

Asia Pacific Predator League 2020/21 PUBG Asia Grand Final

Rulebook 02/23/2021

1. 一般

1.1 このルールブックは、Asia Pacific Predator League 2020/21 PUBG Asia Grand Final の期間中有効であるものとする。

1.2 参加チーム (ロゴ)

PUBG Asia (KRJP サーバー)

-16 チーム

1.3 トーナメントは、Asia Pacific Predator League 2020/21 PUBG Asia Grand Final の名前で登録されます。

2. トーナメント形式

2.1 プレイオフとグランドファイナル

2.1.1 トーナメントは、2021 年 4 月 6 日から 10 日までシングルエリミネーション形式で開催されます。

2.1.2 主催者は、競合するチームの数に応じてトーナメント形式を変更できるものとします。

2.2.3 プレイオフはオンラインで行われます。チームは、PUBG Esports ガイドラインに基づいて分割されます。

2.2.4 参加するチームは、サーバーの問題と、ping と遅延の可能性を考慮して、地理的な場所に基づいて決定されるものとします。次のチームがあります。

| |
|--|
| PL 20/21 PUBG Asia (Korea Server) |
| Danawa E-sports |
| DetonatioN Gaming White |
| Rascal Jester |
| PandaCute |
| Team Curson |

| |
|---------------|
| MP5 |
| +10 チーム(各国選出) |

2.2.6 トーナメント対戦表は Planet9 を通じて生成されます。すべてのチームは Planet9 Web サイトに登録する必要があります。

3. 選手とチームの責任

3.1 選手は PUBG ユーザーアグリーメント並びに Asia Pacific Predator League 2020/21 PUBG Asia Grand Final ルールブックを遵守するものとします。

3.2 選手とチームは、ゲームクライアントで公式の選手とチームの名前とチームのロゴを設定する必要があります。

3.3 すべての選手は、プレイしているゲームを配信することは許可されていません。現在の公式試合に出場している間は、すべての選手が放送を視聴することはできません。これには、自分の試合の放送だけでなく、競技中に同時に行われている他の試合の放送も含まれるものとします。

3.4 トーナメント中において、すべての選手はトーナメント PC に WEB カメラをインストールする必要があり、PL20 / 21 の公式 Discord サーバーに参加するものとします。選手は、試合中は常に WEB カメラをオンにする必要があります。

3.5 主催者が別段の合意をしない限り、すべての選手はゲーム中常にチームユニフォームを着用する必要があります。ボトム/シューズに厳密なルールはありませんが（つまり、ショートパンツとオープンシューズが許可されます）、選手の外観は一般的で適切でなければなりません。

3.5.1 競技中のヘッドギア（キャップ、帽子、ビーニーなど）やフェイスマスクなどのアクセサリの着用は許可されません。トーナメント中は、すべての選手の顔がはっきりと見える必要があります。

3.5.2 同じ部屋に 2 人以上の選手がいる場合は、参加する国のガイドラインに従い、必要な場合はフェイスマスクの着用などを行い、ソーシャルディスタンスの確保など適切な対応を行うものとします。

3.5.3 選手は、ACER/PREDATOR の競合ブランドのロゴが付いたユニフォームやジャージを着用することはできません。競合ブランドのロゴが付いている選手は、そのロゴをカバーすることに同意しない限り、試合に参加することはできません。

3.5.4 上記 3.5.3 は、選手のゲーミングチェアにも当てはまります。ゲーミングチェアのロゴがカメラに表示される場合は、競技中にそのロゴをカバーする必要があります。

3.5.5 主催者のみが、どのロゴを「競合他社」のロゴと見なすかを決定し、問題に関する最終決定権を持つものとします。

3.6 各チームメンバーは、トーナメントマーシャルと放送スタッフの監督の下で独自のチャンネルを持ちます。

Discord の各チームの音声チャンネルは、Discord コンペティションエリア(Discord Competition Area)とも呼ばれます。

3.7 試合開始前、同じエリア（ゲーミングハウス、オフィスなど）には主催者が承認した選手、コーチ、スタッフが競技エリアに滞在することができます。試合が始まると、コーチは競技エリアを離れなければなりません。マネージャーや他の人の滞在も許可されていません。

