



2021 VALORANT Challengers Thailand

สารบัญ

1 คำจำกัดความ	6
1.1 ความหมาย	6
1.2 ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน	6
1.3 เวลาในการแข่งขัน (Time Zone)	6
1.4 ผู้ดูแลการแข่งขันอย่างเป็นทางการ	6
1.5 คะแนนการลงโทษ	6
1.5.1 ความหมายและขอบเขตของแต้มการลงโทษ	6
1.5.1.1 คะแนนการลงโทษสถานเบา (Minor Penalty Point)	6
1.5.1.2 คะแนนการลงโทษสถานหนัก (Major Penalty Point)	6
1.5.1.3 การให้คะแนนการลงโทษ	7
1.5.1.4 การแบน หรือการลงโทษจากลีกที่ไม่ใช่ 2021 VALORANT Challengers Thailand	7
1.6 ความหมายเพิ่มเติมของ Round, Map และ Match	7
1.6.1 รอบ (Round) คือ รอบการแข่งขันของ VALORANT โดยการตัดสินแพ้ / ชนะ จะขึ้นอยู่กับเงื่อนไขดังนี้	7
2 ทั่วไป	8
2.1 การเปลี่ยนแปลงกฎ	8
2.2 ความถูกต้องของกฎ	8
2.3 ข้อมูลลับ	8
2.4 ESIC	8
2.4.1 จรรยาบรรณ	8
2.4.2 สารต้องห้าม และวิธีการต้องห้าม	8
2.4.2.1 การใช้สารเสพติด	
2.4.2.1.1 ปฏิเสธการทดสอบหาสารเสพติด	8
2.4.2.1.2 รายชื่อสารต้องห้าม และวิธีการต้องห้าม	9
2.4.2.1.3 ยาตามใบสั่งแพทย์	9
2.4.2.1.4 หมวดหมู่การใช้สารต้องห้าม	9
2.4.2.2 การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ หรือการใช้ยาออกฤทธิ์ทางจิต	9
2.5 การแบนจากผู้เผยแพร่ (Publisher) หรือจาก ESIC	9
2.6 ข้อตกลงเพิ่มเติมที่นอกเหนือจากกฎ	9
2.7 การถ่ายทอดสดแมตช์การแข่งขัน	9
2.7.1 สิทธิ์	9
2.7.1.1 การจัดการสิทธิ์	9
2.7.2 ความรับผิดชอบของทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน	10
2.8 การติดต่อสื่อสาร	10
2.8.1 อีเมล (Email)	10
2.9 เงื่อนไขของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน	10
2.9.1 การจำกัดอายุ	10
2.9.2 บ้านเกิด และถิ่นที่อยู่อาศัย	10
2.9.3 ที่อยู่อาศัย / สัญชาติ และจำนวนผู้เล่นในทีม	10
2.9.4 ชื่อเล่น (Nickname)	10

2.9.5	ไอดีเกม (Game Account)	10
2.9.6	ชื่อของทีม และโลโก้ของทีม	10
2.9.7	เอกสารสำหรับการเดินทาง ในกรณีที่มีการแข่งขันแบบออฟไลน์	11
2.9.8	การเปลี่ยนแปลงรายชื่อทีม	11
2.10	ใบอนุญาตสำหรับการแข่งขันในลีก (Team License)	11
2.10.1	คำจำกัดความ	11
2.10.2	ระยะเวลาของใบอนุญาต	11
2.10.3	ใบอนุญาตทีมแข่ง (Team Licence)	11
2.10.4	การถอนใบอนุญาต (Withdrawal of Licence)	11
2.10.5	ผู้ที่มีทีมในสังกัดหลายทีม (Multiple Team Ownership)	12
2.10.6	การตรวจสอบใบอนุญาต (Review of License)	12
2.10.7	การเปลี่ยนผู้ถือใบอนุญาตทีม (Changing the Team License Holder)	12
2.11	การเปลี่ยนแปลงผู้เล่นในทีม (Roster Change)	12
2.11.1	การล็อกรายชื่อผู้เล่นในทีม (Roster Lock)	12
2.11.2	การเปลี่ยนแปลงผู้เล่นหลังจบ Regular Season (End of Regular Season Transfer Window)	13
2.12	จำนวนของสัญญา (Multiple Contracts)	13
2.13	เงินรางวัลในการแข่งขัน	13
2.13.1	รายละเอียดของเงินรางวัลในแต่ละรอบ Tournament ของ Stage 1	13
2.13.2	รายละเอียดของเงินรางวัลในแต่ละรอบ Tournament ของ Stage 2	13
2.13.3	การถูกหักเงินรางวัลจากค่าธรรมเนียมการลงโทษ	13
2.13.4	การถูกหักเงินรางวัลจากการถูกปรับแพ้	13
2.13.5	การเพิกถอนการจ่ายเงินรางวัล	14
2.13.6	การจ่ายเงินรางวัล	14
2.13.7	สิทธิ์ในการรับเงินรางวัล	14
2.14	การเปลี่ยนทีมทดแทน หรือผู้เล่นทดแทน (Replacement)	14
2.14.1	ระยะเวลาที่สิ้นสุดในการเปลี่ยนทีมทดแทน (Replacement Deadline)	14
2.15	บทลงโทษ และผลของการออกจากลีก	14
2.15.1	การออกจากการแข่งขันระหว่างที่มีการแข่งขัน	14
2.15.2	การลบแมตช์การแข่งขัน	14
2.15.3	การแบนผู้เล่น	14
2.16	การเริ่มแมตช์การแข่งขัน	14
2.16.1	การตรงต่อเวลา	14
2.16.2	การเริ่มแมตช์ล่าช้า	14
2.16.3	ผู้เล่นไม่แสดงตน	14
2.16.3.1	การถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันเนื่องจากผู้เล่นไม่แสดงตน	15
2.17	การจัดอันดับการแข่งขัน	15
2.17.1	การกำหนด “ตำแหน่งทีมที่สูงกว่า (higher seed)” ในรอบชิงชนะเลิศ	15
2.17.2	การเก็บบันทึกการแข่งขัน	15
2.17.3	การเปลี่ยนเวลาการแข่งขัน	15

2.18 การหักท้วงแมตช์	15
2.18.1 คำจำกัดความ	15
2.18.2 กฎในการหักท้วง	15
2.18.2.1 คำนิยามสำหรับระยะเวลาเส้นตายในการหักท้วงแมตช์ (Deadline)	15
2.18.2.2 คอนเทนต์เกี่ยวกับการหักท้วงแมตช์	15
2.18.2.3 พฤติกรรมในการหักท้วงแมตช์การแข่งขัน	16
2.19 คอนเทนต์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการแข่งขัน (League Content)	16
2.20 การจัดอันดับ (Ranking) และ Tiebreaker	16
3 รายละเอียดการแข่งขัน (League System)	17
4 การลงโทษ	18
4.1 ทั่วไป	18
4.2 มารยาท	18
4.2.1 การด่าทอ ดูหมิ่น หรือสบประมาท (Insult)	18
4.2.2 การสแปม (Spamming)	18
4.2.3 การสแปมระหว่างการแข่งขัน (Spamming In-game)	18
4.3 พฤติกรรมที่ไม่มีน้ำใจนักกีฬา	18
4.3.1 การกระทำผิด	18
4.3.1.1 การปลอมแปลงบันทึกการแข่งขัน	19
4.3.1.2 พฤติกรรมที่นอกเหนือจากปกติ	19
4.3.2 การปลอมตัวเป็นผู้เล่นอื่น	19
4.3.3 การเล่นโดยใช้ผู้เล่นที่ไม่ได้รับอนุญาต	19
4.3.4 การทำให้ผู้เล่น หรือผู้ดูแลเข้าใจผิด (Misleading)	19
4.3.5 การโกง	19
4.3.6 การเติมพิน / การพนัน	19
5 กฎการแข่งขันของเกม VALORANT	20
5.1 ขั้นตอนการแข่งขัน	20
5.1.1 เวลาเริ่มแมตช์การแข่งขัน	20
5.1.3 การตั้งค่าล๊อบบี้	20
5.1.5 ช่วงเวลาการใช้งาน Agen ใหม่ และ Map ใหม่	21
5.1.6 ชื่อของผู้เล่น และแท็กทีม (Player/Team Tag)	21
5.1.7 การเปลี่ยนผู้เล่นสำรองระหว่างการแข่งขัน	21
5.1.8 ช่วงเวลาพัก	21
5.1.9 การหยุดเกมชั่วคราว (Pause)	21
5.1.10 การสร้างล๊อบบี้ใหม่ (Remake / Stoppage)	22
5.1.11 การเกิดข้อผิดพลาดระหว่างการแข่งขัน (Crash)	22
5.1.12 การสนทนาเสียงภายในเกม (Voice chat)	22
5.1.13 มารยาทในการแข่งขัน	22

1 คำจำกัดความ

1.1 ความหมาย

2021 VALORANT Challengers Thailand (ต่อไปนี้จะเรียกว่า "ลีก") ดำเนินการโดย ESL Thailand

นี่คือ Rulebook หรือกฎระเบียบที่จะใช้กับ ผู้เข้าร่วม และแมตช์การแข่งขันที่อยู่ในลีก ทีม และผู้เล่น จะต้องเข้าใจ และทำตามกฎระเบียบเหล่านี้

1.2 ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

ผู้เข้าร่วมในลีก คือทีม หรือผู้เล่นที่เข้าร่วมในลีก ห้ามทีมหรือผู้เล่นใด ๆ อยู่ในองค์กรมากกว่าหนึ่งองค์กรในการแข่งขัน Intel Extreme Masters, ESL One, ESL Pro League, ESL National Championship หรือการแข่งขันคัดเลือกในลีกอื่น ๆ

1.3 เวลาในการแข่งขัน (Time Zone)

เว็บไซต์ของ ESL จะแสดงเวลาในการแข่งขันตาม Time Zone ของผู้ใช้ โดยอ้างอิงจากไอพีแอดเดรสของผู้ใช้งาน หากระบบไม่สามารถตรวจสอบได้ เว็บไซต์จะแสดงเวลาเป็น GMT

1.4 ผู้ดูแลการแข่งขันอย่างเป็นทางการ

ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันสามารถติดต่อผู้ดูแลการแข่งขันได้ โดยใช้ช่องทาง Support Ticket บนเว็บไซต์ของ ESL หรือ Discord หรือทาง Email - y.toukum@staff.eslgaming.com

1.5 คะแนนการลงโทษ

1.5.1 ความหมายและขอบเขตของแต้มการลงโทษ

คะแนนการลงโทษ หรือแต้มการลงโทษ จะถูกใช้งานเมื่อมีการทำผิดกฎการแข่งขันในลีก โดยจะมีความรุนแรงของการลงโทษแตกต่างกันไปตามความผิด

