



# Snapdragon Pro Series

## Free Fire

## Rulebook

## Lời nói đầu

Tài liệu này nêu ra các quy tắc cần tuân thủ mọi lúc khi tham gia cuộc thi Snapdragon Pro Series. Không tuân thủ các quy tắc này có thể bị phạt như đã nêu.

Cần nhớ rằng việc điều hành giải đấu luôn là người có lời cuối cùng và rằng các quyết định không được hỗ trợ cụ thể, hoặc chi tiết trong sách quy tắc này, hoặc thậm chí đi ngược lại sách quy tắc này có thể được thực hiện trong những trường hợp cực đoan, để bảo toàn công bằng vui chơi và tinh thần thể thao.

Chúng tôi tại ESL hy vọng rằng bạn với tư cách là người chơi, khán giả hoặc báo chí sẽ có một cuộc thi đầy ý nghĩa để tham gia và chúng tôi sẽ cố gắng hết sức để biến nó thành một cuộc thi công bằng, vui vẻ và thú vị cho tất cả mọi người.

Chúng tôi xin chân thành cảm ơn,  
Đội ngũ ESL

# Table of Contents

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| 1 Định nghĩa                                       | 7  |
| 1.1 Phạm vi hiệu lực                               | 7  |
| 1.2 Khu vực                                        | 7  |
| 1.3 Hình phạt                                      | 7  |
| 1.3.1 Định nghĩa và phạm vi của hình phạt          | 7  |
| 1.3.1.2 Điểm phạt nhỏ                              | 7  |
| 1.3.1.3 Điểm phạt lớn                              | 7  |
| 1.3.1.4 Phạt tiền                                  | 7  |
| 1.3.1.5 Cấm/đình chỉ                               | 7  |
| 1.3.1.6 Truất quyền thi đấu                        | 7  |
| 1.3.1.7 Các hình thức phạt bổ sung                 | 7  |
| 1.3.2 Cộng dồn hình phạt                           | 8  |
| 1.3.3 Hình phạt cho hành vi vi phạm lặp lại        | 8  |
| 1.3.4 Cấm tham gia giải và điểm phạt bên ngoài ESL | 8  |
| 1.2 Trận đấu trực tiếp                             | 8  |
| 1.3 Kỷ luật                                        | 8  |
| 1.4 Ban tổ chức giải                               | 8  |
| 2. Quy tắc chung                                   | 8  |
| 2.1 Thay đổi luật                                  | 8  |
| 2.2 Hiệu lực của luật giải                         | 9  |
| 2.3 Bảo mật                                        | 9  |
| 2.4 Các thỏa thuận bổ sung                         | 9  |
| 2.5 Phát sóng trận đấu                             | 9  |
| 2.5.1 Quyền                                        | 9  |
| 2.5.2 Từ bỏ các quyền                              | 9  |
| 2.5.3 Trách nhiệm của người chơi                   | 9  |
| 2.5.4 Stream/ Đồng ý restream                      | 9  |
| 2.6 Giao tiếp                                      | 10 |
| 2.6.1 Discord                                      | 10 |
| 2.7 Điều kiện tham gia sự kiện                     | 10 |
| 2.7.1 Giới hạn độ tuổi                             | 10 |
| 2.7.2 Giới hạn khu vực đối với người tham gia      | 10 |
| 2.7.3 Quốc gia/khu vực sở tại                      | 10 |
| 2.7.4 Giới hạn dân cư                              | 10 |
| 2.7.4 Thông tin người chơi                         | 10 |
| 2.7.5 Tài khoản game                               | 10 |
| 2.7.5.1 Dùng sai tài khoản để tham gia giải đấu    | 11 |
| 2.8 Tài khoản đội                                  | 11 |

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| 2.8.1 Tên đội                                      | 11 |
| 2.8.2 Thay đổi tài khoản đội                       | 11 |
| 2.9 Giới hạn nhà tài trợ                           | 11 |
| 2.9.1 Nội dung nhạy cảm                            | 11 |
| 2.10 Tiền giải                                     | 11 |
| 2.10.1 Phần thưởng bị trừ do điểm phạt             | 11 |
| 2.10.2 Khấu trừ tiền giải do phạt tiền             | 11 |
| 2.10.3 Rút lại tiền giải                           | 12 |
| 2.10.4 Chuyển tiền giải                            | 12 |
| 2.10.5 Cơ cấu giải thưởng                          | 12 |
| 2.11 Bắt đầu trận đấu                              | 13 |
| 2.11.1 Đúng giờ trong việc phát sóng trận đấu      | 13 |
| 2.11.2 Không đúng giờ ở các trận đấu phát sóng     | 13 |
| 2.11.3 Người chơi không có mặt                     | 14 |
| 2.12 Quy trình giải đấu                            | 14 |
| 2.12.1 Phương tiện truyền thông cho giải đấu       | 14 |
| 2.13 Khiếu nại trận đấu                            | 14 |
| 2.13.1 Định nghĩa                                  | 14 |
| 2.13.2 Phù hợp với phán quyết khiếu nại            | 14 |
| 2.14 Phỏng vấn                                     | 14 |
| 2.15 Trình chiếu video                             | 14 |
| 3. Lịch trình                                      | 14 |
| 4. Quy tắc sự kiện                                 | 15 |
| 4.1 Trang thiết bị                                 | 15 |
| 4.2 Trang phục                                     | 15 |
| 4.3 Ban quản lý                                    | 15 |
| 4.4 Sơ lược về người chơi và giải đấu              | 15 |
| 4.5 Danh sách kiểm tra kỹ thuật                    | 16 |
| 4.6 Nghĩa vụ truyền thông                          | 16 |
| 4.6.1 Không hoàn thành nghĩa vụ truyền thông       | 16 |
| 4.7 Khu vực gaming                                 | 16 |
| 4.7.1 Thức ăn, đồ uống, hút thuốc và hành vi       | 16 |
| 4.7.2 Phương tiện truyền thông có thể ngắt kết nối | 17 |
| 4.7.3 Máy ảnh hoặc các thiết bị tương tự           | 17 |
| 4.7.4 Các thiết bị không được sử dụng              | 17 |
| 4.7.5 Sử dụng thiết bị                             | 17 |
| 4.8 Ảnh và các quyền phương tiện khác              | 17 |
| 4.9 Lễ trao giải                                   | 17 |
| 4.10 Khu vực cấp bởi ESL                           | 17 |

|                                                    |           |
|----------------------------------------------------|-----------|
| 5. Luật thi đấu                                    | <b>17</b> |
| 5.1 Lỗi ingame                                     | 18        |
| 5.2 Chung kết vòng loại Vòng bảng & Chung kết tổng | <b>18</b> |
| 6. Cài đặt trận đấu, Cấu trúc và luật lệ           | <b>19</b> |
| 6.1 Luật chung                                     | 19        |
| 6.2 Hệ thống điểm trận đấu                         | 19        |
| 6.3 Kết quả                                        | 20        |
| 6.4 Trang bị bị cấm                                | 20        |
| 7. Sự cố kĩ thuật                                  | <b>21</b> |
| 8. Tiebreaker                                      | <b>21</b> |
| 9. Đội                                             | <b>21</b> |
| 10. Đội hình và thay đổi đội hình                  | <b>21</b> |
| 10.1 Tổng quan về đội hình                         | 21        |
| 10.1.1 Kích cỡ đội hình                            | 21        |
| 10.1.2 Dự bị                                       | 21        |
| 10.1.3 Đội trưởng                                  | 22        |
| 10.1.4 Quản lý/Chủ sở hữu đội                      | 22        |
| 10.1.5 Giới hạn sở hữu                             | 22        |
| 10.1.6 Khóa đội hình                               | 22        |
| 10.2 -Thay đổi đội hình                            | 23        |
| 11. Đăng ký và cửa sổ chuyển nhượng                | <b>23</b> |
| 11.1 Thời gian đăng ký                             | 23        |
| 11.2. Cửa sổ chuyển nhượng                         | 23        |
| 12. Tài khoản game                                 | <b>24</b> |
| 12.1 - Tài khoản Free Fire                         | 24        |
| 12.2 - Free Fire UID                               | 25        |
| 13. Người chơi tự phát sóng                        | <b>25</b> |
| 13.1 Stream Delay                                  | 25        |
| 13.2 Lộ mặt khẩu và lobby                          | 26        |
| 13.3 Phát trực tiếp song song                      | 26        |
| 13.4 Giấy tờ tùy thân                              | 26        |
| 14. Vi phạm quy tắc, hình phạt và ESIC             | <b>26</b> |
| 14.1 Quy tắc ứng xử                                | 27        |
| 14.2 Gian lận                                      | 27        |
| 14.2.1 Phần mềm gian lận                           | 27        |
| 14.2.2 Lạm dụng thông tin                          | 27        |

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| 14.2.3 Hình phạt cho gian lận                         | 27 |
| 14.2.4 Phương pháp phát hiện gian lận                 | 27 |
| 14.3 Chất kích thích                                  | 28 |
| 14.3.1 Từ chối kiểm tra                               | 28 |
| 14.3.2 Danh sách các chất và phương pháp bị cấm       | 28 |
| 14.3.3 Thuốc kê đơn                                   | 28 |
| 14.3.4 Hình phạt cho sử dụng chất kích thích          | 28 |
| 14.4 Sử dụng rượu và chất hưng phấn thần kinh         | 28 |
| 14.5 Cá độ                                            | 28 |
| 14.6 Thao túng cuộc thi                               | 28 |
| 14.6.1 Hình phạt cho hành vi thao túng cạnh tranh     | 28 |
| 14.7 Dàn xếp trận đấu                                 | 29 |
| 14.7.1 Hình phạt cho dàn xếp trận đấu                 | 29 |
| 14.8 Các giới hạn đối với việc ban hành các hình phạt | 29 |
| 14.9 Các lệnh cấm của nhà phát hành hoặc ESIC         | 29 |
| 14.10 Vi phạm quy tắc ứng xử trên mạng xã hội         | 29 |
| 14.10.1 Hành vi công cộng                             | 29 |
| 14.10.2 Xúc phạm                                      | 29 |
| 14.10.3 Spamming                                      | 30 |
| 14.10.4 Spam trong game                               | 30 |
| 14.10.5 Làm hỏng hoặc làm bẩn                         | 30 |
| 14.11 Hành vi phi thể thao                            | 30 |
| 14.11.1 Làm giả kết quả trận đấu                      | 30 |
| 14.11.2 Giả mạo/gian lận                              | 30 |
| 14.11.3 Lừa dối admin/người chơi                      | 30 |
| 15. Thông báo bản quyền                               | 31 |

# 1 Định nghĩa

## 1.1 Phạm vi hiệu lực

Đây là quy tắc có giá trị cho tất cả các giai đoạn của sự kiện, những người tham gia và tất cả các trận đấu diễn ra trong phạm vi sự kiện. Với sự tham gia của mình, người tham gia tuyên bố rằng họ hiểu và chấp nhận tất cả các quy tắc.

