

AOC 2021 《絕地求生》大師賽



## 1. AOC 2021 《絕地求生》大師賽簡介

AOC 2021 《絕地求生》大師賽是由七的地區賽組成。隊伍將可透過各賽區資格賽晉級至區域總決賽。

### 1.1 賽區名單

賽事將在以下地區進行：

- 泰國→晉級2支隊伍
- 越南→晉級3支隊伍
- 印尼→晉級2支隊伍
- 馬來西亞→晉級2支隊伍
- 台灣→晉級2支隊伍
- 菲律賓→晉級3支隊伍
- 大洋洲→晉級2支隊伍

共16支隊伍晉級至區域總決賽

## 2. SUPER 簡介

此PUBG 電競基本通用規則(Standard and Universal PUBG Esports Ruleset，後稱為「SUPER」)適用於所有本資格賽之參賽隊伍和選手(後稱「參賽者」)。SUPER將附加適用於所有PUBG電競賽事之其他規則上。

### 2.1 本規則之精神

SUPER是一份與時並進的規則，目的在於建立富有運動家精神、廉正和正向競爭的環境。SUPER將因應本賽事各賽區的回應持續修正、更新。

### 2.2 規則更改權利

賽事方保留隨時無條件修正、移除、改動規則之權利。任何本規則內更動細項將條列於「更動紀錄」區域並且利用適合管道直接與所有參賽者聯繫。在保護公平競爭和運動家精神之前提下，賽事方保留裁決所有未規範在本規則中之事件的權利。參賽者有義務保持理解和遵行最新版本之本賽制。

### 3. 選手規則

除特定PUBG 比賽定義的資格要求外，選手必須遵守以下規則，才有資格參加任何與本賽事相關之比賽。相關之比賽包括任何一地區之地區資格賽或是區域總決賽。

#### 3.1 選手年齡

1. 選手需年滿15 歲。
2. 隊伍參加資格賽時，該隊出賽所有選手需年滿15 歲，並為繳交之名單內成員。
3. 隊伍晉級區域總決賽時，該隊出賽所有選手需年滿18 歲，並為繳交之名單內成員。如隊伍無法有4 名成員符合資格出席國際賽，國際賽資格將無條件讓渡給本賽事排名下一位的隊伍。

#### 3.2 選手別名

選手別名必須獲得賽事方的同意。賽事方保留拒絕以及修改的所有權。

1. 選手別名不得超過11或12字元(依隊伍簡稱而定)。
2. 選手別名可以使用大寫和小寫字母(A-Z) 和數字(0-9)。
3. 選手別名不能使用空格，下劃線(\_) 或連字符號(-)。

選手別名必須遵守以上規則。嚴格禁止使用其他拼寫方式來規避以下規則。

1. 選手別名不可包含贊助商名稱。
2. 選手別名不可包含任何產品名稱或描述。
3. 選手別名不可包含任何純商業用語。
4. 選手別名不得包含粗俗或淫穢用語。
5. 選手別名必須遵守行為準則。

#### 3.3 遊戲內暱稱

遊戲內暱稱必須獲得賽事方的同意。賽事方保留拒絕使用遊戲內暱稱的權力，並且可以出於任何原因(包括確保遊戲內暱稱可以適合任何遊戲內顯示的範圍) 要求修改暱稱。

1. 遊戲內暱稱不得超過16個字元。
2. 遊戲內暱稱不得使用空格或連字號(-)。
3. 遊戲內暱稱必須在隊伍簡稱之後包含一個下劃線(\_)。
4. 遊戲內暱稱必須遵循以下格式：TAGS\_PlayerAlias
5. 遊戲內暱稱與玩家別名和隊伍簡稱受到相同的規則約束。

#### 3.4 多重賽區

選手不得同時參與不同賽區之賽區賽事。

#### 3.5 重複報名

選手不得同時為不同隊伍之成員，亦不得為本賽事之相關賽事任一隊伍之成員。

### **3.6 利益衝突**

選手不得為KRAFTON Corp. 之員工或是其相關企業以及與本賽事相關之企業之員工。

## 4. 隊伍規則

除特定PUBG 比賽定義的資格要求外，隊伍還必須遵守以下規則，才有資格參加比賽。

### 4.1 隊伍簡稱

隊伍必須指定要在其選手的遊戲內暱稱中使用隊伍簡稱。隊伍簡稱須經賽事方同意。賽事方保留拒絕使用的權力並且可以出於任何原因要求進行更改。

1. 隊伍簡稱必須為2~4個字元。
2. 隊伍簡稱僅可使用大寫字母(A-Z)、小寫字母(a-z)和數字(0-9)。
3. 隊伍簡稱不能使用空格，下劃線(\_) 或連字符號(-)。
4. 隊伍簡稱必須遵守行為準則。
5. 隊伍簡稱在國際賽事上須為唯一不可重複。