3.8 参加選手が同じ場所にいない場合も、同じ手順に従います。主催者によって承認された選手、コーチ、スタッフのみが Discord コンペティションエリアに参加できます。トーナメントマーシャルは、当該チャンネルの許可されていない人員を削除または切断する権利を有します。

3.9 手書きまたは印刷されたメモ/統計のみが許可されます。電子版の使用は禁止されています。

3.10 電話(モバイル端末)やその他の電子機器の使用は固く禁じられています。モバイルデバイスでの PLANET9 の使用も禁止されています。PLANET9 デスクトップバージョンのみが使用を許可されています。

3.11 選手はトーナメントコンピューターでのみ Steam、Discord、PLANET9 アプリ、PUBG を起動できます。他のすべてのアプリケーションは禁止されています。すべての選手は、PLANET9 デスクトップバージョンアプリをダウンロードしてインストールする必要があります。

3.12 メディア対応時やトーナメントの日にアルコールや薬物の影響を受けることは固く禁じられています。そのような状態の選手は試合をすることができず、チームは失格となり、賞金が支払われることはありません。

3.13 試合進行中、緊急事態が発生しない限り、プレイヤーはトイレを使用できません。休憩は各ラウンドの後に提供されるものとします。違反がある場合ペナルティが発生し、ラウンドスコアまたは合計スコアからポイントが奪われる場合があるものとします。

3.14 チーム/組織と名簿の変更

3.14.1 直接招待されたチームに加えて、Acer/Predator はトーナメントに参加する追加のチームを選択する権利をもつものとします。

3.14.2 チームは、実際のトーナメント開始の 2 週間前に名簿を完成させることができます。最終名簿の提出期限は 2021 年 3 月 23 日です。最終名簿の提出と宣言が完了すると、トーナメント主催者の承認がない限り、変更は許可されないものとします。

3.14.3 チームがすでに解散している場合でも、チーム/組織が同じチーム名を保持している限り、トーナメントに参加することができます。

3.14.4 チーム/組織が存在しない場合は、前の組織のメンバーがスロットを保持できます。元のメンバーの少なくとも 3 名がロスターに含まれる必要があります。

3.14.5 チームが同じ組織に属している場合、1 チームのみが同じ組織の名前を保持でき、他のチームはチーム名を変更する必要があります。

3.14.6 イベント中-選手がプレイできない深刻で予防できない状況の場合、公式に登録された代理選手が試合に出場することができるものとします。

3.15 チームは、代表する国/地域のローカルの少なくとも 3 人の選手で構成されている必要があります。選手は、政府発行の身分証明書を使用して国籍を証明するものを提出する必要があります。要件を満たしていない場合、チームは失格となります。

3.15.1 選手の身元が誤っている場合、トーナメント管理者は、提供された文書が合法で有効であるかどうかを確認するための検証を行えるものとします。

3.15.2 有罪が証明された場合、チームと選手は罰金のペナルティが科せられるだけでなく、将来の Acer/Predator イベントへの参加も禁止されるものとします。

3.16 トーナメント中、すべてのチームにプレイヤーの交代が許可されます。

3.16.1 チームは、チームの交代についてトーナメントマーシャルに通知する責任があります。チームは、誰が誰と交代するのか、および交代を要求する際の正当な理由についての情報を提供する必要があります。

3.16.2 トーナメントマーシャルは、交代リクエストを確認し、許可または拒否する権利を有します。

3.16.3 チームは、試合の開始時または前の試合の終了時にのみプレイヤーの交代をリクエストできます。進行中の試合中の交代は許可されません。

3.16.4 交代要員の選手は、2021 年 3 月 23 日の名簿変更期限前に代理選手が公式名簿の一部として宣言された場合にのみ有効です。

3.16.5 大会期間中、交代数に制限はありません。

4.インタビューとメディア

4.1 参加チームは、Acer Predator Media のメンバーから、トーナメント中いつでもメディアインタビューに出演するよう求められるものとします。Asia Pacific Predator League 2020/21 PUBG Asia Grand Final に参加することにより、選手はこの取り決めに同意し、メディアインタビューの所定のスケジュールを尊重するものとします。

