

QUY TẮC THI ĐẤU BỘ MÔN VALORANT

Mục lục

1.	Mục đích ý nghĩa	5
2.	3C Cấu trúc sự kiện	6
2.1.	Định nghĩa các thuật ngữ	6
2.1.1.	“Vòng đấu”	6
2.1.2.	“Bản đồ”	6
2.1.3.	“Trận đấu”	6
2.2.	3C Thẻ thức thi đấu	6
2.3.	Lịch trình thi đấu 3C	6
3.	Tuyển thủ và tính đủ điều kiện của tuyển thủ	7
3.1.	Những yêu cầu đối với đội hình	7
3.2.	Những yêu cầu đối với tuyển thủ	
4.	Thiết bị của tuyển thủ	7
4.1.	Các chương trình máy tính và cách sử dụng	7
4.1.1.	Trò chuyện thoại.	7
4.1.2.	Giao tiếp và Phương tiện truyền thông.	7
4.1.3.	Chương trình gốc.	7
4.2.	Hạn chế âm lượng	8
5.	Quá trình diễn ra trận đấu	8
5.1.	Thay đổi lịch trình	8
5.2.	Vai trò của trọng tài	8
5.2.1.	Trọng tài chính.	8
5.2.2.	Trách nhiệm của trọng tài.	9
5.2.3.	Phán quyết cuối cùng.	9
5.3.	Phiên bản thi đấu	9
5.3.1.	Các đặc vụ mới	9
5.3.2.	Các bản đồ mới	10
5.3.3.	Các giới hạn bổ sung	10
5.4.	Chuẩn bị trước trận đấu	10
5.4.1.	Tài khoản của tuyển thủ.	10
5.4.2.	Các vấn đề lỗi kỹ thuật xảy ra.	10

5.4.3.	Timelines Bắt đầu Trận đấu.	10
5.4.4.	Trạng thái sẵn sàng của Tuyển thủ.	10
5.4.5.	Các Trận đấu trực tuyến.	10
5.4.6.	Các nghĩa vụ trước trận đấu.	10
5.5.	Thiết lập trận đấu và các Hạn chế trò chơi	10
5.5.1.	Cài đặt hàng chờ.	10
5.5.2.	Lựa chọn Máy chủ.	10
5.5.3.	Quá trình bắt đầu lựa chọn bản đồ.	10
5.5.4.	Nhóm bản đồ.	10
5.5.5.	Quá trình lựa chọn bản đồ cho các Trận đấu BO1.	10
5.5.6.	Quá trình lựa chọn bản đồ cho các Trận đấu BO3.	10
5.5.7.	Quá trình bắt đầu lựa chọn Đặc vụ.	10
5.5.8.	Trận đấu bắt đầu sau khi lựa chọn Đặc vụ và Bản đồ.	11
5.5.9.	Bắt đầu trận đấu có kiểm soát.	11
5.5.10.	Tải Client chậm.	11
5.5.11.	Hạn chế về các yếu tố trong trò chơi.	11
5.5.12.	Thay người trong lúc diễn ra Giải đấu.	11
6.	Tạm dừng và sự cố	11
6.1.	Tạm dừng (Tạm dừng chiến thuật)	12
6.2.	Tạm dừng kỹ thuật	12
6.3.	Sự cố	13
7.	Quá trình sau trận đấu	13
7.1.	Quá trình sau trận đấu	13
7.1.1.	Kết quả.	13
7.1.2.	Ghi chú kỹ thuật.	13
7.1.3.	Thời gian nghỉ.	13
7.1.4.	Giữa các bản đồ.	13
7.1.5.	Giữa các Trận đấu.	14
7.1.6.	Các nghĩa vụ sau trận đấu.	14
7.1.7.	Các nghĩa vụ về truyền thông.	14
7.1.8.	Kết quả của việc xử thua.	14
8.	Giải thưởng	15
8.1.	Tiền thưởng	15
9.	Liên hệ với Người điều hành Giải đấu	15
9.1.	Liên hệ	15

1. MỤC ĐÍCH – Ý NGHĨA

Tài liệu này đóng vai trò là “Quy tắc cho sự kiện cụ thể” thiết lập các quy tắc cho CAMPUS CYBER CUP (3C).