### 4.2 隊伍名稱

隊伍名稱必須遵守行為規定。賽事方將保留拒絕使用隊伍名稱的權力，並可出於任何原因要求修改。

### 4.3 本地選手名單

持有台灣身分證, 或合法居住在台灣賽區的選手皆可參賽。每隊至少一半成員需符合此規定, 例如：4 人隊伍至少2 名隊員符合；5 人隊伍至少3 人符合。

### 4.4 隊伍選手名單規則

由於比賽為線上賽並分為賽區進行，因此《隊伍選手名單規則》將會是賽區與國際賽事的混合。所有參賽隊伍必須遵守以下規則：

1. 本賽事之相關賽事之選手名單需為至少4 人、至多5 人，並明確列出正選與候補選手。
2. 每場比賽隊伍只允許出賽至多2名非本國籍成員。
3. 隊伍必須於指定時間內繳交隊伍名單，並依規定繳交完整資料，截止前皆能修正，若超過截止時間資料錯誤或不齊全者，賽事方得以判定棄權。
4. 隊伍晉級時，隊伍名單必須相同，不得更動。
5. 名單經報名截止或鎖定後即不可更動。若遇緊急狀況，賽事方將保有變更名單之許可權。
6. 緊急狀況之名單更動至多2 人。若名單更動多於2 人，則隊伍之資格將無條件讓渡給下一順位之隊伍。

### 4.5 利益衝突

選手不得為KRAFTON Corp. 之員工或是其相關企業以及與本賽事相關之企業之員工。

### 4.6 隊伍擁有權

隊伍之資格與參賽權將由隊伍所擁有。若隊伍為企業所有，該隊伍之所有權為該企業所有。若隊伍為選手所擁有(即業餘隊伍)，該隊伍必須指定一位隊伍成員為隊伍代表(即隊長)，該代表將被視為隊伍擁有者，擁有隊伍之所有權力。

### 4.7 晉級隊伍配合須知

隊伍於本賽事晉級區域總決賽後，需於以下日期/ 時間配合賽事方進行晉級相關事項。若無法

配合，晉級資格將無條件讓渡給排名下一位的隊伍：

1. 選手照/影片拍攝：2021/10/14繳交賽事方要求之選手以及訪問影片。

## 5. 行為規定

參賽者在本賽事中必須全程謹遵以下之行為規範。參賽者如參加本賽事將視同同意謹遵此規則及任何賽事方之解釋和裁決，同時規範自身保持正向和職業禮節。

### 5.1 PUBG 服務條款

參賽者應遵守PUBG 服務條款。完整PUBG 服務條款可從以下連結前往：

<https://www.pubg.com/terms-of-service/> 關於PUBG 電競相關資訊可從以下連結前往：

<https://www.pubgesports.com/>

### 5.2 全力以赴

參賽者參與任何比賽時必須全力以赴競爭名次並全心投入賽事，同時避免任何違反運動家精神、誠實、廉正及公平競爭之行為。

### 5.3 共謀和賽果操控

參賽者不得參加任何共謀或賽果操控之行為。共謀係指任何兩名參賽者(或以上)私下協議作弊、詐欺或任何不利於其他參賽者之行為。共謀包含但不限於以下之情形：

1. 同意任何官方規則外之規則。
2. 放水、輸掉比賽或是鼓勵其他參賽者為之。
3. 因任何原因故意輸掉比賽或鼓勵其他參賽者為之。
4. 預先安排分配獎金或是得到任何等值之報酬。
5. 傳送或接收任何訊號或訊息給敵對之參賽者。