5.審判と問題

5.1 すべての試合のスケジュールと審判は、トーナメントの主催者とマーシャルによって行われ、現在は委員会と呼ばれています。委員会は、SUPER（標準およびユニバーサル PUBG Esports ルールセット）ルール

ブックに従って決定を下し、チームに通知します。特別な状況またはここに記載されていない状況では、委員会が決定を下し、その決定が拘束力のあるものになります。

5.2 チーム側からは、キャプテンまたはマネージャーだけが問題や物議を醸す状況についてコミュニケーションをとることができるものとします。

5.3 試合終了後 10 分以内にキャプテンから物議を醸す状況についての要請がない場合、結果は確認されたものとみなされます。チームキャプテンだけが抗議を行なう権利を持つものとします。キャプテンは試合終了後 15 分以内に必要なすべての情報を提供する必要があります。そうでない場合、結果は確認され、議論はなされないものとします。

5.4 物議を醸す状況についての決定は、委員会によってのみ行うことができます。

5.5 最終決定は委員会によりなされるものとします。

5.6 一旦、すべてのチームが試合を開始した場合（、最新バージョンの SUPER で概説されているスコアリングシステムに基づいて勝者が決定されるものとし、いかなる場合も試合は再試合されないものとします。選手は飛行機がまだマップ上にある間（例：プレイヤーがまだドロップしている間）にのみ、ラウンドのリメイクを要求することができます。一旦全員がドロップしてしまえば、何が起こってもラウンドは続行されるものとします。

6.懲罰について

6.1 規則、規制、利用規約のいずれかに違反したり従わない場合、罰則または失格の対象となります。トーナメントマーシャルは、その判断と裁量に応じてペナルティを適用する場合があります。

6.2 選手にバグが発生している場合は、チャンネルモデレーターまたはトーナメント管理者にすぐに通知する必要があります。Alt + F4 を押し、PUBG を閉じて再接続すると、99%のバグが修正されます。そうしないと、ポイントの喪失、一時的な停止、または禁止が発生します。

6.3 バグの乱用は不正行為と見なされ、トーナメントから自動的に失格となるものとします。

6.4 不正行為は固く禁じられています。選手は、承認されていないゲームの変更、または他の選手よりも不当な優位性を得る可能性のあるその他の方法を使用して、ゲームファイルを操作してはなりません。

6.5 いかなる形態の不正行為も固く禁じられています。トーナメントマーシャルは、Discord コンペティションエリアのすべての選手を監督し、チェックのために選手に画面を共有するよう要求する権利があります。

6.5.1 すべての試合の開始時に、チームは画面を共有する必要があり、トーナメント PC 上にコントロールパネルが表示するものとします。トーナメントマーシャルは、ラウンド開始の少なくとも 10 分前にシステムチェックを実施します。

6.5.2 トーナメントマーシャルは、事前の通知なしにシステムチェックを実施する権利もあります。

6.5.3 各選手は、トーナメント全体で使用するアプリ、プログラム、またはソフトウェアについてトーナメントマーシャルに通知する必要があります。選手はトーナメントマーシャルからの承認を求める必要があります。

6.5.4 トーナメントマーシャルは、アプリ、プログラム、またはソフトウェアの使用を承認または拒否する権利を有するものとします。

6.6 アカウントの共有や他者による操作は固く禁じられています。異なるアカウントを使用して捕まった選手/チーム、またはトーナメントマーシャルによって登録または認識されていない選手は、懲戒処分および罰金の対象となります。

6.7 適用されるペナルティは次のとおりです。

- 警告
- デフォルトの損失
- トーナメント全体からの選手/チームの失格
- Acer/Predator と TNC イベントが主催する将来のトーナメントへの出場禁止

