



Quy tắc Cự thể của Giải đấu 2022

Tài liệu sau đây trình bày các quy tắc cụ thể của giải đấu được áp dụng cho tất cả các yếu tố của ASUS ROG Masters 2022. Toàn bộ tài liệu này hoạt động theo Bộ Quy tắc Ứng xử của UBISOFT.

Mục lục

1. Tổng quan	3
2. Điều kiện và Đăng ký của Người chơi	3
2.1 Yêu cầu về Điều kiện	3
2.2 Đăng ký	3
2.3 Thủ tục Discord	4
2.4 Bảo mật	4
3. Cơ cấu giải đấu	4
3.1 Khu vực	4
3.2 Vòng loại Mở rộng	5
3.3 Chung kết Khu vực	5
3.4 Chung kết APAC	5
3.5 Quy tắc trận đấu	6
3.6 Phương tiện truyền thông Trận đấu	9
3.7 MONitor System Status (MOSS)	9
3.8 Tải lên MOSS-File	9
3.9 Thay đổi quy tắc	10
4. Giải thưởng	10
4.1 Thành phần giải thưởng - Vòng loại mở	10
4.2 Thành phần giải thưởng - Vòng Chung kết Khu vực	10
4.3 Thành phần giải thưởng - Vòng Chung kết APAC	11
4.4 Các điều khoản và điều kiện của Giải thưởng	11
4.5 Đi lại và Chỗ ăn ở	11
5. Phạm vi Phủ sóng Trò chơi	12
5.1 Quyền	12
5.2 Phát sóng cá nhân	12
5.3 Thỏa thuận	12
6. Xử phạt	12
Phụ lục A: Quốc gia / Khu vực & Độ tuổi	13

1. Tổng quan

Tài liệu này (“Quy tắc Cụ thể của Giải đấu”) chi phối toàn bộ ROG Masters APAC 2022 (Vòng loại mở, Chung kết khu vực và Chung kết APAC) từ ngày 1/8/2022 đến ngày 1/1/2023 tại các quốc gia được nêu trong Phụ lục A.

Đối với tất cả các quy tắc tương tự với [ESL Global Rules](#), Quy tắc Cụ thể của Giải đấu này sẽ thay thế các quy tắc đã nêu.

Trong trường hợp có bất kỳ sự khác biệt hoặc mâu thuẫn nào giữa phiên bản tiếng Anh và bất kỳ bản dịch nào khác của Quy tắc Cụ thể của Giải đấu này, phiên bản tiếng Anh sẽ được ưu tiên áp dụng và phiên bản dịch có liên quan sẽ được coi là tự động sửa đổi để phù hợp và làm cho văn bản liên quan nhất quán với văn bản tiếng Anh có liên quan.

Truy cập [ROG Masters APAC 2022 discord](#) nếu bạn có bất kỳ câu hỏi nào về cuộc thi này, quy trình đăng ký hoặc cách tham gia.

2. Điều kiện và Đăng ký của Người chơi

2.1 Yêu cầu về Điều kiện

Chỉ những cá nhân đủ điều kiện mới có thể tham gia Cuộc thi ROG Masters APAC 2022 (hay gọi sau đây là “Giải đấu”).

Các cá nhân muốn tham gia phải:

1. là cư dân của một khu vực tài phán tham gia như được nêu trong Phụ lục A: Quốc gia / Khu vực & Độ tuổi;
2. đủ điều kiện để chơi Tom Clancy's Rainbow Six: Siege theo giới hạn độ tuổi địa phương của họ, trong suốt Giải đấu, như được nêu trong Phụ lục A: Quốc gia / Khu vực & Độ tuổi;
3. vào mọi thời điểm quan trọng trong thời gian diễn ra Giải đấu hoặc có quyền truy cập vào phiên bản PC của Tom Clancy's Rainbow Six: Siege;
4. có tài khoản Uplay hợp lệ;
5. có tài khoản ESL hợp lệ;
6. có băng thông kết nối internet tối thiểu 5Mb để có thể phát sóng;
7. xác nhận việc chấp nhận các điều khoản và điều kiện điều chỉnh Giải đấu này (“Quy tắc cụ thể của Giải đấu”) (xem 2.2 bên dưới để biết cách chấp nhận).

