



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.	戰隊隊員.....	2
2.1.	參賽資格.....	2
2.2.	騰訊、Krafton 或賽事主辦單位員工不得參賽.....	3
2.3.	隊員名稱.....	3
2.4.	報名.....	4
2.5.	比賽相關活動.....	4
3.	戰隊.....	4
3.1.	陣容要求.....	4
3.2.	提交陣容.....	4
3.3.	戰隊名稱與隊徽.....	5
3.4.	戰隊所有權.....	5
4.	結構和日程.....	5
4.1.	總覽與地區.....	5
4.2.	賽季.....	6
4.3.	計分系統.....	7
5.	比賽設定與流程.....	8
5.1.	常規賽前設定.....	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.	支援設備.....	10
6.2.	官方提供設備（僅限 LAN 賽事）.....	10
6.3.	更換官方提供設備（僅限 LAN 賽事）.....	11
6.4.	設備使用限制（僅限 LAN 賽事）.....	11
6.5.	設備干預（僅限 LAN 賽事）.....	11
6.6.	服裝.....	11

7.	LAN 賽事活動差旅、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.	禁用贊助商.....	13
8.2.	初版禁用名單.....	13
8.3.	禁用名單的相關處理.....	13
8.4.	未經授權使用商標.....	13
8.5.	Club Open 贊助商.....	13
9.	行為準則.....	14
9.1.	一般準則.....	14
9.2.	禁止行為.....	14
9.3.	違反職業道德的行為.....	15
9.4.	紀律處分及處罰.....	16
10.	姓名和肖像的使用.....	17
10.1.	戰隊成員對相關權利的授予.....	17
10.2.	PUBG MOBILE 的直播權.....	17
10.3.	意見回饋.....	17
11.	責任限制.....	17
11.1.	無懲罰性損害賠償.....	17
11.2.	賠償責任上限.....	18
12.	紛爭解決.....	18
12.1.	適用法律.....	18
12.2.	特定決定之終局效力.....	18
12.3.	仲裁.....	18
12.4.	救濟.....	18
13.	一般條款.....	18
13.1.	賽事主辦單位的解釋權.....	18
13.2.	附加條款.....	19
13.3.	商業判斷.....	19

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

背景與目的

Proxima Beta Pte. Limited (以下簡稱「**Proxima**」) 擁有遊戲 PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile (以下簡稱「**PUBG MOBILE**」) 在全球 (韓國和日本除外) 的發行權, 並成立 PUBG MOBILE Club Open (以下簡稱「**Club Open**」) 作為 PUBG MOBILE 電競的官方比賽平臺。Club Open 將提供電子競技的平臺, 讓全世界水準最高的 PUBG MOBILE 玩家可以一展身手。

本 PUBG MOBILE Club Open 比賽規則(以下簡稱「**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、比賽結構、比分結構、獎品和參賽選手行為準則。

本比賽規則適用於所有根據電競報名程序和規則 (以下簡稱「**報名規則**」) 報名 Club Open 的戰隊 (以下簡稱「**戰隊**」) 以及戰隊的隊員、經理、教練和其他代表 (以下統稱「**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中提到的公開線上資格賽中的排名來決定, 戰隊若符合 Proxima 制定並管理的其他標準, 也有可能獲選參賽。

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 (以下統稱「**比賽**」)。

在參加任何比賽之前, 所有戰隊成員都必須閱讀、理解並同意這些比賽和報名規則。這些比賽和報名規則構成了戰隊成員與 Proxima 之間的契約關係。**如果你不接受報名與比賽規則, 並且未能在參賽期間遵守這些規則, 你將失去參加 Club Open 的資格。**

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，才能參加 Club Open。戰隊成員如按照報名規則報名 Club Open，或參加任何相關比賽即視為已經接受本比賽規則。

1.2. 比賽規則變更

由於電子競技和手機遊戲的變化日新月異，本比賽規則必須定期更新或補充，以適應產業的發展、電競商業模式的變化以及 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，並透過線上貼文、教學影片、電子郵件或簡訊來解釋或套用這些規則，為戰隊成員提供參考與指導。本比賽規則的任何重大變更，皆會透過線上報名流程中提交的電子郵件地址傳送給戰隊隊長。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訊，以及與官方的相關溝通內容。參加 Club Open 即代表戰隊成員接受規則變更、說明和指導。

1.3. 比賽規則執行

Proxima 聘請了第三方賽事主辦單位（以下簡稱「賽事主辦單位」）來運作一些特定的 Club Open 賽事。賽事主辦單位將作為官方組織者，負責為每場比賽提供裁判員和管理人員（以下簡稱「Club Open 官方」），並確保能夠有效執行報名和比賽規則。

2. 戰隊隊員

2.1. 參賽資格

2.1.1. 隊員年齡。選手必須在開賽前達到其居住國家/地區的法定成年年齡，且必須符合玩家下載 PUBG Mobile 之應用程式商店為遊戲所設的年齡分級要求。如果選手尚未達以上年齡要求，但在海選賽開始前已經超過 16 歲（即在出生後至少活了 16 個日曆年），只要符合比賽和報名規則中的其他標準，且父母或法定監護人代其閱讀並接受報名和比賽規則，同意該選手參加比賽，並填寫賽事主辦單位提供的家長同意書，他們仍可以參加比賽。