6.8 失格は、管理者であれ主催者であれ、トーナメント役員によって適用され、チーム全体がトーナメントに参加するためのすべての権利を無効にするものとします。

7. 試合のオーガナイズ

7.1 すべての試合は、試合開始の 15 分前までに試合管理者によって作成されます。

7.2 チームと選手は、ゲーム開始の 10 分前にロビーにいる必要があります。

7.3 選手はゲームの合間に 10 分の休憩を取ります。試合が終了するとカウントダウンが始まります。選手は、10 分間の休憩の終わりに、ロビーとチームの準備ができている必要があります。チームの準備が整う前にタイマーが切れた場合、管理者はすでに警告でチームにペナルティを課することができます。

7.4 ラウンド 2-3、6-7、10-11 の間に、選手は 15 分の休憩を取ることができます。

7.5 ゲームの合計時間-ゲームはチームが 1 つだけ残るまで続きます。

ゲームの設定とスコアリング

- ゲーム設定- PUBG グローバル- SUPER v2.2.1
- 使用するゲーム- Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)
- 競争方法-16 チーム。チームごとに 4 人のメンバー。
- サーバーの場所-KRJP サーバー
- ゲームプレイルール-バージョン (トーナメント)
- ラウンド- 12 ラウンド (ラウンド 1、2、3、7、8、9 -エランゲル。ラウンド 4、5、6、10、11、12 -ミラマー)
- モード- FPP

Tournament Scoring (Rank Score)

| Placement | Points |
|-----------|--------|
| 1 | 10 |

| | |
|------|---|
| 2 | 6 |
| 3 | 5 |
| 4 | 4 |
| 5 | 3 |
| 6 | 2 |
| 7 | 1 |
| 8 | 1 |
| 9-16 | 0 |

(Kill Score) - 1 Point per Kill

ポイントドロー-12 ラウンドすべてのプレイの後にポイントドローの場合、最終的なランキングはここでの条件の順に決定されます-以降：

- 合計キルポイントが最も高いチーム
- 最終ラウンド（ラウンド 12）でキルポイントが最も高いチーム
- 最終ラウンド（ラウンド 12）で最高ランクのチーム

8.プレイの停止

8.1 チームメイトが試合中に切断し、再接続できない場合、ゲームは続行されます。

8.2 1 試合中に意図せず切断がおきたチームのすべての選手がまだ生きている場合、ゲームを続行するかリメイクするかはマーシャルの決定になります。

8.3 サーバーがクラッシュした場合、マーシャルは状況に関係なく再試合を行うものとします。

8.4 ゲーム開始後、チームはバスルーム/洗面所の休憩をとることはできません。これは、各チームに与えられた休憩中にゲームの合間に行うことができます。

8.5 参加している選手、チーム、または組織は、自身のインターネット接続に責任があります。接続の問題が原因で切断された場合は、試合を続行するかリメイクするかはマーシャルの決定になります。

9. Tables

9.1. Blue Zone

| Phase | Delay | Wait | Move | DPS | Shrink | Spread | Land Ratio |
|-------|-------|------|------|-----|--------|--------|------------|
| 1 | 90 | 240 | 270 | 0.6 | 0.35 | 0.5 | 0 |
| 2 | 0 | 90 | 120 | 0.8 | 0.55 | 0.56 | 0 |
| 3 | 0 | 60 | 120 | 1 | 0.6 | 0.56 | 0 |
| 4 | 0 | 60 | 120 | 3 | 0.6 | 0.56 | 1 |
| 5 | 0 | 60 | 120 | 5 | 0.65 | 0.56 | 0 |
| 6 | 0 | 60 | 120 | 8 | 0.65 | 0.56 | 0 |
| 7 | 0 | 60 | 90 | 10 | 0.65 | 0.56 | 0 |
| 8 | 0 | 60 | 60 | 14 | 0.7 | 0.56 | 1 |
| 9 | 0 | 10 | 160 | 18 | 0.001 | 10 | 0 |

