

**Giải Đấu Influencer Invitational Odyssey Cup Đông Nam Á
VALORANT
QUY TẮC & QUY ĐỊNH**

1. Cấu trúc sự kiện

1.1. Định nghĩa các thuật ngữ

1.1.1. “Vòng đấu”

Vòng đấu tức là một phiên thi đấu nằm trong bản đồ của VALORANT, diễn ra cho đến khi tìm được người chiến thắng dựa vào một trong các phương pháp sau, tùy điều kiện nào xảy ra trước:

- Bom Spike phát nổ
- Bom Spike bị gỡ
- Nguyên Đội bị loại trước khi đặt hoặc gỡ bom Spike
- Hết giờ vòng đấu
- Nguyên Đội bị loại.

1.1.2. “Bản đồ”

Một Bản đồ có nhiều Vòng đấu, đội đạt được 13 vòng đấu thắng trước và thắng đội kia cách biệt 2 vòng đấu trở lên là đội thắng chung cuộc.

1.1.3. “Trận đấu”

Trận đấu là gồm nhiều chơi trên Bản đồ cho tới khi một Team thắng áp đảo trong tổng số bản đồ (ví dụ: thắng hai trên ba trong một chuỗi ba bản đồ).

1.2. Chế độ Thi Đấu Xếp Hạng

Vòng Seeding

- 6 Khu vực 8 Influencer mỗi Khu vực
- Đấu đơn Best of One
- Thi đấu cùng khu vực
- Người thua cuộc sẽ không bị loại

Vòng đấu nhóm

- Hình thức Swiss Best of One
- 8 Nhóm, mỗi nhóm 6 Influencer
- Top 2 sẽ tiến vào vòng Playoff

Vòng Playoff

- Loại kép
- Vị trí số 1 từ Vòng đấu nhóm sẽ được xếp ở Upper Bracket trong khi vị trí thứ 2 sẽ được xếp ở Lower Bracket.

1.3. "Nhà điều hành giải đấu" có nghĩa là TGC Marketing Sdn. Bhd.

1.4. "Ban Tổ Chức" sẽ bao gồm Trọng tài trưởng, Trọng tài, Người điều hành giải đấu và Giám đốc.

2. Điều kiện Thành viên mỗi Đội

2.1. Tuổi người chơi

người chơi sẽ không đủ tư cách tham gia bất kỳ Trận đấu nào, bao gồm Giải Đấu Influencer Invitational Odyssey Cup Đông Nam Á trước sinh nhật 18 tuổi, nghĩa là người chơi phải đủ 18 tuổi.

3. Quy định phân nhóm

3.1. Đội hình xuất phát

Các đội phải lập danh sách đội hình xuất phát cho Trận đấu đầu tiên của ngày từ danh sách được gửi cho Nhà điều hành Giải đấu:

Mỗi đội phải nộp danh sách tham gia gồm năm (5) người chơi. Chỉ người chơi đã đăng ký trong danh sách mới có thể tham gia giải đấu.

Các đội đủ điều kiện phải cung cấp thông tin được yêu cầu bao gồm (nhưng không giới hạn) tên người chơi, biệt hiệu trong trò chơi, số điện thoại, v.v.

Đối với mỗi Trận đấu trong Giải Đấu Influencer Invitational Odyssey Cup Đông Nam Á sau Vòng loại Trực tuyến, Đội phải chỉ định năm (5) Người xuất phát để tạo thành “Danh sách xuất phát” của Đội. Danh sách được coi là công khai vào thời hạn nộp.

3.2. Khóa danh sách

Các đội tham gia Giải Đấu Influencer Invitational Odyssey Cup Đông Nam Á không được thêm hoặc bỏ người chơi khỏi danh sách của nhóm vào bất kỳ thời điểm nào mà không có sự chấp thuận trước của ban quản trị giải đấu.

4. Tiến trình Trận đấu

4.1. Thay đổi lịch trình

Ban Tổ Chức có thể, ra quyết định đơn phương, sắp xếp lại lịch đấu của các Trận đấu trong một ngày nhất định và/hoặc thay đổi ngày của Trận đấu sang một ngày khác hoặc sửa đổi lịch thi đấu của các Trận đấu. Trong trường hợp Ban điều hành Giải đấu sửa đổi lịch thi đấu, họ sẽ thông báo cho tất cả các đội sớm nhất có thể.

4.2. Vai trò của Trọng tài

4.2.1. Trọng tài trưởng.

“Trọng tài trưởng” là thành viên của Ban Tổ Chức, người chịu trách nhiệm đưa ra các phán quyết về mọi vấn đề, thắc mắc và tình huống liên quan đến Trận đấu, xảy ra trước, trong và ngay sau Trận đấu. Phạm vi giám sát của họ bao gồm, nhưng không giới hạn ở:

- Kiểm tra đội hình của mỗi đội trước Trận đấu.
- Thông báo trận đấu bắt đầu.
- Ra lệnh tạm dừng/tiếp tục trong khi giao đấu.
- Ban hành các biện pháp xử phạt và kỷ luật đối với các hành vi vi phạm nội quy trong Trận đấu.

- Đưa ra tất cả các quyết định liên quan đến Trận đấu theo Quy tắc mời người ảnh hưởng Đông Nam Á của Odyssey Cup này, bao gồm cả việc tạm dừng và dừng trận đấu.
- Xác nhận kết thúc Trận đấu và kết quả của trận.

4.2.2. Trách nhiệm của trọng tài.

“Trọng tài” thay mặt cho Ban Tổ Chức và Người điều hành Giải đấu, chịu sự chỉ đạo, xem xét và giám sát của Trưởng Trọng tài. Trọng tài có trách nhiệm:

- Thực hiện các quy trình bảo mật do Trọng tài trưởng và các nhân viên giải đấu khác chỉ đạo và/hoặc để hỗ trợ các Quy tắc ảnh hưởng Giải Đấu Influencer Invitational Odyssey Cup Đông Nam Á này.
- Quản lý danh sách kiểm tra người chơi và thực hiện các Quy tắc Giải Đấu Influencer Invitational Odyssey Cup Đông Nam Á, bao gồm cả việc hướng dẫn người chơi thực hiện hoặc không thực hiện các hành động nào.
- Trao đổi với người chơi về mọi vấn đề diễn ra, trong và ngoài trận đấu.
- Giải thích mọi lỗi phát sinh khi được yêu cầu.

4.2.3. Phán quyết cuối cùng.

Tất cả các quyết định liên quan đến việc diễn giải các quy tắc, tư cách hợp lệ của người chơi, lên lịch và tổ chức sự kiện cũng như cách thức phạt cho hành vi sai phạm đều thuộc về Trọng tài trưởng, các quyết định này là quyết định cuối cùng. Các quyết định của Trọng tài trưởng liên quan đến các Quy tắc đều không thể bị kháng cáo và sẽ không gây phát sinh bất kỳ yêu cầu bồi thường thiệt hại bằng tiền hoặc bất kỳ biện pháp khắc phục hợp pháp hoặc công bằng nào khác.

4.3. Bản vá thi đấu

Các trận đấu sẽ được diễn ra trên phiên bản vá do Ban tổ chức Giải đấu chỉ định.

4.3.1. Đặc vụ mới

Các Đặc vụ mới sẽ tự động bị hạn chế trong hai tuần kể từ khi được đưa vào hàng đợi Thi đấu xếp hạng. Ví dụ: Đặc vụ A được ra mắt vào ngày 5 tháng 2, vì vậy Đặc vụ A sẽ đủ điều kiện được sử dụng trong tất cả các Trận đấu vào ngày 19 tháng 2.

