



赛事指南

目 录

1. 赛事信息查询渠道	4
2. PCL2026 春季赛赛程安排	4
2.1. 赛事时间.....	4
2.2. 赛事日时间安排.....	5
3. 赛事规则	6
3.1. 赛制.....	6
3.2. 各阶段分组.....	7
3.3. 积分规则.....	7
3.4. PGC 赛事积分.....	8
3.5. 比赛模式/地图.....	9
3.6. 比赛基本设置.....	9
3.7. 游戏设置.....	9
3.8. 电网设置.....	9
3.9. 物资刷新率.....	10
4. 重赛及赛程修改规	22
4.1. 可重赛情况.....	22
4.2. 不可重赛情况.....	22
4.3. 不可重赛情况下的补偿分规则.....	22
4.4. 特殊掉线补偿分计算方式.....	23
4.5. 赛程修改.....	23
5. 赛事设备信息	23
5.1. 语音软件.....	23
5.2. 赛事机配置.....	23
6. 赛事奖金	23
7. 人员更换	26

1. 赛事信息查询渠道

PUBG Champions League 2026 赛季官方赛事信息均可于在 PUBG 官方赛事专题页 <https://cn.pubgesports.com/>与官方微博 <https://weibo.com/u/6037906900> 进行查询。

2. PCL2026 春季赛赛程安排

2.1. 赛事时间

B 阶段 (线上): 2026 年 4 月 7 日 – 12 日

A 阶段 (线上): 2026 年 4 月 14 日 – 19 日

S 阶段 (线下): 2026 年 4 月 28 日 – 5 月 6 日

总决赛 (线下): 2026 年 5 月 8 日 – 10 日

具体赛事时间如下图所示：

四月						
一	二	三	四	五	六	日
		4月1日	4月2日	4月3日	4月4日	4月5日
						测试赛
4月6日	4月7日	4月8日	4月9日	4月10日	4月11日	4月12日
测试赛	B阶段-线上					
4月13日	4月14日	4月15日	4月16日	4月17日	4月18日	4月19日
	A阶段-线上					
4月20日	4月21日	4月22日	4月23日	4月24日	4月25日	4月26日
						测试赛
五月						
一	二	三	四	五	六	日
4月27日	4月28日	4月29日	4月30日	5月1日	5月2日	5月3日
测试赛	S阶段-线下					
5月4日	5月5日	5月6日	5月7日	5月8日	5月9日	5月10日
S阶段-线下				决赛		

2.2. 赛事日时间安排

2.2.1. 线上赛阶段 (B+A)

线上赛-训练赛安排	
时间	事项
4月5日 14:00-17:00	16支 PPC 队伍进行4场比赛地图测试
4月6日 14:00-17:00	16支 PCL 队伍进行4场比赛地图测试
线上赛-比赛日时间安排	
时间	事项
16:00	线上/线下进行签到
16:00-17:00	身份验证+选手 POV 信号测试
17:00-17:40	设备调试+自由训练
17:40	选手进入游戏比赛房间内候场

*根据比赛当天实际流程，具体时间以选管通知为准

2.2.2. 线下赛阶段 (S+总决赛)

线下赛-比赛日时间安排	
时间	事项
4月26日 15:00-18:00	12支队伍进行4场比赛地图测试
4月27日 15:00-18:00	12支队伍进行4场比赛地图测试
时间	事项
15:20	到达场馆进入战队休息室
15:30-17:30	设备调试+自由训练
17:30-17:40	选手休息室候场