1.5.1.1 คะแนนการลงโทษสถานเบา (Minor Penalty Point)

การนับแต้มการลงโทษสถานเบา จะนับจากความผิดเช่น ไม่อัปเดตบันทึกการแข่งขัน ไม่แสดงข้อมูลของทีม ข้อมูลของทีมไม่ถูกต้อง แต้มการลงโทษสถานเบาจะมีผลต่อเงินรางวัลที่ทีมหรือผู้เล่นจะได้รับในซีซั่นนั้น ๆ โดยจะถูกลดเงินรางวัล 1% (หนึ่งเปอร์เซ็นต์) ในทุก ๆ แต้มที่ได้รับจากการลงโทษสถานเบา

1.5.1.2 คะแนนการลงโทษสถานหนัก (Major Penalty Point)

การนับแต้มการลงโทษสถานหนัก จะนับจากความผิดเช่น จงใจหลอกลวงผู้ดูแลการแข่งขัน ไม่สามารถแสดงตนในการแข่งขันได้ หรือการกระทำผิดกฎอื่น ๆ โดยแต้มการลงโทษสถานหนัก จะมีผลต่อเงินรางวัลที่ทีมหรือผู้เล่นจะได้รับในซีซั่นนั้น ๆ โดยจะถูกลดเงินรางวัล 10% (สิบเปอร์เซ็นต์)

1.5.1.3 การให้คะแนนการลงโทษ

การให้แต้มการลงโทษทั้งสถานเบา และสถานหนักจะถูกนับแยกกัน และจะขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้ดูแลการแข่งขัน

1.5.1.4 การแบน หรือการลงโทษจากลีกที่ไม่ใช่ 2021 VALORANT Challengers Thailand

การแบน หรือการลงโทษจากลีก หรือการแข่งขันอื่น ๆ นอกเหนือจากลีกของ ESL จะไม่ถูกบังคับใช้ นอกเสียจากเป็นความผิดเกี่ยวกับการโกง การละเมิดอื่น ๆ เช่นการปลอมแปลง ขึ้นอยู่กับความรุนแรงของการกระทำที่ไม่เหมาะสมนั้น ๆ

1.6 ความหมายเพิ่มเติมของ Round, Map และ Match

1.6.1 รอบ (Round) คือ รอบการแข่งขันของ VALORANT โดยการสัดสินแพ้ / ชนะ จะขึ้นอยู่กับเงื่อนไขดังนี้

- การระเบิดของ Spike
- การกู้ Spike
- ทีมถูกกำจัดหมดก่อนวาง Spike
- เวลาของรอบนั้น ๆ หมดลง
- ทีมขอยอมแพ้

1.6.2 แผนที่ (Map) คือ เซ็ตของ Round โดยทีมที่ชนะ 13 รอบในแผนที่นั้น ๆ หากมีการแข่งขันเพิ่มเติม ทีมที่ชนะมากกว่าทีมฝั่งตรงข้าม 2 รอบ จะเป็นฝ่ายชนะในแผนที่นั้น ๆ

1.6.3 แมตช์ (Match) คือ เซ็ตของแผนที่ที่ทำการแข่งขัน โดยทีมที่ชนะ จะต้องมีความชนะแผนที่ที่ชนะจำนวนหนึ่ง (เช่น ชนะ 2 เกม ในแมตช์แบบ Best of 3)

2 ทัวไป

2.1 การเปลี่ยนแปลงกฎ

ผู้ดูแลลีกมีสิทธิ์ที่จะแก้ไขกฎการแข่งขันที่อยู่นอกเหนือจาก Rulebook โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และผู้ดูแลลีกมีสิทธิ์ที่จะตัดสินปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการแข่งขัน หรือเกิดปัญหาในการแข่งขันที่นอกเหนือจากการตัดสินที่กฎกำหนดไว้ เพื่อสร้างความยุติธรรมให้กับผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

2.2 ความถูกต้องของกฎ

หากข้อบังคับใด ๆ ใน Rulebook เป็นโมฆะ หรือไม่สามารถบังคับใช้ได้ จะไม่ส่งผลกระทบต่อข้อบังคับอื่น ๆ ใน Rulebook แต่หากส่งผลกระทบกับข้อบังคับอื่น ๆ ให้ใช้ข้อบังคับที่ใกล้เคียงที่สุด เพื่อรักษาความหมาย และจุดประสงค์ของ Rulebook

2.3 ข้อมูลลับ

คอนเทนต์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น การหักท้วง การขอความช่วยเหลือ การสนทนา หรือการติดต่อต่าง ๆ กับผู้ดูแลลีก จะถือว่าเป็นข้อมูลลับ ห้ามนำมาเผยแพร่สู่สาธารณะ ยกเว้นว่าจะได้รับการยินยอมจากผู้ดูแลลีก

2.4 ESIC

ESL และการแข่งขันของ ESL เป็นส่วนหนึ่งใน ESIC (Esports Integrity Coalition) โดยกฎและข้อบังคับต่าง ๆ ของ ESIC จะถูกนำมาใช้กับทัวร์นาเมนต์ทั้งหมดเช่นเดียวกัน รวมไปถึง 2021 VALORANT Challengers Thailand ด้วย คุณสามารถตรวจสอบรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ <http://www.esportsintegrity.com/>

หัวข้อย่อยดังต่อไปนี้จะอธิบายว่า สิ่งใดบ้างที่ห้ามกระทำ คุณสามารถอ่านข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่เว็บไซต์ของ ESIC

2.4.1 จรรยาบรรณ

ทีมทุกทีม และผู้เล่นทุกคนจะต้องมีความเคารพต่อทีมอื่น ๆ และผู้เล่นอื่น ๆ รวมไปถึง ผู้เข้าชม สื่อต่าง ๆ ทีมถ่ายทอดสดการแข่งขัน รวมไปถึงผู้ดูแลการแข่งขัน การทำตามหน้าที่ของตนถือว่าเป็นสิ่งที่พึงกระทำ หากมีการกระทำที่ไม่เหมาะสม หรือการล่วงละเมิด เช่น การดูถูกผู้อื่น การเหยียดเชื้อชาติ หรือศาสนา

นอกจากนี้ การล่วงละเมิดยังรวมถึง การเผยแพร่ภาพอนาจารสู่สาธารณะ การสะกดรอยตามบุคคลอื่น (Stalking, Following) การบันทึกรูปภาพ หรือวิดีโอที่ล่วงละเมิดบุคคลอื่น การล่วงละเมิดทางร่างกาย และล่วงละเมิดทางเพศ

การกระทำเหล่านี้ นอกจากจะเป็นสิ่งที่ไม่พึงกระทำของทีม และผู้เล่นแล้ว ยังเป็นสิ่งที่ไม่พึงกระทำของทุก ๆ คนอีกด้วย หากผู้ใดฝ่าฝืน จะถูกลงโทษ และอาจมีการดำเนินคดีตามกฎหมาย

2.4.2 สารต้องห้าม และวิธีการต้องห้าม

2.4.2.1 การใช้สารเสพติด

2.4.2.1.1 ปฏิเสธการทดสอบหาสารเสพติด

หากปฏิเสธการทดสอบ จะถือว่าบุคคลนั้น ๆ ใช้สารเสพติด และจะถูกลงโทษในกรณีเดียวกับการใช้สารเสพติดอย่างรุนแรง

2.4.2.1.2 รายชื่อสารต้องห้าม และวิธีการต้องห้าม

รายชื่อสารและวิธีการต้องห้ามที่ทางลีกใช้อย่างยิ่ง ถูกบัญญัติโดยองค์กรต่อต้านการใช้สารต้องห้ามโลก (WADA) สามารถตรวจสอบรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ <http://esl.pm/prohibitedlist>

2.4.2.1.3 ยาดามใบสั่งแพทย์

หาผู้เล่นจำเป็นต้องใช้ยา หรือสารที่มีรายชื่ออยู่ในบัญชีของ WADA ผู้เล่นจะต้องส่งหลักฐานให้ผู้ดูแลการแข่งขัน ก่อนการแข่งขันจะเริ่ม 1 วัน ผู้เล่นอาจจะต้องได้รับการทดสอบสารเสพติด แต่ผลการทดสอบที่เป็นบวก จะได้รับการยกเว้น

2.4.2.1.4 หมวดหมู่การใช้สารต้องห้าม

การใช้สารต้องห้ามเล็กน้อย จะถูกตักเตือน และอาจถูกนับแต้มการลงโทษสถานเบา

กรณีการใช้สารต้องห้ามขั้นรุนแรง (เช่น การใช้สารต้องห้ามที่ส่งผลต่อความสามารถ เช่น อะดรีนาลีน จะถูกลงโทษโดยการนับแต้มการลงโทษ นอกเหนือจากนี้ อาจจะมีการแบนผู้เล่น ถูกปรับแพ้ จนถึงการตัดสิทธิ์ทีมนั้น ๆ ในการแข่งขัน

กรณีตรวจพบการใช้สารต้องห้ามซ้ำในผู้เล่นคนเดิม ผู้เล่นจะถูกลงโทษหนักขึ้น อาจถึงขั้นแบนจากการแข่งขันตลอดชีวิต

กรณีตรวจพบการใช้สารต้องห้ามซ้ำในทีมที่เคยตรวจพบการใช้สารต้องห้าม ทีมนั้น ๆ จะถูกลงโทษหนักขึ้นทั้งทีม

กรณีตรวจพบการใช้สารต้องห้ามซ้ำในผู้เล่นคนเดิม และในทีมเดิมที่เคยตรวจพบ ทั้งทีมและผู้เล่น จะถูกลงโทษหนักขึ้น

หากพบว่าผู้เล่นมีการใช้สารต้องห้ามหลังจากแมตช์การแข่งขันจบลงไปแล้ว 24 ชั่วโมง ผู้เล่นคนดังกล่าวจะถูกแบนจากการแข่งขัน แต่ผลการแข่งขันจะไม่ถูกแก้ไข หรือไม่เป็นโมฆะ แต่ถ้ามักรณที่ไม่รุนแรง ผู้เล่นคนดังกล่าวจะไม่ถูกลงโทษแต่อย่างใด

2.4.2.2 การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ หรือการใช้ยาออกฤทธิ์ทางจิต

การแข่งขันแต่ละแมตช์ ไม่ว่าจะในกรณีออนไลน์ หรือออฟไลน์ แม้ว่าจะไม่ใช่สารที่มีโทษก็ตาม ก็นับว่าเป็นสิ่งต้องห้าม และผู้ใช้อาจถูกลงโทษขั้นรุนแรง อย่างไรก็ตาม การดื่มแอลกอฮอล์นอกเวลาแข่งขันสามารถทำได้ หากไม่ขัดต่อกฎหมาย