Những cá nhân đáp ứng tất cả các yêu cầu về điều kiện được liệt kê ở trên được gọi là “Người chơi”.

Nếu tại bất kỳ thời điểm nào trong suốt Giải đấu, Nhà tổ chức Giải đấu biết rằng một cá nhân không đáp ứng bất kỳ yêu cầu nào về điều kiện hoặc làm tổn hại đến hình ảnh thương hiệu của nhà tài trợ, họ sẽ bị loại khỏi Giải đấu và / hoặc bị ngăn không được nhận giải thưởng.

2.2 Đăng ký

Tất cả người chơi phải:

1. ít nhất 18 tuổi, bất kỳ ai bị phát hiện dưới 18 tuổi sẽ bị loại;
2. thuộc về một khu vực thi đấu (tức là nếu một đội đang thi đấu ở vòng loại Nhật Bản, tất cả các người chơi của họ cần phải cư trú tại Nhật Bản);
3. liên kết Tài khoản Uplay của họ với tài khoản ESL của họ trên Ứng dụng Giải đấu hoặc trên trang trung tâm giải đấu ESL Play;
4. sử dụng cùng một tài khoản Uplay được liên kết trên ESL Play để thi đấu trong giải đấu;
5. đọc và chấp nhận các Quy tắc Cụ thể của Giải đấu và các chính sách về quyền riêng tư có liên quan, bao gồm cả chính sách về quyền riêng tư của ESL. Để biết thêm thông tin về cách thức ESL SEA Pte. Ltd. ("ESL")- Đơn vị tổ chức Giải đấu- sẽ xử lý thông tin của bạn, vui lòng xem lại chính sách bảo mật của ESL và phần 6 ("Điều khoản chung") bên dưới.

2.3 Thủ tục Discord

Giải đấu này được vận hành và quản lý trên [Discord](#). Tất cả những người tham gia phải tham gia kênh thông tin trên server [Discord](#) của Giải đấu để tham gia cuộc thi.

Những người tham gia cần nhấp vào biểu tượng khu vực tham gia của họ trong kênh "Chào mừng" để xem các kênh cần thiết cho cuộc thi khu vực của họ.

2.4 Bảo mật

Tất cả các cuộc đối thoại giữa Nhà tổ chức Giải đấu và Người chơi hoặc Đội bằng bất kỳ kênh liên lạc nào đều được coi là tuyệt mật. Việc xuất bản các tài liệu đó bị cấm mà không cần có xác nhận bằng văn bản của Nhà tổ chức Giải đấu.

3. Cơ cấu giải đấu

3.1 Khu vực

Các Giải đấu sẽ được tổ chức ở các khu vực sau:

- Vòng loại Nhật Bản
 - Máy chủ Đông Nhật Bản
- Vòng loại Hàn Quốc
 - Máy chủ Đông Á
- Vòng loại Nam Á
 - Máy chủ Đông Nam Á
- Vòng loại Đông Nam Á
 - Máy chủ Đông Nam Á

Danh sách đầy đủ các quốc gia cho mỗi khu vực có trong Phụ lục A: Quốc gia / Khu vực & Độ tuổi.

2 đội đứng đầu mỗi Vòng loại Mở rộng sẽ đủ điều kiện tham dự Chung kết Khu vực. Đội đứng đầu trong Chung kết Khu vực sẽ đủ điều kiện tham dự Chung kết APAC.

3.2 Vòng loại Mở rộng

Đăng ký

Tất cả các Đội Đủ Điều kiện đều có thể tham gia Vòng loại.

Chi tiết định dạng giải đấu

- Trực tuyến
- Cách thức: 5on5, TDM Bomb
- Đội hạt giống:
 - Ngẫu nhiên
- Hệ thống giải đấu:
 - Loại trực tiếp; Thẻ thức 1 map
 - 2 đội đứng đầu sẽ không đấu với nhau, nhưng sẽ giành quyền vào Chung kết Khu vực ngay lập tức

3.3 Chung kết Khu vực

Đăng ký

Các đội vượt qua Vòng loại Mở rộng sẽ tự động tham dự giải đấu Chung kết Khu vực tiếp theo. Sẽ có thêm 2 đội thể thao điện tử chuyên nghiệp (“Đội được mời”) sẽ tham gia cùng 2 đội đủ điều kiện từ Vòng loại Mở để tranh tài trong Vòng chung kết Khu vực. Các Đội Tham Gia cần phải sẵn sàng đúng giờ cho các giải đấu đủ điều kiện để tham gia.