17:40	选手进入比赛游戏房间+到达指定位置候场
-------	---------------------

***根据比赛当天实际流程，具体时间以选管通知为准**

3. 赛事规则

3.1. 赛制

24支PCL队伍将分为3组：S组、A组、B组，每组8支队伍将对应不同阶段的比赛。

B	A	S
RBS	TM	JDG
TCY	JRG	PeRo
XXG	NH	17
NVG	EDG	CTG
GH	GQG	WBG
BBT	SMS	TL
Dss	ZCG	4AM
HQ	LEG	ZEAL

B 阶段（线上赛）

赛制：8支PCL B组队伍+16支PPC晋级队伍，分为a、b、c三组，进行两轮循环（ab、bc、ac为一轮），共6天，每日5场TPP，积分前16晋级A阶段。

A 阶段（线上赛）

赛制：8支PCL A组队伍+16支B阶段晋级队伍，分为a、b、c三组，进行两轮循环（ab、bc、ac为一轮），共6天，每日5场TPP，积分前16晋级S阶段。

S 阶段（线下赛）

赛制：8支PCL S组队伍+16支A阶段晋级队伍，分为a、b、c三组，进行三轮循环（ab、bc、ac为一轮），共9天，每日5场TPP，积分前16晋级线下总决赛。

总决赛（线下赛）

赛制：16支S阶段晋级队伍进行为期3天的积分赛。

3.2. 各阶段分组

各阶段具体分组规则如下：

B阶段 8支PCL B组队伍按照2025秋季赛排名 分为序号1-8,16支PPC队伍按照PPC排名分为序号9-24,蛇形分组；

A阶段 8支PCL A组队伍按照2025秋季赛排名 分为序号1-8,16支B阶段晋级队伍按照排名分为序号9-24,蛇形分组；

S阶段 8支PCL S组队伍按照2025秋季赛排名 分为序号1-8,16支A阶段晋级队伍按照排名分为序号9-24,蛇形分组。

各阶段分组示意表		
A	B	C
1	2	3
6	5	4
7	8	9
12	11	10
13	14	15
18	17	16
19	20	21
24	23	22

3.3. 积分规则

比赛积分计算

队伍可获得的分数为淘汰分数与生存排名分数相加的值。

淘汰分数+生存排名分数=总分数。

淘汰分数

基于各局比赛期间队伍达成的淘汰数给战队发放淘汰分数,每个淘汰可以获得1点淘汰分数。

生存排名分数

根据每场比赛结束时的最终生存排名结果发放生存排名分数。生存排名积分体系可以参考下方的表格。

排名	得分
1	10
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	1
9-16	0

比赛积分平分规则

如果两个及以上的队伍获得的累积比赛积分相同，将使用以下规则与顺序来判定最终排名：

- 1) 比较同分队伍当前阶段的累积排名分数。
- 2) 比较同分队伍当前阶段的最后一场比赛的积分(排名积分+淘汰积分)。
- 3) 比较同分队伍当前阶段的最后一场比赛的生存排名。
- 4) 比较同分队伍当前阶段的最后一场比赛的累积伤害。

3.4. PGC 赛事积分

各阶段 PGC 赛事积分如下所示：

排名	B 阶段	A 阶段	S 阶段	总决赛
1	30	30	30	400
2	18	18	21	350
3	15	15	18	300
4	12	12	15	250
5	9	9	12	210
6	6	6	6	190
7	3	3	3	160
8	3	3	3	140

3.5. 比赛模式/地图

- 比赛采用 TPP (第三视角) 模式。
- 当前比赛地图包括：艾伦格、米拉玛、泰戈、荣都。
- 地图顺序如下表所示：

轮次	对阵	第一局	第二局	第三局	第四局	第五局
B、A、S 阶段 (第一轮)	ab 组	艾伦格	米拉玛	荣都	泰戈	艾伦格
	bc 组	米拉玛	艾伦格	泰戈	荣都	米拉玛
	ac 组	艾伦格	米拉玛	荣都	泰戈	艾伦格
B、A、S 阶段 (第二轮)	ab 组	米拉玛	艾伦格	泰戈	荣都	米拉玛
	bc 组	艾伦格	米拉玛	荣都	泰戈	艾伦格
	ac 组	米拉玛	艾伦格	泰戈	荣都	米拉玛
S 阶段 (第三轮)	ab 组	艾伦格	米拉玛	荣都	泰戈	艾伦格
	bc 组	米拉玛	艾伦格	泰戈	荣都	米拉玛
	ac 组	艾伦格	米拉玛	荣都	泰戈	艾伦格
决赛	晋级队伍	艾伦格	米拉玛	荣都	泰戈	艾伦格
	晋级队伍	米拉玛	艾伦格	泰戈	荣都	米拉玛
	晋级队伍	艾伦格	米拉玛	荣都	泰戈	艾伦格