Các “**Quy tắc cho sự kiện cụ thể**” này áp dụng và ràng buộc đối với: (1) cá nhân (người thật), tổ chức và / hoặc nhóm (“**Chủ sở hữu**”) đã đăng ký một đội tham gia 3C sự kiện (“**Đội**”) và (2) cho mỗi người chơi, người quản lý, huấn luyện viên, chủ sở hữu và các đại diện khác của mỗi Đội. Người chơi, người quản lý, huấn luyện viên, Chủ sở hữu và những người đại diện khác của Đội được gọi là “**Thành viên của Đội.**”

Các “**Quy tắc cho sự kiện cụ thể**” này bổ sung và không thay thế cho Chính sách cạnh tranh toàn cầu của thể thao chuyên nghiệp VALORANT (“**Chính sách toàn cầu**”). Trong trường hợp có xung đột giữa Chính sách toàn cầu và 3C này, các điều khoản bảo vệ Riot nhất (do Riot quyết định theo quyết định riêng của mình) sẽ được áp dụng. Các thuật ngữ viết hoa được sử dụng ở đây và không được định nghĩa khác ở đây sẽ có nghĩa được chỉ định cho chúng trong Chính sách toàn cầu, trừ khi ngữ cảnh yêu cầu khác.

Những “**Quy tắc cho sự kiện cụ thể**” này tạo thành một hợp đồng giữa Thành viên trong Đội và Nhà điều hành Giải đấu và Riot là bên thứ ba được hưởng lợi từ hợp đồng đó.

****** Mỗi Thành viên trong nhóm phải đọc, hiểu và đồng ý với “**Quy tắc cho sự kiện cụ thể**” này và Chính sách Toàn cầu trước khi tham gia bất kỳ sự kiện nào.*

2. CẤU TRÚC SỰ KIỆN CAMPUS CYBER CUP:

2.1. *Định nghĩa các thuật ngữ*

2.1.1. “Round”

Ván thi đấu được tính là một 1 Round khi:

- Spike được kích hoạt thành công
- Spike được gỡ thành công
- Đội bị hạ gục hoàn toàn trước khi đặt hoặc gỡ spike
- Đội tuyên bố cuộc

2.1.2. “Game”

Game nghĩa là nhiều round các Vòng đấu được chơi cho đến khi một Đội thắng 13 Vòng đấu, thêm nữa là Bản đồ sẽ tiếp tục vượt qua giới hạn 13 Round cho đến khi Đội thắng với cách biệt ít nhất hai Round.

2.1.3. “Trận đấu”

Một Trận đấu có nghĩa là một tập hợp các Map được chơi cho đến khi một Đội giành được phần lớn tổng số Game (ví dụ: chiến thắng hai Map trong số ba Map trong một loạt BO3).

2.2. *Thể thức thi đấu Campus Cyber Cup*

Vòng Loại có tối đa 32 đội tuyển được chia làm thi đấu vòng tròn 1 lượt theo thể thức Best-of-one (Bo1), loại trực tiếp

Vòng Tứ kết, 8 đội nhất các bảng sẽ được ghép cặp ngẫu nhiên và thi đấu theo thể thức Best-of-one (Bo1) để chọn ra 4 đội đi tiếp vào Bán kết.

Vòng Bán kết, 4 đội sẽ bắt cặp và thi đấu theo thể thức Best-of-three (Bo3) để tìm ra 2 đội vào Chung kết, 2 đội còn lại sẽ là đồng giải 3.

Vòng Chung kết, 2 đội sẽ thi đấu theo thể thức Best-of-three (Bo3) để tìm ra nhà vô địch.