2.5 การแบนจากผู้เผยแพร่ (Publisher) หรือจาก ESIC

ผู้ดูแลลีกมีสิทธิ์ที่จะห้ามผู้เล่นที่มีโทษแบนจาก Publisher และหากมีการแบนจาก ESIC โทษนั้น ๆ จะมีผลกับการแข่งขันของ ESL ด้วยเช่นกัน

2.6 ข้อตกลงเพิ่มเติมที่นอกเหนือจากกฎ

ผู้ดูแลลีก จะไม่รับผิดชอบต่อการตกลงที่อยู่นอกเหนือจากกฎการแข่งขัน หรือการตกลงระหว่างผู้เล่น หรือทีมด้วยตัวเอง ผู้ดูแลลีกจะปฏิเสธผลของข้อตกลงนั้น ๆ ที่เกิดขึ้น และข้อตกลงที่ขัดแย้งกับ Rulebook ของลีกจะถูกปฏิเสธเช่นกัน

2.7 การถ่ายทอดสดแมตช์การแข่งขัน

2.7.1 สิทธิ์

สิทธิ์การถ่ายทอดสดการแข่งขันทั้งหมดจะถือโดย ESL Thailand เช่น การสตรีมวิดีโอ การถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์, การถ่ายทอดสดบรรยายการแข่งขัน (Shoutcast stream) ริเฟลย์ เดโม หรือบอทรายางผลการแข่งขัน

2.7.1.1 การจัดการสิทธิ์

ESL Thailand มีสิทธิ์ที่จะให้อนุญาตการถ่ายทอดสดการแข่งขันให้กับบุคคลที่สาม หรือผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ในกรณีนี้ ผู้ถ่ายทอดสดจะต้องติดต่อผู้ดูแลลีก และถูกเตรียมการภายใน 24 ชั่วโมงก่อนแมตช์นั้น ๆ เริ่มแข่งขัน และจะต้องมีการใช้งานดีเลย์อย่างน้อย 5 นาที

2.7.2 ความรับผิดชอบของทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน ไม่สามารถปฏิเสธการถ่ายทอดสดการแข่งขันที่ได้รับอนุญาตจาก ESL และไม่สามารถเลือกแมตช์ที่จะได้รับการถ่ายทอดสดได้ การถ่ายทอดสดจะสามารถยกเลิกได้โดยผู้ดูแลลีก โดยทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่า มีความพร้อมให้ถ่ายทอดสดการแข่งขันได้ และในกรณีที่มีการถ่ายทอดสดอย่างเป็นทางการจาก ESL แล้ว ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันทำการถ่ายทอดสดไม่ว่ากรณีใด ๆ

2.8 การติดต่อสื่อสาร

2.8.1 อีเมล (Email)

ช่องทางติดต่อหลักกับลีกอย่างเป็นทางการคืออีเมล โดยจะใช้อีเมลที่ได้ทำการสมัครบนเว็บไซต์ของ ESL และอีเมลที่ใช้งานควรจะต้องตรวจสอบให้เป็นอีเมลปัจจุบันเสมอ เพื่อป้องกันความผิดพลาดในการติดต่อสื่อสาร

2.9 เงื่อนไขของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องทราบเงื่อนไขดังต่อไปนี้

2.9.1 การจำกัดอายุ

ผู้เล่นทุกคนในลีก จะต้องมียายุ 16 ปีขึ้นไป

2.9.2 บ้านเกิด และถิ่นที่อยู่อาศัย

บ้านเกิดของผู้เล่น คือประเทศที่ผู้เล่นคนนั้น ๆ อาศัยอยู่เป็นหลักในการแข่งขันลีก โดยในแต่ละการแข่งขัน แต่ละทีมจะต้องมีผู้เล่นอย่างน้อย 3 คนมีสัญชาติไทย ส่วนผู้เล่นชาวต่างชาติที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย จะต้องมียาที่รับรองว่าอาศัยอยู่ในประเทศไทยนานกว่า 90 วัน

2.9.3 ที่อยู่อาศัย / สัญชาติ และจำนวนผู้เล่นในทีม

จำนวนผู้เล่นในทีม สามารถมีได้อย่างน้อย 5 คน และสามารถเพิ่มตัวสำรองได้อีก 1 คน สำหรับสัญชาติของผู้เข้าร่วมการแข่งขันสามารถดูรายละเอียดได้ที่ 2.9.2

2.9.4 ชื่อเล่น (Nickname)

ห้ามใช้ชื่อผู้สนับสนุนในชื่อที่ใช้บนเว็บไซต์ของ ESL และห้ามใช้ชื่อที่ไม่เหมาะสม แต่สามารถใช้กฎการตั้งชื่อทั่วไปของ ESL ได้

2.9.5 ไอดีเกม (Game Account)

ผู้เล่นทุกคนจะต้องมีไอดีเกมเป็นของตัวเอง และจะต้องบันทึกบนเว็บไซต์ของ ESL ในโปรไฟล์ของตนเอง

2.9.6 ชื่อของทีม และโลโก้ของทีม

ชื่อทีม และโลโก้ของทีม จะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ จนกว่าจะได้รับการยินยอมจากผู้ดูแลการแข่งขัน หรือจากทาง Riot

สำหรับชื่อทีม หากทีมมีชื่อผู้สนับสนุน หรือสปอนเซอร์หน้าหน้า จะสามารถใช้ชื่อได้แค่ 1 แบรินด์เท่านั้น เช่น "Alienware Lions" ทางทีมจะสามารถใช้แบรินด์ "Alienware" ได้ในชื่อเท่านั้น และชื่อที่เกี่ยวข้องกับเมือง, ศาสนา, พื้นที่ต่าง ๆ หรือชื่อที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ทางภูมิศาสตร์ต่าง ๆ จะไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้ในการแข่งขัน

ทั้งนี้ ชื่อทีม และโลโก้ของทีม จะต้องไม่เกี่ยวข้องกับ Riot, VALORANT หรือบุคคลที่สาม โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดการแข่งขัน และทางทีมจะต้องแสดงเอกสารต่าง ๆ ที่ได้รับการยินยอมจากบุคคลที่สามในการใช้ชื่อนั้น ๆ และหากเกิดปัญหาในภายหลัง ทางทีมจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบต่อความเสียหายดังกล่าวที่เกิดขึ้น

หากทางผู้จัดการแข่งขันพิจารณาโดยอ้างอิงจาก Global Policy แล้วพบว่าชื่อทีม หรือโลโก้ของทีมไม่เหมาะสม ทางผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลง หรือปฏิเสธชื่อ หรือโลโก้ของทีมตามความเหมาะสม

2.9.7 เอกสารสำหรับการเดินทาง ในกรณีที่มีการแข่งขันแบบออฟไลน์

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องมีหน้าที่ในการเตรียมเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการเดินทางให้พร้อมใช้งาน หากมีการแข่งขันในรูปแบบออฟไลน์ เช่น พาสปอร์ต หรือวีซ่าในการเดินทาง

2.9.8 การเปลี่ยนแปลงรายชื่อทีม

การเปลี่ยนแปลงใด ๆ ในรายชื่อทีม จะต้องได้รับการยินยอมจากผู้ดูแลลีก รวมไปถึง

- การเพิ่ม หรือนำชื่อผู้เล่นออก
- การเปลี่ยนชื่อทีม
- การเปลี่ยนโลโก้ของทีม

2.10 ใบอนุญาตสำหรับการแข่งขันในลีก (Team License)

2.10.1 คำจำกัดความ

ก่อนที่การแข่งขันจะเริ่มขึ้นขั้นถัดไป ESL จะให้สิทธิ์แก่ทีม หรือบุคคลเข้ามาแข่งขัน โดยจะพิจารณาจากกรณีดังต่อไปนี้

- ผ่านการคัดเลือกจาก 2021 VALORANT Challengers Thailand รอบ Qualifier
- ผ่านการเชิญเข้าเล่นในลีกจากการแข่งขันอื่น ๆ
- สามารถรักษาดำเนินการของทีมตนเองไว้ได้ในรายการแข่งขันที่สำคัญ

2.10.2 ระยะเวลาของใบอนุญาต

สิทธิ์ในการแข่งขันในลีกนี้ จะใช้ได้แค่หนึ่งซีซั่นเท่านั้น หากได้รับสิทธิ์ในซีซั่นแรก จะไม่ครอบคลุมถึงซีซั่นต่อไป โดยใบอนุญาตสำหรับแต่ละทีม จะได้รับจากผู้ดูแลการแข่งขันก่อนเริ่มการแข่งขันในซีซั่นใหม่

2.10.3 ใบอนุญาตทีมแข่ง (Team Licence)

ใบอนุญาตจะถูกมอบให้กับนิติบุคคล (เช่น สมาคม หรือองค์กร หรือบริษัทจำกัด) โดยแต่ละนิติบุคคล จะได้รับใบอนุญาตเพียงใบเดียวเท่านั้น หากทีมใด ๆ ที่มีปัญหาเรื่องนิติบุคคล หรือไม่ได้รับการรายงาน และการยินยอมจาก 2021 VALORANT Challengers Thailand ใบอนุญาตแบบจำกัดจะถูกออกให้กับทีม โดยจะมีการกำหนดบุคคลที่ดูแลทีมนั้น ๆ โดยบุคคลนั้น ๆ จะต้องรับผิดชอบทีมนั้น ๆ ให้อยู่ในระเบียบของการแข่งขัน และดูแลบัญชีทีม 2021 VALORANT Challengers Thailand ในระบบของ ESL แต่ในกรณีนี้ ใบอนุญาตจะมีผลต่อไปได้เรื่อย ๆ หากผู้เล่นหลักในทีมแข่งขันในรอบ Qualifier ในแต่ละ Stage สม่่าเสมอ และผู้เล่นหลักไม่มีการเปลี่ยนแปลง ผู้ถือใบอนุญาต จะต้องรับผิดชอบทีมนั้น ๆ ด้วยเช่นกัน

การเปลี่ยนแปลงใบอนุญาต จะต้องรายงาน และได้รับการยินยอมจากผู้ดูแลการแข่งขัน 2021 VALORANT Challengers Thailand ก่อนทุกครั้ง จึงจะมีผลบังคับใช้ หากไม่มีการรายงาน หรือเกิดข้อผิดพลาดขึ้นในการรายงานการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ในใบอนุญาต ทีมนั้น ๆ อาจถูกลงโทษโดยการนับคะแนนการลงโทษ หรือการลงโทษอื่น ๆ และผู้ถือใบอนุญาต จะเป็นผู้จัดการเงินรางวัลที่ได้รับภายใต้ใบอนุญาตนั้น ๆ

การติดต่อเกี่ยวกับรายละเอียดเงินรางวัล จะเป็นการติดต่อรายบุคคลในช่วงหลังจากจบซีซั่นการแข่งขันแล้ว