9.2 Erangel Settings

| Item Spawn Type | Adjustable Ratio & Adjustable Total Number |
|------------------------------|---|
| Spawn Rate Multiplier | 1.8 |
| Ammunitions | |
| Ammunitions | 1 |
| - 12 gauge | 1 |
| - .45 ACP | 1 |
| - 5.56mm | 1 |
| - 762mm | 1 |
| - 9mm | 1 |
| - Bolt | 0 |
| - Flare | 0 |
| Weapons | |
| Sniper Rifles | 1.65 |
| - Kar98K | 1 |
| - Mosin Nagant | 1 |
| - M24 | 1 |
| DMRs | 2.25 |
| - Mini14 | 1 |
| - SKS | 1 |

| | |
|-----------------------|-------------|
| - VSS | 1 |
| - SLR | 1 |
| - QBU | 1 |
| Assault Rifles | 1.3 |
| - AKM | 1 |
| - G36C | 1 |
| - M416 | 1 |
| - M16A4 | 1 |
| - Beryl M762 | 1 |
| - Mk47 Mutant | 1 |
| - SCAR-L | 1 |
| - QBZ | 1 |
| Hunting Rifles | 0 |
| - Win94 | 1 |
| LMGs | 0.4 |
| - DP-28 | 1 |
| - M249 | 1 |
| SMGs | 0.5 |
| - Bizon | 1 |
| - Tommy Gun | 1 |
| - UMP45 | 1 |
| - Micro UZI | 1 |
| - Vector | 1 |
| - MP5K | 1 |
| Shotguns | 1 |
| - 2686 | 1 |
| - S12K | 1 |
| - S1897 | 1 |
| - DBS | 1 |
| Handguns | 0.45 |
| - Deagle | 1 |
| - P18C | 1 |
| - P1911 | 1 |
| - P92 | 1 |
| - R1895 | 1 |

| | |
|-----------------------------|-------------|
| - R45 | 1 |
| - Sawed Off | 1 |
| - Skorpion | 1 |
| Throwables | 1.4 |
| - Flashbang | 1.1 |
| - Frag Grenade | 0.7 |
| - Molotov Cocktail | 1.1 |
| - Smoke Grenade | 1.1 |
| - Spike Trap | 0 |
| - Stick Bomb | 0 |
| C4 | 0 |
| Melee Weapons | 1.65 |
| - Crowbar | 1 |
| - Machete | 1 |
| - Pan | 1 |
| - Sickle | 1 |
| Crossbow | 0 |
| Flare Gun | 0 |
| Launcher | 0 |
| - Panzerfaust | 0 |
| ETC | |
| Sight Attachments | 1.1 |
| - Dotsight | 1 |
| - Holosight | 1 |
| - Scope 2x | 1 |
| - Scope 3x | 1 |
| - Scope 4x | 1 |
| - Scope 6x | 1 |
| - Scope 8x | 1 |
| - Canted Sight (RMR) | 1 |
| Magazine Attachments | 0.55 |
| - SR Magazine | 1 |
| - AR Magazine | 1 |
| - SM, Handguns Magazine | 1 |
| Muzzle Attachments | 0.75 |

| | |
|-----------------------------------|------|
| - SR Muzzle | 1 |
| - AR Muzzle | 1 |
| - SG Muzzle | 1 |
| - SMG, Handguns Muzzle | 1 |
| Foregrip Attachments | 1.3 |
| Stock Attachments | 1.65 |
| - Quiver (Crossbow) | 0 |
| - Composite (AR, Vector, MP5K) | 1 |
| - UZI Stock | 1 |
| - Bulletloops (SG, Win94, Kar98K) | 1 |
| - Cheekpad | 1 |
| Consumables | |
| Heal Items | 1.1 |
| - Bandage | 1 |
| - First Aid | 1 |
| - Medkit | 1 |
| Boost Items | 1 |
| - Energy Drink | 1 |
| - Pain Killer | 1 |
| - Adrenaline | 1 |
| Gas Can | 0.35 |
| Equipment | |
| Backpack | 0.65 |
| - Backpack (Lv.1) | 1 |
| - Backpack (Lv.2) | 1 |
| - Backpack (Lv.3) | 1 |
| Helmet | 0.9 |
| - Helmet (Lv.1) | 1 |
| - Helmet (Lv.2) | 1 |
| - Helmet (Lv.3) | 1 |
| Armored Vest | 0.9 |
| - Armor (Lv.1) | 1 |
| - Armor (Lv.2) | 1 |