2.3. *Lịch trình thi đấu Campus Cyber Cup*

Vòng loại - Ngày 12/02/2023:

Vòng bảng: 32 đội chia thành 8 bảng đánh vòng tròn BO1, mỗi bảng chọn Nhất và Nhì

Vòng 1-8: 16 đội loại trực tiếp BO1 chọn 8

Vòng Tứ kết: 08 đội loại trực tiếp BO1 chọn 4

Vòng chung kết - Ngày 18/02/2023:

Bán kết: 04 đội loại trực tiếp BO3 chọn 2

Chung kết: 02 đội thi đấu BO3, đội giành chiến thắng sẽ giành chức vô địch

3. TUYỂN THỦ VÀ TÍNH ĐỦ ĐIỀU KIỆN CỦA TUYỂN THỦ

3.1. Những yêu cầu đối với đội hình

Đội hình cần có tối thiểu là năm thành viên và tối đa là 06 (sáu) thành viên, trong đó bao gồm 1 thành viên dự bị và 1 huấn luyện viên (huấn luyện viên không được thi đấu).

3.2. Yêu cầu đối với tuyển thủ

Các tuyển thủ tham gia 3C phải là học sinh THPT, sinh viên

4. THIẾT BỊ CỦA TUYỂN THỦ

4.1. Các ứng dụng máy tính

4.1.1. Đàm thoại – Giao tiếp.

Các tuyển thủ giao tiếp với nhau qua ứng dụng nghe do BTC cho phép. Sự kiện Trực tuyến sẽ chỉ được sử dụng phần mềm Discord do BTC cấp kênh, không được tạo kênh hoặc sử dụng phần mềm khác mà không có sự chấp thuận trước rõ ràng của BTC Giải đấu. BTC sẽ giám sát trực tiếp ứng dụng sử dụng trong khi thi đấu.

BTC Giải Đấu có thể xử phạt người chơi vi phạm các hạn chế này và có thể cấm người chơi truy cập các chương trình gốc trong trường hợp lạm dụng.

5. QUÁ TRÌNH DIỄN RA TRẬN ĐẤU

5.1. Thay đổi lịch trình

BTC Giải đấu có thể, theo quyết định riêng của họ, sắp xếp lại lịch trình của các Trận đấu trong một ngày nhất định hoặc thay đổi ngày của Trận đấu thành một ngày khác hoặc sửa đổi lịch trình của các Trận đấu. Trong trường hợp BTC Giải đấu sửa đổi lịch thi đấu, BTC sẽ thông báo cho tất cả các Đội sớm nhất có thể.

5.2. Vai trò của trọng tài

5.2.1. Trọng tài chính.

“**Trọng tài chính**” chịu trách nhiệm phán quyết mọi vấn đề, câu hỏi và tình huống liên quan đến Trận đấu xảy ra trước, trong và ngay sau trận đấu. Sự giám sát của họ bao gồm

- Kiểm tra đội hình của Đội trước trận đấu.
- Kiểm tra và giám sát các thiết bị và Khu vực thi đấu, nếu có.
- Thông báo thời điểm bắt đầu trận đấu.
- Yêu cầu tạm dừng / tiếp tục trong khi thi đấu.
- Đưa ra các biện pháp trừng phạt và hành động kỷ luật đối với các vi phạm quy tắc trong Trận đấu.
- Đưa ra tất cả các quyết định liên quan đến Trận đấu theo Quy tắc dành riêng cho sự kiện này và quy tắc chung, bao gồm cả việc tạm dừng và ngừng chơi.
- Xác nhận kết thúc của Trận đấu và kết quả

5.2.2. Trách nhiệm của trọng tài.

“**Trọng tài**” thay mặt cho BTC và chịu sự chỉ đạo, xem xét và giám sát của Trọng tài chính. Các trọng tài có trách nhiệm:

- Chấp nhận hoặc từ chối việc tiếp cận vào Khu vực thi đấu, nếu có.
- Thực hiện các quy trình được chỉ đạo bởi Trọng tài chính và các đơn vị tổ chức Giải đấu khác và/ hoặc hỗ trợ các Quy tắc dành riêng cho sự kiện này hoặc Chính sách toàn cầu.
- Quản lý danh sách kiểm tra của người chơi và thực thi các Quy tắc cụ thể về giải đấu này và Quy tắc chung, bao gồm việc hướng dẫn người chơi thực hiện hoặc không thực hiện bất kỳ hành động nào.
- Trao đổi với người chơi về mọi vấn đề đã trải qua, trong trò chơi và ngoài trò chơi.
- Theo yêu cầu, giải thích bất kỳ lỗi nào xảy ra.

