3 月 8 日至 18 日。

2.5. 比賽相關活動

在不過度干擾選手準備及參賽的情況下，賽事主辦單位和 Proxima 有權要求戰隊隊員配合進行各種與 Club Open 及/或《PUBG MOBILE》的市場推廣及宣傳有關的媒體採訪、新聞發佈會、直播、贊助商活動、相片或影片拍攝、慈善活動、網絡廣播、Podcast、訪談及其他媒體活動（下稱「媒體活動」）。選手往返媒體活動的合理費用由賽事主辦單位或 Proxima 承擔。如選手或戰隊不配合，或不積極參與安排的媒體活動，賽事主辦單位有權對其進行處罰或取消其參賽資格。

3. 戰隊

3.1. 陣容要求

3.1.1. 首發隊員與後備隊員 在 Club Open 期間，每支戰隊必須確保首發陣容有四名選手（下稱「首發隊員」）。戰隊可以選擇加入一名後備隊員（下稱「後備隊員」）。Club Open 官方有權取消任何不符合人數要求的戰隊的參賽資格。強烈建議各戰隊以最多參賽人數（五人）報名。

3.1.2. 最低參賽人數要求 所有首發隊員及任何替代首發隊員的後備隊員均必須合資格參加所有比賽。在 Club Open 期間，戰隊必須一直符合最低參賽人數要求。除非 Club Open 官方經全權決定後，允許戰隊隊員少於最低參賽人數要求，否則一旦隊員人數在任何時候少於四人，有關戰隊將被取消資格或受到其他處罰。

3.1.1. 隊長 每支戰隊在網上報名時，必須指定一名隊員作為戰隊隊長（下稱「隊長」）。隊長將負責與 Club Open 官方的所有溝通。隊長與 Club Open 官方的交流將代表戰隊的集體意願。隊長在所有時候都必須是戰隊陣容中的選手。未經 Club Open 官方事先書面許可，戰隊不得在比賽期間更換隊長。

3.2. 陣容資料提交

3.2.1. 戰隊報名 在 Club Open 開始前，每支戰隊必須使用 Proxima 提供的網上工具為所有戰隊隊員報名（包括所有首發隊員及後備隊員）。未經 Club Open 官方事先批准，戰隊報名一經處理後，便不得更改戰隊陣容（包括因疾病、簽證等原因引起的變更）。

3.2.2. 後備隊員與其他陣容變更 後備隊員只能在兩場比賽之間替換首發隊員。在線上賽事中，戰隊可在比賽之間的任何時候替換隊員。在 LAN 賽事中，所有隊員變更要求必須在前一場比賽結束後五分鐘內提交給 Club Open 官方，方可替換下一場比賽的參賽隊員；而當天第一場比賽的換人要求必須在前一天晚上 11 時 59 分前提交給

Club Open 官方。Club Open 官方有權基於報名及比賽規則，批准或拒絕戰隊的增減隊員要求。如果陣容變更尚未公開公佈，Club Open 官方亦有權將已提交的陣容變更要求的詳情告知那些參與即將舉行的比賽的參賽者。

3.3. 戰隊名稱與戰隊標誌

戰隊名稱將於報名時選定，未經 Club Open 官方事先書面批准，不得在任何時候更改。戰隊名稱必須獨一無二。參賽戰隊的名稱或標誌不得含有任何具有攻擊性、侮辱性或中傷他人的文字或語言。未經賽事主辦單位事先書面批准，戰隊名稱或標誌不得包含公司名稱（全稱或名稱中的一部分），也不可使用 Proxima、《PUBG MOBILE》或任何第三方商標或其他知識產權。如需徵求此類批准，戰隊需向賽事主辦單位提供能獲認可的授權合約、贊助協議或其他書面證明，以證明其已獲得相關授權。儘管賽事主辦單位可能批准使用，在戰隊名稱中使用公司名稱或第三方知識產權的所有風險和責任仍概由戰隊承擔。Club Open 官方保留否決任何戰隊名稱或標誌的權利，並有權要求戰隊重新選擇一個符合比賽規則的戰隊名稱或標誌。

3.4. 戰隊擁有權

為確保 Club Open 的公正性，以下規則適用於任何擁有、經營、控制或與戰隊有利益關係的個人或團體。個人或團體不能在同一賽區直接或間接擁有或經營多支戰隊，在所有賽區最多可經營三支戰隊。個人或團體不能直接或間接地在統一賽區參與多支戰隊的融資、營運、市場推廣或管理，在所有賽區最多可經營三支戰隊。在 Club Open 各賽區之間，任何兩支戰隊不得以同一品牌或戰隊名稱營運，也不得以同一品牌或戰隊名稱的變體營運。任何兩方擁有、經營、控制或和任何戰隊有利益關係的個人或團體，在 Club Open 的結果可以間接或直接使雙方受益的情況下，皆不可產生商業或財務上的關聯。如有任何本規則以外的例外情況，概須事先獲得 Proxima 書面批准。

4. 比賽架構與賽程

4.1. 概覽與賽區

4.1.1. 概覽 每支戰隊將與其所屬賽區的其他戰隊競逐 Club Open 的席位。Club Open 分為春季和秋季兩個賽季，每個賽季包括公開資格賽、常規賽和全球總決賽。戰隊將透過各種機制獲得 Club Open 每個賽季的參賽資格。Crew Challenge 中的排名將決定戰隊是否能夠獲得 Club Open 春季常規賽的參賽資格。大部分戰隊會根據獨立的秋季資格賽中的排名獲得秋季常規賽的參賽資格。戰隊亦可以透過 Proxima 的特別邀請被選中參加這兩部比賽的團體賽階段，任何符合 Proxima 所制定及管理的標準的戰隊都有可能獲邀。

4.1.2. 賽區 以下為國際賽事的賽區劃分。Club Open 官方將根據下列名額邀請各賽區的頂尖戰隊參加全球總決賽。對於合資格參賽的國家及司法管轄區和全球總決賽的參賽名額，Club Open 官方擁有最終決定權。

