



QUY TẮC GIẢI ĐẤU PMPL VN S2

08-2020

Mục lục

Bối cảnh và mục đích.....	1
1.Chấp thuận quy tắc giải đấu	2
1.1. Chấp thuận quy tắc.....	2
1.2. Thay đổi quy tắc thi đấu.....	2
1.3. Chấp hành quy tắc thi đấu.....	2
2. Thành viên đội tuyển.....	3
2.1. Tư cách tham gia.....	3
2.1.1. Độ tuổi thành viên.....	3
2.1.2. Yêu cầu xếp hạng.....	3
2.1.3. Yêu cầu về quốc tịch.....	3
2.1.4. Yêu cầu giấy tờ tùy thân	3
2.1.5. Yêu cầu hộ chiếu.....	3
2.2. Nhân viên Ban Tổ Chức hoặc VNG và các đối tác VNG ủy quyền không thể tham gia thi đấu.....	4
2.3. Tên nhân vật.....	4
2.4. Đăng ký	5
2.5. Hoạt động liên quan	5
3. Đội tuyển.....	5
3.1. Yêu cầu đội hình	5
3.1.1. Thành viên đội tuyển	5
3.1.2. Số lượng người tham gia tối thiểu	6
3.1.3. Đội trưởng.....	6

3.2. Đăng ký đội hình.....	6
3.3. Tên đội và logo đội	7
3.4. Quyền sở hữu đội tuyển	7
4. Kết cấu và lịch trình	8
4.1. Tổng quan	8
4.2. Cơ cấu giải đấu	8
4.2.1. Vòng loại PMPL VN S2	8
4.2.2. Pro League PMPL VN S2.....	9
4.2.3. Vòng Chung kết PMPL VN S2.....	9
4.3. Quy tắc tích điểm.....	9
4.3.1. Vòng loại PMPL VN S2	9
4.3.2. Vòng Pro League và Vòng chung kết PMPL VN S2.....	10
4.3.3. Thứ tự xếp hạng	10
5. Nhận thưởng và trợ cấp	13
5.1. Nhận thưởng	13
5.2. Tiền thưởng.....	13
5.2.1. Cơ cấu giải thưởng Vòng Pro League PMPL VN S2	13
5.2.2. Cơ cấu giải thưởng Vòng Chung Kết PMPL VN S2	15
5.3. Cơ chế giải thưởng Gunslingers of the Week	16
5.4. Cơ chế giải thưởng MVP.....	16
5.5. Cơ chế giải thưởng King of Maps.....	17
5.6. Cơ chế giải thưởng WWCD.....	17
6. Set up thi đấu và lộ trình	17
6.1. Set up trước thi đấu	17

6.1.1. Phiên bản game	17
6.1.2. Tài khoản của vận động viên	18
6.1.3. Sảnh thi đấu.....	18
6.1.4. Chế độ thi đấu	18
6.1.5. Set up thiết bị	19
6.1.6. Quy tắc thiết lập của giải đấu offline	19
6.2. Set up và quy tắc thi đấu	20
6.2.1. Bắt đầu thi đấu	20
6.2.2. Tính kịp thời của việc bắt đầu thi đấu.....	20
6.2.3. Dừng trận đấu	20
6.2.4. Livestream.....	21
6.3. Quy trình sau thi đấu (Offline).....	22
6.3.1. Kết quả trận đấu	22
6.3.2. Ghi chú kỹ thuật.....	22
6.3.3. Thời gian nghỉ ngơi.....	22
7. Thiết bị và trang phục của vận động viên.....	22
7.1. Yêu cầu về thiết bị	22
7.2. Ban Tổ Chức hỗ trợ thiết bị (chỉ trong giải đấu offline).....	23
7.2.1. Ban Tổ Chức hỗ trợ thiết bị	23
7.2.2. Voice chat	23

7.2.3. Truyền thông xã hội và tương tác	23
7.2.4. Thiết bị thi đấu cố định	24
7.3. Thay đổi thiết bị Ban Tổ Chức cung cấp (chỉ trong giải đấu offline).....	24
7.4. Can thiệp thiết bị (chỉ trong giải đấu offline)	24
7.5. Trang phục	24
7.5.1. Đồng phục chính thức.....	24
7.5.2. Thiết kế và yêu cầu đồng phục đội	24
7.5.3. Cấm tham gia	25
8. Hoạt động trong giải đấu offline, nhân viên theo đội và khu vực thi đấu	25
8.1. Đi lại và chi phí.....	25
8.2. Nhân viên theo đội	26
8.3. Khu vực thi đấu.....	26
8.3.1. Quản lý đội và huấn luyện viên	26
8.3.2. Thiết bị điện tử.....	26
8.3.3. Hạn chế thức ăn và nước uống.....	26
8.3.4. Khu vực chuẩn bị	27
8.3.5. Quản lý fans	27
8.3.6. Đúng giờ	27
9. Nhà tài trợ	27
9.1. Vi phạm quy định nhà tài trợ	27
9.2. Danh sách vi phạm quy định bản đầu tiên	28
9.3. Xử lý danh sách vi phạm quy định	28

9.4. Dừng thương hiệu chưa được ủy quyền.....	28
9.5. Nhà tài trợ PMPL VN S2.....	29
10. Tiêu chuẩn hành vi	29
10.1. Hướng dẫn chung.....	29
10.1.1. Tiêu chuẩn vận động viên chuyên nghiệp.....	29
10.1.2. Thi đấu liên chính	29
10.1.3. Xử phạt.....	29
10.2. Hành vi vi phạm.....	29
10.2.1. Cấu kết	30
10.2.2. Cố tình cấu kết đội trong thi đấu.....	30
10.2.3. Gian Lận.....	31
10.2.4. Lợi dụng lỗ hổng.....	31
10.2.5. Mạo nhận	31
10.2.6. Phát ngôn tục tĩu hoặc gây thù hận	31
10.2.7. Bạo lực	32
10.2.8. Rượu và chất cấm	32
10.2.9. Cờ bạc	32
10.2.10. Can thiệp địa điểm thi đấu	33
10.2.11. Truyền tin chưa được ủy quyền	33
10.2.12. Hành vi từ chối tham gia thi đấu.....	33

10.2.13. Hình tượng	34
10.3. Hành vi vi phạm đạo đức nghề nghiệp	34
10.3.1. Quấy rối	34
10.3.2. Quấy rối tình dục	35
10.3.3. Kỳ thị hoặc phỉ báng	35
10.3.4. Phát ngôn tiêu cực.....	35
10.3.5. Tính bảo mật	35
10.3.6. Hoạt động phi pháp.....	36
10.3.7. Hành vi không đạo đức	36
10.3.8. Hối lộ	36
10.3.9. Quà tặng	36
10.3.10. Không phục tùng.....	36
10.3.11. Điều khiển trận đấu.....	37
10.3.12. Nộp văn kiện.....	37
10.3.13. Điều khoản sử dụng.	37
10.4. Biện pháp kỷ luật và xử phạt	37
10.4.1. Do Ban Tổ Chức tiến hành điều tra	37
10.4.2. Xử phạt.....	38
10.4.3. Vi phạm nhiều lần.....	38

10.4.4. Quyết định cuối cùng	38
11. SỬ DỤNG TÊN VÀ HÌNH TƯỢNG	39
11.1. Quyền lợi của các thành viên đội.....	39
11.2. Quyền trực tiếp PUBG MOBILE VN.....	39
11.3. Phản hồi	40
12. PHẠM VI TRÁCH NHIỆM	40
12.1. Bồi thường tổn thất mang tính không xử phạt	40
12.2. Giới hạn trách nhiệm.....	40
13. ĐIỀU KHOẢN	41
13.1. Quyền giải thích của Ban Tổ Chức.....	41
13.2. Điều khoản kèm theo	41
13.3. Đánh giá thương nghiệp.....	41
13.4. Ngôn ngữ	42
13.5. Khác biệt	42
13.6. Điều Nhắc Nhở	42

Bối cảnh và mục đích

Giải đấu ‘PUBG MOBILE Pro League Việt Nam mùa 2’ (Gọi tắt là ‘PMPL VN S2’) được tổ chức bởi PUBG MOBILE VN. Đây là một giải đấu quốc nội chính thức, các đội tuyển được mời và chọn lọc sẽ tham gia giải đấu này. Quy tắc giải đấu PMPL VN S2 lần này thích hợp dùng làm quy tắc chuẩn cho tất cả giải đấu PMPL VN, bao gồm quản lý vận động viên, cơ cấu thi đấu, cơ cấu tính điểm, giải thưởng và quy tắc hành vi vận động viên tham gia giải đấu.

Trước khi tham gia trận đấu bất kỳ, tất cả thành viên đội tuyển đều phải đọc, hiểu và đồng ý các quy tắc giải đấu này.

1.Chấp thuận quy tắc giải đấu

1.1. Chấp thuận quy tắc

Tất cả thành viên trong đội đều phải chấp thuận quy tắc thi đấu này mới có thể tham gia giải đấu.

1.2. Thay đổi quy tắc thi đấu

Vì sự thay đổi và phát triển không ngừng của eSports và game mobile, quy tắc giải đấu cần thay đổi và bổ sung định kỳ để thích ứng với sự phát triển của ngành nghề, sự thay đổi của mô hình kinh doanh eSports và cập nhật mới của PUBG MOBILE VN. Bất kỳ thay đổi quan trọng trong quy tắc giải đấu, đều được gửi email đến Đội trưởng của các đội tham dự giải đấu hoặc công bố trên các phương tiện truyền thông đại chúng. Đội trưởng có trách nhiệm cung cấp thông tin mới nhất và các nội dung thảo luận với Ban Tổ Chức cho các thành viên trong đội. Tham gia giải đấu đồng nghĩa với việc các thành viên trong đội đều chấp thuận sự thay đổi, thuyết minh và chỉ đạo của giải đấu.

1.3. Chấp hành quy tắc thi đấu

PUBG MOBILE VN là Ban Tổ Chức giải đấu (gọi tắt là “Ban Tổ Chức”) để vận hành giải đấu PMPL VN S2. Ban Tổ Chức giải đấu sẽ chịu trách nhiệm cung cấp trọng tài và nhân viên quản lý cho mỗi trận đấu, đồng thời đảm bảo chấp hành tốt quy tắc thi đấu.