5.2.3. Phán quyết cuối cùng.

Tất cả các quyết định liên quan đến việc giải thích các quy tắc này, tư cách người chơi, lịch trình, tổ chức sự kiện và các hình phạt cho hành vi sai trái, hoàn toàn thuộc về Trọng tài chính, người có quyết định cuối cùng. Các quyết định của Trọng tài chính đối với các Quy tắc này không thể bị khiếu nại và sẽ không làm phát sinh bất kỳ yêu cầu bồi thường thiệt hại về tiền bạc hoặc bất kỳ biện pháp khắc phục hợp pháp hoặc công bằng nào khác.

5.3. Phiên bản thi đấu

Các trận đấu sẽ được tiến hành trên phiên bản hiện tại có sẵn của VALORANT.

5.3.1. Các Đặc vụ mới

Các Đặc vụ mới sẽ tự động bị hạn chế trong hai tuần kể từ khi phát hành trên phiên bản trực tuyến hiện có. Ví dụ: Đặc vụ A được phát hành vào ngày 5 tháng 2, vì vậy, đặc vụ A sẽ đủ điều kiện để được sử dụng trong tất cả các Trận đấu vào ngày 19 tháng 2.

5.3.2. Các bản đồ mới

Các bản đồ mới sẽ tự động bị hạn chế trong bốn tuần kể từ khi phát hành trên phiên bản trực tuyến hiện có. Ví dụ: Bản đồ A được phát hành vào ngày 5 tháng 2, vì vậy Bản đồ A sẽ đủ điều kiện để sử dụng trong tất cả các Trận đấu vào ngày 5 tháng 3.

5.3.3. Các giới hạn bổ sung

Các giới hạn bổ sung (ví dụ: vô hiệu hóa một số vũ khí) có thể được đại diện của Riot thêm vào bất kỳ lúc nào trước hoặc trong trận đấu, nếu có lỗi đã biết với bất kỳ vật phẩm, Đặc vụ, trang phục hoặc kỹ năng nào.

5.4. Chuẩn bị trước trận đấu

5.4.1. Tài khoản của tuyển thủ.

VĐV sẽ sử dụng các account cá nhân của mình.

5.4.2. Các vấn đề về lỗi kỹ thuật xảy ra.

Nếu có bất kỳ vấn đề nào diễn ra trước trận đấu, vận động viên cần phải liên hệ trọng tài ngay lập tức để có thể được hỗ trợ.

5.4.3. Bắt đầu Trận đấu.

Người chơi dự kiến sẽ giải quyết mọi vấn đề với quá trình thiết lập trong thời gian quy định và Trận đấu sẽ bắt đầu vào thời gian đã định. Các biện pháp trừng phạt đối với việc đi trễ có thể được quyết định theo quyết định của BTC Giải đấu.

5.4.4. Trạng thái sẵn sàng của Tuyển thủ.

Đối với Sự kiện LAN, không ít hơn năm phút trước khi Trận đấu dự kiến bắt đầu, Trọng tài sẽ xác nhận với mỗi người chơi rằng quá trình thiết lập của họ đã hoàn tất. Sau khi tất cả mười người chơi trong một Trận đấu đã xác nhận hoàn tất thiết lập, người chơi không được tham gia Trận đấu khởi động.

5.4.5. Các nghĩa vụ trước trận đấu.

Người chơi sẽ được thông báo về mọi nghĩa vụ trước Trận đấu, bao gồm nhưng không giới hạn ở việc xuất hiện trên phương tiện truyền thông, phỏng vấn hoặc thảo luận thêm về bất kỳ vấn đề nào của Trận đấu.