Chung kết khu vực Đông Nam Á (SEA) sẽ được phát sóng, có thể áp dụng các quy định bổ sung. Trong trường hợp này, tất cả những người tham gia sẽ được thông báo về các quy tắc bổ sung cùng với lời mời tham dự Vòng chung kết Khu vực.

Chi tiết định dạng giải đấu

- Trực tuyến
- Cách thức: 5on5, TDM Bomb
- Đội hạt giống:
 - Các đội từ Vòng loại Mở sẽ đấu với các Đội được mời cho vòng đầu tiên của Vòng chung kết Khu vực.
- Hệ thống giải đấu:
 - Loại trực tiếp; Thẻ thức 3 map

3.4 Chung kết APAC

Đăng ký

Các đội vượt qua Chung kết Khu vực sẽ tự động tham dự giải đấu Chung kết APAC tiếp theo. Các Đội Tham Gia cần phải sẵn sàng đúng giờ cho các giải đấu đủ điều kiện để tham gia

Chung kết APAC được phát sóng, có thể áp dụng các quy định bổ sung. Trong trường hợp này, tất cả những người tham gia sẽ được thông báo về các quy tắc bổ sung cùng với lời mời tham dự Vòng chung kết APAC.

Chi tiết định dạng giải đấu

- Trực tiếp
- Cách thức: 5on5, TDM Bomb
- Đội hạt giống:
 - Ngẫu nhiên
- Hệ thống giải đấu:
 - Loại kép; Thẻ thức 3 map
 - Chung kết tổng
 - Đội Khung trên có quyền chọn Đội A hoặc Đội B
 - Đội Khung trên được chọn bên xuất phát hoặc bên OT cho Decider Map

3.5 Quy tắc trận đấu

Thời gian bắt đầu trận đấu

Tất cả các trận đấu (Vòng loại Mở rộng, Chung kết Khu vực và Chung kết APAC) được diễn ra vào thời gian thi đấu đã định.

Tham gia sảnh trò chơi của bạn

1. Truy cập trang sự kiện trận đấu trong ESL Play.
2. Đội ở bên trái (đội ở trên cùng của bảng đấu, được gọi là “Đội A”) trong trang trận đấu được quyền tổ chức sảnh.
3. Kết quả trận đấu, ảnh chụp màn hình và tệp MOss cần được tải lên dưới dạng phương tiện truyền thông cho trận đấu, lên trang trận đấu.

Chi tiết trận đấu

- Một bản đồ cho mỗi trận đấu
- Mỗi cúp: 10 Người chơi trong một sảnh

Cài đặt trò chơi

- Cài đặt HUD: HUD tiêu chuẩn
- Tùy chọn yêu cầu bỏ phiếu Đầu hàng bị vô hiệu hóa

Chi tiết trò chơi

- Số lệnh cấm: 4
- Hẹn giờ cấm: 10
- Số hiệp: 6
- Hoán đổi vai trò của Kẻ tấn công / Người bảo vệ: 3
- Overtime: 3
- Chênh lệch điểm số overtime: 2
- Thay đổi vai trò overtime: 1
- Tham số xoay mục tiêu: 2
- Xoay vòng loại mục tiêu: Chiến thắng hiệp
- Kẻ tấn công xuất hiện duy nhất: Bật

- Chọn hẹn giờ theo pha: 30
- Thiệt hại do handicap: 100
- Thiệt hại do hỏa lực thân thiện: 100
- Bị thương: 20
- Chạy nước rút: Bật
- Nghiêng đầu: Bật
- Xem lại khoảnh khắc chết: Tắt

Chế độ trò chơi: TDM BOMB

- Thời gian đặt: 7
- Thời gian gỡ bom: 7
- Thời gian ngòi nổ: 45
- Chuẩn bị: 45
- Hành động: 180

Người vận hành, vật phẩm, tiện ích, thiết bị, phụ kiện

Mọi nhân vật (Operator) đều được phép sử dụng.

Chỉ được phép sử dụng nhân vật và vũ khí (Operator và Gadget) mặc định.

