

HỘI THỂ THAO ĐIỆN TỬ GIẢI TRÍ VIỆT NAM Số: /ĐL-ĐTGT	CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM Độc lập - Tự do - Hạnh phúc Hà Nội, ngày tháng năm 2025
---	--

ĐIỀU LỆ

GIẢI VÔ ĐỊCH THỂ THAO ĐIỆN TỬ QUỐC GIA MÙA ĐÔNG NĂM 2025 **BỘ MÔN: MOBILE LEGENDS: BANG BANG**

I. Tên giải:

Giải Vô địch Thể thao điện tử quốc gia mùa đông năm 2025 – bộ môn Mobile Legends: Bang Bang do VIRESA chủ trì tổ chức, phối hợp cùng Công ty cổ phần phát triển công nghệ số Hồng Hà (Hồng Hà) và Công ty Cổ phần dịch vụ trực tuyến FPT (FPT Online) bao gồm:

1. Giải Vô địch Thể thao điện tử quốc gia mùa đông năm 2025 - bộ môn Mobile Legends: Bang Bang
Tên Tiếng Anh: Vietnam MLBB Championship Winter 2025
Tên viết tắt: VMC Winter 2025
2. Bộ môn thi đấu: Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) - nội dung đồng đội.

II. Mục đích, yêu cầu:

Đây là giải đấu chuyên nghiệp cấp toàn quốc do Hội Thể thao điện tử giải trí Việt Nam (VIRESA) tổ chức, phối hợp cùng Công ty cổ phần phát triển công nghệ số Hồng Hà và Công ty Cổ phần dịch vụ trực tuyến FPT (FPT Online) và tổ chức nhằm các mục đích sau:

- Giải Vô địch Thể thao điện tử quốc gia mùa đông năm 2025 - bộ môn Mobile Legends: Bang Bang (sau đây gọi là "Giải đấu") là hệ thống thi đấu chuyên nghiệp cấp độ cao nhất tại Việt Nam của bộ môn Mobile Legends: Bang Bang , được tổ chức nhằm phát triển và nâng cao trình độ chuyên môn trong bộ môn thể thao điện tử này.
- Giải đấu có chức năng tuyển chọn các đội tuyển xuất sắc tại Việt Nam để cử đại diện tham gia các hệ thống giải đấu khu vực và quốc tế.
- Giải đấu đóng vai trò phát hiện, đào tạo và phát triển các vận động viên năng khiếu, góp phần bổ sung nguồn nhân lực cho đội tuyển quốc gia bộ môn Mobile Legends: Bang Bang, phù hợp với chiến lược phát triển thể thao điện tử tại Việt Nam, nâng cao thể thao thành tích cao tại các Đại hội Thể thao như Đại hội thể thao Đông Nam Á (SEA Games); Đại hội Thể thao châu Á (Asian Games), Đại hội thể thao trẻ châu Á (Asian Youth Games); Thế vận hội thể thao điện tử Olympic (Olympic Esports Games).

- Hệ thống Giải đấu được tổ chức thường xuyên theo định kỳ, đảm bảo tính chuyên nghiệp, minh bạch và phù hợp với các quy định của pháp luật Việt Nam.

III. Thời gian, địa điểm tổ chức

- Giải Vô địch Thể thao điện tử quốc gia mùa đông năm 2025 – bộ môn Mobile Legends: Bang Bang (VMC Winter 2025): Từ ngày 11/09 đến ngày 19/10/2025
- Địa điểm:
 - o Vòng loại: thi đấu trực tuyến (online)
 - o Chung kết tổng: VPS Studio - 204 Nơ Trang Long, Phường 12, Bình Thạnh, Hồ Chí Minh, Việt Nam.

IV. Đối tượng và điều kiện tham dự giải:

1. Giải Vô địch Thể thao điện tử quốc gia mùa đông năm 2025 – bộ môn Mobile Legends: Bang Bang (VMC Winter 2025):

- Vận động viên (VĐV) từ 18 tuổi trở lên (tính từ thời điểm tham gia thi đấu).
- Thành phần Đội tuyển: bao gồm tối đa 09 thành viên gồm 05 VĐV chính thức, 02 VĐV dự bị, 01 Huấn luyện viên và 01 Quản lý.
- Mỗi đội tuyển cần có tối thiểu 03 thành viên quốc tịch Việt Nam (trên Căn cước công dân/Hộ chiếu, chấp nhận song tịch) trong đội hình thi đấu.
- Trường hợp VĐV là người nước ngoài cần có hợp đồng lao động và các hồ sơ lao động hợp pháp tại Việt Nam. Tối đa 02 VĐV nước ngoài trong 01 đội (đã bao gồm cả VĐV dự bị), có hồ sơ chứng nhận lao động hợp pháp tại Việt Nam.
- VĐV không mắc án phạt (bao gồm cả cấm thi đấu quốc tế) do Nhà phát hành Mobile Legends: Bang Bang tại Việt Nam và Nhà sản xuất Moonton đưa ra. Không vi phạm quy chuẩn đạo đức, thuần phong mỹ tục Việt Nam.
- VĐV không gây ra bê bối vi phạm trên tổng thể trò chơi, thể thao điện tử hoặc xã hội.
- Đội tuyển thi đấu phải có cơ quan chủ quản, có pháp nhân đại diện tại Việt Nam theo quy định hiện hành.