2.10.4 การถอนใบอนุญาต (Withdrawal of Licence)

ESL มีสิทธิ์ที่จะถอนใบอนุญาตในลีกจากทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน หากผู้ดูแลมีความเห็นว่าผู้เล่นไม่ปฏิบัติตามกฎที่ตั้งโดยลีก และหน่วยงานของรัฐ สำหรับกรณีการถอนใบอนุญาต มีรายละเอียดดังนี้

- ผู้เล่นหรือสมาชิกในทีม ได้กระทำมาละเมิดกฎที่ระบุไว้ใน Rulebook
- ผู้เล่นหลักที่ถือใบอนุญาตอยู่ออกจากทีม

2.10.5 ผู้ที่มีทีมในสังกัดหลายทีม (Multiple Team Ownership)

กฎของการถือใบอนุญาตในการแข่งขัน ได้ระบุชัดเจนแล้วว่า แต่ละนิติบุคคล สามารถถือใบอนุญาตได้หนึ่งใบต่อทัวร์นาเมนต์ซึ่งรวมถึงรอบ Qualifier ด้วย ดังนั้น ทีม Academy ขององค์กรนั้น ๆ จะไม่สามารถเข้าร่วมทัวร์นาเมนต์ของ ESL ได้ ถ้า

- a) ทีมอื่นในองค์กรนั้น ๆ ถูกเชิญเข้าแข่งขันในรอบ Main Event
- b) ทีมอื่นในองค์กรนั้น ๆ ถูกเชิญเข้าแข่งขันในรอบ Closed Qualifier
- c) ทีมอื่นในองค์กรนั้น ๆ ได้ทำการลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขันเดียวกันในรอบ Qualifier

การยกเว้นพิเศษจะสามารถเกิดขึ้นได้ หากองค์กรนั้น ๆ ส่งคำยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรว่า ทีมนั้น ๆ จะเข้าร่วมการแข่งขันอย่างน้อย 4 สัปดาห์พร้อมกับทีมหลัก และทีม Academy จะต้องถูกขาย หรือยกเลิกสัญญาเพื่อเปลี่ยนองค์กรดูแลทีมนั้น ๆ ภายใต้อีเมลทีมใหม่

เงื่อนไขพิเศษนี้จะเป็นโมฆะ หากคำเชิญของทีมหลักถูกปฏิเสธ หรือเป็นโมฆะ

2.10.6 การตรวจสอบใบอนุญาต (Review of License)

หากผู้ถือใบอนุญาตเสียผู้เล่นเริ่มต้นไปมากกว่า 67% ESL สามารถพิจารณาใบอนุญาต และถอนใบอนุญาตได้ หากผู้ถือใบอนุญาตไม่มีคุณสมบัติพอในการแข่งขัน 2021 VALORANT Challengers Thailand

2.10.7 การเปลี่ยนผู้ถือใบอนุญาตทีม (Changing the Team License Holder)

ผู้ถือใบอนุญาตสามารถร้องขอการเปลี่ยนผู้ถือใบอนุญาตในการแข่งขัน 2021 VALORANT Challengers Thailand ไปยังนิติบุคคลอื่นระหว่างซีซั่น โดยจะเป็นไปตามดุลยพินิจของผู้ดูแลการแข่งขัน โดยหลังจากการเปลี่ยนผู้ถือใบอนุญาต ผู้เล่นหลักในทีมจะยังสามารถเข้าแข่งขันได้ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง เพื่อป้องกันการที่ผู้เล่นที่มีใบอนุญาตไปเข้าร่วมทีมที่ไม่มีสิทธิ์ในการแข่งขัน (ช่วงระยะเวลาที่กล่าวถึง จะใช้เวลาไม่มากกว่า ½ ของซีซั่นการแข่งขัน และไม่น้อยไปกว่าช่วงเวลาทั้งหมดของอีเวนต์การแข่งขัน 2021 VALORANT Challengers Thailand)

2.11 การเปลี่ยนแปลงผู้เล่นในทีม (Roster Change)

หากมีการเปลี่ยนแปลงในทีม จะต้องส่งอีเมลแจ้งผู้ดูแลการแข่งขัน ก่อนการแข่งขันเริ่มขึ้น 48 ชั่วโมง หรือเร็วที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ หากไม่มีการแจ้ง อาจมีการลงโทษผู้เข้าแข่งขัน ทั้งนี้ เงื่อนไข Roster Change จะบังคับใช้กับโค้ช, ผู้เล่นหลัก และผู้เล่นสำรองเท่านั้น

2.11.1 การล็อกรายชื่อผู้เล่นในทีม (Roster Lock)

รายชื่อผู้เล่นในทีมจะถูกล็อกในเวลา 48 ชั่วโมงก่อนการแข่งขันแมตช์แรกในซีซั่นจะเริ่มขึ้น ซีทรายชื่อทีมจะถูกล็อกไม่ให้แก้ไข ทีมแต่ละทีมจะต้องมีผู้เล่น 5 (ห้า) คน (สำหรับทีมที่มาจากรอบคัดเลือก จะต้องมีผู้เล่นจากรอบคัดเลือกอย่างน้อย 3 คน) และสามารถเพิ่มผู้เล่นสำรองได้อีก 1 (หนึ่ง) คน โดยตัวสำรองของทีม จะต้องไม่มีชื่อเป็นผู้เล่นอยู่ในทีมอื่นภายในการแข่งขัน 2021 VALORANT Challengers Thailand

สำหรับโค้ช (Coach) ในกรณีที่ทีมมีโค้ช จะได้รับสิทธิ์ในการมีโค้ชเพียง 1 คน และโค้ชจะสามารถสนทนากับทีมตนเองได้ในวงเลือก Agrent และแผนที, ช่วง Timeout, ช่วงพักเบรก สำหรับการแข่งขันแบบออนไลน์ และจะสามารถมีส่วนร่วมได้เช่นกัน สำหรับการแข่งขันแบบออฟไลน์

ทั้งนี้ ทีมจะต้องแจ้ง Roster เริ่มต้น หรือ Starting Lineup สำหรับการแข่งขัน โดยหากมีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ทางทีมจะต้องแจ้งก่อนล่วงหน้าเพื่อให้ทางผู้ดูแลการแข่งขันตรวจสอบ ตามเวลาดังนี้

- แมตช์ที่แข่งขันวันพฤหัสบดี: 18:00 ของวันจันทร์
- แมตช์ที่แข่งขันวันศุกร์: 18:00 ของวันอังคาร
- แมตช์ที่แข่งขันวันเสาร์: 18:00 ของวันพุธ

- แมตช์ที่แข่งขันวันอาทิตย์: 18:00 ของวันพฤหัสบดี

2.11.2 การเปลี่ยนแปลงผู้เล่นหลังจบ Regular Season (End of Regular Season Transfer Window)

ทีมที่เข้าสู่รอบ Finals จะได้รับสิทธิ์ในการเพิ่มผู้เล่นได้สำหรับลงแข่งขันในกรณีฉุกเฉินที่ทำให้ไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันใน Roster เดิมได้ อย่างไรก็ตาม ทีมนั้น ๆ ควรจะนำผู้เล่นสำรองมาเข้าแข่งขัน หากจำเป็นต้องนำผู้เล่นอื่นมาแข่งขัน ทีมนั้น ๆ จะถูกนับแต่การลงโทษสถานเบา (5) ห้าคะแนน

2.12 จำนวนของสัญญา (Multiple Contracts)

ผู้เล่นทั้งหมดในลีกจะถูกห้ามไม่ให้ทำสัญญากับทีมในลีกมากกว่าหนึ่ง 1 ทีมในลีกการแข่งขัน ไม่ว่าจะเป็นลายลักษณ์อักษรหรือทางวาจา หากพบว่ามีกรกระทำดังกล่าว ESL ขอสงวนสิทธิ์ในการแบนผู้เล่นจากการแข่งขัน จนกว่าจะสามารถแก้ปัญหาคได้ หากไม่สามารถแก้ปัญหาคได้ในท้ายที่สุด ESL มีสิทธิ์ที่จะถอนผู้เล่น หรือทีมออกจากการแข่งขัน

2.13 เงินรางวัลในการแข่งขัน

เงินรางวัลทั้งหมดจะถูกจ่ายหลังจากการแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศจบลงแล้ว 90 วัน

หากทีม หรือผู้เล่นไม่แจ้งหลักฐาน และข้อมูลสำหรับการจ่ายเงินรางวัล หรือมีข้อผิดพลาดเกี่ยวกับข้อมูลดังกล่าว เงินรางวัลจะยังไม่ถูกจ่าย จนกว่าจะมีการแก้ไขจนเสร็จสิ้น

2.13.1 รายละเอียดของเงินรางวัลในแต่ละรอบ Tournament ของ Stage 1

อันดับที่ 1	อันดับที่ 2	อันดับที่ 3-4	อันดับที่ 5-8
18,000 THB	13,500 THB	11,250 THB	9,000 THB

2.13.2 รายละเอียดของเงินรางวัลในแต่ละรอบ Tournament ของ Stage 2

อันดับที่ 1	อันดับที่ 2	อันดับที่ 3-4	อันดับที่ 5-8
27,000 THB	20,250 THB	16,875 THB	13,500 THB

2.13.2 รายละเอียดของเงินรางวัลในแต่ละรอบ Tournament ของ Stage 3

อันดับที่ 1	อันดับที่ 2	อันดับที่ 3	อันดับที่ 4	อันดับที่ 5-6	อันดับที่ 7-8
18,000 THB	15,750 THB	13,500 THB	11,200 THB	9,000 THB	6,750 THB

2.13.3 การหักเงินรางวัลจากแต้มการลงโทษ

ทุก ๆ แต้มการลงโทษที่ทีม หรือผู้เล่นได้ระหว่างซีซั่นการแข่งขัน จะมีการหักเงินรางวัลดังนี้

- สำหรับโทษสถานเบา ทุก ๆ แต้มจะถูกหักเงินรางวัลแต้มละ 1% (หนึ่งเปอร์เซ็นต์) จากเงินรางวัลที่ทีมนั้น ๆ ได้รับ
- สำหรับโทษสถานหนัก ทุก ๆ แต้มจะถูกหักเงินรางวัลแต้มละ 10% (สิบเปอร์เซ็นต์) จากเงินรางวัลที่ทีมนั้น ๆ ได้รับ

การหักเงินรางวัลจะคำนวณจากเงินที่ทีม หรือผู้เล่นได้จากการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดฤดูกาลการแข่งขัน

2.13.4 การหักเงินรางวัลจากการถูกปรับแพ้

สำหรับการหักเงินรางวัลนั้น ทีมหรือผู้เล่นที่ถูกปรับแพ้ จะถูกนับแต้มการลงโทษสถานเบา 5 คะแนน