## 1.2 Khu vực

Đối với sự kiện Snapdragon Pro Serie, các khu vực hợp lệ được liệt kê như sau:

- Asia-Pacific (Indonesia, Malaysia, Philippines, Singapore, Thái Lan và Việt Nam)

## 1.3 Hình phạt

### 1.3.1 Định nghĩa và phạm vi của hình phạt

Các hình phạt được đưa ra cho các vi phạm quy tắc trong ESL. Chúng có thể là điểm phạt nhỏ hoặc lớn, phạt tiền, trận thua mặc định, đình chỉ hoặc truất quyền thi đấu của cầu thủ/đội, tùy thuộc vào sự cố được đề cập và thường là sự kết hợp của hai hoặc nhiều trong số đó. Những người tham gia sẽ được thông báo về hình phạt qua email và sẽ có thời gian cho đến khi họ có thể kháng cáo quyết định. Chỉ chủ sở hữu giấy phép hoặc người phát ngôn được chỉ định của họ mới đủ điều kiện để khiếu nại.

#### 1.3.1.2 Điểm phạt nhỏ

Điểm phạt nhỏ được đưa ra cho các sự cố nhỏ như không tải lên phương tiện truyền thông trận đấu bắt buộc, không đủ tuyên bố về trận đấu, không đủ thông tin về tài khoản đội hoặc tài liệu liên quan khác, v.v. Mỗi điểm phạt nhỏ trừ một phần trăm (1%) tổng số tiền thưởng mà đội hoặc cầu thủ nhận được trong cuộc thi được trao.

#### 1.3.1.3 Điểm phạt lớn

Các điểm phạt chính được đưa ra cho các sự cố lớn như cố tình lừa dối quản trị viên, không xuất hiện trong các trận đấu, vi phạm quy tắc nhiều lần, v.v. Mỗi điểm phạt chính trừ mười phần trăm (10%) tổng số tiền thưởng cho cuộc thi đó.

#### 1.3.1.4 Phạt tiền

Phạt tiền do không thực hiện các nghĩa vụ không liên quan trực tiếp đến giải đấu, như các cuộc hẹn với báo chí/ truyền thông hoặc các buổi giao lưu với người hâm mộ theo kế hoạch.

#### 1.3.1.5 Cấm/đình chỉ

Cấm hoặc đình chỉ được đưa ra đối với các sự cố rất nghiêm trọng như giả mạo người chơi hoặc sử dụng người chơi không được phép. Chúng có thể được trao cho một người chơi hoặc một tổ chức.

#### 1.3.1.6 Truất quyền thi đấu

Việc bị loại sẽ xảy ra trong những trường hợp vi phạm quy tắc nghiêm trọng nhất. Người tham gia bị loại sẽ bị mất tất cả số tiền thưởng tích lũy được cho cuộc thi được đề cập và bị cấm cho đến khi cuộc thi đó kết thúc. Trong các cuộc thi đồng đội, tổ chức và tất cả các thành viên của tổ chức bị cấm cho đến khi kết thúc cuộc thi đó.

#### 1.3.1.7 Các hình thức phạt bổ sung

Trong những trường hợp đặc biệt, ban tổ chức giải đấu có thể xác định và đưa ra các phương pháp trừng phạt khác.

### 1.3.2 Cộng dồn hình phạt

Các phương pháp trừng phạt được liệt kê không loại trừ lẫn nhau và có thể được đưa ra kết hợp khi được ban tổ chức giải đấu cho là phù hợp.

### 1.3.3 Hình phạt cho hành vi vi phạm lặp lại

Tất cả các hình phạt được nêu trong sách quy tắc này đều có thể áp dụng cho các trường hợp vi phạm lần đầu. Tái phạm thường sẽ bị trừng phạt nặng hơn so với được liệt kê trong phần thích hợp của các quy tắc này, tương ứng với hình phạt được liệt kê ở đó.

### 1.3.4 Cấm tham gia giải và điểm phạt bên ngoài ESL

Các lệnh cấm tham gia giải và điểm phạt bên ngoài ESL thường không áp dụng đối với ESL trừ khi hình phạt đã được nhà phát hành/nhà phát triển của bất kỳ tựa game nhất định nào đưa ra. Một số ngoại lệ có thể áp dụng theo quyết định của nhóm quản trị viên.

## 1.4 Trận đấu trực tiếp

Thuật ngữ “Trận đấu trực tiếp” đề cập đến các trận đấu diễn ra ở một địa điểm công cộng, trong các sự kiện, trận đấu trong trường quay hoặc các trận đấu do ESL hoặc một đối tác chính thức phát sóng.

## 1.5 Kỷ luật

Những tựa game được chơi tại Snapdragon Pro Series là:

- Clash of Clans
- Brawl Stars
- PUBG Mobile
- Asphalt 9
- Clash Royale
- Free Fire
- Legends of Runeterra
- BATTLEGROUNDS MOBILE INDIA
- COD Mobile
- World Cricket Championship 3

Có thể có nhiều tựa game được thêm vào trong quá trình.

## 1.6 Ban tổ chức giải

Sự kiện được tổ chức bởi ESL. ESL được điều hành bởi ESL Gaming GmbH.

ESL Gaming GmbH  
Schanzenstr. 23  
51063 Köln  
Germany  
<https://www.eslgaming.com/>

## 2. Quy tắc chung

### 2.1 Thay đổi luật

ESL có quyền sửa đổi, loại bỏ hoặc thay đổi các quy tắc mà không cần thông báo thêm. ESL cũng có quyền đưa ra phán quyết đối với các trường hợp không được quy định cụ thể trong quy tắc nhằm giữ gìn tinh thần thi đấu công bằng và tinh thần thể thao.



## 2.2 Hiệu lực của luật giải

Nếu một điều khoản của luật giải này hoặc trở nên bất hợp pháp, không hợp lệ hoặc không thể thực thi ở bất kỳ khu vực tài phán nào, điều đó sẽ không ảnh hưởng đến hiệu lực hoặc khả năng thực thi trong khu vực tài phán đó của bất kỳ điều khoản nào khác của luật giải này hoặc hiệu lực hoặc khả năng thực thi ở các khu vực pháp lý khác của điều khoản đó hoặc bất kỳ điều khoản nào khác của luật giải này.

## 2.3 Bảo mật

Nội dung liên lạc qua email, các kênh trận đấu, các cuộc thảo luận hoặc bất kỳ thư từ nào khác với các quan chức và quản trị viên của giải đấu được coi là tuyệt mật. Việc xuất bản các tài liệu đó bị cấm mà không có sự đồng ý bằng văn bản từ Ban quản lý ESL.

## 2.4 Các thỏa thuận bổ sung

Ban quản lý ESL không chịu trách nhiệm về bất kỳ thỏa thuận bổ sung nào, cũng như họ không đồng ý thực thi bất kỳ thỏa thuận nào như vậy được thực hiện giữa người chơi hoặc đội cá nhân. ESL rất không khuyến khích các thỏa thuận như vậy diễn ra và các thỏa thuận như vậy mâu thuẫn với sách quy tắc ESL trong mọi trường hợp không được phép.

## 2.5 Phát sóng trận đấu

### 2.5.1 Quyền

Tất cả bản quyền phát sóng của ESL thuộc sở hữu của ESL Gaming GmbH và Supercell. Điều này bao gồm nhưng không giới hạn ở: bot IRC, luồng quảng cáo, luồng video (ví dụ: luồng POV), phát lại, trình diễn hoặc chương trình phát sóng truyền hình.

### 2.5.2 Từ bỏ các quyền

ESL Gaming GmbH có quyền trao quyền phát sóng một hoặc nhiều trận đấu cho bên thứ ba hoặc chính những người tham gia. Trong những trường hợp như vậy, các chương trình phát sóng phải được sắp xếp với đội Phân phối Phát sóng ESL trước khi trận đấu bắt đầu.

### 2.5.3 Trách nhiệm của người chơi

Người chơi không thể từ chối phát sóng các trận đấu của họ bằng các chương trình phát sóng được ESL ủy quyền, cũng như không thể chọn cách thức phát sóng trận đấu. Chỉ có quản trị viên chính mới có thể từ chối chương trình phát sóng. Người chơi đồng ý chuẩn bị đầy đủ chỗ ở để việc phát sóng các trận đấu có thể diễn ra.

### 2.5.4 Stream/ Đồng ý restream

Người chơi, người truyền hoặc thành viên của cộng đồng muốn phát trực tiếp hoặc phát lại bất kỳ phần nào của Mobile Series cùng với ESL sẽ được Nhân viên ESL kiểm tra và đưa ra quy tắc ứng xử thích hợp để ký kết. Tất cả những người phát trực tuyến và người tạo nội dung sẽ tuân thủ quy tắc ứng xử này khi phát trực tuyến/phát lại/đồng phát trực tuyến tất cả các sự kiện liên quan đến ESL hoặc ESL.

Để yêu cầu quyền trở thành người sáng tạo nội dung được phê duyệt, vui lòng gửi email tới địa chỉ email sau dựa trên khu vực của bạn:

Asia-Pacific: [sps.apj@eslgaming.com](mailto:sps.apj@eslgaming.com)

ESL có quyền tước bỏ sự chấp thuận này của bất kỳ cá nhân nào do vi phạm quy tắc ứng xử hoặc điều khoản dịch vụ.



## 2.6 Giao tiếp

### 2.6.1 Discord

Phương thức giao tiếp chính thức chính của Snapdragon Pro Series là Discord. Hãy nhớ kiểm tra server của chúng tôi thường xuyên để không có thông báo quan trọng nào từ giải đấu bị bỏ lỡ.

## 2.7 Điều kiện tham gia sự kiện

Các điều kiện sau phải được đáp ứng để tham gia sự kiện.

### 2.7.1 Giới hạn độ tuổi

Tất cả các cầu thủ ít nhất phải đủ 16 tuổi trở lên tính đến ngày diễn ra trận đấu đầu tiên của mùa giải.

1. Nếu một người chơi bị phát hiện hiện đang tham gia hoặc trước đó đã tham gia bất kỳ trận đấu nào dưới 16 tuổi bất kỳ và tất cả các đội và các thành viên sẽ bị loại khỏi mùa giải và sẽ bị mất bất kỳ số tiền nào đã, hoặc sẽ được thực hiện trong mùa đó.

### 2.7.2 Giới hạn khu vực đối với người tham gia

Bất kỳ đội nào hoặc bất kỳ người chơi nào không được cố gắng đủ điều kiện cho cùng một sự kiện từ nhiều quốc gia hoặc khu vực

### 2.7.3 Quốc gia/khu vực sở tại

Quốc gia cư trú của người tham gia là quốc gia nơi cư trú chính của người đó (được chứng minh bằng đăng ký hợp pháp hoặc thị thực dài hạn liên quan đến bằng chứng cư trú lâu dài - thị thực 90 ngày là không đủ) hoặc quốc gia mà người đó có hộ chiếu hợp lệ từ. Quyết định này có thể được đưa ra lần nữa cho mọi sự kiện ESL, nhưng một khi đã được đưa ra thì quyết định này sẽ là quyết định cuối cùng và không thể thay đổi đối với sự kiện đó và các vòng loại của nó.