2.1.2. 排名要求。Club Open 開放報名時，戰隊中的所有隊員必須達到任意模式（第三人稱模式或第一人稱模式）中的 PUBG「白金」或以上的排名等級。

2.1.3. 地區要求。Club Open 最精彩的一環是國際賽事（以下稱「全球總決賽」），來自不同地區的戰隊將爭奪世界冠軍的頭銜。每個地區的頂尖戰隊及一支外卡戰隊，將參加全球總決賽。為了確保參加全球比賽之戰隊的地域性，強調對粉絲以及贊助商而言都非常重要的地區認同感，在 Club Open 期間，每支戰隊必須始終有至少三名隊員是其戰隊所屬地區的居民。

(A) **戰隊所屬地區。**戰隊的所屬地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 期間的任何時候更改。

- (B) **居民定義。**如果一名隊員是該地區某司法管轄區的合法永久居民，則該隊員視為該地區的「居民」。
- (C) **居住證明。**所有隊員在參加任何面對面的現場比賽（「LAN 賽事」）之前，應提供下述居住證明，以證實其居民身份。Club Open 官方有權要求提供法律證明，以核實隊員的年齡、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。**為了讓 Club Open 官方認證為居民，隊員必須提供由當地政府出具的有效身份證明文件（如駕照、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），以證明其在當地的合法永久居留權。有資格參加全球總決賽的隊伍必須提供護照資訊，以便安排參加全球總決賽的行程。
- (E) **單一居留權。**隊員在任何時間只能是一個地區的居民。在多個地區具有合法永久居民身份的選手不能同時屬於兩個地區的居民。一旦某名隊員宣布所屬地區，該名隊員只能在 Club Open 官方事先批准的情況下轉換地區。如果某名隊員在 Club Open 賽季期間成為另一司法管轄區的合法永久居民，Club Open 只會從全球總決賽第一場比賽之日起承認該隊員的新居住地。
- (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是當地居民。如果隊員（或其父母、監護人）提供虛假、誤導或不完整的資訊，導致對該隊員的居住地進行了錯誤分類，則該戰隊和隊員均違反了報名規則。如有違反，戰隊及/或隊員將會受到報名比賽規則所述的相應處分。

2.2. 騰訊、Krafton 或賽事主辦單位員工不得參賽

在 Club Open 賽季期間的任何時候，戰隊成員中皆不得有騰訊遊戲、Proxima Krafton, Inc.（原藍洞公司）、賽事主辦單位或任何關係企業的員工。

2.3. 隊員名稱

隊員的玩家代號或遊戲暱稱（以下統稱「玩家代號」）必須由隊員的戰隊名稱（也可為戰隊名稱縮寫或其他可以代表戰隊名的關鍵字）與隊員名稱組成，格式應為「戰隊名稱+隊員名稱」。例如，「All Stars」戰隊中名為「Lucky」的隊員，其玩家代號可能會是「ASLucky」。玩家代號將在報名時決定，未經 Club Open 官方事先書面批准，不得在 Club Open 期間的任何時間更改。玩家代號不得包含任何具有攻擊性、侮辱性或中傷他人的文字。未經賽事主辦單位事先書面批准，玩家代號不得包括公司名稱（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智慧財產權。如需獲得此類批准，隊員需向賽事主辦單位提供能令賽事主辦單位認可的授權合約、贊助協議或其他書面證明，以證實該隊員已獲得相關授權許可。儘管賽事主辦單位可能批准使用，在隊員名稱或玩家代號中使用公司名稱或第三方智慧財產權的全部風險和責任均由隊員承擔。Club Open 官方保留否決隊員選擇之任何玩家代號的權利，並有權要求隊員重新選擇一個符合比賽規則的玩家代號。

2.4. 報名

所有隊員必須遵守報名規則才有資格參加任何比賽。所有隊員（與其隊友以團隊身份）必須透過 [pubgmobile.com/esports] 報名 Club Open。報名後，戰隊可以在 PUBG MOBILE 上參加 Crew Challenge，從而獲得參加 Club Open 春季賽的資格。至於秋季賽，戰隊可以參加單獨的秋季資格賽，以取得參與 Club Open 的資格。未透過 [pubgmobile.com/esports] 報名參加 Crew Challenge 或秋季資格賽的戰隊，不得參加 Club Open。在 Club Open 中，一名隊員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 2019 年 3 月 18 日。

2.5. 比賽相關活動

在不過度干擾選手準備與參與比賽的情況下，賽事主辦單位和 Proxima 有權要求戰隊隊員配合展開各種與 Club Open 和/或 PUBG MOBILE 行銷推廣有關的媒體採訪、新聞發布會、直播、贊助商活動、照片或影片拍攝、慈善活動、網路廣播、播客、訪談以及其他媒體活動（以下統稱「媒體活動」）。隊員往返媒體活動的合理費用由賽事主辦單位或 Proxima 承擔。如隊員或戰隊不配合，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. 先發隊員與後備隊員。每支戰隊必須在 Club Open 期間，保證先發陣容由四名隊員組成（以下統稱「先發隊員」）。戰隊可以選擇增加一名後備隊員（以下統稱「後備隊員」）。若戰隊人數不符合要求，Club Open 官方有權取消其參賽資格。我們強烈建議各戰隊以參賽人數上限（五人）進行報名。

3.1.2. 最低參賽人數要求。所有先發隊員，以及任何替代先發隊員的後備隊員，必須符合所有比賽的參賽資格。在 Club Open 期間，戰隊必須一直符合最低參賽人數的要求。如果在任何時候，戰隊隊員少於四人，該戰隊將被取消資格或受到其他處罰，除非經 Club Open 官方全權決定，允許該戰隊隊員少於最低參賽人數要求。