| | |
|---------------------------|------|
| - Armor (Lv.3) | 1.05 |
| Clothing | 0 |
| Vehicles | |
| Buggy | 1 |
| Dacia | 1 |
| Zima | 1 |
| Mirado | 1 |
| Motorbike | 1 |
| Scooter | 1 |
| Motorbike w/ sidecar | 0 |
| Tukshai | 1 |
| Pickup | 1 |
| Rony | 1 |
| UAZ | 1 |
| Esports Exclusive Vehicle | 1 |
| Aircraft | |
| Motor Glider | 0 |
| Watercraft | |
| Boat | 1 |
| Aquarail | 1 |

9.3 Miramar Settings

| Item Spawn Type | Adjustable Ratio & Adjustable Total Number |
|------------------------------|---|
| Spawn Rate Multiplier | 1.7 |
| Ammunitions | |
| Ammunitions | 1 |
| - 12 gauge | 1 |
| - .45 ACP | 1 |
| - 5.56mm | 1 |
| - 762mm | 1 |
| - 9mm | 1 |
| - Bolt | 0 |
| - Flare | 0 |

| Weapons | |
|-----------------------|------|
| Sniper Rifles | 2.45 |
| - Kar98K | 1 |
| - Mosin Nagant | 1 |
| - M24 | 1 |
| DMRs | 2.8 |
| - Mini14 | 0.95 |
| - SKS | 1.05 |
| - VSS | 0.95 |
| - SLR | 0.95 |
| - QBU | 1 |
| Assault Rifles | 1.3 |
| - AKM | 0.95 |
| - G36C | 1 |
| - M416 | 1.05 |
| - M16A4 | 0.95 |
| - Beryl M762 | 1.05 |
| - Mk47 Mutant | 1 |
| - SCAR-L | 1.05 |
| - QBZ | 1 |
| Hunting Rifles | 0.65 |
| - Win94 | 1 |
| LMGs | 0.4 |
| - DP-28 | 1 |
| - M249 | 1 |
| SMGs | 0.85 |
| - Bizon | 0 |
| - Tommy Gun | 1 |
| - UMP45 | 1 |
| - Micro UZI | 0.95 |
| - Vector | 1.05 |
| - MP5K | 0 |
| Shotguns | 1 |
| - 2686 | 1 |
| - S12K | 1 |

| | |
|--------------------------|------|
| - S1897 | 1 |
| - DBS | 0.4 |
| Handguns | 0.55 |
| - Deagle | 1 |
| - P18C | 1 |
| - P1911 | 1 |
| - P92 | 1 |
| - R1895 | 1 |
| - R45 | 1 |
| - Sawed Off | 1 |
| - Skorpion | 1 |
| Throwables | 1.1 |
| - Flashbang | 1.3 |
| - Frag Grenade | 0.55 |
| - Molotov Cocktail | 1.4 |
| - Smoke Grenade | 1 |
| - Spike Trap | 0 |
| - Stick Bomb | 0 |
| C4 | 0 |
| Melee Weapons | 1.85 |
| - Crowbar | 1 |
| - Machete | 1 |
| - Pan | 1 |
| - Sickle | 1 |
| Crossbow | 0 |
| Flare Gun | 0 |
| Launcher | 0 |
| - Panzerfaust | 0 |
| ETC | |
| Sight Attachments | 1 |
| - Dotsight | 1 |
| - Holosight | 1 |
| - Scope 2x | 1.05 |
| - Scope 3x | 1 |
| - Scope 4x | 1.05 |