5.5. Thiết lập trận đấu và các Hạn chế trò chơi

5.5.1. Cài đặt hàng chờ.

Tournament mode: ON.

Overtime: Win by two: ON

Tất cả còn lại OFF.

5.5.2. Lựa chọn Máy chủ.

Trước mỗi trận đấu, BTC Giải đấu sẽ chọn máy chủ gần với các đội nhất có thể.

5.5.3. Quá trình bắt đầu lựa chọn Bản đồ.

Sau khi tất cả mười người chơi đã báo cáo đến hàng chờ của Trận đấu chính, Trọng tài hoặc BTC Giải đấu sẽ yêu cầu xác nhận rằng cả hai Đội đã sẵn sàng cho quá trình lựa chọn bản đồ. Sau khi cả hai Đội xác nhận đã sẵn sàng, Trọng tài hoặc BTC Giải đấu sẽ hướng dẫn chủ phòng bắt đầu quá trình chọn bản đồ. Trong mọi trường hợp, một bản đồ không được chơi hai lần trong một Trận đấu trừ khi tất cả các bản đồ có sẵn khác đã được chơi. BTC có thể sửa đổi Quá trình bắt đầu lựa chọn bản đồ trước khi sự kiện diễn ra nhưng phải thông báo trước bằng văn bản cho tất cả người tham gia và Riot Games trước khi thực hiện.

5.5.4. Nhóm Bản Đồ.

Nhóm bản đồ cho Cyber Campus Cup bao gồm Ascent, Split, Haven, Fracture, Breeze, Icebox, Bind

5.5.5. Quá trình lựa chọn bản đồ cho các trận đấu BO1.

Các trận đấu Bo1 được mặc định bản đồ là được các tuyển thủ bình chọn.

- *Vòng bảng: Bình chọn 01 map trong nhóm bản đồ*
- *Vòng 1-16: Bình chọn 01 map trong nhóm bản đồ và không trùng map ở vòng bảng*
- *Vòng tứ kết: Bình chọn 01 map trong nhóm bản đồ và không trùng map ở 1-16 và vòng bảng*

5.5.6. Quá trình lựa chọn bản đồ cho các trận đấu BO3.

Các đội sẽ bốc thăm để quyết định xem họ là Đội A hay Đội B. Đội A bắt đầu quá trình và bản đồ cho Trận đấu sẽ được chọn theo quy trình sau:

- *Đội A loại 1 bản đồ*
- *Đội B loại 1 bản đồ*
- *Đội A chọn bản đồ cho Map thứ nhất*
- *Đội B chọn phe cho Map thứ nhất*
- *Đội B chọn bản đồ cho Map thứ hai*
- *Đội A chọn phe cho map thứ 2*
- *Đội B loại 1 bản đồ trong 3 bản đồ còn lại*
- *Đội A loại 1 bản đồ trong 2 bản đồ còn lại*
- *Bản đồ còn lại cuối cùng sẽ là Map thứ ba*
- *Phe của Map thứ 3 sẽ được BTC bốc thăm*

5.5.7. Quá trình bắt đầu lựa chọn Đặc vụ.

Người chơi sẽ có 85 giây để chọn Đặc vụ, với cả hai Đội chọn đồng thời. Nếu Người chơi chọn Đặc vụ do nhầm lẫn trong giai đoạn này, Người chơi phải thông báo cho BTC Giải đấu về lựa chọn dự kiến của họ trước khi thời gian Chọn Đặc vụ hết hạn. Trong trường hợp này, quá trình Chọn Đặc vụ sẽ được khởi động lại với cùng một lần Chọn cho đến khi xảy ra lỗi, sau đó Người chơi phải chọn Đặc vụ dự định của họ. Trong trường hợp Người chơi thông báo cho BTC giải đấu sau khi hết thời gian hẹn giờ, thì quá trình Chọn Đặc vụ sẽ không được khởi động lại và Người chơi sẽ được yêu cầu chơi tiếp.