2. Thành viên đội tuyển

2.1. Tư cách tham gia

2.1.1. Độ tuổi thành viên

Để tham gia thi đấu, vận động viên phải đạt đến độ tuổi 18 (ít nhất trên 18 năm dương lịch kể từ ngày sinh), và phù hợp yêu cầu độ tuổi quy định của PUBG MOBILE VN khi tải app trên store. Ban Tổ Chức có quyền từ chối tư cách vận động viên nếu vận động viên chưa đạt độ tuổi quy định như trên.

2.1.2. Yêu cầu xếp hạng

Khi PMPL VN S2 mở cổng đăng ký, các vận động viên phải đạt cấp “Bạch kim V” trở lên trong chế độ bất kỳ (TPP hoặc FPP) trong PUBG MOBILE VN tại thời điểm đăng ký.

2.1.3. Yêu cầu về quốc tịch

Để tham gia giải đấu PMPL VN S2, các vận động viên phải có quốc tịch Việt Nam tại thời điểm đăng ký.

2.1.4. Yêu cầu giấy tờ tùy thân

Tất cả các vận động viên tham dự giải đấu phải cung cấp theo yêu cầu của Ban Tổ Chức các giấy tờ tùy thân (chứng minh nhân dân, căn cước công dân, bằng lái xe, hộ chiếu) bản mềm và bản cứng để xác nhận thông tin thi đấu của vận động viên.

2.1.5. Yêu cầu hộ chiếu

Các vận động viên phải cung cấp hộ chiếu khi BTC yêu cầu.

Trường hợp vận động viên không thể cung cấp hộ chiếu trong thời hạn yêu cầu, Ban Tổ Chức có quyền hủy tư cách thi đấu của vận động viên.

2.2. Nhân viên Ban Tổ Chức hoặc VNG và các đối tác VNG ủy quyền không thể tham gia thi đấu

Trong thời gian diễn ra giải đấu PMPL VN S2, nhân viên Ban Tổ Chức, VNG và các đối tác VNG ủy quyền không được phép tham gia thi đấu.

2.3. Tên nhân vật

Biệt danh hoặc tên nhân vật của vận động viên (gọi chung là “Tên nhân vật”) phải gồm tên đội (có thể là tên viết tắt hoặc từ khóa đại diện tên đội) và tên nhân vật của vận động viên, định dạng “Tên đội + Tên nhân vật vận động viên”.

Ví dụ: Thành viên tên “Lucky” của đội “All Stars” có thể đặt tên nhân vật là “ASLucky”. Tên nhân vật sẽ được quyết định vào lúc đăng ký, không được phép thay đổi tên trong thời gian diễn ra PMPL VN S2 khi chưa được sự chấp thuận của Ban Tổ Chức.

Tên nhân vật không được chứa bất kỳ từ ngữ mang tính tấn công, sỉ nhục, tổn thương người khác và không được sử dụng các tên nhân vật mang tính nhạy cảm như tên các vĩ nhân, chống phá nhà nước, ... Khi chưa được sự chấp thuận bằng văn bản của Ban Tổ Chức, Tên nhân vật không được phép bao gồm tên công ty (Tên đầy đủ hoặc một phần), cũng không thể sử dụng nhãn hiệu VNG và các đối tác VNG ủy quyền, PUBG MOBILE VN, bên thứ ba hoặc quyền sở hữu trí tuệ nào khác. Nếu cần xét duyệt, vận động viên cần cung cấp thỏa thuận cấp phép, thỏa thuận tài trợ hoặc bằng chứng văn bản khác cho Ban Tổ Chức để chứng minh vận động viên đã được cấp phép sử dụng. Dù được sự cho phép của Ban Tổ Chức, nhưng toàn bộ rủi ro và trách nhiệm sử dụng tên công ty hoặc quyền sở hữu trí tuệ của bên thứ 3 vẫn do vận động viên chịu. Ban Tổ Chức có quyền từ chối tên nhân vật của vận động viên và được quyền yêu cầu vận động viên chọn một tên nhân vật khác phù hợp với quy tắc thi đấu.

2.4. Đăng ký

Tất cả vận động viên cần phải lập đội và đăng ký tham gia giải đấu thông qua cách thức đăng ký của Ban Tổ Chức quy định.

Tất cả các đội/ vận động viên phải cung cấp đầy đủ và chính xác thông tin Ban Tổ Chức yêu cầu. Ban Tổ Chức có quyền yêu cầu đội/ vận động viên bổ sung hoặc sửa đổi thông tin đăng ký để phù hợp với quy tắc giải đấu.

Đối với các trường hợp đội/ vận động viên không thể cung cấp thông tin đăng ký theo quy định, Ban Tổ Chức có quyền từ chối tư cách thi đấu của đội/ vận động viên.

2.5. Hoạt động liên quan

Trong trường hợp không ảnh hưởng quá nhiều đến sự chuẩn bị và thi đấu của vận động viên, Ban Tổ Chức và VNG và các đối tác VNG ủy quyền có quyền yêu cầu vận động viên phối hợp thực hiện các hoạt động liên quan đến việc quảng bá giải đấu như phỏng vấn truyền thông, họp báo, livestream, hoạt động của nhà tài trợ, chụp ảnh, quay video, hoạt động từ thiện, quảng bá trên mạng, podcast... (Gọi chung là “hoạt động truyền thông”). Chi phí đi lại hợp lý khi tham gia hoạt động truyền thông của vận động viên sẽ do Ban Tổ Chức chi trả. Nếu vận động viên hoặc đội không phối hợp hoặc không tích cực tham gia hoạt động truyền thông, Ban Tổ Chức có quyền tiến hành xử phạt hoặc hủy tư cách thi của vận động viên/đội này.

3. Đội tuyển

3.1. Yêu cầu đội hình

3.1.1. Thành viên đội tuyển

Mỗi đội phải đăng ký thành viên theo quy định của BTC.

Tất cả các thành viên đều phải tuân thủ quy định theo điều 2 trong “Quy tắc giải đấu”.

Trong giải đấu, một vận động viên không thể đại diện thi đấu cho nhiều đội.

3.1.2. Số lượng người tham gia tối thiểu

Đối với vòng sơ loại PMPL VN S2, Ban Tổ Chức không yêu cầu số lượng tối thiểu tham gia thi đấu trong 1 trận đấu.

Đối với vòng loại PMPLVN S2, các đội phải đảm bảo tối thiểu 2 thành viên tham gia tất cả trận đấu.

Đối với vòng Pro League PMPL VN S2 và vòng chung kết PMPL VN S2, các đội phải đảm bảo tối thiểu 4 thành viên tham gia tất cả trận đấu. Trong thời điểm bất kỳ, đội tuyển có ít hơn 4 thành viên sẽ bị hủy tư cách thi đấu hoặc bị xử phạt, trừ trường hợp Ban Tổ Chức đã xét duyệt và cho phép đội tuyển có số lượng thành viên ít hơn số lượng tối thiểu.

3.1.3. Đội trưởng

Mỗi đội tuyển khi tiến hành đăng ký online, cần phải chỉ định 1 thành viên trở thành Đội trưởng của đội (Gọi tắt là “Đội trưởng”). Đội trưởng sẽ phụ trách trao đổi với Ban Tổ Chức. Nội dung Đội trưởng trao đổi với Ban Tổ Chức đại diện cho ý kiến của tập thể đội tuyển. Khi chưa được Ban Tổ Chức chấp thuận bằng văn bản, đội tuyển không được phép thay đổi Đội trưởng trong suốt thời gian thi đấu.

3.2. Đăng ký đội hình

Trước khi thi đấu PMPL VN S2, mỗi đội cần đăng ký cho tất cả thành viên trong đội. Khi chưa được Ban Tổ Chức chấp thuận bằng văn bản, đội hình đội tuyển không được thay đổi (bao gồm lý do thay đổi vì bệnh tật, tai nạn...)

3.3. Tên đội và logo đội

Tên đội tuyển và logo đội được xác định lúc đăng ký, khi chưa được Ban Tổ Chức PMPL VN S2 chấp thuận bằng văn bản, không được phép thay đổi và đảm bảo các nguyên tắc sau:

- Tên đội tuyển đăng ký trong Crew Challenge không được quá 12 ký tự và không chứa các ký tự đặc biệt, không được có khoảng trống, chỉ có chữ và số.
- Tên đội tuyển phải độc nhất, không bị trùng.
- Tên hoặc logo của đội tuyển không được bao gồm từ ngữ hoặc ngôn ngữ mang tính tấn công, sỉ nhục hoặc làm tổn thương người khác.
- Khi chưa được Ban Tổ Chức chấp thuận bằng văn bản, tên đội hoặc logo không được phép bao gồm tên công ty (tên đầy đủ hoặc một phần), cũng không thể sử dụng nhãn hiệu VNG và các đối tác VNG ủy quyền, PUBG MOBILE VN, bên thứ ba hoặc quyền sở hữu trí tuệ nào khác. Nếu cần xét duyệt, đội tuyển cần cung cấp thỏa thuận cấp phép, thỏa thuận tài trợ hoặc bằng chứng văn bản khác cho Ban Tổ Chức để chứng minh đội tuyển đã được cấp phép sử dụng. Dù được sự cho phép của Ban Tổ Chức, nhưng toàn bộ rủi ro và trách nhiệm sử dụng tên công ty hoặc quyền sở hữu trí tuệ của bên thứ 3 vẫn do đội tuyển chịu. Ban Tổ Chức có quyền từ chối tên đội hoặc logo và được quyền yêu cầu vận động viên chọn một tên đội hoặc logo khác phù hợp với quy tắc thi đấu.

Đội phải gửi logo đội theo định dạng file AI hoặc PSD (đã tách phông) hoặc PNG (kích thước bé nhất 1200 x 1200 pixel) cho Ban Tổ Chức khi được yêu cầu và được Ban Tổ Chức chấp thuận.

3.4. Quyền sở hữu đội tuyển

Để đảm bảo tính công bằng của PMPL VN S2, quy tắc dưới đây thích hợp dùng cho cá nhân hoặc tập thể sở hữu, vận hành, quản lý hoặc có quan hệ lợi ích với vận động viên.

Cá nhân hoặc tập thể không thể trực tiếp hoặc gián tiếp sở hữu hoặc vận hành quá 1 đội tuyển. Cá nhân hoặc tập thể không thể trực tiếp hoặc gián tiếp tham gia đầu tư, vận hành, quảng bá hoặc quản lý nhiều đội tuyển. Hai hoặc nhiều đội tuyển bất kỳ không thể vận hành bởi cùng một thương hiệu hoặc cùng một tên đội, cũng không thể là biến thể của cùng một thương hiệu hoặc tên đội.

