



Aturan Khusus Turnamen 2022

Dokumen berikut menguraikan aturan khusus turnamen yang berlaku untuk semua unsur ASUS ROG Masters 2022. Dokumen ini secara keseluruhan berfungsi sesuai dengan Kode Etik UBISOFT.

Daftar Isi

1. Umum	3
2. Kelayakan & Pendaftaran Pemain	3
2.1 Persyaratan Kelayakan	3
2.2 Pendaftaran	3
2.3 Prosedur Discord	4
2.4 Kerahasiaan	4
3. Struktur Turnamen	4
3.1 Wilayah	4
3.2 Kualifikasi Terbuka	5
3.3 Final Regional	5
3.4 Final APAC	5
3.5 Aturan Pertandingan	6
3.6 Media Pertandingan	9
3.7 MOnitor System Status (MOSS)	9
3.8 Pengunggahan File MOSS	9
3.9 Perubahan Aturan	10
4. Hadiah	10
4.1 Rincian hadiah - Kualifikasi Terbuka	10
4.2 Rincian Hadiah - Final Regional	10
4.3 Rincian Hadiah - Final APAC	11
4.4 Syarat dan Ketentuan Pemberian Hadiah	11
4.5 Perjalanan dan Akomodasi	11
5. Cakupan Game	11
5.1 Hak-Hak	11
5.2 Siaran pribadi	12
5.3 Perjanjian	12
6. Hukuman	12
Lampiran A: Negara/Area & Usia	13

1. Umum

Dokumen ini (“Aturan Khusus Turnamen”) mengatur keseluruhan ROG Masters APAC 2022 (Kualifikasi Terbuka, Final Regional, dan Final APAC) dari tanggal 1 Agustus 2022 hingga tanggal 1 Januari 2023 di negara yang ditentukan dalam Lampiran A.

Untuk semua aturan yang serupa dari [ESL Global Rules](#), Aturan Khusus Turnamen ini akan menggantikan aturan tersebut.

Jika ada perbedaan atau ketidakkonsistenan antara versi Bahasa Inggris dan versi terjemahan lain dari Aturan Khusus Turnamen ini, versi Bahasa Inggris akan dianggap berlaku dan versi terjemahan yang relevan akan dianggap diubah secara otomatis untuk menyesuaikan dengan dan agar teks yang relevan konsisten dengan teks Bahasa Inggris yang relevan.

Kunjungi [discord ROG Masters APAC 2022](#) jika Anda memiliki pertanyaan tentang kompetisi ini, proses pendaftaran, atau cara berpartisipasi.

2. Kelayakan & Pendaftaran Pemain

2.1 Persyaratan Kelayakan

Hanya individu yang memenuhi syarat yang dapat berpartisipasi dalam Kompetisi ROG Masters APAC 2022 (“Turnamen”).

Individu yang ingin berpartisipasi harus:

1. merupakan penduduk dari yurisdiksi yang berpartisipasi sebagaimana diuraikan dalam Lampiran A: Negara / Area & Usia;
2. memenuhi syarat untuk memainkan Tom Clancy's Rainbow Six: Siege menurut batasan usia lokal mereka, di sepanjang Turnamen, sebagaimana diuraikan dalam Lampiran A: Negara / Area & Usia;
3. setiap saat selama Turnamen memiliki atau memiliki akses ke PC versi Tom Clancy's Rainbow Six: Siege;
4. memiliki akun Uplay yang valid;
5. memiliki akun ESL yang valid;
6. memiliki sekurangnya 5Mb bandwidth koneksi internet untuk dapat melakukan siaran;
7. mengonfirmasi penerimaan syarat dan ketentuan yang mengatur Turnamen ini (“Aturan Khusus Turnamen” (lihat 2.2 di bawah untuk cara menerima)).

Individu yang memenuhi semua persyaratan kelayakan yang tercantum di atas dirujuk di sini sebagai “Pemain”.

Jika pada suatu saat selama Turnamen, Pengelola Turnamen mengetahui bahwa satu individu tidak memenuhi salah satu persyaratan kelayakan atau membahayakan citra merek sponsor, mereka akan dikeluarkan dari keikutsertaan dalam Turnamen dan/atau dicegah untuk menerima hadiah.

