



បទបញ្ជាការប្រកួត

ពានរង្វាន់ T.Y Media Academy Cup 2024

វីញ៉េសា Mobile Legends: Bang Bang

Official Rulebook

T.Y Media Academy Cup 2024

Mobile Legends: Bang Bang

សេចក្តីផ្តើម

ក្រុមហ៊ុន T.Y Media & Advertising Co.,LTD រៀបចំការប្រកួតដណ្តើមពានរង្វាន់ **T.Y Media Academy Cup 2024** លើវីធីសាស្ត្រ Mobile Legends: Bang Bang ដែលប្រព្រឹត្តទៅនៅថ្ងៃទី ២៣ ខែ មីនា ឆ្នាំ ២០២៤ រហូតដល់ ថ្ងៃទី ២៦ ខែ ឧសភា ឆ្នាំ ២០២៤ ។

ហើយនេះគឺជាបទបញ្ជាប្រកួតផ្លូវការរបស់ការប្រកួតដែលនឹងអនុវត្តទៅលើ គ្រូបង្វឹក, គ្រូជំនួយ, អ្នកគ្រប់គ្រង, ម្ចាស់ក្រុម, កីឡាករ និង បុគ្គលិកផ្សេងទៀតរបស់ក្រុមដែលចូលរួមទាំងអស់។

ក្រុមចូលរួមទាំងអស់ត្រូវបានកំណត់ថាបានដឹងនិងយល់ច្បាស់អំពីបទបញ្ជាទាំងអស់ដែលបានបង្ហាញខាងក្រោម។ ការមិនបានដឹងនិងយល់អំពីបទបញ្ជាផ្សេងៗនឹងមិនត្រូវបានចាត់ទុកជាហេតុផលឬជាលេសដែលអាចទទួលយកបានសម្រាប់ការបំពានបទបញ្ជានានាដែលមានក្នុងការប្រកួតនេះនោះទេ។

I. ទម្រង់នៃការប្រកួត

ការប្រកួតរបស់យើងនឹងបែងចែកជា 3 វគ្គគឺ

- វគ្គ Qualifier
- វគ្គ Group Stage
- វគ្គ Playoffs

1. វគ្គ Qualifiers

វគ្គ Qualifier នឹងបើកអោយចុះឈ្មោះដោយសេរីចាប់ពីថ្ងៃទី 11 ខែ មីនា ឆ្នាំ 2024 រហូតដល់ថ្ងៃទី 16 ខែ មីនា ឆ្នាំ 2024

(ការប្រកួតវគ្គ Qualifier កំណត់យកចំនួនក្រុម 512 ក្រុម

ដូចនេះអ្នករៀបចំការប្រកួតមានសិទ្ធក្នុងការបិទការចុះឈ្មោះមុនថ្ងៃកំណត់ក្នុងករណីមានក្រុមចុះឈ្មោះគ្រប់ចំនួន)

បន្ទាប់ពីបញ្ចប់ការចុះឈ្មោះវគ្គ Qualifier នឹងចាប់ផ្តើមប្រកួតពីថ្ងៃទី 23 ខែ មីនា ឆ្នាំ 2024 ។

នេះគឺជាពេលវេលានៃការប្រកួត:

- វគ្គ 512 ក្រុម៖ ថ្ងៃទី 23-24 ខែ មីនា ឆ្នាំ 2024 លេងជាលក្ខណៈ: Best of 1 (Custom Draft Pick)
- វគ្គ 256 ក្រុម៖ ថ្ងៃទី 30-31 ខែ មីនា ឆ្នាំ 2024 លេងជាលក្ខណៈ: Best of 1 (Custom Draft Pick)
- វគ្គ 128 ក្រុម៖ ថ្ងៃទី 06-07 ខែ មេសា ឆ្នាំ 2024 លេងជាលក្ខណៈ: Best of 1 (Custom Draft Pick)
- វគ្គ 64 ក្រុម៖ ថ្ងៃទី 20-21 និង 27 ខែ មេសា ឆ្នាំ 2024 លេងជាលក្ខណៈ: Best of 3 (Custom Draft Pick)
- វគ្គ 32 ក្រុម៖ ថ្ងៃទី 28 ខែ មេសា ឆ្នាំ 2024 លេងជាលក្ខណៈ: Best of 3 (Custom Draft Pick)

សម្រាប់វគ្គនេះនឹងជម្រុះយកក្រុមចំនួន 16 ទៅកាន់វគ្គ Group Stage ។ មួយវិញទៀតសម្រាប់វគ្គ 64 ក្រុម និង 32

ក្រុមចុងក្រោយ ក្រុមទាំងអស់ត្រូវបើក Webcam តាមរយៈ: Discord Channel ដែលពួកយើងរៀបចំអោយ។ ចំពោះ Side

Selection វិញសម្រាប់វគ្គនេះគឺអាស្រ័យទៅកាលវិភាគរបស់ការប្រកួត (ឧ. ក្នុងកាលវិភាគដាក់ថា Team A VS Team B

ដូចនេះ Team A នឹងនៅខាង Blue Side (First Pick) ចំណែកឯ Team B នឹងនៅខាង Red Side (Second Pick)

ចំពោះការប្រកួតលក្ខណៈ: Best of 3 ក៏នឹងអនុវត្តបែបណាដែលគ្រាន់តែក្រុមទាំង 2 នឹងត្រូវប្តូរខាង (Side) គ្នាវិញនៅហ្គេមទី 2 និង ទី 3 ។

