

**VALORANT
PREDATOR LEAGUE
2026**

Bộ luật

Mục lục

1. Bối cảnh và mục đích	2
2. Cấu trúc sự kiện:	3
2.1. Định nghĩa các thuật ngữ	3
2.1.1. “Vòng đấu”	3
2.1.2. “Bản đồ”	3
2.1.3. “Trận đấu”	
2.2 Vòng loại mở rộng	
2.3 Lịch trình giải đấu	
2.3.1 Vòng Group-Stage	
2.3.2 Vòng play-off	
2.3 Vòng chung kết tổng	
2.4 Về giải thưởng	3
3. Tuyển thủ và tính đủ điều kiện của tuyển thủ	5
3.2. Những yêu cầu đối với đội hình	5
Đội hình cần có tối thiểu là 5 thành viên và tối đa là 6 thành viên, trong đó bao gồm 5 thành viên chính thức và 1 thành viên dự bị	5
4. Thiết bị của tuyển thủ	8
4.1. Các chương trình máy tính và cách sử dụng	8
4.1.1. Trò chuyện thoại.	8
5. Quá trình diễn ra trận đấu	9
5.1. Thay đổi lịch trình	9
5.2. Vai trò của trọng tài	9
5.2.1. Trọng tài chính.	9
5.2.2. Trách nhiệm của trọng tài.	9
5.2.3. Phán quyết cuối cùng.	9
5.3. Phiên bản thi đấu	10
5.3.1. Các Đặc vụ mới	10
5.3.2. Các bản đồ mới	10
5.3.3. Các giới hạn bổ sung	11
5.4. Chuẩn bị trước trận đấu	11
5.4.1. Tài khoản của tuyển thủ.	11
5.4.2. Timelines Bắt đầu Trận đấu.	11
5.4.3. Trạng thái sẵn sàng của Tuyển thủ.	11
5.4.4. Tạo hàng chờ Trận đấu.	11
5.4.5. Các trận đấu trực tuyến.	11
5.4.6. Các nghĩa vụ trước trận đấu.	12
5.4.7. Các nghĩa vụ truyền thông.	12
5.5. Thiết lập trận đấu và các Hạn chế trò chơi	12
5.5.2. Lựa chọn Máy chủ.	12
5.5.3. Quá trình bắt đầu lựa chọn Bản đồ.	12
5.5.4. Bản đồ thi đấu.	13

5.5.5. Quá trình lựa chọn bản đồ cho các trận đấu BO3.	13
5.5.6. Quá trình lựa chọn bản đồ cho các trận đấu BO5.	13
5.5.7. Quá trình bắt đầu lựa chọn Đặc vụ.	13
5.5.8. Trận đấu bắt đầu sau khi lựa chọn Đặc vụ và Bản đồ.	14
5.5.9. Bắt đầu trận đấu có kiểm soát.	14
5.5.10. Tải Client chậm.	14
5.5.11. Hạn chế về các yếu tố trong trò chơi.	14
5.5.12. Thay người trong lúc diễn ra Giải đấu.	14
6. Tạm dừng và Sự cố	15
6.1. Tạm dừng (Tactical Pause/Time out)	15
6.2. Tạm dừng kỹ thuật	15
6.3. Sự cố	15
7. Quá trình sau trận đấu	16
7.1. Quá trình sau trận đấu	16
7.1.2. Ghi chú kỹ thuật.	16
7.1.3. Thời gian nghỉ.	16
7.1.4. Giữa các bản đồ.	16
7.1.5. Giữa các Trận đấu.	16
7.1.6. Các nghỉ vụ sau trận đấu.	17
7.1.7. Các nghỉ vụ về truyền thông.	17
7.1.8. Kết quả của việc xử thua.	17

1. Bối cảnh và mục đích

Tài liệu này đóng vai trò là “Quy tắc cho sự kiện cụ thể” thiết lập các quy tắc cho **VALORANT PREDATOR LEAGUE 2026**.

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 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 Bộ luật VALORANT PREDATOR LEAGUE 2026 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:

2.1. Định nghĩa các thuật ngữ

2.1.1. “Vòng đấu”

Một Vòng là một trường hợp cạnh tranh trong bản đồ VALORANT được chơi cho đến khi xác định được người chiến thắng bằng một trong các phương pháp sau, tùy theo điều kiện nào xảy ra trước:

- 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. “Bản đồ”

Bản đồ nghĩa là một tập hợp 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 Vòng cho đến khi Đội thắng với cách biệt ít nhất hai Vòng.