### 2.7.4 Giới hạn dân cư

Tất cả người chơi phải là cư dân và đang tham gia từ khu vực họ đang thi đấu. Một đội cần có ít nhất 3 người chơi cư trú từ Khu vực tương ứng. Khi đưa một đội vào sảnh, một đội phải bao gồm 3 người chơi từ khu vực tương ứng + 1 từ bất kỳ khu vực nào khác. Bất kỳ vi phạm giới hạn này sẽ dẫn đến việc đội không thể thi đấu trong vòng cụ thể đó. Các quốc gia trong khu vực như sau:

Asia Pacific : Malaysia, Singapore, Philippines, Indonesia, Thái Lan, Việt Nam

### 2.7.4 Thông tin người chơi

Khi được yêu cầu, người chơi phải gửi cho chúng tôi tất cả các thông tin cần thiết bao gồm nhưng không giới hạn tên đầy đủ, chi tiết liên lạc, ngày sinh, địa chỉ và ảnh.

### 2.7.5 Tài khoản game

Mọi thành viên chơi đều phải nhập tài khoản trò chơi vào hồ sơ ESL của họ. Nếu bạn chưa có tài khoản ESL Play, bạn sẽ cần tạo một tài khoản trước khi liên kết các tài khoản trò chơi.

#### 2.7.5.1 Dùng sai tài khoản để tham gia giải đấu

Người chơi không được phép chơi bằng tài khoản trò chơi khác với tài khoản được liên kết với Tài khoản ESL của người chơi. Tài khoản trò chơi không chính xác có thể dẫn đến việc bị loại khỏi cúp/giải đấu trong ngày cho đến khi vấn đề đã được khắc phục hoặc không có điểm cho các trò chơi được chơi với thông tin không chính xác.



## 2.8 Tài khoản đội

### 2.8.1 Tên đội

Tên đội ESL không được có bất kỳ phần mở rộng nào như “nhóm ESL”. Nó có thể chỉ bao gồm tên nhóm và / hoặc một Tổ chức tiềm năng.

Nếu hai đội được tài trợ bởi cùng một đối tác, họ phải thỏa thuận với đối tác đó về việc đội nào trong số các đội giữ danh hiệu tài trợ trong toàn bộ giải đấu.

### 2.8.2 Thay đổi tài khoản đội

Bất kỳ thay đổi nào đối với tài khoản đội phải được ban quản trị ESL chấp thuận trước khi các thay đổi được phép thực hiện. Điều này bao gồm nhưng không giới hạn:

- Thêm hoặc xóa người chơi
- Thay đổi tên đội
- Thay đổi logo của đội.

## 2.9 Giới hạn nhà tài trợ

### 2.9.1 Nội dung nhạy cảm

Các nhà tài trợ hoặc đối tác được biết đến duy nhất hoặc được biết đến rộng rãi về các chủ đề và sản phẩm khiêu dâm, người lớn/người trưởng thành khác không được phép liên quan đến ESL.

## 2.10 Tiền giải

Tất cả số tiền thưởng nên phải được thanh toán trong 90 ngày làm việc sau khi sự kiện ESL được đề cập đã hoàn tất, nhưng có thể mất đến 180 ngày làm việc để việc thanh toán được hoàn tất.

### 2.10.1 Phần thưởng bị trừ do điểm phạt

Mỗi điểm phạt mà người tham gia có được trong một sự kiện hoặc vòng loại của nó sẽ bị trừ tiền thưởng. Các khoản khấu trừ như sau:

- Đối với mỗi điểm phạt nhỏ, tổng số tiền thưởng sẽ bị khấu trừ 1%.
- Đối với mỗi điểm phạt chính, tổng số tiền thưởng sẽ bị khấu trừ 10%.

Khoản khấu trừ được tính trên tổng số tiền thưởng lớn nhất được trao cho người tham gia vào cuối phần cuối cùng của cuộc thi được đề cập, bao gồm cả giải thưởng trực tuyến và ngoại tuyến đã giành được, nhưng không bao gồm phần được dùng để bù đắp chi phí đi lại (nếu có). Số tiền thưởng đã khấu trừ sẽ được cộng theo tỷ lệ cho các đội khác; do đó, không có tiền thưởng nào bị mất thông qua điểm phạt.

Cần lưu ý rằng một đội bị khấu trừ quá nhiều tiền giải trong tổng số giai đoạn của giải đấu có thể bị loại

### 2.10.2 Khấu trừ tiền giải do phạt tiền

Phạt tiền không được phân phối lại cho những người tham gia khác mà chỉ được loại bỏ khỏi tiền thắng của đội được đề cập.

### 2.10.3 Rút lại tiền giải

Miễn là tiền thưởng cho ESL chưa được thanh toán, ESL có quyền hủy bỏ bất kỳ khoản thanh toán nào đang chờ xử lý nếu phát hiện ra bất kỳ bằng chứng nào về gian lận hoặc chơi xấu.

Trong trường hợp bị loại, người chơi/đội sẽ tự động bị tước số tiền thưởng đã giành được trong giai đoạn đó. Tùy thuộc vào mức độ nghiêm trọng của vụ việc, nó có thể được mở rộng đến toàn bộ số tiền giành được trong mùa giải.

#### 2.10.4 Chuyển tiền giải

Tiền thưởng sẽ được gửi dưới dạng chuyển khoản ngân hàng. Việc không cung cấp đầy đủ thông tin để hoàn tất các khoản thanh toán sẽ dẫn đến việc các khoản thanh toán không được thực hiện. Nếu người tham gia không nhận tiền thắng cược của họ hoặc đổi séc trong vòng một năm kể từ ngày thanh toán ban đầu, giải thưởng sẽ bị tước bỏ.

#### 2.10.5 Phân phối tiền thưởng

| CHUNG KẾT VÒNG LOẠI MÙA 2 |                   |
|---------------------------|-------------------|
| Thứ hạng                  | Tiền thưởng (USD) |
| 1                         | 1,125             |
| 2                         | 900               |
| 3                         | 600               |
| 4                         | 525               |
| 5                         | 487.50            |
| 6                         | 487.50            |
| 7                         | 450               |
| 8                         | 450               |
| 9                         | 375               |
| 10                        | 375               |

|    |        |
|----|--------|
| 11 | 300    |
| 12 | 300    |
| 13 | 225    |
| 14 | 225    |
| 15 | 187.50 |
| 16 | 187.50 |
| 17 | 150    |
| 18 | 150    |

\*Tất cả số tiền thưởng được liệt kê đều bằng USD và được áp dụng cho tỷ giá hối đoái tiền tệ.

| <b>VÒNG BẢNG MÙA THỬ THÁCH</b> |                          |
|--------------------------------|--------------------------|
| <b>Thứ hạng</b>                | <b>Tiền thưởng (USD)</b> |
| 1                              | 30,000                   |
| 2                              | 20,000                   |
| 3                              | 10,000                   |
| 4                              | 5,000                    |



|    |       |
|----|-------|
| 5  | 4,000 |
| 6  | 4,000 |
| 7  | 3,250 |
| 8  | 3,250 |
| 9  | 2,500 |
| 10 | 2,500 |
| 11 | 2,500 |
| 12 | 2,500 |
| 13 | 2,000 |
| 14 | 2,000 |
| 15 | 1,750 |
| 16 | 1,750 |
| 17 | 1,500 |
| 18 | 1,500 |

\*Tất cả số tiền thưởng được liệt kê đều bằng USD và được áp dụng cho tỷ giá hối đoái tiền tệ.

| CHUNG KẾT MÙA THỬ THÁCH |                   |
|-------------------------|-------------------|
| Thứ hạng                | Tiền thưởng (USD) |
| 1                       | 65,000            |
| 2                       | 30,000            |
| 3                       | 20,000            |
| 4                       | 15,000            |
| 5                       | 12,500            |
| 6                       | 12,500            |
| 7                       | 10,000            |
| 8                       | 10,000            |
| 9                       | 7,500             |
| 10                      | 7,500             |
| 11                      | 5,000             |
| 12                      | 5,000             |

\*Tất cả số tiền thưởng được liệt kê đều bằng USD và được áp dụng cho tỷ giá hối đoái tiền tệ.

## 2.11 Bắt đầu trận đấu

### 2.11.1 Đúng giờ trong việc phát sóng trận đấu

Tất cả các trận đấu trong thời gian phát sóng phải bắt đầu khi có hướng dẫn, theo quyết định của ESL. Tất cả các trận đấu trong chương trình phát sóng sẽ bắt đầu không muộn hơn thời gian do ESL cung cấp. Nếu người chơi/đội chưa sẵn sàng thi đấu, ESL phải được thông báo.

### 2.11.2 Không đúng giờ ở các trận đấu phát sóng

Hai (2) điểm phạt nhỏ có thể được thưởng nếu người tham gia không sẵn sàng thi đấu vào thời gian bắt đầu đã thông báo. Tại thời điểm đó, đội sẽ được coi là không có mặt. Nếu trận đấu được phát sóng bởi ESL hoặc các đối tác, ba (3) điểm phạt nhỏ bổ sung sẽ được trao cho bất kỳ sự chậm trễ nào trong việc bắt đầu trận đấu do một đội gây ra.

### 2.11.3 Người chơi không có mặt

Nếu người chơi không sẵn sàng chơi cho đến 15 phút sau giờ phát sóng, người chơi sẽ được coi là không có mặt và đối phương sẽ được nhận một series thắng. (Bộ đếm giờ do admin phụ trách phát sóng quyết định khi đội không có mặt cho trận đấu phát sóng)

## 2.12 Quy trình giải đấu

### 2.12.1 Phương tiện truyền thông cho giải đấu

Tất cả các phương tiện của trận đấu (ảnh chụp màn hình/demo/replay/ v.v.) phải được người tham gia lưu trữ trong tối thiểu 2 tuần sau khi trận đấu kết thúc. Nếu có khiếu nại cho trận đấu, hồ sơ cần được lưu trữ bởi những người tham gia trong tối thiểu 2 tuần sau khi cuộc biểu tình được kết thúc và giải quyết.

Tất cả các bản demo hoặc replay phải được cung cấp nếu người quản trị yêu cầu. ESL bảo lưu quyền phát và/hoặc tải lên các trang web của ESL, tất cả các bản demo được ghi lại theo một thỏa thuận của ESL.

## 2.13 Khiếu nại trận đấu

### 2.13.1 Định nghĩa

Khiếu nại dành cho những vấn đề ảnh hưởng đến kết quả trận đấu; một khiếu nại thậm chí có thể được đệ trình trong một trận đấu vì những thứ như cài đặt trò chơi không chính xác và các vấn đề liên quan khác. Khiếu nại là thông tin liên lạc chính thức giữa các bên và một quản trị viên.

### 2.13.2 Phù hợp với phán quyết khiếu nại

Khiếu nại phải chứa thông tin chi tiết về lý do tại sao gửi khiếu nại, sự khác biệt xảy ra như thế nào và sự khác biệt xảy ra khi nào. Một khiếu nại có thể bị từ chối nếu không xuất trình được bằng chứng thích hợp. Nói đơn giản "họ là những kẻ gian lận" sẽ không được coi là hợp lệ. Nghiêm cấm xúc phạm và tranh cãi trong một khiếu nại và có thể dẫn đến điểm phạt hoặc khiếu nại bị phán quyết chống lại bên xúc phạm.