4.3.2. Bản đồ mới

Bản đồ mới sẽ tự động bị hạn chế trong bốn tuần kể từ khi được đưa vào hàng đợi Thi đấu xếp hạng. 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.

4.3.3. Hạn chế bổ sung

Các hạn chế bổ sung (ví dụ: vô hiệu hóa một số vũ khí nhất định) có thể được bổ sung bởi đại diện của Giải Đấu Influencer Invitational Odyssey Cup Đông Nam Á bất kỳ lúc nào trước hoặc trong trận đấu, nếu có lỗi xác định đối với bất kỳ vật phẩm, Đặc vụ, trang phục hoặc khả năng nào.

Lưu ý: Ban tổ chức Giải đấu có quyền gia hạn thời gian hạn chế Đặc vụ hoặc Map mới nếu việc giới thiệu Đặc vụ mới hoặc Bản đồ mới tác động tiêu cực đến tính liên chính trong trận đấu.

4.4. Thiết lập trước Trận đấu

4.4.1. Trận đấu trực tuyến.

Đối với các Trận đấu Trực tuyến nằm trong sự kiện Giải Đấu Influencer Invitational Odyssey Cup Đông Nam Á, người chơi sẽ phải hoàn tất việc thiết lập và xác nhận mức độ sẵn sàng vào thời điểm do Ban điều hành Giải đấu chỉ định trước mỗi trận đấu.

Người chơi có trách nhiệm đảm bảo hiệu suất thiết lập đã chọn, bao gồm phần cứng và thiết bị ngoại vi máy tính, kết nối internet, bảo vệ DDOS và nguồn điện. Các vấn đề với thiết lập này không được xem là lý do có thể chấp nhận cho việc đến trễ hoặc tạm dừng đấu vượt quá mức cho phép của Đội.

4.4.2. 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 về Trận đấu.

4.5. Thiết lập trận đấu và hạn chế chơi

4.5.1. Thiết lập Lobby.

Lobby Trận đấu chính thức sẽ được đặt ở chế độ “Giải đấu” với “Thêm giờ: Thắng bằng hai” được bật.

4.5.2. Lựa chọn máy chủ.

Trước mỗi Trận đấu, Nhân viên Giải đấu sẽ chọn máy chủ càng cách xa các đội càng tốt.

4.5.3. Bắt đầu quá trình lựa chọn bản đồ.

Sau khi cả mười người chơi đã báo cáo tại sảnh Trận đấu chính thức, Trọng tài hoặc Nhân viên Giải đấu sẽ yêu cầu xác nhận rằng cả hai Đội đã sẵn sàng cho quá trình chọn bản đồ. Sau khi cả hai Đội xác nhận đã sẵn sàng, Trọng tài hoặc Nhân viên Giải đấu sẽ hướng dẫn chủ phòng bắt đầu quá trình chọn bản đồ được nêu trong Phần 7.6 này. Trong mọi trường hợp, một bản đồ không được phép chơi hai lần trong một Trận đấu trừ khi tất cả các bản đồ có sẵn khác đã được chơi.

Đối với Trận đấu đầu tiên trong ngày, quá trình Chọn Bản đồ sẽ bắt đầu 30 phút trước khi bắt đầu Bản đồ 1. Đối với tất cả các Trận đấu khác, Quá trình chọn Bản đồ sẽ bắt đầu sau khi kết thúc Bản đồ 1 trong loạt trận trước.

4.5.4. Chọn Bản đồ muộn

Khi Quá trình chọn bản đồ bắt đầu, những người đến muộn sẽ bị phạt. Chọn bản đồ trễ 5 phút, đội đến muộn sẽ bị mất một lượt cấm/chọn. Trễ 10 phút sẽ bị mất quyền chọn Bản đồ và đối thủ được chọn Bản đồ và chọn phe (side).

4.5.5. Danh sách Bản đồ.

Danh sách bản đồ bao gồm Ascent, Haven, Bind, Breeze, Sunset, Split và Lotus. Bất kỳ bản đồ bổ sung nào được phát hành trực tiếp sẽ được thêm vào nhóm bản đồ Giải Đấu Influencer Invitational Odyssey Cup Đông Nam Á theo Quy tắc 7.4.2.

4.5.6. Quy trình lựa chọn bản đồ cho các trận đấu hay nhất.

Đội 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 hạt giống tốt hơn” dựa trên mục đích của Phần này sẽ được xác định ngẫu nhiên. Đối với Vòng loại mở, đội thắng khi lật đồng xu sẽ quyết định ai sẽ là Đội A hay Đội B Khi được hướng dẫn trong Quy trình lựa chọn bản đồ, Đội phải cấm một bản đồ và không thể chọn bỏ qua lệnh cấm bản đồ. Đội A bắt đầu quá trình và bản đồ cho Trận đấu sẽ được chọn theo quy trình sau:

- Đội A cấm 1 bản đồ
- Đội B cấm 1 bản đồ
- Đội A cấm 1 bản đồ
- Đội B cấm 1 bản đồ
- Đội A cấm 1 bản đồ
- Đội B cấm 1 bản đồ
- Bản đồ 7 chỉ là Bản đồ còn lại
- Đội A chọn phe (side)

4.5.7. Quy trình chọn Bản đồ cho trận đấu 3 lượt (BO3)

Đội hạt giống tốt hơn sẽ được quyền quyết định xem họ là Đội A hay Đội B. Nếu trước giải đấu chưa chọn ra được đội hạt giống tốt hơn, thì để phục vụ cho mục đích của phần thi đấu, đội này sẽ được lựa chọn ngẫu nhiên. Khi được hướng dẫn phần Quy trình lựa chọn bản đồ, mỗi đội phải cấm một bản đồ, không có quyền bỏ qua thao tác này. Đội A là bên bắt đầu trước, và bản đồ cho Trận đấu được quyết định theo quy trình sau:

Đội A cấm một Bản đồ
Đội B cấm một Bản đồ
Đội A chọn Bản đồ 1
Đội B chọn bên cho Bản đồ 1
Đội B chọn Bản đồ 2
Đội A chọn bên cho Bản đồ 2
Đội A cấm một Bản đồ
Đội B cấm một Bản đồ
Bản đồ 3 là Bản đồ duy nhất còn lại
Đội A chọn bên cho Bản đồ 3

4.5.8. Quy trình lựa chọn Bản đồ cho trận đấu 5 lượt (BO5)

Đội hạt giống tốt hơn sẽ được quyền quyết định xem họ là Đội A hay Đội B. Nếu trước giải đấu chưa chọn ra được đội hạt giống tốt hơn, thì để phục vụ cho mục đích của phần thi đấu, đội này sẽ được lựa chọn ngẫu nhiên. Khi được hướng dẫn phần Quy trình lựa chọn bản đồ, mỗi đội phải cầm một bản đồ, không có quyền bỏ qua thao tác này. Đội A là bên bắt đầu trước, và bản đồ cho Trận đấu được quyết định theo quy trình sau:

Đội A cầm một Bản đồ
Đội B cầm một Bản đồ
Đội A chọn Bản đồ 1
Đội B chọn bên cho Bản đồ 1
Đội B chọn Bản đồ 2
Đội A chọn bên cho Bản đồ 2
Đội A chọn Bản đồ 3
Đội B chọn bên cho Bản đồ 3
Đội B chọn Bản đồ 4
Đội A chọn bên cho Bản đồ 4
Bản đồ 5 là Bản đồ duy nhất còn lại
Đội A chọn bên cho Bản đồ 5

4.5.9. Bắt đầu quy trình chọn Đặc vụ

Sau khi quy trình chọn Đặc vụ bắt đầu, tất cả người chơi của hai Đội sẽ có 85 giây để chọn Đặc vụ của mình. Nếu vô tình chọn nhầm Đặc vụ, người chơi cần thông báo cho Ban Tổ chức giải đấu trước khi hết thời gian. Trong trường hợp này, quy trình chọn Đặc vụ sẽ được đặt lại với cùng đội hình như ban đầu, và người chơi có thể chọn lại Đặc vụ mình muốn. Nếu người chơi thông báo chậm trễ khi thời gian chọn Đặc vụ đã hết, thì quy trình sẽ không được đặt lại, và người chơi sẽ tiếp tục vòng đấu với lựa chọn nhầm lẫn của mình.