2.1.3. “Trận đấu”

Một Trận đấu có nghĩa là một tập hợp các Bản đồ được chơi cho đến khi một Đội giành được phần lớn tổng số bản đồ (ví dụ: chiến thắng hai bản đồ trong số ba bản đồ trong một loạt best-of-three bản đồ).

2.2 Lịch trình giải đấu

2.2.1 Vòng sơ loại khu vực

Vòng sơ loại khu vực sẽ được thi đấu trong 02 ngày, bao gồm 32 đội thi đấu theo thể thức **BO3 Loại trực tiếp, Online**.

- **Vòng sơ loại khu vực được diễn ra vào hai ngày 25/10 - 26/10**

Chung kết Vòng sơ loại khu vực thi đấu Onlan.

Kết thúc Vòng sơ loại khu vực sẽ chọn ra Top 02 lọt vào vòng Group-Stage.

Lưu ý: Các đội tuyển vòng sơ loại khu vực nếu bị loại vẫn có thể tiếp tục tham gia vòng loại mở rộng.

Vòng loại mở rộng sẽ được thi đấu trong 02 ngày 01/11, mỗi ngày bao gồm 64 đội thi đấu theo thể thức **BO3 Loại trực tiếp, Online**.

- **Vòng loại mở rộng được diễn ra vào ngày 01/11 - 02/11.**

Kết thúc Vòng loại mở rộng sẽ chọn ra Top 12 lọt vào vòng Group-Stage.

2.2.2 Vòng Group-Stage

Vòng Group-Stage bao gồm 16 đội bao gồm top 2 vòng sơ loại khu vực, top 12 vòng loại mở rộng và 2 đội tuyển khách mời sẽ được chia ngẫu nhiên thành bốn bảng, mỗi bảng có 04 đội thi đấu theo **thể thức GSL, BO1, Online**, cụ thể như sau:



- Vòng Group-Stage Bảng A sẽ diễn ra vào 17h00 ngày 06/11/2025
- Vòng Group-Stage Bảng B sẽ diễn ra vào 17h00 ngày 07/11/2025
- Vòng Group-Stage Bảng C sẽ diễn ra vào 17h00 ngày 08/11/2025
- Vòng Group-Stage Bảng D sẽ diễn ra vào 17h00 ngày 09/11/2025

Chú ý: Các team yêu cầu bắt buộc phải có facecam tuyển thủ.

Kết thúc Group-Stage sẽ chọn ra Top 02 của mỗi bảng đấu lọt vào vòng Play-off.

2.2.3 Vòng play-off

Vòng play-off bao gồm 08 đội, thi đấu theo **thể thức BO3 Double Elimination**,

- Vòng play-off ngày 01 được diễn ra vào 17h00 ngày 13/11/2025.
- Vòng play-off ngày 02 được diễn ra vào 17h00 ngày 14/11/2025.
- Vòng play-off ngày 03 được diễn ra vào 17h00 ngày 15/11/2025.
- Vòng play-off ngày 04 được diễn ra vào 17h00 ngày 16/11/2025.

Chú ý: Các team yêu cầu bắt buộc phải có facecam tuyển thủ.

2.2.4 Ngày chung kết tổng

Chung kết tổng sẽ thi thức theo thể thức BO5, ONLAN.

Ngày chung kết tổng diễn ra vào ngày 22/11/2025.

Lưu ý: BTC sẽ chi trả toàn bộ chi phí ăn ở và di chuyển của tuyển thủ thi đấu tại ngày Chung kết Tổng.

2.3 Về giải thưởng

Top	Giải thưởng
1	60,000,000 đ + Vé tham dự Predator League APAC
2	25,000,000 đ
3	15,000,000 đ
4	10,000,000 đ
5	6,500,000 đ
6	6,500,000 đ
7	3,000,000 đ
8	3,000,000 đ
MVP chung kết tổng	4,000,000 đ
Vượt qua vòng loại	3,000,000 đ / đội

3. Tuyển thủ và tính đủ điều kiện của tuyển thủ

3.1. Yêu cầu về danh tính:

Tất cả người chơi phải có một tài khoản thi đấu được đăng ký bởi danh tính thật và có đầy đủ giấy tờ cần thiết để chứng minh tài khoản này là của mình.