賽果操控係指利用送頭、協定、合謀或影響任何比賽賽果之違法或違反本規則方式。

### 5.4 賭博行為

參賽者不得參加任何博彩或賭博行為。賭博係指對於比賽賽果進行金錢上的對賭。參賽者不得下注、嘗試下注或鼓勵下注任何本賽事之比賽賽果。參賽者不能直接或間接參與賭博任何本賽事結果。

### 5.5 賄賂行為

參賽者不得參加任何賄賂行為。賄賂係指任何提供金錢或有價報酬以影響他人之判斷或行為。參賽者不得提供或收受其他參賽者任何形式之有價報酬以獲得本賽事中不公平之優勢。

### 5.6 使用漏洞或駭客行為

參賽者不得參加任何使用漏洞或駭客行為。使用漏洞係指使用遊戲內BUG或非遊戲設計者初衷之漏洞以獲得不公平之優勢。駭客行為意指任何非法修改硬體、軟體、遊戲客戶端或網路連接之行為。

### 5.7 作弊行為

參賽者不得利用任何裝置、程式或其他方法作弊。

### 5.8 代打行為

參賽者不得參加任何代打行為。代打係指使用其他參賽者帳號進行遊玩。

### 5.9 故意斷線行為

參賽者不得在比賽中實行故意斷線行為(離開遊戲、關閉電腦、拔除網路線等)。不論意圖為合，任何參賽者行為導致斷線將視為故意為之。

#### **5.10 不當言詞和仇恨言論**

參賽者不得使用任何淫穢、骯髒、庸俗、侮辱、威脅、辱罵、誹謗、妨害名譽或其他令人反感的言語。參賽者亦不得有煽動仇恨或歧視行為。

#### **5.11 破壞觀感和濫用行為**

參賽者不得有任何侮辱、嘲諷、破壞觀感或有敵意的行為或手勢。

#### **5.12 騷擾和性騷擾行為**

參賽者不得參與任何騷擾行為。騷擾行為係指以系統性、敵視和重複行為意圖孤立或排斥他人和/或影響他人之尊嚴。任何形式之不受歡迎的性騷擾行為亦嚴格禁止。

#### **5.13 歧視和詆毀行為**

參賽者不得基於種族、道德、國籍、社會出身、性別、語言、宗教、政治立場、財務狀況、出生狀況、性傾向或其他任何理由透過輕視或歧視之言語或行為來冒犯特定國家、個人或團體之尊嚴或廉潔。

#### **5.14 犯罪行為**

參賽者不得參與任何違反一般法律、法條、條款和導致或合理地認為可能導致任何當地管轄權法院定罪之活動。

#### **5.15 保密條款**

參賽者不得透過任何方法包括所有社群管道洩漏任何保密資訊。所有與賽事方之聯繫資訊將嚴格保密。未經明確同意，嚴禁發布上述相關資訊。

#### **5.16 完成比賽**

開始參加比賽後，隊伍和選手應繼續參加比賽，直至亞太區比賽結束。若隊伍無法配合參與所有賽事，隊伍在當前階段所獲得之資格、獎金以及獎品將由後續排名隊伍遞補。隊伍和選手不得以任何理由拒絕參加比賽，包括但不限於，不同於賽事方的決定，對比賽競爭完整性的指責或不完善的比賽條件。



## 6. 比賽規定

### 6.1 開賽前

#### 6.1.1. 硬體及軟體

1. 選手需自備電腦設備，並為自己的電腦、網路、安全負責。
2. 本賽事使用Live Server (資格賽海選/資格賽決賽) / Esports Server (區域決賽)。Esports Server由賽事方提供程式序號，選手需自行下載與設定程式。依照遊戲官方線上最新版本為準。

#### 6.1.2. 報到與測試時間

隊伍需於每日開賽前1小時至指定Discord頻道報到並參與測試。

### 6.2 比賽進行中

#### 6.2.1. 比賽異常狀況反應

比賽中出現任何突發狀況，均須要立即與裁判聯繫告知，賽事方做出的判定，選手不得有任何異議。

#### 6.2.2. 大規模斷線重賽

若發生重大BUG、遊戲比賽房崩潰、伺服器障礙及任何導致遊戲崩潰且無法順利進行比賽等狀況時，裁判得以依當下戰況進行重賽(例：若在遊戲崩潰之當下情況剩餘人數為32人，則以該32名選手作重賽)，重賽時間賽事方另行決定。賽事方做出的重賽判定，選手不得有任何異議。