4.5.10. Bắt đầu Trận đấu sau khi chọn xong Đặc vụ và Bản đồ

Trận đấu sẽ được bắt đầu ngay khi kết thúc quy trình chọn Bản đồ và Đặc vụ, trừ khi có thông báo khác từ Ban Tổ chức. Lúc này, các Đội cần loại bỏ mọi tài liệu in ra khỏi Khu vực thi đấu (nếu có), bao gồm cả những ghi chú của các Thành viên. Người chơi không được phép rời Bản đồ trong khoảng thời gian từ khi kết thúc chọn/cầm Bản đồ, cho đến khi Bản đồ xuất hiện, hay còn được gọi là "Thời gian rảnh".

4.5.11. Bắt đầu trận đấu có kiểm soát

Trong trường hợp xảy ra lỗi khi bắt đầu Trận đấu, hoặc có quyết định của Ban Tổ chức về việc tách quy trình chọn/cấm Bản đồ khỏi giai đoạn bắt đầu Trận đấu, nhân viên giải đấu có thể bắt đầu Trận đấu một cách có kiểm soát với tất cả Bản đồ đã được chọn/cấm hợp lệ trước đó.

4.5.12. Quá trình tải xuống Client chậm

Nếu trò chơi bị treo, ngắt kết nối hoặc bất kỳ lỗi nào khác xảy ra làm gián đoạn quá trình tải, khiến người chơi không thể vào trận thì trận đấu phải được tạm dừng ngay lập tức, cho đến khi tất cả mười người chơi đều đã kết nối được với trò chơi.

4.5.13. Hạn chế đối với các yếu tố của trò chơi

Trước và trong trận đấu, các quy định hạn chế có thể được thêm vào bất cứ lúc nào nếu phát hiện thấy, hay nghi ngờ có lỗi xảy ra với Đặc vụ, diện mạo, bản đồ, hay theo bất cứ lý do nào đến từ quyết định của Ban Tổ chức.

5. Tạm dừng và Sự cố

5.1. Timeout (Tạm dừng chiến thuật)

Mỗi đội được gọi Timeout 2 lần trong mỗi bản đồ, mỗi lần kéo dài tối đa 60 giây. Đồng hồ sẽ được tính từ lúc Huấn luyện viên của cả hai đội được kết nối và có thể nói chuyện với các người chơi. Tính năng Timeout có thể được gọi qua hệ thống tạm dừng trong game. Trong trường hợp phải bù giờ, mỗi đội sẽ được cấp thêm 1 lần Timeout 60 giây cho tất cả số lần bù giờ. Số lần Timeout không sử dụng sẽ không được cộng dồn.

5.1.1. Quy định timeout thủ công

Trong thời gian timeout thủ công, tai nghe vẫn phải bật và người chơi không được điều khiển đặc vụ của mình (tức không thể di chuyển hoặc sử dụng bất kỳ kỹ năng nào). Nhân viên giải đấu có thể hỗ trợ tạm dừng trận đấu nếu người chơi không thể sử dụng tính năng tạm dừng vì lý do nào đó.

5.2. Tạm dừng kỹ thuật

Nếu người chơi gặp vấn đề không thể tiếp tục thi đấu thì phải thông báo cho Ban Tổ chức để yêu cầu tạm dừng kỹ thuật. người chơi phải thông báo lý do cho Ban Tổ chức trước hoặc ngay sau khi yêu cầu tạm dừng. Trừ khi có hướng dẫn từ Ban Tổ chức, nếu không thì mọi hình thức giao tiếp giữa người chơi và huấn luyện viên trong thời gian tạm dừng kỹ thuật đều bị cấm, bao gồm nhưng không giới hạn qua chữ viết và giọng nói. Nhân viên giải đấu có thể hỗ trợ tạm dừng trận đấu nếu người chơi không thể sử dụng tính năng tạm dừng vì lý do nào đó. Mỗi đội có tối đa 10 phút tạm dừng kỹ thuật. Nếu thời gian tạm dừng kỹ thuật của một đội đã hết, đội còn lại có quyền lựa chọn nhường thời gian của mình cho đội kia.

*Lưu ý: người chơi không được phép nhấn Alt + Tab trong quá trình chơi, trừ khi có hướng dẫn khác của Ban Tổ chức giải đấu.

5.3. 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), nhân viên giải đấu sẽ hỗ trợ khôi phục vòng đấu với tính năng khôi phục có trong trò chơi, nhưng tùy vào trường hợp mà người chơi sẽ phải chơi lại vòng đấu hoặc cả trận đấu.
- Nếu sự cố xảy ra trong phút đầu tiên của vòng đấu, chưa có sát thương nào, và đã thông báo cho đội đối phương hoặc trọng tài ngay lập tức, thì vòng đấu sẽ được khôi phục.
- Nếu sự cố xảy ra giữa lúc tiến hành vòng đấu và đã có sát thương được thực hiện, nhưng kết quả của vòng đấu vẫn có thể xác định được (ví dụ: một người chơi đã bỏ cuộc 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 vẫn được tính. Các trường hợp ngoại lệ đặc biệt có thể được áp dụng nếu sát thương được cho là không đáng kể, ví dụ: sát thương vô tình gây ra cho đồng đội khi bắt đầu vòng đấu hoặc sát thương do đội gặp sự cố gây ra cho phe đối phương.
- Nếu sự cố xảy ra giữa lúc tiến hành vòng đấu, đã có sát thương và không thể xác định được kết quả của vòng đấu (ví dụ: do máy chủ gặp sự cố), vòng đấu sẽ được khôi phục lại từ đầu.
- Nếu sự cố xảy ra trong vòng đấu, đã có sát thương được thực hiện và kết quả của vòng đấu là rõ ràng (ví dụ: một đội đang lưu khi còn 10 giây), nhưng không thể tiếp tục do sự cố máy chủ, thì có thể công bố ngay kết quả của vòng đấu.
- Các trận đấu sẽ không bị dừng và/hoặc các vòng đấu sẽ không được khôi phục hoặc chơi lại trong trường hợp lỗi thuộc về người chơi (ví dụ: mua nhầm vũ khí).

6. Quyết định đối với lỗi và lợi dụng lỗi

6.1. Các loại lỗi

Lỗi là một loại thiếu sót, lỗi hỏng, hoặc tình trạng bất thường trong trò chơi, tạo ra kết quả không chính xác, ngoài dự tính hoặc không mong muốn. Có ba loại lỗi - Lỗi nhỏ, Lỗi lớn, và Khai thác lỗi. Các phân loại lỗi sẽ được thông báo trong Danh sách lỗi Esport được chia sẻ với mỗi bản vá.