2. វគ្គ Group Stage

ការប្រកួតវគ្គ Group Stage នឹងប្រកួតរយៈពេល 2 សប្តាហ៍គឺនៅថ្ងៃទី 04-05 ខែ ឧសភា ឆ្នាំ 2024 និងថ្ងៃទី 11- 12 ខែ ឧសភា ឆ្នាំ 2024 ។ សម្រាប់វគ្គ Group Stage មានក្រុមចូលរួមសរុបចំនួន 16 ដែលជាក្រុមដែលជម្រុះមកពីវគ្គ Qualifier។ ក្រុមទាំងអស់នឹងបែងចែកជា 4 Group ក្នុងមួយ Group មាន 4 ក្រុមនិងត្រូវប្រកួតគ្នាវិលជុំសន្សំពិន្ទុជាលក្ខណៈ Best of 3 (Tournament Mode)។ បន្ទាប់ពីបញ្ចប់វគ្គ Group Stage ក្រុមដែលមានពិន្ទុច្រើនជាងគេលេខ 1 និង លេខ 2 ក្នុងពូលនីមួយៗនឹងឡើងទៅកាន់វគ្គ Knockout Stage។ សម្រាប់វគ្គ Group Stage ក្រុមដែលឈ្នះក្នុងលទ្ធផល ២ ទល់នឹង ០ នឹងទទួលបាន ៣ ពិន្ទុ, ក្រុមដែលចាញ់ ២ ទល់នឹង ០ នឹងទទួលបាន ០ ពិន្ទុ ចំណែកក្រុមដែលឈ្នះក្នុងលទ្ធផល ២ ទល់នឹង ១ នឹងទទួលបាន ២ ពិន្ទុ, ក្រុមដែលចាញ់ ២ ទល់នឹង ១ នឹងទទួលបាន ១ ពិន្ទុ ។

ក្នុងករណីមានក្រុមពីរមានពិន្ទុស្មើគ្នានោះចំណាត់ថ្នាក់នឹងទៅលើ Head to Head រវាងក្រុមទាំង 2 តែបើមានក្រុមលើសពី ២ ដែលមានពិន្ទុស្មើគ្នានោះចំណាត់ថ្នាក់នឹងគិតទៅលើចំនួនវេលាក្នុងដែលក្រុមទាំងនោះឈ្នះការប្រកួត ក្រុមដែលចំណាយពេលតិចជាងគេនឹងទទួលបានចំណាត់ថ្នាក់លើគេ ។

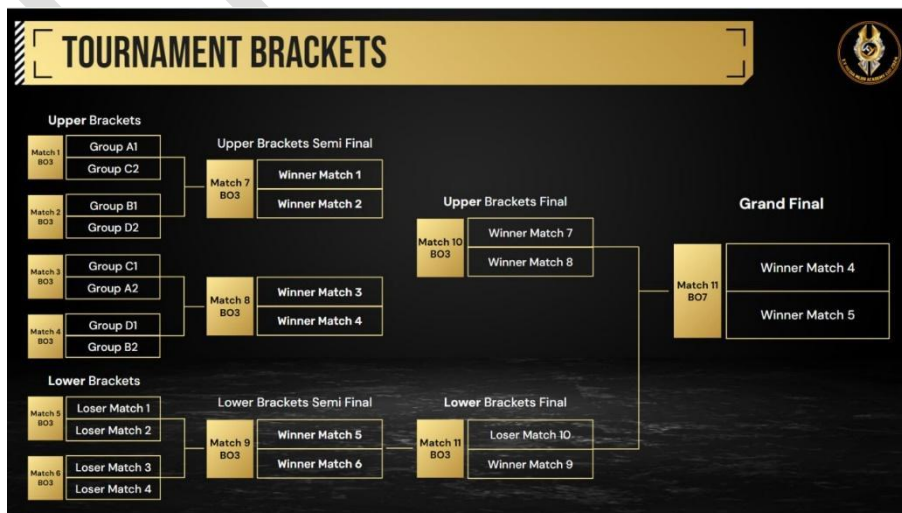
ការប្រកួតទាំងអស់នៅវគ្គនេះនឹងប្រកួតជា Offline Event តែចំពោះទីតាំងពួកយើងនឹងជម្រាបនៅពេលខាងមុខ ។

2. វគ្គ Playoffs

ការប្រកួតវគ្គ Playoffs នឹងប្រកួតនៅថ្ងៃ 23-26 ខែ ឧសភា ឆ្នាំ 2024 ។ ការប្រកួតនៅវគ្គនេះទាំងអស់នឹងលេងជាលក្ខណៈ Best of 3 លើកលែងតែនៅវគ្គផ្តាច់ Grand Final ដែលនឹងប្រកួតជាលក្ខណៈ Best of 7 ។

ការប្រកួតទាំងអស់នៅវគ្គនេះនៅតែប្រកួតជា Offline Event ដដែលមានទីតាំងស្ថិតនៅ T.Y Media Esports Center ។

+ Bracket ការប្រកួតវគ្គ Playoffs



II. រង្វាន់

- ក្រុមជើងឯកទទួលបានប្រាក់រង្វាន់ចំនួន ៥,០០០,០០០រ
- ក្រុមជើងឯករងទទួលបានប្រាក់រង្វាន់ចំនួន ៣,០០០,០០០រ
- ក្រុមចំណាត់ថ្នាក់លេខ ៣ ទទួលបាន ១,៥០០,០០០រ
- ក្រុមចំណាត់ថ្នាក់លេខ ៤ ទទួលបាន ៨០០,០០០រ
- ក្រុមចំណាត់ថ្នាក់លេខ ៥ និង ៦ ទទួលបាន ៥០០,០០០រ
- ក្រុមចំណាត់ថ្នាក់លេខ ៧ និង ៨ ទទួលបាន ៣៥០,០០០រ