北美（2 支戰隊）

中國（2 支戰隊）

南美（1 支戰隊）	韓國（1 支戰隊）
歐洲（2 支戰隊）	日本（1 支戰隊）
中東（1 支戰隊）	東南亞（3 支戰隊）
南亞（2 支戰隊）	外卡區（1 支戰隊）

4.2. 賽季

4.2.1. 資格賽

- (A) **春季賽 - Crew Challenge** 完成報名後，戰隊可參加 2019 年 3 月 22 日開始的 Crew Challenge，以獲取 Club Open 春季賽的資格。戰隊的表現取決於該隊在 Crew Challenge 資格賽 12 場比賽中（更新為 12 場）分數最高的 8 場的累計得分，該得分將決定戰隊能否獲邀參加 Club Open 春季賽。如果戰隊在 Crew Challenge 中參與少於 8 場賽事，其成績將根據實際比賽次數計算。在每局《PUBG MOBILE》公開賽比賽中，除一支戰隊能獲得最終勝利外，其餘參賽戰隊均將被淘汰或取消參賽資格。Crew Challenge 結束後，各賽區將有成績最優的戰隊獲參加春季常規賽。Club Open 官方將公佈所有賽區的參賽戰隊名單，並在春季賽前一星期通知各戰隊隊長。如戰隊沒有按照本比賽及報名規則報名參加挑戰賽，將不符合 Club Open 參賽資格。
- (B) **秋季賽 - 秋季資格賽** 完成報名後，戰隊可參加線上資格賽（下稱「秋季資格賽」），以獲取 Club Open 秋季賽的參賽資格。秋季資格賽結束後，各賽區成績最佳的戰隊將獲邀參加秋季常規賽。Club Open 官方將公佈所有賽區的參賽戰隊名單，並在秋季賽事開始前一星期通知各戰隊隊長。如戰隊沒有按照本比賽及報名規則報名參加秋季資格賽，將不符合 Club Open 的參賽資格。

4.2.2. 常規賽 在春季和秋季的常規賽中，32 支戰隊將在比賽（下稱「賽季常規賽」）中與同賽區的其他戰隊競爭。在賽季常規賽中，每局將共有 16 支戰隊參賽。賽季常規賽一般在賽季期間逢星期五、六、日進行。完整的賽期表和常規賽賽程將於 [pubgmobile.com/esports] 上發佈。春秋季常規賽共分三個階段：小組賽、區域準決賽階段和區域總決賽。

- (A) **小組賽** 在小組賽階段，32 支 Club Open 參賽戰隊將參加 12 局比賽。小組賽累計得分排名頭 24 位的戰隊將晉級區域準決賽。
- (B) **區域準決賽** 在區域準決賽階段，每支戰隊將打滿 16 局比賽。區域準決賽累計得分排名頭 16 位的戰隊將晉級區域總決賽。
- (C) **區域總決賽** 在區域總決賽階段，每支戰隊將打滿[8 至 12]局比賽以角逐區域冠軍。各賽區的區域總決賽有可能是線上賽事或 LAN 賽事，這將由 Proxima 或大賽主辦單位決定。

4.2.3. 全球總決賽 在各賽季的常規賽結束後，各賽區的頂級戰隊（按區域總決賽排名計算）將獲邀參加全球總決賽。兩個賽季（春季和秋季）各自都有一個全球總決賽。全球總決賽將是 LAN 賽事，來自各賽區的戰隊（共 16 支）將共同角逐世界冠軍。

4.2.4. 重要日期**

報名：3 月 8 日至 18 日

Crew Challenge（春季賽）：3 月 22 日至 31 日

春季賽小組賽階段：4 月 26 日至 5 月 5 日

春季賽區域準決賽：5 月 20 日至 7 月 14 日

春季賽區域總決賽：5 月[13]日至 6 月[7]日

春季賽全球總決賽：7 月 15 日至 21 日

**上述日期可不時由 Proxima 或賽事主辦單位自行決定更新。選手應不時查閱此章節以獲取最新的更新。秋季賽的重要日期將另行在 [pubgmobile.com/esports]上公佈。

4.3. 計分系統

4.3.1. 計分 每局比賽的得分將按每支戰隊的最終擊殺次數及該局最終排名計算，詳情如下。

計分系統**

1 次擊殺 = 1 分

遊戲終局時排名分數

排名	分數	排名	分數
1	30	9	7
2	22	10	6
3	19	11	5
4	16	12	4
5	14	13	3
6	12	14	2
7	10	15	1
8	8	16	0

** 請注意，本比賽規則所述的計分系統不適用於 Crew Challenge，Crew Challenge 有獨立的計分系統。計分系統可不時由 Proxima 或賽事主辦單位自行決定更新。戰隊成員應不時查閱此章節以獲取最新的更新。

4.3.2. 平局 在 Club Open 期間，兩支戰隊之間是否達成平局將按照以下順序決定：(a) 所有比賽中的總擊殺數目，(b) 按總分數計算的最佳表現比賽，(c) 按總擊殺數目計算的最佳表現比賽，(d) 最後一場比賽的總擊殺數目，以及 (e) 最後一場比賽的名次。

4.3.3. 獲獎 在賽中或賽後，優勝戰隊及個人選手將可能獲得獎勵。每位獲宣佈為得獎者的選手須滿足以下條件，方能成為官方承認的得獎者：(a) 有關選手在適用法律下合資格獲獎，以及 (b) 有關選手提供 (或其父母或法定監護人提供) Proxima 要求的資格證明、免責書及/任何其他所需文件。如未能簽署並遞交所有領獎所需文件給賽事主辦單位或 Club Open 官方，將可能被沒收及喪失獎勵。如未能在比賽結束後的合理時間內領取獎勵，亦可能被沒收及喪失獎勵。

