



กฎเฉพาะของทัวร์นาเมนต์ปี 2022

เอกสารต่อไปนี้จะสรุปกฎเฉพาะของทัวร์นาเมนต์ที่จะถูกนำมาใช้ในทุกภาคส่วนของ ASUS ROG Masters 2022 เอกสารนี้ดำเนินการตามหลักจรรยาบรรณของ UBISOFT อย่างครบถ้วน

สารบัญ

1. ทัวไป	3
2. คุณสมบัติผู้เล่นและการลงทะเบียน	3
2.1 คุณสมบัติที่จำเป็น	3
2.2 การลงทะเบียน	3
2.3 ระเบียบการ Discord	4
2.4 การรักษาความลับ	4
3. โครงสร้างทัวร์นาเมนต์	4
3.1 ภูมิภาค	4
3.2 รอบคัดเลือก	5
3.3 รอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาค	5
3.4 รอบชิงชนะเลิศ APAC	5
3.5 กฎการแข่งขัน	6
3.6 สื่อการแข่งขัน	9
3.7 MOnitor System Status (MOSS)	9
3.8 การอัปโหลดไฟล์ MOSS	9
3.9 การเปลี่ยนแปลงกฎ	10
4. รางวัล	10
4.1 รายละเอียดรางวัล - รอบคัดเลือก	10
4.2 รายละเอียดรางวัล - รอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาค	10
4.3 รายละเอียดรางวัล - รอบชิงชนะเลิศ APAC	11
4.4 เงื่อนไขและข้อกำหนดในการรับรางวัล	11
4.5 การเดินทางและที่พัก	11
5. การรายงานข่าวของเกม	11
5.1 สิทธิ	11
5.2 การแพร่ภาพส่วนบุคคล	12
5.3 ข้อตกลง	12
6. การลงโทษ	12
ภาคผนวก A: ประเทศ / พื้นที่และอายุ	13

1. ทัวไป

เอกสารนี้ ("กฎเฉพาะของทัวร์นาเมนต์") จะถูกนำมาใช้เพื่อกำกับดูแล ROG Masters APAC 2022 ทั้งหมด (รอบคัดเลือก รอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาค และรอบชิงชนะเลิศ APAC) ตั้งแต่วันที่ 1 สิงหาคม 2022 ถึง 1 มกราคม 2023 ภายในประเทศที่ระบุไว้ในภาคผนวก A

สำหรับกฎทั้งหมดที่คล้ายคลึงกันกับกฎของ [ESL Global Rules](#) กฎเฉพาะของทัวร์นาเมนต์นี้จะถูกนำมาใช้แทนที่กฎเหล่านั้น

ในกรณีที่เกิดความคลาดเคลื่อนหรือความไม่สอดคล้องกันของกฎเฉพาะของทัวร์นาเมนต์ระหว่างฉบับภาษาอังกฤษและฉบับแปลในภาษาอื่น ๆ เราจะทำการยึดตามฉบับภาษาอังกฤษเป็นหลัก และฉบับแปลภาษาอื่น ๆ จะถือว่าได้รับการแก้ไขโดยอัตโนมัติเพื่อให้เกิดความสอดคล้องกันเพื่อทำให้อ่านความในภาษานั้น ๆ สอดคล้องกับข้อความในฉบับภาษาอังกฤษ

เข้าชมที่ [ROG Masters APAC 2022 discord](#) หากคุณมีข้อสงสัยใด ๆ เกี่ยวกับการแข่งขันในครั้งนี้อยู่ ขั้นตอนการลงทะเบียน หรือวิธีการเข้าร่วม

2. คุณสมบัติผู้เล่นและการลงทะเบียน

2.1 คุณสมบัติที่จำเป็น

เฉพาะผู้ที่มีสิทธิ์เท่านั้นที่สามารถเข้าร่วมการแข่งขัน ROG Masters APAC 2022 ได้ ("ทัวร์นาเมนต์")

บุคคลที่ต้องการเข้าร่วมจะต้อง:

1. เป็นผู้ที่มีอายุอยู่ในเขตปกครองที่เข้าร่วมตามที่ระบุไว้ในภาคผนวก A: ประเทศ / พื้นที่ และอายุ
2. มีสิทธิ์ในการเล่น Tom Clancy's Rainbow Six Siege: ตามข้อจำกัดอายุในพื้นที่นั้น ๆ ตลอดทัวร์นาเมนต์ ตามที่ระบุไว้ในภาคผนวก A: ประเทศ / พื้นที่ และอายุ
3. เนื้อหาทั้งหมดในระยะเวลาที่ทัวร์นาเมนต์เป็นเจ้าของ หรือมีสิทธิ์เข้าถึง Tom Clancy's Rainbow Six Siege: เวอร์ชัน PC
4. มีบัญชี Uplay ที่ใช้งานได้
5. มีบัญชี ESL ที่ใช้งานได้
6. มีแบนด์วิดท์การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอย่างน้อย 5Mb เพื่อที่จะสามารถออกอากาศได้
7. ยืนยันการยอมรับข้อกำหนด และเงื่อนไขสำหรับทัวร์นาเมนต์นี้ ("กฎเฉพาะของทัวร์นาเมนต์" (ดู 2.2 ด้านล่างสำหรับวิธีการยอมรับ)

บุคคลที่ตรงตามข้อกำหนดคุณสมบัติทั้งหมดที่ระบุไว้ข้างต้นจะเรียกว่า "ผู้เล่น" ต่อจากนี้เป็นต้นไป

หาก ณ จุดใดจุดหนึ่งในระหว่างทัวร์นาเมนต์นี้ ผู้จัดทัวร์นาเมนต์ทราบว่าบุคคลใดมีคุณสมบัติไม่ตรงตามข้อกำหนดข้อใดข้อหนึ่ง หรือเป็นอันตรายต่อภาพลักษณ์ของแบรนด์ผู้สนับสนุน พวกเขาจะถูกขจัดออกจากการเข้าร่วมการแข่งขัน และ/หรือป้องกันไม่ให้อ่านรางวัลได้

2.2 การลงทะเบียน

ผู้เล่นทุกคนจำเป็นต้อง:

1. มีอายุอย่างน้อย 18 ปี หากพบว่าผู้ใดอายุต่ำกว่า 18 ปีจะถูกตัดสิทธิ์ออกจากทีม

2. อาศัยอยู่ในภูมิภาคที่แข่งขัน (เช่น หากทีมกำลังแข่งขันในรอบคัดเลือกของญี่ปุ่น ผู้เล่นทั้งหมดจะต้องอาศัยอยู่ในญี่ปุ่น)
3. เชื่อมโยงบัญชี Uplay เข้ากับบัญชี ESL ของพวกเขาในแอปทัวร์นาเมนต์ หรือบนหน้าฮับของทัวร์นาเมนต์ ESL Play
4. ใช้บัญชี Uplay เดียวกันกับที่เชื่อมโยงกับ ESL Play เพื่อแข่งขันในทัวร์นาเมนต์
5. อ่านและยอมรับกฎเฉพาะของทัวร์นาเมนต์ และนโยบายความเป็นส่วนตัวที่เกี่ยวข้อง รวมถึงนโยบายความเป็นส่วนตัวของ ESL สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีการที่ ESL SEA Pte. Ltd. ("ESL") หรือผู้จัดทัวร์นาเมนต์ จะทำการประมวลผลข้อมูลของคุณอย่างไรนั้น โปรดตรวจสอบที่นโยบายความเป็นส่วนตัวของ ESL และส่วนที่ 6 ("ข้อกำหนดทั่วไป") ด้านล่าง

2.3 ระเบียบการ Discord

ทัวร์นาเมนต์นี้จะดำเนินการ และจัดการบน [Discord](#) ผู้เข้าแข่งขันทั้งหมดจะต้องเข้าร่วมเซิร์ฟเวอร์ [Discord](#) ของทัวร์นาเมนต์เพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันจะต้องทำการคลิกที่ไอคอนภูมิภาคที่เข้าร่วมของคุณในช่อง "ยินดีต้อนรับ" ("Welcome") เพื่อดูช่องที่จำเป็นสำหรับการแข่งขันระดับภูมิภาค

2.4 การรักษาความลับ

บทการสนทนาทั้งหมดระหว่างผู้จัดการแข่งขัน และผู้เล่นหรือทีมในช่องทางการสื่อสารใด ๆ ก็ตามนั้นถือเป็นความลับอย่างเคร่งครัด ห้ามเผยแพร่เนื้อหาดังกล่าวโดยไม่มีที่ยืนยันเป็นลายลักษณ์อักษรจากผู้จัดการแข่งขัน

3. โครงสร้างทัวร์นาเมนต์

3.1 ภูมิภาค

ทัวร์นาเมนต์จะถูกจัดขึ้นในภูมิภาคดังต่อไปนี้:

- รอบคัดเลือกญี่ปุ่น
 - เซิร์ฟเวอร์ญี่ปุ่นฝั่งตะวันออก
- รอบคัดเลือกเกาหลี
 - เซิร์ฟเวอร์ภูมิภาคเอเชียตะวันออก
- รอบคัดเลือกเอเชียใต้
 - เซิร์ฟเวอร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- รอบคัดเลือกภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
 - เซิร์ฟเวอร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้

รายชื่อประเทศตามภูมิภาคทั้งหมดมีอยู่ในภาคผนวก A: ประเทศ / พื้นที่และอายุ

ทีม 2 อันดับแรกจากรอบคัดเลือกแต่ละรอบจะผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาค ทีมผู้ชนะจากรอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาคจะผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศ APAC

3.2 รอบคัดเลือก

การลงทะเบียน

ทุกทีมที่มีสิทธิ์สามารถเข้าร่วมในรอบคัดเลือกได้

รายละเอียดรูปแบบทัวร์นาเมนต์

- ออนไลน์
- โหมด: 5on5, TDM Bomb
- การคัดสรรทีม:
 - แบบสุ่ม
- ระบบทัวร์นาเมนต์:
 - แบบรอบเดี่ยวคัดออก; ดีที่สุดใน 1
 - 2 ทีมอันดับสูงสุดจะไม่แข่งขัน แต่จะผ่านเข้ารอบสุดท้ายของระดับภูมิภาคทันที

3.3 รอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาค

การลงทะเบียน

ทีมที่ผ่านเข้ารอบจากรอบคัดเลือกจะผ่านเข้าสู่การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาคที่กำลังจะจัดขึ้นโดยอัตโนมัติ จะมีทีมอีสปอร์ตมืออาชีพอีก 2 ทีม ("ทีมที่ได้รับเชิญ") ที่จะเข้าร่วมกับ 2 ทีมที่ผ่านรอบคัดเลือกเข้ามาเพื่อทำการแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาค ทีมที่เข้าร่วมจะต้องพร้อม เมื่อถึงเวลาสำหรับการแข่งขันที่ตนนั้นมีสิทธิ์เพื่อที่จะเข้าร่วมแข่งขัน

รอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (SEA) จะถูกออกอากาศ และอาจมีการใช้กฎเพิ่มเติม ในกรณีนี้ ผู้เข้าร่วมทุกคนจะได้รับการชี้แจงกฎเพิ่มเติมพร้อมกับค่าเชิญเข้าร่วมรอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาค

รายละเอียดรูปแบบทัวร์นาเมนต์

- ออนไลน์
- โหมด: 5on5, TDM Bomb
- การคัดสรรทีม:
 - ทีมจากรอบคัดเลือกจะแข่งขันกับทีมที่ได้รับเชิญในรอบแรกของรอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาค
- ระบบทัวร์นาเมนต์:
 - แบบรอบเดี่ยวคัดออก; ดีที่สุดใน 3

3.4 รอบชิงชนะเลิศ APAC

การลงทะเบียน

ทีมที่ผ่านเข้ารอบจากรอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาคจะได้รับเชิญให้เข้าร่วมการแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ APAC ที่กำลังจะมีขึ้น ทีมที่เข้าร่วมจะต้องพร้อมเมื่อถึงเวลาสำหรับการแข่งขันที่ตนนั้นมีสิทธิ์เพื่อที่จะเข้าร่วมแข่งขัน

รอบชิงชนะเลิศ APAC จะถูกออกอากาศ และอาจมีการใช้กฎเพิ่มเติม ในกรณีนี้ ผู้เข้าร่วมทุกคนจะได้รับการชี้แจงกฎเพิ่มเติมพร้อมกับค่าเชิญเข้าร่วมรอบชิงชนะเลิศ APAC

รายละเอียดรูปแบบทัวร์นาเมนต์

- ออฟไลน์
- โหมด: 5on5, TDM Bomb
- การคัดสรรทีม:
 - แบบสุ่ม
- ระบบทัวร์นาเมนต์:
 - แบบสองรอบคัดออก; ดีที่สุดใน 3
 - รอบชิงชนะเลิศ
 - ทีมจากสายบนมีสิทธิ์เลือกทีม A หรือทีม B
 - ทีมจากสายบนจะต้องเลือกฝ่ายที่จะเริ่มเล่นก่อน หรือฝ่าย OT ในแผนที่ที่เลือก

3.5 กฎการแข่งขัน

เวลาเริ่มการแข่งขัน

การแข่งขันทั้งหมด (รอบคัดเลือก รอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาคและรอบชิงชนะเลิศ APAC) จะเล่นตามเวลาการแข่งขันที่กำหนดไว้