2. Số lượng đội tuyển tham dự:

Giải Vô địch Thể thao điện tử quốc gia mùa đông năm 2025 – bộ môn Mobile Legends: Bang Bang (VMC Winter 2025): 08 đội bao gồm:

- 02 đội tuyển thăng hạng từ vòng sơ loại giải đấu VMC Winter 2025
- 01 đội tuyển đặc cách tham dự
- 05 đội tuyển trụ hạng từ Giải đấu VMC Spring 2025

3. Quản lý hoặc Huấn luyện viên:

- Mỗi Đội tuyển có thể có (01) Huấn luyện viên hoặc Quản lý, thuộc quyền quản lý của Đội tuyển/CLB/Đơn vị chủ quản nhằm chịu trách nhiệm đồng hành cùng đội tuyển trong quá trình thi đấu và chuẩn bị cho giải đấu. Vị trí này cần được đăng ký và phê duyệt từ VIRESA và Ban Tổ chức (BTC).

- Đăng ký và phê duyệt. Việc Đội chỉ định Quản lý/Huấn luyện viên phải hoàn thiện các thủ tục đăng ký và phê duyệt với VIRESA và BTC. Bất kỳ Đội tuyển hoặc Thành viên đội tuyển nào đăng tải thông tin chỉ định đó trước khi được BTC và Đội vận hành chấp thuận đều bị cấm và sẽ bị phạt.
- Huấn luyện viên được phép có mặt tại địa điểm thi đấu trong Giai đoạn Cắm/Chọn (Ban/Pick) trong mọi trận đấu mà Đội tuyển của họ tham gia.
- BTC và Đội vận hành có quyền yêu cầu Huấn luyện viên/Quản lý rời khỏi địa điểm thi đấu sau khi kết thúc giai đoạn Cắm/Chọn. Huấn luyện viên/Quản lý chỉ được có mặt tại địa điểm thi đấu khi có sự yêu cầu hoặc trường hợp khẩn cấp được BTC và Đội vận hành chấp thuận.
- Trong trường hợp khẩn cấp, (vui lòng tham khảo quy định Tình trạng khẩn cấp khi thay người để biết thêm thông tin), Quản lý/Huấn luyện viên có thể được đăng ký tạm thời làm VĐV dự bị.

V. Thể thức thi đấu

Giải đấu	Quốc gia/ Khu vực	Vòng đấu	Suất tham dự	Số suất
VMC Winter 2025	Việt Nam	Vòng bảng	Vòng sơ loại	2
			Đặc cách tham dự	1
			Trụ hạng từ VMC Spring 2025	5
		Vòng chung kết	Vòng bảng	6

1. VMC Winter 2025:

1.1. Vòng sơ loại:

- 1.1.1. Các đội thi đấu theo thể thức Best of 3 (BO3) – một loạt trận đấu sẽ diễn ra cho đến khi một đội giành chiến thắng hai trong ba ván đấu.
- 1.1.2. Đội giành chiến thắng trong mỗi trận đấu sẽ tiến vào vòng tiếp theo.
- 1.1.3. Kết thúc vòng sơ loại, thứ hạng các đội sẽ được xác định dựa trên thành tích thi đấu. Hai đội có thứ hạng cao nhất (Hạng 01 và Hạng 02) sẽ giành quyền vào vòng bảng.
- 1.1.4. Vòng bảng sẽ được tổ chức theo hình thức thi đấu trực tuyến (online) từ ngày 11/09 đến 05/10/2025.

1.2. Vòng bảng:

- 1.2.1. 08 đội thi đấu vòng tròn một lượt (Single Round Robin) theo thể thức Best of 3 (BO3), tính điểm như sau:
 - a) Thắng 2-0: 3 điểm
 - b) Thắng 2-1: 2 điểm

c) Thua 1-2: 1 điểm

d) Thua 0-2: 0 điểm

1.2.2. Kết thúc vòng bảng, 06 đội có tổng điểm cao nhất sẽ giành quyền vào vòng chung kết.

1.3. Nếu có từ 02 đội trở lên có cùng điểm số, thứ hạng của các đội sẽ được xác định theo Quy tắc phân hạng khi có kết quả hòa, quy định tại **Điều 4, Mục VII – Quy định thi đấu**.

1.4. Vòng chung kết: từ ngày 10/10 đến ngày 19/10/2025

1.4.1. **06 đội tuyển** giành quyền vào vòng chung kết sẽ thi đấu theo thể thức Loại kép kết hợp (Hybrid Elimination)

1.4.2. Các trận đấu tại vòng chung kết sẽ được tổ chức theo thể thức Best of 5 (BO5)

1.4.3. Trận chung kết tổng (Grand Final) sẽ diễn ra theo thể thức Best of 7 (BO7)

1.4.4. Kết thúc vòng chung kết, thứ hạng các đội sẽ được xác định lần lượt từ 1 đến 8. Đội đạt hạng 1 sẽ là đội tuyển vô địch VMC Winter 2025.

VI. Luật thi đấu:

- Toàn bộ Giải đấu được áp dụng Luật thi đấu thể thao điện tử (áp dụng tạm thời) do Hội Thể thao điện tử giải trí Việt Nam ban hành theo quyết định số 92/QĐ-ĐTGT ngày 02/08/2024 và Luật thi đấu thể thao điện tử bộ môn Mobile Legends: Bang Bang (áp dụng tạm thời) ban hành theo quyết định số 93/QĐ-ĐTGT ngày 06/08/2024.

