



PUBG MOBILE Club Open

比赛规则

（2019 年第 1.1 版）

目录

1.	接受比赛规则.....	2
1.1.	接受规则.....	2
1.2.	比赛规则变更.....	2
1.3.	比赛规则执行.....	2
2.	战队队员.....	2
2.1.	参赛资格.....	2
2.2.	腾讯、 Krafton 或赛事主办方员工不可参赛	3
2.3.	队员名.....	3
2.4.	注册.....	3
2.5.	比赛相关活动.....	4
3.	战队.....	4
3.1.	阵容要求.....	4
3.2.	阵容提交.....	4
3.3.	战队名与战队标志.....	5
3.4.	战队所有权.....	5
4.	结构和日程.....	5
4.1.	总览与地区.....	5
4.2.	赛季.....	6
4.3.	计分系统.....	7
5.	比赛设置与流程.....	8
5.1.	常规赛前设置.....	8
5.2.	比赛设置及规则.....	9
5.3.	赛后流程.....	10
6.	选手设备与服装.....	10
6.1.	支持设备.....	10
6.2.	官方提供设备（仅限 LAN 赛事）	10
6.3.	更换官方提供设备（仅限 LAN 赛事）	11
6.4.	设备使用限制（仅限 LAN 赛事）	11
6.5.	设备干涉（仅限 LAN 赛事）	11
6.6.	服装.....	11

7.	LAN 赛事活动差旅，战队随行人员及比赛区域	12
7.1.	差旅与费用.....	12
7.2.	战队随行人员.....	12
7.3.	比赛区域.....	12
8.	赞助商.....	13
8.1.	违规赞助商.....	13
8.2.	初版违规名单.....	13
8.3.	违规名单的相关处理.....	13
8.4.	未经授权使用商标.....	13
8.5.	Club Open 赞助商	13
9.	行为准则.....	14
9.1.	常规准则.....	14
9.2.	违规行为.....	14
9.3.	违反职业道德的行为.....	15
9.4.	纪律处分及处罚.....	16
10.	姓名和肖像的使用.....	17
10.1.	战队成员对相关权利的授予.....	17
10.2.	PUBG MOBILE 的直播权.....	17
10.3.	反馈.....	17
11.	责任范围.....	17
11.1.	无惩罚性损害赔偿金.....	17
11.2.	责任上限.....	18
12.	纠纷调解.....	18
12.1.	适用法律.....	18
12.2.	决定的终局性.....	18
12.3.	仲裁.....	18
12.4.	法律救济 Remedies.....	18
13.	一般条款.....	18
13.1.	赛事主办方的解释权.....	18
13.2.	附加条款.....	19
13.3.	商业判断.....	19

13.4.	语言.....	19
13.5.	冲突.....	19
14.	术语表.....	19

背景与目的

Proxima Beta Pte. Limited（以下简称“**Proxima**”）拥有游戏 PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile（以下简称“**PUBG MOBILE**”）在全球（除韩国和日本外）的发行权，并创建了 PUBG MOBILE Club Open（以下简称“**Club Open**”）作为 PUBG MOBILE 电竞的官方比赛平台。Club Open 将提供电子竞技的平台，让全世界最高水准的 PUBG MOBILE 玩家可以一展身手。

本 PUBG MOBILE Club Open 比赛规则（以下简称“**比赛规则**”）制定了适用于所有 PUBG MOBILE Club Open 比赛的一般规则。包括队员资格管理、比赛结构、比分结构、奖品和参赛选手行为准则。

本比赛规则适用于所有根据电竞注册手续和规则（以下简称“注册规则”）进行了 Club Open 注册的战队（以下简称“战队”）以及战队的队员、经理、教练和其他代表（统称“战队成员”）。俱乐部将通过多种机制选拔参赛队伍。大多数战队的参赛资格将由比赛规则中提到的公开在线资格赛中的排名来决定。战队若符合由 Proxima 制定并管理的其他标准，也有可能被选中参赛。

这些比赛规则适用于在线资格赛、赛季常规赛和季后赛，包括全球总决赛，以及任何其他 Club Open 相关的比赛、游戏或活动。（以下统称“**比赛**”）

在参加任何比赛之前，所有战队成员都必须阅读、理解并同意这些比赛和注册规则。这些比赛和注册规则构成了战队成员与 Proxima 之间的契约关系。**如果你不接受注册与比赛规则，并未在参赛期间遵守这些规则，你将失去参加 Club Open 的资格。**

1. 接受比赛规则

1.1. 接受规则

所有战队成员必须接受本比赛规则，才能参加 Club Open。战队成员如按照注册规则进行 Club Open 注册，或参加任何相关比赛即被视为已经接受本比赛规则。

1.2. 比赛规则变更

由于电子竞技和手机游戏的变化日新月异，本比赛规则必须定期更新或补充，以适应行业的发展、电竞商业模式的变化以及 PUBG MOBILE 的更新。与此同时，Proxima 将不时更新、修订或补充本比赛规则，并通过在线发帖、教学视频、电子邮件或文本来解释或应用这些规则，为战队成员提供参考与指导。本比赛规则的任何重大变更，均将通过在线报名过程中提交的电子邮件地址发送给战队队长。队长将负责向其他战队成员提供与本比赛规则相关的最新信息，以及与官方的相关沟通内容。参加 Club Open 意味着战队成员接受规则变更、说明和指导。

1.3. 比赛规则执行

Proxima 聘请了第三方赛事主办方（以下简称“赛事主办方”）来运营一些特定的 Club Open 赛事。赛事主办方将作为官方组织者负责为每场比赛提供裁判员和管理人员（以下简称“Club Open 官方”），并确保注册和比赛规则得到有效执行。

2. 战队队员

2.1. 参赛资格

2.1.1. 队员年龄。 为了获取参赛资格，选手必须在开赛前达到其居住国的法定成年年龄，且必须符合玩家下载 PUBG Mobile 的 app 商店为该游戏设定的年龄分级要求。如果选手尚未达以上年龄要求，但在海选赛开始前已经超过 16 岁（即在出生后至少活了 16 个日历年），只要符合比赛和注册规则中的其他标准，且父母或法定监护人代其阅读并接受注册和比赛规则，同意该选手参加比赛，并填写赛事主办方提供的家长同意书，他们仍可以参加比赛。

2.1.2. 排名要求。 Club Open 开放注册时，战队中的所有队员必须达到在任意模式（第三人称模式或第一人称模式）中的 PUBG “白金”或以上段位。

2.1.3. 地区要求。 Club Open 的最高潮将是国际赛事（“全球总决赛”），来自不同地区的战队将争夺世界冠军的头衔。每个地区的顶尖战队及一支外卡战队，将参加全球总决赛。为了保证参加全球比赛的战队的地域性，强调对粉丝以及赞助商而言都非常重要的地区认同感，每支战队在 Club Open 期间必须始终有至少三名队员是其战队所属地区的居民。