เข้าร่วมล็อบบี้เกมของคุณ

1. เข้าสู่หน้ากิจกรรมการแข่งขันใน ESL Play
2. ทีมทางด้านซ้าย (ทีมที่อยู่ด้านบนของสายการแข่งขันเรียกว่า "ทีม A") ในหน้าการแข่งขันจะได้รับสิทธิ์ในการโฮสต์ล็อบบี้
3. จำเป็นต้องอัปโหลดผลการแข่งขัน ภาพถ่ายหน้าจอและไฟล์ MOss เพื่อใช้เป็นสื่อการแข่งขันในหน้าการจับคู่

รายละเอียดการแข่งขัน

- หนึ่งในแผนที่ต่อการแข่งขัน
- แต่ละถ้วย: ผู้เล่น 10 คนในหนึ่งล็อบบี้

การตั้งค่าเกม

- การตั้งค่า HUD: มาตรฐาน HUD
- ตัวเลือกในการขอการลงคะแนนยอมแพ้ถูกปิดใช้งาน

รายละเอียดเกม

- จำนวนการแบน: 4
- ระยะเวลาการแบน: 10
- จำนวนรอบการแข่งขัน: 6
- สลับบทบาทฝ่ายโจมตี / ฝ่ายป้องกัน: 3
- เกินเวลา: 3
- ความต่างของคะแนนช่วงเกินเวลา: 2
- การสลับบทบาทช่วงเกินเวลา: 1
- พารามิเตอร์การสลับเป้าหมาย: 2
- ประเภทการสลับเป้าหมาย: รอบที่ชนะ
- Unique Spawn ของฝ่ายโจมตี: เปิด
- ระยะเวลาเลือกเฟส: 30

- ความเสียหาย: 100
- ความเสียหายจากลูกหลง: 100
- บาดเจ็บ: 20
- รั้ง: เป็ด
- ฟิง: เป็ด
- รีเพลย์จากตาย: ปิด

โหมดเกม: TDM BOMB

- เวลาติดระเบิด: 7
- เวลาทุระเบิด: 7
- เวลาจุดชนวน: 45
- การเตรียมพร้อม: 45
- ดำเนินการ: 180

โอเปอเรเตอร์ อุปกรณ์ดับแดง อุปกรณ์เบ็ดเตล็ด เครื่องมือ อุปกรณ์เสริม

อนุญาตให้ใช้โอเปอเรเตอร์ และอุปกรณ์ดับแดงทั้งหมดได้ เว้นแต่ฝ่ายบริหารของทัวร์นาเมนต์จะห้ามอย่างชัดเจน หรือถูกทำเครื่องหมายว่าไม่ให้ใช้ ฝ่ายจัดการทัวร์นาเมนต์ขอสงวนสิทธิ์ในการแบนอุปกรณ์เบ็ดเตล็ด โอเปอเรเตอร์ เครื่องมือ หรืออุปกรณ์เสริมได้ทุกเมื่อเพื่อรับประกันว่าจะไม่มีการใช้ประโยชน์ในทางที่ผิด ฝ่ายจัดการทัวร์นาเมนต์จะพยายามอย่างเต็มที่เพื่อส่งข้อจำกัดหรือการเปลี่ยนแปลงกฎใด ๆ ให้กับทีมโดยเร็วที่สุด

โสดตั้งและการเลือกแผนที่แข่งขัน (map veto)

ชุดแผนที่: จะใช้แผนที่ที่แสดงด้านล่างนี้

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

การเลือกแผนที่แข่งขัน (Map Veto): การแบนแผนที่/การเลือกฝั่งแต่ละครั้งไม่ควรเกิน 1 นาที

ทีมทางด้านซ้าย (ทีมที่อยู่ด้านบนของสายการแข่งขันเรียกว่า "ทีม A") ในหน้าการแข่งขันจะได้รับสิทธิ์ในการโสดตั้งล๊อบบี้ ตำแหน่งเซิร์ฟเวอร์เฉพาะจะได้รับการกำหนดโดยค่าเริ่มต้น โปรดดูส่วนที่ 3 "โครงสร้างการแข่งขัน"

สำหรับการแบนแผนที่ BO1 (รอบคัดเลือก) จะต้องดำเนินการผ่านช่องความคิดเห็นของการแข่งขันในหน้าการแข่งขันผ่าน ESL Play

สำหรับ BO3 (รอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาคและรอบชิงชนะเลิศ APAC) ผู้ดูแลระบบจะดำเนินการแบนแผนที่บน Discord