Ban quản lý giải đấu có quyền cấm các thiết bị, người vận hành, thiết bị hoặc phụ kiện cụ thể bất kỳ lúc nào để đảm bảo rằng không có lợi thế nào bị lạm dụng. Ban quản lý giải đấu sẽ cố gắng hết sức để gửi bất kỳ hạn chế hoặc thay đổi quy tắc nào cho các đội càng sớm càng tốt.

Lưu trữ và phủ quyết bản đồ

Nhóm bản đồ thông thuộc: Sẽ sử dụng các bản đồ được hiển thị bên dưới.

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

Phủ quyết bản đồ: Mỗi lần cấm bản đồ / chọn bên sẽ không quá 1 phút

Đội ở bên trái (đội ở trên cùng của bảng đấu, được gọi là “Đội A”) trong trang trận đấu được quyền tổ chức sảnh. Vị trí máy chủ chuyên dụng phải được cài đặt theo mặc định, hãy tham khảo phần 3 “Cấu trúc giải đấu”.

Đối với BO1 (Vòng loại Mở) Lệnh cấm Bản đồ phải được thực hiện thông qua phần bình luận trận đấu trên trang trận đấu trên ESL Play.

Đối với BO3 (Chung kết khu vực và Chung kết APAC), quản trị viên sẽ tiến hành quá trình phủ quyết bản đồ trên Discord.

Vui lòng tham khảo các bảng dưới đây để biết quy trình phủ quyết bản đồ.

Thẻ thức 1 map (BO1)		Thẻ thức 3 map (BO3)	
Đội A Cấm		Đội A Cấm	
Đội B Cấm		Đội B Cấm	
Đội A Cấm		Đội A Cấm	
Đội B Cấm		Đội B Cấm	
Đội A Cấm		Đội A Cấm	
Đội B Cấm		Đội B Cấm	
Đội A Cấm		Đội A Cấm	
Đội B Cấm		Đội B Cấm	
Đội A Cấm		Đội A Cấm	
Đội B Cấm		Đội B Cấm	
Đội A Cấm		Đội A Cấm	
Đội B Cấm		Đội B Cấm	
Người quyết định còn lại	A chọn bên / B OT	Đội A Chọn	B chọn bên / A OT
		Đội B Chọn	A chọn bên / B OT
		Đội A Cấm	
		Đội B Cấm	
Người quyết định còn lại		Người quyết định còn lại	Tung đồng xu cho các bên

Khi một đội có tất cả các người chơi của họ trong sảnh đợi, họ được tính là đã sẵn sàng và trận đấu, khi cả hai đội coi như đều đã hoàn thành, có thể bắt đầu.

Timeouts

Timeout là những khoảng thời gian nghỉ ngắn giữa game đấu được yêu cầu bởi 1 đội. Mỗi đội có thể yêu cầu 1 Tactical Timeout (Tạm dừng chiến thuật) mỗi một map đấu trong suốt 1 trận đấu. Những quyền timeout nào mà không được sử dụng thì sẽ bị mất đi và không thể sử dụng lại cho map thi đấu sau.

Để yêu cầu 1 lần Timeout:

1. Người chơi bắt buộc phải sử dụng chức năng ingame 'Request timeout', nằm ở trong pause menu. Nó được mở bằng cách bấm nút 'ESC' ở trên bàn phím của bạn.
2. Để quyền timeout được thông qua, đa số các thành viên trong team phải đồng ý với quyết định timeout.
Điều này phải được thực hiện trong suốt 10 giây đầu tiên của lượt chọn Operator.
3. Sau khi 45 giây tạm dừng đã hết, game đấu sẽ được tiếp tục.

Nếu gọi timeout sau quãng thời gian này, timeout sẽ bắt đầu vào lượt pick của round đấu tiếp theo.

Vắng mặt

Nếu một đấu thủ chưa sẵn sàng chơi trận đấu sau **10 phút** trôi qua (ví dụ: không có Bản đồ nào bị cấm và không có giao tiếp nào diễn ra), họ sẽ được báo là vắng mặt cho nhóm quản trị thông qua Discord. Đội có **10 phút** để tham gia sảnh kể từ khi nhận được thông báo về trận đấu, nếu không tham gia trong thời gian này thì họ mặc định sẽ bị xử thua. Trì hoãn thi đấu sẽ dẫn đến việc bị loại.