(A) **战队所属地区。**战队的所属地区由队长在注册时确定，未经 Club Open 官方事先书面批准，不得在 Club Open 期间的任何时候更改。

- (B) **居民定义。** 如果一名队员是该地区某司法管辖区的合法永久居民，则该队员被视为该地区“居民”。
- (C) **居住证明。** 所有队员在参加任何现场的、面对面的比赛（“LAN 赛事”）之前，应提供如下居住证明，以证实其居民身份。Club Open 官方有权要求提供法律证明，以核实队员的年龄、居住地或是否符合注册或比赛规则中的其他资格要求。
- (D) **居民身份证件。** 为了被 Club Open 官方认证为居民，队员必须提供由当地政府出具的有效身份证明文件（如驾照、护照、身份证），或有效居留签证（例如工作签证、运动员签证或学生签证），以证明其在当地的合法永久居留权。有资格参加全球总决赛的队伍将被要求提供护照信息，以方便安排参加全球总决赛的行程。
- (E) **单一居留权。** 队员在任何时间点只能是一个地区的居民。在多个地区具有合法永久居民身份的选手不能同时居住在两个地区。一旦一名队员宣布他们的所属地区，该队员只能在 Club Open 官方事先批准的情况下转换地区。如果一名队员在 Club Open 赛季期间成为另一司法管辖区的合法永久居民，Club Open 将只从全球总决赛第一场比赛之日起承认该队员的新居住地。
- (F) **违反居住地要求。** 每支战队都有责任确保其队员符合相应的居住地要求，并确保战队中有足够的队员是当地居民。如果队员（或其父母、监护人）提供虚假、具误导性或不完整的信息，导致对该队员的居住地进行了错误分类，则该战队和队员均违反了注册规则。如有违反，战队及/或队员将会受到注册比赛规则所述的相应处分。

2.2. 腾讯、 Krafton 或赛事主办方员工不可参赛

在 Club Open 赛季期间任何时段内，战队成员中皆不得有腾讯、Proxima、Krafton, Inc.（原蓝洞公司）、赛事主办方或任何关联公司的员工。

2.3. 队员名

队员的玩家代号或游戏昵称（统称为“玩家代号”）必须由队员的战队名（也可为战队名缩写或其他可以代表战队名的关键字）与队员名组成，格式应为“战队名+队员名”。例如，“All Stars”战队中名为“Lucky”的队员的玩家代号将可能是“ASLucky”。玩家代号将在注册时决定，未经 Club Open 官方事先书面批准，不得在 Club Open 期间的任何时间更改。玩家代号不得包含任何具有攻击性、侮辱性或中伤他人的语言。未经赛事主办方事先书面批准，玩家代号不得包括公司名称（全称或名称中的一部分），也不可使用 Proxima、PUBG MOBILE 或任何第三方商标或其他知识产权。如需此类批准，队员需向赛事主办方提供能令赛事主办方认可的许可协议、赞助协议或其他书面证明，以证实该队员已获得相关授权许可。尽管赛事主办方可能批准使用，在队员名或玩家代号中使用公司名称或第三方知识产权的全部风险和责任仍均由队员承担。Club Open 官方保留否决任何队员选择的玩家代号的权力，并有权要求队员重新选择一个符合比赛规则的玩家代号。

2.4. 注册

所有队员必须遵守注册规则才有资格参加任何比赛。所有队员必须作为团队和队友一起通过[\[pubgmobile.com/esports\]](http://pubgmobile.com/esports)进行 Club Open 的注册。注册后,战队可以在 PUBG MOBILE 上参加 Crew Challenge,从而获得参加 Club Open 春季赛的资格。对于秋季赛,战队可以参加单独的秋季资格赛,以取得参与 Club Open 的资格。未经[\[pubgmobile.com/esports\]](http://pubgmobile.com/esports)报名参加 Crew Challenge 或秋季资格赛的战队不得参加 Club Open。在 Club Open 中,一名队员不得代表多支战队参赛。Club Open 的注册时间为 2019 年 3 月 8 日至 2019 年 3 月 18 日。

2.5. 比赛相关活动

在不过度干扰选手准备与参与比赛的情况下,赛事主办方和 Proxima 有权要求战队队员配合开展各种与 Club Open 和/或 PUBG MOBILE 的营销推广有关的媒体采访、新闻发布会、直播、赞助商活动、照片或视频拍摄、慈善活动、网络广播、播客、访谈以及其他媒体活动(统称“媒体活动”)。队员往返媒体活动的合理费用由赛事主办方或 Proxima 承担。如队员或战队不配合,或不积极参与安排的媒体活动,赛事主办方有权对其进行处罚或取消其参赛资格。

3. 战队

3.1. 阵容要求

3.1.1. 首发队员与替补队员。每支战队必须在 Club Open 期间,保证首发阵容由四名队员组成(统称“首发队员”)。战队可以选择增加一名替补队员(统称“替补队员”)。Club Open 官方有权取消任何不符合人数要求的战队的参赛资格。强烈推荐各战队按最多参赛人数(五人)进行注册。

3.1.2. 最低参赛人数要求。所有首发队员,以及任何替代首发队员的替补队员,必须有资格参加所有比赛。在 Club Open 期间,战队必须一直符合最低参赛人数的要求。如果战队队员在任何时候少于四人,该战队将被取消资格或受到其他处罚,除非 Club Open 官方经全权决定,允许该战队队员少于最低参赛人数要求。

3.1.1. 队长。每支战队在进行在线注册时,必须指定一名队员作为战队队长(以下简称“队长”)。队长将负责与 Club Open 官方的所有沟通。队长与 Club Open 官方的交流,将代表战队的集体意愿。队长必须是现役队员。未经 Club Open 官方提前书面许可,战队不得在比赛期间更换队长。

3.2. 阵容提交

3.2.1. 战队注册。在 Club Open 前,每支战队必须使用 Proxima 提供的在线工具为所有战队队员进行注册(包括所有首发队员和替补队员)。在未经 Club Open 官方事先批准的情况下,注册后的战队阵容不得更改(包括因疾病、签证等原因导致的变更)。

3.2.2. 替补队员与其他阵容变更。替补队员只能在两场比赛之间替换首发队员。在线比赛中,队员可在比赛之间的任何时间被替换。在 LAN 赛事中,所有队员变更必须在前一场比赛结束后五分钟之内提交给 Club Open 官方,才可对下一场比赛中的参赛队员进行替换。在 LAN 赛事中,当天第一场比赛的换人要求必须在前一天晚上 11 点 59 分之前提交给 Club Open 官方。Club Open 官方有权基于注册和比赛的规则,