โปรดดูตารางด้านล่างสำหรับกระบวนการแบนแผนที่

อันดับที่ดีที่สุด ใน 1 (BO1)		อันดับที่ดีที่สุด ใน 3 (BO3)	
ทีม A แบน		ทีม A แบน	
ทีม B แบน		ทีม B แบน	
ทีม A แบน		ทีม A แบน	
ทีม B แบน		ทีม B แบน	
ทีม A แบน		ทีม A เลือก	B เลือกฝั่ง / A OT
ทีม B แบน		ทีม B เลือก	A เลือกฝั่ง / B OT
ทีม A แบน		ทีม A แบน	
ทีม B แบน		ทีม B แบน	
ตัวตัดสินที่เหลืออยู่	A เลือกฝั่ง / B OT	ตัวตัดสินที่เหลืออยู่	โยนเหรียญเพื่อเลือกฝั่ง

เมื่อผู้เล่นของทีมทั้งหมดอยู่ในล็อบบี้ พวกเขาจะถูกนับว่าพร้อมแล้ว และสามารถเริ่มการแข่งขันได้ เมื่อพิจารณาจากรายชื่อทั้งสองฝั่งเสร็จแล้ว

ไม่แสดงตัว

หากผู้เข้าแข่งขันไม่พร้อมที่จะเล่นในการแข่งขันหลังจากระยะเวลาผ่านไป **10 นาที** (เช่น ไม่มีแผนที่ที่ถูกแบน และไม่มีคำอธิบายใด ๆ เกิดขึ้น) พวกเขาจะได้รับผลการรายงานว่าไม่แสดงตัวให้ทีมผู้ดูแลระบบทราบผ่านทาง Discord ทีมมีเวลา **10 นาที** ในการเข้าร่วมล็อบบี้โดยเริ่มนับตั้งแต่ที่ได้รับการแจ้งเตือนการแข่งขัน การไม่เข้าร่วมภายในเวลานี้จะถูกปรับแพ้ การทำให้การแข่งขันล่าช้าจะส่งผลให้ถูกตัดสิทธิ์

ผลการแข่งขัน

จะต้องส่งผลการแข่งขันไปยัง ESL Play เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน จะต้องรายงานผลการแข่งขันหลังจากสิ้นสุดการแข่งขันผ่านกิจกรรมการแข่งขันในแอปโทรศัพท์มือถือ ESL Play หรือเว็บไซต์ ผู้เล่นควรอัปโหลดภาพหน้าจอ / วิดีโอ (สื่อการแข่งขัน) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงคะแนนการแข่งขันอย่างชัดเจน ต้องอัปโหลดสื่อการแข่งขันไปยังหน้ากิจกรรมการแข่งขันโดยตรง ทั้งสองทีมจะต้องรับผิดชอบในการอัปโหลดผลลัพธ์ที่ถูกอัปโหลดบนเว็บไซต์ ESL ดังนั้น ทั้งสองทีมควรถ่ายภาพหน้าจอเมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน ซึ่งเราจะสามารถเห็นผลการแข่งขันที่ถูกอัปโหลดและจะต้องอัปโหลดหลังการแข่งขันไปยังเว็บไซต์ ESL หากคุณมีข้อขัดแย้งในการแข่งขัน โปรดแจ้งผู้ดูแลระบบใน Discord เพื่อให้ทีมผู้ดูแลระบบสามารถตรวจสอบกรณีดังกล่าว และทำการตัดสินได้ การตัดสินอาจหมายความว่าทั้งสองทีมนั้นอาจถูกตัดสิทธิ์ หากมีหลักฐานที่ไม่เพียงพอที่แสดงได้ว่าทีมใดทีมหนึ่งนั้นเป็นผู้ชนะที่ชัดเจน

ขาดการเชื่อมต่อ

หากผู้เล่นหลุดจากเซิร์ฟเวอร์ระหว่างการแข่งขัน รอบการแข่งขันจะดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ จนจบ (รอบการแข่งขันเริ่มต้นตั้งแต่วันที่แรกของการเตรียมการ) หากทีมออกจากรอบการแข่งขันก่อนจบ อีกทีมหนึ่งจะได้แต้มของรอบนั้น ๆ ไป หลังจากจบรอบการแข่งขัน ผู้เล่นที่ขาดการเชื่อมต่อจะได้รับอนุญาตให้กลับเข้าร่วมเซิร์ฟเวอร์อีกครั้ง หรือสามารถขอโฮสต์ใหม่ได้