3.1.1. 隊長。每支戰隊在線上報名時，必須指定一名隊員作為戰隊隊長（以下簡稱「隊長」）。隊長將負責與 Club Open 官方的所有溝通。隊長與 Club Open 官方之間的溝通，將代表戰隊的集體意願。隊長必須是現役隊員。未經 Club Open 官方事先書面允許，戰隊不得在比賽期間更換隊長。

3.2. 提交陣容

3.2.1. 戰隊報名。在 Club Open 前，每支戰隊必須使用 Proxima 提供的線上工具為所有戰隊隊員報名（包括所有先發隊員和後備隊員）。在未經 Club Open 官方事先批准的情況下，報名後的戰隊陣容不得更改（包括因疾病、簽證等原因導致的變更）。

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先發隊員。線上比賽期間，可以在兩場比賽間的任何時候替換隊員。在 LAN 賽事期間，必須在前一場比

賽結束後五分鐘之內，向 Club Open 官方提交所有隊員變更請求，才可替換下一場比賽的參賽隊員。在 LAN 賽事中，必須在晚上 11 點 59 分之前，向 Club Open 官方提交翌日第一場比賽的換人請求。Club Open 官方有權根據報名和比賽規則，批准或拒絕戰隊增減隊員的請求。如果尚未公開宣布此類隊員變更，Club Open 官方也有權向任何即將舉行之比賽的參賽者，告知已提交隊員變更請求的詳情。

3.3. 戰隊名稱與隊徽

戰隊名稱將在報名時選定，未經 Club Open 官方人員事先書面批准，不得在任何時候更改戰隊名稱。戰隊名稱必須獨一無二，不可雷同重複。參賽戰隊的名稱或隊徽不得含有任何具有攻擊性、侮辱性或中傷他人的文字或措辭。未經賽事主辦單位事先書面批准，戰隊名稱或隊徽不得包括公司名稱（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智慧財產權。如需獲得此類批准，戰隊需向賽事主辦單位提供能令賽事主辦方認可的授權合約、贊助協議或其他書面證明，以證實該戰隊已獲得相關授權許可。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智慧財產權的全部風險和責任均由戰隊承擔。Club Open 官方保留否決任何戰隊名稱或隊徽的權利，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隊徽。

3.4. 戰隊所有權

為了確保 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之個人或團體。個人或團體不得在同一戰區直接或間接擁有或經營多個戰隊，而在所有戰區最多只可經營三個戰隊。個人或團體不得在同一戰區直接或間接參與多個戰隊之融資、營運、行銷或管理，而在所有戰區最多只可經營三個戰隊。在 Club Open 的多個地區，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之變體營運。任何兩方擁有、經營、控制或與任何戰隊有利益關係之個人或團體，在 Club Open 結果可間接或直接使雙方受益之情況下，皆不可產生商業或財務上之關聯。如有任何有別於本規則之例外情形，均應事先獲得 Proxima 的書面批准。

4. 結構和日程

4.1. 總覽與地區

4.1.1. 總覽。每支戰隊將與所在地區的其他戰隊角逐參與 Club Open 的席位。Club Open 分為春季和秋季兩個部分，每個階段包括公開資格賽、常規賽季和全球總決賽。戰隊會透過各種機制獲得參與 Club Open 春季或秋季比賽的資格。在 Crew Challenge 當中的排名將決定戰隊是否能夠獲得參與 Club Open 春季常規賽的資格。大多數戰隊會根據他們在單獨的秋季資格賽中的排名，來獲得參與俱樂部秋季常規賽的資格。戰隊也可以透過 Proxima 的特別邀請，獲選參加這兩部分比賽的團體賽階段，任何符合 Proxima 制定並管理的標準之戰隊都有可能獲邀。

4.1.2. 地區。國際比賽的地區劃分如下所示。根據以下所列的名額，每個地區的頂尖戰隊將獲邀參加全球總決賽。有資格參賽的國家/地區和司法管轄區以及全球總決賽參賽名額的最終決定權屬於 Club Open 官方。

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）	外卡地區（1 支戰隊）

4.2. 賽季

4.2.1. 資格賽

- (A) **春季賽 - Crew Challenge。**戰隊在報名後即可參加 2019 年 3 月 22 日展開的 Crew Challenge，以角逐參加 Club Open 春季賽的資格。戰隊表現取決於該戰隊在 Crew Challenge 資格賽 12 場比賽中（更新為 12 場）分數最高的 8 場之累計得分，該得分將決定戰隊能否獲邀參加 Club Open 春季賽。在 Crew Challenge 資格賽中，參與比賽少於 8 場的戰隊，其成績將根據實際比賽場數計算。在每局 PUBG MOBILE 公開賽比賽中，除一支戰隊能獲得最終的勝利外，其餘參賽戰隊均會被淘汰或取消參賽資格。在 Crew Challenge 的尾聲，來自每個地區的成績最優戰隊將獲邀參加春季常規賽。Club Open 官方將公布所有地區的參賽戰隊名單，並在春季賽前一週通知各戰隊隊長。未按照本比賽及報名規則報名參加挑戰賽的戰隊，將不具備參加 Club Open 的資格。
- (B) **秋季賽 - 秋季資格賽。**戰隊在報名後即可參加線上資格賽（即「秋季資格賽」），以角逐參加 Club Open 秋季賽的資格。在秋季資格賽結束時，來自每個地區的成績最優戰隊將獲邀參加秋季常規賽。Club Open 官方將公布所有地區的參賽戰隊名單，並在秋季賽事開始前一週通知各戰隊隊長。未按照本比賽及報名規則報名參加秋季資格賽的戰隊，將不具備參加 Club Open 的資格。