3.6. 比赛基本设置

PUBG 所有比赛都需使用以下的比赛设置，下方没有提及的设置都维持默认值。

3.7. 游戏设置

地图	艾伦格、米拉玛、泰戈、荣都
模式	TPP
选手数量	64
每队人数	4

3.8. 电网设置

蓝圈	延迟	等待	移动	每秒伤害	缩小	扩散	陆地比率
阶段 1	90	240	270	0.6	0.35	0.5	0
阶段 2	0	90	120	0.8	0.55	0.56	0
阶段 3	0	60	120	1	0.6	0.56	0
阶段 4	0	60	120	3	0.6	0.56	1
阶段 5	0	60	120	5	0.65	0.56	0
阶段 6	0	60	120	8	0.65	0.56	0
阶段 7	0	60	90	10	0.65	0.56	0
阶段 8	0	60	60	14	0.7	0.56	1
阶段 9	0	10	160	18	0.001	10	0
总比赛时长				32m50s			

3.9. 物资刷新

类别	子类别	物资	艾伦格	米拉玛	泰戈	荣都
1.弹药	弹药	12 口径独头弹	X	X	X	X
		12 号口径霰弹	○	○	○	○
		0.300 马格南子弹	稀有	稀有	稀有	稀有
		40 毫米烟雾弹	○	○	○	○
		.45 口径子弹	○	○	○	○
		5.56 毫米子弹	○	○	○	○
		5.7 毫米子弹	稀有	稀有	稀有	稀有
		7.62 毫米子弹	○	○	○	○
		9 毫米子弹	○	○	○	○
		弩箭	○	○	○	○
		照明弹	○	○	○	○
		迫击炮	○	○	○	○
		2.武器	突击步枪	ACE32 突击步枪	○	○
AKM 突击步枪	○			○	○	○
AUG 突击步枪	○			○	○	○
Beryl M762 突击步枪	○			○	○	○
FAMAS 突击步枪	稀有			稀有	稀有	稀有
G36C 突击步枪	X			X	X	X
Groza 突击步枪	稀有			稀有	稀有	稀有

		M416 突击步枪	○	○	○	○
		K2 突击步枪	X	X	○	X
		M16A4 突击步枪	○	○	○	○
		MK47 Mutant 突击步枪	○	○	○	○
		QBZ 突击步枪	X	X	X	○
		SCAR -L 突击步枪	○	○	○	○
	十字弩	十字弩	○	○	○	○
	射手步枪	SLR 自动装填步枪	○	○	○	○
		Mini14 精确射手步枪	○	○	○	○
		MK12 精确射手步枪	○	○	○	○
		MK14 精确射手步枪	稀有	稀有	稀有	稀有
		QBU 精确射手步枪	X	X	X	X
		德拉贡诺夫	○	○	○	○
		SKS 精确射手步枪	○	○	○	○
		VSS 精确射手步枪	○	○	○	○
	信号枪	信号枪	○	○	○	○
	手枪	沙漠之鹰手枪	○	○	X	X
		P18C 手枪	○	○	○	○
		P1911 手枪	○	○	○	○
		M79	○	○	○	○
		P92 手枪	○	○	○	○
		R1895	○	X	○	○
		R45	X	○	X	X

绝地求生冠军联赛 PUBG Champions League
赛事指南

		锯短型霰弹枪	○	○	○	○
		蝎式手枪	○	○	X	X
		电击枪	○	○	○	○
		滑索枪	○	○	○	○
	猎人步枪	Win94	X	X	X	X
	发射器	迫击炮	○	○	○	○
		铁拳火箭筒	○	○	○	○
	轻机枪	DP-28	X	X	X	X
		M249	○	○	○	○
		MG3	稀有	稀有	稀有	稀有
	近战武器	撬棍	○	○	○	○
		大砍刀	○	○	○	○
		平底锅	○	○	○	○
		镰刀	○	○	○	○
	霰弹枪	S686 霰弹枪	○	○	○	○
		DBS	稀有	稀有	稀有	稀有
		O12	X	X	X	X
		S12K 霰弹枪	○	○	○	○
		S1897 霰弹枪	○	○	○	○
	冲锋枪	PP- 19Bizon	○	X	X	X
		MP5K 冲锋枪	○	○	○	○
		MP9	X	X	X	X
		P90 冲锋枪	稀有	稀有	稀有	稀有