批准或拒绝战队增减队员的要求。如果队员变更尚未公开宣布，Club Open 官方也有权通知任何即将举行的比赛的参赛者关于已提交的队员变更请求的细节。

3.3. 战队名与战队标志

战队名称将在注册时选定，未经 Club Open 官员事先书面批准，不得在任何时候更改。战队名称必须独一无二，不可雷同重复。参赛战队的名称或 Logo 不得含有任何具有攻击性、侮辱性或中伤他人的文字或语言。未经赛事主办方事先书面批准，战队名或 Logo 不得包括公司名称（全称或名称中的一部分），也不可使用 Proxima、PUBG MOBILE 或任何第三方商标或其他知识产权。如需此类批准，战队需向赛事主办方提供能令赛事主办方认可的许可协议、赞助协议或其他书面证明，以证实该战队已获得相关授权许可。尽管赛事主办方可能批准使用，在战队名中使用公司名称或第三方知识产权的全部风险和责任仍均由战队承担。Club Open 官方保留否决任何战队名或 Logo 的权利，并有权要求战队重新选择一个符合比赛规则的战队名或 Logo。

3.4. 战队所有权

为了保证 Club Open 的公正性，以下规则适用于任何拥有、经营、控制或与战队有利益关系的个人或团体。个人或团体不能在同一战区直接或间接拥有或经营多个战队，在所有战区可至多经营三个战队。个人或团体不能直接或间接地在统一战区参与多个战队的融资、运营、营销或管理，在所有战区可至多经营三个战队。在 Club Open 的多个地区，任何两支战队不得以同一品牌或战队名称运营，也不得以同一品牌或战队名称的变体运营。任何两方拥有、经营、控制或和任何战队有利益关系的个人或团体，在 Club Open 的结果可以间接或直接使双方受益的情况下，皆不可产生商业或财务上的关联。如有例外于本规则的任何情况皆要求事先获得 Proxima 的书面批准。

4. 结构和日程

4.1. 总览与地区

4.1.1. 总览。每支战队将与所在地区的其他战队竞争参与 Club Open 的席位。Club Open 分为春季和秋季两个部分，每个阶段包括公开资格赛、常规赛季和全球总决赛。战队将通过各种机制获得参与 Club Open 春季或秋季比赛的资格。在 Crew Challenge 当中的排位将决定战队是否能够获得参与 Club Open 春季常规赛的资格。大多数战队将会根据在单独的秋季资格赛中的排位，来获得参与俱乐部秋季常规赛的资格。战队也可以通过 Proxima 的特别邀请被选中参加这两部分比赛的团体赛阶段，任何符合由 Proxima 制定并管理的标准的战队都有可能获邀。

4.1.2. 地区。国际比赛的地区划分如下所示。根据以下所列的名额，每个地区的顶尖战队将被邀请参加全球总决赛。有资格参赛的国家和司法管辖区以及全球总决赛参赛名额的最终决定权属于 Club Open 官方。

北美（2 支战队）

中国（2 支战队）

南美（1 支战队）	韩国（1 支战队）
欧洲（2 支战队）	日本（1 支战队）
中东（1 支战队）	东南亚（3 支战队）
南亚（2 支战队）	外卡地区（1 支战队）

4.2. 赛季

4.2.1. 资格赛

- (A) **春季赛 - Crew Challenge。**注册后，战队可参加 2019 年 3 月 22 日开始的 Crew Challenge，以获取参加 Club Open 春季赛的资格。战队的表现取决于该队在 Crew Challenge 资格赛 12 场比赛中（更新为 12 场）分数最高的 8 场的累计得分，该得分将决定战队能否获邀参加 Club Open 春季赛。在 Crew Challenge 资格赛中，参与比赛少于 8 场的战队的成绩将根据实际比赛次数计算。在每局 PUBG MOBILE 公开赛比赛中，除一支战队能获得最终的胜利外，其余参赛战队均将被淘汰或取消参赛资格。在 Crew Challenge 的最后，来自每个地区的成绩最优战队将被邀请参加春季常规赛。Club Open 官方将公布所有地区的参赛战队名单，并在春季赛前一周通知各战队队长。未按照本比赛及注册规则注册参加挑战赛的战队，将不具备参加 Club Open 的资格。
- (B) **秋季赛 - 秋季资格赛。**注册后，战队可参加在线资格赛（“秋季资格赛”），以获取参加 Club Open 秋季赛的资格。在秋季资格赛结束时，来自每个地区的成绩最优战队将被邀请参加秋季常规赛。Club Open 官方将公布所有地区的参赛战队名单，并在秋季赛事开始前一周通知各战队队长。未按照本比赛及注册规则注册参加秋季资格赛的战队，将不具备参加 Club Open 的资格。

4.2.2. 常规赛季。在春季和秋季的常规赛中，32 支战队将在比赛（“赛季常规赛”）中与来自该地区的其他战队竞争。赛季常规赛中，每局将有总共 16 支战队参赛。赛季常规赛一般在赛季的每周五、周六和周日进行。完整的日程和常规赛赛程将在 [pubgmobile.com/esports] 上发布。春秋的常规赛季分为三个阶段：小组赛、地区半决赛阶段和地区总决赛。

- (A) **小组赛。**在小组赛阶段，32 支 Club Open 参赛战队将参加 12 局比赛。小组赛累计得分排名前 24 位的战队将晋级地区半决赛。
- (B) **地区半决赛。**在地区半决赛阶段，每支战队将打满 16 局比赛。地区半决赛累计得分排名前 16 位的战队将晋级地区总决赛。
- (C) **地区总决赛。**在地区总决赛阶段，每支战队将打满[8 至 12]局比赛以角逐地区冠军。每个地区的地区总决赛有可能是在线比赛或者 LAN 赛事，具体将由 Proxima 或大赛主办方决定。

4.2.3. 全球总决赛。在春季常规赛和秋季常规赛结束后，来自每个地区的顶级战队（基于地区总决赛的排名）将被邀请参加全球总决赛。两个赛季（春季和秋季）都有一个

全球总决赛。全球总决赛将是 LAN 赛事，来自所有地区的 16 支战队将在比赛中角逐世界冠军。

4.2.4. 重要日期**

注册：3 月 8 日至 3 月 18 日

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

春季赛小组赛阶段：4 月 26 日至 5 月 5 日

春季赛地区半决赛：5 月 20 日至 7 月 14 日

春季赛地区总决赛：5 月[13]日至 6 月 [7]日

春季赛全球总决赛：7 月 15 日至 7 月 21 日

** 上述日期可由 Proxima 或赛事主办方自行决定更新。战队成员应经常检查本章節以获取最新的更新。秋季赛的重要日期将在 [\[pubgmobile.com/esports\]](http://pubgmobile.com/esports)上公布。

4.3. 计分系统

4.3.1. 计分。每局比赛的得分将基于每支战队的最终击杀数和在该局游戏中的最终排名来计算，具体见下。

计分系统**

1 次击杀 = 1 分

游戏终局时排名分数

<u>排名</u>	<u>分数</u>	<u>排名</u>	<u>分数</u>
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