5. 比賽設定與流程

5.1. 一般賽前設定

5.1.1. 遊戲版本 賽事主辦單位將決定比賽時使用的《PUBG MOBILE》遊戲版本。

5.1.2. 選手帳戶 選手在線上賽事中將使用自己的帳戶及玩家代號。在 LAN 賽事中，所有參賽選手的帳戶及玩家代號將由賽事主辦單位提供。

5.1.3. 比賽大廳 除資格賽外，所有比賽將在賽事主辦單位設定的比賽大廳舉行。在比賽開始前，戰隊隊長將會收到官方比賽帳戶通知，官方將以該帳戶建立比賽用的比賽大廳。

5.1.4. 比賽開始 當每支戰隊的所有隊員都登入官方比賽大廳後，Club Open 官方將要求隊長確認戰隊已準備好開始比賽。一旦隊長確認準備就緒，Club Open 官方將通知開始比賽。

5.1.5. 比賽開始的及時性 預計所有比賽將在預定時間開始。如發生任何因隊員準備不足而造成的延誤，Club Open 官方將對此作出評估。賽事主辦單位將自行決定對遲到和拖延行為的處罰。

5.1.6. LAN 賽事的具體設定規則

(A) **抵達場館** 參與 LAN 賽事的戰隊正式隊員陣容必須在主辦單位訂明的時間前抵達比賽場館。

(B) **設定時間** 在比賽開始前，選手將獲給予充足的時間作準備。一旦進入比賽區域，則視為已開始設定準備。一旦開始設定，未經 Club Open 官方正式許可，戰隊隊員不得離開比賽區域。設定階段包括下列事項：(1) 確認所有 Club Open 提供的設備沒有品質問題；(2) 週邊設備的連接與校準；(3)

確保語音聊天系統功能正常；（4）調整遊戲內的設定，以及（5）遊戲內熱身。

- (C) **技術支援** Club Open 官方將在設定階段提供技術支援，協助解決任何設定過程中可能出現的問題。

5.2. 比賽設定及規則

5.2.1. 常規/比賽設定

地圖：絕地島、激情沙漠、熱情雨林和維寒迪

遊戲模式：第三人稱視角

戰隊參賽人數：4 名選手

戰隊陣容規模：5 名隊員（包括 4 名首發隊員和最多 1 名後備）

每局比賽中的參賽戰隊數目：16

賽事主辦單位有權在賽事開始前隨時自行決定更改比賽或選手設定要求。

- 5.2.2. 裝置設定** 手提裝置必須使用賽事主辦單位在賽前指定的設定。比賽期間，未經 Club Open 官方許可，選手不得對裝置的幀數、遊戲聲音或內部通訊系統的音量作出任何調整。

5.2.3. 終止比賽

- (A) **暫停** 比賽期間不得以任何理由暫停。
- (B) **技術故障或緊急情況** 選手應根據賽事主辦單位的要求重啟比賽。在下列情況下，賽事主辦單位方可重啟比賽。
- 水災、火災、戰爭、恐怖事件、停電或其他影響 LAN 賽事的災害
 - 裁判員認為 LAN 賽事的環境可能會對比賽結果產生不利影響。
 - 技術故障或選手降落在戰場後 90 秒內斷線（不包括由於玩家的錯誤或失誤而導致的故障和斷線）。
 - 遊戲無法載入。
 - 選手降落在戰場後 90 秒內無法移動。
 - 在飛機啟程前，選手未能加入比賽。

g. 選手在沒有乘飛機及跳降傘的情況下，直接從戰場上加入比賽。

特殊情況的解決辦法 儘管有上述規定，如果發生像是網絡或硬件故障（包括斷線或手機不流暢）或影響多名選手的嚴重程式錯誤影響一名或多名隊員這一類極端情況，比賽主辦單位將根據當時的情況判斷如何繼續比賽。而在某些特殊情況下，即使一名或多名隊員面臨極端情況或嚴重程式錯誤這類一般會導致比賽重啟的情況，即便受影響的選手沒有任何過錯，比賽也將繼續進行。在決定繼續比賽或重啟比賽時，Club Open 官方將採取最佳判斷，並將會把比賽時間進度及選手是否延誤報告問題等因素納入考量。如果選手提交虛假或具誤導成份的問題報告，將被取消參賽資格。

如果有隊員因任何理由無法參加比賽（即使選手本人在無法參賽這件事上沒有任何責任及過失），而 Club Open 官方決定不重啟比賽，比賽將會正常進行，受影響的戰隊將在缺少無法參賽的隊員的情況下繼續比賽。如果面臨斷線、極端情況或嚴重程式錯誤的選手能夠重新加入正在進行的比賽，將可繼續參賽。

5.2.4. 直播 在賽事主辦單位事先書面允許的情況下，選手可以直播線上比賽。選手直播必須至少有 5 分鐘的延遲。LAN 賽事嚴禁直播。

5.3. 賽後流程

5.3.1. 賽果 Club Open 官方將確認及記錄所有比賽的結果及分數。

5.3.2. 技術筆記 每場比賽結束後，選手將與 Club Open 官方確認所有技術問題。

5.3.3. 休息時間 如賽事主辦單位認為有必要或需要在比賽之間休息，Club Open 官方將向戰隊隊長通知休息時間，而下一場比賽會在休息時間結束後立即開始。

6. 選手設備與服裝

6.1. 支援的裝置

戰隊隊員只能透過手機參加比賽（包括線上賽事和 LAN 賽事）。不得在平板電腦、個人電腦、遊戲機、筆記型電腦或任何其他非手提裝置上進行比賽。不得在不屬於手提裝置的 PC 或其他裝置上使用模擬器進行比賽。參加線上賽事的選手只能使用 Android 或 iOS 作業系統的裝置。在 LAN 賽事中，選手將獲提供官方支援的裝置和軟件。