ក្រុមទាំងអស់នឹងទទួលបានរង្វាន់របស់ខ្លួនយូរបំផុត 30 ថ្ងៃគិតចាប់ពីថ្ងៃបញ្ចប់ការប្រកួត

1. ច្បាប់ទូទៅ

- 1.1. គ្រប់ក្រុមទាំងអស់ត្រូវមានកីឡាករយ៉ាងហោចណាស់ 5 នាក់ និង ច្រើនបំផុត 7 នាក់។
ចំណែកឯក្រុមការងារផ្សេងទៀតដូចជា គ្រូបង្វឹក, គ្រូជំនួយ និង អ្នកគ្រប់គ្រង អាចមានច្រើនបំផុតដល់ 3 នាក់ ។
- 1.2. កីឡាករដែលចូលរួមប្រកួតត្រូវមានអាយុចាប់ពី 16 ឆ្នាំឡើងគិតត្រឹមថ្ងៃទី ០1 ខែ មីនា ឆ្នាំ 2024
- 1.3. កីឡាករទាំងអស់ត្រូវតែមានសញ្ជាតិខ្មែរ
- 1.4. កីឡាករនិងក្រុមដែលមានឈ្មោះក្នុងការប្រកួត MPL KH Spring 2024 មិនអាចចុះឈ្មោះចូលរួមប្រកួតបានឡើយ
- 1.5. កីឡាករនិងក្រុមការងារពាក់ព័ន្ធទាំងអស់អាចចុះឈ្មោះសម្រាប់តែមួយក្រុមប៉ុណ្ណោះក្នុងការប្រកួតទាំងមូល ។
- 1.6. ក្រុមទាំងអស់មិនអាចមានឈ្មោះ, ឡូហ្គូ ដូចគ្នាទាំងស្រុងបានឡើយ។
- 1.7. ឈ្មោះរបស់ក្រុមទាំងអស់ត្រូវតែជាអក្សរអង់គ្លេសនិងអាចមានលេខក៏បាន ។
- 1.8. ឈ្មោះរបស់ក្រុមនិង IGNរបស់កីឡាករទាំងអស់មិនអាចមានពាក្យមិនសមរម្យនិងមានបន្ថែមឈ្មោះក្រុមហ៊ុនឧបត្ថម្ភឡើយ
- 1.9. IGN របស់កីឡាករត្រូវតែជាអក្សរអង់គ្លេសនិងអាចមានលេខ ប៉ុន្តែអាចមានច្រើនបំផុតត្រឹម 12 តួប៉ុណ្ណោះ ។
- 1.10. កីឡាករទាំងអស់ដែលចូលរួមប្រកួតត្រូវស្ថិតនៅក្នុង In Game Squad ជាមួយក្រុមដែលខ្លួនបានចុះឈ្មោះ
- 1.11. កីឡាករដែលធ្វើការបន្តិច និងផ្តល់សិទ្ធិឲ្យគេបន្តិច ត្រូវដកសិទ្ធិក្នុងការប្រកួត
និងសំណូមពរឲ្យសហព័ន្ធកីឡាអេឡិចត្រូនិកកម្ពុជា (EFC) ពិន័យតាមច្បាប់ និងផ្សព្វផ្សាយជាសាធារណៈ។
- 1.12. កីឡាករណាដែលត្រូវបានបន្តិចជាថ្មីក្រោយពីការផ្សេងទៀត មកចូលរួមប្រកួត ត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ និងដកសិទ្ធិពីការប្រកួត
រួចត្រូវបញ្ជូនទៅដោះស្រាយតាមវិធានការច្បាប់របស់សហព័ន្ធកីឡាអេឡិចត្រូនិក (EFC)។
- 1.13. កីឡាករ ឬក្រុមប្រកួតមិនអនុញ្ញាតឲ្យមានការភ្ជាប់ខាងក្រៅក្នុងការប្រកួតនោះឡើយ
ប្រសិនបើក្រុមការងាររកឃើញនឹងត្រូវដកសិទ្ធិប្រកួត និងមានការហាមឃាត់មិនឲ្យចូលរួមការប្រកួតលើកក្រោយ។

1.14. ក្រុមដែលចាញ់អាចនឹងមានសិទ្ធិបន្តការប្រកួត ប្រសិនបើភាគីដែលឈ្នះបានលើសនឹងច្បាប់ ឬត្រូវបានដកសិទ្ធិប្រកួត។