VII. Quy định thi đấu:

1. Quy định về Thiết bị thi đấu:

VĐV sẽ phối hợp với BTC để chuẩn bị thiết bị dùng để tham gia thi đấu tại giải đấu theo quy định của BTC.

2. Thiết lập trước trận đấu:

- Các đội sẽ tiến hành kiểm tra thiết lập cho phát sóng theo yêu cầu và thông báo của BTC để đảm bảo chất lượng phát sóng và lịch trình giải đấu.
- Các đội sẽ tiến hành thực hiện PING TEST để đảm bảo chất lượng thi đấu cho các đội tuyển. PING TEST sẽ được thực hiện tối thiểu 30 phút trước khi trận đấu của hai đội bắt đầu và được thông báo bởi BTC.
- Các đội tuyển sẽ phối hợp cùng trọng tài và giám sát giải đấu trong việc kiểm tra và xác nhận thiết bị thi đấu và điều kiện thi đấu thông qua Discord hoặc cách thức BTC đưa ra.
- Thiết lập trò chơi:

- Bắt đầu quá trình Chọn/Cấm. Sau khi tất cả mười (10) VĐV đã báo cáo sẵn sàng tại sảnh thi đấu chính thức, Trọng tài sẽ yêu cầu xác nhận rằng cả hai Đội đã sẵn sàng cho giai đoạn Cấm/chọn.
- Ghi lại quá trình Chọn/Cấm. Việc cấm/chọn sẽ được tiến hành thông qua tính năng Chế độ sự kiện của khách hàng. Nếu các lượt chọn/cấm được hoàn thành đáng kể trước khi thiết lập trò chơi, theo hướng dẫn và quyết định của Ban điều hành, BTC và Ban điều hành sẽ ghi lại các lượt chọn/cấm chính thức và hủy bỏ việc bắt đầu trò chơi theo cách thủ công.
- Thiết lập trận đấu:
 - Bản đồ thi đấu: Chỉ định bởi BTC.
 - Quy mô đội hình thi đấu: 05 vs 05
 - Cho phép người theo dõi: Chỉ ở sảnh đấu
 - Chế độ thi đấu: Cấm chọn/Draft Pick (Chế độ giải đấu/Tournament Mode)
- Giai đoạn Cấm/Chọn & Lựa chọn Bên
 - Cấm & Chọn: BTC sẽ chọn cấm chọn. Sau khi trận đấu đã bắt đầu, VĐV và sự lựa chọn của họ không thể thay thế. VĐV có thể sử dụng bất kỳ vị Tướng nào trong danh sách Tướng hiển thị (Các vị Tướng được thông báo bị cấm khỏi giải đấu không được phép sử dụng)
 - Hạn chế về các yếu tố ingame. Các hạn chế có thể được thêm vào bất kỳ lúc nào trước hoặc trong Trận đấu, nếu có lỗi xảy ra với bất kỳ vật phẩm, vị Tướng, trang phục, biểu tượng hoặc phép thuật chiến đấu nào hoặc vì bất kỳ lý do nào khác được xác định theo quyết định của BTC.
 - Lựa chọn bên.
 - Lựa chọn bên: tung đồng xu, Trước khi bắt đầu trận đấu, mỗi đội trưởng sẽ được yêu cầu tham gia phiên ném đồng xu bởi trọng tài giải đấu, một lần tung đồng xu là xác định quyền đối mặt (chọn lượt pick đầu tiên cho bên xanh và chọn lượt thứ 02 cho bên đỏ). Các đội trưởng sẽ thảo luận về đội nào sẽ chọn mặt trước/mặt sau và xác nhận lựa chọn của họ với trọng tài giải đấu trước khi trọng tài giải đấu tiến hành tung đồng xu. Người chiến thắng trong việc tung đồng xu đó sẽ quyết định bên mà họ chọn. Khi việc tung đồng xu đã được cả hai đội quyết định và đồng ý, không được phép làm lại cho quy trình tung đồng xu. Điều này chỉ áp dụng cho tất cả các trận đấu ngoại trừ trên đấu chung kết tổng. Trận chung kết đội ở nhánh thắng có quyền chọn bên mà không cần quá trình tung đồng xu
 - Đối với các trận đấu BO5: Đội chiến thắng trong tung đồng xu sẽ được quyền chọn bên ở Ván 01, Ván 03, Ván: 05. Đội thua trong tung đồng xu sẽ được chọn bên ở Ván 02, Ván 04.