4.2.2. 常規賽季。在春季和秋季的常規賽中，32 支戰隊將在比賽（即「賽季常規賽」）中與來自該地區的其他戰隊競爭。賽季常規賽中，每局共 16 支戰隊參賽。賽季常規賽一般在賽季的每週五、週六和週日進行。完整的日程和常規賽賽程將在 [pubgmobile.com/esports] 上發布。春秋的常規賽季分為三個階段：小組賽、地區準決賽和地區總決賽。

- (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前 24 位的戰隊將晉級地區準決賽。
- (B) **地區準決賽。**在地區準決賽階段，每支戰隊將打滿 16 局比賽。地區準決賽累計得分排名前 16 位的戰隊將晉級地區總決賽。

(C) **地區總決賽。**在地區總結賽階段，每支戰隊將打滿 [8 至 12] 局比賽以角逐地區冠軍。每個地區的地區總決賽有可能是線上比賽或 LAN 賽事，具體將由 Proxima 或大賽主辦單位決定。

4.2.3. **全球總決賽。**在春季常規賽和秋季常規賽結束後，來自每個地區的頂級戰隊（根據地區總決賽的排名）將獲邀參加全球總決賽。兩個賽季（春季和秋季）各設有一個全球總決賽。全球總決賽將是 LAN 賽事，來自所有地區的 16 支戰隊將在比賽中角逐世界冠軍。

4.2.4. 重要日期**

報名: 3 月 8 日至 3 月 18 日

Crew Challenge (春季賽): 3 月 22 日至 3 月 31 日

春季賽小組賽階段: 4 月 26 日至 5 月 5 日

春季賽地區準決賽: 5 月 10 日至 5 月 19 日

春季賽地區總決賽: 5 月 20 日至 6 月 14 日

春季賽全球總決賽: 7 月 15 日至 7 月 21 日

** 上述日期可由 Proxima 或賽事主辦單位自行決定更新。戰隊成員應經常查閱本節以獲得最新消息。秋季賽的重要日期將在 [pubgmobile.com/esports] 上公布。

4.3. 計分系統

4.3.1. **計分。**每局比賽的得分將根據每支戰隊的最終擊殺數和在該局遊戲中的最終排名來計算，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 有單獨的計分系統。Proxima 或賽事主辦單位可自行決定隨時更新計分系統。戰隊成員應經常查閱本節以獲得最新消息。

- 4.3.2. **平局。**在 Club Open 期間，兩支戰隊之間是否達成平局，將按 (a) 所有比賽中的總擊殺數、(b) 按總分算出的最佳表現比賽、(c) 按總擊殺數算出的最佳表現比賽、(d) 最後一場比賽的總擊殺數，以及 (e) 最後一場比賽中的排名依序決定。
- 4.3.3. **獲獎。**在賽中或賽後，勝利的戰隊和個人將有可能獲得獎勵。每位經宣布成為獲獎者的隊員必須符合以下條件，始成為官方承認的獲獎者 (a) 隊員在適用法律下符合獲獎資格，以及 (b) 該隊員（也可由父母或法定監護人）向 Proxima 提供所需資格證明、免責聲明書，和/或任何其他所需文件。若未能簽署並交回所有領獎所需文件給賽事主辦單位或 Club Open 官方，將可能視同放棄領獎資格。如未能在比賽結束後的合理時間內領取獎品，將可能視同放棄領獎資格。

5. 比賽設定與流程

5.1. 常規賽前設定

- 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. **選手帳號。**選手將在線上比賽中使用他們自己的帳號和玩家代號。LAN 賽事中，所有參賽隊員的帳號和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主持的比賽大廳舉行。在比賽開始前，戰隊隊長將會收到官方比賽帳號的通知，官方將以該帳號建立比賽用的比賽大廳。
- 5.1.4. **比賽開始。**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經準備好開始比賽。一旦隊長確認準備就緒，Club Open 官方將通知開始比賽。
- 5.1.5. **開始比賽的及時性。**我們希望所有比賽都能在預定時間開始。若因隊員準備不足而造成任何延誤，將由 Club Open 官方進行評估，而賽事主辦單位可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 賽事戰隊的正式隊員陣容必須在主辦單位要求的時間內抵達比賽場館。
 - (B) **設定時間。**在比賽開始前，隊員可獲充足的準備時間。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 官方的正式允許，

戰隊隊員不可離開比賽區域。設定階段由以下部分組成（1）確認所有 Club Open 提供的設備沒有品質問題；（2）連線與校準周邊設備；（3）確保語音聊天系統功能正常；（4）調整遊戲內的設定和（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，以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：絕地海島、激情沙漠、熱情雨林和威寒狄

遊戲模式：第三人稱視角

戰隊參賽人數：4 名選手

陣容規模：5 名隊員（包括 4 名先發隊員和最多 1 名後備）

每局比賽中的參賽戰隊數：16

賽事主辦單位有權在賽事開始前，自行決定隨時更改所需的比賽或選手設定。

- 5.2.2. **設備設定。** 手持設備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 官方允許，隊員不得對設備的幀數、遊戲聲音或內部通訊系統的音量進行任何調整。

5.2.3. 終止比賽

- (A) **暫停。** 比賽期間不得以任何理由暫停比賽。
- (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。賽事主辦單位在下列情況得重啟比賽：
 - a. 水災、火災、戰爭、恐怖活動、停電或其他影響 LAN 賽事之災害
 - b. 裁判認為 LAN 賽事之環境可能會對比賽結果產生不利影響。
 - c. 技術故障或選手降落於戰場後 90 秒內斷線（不包括由於玩家的錯誤或失誤而導致的故障或斷線）。
 - d. 遊戲無法載入。
 - e. 選手降落於戰場上 90 秒內無法移動。
 - f. 在飛機啟程前，選手未能加入比賽。
 - g. 選手在沒有搭乘飛機和跳傘的情況下，直接從戰場上加入比賽。