** 请注意，本比赛规则中的该计分系统不适用于 Crew Challenge，Crew Challenge 有单独的计分系统。计分系统可由 Proxima 或赛事主办方自行决定更新。战队成员应经常检查本章節以获取最新的更新。

- 4.3.2. 平局。**在 Club Open 期间，两支战队之间是否达成平局将按（a）所有比赛中的总击杀数，（b）按总分数算出的最佳表现比赛，（c）按总击杀数算出的最佳表现比赛（d）最后一场比赛的总击杀数，以及（e）最后一场比赛中的排名为顺序来比较决定。
- 4.3.3. 获奖。**在赛中或赛后，胜利的战队和个人将有可能获得奖励。每个被宣布为获奖者的队员只有在满足以下条件时才能成为官方承认的获奖者（a）队员在适用法律下有资格获奖，（b）该队员提供（也可由父母或法定监护人提供）Proxima 要求的资格证明、免责书，和/或任何其他所需文件。若未能签署并上交所有领奖所需文件给赛事主办方或 Club Open 官方，将可能被视为放弃领奖资格。如未能在比赛结束后的合理时间内领取奖品，将可能被视为放弃领奖资格。

5. 比赛设置与流程

5.1. 常规赛前设置

- 5.1.1. 游戏版本。**赛事主办方将决定比赛时使用的 PUBG MOBILE 游戏版本。
- 5.1.2. 选手账号。**选手将在在线比赛中使用他们自己的账号和玩家代号。LAN 赛事中，所有参赛队员的账号和玩家代号将由赛事主办方提供。
- 5.1.3. 比赛大厅。**除资格赛外，所有比赛将在赛事主办方设置的比赛大厅举行。在比赛开始前，战队队长将会收到官方比赛账号的通知，官方将以该账号创建比赛用的比赛大厅。
- 5.1.4. 比赛开始。**当每支战队的所有队员都登陆官方比赛大厅后，Club Open 官方将要求队长确认战队已经准备好开始比赛。一旦队长确认准备就绪，Club Open 官方将通知开始比赛。
- 5.1.5. 比赛开始的及时性。**预计所有比赛将在预定时间开始。任何因队员准备不足而造成的延误，将由 Club Open 官方进行评估。对迟到和拖延行为的处罚将由赛事主办方自行决定。
- 5.1.6. LAN 赛事的具体设置规则**
- (A) **抵达场馆。**参与 LAN 赛事战队的正式队员阵容必须在不晚于主办方要求的时间内，抵达比赛场馆。
 - (B) **设置时间。**在比赛开始前，队员将被给予充足的时间进行准备。一旦进入比赛区域，则视为已开始设置准备。一旦开始设置，未经 Club Open 官方的正式许可，战队队员不可离开比赛区域。设置阶段由以下部分组成（1）确认所有 Club Open 提供的设备没有质量问题；（2）外设连接与校准；（3）确保语音聊天系统功能正常；（4）调整游戏内设置和（5）游戏内热身。

- (C) **技术支持。**Club Open 官方将在设置阶段提供技术支持，以帮助解决任何设置过程中可能出现的问题。

5.2. 比赛设置及规则

5.2.1. 常规/比赛设置

地图：绝地岛、激情沙漠、 热情雨林和威寒狄

游戏模式：第三人称视角

战队参赛人数：4 名选手

阵容规模：5 名队员（包括 4 名首发队员和最多 1 名替补）

每局比赛中的参赛战队数：16

赛事主办方有权在赛事开始前自行决定随时更改比赛或选手设置要求。

- 5.2.2. **设备设置。**手持设备必须使用赛事主办方在赛前指定的设置。比赛期间，未经 Club Open 官方许可，队员不得对设备的帧数、游戏声音或内部通信系统的音量进行任何调整。

5.2.3. 终止比赛

- (A) **暂停。**比赛中不得以任何理由暂停。

- (B) **技术故障或紧急情况。**选手应根据赛事主办方的要求重启比赛。在下列情况下，赛事主办方可以重启比赛。

a. 水灾、火灾、战争、恐怖活动、停电或其他影响 LAN 赛事的灾害。

b. 裁判员认为 LAN 赛事的环境可能会对比赛结果产生不利影响。

c. 技术故障或选手降落在战场后 90 秒内断开连接(不包括

由于玩家的错误或失误而导致的故障和断连)。

d. 游戏无法加载。

e. 选手降落在战场上后 90 秒之内无法移动。

f. 在飞机启程前，选手未能加入比赛。

g. 选手在没有乘飞机并且伞降的情况下，直接从战场上加入比赛。

特殊情况的解决办法。尽管有上述规定，如果在例如网络或硬件故障（包括断网或手机卡顿）或严重游戏 bug 影响一名或多名队员的极端情况下，比赛主办方将根据当时的状况判断如何继续。而在某些特殊情况下，即使一名或多名队员面临极端情况或严重 bug 这种一般会导致比赛重启的情形，即便受影响的选手没有任何过错，比赛也将继续进行。在决定继续比赛或重启比赛时，Club Open 官方将采取最佳判断，并将会把比赛时间进度，以及队员是否在报告问题时出现了延误等因素纳入考量。选手如提交虚假或误导性问题报告，将被取消参赛资格。

在队员因任何理由无法参加比赛（即使选手本人在无法参赛这件事上没有任何责任和过失），而 Club Open 官方决定不重启比赛的情况下，比赛将会正常进行，受影响的战队将在缺少无法参赛的队员的情况下继续比赛。断开连接、面临极端情况或严重 bug 的选手如能重新加入正在进行的比赛，将被允许继续参赛。

5.2.4. 直播。在赛事主办方事先书面允许的情况下，参赛选手可以直播在线比赛。选手直播必须至少有 5 分钟的延迟。LAN 赛事严禁直播。

5.3. 赛后流程

5.3.1. 结果。Club Open 官方将确认并记录所有比赛的结果和分数情况。

5.3.2. 技术笔记。每场比赛结束后，战队队员将与 Club Open 官方确认所有技术问题。

5.3.3. 休息时间。如赛事主办方认为有必要或需要在比赛之间休息，Club Open 官方将通知战队队长休息时间，并在休息时间结束后立即开始下一场比赛。

6. 选手设备与服装

6.1. 支持设备

战队队员只能通过手机参加比赛（包括在线比赛和 LAN 赛事）。不得在平板电脑、个人电脑、游戏机、笔记本电脑或任何其他非手持设备上比赛。不得在不属于手持设备的 PC 或其他设备上使用模拟器进行比赛。参加在线比赛的选手只能使用 Android 或 iOS 操作系统的设备。在 LAN 赛事中，官方将为选手提供支持设备和软件。

6.2. 官方提供设备（仅限 LAN 赛事）

6.2.1. 官方提供设备。赛事主办方将为所有官方 LAN 赛事提供（A）手持设备，（B）头戴式耳机和/或耳塞式耳机和/或麦克风和（C）一张桌子和一把椅子，所有选手均应使用以下类别的设备：在参加 LAN 赛事时，选手必须使用未经改装的 Club Open 提供的设备。在参加 LAN 赛事时，选手不得使用非 Club Open 官方提供或批准的任何硬件或软件（包括滑石粉、手机屏幕保护贴等）。未经 Club Open 官方许可擅自改装 Club Open 设备或使用非 Club Open 官方提供或批准的硬件或软件的，一概视为作弊。