Kết quả

Kết quả phải được gửi cho ESL Play khi kết thúc trận đấu. Kết quả phải được báo cáo sau khi kết thúc trận đấu thông qua sự kiện trận đấu trên trang web hoặc ứng dụng di động ESL Play. Người chơi cần tải lên ảnh chụp màn hình / video (phương tiện truyền thông trận đấu) hiển thị tỷ số trận đấu chính xác. Phương tiện truyền thông trận đấu phải được tải lên trực tiếp trên trang sự kiện trận đấu. Cả hai đội đều có trách nhiệm nhập kết quả chính xác trên trang web của ESL. Do đó, cả hai đội nên chụp ảnh màn hình vào cuối trận đấu, nơi chúng tôi có thể xem kết quả chính xác và sau

trận đấu sẽ cần tải ảnh này lên trang web của ESL. Nếu bạn có xung đột trong trận đấu, vui lòng thông báo cho quản trị viên trên Discord, để nhóm quản trị có thể kiểm tra trường hợp và đưa ra quyết định. Quyết định này cũng có thể có nghĩa là cả hai đội đều bị loại nếu không có đủ bằng chứng cho thấy một trong hai đội là đội chiến thắng rõ ràng.

Ngắt kết nối

Nếu một người chơi ngắt kết nối khỏi máy chủ trong trận đấu, hiệp đấu sẽ tiếp tục không bị gián đoạn cho đến khi kết thúc (Hiệp bắt đầu từ giây đầu tiên của giai đoạn chuẩn bị). Nếu một đội rời khỏi hiệp trước khi kết thúc, đội kia sẽ nhận được điểm của hiệp đấu. Sau khi hoàn thành vòng chơi, người chơi đã ngắt kết nối sẽ được phép tham gia lại máy chủ hoặc có thể yêu cầu tổ chức lại.

Nếu một đội bị ngắt kết nối trong vòng loại, đội đó sẽ mất toàn bộ trận đấu, không chỉ một hiệp. Trách nhiệm duy nhất của Người chơi bị ngắt kết nối là kết nối lại với đối thủ của mình.

Trong vòng Chung kết Khu vực, mỗi đội có thể tổ chức lại một lần cho mỗi bản đồ. Nếu những vấn đề như thế này lại xuất hiện, chẳng hạn như một người chơi bỏ cuộc khi trận đấu đã được tổ chức lại, cả đội cần chơi bản đồ đã chọn với những người chơi còn lại cho đến khi kết thúc. Người chơi bị ngắt kết nối nên kết nối lại càng sớm càng tốt. Bất kỳ hành vi lạm dụng quy tắc này sẽ bị coi là lừa dối và sẽ dẫn đến hình phạt, bao gồm cả tước quyền thi đấu của toàn đội.

Tranh chấp trong Trận đấu

- Nếu gặp phải bất kỳ sự cố nào trong một trận đấu, người chơi có trách nhiệm liên hệ với nhóm quản trị thông qua discord.
- Người chơi có trách nhiệm cung cấp bằng chứng về kết quả trận đấu trong trường hợp có tranh chấp. Điều này có thể được thực hiện với ảnh chụp màn hình của mỗi chiến thắng hoặc video phát lại được tải lên các trang web như YouTube hoặc Twitch.

3.6 Phương tiện truyền thông Trận đấu

Các phương tiện truyền thông về trận đấu sau đây là các hình thức chứng minh có thể chấp nhận được trong quá trình tường thuật trận đấu và các khiếu nại:

- VOD phát trực tiếp (với tên rõ ràng của các đấu thủ, đội được chọn, ngày, hiệp thi đấu)
- Ảnh chụp màn hình (hoặc ảnh) hiển thị cả hai đấu thủ và kết quả / vấn đề

3.7 MOnitor System Status (MOSS)

[MOnitor System Status \(MOSS\)](#) là bắt buộc đối với tất cả người chơi để sử dụng trong toàn bộ thời gian của tất cả các trận đấu trong Vòng loại mở, Chung kết khu vực và Chung kết APAC mà không có ngoại lệ. Nếu người chơi không thể chạy chính xác [MOnitor System Status \(MOSS\)](#), người đó không được phép tham gia Giải đấu.