2.2 Pendaftaran

Semua pemain harus:

1. sekurangnya berusia 18 tahun, siapa saja yang ternyata berusia kurang dari 18 tahun akan didiskualifikasi dari tim;
2. berada di wilayah pertandingan (misal, jika suatu tim bertanding dalam kualifikasi Jepang, semua pemainnya harus berada di Jepang);
3. menautkan Akun mereka untuk Uplay ke akun ESL di Aplikasi Turnamen atau di halaman hub turnamen ESL Play;
4. menggunakan akun Uplay yang sama yang tertaut ke ESL Play untuk bertanding dalam turnamen;
5. membaca dan menerima Aturan Khusus Turnamen dan kebijakan privasi yang relevan, termasuk kebijakan privasi ESL. Untuk informasi lebih lanjut tentang bagaimana ESL SEA Pte. Ltd. ("ESL"), Pengelola Turnamen, akan memproses informasi Anda, silakan tinjau kebijakan privasi ESL dan bagian 6 ("Persyaratan Umum") di bawah.

2.3 Prosedur Discord

Turnamen ini dioperasikan dan dikelola di [Discord](#). Semua peserta harus bergabung dalam server [Discord](#) Turnamen untuk berpartisipasi dalam kompetisi.

Peserta harus mengklik ikon wilayah partisipasi mereka di saluran "Selamat Datang" untuk melihat saluran yang perlu untuk kompetisi regional mereka.

2.4 Kerahasiaan

Semua dialog antara Pengelola Turnamen dan Pemain atau Tim dengan saluran komunikasi apa pun, dianggap sangat rahasia. Publikasi materi tersebut dilarang tanpa konfirmasi tertulis dari Pengelola Turnamen.

3. Struktur Turnamen

3.1 Wilayah

Turnamen akan berjalan di wilayah berikut:

- Kualifikasi Jepang
 - Server Jepang Timur
- Kualifikasi Korea
 - Server Asia Timur
- Kualifikasi Asia Selatan
 - Server Asia Tenggara
- Kualifikasi Asia Tenggara

- Server Asia Tenggara

Daftar lengkap negara per wilayah tersedia dalam Lampiran A: Negara / Area & Usia.

2 Tim Teratas dari setiap Kualifikasi Terbuka akan masuk ke Final Regional. Tim teratas dari Final Regional akan masuk ke Final APAC.

3.2 Kualifikasi Terbuka

Pendaftaran

Semua Tim yang Memenuhi Syarat dapat berpartisipasi dalam Kualifikasi.

Detail Format Turnamen

- Online
- Mode: 5on5, TDM Bomb
- Penempatan tim:
 - Acak
- Sistem turnamen:
 - Eliminasi Tunggal; 1 Terbaik
 - 2 Tim Teratas tidak akan saling berhadapan, tetapi akan masuk langsung ke Final Regional

3.3 Final Regional

Pendaftaran

Tim yang lolos dari Kualifikasi Terbuka akan otomatis lanjut ke turnamen Final Regional yang akan datang. Akan ada 2 tim esports profesional tambahan ("Tim Undangan") yang akan bergabung dalam 2 tim berkualifikasi dari Kualifikasi Terbuka untuk bertanding dalam Final Regional. Tim yang Berpartisipasi harus siap tepat waktu untuk turnamen yang memenuhi syarat agar dapat berpartisipasi.

Final Regional Asia Tenggara (SEA) akan disiarkan, aturan tambahan mungkin berlaku. Dalam hal ini, semua peserta akan diinformasikan tentang aturan tambahan bersama dengan undangan mereka ke Final Regional.

Detail Format Turnamen

- Online
- Mode: 5on5, TDM Bomb
- Penempatan tim:
 - Tim dari Kualifikasi Terbuka akan berhadapan dengan Tim Undangan untuk putaran pertama Final Regional.
- Sistem turnamen:
 - Eliminasi Tunggal; 3 Terbaik

3.4 Final APAC

Pendaftaran

Tim yang memenuhi syarat dari Final Regional akan diundang ke turnamen Final APAC yang akan datang. Tim yang Berpartisipasi harus siap tepat waktu untuk turnamen yang memenuhi syarat agar dapat berpartisipasi.

Final APAC akan disiarkan, aturan tambahan mungkin berlaku. Dalam hal ini, semua peserta akan diinformasikan tentang aturan tambahan bersama dengan undangan mereka ke Final APAC.