- Đối với các trận đấu BO3: Đội chiến thắng trong tung đồng xu sẽ được quyền chọn bên ở Ván 01 và Ván 03. Đội thua trong tung đồng xu sẽ được chọn bên ở Ván 02.
- Các đội phải đưa ra quyết định chọn bên sau 60 giây kể từ khi có kết quả tung đồng xu. Nếu 01 đội không đưa ra lựa chọn, đội còn lại sẽ được trao quyền chọn bên.
- Đội nào đến muộn trong quá trình lựa chọn bên sẽ mất quyền chọn bên cho trận đấu hiện tại.
- Quy trình Cắm/Chọn:
 - Lượt chọn đầu tiên/ Màu xanh =A; Lượt chọn thứ hai/Đỏ=B.
 - Cắm 06: Cắm và chọn theo quy trình:
 - ✓ Cắm giai đoạn 1: ABAB
 - ✓ Chọn giai đoạn 1: ABBAAB
 - ✓ Cắm giai đoạn 2: BA
 - ✓ Chọn giai đoạn 2: BAAB
 - Cắm 10: Cắm và chọn theo quy trình
 - ✓ Cắm giai đoạn 1: ABABAB.
 - ✓ Chọn giai đoạn 1: ABBAAB.
 - ✓ Cắm giai đoạn 2: BABA.
 - ✓ Chọn giai đoạn 2: BAAB.
- Lỗi lựa chọn: Trong trường hợp chọn hoặc cắm Tướng được chọn sai do lý do cá nhân, lựa chọn sai lầm đó sẽ được coi là không thể hủy bỏ. Nếu do nguyên nhân kỹ thuật hoặc do trận đấu bị trục trặc, Đội có lỗi phải thông báo ngay cho trọng tài, trọng tài và BTC sẽ liên lạc và xác nhận với nhau trước khi quyết định VĐV có được chọn lại hay không.
- Giao dịch Tướng: Các đội phải hoàn thành tất cả các giao dịch liên quan đến vị Tướng của mình trước khi thời gian đếm ngược kết thúc trong Giai đoạn giao dịch, nếu không, sẽ phải chịu bất kỳ bất lợi hoặc hậu quả nào phát sinh từ đó.
- Trận đấu bắt đầu sau khi Cắm/Chọn: Trận đấu sẽ bắt đầu ngay sau khi quá trình chọn/cắm hoàn tất. Các VĐV không được phép thoát khỏi Trò chơi trong khoảng thời gian từ khi hoàn thành các lượt Cắm/Chọn cho đến khi bắt đầu trò chơi, còn được gọi là "Free Time".

- Bắt đầu trận đấu có kiểm soát: Trong trường hợp xảy ra lỗi khi bắt đầu trận đấu hoặc BTC quyết định tách quá trình chọn/cấm khỏi bắt đầu trận đấu, trọng tài MLBB có thể bắt đầu Trận đấu một cách có kiểm soát và tất cả VĐV sẽ lựa chọn vị Tướng trong Tùy chỉnh – Cách thức Cổ điển theo danh sách Cấm/Chon đã hoàn thành trước đó.
- Client game tải chậm: Nếu xảy ra lỗi, ngắt kết nối hoặc bất kỳ lỗi nào khác làm gián đoạn quá trình tải và ngăn VĐV tham gia trận đấu khi bắt đầu trò chơi, trận đấu phải tạm dừng ngay lập tức cho đến khi tất cả mười VĐV được kết nối hoàn chỉnh.

3. Quy trình thi đấu:

a) Thay đổi lịch trình:

BTC có thể theo quyết định riêng của mình để phù hợp với tình hình thực tế, sắp xếp lại lịch thi đấu của các trận đấu trong một ngày nhất định và/hoặc sửa đổi lịch thi đấu của các trận đấu. Nếu BTC và Đội vận hành sửa đổi lịch thi đấu sẽ thông báo cho tất cả các Đội trong thời gian sớm nhất 24h trước khi giải đấu diễn ra.

b) Trọng tài:

❖ Trước khi bắt đầu trận đấu:

- Kiểm tra danh sách Đội hình thi đấu, bao gồm:
 - Kiểm tra hộ chiếu/giấy tờ tùy thân của VĐV đã trùng khớp với danh sách. (VĐV sẽ giơ hộ chiếu/giấy tờ tùy thân trước camera, từng người một cho đến khi trọng tài hoàn thành khâu kiểm tra)
 - Kiểm tra tên hiển thị của từng VĐV, tên Squad ingame là tên đội tuyển đăng ký thi đấu phải trùng khớp.
- Kiểm tra và đảm bảo tất cả các thiết bị ngoại vi của VĐV đều bình thường, các hạng mục cần kiểm tra bao gồm:
 - Các VĐV, đội tuyển sẽ sử dụng thiết bị thi đấu cá nhân, trọng tài yêu cầu các VĐV kiểm tra xem thiết bị của bản thân có đáp ứng các yêu cầu hay không.
 - Mỗi thiết bị điện thoại di động được sử dụng để thi đấu còn trên 50% pin và được kết nối với cáp sạc.
 - Mỗi điện thoại di động được sử dụng để thi đấu đều được kết nối với tai nghe và tai nghe vẫn hoạt động bình thường.
 - Mỗi điện thoại di động được sử dụng cho cuộc thi đều được kết nối với Wifi hoặc 4G của trận đấu được chỉ định và có tín hiệu hoàn toàn ổn định.
 - Nếu phải sử dụng Discord làm phần mềm liên lạc, Trọng tài phải đảm bảo rằng phần mềm Discord của mỗi điện thoại đều đang mở và cả năm điện thoại đều đã được gộp vào một nhóm và đều hoạt động bình thường.
 - Sau khi điện thoại đã được thiết lập, hãy khởi chạy trò chơi và hướng dẫn từng VĐV kiểm tra logo, biệt hiệu, tên Đội, biểu tượng, v.v. Sau khi hoàn tất

tất cả các bước, hãy tắt trò chơi ở chế độ nền và đặt lại để đảm bảo rằng mọi hoạt động đều có hiệu quả.