4. Kết cấu và lịch trình

4.1. Tổng quan

PMPL VN S2 chia thành 4 phần: vòng sơ loại PMPL VN S2, vòng loại PMPL VN S2, vòng Pro League PMPL VN S2 và vòng Chung kết PMPL VN S2. Thứ hạng trong vòng Chung kết PMPL VN S2 sẽ quyết định đội tuyển có đủ tư cách tham gia các giải đấu quốc tế và các giải đấu nội địa. Các đội tuyển cũng có thể được VNG gửi lời mời đặc biệt để tham gia các giải đấu quốc tế. Bất kỳ đội tuyển nào phù hợp với quy định và quản lý của VNG đều có thể được mời.

4.2. Cơ cấu giải đấu

4.2.1. Vòng sơ loại PMPL VN S2

Sau khi các đội đăng ký theo quy định, Ban Tổ Chức sẽ xem xét thông tin đăng ký và xác nhận tính hợp lệ của đội. Các đội hợp lệ sẽ được Ban Tổ Chức xác nhận đăng ký thành công qua email.

Các trận đấu tại Crew Challenge chỉ được tiến hành khi có tối thiểu 16 đội trong 1 trận thi đấu. Các trận đấu dưới số lượng đội tối thiểu sẽ bị hủy bỏ.

4.2.3 Vòng loại PMPL VN S2

Các đội tuyển đạt thứ hạng cao và không vi phạm các điều lệ thi đấu trong Vòng sơ loại sẽ đủ điều kiện thi đấu Vòng loại PMPL VN S2.

Các đội tuyển không hoàn thành Vòng loại PMPL VN S2, cụ thể là không hoàn thành đủ số lượng trận đấu tối thiểu theo quy định BTC đưa ra sẽ bị cấm thi đấu theo quyết định của BTC.

4.2.2. Pro League PMPL VN S2

Trong vòng Pro League PMPL VN S2, 24 đội sẽ thi đấu online tại địa điểm BTC chỉ định.

4.2.3. Vòng Chung kết PMPL VN S2

Các đội top 16 của vòng Pro League PMPL VN S2 sẽ tranh tài tại vòng chung kết PMPL VN S2.

4.3. Quy tắc tích điểm

4.3.1. Vòng loại PMPL VN S2

Điểm của mỗi trận đấu sẽ dựa trên số lượng kill mỗi đội và xếp hạng cuối cùng trong trận đấu để tính, quy tắc tích điểm cụ thể như sau:

Xếp hạng	Điểm
1	30
2	22
3	19
4	16
5	14
6	12
7	10
8	8
9	7
10	6
11	5
12	4
13	3
14	2
15	1
16	0
Điểm kill	1

** Chú ý: Tùy theo tình hình giải đấu, Ban Tổ Chức có thể thay đổi quy tắc tích điểm và sẽ thông báo cho đội bằng văn bản.

4.3.2. Vòng loại, Vòng Pro League và Vòng chung kết PMPL VN S2

Điểm của mỗi trận đấu sẽ dựa trên số lượng kill mỗi đội và xếp hạng cuối cùng trong trận đấu để tính, quy tắc tích điểm cụ thể như sau:

Xếp hạng	Điểm
1	15
2	12
3	10
4	8
5	6
6	4
7	2
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	0
14	0
15	0
16	0
Điểm kill	1

** Chú ý: Tùy theo tình hình giải đấu, Ban Tổ Chức có thể thay đổi quy tắc tích điểm và sẽ thông báo cho đội bằng văn bản.

4.3.3. Thứ tự xếp hạng

Thứ tự xếp hạng vòng loại PMPL VN S2 như sau:

1. Tổng điểm tích lũy của đội tại chế độ Crew Challenge
2. Tổng số mạng tích lũy của đội tại chế độ Crew Challenge

3. Số điểm cao nhất trong 1 trận đấu tại chế độ Crew Challenge

4. Số mạng cao nhất trong 1 trận đấu tại chế độ Crew Challenge

5. Số trận thi đấu tại chế độ Crew Challenge (số trận thi đấu ít hơn sẽ xếp hạng cao hơn)

Số điểm tích lũy của đội tại chế độ Crew Challenge là tổng số điểm của các trận đấu sau:

- 2 trận đấu có số điểm cao nhất của map thi đấu Erangle.
- 2 trận đấu có số điểm cao nhất của map thi đấu Miranmar.
- 2 trận đấu có số điểm cao nhất của map thi đấu Vikendi.
- 2 trận đấu có số điểm cao nhất của map thi đấu Sanhok.

Số mạng tích lũy của đội tại chế độ Crew Challenge là tổng số mạng của các trận đấu sau:

- 2 trận đấu có số điểm cao nhất của map thi đấu Erangle.
- 2 trận đấu có số điểm cao nhất của map thi đấu Miranmar.
- 2 trận đấu có số điểm cao nhất của map thi đấu Vikendi.
- 2 trận đấu có số điểm cao nhất của map thi đấu Sanhok.

Số điểm cao nhất trong 1 trận đấu tại chế độ Crew Challenge là số điểm cao nhất đạt được của một trong các trận đấu sau:

- 2 trận đấu có số điểm cao nhất của map thi đấu Erangle.
- 2 trận đấu có số điểm cao nhất của map thi đấu Miranmar.

- 2 trận đấu có số điểm cao nhất của map thi đấu Vikendi.

- 2 trận đấu có số điểm cao nhất của map thi đấu Sanhok.

Số mạng cao nhất trong 1 trận đấu tại chế độ Crew Challenge là số mạng cao nhất đạt được của một trong các trận đấu sau:

- 2 trận đấu có số điểm cao nhất của map thi đấu Erangle.

- 2 trận đấu có số điểm cao nhất của map thi đấu Miranmar.

- 2 trận đấu có số điểm cao nhất của map thi đấu Vikendi.

- 2 trận đấu có số điểm cao nhất của map thi đấu Sanhok.

Thứ tự xếp hạng Vòng loại, Vòng Pro League và Vòng chung kết PMPL VN S2:

1. Số điểm tích lũy .
2. Số lượng WWCD.
3. Tổng kill trong tất cả trận.
4. Thứ hạng cao nhất đạt được trong 1 trận.
5. Số kill cao nhất đạt được trong 1 trận.
6. Xếp hạng trận cuối cùng.
7. Tổng kill trận cuối cùng.

5. Nhận thưởng và trợ cấp

5.1. Nhận thưởng

Trong thời gian thi đấu hoặc sau thời gian thi đấu, đội và cá nhân đạt các tiêu chí của Ban Tổ Chức đều có thể nhận thưởng. Các vận động viên nhận thưởng phải thỏa mãn các điều kiện dưới đây:

- (A) Vận động viên hợp pháp có tư cách nhận thưởng.
- (B) Đội phải thống nhất, cung cấp và xác nhận cho Ban Tổ Chức người nhận thưởng (quản lý team, Đội trưởng hoặc thành viên trong đội) trong thời hạn quy định của BTC. Đội phải cung cấp văn bản xác nhận ủy quyền nhận thưởng và không tranh chấp từ các thành viên trong đội.
- (C) Vận động viên cung cấp (có thể nhờ bố mẹ hoặc người giám hộ cung cấp) chứng minh tư cách, đơn từ chối trách nhiệm và/hoặc bất kỳ giấy tờ cần thiết mà Ban Tổ Chức yêu cầu. Nếu không thể ký và giao nộp tất cả giấy tờ cần thiết trong thời gian yêu cầu của Ban Tổ, có thể xem như bỏ tư cách nhận thưởng.
- (D) Tiền thưởng của vận động viên/ đội đã bao gồm thuế thu nhập cá nhân, Ban Tổ Chức sẽ khấu trừ thuế thu nhập cá nhân đối với vận động viên/ đội đủ điều kiện đóng thuế theo quy định nhà nước.

5.2. Tiền thưởng

5.2.1. Cơ cấu giải thưởng Vòng Pro League PMPL VN S2

Tổng tiền thưởng là 549.000.000 VND, phân chia tiền thưởng như sau:

Tiền thưởng mỗi tuần vòng Pro League PMPL VN S2	
Hạng 1	30.000.000 VND
Hạng 2	20.000.000 VND

Hạng 3	15.000.000 VND
Hạng 4	10.000.000 VND
Hạng 5	4.000.000 VND
Hạng 6	4.000.000 VND
Hạng 7	4.000.000 VND
Hạng 8	4.000.000 VND
Hạng 9	2.000.000 VND
Hạng 10	2.000.000 VND
Hạng 11	2.000.000 VND
Hạng 12	2.000.000 VND
Hạng 13	2.000.000 VND
Hạng 14	2.000.000 VND
Hạng 15	2.000.000 VND
Hạng 16	2.000.000 VND
Hạng 17	2.000.000 VND
Hạng 18	2.000.000 VND
Hạng 19	2.000.000 VND
Hạng 20	2.000.000 VND
Hạng 21	2.000.000 VND
Hạng 22	2.000.000 VND
Hạng 23	2.000.000 VND
Hạng 24	2.000.000 VND
Giải thưởng mỗi tuần	123.000.000 VND
Tổng giải thưởng	369.000.000 VND

Gunslingers mỗi tuần	
Gunslingers mỗi tuần	5.000.000 VND
Tổng giải thưởng	15.000.000 VND

King of maps	
King of Erangel	10.000.000 VND
King Of Miramar	10.000.000 VND
King Of Sanhok	10.000.000 VND
King Of Vikendi	10.000.000 VND
Tổng giải thưởng	40.000.000 VND

WWCD	
WWCD mỗi trận	500.000 VND
Tổng giải thưởng	54.000.000 VND

MVP		
MVP mỗi trận		500.000 VND
MVP giải đấu	Top 1	10.000.000 VND
	Top 2	5.000.000 VND
	Top 3	2.000.000 VND
Tổng giải thưởng		71.000.000 VND

5.2.2. Cơ cấu giải thưởng Vòng Chung Kết PMPL VN S2

Tổng tiền thưởng là 1.020.000.000 VND, phân chia tiền thưởng như sau:

Tiền thưởng vòng Chung Kết Pro League PMPL VN S2	
Hạng 1	300.000.000 VND
Hạng 2	150.000.000 VND
Hạng 3	100.000.000 VND
Hạng 4	70.000.000 VND
Hạng 5	60.000.000 VND
Hạng 6	50.000.000 VND
Hạng 7	40.000.000 VND
Hạng 8	30.000.000 VND
Hạng 9	20.000.000 VND
Hạng 10	20.000.000 VND
Hạng 11	20.000.000 VND
Hạng 12	20.000.000 VND
Hạng 13	20.000.000 VND
Hạng 14	20.000.000 VND

Hạng 15	20.000.000 VND
Hạng 16	20.000.000 VND
Tổng giải thưởng	960.000.000 VND

WWCD	
WWCD mỗi trận	2.000.000 VND
Tổng giải thưởng	30.000.000 VND

MVP	
MVP mỗi trận	2.000.000 VND
Tổng giải thưởng	30.000.000 VND

5.3. Cơ chế giải thưởng Gunslingers of the Week

Điều kiện đội tuyển ưu tú mỗi tuần (Gunslingers of the Week) được xác định dựa theo các tiêu chí như sau (ưu tiên từ trên xuống dưới):

1. Đội tuyển có tổng số mạng tiêu diệt nhiều nhất trong tuần.
2. Số lượng WWCD trong tuần đó.