3.2. Những yêu cầu đối với đội hình

Đội hình cần có tối thiểu là 5 thành viên và tối đa là 6 thành viên, trong đó bao gồm 5 thành viên chính thức và 1 thành viên dự bị.

Lưu ý: Đội tuyển cung cấp thông tin không chính xác cho BTC, lừa dối BTC sẽ bị xử phạt theo quyết định của BTC.

3.3. Trang phục

Trang phục Tuyển thủ phải theo những quy định dưới đây:

1 Trang phục tuyển thủ có thể bao gồm logo tài trợ. Tuy nhiên, BTC có quyền từ chối việc đưa vào bất kỳ logo tài trợ nào.

2 Trang phục tuyển thủ không thể bao gồm quảng cáo cho bất kỳ công ty nào không tồn tại.

3 Trang phục tuyển thủ không thể bao gồm bất kỳ đề cập nào đến bất kỳ được phẩm hay thuốc nào được kê đơn y tế, sản phẩm thuốc lá (bao gồm thuốc lá điếu và thuốc lá điện tử), sản phẩm có cồn, sản phẩm cần sa, hoặc các chất cấm khác.

4 Trang phục tuyển thủ không được bao gồm bất kỳ nội dung nào liên quan đến khiêu dâm, nói xấu, tục tĩu, thô tục, phân cấm, xúc phạm, gây rối, nhay cảm về mặt chính trị hoặc không được xã hội chấp nhận theo phán quyết hợp lý.

5 Trang phục tuyển thủ không được bao gồm nội dung cổ vũ phân biệt đối xử, thù địch, bạo lực, sử dụng chất kích thích bất hợp pháp, hoạt động bất hợp pháp, gian lận qua thư, kế hoạch kim tự tháp hoặc lôi kéo cơ hội đầu tư không được luật pháp hiện hành cho phép.

6 Trang phục tuyển thủ không được bao gồm sản phẩm đã đăng ký nhãn hiệu hoặc có bản quyền hoặc một số tài sản trí tuệ khác mà không có sự đồng ý bằng văn bản của chủ sở hữu. Bất kỳ nội dung nào có thể có nguy cơ bị khiếu nại vi phạm, chiếm đoạt hoặc các hình thức cạnh tranh không lành mạnh khác đều bị cấm (trong trường hợp nếu khiếu nại phát sinh, người chơi và đội tương ứng sẽ bồi thường cho Giải đấu).

7 Trang phục tuyển thủ không được bao gồm bất kỳ thông điệp chính trị và/hoặc tôn giáo nào, bao gồm nhưng không giới hạn ở việc quảng bá các ứng cử viên hoặc thông điệp chính trị, sản phẩm hoặc dịch vụ tôn giáo và/hoặc bất kỳ trang web, phương tiện truyền thông xã hội, báo chí, thương hiệu nào,... có thể được xem xét bản chất chính trị hoặc tôn giáo.

8 Tuyển thủ bị cấm đội bất kỳ mũ nào hoặc các dạng đội đầu khác che bất kỳ phần nào của tai và/hoặc khuôn mặt, bao gồm mũ len, mũ quá khổ,... Có thể áp dụng ngoại lệ cho quy tắc này với lý do tôn giáo bằng cách xin chấp thuận trước của BTC.

9 Trang phục tuyển thủ không được bao gồm bất kỳ nội dung nào liên quan đến các trang web và doanh nghiệp liên quan đến việc bán, chia sẻ hoặc giao dịch tài khoản mang lại cho người chơi một lợi thế không công bằng so với người chơi khác, bao gồm nhưng không giới hạn ở việc hack, gian lận và bán chót.

10 Trang phục tuyển thủ không được bao gồm bất kỳ nội dung nào làm mất uy tín hoặc giảm giá trị Giải đấu, BTC, bất kỳ Người tham gia nào hoặc bất kỳ bên liên quan nào khác có liên quan đến Giải đấu, bao gồm nhưng không giới hạn đối với các nhà tài trợ/đối tác toàn cầu hoặc khu vực, hoặc các tổ chức thể thao điện tử khác.

11 BTC sẽ cung cấp áo thi đấu cho tuyển thủ tại ngày chung kết tổng.

12 BTC có quyền không sử dụng hình ảnh của tuyển thủ nếu không đạt yêu cầu của nhãn hàng Acer/Predator

Chú ý: BTC có quyền yêu cầu các đội tuyển sử dụng đồng phục của giải đấu hoặc cấm các đội tuyển không được phép sử dụng các đồng phục không phù hợp với giải đấu.