2. ច្បាប់សម្រាប់ការប្រកួត Online

- 2.1. ក្រុមទាំងអស់ត្រូវត្រៀមខ្លួនរួចជាស្រេចយ៉ាងហោចណាស់ ១០ នាទីមុនកាលវិភាគរបស់ខ្លួន
- 2.2. ការប្រកួត Online ទាំងអស់នឹងត្រូវ Host ដោយអ្នករៀបចំការប្រកួតទាំងអស់
- 2.3. Account ID របស់ Host នឹងទម្លាក់នៅក្នុង Discord Server របស់ការប្រកួត
- 2.4. ការប្រកួតតាមរយៈ Online ក្រុមដែលយឺតយ៉ាវមិនមានសមាជិកចូលទៅកាន់ Custom Room ចំនួន 10 នាទី គិតចាប់ពីពេលទម្លាក់ Host ID និង Room ត្រូវបានបង្កើតត្រូវចាត់ទុកថាបោះបង់ចោលការប្រកួត តែបើសិនជាមានសមាជិកចាប់ពី 3 នាក់នៅក្នុង Room នោះយើងនឹងបន្ថែមពេលរងចាំ 5 នាទីទៀត ។
- 2.5. កំឡុងពេលប្រកួតក្រុមទាំងសងខាងអាចស្នើសុំ Pause Game ដោយឆាត All នៅក្នុងហ្គេមថា P, Pause, Lag ជាដើម ដោយក្នុងមួយក្រុមបានចំនួន 2 ដង ហើយក្នុង 1 ដងមានរយៈពេល 3 នាទី បន្ទាប់ពីអស់ពេលពួកយើងនឹង Unpause បន្តការប្រកួតភ្លាមៗ ។
- 2.6. ក្រុមទាំងអស់ត្រូវទទួលខុសត្រូវចំពោះ Internet និងបញ្ហាផ្សេងៗដោយខ្លួនឯង

3. ច្បាប់សម្រាប់ការប្រកួត Offline

- 3.1. ក្រុមទាំងអស់ត្រូវបញ្ជូនបញ្ជីឈ្មោះកីឡាករជម្រើសដំបូង (Starting Line-up) របស់ខ្លួនមកកាន់ក្រុមការងាររៀបចំការប្រកួតយូរបំផុតមុនម៉ោង 00:00 AM នៃថ្ងៃប្រកួតរបស់ខ្លួន ។
- 3.2. ត្រូវប្រាកដថាបានដឹងអំពីកាលវិភាគប្រកួតនិងធានាចំពោះស្ថានភាពរបស់កីឡាករខ្លួនថាអាចចូលរួមការប្រកួតបាន។
- 3.3. ក្រុមទាំងអស់ដែលចូលរួមការប្រកួតវគ្គ Offline តម្រូវអោយពាក់អាវកសណ្ឋានរបស់ក្រុមរៀងៗខ្លួន ក្នុងករណីក្រុមណាដែលមិនមានឯកសណ្ឋានក្រុម ពួកយើងសំណូមពរអោយពាក់អាវដែលមានពណ៌ដូចគ្នា ។
- 3.4. ហាមដាច់ខាតមិនអោយមានការស្លៀកខោជើងខ្លី និង ពាក់ស្បែកជើងផ្ទាត់ឡើយ ។
- 3.5. ចំពោះគ្រូបង្វឹកអាចពាក់ជាប្រភេទអាវធំ ឬ ក៏ឯកសណ្ឋានរបស់ក្រុមក៏បាន ។
- 3.6. នៅលើឯកសណ្ឋានរបស់ក្រុមទាំងអស់មិនអាចមានក្រុមហ៊ុនឧបត្ថម្ភជាប្រភេទ ល្បែងស៊ីសង, គ្រឿងស្រវឹង, ថ្នាំជក់ និង ដៃគូប្រជែងរបស់ក្រុមហ៊ុនឧបត្ថម្ភរបស់ការប្រកួតឡើយ ។
- 3.7. ក្រុមទាំងអស់ត្រូវមកដល់ទីតាំងប្រកួត 2 ម៉ោងមុនកាលវិភាគប្រកួតរបស់ខ្លួន ។

- 3.8. ករណីមានការយឺតគ្មានការជម្រាបទុកជាមុន ឬ គ្មានហេតុផលច្បាស់លាស់
អ្នករៀបចំការប្រកួតនឹងពិន័យទៅលើក្រុមដែលយឺតនោះ និង ក្នុងករណីយឺតយ៉ាវហួសហេតុ
អ្នករៀបចំការប្រកួតក៏នឹងមានសិទ្ធក្នុងការអោយក្រុមដែលយឺតនោះចាញ់ផងដែរ ។
- 3.9. កីឡាករ ឬក្រុមប្រកួតមិនអនុញ្ញាតឲ្យមានសេចក្តីស្រឡាត់ស្រឡាយ គ្រឿងញៀន បារី... ក្នុងកំឡុងពេលប្រកួត
ឬក្នុងបរិវេណប្រកួតឡើយ ។
- 3.10. កីឡាករទាំងអស់ត្រូវប្រកាន់ខ្ជាប់នូវក្រមសីលធម៌ជាកីឡាករ គ្មានការប្រើប្រាស់ពាក្យសម្តីធ្ងន់
ពាក្យសំដីមិនសមរម្យដាក់គ្នាឬរើសអើងគ្នានិង គ្មានការប្រើប្រាស់អំពើហិង្សា ។
- 3.11. ប្រសិនបើមានជម្លោះណាមួយកើតឡើងក្នុងកំឡុងពេលប្រកួត បញ្ហានឹងដោះស្រាយដោយវិជ្ជាជីវៈ
ដោយមិនប្រើពាក្យអាក្រក់អាក្រក់ ឬអំពើហិង្សាណាមួយឡើយ។
- 3.12. បើសិនជាកីឡាករណាប្រើពាក្យសម្តីឬកាយវិការមិនសមរម្យចំពោះគូបដិបក្ខនិងក្រុមការងាររៀបចំការប្រកួតនោះនឹងទទួល
ពិន័យតាមកម្រិតដូចខាងក្រោម៖
- 3.12.1. លើកទី ១ នឹងទទួលពិន័យកម្រិតដំបូង
 - 3.12.2. លើកទី ២ នឹងទទួលពិន័យដោយហាមឃាត់មិនអោយប្រកួតចំនួន ២ ប្រកួត
 - 3.12.3. លើកទី ៣ នឹងទទួលពិន័យដោយដកចេញពីការប្រកួតតែម្តង
- អ្នករៀបចំការប្រកួតក៏មានសិទ្ធក្នុងការដាក់ពិន័យដោយមិនគិតពីលំដាប់លំដោយខាងលើបើសិនជាក្នុងករណីដែលការ
ប្រព្រឹត្តិរបស់កីឡាករមានលក្ខណៈហួសហេតុជ្រុល ។
- 3.13. កីឡាករទាំងអស់ត្រូវចូលរួមប្រកួតនៅទីតាំងដែលបានកំណត់របស់អ្នករៀបចំការប្រកួត ។
- 3.14. កីឡាករទាំងអស់មិនតម្រូវឲ្យតបត Chat ក្នុងកំឡុងពេលប្រកួតជាដាច់ខាត
- 3.15. សម្រាប់ការប្រកួត Offline កីឡាករទាំងអស់ត្រូវលេងនៅលើទូរសព្ទដែលអ្នករៀបចំការប្រកួតផ្តល់អោយគឺ ROG
Phone 6 ក្រៅពីនេះក្រុមការងាររៀបចំការប្រកួតក៏នឹងផ្តល់អោយនូវឧបករណ៍ផ្សេងទៀតសម្រាប់ប្រកួតដែលមានដូចជា៖
- 3.15.1. កាស
 - 3.15.2. កង្ហា
 - 3.15.3. ឆ្នាំង និង ខ្សែសាក
 - 3.15.4. ដុំ និង ខ្សែបំបែកផ្សេងៗ
 - 3.15.5. ឧបករណ៍សម្រាប់ទាក់ទងពេលប្រកួត
 - 3.15.6. កៅអី
 - 3.15.7. តុ
- 3.16. ប្រភេទបណ្តាញអ៊ីនធឺណិតដែលប្រើប្រាស់ក្នុងការប្រកួតគឺជាប្រភេទប្រើ LAN Cable ភ្ជាប់ទៅកាន់ទូរសព្ទផ្ទាល់។