Trong trường hợp cả 2 chỉ số trên bằng nhau thì chia đều giải thưởng.

5.4. Cơ chế giải thưởng MVP

Điều kiện trao thưởng MVP mỗi trận được xác định dựa theo các tiêu chí như sau (ưu tiên từ trên xuống dưới):

1. Vận động viên có số mạng tiêu diệt nhiều nhất trong mỗi trận đấu.
2. Chỉ số sát thương mà vận động viên gây ra trong trận đấu.

Trong trường hợp cả 2 chỉ số trên bằng nhau thì chia đều giải thưởng.

Điều kiện trao thưởng MVP giải đấu được xác định dựa theo các tiêu chí như sau (ưu tiên từ trên xuống dưới):

1. Vận động viên có số mạng tiêu diệt nhiều nhất trong cả giải đấu.
2. Chỉ số sát thương mà vận động viên gây ra trong giải đấu.

Trong trường hợp cả 2 chỉ số trên bằng nhau thì chia đều giải thưởng.

5.5. Cơ chế giải thưởng King of Maps

Điều kiện trao thưởng King of Maps được xác định dựa theo các tiêu chí như sau (ưu tiên từ trên xuống dưới):

1. Đội có số lượng WWCD tại mỗi bản đồ.
2. Điểm số của đội tại bản đồ thi đấu đó.

Trong trường hợp cả 2 chỉ số trên bằng nhau thì chia đều giải thưởng.

5.6. Cơ chế giải thưởng WWCD

Đội đạt giải thưởng WWCD tại mỗi trận đấu là đội đạt Top 1 trong trận đấu đó.

6. Set up thi đấu và lộ trình

6.1. Set up trước thi đấu

6.1.1. Phiên bản game

Ban Tổ Chức sẽ quyết định phiên bản game PUBG MOBILE VN sử dụng lúc thi đấu.

6.1.2. Tài khoản của vận động viên

Vận động viên sẽ sử dụng tài khoản và tên nhân vật của bản thân để thi đấu online. Trong thi đấu offline, tất cả tài khoản và tên nhân vật của vận động viên các đội sẽ được Ban Tổ Chức chỉ định và cung cấp.

6.1.3. Sảnh thi đấu

Đối với vòng sơ loại PMPL VN S2, đội chủ động vào sảnh thi đấu trong chế độ Crew Challenge trước 15 phút so với lịch thi đấu.

Đối với Vòng loại, Vòng Pro League PMPL VN S2 và Vòng Chung kết PMPL VN S2, tất cả trận đấu sẽ được tổ chức tại sảnh thi đấu do Ban Tổ Chức set up. Trước khi thi đấu, Đội trưởng của đội tuyển sẽ nhận được thông báo số phòng thi đấu, Ban Tổ Chức sẽ lấy phòng này để làm sảnh thi đấu.

6.1.4. Chế độ thi đấu

Bản đồ: Erangel, Miramar, Sanhok, Vikendi.

Chế độ: Góc nhìn thứ ba

Cài đặt thông số nâng cao: Dựa theo thiết lập phòng gốc.

Số thành viên tham gia của đội: 4 vận động viên/đội.

Số đội tham gia thi đấu mỗi trận: 16.

Trang phục nhân vật ingame: Trang phục nhân vật ingame sẽ dựa theo yêu cầu của Ban Tổ Chức để quyết định có thống nhất hay không.

6.1.5. Set up thiết bị

Thiết bị thi đấu cần sử dụng thiết lập chỉ định của Ban Tổ Chức trước trận đấu. Trong lúc thi đấu, chưa được sự đồng ý của Ban Tổ Chức, vận động viên không được điều chỉnh tốc độ khung hình, tiếng ingame hoặc âm lượng hệ thống truyền tin nội bộ của thiết bị.

6.1.6. Quy tắc thiết lập của giải đấu offline

(A) Đến sân thi đấu

Thành viên đội tuyển tham gia giải offline không được đến sân thi đấu trễ hơn thời gian mà Ban Tổ Chức yêu cầu.

(B) Thời gian set up

Trước khi thi đấu, thành viên đội tuyển sẽ có thời gian tiến hành chuẩn bị. Một khi đã vào khu vực thi đấu, sẽ được xem là đã bắt đầu chuẩn bị set up. Một khi bắt đầu set up, chưa được sự đồng ý từ Ban Tổ Chức, thành viên đội tuyển sẽ không được rời khỏi khu vực thi đấu. Set up bao gồm các giai đoạn sau

1. Xác nhận tất cả thiết bị PMPL VN S2 cung cấp không có vấn đề về chất lượng.
2. Liên kết và hiệu chuẩn thiết bị ngoài.
3. Xác nhận tính năng hệ thống chat voice hoạt động bình thường.
4. Điều chỉnh thiết lập ingame.
5. Khởi động ingame.

(C) Hỗ trợ kỹ thuật.

Ban Tổ Chức sẽ hỗ trợ kỹ thuật trong giai đoạn set up, để giải quyết các vấn đề có thể xảy ra khi set up.

Đối với các vấn đề kỹ thuật phát sinh trong trận đấu, vận động viên phải báo với trọng tài để được hỗ trợ kịp thời nhất có thể.

6.2. Set up và quy tắc thi đấu

6.2.1. Bắt đầu thi đấu

Đối với Vòng sơ loại PMPL VN S2, trận đấu sẽ tự động bắt đầu theo đúng lịch thi đấu dự định.

Đối với Vòng loại, Vòng Pro League PMPL VN S2 và Vòng Chung kết PMPL VN S2, sau khi các thành viên trong đội đã đăng nhập vào sảnh thi đấu của Ban Tổ Chức, sẽ thông báo bắt đầu thi đấu.

6.2.2. Tính kịp thời của việc bắt đầu thi đấu

Dự kiến tất cả trận đấu sẽ bắt đầu ở thời gian dự định. Bất kỳ vấn đề do đội chuẩn bị không tốt dẫn đến chậm trễ, sẽ được Ban Tổ Chức đánh giá. Hành vi chậm trễ và kéo dài sẽ được xử phạt theo quyết định của Ban Tổ Chức.

6.2.3. Dừng trận đấu

(A) Tạm ngừng

Trong khi thi đấu, không được ngừng với bất kỳ lý do gì.

(B) Lỗi kỹ thuật hoặc tình huống khẩn cấp

Vận động viên sẽ dựa theo yêu cầu của Ban Tổ Chức để reset trận đấu. Trong các tình huống dưới đây, Ban Tổ Chức có thể reset lại trận đấu:

a. Lũ lụt, hỏa hoạn, chiến tranh, khủng bố, cúp điện hoặc các thiên tai ảnh hưởng đến thi đấu.

b. Trọng tài cho rằng môi trường thi đấu có thể ảnh hưởng đến kết quả thi đấu.

- c. Các tình huống mà trọng tài cho rằng có sự bất công trong trận đấu.
- d. Các tình huống mà trọng tài quyết định trận đấu không thể tiếp tục một cách bình thường vì lý do kỹ thuật, ngoại trừ các tình huống do lỗi hoặc sự vô ý của vận động viên
- e. Trường hợp có trên 4 vận động viên không thể thi đấu bởi vì lỗi game trong vòng 1 phút đầu tiên của vòng bo đầu tiên (không bao gồm trường hợp lỗi hoặc mất liên kết do vận động viên gây nên).
- f. Trận đấu bị dừng hoặc đứng hình tại màn hình loading (trên 50% số vận động viên bị ảnh hưởng).

Phương pháp giải quyết cho trường hợp đặc biệt. Mặc dù có những quy định trên, nếu mạng hoặc phần cứng gặp lỗi (Bao gồm ngắt kết nối mạng hoặc thiết bị di động lag) hoặc bug game nghiêm trọng ảnh hưởng 1 hoặc nhiều thành viên, Ban Tổ Chức sẽ dựa theo tình hình để phán đoán có tiếp tục trận đấu hay không. Trong 1 số trường hợp đặc biệt, cho dù 1 hoặc nhiều thành viên gặp vấn đề tiêu cực hoặc bug nghiêm trọng, mặc dù không phải lỗi của vận động viên, nhưng trận đấu sẽ được tiếp tục. Ban Tổ Chức sẽ quyết định tiếp tục thi đấu hay reset trận đấu một cách tốt nhất, và sẽ dựa tiến độ trận đấu, vận động viên trong lúc báo cáo vấn đề có xảy ra chậm trễ không sẽ được đưa vào tham khảo. Vận động viên nếu làm giả hoặc báo cáo sai vấn đề, sẽ bị hủy tư cách thi đấu.

Khi vận động viên vì bất kỳ lý do nào không thể tham gia (Mặc dù vận động viên không có bất kỳ trách nhiệm và lỗi gì dẫn đến việc không thể thi đấu), mà Ban Tổ Chức quyết định không reset trận đấu, trận đấu sẽ được tiến hành bình thường, đội bị ảnh hưởng sẽ phải tiếp tục thi đấu mà không có sự tham gia của thành viên không thể tham gia. Vận động viên bị mất kết nối, hoặc bug, nếu có thể vào lại trận, sẽ được phép tiếp tục thi đấu.

6.2.4. Livestream

Vận động viên không được phép livestream tất cả trận đấu tại tất cả các vòng thi đấu trừ trường hợp Ban Tổ Chức cho phép.

Tất cả các hình thức livestream tại tất cả các nền tảng mà không được Ban Tổ Chức cho phép, Ban Tổ Chức sẽ hủy tư cách thi đấu của vận động viên.

6.3. Quy trình sau thi đấu (Offline)

6.3.1. Kết quả trận đấu

Ban Tổ Chức sẽ xác nhận và ghi chép lại tất cả kết quả và điểm của trận đấu.