#### 6.2.3. 小規模斷線重賽

正式比賽期間，嚴禁故意中斷PUBG遊戲用戶端或伺服器連接。若64名選手中超過5名選手(含5名)出現嚴重遊戲BUG導致無法比賽(如無法登上飛機)，則該局比賽將會重賽。若少於5名則比賽繼續。賽事方做出的重賽判定，選手不得有任何異議。

#### 6.2.4. 反作弊相關

1. 選手第一視角錄製：選手需使用OBS或其他錄影程式以「顯示器擷取」方式錄製個人比賽第一視角，影片規格需至少為**480p / 30fps**以上，並自行留存檔案至賽事結束後一個月。
2. 隊伍語音：錄製時除遊戲聲音外，亦需同步錄製隊伍比賽時之溝通語音。
3. **選手視訊**：選手參賽時需全程於Discord 內開啟即時視訊拍攝個人完整正臉，並備妥身分證件，賽事方將於開賽前或比賽場間進行查驗。**若選手為海外選手無法使用Discord 程式，請參照下方兩點。**
4. 選手視訊錄影：選手於**比賽日第一場開始前10 分鐘開始錄製至當日比賽最後一場結束**，需完整錄製個人比賽半身影像，包含選手本人面部(不限於正面/側面，需可辨識為本人之畫面)畫面、選手螢幕、滑鼠、鍵盤等桌面設備

於比賽日中之畫面(如下圖示)。檔案名稱需更改為”【X月X日】000 戰隊選手(比賽服ID)視訊畫面”



5. 選手視訊錄影檔案繳交：隊伍代表於每天比賽結束後收齊所有隊員之選手視訊錄影檔案，並於隔天12:00前完成上傳雲端硬碟並以信件主旨【X月X日000戰隊錄影檔案雲端連結繳交】寄送至本次賽事信箱完成連結繳交。未能完整繳交之隊伍，將予以包含但不限於：禁止予以出賽直至檔案繳齊為止、取消比賽資格之懲處。

#### 6.2.5. 更換上場選手

隊伍每日可於更換地圖時更換一次上場選手。

#### 6.3 補償分辦法

依據最新SUPER規章，線上賽無補償分機制。

## 7. 違規行為和處罰

參賽者如有違反官方規則或行為規範，賽事方將視情況採取必要且適當的處罰、罰款、禁賽或停權。賽事方保留可能違規時所有證物的調查權利。參賽者在調查期間不得隱瞞賽事方任何訊息；且在調查期間參賽者必須遵照賽事方的指示並提供完整且正確之資訊。參賽者不得妨礙任何調查行為。

### 7.1 處罰

賽事方將保留根據違規行為的嚴重程度，在發現任何違規行為時，根據自主意見發布處罰的最高權利。重複的違規行為將導致更嚴重之判決。處罰將包含但不限於下列之情形：

- 口頭警告
- 罰款和/或減少獎金
- 禁賽一(或多)場
- 失格
- 停權或封禁

處罰將不會以累進方式懲處，將依照情節給予相對應之處罰。

### 7.2 發布和公告權利

賽事方保留發布所有關於違反官方規則或行為規範資訊的權利。參加本賽事將視同參賽者放棄關於發布和公告處罰時，對於賽事方或其相關公司或其他參賽者採取法律行動之權利。PUBG

## 8. 賽事架構

AOC 2021 《絕地求生》大師賽共分為三個階段：地區預選賽海選與地區預選賽決賽以及區域總決賽。

AOC 2021 《絕地求生》大師賽 - 台灣區資格賽海選

AOC 2021 《絕地求生》大師賽 - 台灣區資格賽決賽

AOC 2021 《絕地求生》大師賽 - 區域總決賽

## 9. 賽事制度

### 9.1 AOC 2021 《絕地求生》大師賽 - 台灣資格賽海選賽

#### 9.1.1. 報名時間

2021/9/6 ~ 2021/9/20

#### 9.1.2. 隊伍

隊伍總數為64隊。

#### 9.1.3. 分組

64 支隊伍將隨機抽籤分為4 個小組。(賽事方將依照實際報名隊伍數量，以合理的判斷進行組別分配與晉級標準)