(C) **特殊情況的解決辦法。**儘管有上述規定，如果發生網路或硬體故障（包括斷網或手機卡頓）或有嚴重遊戲 bug 影響一名或多名隊員這類極端情況，比賽主辦單位將根據當時的狀況判斷如何繼續比賽。在某些特殊情況下，即使一名或多名隊員面臨一般會導致比賽重啟之極端情況或嚴重 bug，且即便受影響的選手沒有任何過錯，比賽也將繼續進行。Club Open 決定是否繼續比賽或重啟比賽時，將採取最佳判斷，並會將比賽時間進度及隊員是否及時報告問題等因素列入考量。如果選手提交虛假或誤導性的報告，將被取消參賽資格。如果隊員因任何理由無法參加比賽，即使選手本人於無法參賽一事上並無任何責任或過失，在 Club Open 決定不重啟比賽的情況下，比賽將會照常進行。受影響的戰隊，將在缺少無法參賽隊員的情況下繼續比賽。斷線、面臨極端情況或嚴重 bug 之選手，如果能重新加入進行中的比賽，將獲准繼續參賽。

5.2.4. **直播。**如果獲得賽事主辦單位事先書面允許，參賽選手可以直播線上比賽。選手必須至少以 5 分鐘的延遲直播比賽。LAN 賽事則嚴禁直播。

5.3. 賽後流程

5.3.1. **結果。**Club Open 官方將確認並記錄所有比賽的結果和分數。

5.3.2. **技術筆記。**每場比賽結束後，戰隊隊員將與 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兩場比賽之間休息，Club Open 官方將通知戰隊隊長休息時間，並在休息時間結束後立即開始下一場比賽。

6. 選手設備與服裝

6.1. 支援設備

戰隊隊員只能透過手機參加比賽（包括線上比賽和 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持設備上進行比賽，亦不得在不屬於手持設備的 PC 或其他設備上使用模擬器進行比賽。參加線上比賽的選手只能使用 Android 或 iOS 作業系統的設備。在 LAN 賽事中，官方將為選手提供支援設備和軟體。

6.2. 官方提供設備（僅限 LAN 賽事）

6.2.1. **官方提供設備。**賽事主辦單位將為所有官方 LAN 賽事提供 (A) 手持設備、(B) 頭戴式耳機和/或耳塞式耳機和/或麥克風和 (C) 一張桌子和一張椅子。在參加 LAN 賽事時，所有選手必須使用未經改裝之 Club Open 提供的設備，不得使用非 Club Open 官方提供或批准的任何硬體或軟體（包括滑石粉、手機螢幕保護貼等）。未經 Club Open 官方允許擅自改裝 Club Open 設備，或使用非 Club Open 官方提供或批准的硬體或軟體，一概視為作弊。

6.2.2. **語音聊天。**在 LAN 賽事中，戰隊隊員只能透過 Club Open 官方提供的耳機使用的本地通訊系統進行語音聊天。除非在特殊情況下，Club Open 官方認為需要對語音

聊天系統進行更改，否則不允許使用第三方語音聊天軟體。Club Open 官方可以自行決定監控戰隊的音訊。

6.2.3. 社群媒體與溝通。 禁止使用 Club Open 官方提供的手持設備，在任何社群媒體或網站上查看或發布資訊。Club Open 官方提供的手持設備除可用於啟動 PUBG MOBILE 並進行比賽外，不可用於任何 Club Open 官方未明確授權的其他目的。

6.2.4. 固定手持設備。 比賽正式開始前，每台手持設備應固定在支架上，並插好連接線。除非 Club Open 官方需要測試手持設備，否則選手不可在任何情況下拔下連接線。

6.3. 更換官方提供設備（僅限 LAN 賽事）

如果在 LAN 賽事中出現硬體、軟體或其他技術問題，選手可以要求 Club Open 官方對提供的設備進行技術檢查。Club Open 官方將視需要來診斷並排除問題，並會酌情要求更換任何設備或軟體。

6.4. 設備使用限制（僅限 LAN 賽事）

選手對 Club Open 官方提供之設備的使用範圍，僅限於賽前軟硬體測試和正常比賽。

6.5. 設備干預（僅限 LAN 賽事）

比賽開始後，選手不得碰觸或使用其他選手的設備。需要設備方面協助的選手應向 Club Open 官方尋求協助。

6.6. 服裝

6.6.1. 需穿著正式隊服。 在所有公開比賽中（包括 LAN 賽事和公開直播的線上比賽），參賽隊員應穿著正式隊服（包括運動衫、夾克和褲子）。賽事主辦單位有權禁止戰隊穿著與本比賽規則相衝突的服裝，包括下文第 8 節中提到的贊助商限制。

6.6.2. 戰隊服裝設計與要求

- (A) 隊服需由各戰隊自行設計製作。
- (B) 隊徽必須在隊服正面顯眼的位置。
- (C) 主要贊助商的標誌可以放在隊服的正面和兩側，若標誌數量過多，則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腳趾的鞋子，但是在 LAN 賽事中，褲子和鞋子的顏色必須一致。

- (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以及 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，該戰隊可獲寬限期，以便修改隊服設計。
- (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正式服裝。

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加入或繼續比賽。

7. LAN 賽事活動差旅、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補助。符合參加 LAN 賽事資格的選手，必須持有前往舉辦 LAN 賽事之城市所需的簽證、護照或其他旅行證件。根據適用法律，未成年的選手可能需與父母或法定監護人一起旅行。家長或監護人將自行負責安排旅程和相關費用。