หากทีมขาดการเชื่อมต่อระหว่างรอบคัดเลือก ทีมดังกล่าวจะถูกปรับแพ้เกม ไม่ใช่แค่รอบการแข่งขันเดียว ผู้เล่นที่ถูกตัดการเชื่อมต่อมีความรับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียวที่จะเชื่อมต่อกลับเข้าสู่เกมเพื่อแข่งกับคู่ต่อสู้อีกครั้ง

ในระหว่างรอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาค แต่ละทีมสามารถจัดโฮสต์ใหม่ได้หนึ่งครั้งต่อแผนที่ หากเกิดปัญหาเช่นนี้ขึ้นอีก เช่น ผู้เล่นหลุดออกจากการแข่งขัน เมื่อโฮสต์แข่งขันใหม่แล้ว ทางทีมจะต้องทำการเล่นแผนที่โดยใช้ผู้เล่นที่เหลืออยู่จนจบ ผู้เล่นที่ถูกตัดการเชื่อมต่อจะต้องทำการเชื่อมต่อกลับมาใหม่โดยเร็วที่สุด การละเมิดกฎนี้จะเป็นการกบฏ และจะส่งผลให้ได้รับโทษ รวมถึงการตัดสิทธิ์ทีมอีกด้วย

ข้อพิพาทเกี่ยวกับการแข่งขัน

- หากพบปัญหาใด ๆ ในการแข่งขัน ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เล่นที่จะติดต่อทีมผู้ดูแลผ่านทาง discord
- ผู้เล่นมีหน้าที่รับผิดชอบในการพิสูจน์ผลการแข่งขัน ในกรณีที่เกิดข้อพิพาท ซึ่งสามารถทำได้ด้วยการถ่ายภาพหน้าจอของชัยชนะในแต่ละครั้ง หรือวิดีโอรีเพลย์ที่อัปโหลดไปยังเว็บไซต์ เช่น YouTube หรือ Twitch

3.6 สื่อการแข่งขัน

สื่อการแข่งขันต่อไปนี้เป็นรูปแบบการพิสูจน์ที่ยอมรับได้ในระหว่างการรายงานการแข่งขัน และการประท้วง:

- Livestream VODs (พร้อมชื่อของผู้เล่นที่ชัดเจน, ทีมที่เลือก, วันที่, รอบการแข่งขัน)
- ภาพถ่ายหน้าจอ (หรือรูปถ่าย) ที่แสดงให้เห็นทั้งผู้เล่น และผลการแข่ง/ปัญหา

3.7 MOnitor System Status (MOSS)

[MOnitor System Status \(MOSS\)](#) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นทุกคนที่จะใช้ตลอดระยะเวลาการแข่งขันทั้งหมดในทั้งรอบคัดเลือก รอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาค และรอบชิงชนะเลิศ APAC โดยไม่มีข้อยกเว้นใดๆ หากผู้เล่นที่ไม่สามารถใช้งาน [MOnitor System Status \(MOSS\)](#) ได้อย่างถูกต้องจะไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าร่วมทัวร์นาเมนต์

สำหรับไฟล์ MOSS ที่หายไป ผู้เล่น/ทีมจะถูกลงโทษโดยขึ้นอยู่กับแต่ละสถานการณ์: การละเมิดในครั้งแรกจะเป็นแค่การตักเตือน ซึ่งการละเมิดในครั้งต่อมาจะส่งผลให้ทีมถูกตัดสิทธิ์

ไฟล์ MOSS ที่เสียหาย ขำรด หรือไม่สมบูรณ์จะถูกตีว่าเป็นไฟล์ MOSS ที่หายไป และจะถูกลงโทษเช่นเดียวกัน ไฟล์ MOSS ที่มีรอบการแข่งขันหายไป 2 รอบขึ้นไป รวมถึงไฟล์ที่มีภาพหน้าจอสีดำ หรือมองไม่เห็นมากกว่า 50% จะถูกนับว่าไม่สมบูรณ์ และถือเป็นไฟล์ที่หายไป

การปรับเปลี่ยนไฟล์ MOSS และไฟล์ MOSS จะถูกลงโทษอย่างเข้มงวด และถือว่าเป็นการโกง

3.8 การอัปโหลดไฟล์ MOSS

จำเป็นต้องอัปโหลดไฟล์ MOSS ภายใน 10 นาทีหลังจากการแข่งขัน หากไฟล์ใดหายไปภายใน 10 นาทีก่อนหน้านี้ คุณต้องติดต่อผู้ดูแลระบบใน Discord ภายใน 5 นาทีเพื่อชี้แจง ผู้เล่นจะได้รับเวลาเพิ่มเติมจากการเปิดคำร้องเพื่ออัปโหลดไฟล์ MOSS ของพวกเขา