6.1.1. Lỗi nhỏ

Là lỗi không làm ảnh hưởng đáng kể khả năng cạnh tranh của các bên trong trò chơi. Điều này có nghĩa là đã có sẵn các bước giảm thiểu thiệt hại, hay thiệt hại gây ra là quá nhỏ để có thể vô hiệu hóa hoặc chơi lại trận đấu.

6.1.2. Lỗi lớn

Là lỗi làm ảnh hưởng đáng kể đến khả năng cạnh tranh của các bên trong trò chơi, làm thay đổi đáng kể các chỉ số hoặc cơ chế chơi trò chơi và không có các bước giảm thiểu thiệt hại hợp lý. Việc xác định tác động sẽ tùy thuộc vào quyết định riêng của Ban Tổ chức.

6.1.3. Lỗi bị lợi dụng

Là lỗi có tiềm năng làm ảnh hưởng đáng kể đến khả năng cạnh tranh trong trò chơi và mang lại lợi thế ngoài ý muốn. Theo quy định, bất kể tác động như thế nào, việc lợi dụng các lỗi này là không được phép. Nếu bị phát hiện, người chơi sẽ phải chịu án phạt theo Khung hình phạt.

6.1.4. Cypher

Tất cả cách đặt camera của Cypher mang lại lợi thế cạnh tranh không công bằng, tạo ra bằng cách lạm dụng kết cấu và/hoặc địa hình của bản đồ để ngăn camera bị phá hủy hoặc bị phát hiện, đều bị tính là hành vi lợi dụng lỗi bị nghiêm cấm. Tất cả camera của Cypher đều phải đặt ở chỗ có thể nhìn thấy được và phá hủy được, không lợi dụng kết cấu và/hoặc địa hình bản đồ để tạo tầm nhìn một chiều, mang lại lợi thế không công bằng. Bất kỳ hành vi sử dụng camera Cypher nào khác được Ban Tổ chức xác định là lợi thế cạnh tranh không công bằng đều sẽ bị coi là hành vi lợi dụng lỗi bị nghiêm cấm.

6.1.5. Quy định chung đối với mọi đặc vụ

Bất kỳ hành vi sử dụng đặc vụ nào mang đến lợi thế cạnh tranh không công bằng, thông qua việc lợi dụng kết cấu và/hoặc địa hình của bản đồ nhằm ngăn bộ kỹ năng của đặc vụ bị phát hiện hoặc phá hủy, đều bị coi là hành vi lợi dụng lỗi bị nghiêm cấm. Không được sử dụng kỹ năng của đặc vụ ở những khu vực bên ngoài phạm vi bản đồ, có khả năng mang lại thông tin hoặc lợi thế cạnh tranh không công bằng. Khu vực trong phạm vi bản đồ được xác định là khu vực mà trong đó, các bộ kỹ năng (1) có thể bị phá hủy, (2) có thể được nhìn thấy bởi cả hai đội, như đúng mục đích thiết kế ban đầu, và (3) không lợi dụng kết cấu và/hoặc địa hình của bản đồ để mang lại lợi thế cạnh tranh không công bằng.

người chơi không được thay đổi mục đích thiết kế và phạm vi sử dụng của bộ kỹ năng bằng cách lợi dụng kết cấu và/hoặc địa hình, lợi dụng các tương tác ngoài dự tính với kỹ năng khác, tương tác ngoài dự tính với các vũ khí hoặc các loại tương tác ngoài dự tính khác để đạt được lợi thế cạnh tranh không công bằng. Bất kỳ hành vi nào sử dụng kỹ năng của đặc vụ được Ban tổ chức xác định là tạo ra lợi thế cạnh tranh không công bằng cũng sẽ bị coi là hành vi lợi dụng bị nghiêm cấm.

NGOẠI LỆ ĐẶC BIỆT: Kỹ năng VÔ/HIỆU của KAY/O được thiết kế để có thể sử dụng ngay cả bên ngoài phạm vi bản đồ, và đây là ngoại lệ của tất cả quy định đã nêu. Kỹ năng VÔ/HIỆU của KAY/O có thể được đặt bên ngoài phạm vi bản đồ, ở nơi khiến cho kỹ năng VÔ/HIỆU không thể bị phá hủy hay bị nhìn thấy bởi đối thủ. Tuy nhiên, việc sử dụng kỹ năng VÔ/HIỆU của KAY/O không được phép lợi dụng kết cấu và/hoặc địa hình của bản đồ để di chuyển đến những vị trí ngoài dự tính. Ví dụ, lưỡi dao của kỹ năng VÔ/HIỆU không thể di chuyển bên trong, hoặc xuyên qua những kết cấu và/hoặc địa hình rắn, đặc của bản đồ. Trước khi sử dụng, các đội cần làm rõ quỹ đạo hoặc điểm đến của kỹ năng VÔ/HIỆU với nhân viên giải đấu, nếu không chắc chắn việc sử dụng này có tuân theo ngoại lệ đặc biệt này hay không.

6.1.6. Sử dụng hỗ trợ đến từ đặc vụ khác

người chơi bị cấm sử dụng hỗ trợ từ nhân vật đặc vụ khác để tăng phạm vi tầm nhìn.

6.2. Ước Định Các Khoản Phạt

Khi quyết định khoản phạt thích hợp, Ban Tổ Chức Giải Đấu sẽ suy xét đến Chỉ Số Của Khoản Phạt (các hình phạt trong phá khử cho tình huống đó hoặc tương tự), Lỗi Phân Loại, Truyền Đạt

Trước, Tác Động và Mục Đích. Các câu hỏi sau cùng những ước định sẽ được Ban Tổ Chức Giải Đấu ở từng hạng mục xem xét để áp dụng khoản phạt phù hợp.

6.2.1. Lỗi Phân Loại

- Lỗi này có trong Danh Sách Lỗi Esports không, và nó được phân loại ra sao?
- Nếu lỗi không có ở Danh Sách Lỗi Esports, liệu nó có đủ giống với lỗi khác để một người có chuẩn mực thông thường sẽ cho rằng chúng có phân loại giống nhau không?
- Nếu lỗi không có ở Danh Sách Lỗi Esports và cũng không giống với các lỗi đã từng biết đến, Ban Tổ Chức Giải Đấu nên sử dụng tiêu chí khác để hỗ trợ thông báo về hành động bất kỳ.

6.2.2. Truyền Đạt Trước

- Danh Sách Lỗi Esports đã được chia sẻ với đội và/hoặc người chơi chưa?
- Danh Sách Lỗi Esports của phiên bản vá lỗi được chỉ định bởi Ban Tổ Chức Giải Đấu dyssey Cup Đông Nam Á đã được chia sẻ trong thời gian hợp lý để có thể tự cập nhật và có các điều chỉnh cần thiết chưa?
- Nếu Danh Sách Lỗi Esports chưa được truyền đạt hoàn toàn hoặc trong thời gian hợp lý, thì nó nên được xem là một yếu tố giảm nhẹ.

6.2.3. Tác động

- Lỗi này đã có tác động gì đến vòng đấu và/hoặc kết quả của bản đồ - ví dụ như Thiệt hại gây ra, thông tin thu được (hình ảnh, âm thanh,..v.v.), các hành động của đối thủ bị ngăn chặn (gỡ bom/cây trồng).
- Lỗi này có gây ra tác động nào đến nhận thức về môn thể thao không? Liệu nó có thể mang đến tiếng xấu cho môn thể thao đó không?