6.2. 官方提供的設備（僅限 LAN 賽事）

6.2.1. 官方提供的設備 賽事主辦單位將為所有官方 LAN 賽事提供（A）手提裝置、（B）頭戴式耳機及/或入耳式耳機及/或咪高風，以及（C）一張桌子和一張椅子。參加 LAN 賽事時，選手必須使用未經改裝、Club Open 提供的設備。選手不得在 LAN 賽事中使用非 Club Open 官方提供或批准的任何硬件或軟件（包括滑石粉、手機螢幕保護裝置貼等）。如未經 Club Open 官方許可擅自改裝 Club Open 設備，或使用非 Club Open 官方提供或批准的硬件或軟件，將一概被視為作弊。

6.2.2. 語音聊天 在 LAN 賽事中，選手之間的語音聊天只能透過 Club Open 官方提供的耳機使用的本地通訊系統進行。除非在特殊情況下，Club Open 官方認為需要對語音聊天系統作出改動，否則不得使用第三方語音聊天軟件。Club Open 官方可全權監控戰隊的音訊。

6.2.3. 社交媒體與溝通 禁止使用 Club Open 官方提供的手提裝置在任何社交媒體或網站上查看或發佈資料。Club Open 官方提供的手提裝置可以用於啟動《PUBG MOBILE》進行比賽，除此之外不可用於任何 Club Open 官方未明確授權的其他目的。

6.2.4. 固定手提裝置 比賽正式開始前，每部手提裝置應固定在支架上，插好連接線。除非 Club Open 官方需要測試手提裝置，否則選手在任何情況下均不得拔除連接線。

6.3. 更換官方提供的設備（僅限 LAN 賽事）

如果在 LAN 賽事中出現硬件、軟件或其他技術問題，選手可以要求 Club Open 官方對提供的設備進行技術檢查。Club Open 官方將按需要診斷及排解問題，並可酌情要求更換任何設備或軟件。

6.4. 設備使用標準（僅限 LAN 賽事）

選手對 Club Open 官方提供的設備的使用範圍僅限於賽前軟硬件測試和正常比賽。

6.5. 設備干涉（僅限 LAN 賽事）

比賽開始後，選手不得觸摸或使用其他選手的設備。如選手需要設備方面的協助，應向 Club Open 官方尋求協助。

6.6. 服裝

6.6.1. 需穿著正式隊服 在所有面向公眾的比賽中（包括 LAN 賽事和對公眾直播的線上賽事），參賽隊員應穿著正式隊服（包括運動衫、外套和長褲）。賽事主辦單位有權禁止戰隊穿著抵觸本比賽規則的服裝，包括下文第 8 節中所述的贊助商限制。

6.6.2. 戰隊服裝設計與要求

- (A) 隊服需由各戰隊自行設計及製作。
- (B) 戰隊標誌必須在隊服正面當眼位置。
- (C) 主要贊助商的標誌可置於隊服的正面及兩側，但如標誌數量過多，可能會受到賽事主辦單位限制。
- (D) 賽事主辦單位將審查並有權對所有隊服提出修改建議。例如，賽事主辦單位將審查隊服是否符合 Club Open 的最低審美標準；以及標誌的大小、位置和數量是否合適。

- (E) 選手必須穿長褲和不露趾的鞋，在 LAN 賽事中褲和鞋的顏色必須一致。
- (F) 比賽開始前，賽事主辦單位將為選手提供 Club Open 主題服裝。這些 Club Open 制服主要用於非比賽期間的採訪及和 Club Open 相關的活動。此外，如參賽戰隊的隊服不符合賽事主辦單位的相關設計要求，可在比賽期間臨時穿著由 Club Open 提供的 Club Open 主題制服，並將獲給予寬限期修改隊服設計。
- (G) 教練（如有）必須在任何比賽期間或以戰隊教練身份出席公開活動時穿著商務服裝。

6.6.3. 禁止參賽 賽事主辦單位有權禁止任何不遵守上述服裝規定的隊員參加或繼續比賽。

7. LAN 賽事差旅、戰隊隨行人員及比賽區域

7.1. 差旅與費用

獲得參加 LAN 賽事資格的選手將可在合理範圍內報銷旅費、住宿費和伙食費，或獲得用於支付這些費用的津貼。合資格參加 LAN 賽事的選手必須持有前往舉辦 LAN 賽事的城市所必需的簽證、護照或其他旅行證件。根據適用法律，未成年的選手可能會被要求與父母或法定監護人同行。家長或監護人將自行負責行程安排及費用。

7.2. 戰隊隨行人員

比賽日當天的戰隊隨行人員（即所有非首發或後備隊員的人）以賽事主辦單位事先批准的人員為限。戰隊應在 LAN 賽事開始前至少 14 天向賽事主辦單位提交申請，並附上其隨行人員名單。只有戰隊的主教練被允許隨隊進入比賽區域或熱身場地。戰隊的其他隨行人員須憑門票入場觀看比賽，比賽期間不得進入比賽區域或熱身場地。

7.3. 比賽區域

「比賽區域」包括在 LAN 賽事中使用的任何比賽手提裝置周圍的區域。在 LAN 賽事期間，參賽戰隊的戰隊成員中僅限首發隊員可以進入比賽區域。比賽區域另有以下額外規則及程式需要遵守：

- 7.3.1. 戰隊經理與教練** 經理和教練（如有）可以在賽前準備過程中進入比賽區域，但必須在登錄比賽大廳階段前離開，直至比賽結束後才能返回。
- 7.3.2. 電子裝置** 不得攜帶電子裝置進入比賽區域（包括除 Club Open 官方提供的設備以外的手機和平板電腦）。
- 7.3.3. 食品與飲料限制** 不得攜帶食品進入比賽區域。只有 Club Open 官方提供的飲料可帶入比賽區域。