6.3.2. Ghi chú kỹ thuật

Mỗi ngày sau khi thi đấu kết thúc, vận động viên sẽ cùng Ban Tổ Chức xác nhận tất cả vấn đề về kỹ thuật.

6.3.3. Thời gian nghỉ ngơi

Nếu Ban Tổ Chức nhận định có nhu cầu cần nghỉ ngơi giữa các trận, trọng tài sẽ thông báo Đội trưởng thời gian nghỉ ngơi, và sau khi thời gian nghỉ ngơi kết thúc sẽ lập tức tiến hành trận kế tiếp.

7. Thiết bị và trang phục của vận động viên

7.1. Yêu cầu về thiết bị

Thành viên đội chỉ có thể tham gia thi đấu bằng điện thoại và không sử dụng phụ kiện hỗ trợ khi thi đấu (bao gồm cả đấu online và offline). Không được dùng tablet, PC, máy chơi game, laptop hoặc bất cứ thiết bị nào khác không phải thiết bị cầm tay. Không được thi đấu bằng giả lập trên PC hay bất kỳ thiết bị nào khác không phải thiết bị cầm tay. Vận động viên tham gia online chỉ có thể dùng thiết bị hệ thống Android hoặc iOS. Trong giải đấu online, Ban Tổ Chức sẽ hỗ trợ thiết bị và app cho vận động viên.

7.2. Ban Tổ Chức hỗ trợ thiết bị (chỉ trong giải đấu online)

7.2.1. Ban Tổ Chức hỗ trợ thiết bị

Ban Tổ Chức sẽ hỗ trợ thiết bị cho vận động viên khi thi đấu online, bao gồm:

- (A) Thiết bị thi đấu.
- (B) Tai nghe cách âm.
- (C) Ghế thi đấu (bao gồm bàn ghế).

Khi tham gia đấu online, vận động viên phải dùng thiết bị chưa từng setup do Ban Tổ Chức cung cấp. Vận động viên không được dùng bất kỳ phần cứng hoặc phần mềm nào không phải Ban Tổ Chức cung cấp hoặc chưa được phê duyệt (bao gồm phần rôm, miếng dán bảo vệ màn hình). Chưa có sự cho phép của Ban Tổ Chức mà vận động viên tự ý sửa đổi thiết bị hoặc dùng phần cứng hoặc phần mềm không phải Ban Tổ Chức cung cấp hoặc phê duyệt, xem như gian lận.

7.2.2. Voice chat

Trong giải đấu online, các thành viên trong đội chỉ có thể dùng voice chat ingame để trò chuyện với nhau. Không được dùng phần mềm trò chuyện thứ ba, trừ khi trong tình huống đặc biệt, Ban Tổ Chức cho rằng cần thay đổi hệ thống voice chat. Ban Tổ Chức có thể giám sát âm tần của đội tuyển.

7.2.3. Truyền thông xã hội và tương tác

Cấm dùng thiết bị thi đấu mà Ban Tổ Chức cung cấp để lên các mạng truyền thông xã hội hoặc trang web để xem và đăng thông tin. Thiết bị thi đấu Ban Tổ Chức cung cấp chỉ có thể dùng để mở PUBG MOBILE VN để thi đấu, ngoài ra không được dùng cho bất kỳ mục đích nào Ban Tổ Chức chưa ủy quyền rõ ràng.

7.2.4. Thiết bị thi đấu cố định

Trước khi thi đấu, mỗi thiết bị thi đấu đều nằm ở vị trí cố định, cắm sẵn cáp nối. Vận động viên không được rút dây cáp ra với bất kỳ tình huống nào, trừ khi Ban Tổ Chức cho phép.

7.3. Thay đổi thiết bị Ban Tổ Chức cung cấp (chỉ trong giải đấu online)

Nếu trong giải đấu online, phần cứng hoặc phần mềm của thiết bị thi đấu gặp vấn đề kỹ thuật, vận động viên có thể yêu cầu Ban Tổ Chức kiểm tra kỹ thuật với thiết bị được cung cấp. Ban Tổ Chức sẽ dựa theo yêu cầu để phán đoán và loại trừ vấn đề, đồng thời xem xét thay đổi bất kỳ thiết bị hoặc phần mềm nào.

7.4. Can thiệp thiết bị (chỉ trong giải đấu online)

Sau khi có tín hiệu bắt đầu trận đấu, vận động viên không được động chạm hoặc dùng thiết bị của vận động viên khác. Vận động viên cần hỗ trợ về thiết bị phải tìm trọng tài nhờ giúp đỡ.

7.5. Trang phục

7.5.1. Đồng phục chính thức

Trong tất cả các trận đấu (bao gồm đấu online và đấu offline có stream cho khán giả), thành viên đội tham gia phải mặc đồng phục thi đấu do Ban Tổ Chức cung cấp hoặc Ban Tổ Chức cho phép (bao gồm áo thể thao, quần dài, giày bata và áo khoác (nếu có)). Ban Tổ Chức có quyền cấm đội tuyển mặc đồng phục không phù hợp với quy định giải đấu, bao gồm hạn chế của nhà tài trợ trong mục số 9 bên dưới.

7.5.2. Thiết kế và yêu cầu đồng phục đội

(A) Đồng phục đội do các đội tự thiết kế, chế tác hoặc do Ban Tổ Chức cung cấp.

- (B) Logo đội phải nằm ở vị trí bắt mắt chính diện đồng phục.
- (C) Logo nhà tài trợ chính có thể đặt ở chính diện và hai bên đồng phục, nhưng nếu số lượng logo quá nhiều có thể sẽ bị Ban Tổ Chức hạn chế.
- (D) Ban Tổ Chức sẽ kiểm tra và có quyền đề nghị sửa đổi đồng phục với tất cả các đội. Ví dụ, Ban Tổ Chức sẽ kiểm tra đồng phục có phù hợp với tiêu chuẩn thẩm mỹ tối thiểu của PMPL VN S2 hay không; và kích cỡ, vị trí và số lượng logo có phù hợp hay không.
- (E) Vận động viên phải mặc quần dài và giày bata khi tham gia thi đấu.
- (F) Nếu đồng phục tham gia thi đấu không phù hợp với yêu cầu thiết kế của Ban Tổ Chức, trong thời gian thi đấu có thể mặc tạm trang phục do Ban Tổ Chức cung cấp.
- (G) Huấn luyện viên (nếu có) phải mặc trang phục công sở hoặc áo đội hoặc áo Ban Tổ Chức cung cấp trong thời gian thi đấu hoặc xuất hiện trong các hoạt động công khai với tư cách huấn luyện viên.

7.5.3. Cấm tham gia

Ban Tổ Chức có quyền cấm bất kỳ vận động viên nào không tuân thủ quy định ăn mặc nêu trên tham gia hoặc tiếp tục thi đấu.

8. Hoạt động trong giải đấu online, nhân viên theo đội và khu vực thi đấu

8.1. Đi lại và chi phí

Các vận động viên tham dự vòng Pro League PMPL VN S2 và vòng Chung kết PMPL VN S2 sẽ được Ban Tổ Chức tài trợ các chi phí hợp lý trong thời gian tham dự giải đấu (di chuyển, ăn uống, khách sạn).

8.2. Nhân viên theo đội

Nhân viên đi theo đội trong ngày thi đấu, là nhân viên đã được Ban Tổ Chức phê duyệt. Đội tuyển cần nộp đơn xin Ban Tổ Chức 7 ngày trước khi giải đấu online diễn ra, đồng thời kèm theo danh sách nhân viên. Chỉ có thành viên thứ 5 của đội tuyển mới được theo đội vào khu vực thi đấu hoặc khu vực chuẩn bị.

8.3. Khu vực thi đấu

“Khu vực thi đấu” bao gồm khu vực xung quanh thiết bị thi đấu được dùng cho giải đấu online. Trong thời gian thi đấu online, trong số thành viên đội tham gia, chỉ cho phép thành viên đội.

Khu vực thi đấu có những quy tắc và thủ tục cần tuân thủ như sau:

8.3.1. Quản lý đội và huấn luyện viên

Quản lý và huấn luyện viên (nếu có) có thể vào khu vực thi đấu trong quá trình chuẩn bị trước khi thi đấu, nhưng phải rời khỏi trước giai đoạn vào sảnh thi đấu, đến khi trận đấu kết thúc mới được quay lại.

8.3.2. Thiết bị điện tử

Khu vực thi đấu không được mang thiết bị điện tử vào (bao gồm tablet và điện thoại (trừ điện thoại Ban Tổ Chức cho phép)). Tất cả các thiết bị điện tử cá nhân phải được để trong chế độ im lặng hoặc tắt nguồn.

8.3.3. Hạn chế thức ăn và nước uống

Không được mang thức ăn vào khu vực thi đấu, chỉ được mang nước Ban Tổ Chức cung cấp vào khu vực thi đấu.

8.3.4. Khu vực chuẩn bị

Khu vực chuẩn bị trước khi thi đấu sẽ lắp đặt thiết bị thi đấu để vận động viên tập luyện trước khi thi đấu chính thức. Khu vực chuẩn bị chỉ có thành viên đội và huấn luyện viên chính, Ban Tổ Chức sẽ sắp xếp đội tuyển dùng khu vực này.

8.3.5. Quản lý fan

Các đội tuyển có nghĩa vụ phối hợp với Ban Tổ Chức tích cực quản lý fans ở nơi tổ chức, chỉ dẫn fan xem thi đấu một cách văn minh. Các đội tuyển không được cho phép hoặc khích lệ fan (bất kể có cố ý hay không) trong địa điểm tổ chức gây nên hỗn loạn.

8.3.6. Đúng giờ

Khi tham gia giải đấu online, hoạt động truyền thông hoặc những hoạt động PMPL VN S2 khác, các đội tuyển cần có mặt ở địa điểm thi đấu đúng giờ theo như Ban Tổ Chức đã thông báo. Nếu vì lý do cá nhân không thể đến đúng giờ, Ban Tổ Chức có quyền xử phạt.