Detail Format Turnamen

- Offline
- Mode: 5on5, TDM Bomb
- Penempatan tim:
 - Acak
- Sistem turnamen:
 - Eliminasi Ganda; Terbaik dari 3
 - Grand Final
 - Tim Braket Atas berhak untuk memilih Tim A atau Tim B
 - Tim Braket Atas dapat memilih sisi start atau sisi OT untuk Peta Penentu

3.5 Aturan Pertandingan

Waktu mulai pertandingan

Semua pertandingan (Kualifikasi Terbuka, Final Regional, dan Final APAC) dimainkan pada waktu pertandingan yang dijadwalkan.

Bergabung dalam lobi game Anda

1. Akses halaman kejadian pertandingan di ESL Play.
2. Tim di kiri (tim di bagian atas braket turnamen, disebut sebagai "Tim A") di halaman pertandingan mendapatkan hak untuk meng-host lobi.
3. Hasil pertandingan, tangkapan layar, dan file MOss harus diunggah sebagai media pertandingan, ke halaman pertandingan.

Detail pertandingan

- Satu peta per pertandingan
- Setiap piala: 10 Pemain di satu Lobi

Pengaturan game

- Pengaturan HUD: HUD Standar
- Opsi untuk meminta suara Menyerah dinonaktifkan

Detail game

- Jumlah Larangan: 4
- Timer Larangan: 10
- Jumlah putaran: 6
- Pertukaran peran Penyerang/Pembela: 3
- Overtime: 3
- Perbedaan skor overtime: 2
- Penggantian peran overtime: 1
- Parameter perputaran objektif: 2
- Perputaran Tipe Objektif: Putaran Menang
- Kemunculan unik penyerang: On
- Pilih Timer Fase: 30
- Cacat kerusakan: 100
- Kerusakan api ramah: 100
- Cedera: 20
- Sprint: On
- Lean: On
- Putar ulang kematian: Off

Mode game: TDM BOMB

- Durasi plant: 7
- Durasi defuse: 7
- Waktu fuse: 45
- Persiapan: 45
- Aksi: 180

Operator, kosmetik, gadget, peralatan, pelengkap

Semua Operators diperbolehkan.

Hanya kosmetik DEFAULT diperbolehkan untuk Operator dan Gadget.

Administrasi turnamen berhak untuk melarang gadget, operator, peralatan, atau pelengkap tertentu kapan saja untuk menjamin tidak ada keuntungan yang disalahgunakan. Administrasi turnamen akan melakukan upaya terbaik mereka untuk menyampaikan batasan atau perubahan aturan kepada tim sesegera mungkin.

Hosting dan veto peta

Pool peta: Akan menggunakan peta yang ditampilkan di bawah.

- Chalet
- Oregon
- Club House
- Skyscraper
- Bank
- Kafe Dostoyevsky
- Vila
- Border
- Themepark

Veto Peta: Setiap map ban / pemilihan sisi tidak lebih dari 1 menit

Tim di kiri (tim di bagian atas braket turnamen, disebut sebagai “Tim A”) di halaman pertandingan mendapatkan hak untuk meng-host lobi. Lokasi server khusus harus ditetapkan secara default, lihat bagian 3 “Struktur Turnamen”.

Untuk B01 (Kualifikasi Terbuka) Map ban harus dilakukan melalui komentar pertandingan di halaman pertandingan melalui ESL Play.

Untuk B03 (Final Regional dan Final APAC), admin akan melakukan proses veto map di Discord.

Lihat tabel di bawah untuk proses veto map.

Terbaik dari Satu Seri (B01)		Terbaik dari Tiga Seri (B03)	
<i>Tim A</i> Bans		<i>Tim A</i> Bans	
<i>Tim B</i> Bans		<i>Tim B</i> Bans	
<i>Tim A</i> Bans		<i>Tim A</i> Bans	
<i>Tim B</i> Bans		<i>Tim B</i> Bans	
<i>Tim A</i> Bans		<i>Tim B</i> Bans	
<i>Tim B</i> Bans		<i>Tim A</i> Memilih	B memilih sisi / A OT
<i>Tim A</i> Bans		<i>Tim B</i> Memilih	A memilih sisi / B OT
<i>Tim B</i> Bans		<i>Tim A</i> Bans	
<i>Tim A</i> Bans		<i>Tim B</i> Bans	
Penentu yang Tersisa	A memilih sisi / B OT	yang Tersisa	Coinflip untuk sisi

Saat tim memiliki semua pemainnya di lobi, mereka dihitung sebagai siap dan pertandingan, mempertimbangkan kedua roster lengkap, dapat dimulai.