- 3.17. ចំពោះសំបកការពារទូរសព្ទ (Case) ក៏ឡាករមានសិទ្ធក្នុងការប្រើក៏បានឬមិនប្រើក៏បាន ។
- 3.18. មិនអនុញ្ញាតប្រើឧបករណ៍ផ្ទាល់ខ្លួនសម្រាប់ប្រកួតណាមួយដោយមិនមានការព្រមព្រៀងអ្នករៀបចំការប្រកួតឡើយ។
- 3.19. មិនអនុញ្ញាតអោយទាញយកឬដំឡើងកម្មវិធីណាមួយនៅក្នុងទូរសព្ទដែលផ្តល់អោយដោយមិនមានការអនុញ្ញាតឡើយ ។
- 3.20. មុនការប្រកួតចាប់ផ្តើមពួកនឹងមានពេលសម្រាប់អោយកីឡាកររបស់ក្រុមដែលត្រៀមនឹងប្រកួតធ្វើការសាកល្បងនិងរៀបចំឧបករណ៍ទាំងអស់ដែលប្រើសម្រាប់ប្រកួត៖
 - 3.20.1. ភ្ជាប់ឧបករណ៍ទាំងអស់ជាមួយគ្នា
 - 3.20.2. ពិនិត្យមើលគុណភាពរបស់ឧបករណ៍ទាំងអស់ថាពិតជាអាចប្រើប្រាស់សម្រាប់ប្រកួតបាន
 - 3.20.3. ពិនិត្យមើលប្រព័ន្ធសម្លេងសម្រាប់ទាក់ទងគ្នាពេលប្រកួត
 - 3.20.4. Log In ចូលទៅកាន់ Account របស់ខ្លួន
 - 3.20.5. រៀបចំ Setting និង Emblem របស់ខ្លួន
 - 3.20.6. សាកល្បងលេងនៅក្នុង Practice Mode ដើម្បីធានាថាទូរសព្ទអាចប្រើសម្រាប់ប្រកួតបានយ៉ាងរលូន
- 3.21. បន្ទាប់សាកល្បងរួចរាល់អស់បើសិនមិនមានបញ្ហាណាមួយទេតម្រូវអោយមានតំណាងក្រុមម្នាក់ចុះហត្ថលេខានៅលើកិច្ចព្រមព្រៀងមុនការប្រកួត។
- 3.22. ពេលប្រកួតមិនអនុញ្ញាតអោយកីឡាករឬគ្រូបង្វឹកយកឧបករណ៍អេឡិចត្រូនិចផ្ទាល់ខ្លួនគ្រប់ប្រភេទមកលើឆាកប្រកួតឡើយ (ឧ. ទូរសព្ទ, Tablet, កុំព្យូទ័រ, Smart Watch, កាសមានខ្សែ និង ឥតខ្សែ.....) ។
- 3.23. ក្រៅពីកីឡាករ មានតែគ្រូបង្វឹកនិងជំនួយការគ្រូបង្វឹកប៉ុណ្ណោះដែលអនុញ្ញាតអោយធ្វើការឡើងមកកំឡុងពេល Draft Pick ។
- 3.24. មិនអនុញ្ញាតអោយគ្រូបង្វឹកឬជំនួយការគ្រូបង្វឹក Draft Pick តាមរយៈ Online ជាដាច់ខាត ។
- 3.25. គ្រូបង្វឹកនិងជំនួយការគ្រូបង្វឹកអាចយកបានតែសៀវភៅ ឬ ក្រដាសកត់ចំណាំប៉ុណ្ណោះពេលឡើងទៅធ្វើការ Draft Pick មិនអាចយក ទូរសព្ទ, Tablet និង កុំព្យូទ័រ ទៅជាមួយបានឡើយ ។
- 3.26. គ្រូបង្វឹកនិងជំនួយការគ្រូបង្វឹកតម្រូវអោយចាកចេញពីឆាកប្រកួតភ្លាមបន្ទាប់ការរាប់ថយក្រោយនៅក្នុងហ្គេមបានបញ្ចប់ ។
- 3.27. បន្ទាប់ពីបញ្ចប់ការ Draft Pick មិនអនុញ្ញាតអោយមានក្រដាសកត់ចំណាំណាមួយបន្សល់ទុកនៅលើតុប្រកួតឡើយ ។
- 3.28. ចាប់ពីពេល Draft Pick ទៅមិនអនុញ្ញាតអោយកីឡាករចាកចេញពីឆាកប្រកួតឡើយ ។
- 3.29. ក្នុងកំឡុងពេលប្រកួតកីឡាករទាំងអស់មិនអាចបញ្ជាទៅលើទូរសព្ទនិងឧបករណ៍របស់មិត្តរូបក្រុមរបស់ក្រុមឡើយ ។
- 3.30. កីឡាករមិនអាចពាក់វ៉ែនតាខ្មៅ និង មួក កំឡុងពេលប្រកួត ។
- 3.31. ម្ហូបអាហារនិងភេសជ្ជៈក្រៅពីអ្នករៀបចំផ្តល់ជូន ត្រូវបានហាមឃាត់នៅលើឆាកប្រកួត ។
- 3.32. បន្ទាប់បញ្ចប់ប្រកួតនីមួយៗនឹងតម្រូវអោយតំណាងក្រុមទាំង 2 ចុះហត្ថលេខាទទួលស្គាល់លទ្ធផល ។