| | |
|-----------------------------------|------|
| - Scope 6x | 1 |
| - Scope 8x | 1.15 |
| - Canted Sight (RMR) | 0.75 |
| Magazine Attachments | 1.2 |
| - SR Magazine | 1.05 |
| - AR Magazine | 1 |
| - SM, Handguns Magazine | 1 |
| Muzzle Attachments | 0.75 |
| - SR Muzzle | 1.05 |
| - AR Muzzle | 1.05 |
| - SG Muzzle | 1 |
| - SMG, Handguns Muzzle | 1 |
| Foregrip Attachments | 1.25 |
| Stock Attachments | 1.65 |
| - Quiver (Crossbow) | 0 |
| - Composite (AR, Vector, MP5K) | 1 |
| - UZI Stock | 1 |
| - Bulletloops (SG, Win94, Kar98K) | 1 |
| - Cheekpad | 1.05 |
| Consumables | |
| Heal Items | 1.1 |
| - Bandage | 1 |
| - First Aid | 1 |
| - Medkit | 1.05 |
| Boost Items | 1.1 |
| - Energy Drink | 1 |
| - Pain Killer | 1.05 |
| - Adrenaline | 1.05 |
| Gas Can | 0.35 |
| Equipment | |
| Backpack | 0.95 |
| - Backpack (Lv.1) | 0.95 |
| - Backpack (Lv.2) | 1.05 |

| | |
|---------------------------|------|
| - Backpack (Lv.3) | 1.1 |
| Helmet | 0.8 |
| - Helmet (Lv.1) | 1 |
| - Helmet (Lv.2) | 1.05 |
| - Helmet (Lv.3) | 1 |
| Armored Vest | 0.8 |
| - Armor (Lv.1) | 0.95 |
| - Armor (Lv.2) | 1.05 |
| - Armor (Lv.3) | 1.1 |
| Clothing | 0 |
| Vehicles | |
| Buggy | 1 |
| Dacia | 1 |
| Zima | 1 |
| Mirado | 1 |
| Motorbike | 1 |
| Scooter | 1 |
| Motorbike w/ sidecar | 0 |
| Tukshai | 1 |
| Pickup | 1 |
| Rony | 1 |
| UAZ | 1 |
| Esports Exclusive Vehicle | 1 |
| Aircraft | |
| Motor Glider | 0 |
| Watercraft | |
| Boat | 1 |
| Aquarail | 1 |

10.賞金の分配

10.1 すべての賞金は、トーナメントの 60～90 日後に支払われるのが理想的ですが、支払いが完了するまでに 180 日まで場合があります。

賞金総額- 60,000 USD

1 位- 37,500 USD

2 位- 15,000 USD

3 位- 7,500 USD

10.2 トーナメント終了後、トーナメント主催者はチームの代表者に賞金の配布の詳細について連絡するものとします。

11. 管理者/主催者の権利

11.1 主催者は、その裁量により、すべての規則を却下し、事前の通知なしに適切と見なされる規則に変更することができます。主催者の決定は常に最終的なものとします。

11.2 管理者は、このルールブックに従って、トーナメント中に選手に指示およびガイドする権限を有するものとします。

用語集

1. ラウンド- PUBG の単一のゲームを指します。ドロップアップからドン勝まで。
2. シリーズ- 1 回の対戦での一連のゲーム。これは 4 ラウンドを指します
3. ペナルティポイント控除（合計スコアまたはラウンドスコア）につながる可能性のある控除。
4. 休憩- バスルーム/トイレの休憩または休憩として識別できます。
5. プレマッチ- PUBG ラウンドの開始を指します。実際のラウンドが始まる前の 1~2 分のカウントダウン。
6. デフォルト- 自動敗北または勝ちの結果。
7. SUPER- 標準およびユニバーサル PUBGE スポーツルールセット。PL20 / 21 グランドファイナルの公式 PUBG ルールセットの基礎
8. メディアデー- プレーヤーとチームがインタビューを予定している日。