- Mời tất cả Thành viên Đội tham gia Trận đấu vào phòng trò chơi thông qua tài khoản Tournament ID của BTC và đảm bảo rằng tất cả các thành viên đều ở đúng đội của họ, sau khi mỗi thành viên đã xác nhận rằng họ đã sẵn sàng, hãy thông báo cho OB về việc bắt đầu Ping Test/Trận đấu.
- Các VĐV được yêu cầu có mặt tối thiểu 30 phút trước giờ thi đấu để thực hiện **Ping Test** theo hướng dẫn của Đội vận hành và Trọng tài.
- Trong trường hợp thay VĐV trong các trận BO3 hoặc BO5, Đội phải thông báo cho trọng tài thông tin về việc thay VĐV trong vòng 05 phút. Trọng tài có quyền từ chối mọi yêu cầu thay thế VĐV sau khi VĐV đã ngồi vào khu vực thi đấu.
- Xác nhận khu vực thi đấu không có bất kỳ người nào không có thẩm quyền.
 - Ngoại trừ HLV tham gia khâu Cắm/Chọn, VĐV dự bị và Quản lý không được ở gần khu vực VĐV đang ngồi thi đấu (tối thiểu 5m khoảng cách). HLV phải rời khỏi khu vực thi đấu trong vòng 30s sau khi kết thúc Cắm/Chọn.
- Các đội phải chuẩn bị cho trận đấu 60 phút trước khi bắt đầu và vào Trò chơi 15 phút trước khi Trận đấu bắt đầu và vào phòng thi đấu ngay lập tức theo lời mời của Tài khoản giám sát trận đấu. Nếu một bên chưa sẵn sàng khi đã đến thời gian đã hẹn trước thì sẽ đợi thêm 10 phút. Sau khi thời gian chờ đợi thêm 10 phút này kết thúc, nếu một Đội vẫn chưa vào phòng thi đấu và chuẩn bị thì Đội đến muộn sẽ bị coi là thua trận đầu tiên của trận đấu này, nếu Đội đó vẫn chưa vào trận đấu. phòng thi đấu và chuẩn bị sau hai mươi phút thì Đội đến muộn sẽ bị coi là thua hai ván của trận đấu này, v.v., cho đến khi một bên tuyên bố chiến thắng.
- Nếu cả hai Đội đến muộn thì trận đấu sẽ sử dụng trận đấu BO3 làm tham chiếu. Nếu cả hai Đội đến trễ 10 phút thì cả hai đội sẽ bị coi là thua trận đầu tiên của trận đấu này và trận BO3 sẽ được chuyển thành trận BO1. Nếu cả hai Đội đến muộn 20 phút thì cả hai Đội sẽ bị coi là thua hai ván của trận đấu này. Ban tổ chức và nhóm vận hành có toàn quyền quyết định trong những điều kiện đặc biệt.
- Nếu có tình huống bất ngờ có thể khiến Đội đến muộn, Đội phải thông báo cho Ban tổ chức và Đội vận hành 30 phút trước khi trận đấu bắt đầu, Ban tổ chức và Đội vận hành sẽ quyết định có đồng ý hoãn trận đấu hay không tùy theo tình huống. Nếu Ban tổ chức và Đội vận hành không được thông báo 30 phút trước khi trận đấu bắt đầu nhưng Đội vẫn đến muộn thì Ban tổ chức và Đội vận hành sẽ áp dụng các hình phạt bổ sung cho Đội tùy theo mức độ quan trọng của kết quả trận đấu.
- Việc đến muộn do bất khả kháng sẽ được quản lý theo quyết định của BTC.

❖ Trong lúc thi đấu

- Khi VĐV của cả hai bên đã sẵn sàng và tất cả các thiết bị đều hoạt động bình thường, hãy thông báo trận đấu bắt đầu.
- Trong giai đoạn cấm/chọn, Huấn luyện viên có thể liên lạc với Đội và tham gia vào việc cấm/chọn của Đội. Khi kết thúc giai đoạn cấm/chọn, Huấn luyện viên phải rời khỏi khu vực thi đấu ngay lập tức và không được liên lạc với Đội của mình dưới bất kỳ hình thức nào.
- Các đội có thể liên lạc với Trọng tài và yêu cầu tạm dừng bằng cách giơ tay và hô to “Xin dừng thi đấu”. Nếu sự cố xảy ra do lỗi trò chơi hoặc các sự cố khác giải đấu hoặc phía trò chơi thì sẽ không có thời gian tạm dừng tối đa cho mỗi Trận đấu. Nếu vấn đề là vấn đề cá nhân (Internet của Vận động viên, cài đặt điện thoại, v.v. do sự chuẩn bị của đội gây ra), Trọng tài phải tuân theo các quy tắc bên dưới để tạm dừng Trận đấu.
 - Thời gian tạm dừng mỗi trận sẽ duy trì ở mức tối đa 05 phút. Nếu thời gian tạm dừng của 01 đội trong Trận đấu vượt quá 05 phút, trọng tài sẽ trực tiếp tiếp tục trận đấu. Các lần tạm dừng liên quan đến sự cố kỹ thuật khiến trò chơi không thể tiếp tục sẽ có thời lượng tùy thuộc vào mức độ nghiêm trọng của sự cố.
 - Khi một đội yêu cầu tạm dừng vì lý do cá nhân, trọng tài sẽ tiếp tục chấp nhận tạm dừng và hỏi lý do. Nếu vì lý do cá nhân, trọng tài sẽ cho trận đấu tiếp tục ngay lập tức.
 - Khi một đội yêu cầu tạm dừng trong một cuộc đụng độ, trọng tài sẽ phải tạm dừng nhưng lý do phải được thông báo rõ ràng ngay lập tức cho trọng tài.
 - Ban tổ chức và Đội vận hành có quyền phạt Đội đã yêu cầu tạm dừng không thể chấp nhận được tùy theo mức độ nghiêm trọng. Các lý do được chấp nhận bao gồm nhưng không giới hạn ở: Độ trễ, trục trặc phần mềm như trục trặc phần cứng điện thoại, sức khỏe của Vận động viên, BTC và Đội vận hành có quyền giải thích cuối cùng về lý do được coi là có thể chấp nhận được.
- Trong suốt Trận đấu, các thành viên Đội tham gia phải đảm bảo điện thoại di động của mình được kết nối với cáp sạc trong suốt thời gian diễn ra trận đấu và không được phép bật Chế độ Tốc độ, không được phép thay đổi cài đặt internet của điện thoại di động nếu không có sự đồng ý của Trọng tài.
- Trong suốt trận đấu, Trọng tài phải quan sát mọi hành động của các Thành viên trong đội tham gia và cảnh cáo họ nếu có hành vi vi phạm quy định trận đấu, nếu đã cảnh cáo nhiều lần mà không có hiệu lực thì trọng tài và giám sát viên có thể thông báo cho Ban tổ chức và Đội vận hành tại thời điểm diễn ra trận đấu, kết thúc trận đấu nếu xét thấy cần thiết, thành viên liên quan sẽ phải chịu một hình phạt.