4. ច្បាប់ក្នុងការដោះដូរកីឡាករ

3.1. នៅចន្លោះហ្គេមនីមួយៗបើសិនជាក្រុមណាមួយមានបំណងផ្លាស់ប្តូរកីឡាករ ត្រូវស្នើសុំទៅកាន់អាជ្ញាកណ្តាល យ៉ាងយូរ 5 នាទីបន្ទាប់ពីបញ្ចប់ហ្គេមភ្លាម ។

3.2. កីឡាករបម្រុងត្រូវតែជាកីឡាករដែលបានចុះឈ្មោះពីដំបូង ។

5. ច្បាប់អំពីពេលវេលាសម្រាក

+ សម្រាប់ការប្រកួតលក្ខណៈ: Best of 3

4.1. បន្ទាប់ពីបញ្ចប់ហ្គេមទី 1 ក្រុមទាំង 2 មានពេលសម្រាក 8 នាទី គិតចាប់ពីចប់ហ្គេមភ្លាម ។

4.2. បន្ទាប់ពីបញ្ចប់ហ្គេមទី 2 ករណីលទ្ធផល 1 ទល់នឹង 1 នោះ ក្រុមទាំង 2 មានពេលសម្រាក 10 នាទី គិតចាប់ពីចប់ហ្គេមភ្លាម ។

4.3. នៅពេលដែលជិតអស់ពេលវេលាសម្រាកអាជ្ញាកណ្តាលនឹងផ្តល់ដំណឹងទៅកាន់ក្រុមទាំង 2 ។

+ សម្រាប់ការប្រកួតលក្ខណៈ: Best of 5

4.4. បន្ទាប់ពីបញ្ចប់ហ្គេមទី 1 និងទី 3 ក្រុមទាំង 2 មានពេលសម្រាក 8 នាទី គិតចាប់ពីចប់ហ្គេមភ្លាម ។

4.5. បន្ទាប់ពីបញ្ចប់ហ្គេមទី 2 និងទី 4 ក្រុមទាំង 2 មានពេលសម្រាក 10 នាទី គិតចាប់ពីចប់ហ្គេមភ្លាម ។

4.6. នៅពេលដែលជិតអស់ពេលវេលាសម្រាកអាជ្ញាកណ្តាលនឹងផ្តល់ដំណឹងទៅកាន់ក្រុមទាំង 2 ។

4.7. ករណីអស់ពេលវេលាសម្រាកក្រុមណាមួយដែលមិនទាន់ត្រឡប់មកឆាកប្រកួតនោះនឹងទទួលបានព្រមានពីអាជ្ញាកណ្តាល ។

6. ច្បាប់អំពីការជ្រើសរើសខាង (Side Selection)

6.1. ទាំងការប្រកួតលក្ខណៈ: Best of 3 និង Best of 5 សម្រាប់ហ្គេមទី 1 ការជ្រើសរើស Side

នឹងធ្វើឡើងដោយការបោះកាក់របស់អាជ្ញាកណ្តាល ។ ក្រុមដែលឈ្នះការបោះកាក់នឹងមានសិទ្ធក្នុងការជ្រើសរើស Side សម្រាប់ហ្គេមទី 1 ។ ចំណែកឯចាប់ពីហ្គេមទី 2 ទៅក្រុមណាដែលចាញ់ហ្គេមនឹងជាអ្នករើស Side វិញម្តង ។

ខ. ក្រុម A ឈ្នះការបោះកាក់និងជ្រើសរើស Blue Side (First Pick) នៅហ្គេមទី 1 តែនៅហ្គេមទី 1 នោះក្រុម A បានចាញ់ ដូចនេះក្រុម A នៅតែមានសិទ្ធក្នុងការជ្រើសរើសសម្រាប់ហ្គេមទី 2 បន្តទៀត។ ក៏ប៉ុន្តែបើក្រុម B ចាញ់ ហ្គេមទី 1 នោះ ក្រុមនឹងមានសិទ្ធជ្រើសរើស Side សម្រាប់ហ្គេមទី 2 វិញម្តង ។