9. Nhà tài trợ

9.1. Vi phạm quy định nhà tài trợ

Ban Tổ Chức tạo điều kiện cho các đội tuyển và các vận động viên tìm nhà tài trợ. Tuy nhiên, vì đảm bảo tính công bằng cho PMPL VN S2 và danh tiếng của PUBG MOBILE VN và VNG và các đối tác VNG ủy quyền, bất kể là đội tuyển hay vận động viên đều không được có bất kỳ quan hệ nào về mặt tài trợ, đại diện, quảng cáo hoặc hợp đồng có liên quan với cá nhân hoặc tập thể có sản phẩm hoặc dịch vụ bị VNG và các đối tác VNG ủy quyền và Ban Tổ Chức liệt vào danh sách vi phạm quy định. Ban Tổ Chức sẽ cung cấp danh sách loại sản phẩm hoặc phục vụ vi phạm quy định (“danh sách vi phạm quy định”), danh sách này có thể cập nhật mọi lúc. Vận động viên không được tạo lợi ích cho các sản phẩm và phục vụ vi phạm quy định đã nêu trong danh sách, hoặc liên hệ với bất kỳ thương nghiệp nào trong đó, khi stream PUBG MOBILE VN, không được để những sản phẩm

hoặc phục vụ đó xuất hiện, trong stream của giải đấu online và giải đấu onlan, vận động viên không được mặc bất kỳ trang phục nào có liên quan đến những sản phẩm và phục vụ đó.

9.2. Danh sách vi phạm quy định bản đầu tiên

Danh sách vi phạm quy định bản đầu tiên có thể cập nhật bất cứ lúc nào, trong đó bao gồm: Ma túy và công cụ hút ma túy, sản phẩm thuốc lá, cờ bạc và sòng bạc, chất cồn, tình dục, bất kỳ việc quảng cáo hack, cày thuê, lợi dụng bug, mua bán skin hoặc cày tiền game; bất kỳ sản phẩm hoặc dịch vụ nào bị luật pháp ngăn cấm, bất kỳ đối thủ cạnh tranh nào của VNG và các đối tác VNG ủy quyền, PUBG MOBILE VN hoặc công ty có liên quan, bất kỳ game nào mà VNG và các đối tác VNG ủy quyền và công ty có liên quan chưa công bố, và bất kỳ giải đấu eSports, đấu tranh giải hoặc hoạt động nào khác ngoài PMPL VN S2.

9.3. Xử lý danh sách vi phạm quy định

Ban Tổ Chức có thể toàn quyền từ chối hoặc chấm dứt đối với quyền hiển thị của các hoạt động quảng cáo, tài trợ trên các nền tảng livestream PUBG MOBILE VN hoặc trên các trang phục của đội đối với cả sự kiện online và offline.

9.4. Dùng thương hiệu chưa được ủy quyền

Trong giải đấu hoặc quy tắc đăng ký không có nội dung nào ám thị, bỏ quyền, phủ nhận hoặc những cách khác ủy quyền vận động viên dùng tên PUBG MOBILE VN, hoặc VNG và các đối tác VNG ủy quyền hoặc công ty có liên quan, hoặc ủy quyền quyền lợi hoặc đồng ý thương hiệu, tên thương mại hoặc Logo khác cho VNG và các đối tác VNG ủy quyền hoặc công ty có liên quan. Vận động viên hoặc bất kỳ ai có hành vi sử dụng thương hiệu, tên thương mại, logo của VNG và các đối tác VNG ủy quyền và các công ty khác, hoặc ủy quyền cho VNG và các đối tác VNG ủy quyền và các công ty liên quan khác, đều xem là vi phạm quy tắc giải đấu. Khi vận động viên đại diện hoặc tài trợ cho bất kỳ sản phẩm hoặc phục vụ nào, cách quảng bá không được khiến người khác cảm thấy sản phẩm

hoặc phục vụ này đã được VNG và các đối tác VNG ủy quyền, Ban Tổ Chức hoặc bất kỳ công ty có liên quan công nhận và phê duyệt.

9.5. Nhà tài trợ PMPL VN S2

Nếu phía Ban Tổ Chức giải đấu có yêu cầu, vận động viên phải mặc jacket, áo thể thao, mũ và áo khoác có nhà tài trợ PMPL VN S2 trong tất cả giải đấu onlan và online và các hoạt động khác có liên quan đến giải đấu.

10. Tiêu chuẩn hành vi

10.1. Hướng dẫn chung

10.1.1. Tiêu chuẩn vận động viên chuyên nghiệp

Tất cả đội tuyển và vận động viên phải liêm chính và có tinh thần thể thao cao. Thành viên đội tuyển khi tương tác với các vận động viên đội tuyển khác, nhân viên VNG và các đối tác VNG ủy quyền, thành viên Ban Tổ Chức, truyền thông, nhà tài trợ, người hâm mộ, cần biểu hiện sự chuyên nghiệp và tinh thần thể thao.

10.1.2. Thi đấu liêm chính

Tất cả đội tuyển và vận động viên cần phát huy tốt nhất và thi đấu một cách công bằng.

10.1.3. Xử phạt

Vi phạm các quy tắc về hành vi sẽ bị xử phạt bởi Ban Tổ Chức, nội dung sau sẽ thảo luận chi tiết. Tất cả hành vi vi phạm sẽ do Ban Tổ Chức toàn quyền quyết định.

10.2. Hành vi vi phạm

Dưới đây sẽ liệt kê các ví dụ về hành vi vi phạm, hành vi vi phạm bao gồm nhưng không chỉ giới hạn trong các ví dụ sau:

10.2.1. Cấu kết

Bất kỳ hành vi cấu kết của bất cứ thành viên đội tuyển bất kỳ cũng đều không được phép.
Ví dụ về hành vi cấu kết như sau:

(A) Hai hoặc nhiều hơn hai vận động viên hoặc thành viên trong đội không độc toàn lực trong trận đấu, không tiến hành thi đấu theo tiêu chuẩn cạnh tranh hợp lý, để đội đối thủ hoặc thành viên đối thủ nhận được ưu thế hoặc lợi ích.

(B) Phân chia tiền thưởng trước và/hoặc các hành vi chia thù lao khác.

(C) Vì nhận thù lao hoặc bất cứ lý do nào cố tình để thua trận đấu, hoặc ý đồ dẫn dụ 1 vận động viên khác thua trận đấu.

10.2.2. Cố tình cấu kết đội trong thi đấu

Trong quá trình diễn ra trận đấu, nếu cảm thấy có nghi vấn về kết quả, vận động viên có thể yêu cầu xin kiểm tra lại trận đấu.

Với một số nguyên tắc đánh giá như sau :

Cùng chung 1 mục tiêu.

Cùng chung 1 khu vực.

- 1. Ở cùng địa điểm.**
- 2. Nhường tài nguyên cho nhau.**
- 3. Cùng tấn công đội khác.**
- 4. Không tấn công nhau.**
- 5. Bắn gục xong bỏ đi/không giết.**
- 6. Voice chat all.**

7. Bắn súng ra tín hiệu.

Trong trận đấu, nếu thỏa mãn 3 **hoặc từ 3** điều kiện trở lên, hoặc đội đó có liên quan 2 điều kiện tương tự nói trên, Ban Tổ Chức sẽ tiến hành xem xét tình huống và ra quyết định xử phạt (nếu có).

Nếu có vận động viên xin kiểm tra vô lý hoặc cố tình quá 3 lần, sẽ hủy tư cách khiếu kiện của đội trong tuần đó và tuần thi đấu tiếp theo.

10.2.3. Gian Lận

Nghiêm cấm gian lận. Nghiêm cấm bất kỳ vận động viên, đội tuyển hoặc thành viên đội tuyển khác sửa client game PUBG MOBILE VN. Sử dụng bất kỳ thiết bị gian lận hoặc chương trình gian lận, hoặc bất kỳ phương thức gian lận tương tự, như sử dụng thiết bị báo hiệu, cử chỉ...

10.2.4. Lợi dụng lỗ hổng

Nghiêm cấm việc cố ý lợi dụng bug game để đạt lợi thế bao gồm chưa phát huy tác dụng như dự kiến, vi phạm mục đích thiết kế tính năng và vận hành game, tình hình cụ thể sẽ do Ban Tổ Chức quyết định.

10.2.5. Mạo nhận

Nghiêm cấm sử dụng tài khoản của vận động viên khác hoặc người chơi khác thi đấu thể, hoặc dẫn dụ, dụ dỗ người khác sử dụng tài khoản của vận động viên hoặc nhờ người chơi khác thi đấu thể.

10.2.6. Phát ngôn tục tĩu hoặc gây thù hận

Thành viên đội tuyển không được sử dụng bất cứ công cụ có tính công kích, sỉ nhục, phỉ báng, tấn công, gây hại đến danh dự của người khác, tục tĩu, kỳ thị, uy hiếp, ô uế hoặc từ ngữ thô tục trong khi thi đấu online, online hoặc phỏng vấn, và bất kỳ các hoạt động giao lưu của PMPL VN S2 hoặc PUBG MOBILE VN. Thành viên đội tuyển không được đăng

bài, chia sẻ, phát tán các nội dung không được phép. Thành viên đội tuyển không được sử dụng ngôn ngữ tục tĩu gây thù hận trên trang mạng xã hội, hoạt động công chúng hoặc bất kỳ livestream của PUBG MOBILE VN. Quy định này có hiệu lực với tiếng anh và tất cả ngôn ngữ khác. Ngoài ra, thành viên đội tuyển không được khích lệ công chúng tham gia hoạt động không được phép.

10.2.7. Bạo lực

Vận động viên cần giải quyết khuất mắt một cách lịch sự, không được phép bạo lực, uy hiếp, dọa nạt (thể chất lẫn tinh thần). Nghiêm cấm sử dụng bạo lực trong giải đấu, và cũng không được phép sử dụng bạo lực đối với đối thủ, người hâm mộ, thành viên Ban Tổ Chức.

10.2.8. Rượu và chất cấm

Vận động viên khi tham gia thi đấu hoặc hoạt động khác, hoặc đang ở địa điểm thuê hoặc thuộc về Ban Tổ Chức, nghiêm cấm sử dụng, lưu trữ, phát tán, hoặc buôn bán chất cấm, như ma túy hoặc rượu bia, và cũng không được chịu ảnh hưởng bởi các chất cấm này. Nghiêm cấm vận động viên sử dụng hoặc lưu trữ thuốc tùy tiện. Thuốc chỉ được sở hữu theo quy định và sử dụng đúng liều lượng. Thuốc phải được sử dụng để trị liệu đúng bệnh, không được dùng để nâng cao thành tích thi đấu. Mỗi vận động viên đều có trách nhiệm phải báo cáo về hành vi vi phạm này với Ban Tổ Chức.