6.2.4. Mục đích

- Có khó xảy ra việc vô tình mắc lỗi này không? Nó có bắt buộc sử dụng một loạt hành động nhất định không có ở quá trình chơi thông thường không?
- người chơi hoặc đội có từng bị phạt vì mắc cùng lỗi trong quá khứ?
- người chơi hoặc đội đã thảo luận cách sử dụng qua đàm thoại trực tuyến trong trò chơi chưa?
- người chơi hoặc đội đã thông báo cho trọng tài ngay sau khi lỗi xảy ra chưa?

6.3. Hình thức khoản phạt

Danh sách các khoản phạt sau đây sẽ không bao gồm toàn bộ. Ban Tổ Chức Giải Đấu có thể, theo quyết định riêng, đưa ra các loại khoản phạt khác như Phạt tiền hoặc Đình chỉ tùy theo từng trường hợp.

6.3.1. Cảnh cáo

Ban Tổ Chức Giải Đấu có thể đưa ra Cảnh Cáo cho các hành vi vi phạm lần đầu ít gây tác động nhằm ngăn chặn hành vi sử dụng đại trà các lỗi ít gây tác động.

Cảnh cáo có thể được đưa ra đối với các lỗi ngoài ý muốn và không mang đến lợi thế cạnh tranh, hoặc các lỗi được xem là đủ nhỏ để không thể gây tác động đáng kể đến tính cạnh tranh toàn vẹn của trận đấu.

6.3.2. Chơi Lại Vòng Đấu

Ban Tổ Chức Giải Đấu có thể thi hành tính năng Chơi Lại Vòng Đấu khi một lỗi gây ra tác động đáng kể đến kết quả của vòng đấu đó, nhưng không thể xác định được ý định thực hiện lỗi của người chơi, hoặc khi một lỗi gây ít tác động xảy ra ở lần thứ hai.

Tính năng Chơi Lại Vòng Đấu có thể được sử dụng ở các lỗi ngoài ý muốn nhưng vẫn mang đến lợi thế khi cạnh tranh. Ban Tổ Chức Giải Đấu sẽ đánh giá ý định của người chơi phạm lỗi ở từng trường hợp. Nếu người chơi liên hệ ngay với người được ủy nhiệm sau khi xảy ra lỗi ngoài ý muốn, thì Ban Tổ Chức Giải Đấu sẽ xem xét việc đưa ra tính năng Chơi Lại Vòng Đấu.

Tính năng Chơi Lại Vòng Đấu cũng có thể được đưa ra do một lỗi nghiêm trọng ảnh hưởng đến tính vẹn toàn của vòng đấu, nếu đó không phải là lỗi của bất kỳ người chơi hoặc Huấn Luyện Viên nào.

6.3.3. Vòng Đấu Thua

Ban Tổ Chức Giải Đấu có thể đưa ra tính năng Vòng Đấu Thua khi có một hành vi lợi dụng lỗi gây tác động đáng kể đến kết quả của vòng đấu, và Ban Tổ Chức Giải Đấu đã xác định rằng người chơi hoặc Đội cố ý thực hiện hành vi lợi dụng lỗi đó. Các Vòng Đấu Thua có thể được đưa ra nếu vượt quá ngưỡng giới hạn của tính năng Chơi Lại Vòng Đấu, giống như Ban Tổ Chức Giải Đấu xác định.

Vòng Đấu Thua có thể được áp dụng với các phương thức sau đây:

- Chơi lại vòng đấu mà hành động lợi dụng lỗi đã xảy ra và trao thưởng cho Đội không thực hiện hành vi lợi dụng lỗi trong vòng đấu thắng thông qua việc loại bỏ cài đặt tính năng Chơi Lại Vòng Đấu.
- Nếu không được lựa chọn chơi lại, thì vòng đấu thua nên được áp dụng khi bắt đầu vòng đấu tiếp theo. Nếu vòng đấu hiện tại có thể kết thúc bản đồ, thì khoản thua sẽ được áp dụng ở vòng hiện tại.

Vòng Đấu Thua có thể được đưa ra cho các hành vi cố tình lợi dụng lỗi nhằm mang đến lợi thế cạnh tranh. Mục đích sẽ được đánh giá bởi Ban Tổ Chức Giải Đấu. Nếu hành vi lợi dụng lỗi được liệt kê tại Danh Sách Lỗi và Hành Vi Lợi Dụng Lỗi hiện hành đã được công bố đến các Đội trong khoảng thời gian hợp lý, thì hành vi lợi dụng lỗi ấy sẽ tự động được phân loại là hành vi cố lợi dụng lỗi khi được xem là nghiêm trọng..

6.3.4. Thua Do Mất Quyền

Ban Tổ Chức Giải Đấu có thể đưa ra tính năng Thua Do Mất Quyền cho bản đồ của trận đấu trong những tình huống sau:

- Hành vi lợi dụng lỗi gây ra tác động nghiêm trọng đến kết quả của bản đồ hoặc vô ý mang đến lợi thế cạnh tranh đáng kể, nhưng bản đồ đã kết thúc và không thể Chơi Lại Trận Đấu và/hoặc Chơi Lại Từ Đầu.
- Vi phạm lần thứ hai đối với hành vi lợi dụng lỗi có ít tác động đến trận đấu không thể Chơi Lại Trận Đấu và/hoặc Chơi Lại Từ Đầu.
- Vi phạm lần thứ hai đối với hành vi lợi dụng lỗi nghiêm trọng khi bản đồ trận đấu đang diễn ra, và tính năng Chơi Lại Trận Đấu đã được áp dụng.
- Các trường hợp nghiêm trọng cần phải phạt ngay lập tức với hình phạt tăng dần, được xác định dựa vào quyết định riêng của Ban Tổ Chức Giải Đấu.

6.4. Quy Tắc Của Nhóm Trong Việc Xem Xét Các Hành Vi Lợi Dụng Lỗi

Người chơi và Huấn Luyện Viên có thể yêu cầu xem xét việc sử dụng lỗi/hành vi lợi dụng lỗi. Nếu người chơi hoặc Huấn Luyện Viên tin rằng lỗi hoặc hành vi lợi dụng lỗi đã xảy ra, thì người chơi hoặc Huấn Luyện Viên nên ngay lập tức chỉ ra cho Ban Tổ Chức Giải Đấu và yêu cầu xem xét lại. Yêu cầu xem xét lại phải xảy ra trong lúc trận đấu diễn ra khi lỗi và hành vi lợi dụng lỗi bị cáo buộc đang được sử dụng, hoặc trong Giai Đoạn Mua của vòng đấu tiếp theo. Các quy tắc sau đây áp dụng cho cả người chơi và Huấn Luyện Viên khi có yêu cầu xem xét một lỗi hoặc hành vi lợi dụng lỗi:

- Nếu một lỗi hoặc hành vi lợi dụng lỗi được xác nhận, cả hai đội sẽ được thông báo và Ban Tổ Chức Giải Đấu sẽ đánh giá các hành động khắc phục thích hợp đối với lỗi hoặc hành vi lợi dụng lỗi đó.
- Nếu khiếu nại về lỗi hoặc hành vi lợi dụng lỗi được xem xét và lỗi hoặc hành vi lợi dụng lỗi bị cáo buộc được coi như không phải là lỗi hoặc hành vi lợi dụng lỗi, thì Đội đã yêu cầu xem xét sẽ mất thời gian chờ. Nếu không còn thời gian chờ, thì Đội ấy sẽ bị nhận một Vòng Đấu Thua ở vòng tiếp ngay sau thông qua việc bị loại.