6.2. ក្រុមដែលចាញ់មានពេល 5 នាទីយ៉ាងយូរ បន្ទាប់ពីបញ្ចប់ហ្គេមភ្លាមក្នុងការសម្រេចចិត្តជ្រើសរើស Side ។

6.3. សម្រាប់ខាងសម្រាប់អង្គុយនៅលើឆាកវិញគឺផ្អែកទៅលើកាលវិភាគប្រកួត ។

ខ. បើនៅក្នុងកាលវិភាគដាក់ថា ក្រុម A VS ក្រុម B នោះក្រុម A នឹងអង្គុយនៅខាង Home ចំណែកឯ ក្រុម B នឹងអង្គុយនៅខាង Away ។

7. ច្បាប់អំពីបញ្ចប់ចេកទេស

7.1. ការប្រកួតទាំងអស់ចាប់ពីវគ្គ Group Stage នឹងលេងនៅក្នុង Tournament Mode (10 Bans) ។

ដូចនេះកីឡាករទាំងអស់អាចលេងគ្រប់ Hero និង Skin លើកលែងតែ Hero និង Skin ដែលបានហាមឃាត់ដោយសារភាពមិនប្រក្រតីណាមួយ ។

7.2. ចំពោះ Map សម្រាប់លេងនឹងជ្រើសរើសដោយក្រុមការងាររៀបចំការប្រកួត ។

+ ការផ្អាកហ្គេម (Pause)

7.3. កីឡាករអាចស្នើសុំ Pause ទៅកាន់អាជ្ញាកណ្តាលដោយលើកដៃជាសញ្ញាជៀសវាងការ Chat នៅក្នុងហ្គេម ។

7.4. ការ Pause នឹងធ្វើឡើងភ្លាមៗបន្ទាប់ពីមានការស្នើសុំ ទោះបីស្ថានភាពហ្គេមបែបណាក៏ដោយ

7.5. កីឡាករទាំងអស់អាចស្នើសុំផ្អាកហ្គេម (Pause) បើសិនជាមានបញ្ហាដូចជា:

7.5.1. ដាច់បញ្ហាទាំងស្រុង

7.5.2. បាត់បង់ការគ្រប់គ្រង Hero ទាំងស្រុង

7.5.3. ដោយសារការ Lag ធ្វើអោយមានការ Delay នៅក្នុងហ្គេម

7.5.4. ទូរសព្ទមានការធ្លាក់ FPS

7.5.5. ដោយសារ bug នៅក្នុងហ្គេម ឬក៏មាន glitch ជាដើម

7.5.6. បញ្ហាឧបករណ៍ទំនាក់ទំនងត្រូវបានកាត់ផ្តាច់

7.5.7. សម្លេងនៅក្នុងហ្គេមត្រូវបានកាត់ផ្តាច់ពីកាសរបស់កីឡាករ

7.5.8. មានឧបត្តិហេតុចៃដន្យដូចជា បាក់កៅអី ឬ តុជាដើម ។

7.6. ខណៈពេលកំពុង Pause មិនអនុញ្ញាតអោយកីឡាករទាំង 2 ក្រុមនិយាយឬពិភាក្សាគ្នាឡើយ

បើសិនជាអាជ្ញាកណ្តាលចាប់បាននោះនឹងទទួលការព្រមាន ។

7.7. ការ Pause មានកំណត់ចំនួន និង រយៈពេលឡើយគឺទាល់តែបញ្ហាត្រូវបានដោះស្រាយ ។

7.8. បើសិនជាកីឡាករស្នើសុំ Pause ដោយមិនហេតុសមហេតុផលឬបង្កអោយមានបញ្ហាដើម្បីមានការ Pause នោះ

បើសិនជាអាជ្ញាកណ្តាលកត់សម្គាល់បាននឹងមានការព្រមានធ្ងន់ធ្ងរ ។

7.9. ដូចបានបញ្ជាក់នៅច្បាប់ខាងលើត្រង់ចំណុច ២.២.

ក្រុមទាំងអស់ត្រូវអស់ត្រូវតែធានាចំពោះស្ថានភាពនិងសុខភាពរបស់កីឡាករខ្លួនអោយបានច្បាស់លាស់

ដូចនេះបើសិនជាកីឡាករមានបញ្ហាសុខភាពណាមួយកើតឡើងកំឡុងពេលប្រកួតនឹងមានការ Pause យូរបំផុតចំនួន 5

នាទី ដើម្បីតាមដានអាការៈរបស់កីឡាករនោះ បើសិនជានៅតែមិនអាចលេងបានទេ

ក្រុមរបស់កីឡាករម្នាក់នោះនឹងត្រូវចុះចាញ់នៅហ្គេមដែលកំពុងប្រកួត និង

ផ្លាស់ប្តូរកីឡាករបម្រុងចូលលេងនៅហ្គេមបន្ទាប់។

តែបើសិនជាមិនមានកីឡាករបម្រុងសម្រាប់ផ្លាស់ប្តូរទៀតនោះនឹងតម្រូវអោយក្រុមចាញ់ការប្រកួតតែម្តង។

ទោះជាយ៉ាងណាអាស្រ័យទៅលើស្ថានភាពជាក់ស្តែងក្រុមការងាររៀបចំការប្រកួតមានសិទ្ធក្នុងការ Rematch និង ពន្យារពេលការប្រកួតមួយនោះក្នុងករណីលើកលែងណាមួយ ។