6.2.2. 语音聊天。在 LAN 赛事中，战队队员之间的语音聊天只能通过 Club Open 官方提供的耳机使用的本地通信系统进行。不允许使用第三方语音聊天软件，除非在特殊情况下，Club Open 官方认为需要对语音聊天系统进行更改。Club Open 官方可以自行监控战队的音频。

6.2.3. 社交媒体与沟通。禁止使用 Club Open 官方提供的手持设备在任何社交媒体或网站上查看或发布信息。Club Open 官方提供的手持设备可以用于启动 PUBG MOBILE 进行比赛，除此之外不可用于任何 Club Open 官方未明确授权的其他目的。

6.2.4. 固定手持设备。比赛正式开始前，每台手持设备应固定在支架上，插好连接线。选手不可在任何情况下断开连接线，除非 Club Open 官方需要测试手持设备。

6.3. 更换官方提供设备（仅限 LAN 赛事）

如果在 LAN 赛事中出现硬件、软件或其他技术问题，选手可以要求 Club Open 官方对提供的设备进行技术审查。Club Open 官方将根据需要来诊断并排除问题，并可酌情要求更换任何设备或软件。

6.4. 设备使用限制（仅限 LAN 赛事）

选手对 Club Open 官方提供的设备的使用范围仅限于赛前软硬件测试和正常比赛。

6.5. 设备干涉（仅限 LAN 赛事）

比赛开始后，选手不得触摸或使用其他选手的设备。需要设备方面协助的选手应向 Club Open 官方寻求协助。

6.6. 服装

6.6.1. 需穿着正式队服。在所有面向公众的比赛中（包括 LAN 赛事和对公众直播的在线比赛），参赛队员应穿着正式队服（包括运动衫、外套和裤子）。赛事主办方有权禁止战队穿着与本比赛规则相冲突的服装，包括下文第 8 节中提到的赞助商限制。

6.6.2. 战队服装设计与要求

- (A) 队服需由各战队自行设计制作。
- (B) 战队 Logo 必须在队服正面显眼的位置。
- (C) 主要赞助商的 Logo 可以放在队服的正面和两侧，但 Logo 数量在过多的情况下可能会受到赛事主办方的限制。
- (D) 赛事主办方将审查并有权对所有队服提出修改建议。例如，赛事主办方将审查队服是否符合 Club Open 的最低审美标准；以及 Logo 的大小、位置和数量是否合适。

- (E) 选手必须穿长裤和不露脚趾的鞋子，在 LAN 赛事中裤子和鞋子的颜色必须一致。
- (F) 比赛开始前，赛事主办方将为选手提供 Club Open 主题服装。这些 Club Open 制服主要用于非比赛期间的采访和与 Club Open 相关的活动。此外，如参赛战队的队服不符合赛事主办方的相关设计要求，可在比赛期间临时穿着由 Club Open 提供的 Club Open 主题制服，该战队将被给予宽限期，用于修改队服设计。
- (G) 教练（如有）必须在任何比赛期间或以战队教练身份出席公开活动时穿着职业装。

6.6.3. 禁止参赛。赛事主办方有权禁止任何不遵守上述着装规定的队员加入或继续比赛。

7. LAN 赛事活动差旅，战队随行人员及比赛区域

7.1. 差旅与费用

获得参加 LAN 赛事资格的选手将可在合理范围内报销旅费、住宿费和伙食费，或获得用于支付这些费用的津贴。有资格参加 LAN 赛事的选手必须持有前往举办 LAN 赛事的城市所必需的签证、护照或其他旅行证件。根据适用法律，未成年的选手可能会被要求与父母或法定监护人一起旅行。家长或监护人将自行承担旅行安排和费用。

7.2. 战队随行人员

比赛日当天的战队随行人员（即所有非首发或替补队员的人）以赛事主办方事先批准的人员为限。战队应在 LAN 赛事开始前至少 14 天向赛事主办方提交申请，并附上其随行人员名单。只有战队的主教练被允许随队进入比赛区域或热身场地。战队的其他随行人员须凭门票入场观看比赛，比赛期间不得进入比赛区域或热身场地。

7.3. 比赛区域

“比赛区域”包括在 LAN 赛事中使用的任何比赛手持设备周围的区域。在 LAN 赛事期间，参赛战队的战队成员中仅限首发队员可以进入比赛区域。比赛区域另有以下额外规则及程序需要遵守：

- 7.3.1. 战队经理与教练。**经理和教练（如有）可以在赛前准备过程中进入比赛区域，但必须在登录比赛大厅阶段前离开，直到比赛结束后才能返回。
- 7.3.2. 电子设备。**比赛区域不可带入电子设备（包括除 Club Open 官方提供的设备之外的手机和平板电脑）。
- 7.3.3. 食品与饮料限制。**比赛区域不可带入食品。只有 Club Open 官方提供的饮料可以带入比赛区域。

- 7.3.4. 热身区域。**赛前热身区将配备赛事主办方指定的专供选手在正式比赛开始前练习用的手持设备。热身区仅供战队队员和主教练使用，赛事主办方将酌情安排战队使用该区域。
- 7.3.5. 粉丝管理。**各战队有义务配合赛事主办方积极管理现场粉丝，指导粉丝理性文明观赛。任何战队不得容许或鼓励（不论有意与否）粉丝在场内制造任何混乱。
- 7.3.6. 准时。**在参加 LAN 赛事、媒体活动或其他 Club Open 活动时，各战队应按照赛事主办方提供的相关通知准时到达比赛场地。因自身原因不能按时到达的，由赛事主办方予以纪律处分。

8. 赞助商

8.1. 违规赞助商

赛事主办方鼓励战队及其队员积极寻找赞助商。然而，为了保证 Club Open 的公平公正和 PUBG MOBILE 以及 Proxima 的声誉，无论是战队还是其队员都不可与任何被 Proxima 或赛事主办方列为提供违规产品或服务的个人或实体，有任何赞助、背书、广告或相关协议方面的联系。赛事主办方将提供违规产品或服务类别的名单（“违规名单”），该名单可能随时更新。选手不可为违规名单上列出的产品与服务的提供方背书，或与其有任何商业上的联系，在网上直播 PUBG MOBILE 时不可出现任何这些产品或服务，在有直播的在线比赛或 LAN 赛事中，选手不可穿着任何与这些产品或服务有关的服装。

8.2. 初版违规名单

初版违规名单随时可能更新，其中包括：毒品和吸毒工具、烟草产品、赌博和赌场、酒精、色情、任何推广游戏内开挂、代打、钻空子、皮肤赌博或刷游戏币的业务；适用法律禁止的任何产品或服务，腾讯或其关联公司的任何竞争对手，腾讯或其关联公司未发布的任何游戏，以及除本 Club Open 以外的任何电子竞技联赛、锦标赛或活动。