7.2. 戰隊隨行人員

比賽當日的戰隊隨行人員（即所有非先發或後備隊員的人士），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。只有戰隊的主教練可以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 賽事中使用之任何比賽手持設備周圍的區域。在 LAN 賽事期間，只有參賽戰隊中的先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序需要遵守：

- 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，但必須在登入比賽大廳階段前離開，直到比賽結束後才能返回。
- 7.3.2. 電子設備。** 不可攜帶電子設備（包括手機和平板電腦，但 Club Open 官方提供的設備除外）進入比賽區域。
- 7.3.3. 食品與飲料限制。** 不可攜帶食品進入比賽區域，惟 Club Open 官方提供的飲料除外。
- 7.3.4. 熱身區域。** 賽前熱身區將配備賽事主辦單位指定的手持設備，專供選手在正式比賽開始前練習。熱身區僅供戰隊隊員和主教練使用，賽事主辦單位得自行決定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，勸導粉絲在觀賽時保持成熟理智。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場地。如戰隊或隊員因自身原因不能按時到達，需接受賽事主辦單位的紀律處分。

8. 贊助商

8.1. 禁用贊助商

賽事主辦單位鼓勵戰隊及其隊員積極尋找贊助商。然而，為了保證 Club Open 的公平公正以及 PUBG MOBILE 和 Proxima 的聲譽，無論是戰隊還是其隊員都不可與任何被 Proxima 或賽事主辦單位列為提供禁用產品或服務的個人或實體，締結任何贊助、背書、廣告或相關協議。賽事主辦單位將提供禁用產品或服務類別的名單（以下稱「禁用名單」），該名單可能隨時更新。選手不可為禁用名單上列出的產品與服務背書，或與其有任何商業往來。在網上直播 PUBG MOBILE 時不可出現任何這些產品或服務，在有直播的線上比賽或 LAN 賽事中，選手不可穿著任何與這些產品或服務有關的服裝。

8.2. 初版禁用名單

初版禁用名單可能隨時更新，其中包括：毒品和吸毒用具、菸草產品、賭博和賭場、酒精、色情，以及任何推廣遊戲內開掛、代打、鑽漏洞、外皮賭博或刷遊戲幣的業務；適用法律禁止的任何產品或服務、騰訊或其關係企業的任何競爭對手、騰訊或其關係企業未發布的任何遊戲，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. 禁用名單的相關處理

Proxima 或賽事主辦單位可自行判斷、拒絕或終止選手的權利，禁止其在任何 PUBG MOBILE 直播上或附近，或是在任何線上比賽、LAN 賽事期間，在任何會於鏡頭前呈現的服裝上展示廣告或贊助。

8.4. 未經授權使用商標

本比賽或報名規則並未透過暗示、棄權、禁止翻供或其他方式，授予戰隊成員使用 PUBG MOBILE 名稱、或 Proxima 及其關係企業擁有或授權給 Proxima 及其關係企業的任何其他商標、商號或標誌的任何權利或許可。若戰隊成員未經授權使用 Proxima 及其關係企業所擁有，或授權給 Proxima 及其關係企業的商標、商號或標誌，都將視同違反比賽規則。戰隊成員在為任何產品或服務背書或贊助時，其方式不得使人認為該產品或服務已獲 Proxima、賽事主辦單位或其任何關係企業認可或批准。

8.5. Club Open 贊助商

選手必須在賽事營運商提出要求時，於所有 LAN 賽事和直播的線上比賽中，穿著印有 Club Open 贊助商標誌的夾克、運動衫、帽子和外套。

9. 行為準則

9.1. 一般準則

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 官方人員、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. 誠信比賽。所有的戰隊和隊員都必須在任何比賽中發揮最高水準，誠信比賽。

9.1.3. 處罰。若違反這些規則，將由賽事主辦單位自行決定予以處罰，詳細內容請見下文。所有關於違規行為的決定，均由賽事主辦單位和 Club Open 官方全權負責。

9.2. 禁止行為

下列是部分違規行為的例子，違規行為包括但不僅限於下述。

9.2.1. 勾結。嚴禁任何戰隊成員以任何形式進行勾結。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達成任何協議，約定在比賽中不盡全力，不以合理的競爭標準進行比賽，以便給予對方戰隊或隊員特定的優勢或利益。
- (B) 預先安排瓜分獎金及/或任何其他形式的報酬。
- (C) 因收受報酬或任何其他原因而刻意輸掉一場比賽，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。使用任何種類的作弊裝置或程式，或任何類似的作弊方法，如使用信號裝置、手勢、滑石粉、手機螢幕保護貼等，均屬作弊。

9.2.3. 鑽漏洞。禁止刻意利用遊戲中的 bug 來獲取優勢，其中包括利用所有未發覺預期作用，且違反 PUBG MOBILE 設計目的之功能，具體情況得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號或玩家代號進行遊戲，或引誘、誘導他人使用其他選手的帳號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、線上比賽、媒體採訪或任何與 Club Open 或 PUBG MOBILE 有關的交流活動中，使用任何具冒犯、侮辱、誹謗、中傷、損害他人名譽、淫穢、歧視、威脅、污穢或粗俗的言辭。戰隊成員不得發布、轉發、散播任何此類禁止內容。戰隊成員不得在社群媒體上、任何公開活動或任何 PUBG MOBILE 直播中使用此類言辭。本規則適用於英文和所有其他語言。此外，戰隊成員不得鼓勵大眾參與本規則禁止的任何活動。