❖ Sau trận đấu

- Sau khi trận đấu kết thúc, Trọng tài/giám sát viên phải ghi kết quả tại Thông báo chung của Sảnh đấu và chờ xác nhận từ đội trưởng 02 đội. Đội trưởng 02 đội sẽ xác nhận kết quả thi đấu của từng trận đấu thông qua hệ thống giao tiếp ingame và Discord.
- Thời gian nghỉ giữa các ván trong 01 trận:
 - Trận 1 - Trận 2: 07 phút
 - Trận 2 - Trận 3: 10 phút
 - Trận 3 - Trận 4: 07 phút
 - Trận 4 - Trận 5: 10 phút.

4. Quy tắc phân hạng khi có kết quả hòa

a) Quy tắc chung:

- Tiebreakers sẽ được diễn ra sau khi kết thúc vòng bảng và trước khi bắt đầu vòng playoffs
- Ngày, giờ và địa điểm sẽ do ban tổ chức VMC Winter 2025 quyết định
- Các trận tiebreaker sẽ thi đấu theo thể thức Bo1 (Best-of-One - Một ván thắng).
- Lựa chọn bên (side selection) sẽ được quyết định bằng tung đồng xu.

b) Tổng thời gian chiến thắng:

- Là tổng thời gian một đội cần để giành chiến thắng trong các trận đấu ở vòng bảng
- Đội có tổng thời gian thắng thấp hơn sẽ xếp trên đội có tổng thời gian thắng cao hơn.
- Nếu hai đội có Tổng thời gian chiến thắng bằng nhau, họ sẽ phải thi đấu một trận tiebreaker để xác định thứ hạng

c) Luật phân định trong trường hợp hòa:

- **Trường hợp hòa giữa hai đội (Two-way Tie):** Thứ hạng sẽ được phân định dựa theo các yếu tố:
 - a. Kết quả đối đầu
 - b. Tổng điểm chênh lệch
 - c. Tổng thời gian thắng
 - d. Tiebreaker
- **Trường hợp hòa giữa ba đội (Three-way Tie):** Hai đội có Tổng thời gian chiến thắng cao nhất sẽ thi đấu tiebreaker (Trận 1). Đội thua Trận 1 sẽ nhận thứ hạng thấp nhất trong ba đội. Đội thắng Trận 1 sẽ đấu với đội có Tổng thời gian

chiến thắng thấp nhất (Trận 2). Đội thua Trận 2 sẽ nhận thứ hạng cao hơn đội thua Trận 1, và đội thắng Trận 2 sẽ nhận thứ hạng cao nhất trong ba đội. Nếu cả ba đội có Tổng thời gian chiến thắng bằng nhau, thứ tự thi đấu sẽ được quyết định bằng tung đồng xu trước khi áp dụng quy tắc trên.

- Trường hợp hòa giữa bốn đội (Four-way Tie):

- a. Trận 1: Đội có Tổng thời gian chiến thắng thấp nhất đấu với đội có Tổng thời gian chiến thắng cao nhất.
- b. Trận 2: Đội có Tổng thời gian chiến thắng xếp thứ 2 từ dưới lên đấu với đội có Tổng thời gian chiến thắng xếp thứ 2 từ trên xuống.
- c. Trận 3: Hai đội thua Trận 1 và Trận 2 sẽ đấu với nhau để xác định đội có thứ hạng thấp nhất.
- d. Trận 4: Hai đội thắng Trận 1 và Trận 2 sẽ đấu với nhau để xác định đội có thứ hạng cao nhất.

5. Hiện thị tài khoản thi đấu của Vận động viên:

a) Tên hiển thị (Ingame Name):

- Tên hiển thị phải được thể hiện theo quy cách như sau: [TAG Team]. / _Ingame Name của VĐV
- Ví dụ: ABC.NguyenVanA hoặc ABC_NguyenVanA
- Tên hiển thị phải phù hợp thuần phong mỹ tục, văn hóa Việt Nam.
- Tên hiển thị không sử dụng ký tự đặc biệt, chữ viết tượng hình.
- Trong trường hợp 02 đội tuyển có VĐV trùng tên hiển thị, sẽ phân biệt theo Tag của đội tuyển.
- Trường hợp một đội tuyển có 02 VĐV trùng tên hiển thị trở lên, cần phải đổi tên có sự khác biệt để phục vụ công tác vận hành giải đấu.

b) Kiểm định:

- Thông qua kiểm định. Tất cả Tên Đội, Logo và Tên VĐV phải được Ban Tổ Chức phê duyệt trước khi sử dụng trong giải đấu.
- Thay đổi. Không được phép thay đổi Tên Đội, Logo và Tên VĐV sau khi đã được thông qua kiểm định và xác nhận của BTC. Mọi thay đổi phải được thực hiện trước thời gian được chỉ định. Ban tổ chức và Đội vận hành có quyền từ chối tên Đội nếu không phù hợp. Quyết định của BTC là quyết định cuối cùng.