2.13.5 การเพิกถอนการจ่ายเงินรางวัล

หากเงินรางวัลจากลีกไม่ถูกจ่าย ผู้ดูแลลีกมีสิทธิ์ที่จะยกเลิกการจ่ายเงินรางวัลที่ค้างอยู่ หากพบการละเมิดกฎที่อยู่ใน Rulebook

2.13.6 การจ่ายเงินรางวัล

เงินรางวัลจะถูกจ่ายโดยการโอนผ่านธนาคาร หากได้รับข้อมูลบัญชีของผู้รับไม่ถูกต้อง และไม่ครบถ้วน จะทำให้เกิดข้อผิดพลาดในการจ่ายเงินรางวัล และไม่สามารถดำเนินการต่อได้ โดยเงินรางวัลจะมีระยะเวลา 1 ปี (หนึ่งปี) นับจากวันที่จ่ายเงินรางวัลครั้งแรก หากไม่มีการจ่ายเงินรางวัลภายในระยะเวลาดังกล่าว เงินรางวัลนั้น ๆ จะถูกริบคืน

2.13.7 สิทธิ์ในการรับเงินรางวัล

ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน 85% (แปดสิบห้าเปอร์เซ็นต์) จะมีสิทธิ์รับเงินรางวัลที่ได้ในซีซั่นนั้น ๆ

2.14 การเปลี่ยนทีมทดแทน หรือผู้เล่นทดแทน (Replacement)

หากทีมใด ๆ เกิดปัญหาจนไม่สามารถแข่งขันต่อไปในลีกได้ และทีมนั้น ๆ ถูกถอนออกจากลีกก่อนเวลาสิ้นสุดที่กำหนดไว้ จะมีการหาทีมเพื่อเข้ามาแทนที่ โดยการหาทีมนั้น จะขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้ดูแลลีก

2.14.1 ระยะเวลาที่สิ้นสุดในการเปลี่ยนทีมทดแทน (Replacement Deadline)

การเปลี่ยนทีมทดแทนจะเกิดขึ้นจากการเชิญ หากทีมใด ๆ ถอนตัวก่อนการแข่งขันแมตช์ที่ 3 ของรอบ Regular Season จะเริ่มขึ้น สำหรับรอบชิงชนะเลิศของการแข่งขันในซีซั่น ทีมจะต้องถอนตัวก่อนช่วงเวลาที่เหมาะสมก่อนที่จะเริ่มอีเวนต์การแข่งขัน

2.15 บทลงโทษ และผลของการออกจากลีก

2.15.1 การออกจากการแข่งขันระหว่างที่มีการแข่งขัน

หากทีมใด ๆ ออกจากการแข่งขัน หรือถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน ทีมนั้น ๆ จะถูกริบเงินรางวัลจากการแข่งขันตลอดทั้งซีซั่น

2.15.2 การลบแมตช์การแข่งขัน

การแข่งขันทั้งหมดที่มีทีมที่ถอนตัวก่อนจบซีซั่น แมตช์การแข่งขันนั้น ๆ จะถูกลบออก และตารางการแข่งขันในรอบ Playoff ทีมที่แข่งด้วยกันก่อนหน้านี้ หรือทีมที่จะแข่งในแมตช์ถัดไปของทีมที่ออกจากลีก (ขึ้นอยู่กับสถานการณ์) จะได้สิทธิ์ชนะในแมตช์นั้น ๆ ทันที

2.15.3 การแบนผู้เล่น

หากทีมใด ๆ ถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันระหว่างซีซั่น ผู้เล่นในทีมนั้น ๆ จะถูกแบนจากการแข่งขัน จนกว่าจะจบซีซั่น

2.16 การเริ่มแมตช์การแข่งขัน

2.16.1 การตรงต่อเวลา

ทุกแมตช์ในลีกควรจะเริ่มต้นตามเวลาที่ระบุไว้ในเว็บไซต์ และไม่สามารถร้องขอเปลี่ยนเวลาได้ โดยทีมแต่ละทีมควรเตรียมพร้อมก่อนที่การแข่งขันจะเริ่มใน 10 นาที และควรพร้อมที่จะเริ่มเกมก่อนเวลาการแข่งขัน 30 นาที หากทีมใดไม่พร้อมแข่งในเวลาที่กำหนด จะถูกลงโทษจากผู้ดูแลการแข่งขัน

2.16.2 การเริ่มแมตช์ล่าช้า

แมตช์การแข่งขันจะไม่มีเปลี่ยนแปลงใด ๆ หากไม่มีการประกาศจากผู้ดูแลการแข่งขัน และหากไม่เริ่มการแข่งขันภายในเวลาที่กำหนด จะถูกนับแต่การลงโทษสถานเบา 3 คะแนน และจะถูกนับเพิ่มอีก 3 คะแนนในทุก ๆ 5 นาที หากเวลาผ่านไป 15 นาที แล้ว จะนับว่าผู้เล่นไม่แสดงตนในการแข่งขัน

2.16.3 ผู้เล่นไม่แสดงตน

หากทีมใดไม่พร้อมเริ่มการแข่งขันภายใน 15 นาทีนับจากเวลาที่กำหนดไว้ จะถูกปรับแพ้ และจะถูกนับแต่การลงโทษสถานเบา 5 คะแนน

2.16.3.1 การถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันเนื่องจากผู้เล่นไม่แสดงตน

หากทีมใดถูกปรับแพ้ 3 ครั้งในซีซั่น จะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันจากลีกทันที

2.17 การจับคู่แมตช์การแข่งขัน

2.17.1 การกำหนด “ตำแหน่งทีมที่สูงกว่า (higher seed)” ในรอบชิงชนะเลิศ

หากตารางการแข่งขันไม่ชัดเจน การโยนเหรียญถือเป็นทางเลือกสุดท้าย ดังนั้น เราจะพยายามหลีกเลี่ยงการโยนเหรียญ และจะประกาศทีมที่มีตำแหน่งสูงกว่า และทีมที่ได้ตำแหน่งที่สูงกว่า จะได้รับสิทธิ์ในการเลือกกว่า ฝ่ายใดจะเริ่มการ Veto map และการแบน/เลือก ก่อน

- ในตอนจบของรอบ Group stage อันดับของทีมจะถูกจัดโดยอ้างอิงจากคะแนนในรอบ Group stage ดังนั้น ทีมที่มีคะแนนสูงที่สุด จะอยู่ใน Higher Seed
- ในการแข่งขันรอบออนไลน์ และรอบออฟไลน์ ผู้ดูแลลีกสามารถจัดอันดับทีมได้ด้วยตนเอง

หากมีกรณีนอกเหนือจากนี้ที่ไม่ชัดเจน ทีมแข่งควรติดต่อกับผู้ดูแลลีก

2.17.2 การเก็บบันทึกการแข่งขัน

บันทึกการแข่งขันทั้งหมด (screenshot / demo / replay / etc.) จะต้องถูกเก็บไว้อย่างน้อย สอง (2) สัปดาห์หลังจากแมตช์นั้น ๆ จบลง หากมีการทักท้วงผลการแข่งขัน บันทึกต่าง ๆ จะถูกใช้เป็นหลักฐานในการทักท้วง และจะต้องเก็บหลักฐานเหล่านี้ไว้สอง (2) สัปดาห์หลังจากจบการทักท้วงไปแล้ว

2.17.3 การเปลี่ยนเวลาการแข่งขัน

การร้องขอเปลี่ยนเวลาการแข่งขัน จะต้องดำเนินการก่อนหนึ่ง (1) สัปดาห์ก่อนการแข่งขันจะเริ่ม หากมีข้อสงสัย สามารถสอบถามผู้ดูแลการแข่งขันผ่านทางอีเมล (y.toukum@ext.eslgaming.com) และควรระบุสาเหตุการขอเปลี่ยนเวลาการแข่งขันให้ชัดเจน และการยินยอมจะขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้ดูแลการแข่งขัน

2.18 การทักท้วงแมตช์

2.18.1 คำจำกัดความ

การทักท้วงใช้สำหรับปัญหาที่มีผลกระทบต่อผลการแข่งขัน การทักท้วงสามารถทักท้วงปัญหาระหว่างการแข่งขันได้ เช่น การตั้งค่าเซิร์ฟเวอร์ไม่ถูกต้องหรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง และการทักท้วงนับว่าเป็นช่องทางการติดต่ออย่างเป็นทางการระหว่างผู้เล่นและผู้ดูแลการแข่งขัน

2.18.2 กฎในการหักท้วง

2.18.2.1 คำนิยามสำหรับระยะเวลาเส้นตายในการหักท้วงแมตช์ (Deadline)

คือ ช่วงเวลาที่ทีมจะสามารถหักท้วงได้ โดยมีดังนี้

- 72 ชั่วโมงหลังจากเวลาการแข่งขันถูกกำหนดแล้ว
- สำหรับการแข่งขันรอบออฟไลน์: ก่อนการแข่งขันในแมตช์ต่อไประหว่างทั้งสองทีมจะเริ่มขึ้น (อย่างน้อย 10 นาที)
- สำหรับการแข่งขันรอบออฟไลน์: หลังจากการแข่งขันทั้งหมดในวันนั้นเสร็จสิ้น

2.18.2.2 คอนเทนต์เกี่ยวกับการหักท้วงแมตช์

การหักท้วงจะต้องมีรายละเอียด เหตุผลในการหักท้วง และหลักฐานที่จะนำเสนอ การแจ้งการหักท้วงมาแบบสั้น ๆ เช่น “ผู้เล่นคนนี้โกงการแข่งขัน” ถือว่าไม่เหมาะสม

2.18.2.3 พฤติกรรมในการหักท้วงแมตช์การแข่งขัน

การดูหมิ่น และการใส่ร้ายถือว่าเป็นสิ่งต้องห้าม และอาจถูกลงโทษ หรืออาจถูกทีมฝั่งตรงข้ามหักท้วงกลับ

2.19 คอนเทนต์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการแข่งขัน (League Content)

ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันทุกทีม จะต้องให้ความร่วมมือกับทีมงาน ในการจัดทำคอนเทนต์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน เช่น การสัมภาษณ์ระหว่างการแข่งขันถ่ายทอดสด หรือการบันทึกภาพ หรือวิดีโอต่าง ๆ หากผู้เล่น หรือทีมไม่ให้ความร่วมมือ จนส่งผลกระทบต่อการจัดทำสื่อ หรือคอนเทนต์เกี่ยวกับการแข่งขัน อาจมีบทลงโทษตามดุลยพินิจของผู้จัดการแข่งขัน

2.20 การจัดอันดับ (Ranking) และ Tiebreaker

หากไม่มีกฎอื่น ๆ ถูกประกาศระหว่างการแข่งขัน กฎเหล่านี้จะถูกบังคับใช้ โดยการจัดอันดับเหล่านี้ จะไม่แสดงบนเว็บไซต์ของ ESL แต่ระบบการจัดอันดับจะถูกผูกติดกับแมตช์การแข่งขันไว้