+ ការអោយលេងឡើងវិញ (Rematch)

7.10. ការ Rematch នឹងធ្វើឡើងនៅពេលដែលជួបបញ្ហាដូចជា៖

7.10.1. ត្រូវបានកត់សម្គាល់ថាមាន bug ចំពោះ Emblem ឬ Spell បន្ទាប់ពីបញ្ចប់ការ Draft Pick និងពេលចូលទៅកាន់ហ្គេមភ្លាម ។

7.10.2. មិនអាចធ្វើការ Pick Hero ។ ក្នុងករណីនេះក៏ឡាករត្រូវប្រាប់ទៅកាន់អាជ្ញាកណ្តាលភ្លាមៗ ដើម្បីអាចដឹងថាមានបញ្ហានៅ Slot ណាហើយអាចកត់ចំណាំ ការ Pick និង Ban មុនពេលមានបញ្ហា ។

7.10.3. ក៏ឡាករធ្វើការ Pick Hero ឬ Skin ដែលបានហាមឃាត់តែក្រុមដែល Pick នោះនឹងទទួលបានការព្រមាន ។

7.10.4. មាន bug ធ្ងន់ធ្ងរណាមួយកើតឡើងនៅក្នុងហ្គេម ។

7.10.5. មានសម្លេងរំខានខ្លាំងពេក, បញ្ហាអាកាសធាតុដែលប៉ះពាល់ដល់ការប្រកួត និង បញ្ហាដែលប៉ះពាល់ដល់សុវត្ថិភាពណាមួយ ។

7.10.6. បញ្ហាដាច់បណ្តាញឬអគ្គិសនីធ្ងន់ធ្ងរ

7.11. បើសិនជាបញ្ហាណាមួយត្រូវបានរកឃើញពេលហ្គេមមិនទាន់ដល់នាទី 00:02:00 នោះការ Rematch

នឹងធ្វើឡើងភ្លាមៗ។ តែបើសិនជាលើសនាទី 00:02:00 នោះនឹងត្រូវស្ថិតនៅលើការសម្រេចចិត្តរបស់អ្នករៀបចំការប្រកួត ។ មួយវិញទៀតបើសិនបញ្ហាទាំងអស់ខាងលើកើតឡើងពេលការ Draft Pick ដែលត្រឹមត្រូវបានបញ្ចប់នោះបន្ទាប់ពី Rematch នឹងធ្វើឡើងដោយ Ban និង Pick Hero ដដែល ។

បើសិនមានករណីក្រៅពីករណីខាងលើដែលចាប់បាច់អោយមានការ Rematch អ្នករៀបចំការប្រកួតរក្សាសិទ្ធក្នុងការសម្រេចចិត្តដូចគ្នា ។

7.12. ពេលដែលហ្គេមចូលដល់នាទី 00:15:00 នឹងមិនមានការ Rematch

កើតឡើងឡើយដោយអ្នករៀបចំការប្រកួតនឹងវិនិច្ឆ័យទៅលើទិន្នន័យហ្គេម, លក្ខខណ្ឌមួយចំនួន និង ស្ថានភាពរបស់ហ្គេមជាក់ស្តែង ។

7.13. ក្នុងករណីការប្រកួតមានបញ្ហាដែលសុំបញ្ជាក់ឬត្រូវប្រើពេលយូរដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហាណាមួយ

អ្នករៀបចំការប្រកួតនឹងមានសិទ្ធស្នើពន្យារពេលការប្រកួតដើម្បីដោះស្រាយ ។

*** ក្រុមដែលចូលរួមប្រកួតលក្ខណៈ Offline ទាំងអស់ត្រូវសហការនិងចូលរួមក្នុងសកម្មភាពចាំបាច់ផ្សេងៗដែលអ្នករៀបចំការប្រកួតតម្រូវដូចជាការហាត់សម (Rehersal) និង ផ្សេងៗទៀត ។**

* ការដែលធ្វើខុសនូវបទបញ្ជាណាមួយខាងលើក្រុមទាំងអស់នឹងទទួលការព្រមានពីសំណាក់អ្នករៀបចំការប្រកួតនិងអាជ្ញាកណ្តាល បើក្រុមមួយណាទទួលការព្រមាន 3 ដងនោះនឹងសម្រេចផ្តល់ 1 ពិន្ទុទៅកាន់គូប្រជែងដែលកំពុងលេងឬត្រៀមនឹងលេង។

* ក្រុមការងាររៀបចំការប្រកួតមានសិទ្ធិផ្លាស់ប្តូរបទបញ្ជាដោយមិនមានការជូនដំណឹង ឬប្រកាសជាមុន ក្រុមការងាររៀបចំការប្រកួតក៏មានសិទ្ធិធ្វើការសម្រេចចិត្តលើករណីដែលមិនមាននៅក្នុងសៀវភៅលក្ខខណ្ឌនូវការនេះផងដែរដោយនឹងឈរលើភាពយុត្តិធម៌នៃការប្រកួតប្រជែង ដោយគោរពតាមគោលការណ៍តម្លាភាព។

រក្សាសិទ្ធិដោយ 2024 © T.Y MEDIA ACADEMY CUP 2024

ថ្ងៃ.....ខែ.....ឆ្នាំថោះ មិគសិរ ព.ស.២៥៦៧

រាជធានីភ្នំពេញ, ថ្ងៃទី.....ខែ.....ឆ្នាំ២០២៤