- 7.3.4. 熱身區域** 賽前熱身區將配備賽事主辦單位指定的專供選手在正式比賽開始前練習用的手提裝置。熱身區僅供戰隊隊員和主教練使用，賽事主辦單位將酌情安排戰隊使用該區域。
- 7.3.5. 粉絲管理** 各戰隊有義務配合賽事主辦單位積極管理現場粉絲，指導粉絲理性文明觀賽。任何戰隊不得容許或鼓勵（不論有意與否）粉絲在場內製造任何混亂。
- 7.3.6. 準時** 在參加 LAN 賽事、媒體活動或其他 Club Open 活動時，各戰隊應按照賽事主辦單位提供的相關通知準時到達比賽場地。如戰隊或選手因由其造成的原因而不能依時出席，賽事主辦單位將予以紀律處分。

8. 贊助商

8.1. 違規贊助商

賽事主辦單位鼓勵戰隊及其隊員積極尋找贊助商。然而，為確保 Club Open 公平公正及維護《PUBG MOBILE》和 Proxima 的聲譽，不論是戰隊抑或其隊員，均不得與任何被 Proxima 或賽事主辦單位列為提供違規產品或服務的個人或實體存在任何贊助、推薦、廣告或相關協議上的關係。賽事主辦單位將提供違規產品或服務類別的名單（「違規名單」），該名單可能隨時更新。選手不可為違規名單上列出的產品及服務作出推薦，或與其存在任何商業上的聯繫；在網上直播《PUBG MOBILE》時亦不可出現這些產品或服務，或在有直播的線上賽事或 LAN 賽事中不可穿著任何與這些產品或服務有關的服裝。

8.2. 初版違規名單

初版違規名單可能隨時更新，其中包括：毒品和吸毒工具、煙草產品、賭博和賭場、酒精、色情、任何推廣遊戲內開外掛、作弊、濫用、遊戲物品賭博或刷遊戲幣的業務；適用法律禁止的任何產品或服務，騰訊或其關聯公司的任何競爭對手，騰訊或其關聯公司未發佈的任何遊戲，以及除本 Club Open 以外的任何電子競技聯賽、錦標賽或活動。

8.3. 違規名單的相關處理

Proxima 或賽事主辦單位可自行判斷，保留、拒絕或終止選手在任何《PUBG MOBILE》直播，或任何線上賽事、LAN 賽事期間，在任何鏡頭中可看到的服裝上展示廣告或贊助的權利。

8.4. 未經授權使用商標

本比賽或報名規則中沒有任何內容透過暗示、棄權、禁止反言或其他方式授予戰隊成員使用《PUBG MOBILE》名稱、或 Proxima 與其關聯公司擁有的，或授權給 Proxima 和其關聯公司的任何其他商標、商號或標誌的任何權利或許可。戰隊成員的任何未經授權使用 Proxima 和其關聯公司所擁有的，或授權給 Proxima 和其關聯公司的商標、商號或標誌的行為，都將視為對比賽規則的違反。戰隊成員在對任何產品或服務進行背書或贊助時，其方式不得使人認為該產品或服務已被 Proxima、賽事主辦單位或其任何關聯公司認可或批准。

8.5. Club Open 贊助商

如果賽事營運方有要求，選手必須在所有 LAN 賽事和直播的線上賽事中，穿著有 Club Open 贊助商標誌的外套、運動衫、帽和外套。

9. 行為守則

9.1. 一般守則

9.1.1. 職業選手的高標準 所有戰隊和隊員必須時刻遵守個人誠信和體育精神的最高標準。戰隊成員在與其他競爭對手、Club Open 官員、賽事主辦單位、媒體、贊助商和粉絲的互動中，必須表現出專業和體育精神。

9.1.2. 秉持誠信原則 所有戰隊和隊員在任何比賽中均須發揮最高水準，秉持誠信原則參賽。

9.1.3. 處罰 違反這些規則的行為將受到由賽事主辦單位自行決定的處罰，下文將詳述之。所有關於違規行為的決定概由賽事主辦單位和 Club Open 官方全權負責。

9.2. 違規行為

以下列出一些違規行為（並非詳盡無遺）。

9.2.1. 勾結。任何戰隊成員的任何形式的勾結都是被禁止的。勾結的例子有：

- (A) 兩名或兩名以上選手或其他戰隊成員之間的任何在比賽中不盡全力，不以合理的競爭標準進行比賽，以便為對方戰隊或隊員提供特定的優勢或利益的協議。
- (B) 預先安排分割獎金及/或任何其他形式的報酬的行為。
- (C) 因收受報酬或任何其他原因而故意輸掉一場比賽，或試圖誘使另一名選手輸掉比賽。

9.2.2. 作弊 禁止作弊。禁止任何選手、戰隊或其他戰隊成員修改《PUBG MOBILE》遊戲用戶端。使用任何一種作弊裝置或程式，或任何類似的作弊方法，如使用信號裝置、手勢、滑石粉、手機螢幕保護裝置貼等，一律屬作弊。

9.2.3. 濫用 禁止故意利用遊戲中的程式錯誤來獲取優勢，其中包括所有未發揮預期作用、違反了《PUBG Mobile》設計目的之遊戲功能的運用，具體情況由賽事主辦單位自行判斷。

9.2.4. 冒用 禁止使用其他選手的帳戶或玩家代號進行遊戲，或引誘、誘導他人使用其他選手的帳戶或玩家代號進行遊戲。

9.2.5. 粗俗或仇恨言論 戰隊成員不得在 LAN 賽事、線上賽事、媒體採訪或任何與 Club Open 或《PUBG MOBILE》有關的交流活動中使用任何具有攻擊性、侮辱性、誹謗性、中傷性、損壞他人名譽、淫穢性、歧視性、威脅性、污穢或粗俗的語言。戰隊成員不得發佈、轉發、傳播任何此類被禁止的內容。戰隊成員不得在社交媒體上、任何面向公眾的活動中或任何《PUBG MOBILE》直播中使用此類語言。這條規則