การจัดอันดับ จะนับคะแนนสะสมที่ทีมเก็บได้ในการแข่งขันระหว่างซีซั่นเป็นหลัก ทีมที่ชนะ 2:0 จะได้รับสาม (3) คะแนน แต่หากผลการแข่งขันเป็น 1:1 ทั้งสองทีมจะได้รับหนึ่ง (1) คะแนน ระดับ Rank จะมีผลในกรณีที่ทีมที่มีคะแนนเท่ากัน เพื่อให้จำนวนทีมที่มีคะแนนเท่ากันลดลง หรืออาจจะมีการแบ่งกลุ่มแยกไว้สำหรับทีมที่อันดับเท่ากัน หากยังมีทีมที่มีคะแนน หรืออันดับเท่ากัน ให้ทำการเปรียบเทียบโดยใช้เงื่อนไขดังต่อไปนี้

1. คะแนนรวมของแต่ละทีมที่เสมอ
2. ความต่างของเกมที่แพ้ - ชนะ ของทีมที่เสมอ
3. จำนวนเกมที่ชนะทั้งหมด ของทีมที่เสมอ
4. ความต่างของเกมที่แพ้ - ชนะ ของทีมที่เสมอทั้งกลุ่ม
5. จำนวนเกมที่ชนะทั้งหมด ของทีมที่เสมอทั้งกลุ่ม
6. จัดการแข่งขันแมตช์ Tiebreaker (Bo1)

3 รายละเอียดการแข่งขัน (League System)

ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน 8 จะถูกเชิญเข้าร่วมการแข่งขันรอบ Main Event หรือ Playoffs โดยจะแข่งขันกันในรูปแบบ Double Elimination โดยการจัดตำแหน่งทีมในตารางการแข่งขันจะมาจากอันดับของทีม เพื่อให้เหมาะสมกับการแข่งขัน โดยแมตช์การแข่งขันทั้งหมด จะแข่งขันในรูปแบบ Best of 3 และ Best of 1 ยกเว้นรอบชิงชนะเลิศในแต่ละรอบ Tournament จะแข่งขันในรูปแบบ Best of 5

ช่วงเวลาในการแข่งขันของ Stage 1

- Qualifier รอบที่ 1: 26 - 28 มีนาคม 2564
- Tournament รอบที่ 1: 5 - 7 กุมภาพันธ์ 2564
- Qualifier รอบที่ 2: 19 - 21 กุมภาพันธ์ 2564
- Tournament รอบที่ 2: 26 - 28 กุมภาพันธ์ 2564
- Qualifier รอบที่ 3: 5 - 7 มีนาคม 2564
- Tournament รอบที่ 3: 12 - 14 มีนาคม 2564

ช่วงเวลาในการแข่งขันของ Stage 2

- Qualifier รอบที่ 1: 26 - 28 มีนาคม 2564
- Tournament รอบที่ 1: 3 - 5 เมษายน 2564
- Qualifier รอบที่ 2: 9 - 11 เมษายน 2564
- Tournament รอบที่ 2: 23 - 25 เมษายน 2564

ช่วงเวลาในการแข่งขันของ Stage 3

- Qualifier 1: ทำการแข่งขันในวันที่ 3 - 4 กรกฎาคม
- Tournament 1: ทำการแข่งขันในวันที่ 8 - 11 กรกฎาคม
- Qualifier 2: ทำการแข่งขันในวันที่ 17-18 กรกฎาคม
- Tournament 2: ทำการแข่งขันในวันที่ 22 - 25 กรกฎาคม
- Qualifier 3: ทำการแข่งขันในวันที่ 31 กรกฎาคม - 1 สิงหาคม
- Tournament 3: ทำการแข่งขันในวันที่ 5 - 8 สิงหาคม

เงื่อนไขต่าง ๆ สำหรับการแข่งขันในแต่ละรอบของ Stage 1

- ทีม 8 อันดับแรกจากรอบ Qualifier 1 จะได้เข้าสู่อันดับการแข่งขันรอบ Tournament 1
- ทีม 4 อันดับแรกจากรอบ Tournament 1 จะได้เข้าสู่อันดับการแข่งขันรอบ Tournament 2
- ทีม 4 อันดับแรกจากรอบ Qualifier 2 จะได้เข้าสู่อันดับการแข่งขันรอบ Tournament 2
- ผู้ชนะจากการแข่งขันรอบ Tournament 2 จะได้สิทธิ์ในการแข่งขันรายการ VALORANT Masters
- ทีมอันดับที่ 2 - 4 จากการแข่งขันรอบ Tournament 2 จะได้เข้าสู่อันดับการแข่งขันรอบ Tournament 3
- ทีม 5 อันดับแรกจากรอบ Qualifier 3 จะได้เข้าสู่อันดับการแข่งขันรอบ Tournament 3
- ผู้ชนะจากการแข่งขันรอบ Tournament 3 จะได้สิทธิ์ในการแข่งขันรายการ VALORANT Masters

เงื่อนไขต่าง ๆ สำหรับการแข่งขันในแต่ละรอบของ Stage 2

- ทีม 6 อันดับแรกจากรอบ Qualifier 1 จะได้เข้าสู่อันดับการแข่งขันรอบ Tournament 1
- ผู้ชนะจากการแข่งขันรอบ Tournament 1 จะได้สิทธิ์ในการแข่งขันรายการ Challengers SEA Finals
- ทีม 3 อันดับแรกจากรอบ Tournament 1 จะได้เข้าสู่อันดับการแข่งขันรอบ Tournament 2
- ทีม 5 อันดับแรกจากรอบ Qualifier 2 จะได้เข้าสู่อันดับการแข่งขันรอบ Tournament 2
- ผู้ชนะจากการแข่งขันรอบ Tournament 2 จะได้สิทธิ์ในการแข่งขันรายการ Challengers SEA Finals

เงื่อนไขต่าง ๆ สำหรับการแข่งขันในแต่ละรอบของ Stage 3

- ทีมที่ชนะในแต่ละรอบ Tournament จะเข้าสู่ Challengers Final (การแข่งขันรอบภูมิภาค)
- ทีมที่ได้อันดับที่ 2 - 4 ในรอบ Tournament 1 จะได้แข่งขันต่อในรอบ Tournament 2

- ทีมที่ได้อันดับที่ 2 - 4 ในรอบ Tournament 2 จะได้แข่งขันต่อในรอบ Tournament 3
- ทีมที่ชนะในรอบ Challengers Final จะได้สิทธิ์ในการแข่งขัน VALORANT Masters

4 การลงโทษ

4.1 ทั่วไป

เมื่อผู้เล่นหรือทีมฝ่าฝืนกฎที่กำหนดไว้ข้อใดข้อหนึ่ง หรือหลายข้อ รายละเอียดในส่วนนี้จะถูกอ้างอิงในการลงโทษที่เหมาะสม

4.2 มารยาท

สำหรับการแข่งขัน ผู้เล่นควรมีทัศนคติที่ดี มีความสุจริต และมีน้ำใจนักกีฬา การกระทำที่ขัดต่อสิ่งที่กล่าวข้างต้นจะทำให้ผู้เล่นถูกลงโทษ โดยจะถูกนับแต้มการลงโทษสถานเบาตั้งแต่หนึ่ง (1) ถึง (6) คะแนน หรือตามความเหมาะสม โดยพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมจะถูกกล่าวในหัวข้อย่อยดังต่อไปนี้ แต่อย่างไรก็ตาม การกระทำผิดที่นอกเหนือจากการกล่าวถึงในหัวข้อย่อยต่าง ๆ จะถูกผู้ดูแลลีกลงโทษได้เช่นกัน (เช่น การลวงละเมิด)

4.2.1 การด่าทอ ดูหมิ่น หรือสบประมาท (Insult)

หากเกิดการกระทำเหล่านี้ระหว่างการแข่งขันในลีก ไม่ว่าจะเป็นบนเว็บไซต์ของ ESL หรือในเกมก็ตามแต่ ผู้กระทำจะได้รับการลงโทษ หากมีหลักฐานที่สามารถแสดงการกระทำเหล่านั้นได้อย่างชัดเจน

กรณีที่มีการละเมิดที่รุนแรงถึงตัวบุคคล ผู้เล่นที่กระทำการดังกล่าวจะได้รับบทลงโทษที่รุนแรงขึ้น รวมไปถึงการถูกแบนจากการแข่งขันในลีก แต่หากพบการกระทำซ้ำ การลงโทษจะมีผลต่อทีมของผู้เล่นด้วย

4.2.2 การสแปม (Spamming)

การใช้ข้อความที่ไม่เหมาะสม คุกคาม หรือแสดงความก้าวร้าวบนเว็บไซต์ จะนับเป็นการสแปมในลีก และจะถูกลงโทษตามความรุนแรงของการกระทำนั้น ๆ

4.2.3 การสแปมระหว่างการแข่งขัน (Spamming In-game)

หากพบการกระทำนี้ระหว่างการแข่งขันในเกมเพื่อก่อกวน หรือรบกวนการเล่นของฝั่งตรงข้าม จะถูกนับแต้มการลงโทษสถานเบาสาม (3) คะแนน

4.3 พฤติกรรมที่ไม่มีน้ำใจนักกีฬา

การมีน้ำใจนักกีฬา และมีทัศนคติที่ดี จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เล่น การทำพฤติกรรมที่ไม่มีน้ำใจนักกีฬา จะทำให้ผู้กระทำผิดถูกลงโทษโดยการให้แต้มลงโทษสถานเบาตั้งแต่หนึ่ง (1) คะแนน ไปจนถึงหก (6) คะแนน หรือตามความเหมาะสม โดยพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมจะถูกกล่าวในหัวข้อย่อยดังต่อไปนี้ แต่อย่างไรก็ตาม การกระทำผิดที่นอกเหนือจากการกล่าวถึงในหัวข้อย่อยต่าง ๆ จะถูกผู้ดูแลลีกลงโทษได้เช่นกัน (เช่น การลวงละเมิด)

4.3.1 การกระทำผิด

หากผู้เล่นพยายามที่จะทำการหลอกลวงผู้ดูแลลีกการแข่งขัน หรือหลอกลวงผู้เล่นคนอื่น ๆ เช่น การจงใจให้ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง จะมีการลงโทษดังนี้

4.3.1.1 การปลอมแปลงบันทึกการแข่งขัน

การปลอมแปลงบันทึกการแข่งขัน จะมีการลงโทษโดยการให้แต้มการลงโทษสถานเบาตั้งแต่หนึ่ง (1) คะแนน จนถึงหก (6) คะแนน