Timeouts

Timeout adalah waktu jeda singkat pada pertengahan game yang bisa diminta oleh masing-masing tim. Tiap tim bisa meminta satu kali Timeout setiap mapnya pada setiap pertandingan. Timeout yang tidak terpakai sebelumnya tidak bisa di bawa ke map berikutnya dan akan hangus.

Berikut tata cara untuk meminta Timeout:

1. Pemain harus menggunakan fitur di dalam game 'Request timeout', terletak pada menu pause. Fitur ini bisa terbuka saat menekan tombol 'ESC' pada keyboard kalian.
2. Mayoritas vote pemain pada setiap tim harus dilakukan jika ingin melakukan timeout.
3. Hal ini harus dilakukan pada saat 10 detik pertama pada saat sesi pemilihan operator agar bisa dilaksanakan.
3. Setelah 45 detik berlalu, game akan dilanjutkan.

Jika timeout dilakukan setelah periode ini, maka timeout akan terpakai pada ronde pemilihan operator selanjutnya.

Tidak tampil

Jika satu kontestan tidak siap untuk bermain dalam pertandingan setelah **10 menit** berlalu (misal, tidak ada Map yang di-ban dan tidak terjadi komunikasi), maka mereka harus dilaporkan karena tidak

tampil kepada tim admin melalui Discord. Tim memiliki waktu **10 menit** untuk bergabung di lobi dari sejak mereka menerima notifikasi pertandingan, gagal untuk bergabung dalam waktu ini akan mengakibatkan kekalahan default. Menunda turnamen akan mengakibatkan diskualifikasi.

Hasil

Hasil harus diajukan ke ESL Play di akhir pertandingan. Hasil harus dilaporkan setelah akhir pertandingan melalui acara pertandingan di aplikasi seluler atau situs web ESL Play. Pemain harus mengunggah tangkapan layar / video (media pertandingan) yang menampilkan skor tepat pertandingan. Media pertandingan harus diunggah langsung di halaman acara pertandingan. Kedua tim bertanggung jawab untuk memasukkan hasil yang benar di situs web ESL. Oleh karenanya, kedua tim harus mengambil tangkapan layar di akhir pertandingan, agar hasil yang benar dapat dilihat dan mengunggahnya setelah pertandingan ke situs web ESL. Jika Anda memiliki konflik dalam pertandingan, silakan informasikan kepada admin di Discord, agar tim admin dapat memeriksa kasus tersebut dan membuat keputusan. Keputusan juga dapat berarti bahwa kedua tim didiskualifikasi jika tidak ada bukti cukup untuk salah satu tim untuk dijadikan pemenang yang jelas.

Diskoneksi

Jika pemain terputus dari server selama pertandingan, putaran akan berlanjut tanpa gangguan hingga berakhir (Putaran dimulai dengan detik pertama dari fase persiapan) jika satu tim keluar dari putaran sebelum selesai, tim lain akan mendapatkan poin putaran. Setelah putaran selesai, pemain yang terputus akan diizinkan untuk bergabung kembali dalam server atau host ulang dapat diminta.

Jika satu tim terputus selama kualifikasi, tim tersebut akan kehilangan seluruh game, bukan hanya putaran. Ini akan menjadi tanggung jawab tunggal dari Pemain yang terputus untuk tersambung kembali ke lawannya.

Selama Final Regional, setiap tim dapat melakukan host ulang sekali per map. Jika masalah seperti ini muncul kembali, seperti pemain terputus saat pertandingan telah di-host ulang, tim tersebut perlu memainkan map dengan pemain yang tersisa hingga selesai. Pemain yang terputus harus tersambung kembali sesegera mungkin. Penyalahgunaan aturan ini akan dianggap sebagai penipuan dan akan dikenakan hukuman dan termasuk diskualifikasi tim.