5.5.8. Trận đấu bắt đầu sau khi lựa chọn Đặc vụ và Bản đồ.

Trận đấu sẽ bắt đầu ngay lập tức sau khi quá trình Lựa chọn Đặc vụ và Bản đồ hoàn tất, trừ khi có quy định khác của BTC Giải đấu. Tại thời điểm này, các Đội phải xóa mọi tài liệu được in ra khỏi Khu vực thi đấu (nếu có), bao gồm mọi ghi chú do Thành viên Đội viết. Người chơi không được phép thoát khỏi Bản đồ trong thời gian từ khi hoàn thành lượt chọn / cấm đến khi khởi chạy Bản đồ, còn được gọi là “Thời gian rảnh”.

Trong trường hợp xảy ra lỗi khi bắt đầu Trận đấu hoặc quyết định của các BTC Giải đấu để tách quá trình chọn / cấm khỏi phần bắt đầu trận đấu, một nhà tổ chức Giải đấu có thể bắt đầu Trận đấu theo cách có kiểm soát và tất cả các bản đồ sẽ được chọn phù hợp với hoàn thành hợp lệ trước đó quá trình chọn/ cấm.

5.5.9. Tải Client chậm.

Nếu trò chơi bị lỗi, ngắt kết nối hoặc bất kỳ lỗi nào khác xảy ra làm gián đoạn quá trình tải và ngăn người chơi tham gia Trận đấu khi Trận đấu bắt đầu, Trận đấu phải được tạm dừng ngay lập tức cho đến khi tất cả mười người chơi được kết nối với Trận đấu.

5.5.10. Hạn chế về các yếu tố trong trò chơi.

Các giới hạn có thể được thêm vào bất kỳ lúc nào trước hoặc trong khi Trận đấu diễn ra, nếu có lỗi đã biết hoặc nghi ngờ với bất kỳ Đặc vụ, trang phục hoặc bản đồ nào, hoặc vì bất kỳ lý do nào khác theo quyết định của BTC Giải đấu.

5.5.11. Thay người trong lúc diễn ra Giải đấu.

Đối với các Trận đấu liên quan đến nhiều Bản đồ (tức là Trận đấu BO3), một Đội có thể thay thế Người bắt đầu hiện tại của họ bằng Người thay thế ở giữa các Bản đồ, miễn là Đội đó thông báo cho Đội đối phương và nhận sự chấp thuận của Trọng tài về việc thay người đó không nhiều hơn 5 phút sau khi có kết luận của trận đấu trước. Trong trường hợp Người chơi ngắt kết nối trong bản đồ và không thể quay lại trong thời gian tạm dừng đã phân bổ, Đội sẽ được phép thay thế họ bằng Người thay thế từ Danh sách của họ. Bất kỳ sự thay thế nào đều phải dẫn đến việc Đội có Đội hình hoặc Đội hình xuất phát đủ điều kiện.

6. TẠM DỪNG VÀ SỰ CỐ

6.1. *Tạm dừng (Tạm dừng chiến thuật)*

Các đội có thể gọi Tạm dừng 60 giây hai lần trên mỗi bản đồ. Tạm dừng có thể được gọi thông qua hệ thống tạm dừng trong trò chơi. Trong thời gian tạm dừng trận đấu, huấn luyện viên có quyền được giao tiếp với tuyển thủ. Trong trường hợp bản đồ có overtime, mỗi team sẽ có thêm một quyền tạm dừng.

6.2. *Tạm dừng kỹ thuật*

Nếu người chơi gặp sự cố khiến anh ta không thể chơi tiếp, anh ta được phép sử dụng chức năng tạm dừng. Tuyển thủ phải thông báo lý do trước hoặc ngay sau khi tạm dừng trận đấu. Trong thời gian tạm dừng kỹ thuật, tai nghe phải được bật. Trừ khi BTC giải đấu hướng dẫn người chơi theo cách khác, mọi hình thức giao tiếp, bao gồm nhưng không giới hạn ở giao tiếp bằng văn bản và giọng nói giữa người chơi và huấn luyện viên, đều bị cấm trong thời gian tạm dừng kỹ thuật. BTC Giải đấu có thể tạm dừng trò chơi nếu vì lý do nào đó mà việc tạm dừng của người chơi không hoạt động.