หากผู้เล่นยังไม่ได้ทำการอัปโหลดไฟล์ MOSS ภายในกำหนดเวลานี้ จะถือว่าไฟล์ MOSS นั้นหายไป และจะถูกลงโทษเช่นเดียวกัน ทีมที่ได้รับการตักเตือนไปก่อนหน้านี้แล้วจะถูกตัดสิทธิ์

3.9 การเปลี่ยนแปลงกฎ

ESL ขอสงวนสิทธิ์ในการแก้ไข ลบ หรือเปลี่ยนแปลงกฎที่ระบุไว้ในกฎเฉพาะของทัวร์นาเมนต์นี้ โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า ผู้เล่นจะต้องปรับเปลี่ยนตามการแก้ไขดังกล่าว ฝ่ายการจัดการทัวร์นาเมนต์ยังขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสินในกรณีที่ไม่ได้รับการสนับสนุนโดยเฉพาะ หรือให้รายละเอียดในกฎเฉพาะของทัวร์นาเมนต์นี้ รวมไปถึงการตัดสินในกรณีที่ร้ายแรงที่ขัดกับกฎเฉพาะของทัวร์นาเมนต์นี้ เพื่อรักษาการเล่นที่ยุติธรรม และความมีน้ำใจนักกีฬา

4. รางวัล

4.1 รายละเอียดรางวัล - รอบคัดเลือก

อันดับ	รางวัล
 อันดับ 1 - 2	ผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาค

4.2 รายละเอียดรางวัล - รอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาค

อันดับ	รางวัล
 อันดับ 1	เงินรางวัล USD \$2,000 + ผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ APAC
 อันดับ 2	เงินรางวัล USD \$1,500
 อันดับ 3 - 4	เงินรางวัล USD \$1,000

4.3 รายละเอียดรางวัล - รอบชิงชนะเลิศ APAC

อันดับ	รางวัล
 อันดับ 1	เงินรางวัล USD \$8,000

 อันดับ 2	เงินรางวัล USD \$5,000
 อันดับ 3	เงินรางวัล USD \$3,000
 อันดับ 4	เงินรางวัล USD \$2,000

4.4 เงื่อนไขและข้อกำหนดในการรับรางวัล

รางวัลไม่สามารถโอนสิทธิ์ได้ ไม่อนุญาตให้มีการทดแทนของรางวัลด้วยสินค้าและบริการอื่น ๆ ค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่ไม่ได้ระบุไว้ข้างต้น ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงภาษีของรัฐบาลกลาง รัฐและท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องทั้งหมด รวมไปถึงภาษีศุลกากรระหว่างประเทศ ทั้งหมดความรับผิดชอบของผู้ชนะแต่ละคนแต่เพียงผู้เดียว

การรับรางวัลขึ้นอยู่กับปฏิบัติตามกฎอย่างเป็นทางการเหล่านี้ รางวัลทั้งหมดที่สอดคล้องกับกฎอย่างเป็นทางการเหล่านี้จะถูกนำมาเป็นรางวัล ในกรณีที่ผู้มีสิทธิ์ชนะถูกตัดสิทธิ์ หรือรางวัลถูกริบด้วยเหตุผลใดก็ตาม ทาง ESL จะมอบรางวัลที่เกี่ยวข้อง ถ้าเวลาเอื้ออำนวยตามลักษณะของรางวัล เพื่อแจกจ่ายให้กับทีมอื่น ๆ ในทัวร์นาเมนต์นั้น ๆ อย่างเท่าเทียมกัน อาจใช้เวลาในการจัดส่งของรางวัลนานถึง 3 เดือน

4.5 การเดินทางและที่พัก

การเดินทางและที่พักสำหรับทีมที่ผ่านเข้าสู่อันดับของชนะเลิศ APAC จะได้รับการจัดการโดยผู้จัดทัวร์นาเมนต์ ข้อมูลเพิ่มเติมจะถูกส่งไปยังทีมที่ผ่านการคัดเลือก

5. การรายงานข่าวของเกม

5.1 สิทธิ

ASUS เป็นเจ้าของสิทธิ์การออกอากาศทั้งหมดของ ROG Masters APAC 2022 ในขณะที่ ESL ได้รับสิทธิ์ในการรายงานข่าวของ ROG Masters APAC 2022 นี้รวมถึงรูปแบบการรับส่งข้อมูลทั้งหมด ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียง IRC Bots, Shoutcast-streams, การถ่ายทอดสดบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Twitch และ YouTube