4. Thiết bị của tuyển thủ

4.1. Các chương trình máy tính và cách sử dụng

4.1.1. Trò chuyện thoại.

Trò chuyện thoại sẽ chỉ được cung cấp thông qua hệ thống gốc được sử dụng trong tai nghe do Nhà điều hành Giải đấu cung cấp. Không được phép sử dụng phần mềm trò chuyện thoại của bên thứ ba (ví dụ: Discord) tại Sự kiện LAN hoặc Sự kiện Trực tuyến mà không có sự chấp thuận trước rõ ràng của Ban Tổ chức Giải đấu. Các Ban Tổ chức của Giải đấu có thể giám sát âm thanh của Đội theo quyết định của Người điều hành Giải đấu.

5. Quá trình diễn ra trận đấu

5.1. Thay đổi lịch trình

Các Ban Tổ chức Giải đấu có thể, theo quyết định riêng của họ, sắp xếp lại lịch trình của các Trận đấu trong một ngày nhất định và / hoặc thay đổi ngày của Trận đấu thành một ngày khác hoặc sửa đổi lịch trình của các Trận đấu. Trong trường hợp Ban Tổ chức Giải đấu sửa đổi lịch thi đấu, họ 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**” là Ban tổ chức Giải đấu 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, nhưng không giới hạn ở:

- Kiểm tra đội hình của Đội trước trận đấu.
- Kiểm tra và giám sát các thiết bị ngoại vi của trình phát và Khu vực thi đấu, nếu có.
- Thông báo thời điểm bắt đầu trận đấu.
- Yêu cầu tạm dừng / tiếp tục trong khi chơi.
- 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 Chính sách toàn cầu, bao gồm cả việc tạm dừng và ngừng chơi.
- Xác nhận kết thúc của Trận đấu và kết quả của nó.

5.2.2. Trách nhiệm của trọng tài.

“**Trọng tài**” là Ban tổ chức Giải đấu làm việc thay mặt cho Người điều hành Giải đấu 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 giao thức bảo mật 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 sự kiện này và Chính sách toàn cầu, 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 19 tháng 10, vì vậy, đặc vụ A sẽ đủ điều kiện để được sử dụng trong tất cả các Trận đấu vào ngày 3 tháng 11.

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. 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.

5.4.2. Timelines 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 Ban tổ chức Giải đấu.

5.4.3. 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.

5.4.4. Tạo hàng chờ Trận đấu.

Khác với các trận đấu Vòng loại trực tuyến, tất cả các trận đấu nằm trong sự kiện VALORANT Challengers Hong Kong / Đài Loan - Giai đoạn 01 sẽ được chơi trong các hàng chờ Trận đấu do Nhà điều hành Giải đấu tổ chức. Các Ban tổ chức Giải đấu sẽ quyết định cách tạo hàng chờ Trận đấu chính thức. Đối với Sự kiện Trực tuyến, Ban Tổ chức Giải đấu sẽ thông báo cho Đội trưởng về các tài khoản chính thức sẽ được sử dụng để tổ chức Trận đấu. Đối với Sự kiện

LAN, người chơi sẽ được Trọng tài hướng dẫn tham gia hàng chờ Trận đấu ngay sau khi quá trình kiểm tra hoàn tất.

5.4.5. Các trận đấu trực tuyến.

Đối với các Trận đấu Trực tuyến là một phần của sự kiện Người chơi sẽ phải hoàn tất quá trình thiết lập, như được nêu trong Mục 6.5.2 và xác nhận sự sẵn sàng vào thời điểm do Ban Tổ chức Giải đấu chỉ định trước mỗi trận đấu. Người chơi có trách nhiệm đảm bảo hiệu năng của thiết lập mà họ đã chọn, bao gồm phần cứng máy tính và thiết bị ngoại vi, kết nối internet, bảo vệ DDOS và nguồn. Các vấn đề với thiết lập này không phải là lý do có thể chấp nhận được cho việc đi trễ hoặc tạm dừng vượt quá mức cho phép của Đội.

5.4.6. 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.

5.4.7. Các nghĩa vụ truyền thông.

Các đội sẽ được yêu cầu cung cấp cho các phương tiện truyền thông ít nhất 15 phút ít nhất một tuyến thủ dự định Bắt đầu bất kỳ Trận đấu nào trong ngày hôm đó. Nếu một người chơi đã bắt đầu ít nhất 2 Trận đấu trong suốt VALORANT PREDATOR LEAGUE 2026., người chơi sẽ được yêu cầu công khai trước giới truyền thông ít nhất một lần trong suốt Sự kiện. Một Đội không được cung cấp cùng một tuyến thủ cho phương tiện truyền thông trong 4 ngày Trận đấu liên tiếp.