8.3. 违规名单的相关处理

Proxima 或赛事主办方可自行判断，保留、拒绝或终止选手在任何 PUBG MOBILE 直播，或任何在线比赛、LAN 赛事期间，在任何镜头中可看到的服装上展示广告或赞助的权利。

8.4. 未经授权使用商标

本比赛或注册规则中没有任何内容通过暗示、弃权、禁止反言或其他方式授予战队成员使用 PUBG MOBILE 名称、或 Proxima 与其关联公司拥有的，或授权给 Proxima 和其关联公司的任何其他商标、商号或 Logo 的任何权利或许可。战队成员的任何未经授权使用 Proxima 和其关联公司所拥有的，或授权给 Proxima 和其关联公司的商标、商号或 Logo 的行为，都将视为对比赛规则的违反。战队成员在对任何产品或服务进行背书或赞助时，其方式不得使人认为该产品或服务已被 Proxima、赛事主办方或其任何关联公司认可或批准。

8.5. Club Open 赞助商

如果赛事运营方有要求,选手必须在所有 LAN 赛事和直播的在线比赛中,穿着有 Club Open 赞助商标志的夹克、运动衫、帽子、和外套。

9. 行为准则

9.1. 常规准则

9.1.1. 职业选手的高标准。所有战队和队员必须时刻遵守个人诚信和体育精神的最高标准。战队成员在与其他竞争对手、Club Open 官员、赛事主办方、媒体、赞助商和粉丝的互动中,必须表现出专业和体育精神。

9.1.2. 诚信比赛。所有的战队和队员都必须在任何比赛中发挥最高水准,诚信比赛。

9.1.3. 处罚。违反这些规则的行为将受到由赛事主办方自行决定的处罚,下文将详细讨论。所有关于违规行为的决定均由赛事主办方和 Club Open 官方全权负责。

9.2. 违规行为

下面列出了一些违规行为的例子,违规行为包括但不限于下列。

9.2.1. 勾结。任何战队成员的任何形式的勾结都是被禁止的。勾结的例子有:

- (A) 两名或两名以上选手或其他战队成员之间的任何在比赛中不尽全力,不以合理的竞争标准进行比赛,以便为对方战队或队员提供特定的优势或利益的协议。
- (B) 预先安排分割奖金及/或任何其他形式的报酬的行为。
- (C) 因收受报酬或任何其他原因而故意输掉一场比赛,或试图诱使另一名选手输掉比赛。

9.2.2. 作弊。禁止作弊。禁止任何选手、战队或其他战队成员修改 PUBG MOBILE 游戏客户端。使用任何一种作弊设备或程序,或任何类似的作弊方法,如使用信令装置、手势、滑石粉、手机屏幕保护贴等,均属作弊。

9.2.3. 钻空子。禁止故意利用游戏中的 bug 来获取优势。这其中包括所有未发挥预期作用,违反了 PUBG Mobile 设计目的的对游戏功能的运用,具体情况由赛事主办方自行判断。

9.2.4. 冒用。禁止使用其他选手的账号或玩家代号进行游戏,或引诱、诱导他人使用其他选手的账号或玩家代号进行游戏。

9.2.5. 粗俗或仇恨型发言。战队成员不得在 LAN 赛事、在线比赛、媒体采访或任何与 Club Open 或 PUBG MOBILE 有关的交流活动中使用任何具有攻击性、侮辱性、诽谤性、中伤性、损坏他人名誉、淫秽性、歧视性、威胁性、污秽或粗俗的语言。战队成员不得发布、转发、传播任何此类被禁止的内容。战队成员不得在社交媒体上、任何面向公众的活动中或任何 PUBG MOBILE 直播中使用此类语言。这条规则适用于英语和所有其他语言。此外,战队成员不得鼓励公众参与本规则禁止的任何活动。

- 9.2.6. 暴力。**战队成员应该礼貌地解决的分歧，而不是诉诸暴力、威胁或恐吓（身体上的或精神上的）。禁止在 LAN 赛事中使用暴力，也不允许对任何比赛对手、粉丝或 Club Open 官方员工使用暴力。
- 9.2.7. 酒精和毒品。**战队成员在参加比赛或其他活动，或身处赛事主办方所拥有或租赁的场地时，严禁使用、持有、分发或出售违禁物品，如毒品或酒精，也不可受此类违禁物品的影响。禁止战队成员擅自使用或持有处方药。处方药只能由处方持有人按照规定的方式和用量使用。处方药只能用于治疗该处方针对的情况，不可用于提高比赛成绩。每名战队成员都必须向赛事主办方报告任何违反此规则的行为。
- 9.2.8. 赌博。**对 Club Open 比赛结果（包括所有比赛和其组成部分）进行赌博，将会对 Club Open 的诚信度和公众信心造成严重威胁。战队成员不得（i）在任何比赛（或任何比赛或其组成部分）上下注或试图下注，或（ii）与高额赌徒交往，或向其他人传递可能影响其下注的信息。
- 9.2.9. 干扰比赛场地。**在 LAN 赛事中，任何战队成员不得干扰灯光、摄像机或其他演播室设备。
- 9.2.10. 未经授权的通信。**在 LAN 赛事中，所有通信设备必须在比赛开始前从比赛区域移除。队员在比赛区域内不得发短信/电子邮件或使用社交媒体。在比赛中，队员只可与自己的队友交流。
- 9.2.11. 形象。**在所有面向公众的比赛中，选手都不能遮住自己的脸。LAN 赛事期间不允许戴帽子和墨镜。

9.3. 违反职业道德的行为

下面列出了一些违反职业道德的行为的例子，违反职业道德的行为包括但不限于下列，这些行为都是被禁止的。

- 9.3.1. 骚扰。**骚扰行为是被禁止的。骚扰的定义是在一段时间内发生的有系统的、敌对和重复的行为，或一个单独的恶性事件，其目的是孤立或排斥一个人和/或贬低这个人的尊严。
- 9.3.2. 性骚扰。**性骚扰行为是被禁止的。性骚扰被定义为不受欢迎的性冒犯。评估的基础是被骚扰的人是否不欢迎这种行为或认为其具有攻击性。Club Open 官方对任何性威胁/胁迫或以性换取利好的承诺皆持零容忍态度。
- 9.3.3. 歧视和诋毁。**战队成员不可通过轻蔑、歧视或贬低的言语针对种族、肤色、民族、国家或社会出身、性别、语言、宗教、政治观点或其他任何观点、财务状况、出生状况或其他任何状况、性取向或其他任何原因来冒犯任何国家、个人或团体的尊严和完整性。
- 9.3.4. 消极发言。**参赛队成员不得做出、发布、授权或发表任何具有偏见的，或有损 Club Open、赛事主办方、腾讯和其关联公司，以及 PUBG MOBILE 最大利益的声明。