適用於英語和所有其他語言。此外，戰隊成員不得鼓勵公眾參與本規則禁止的任何活動。

- 9.2.6. 暴力** 戰隊成員應該禮貌地解決的分歧，而不是訴諸暴力、威脅或恐嚇（身體上的或精神上的）。禁止在 LAN 賽事中使用暴力，亦不允許對任何比賽對手、粉絲或 Club Open 官方員工使用暴力。
- 9.2.7. 酒精和毒品** 戰隊成員在參加比賽或其他活動，或身處賽事主辦單位所擁有或租賃的場地時，嚴禁使用、持有、分發或出售違禁物品，如毒品或酒精，也不可受此類違禁物品的影響。禁止戰隊成員擅自使用或持有處方藥。處方藥只能由處方持有人按照規定的方式和用量使用。處方藥只能用於治療該處方針對的情況，不可用於提高比賽成績。每名戰隊成員都必須向賽事主辦單位報告任何違反此規則的行為。
- 9.2.8. 賭博** 對 Club Open 賽果（包括所有比賽和其組成部分）進行賭博，將會對 Club Open 的誠信度和公眾信心造成嚴重威脅。戰隊成員不得（i）在任何比賽（或任何比賽或其組成部分）上下注或試圖下注，或（ii）與高額賭徒交往，或向其他人傳遞可能影響其下注的資料。
- 9.2.9. 干擾比賽場地** 在 LAN 賽事中，任何戰隊成員不得干擾燈光、攝影機或其他攝影棚設備。
- 9.2.10. 未經授權的通訊** 在 LAN 賽事中，所有通訊裝置必須在比賽開始前從比賽區域移除。選手在比賽區域內不得發短訊/電郵或使用社交媒體。在比賽中，選手只能與自己的隊友交流。
- 9.2.11. 形象** 在所有面向公眾的比賽中，選手不能遮住自己的臉。LAN 賽事期間不允許戴帽和太陽眼鏡。

9.3. 違反專業操守的行為

以下列出一些違反專業操守的行為（並非詳盡無遺），這些行為一律被禁止。

- 9.3.1. 騷擾** 嚴禁騷擾行為。騷擾的定義是在一段時間內發生的有系統的、敵對和重複的行為，或一件單獨的惡性事件，其目的在於孤立或排斥一個人及/或貶低該人的尊嚴。
- 9.3.2. 性騷擾** 嚴禁性騷擾行為。性騷擾被定義為不受歡迎的性冒犯。評估的基礎是被騷擾的人是否不歡迎這種行為或認為其具有攻擊性。Club Open 官方對任何性威脅/脅迫或以性換取利好的承諾一律零容忍。
- 9.3.3. 歧視和詆毀** 戰隊成員不可使用輕蔑、歧視或貶低的言語針對種族、膚色、民族、國家或社會出身、性別、語言、宗教、政治觀點或其他任何觀點、財務狀況、出生狀況或其他任何狀況、性取向或其他任何原因來冒犯任何國家、個人或團體的尊嚴和完整性。

- 9.3.4. 消極發言** 參賽隊成員不得作出、發佈、授權或發表任何具有偏見的，或有損 Club Open、賽事主辦單位、騰訊和其關聯公司，以及《PUBG MOBILE》最大利益的聲明。
- 9.3.5. 保密性。** 未經賽事主辦單位同意，戰隊成員不得向該隊其他成員披露 Proxima 或賽事主辦單位提供的與 Club Open 有關的任何機密或專屬資料。戰隊成員有義務對賽事主辦單位提供的機密或專屬資料保密。Proxima 和賽事主辦單位的「機密或專屬資料」包括以口頭、書面或其他有形或無形的形式披露，或由 Proxima 和賽事主辦單位以其他方式提供予與《PUBG MOBILE》、Club Open 及其他比賽有關的戰隊成員的所有資料和材料，且鑒於資料披露時的事實背景和情況，戰隊成員知道或應該知道此為 Proxima 或賽事主辦單位的保密資料。保密資料包括但不限於《PUBG MOBILE》更新的開發計畫和發佈日期、用於 LAN 賽事的場地配置以及其他類似的、將在線上賽事和 LAN 賽事中向粉絲揭露，因而需要提前保密的資料。
- 9.3.6. 非法活動** 戰隊成員在任何時候都必須遵守所有適用法律。戰隊成員不得從事違反法律、法規或治安管理規定的活動。
- 9.3.7. 不道德行為** 戰隊成員不得從事任何賽事主辦單位認為缺乏專業或公德或不光彩的活動。
- 9.3.8. 賄賂** 任何戰隊成員不得向選手、教練、經理、其他戰隊成員、Club Open 官方、賽事主辦單位或與其他戰隊有關或受僱於其他戰隊的任何人提供任何禮物、現金或其他獎勵以試圖影響比賽結果。
- 9.3.9. 禮物** 任何戰隊成員不得接受與任何一場比賽有關的其他戰隊或選手（或任何代表其他戰隊或選手的人）的任何禮物、獎勵或報酬。
- 9.3.10. 不服從** 任何戰隊成員不得拒絕服從賽事主辦單位或 Club Open 官方的指示或決定。
- 9.3.11. 操縱比賽** 任何戰隊成員不得提出、同意、串謀操作比賽，或採取任何其他行為，故意不公平地改變或企圖改變任何比賽（或其中的組成部分）結果。每場比賽中，操縱比賽的行為將受到最高處罰。如果戰隊成員被要求參與操作比賽或以其他方式參與比賽規則禁止的任何行為，該成員必須立即向賽事主辦單位報告情況。
- 9.3.12. 文件提交** 賽事主辦單位可能會多次要求提交報稅表和其他文件。如沒有按照賽事主辦單位的標準提交文件，有關戰隊可能會受到處罰。
- 9.3.13. 使用條款** 禁止任何 (a) 違反《PUBG MOBILE》使用條款，(b) 違反發佈在《PUBG MOBILE》網站上的指引或政策，或 (c) 妨礙他人使用《PUBG MOBILE》的行為，這些行為皆違反本比賽規則。