6.3. Sự cố

- Nếu trận đấu bị gián đoạn vì những lý do ngoài tầm kiểm soát của Người chơi (ví dụ: máy chủ hoặc người chơi gặp sự cố), BTC giải đấu sẽ khôi phục vòng đấu bằng cách sử dụng tính năng khôi phục vòng trong trò chơi, nhưng trong một số trường hợp có thể quyết định tái hiện lại một vòng hoặc thậm chí cả một trận đấu.
- Nếu vấn đề diễn ra trong phút đầu tiên của vòng đấu, trước khi xảy ra bất kỳ thiệt hại nào và đối thủ hoặc trọng tài đã được thông báo ngay lập tức, vòng đấu sẽ được khôi phục.
- Nếu vấn đề xảy ra trong một vòng đấu và sau khi thiệt hại đã được thực hiện và kết quả của vòng đấu vẫn có thể được xác định (ví dụ: một người chơi đã mất kết nối nhưng những người khác vẫn còn), thì vòng đấu sẽ không được chơi lại hoặc khôi phục. Vòng đấu sẽ tiếp tục diễn ra và sẽ được tính. Các ngoại lệ đặc biệt có thể được thực hiện nếu thiệt hại gây ra được coi là không đáng kể, ví dụ: sát thương đồng đội do tai nạn gây ra khi bắt đầu hiệp đấu hoặc sát thương gây ra cho phía đối phương bởi đội bị ảnh hưởng bởi sự cố.
- Nếu sự cố xảy ra trong vòng đấu, sau khi thiệt hại đã xảy ra và kết quả của vòng không thể xác định được (ví dụ: do sự cố máy chủ), trận đấu sẽ được khôi phục trở lại bắt đầu của vòng đấu.
- Nếu sự cố xảy ra trong vòng đấu, sau khi thiệt hại xảy ra và kết quả của vòng là rõ ràng (ví dụ: một đội đang saving súng hoặc gỡ bom với 10 giây còn lại), nhưng không thể tiếp tục do sự cố máy chủ chẳng hạn, thì vòng có thể được trao tặng cho họ.
- Các trận đấu sẽ không bị dừng và/ hoặc các vòng đấu sẽ không được khôi phục hoặc tái hiện lại trong trường hợp rõ ràng đó là lỗi của người tham gia (ví dụ: mua nhầm vũ khí).

7. QUÁ TRÌNH SAU TRẬN ĐẤU

7.1. Quá trình sau trận đấu

7.1.1. Kết quả.

BTC Giải đấu sẽ xác nhận kết quả và ghi hình lại kết quả Trận đấu.

7.1.2. Ghi chú kỹ thuật.

Người chơi sẽ xác minh bất kỳ vấn đề kỹ thuật nào với BTC Giải đấu.

7.1.3. Thời gian nghỉ.

BTC Giải đấu sẽ chỉ định thời gian nghỉ trong suốt các vòng loại và sự kiện chính.

7.1.4. Giữa các bản đồ.

BTC Giải đấu sẽ thông báo cho người chơi về khoảng thời gian còn lại trước Bản đồ tiếp theo trong Trận đấu, nếu có. Đối với các sự kiện trực tuyến, thời gian tiêu chuẩn để chuyển đổi giữa các Bản đồ là tám (8) đến mười (10) phút kể từ thời điểm Vòng đấu cuối cùng của Bản đồ cho đến khi người chơi được yêu cầu ngồi vào chỗ của họ cho Bản đồ tiếp theo. Đối với các sự kiện ngoại tuyến, thời gian tiêu chuẩn để chuyển đổi giữa các Bản đồ là năm (5) đến mười (10) phút kể từ thời điểm Vòng đấu cuối cùng của Bản đồ cho đến khi người chơi được yêu cầu ngồi vào chỗ của họ cho Bản đồ tiếp theo. Bản đồ tiếp theo, nếu có, sẽ bắt đầu ngay sau khi cả hai Đội xác nhận với Trọng tài hoặc BTC giải đấu rằng tất cả người chơi đã sẵn sàng thi đấu và tại Sự kiện LAN, trên ghế của họ.