## 2.14 Phỏng vấn

Đối với mỗi trận đấu được phát trên luồng do ESL sắp xếp, một tuyển thủ hoặc huấn luyện viên từ mỗi đội phải có mặt để phỏng vấn. Đội phải cung cấp thông tin liên hệ để phỏng vấn khi có yêu cầu. Người chơi cũng nên sẵn sàng bình luận sau trận đấu. Người chơi solo phải luôn sẵn sàng để phỏng vấn trước và

sau trận đấu.

## 2.15 Trình chiếu video

Trong các video (ví dụ: phỏng vấn, video nổi bật hoặc tương tự) xảy ra từ môi trường không được ESL kiểm soát, môi trường/nền có thể nhìn thấy phải được giữ trung tính, sạch sẽ và dễ nhìn. Nếu một đội có kế hoạch giới thiệu bất kỳ nhà tài trợ, biểu trưng hoặc quảng cáo nào (ví dụ: trong biểu ngữ nền hoặc các vật phẩm được đặt), các cài đặt đã lên kế hoạch cần phải được điều hành giải đấu sửa đổi và phê duyệt trước. Trong mọi trường hợp, không được phép quảng cáo rõ ràng các sản phẩm của nhà tài trợ (bao gồm cả tiêu dùng). Biểu trưng thương hiệu có thể không bao giờ xuất hiện lớn hơn khuôn mặt của người chơi trên màn hình.

## 3. Lịch trình

### 3.1 Mùa 2

#### Giai đoạn 1: Vòng loại mở

Tuần 1: 6 - 9 Tháng 9

Tuần 2: 13 - 16 Tháng 9

Tuần 3: 20 - 23 Tháng 9

Tuần 4: 27 - 30 Tháng 9

(Ngày thi đấu phụ thuộc vào nhóm / khu vực đội nào tham gia)

#### Giai đoạn 2 : Chung kết vòng loại mở

(Top 24 đội của vòng loại mở mỗi khu vực)

3 - 11 Tháng 10 (Ngày thi đấu phụ thuộc vào nhóm / khu vực đội nào tham gia)

#### Giai đoạn 3 : Vòng bảng Chung kết vòng loại mở

(Top 12 đội + của chung kết vòng loại mở + 6 đội chuyên nghiệp + Top 6 chung kết tổng mùa 1)

27- 30 Tháng 10

#### Giai đoạn 4 : Chung kết khu vực

(Top 12 đội từ vòng bảng chung kết vòng loại mở)

5 - 6 Tháng 11

### 3.2 Mùa thử thách

#### Vòng bảng mùa thử thách

(Top 3 đội từ các khu vực, tổng là 12 đội + 6 đội được mời)

Tuần 1: 2 - 4 Tháng 12

Tuần 2: 8 - 10 Tháng 12

Tuần 3: 12 - 14 Tháng 12

Tuần 4: 20 - 22 Tháng 12

Chung kết tổng vòng thử thách

(Top 12 đội từ vòng bảng mùa thử thách)

4 - 5 Tháng 2 (2023)



## 4. Quy tắc sự kiện

### 4.1 Trang thiết bị

ESL luôn cung cấp thiết bị di động. Tùy thuộc vào bộ môn và giai đoạn của giải đấu, tai nghe chống ồn cũng có thể được cung cấp.

### 4.2 Trang phục

Các cầu thủ và đội cần đảm bảo rằng tất cả họ đều mặc trang phục của đội có màu giống nhau, quần dài liền và giày kín (nghĩa là không được phép mặc quần đùi hoặc dép xỏ ngón). Bất kỳ loại mũ nón nào đều bị cấm. Các hình phạt sẽ được đưa ra nếu vi phạm nhỏ quy tắc này (tiền phạt tối thiểu là \$ 250), nhưng trong các trường hợp lớn (ví dụ nhưng không giới hạn ở nội dung xúc phạm, trang phục của đội khác, v.v.), người chơi sẽ không được phép bắt đầu trận đấu của họ trước khi trang phục có vấn đề đã được thay thế. Nếu có thể và được ban quản lý cho là phù hợp, ESL sẽ cung cấp quần áo phù hợp cho những người tham gia không mặc theo quy định. Chi phí quần áo được cung cấp sau đó sẽ được trừ vào số tiền thưởng được trả cho những người tham gia.

Mọi sự chậm trễ do thay đổi trang phục sẽ được coi là lỗi của người chơi và bị phạt theo quy tắc về đúng giờ.

### 4.3 Ban quản lý

Các hướng dẫn của quản trị viên phải luôn được tuân theo và tuân theo. Nếu không làm như vậy có thể dẫn đến bị trừ điểm.

### 4.4 Sơ lược về người chơi và giải đấu

Thông tin tóm tắt về người chơi và giải đấu là các tài liệu sẽ được gửi cho người tham gia qua mail trước khi giải đấu diễn ra. Chúng có nghĩa là phần mở rộng cho sổ quy tắc cho một sự kiện ngoại tuyến cụ thể và ràng buộc như nhau.

### 4.5 Danh sách kiểm tra kỹ thuật

Sau khi hoàn tất quá trình thiết lập, người chơi sẽ đăng nhập vào danh sách kiểm tra kỹ thuật dành cho quản trị viên ESL. Quá trình này tồn tại để đảm bảo tính toàn vẹn của hệ thống được sử dụng để thi đấu trước khi trận đấu bắt đầu. Việc tạm dừng kỹ thuật gây ra bởi các vấn đề đã được nhận thấy nếu danh sách kiểm tra được tuân thủ đúng cách sẽ bị trừng phạt bằng một (1) hình phạt nhỏ. Bằng cách ký vào tài liệu này, những người tham gia xác nhận rằng họ đã sẵn sàng bắt đầu trận đấu của mình theo lịch trình. Những người tham gia có thể bị buộc phải bắt đầu trận đấu ngay cả khi họ không hoàn thành đúng quy trình này.

### 4.6 Nghĩa vụ truyền thông

Nếu ESL quyết định rằng một hoặc nhiều người chơi cần phải tham gia các cuộc phỏng vấn (phỏng vấn ngắn trước/sau trận đấu và/hoặc các buổi phỏng vấn dài hơn), một cuộc họp báo hoặc một buổi ký tặng, chụp ảnh hoặc video, thì các tuyển thủ đó không thể phủ nhận điều này và phải tham dự. Hầu hết các sự

kiện sẽ có một ngày truyền thông bắt buộc, nơi những người tham gia sẽ được ESL chụp ảnh, quay phim và phỏng vấn để trình bày sự kiện.

Những người tham gia sẽ nhận được lịch trình truyền thông trước để được thông báo về bản chất, thời lượng và lịch trình của bất kỳ hoạt động nào kéo dài hơn 5 phút của loại hình này.

#### 4.6.1 Không hoàn thành nghĩa vụ truyền thông

Không hoàn thành các nghĩa vụ liên quan đến phương tiện truyền thông hoặc các nghĩa vụ có thể so sánh được sẽ dẫn đến việc bị phạt tiền. Phạm vi của chúng phụ thuộc vào các chi tiết. Các hình phạt sau đây là hình phạt tiêu chuẩn cho các trường hợp phổ biến nhất:

- Không hiển thị đầy đủ và đúng giờ trong ngày truyền thông: \$4000 + 5% tiền thưởng
- Xuất hiện không đầy đủ hoặc quá muộn cho một phiên ký tên:
  - Thiếu 1-30% đội hình: \$600 + 0,75% số tiền thắng giải
  - 31-50% đội hình bị thiếu: \$800 + 1% số tiền thắng giải
  - 51-70% đội hình bị thiếu: \$1000 + 1,25% số tiền thắng giải
  - 71-99% đội hình bị thiếu: \$1200 + 1,5% số tiền thắng giải
  - 100% đội hình bị thiếu: \$2000 + 2,5% số tiền thắng giải
- Xuất hiện không đầy đủ hoặc quá muộn cho một cuộc họp báo:
  - Thiếu 1-30% đội hình: \$360 + 0,45% số tiền thắng giải
  - 31-50% đội hình bị thiếu: \$480 + 0,6% số tiền thắng giải
  - 51-70% đội hình bị thiếu: \$600 + 0,75% số tiền thắng giải
  - 71-99% đội hình bị thiếu: \$720 + 0,9% số tiền thắng giải
  - 100% đội hình bị thiếu: \$1200 + 1,5% số tiền thắng giải

Tiền phạt có thể được giảm bớt nếu người tham gia xuất hiện chậm nhưng vẫn đủ sớm để tạo nội dung yêu cầu/có một phiên họp lý. Tiền phạt cũng có thể được giảm/giảm hơn nữa nếu người tham gia cung cấp bằng chứng về các tình tiết giảm nhẹ. Quyết định về điều đó sẽ do ESL đơn phương đưa ra.

### 4.7 Khu vực gaming

#### 4.7.1 Thức ăn, đồ uống, hút thuốc và hành vi

Nếu không có gì khác đã được thông báo, không được mang hoặc ăn bất kỳ thực phẩm nào trong các khu vực thi đấu. Hút thuốc hoặc vape cũng bị nghiêm cấm. Người chơi được phép có đồ uống, nhưng chỉ được đựng trong cốc hoặc chai đã được ESL cung cấp và chỉ ở dưới bàn trừ khi có quy định khác. Tiếng ồn quá lớn và ngôn ngữ xúc phạm bị cấm. Những người tham gia phải tuân theo các quy định của khách sạn hoặc địa điểm khi ở trong các khu vực luyện tập.

Mọi vi phạm đều có thể bị phạt bằng điểm phạt.

#### 4.7.2 Phương tiện truyền thông có thể ngắt kết nối

Nghiêm cấm kết nối hoặc sử dụng bất kỳ phương tiện di động nào trên các thiết bị của giải đấu mà không có sự kiểm tra và chấp thuận trước của ban quản trị giải đấu.

#### 4.7.3 Máy ảnh hoặc các thiết bị tương tự

Người tham gia không được phép mang bất kỳ thiết bị điện tử, máy ảnh hoặc các thiết bị tương tự (ví dụ: máy hóa hơi) vào khu vực trò chơi trừ khi được các quan chức giải đấu cho phép trước. Các thiết bị như vậy phải được giao cho các quan chức của giải đấu trước khi bắt đầu thiết lập trước trận đấu đầu tiên. Điện thoại cá nhân cũng có thể được thu thập trước.

Người tham gia không được phép chụp ảnh và/hoặc ghi âm trên sân khấu và trong lễ khai mạc trừ khi được ESL cho phép.

Các phiên bản giấy của tài liệu dành cho mục đích chiến thuật được phép có kích thước và số lượng hợp lý (ví dụ: sổ ghi chép).

#### 4.7.4 Các thiết bị không được sử dụng

Các vật dụng không cần thiết ngay lập tức (ví dụ như quần áo không mặc, túi xách, v.v.) phải được cất giữ ở nơi khuất tầm nhìn theo chỉ định của ESL.

#### 4.7.5 Sử dụng thiết bị

Tất cả các thiết bị do ESL cung cấp chỉ được sử dụng cho mục đích thi đấu. Việc sử dụng trái phép các thiết bị (duyet mạng xã hội, v.v....) sẽ dẫn đến (1) điểm phạt nhẹ.

### 4.8 Ảnh và các quyền phương tiện khác

Bằng cách tham gia, tất cả người chơi và các thành viên khác trong nhóm cấp cho ESL quyền sử dụng bất kỳ tài liệu ảnh, âm thanh hoặc video nào trên trang web của họ hoặc cho bất kỳ mục đích quảng cáo nào khác.