Đối với các tệp MOSS bị thiếu, người chơi / đội sẽ bị phạt tùy theo trường hợp: Vi phạm lần đầu sẽ bị cảnh cáo và vi phạm tiếp theo sẽ dẫn đến việc đội bị loại.

Các tệp MOSS bị hỏng, bị lỗi hoặc không hoàn chỉnh sẽ được coi như các tệp MOSS bị thiếu và sẽ bị phạt như nhau. Các tệp MOSS bị thiếu 2 hoặc nhiều hiệp trong trò chơi cũng như các tệp có hơn 50% ảnh chụp màn hình màu đen hoặc không hiển thị được tính là không đầy đủ và bị thiếu.

Thao túng MOSS và MOSS-file sẽ bị trừng phạt nghiêm khắc và bị coi là gian lận.

3.8 Tải lên MOSS-File

Bắt buộc phải tải lên các tệp MOSS trong vòng 10 phút sau trận đấu. Nếu bất kỳ tệp nào bị thiếu sau 10 phút trước đó, bạn phải liên hệ với quản trị viên trên Discord trong vòng 5 phút tiếp theo để khiếu nại. (Các) đấu thủ sẽ có thêm thời gian kể từ khi bắt đầu khiếu nại để tải lên các tệp MOSS của họ.


Nếu (các) đấu thủ vẫn chưa tải lên các tệp MOSS của họ trong thời hạn này, điều này sẽ được coi là tệp MOSS bị thiếu và sẽ bị trừng phạt như nhau. Các đội đã có cảnh báo hiệu lực sẽ bị loại.

3.9 Thay đổi quy tắc

ESL có quyền sửa đổi, loại bỏ hoặc thay đổi các quy tắc được nêu trong Quy tắc Cụ thể của Giải đấu, này mà không cần thông báo thêm. Đấu thủ sẽ bị ràng buộc bởi bất kỳ bản sửa đổi nào như vậy. Ban quản lý giải đấu cũng có quyền đưa ra phán quyết đối với các trường hợp không được hỗ trợ cụ thể, hoặc được trình bày chi tiết trong Quy tắc Cụ thể của Giải đấu này, hoặc đưa ra phán quyết thậm chí đi ngược lại Quy tắc Cụ thể của Giải đấu này trong các trường hợp nghiêm trọng, để duy trì lối chơi công bằng và tinh thần thể thao.




4. Giải thưởng

4.1 Thành phần giải thưởng - Vòng loại mở





Xếp hạng	Giải thưởng
 Nhất - Nhì	Đủ điều kiện vào Chung kết Khu vực

4.2 Thành phần giải thưởng - Vòng Chung kết Khu vực

Xếp hạng	Giải thưởng
----------	-------------

 Nhất	USD \$2,000 + Đủ điều kiện vào Chung kết APAC
 Nhì	USD \$1,500
 Ba - Tư	USD \$1,000

4.3 Thành phần giải thưởng - Vòng Chung kết APAC

Xếp hạng	Giải thưởng
 Nhất	USD \$8,000
 Nhì	USD \$5,000
 Ba	USD \$3,000
 Tư	USD \$2,000

4.4 Các điều khoản và điều kiện của Giải thưởng

Giải thưởng không được chuyển nhượng. Không được phép thay thế Giải thưởng đổi lấy các hàng hóa và dịch vụ khác. Tất cả các chi phí không được chỉ định ở trên, bao gồm nhưng không giới hạn, tất cả các loại thuế liên bang, tiểu bang và địa phương hiện hành và thuế quan quốc tế là trách nhiệm duy nhất của cá nhân Người chiến thắng.

Việc nhận giải thưởng phụ thuộc vào việc tuân thủ các Quy tắc Chính thức này; tất cả các giải thưởng giành được mà tuân theo các Quy tắc chính thức này sẽ được trao. Trong trường hợp người chiến thắng tiềm năng bị loại, hoặc giải thưởng bị tước vì bất kỳ lý do gì, ESL sẽ trao giải thưởng tương ứng, trong thời gian cho phép theo tính chất của giải thưởng, được chia đều cho các đội khác trong giải đấu cụ thể. Cho phép tối đa 3 tháng để trao giải thưởng.