6.5. Phán Quyết Cuối Cùng Về Việc Phân Xử Lỗi Và Hành Vi Lợi Dụng Lỗi

Ban Tổ Chức Giải Đấu có quyền để đánh giá và đưa ra quyết định cuối cùng về tất cả các quyết định cho lỗi và hành vi lợi dụng lỗi. Tất cả các quyết định liên quan đến việc lý giải của những quy tắc Lỗi và Hành Vi Lợi Dụng Lỗi này chỉ thuộc về Ban Tổ Chức Giải Đấu, tất cả quyết định là quyết định cuối cùng. Các quyết định của Ban Tổ Chức Giải Đấu liên quan đến các quy tắc Xét Xử Lỗi và Hành Vi Lợi Dụng Lỗi không thể bị kháng cáo và sẽ không làm phát sinh bất kỳ yêu cầu bồi thường thiệt hại bằng tiền hay bất kỳ biện pháp khắc phục pháp lý hoặc tính hợp lý nào khác.

7. Quy Tắc Cho Sự Kiện Trực Tuyến

7.1. Vị Trí Huấn Luyện Viên Trong VALORANT Client

Để đảm bảo và bảo vệ tính cạnh tranh toàn vẹn của các Sự Kiện Trực Tuyến trong giải Odyssey Cup Đông Nam Á Dành khởi việc lạm dụng đặc quyền Vị Trí Huấn Luyện Viên được cấp cho các Đội ở các sự kiện này, Ban Tổ Chức Giải Đấu có quyền cấm truy cập vào Vị Trí Huấn Luyện Viên, kiểm tra bất kỳ các giao tiếp thông qua máy khách của người chơi hoặc Huấn Luyện Viên tại Sự Kiện Trực Tuyến, đồng thời bắt buộc các quy tắc và quy trình bổ sung để giám sát việc tuân thủ của người chơi hoặc Huấn Luyện Viên đối với các Quy Tắc cho Sự Kiện Trực Tuyến của giải Odyssey Cup Đông Nam Á.

7.2. Giao Tiếp Trong Trận Đấu

người chơi và Huấn Luyện Viên trong trận đấu đang diễn ra tại Sự Kiện Trực Tuyến sẽ chỉ giao tiếp với người chơi và Huấn Luyện Viên khác trong cùng một trận đấu đang diễn ra, và Ban Tổ Chức của Sự Kiện Trực Tuyến đó. Mọi giao tiếp không chính đáng với bất kỳ ai khác ngoài người chơi và Huấn Luyện Viên trong trận đấu đang diễn ra và Ban Tổ Chức Giải Đấu đều bị cấm. Nếu một Đội có nhiều hơn một Huấn Luyện Viên, thì Đội ấy phải chỉ định một Huấn Luyện Viên chính. Theo quyết định riêng của Người Điều Hành Giải Đấu, Huấn Luyện Viên chính có thể được đưa ra với ý định để giao tiếp với tối đa hai (2) huấn luyện viên khác và/hoặc nhân viên của Đội. Huấn Luyện Viên chính và hai Huấn Luyện Viên khác và/hoặc nhân viên của Đội chỉ có thể giao tiếp theo cách được Ban Điều Hành Giải Đấu cho phép. người chơi và Huấn Luyện Viên phải được Ban Tổ Chức Giải Đấu cho phép trước khi tương tác với bất kỳ giao tiếp nào với bất kỳ ai bên

ngoài trận đấu đang diễn ra. Huấn Luyện Viên được phép đứng sau đội của mình để theo dõi nhưng không thể giao tiếp với đội khi trò chơi đang diễn ra. người chơi bị cấm tháo tai nghe cách âm được cấp khi đang ở trong trò chơi. người chơi cũng bị cấm nhìn vào màn hình chính trên sân khấu trong khi thi đấu.

7.2.1. Giao Tiếp Được Cho Phép Trong Trận Đấu

Các phương thức giao tiếp sau đây sẽ được cho phép trong khi diễn ra trận đấu tại Sự Kiện Trực Tuyến:

- Giao tiếp bằng Giọng Nói hoặc Tin Nhắn giữa các người chơi trong cùng một Đội.
- Giao tiếp bằng Giọng Nói hoặc Tin Nhắn giữa Huấn Luyện Viên chính và các người chơi trong cùng một Đội trong quá trình chọn Đặc Vụ và Bản Đồ cho mỗi Trận Đấu, thời gian chờ, thời gian nghỉ giữa hiệp, giữa điều chỉnh và hiệp phụ, cũng như giữa các Bản Đồ (nếu có).
- Giao tiếp bằng Giọng Nói hoặc Tin Nhắn với Ban Điều Hành Giải Đấu.
- Giao tiếp bằng Giọng Nói hoặc Tin Nhắn đã được Ban Tổ Chức Giải Đấu cho phép tuyệt đối.

7.2.2. Giao Tiếp Bị Cấm Trong Trận Đấu

Các phương thức giao tiếp sau đây đều bị cấm khi trận đấu diễn ra tại Sự Kiện Trực Tuyến mà không cần sự cho phép của Ban Tổ Chức Giải Đấu:

- Giao tiếp bằng Giọng Nói hoặc Tin Nhắn với bất kỳ ai bên ngoài Trận Đấu đang diễn ra tại Sự Kiện Trực Tuyến.
- Giao tiếp bằng Giọng Nói hoặc Tin Nhắn giữa Huấn Luyện Viên chính và các người chơi trong cùng một Đội bên ngoài của quá trình lựa chọn Đặc Vụ và Bản Đồ cho mỗi Trận Đấu, thời gian chờ, thời gian nghỉ giữa hiệp, giữa điều chỉnh và hiệp phụ, và giữa các Bản Đồ (nếu có).

7.2.3. Cấp Phép Cho Giao Tiếp Trong Trận Đấu

người chơi và Huấn Luyện Viên có nghĩa vụ phải xin cấp phép từ Ban Tổ Chức Giải Đấu trước khi tham gia vào bất kỳ phương thức giao tiếp nào với bất kỳ ai không phải là Giao Tiếp Trong Trận Đấu Được Cho Phép

7.2.4. Giao Tiếp Trong Trận Đấu Trái Phép

Mọi người chơi hoặc Huấn Luyện Viên trong Trận Đấu đang diễn ra tại Sự Kiện Trực Tuyến vi phạm các quy tắc Giao Tiếp Trong Trận Đấu sẽ phải chịu biện pháp kỷ luật, bao gồm nhưng không giới hạn, Cảnh Cáo Chính Thức, phạt tiền, quyền thi đấu, và đình chỉ người chơi hoặc Huấn Luyện Viên.

7.3. Góc Nhìn Của Trận Đấu Đang Diễn Ra

người chơi và Huấn Luyện Viên trong trận đấu đang diễn ra chỉ có thể xem được Góc Nhìn ("POV") được cấp cho người chơi hoặc Huấn Luyện Viên đó bởi VALORANT Client sử dụng cho Sự Kiện Trực Tuyến đó.