4.3.1.2 พฤติกรรมที่นอกเหนือจากปกติ

เมื่อผู้เล่นต้องสงสัยว่าโกงการแข่งขัน และผลการแข่งขันมีการปลอมแปลง จะถูกลงโทษโดยการนับแต้มการลงโทษสถานเบา หก (6) คะแนน

4.3.2 การปลอมตัวเป็นผู้เล่นอื่น

ผู้เล่นที่กระทำการปลอมตนเป็นผู้เล่นอื่นจะถูกห้ามลงเล่นในการแข่งขันในสอง (2) แมตช์ถัดไป และจะได้รับแต้มการลงโทษสถานหนัก 1 คะแนน หรือตามดุลยพินิจของผู้ดูแลการแข่งขัน

4.3.3 การเล่นโดยใช้ผู้เล่นที่ไม่ได้รับอนุญาต

การเล่นโดยใช้ผู้เล่นที่ไม่ได้รับอนุญาต (เช่น ผู้เล่นที่ถูกแบนจากการแข่งขัน หรือผู้เล่นที่ย้ายทีมโดยผิดกฎ) จะถูกนับแต้มการลงโทษสถานหนักหนึ่ง (1) คะแนน และถูกห้ามลงแข่งขันสอง (2) แมตช์

4.3.4 การทำให้ผู้เล่น หรือผู้ดูแลเข้าใจผิด (Misleading)

หากมีการกระทำได้กล่าวกับผู้เล่น ผู้ดูแล หรือบุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน ผู้กระทำจะถูกลงโทษโดยการนับแต้มการลงโทษสถานเบาตั้งแต่หนึ่ง (1) คะแนน จนถึงสี่ (4) คะแนน

4.3.5 การโกง

เมื่อตรวจพบการโกงการแข่งขัน ผู้เล่นจะถูกนับแต้มการลงโทษสิบสอง (12) คะแนนบนเว็บไซต์ของ ESL และทีมของผู้เล่นจะถูกนับแต้มการลงโทษสถานเบาหก (6) คะแนน อีกทั้งทีมจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันระหว่างซีซั่นทันที และ ผู้เล่นจะถูกแบนจากการแข่งขันของ ESL และ ESEA เป็นระยะเวลาสอง (2) ปี ตัวอย่างเช่น การใช้ Multi-hack, Wallhack, Aimbot, ปรับแต่งตัวเกม

4.3.6 การเติมพัน / การพนัน

ห้ามผู้เล่น ผู้จัดการทีม ทีมงาน หรือผู้ดูแลที่เกี่ยวข้อง เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้อง หรือให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเติมพัน หรือการพนัน ไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม หากตรวจพบการกระทำเหล่านี้ จะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันนั้น ๆ ทันที และจะถูกแบนจากการแข่งขันของ ESL ทั้งหมดเป็นเวลาอย่างน้อยหนึ่ง (1) ปี การละเมิดอื่น ๆ จะมีบทลงโทษตามดุลยพินิจของผู้ดูแลลีกเท่านั้น

5 กฎการแข่งขันของเกม VALORANT

5.1 ขั้นตอนการแข่งขัน

5.1.1 เวลาเริ่มแมตช์การแข่งขัน

เวลาในการแข่งขัน จะถูกระบุไว้ชัดเจนบนเว็บไซต์ที่ใช้ในการแข่งขัน ผู้เล่นทุกคนควรจะออนไลน์ในสิบห้า (15) นาทีก่อนการแข่งขันเริ่ม

5.1.2 การเข้าร่วมล็อบบี้การแข่งขัน

ผู้เล่นทั้งหมดควรเข้าร่วมล็อบบี้การแข่งขันในเวลา 10 นาทีก่อนที่การแข่งขันจะเริ่ม หากทีมใดผู้เล่นยังไม่ครบ 5 คนในล็อบบี้จนกระทั่งเกินเวลาการแข่งขัน จะมีบทลงโทษตามกฎหมายข้อที่ 2.15 และ 2.16

5.1.3 การตั้งค่าล็อบบี้

- Map Pool: Ascent, Bind, Breeze, Haven, Icebox, Split
- Lobby: Custom Game
- Map: ใช้ระบบเลือกแผนที่แบบ Veto (Map Veto)
- Mode: Standard
- Cheats: OFF
- Overtime: ON
- Tournament Mode: ON
- Party status: CLOSED
- โค้ช / ผู้เข้าชม: ห้ามมีโค้ช หรือผู้เข้าชมโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ดูแลการแข่งขัน

** สำหรับการแข่งรอบ Qualifier จะมีการกำหนดแผนที่ในการแข่งขันแต่ละรอบ โปรดตรวจสอบข้อมูลในหน้าลงทะเบียนการแข่งขันของรอบคัดเลือกแต่ละรอบ

5.1.4 ลำดับการเลือกแผนที่และฝั่ง (Map Veto)

การเลือกแผนที่และฝั่ง (Map Veto) ปกติแล้ว ทางทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องดำเนินการทำ Map Veto ใน 1 ชั่วโมงก่อนการแข่งขันเริ่ม หรือ 1 ชั่วโมงก่อนเวลาการแข่งขันที่ถูกกำหนดไว้ หากทีมใดไม่แสดงตนในการดำเนินการ Veto ทีมที่พร้อมจะเป็นฝ่ายดำเนินการ Veto ต่อทั้งหมด

• Best of 1

- ทีมที่อยู่ใน Seeding ที่ดีกว่า จะได้สิทธิ์เลือกเป็น Team A หรือ Team B ในกรณีที่ Seeding ไม่ได้ถูกกำหนดไว้ ลำดับทีมจะถูกเลือกโดยการสุ่ม
- Team A แบนแผนที่ 1 แผนที่
- Team B แบนแผนที่ 1 แผนที่
- Team A แบนแผนที่ 1 แผนที่
- Team B แบนแผนที่ 1 แผนที่
- Team A แบนแผนที่ 1 แผนที่ และจะเหลือแผนที่สุดท้ายในการแข่งขัน
- Team B เลือกฝั่งที่จะเริ่มในการแข่งขัน

• Best of 2

- ทีมที่อยู่ใน Seeding ที่ดีกว่า จะได้สิทธิ์เลือกเป็น Team A หรือ Team B ในกรณีที่ Seeding ไม่ได้ถูกกำหนดไว้ ลำดับทีมจะถูกเลือกโดยการสุ่ม
- Team A แบนแผนที่ 1 แผนที่

- Team B แบนแผนที่ 1 แผนที่
 - Team A แบนแผนที่ 1 แผนที่
 - Team B แบนแผนที่ 1 แผนที่
 - Team B เลือกแผนที่ในเกมที่ 1
 - Team A เลือกฝั่งในเกมที่ 1
 - Team A เลือกแผนที่ในเกมที่ 2
 - Team B เลือกฝั่งในเกมที่ 2
- **Best of 3 - สำหรับการแข่งขันรอบ Open Qualifier**
 - ทีมที่อยู่ใน Seeding ที่ดีกว่า จะได้สิทธิ์เลือกเป็น Team A หรือ Team B ในกรณีที่ Seeding ไม่ได้ถูกกำหนดไว้ ลำดับทีมจะถูกเลือกโดยการสุ่ม
 - Team A แบนแผนที่ 1 แผนที่
 - Team B แบนแผนที่ 1 แผนที่
 - Team A เลือกแผนที่ในเกมที่ 1
 - Team B เลือกฝั่งในเกมที่ 1
 - Team B เลือกแผนที่ในเกมที่ 2
 - Team A เลือกฝั่งในเกมที่ 2
 - Team A เลือกแผนที่ในเกมที่ 3
 - Team B เลือกฝั่งในเกมที่ 3
- **Best of 3 - สำหรับการแข่งขันรอบ Tournament**
 - ทีมที่อยู่ใน Seeding ที่ดีกว่า จะได้สิทธิ์เลือกเป็น Team A หรือ Team B ในกรณีที่ Seeding ไม่ได้ถูกกำหนดไว้ ลำดับทีมจะถูกเลือกโดยการสุ่ม
 - Team A แบนแผนที่ 1 แผนที่
 - Team B แบนแผนที่ 1 แผนที่
 - Team B เลือกแผนที่ในเกมที่ 1
 - Team A เลือกฝั่งในเกมที่ 1
 - Team A เลือกแผนที่ในเกมที่ 2
 - Team A เลือกฝั่งในเกมที่ 2
 - แผนที่ในเกมที่ 3 จะเป็นแผนที่ที่เลือกโดยการเก็บข้อมูลแผนที่ที่แต่ละทีมชอบและคำนวณค่าเฉลี่ย โดยแผนที่ที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดและเหลือจากการแบนก่อนหน้านี้ จะถูกเลือกเป็นแผนที่ในเกมที่ 3 (Highest Seed Map)
 - Team B เลือกฝั่งในเกมที่ 3
- **Best of 5**
 - ทีมที่อยู่ใน Seeding ที่ดีกว่า จะได้สิทธิ์เลือกเป็น Team A หรือ Team B ในกรณีที่ Seeding ไม่ได้ถูกกำหนดไว้ ลำดับทีมจะถูกเลือกโดยการสุ่ม
 - Team A แบนแผนที่ 1 แผนที่
 - Team B เลือกแผนที่ในเกมที่ 1
 - Team A เลือกฝั่งในเกมที่ 1
 - Team A เลือกแผนที่ในเกมที่ 2
 - Team B เลือกฝั่งในเกมที่ 2
 - Team B เลือกแผนที่ในเกมที่ 3
 - Team A เลือกฝั่งในเกมที่ 3
 - Team A เลือกแผนที่ในเกมที่ 4
 - Team B เลือกฝั่งในเกมที่ 4
 - สำหรับเกมที่ 5 จะใช้แผนที่ที่เหลืออยู่ในการแข่งขัน
 - Team A เลือกฝั่งในเกมที่ 5

5.1.5 ช่วงเวลาการใช้งาน Agen ใหม่ และ Map ใหม่

สำหรับ Agent ใหม่ จะสามารถใช้ในการแข่งขันได้ หลังจาก Agent ถูกเพิ่มเข้ามาในเกม 2 สัปดาห์ เช่น Agent A ถูกปล่อยออกมาในวันที่ 5 กุมภาพันธ์ และจะสามารถใช้ในการแข่งขันได้ในวันที่ 19 กุมภาพันธ์

สำหรับ Map ใหม่ จะสามารถใช้ในการแข่งขันได้ หลังจาก Map ถูกเพิ่มเข้ามาในเกม 4 สัปดาห์ เช่น เช่น Map A ถูกปล่อยออกมาในวันที่ 5 กุมภาพันธ์ และจะสามารถใช้ในการแข่งขันได้ในวันที่ 5 มีนาคม

ทั้งนี้ หากมีกฎข้อห้ามต่าง ๆ เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Agent, Map, Skin จะถูกแจ้งให้ทราบโดยเร็วที่สุด