- 9.2.6. **暴力。**戰隊成員應以禮貌尊重的態度解決分歧，而不是訴諸（身體上的或精神上的）暴力、威脅或恐嚇。嚴禁在 LAN 賽事中使用暴力，也不允許對任何比賽對手、粉絲或 Club Open 官方人員使用暴力。
- 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、分發或販售管制物品，如毒品或酒精，亦不得受此類管制物品的影響。嚴禁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，且只能用於治療該處方針對的情況，不得用於提高比賽成績。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 比賽結果（包括所有比賽和其組成部分）進行賭博，將會對 Club Open 的誠信度和大眾信心構成嚴重威脅。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）與大批賭徒往來，或向其他人傳遞可能影響其下注的資訊。
- 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，所有通訊設備必須在比賽開始前移離比賽區域。隊員在比賽區域內不得收發簡訊/電子郵件或使用社群媒體。比賽期間，隊員只可與自己的隊友交流。
- 9.2.11. **形象。**在所有公開比賽中，選手都不能遮住自己的臉。LAN 賽事期間不允許戴帽子和墨鏡。

9.3. 違反職業道德的行為

下列是一些違反職業道德之行為的例子，嚴禁一切違反職業道德的行為，包括但不僅限於下述。

- 9.3.1. **騷擾。**嚴禁任何騷擾行為。騷擾的定義是在一段時間內發生之有系統的、惡意和重複的行為，或單一惡劣事件，用意是孤立或排斥某人和/或貶低其尊嚴。
- 9.3.2. **性騷擾。**嚴禁任何性騷擾行為。性騷擾的定義是不受歡迎的性冒犯，並以被騷擾人是否認為此類行為令其反感或感到冒犯來界定。Club Open 官方對任何性威脅/脅迫或以性換取利益的承諾皆持零容忍態度。
- 9.3.3. **歧視和詆毀。**戰隊成員不得以輕蔑、歧視或貶低的言辭，針對種族、膚色、民族、原始國籍或社會背景、性別、語言、宗教、政治立場或其他任何立場、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，冒犯任何國家、個人或團體的尊嚴和完整性。
- 9.3.4. **消極言論。**參賽隊成員不得做出、發布、授權或發表任何具有偏見，或有損 Club Open 賽事主辦單位、騰訊及其關係企業，以及 PUBG MOBILE 最大利益的言論。
- 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揭露 Proxima 或賽事主辦單位提供有關 Club Open 的任何機密或專屬資訊。戰隊成員有義務對賽事

主辦單位提供的機密或專屬資訊保密。Proxima 和賽事主辦單位的「機密或專屬資訊」包括以口頭、書面或其他有形或無形的形式揭露，或由 Proxima 和賽事主辦單位以其他方式向戰隊成員提供與 PUBG MOBILE、Club Open 和其他比賽有關的所有資訊和資料，且鑒於資訊揭露時的事實背景和相關情況，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訊。保密資訊包括但不限於 PUBG MOBILE 更新的開發計畫和發布日期、用於 LAN 賽事的場地配置，以及其他將在線上比賽和 LAN 賽事中向粉絲「揭露」，因而需要提前保密的類似資訊。

- 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的法律。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職業道德、公共道德或不光彩的活動。
- 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之任何人士，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之人士）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、串謀操縱比賽，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嚴厲的處罰。如果戰隊成員被要求參與操縱比賽或以其他方式涉及比賽規則禁止的任何行為，該成員應立即向賽事主辦單位舉報此類情況。
- 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單和其他文件。如果沒有按照賽事主辦單位的標準完成文件，該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) 違反在 PUBG MOBILE 網站上發布的指導方針或政策，或 (c) 妨礙他人使用 PUBG MOBILE 的行為，此類行為皆違反本比賽規則。

9.4. 紀律處分及處罰

- 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之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。** 若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) 作廢比賽成績； (d) 作廢多場比賽成績； (e) 停賽；和 (f) 取消參賽資格並禁賽。

9.4.3. **重複違規。** 重複違規者將受到加倍處罰，最嚴重者可能包括取消參加 Club Open 的資格。

9.4.4. **最終裁決。** 除非另有明確規定，違反比賽規則的行為，無論是否故意，均應受到處罰。企圖違規的行為也將受到懲罰。賽事主辦單位對相應紀律處分的裁決將是終局決定且有約束力。

10. 姓名和肖像的使用

10.1. 戰隊成員對相關權利的授予

各戰隊成員在此授權騰訊、Proxima、賽事主辦單位及各自關係企業，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授予 Proxima 和賽事主辦單位免版稅、已全額付清的全球權利和許可（包括再授權的權利），使其可以在所有現在與未來的、與（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行銷和推廣；（c）PUBG MOBILE 的行銷和推廣有關的媒體中，複製、展示、發布、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、照片、肖像、形象、遊戲頭像、聲音、視訊、遊戲角色、遊戲統計資料和履歷資料，並創作上述內容的衍生作品。

10.2. PUBG MOBILE 的直播權

各戰隊成員不可撤銷地承認並同意，比賽及其任何部分的直播以及影音記錄均屬於 Proxima 或其授權人所有。即使戰隊成員出現在任何比賽的直播或影音記錄中，也不代表該戰隊成員擁有相關直播或影音記錄的所有權。

10.3. 意見回饋

戰隊成員可不時就 Club Open 及其中某場比賽，或 PUBG MOBILE 的營運或改良向 Proxima 或賽事主辦單位提供建議、意見或其他意見回饋（以下統稱「意見回饋」）。各戰隊成員同意所有意見回饋應該且需是完全自願提交。即使提交人將意見回饋內容視為機密，在沒有個別書面協議的情況下，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 在收到意見回饋後簽訂個別書面協議，否則 Proxima 得免費使用、揭露、複製、授權或以其他方式散布並利用其認為合適的意見回饋，且完全不受智慧財產權或其他原因之任何形式的限制。