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

5.5.1. Cài đặt hàng chờ.

Hàng chờ trận đấu chính thức sẽ được đặt ở chế độ “Giải đấu” với “Thêm giờ: Thắng chênh lệch 2” được bật.

5.5.2. Lựa chọn Máy chủ.

Trước mỗi trận đấu, Ban tổ chức 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 Ban tổ chức 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 Ban Tổ chức Giải đấu sẽ hướng dẫn chủ phòng bắt đầu quá trình

chọn bản đồ được nêu trong Mục 6.6 này. 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. Nhà điều hành Giải đấu 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. Bản đồ thi đấu.

Bản đồ bao gồm Sunset, Breeze, Ascent, Haven, Bind, Split và Lotus

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

Đội có hạt giống tốt hơn sẽ quyết định xem họ là Đội A hay Đội B. Nếu giải đấu được đề cập không có hạt giống được xác định trước, “đội có hạt giống tốt hơn” cho các mục đích của Phần này sẽ được xác định ngẫu nhiên. 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 thứ nhất
- Đội B chọn phe cho bản đồ thứ nhất
- Đội B chọn bản đồ thứ hai
- Đội A chọn phe cho bản đồ thứ hai
- Đội A loại 1 bản đồ
- Đội B loại 1 bản đồ
- Bản đồ còn lại cuối cùng sẽ là bản đồ thứ ba
- Đội A chọn phe cho bản đồ thứ ba

5.5.6. Quá trình lựa chọn bản đồ cho các trận đấu BO5.

Đội có hạt giống tốt hơn sẽ quyết định xem họ là Đội A hay Đội B. Nếu giải đấu được đề cập không có hạt giống được xác định trước, “đội có hạt giống tốt hơn” cho các mục đích của Phần này sẽ được xác định ngẫu nhiên. 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 thứ nhất
- Đội B chọn phe cho bản đồ thứ nhất
- Đội B chọn bản đồ thứ hai
- Đội A chọn phe cho bản đồ thứ hai
- Đội A chọn bản đồ thứ ba
- Đội B chọn phe cho bản đồ thứ ba
- Đội B chọn bản đồ thứ tư
- Đội A chọn phe cho bản đồ thứ tư
- Bản đồ còn lại là bản đồ thứ năm
- Đội B chọn phe cho bản đồ thứ năm

5.5.7. Quá trình bắt đầu lựa chọn Đặc vụ.

Sau khi Lựa chọn đặc vụ bắt đầu, Người chơi sẽ có 85 giây để chọn Đặc vụ của họ, 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 Ban tổ chức 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 Ban tổ chức 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 / Bản đồ hoàn tất, trừ khi có quy định khác của Ban Tổ chức 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”.

5.5.9. Bắt đầu trận đấu có kiểm soát.

Trong trường hợp xảy ra lỗi khi bắt đầu Trận đấu hoặc quyết định của các Ban tổ chức 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.

5.5.10. 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.

5.5.11. 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 Ban tổ chức Giải đấu.

5.5.12. Thay người trong lúc diễn ra Giải đấu.

Đối với các Trận đấu liên quan đến nhiều Bản đồ (tức là Trận đấu BO3 hoặc BO5), 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 (Tactical Pause/Time out)

Các đội tuyển có hai lần **Tactical Pause** trên mỗi bản đồ (Mỗi lần là 60s). 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 đội tuyển sẽ có thêm một quyền **Tactical Pause**.

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 Ban tổ chức 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. Ban tổ chức 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), Ban tổ chức 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 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.

Ban tổ chức 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 Ban tổ chức Giải đấu.

7.1.3. Thời gian nghỉ.

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

7.1.4. Giữa các bản đồ.

Ban tổ chức 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 Ban tổ chức 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 Ban tổ chức 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 Ban Tổ chức 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 tuyển tham gia thi đấu có nghĩa vụ cung cấp hình ảnh/thông tin cho BTC trước, trong và sau giải đấu để phục vụ cho quá trình truyền thông của giải đấu.

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, 3-0 cho Trận đấu BO5). Không có thống kê nào khác sẽ được ghi lại cho các trận đấu bị xử thua.

* * *