Ngoài ra, mỗi người chơi phải ký hai bản sao của mẫu đơn phát hành mà họ sẽ nhận được trước đó để đọc và phải ký trước khi họ bắt đầu trận đấu đầu tiên.

### 4.9 Lễ trao giải

Những người tham gia phải ở lại khu vực thi đấu để tổ chức lễ trao giải sau trận Chung kết.

### 4.10 Khu vực cấp bởi ESL

Chỉ các hoạt động tiếp thị đã được ESL ủy quyền mới được phép diễn ra ở bất kỳ khu vực nào được ESL cung cấp (ví dụ: khu vực thi đấu, phòng tập, phòng khách sạn, v.v.).

## 5. Luật thi đấu

Một trận đấu chỉ có thể được bắt đầu lại khi có sự chấp thuận trước của quản trị viên.

Mọi hành vi sử dụng phần mềm của bên thứ ba đều bị cấm trong thời gian diễn ra vòng loại và giải đấu.

Nếu người chơi vi phạm quy tắc này, nó sẽ bị coi là hack với mục đích gian lận. Đội sẽ bị loại, không có giải thưởng và các cá nhân liên quan sẽ nhận lệnh cấm thi đấu.

Bất kỳ việc sử dụng các vật phẩm không có được thông qua các phương thức trong trò chơi đã được Free Fire phê duyệt (không bao gồm phần thưởng chính thức) hoặc các vật phẩm không được thông báo đều bị cấm. Nếu người chơi vi phạm quy tắc này, nó sẽ bị coi là hack. Đội sẽ bị loại, không có giải thưởng và các cá nhân liên quan sẽ nhận lệnh cấm thi đấu.

Người chơi không được khóa thân và phải mặc quần áo trong bất kỳ trận đấu nào của ESL Mobile

### 5.1 Lỗi ingame

Trong trường hợp người chơi gặp lỗi, chỉ được phép đấu lại khi tất cả các điều kiện dưới đây được đáp ứng:

- Lỗi này phá vỡ trò chơi và khiến một người chơi (hoặc nhiều người chơi) không thể chơi được trò chơi theo cách bình thường. Một danh sách không đầy đủ các lỗi phá vỡ trò chơi bao gồm:
  - Bị cắt qua sàn và bị tiêu diệt
  - Bị kẹt trên các đối tượng (cửa sổ, bệ phóng, v.v.)
  - Bị thiệt mạng do ngã sau hành vi bất ngờ của người điều khiển phương tiện

- Trọng tài được thông báo ngay về lỗi khi nó xảy ra.
- Lỗi xảy ra khi chưa có người chơi nào khác trong trận đấu bị giết.
- Người chơi không kích hoạt lỗi với mục đích xấu.

Mọi trận đấu lại sẽ chỉ được cho phép theo quyết định riêng của trọng tài giải đấu.

Các đội cố tình lạm dụng các lỗi được đề cập trong có thể bị loại ngay lập tức, có tối đa **một nửa số tiền thắng cược của họ bị mất hoặc cả hai điều trên.**

## 5.2 Chung kết vòng loại Vòng bảng & Chung kết tổng

Phương pháp: Thiết bị ghi bên ngoài (Webcam, điện thoại thứ 2)

- Trước khi trò chơi bắt đầu, người chơi phải chiếu video trực tiếp về khuôn mặt, UID tài khoản và màn hình điện thoại hiển thị nhân vật của họ trong sảnh của trò chơi.
- Trong khi chơi trò chơi, người chơi chỉ cần hiển thị video trực tiếp về việc họ đang chơi trò chơi.
- Người chơi phải thể hiện mình đang chơi trò chơi trên điện thoại của họ.
- Sau khi trò chơi kết thúc, người chơi phải chiếu video trực tiếp về khuôn mặt, UID tài khoản và điện thoại của họ màn hình hiển thị kết thúc trận đấu và nhân vật của họ quay trở lại sảnh của trò chơi.
- Xác minh Video trực tiếp không được có bất kỳ tạm dừng hoặc ngừng nào. Mọi lần tạm dừng hoặc ngừng hoạt động sẽ dẫn đến việc bắt đầu lại toàn bộ quá trình xác minh.
- Video trực tiếp có thể được thực hiện qua video điện thoại bên ngoài hoặc máy ảnh web. Ban tổ chức giải đấu sẽ hợp tác chặt chẽ với người chơi để đảm bảo rằng chất lượng video cho phép xác minh phù hợp.
- Tất cả bản ghi thiết bị phụ phải bao gồm âm thanh nghe được cho Ban tổ chức giải đấu
- Những người chơi không thể tuân thủ quy tắc Xác minh video ở trên có thể sẽ bị coi là không đủ điều kiện tham gia các trận đấu/giải đấu. Các đội sẽ phải đưa cầu thủ dự bị vào sân thay thế.
- Đội có thể bị loại hoặc có một cầu thủ thay thế tùy thuộc vào sự chấp thuận của Ban tổ chức Giải đấu.

## 6. Cài đặt trận đấu, Định dạng và Quy tắc

### 6.1 Quy tắc chung

Bản đồ: Bermuda, Kalahari, Purgatory và Alpine

Chế độ: Cổ điển

Thuộc tính súng: Tất

Hide Nickname: Yes

Generic Enemy Outfit: Yes

### • VÒNG LOẠI MỞ



- Mỗi đội sẽ tham gia tối đa 3 trận mỗi ngày / tuần trong các Giai đoạn Vòng loại Mở. Tất cả các trận đấu trong Giai đoạn Vòng loại Mở đều được tính điểm cộng dồn. Giai đoạn Vòng loại Mở sẽ diễn ra trong 4 tuần và tổng số điểm mà họ đạt được trong mỗi giai đoạn của 4 tuần sẽ được tính. 24 đội đứng đầu trong Các giai đoạn Vòng loại Mở rộng sẽ tham dự Vòng chung kết Vòng loại.

## ● CHUNG KẾT VÒNG LOẠI MỞ

- Các đội trong Vòng chung kết Vòng loại sẽ được chia thành 4 bảng (ABCD) và phải thi đấu tổng cộng 2 ngày, với 6 trận đấu được diễn ra trong mỗi ngày Vòng chung kết, nâng tổng số trận đấu cho Vòng chung kết là 12 trận. Tất cả các trận đấu trong Vòng loại Chung kết đều được tính điểm cộng dồn (không được tính cùng với Giai đoạn Vòng loại Mở). 12 đội đứng đầu trong Vòng chung kết Vòng loại sẽ đi tiếp vào Vòng bảng.

## ● VÒNG BẢNG

- Các đội ở Vòng bảng bao gồm top 12 từ Vòng chung kết Vòng loại mùa 2, top 6 từ Vòng chung kết Tổng mùa 1 và 6 đội chuyên nghiệp được mời với số lượng 24 đội trong một Bảng xếp hạng tổng thể. Các đội sẽ được chia thành 4 bảng (ABCD) và phải thi đấu tổng cộng 4 ngày, mỗi ngày thi đấu 6 trận, nâng tổng số 24 trận cho Vòng bảng. Top 12 sẽ đi tiếp vào Chung kết khu vực.

## ● CHUNG KẾT KHU VỰC

- Các đội tham dự Vòng chung kết Khu vực sẽ phải thi đấu tổng cộng 2 ngày, với 6 trận đấu diễn ra mỗi ngày của Vòng chung kết Khu vực với tổng số 12 trận đấu được thi đấu. Top 3 của mỗi 4 Vòng Chung kết Khu vực (TH, ID, MSP và VN) sẽ đi tiếp vào Vòng bảng Thử thách.

## ● VÒNG BẢNG MÙA THỬ THÁCH

- Các đội trong Vòng bảng Thử thách bao gồm 12 đội từ Vòng chung kết khu vực (3 từ mỗi khu vực) và 6 đội được mời với số lượng 18 đội trong một Bảng xếp hạng tổng thể. Các đội sẽ được chia thành 3 bảng (ABC) và phải thi đấu tổng cộng 12 ngày, mỗi ngày có 6 trận đấu với tổng số 72 trận đã đấu. Top 6 trong Bảng xếp hạng tổng thể sau 6 ngày đầu tiên sẽ được thăng hạng sớm vào Chung kết Thử thách và top 6 sau 6 ngày cuối cùng sẽ được thăng hạng vào Chung kết Thử thách sau đó với số lượng 12 đội được vào Chung kết Thử thách. .

## ● CHUNG KẾT TỔNG MÙA THỬ THÁCH

- Các đội tham gia Chung kết Thử thách sẽ có tổng cộng 2 ngày, với 6 trận đấu được thi đấu mỗi ngày, tổng cộng 12 trận được thi đấu trong Chung kết Thử thách.

## 6.2 Hệ thống điểm trận đấu

### ***1 kill bằng 1 điểm***

| Thứ hạng | Điểm |
|----------|------|
| 1        | 12   |
| 2        | 9    |
| 3        | 8    |
| 4        | 7    |
| 5        | 6    |
| 6        | 5    |
| 7        | 4    |
| 8        | 3    |
| 9        | 2    |
| 10       | 1    |
| 11       | 0    |

|    |   |
|----|---|
| 12 | 0 |
|----|---|

### 6.3 Kết quả

Mỗi thành viên trong nhóm nên chụp ảnh màn hình kết quả cuối trận của họ trong trường hợp có bất kỳ tranh chấp và/hoặc khó khăn kỹ thuật nào trong phòng đấu. Việc không cung cấp ảnh chụp màn hình đã nói khi được yêu cầu có thể dẫn đến hình phạt và/hoặc mất điểm. Nếu bạn gặp sự cố hoặc nhận thấy bất kỳ vấn đề nào, vui lòng liên hệ với quản trị viên NGAY LẬP TỨC QUA VÉ HỖ TRỢ. Bạn có thể liên hệ với chúng tôi qua Discord để được giải đáp câu hỏi nhanh, nếu bạn còn bất cứ điều gì khác, vui lòng mở một vé hỗ trợ.

### 6.4 Trang bị bị cấm

1. Attack on Titan - Titan Eren Biến hình
2. Attack on Titan - Titan Thiết Giáp

Bất kỳ việc sử dụng các trạng bị bị hạn chế nêu trên sẽ dẫn đến hình phạt và/hoặc bị truất quyền thi đấu.

## 7. Sự cố kỹ thuật

Các đội chịu trách nhiệm về các vấn đề kỹ thuật của riêng họ, bao gồm các vấn đề về phần cứng, phần mềm và/hoặc internet. Các trận đấu sẽ không bị dời lại vì các vấn đề kỹ thuật và các trận đấu sẽ được diễn ra.

## 8. Tiebreaker

Trong trường hợp có điểm số hòa ở bất cứ giai đoạn nào của ESL Mobile, tiebreaker sẽ được áp dụng như sau

1. Tổng số Booyah trong số tất cả các trận trong giai đoạn.
2. Tổng số kill trong tất cả các trận trong giai đoạn.
3. Thứ hạng tại trận thi đấu cuối cùng của giai đoạn.