#### 9.1.4. 賽制/ 賽事時間

AOC 2021 《絕地求生》大師賽 - 台灣資格賽海選賽：64隊		
比賽日期	隊伍	比賽場數
2021/09/27 - 19:00	64 Teams	4
2021/09/28 - 19:00	64 Teams	4
2021/09/29 - 19:00	64 Teams	4

海選賽各場比賽結束後立即開始下一場比賽。

#### 9.1.5. 晉級

各組前 4 名取得台灣資格賽決賽參賽資格。

### AOC 2021 《絕地求生》大師賽 台灣資格賽決賽

#### 9.2.1. 隊伍

隊伍總數為16隊，隊伍組成為：海選賽晉級之16 支隊伍

#### 9.2.2. 賽制/ 賽事時間

AOC 2021 《絕地求生》大師賽 - 台灣資格賽決賽：16隊		
比賽日期	隊伍	比賽場數
2021/10/06 - 19:00	16 teams	5
2021/10/07 - 19:00	16 teams	5

決賽各場比賽間的休息時間如下所示：

- 1) 1 ~ 2 matches: 5 分鐘
- 2) 2 ~ 3 matches: 8 分鐘，可進行選手更換
- 3) 3 ~ 4 matches: 5 分鐘
- 4) 4 ~ 5 matches: 5 分鐘

#### 9.2.3. 晉級

前2名取得區域總決賽參賽資格。

## 10. 比賽地圖

每個比賽日的比賽地圖分配如下：

### AOC 2021 《絕地求生》大師賽 - 台灣資格賽海選賽

比賽日期	第1局	第2局	第3局	第4局
09/27	Miramar	Erangel	Miramar	Erangel
09/28	Erangel	Miramar	Erangel	Miramar
09/29	Miramar	Erangel	Miramar	Erangel

### AOC 2021 《絕地求生》大師賽 Phase 2 - 台灣資格賽決賽

比賽日期	第1局	第2局	第3局	第4局	第5局
10/06	Erangel	Erangel	Miramar	Miramar	Miramar
10/07	Miramar	Miramar	Erangel	Erangel	Erangel

## 11. 賽事獎金與補助

### 11.1 賽事獎金

AOC 2021 《絕地求生》大師賽 - 台灣資格賽總獎金為\$4,500 美金，依照以下方式分配：

Rank	獎金
1	\$2,000美金
2	\$1,500美金
3	\$1,000美金

### 11.2 獎金支付相關

1. 獎金將以匯款方式支付。
2. 隊伍需提供正確付款資料。
3. 依照規章4.6，賽事方將視隊伍代表為指定聯繫人。經與聯繫人確認並匯款後，任何爭議須由隊伍自行負責。
4. 隊伍必須配合賽事方作業並於指定時間內繳交資料，若資料不正確或是延遲未繳交造成無法領取獎金，須由隊伍自行負責。
5. 獎金將在受獎者提供相關匯款資訊後依照賽事方內部作業流程所規定之匯款日進行發放。
6. 所有獎金將依中華民國稅法做所得扣繳後支付。
7. 賽事方保有最終獎金發放決定權，任何影響或不利於賽事的負面行為將可能取消隊伍獎金。

## 12. 比賽設定

賽事中的每場比賽都將使用電競模式和以下比賽設置。所有設置都應該保持默認，除非另外公告說明。賽事方保留隨時以任何理由更改遊戲設置的權利。賽事方可能會對遊戲進行臨時調整設置，以幫助減輕任何遊戲中的錯誤造成的影響。

### 12.1 基礎設定

#### 12.1.1. 遊戲設定

比賽設定：遊戲設定	
地圖	Erangel, Miramar
人稱視角	FPP
總選手數量	64
每隊選手數量	4

### 12.2 規則

#### 12.2.1. 天氣

比賽設定：天氣	
天氣	晴天



## 12.3 Erangel 設定

### 12.3.1. Erangel 設定：藍圈

Erangel 設定：藍圈							
	延遲	等待	移動	DPS	縮小	擴散	陸地比例
Phase 1	90	240	270	0.6	0.35	0.5	0
Phase 2	0	90	120	0.8	0.55	0.56	0
Phase 3	0	60	120	1	0.6	0.56	0
Phase 4	0	60	120	3	0.6	0.56	1
Phase 5	0	60	120	5	0.65	0.56	0
Phase 6	0	60	120	8	0.65	0.56	0
Phase 7	0	60	90	10	0.65	0.56	0
Phase 8	0	60	60	14	0.7	0.56	1
Phase 9	0	10	160	18	0.001	10	0