7.3.1. Góc Nhìn (POV) Được Cho Phép

người chơi trong vị trí người chơi của VALORANT Client được cho phép xem POV đã cấp cho các vị trí người chơi đó từ VALORANT Client. người chơi cùng một Đội được phép quan sát màn hình của nhau hiển thị POV được cấp cho các người chơi đó bởi VALORANT Client. Huấn Luyện

Viên trong vị trí huấn luyện viên của VALORANT Client được phép xem các POV được cấp cho vị trí huấn luyện viên ấy bởi VALORANT Client.

7.3.2. Góc Nhìn (POV) Bị Cấm

người chơi và Huấn Luyện Viên trong trận đấu đang diễn ra đều bị cấm sử dụng bất kỳ chương trình phát sóng, trực tuyến, hoặc phương pháp khác để phát nội video hoặc âm thanh của trận đấu đang được diễn ra bên ngoài POV được cấp cho người chơi và Huấn Luyện Viên đó bởi VALORANT Client. người chơi hoặc Huấn Luyện Viên xem qua POV bị cấm mà không có sự cho phép từ Ban Tổ Chức Giải Đấu sẽ phải chịu biện pháp kỷ luật, bao gồm nhưng không giới hạn, Cảnh Cáo Chính Thức, phạt tiền, quyền thi đấu, và đình chỉ người chơi hoặc Huấn Luyện Viên.

7.4. Giám sát người chơi và Huấn Luyện Viên

Ban Tổ chức của Sự kiện trực tuyến sẽ có quyền thực hiện một quá trình giám sát và kiểm tra để bảo vệ sự liêm chính của Sự kiện Trực tuyến. người chơi và Huấn luyện viên phải tuân thủ quy trình giám sát và kiểm tra cũng như bất kỳ quy định, yêu cầu khác do Ban tổ chức Giải đấu đưa ra để thực hiện việc giám sát và kiểm toán đó.

7.4.1 Kiểm tra giao tiếp với khách hàng

Ban tổ chức giải đấu có quyền kiểm tra mọi giao tiếp bằng giọng nói hoặc tin nhắn trong ứng dụng Client VALORANT của bất kỳ người chơi hoặc Huấn luyện viên nào trong Sự kiện Trực tuyến. Ban tổ chức có thể xem tất cả nhật ký trò chuyện, trò chuyện nhóm và thì thầm của bất kỳ người chơi hoặc Huấn luyện viên nào trong Sự kiện Trực tuyến.

7.4.2 Hệ thống liên lạc bằng giọng nói

Người chơi và Huấn luyện viên bị cấm sử dụng bất kỳ giao tiếp giọng nói, nhắn tin hay hệ thống liên lạc bên ngoài ngoài giao tiếp bằng giao tiếp giọng nói và nhắn tin trên hệ thống của Client VALORANT mà không có sự cho phép của Ban Tổ Chức. Ban tổ chức giải đấu có quyền giám sát bất kỳ giọng nói hoặc cuộc trò chuyện hay hệ thống liên lạc nào đang được sử dụng bởi các người chơi và huấn luyện viên trong một trận đấu đang diễn ra. Ban tổ chức giải đấu có quyền kiểm tra bất kỳ giọng nói, cuộc trò chuyện hay kênh thông tin liên lạc của người chơi và Huấn luyện viên trong lúc một trận đấu đang diễn ra.

7.4.3 Giám sát chụp ảnh màn hình

Ban Tổ Chức có quyền thực hiện các yêu cầu đối với người chơi và Huấn luyện viên để sử dụng chương trình chụp ảnh màn hình do Ban Tổ chức chỉ định để ghi lại màn hình của người chơi hoặc Huấn luyện viên và/hoặc hiển thị kết quả đầu ra trong một trận đấu đang diễn ra. người chơi và Huấn luyện viên phải tuân thủ các yêu cầu này. người chơi và Huấn luyện viên không tuân thủ các yêu cầu do Ban tổ chức đặt ra sẽ không được phép tham gia bất kỳ trận đấu nào của Sự kiện Trực tuyến. Ban tổ chức có quyền từ chối người chơi và Huấn luyện viên truy cập vào vị trí người chơi hoặc Huấn luyện viên của một trận đấu trong Sự kiện Trực tuyến nếu những người chơi hoặc Huấn luyện viên đó không thể tuân thủ các yêu cầu do Ban tổ chức Giải đấu đặt ra.

7.4.4 Giám sát việc chụp ảnh bằng camera

Ban Tổ Chức có quyền thực hiện các yêu cầu đối với người chơi và Huấn luyện viên trong việc sử dụng thiết bị camera vật lý để ghi lại góc nhìn chi tiết về Người chơi, Huấn luyện viên và môi trường xung quanh họ. người chơi và Huấn luyện viên phải tuân thủ các yêu cầu này. người chơi và Huấn luyện viên không tuân thủ các yêu cầu do Ban tổ chức Giải đấu đặt ra sẽ không được được phép tham gia vào bất kỳ trận đấu nào của Sự kiện Trực tuyến. Ban Tổ chức có quyền từ chối người chơi và Huấn luyện viên truy cập vào vị trí người chơi hoặc Huấn luyện viên của một trận đấu trong Sự kiện Trực tuyến nếu những người chơi hoặc Huấn luyện viên đó không thể tuân thủ các yêu cầu do Ban Tổ Chức đặt ra.

7.4.5 Yêu cầu lưu trữ dữ liệu máy ảnh và chụp ảnh màn hình

người chơi và Huấn luyện viên phải lưu trữ mọi dữ liệu phát sinh từ các yêu cầu Giám sát chụp ảnh màn hình và/hoặc Giám sát chụp ảnh trong tối thiểu hai (2) tuần sau khi kết thúc Sự kiện trực tuyến.

7.4.6 Chụp màn hình và kiểm tra dữ liệu camera

Ban tổ chức Giải đấu có quyền yêu cầu và kiểm tra Dữ liệu camera và Chụp ảnh màn hình do Giám sát chụp màn hình và/hoặc các yêu cầu Giám sát chụp ảnh màn hình do Ban tổ chức giải đấu đặt ra bất kỳ lúc nào trong Sự kiện trực tuyến và trong hai (2) tuần sau sự kiện trực tuyến kết thúc. Bất kỳ người chơi hoặc Huấn luyện viên nào từ chối cung cấp dữ liệu được yêu cầu cho mục đích kiểm tra sẽ phải chịu biện pháp kỷ luật bao gồm nhưng không giới hạn ở Cảnh báo chính thức, phạt tiền, tịch thu trận đấu và đình chỉ người chơi hoặc Huấn luyện viên.

8. Quy trình sau trận đấu

8.1 Quy trình sau trận đấu

8.1.1 Kết quả

Ban tổ chức sẽ xác nhận và ghi nhận kết quả trận đấu

8.1.2 Ghi chú kỹ thuật

Người chơi sẽ xác định mọi vấn đề kỹ thuật với Ban tổ chức Giải đấu.

Ban Tổ Chức sẽ thông báo cho người chơi khoảng thời gian còn lại trước khi đến với 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 cuối của Bản đồ cho đến khi người chơi được yêu cầu ngồi vào chỗ của mình 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 cuối Bản đồ cho đến khi người chơi được yêu cầu ngồi vào chỗ của mình cho Bản đồ tiếp theo. Bản đồ tiếp theo, nếu có, sẽ bắt đầu ngay khi cả hai Đội đã xác nhận với Trọng tài hoặc Ban Tổ Chức rằng tất cả người chơi đã sẵn sàng thi đấu và tại Sự kiện LAN, đã ngồi vào chỗ của họ.