## 9. Đội

Các đội phải chơi với đội hình mà họ đã đăng ký trong suốt thời gian của mùa giải sau khi giai đoạn chuyển nhượng trôi qua. Không thể thay đổi đội hình ngoài thời gian chuyển nhượng đã chỉ định. Hãy nhớ kiểm tra kỹ thông tin tài khoản. Thông tin không chính xác sẽ dẫn đến kết quả không được tính điểm, không được tính điểm cho đội trong trận đấu đó và bị loại khỏi Cúp nếu phát hiện thông tin không chính xác.



## 10. Đội hình và thay đổi đội hình

### 10.1 Tổng quan về đội hình

#### 10.1.1 Kích cỡ đội hình

Các đội chỉ được có 4 người chơi xuất phát và tối đa 2 người chơi dự bị (tổng số 6 người chơi) được liệt kê trên trang và danh sách của đội của họ. Nếu đội của bạn có nhiều người chơi hơn 6 người chơi cho phép (4 người chơi xuất phát và 2 người chơi dự bị) tại thời điểm đăng ký, đội của bạn sẽ bị loại khỏi Cúp và bị cấm thi đấu cho đến khi chỉ còn 6 người chơi trong đội.

#### 10.1.2 Dự bị

Quản trị viên giải đấu có thể cho phép hoặc không cho phép các đội hình đăng ký với những người dự bị. Nếu một đội có những người dự bị trong danh sách của mình, họ chỉ có thể thay người giữa các trận đấu. Trong khi trò chơi đang diễn ra, không được phép thay thế người chơi.

#### 10.1.3 Đội trưởng

Trong số 4 đến 6 người chơi này, một Đội trưởng của đội sẽ cần được chọn. Nếu đội không có Quản lý đội, đội trưởng sẽ chịu trách nhiệm liên hệ với Ban Tổ chức Giải đấu cũng như cung cấp thông tin kịp thời cho đồng đội của họ. Đội trưởng sở hữu vị trí của đội ở bất kỳ cấp độ nào trong các cuộc thi cạnh tranh Free Fire chính thức với điều kiện 3 trong số những người chơi từ danh sách ban đầu phải ở lại đội.

#### 10.1.4 Quản lý/Chủ sở hữu đội

Chỉ một thực thể hoặc nhóm đã được đăng ký hợp pháp và được công nhận bởi luật công ty của một quốc gia, các công ty hành động hoặc tương đương mới có thể sở hữu một nhóm. Khi một thực thể hoặc tổ chức đăng ký với tư cách là chủ sở hữu trong quá trình đăng ký Giải đấu Cạnh tranh Chính thức Free Fire Mobile Open, thì thực thể hoặc nhóm đó sẽ trở thành chủ sở hữu của đội đó. Không bắt buộc phải có người quản lý/chủ sở hữu nhóm. Các đội không có người quản lý/chủ sở hữu vẫn được quyền đăng ký Giải đấu Chính thức của Free Fire và thi đấu.

Các nhóm được phép có thêm một thành viên được đặt thành Người quản lý nhóm hoặc Chủ sở hữu nhóm. Một người được đặt cho vai trò này không được tính vào 4 người bắt đầu và 2 người thay thế, và do đó, không đủ điều kiện để chơi trong bất kỳ trận đấu nào. Nếu họ bị phát hiện đang thi đấu trong bất kỳ trận đấu nào, đội đó sẽ mất tất cả điểm cho Cúp và bị phạt cảnh cáo vì vi phạm đầu tiên và sẽ bị trừ điểm cho bất kỳ vi phạm bổ sung nào.

Bất kỳ đội nào bị phát hiện đã chuyển người quản lý hoặc chủ sở hữu sang vai trò người chơi mà không có sự chấp thuận của quản trị viên sẽ không đủ điều kiện để cạnh tranh với người đó và có thể bị kỷ luật bao gồm mất điểm, điểm phạt, cấm thi đấu và / hoặc bị truất quyền thi đấu.

### 10.1.5 Giới hạn sở hữu

Không tổ chức nào được phép sở hữu nhiều hơn 1 đội trong giải đấu.

### 10.1.6 Khóa đội hình

Việc khóa danh sách đội sẽ được thực thi trong suốt trận Chung kết của tất cả các loạt trận. Trong trường hợp trận Chung kết trực tiếp diễn ra, nếu một đội không thể di chuyển, đội có sẵn tiếp theo sẽ được chọn. Đội hình và Đội sẽ được khóa cùng nhau khi tham gia Vòng loại đầu tiên của một đội.

## 10.2 -Thay đổi đội hình

Asia Pacific - Nếu bạn đang thực hiện thay đổi đội hình, vui lòng tạo một đội mới trên trang web ESL Play với đội hình mới.

Điểm là duy nhất đối với các đội trên trang web Play, vì vậy nếu bạn tạo một đội mới trong thời gian Vòng loại mở rộng, điểm của đội của bạn sẽ bắt đầu bằng 0 bất kể bạn giữ lại bao nhiêu người chơi từ danh sách ban đầu.

## 11. Đăng ký và cửa sổ chuyển nhượng

### 11.1 Thời gian đăng ký

Khoảng thời gian được chỉ định trong sách quy tắc của Giải đấu mà Chủ sở hữu và Người chơi của Đội bắt buộc phải hoàn thành đăng ký của họ để tham gia.

Sau khi đăng ký, những thay đổi sau có thể không được thực hiện:

I. Chủ nhóm

II. Tên nhóm

III. Biểu trưng đội

IV. Người chơi đồng đội



## 11.2. Cửa sổ chuyển nhượng

Các giải đấu có thể kéo dài trong một khoảng thời gian dài hơn. Thời gian chuyển nhượng sẽ mở từ ngày 25 tháng 7 năm 2022 đến ngày 28 tháng 8 năm 2022. Do đó, nhà tổ chức giải đấu có thể chỉ định thời hạn chuyển để cho phép thực hiện các thay đổi sau:

I. Chuyển quyền sở hữu nhóm

II. Chuyển nhượng/Thay đổi người chơi (Cần còn lại 3 người chơi từ Đội hình trước đó)

## 12. Tài khoản game

### 12.1 - Tài khoản Free Fire

Người chơi và đội **KHÔNG ĐƯỢC** thay đổi tên trong trò chơi hoặc ESL Play của họ sau khi thi đấu trong một cúp.

1. Không cho phép thay đổi tên trong trò chơi vào bất kỳ thời điểm nào trong mùa giải trừ khi tên đó được sử dụng bất hợp pháp hoặc một đội đã được một tổ chức mới chọn. Một khi người chơi

đã tham gia cup, với tư cách là người bắt đầu hoặc người chơi dự bị, tên trong trò chơi và tài khoản trò chơi của họ **KHÔNG THỂ** thay đổi trừ khi được thành viên của nhóm quản trị hướng dẫn rõ ràng rằng nó phải được sửa do có các ký tự bất hợp pháp, tên trong trò chơi và tài khoản trò chơi ESL Play không khớp hoặc sử dụng tên không phù hợp.

Nếu người chơi bị phát hiện đã thay đổi tài khoản trò chơi hoặc tên trong trò chơi tại bất kỳ thời điểm nào trong suốt chuỗi trận mà không được nhóm quản trị thông báo rõ ràng, người chơi sẽ bị coi là không đủ điều kiện tham gia cho đến khi tên được đổi lại cả trong trò chơi và trên trang web ESL Play.

Nếu một đội được chọn bởi tổ chức mới hoặc bị loại khỏi tổ chức cũ, vui lòng gửi vé hỗ trợ đến cúp mà bạn sẽ tham gia. Bạn **PHẢI** cung cấp bằng chứng hợp lệ về việc tổ chức mua lại đội của bạn (chẳng hạn như hợp đồng đội và tổ chức đã ký kết) cũng như chuyển đổi tên mà tất cả người chơi sẽ thực hiện trong trò chơi (Ví dụ: ESLLarch -> MOLarch)

Một khi chúng tôi có bằng chứng rõ ràng về việc sở hữu đội, đội sẽ có quyền đổi tên và ảnh trên ESL Play và người chơi trong đội cũng sẽ có thể thay đổi tag đội trong tên ingame cũng như tài khoản game trên trang web. Người chơi **KHÔNG THỂ** thay đổi biệt danh mà chỉ có thể thay đổi tag đội trước hoặc sau biệt danh. Nếu một đội bị phát hiện thay đổi tên ingame không chính xác như trước, đội sẽ không được nhận điểm trong ngày và bị cấm thi đấu tại ngày thi đấu hiện tại.

Tất cả tên của người tham gia phải phù hợp. Nếu tên của bạn được cho là không phù hợp, bạn phải phê duyệt tên mới và thay đổi tên đó trong cửa sổ do nhóm quản trị cung cấp. Nếu tên không được thay đổi trong thời gian đó, bạn sẽ có nguy cơ bị truất quyền thi đấu và cả bạn và đội của bạn bị phạt như sau:



- Lần đầu tiên là cảnh cáo, lần thứ hai bị tước quyền thi đấu với các hậu quả về tiền thưởng có thể xảy ra cũng như bị cấm.
- Chơi với một người chơi chưa đăng ký hoặc một người chơi có tài khoản trò chơi không chính xác được liệt kê sẽ dẫn đến việc đội của bạn bị loại khỏi các hành lang của trận đấu và nhận được 0 điểm cho ngày đó.
- Tuy nhiên, xin lưu ý rằng tài khoản trò chơi trên ESL Play phải khớp CHÍNH XÁC với những gì chúng ta thấy trong trò chơi, nếu không điểm hạ gục của người chơi không khớp sẽ không được tính cho trận đấu. Người chơi có trách nhiệm đảm bảo rằng tài khoản trò chơi đã đăng ký trên ESL Play và trong trò chơi được cập nhật và không có sự trùng khớp nào trước khi đăng ký giải đấu.
- Nếu nhóm quản trị tìm thấy bất kỳ tài khoản trò chơi và tên trong trò chơi nào không khớp chính xác, nhóm của bạn sẽ bị 0 điểm trong ngày và bị cấm thi đấu trong ngày diễn ra trận đấu.
- Mỗi người chơi và đội đều có trách nhiệm đảm bảo rằng tất cả tài khoản trò chơi ESL và tên trong trò chơi đều khớp trước khi ngày thi đấu bắt đầu. Nếu bạn không thể lấy tài khoản trò chơi ESL khớp với tên trong trò chơi của mình, bạn nên thay đổi tên của mình cho phù hợp.

## 12.2 - Free Fire UID

Tất cả số ID nhân vật trong trò chơi và Tài khoản trò chơi ESL Play Free Fire UID phải khớp CHÍNH XÁC. Nếu người chơi nào bị phát hiện có ID không khớp với đội sẽ bị 0 điểm trong ngày và bị cấm thi đấu trong ngày thi đấu đang hoạt động.

Người chơi và đội KHÔNG ĐƯỢC thay đổi số ID trong trò chơi hoặc tên ESL Play của họ sau khi thi đấu tại Cúp.

1. Không cho phép thay đổi số ID nhân vật vào bất kỳ thời điểm nào trong mùa giải. Sau khi người chơi đã tham gia cup, với tư cách là người trong đội hình khởi động hoặc người chơi dự bị, ID nhân vật trong trò chơi và tài khoản trò chơi của họ KHÔNG THỂ thay đổi trừ khi được thành viên của nhóm quản trị hướng dẫn rõ ràng rằng phải sửa.