9.4. 紀律行動及處罰

- 9.4.1. 由賽事主辦單位進行調查** 賽事主辦單位有權監督參賽選手對本比賽及報名規則的遵守情況，並調查可能的違規行為。在同意比賽規則的前提下，所有戰隊成員均同意配合賽事主辦單位針對涉嫌違反本比賽及報名規則或適用法律的行為所進行的任何內部或外部調查。戰

隊成員在配合任何與賽事主辦單位有關的調查時，有責任實話實說，並有責任不妨礙任何此類調查、不誤導調查人員或隱瞞證據。

- 9.4.2. 處分** 如發現任何戰隊成員違反比賽或報名規則，賽事主辦單位將作出以下處分：
(a) 口頭或書面公開警告；(b) 沒收獎品；(c) 比賽成績作廢；(d) 多場比賽成績作廢；(e) 停賽；及(f) 取消參賽資格並禁賽。
- 9.4.3. 重複犯規** 重複犯規將受到不斷升級的處罰，直至被取消 Club Open 參賽資格。
- 9.4.4. 最終決定** 除非另有明確規定，凡作出違反比賽規則的行為，無論是否故意，一律受到處罰。企圖違規的行為亦會受到懲罰。賽事主辦單位對相應的紀律行動的決定將為最終並具有約束力。

10. 姓名和肖像的使用

10.1. 戰隊成員之授權

各戰隊成員在此授權騰訊、Proxima、賽事主辦單位及各自關聯公司在任何賽事中對他們的《PUBG MOBILE》遊玩過程進行直播或錄製。戰隊成員在此基礎上進一步向 Proxima 及賽事主辦單位授予免版稅、已全額付清的全球權利及許可（包括轉授權），使其可以在 (a) 所有賽事的全部或部分直播；(b) Club Open 或任何比賽及其相關部分的市場推廣及宣傳；(c) 《PUBG MOBILE》的市場推廣及宣傳上的或與上述相關的所有現在及未來的媒體中，複製、展示、發佈、編輯、儲存或以其他方式使用並展示戰隊成員的全名、玩家代號、相片、肖像、形象、遊戲頭像、聲音、影片、遊戲角色、遊戲統計資料及履歷資料，並創作上述內容的衍生作品。

10.2. 《PUBG MOBILE》直播權

各戰隊成員不可撤銷地承認並認可，比賽及其任何部分的直播以及影音紀錄屬於 Proxima 或其特許人。即便出現在任何比賽的直播或影音紀錄中，也不代表戰隊成員擁有該直播或影音紀錄的擁有權。

10.3. 回饋

戰隊成員可不時就 Club Open 及其中某場比賽，或《PUBG MOBILE》的營運或改進向 Proxima 或賽事主辦單位提供建議、意見或其他回饋（下稱「回饋」）。各戰隊成員都認可所有的回饋應該且需是完全自願提交的。回饋內容，即使被提交人視為機密，在沒有單獨的書面協定的情況下，Proxima 或賽事主辦單位不會為其承擔任何保密義務。此外，除非 Proxima 在收到回饋後又簽署了有相關規定的書面協定，Proxima 將隨意使用、披露、複製、許可或以其他方式分發並應用其認為合適的回饋，且完全不受基於知識產權的或其他原因的任何形式的限制。

11. 責任範圍

11.1. 無懲罰性損害賠償金

在適用法律所允許的最大程度下，對於因本比賽規則、報名規則、Club Open、任何賽事或《PUBG MOBILE》引起的，或因《PUBG MOBILE》延遲或無法正常運作引起的任何利潤損失或任何間接性、附帶性、衍生性、特殊性或懲罰性賠償，哪怕 Proxima 相關一方有過失，或已被告知可能會造成此等損失，Proxima、賽事主辦單位及各自的附屬公司及特許人（下稱「Proxima 一方」）概不承擔責任。

11.2. 賠償責任上限

在適用法律所允許的最大程度下，由比賽和報名規則、Club Open、相關比賽或《PUBG MOBILE》引起的，或與上述相關的損失的累計賠償總額將僅限於戰隊成員的直接損失賠償金，一人最高不超過 500 美元。多重索賠不會提高這一限制。即使補救措施不能提供足夠的賠償，這些關於損害賠償的金額上限和除外責任依然適用。Proxima 不承擔亦不授權賽事主辦單位或任何其他個人或實體代表 Proxima 承擔本節 11.2 中明確規定的責任以外的任何責任。

12. 糾紛調解

12.1. 適用法律

本比賽規則受香港特別行政區法律規限，不涉及香港特別行政區與法律衝突有關的法律。

12.2. 部分決定的終局性

所有關於選手資格、贊助商限制、俱樂部開放賽日程和場地安排，以及不當行為的紀律處分的決定，均由賽事主辦單位作出，或按照賽事主辦單位的意願，由 Club Open 官方決定。賽事主辦單位及/或 Club Open 官方的決定是最終的、有約束力的，不可成為任何索賠財務損害或其他補救措施的理由。

12.3. 仲裁

由本比賽規則引起，或與本比賽規則有關的任何爭議、分歧或索賠將交由位於香港的香港國際仲裁中心，根據提交仲裁通知時生效的香港國際仲裁中心實施的仲裁規則進行仲裁（下稱「仲裁規則」）。仲裁法庭由一名按照仲裁規則指定的仲裁員構成。仲裁地點為香港，仲裁將以英文進行。仲裁法庭無權裁決本比賽規則第 11 條所排除的損害賠償。仲裁法庭作出的裁決，可以由任何有管轄權的法院作出判決。