		汤姆逊冲锋枪	○	○	○	○
		UMP	○	○	○	○
		Micro UZI 冲锋枪	○	○	○	○
		Vector 冲锋枪	○	○	○	○
		JS9	X	X	X	○
	狙击步枪	AWM 狙击步枪	稀有	稀有	稀有	稀有
		Kar98k 狙击步枪	○	○	○	○
		M24 狙击步枪	○	○	○	○
		莫辛纳甘步枪	X	X	X	X
		Lynx AMR 狙击步枪	稀有	稀有	稀有	稀有
	战术装备	战术背包	○	○	○	○
		应急处理装置	○	○	○	○
		多合一维修套件	○	○	○	○
	投掷武器	蓝圈手榴弹	○	○	○	○
		C4	○	○	○	○
		诱饵弹	X	X	X	X
		震爆弹	○	○	○	○
		破片手榴弹	○	○	○	○
		燃烧瓶	○	○	○	○
		烟雾弹	○	○	○	○
尖刺陷阱		X	X	X	X	
粘性炸药		X	X	X	X	
应急掩体信号弹		○	○	○	○	

3.配件	握把配件	直角前握把	○	○	○	○
		垂直握把	○	○	○	○
		半截式握把	○	○	○	○
		激光瞄准器	○	○	○	○
		轻型握把	○	○	○	○
		拇指握把	○	○	○	○
	弹匣配件	箭袋 (十字弩)	○	○	X	X
		加长快速弹匣(突击步 枪,精确射手步枪, M249,S12K)	○	○	○	○
		加长快速弹匣(手枪,冲 锋枪)	○	○	○	○
		加长快速弹匣(精确射手 步枪,狙击步枪)	稀有	稀有	稀有	稀有
		扩容弹匣(突击步枪,精 确射手步枪,M249, S12K)	○	○	○	○
		扩容弹匣(手枪,冲锋 枪)	○	○	○	○
		扩容弹匣(精确射手步 枪,狙击步枪)	○	○	○	○
		快速弹匣(突击步枪,精	○	○	○	○

		确射手步枪, M249, S12K)				
		快速弹匣 (手枪, 冲锋枪)	○	○	○	○
		快速弹匣 (精确射手步枪, 狙击步枪)	X	X	X	X
	枪口配件	扼流圈	○	○	○	○
		枪口补偿器 (突击步枪, 精确射手步枪, O12, S12K)	○	○	○	○
		枪口补偿器 (冲锋枪)	○	○	○	○
		枪口补偿器 (精确射手步枪, 狙击步枪)	○	○	○	○
		鸭嘴枪口	○	○	○	○
		消焰器 (突击步枪, 精确射手步枪, O12, S12K)	○	○	○	○
		消焰器 (冲锋枪)	○	○	○	○
		消焰器 (精确射手步枪, 狙击步枪)	○	○	○	○
		消音器 (突击步枪, 精确射手步枪, O12, S12K)	○	○	○	○
		消音器 (手枪, 冲锋枪)	○	○	○	○
消音器 (精确射手步枪,	○	○	○	○		