Nếu một người chơi bị phát hiện đã thay đổi ID tài khoản trò chơi hoặc ID nhân vật trong trò chơi tại bất kỳ thời điểm nào trong suốt chuỗi trận mà không được nhóm quản trị thông báo rõ ràng, người chơi sẽ bị coi là không đủ điều kiện tham gia trong phần còn lại của mùa giải. Chúng tôi coi đây là một sự thay đổi tài khoản và bạn sẽ được coi như một người chơi khác bất kể lý do thay đổi là gì. Đây sẽ được coi là một sự thay đổi đội hình bất hợp pháp và đội của bạn sẽ mất tất cả điểm cho giai đoạn họ đang tham gia và có nguy cơ bị cấm thi đấu trong giai đoạn diễn ra giải.

Số UID của bạn có thể được tìm thấy trên trang hồ sơ người chơi của bạn trong trò chơi như được hiển thị ở đây.

[Ở màn hình game, ấn vào ảnh đại diện của bạn](#)  
[Bạn sẽ thấy UID của bạn ngay bên dưới ảnh đại diện](#)

## 13. Người chơi tự phát sóng

### 13.1 Stream Delay

Người chơi được phép phát trực tiếp các trận đấu trong Giai đoạn Vòng loại mở với điều kiện là họ có thời gian phát trực tiếp tối thiểu là 5 phút.

Nếu bất kỳ người chơi nào bị phát hiện đang phát trực tiếp mà không đáp ứng yêu cầu về độ trễ tối thiểu, họ sẽ buộc phải dừng phát trực tiếp trong ngày thi đấu đó.

1. Lần vi phạm đầu tiên sẽ bị phạt cảnh cáo.
2. Lần vi phạm thứ hai sẽ bị mất điểm trong ngày thi đấu và 2 điểm phạt cho đấu thủ và đội của họ.
3. Nếu vi phạm lần thứ ba sẽ bị cộng thêm 2 điểm phạt đối với cầu thủ và đồng đội và bị cấm tham gia các trận đấu kéo dài một tuần.

### 13.2 Lộ mật khẩu và lobby

Bất kỳ người chơi nào bị phát hiện làm lộ thông tin sảnh bao gồm tên và mật khẩu sảnh trong suốt mùa giải sẽ phải chịu các hình phạt sau:

1. Lần vi phạm đầu tiên sẽ bị phạt cảnh cáo.
2. Vi phạm lần thứ hai sẽ bị truất quyền thi đấu của đội khởi ngày thi đấu và bị mất bất kỳ điểm nào kiếm được. Ngoài ra, người chơi làm lộ thông tin sẽ bị cộng thêm điểm phạt.
3. Nếu vi phạm lần thứ ba, người chơi sẽ bị phạt thêm 2 điểm và cấm tham gia các trận đấu kéo dài một tuần đối với người chơi và đội của họ.

### 13.3 Phát trực tiếp song song

Các thành viên trong cộng đồng có mong muốn phát trực tiếp hoặc phát lại nội dung của bất kỳ phần nào trong Mobile series bên cạnh ESL sẽ được xem xét bởi các nhân viên ESL và đưa ra các quy tắc đảm bảo tiêu chuẩn hành vi, ứng xử đúng mực. Mọi streamer sẽ phải tuân theo bộ quy tắc ứng xử này khi phát trực tiếp/phát trực tiếp song song mọi nội dung của ESL và các sự kiện liên quan tới ESL.

Để xin cấp phép quyền được phát trực tiếp song song, hãy gửi email tới địa chỉ email sau phù hợp với vùng của bạn.

- AP: [leagueops.asia@eslgaming.com](mailto:leagueops.asia@eslgaming.com)

### 13.4 Giấy tờ tùy thân

Mọi người chơi đều yêu cầu thực hiện các bước chuẩn bị cần thiết để tham gia Chung kết. Điều này cũng



có nghĩa sở hữu các giấy tờ tùy thân cho phép xác nhận các người chơi sẵn sàng tham gia trong trường hợp chung kết trực tiếp.

## 14. Vi phạm quy tắc, hình phạt và ESIC

ESL và các giải đấu của nó là một phần của ESIC, Ủy ban Chính trực Esports. Điều đó có nghĩa là tất cả các quy tắc và quy định của ESIC được áp dụng cho tất cả các giải đấu ESL. Bạn có thể tra cứu chúng trên trang web của họ tại <https://esic.gg/>.

Các tiểu đoạn sau đây nhằm cung cấp cho bạn ấn tượng về những điều bị cấm. Để biết thêm thông tin chi tiết, vui lòng truy cập trang web của ESIC.

### 14.1 Quy tắc ứng xử

Mọi người tham gia phải cư xử với sự tôn trọng đối với đại diện của ESL, báo chí, người xem, đối tác và những người chơi khác. Những người tham gia được yêu cầu đại diện cho esports, ESL và các Nhà tài trợ của họ một cách danh dự. Điều này áp dụng cho hành vi trong trò chơi và cả trong các cuộc trò chuyện, người đưa tin, nhận xét và các phương tiện truyền thông khác. Chúng tôi mong muốn người chơi tự hành xử theo các giá trị sau:

- Thông cảm: đối xử với người khác như cách bạn mong sẽ được đối xử.
- Chính trực: trung thực, tận tâm, chơi công bằng.
- Tôn trọng: thể hiện sự tôn trọng với tất cả những người khác, bao gồm đồng đội, đối thủ cạnh tranh và nhân viên sự kiện.
- Can đảm: can đảm trong cạnh tranh và đứng lên cho những gì là đúng.

Người tham gia không được có hành vi quấy rối hoặc ngôn từ kích động thù địch dưới mọi hình thức. Điều này bao gồm, nhưng không giới hạn:

- Lời nói căm thù, hành vi xúc phạm hoặc lạm dụng bằng lời nói liên quan đến tình dục, nhận dạng và biểu hiện giới tính, khuynh hướng tình dục, chủng tộc, dân tộc, khuyết tật, ngoại hình, kích thước cơ thể, tuổi tác hoặc tôn giáo.
- Theo dõi hoặc đe dọa (thể chất hoặc trực tuyến).
- Gửi spam, đột kích, chiếm quyền điều khiển hoặc kích động làm gián đoạn các luồng hoặc phương tiện truyền thông xã hội.
- Đăng hoặc đe dọa đăng thông tin nhận dạng cá nhân của người khác ("doxing").
- Sự chú ý về mặt giới tính không được hoan nghênh. Điều này bao gồm, những nhận xét không được hoan nghênh về tình dục, những câu chuyện cười và gạ gẫm tình dục.
- Bê bối hoặc khuyến khích bất kỳ hành vi nào ở trên.

Vui lòng tham khảo Mã Keystone AnyKey để tìm hiểu thêm về hành vi thể thao tốt. Tham khảo Bộ nguyên tắc ESIC để biết các quy tắc ứng xử chi tiết và hình phạt

Vi phạm Quy tắc ứng xử này sẽ bị phạt điểm. Trong trường hợp tái phạm hoặc vi phạm nghiêm trọng, các hình phạt có thể bao gồm truất quyền thi đấu hoặc cấm tham gia các sự kiện ESL trong tương lai.

### 14.2 Gian lận

#### 14.2.1 Phần mềm gian lận

Nghiêm cấm mọi việc sử dụng phần mềm có thể được coi là gian lận. Ban quản lý giải đấu có quyền chỉ định những gì được coi là gian lận.

#### 14.2.2 Lạm dụng thông tin

Nghiêm cấm giao tiếp trong trận đấu với những người không liên quan đến trận đấu, điều này cũng đúng với việc sử dụng thông tin về trận đấu của bạn từ các nguồn bên ngoài khác (ví dụ: luồng stream).



### 14.2.3 Hình phạt cho gian lận

Khi gian lận bị phát hiện trong sự kiện này, (các) kết quả của (các) trận đấu được đề cập sẽ bị hủy bỏ. Người chơi sẽ bị loại, mất tiền thưởng và bị cấm tham gia tất cả các cuộc thi trong ESL trong thời hạn bình thường là 5 năm. Thời hạn này có thể thấp hơn, nếu có các yếu tố giảm nhẹ đáng kể, nhưng cũng có thể cao hơn, nếu có các tình tiết tăng nặng.

Trong các cuộc thi đồng đội, đội đó sẽ bị loại khỏi sự kiện ESL nơi xảy ra gian lận.

### 14.2.4 Phương pháp phát hiện gian lận

ESL có quyền sử dụng các phương pháp khác nhau để kiểm tra người tham gia và thiết bị của họ, có hoặc không có thông tin trước.

## 14.3 Chất kích thích

### 14.3.1 Từ chối kiểm tra

Từ chối thử nghiệm được coi là doping. Các hình phạt sẽ giống như đối với các trường hợp lạm dụng chất kích thích nghiêm trọng.

### 14.3.2 Danh sách các chất và phương pháp bị cấm

Danh sách các chất và phương pháp bị cấm do Ủy ban liên chính thể thao (ESIC) tạo ra có giá trị cho các giải đấu ESL. Danh sách có thể được tìm thấy ở đây: <https://esic.gg/codes/esic-prohibited-list/>  
Bất kỳ việc sử dụng trái phép nào đối với những chất này đều được coi là sử dụng chất kích thích.

### 14.3.3 Thuốc kê đơn

Nếu người chơi có đơn thuốc có hiệu lực đối với một chất trong danh sách của WADA, họ phải gửi bằng chứng cho ban quản lý giải đấu trước ngày đầu tiên của giải đấu (hạn chót tính theo giờ địa phương). Họ vẫn có thể bị kiểm tra doping, nhưng kết quả dương tính với chất được chỉ định sẽ bị bỏ qua.

### 14.3.4 Hình phạt cho sử dụng chất kích thích

Các trường hợp sử dụng doping nhẹ sẽ bị phạt cảnh cáo và có thể phạt điểm nhẹ cho người tham gia. Các trường hợp nghiêm trọng (tức là sử dụng thuốc có chứa chất nâng cao hiệu suất, như Adderall) sẽ bị phạt vô hiệu kết quả đạt được dưới tác động của chất này, cấm từ một đến hai (1-2) năm, tước đoạt số tiền thưởng đã giành được, cũng như việc loại người tham gia.

Nếu một đấu thủ bị kết tội doping nghiêm trọng chỉ sau khi trận đấu cuối cùng của giải đấu đã kết thúc ít nhất 24 giờ, đấu thủ đó vẫn sẽ bị cấm, nhưng kết quả của giải đấu sẽ được giữ nguyên và không có hậu quả cho đội. Những trường hợp nhẹ sẽ không bị phạt gì cả, sau thời gian đó.

## 14.4 Sử dụng rượu và chất hưng phấn thần kinh

Chơi một trận đấu, dù là trực tuyến hay ngoại tuyến, dưới ảnh hưởng của rượu hoặc các loại thuốc kích thích thần kinh khác, ngay cả khi không nằm trong số các chất có thể trừng phạt được liên kết theo 4.3.2, đều bị nghiêm cấm và có thể dẫn đến hình phạt nghiêm khắc. Cho phép người tham gia uống rượu vừa phải ngoài giờ thi đấu đang diễn ra nếu không mâu thuẫn với luật pháp địa phương/quốc gia.