### 12.3.2. Erangel 設定：物資生成

Erangel 設定：物資生成	
物資生成類型	可調整比率與可調整總量
物資生成倍率	1.8x

### 12.3.3. Erangel 設定：子彈

Erangel 設定：子彈	
子彈	1x
-弩箭	0x
-信號彈	0x

### 12.3.4. Erangel 設定：武器

Erangel 設定：武器	
狙擊槍	1.65x
精準射手步槍	2.25x
突擊步槍	1.3x
獵槍	0x
-Win 94	1x
輕機槍	0.5
衝鋒槍	2x
霰彈槍	1x
-DBS	0.5x
手槍	0.45x

可投擲的道具	1.4x
-閃光彈	1.1x
-破片手榴彈	0.7x
-燃燒瓶	1.1x
-煙霧彈	1.1x
-尖刺陷阱	0x
-黏性炸彈	0x
-C4	0x
-誘餌手榴彈	0x
近戰武器	1.65x
弩弓	0x
信號槍	0x
榴彈發射器	0x
-Panzerfaust	0x

#### 12.3.5. Erangel 設定：配件

Erangel 設定：配件	
瞄準配件	1.1x
彈匣配件	0.55x
槍口配件	0.75x
前握把配件	1.3x
槍托配件	1.65x
-箭袋(弩弓)	0x

#### 12.3.6. Erangel 設定：消耗品

Erangel 設定：消耗品	
回復物品	1.1x
強化物品	1x
汽油桶	0.35x

#### 12.3.7. Erangel 設定：裝備

Erangel 設定：裝備	
背包	0.65x
-干擾包	0x
頭盔	0.9x
防彈背心	0.9x
-Lv. 3	1.05x

\*註：頭盔(Lv.3)僅能於空投補給包中獲得。

#### 12.3.8. Erangel 設定：服裝

Erangel 設定：服裝	
服裝	0x

#### 12.3.9. Erangel 設定：陸上載具

Erangel 設定：陸上載具	
摩托車+輔助輪	0x

#### 12.3.10. Erangel 設定：空中載具

Erangel 設定：空中載具	
滑翔機	0x

\*註：以上設定如無特別標註即為 1x。

## 12.4 Erangel 載具



### 車輛(藍點)：

除了隨機生成的車輛外，固定生成的車輛已添加到Erangel 中。

### 船隻(紅點)：

船隻永遠只會在紅點處出現。

## 12.5 Miramar 設定

### 12.5.1 Miramar 設定：藍圈

Miramar 設定：藍圈							
	延遲	等待	移動	DPS	縮小	擴散	陸地比例
Phase 1	90	240	270	0.6	0.35	0.5	0
Phase 2	0	90	120	0.8	0.55	0.56	0
Phase 3	0	60	120	1	0.6	0.56	0
Phase 4	0	60	120	3	0.6	0.56	1
Phase 5	0	60	120	5	0.65	0.56	0
Phase 6	0	60	120	8	0.65	0.56	0
Phase 7	0	60	90	10	0.65	0.56	0
Phase 8	0	60	60	14	0.7	0.56	1
Phase 9	0	10	160	18	0.001	10	0

### 12.5.2 Miramar 設定：物資生成

Miramar 設定：物資生成	
物資生成類型	可調整比率與可調整總量
物資生成倍率	1.7x

### 12.5.3 Miramar 設定：子彈

Miramar 設定：子彈	
子彈	1x
-弩箭	0x
-信號彈	0x

### 12.5.4 Miramar 設定：武器

Miramar 設定：武器	
狙擊槍	2.45x
精準射手步槍	2.8x
-Mini14	0.95x
-SKS	1.05x
-VSS	0.95x
-SLR	0.95x
-QBU	1x
突擊步槍	1.3x
-AKM	0.95x
-G36C	1x