8.1.3 Giữa các bản đồ

Ban Tổ Chức sẽ thông báo cho người chơi khoảng thời gian còn lại trước khi đến với 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 cuối của Bản đồ cho đến khi người chơi được yêu cầu ngồi vào chỗ của mình 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 cuối Bản đồ cho đến khi

người chơi được yêu cầu ngồi vào chỗ của mình cho Bản đồ tiếp theo. Bản đồ tiếp theo, nếu có, sẽ bắt đầu ngay khi cả hai Đội đã xác nhận với Trọng tài hoặc Ban Tổ Chức rằng tất cả người chơi đã sẵn sàng thi đấu và tại Sự kiện LAN, đã ngồi vào chỗ của họ.

8.1.4. Giữa các trận đấu.

Đối với các sự kiện trực tuyến, thời gian tiêu chuẩn để chuyển đổi giữa các Trận đấu là tám (8) đến mười (10) phút kể từ thời điểm Vòng đấu cuối cùng cho đến khi người chơi được yêu cầu ngồi vào chỗ ngồi của mình cho Trận đấu tiếp theo. Nếu tất cả người chơi chưa sẵn sàng thi đấu và đang ngồi tại chỗ (nếu có) vào thời điểm được Trọng tài hoặc Ban Tổ Chức chỉ định, Đội có thể bị xử phạt vì trì hoãn Trận đấu.

8.1.5. 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 Trận đấu nào.

8.1.6. Kết quả của trận từ bỏ/đầu hàng.

Các trận thắng do đối thủ từ bỏ sẽ được báo cáo theo số điểm tối thiểu mà một Đội cần để thắng Trận đấu (ví dụ: 1-0 cho các trận đấu best of 1t, 2-0 cho các trận đấu best of 3, 3-0 cho trận đấu best of 5). Sẽ không có số liệu thống kê nào khác được ghi lại cho các Trận đấu từ bỏ.

9. Giải thưởng

9.1 Tiền thưởng (Tổng giá trị 10,000 USD)

9.1.1 Giải Playoff.

Các đội sẽ có cơ hội kiếm được tiền thưởng dựa trên thành tích như bên dưới:

VALORANT
1 USD 5000
2 USD 2500
3 USD 1500
MVP 500 USD
FMVP 500 USD

9.1.2 Thuế.

Mỗi Đội sẽ lần lượt chịu trách nhiệm các loại thuế hiện hành có thể được áp dụng đối với việc nhận bất kỳ phần thưởng hoặc giải thưởng nào.

9.1.3 Thanh toán.

Các giải thưởng cho Vòng Playoffs sẽ được trả tương ứng cho các đội trong vòng 90 ngày sau khi kết thúc giải đấu và các tài khoản nhận tiền được chỉ định sẽ được cung cấp bởi các đội (tùy theo điều kiện nào đến sau).

9.1.4. Giải thưởng mà một đội hoặc (các) người chơi kiếm được sẽ được trả trực tiếp cho người phụ trách, tổ chức của đội và người phụ trách, tổ chức có trách nhiệm chia giải thưởng và trả cho người chơi và những người khác đã góp phần làm nên chiến thắng.

9.1.5. EO thu thập, xử lý, sử dụng và lưu trữ chi tiết/dữ liệu của người tham gia cho mục đích duy nhất là thanh toán tiền thắng giải. Thông tin chi tiết/dữ liệu sẽ không được EO hoặc bên thứ ba sử dụng cho các mục đích khác mà không có sự đồng ý rõ ràng của người tham gia.

9.1.6. Tất cả dữ liệu cá nhân của người tham gia được EO xử lý và sử dụng theo luật pháp và quy định hiện hành.

9.1.7. Bất kỳ lỗi vô tình hoặc thiếu sót nào trong chi tiết thanh toán đã được cung cấp thì yêu cầu chuyển lại số tiền thắng cược sẽ phải chịu phí hành chính 50 RM hoặc 5% (tùy theo mức nào cao hơn) cộng với phí ngân hàng bổ sung và/hoặc lỗ tỷ giá hối đoái (nếu có). Số tiền phạt này sẽ được khấu trừ trong quá trình chuyển lại tổng tiền thưởng.

9.1.8. Đối với tổng giải thưởng từ tài khoản ngân hàng nước ngoài (bên ngoài Malaysia), EO chịu phí ngân hàng người gửi và người chiến thắng sẽ chịu phí ngân hàng người nhận.

10. Giải thích và Phán quyết

10.1. Quyền giải thích của Ban tổ chức

Bất kỳ vấn đề nào liên quan đến giải đấu Odyssey Cup Đông Nam Á không nằm trong Quy tắc của Odyssey Cup Đông Nam Á này sẽ phải được giải thích bởi Ban Tổ Chức và được cung cấp cho các Đội dưới dạng một văn bản theo thời điểm để cập nhật hoặc giải thích về các Quy tắc trong giải đấu Odyssey Cup Đông Nam Á này. Tất cả các quyết định được đưa ra bởi Ban tổ chức và Ban Điều hành Giải đấu liên quan đến việc giải thích các Quy tắc trong giải đấu này là quyết định cuối cùng và mang tính ràng buộc.

10.2. Phán quyết kinh doanh

Bất cứ khi nào các Quy tắc của Giải đấu Odyssey Cup Đông Nam Á này được cấp, trao hoặc bảo lưu cho Giải đấu Odyssey Cup Đông Nam Á hoặc Ban Tổ Chức quyền thực hiện hành động, không thực hiện hành động, đồng ý hoặc từ chối, cấp hoặc từ chối phê duyệt hoặc đưa ra bất kỳ quyết định khác, trừ khi điều khoản có quy định cụ thể, mỗi thành viên Ban tổ chức sẽ có quyền tham gia ra quyết định riêng dựa trên phán đoán chuyên môn riêng, và dựa trên lợi ích tốt nhất của giải đấu Odyssey Cup Đông Nam Á và Ban Tổ Chức cũng như lợi ích ngắn hạn và dài hạn của các Cuộc thi chính thức, các sự kiện liên quan của giải đấu, VALORANT cũng như các hoạt động kinh doanh và hoạt động của các chi nhánh và công ty tập đoàn của giải đấu và Ban Tổ Chức. Không có bất kỳ đội nào hay thành viên nào của các đội được quyền yêu cầu hoặc khiếu nại dựa trên việc cho rằng Odyssey Cup Đông Nam Á, Ban Điều hành hoặc Ban Tổ chức đã từ chối, hoặc trì hoãn một cách vô lý việc đồng thuận, phê duyệt, quyết định hoặc hành động theo những Luật lệ của Odyssey Cup Đông Nam Á.

10.3. Ngôn ngữ

Quy tắc của giải đấu Odyssey Cup Đông Nam Á được viết bằng tiếng Anh. Trong trường hợp có xung đột vô ý trong cách giải thích giữa bản tiếng Anh và bản dịch, bản tiếng Anh sẽ được ưu tiên áp dụng.

10.4. Không có trách nhiệm đối với nhà tài trợ

Samsung Asia Pte Ltd, với tư cách là nhà tài trợ cho sự kiện Odyssey Cup Đông Nam Á sẽ không chịu bất kỳ trách nhiệm pháp lý nào đối với bất kỳ cá nhân, tổ chức, công ty, Quan chức Giải đấu,

Người chơi, Đội hoặc Thành viên Đội nào đối với sự kiện nói trên. Vui lòng chuyển tất cả các khiếu nại, phản đối, khiếu nại và yêu cầu đến Ban tổ chức giải đấu.

* * *