- 9.3.5. 保密性。**未经赛事主办方同意，战队成员不得向该队其他成员披露 Proxima 或赛事主办方提供的与 Club Open 有关的任何机密或专属信息。战队成员有义务对赛事主办方提供的机密或专属信息保密。Proxima 和赛事主办方的“机密或专属信息”包括以口头、书面或其他有形或无形的形式披露，或由 Proxima 和赛事主办方以其他方式提供给与 PUBG MOBILE、Club Open 和其他比赛有关的战队成员的所有信息和材料，且鉴于信息披露时的事实背景和情况，战队成员知道或应该知道此为 Proxima 或赛事主办方的保密信息。保密信息包括但不限于 PUBG MOBILE 更新的开发计划和发布日期、用于 LAN 赛事的场地配置以及其他类似的、将在在线比赛和 LAN 赛事中向粉丝揭露，因而需要提前保密的信息。
- 9.3.6. 非法活动。**战队成员在任何时候都必须遵守所有适用的法律。战队成员不得从事违反法律、法规或治安管理规定规定的活动。
- 9.3.7. 不道德行为。**战队成员不得从事任何赛事主办方认为缺乏职业、公共道德，或不光彩的活动。
- 9.3.8. 贿赂。**任何战队成员不得向选手、教练、经理、其他战队成员、Club Open 官方、赛事主办方或与其他战队有关或受雇于其他战队的任何人提供任何礼物、现金或其他奖励以试图影响比赛结果。
- 9.3.9. 礼物。**任何战队成员不得接受与任何一场比赛有关的其他战队或选手（或任何代表其他战队或选手的人）的任何礼物、奖励或报酬。
- 9.3.10. 不服从。**任何战队成员不得拒绝服从赛事主办方或 Club Open 官方的指示或决定。
- 9.3.11. 操作比赛。**任何战队成员不得提出、同意、串谋操作比赛，或采取任何其他行为，故意不公平地改变或企图改变任何比赛（或其中的组成部分）结果。每场比赛中，操作比赛的行为将受到最高处罚。如果战队成员被要求参与操作比赛或以其他方式参与比赛规则禁止的任何行为，该成员必须立即向赛事主办方报告情况。
- 9.3.12. 文件提交。**赛事主办方可能会多次要求提交报税表和其他文件。如果文件没有按照赛事主办方的标准完成提交，那么战队可能会受到处罚。
- 9.3.13. 使用条款。**禁止任何（a）违反 PUBG MOBILE 使用条款，（b）违反发布在 PUBG MOBILE 网站上的指导方针或政策，或（c）妨碍他人使用 PUBG MOBILE 的行为，这些行为皆违反了本比赛规则。

9.4. 纪律处分及处罚

- 9.4.1. 由赛事主办方进行调查。**赛事主办方有权监督参赛选手对本比赛及注册规则的遵守情况，并调查可能的违规行为。在同意比赛规则的前提下，所有战队成员均同意配合赛事主办方针对涉嫌违反本比赛及注册规则或适用法律的行为所进行的任何内部或外部调查。战队成员在配合任何与赛事主办方有关的调查时，有责任实话实说，并有责任不妨碍任何此类调查、不误导调查人员或隐瞒证据。

9.4.2. 处分。在发现任何战队成员违反比赛规或注册规则的情况下，赛事主办方将作出以下处分：（a）口头或书面公开警告；（b）没收奖品；（c）比赛成绩作废；（d）多场比赛成绩作废；（e）停赛；和（f）取消参赛资格并禁赛。

9.4.3. 重复违规。重复犯规将受到不断升级的处罚，直至取消参加 Club Open 的资格。

9.4.4. 最终决定。除非另有明确规定，违反比赛规则的行为，无论是否故意，均应受到处罚。企图违规的行为也将受到惩罚。赛事主办方对相应的纪律处分的决定将是最终的且有约束力的。

10. 姓名和肖像的使用

10.1. 战队成员对相关权利的授予

各战队成员在此授权腾讯、Proxima、赛事主办方及各自关联公司在任何赛事中对他们的 PUBG MOBILE 游玩过程进行直播或录制。战队成员在此基础上进一步授予 Proxima 和赛事主办方免版税、已全额付清的全球权利和许可（包括分许可权），使其可以在所有现在与未来的、与（a）所有赛事的全部或部分直播；（b）Club Open 或任何比赛及其相关部分的营销和推广；（c）PUBG MOBILE 的营销和推广有关的媒体中，去复制、展示、发布、编辑、存储或以其他方式使用并展示战队成员的全名、玩家代号、照片、肖像、形象、游戏头像、声音、视频、游戏角色、游戏统计数据，和履历资料，并创作上述内容的派生作品。

10.2. PUBG MOBILE 的直播权

各战队成员不可撤销地承认并认可，比赛及其任何部分的直播以及音像记录都属于 Proxima 或其许可方。即便出现在任何比赛的直播或音像记录中，也不代表战队成员拥有该直播或音像记录的所有权。

10.3. 反馈

战队成员可不时就 Club Open 及其中某场比赛，或 PUBG MOBILE 的运营或优化向 Proxima 或赛事主办方提供建议、意见或其他反馈（以下统称“反馈”）。各战队成员都认可所有的反馈应该且需是完全自愿提交的。反馈内容，即使被提交人视为机密，在没有单独的书面协议的情况下，Proxima 或赛事主办方不会为其承担任何保密义务。此外，除非 Proxima 在收到反馈后又签署了有相关规定的书面协议，Proxima 将随意使用、披露、复制、许可或以其他方式分发并应用其认为合适的反馈，且完全不受基于知识产权的或其他原因的任何形式的限制。

11. 责任范围

11.1. 无惩罚性损害赔偿金

在适用法律所允许的最大程度上，Proxima、赛事主办方和各自的附属公司及许可方（以下统称“Proxima 相关方”），将不会承担任何比赛和注册规则、Club Open、任何相关比赛或 PUBG MOBILE、包括 PUBG MOBILE 的延迟或无法正常运行所引发的，或与上述相关

的任何利润损失或任何间接性、附带性、后果性、特殊性、或惩罚性赔偿，哪怕 Proxima 相关方有过错，或已被告知可能会造成此类损失。

11.2. 责任上限

在适用法律所允许的最大程度上，由比赛和注册规则、Club Open、相关比赛或 PUBG MOBILE 引起的，或与上述相关的损失的累计赔偿总额将仅限于战队成员的直接损失赔偿金，一人最高不超过 500 美元。多重索赔不会提高这一限制。即使法律救济不能提供足够的赔偿，这些关于损害赔偿的金额上限和除外责任依然适用。Proxima 不承担、也不授权赛事主办方或任何其他个人或实体代表 Proxima 承担本节 11.2 中明确规定的责任以外的任何责任。