12.4. 補救措施

儘管有上述規定，隊員同意 Proxima 或賽事主辦單位在有必要的情况下，在有管轄權的法庭上對其提出普通法或衡平法上的訴訟，以申請禁制令。在賽事主辦單位或 Proxima 違反了本比賽和報名規則中的任一規定的情況下，如有損害賠償，應當限於戰隊成員應得的補救措施，在任何情況下，戰隊成員均無權禁止或限制 Proxima 或賽事主辦單位營運任何 Club Open 活動、舉辦任何比賽、直播或發佈任何影音紀錄。騰訊及其關聯公司或集團公司均與任何戰隊或戰隊成員無任何信託關係或義務。任何戰隊或戰隊成員無權基於本比賽及報名規則，向騰訊及其關聯公司或集團公司名下產業追索或追償任何責任或損害賠償。

13. 一般條款

13.1. 賽事主辦單位的解釋權

任何有關 Club Open 或《PUBG MOBILE》的、尚未包含在本比賽及報名規則中的情況，應由賽事主辦單位酌情提供解釋，賽事主辦單位將隨時以比賽及報名規則的更新或解釋的形式將這些內容提供給戰隊。

13.2. 附加條款

隊員可能被要求接受賽事主辦單位提出的額外條款方可參賽。Proxima 將按照在有關賽區的私隱政策，收集、儲存及使用隊員的個人資料。玩家玩《PUBG MOBILE》時必須遵守其所在賽區的現行使用條款/使用者授權合約。Proxima 有權隨時更改或更新報名或比賽規則，並有權隨時自行決定更改或取消部分或全部比賽。

13.3. 商業判斷

當本比賽或報名規則授予、協商或保留 Proxima 或賽事主辦單位採取行動、不採取行動、授予或拒絕同意、批准或拒絕批准或作出任何其他決定的權利時，除非規則條款另有明確規定，Proxima 和賽事主辦單位有權根據其自身的商業判斷自行決定是否採取此類行動，該判斷將同時把 Proxima 和賽事主辦單位的最大利益以及 Club Open、《PUBG MOBILE》和 Proxima 及賽事主辦單位的附屬公司和集團公司的業務和活動的短期與長期利益納入考量範圍。在任何戰隊或戰隊隊員認為 Proxima、賽事主辦單位或 Club Open 官方，未能根據本比賽或報名規則，及時地同意、批准、決定或採取其他必要行動的情況下，戰隊或戰隊隊員均無權提出任何索賠或訴訟要求。

13.4. 語言

報名規則原文為英文。鑒於 Club Open 是一項全球性的賽事，Proxima 將把報名規則翻譯成本賽區所使用的語言。如英文版本與譯文在解釋上有衝突，應以英文版本為準。

13.5. 衝突

本比賽規則與報名規則在解釋上有衝突的情況下，應以比賽規則為準。

14. 詞彙表

「**仲裁規則**」指根據第 12.3 條提交仲裁通知時有效的香港國際仲裁中心實施的仲裁規則。

「**Club Open**」指《PUBG MOBILE》Club Open。

「**Club Open 官方**」指賽事主辦單位指定承辦賽事的官員、裁判員和管理人員。

「**比賽規則**」指本《PUBG MOBILE》Club Open 比賽規則，包括任何更新、修訂或補充。

「**秋季資格賽**」指公開的線上區域比賽，用來篩選進入秋季常規賽的戰隊。

「回饋」指建議、意見及其他回饋。

「玩家代號」指選手的玩家代號或遊戲內暱稱。

「全球總決賽」指來自各個賽區的頂尖戰隊之間的現場、面對面的比賽，將根據在區域決賽中的排位元進行賽季分組。

「小組賽」指被選拔參與區域賽季常規賽的隊伍之間的線上賽事。

「LAN 賽事」指所有現場、面對面的比賽（包括全球總決賽）。

「媒體活動」指 Proxima 或賽事主辦單位組織的與 Club Open 及/或《PUBG MOBILE》的行銷推廣有關的媒體採訪、新聞發佈會、直播、贊助商活動、相片或影片拍攝、慈善活動、網絡廣播、播客、訪談以及其他媒體活動。

「線上賽事」指所有線上賽事(包括 Crew Challenge、秋季資格賽以及其他常規賽季比賽)。

「Proxima」指 Proxima Beta Pte. Limited.

「Proxima 一方」指 Proxima、賽事主辦單位或其他各自的關聯公司和特許人。

「《PUBG MOBILE》」指手機遊戲「*PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*」。

「違規名單」指被禁止的產品或服務類型的名單。

「賽區」指參賽隊伍參加本比賽規則規定的或由 Club Open 官方決定的線上賽事的區域。

「區域總決賽」指的是在區域準決賽中排名靠前隊伍之間的線上賽事。

「區域準決賽」指在區域團體賽之後進行的線上賽事。

「報名規則」指《PUBG MOBILE》Club Open 電競報名手續及規則，包括任何更新、修訂或補充。

「常規賽季」指戰隊將在常規賽季比賽中進行的為期三個月的分階段的比賽，包括（a）小組賽、（b）區域準決賽和（c）區域總決賽。

「賽季常規賽」指常規賽季中的比賽。

「賽季」指在大約三個月的時間內進行的 Club Open，包括兩個階段：（a）常規賽季，（b）在常規賽季結束時進行的全球總決賽。

「首發隊員」指戰隊首發陣容中的四名隊員。

「後備隊員」指隊伍陣容中最多一名的後備隊員。

「戰隊」指所有參與 Club Open 的四人戰隊。

「**隊長**」指戰隊中被委任為隊長負責完成線上報名流程的隊員。

「**戰隊成員**」指每支戰隊的隊員、經理、教練或其他代表。

「**比賽**」指所有俱樂部公開選拔賽、比賽、遊戲或活動。

「**公開賽比賽**」指除一支參賽隊伍獲勝外，所有參賽隊伍均被淘汰或取消參賽資格的一局《PUBG MOBILE》比賽。

「**賽事主辦單位**」指 Proxima 指定承辦賽事的第三方賽事主辦單位。

* * *