7.1.5. Giữa các Trận đấu.

Đối với các sự kiện trực tuyến, thời gian chuẩn để chuyển tiếp giữa các Trận đấu là tám (8) đến mười (10) phút kể từ thời điểm của Vòng đấu cuối cùng của Trận đấu cho đến khi người chơi được yêu cầu ngồi vào ghế của họ cho Trận đấu tiếp theo. Đối với các sự kiện ngoại tuyến, thời gian chuẩn để chuyển tiếp giữa các Trận đấu là 10 đến 15 phút kể từ thời điểm của Vòng đấu cuối cùng của Trận đấu cho đến khi người chơi được yêu cầu ngồi vào ghế của họ cho Trận đấu tiếp theo. Trận đấu tiếp theo, nếu có, sẽ bắt đầu ngay sau khi cả hai Đội xác nhận với Trọng tài hoặc BTC giải đấu rằng tất cả người chơi đã sẵn sàng thi đấu và tại Sự kiện LAN, trên ghế của họ.

Nếu tất cả người chơi chưa sẵn sàng thi đấu và ngồi vào chỗ của họ (nếu có) vào thời điểm mà Trọng tài hoặc BTC Giải đấu chỉ định cho họ, Đội có thể bị xử phạt vì trì hoãn Trò chơi.

7.1.6. Các nghĩa vụ sau trận đấu.

Người chơi sẽ được thông báo về mọi nghĩa vụ sau Trận đấu, bao gồm nhưng không giới hạn ở việc xuất hiện trên phương tiện truyền thông, phỏng vấn hoặc thảo luận thêm về bất kỳ vấn đề nào của Trận đấu.

7.1.7. Các nghĩa vụ về truyền thông.

Các đội sẽ được yêu cầu cung cấp ít nhất một cầu thủ đã bắt đầu bất kỳ Trận đấu nào trong ngày hôm đó cho giới truyền thông trong thời gian tối thiểu là 15 phút. Nếu một người chơi đã bắt đầu ít nhất 2 Trận đấu trong suốt 3C, người chơi sẽ được yêu cầu công khai bản thân ít nhất một lần trong suốt Sự kiện. Một Đội có thể không cung cấp cùng một cầu thủ cho giới truyền thông trong 4 ngày Trận đấu liên tiếp.

7.1.8. Kết quả của việc xử thua.

Các trận thắng do xử thua sẽ được báo cáo bằng tỷ số tối thiểu mà một Đội sẽ giành được chiến thắng trong Trận đấu đó (ví dụ: 1-0 cho Trận đấu BO1, 2-0

cho Trận đấu BO3). Không có thống kê nào khác sẽ được ghi lại cho các trận đấu bị xử thua.

8. GIẢI THƯỞNG

8.1. Tiền thưởng

Vòng loại: Không có tiền thưởng

Vòng chung kết: (Đơn vị: VNĐ)

Cơ cấu giải thưởng				Tổng giá trị giải thưởng
Tên giải	Tiền mặt	Voucher	Vật phẩm	
<i>Nhất</i>	2.000.000	2.000.000	Updating	4.000.000
<i>Nhì</i>	1.000.000	1.000.000	Updating	2.000.000
<i>Ba</i>	500.000	500.000	Updating	1.000.000
<i>Bốn</i>	500.000	500.000	Updating	1.000.000

9. LIÊN HỆ VỚI BAN TỔ CHỨC

9.1. Liên hệ

Thành viên Đội có thể liên hệ với BTC Giải đấu tại trực tiếp địa điểm thi đấu hoặc qua fanpage “Spartacus Gaming Center” để được liên lạc và hỗ trợ. Các thành viên trong đội cũng có thể liên hệ trực tiếp với Nhà điều hành Giải đấu ở nhóm chung của giải đấu nếu có bất kỳ vấn đề khẩn cấp nào.

* * *