6. Trọng tài

a) Vai trò của trọng tài

- Các trọng tài trong Ban Trọng tài của giải đấu, là người chịu trách nhiệm đưa ra phán quyết về mọi vấn đề, câu hỏi và tình huống liên quan đến trận đấu xảy ra trước, trong và ngay sau trận đấu. Việc giám sát Trọng tài bao gồm, nhưng không giới hạn:
- Kiểm tra đội hình của đội tuyển trước trận đấu.
- Kiểm tra và giám sát các thiết bị ngoại vi của VĐV và các khu vực phù hợp.
- Thông báo bắt đầu trận đấu.

- Ra lệnh tạm dừng/ tiếp tục trong khi thi đấu.
- Đưa ra các hình phạt để đáp ứng với các vi phạm Quy tắc trong trận đấu.
- Xác nhận kết thúc trận thi đấu và kết quả của trận.

b) Phán quyết cuối cùng.

- Nếu Trọng tài đưa ra phán quyết sai, phán quyết đó có thể bị hủy bỏ. Ban tổ chức có thể tùy ý đánh giá quyết định trong hoặc sau Trận đấu để xác định xem liệu quy trình phù hợp có được thực hiện để đưa ra quyết định công bằng hay không. Nếu không tuân thủ đúng quy trình, BTC có quyền vô hiệu hóa quyết định của Trọng tài. Quyết định của BTC là quyết định cuối cùng.
- Tính hữu hạn của Phán quyết: Nếu một trọng tài đưa ra phán quyết không chính xác, phán quyết không thể đảo ngược trong trận đấu, do quyết định của trọng tài là tuyệt đối. Tuy nhiên, BTC có thể đánh giá quyết định sau khi kết thúc trận đấu để xác định xem quy trình phù hợp có được thực hiện để cho phép đưa ra quyết định công bằng hay không. Nếu quy trình hoàn chỉnh không được tuân thủ đúng, BTC có quyền vô hiệu hóa quyết định của trọng tài. Quyết định của BTC sẽ là quyết định cuối cùng được đưa ra trong toàn bộ trận đấu thuộc giải đấu.

7. Hình phạt

a) Chịu hình phạt

- Bất kỳ ai bị phát hiện tham gia hoặc cố gắng tham gia vào bất kỳ hành động nào mà BTC tin rằng, theo quyết định riêng và tuyệt đối của mình, cấu thành trận đấu không công bằng, sẽ phải chịu hình phạt. Bản chất và mức độ của các hình phạt được áp dụng do các hành vi đó sẽ thuộc toàn quyền và tuyệt đối của BTC.

b) Hình phạt

Khi phát hiện bất kỳ VĐV là thành viên Đội tuyển vi phạm các quy tắc BTC có thể, mà không giới hạn thẩm quyền của mình đưa ra các hình phạt sau:

- Cảnh báo bằng lời nói
- Phạt tiền và / hoặc Giải thưởng
- Truất quyền lượt đấu
- Truất quyền trận đấu
- Đình chỉ
- Loại

Vi phạm nhiều lần có thể bị phạt leo thang, lên đến và bao gồm, không đủ điều kiện tham gia VMC MLBB trong tương lai. Cần lưu ý rằng hình phạt có thể không phải luôn luôn được áp đặt một cách liên tiếp. BTC có thể loại bỏ một VĐV vì vi phạm lần đầu tiên nếu hành động của VĐV đó được coi là đủ nghiêm trọng để xứng đáng bị BTC của VMC MLBB loại.

c) Quyền công bố

BTC sẽ có quyền đưa ra một công bố rằng VĐV là thành viên Đội tuyển đã bị phạt. Bất kỳ Thành viên Đội và/ hoặc đội nào mà họ có thể được tham chiếu

trong công bố đó đều từ bỏ bất kỳ quyền hành động pháp lý nào đối với bất kỳ công ty chủ quản, chi nhánh, công ty liên kết, nhân viên, đại lý, hoặc nhà thầu nào của họ.