10.2.9. Cờ bạc

Tiền hành cá cược đối với kết quả thi đấu PMPL VN S2 (bao gồm tất cả các trận đấu hoặc một phần), sẽ gây uy hiếp nghiêm trọng đến danh tiếng và sự tin tưởng của công chúng đối với PMPL VN S2. Vận động viên không được vi phạm các điều dưới đây

- (i) Đặt cược hoặc tìm cách đặt cược trận đấu bất kỳ (trận đấu bất kỳ hoặc một phần).
- (ii) Giao thiệp với các tay cờ bạc, hoặc truyền đạt thông tin ảnh hưởng đến việc đặt cược cho người khác.

10.2.10. Can thiệp địa điểm thi đấu

Trong thi đấu online, vận động viên bất kỳ không được can thiệp vào thiết bị chiếu sáng, máy quay phim và các thiết bị trong phòng studio khác.

10.2.11. Truyền tin chưa được ủy quyền

Trong giải đấu online, tất cả thiết bị truyền tin đều phải di chuyển ra khỏi khu vực thi đấu trước khi bắt đầu thi đấu. Vận động viên trong khu vực thi đấu không được nhắn tin/email hoặc sử dụng mạng xã hội. Trong lúc thi đấu, vận động viên chỉ có thể trao đổi với thành viên trong đội.

10.2.12. Hành vi từ chối tham gia thi đấu

(A) Gửi đơn yêu cầu ngừng thi đấu

Trước khi kết thúc vòng Pro League PMPL VN, nếu có vận động viên vì lý do cá nhân, muốn ngừng thi đấu thì cần phải thông báo trước đến Ban Tổ Chức và đợi Ban Tổ Chức xét duyệt. Vận động viên xác nhận ngừng thi đấu cần biết những vấn đề sau:

1. Các đội phải đảm bảo tối thiểu 3 thành viên thi đấu trong các vòng thi đấu tiếp theo.
2. Trường hợp trong đội không đảm bảo có đủ 3 thành viên thi đấu thì sẽ dựa vào quy tắc tuyển thủ mà hủy tư cách thi đấu của đội. Tổng số điểm của đội sẽ là 0 và bị xếp tại vị trí cuối cùng trên bảng xếp hạng thi đấu.
3. Vận động viên ngừng thi đấu sẽ không đủ điều kiện để nhận bất kỳ phần thưởng nào, bao gồm tiền thưởng mỗi tuần, tiền thưởng MVP, tiền hỗ trợ cho đội thi đấu hoặc chi phí cá nhân.

(B) Không đăng ký đơn ngừng thi đấu

Nếu vận động viên không đăng ký ngừng thi đấu mà trong thời gian thi đấu người quản lý vận động viên, Đội trưởng hoặc trọng tài trong vòng 24h vẫn không liên lạc được với

vận động viên thì hành vi đó sẽ bị xử phạt. Ban Tổ Chức sẽ quyết định (cho rằng) vận động viên đã chủ động ngừng thi đấu.

Vì không liên lạc được dẫn đến tình trạng ngừng thi đấu thì vận động viên/ đội thi đấu có thể sẽ bị xử phạt như sau:

- Trong đội có một hoặc hai vận động viên trở lên không liên lạc được dẫn đến tình trạng ngừng thi đấu thì sẽ cho rằng toàn đội ngừng thi đấu. Các vận động viên còn lại trong đội sẽ không được tham gia vào những trận thi đấu tiếp theo.

- Ban Tổ Chức có quyền thu hồi toàn bộ thành tích và phần thưởng bao gồm tiền thưởng tại mỗi tuần, tiền thưởng MVP, tiền trợ cấp của đội hoặc chi phí cá nhân.

10.2.13. Hình tượng

Trong tất cả các trận thi đấu có khán giả, vận động viên không được che mặt. Trong thời gian giải online, không được phép đội nón hoặc kính mát. Trừ tình huống đặc biệt được sự cho phép của Ban Tổ Chức.

10.3. Hành vi vi phạm đạo đức nghề nghiệp

Dưới đây sẽ liệt kê 1 số ví dụ về hành vi vi phạm đạo đức nghề nghiệp, hành vi vi phạm đạo đức nghề nghiệp bao gồm nhưng không chỉ giới hạn trong các ví dụ sau, các hành vi này đều bị nghiêm cấm.

10.3.1. Quấy rối

Nghiêm cấm hành vi quấy rối. Định nghĩa của quấy rối là trong một khoảng thời gian nhất định phát sinh hành vi có hệ thống, đối địch, lặp lại, hoặc một sự kiện đơn lẻ ác ý, mục đích để cô lập hoặc bài xích một người và/hoặc chà đạp tôn nghiêm của người này.

10.3.2. Quấy rối tình dục

Nghiêm cấm hành vi quấy rối tình dục. Định nghĩa của quấy rối tình dục là hành vi mạo phạm không được hoan nghênh. Cơ sở để đánh giá quấy rối tình dục là người bị quấy rối có thích hành vi đó hay không hoặc cho rằng hành vi đó có tính công kích. Ban Tổ Chức sẽ không chấp nhận bất kỳ hành vi uy hiếp/ép buộc hoặc dùng tình dục để trục lợi.

10.3.3. Kỳ thị hoặc phỉ báng

Vận động viên không được có ngôn từ khinh thường, kỳ thị hoặc phỉ báng chủng tộc, màu da, dân tộc, quốc gia, xuất thân, giới tính, ngôn ngữ, tôn giáo, quan điểm chính trị hoặc các quan điểm khác, tình hình tài chính, tình trạng ra đời hoặc bất kỳ tình trạng khác, xu hướng tình dục hoặc bất kỳ lý do nào khác mạo phạm đến tôn nghiêm và tính hoàn chỉnh của bất kỳ quốc gia, cá nhân hoặc tập thể.

10.3.4. Phát ngôn tiêu cực

Vận động viên không được làm, đăng bài, ủy quyền hoặc phát biểu bất kỳ phát ngôn có tính phiến diện hoặc ảnh hưởng đến PMPL VN S2, Ban Tổ Chức, VNG và các đối tác VNG ủy quyền và các công ty liên quan, và ảnh hưởng đến lợi ích danh tiếng của PUBG MOBILE VN.

10.3.5. Tính bảo mật

Khi chưa được sự đồng ý từ Ban Tổ Chức, vận động viên không được tiết lộ bất kỳ thông tin độc quyền hoặc cơ mật của PUBG MOBILE VN hoặc VNG hoặc Ban Tổ Chức hoặc có liên quan đến PMPL VN S2 cho thành viên khác trong đội. Vận động viên có nghĩa vụ bảo mật thông tin độc quyền hoặc cơ mật mà Ban Tổ Chức cung cấp. “Thông tin độc quyền và Cơ mật” của VNG và các đối tác VNG ủy quyền và Ban Tổ Chức được tiết lộ bao gồm truyền miệng, trên giấy tờ hoặc các hình thức có hình vô hình khác, hoặc VNG và các đối tác VNG ủy quyền và Ban Tổ Chức dùng hình thức khác cung cấp tất cả thông tin và tài nguyên liên quan đến PUBG MOBILE VN, PMPL VN S2, và các trận đấu. Xem xét tình hình và hoàn cảnh tiết lộ thông tin, vận động phải biết hoặc biết rằng đây là thông tin bảo

mật của VNG và các đối tác VNG ủy quyền và Ban Tổ Chức. Thông tin bảo mật bao gồm nhưng không chỉ giới hạn trong các kế hoạch update, ngày công bố của PUBG MOBILE VN, địa điểm thi đấu hoặc các loại tương tự, hoặc sẽ được công bố trong khi thi đấu online hoặc onlan.

10.3.6. Hoạt động phi pháp

Vận động viên trong bất kỳ trường hợp nào cũng cần tuân thủ đúng pháp luật. Vận động viên không được tham gia các hoạt động vi phạm pháp luật, quy tắc trị an.

10.3.7. Hành vi không đạo đức

Vận động viên không được tham gia các hoạt động mà được Ban Tổ Chức nhận định là thiếu chuyên nghiệp, không đạo đức hoặc ô nhục.

10.3.8. Hối lộ

Vận động viên không được tặng bất kỳ quà, hiện kim, hoặc phần thưởng khác cho vận động viên, huấn luyện viên, quản lý, vận động viên đội khác, VNG và các đối tác VNG ủy quyền, Ban Tổ Chức hoặc liên quan đến các đội tuyển khác hoặc được thuê bởi các đội tuyển khác để gây ảnh hưởng đến kết quả trận đấu.

10.3.9. Quà tặng

Vận động viên không được nhận bất kỳ quà, thưởng, hoặc thù lao của vận động viên hoặc đội tuyển có liên quan đến trận đấu (hoặc bất kỳ đại diện của đội tuyển hoặc vận động viên đội khác).

10.3.10. Không phục tùng

Vận động viên không được từ chối chỉ thị hoặc quyết định của Ban Tổ Chức.

10.3.11. Điều khiển trận đấu

Vận động viên không được đề xuất, đồng ý, thông đồng thao túng trận đấu, hoặc sử dụng các hành vi khác, cố ý thay đổi hoặc thử thay đổi kết quả trận đấu (hoặc một phần trong trận đấu) một cách không công bằng. Trong mỗi trận thi đấu, thao túng trận đấu sẽ nhận hình phạt cao nhất. Nếu vận động viên được đề nghị tham gia điều khiển trận đấu hoặc tham gia bất kỳ hành vi trái với quy tắc thi đấu khác, vận động viên phải lập tức báo cáo tình hình cho Ban Tổ Chức.

10.3.12. Nộp văn kiện

Ban Tổ Chức có thể sẽ yêu cầu nộp các văn kiện. Nếu văn kiện không được nộp dựa theo tiêu chuẩn của Ban Tổ Chức, đội tuyển có thể sẽ bị xử phạt.

10.3.13. Điều khoản sử dụng.

Nghiêm cấm

(a) Vi phạm điều khoản sử dụng PUBG MOBILE VN.

(b) Vi phạm phương châm chỉ đạo và chính sách đăng bài trên trang web PUBG MOBILE VN.

(c) Hành vi cản trở người khác sử dụng PUBG MOBILE VN, các hành vi này đều vi phạm quy tắc thi đấu.

10.4. Biện pháp kỷ luật và xử phạt

10.4.1. Do Ban Tổ Chức tiến hành điều tra

Ban Tổ Chức có quyền giám sát tình hình tuân thủ của vận động viên đối với trận đấu và quy tắc đăng ký, và điều tra về hành vi vi phạm. Với điều kiện đồng ý quy tắc thi đấu, vận động viên đều đã đồng ý phối hợp với Ban Tổ Chức tiến hành điều tra nội bộ hoặc ngoại bộ đối với các hành vi bị nghi ngờ vi phạm quy tắc thi đấu, đăng ký hoặc pháp luật. Vận

động viên khi phối hợp điều tra với Ban Tổ Chức, có trách nhiệm nói thật, và có trách nhiệm không cản trở điều tra, không lừa dối nhân viên điều tra hoặc giấu chứng cứ.