## 14.5 Cá độ

Không người chơi, người quản lý đội, nhân viên hoặc ban quản lý của các tổ chức tham dự có thể tham gia vào cá cược hoặc cờ bạc, liên kết với người đặt cược hoặc người đánh bạc, hoặc cung cấp cho bất kỳ ai bất kỳ thông tin nào có thể hỗ trợ cá cược hoặc cờ bạc, trực tiếp hoặc gián tiếp, cho bất kỳ trận đấu ESL nào hoặc giải đấu nói chung. Bất kỳ cá cược hoặc cờ bạc nào chống lại các trận đấu của tổ chức của bạn sẽ dẫn đến việc tổ chức bị tước tư cách ngay lập tức và bị cấm thi đấu tối thiểu 1 năm đối với tất cả các cuộc thi ESL đối với tất cả những người có liên quan. Bất kỳ vi phạm nào khác sẽ bị phạt tùy theo



quyết định của giải đấu.

## 14.6 Thao túng cuộc thi

Đưa ra tiền/lợi ích, đe dọa hoặc gây áp lực đối với bất kỳ ai liên quan đến ESL với mục tiêu ảnh hưởng đến kết quả của một trận đấu được coi là thao túng cạnh tranh. Ví dụ phổ biến nhất là cung cấp tiền cho đối thủ của bạn để cho phép bạn giành chiến thắng.

### 14.6.1 Hình phạt cho hành vi thao túng cạnh tranh

Khi nỗ lực thao túng cạnh tranh bị phát hiện trong ESL, (các) kết quả của (các) trận đấu được đề cập sẽ bị hủy bỏ. Người chơi sẽ bị loại, bị tước tiền thưởng và bị cấm tham gia tất cả các cuộc thi trong ESL trong thời hạn từ một đến hai (1-2) năm. Có thể phạt tiền.

Trong các cuộc thi đồng đội, đội đó sẽ bị loại khỏi sự kiện ESL nơi diễn ra nỗ lực thao túng.

## 14.7 Dàn xếp trận đấu

Sử dụng bất kỳ phương tiện nào để thao túng kết quả của một trận đấu vì những mục đích không liên quan đến thành công thể thao trong giải đấu được đề cập đều được coi là dàn xếp trận đấu. Ví dụ phổ biến nhất là cố tình thua trận để thao túng đặt cược vào trận đấu.

### 14.7.1 Hình phạt cho dàn xếp trận đấu

Khi việc dàn xếp tỷ số được phát hiện trong ESL, (các) kết quả của (các) trận đấu được đề cập sẽ bị hủy bỏ. Người chơi sẽ bị loại, mất tiền thưởng và bị cấm tham gia tất cả các cuộc thi trong ESL trong thời hạn bình thường là 5 năm. Thời hạn này có thể thấp hơn, nếu có các yếu tố giảm nhẹ đáng kể, nhưng cũng có thể cao hơn, nếu có các tình tiết tăng nặng. Có thể phạt tiền.

## 14.8 Các giới hạn đối với việc ban hành các hình phạt

Các hình phạt có thể được đưa ra trong một khoảng thời gian giới hạn sau sự cố đang bị trừng phạt. Trong trường hợp gian lận và dàn xếp tỷ số, thời hạn này được quy định là 10 năm. Đối với các hành vi vi phạm như giả mạo người chơi, gian lận, nói dối về thông tin cá nhân có liên quan hợp pháp (tên, tuổi, quốc tịch, nơi cư trú,...), thời hạn được đặt thành 5 năm. Các vi phạm nhỏ hơn có thể kết thúc sớm hơn.

## 14.9 Các lệnh cấm của nhà phát hành hoặc ESIC

ESL có quyền từ chối những người chơi có lệnh cấm từ nhà phát hành trò chơi tham gia các giải đấu ESL.

Ngoài ra, lệnh cấm của ESIC sẽ được tôn trọng và chuyển thành lệnh cấm ESL.

## 14.10 Vi phạm quy tắc ứng xử trên mạng xã hội

Để có một trò chơi có trật tự và dễ chịu, điều quan trọng là tất cả người chơi phải có thái độ thể thao và công bằng. Vi phạm quy tắc này sẽ bị phạt từ một (1) đến sáu (6) điểm phạt nhẹ. Những tội quan trọng nhất và phổ biến nhất được liệt kê dưới đây. Tuy nhiên, chính quyền có thể ấn định các hình phạt đối với các loại vi phạm quy tắc ứng xử trên mạng xã hội không được liệt kê rõ ràng (ví dụ: quấy rối).

### 14.10.1 Hành vi công cộng

Tất cả những người tham gia phải luôn tránh các hành vi ứng xử kém, không mong muốn hoặc tiêu cực đối với bất kỳ ai liên quan đến giải đấu theo bất kỳ cách nào.

Tất cả những người tham gia phải luôn tránh bất kỳ hành động hoặc hành động nào khiến bất kỳ ai liên quan đến giải đấu bị coi là miệt thị, khinh thường, tai tiếng, chế giễu hoặc hạ thấp công chúng hoặc quan hệ hoặc giá trị thương mại của bất kỳ bên liên quan nào. Điều này bao gồm các bình luận xúc phạm nhằm

vào ESL, các đối tác hoặc sản phẩm của ESL trong các cuộc phỏng vấn, tuyên bố và/hoặc các kênh truyền thông xã hội.

### 14.10.2 Xúc phạm

Tất cả những lời xúc phạm xảy ra liên quan đến ESL sẽ bị trừng phạt. Điều này chủ yếu áp dụng cho những lời lăng mạ trong một trận đấu cũng như trên trang web của ESL (diễn đàn, bình luận trận đấu, sổ khách của người chơi, vé hỗ trợ và khiếu nại, v.v.). Những lời xúc phạm đối với các chương trình IM, E-mail hoặc các phương tiện liên lạc khác sẽ bị trừng phạt nếu chúng có thể được liên kết với ESL và bằng chứng rõ ràng.

Các trường hợp lạm dụng đặc biệt nghiêm trọng với các tuyên bố cấp tiến hoặc đe dọa bạo lực thể chất có thể dẫn đến các hình phạt nặng hơn đáng kể, bao gồm cả việc loại trừ hoặc truất quyền thi đấu của người chơi.

Tùy thuộc vào tính chất và mức độ nghiêm trọng của hành vi xúc phạm, hình phạt sẽ được chỉ định cho cầu thủ hoặc cho đội trong các giải đấu đồng đội. Trong các cuộc thi đồng đội, người chơi cũng có thể bị cấm thi đấu trong một hoặc nhiều tuần thi đấu.

### 14.10.3 Spamming

Việc đăng quá nhiều thông điệp vô nghĩa, quấy rối hoặc xúc phạm được coi là spam trong ESL.

Gửi thư rác trên trang web (diễn đàn, bình luận trận đấu, sổ khách của cầu thủ, vé hỗ trợ và khiếu nại, v.v.) sẽ bị xử phạt tùy theo tính chất và mức độ của hành vi vi phạm.

### 14.10.4 Spam trong game

Ba (3) điểm phạt nhỏ sẽ được thưởng nếu chức năng trò chuyện trong trò chơi bị lạm dụng nhằm mục đích gây khó chịu cho đối phương hoặc nói chung làm gián đoạn quá trình chơi. Tất cả các chức năng trò chuyện đều tồn tại để giao tiếp hiệu quả với đối thủ và quản trị viên trận đấu.

### 14.10.5 Làm hỏng hoặc làm bẩn

Những người tham gia thực hiện hành động có thể dẫn đến hư hỏng hoặc làm bẩn phòng, đồ đạc, thiết bị hoặc các vật dụng tương tự sẽ bị phạt. Khoản tiền phạt sẽ dựa trên chi phí để khôi phục lại trạng thái ban đầu, xử lý các nỗ lực để khắc phục sự cố và gây tổn hại đến danh tiếng với bên thứ ba/công chúng.

## 14.11 Hành vi phi thể thao

Để có một trò chơi có trật tự và dễ chịu, điều cần thiết là tất cả người chơi phải có hành vi như một vận động viên thể thao. Những vi phạm quan trọng nhất và phổ biến nhất được liệt kê dưới đây. Tuy nhiên, ban quản trị có thể ấn định các hình phạt đối với các loại hành vi phi thể thao không được liệt kê rõ ràng.

### 14.11.1 Làm giả kết quả trận đấu

Nếu một đội bị phát hiện nhập kết quả trận đấu sai vào trang trận đấu hoặc bằng cách khác cố gắng làm sai lệch kết quả trận đấu, chẳng hạn như làm sai lệch phương tiện truyền thông trận đấu, đội đó sẽ bị phạt tối đa bốn (4) điểm phạt nhỏ. (Phương tiện đối sánh là tất cả nội dung tải lên, bao gồm nhưng không giới hạn ở: Ảnh chụp màn hình, bản trình diễn, mô hình, v.v.)

### 14.11.2 Giả mạo/gian lận

Bất kỳ người chơi nào liên quan đến việc giả mạo hoặc đánh lừa một người chơi sẽ bị cấm thi đấu tối thiểu 3 trận, đồng thời, một (1) điểm phạt lớn sẽ được chỉ định cho mỗi sự cố.

### 14.11.3 Lừa dối admin/người chơi

Bất kỳ nỗ lực nào để đánh lừa người chơi đối phương, quản trị viên hoặc bất kỳ ai khác có liên quan đến ESL có thể bị phạt từ một (1) đến bốn (4) điểm phạt nhỏ.

## 15. Thông báo bản quyền

Tất cả nội dung xuất hiện trong tài liệu này là tài sản của ESL Gaming GmbH hoặc đang được sử dụng với sự cho phép của chủ sở hữu. Phân phối trái phép, sao chép, thay đổi hoặc sử dụng trái phép tài liệu có trong tài liệu này, bao gồm nhưng không giới hạn bất kỳ hình ảnh, bản vẽ, văn bản, hình ảnh giống nhãn hiệu nào, có thể cấu thành vi phạm luật bản quyền và nhãn hiệu và có thể bị truy tố hình sự và/hoặc luật dân sự.

Không một phần nội dung nào của tài liệu này có thể được sao chép dưới bất kỳ hình thức nào hoặc bằng bất kỳ phương tiện nào hoặc được lưu trữ trong cơ sở dữ liệu hoặc hệ thống truy xuất, ngoại trừ mục đích sử dụng cá nhân mà không có sự cho phép bằng văn bản của ESL Gaming GmbH.

Tất cả nội dung trong tài liệu này là chính xác theo hiểu biết tốt nhất của chúng tôi. ESL Gaming GmbH không chịu trách nhiệm đối với bất kỳ lỗi hoặc thiếu sót nào. Chúng tôi có quyền thay đổi nội dung và các tập tin trên trang web của mình (bao gồm nhưng không giới hạn ở [eslgaming.com](http://eslgaming.com), [intelextrememasters.com](http://intelextrememasters.com), [esl-one.com](http://esl-one.com) và tất cả các tên miền phụ) bất cứ lúc nào mà không cần thông báo trước hoặc thông báo trước.