8. Thay đổi thành viên

- Bất kỳ sự thay đổi nào đối với đội hình thi đấu của đội cho Trận đấu đầu tiên phải được đăng ký và gửi lên Ban tổ chức (BTC) không muộn hơn 01 giờ trước khi bắt đầu quá trình thiết lập trận đấu. Ping Test sẽ bắt đầu 01 giờ trước khi trận đấu chính thức diễn ra.
- Thay người trong trận đấu: Các đội có quyền thay thế vận động viên (VĐV) giữa các ván đấu trong một trận đấu. Quản lý đội hoặc Huấn luyện viên phải thông báo cho Trọng tài về việc thay thế không muộn hơn 05 phút sau khi ván đấu trước kết thúc, Ví dụ: Nếu đội muốn thay VĐV trước Ván 2, thì Quản lý hoặc Huấn luyện viên phải thông báo và xin phép Trọng tài MLBB không muộn hơn 05 phút sau khi kết thúc Ván 1.
- Giới hạn số lần thay thế vận động viên: Mỗi đội chỉ được thực hiện tối đa một (01) lần thay người trong một trận đấu.
- Quy định về việc tái tham gia thi đấu của vận động viên: VĐV sau khi bị thay ra sẽ không được phép trở lại đội hình thi đấu ngay trong ván đấu tiếp theo. VĐV chỉ có thể quay lại thi đấu sau ít nhất một (01) ván đấu kể từ khi bị thay ra
- Trường hợp khẩn cấp:
 - a. Trong trường hợp khẩn cấp, đội sẽ được cấp một khoảng thời gian nhất định để tìm VĐV thay thế ngay lập tức, tùy thuộc vào sự xem xét và phê duyệt của BTC.
 - b. Nếu đội không thể tìm được VĐV thay thế trước khi trận đấu bắt đầu, đội đó sẽ bị xử thua.
 - c. BTC và Đội vận hành giải đấu sẽ xác định xem yêu cầu thay thế có đủ điều kiện là trường hợp khẩn cấp hay không.
 - d. VĐV thay thế có thể là Huấn luyện viên hoặc bất kỳ VĐV nào khác chưa từng tham gia thi đấu trong giải đấu, với điều kiện đáp ứng đầy đủ các tiêu chí dành cho VĐV và Đội tuyển theo quy định của giải đấu.

9. Quyền Công bố và Trách nhiệm Pháp lý

- a) Ban Tổ chức VMC Winter 2025 có quyền công bố quyết định xử phạt đối với Vận động viên (VĐV) hoặc Đội tuyển vi phạm quy định của giải đấu.
- b) Bất kỳ VĐV hoặc Đội tuyển nào được đề cập trong công bố này sẽ từ bỏ mọi quyền khiếu nại hoặc khởi kiện đối với:

- Ban tổ chức giải đấu,
- Công ty chủ quản,
- Các chi nhánh, công ty liên kết,
- Nhân viên, đại diện, đại lý hoặc nhà thầu của các bên liên quan.

Điều khoản này đảm bảo rằng mọi quyết định xử phạt được thực thi minh bạch và không ảnh hưởng đến quyền hạn của Ban tổ chức trong việc duy trì tính công bằng và chuyên nghiệp của giải đấu.

VIII. Cơ cấu giải thưởng

1. Giải vô địch quốc gia mùa đông năm 2025 bộ môn Mobile Legends: Bang Bang (VMC Winter 2025):
 - Vô địch: 100,000,000 VNĐ (Một trăm triệu đồng) + 1 suất tham dự M7 Wildcard
 - Á quân: 60,000,000 VNĐ (Sáu mươi triệu đồng) + 1 suất tham dự MCCM
 - Hạng 3-4: 50,000,000 VNĐ (Năm mươi triệu đồng)
 - Hạng 5-6: 40,000,000 VNĐ (Bốn mươi triệu đồng)
 - Hạng 7-8: 30,000,000 VNĐ (Ba mươi triệu đồng)

IX. Tinh thần của các Quy tắc và Điều lệ

1) Quyết định của BTC

Tất cả các quyết định liên quan đến việc giải thích các quy tắc này, sự đồng thuận của VĐV, lên lịch và tổ chức VMC Winter 2025 và các hình phạt cho hành vi sai trái, chỉ nằm trong VMC Winter 2025, và các quyết định của Ban tổ chức VMC Winter 2025 là quyết định cuối cùng. Các quyết định của VMC Winter 2025 liên quan đến các Quy tắc này không thể bị kháng cáo và sẽ không làm phát sinh bất kỳ khiếu nại nào về thiệt hại tiền tệ hoặc bất kỳ biện pháp pháp lý hoặc công bằng nào khác.

2) Thay đổi Điều lệ

Các Quy tắc này có thể được thay đổi, sửa đổi hoặc bổ sung bởi BTC trong giới hạn cho phép của Cơ quan, tổ chức nhà nước có thẩm quyền tại địa phương đăng cai Giải đấu, theo thời gian, để đảm bảo sự công bằng và tính toàn vẹn của VMC Winter 2025.

3) Lợi ích tốt nhất của VMC Winter 2025

BTC của VMC Winter 2025 tại mọi thời điểm có thể hành động với cơ quan nhà nước cần thiết để bảo vệ lợi ích tốt nhất của VMC Winter 2025. Quyền này không bị hạn chế bởi việc thiếu bất kỳ ngôn ngữ cụ thể nào trong tài liệu này. BTC của VMC Winter 2025 có thể sử dụng bất kỳ hình thức hành động Hình phạt nào với bất kỳ thực thể nào có hành vi không nằm trong giới hạn lợi ích tốt nhất cho tổ chức Giải đấu VMC Winter 2025.

X. CÁC ĐIỀU KHOẢN THI HÀNH

Điều lệ này có hiệu lực kể từ ngày ký. Các đơn vị tham gia phải có trách nhiệm phổ biến đến toàn bộ vận động viên và yêu cầu thực hiện nghiêm túc Điều lệ này. Chỉ có Ban Tổ chức mới có quyền sửa đổi và bổ sung Điều lệ này khi cần thiết./.

	TM. BAN TỔ CHỨC TRƯỞNG BAN Đỗ Việt Hùng
--	--