-M416	1.05x
-M16A4	0.95x
-Beryl M762	1.05x
-SCAR-L	1.05x
獵槍	0.65x
輕機槍	0.4x
衝鋒槍	0.85x
-Bizon	0x
-湯米衝鋒槍	1x
-UMP45	1x
-UZI	0.95x
-Vector	1.05x
-MP5K	0x
霰彈槍	1x
-DBS	0.4x
手槍	0.55x
可投擲的道具	1.1x
-閃光彈	1.3x
-破片手榴彈	0.55x
-燃燒瓶	1.4x
-煙霧彈	1x
-尖刺陷阱	0x
-黏性炸彈	0x
-C4	0x
-誘餌手榴彈	0x
近戰武器	1.85x
弩弓	0x
信號槍	0x
榴彈發射器	0x
-Panzerfaust	0x

#### 12.5.5 Miramar 設定：配件

Miramar 設定：配件	
瞄準配件	1x
-2倍瞄準鏡	1.05x
-4倍瞄準鏡	1.05x
-8倍瞄準鏡	1.15x

-側瞄具	0.75x
彈匣配件	1.2x
-狙擊槍彈匣	1.05x
-突擊步槍彈匣	1x
-衝鋒槍、手槍彈匣	1x
槍口配件	0.75x
-狙擊槍槍口	1.05x
-突擊步槍槍口	1.05x
-衝鋒槍、手槍槍口	1x
前握把配件	1.25x
槍托配件	1.1x
-箭袋(弩弓)	0x
-戰術槍托(衝鋒槍、突擊步槍、MP5K)	1x
-子彈袋(霰彈槍、WIN94、Kar98K)	1x
-臉頰墊(精確射手步槍、狙擊槍)	1.05x

#### 12.5.6 Miramar 設定：消耗品

Miramar 設定：消耗品	
治療物品	1.1x
-繃帶	1x
-急救包	1x
-醫療包	1.05x
強化物品	1.1x
-能量飲料	1x
-止痛劑	1.05x
-腎上腺素針筒	1.05x
汽油桶	0.35x

#### 12.5.7 Miramar 設定：裝備

Miramar 設定：裝備	
背包	0.95x
-Lv.1	0.95x
-Lv.2	1.05x
-Lv.3	1.1x

-干擾包	0x
頭盔	0.8x
-Lv.1	0.95x
-Lv.2	1.05x
防彈背心	0.8x
-Lv.1	0.95x
-Lv.2	1.05x
-Lv.3	1.1x

\*註：頭盔(Lv.3)僅能於空投補給包中獲得。

#### 12.5.8 Miramar 設定：服裝

Miramar 設定：服裝	
服裝	0x

#### 12.5.9 Miramar 設定：陸上載具

Miramar 設定：陸上載具	
摩托車+輔助輪	0x

#### 12.5.10 Miramar 設定：空中載具

Miramar 設定：空中載具	
滑翔機	0x

\*註：以上設定如無特別標註即為 1x。



## 12.6 Miramar 載具



### 車輛(黃點)：

除了隨機生成的車輛外，固定生成的車輛已添加到Miramar中。

●種類：Pick-up Truck 或Mirado

●外型：電競

### 船隻(紅點)：

船隻永遠只會在紅點處出現。

●種類：PG-117

●外型：無

## 13. 比賽計分方式

### 13.1 吃雞總數優先規則(Most Chicken Rule ; MC Rule)

本賽事中總排名將依據累計的吃雞總場數(勝利場數)作為排名之依據。

### 13.2 同分判別機制

如根據13.1規則計算後發生有兩隊(或以上)隊伍有相同的總積分時，將依序照下列規則進行同分判別名次高低。

1. 比較所有同吃雞場數隊伍在全部比賽回合中之總擊殺積分。
2. 比較所有同吃雞場數隊伍在其最近一場賽事之排名。

如兩隊最近一場賽事無在同場賽事，則繼續依序依照以下作判別：

3. 比較所有同吃雞場數隊伍在各自最佳表現回合時的自身隊伍最佳排名。
4. 比較所有同吃雞場數隊伍在最佳表現回合時之自身隊伍擊殺數。
5. 比較所有同吃雞場數隊伍在最佳表現回合時之自身隊伍總計傷害量。
6. 如以上同分判別機制皆無法做出判別，則兩隊判定為平手，將平分該名次及次名次之獎金/獎勵(例如兩隊皆平手為第5名，則兩隊將平分5、6名之獎金及獎勵)

## 14. 規章修訂紀錄

本規章的任何重大更改將在此列出並直接通過適當的聯絡管道提供給參賽選手。

版本	更新日期	備註
1.1	9.16	更新隊伍最大人數為5人