绝地求生冠军联赛 PUBG Champions League
赛事指南

		狙击步枪)				
		枪口制退器 (突击步枪 , 精确射手步枪 , O12 , S12K)	○	○	○	○
	瞄准配件	侧面瞄准镜	X	X	X	X
		4 倍瞄准镜	○	○	○	○
		2 倍瞄准镜	○	○	○	○
		8 倍瞄准镜	○	○	○	○
		红点瞄准镜	○	○	○	○
		全息瞄准镜	○	○	○	○
		3 倍瞄准镜	○	○	○	○
		6 倍瞄准镜	○	○	○	○
		热成像 4 倍镜	X	X	X	X
		15 倍瞄准镜	稀有	稀有	稀有	稀有
	枪托配件	战术枪托	○	○	○	○
		重型枪托	○	○	○	○
		子弹袋	○	○	○	○
托腮板		○	○	○	○	
折叠式枪托		○	○	○	○	
4.消耗品	山地自行车	山地自行车	○	○	○	○
	橡皮艇	橡皮艇	○	○	○	○
	能量物品	肾上腺素注射器	○	○	○	○
		能量饮料	○	○	○	○

绝地求生冠军联赛 PUBG Champions League
赛事指南

		止痛药	○	○	○	○
	紧急呼救器	紧急呼救器	○	○	○	○
	治疗物品	绷带	○	○	○	○
		急救包	○	○	○	○
		医疗箱	○	○	○	○
		蓝色晶片发射器	X	X	X	X
		自救型除颤器	X	X	X	X
	汽油桶	汽油桶	○	○	○	○
	载具伪装网	载具伪装网	○	○	○	○
	密室钥匙	密室钥匙	X	X	X	X
	折叠式盾牌	折叠式盾牌	○	○	○	○
	治疗物品	应急处理装备	X	X	X	X
5.装备	防弹衣	军用防弹衣 (Lv.3)	○	○	○	○
		警用防弹衣(Lv.2)	○	○	○	○
		警用防弹衣 (Lv.1)	○	○	○	○
	背包	电波干扰背包	○	○	○	○
		背包(Lv.3)	○	○	○	○
		背包 (Lv.2)	○	○	○	○
		背包 (Lv.1)	○	○	○	○
	头盔	头盔 (Lv.1)	○	○	○	○
		头盔(Lv.2)	○	○	○	○
		头盔(Lv.3)	稀有	稀有	稀有	稀有
6. 服装	服装	吉利服	稀有	稀有	稀有	稀有

		吉利服 (帝斯顿)	X	X	X	X
		吉利服 (维寒迪)	X	X	X	X
7. 载具	陆地载具	双人越野车 (Buggy)	O	O	O	O
		达西亚轿车 (Dacia)	O	X	O	O
		圣柱军团保安巡逻车	X	X	X	X
		恣马 (Zima)	X	X	X	X
		迷你巴士	X	O	X	X
		肌肉跑车 (Mirado)	X	O	X	X
		摩托车	O	O	O	O
		小型摩托车	X	X	X	X
		摩托车	X	X	X	X
		三轮摩托	X	X	X	X
		三轮车 (ATV)	X	O	X	X
		皮卡车	X	O	X	X
		全地形车	X	X	X	X
		罗尼 (Rony)	X	X	X	X
		乌阿斯吉普车	O	X	O	X
		越野摩托车	X	X	X	X
		库佩 RB	O	O	O	O
		波尼·库佩 (Pony)	X	X	O	X
		波特尔 (Porter)	X	X	O	X
		食品运输车	X	X	X	X
		雪地摩托	X	X	X	X

		布朗 (Blanc)	X	X	X	O
		电动巴士 (Pico)	X	X	X	O
		电竞专属载具	O	O	O	O
	飞行载具	动力滑翔机	O	O	O	O
	水上载具	快艇	O	O	O	O
		摩托艇	X	X	O	X
		汽艇	X	X	X	X

4. 重赛及赛程修改规

4.1. 可重赛情况

• 在比赛开始前，只有所有选手都进入飞机时，比赛才算正式开始，只要有一人未能进入飞机，则比赛将进行重赛。

• 在飞机舱门打开后 1 分钟内 若因非人为因素有 ≥ 3 支队伍受掉线影响且无法重连（队伍中有一人掉线即视为该队伍受到掉线影响，重连三次均失败则视为无法重连）的情况时，判定比赛重赛。