11. 責任限制

11.1. 無懲罰性損害賠償

在適用法律所允許的最大範圍內，Proxima、賽事主辦單位和各自的關係企業及授權人（以下統稱「Proxima 相關單位」），將不會承擔任何比賽和報名規則、Club Open、任何相關比賽或 PUBG MOBILE、或因 PUBG MOBILE 延遲或無法正常運作而引起的任何利潤損失或任何間接、附帶、衍生、特殊或懲罰性賠償，即使過失在 Proxima 相關單位，或 Proxima 已被告知可能會造成此類損失亦然。

11.2. 賠償責任上限

在適用法律所允許的最大範圍內，由比賽和報名規則、Club Open、相關比賽或 PUBG MOBILE 所引起，或與上述相關損失之累計賠償總額，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。多項索賠不會提高這一限制。即使任何救濟無法給予足夠的賠償，此類關於損害賠償的金額上限和除外責任依然適用。除第 11.2 節中明確規定的責任以外，Proxima 恕不承擔、也不授權賽事主辦單位或任何其他個人或實體代表 Proxima 承擔任何責任。

12. 紛爭解決

12.1. 適用法律

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

12.2. 特定決定之終局效力

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，均由賽事主辦單位決定，或依賽事主辦單位的意願由 Club Open 官方決定。賽事主辦單位和/或 Club Open 官方的決定為終局決定，且具有約束力，不得成為任何請求金錢損害賠償或其他法律賠償的理由。

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有效之香港國際仲裁中心《機構仲裁規則》進行仲裁（以下稱「仲裁規則」）。仲裁法庭由一名按照仲裁規則指定的仲裁員組成，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，得認定為任何具管轄權法院之判決。

12.4. 救濟

儘管有上述規定，隊員同意 Proxima 或賽事主辦單位在必要時，於具管轄權的法院對其展開和提出任何訴訟或法律程序，以獲得對該隊員的禁制令或其他衡平法上的救濟。若賽事主辦單位或 Proxima 違反本比賽和報名規則中的任一規定，如有損害賠償，應當限於戰隊成員應得的法律賠償。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、直播或發布任何影音記錄。騰訊及其關係企業或集團公司均與任何戰隊或戰隊成員之間，無任何信託關係或義務。任何戰隊或戰隊成員無權依本比賽及報名規則，向騰訊及其關係企業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

若有任何有關 Club Open 或 PUBG MOBILE 之事項，未包含在本比賽規則或報名規則內，應以賽事主辦單位之詮釋為依據，賽事主辦單位得隨時以比賽及報名規則之更新或解釋的形式，向戰隊提供此類內容。

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以利參賽。根據 Proxima 在該地區的隱私權政策，Proxima 將收集、保存和使用隊員的個人資訊。玩家在遊玩 PUBG MOBILE 時必須遵守其所在地區現行的使用條款/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、賦予或保留 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，除非規則條款另有明確規定，否則 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，該判斷會同時把 Proxima 和賽事主辦單位的最大利益，以及 Club Open、PUBG MOBILE 和 Proxima 及賽事主辦單位關係企業和集團公司之業務和活動的短期與長期利益納入考量範圍。若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，且無合理解釋，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 會將報名規則翻譯成本地所用語言。如英文版本與譯文在解釋上有所抵觸，應以英文版本為準。

13.5. 抵觸

若本比賽規則與報名規則在解釋上有所抵觸，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之香港國際仲裁中心《機構仲裁規則》。

「**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人員、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**」指公開的線上地區比賽，用來遴選進入秋季常規賽的戰隊。

「**意見回饋**」指建議、意見以及其他意見回饋。

「**玩家代號**」指選手的玩家代號或遊戲內的暱稱。

「**全球總決賽**」指來自各個地區頂尖戰隊之間的現場、面對面比賽，將根據地區決賽中的排名進行賽季分組。

「**小組賽**」指獲選拔參與地區賽季常規賽之隊伍間的線上比賽。

「**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 或賽事主辦單位策劃與 Club Open 和/或 PUBG MOBILE 行銷推廣有關之媒體採訪、新聞發布會、直播、贊助商活動、照片或影片拍攝、慈善活動、網路廣播、播客、訪談以及其他媒體活動。

「**線上賽事**」指所有線上比賽（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 相關單位**」指 Proxima、賽事主辦單位或其他各自的關係企業和授權人。

「**PUBG MOBILE**」指**手機遊戲**「*PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*」。

「**禁用名單**」指禁止之產品或服務類型的名單。

「**地區**」指參賽隊伍參加由本比賽規則規定或由 Club Open 官方決定之線上比賽的區域。

「**地區總決賽**」指地區準決賽中排名最前之隊伍間的線上比賽。

「**地區準決賽**」指在地區團體賽之後進行的線上比賽。

「**報名規則**」指 PUBG MOBILE Club Open 電競報名程序及規則，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分階段比賽，並為期三個月，包括（a）小組賽、（b）地區準決賽和（c）地區總決賽。

「**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）在常規賽季結束後進行的全球總決賽。

「**先發隊員**」指戰隊先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。

「**戰隊隊長**」指填寫線上報名流程時經委任為隊長的隊員。

「**戰隊成員**」指每支戰隊的隊員、經理、教練或其他代表。

「**比賽**」指所有俱樂部公開海選賽、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。

* * *