5.1.6 ชื่อของผู้เล่น และแท็กทีม (Player/Team Tag)

ผู้เล่นทั้งหมดจะต้องรับผิดชอบ และตรวจสอบชื่อ และแท็กของทีมให้ตรงกับที่ลงทะเบียนการแข่งขันไว้ ทั้งนี้ ชื่อของผู้เล่นควรจะต้องมี Tag ของทีมหน้า เช่น "G2 Mixwell" หากทำผิดกฎ หรือชื่อไม่เหมาะสม จะถูกลงโทษโดยการนับแต้มการลงโทษสถานเบาหนึ่ง (1) คะแนน หรือตามดุลยพินิจของผู้จัดการแข่งขัน

5.1.7 การเปลี่ยนผู้เล่นสำรองระหว่างการแข่งขัน

ทีมสามารถเปลี่ยนผู้เล่นสำรองได้ในช่วงการพักระหว่างแผนที่ และจะต้องแจ้งให้ผู้ดูแลการแข่งขันทราบทันที โดยผู้เล่นสำรอง จะต้องเป็นผู้ที่อยู่ใน Roster ของทีมเท่านั้น

5.1.8 ช่วงเวลาพัก

โดยปกติแล้ว จะมีช่วงเวลาพักระหว่างแผนที่ และระหว่างแมตช์ดังนี้

- การพักระหว่างแผนที่: 8-10 นาทีสำหรับการแข่งขันแบบออนไลน์ และ 5-10 นาทีสำหรับการแข่งขันแบบออฟไลน์
- การพักระหว่างแมตช์: 8-10 นาทีสำหรับการแข่งขันแบบออนไลน์ และ 10-15 นาทีสำหรับการแข่งขันแบบออฟไลน์

5.1.9 การหยุดเกมชั่วคราว (Pause)

ไม่อนุญาตให้ทำการหยุดเกมชั่วคราวโดยไม่แจ้งสาเหตุ โดยการหยุดเกมชั่วคราว จะต้องเป็นผู้ดูแลการแข่งขันอยู่ในห้องล็อบบี้ และจะต้องได้รับอนุญาตจากผู้ดูแลการแข่งขัน และจะเริ่มการแข่งขันหลังจากที่ผู้เล่นที่มีปัญหาในการแข่งขันสามารถทำการแข่งขันต่อได้ หากมีการหยุดเกมชั่วคราวเกิดขึ้น ผู้เล่นจะต้องแจ้งใน All Chat ของเกม ในเกมนั้น ๆ สามารถหยุดเกมชั่วคราวได้สูงสุด 8 นาที โดยมีรายละเอียดดังนี้

- การขอเวลานอกในการแข่งขัน หรือ Tactical Pause ไม่ควรใช้เวลาเกิน 30 วินาที โดยในระหว่างนั้น โค้ชจะสามารถติดต่อกับผู้เล่นภายในทีมได้ และแต่ละทีมจะสามารถใช้ได้ 1 ครั้งต่อเกม และจะได้สิทธิ์เพิ่มขึ้นอีกทีละ 1 ครั้งหากมีการแข่งขันรอบ Overtime หากใช้เวลานานกว่านั้น ต้องได้รับการยินยอมจากผู้ดูแลการแข่งขันของ ESL หากไม่มีการยินยอม ให้ดำเนินการแข่งขันต่อทันที หรือหากเกิดปัญหาทางเทคนิค ให้ทำการแจ้งผู้ดูแลการแข่งขันทันทีผ่านทาง All Chat ของเกม
- การหยุดเกมชั่วคราวเนื่องจากเกิดปัญหาทางเทคนิค หรือ Technical Pause โค้ชจะไม่สามารถพูดคุยกับผู้เล่นภายในทีมได้ และทีมจะต้องแจ้งปัญหาที่เกิดขึ้นทันที โดยปกติแล้วจะกำหนดเวลาของแต่ละทีมไว้ที่ 8 นาที หากเกินกว่านั้น ผู้ดูแลการแข่งขันจะมีสิทธิ์ในการตัดสินใจดำเนินการตามความเหมาะสม
- หากพบปัญหาผู้เล่นโหลดช้า หรือพบปัญหาการเข้าเกมก่อนเริ่มการแข่งขัน เกมจะถูกหยุดชั่วคราวจนกว่าผู้เล่นจะเข้าสู่การแข่งขันจนครบ
- การเริ่มเกมต่อ ต้องให้ทั้งสองทีมรับทราบก่อนเท่านั้นใน All Chat ของเกม หรือในกรณีที่หยุดเกมชั่วคราวนานกว่า 5 นาที และไม่มีการยินยอมให้หยุดเกมชั่วคราวต่อ

การละเมิดกฎการหยุดเกมชั่วคราว จะทำให้ทีมที่ละเมิดกฎถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันทันที หลักฐานและ Demo (Replay) จะต้องถูกอัปโหลดในหน้า Match Page ด้วยเช่นกัน

5.1.10 การสร้างล็อบบี้ใหม่ (Remake / Stoppage)

การสร้างล็อบบี้การแข่งขันใหม่ จะมีเงื่อนไขดังนี้

- หากผู้เล่นไม่ได้ทำการเลือก Agent ในหน้าการเลือกตัวละคร ผู้ดูแลการแข่งขันมีสิทธิ์ในการสร้างล็อบบีการแข่งขันใหม่
- หากเกมเริ่มก่อนที่จะแต่ละทีมจะแจ้งความพร้อมในช่องแชทของล็อบบี ทั้งสองทีมจะต้องแจ้งร้องขอทำการสร้างล็อบบีใหม่ก่อนที่จะช่วงเวลานับถอยหลังของ Round 1 จะหมดลง
- หากแมตช์นั้น ๆ เริ่มแข่งด้วยแผนที่ที่ไม่ถูกต้อง ล็อบบีจะถูกสร้างใหม่ทันที

5.1.11 การเกิดข้อผิดพลาดระหว่างการแข่งขัน (Crash)

หากเกิดข้อผิดพลาดของเกมระหว่างการแข่งขัน จนไม่สามารถทำการแข่งขันต่อไปได้ จะมีการจัดการดังนี้

- หากเกิดเหตุสุดวิสัยที่เหนือการควบคุมของผู้เล่น (เช่น Server Crash หรือ Player Crash) ผู้จัดการแข่งขันสามารถทำการเริ่มรอบนั้น ๆ ใหม่ได้โดยใช้ฟังก์ชันภายในตัวเกม แต่ในบางกรณี อาจมีการเริ่มรอบนั้น ๆ ใหม่แทน
- หากเกิดเหตุสุดวิสัยในช่วง 1 นาทีแรกในรอบนั้น ๆ โดยไม่เกิดดาเมจใด ๆ และทางเล่นหรือกรรมการได้รับการแจ้งรอบนั้น ๆ จะถูกเริ่มใหม่ทันที
- หากเกิดเหตุสุดวิสัยระหว่างการแข่งขันในรอบนั้น ๆ และมีดาเมจเกิดขึ้นแล้ว (เช่น ผู้เล่นขาดการเชื่อมต่อระหว่างการแข่งขัน) ผลของการแข่งขันในรอบนั้น ๆ สามารถถูกนับได้ ยกเว้นว่าหากดาเมจที่ได้รับเกิดจากกรณีอื่น ๆ เช่น เกิดจากการทำดาเมจในช่วงเริ่มรอบโดยไม่ตั้งใจ หรือเกิดดาเมจจากฝั่งตรงข้ามเนื่องจากผู้เล่นขาดการเชื่อมต่อ
- หากการแข่งขันเกิดปัญหาหลังจากที่มีดาเมจเกิดขึ้นแล้ว (เช่น Server Crash) และการแข่งขันรอบนั้น ๆ ยังไม่เสร็จสิ้น รอบนั้น ๆ จะถูกเริ่มใหม่
- หากการแข่งขันเกิดปัญหาหลังจากที่มีดาเมจเกิดขึ้นแล้ว และรอบนั้น ๆ มีผลที่ชัดเจนแล้ว (เช่น มีทีมกำลัง Save อาวุธในเวลา 10 วินาทีที่เหลือ) แต่ไม่สามารถดำเนินการแข่งขันให้จบรอบได้เนื่องจากเกิดปัญหาเช่น Server Crash รอบนั้น ๆ จะถูกนับผลการแข่งขัน
- แมตช์ และรอบนั้น ๆ จะไม่ถูกกึ่งคืนค่า หากสาเหตุของปัญหาเกิดขึ้นจากฝั่งผู้เล่นเอง

5.1.12 การสนทนาเสียงภายในเกม (Voice chat)

ผู้เล่นจะไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้งานโปรแกรม Voice chat อื่น ๆ (เช่น Discord) หากไม่ได้รับการยินยอมจากผู้จัดการแข่งขัน

5.1.13 มารยาทในการแข่งขัน

การแข่งขันทุกแมตช์จะต้องเริ่มในเวลาที่เหมาะสม ผู้ดูแลการแข่งขันมีสิทธิ์ที่จะปรับแพ้ทีมที่ไม่พร้อมเริ่มการแข่งขันหลังจากผ่านเวลาที่กำหนดมาแล้วสิบ (10) นาที

สำหรับแชทในเกม (All chat) ควรจะใช้ในการสนทนาที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันเท่านั้น โดย All chat จะเป็นช่องทางหลักในการสนทนากับผู้ดูแลและผู้เล่นด้วยกันระหว่างการแข่งขัน หากพบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม จะถูกลงโทษจากผู้ดูแลการแข่งขัน

ประกาศเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

คอนเทนต์ทั้งหมดที่ปรากฏในเอกสารฉบับนี้ ถือเป็นทรัพย์สินของ ESL Thailand หรือเจ้าของเอกสาร การนำไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ทำซ้ำ หรือนำส่วนใดส่วนหนึ่งของเอกสารไปใช้ เช่น เครื่องหมายการค้า ข้อความ นับว่าเป็นการละเมิดกฎหมาย และอาจถูกดำเนินคดีทางกฎหมายอาญา หรือกฎหมายแพ่ง

ไม่อนุญาตให้มีการทำซ้ำเนื้อหาจากในเอกสารฉบับนี้ในรูปแบบใด ๆ ก็ตาม โดยไม่ได้รับอนุญาตจากทาง ESL Thailand

คอนเทนต์ทั้งหมดในเอกสารฉบับนี้นับเป็นสิ่งที่ทางเราสร้างขึ้น มาทาง ESL Thailand ไม่ขอรับผิดชอบต่อการละเว้นหรือข้อผิดพลาด และเราขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาและไฟล์บนเว็บไซต์ <http://www.eslgaming.com>, <http://play.eslgaming.com>, <http://pro.eslgaming.com/> และ <http://play.esea.net/> โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า