- 由于突发情况（如停电、断网等）导致比赛无法继续进行，将进行重赛。
- 比赛地图参数设置错误，将进行重赛。
- 针对主办方所做出的重赛判定，选手不得有异议。

4.2. 不可重赛情况

- 如若在不可抗力突发情况前被淘汰的战队，不予以重连进行比赛。
- 若出现非上述说明的情况，均判定不可重赛。

4.3. 不可重赛情况下的补偿分规则

- 线上赛(B&A 阶段)：不设置补偿分机制；
- 线下赛(S&总决赛阶段)：针对有人员掉线无法重连且比赛未重开的情况下，根据掉线人数与本场发挥给予队伍一定补偿分。补偿分计入当日比赛最终得分。

补偿分计算方式

- 根据掉线选手未掉线的正常回合的平均淘汰*1 (未掉线回合选手平均淘汰为 2.5 时, 加分为四舍五入算 3 分)。

- 同一选手一天内掉线两次的情况, 掉线选手当日正常比赛的平均淘汰*2 (举例: 3(平均淘汰) * 2(分数) =6 分, 掉线回合, 每局获得 6 分.), 平均淘汰计算方式为将小数点后一位进行四舍五入。

- 当补偿分计算出来的补偿分数小于 1 分时, 最低按 1 分计算。

- 每队每天可以获得的最多补偿积分是一局第一的排名分减去第二的排名分 (举例: 10 - 6 = 4 分)。但是同一队在当天的比赛掉线且无法重连的次数达到 ≥ 3 次则补偿分*2。

4.4. 特殊掉线补偿分计算方式

- 当场上还剩下 ≤ 4 支队伍, 出现同时掉线且无法重连的情况时:

$$\frac{\text{未断开连接的战队可获得的生存积分的总数}}{\text{未断开连接的战队数量}} + (\text{未断开连接的战队人数} * \text{淘汰积分}) - \frac{\text{淘汰积分}}{\text{未断开连接的战队数量}}$$

4.5. 赛程修改

官方有权决定是否重新安排某一天的赛程、调整赛事比赛日日期。如果赛事官方修改了赛程, 将会及时通知所有队伍。

5. 赛事设备信息

5.1. 语音软件

- 赛事语音软件将采用 TeamSpeak 3。
- 本赛事禁止使用其他语音软件。

5.2. 线下赛事机配置

产品名称	型号
主板	B850M GAMING X WF6E
显卡	技嘉 RTX4070 魔鹰 OC12G
固态硬盘	G325E1TB
散热器	AORUS360 一体积木魔鹰
机箱	C102G 黑色
电源	技嘉 750W PG5 魔影全模组黑色
CPU	7800X3D
内存	雷克沙 CL30
显示器	卓威 XL2546X+
电竞桌	未来战士
电竞椅	麒麟王座

6. 赛事奖金

PCL 春季赛奖金分配-B 阶段	
排名	奖金
1	20,000
2	12,000
3	8,500
4	7,000
5	5,000
6	3,500
7	2,000

8	2,000
吃鸡奖励 (每局)	500
PCL 春季赛奖金分配-A 阶段	
排名	奖金
1	30,000
2	18,000
3	14,000
4	11,000
5	9,000
6	6,000
7	3,000
8	3,000
吃鸡奖励 (每局)	700
PCL 春季赛奖金分配-S 阶段	
1	40,000
2	26,000
3	23,000
4	18,000
5	15,000
6	8,000
7	5,000
8	5,000
吃鸡奖励 (每局)	1,000

PCL 春季赛奖金分配-总决赛	
1	800,000
2	500,000
3	300,000
4	200,000
5	150,000
6	120,000
7	100,000
8	80,000
9	70,000
10	60,000
11	40,000
12	40,000
13	30,000
14	30,000
15	20,000
16	20,000
吃鸡奖励 (每局)	1,000
MVP	50,000

7. 人员更换

- 每支队伍可提交 5-8 名参赛选手大名单，其中 4 名为正式选手（即上场的选手，下同），另外 1-4 名为替补选手，选手大名单在整个春季赛期间不允许调整；
- 春季赛阶段更换选手的总次数不做限制，但每个比赛日赛前仅有一次更换选手的

机会；

- 选手轮换规则：若有选手有轮换需要，必须在比赛当天 10:00 之前提交更换选手名单。