Perselisihan Pertandingan

- Jika ada masalah dalam pertandingan, pemain bertanggung jawab untuk menghubungi tim admin via discord.
- Pemain bertanggung jawab untuk memberikan bukti hasil pertandingan jika terjadi perselisihan. Ini dapat dilakukan dengan tangkapan layar dari setiap kemenangan atau pemutaran ulang video yang diunggah ke situs web seperti YouTube atau Twitch.

3.6 Media Pertandingan

Media pertandingan berikut adalah bentuk bukti yang dapat diterima selama pelaporan dan protes pertandingan:

- VOD Streaming langsung (dengan nama pemain, tim yang dipilih, tanggal, putaran turnamen yang jelas)
- Tangkapan layar (atau foto) menampilkan kedua pemain dan hasil / masalah

3.7 MOnitor System Status (MOSS)

[MOnitor System Status \(MOSS\)](#) bersifat wajib bagi semua pemain untuk digunakan selama durasi penuh semua pertandingan di Kualifikasi Terbuka, Final Regional, dan Final APAC tanpa pengecualian. Jika pemain tidak dapat menjalankan [MOnitor System Status \(MOSS\)](#) dengan benar, maka ia tidak diizinkan untuk ambil bagian dalam Turnamen.

Untuk file MOSS yang hilang, pemain/tim akan dihukum tergantung pada kondisi: Pelanggaran pertama akan dikenakan peringatan, dan pelanggaran berikutnya akan dikenakan diskualifikasi tim.

File MOSS yang rusak, cacat, atau tidak lengkap akan diperlakukan seperti file MOSS yang hilang dan akan dikenakan hukuman yang sama. File MOSS dengan 2 atau lebih putaran dalam game hilang serta file dengan lebih dari 50% hitam atau tangkapan layar yang tidak dapat dilihat dihitung sebagai tidak lengkap dan hilang.

Memanipulasi MOSS dan file MOSS akan dihukum berat dan dianggap sebagai kecurangan.

3.8 Pengunggahan File MOSS

Diwajibkan untuk mengunggah file MOSS dalam waktu 10 menit setelah pertandingan. Jika salah satu file hilang setelah 10 menit sebelumnya, maka Anda harus menghubungi admin di Discord dalam waktu 5 menit berikutnya untuk menyampaikan keluhan. Pemain akan mendapatkan tambahan waktu dari pembukaan protes untuk mengunggah file MOSS mereka.


Jika pemain masih tidak mengunggah file MOSS mereka dalam waktu tenggat ini, maka akan diperlakukan sebagai file MOSS hilang dan akan dikenakan hukuman yang sama. Tim yang sudah mendapatkan peringatan aktif akan didiskualifikasi.

3.9 Perubahan Aturan

ESL berhak untuk mengubah, menghapus, atau mengubah aturan yang diuraikan dalam Aturan Khusus Turnamen, tanpa pemberitahuan lebih lanjut. Pemain terikat oleh revisi tersebut. Administrasi turnamen juga berhak untuk membuat penilaian pada kasus yang tidak secara spesifik didukung, atau dijelaskan dalam Aturan Khusus Turnamen, atau membuat penilaian yang bahkan berlawanan dengan Aturan Khusus Turnamen ini dalam kasus yang ekstrem, untuk mempertahankan permainan yang adil dan sportivitas.

4. Hadiah


4.1 Rincian hadiah - Kualifikasi Terbuka



Posisi	Imbalan
 Ke-1 - Ke-2	Kualifikasi untuk Final Regional

4.2 Rincian Hadiah - Final Regional

Posisi	Imbalan
 Ke-1	USD \$2.000 + Masuk ke Final APAC
 Ke-2	USD \$1.500
 Ke-3 - Ke-4	USD \$1.000

4.3 Rincian Hadiah - Final APAC

Posisi	Imbalan
 Ke-1	USD \$8.000
 Ke-2	USD \$5.000

 Ke-3	USD \$3.000
 Ke-4	USD \$2.000

4.4 Syarat dan Ketentuan Pemberian Hadiah

Hadiah tidak dapat dipindahtangankan. Tidak ada penggantian Hadiah untuk barang dan layanan lain yang diizinkan. Semua pengeluaran yang tidak disebutkan di atas, termasuk, tanpa dibatasi pada, semua pajak federal, negara bagian, dan pajak lokal, dan tarif internasional yang berlaku merupakan tanggung jawab tunggal masing-masing Pemenang.