4.5 Đi lại và Chỗ ăn ở

Việc đi lại và chỗ ăn ở cho các đội lọt vào Chung kết APAC sẽ do Ban tổ chức Giải đấu quản lý. Thông tin bổ sung sẽ được cung cấp cho các nhóm đủ điều kiện.

5. Phạm vi Phủ sóng Trò chơi

5.1 Quyền

ASUS sở hữu tất cả các quyền phát sóng cho ROG Masters APAC 2022 trong khi ESL được cấp quyền cho phạm vi phủ sóng của ROG Masters APAC 2022. Điều này bao gồm tất cả các hình thức truyền, bao gồm nhưng không giới hạn ở IRC Bots, phát trực tiếp qua Shoutcast-stream, chương trình phát sóng trực tiếp trên các nền tảng như Twitch và YouTube.

5.2 Phát sóng cá nhân

Người chơi hoặc Đội không được phép phát sóng các trận đấu của riêng họ hoặc các trận đã chọn mà không có sự chấp thuận trước của ESL. Trong trường hợp này, các điều khoản và điều kiện sẽ phải được sắp xếp với ESL với tư cách là Nhà tổ chức Giải đấu, trước khi trận đấu được trình chiếu.

ESL với tư cách là Nhà tổ chức Giải đấu, sẽ liên hệ với bất kỳ người chơi hoặc đội nào nếu họ muốn phát sóng một trong các trận đấu của họ. Trong trường hợp trận Chung kết được phát sóng, các quy tắc bổ sung có thể được áp dụng. Trong trường hợp này, tất cả những người tham gia sẽ được thông báo về bộ quy tắc mới trong lời mời gửi đến họ.

5.3 Thỏa thuận

Người chơi đồng ý rằng mọi danh hiệu và quyền phát sinh từ Giải đấu, bao gồm nhưng không giới hạn ở quyền sở hữu, bản quyền và các quyền sở hữu trí tuệ liên quan, sẽ được coi là thuộc sở hữu ban đầu của ASUS. Người chơi theo đây cấp cho ASUS quyền toàn cầu và miễn phí bản quyền để trích dẫn, sao chép, tái sản xuất, sửa đổi, xuất bản, phân phối và sử dụng tất cả hoặc một phần của việc quay phim, chụp ảnh, ghi âm phát sinh từ Giải đấu cho mục đích quảng cáo và khuyến mại dưới mọi hình thức và trên mọi phương tiện truyền thông. Người chơi không thể từ chối tham gia trận đấu được phát sóng và không thể chọn cách thức hoặc phong cách phát sóng được thực hiện, hoặc rút lại sự đồng ý của mình về việc xử lý dữ liệu cá nhân của mình trong suốt Giải đấu.

6. Xử phạt

Các đội bị phát hiện vi phạm Quy tắc cụ thể của Giải đấu ROG Masters APAC 2022, [ESL Global Rules](#), và / hoặc [Ubisoft Code of Conduct: The way we play](#), sẽ tùy thuộc vào nhưng không giới hạn ở:

- Cảnh báo
- Mất hiệp chơi
- Mất trận đấu
- Mất cuộc thi
- Mất giải thưởng

Phụ lục A: Quốc gia / Khu vực & Độ tuổi

PHỤ LỤC A: QUỐC GIA / KHU VỰC & ĐỘ TUỔI

Dưới đây là danh sách đầy đủ tất cả các quốc gia đủ điều kiện, khu vực thi đấu tương ứng và độ tuổi tối thiểu cần thiết để tham gia ROG Masters APAC 2022:

Quốc gia	Khu vực	Độ tuổi
Nhật Bản	Nhật Bản	18
Hàn Quốc	Hàn Quốc	18
Ấn Độ	Nam Á	18
Bangladesh	Nam Á	18
Sri Lanka	Nam Á	18
Nepal	Nam Á	18
Maldives	Nam Á	18
Singapore	Đông Nam Á	18
Malaysia	Đông Nam Á	18
Indonesia	Đông Nam Á	18
Thái Lan	Đông Nam Á	18
Việt Nam	Đông Nam Á	18
Philippines	Đông Nam Á	18
Cam-pu-chia	Đông Nam Á	18
Đặc khu hành chính Hồng Kông của Cộng hòa Nhân dân Trung Hoa	Đông Nam Á	18
Brunei Darussalam	Đông Nam Á	18