12. 纠纷调解

12.1. 适用法律

本比赛规则受香港特别行政区法律管辖，不涉及香港特别行政区与法律冲突有关的法律。

12.2. 决定的终局性

所有关于选手资格、赞助商限制、俱乐部开放赛日程和场地安排，以及不当行为的纪律处分的决定，均由赛事主办方来做出，或按照赛事主办方的意愿，由 Club Open 官方决定。赛事主办方和/或 Club Open 官方的决定是最终的、有约束力的，不可成为任何索赔财务损害或其他法律救济的理由。

12.3. 仲裁

由本比赛规则引起，或与本比赛规则有关的任何争议、分歧或索赔将被交由位于香港的香港国际仲裁中心，根据提交仲裁通知时生效的香港国际仲裁中心实施的仲裁规则进行仲裁（以下统称“仲裁规则”）。仲裁法庭，由一名按照仲裁规则指定的仲裁员构成。仲裁地点为香港，仲裁将以英文进行。仲裁法庭无权裁决本比赛规则第 11 条所排除的损害赔偿。仲裁法庭作出的裁决，可以由任何有管辖权的法院作出判决。

12.4. 法律救济 Remedies

尽管有上述规定，队员同意 Proxima 或赛事主办方在有必要的情况下，在有管辖权的法庭上对其进行普通法或衡平法的诉讼，以寻求禁令救济。在赛事主办方或 Proxima 违反了本比赛和注册规则中的任一规定的情况下，如有损害赔偿，应当限于战队成员应得的法律救济，在任何情况下，战队成员均无权禁止或限制 Proxima 或赛事主办方运营任何 Club Open 活动、举办任何比赛、直播或发布任何音像记录。腾讯及其关联公司或集团公司均与任何战队或战队成员无任何信托关系或义务。任何战队或战队成员无权基于本比赛及注册规则，向腾讯及其关联公司或集团公司名下产业追索或追偿任何责任或损害赔偿。

13. 一般条款

13.1. 赛事主办方的解释权

任何有关 Club Open 或 PUBG MOBILE 的、尚未包含在本比赛及注册规则中的情况，应由赛事主办方酌情给出解释，赛事主办方将随时以比赛及注册规则的更新或解释的形式将这些内容提供给战队。

13.2. 附加条款

为了顺利参赛，队员可能被要求接受赛事主办方提出的额外条款。根据 Proxima 在该地区的隐私政策，该公司将收集、保存和使用队员的个人信息。玩家在游玩 PUBG MOBILE 时必须遵守其所在地区现行的使用条款/最终用户许可协议。Proxima 有权随时更改或更新注册或比赛规则，并有权随时自行决定更改或取消部分或全部比赛。

13.3. 商业判断

当本比赛或注册规则授予、协商或保留 Proxima 或赛事主办方采取行动、不采取行动、授予或拒绝同意、批准或拒绝批准或作出任何其他决定的权利时，除非规则条款另有明确规定，Proxima 和赛事主办方有权根据其自身的商业判断自行决定是否采取此类行动，该判断将同时把 Proxima 和赛事主办方的最大利益以及 Club Open、PUBG MOBILE 和 Proxima 及赛事主办方的附属公司和集团公司的业务和活动的短期与长期利益纳入考量范围。在任何战队或战队队员认为 Proxima、赛事主办方或 Club Open 官方，未能根据本比赛或注册规则，及时地同意、批准、决定或采取其他必要行动的情况下，战队或战队队员均无权提出任何索赔或诉讼要求。

13.4. 语言

注册规则原文为英文。鉴于 Club Open 是一项全球性的赛事，Proxima 将把注册规则翻译成本地区所使用的语言。如英文版本与译文在解释上有冲突，应以英文版本为准。

13.5. 冲突

本比赛规则与注册规则在解释上有冲突的情况下，应以比赛规则为准。

14. 术语表

“**仲裁规则**”指根据第 12.3 条提交仲裁通知时有效的香港国际仲裁中心实施的仲裁规则。

“**Club Open**”指 PUBG MOBILE Club Open。

“**Club Open 官方**”指赛事主办方指定承办赛事的官员、裁判员和管理人员。

“**比赛规则**”指本 PUBG MOBILE Club Open 比赛规则，包括任何更新、修订或补充。

“**秋季资格赛**”指公开的在线地区比赛，用来筛选进入秋季常规赛的战队。

“**反馈**”指建议、意见以及其他反馈。

“**玩家代号**”指选手的玩家代号或游戏内昵称。

“**全球总决赛**”指来自各个地区的顶尖战队之间的现场、面对面的比赛，将根据在地区决赛中的排位进行赛季分组。

“**小组赛**”指被选拔参与地区赛季常规赛的队伍之间的在线比赛。

“**LAN 赛事**”指所有现场、面对面的比赛（包括全球总决赛）。

“**媒体活动**”指 Proxima 或赛事主办方组织的与 Club Open 和/或 PUBG MOBILE 的营销推广有关的媒体采访、新闻发布会、直播、赞助商活动、照片或视频拍摄、慈善活动、网络广播、播客、访谈以及其他媒体活动。

“**在线赛事**”指所有在线比赛（包括 Crew Challenge、秋季资格赛以及其他常规赛季比赛）。

“**Proxima**”指 Proxima Beta Pte. Limited.

“**Proxima 相关方**”指 Proxima、赛事主办方或其他各自的关联公司和许可方。

“**PUBG MOBILE**”指手机游戏“*PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*”。

“**违规名单**”指被禁止的产品或服务类型的名单。

“**地区**”指参赛队伍参加本比赛规则规定的或由 Club Open 官方决定的在线比赛的区域。

“**地区总决赛**”指的是在地区半决赛中排名靠前队伍之间的在线比赛。

“**地区半决赛**”指在地区团体赛之后进行的在线比赛。

“**注册规则**”指 PUBG MOBILE Club Open 电竞注册手续及规则，包括任何更新、修订或补充。

“**常规赛季**”指战队将在常规赛季比赛中进行的为期三个月的分阶段的比赛，包括（a）小组赛、（b）地区半决赛和（c）地区总决赛。

“**赛季常规赛**”指常规赛季中的比赛。

“**赛季**”指在大约三个月的时间内进行的 Club Open，包括两个阶段：（a）常规赛季，（b）在常规赛季结束时进行的全球总决赛。

“**首发队员**”指战队首发阵容中的四名队员。

“**替补队员**”指队伍阵容中最多一名的替补队员。

“**战队**”指所有参与 Club Open 的四人战队。

“**队长**”指战队中被委任为队长负责完成在线注册流程的队员。

“**战队成员**”指每支战队的队员、经理、教练或其他代表。

“**比赛**”指所有俱乐部公开海选赛、比赛、游戏或活动。

“**公开赛比赛**”指除一支参赛队伍获胜外，所有参赛队伍均被淘汰或取消参赛资格的一局 PUBG MOBILE 比赛。

“**赛事主办方**”指 Proxima 指定承办赛事的第三方赛事主办方。

* * *