Penerimaan hadiah bergantung pada kepatuhan terhadap Aturan Resmi ini; semua hadiah yang diklaim sesuai dengan Aturan Resmi ini akan diberikan. Jika calon pemenang didiskualifikasi, atau hadiah dibatalkan karena alasan apa pun, ESL akan memberikan hadiah yang berlaku, dengan waktu yang memungkinkan, mengingat sifat hadiah, maka akan didistribusikan secara merata di kalangan tim lain dalam turnamen tertentu. Dimungkinkan hingga 3 bulan untuk pengiriman hadiah.

4.5 Perjalanan dan Akomodasi

Perjalanan dan akomodasi untuk tim yang memenuhi syarat ke Final APAC akan diurus oleh Pengelola Turnamen. Informasi tambahan akan diberikan kepada tim yang memenuhi syarat.

5. Cakupan Game

5.1 Hak-Hak

ASUS memiliki semua hak siar untuk ROG Masters APAC 2022 sementara, ESL diberikan hak untuk meliput ROG Masters APAC 2022. Ini mencakup semua bentuk transmisi, termasuk namun tidak terbatas pada IRC Bot, streaming Shoutcast, siaran langsung di platform seperti Twitch, dan YouTube.

5.2 Siaran pribadi

Pemain atau Tim tidak diizinkan untuk menyiarkan pertandingan mereka sendiri atau pertandingan tertentu tanpa persetujuan sebelumnya dari ESL. Dalam kasus ini, syarat dan ketentuan akan diatur dengan ESL sebagai Pengelola Turnamen, sebelum pertandingan ditayangkan.

ESL sebagai Pengelola Turnamen, akan menghubungi pemain atau tim jika mereka ingin menyiarkan salah satu pertandingan mereka. Dalam kasus Final yang disiarkan, aturan tambahan dapat berlaku. Dalam hal ini, semua peserta akan diinformasikan tentang serangkaian aturan baru dalam undangan mereka.

5.3 Perjanjian

Pemain setuju bahwa setiap gelar dan hak yang muncul dari Turnamen, termasuk tetapi tidak terbatas pada kepemilikan, hak cipta, dan hak kekayaan intelektual terkait, harus dianggap dari awalnya dimiliki oleh ASUS. Pemain bersama ini memberi ASUS hak yang bebas royalti dan berskala global untuk mengutip, menyalin, mereproduksi, memodifikasi, memublikasikan, mendistribusikan, dan menggunakan semua atau sebagian dari pembuatan film, fotografi, perekaman audio yang timbul dari Turnamen untuk tujuan iklan dan promosi dalam semua bentuk dan dalam semua media. Pemain tidak dapat menolak untuk ambil bagian dalam pertandingan yang disiarkan dan tidak dapat memilih dalam cara atau gaya apa pun siaran tersebut dilakukan, atau menarik izinnya atas pengolahan data pribadinya selama Turnamen.

6. Hukuman

Tim yang didapati melanggar Aturan Khusus Turnamen ROG Masters APAC 2022, [ESL Global Rules](#), dan/atau [Ubisoft Code of Conduct: The way we play](#), akan dikenakan, tetapi tidak terbatas pada:

- Peringatan
- Kalah dalam putaran
- Pertandingan dibatalkan
- Kompetisi dibatalkan
- Hadiah dicabut

Lampiran A: Negara / Area & Usia

LAMPIRAN A: NEGARA / AREA & USIA

Berikut ini daftar lengkap semua negara yang memenuhi syarat, wilayah turnamennya masing-masing dan usia minimum yang disyaratkan untuk ikut serta dalam ROG Masters APAC 2022:

Negara	Wilayah	Usia
Jepang	Jepang	18
Korea	Korea	18
India	Asia Selatan	18
Bangladesh	Asia Selatan	18
Sri Lanka	Asia Selatan	18
Nepal	Asia Selatan	18
Maladewa	Asia Selatan	18
Singapura	Asia Tenggara	18
Malaysia	Asia Tenggara	18
Indonesia	Asia Tenggara	18
Thailand	Asia Tenggara	18
Vietnam	Asia Tenggara	18
Filipina	Asia Tenggara	18
Kamboja	Asia Tenggara	18
Wilayah Administratif Khusus Hong Kong, Republik Rakyat Tiongkok	Asia Tenggara	18
Brunei Darussalam	Asia Tenggara	18