5.2 การแพร่ภาพส่วนบุคคล

ผู้เล่นหรือทีมไม่ได้รับอนุญาตให้ถ่ายทอดสดการแข่งขันของตนเองหรือการแข่งขันที่เลือก โดยไม่ได้รับการอนุมัติล่วงหน้าจาก ESL ในกรณีนี้ ข้อตกลงและเงื่อนไขจะต้องได้รับการจัดการกับ ESL ซึ่งเป็นผู้จัดทัวร์นาเมนต์ก่อนที่การแข่งขันจะแสดงขึ้น

ESL ในฐานะผู้จัดทัวร์นาเมนต์ จะทำการติดต่อผู้เล่นหรือทีมใด ๆ หากพวกเขาต้องการที่จะออกอากาศการแข่งขันนัดใดนัดหนึ่งของพวกเขา ในกรณีของการออกอากาศรอบชิงชนะเลิศ อาจมีการใช้กฎเพิ่มเติมได้ ในกรณีนี้ ผู้เข้าร่วมทุกคนจะได้รับแจ้งเกี่ยวกับชุดกฎใหม่พร้อมกับค่าเชิญที่พวกเขาได้รับ

5.3 ข้อตกลง

ผู้เล่นตกลงว่าชื่อและสิทธิ์ใด ๆ ที่เกิดขึ้นจากทัวร์นาเมนต์ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงความเป็นเจ้าของ ลิขสิทธิ์ และสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้อง จะถือว่าเป็นของ ASUS ในขั้นต้น ผู้เล่นให้สิทธิ์ ASUS ทั่วโลก และไม่คิดค่าลิขสิทธิ์ในการเสนอราคา คัดลอก ทำซ้ำ แก้ไข เผยแพร่ แจกจ่ายและใช้การถ่ายทำ ถ่ายภาพ บันทึกเสียงที่เกิดขึ้นในทัวร์นาเมนต์ทั้งหมดหรือบางส่วนเพื่อวัตถุประสงค์ในการโฆษณาและส่งเสริมการขายทั้งหมด ในรูปแบบต่าง ๆ และในสื่อต่าง ๆ ผู้เล่นไม่สามารถปฏิเสธที่จะมีส่วนร่วมในการแข่งขันที่ออกอากาศ และไม่สามารถเลือกวิธีการหรือรูปแบบการออกอากาศ หรือยกเลิกความยินยอมของเขา/เธอในการประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคลของเขา/เธอในระหว่างทัวร์นาเมนต์

6. การลงโทษ

ทีมที่ถูกพบว่าละเมิดกฎเฉพาะของทัวร์นาเมนต์ ROG Masters APAC 2022 , [ESL Global Rules](#) และ / หรือ [Ubisoft Code of Conduct: The way we play](#) จะอยู่ภายใต้แต่ไม่จำกัดเฉพาะ:

- ค่าเดือน
- การแข่งที่แพ้
- รอบการแข่งที่ถูกโทษปรับ
- การแข่งขันที่ถูกโทษปรับ
- รางวัลที่ถูกโทษปรับ

ภาคผนวก A: ประเทศ / พื้นที่และอายุ

ภาคผนวก A: ประเทศ / พื้นที่และอายุ

ด้านล่างนี้คือรายชื่อประเทศที่มีสิทธิ์ทั้งหมด ภูมิภาคการแข่งขันและอายุขั้นต่ำที่จำเป็นในการเข้าร่วม ROG Masters APAC 2022:

ประเทศ	ภูมิภาค	อายุ
ญี่ปุ่น	ญี่ปุ่น	18
เกาหลี	เกาหลี	18
อินเดีย	เอเชียใต้	18
บังคลาเทศ	เอเชียใต้	18
ศรีลังกา	เอเชียใต้	18
เนปาล	เอเชียใต้	18
มัลดีฟส์	เอเชียใต้	18
สิงคโปร์	เอเชียตะวันออกเฉียงใต้	18
มาเลเซีย	เอเชียตะวันออกเฉียงใต้	18
อินโดนีเซีย	เอเชียตะวันออกเฉียงใต้	18
ไทย	เอเชียตะวันออกเฉียงใต้	18
เวียดนาม	เอเชียตะวันออกเฉียงใต้	18
ฟิลิปปินส์	เอเชียตะวันออกเฉียงใต้	18
กัมพูชา	เอเชียตะวันออกเฉียงใต้	18
เขตบริหารพิเศษฮ่องกงแห่ง สาธารณรัฐประชาชนจีน	เอเชียตะวันออกเฉียงใต้	18
บรูไนดารุสซาลาม	เอเชียตะวันออกเฉียงใต้	18