10.4.2. Xử phạt

Trong trường hợp phát hiện bất kỳ vận động viên vi phạm quy tắc thi đấu hoặc quy tắc đăng ký, Ban Tổ Chức có thể sẽ xử phạt như sau, tùy theo mức độ vi phạm:

- (a) Cảnh cáo công khai qua lời nói hoặc văn bản
- (b) Khấu trừ giải thưởng một phần hoặc toàn bộ
- (c) Hủy thành tích thi đấu
- (d) Hủy thành tích thi đấu nhiều trận
- (e) Dừng thi đấu
- (f) Hủy tư cách tham gia và cấm thi đấu tạm thời hoặc vĩnh viễn.

10.4.3. Vi phạm nhiều lần

Vi phạm lặp lại nhiều lần thì hình thức xử phạt sẽ càng tăng.

10.4.4. Quyết định cuối cùng

Trừ khi có quy định rõ ràng khác, hành vi vi phạm quy tắc thi đấu, bất kể là cố ý hay không, đều bị xử phạt. Hành vi thử vi phạm cũng sẽ bị xử phạt. Quyết định xử phạt kỷ luật tương ứng của Ban Tổ Chức sẽ là quyết định cuối cùng và bắt buộc.

11. SỬ DỤNG TÊN VÀ HÌNH TƯỢNG

11.1. Quyền lợi của các thành viên đội

Các vận động viên được ủy quyền cho VNG và các đối tác VNG ủy quyền, Ban Tổ Chức và các công ty có liên quan livestream và ghi hình quá trình họ chơi PUBG MOBILE VN. Trên cơ sở này, vận động viên cho VNG và các đối tác VNG ủy quyền và Ban Tổ Chức toàn quyền sử dụng (miễn thuế và đã thanh toán tiền bản quyền toàn cầu), có thể dùng ở hiện tại và tương lai cho:

- (A) Tất cả hoặc một phần livestream tất cả giải đấu
- (B) Kinh doanh và quảng bá PMPL VN S2, giải đấu và các phần có liên quan
- (C) Các hoạt động truyền thông liên quan đến kinh doanh và quảng bá PUBG MOBILE VN

để in ấn, triển lãm, công bố, biên tập, lưu trữ hoặc dùng những cách khác để dùng và trình bày tên họ, ID vận động viên, ảnh, chân dung, hình tượng, avatar game, giọng nói, video, nhân vật game, thống kê data game, và lý lịch của các thành viên đội, đồng thời sáng tác tác phẩm có liên quan đến nội dung kể trên.

11.2. Quyền trực tiếp PUBG MOBILE VN

Các vận động viên không được chối bỏ mà phải thừa nhận và công nhận trực tiếp giải đấu, các phần có liên quan và âm thanh hình ảnh đều thuộc về Ban Tổ Chức và các bên được phép. Cho dù xuất hiện trong bất kỳ livestream thi đấu hay các tư liệu âm thanh hình ảnh, cũng không chứng tỏ thành viên đội có tất cả quyền sở hữu livestream và tư liệu âm thanh hình ảnh đó.

11.3. Phản hồi

Thành viên đội có thể gửi kiến nghị, ý kiến hoặc những phản hồi khác (thống nhất gọi là “phản hồi”) cho một trận đấu nào đó trong PMPL VN S2 hoặc việc vận hành và ưu hóa PUBG MOBILE VN cho Ban Tổ Chức bất kỳ lúc nào. Phản hồi của các thành viên đội nên và cần hoàn toàn tự nguyện nêu ra. Nội dung phản hồi, cho dù được người giao nộp xem là bí mật, thì trong tình huống không có giấy tờ cam kết gì, Ban Tổ Chức sẽ không gánh chịu bất kỳ nghĩa vụ bí mật nào. Ngoài ra, trừ khi sau khi Ban Tổ Chức nhận được phản hồi rồi ký kết giấy tờ cam kết có quy định liên quan, Ban Tổ Chức sẽ tùy ý sử dụng, công bố, sao chép, cho phép và những cách khác để mở rộng và ứng dụng phản hồi thích hợp, đồng thời hoàn toàn không hạn chế bất kỳ hình thức nào về quyền sở hữu trí tuệ hoặc những nguyên nhân khác.

12. PHẠM VI TRÁCH NHIỆM

12.1. Bồi thường tổn thất mang tính không xử phạt

Trong phạm vi luật pháp cho phép, Ban Tổ Chức, các công ty phụ thuộc khác và các bên được phép (gọi chung là “các bên liên quan đến Ban Tổ Chức”), sẽ không gánh chịu bất kỳ tổn thất lợi nhuận hoặc gián tiếp, phụ thuộc, hậu quả, đặc biệt, hoặc bồi thường xử phạt dẫn đến chậm trễ hoặc không thể vận hành bình thường việc thi đấu, quy tắc đăng ký, PMPL VN S2, liên quan đến giải đấu hoặc PUBG MOBILE VN, cho dù các bên liên quan đến Ban Tổ Chức có sai sót, hoặc đã biết trước sẽ gây ra tổn thất như vậy.

12.2. Giới hạn trách nhiệm

Trong phạm vi luật pháp cho phép, tổng mức bồi thường tích lũy giới hạn trong bồi thường tổn thất trực tiếp của thành viên đội do tổn thất có liên quan đến quy tắc đăng ký, PMPL VN S2, giải đấu và PUBG MOBILE VN gây ra, một người tối đa không quá 5.000.000 VND. Mức độ bồi thường không ảnh hưởng đến giới hạn này. Cho dù số tiền đền bù không đủ bồi thường thiệt hại, thì giới hạn mức tiền bồi thường và trách nhiệm loại trừ vẫn được áp dụng. Ban Tổ Chức không gánh chịu, cũng không ủy quyền cho tổ chức hay bất kỳ cá

nhân, tập thể nào gánh chịu bất kỳ trách nhiệm ngoài trách nhiệm quy định đã ghi rõ trong mục 11.2 thay cho Ban Tổ Chức.

13. ĐIỀU KHOẢN

13.1. Quyền giải thích của Ban Tổ Chức

Bất kỳ tình huống có liên quan đến PMPL VN S2 hoặc PUBG MOBILE VN, chưa bao gồm trong quy định thi đấu và đăng ký, thì Ban Tổ Chức sẽ đứng ra giải thích, Ban Tổ Chức sẽ ngẫu nhiên dùng hình thức cập nhật hoặc giải thích quy tắc giải đấu và đăng ký để cung cấp những nội dung này cho đội tuyển.

13.2. Điều khoản kèm theo

Để tham gia thi đấu thuận lợi, vận động viên có thể bị yêu cầu làm theo điều khoản kèm theo mà Ban Tổ Chức đề ra. Theo chính sách bảo mật, Ban Tổ Chức sẽ thu thập, lưu trữ và sử dụng thông tin cá nhân của vận động viên. Khi vận động viên chơi PUBG MOBILE VN, phải tuân thủ điều khoản sử dụng/thỏa thuận cho phép người dùng hiện hành ở khu vực đang sinh sống. Ban Tổ Chức có quyền thay đổi hoặc cập nhật đăng ký hoặc quy tắc giải đấu bất kỳ lúc nào, đồng thời có quyền quyết định thay đổi hoặc hủy bỏ một số hoặc toàn bộ giải đấu bất kỳ lúc nào.

13.3. Đánh giá thương nghiệp

Khi ủy quyền, thỏa thuận hoặc giữ nguyên quy tắc đăng ký hoặc thi đấu, VNG và các đối tác VNG ủy quyền hoặc Ban Tổ Chức quyết định thực hiện, không thực hiện, ủy quyền hoặc từ chối ủy quyền, phê duyệt hoặc từ chối phê duyệt, hoặc khi ra quyết định bất kỳ, trừ khi có sẵn điều khoản quy định, VNG và các đối tác VNG ủy quyền và Ban Tổ Chức có quyền dựa vào phán quyết thương mại để quyết định có tiến hành xử lý hay không. Phán quyết này sẽ cân nhắc quyền lợi tối đa của VNG và các đối tác VNG ủy quyền và Ban Tổ Chức, cũng như quyền lợi ngắn và dài hạn của PMPL VN S2, PUBG MOBILE VN, kinh doanh và hoạt động của tập đoàn/ công ty của VNG và các đối tác VNG ủy quyền và Ban

Tổ Chức. Trong trường hợp đội tuyển hoặc vận động viên cho rằng VNG và các đối tác VNG ủy quyền hoặc Ban Tổ Chức chưa dựa vào quy tắc đăng ký và thi đấu để kịp thời đồng ý, phê duyệt, quyết định hoặc xử lý, đội tuyển hoặc vận động viên đều không có quyền đưa ra yêu cầu bồi thường hoặc tố tụng.

13.4. Ngôn ngữ

Ngôn ngữ quy tắc đăng ký là tiếng Việt.

13.5. Khác biệt

Trong tình huống quy tắc giải đấu và quy tắc đăng ký có khác biệt, lấy quy tắc giải đấu làm chuẩn.

13.6. Điều Nhắc Nhở

Trong hệ thống giải đấu PUBG MOBILE VN, tiền thưởng sẽ được phát sau 4 tháng kể từ khi kết thúc vòng Chung kết PMPL 2020 SS – VN.

Để đảm bảo cho sự phát triển của thương hiệu PUBG MOBILE VN. Trước khi bắt đầu thi đấu 1 tháng (thời gian cụ thể sẽ lấy ngày kết thúc đăng ký vòng loại làm chuẩn) giới hạn đến 3 tháng sau khi kết thúc trận cuối cùng vòng Chung kết PMPL VN S2. Trong thời gian này nếu có tuyển thủ nào có bất kỳ hành vi vi phạm được liệt kê phía trên biên bản này hoặc có hành vi phạm pháp luật, đồng thời làm tổn hại đến hình tượng thương hiệu của PUBG MOBILE VN. Xem xét tình hình mức độ nặng nhẹ, Ban Tổ Chức trận đấu sẽ có quyền huỷ tư cách thi đấu của tuyển thủ trong hệ thống giải đấu tại PUBG MOBILE VN, đồng thời sẽ huỷ cả tư cách nhận tiền thưởng trong các giải thưởng của tuyển thủ. Ban Tổ Chức giải sẽ truy cứu tới cùng trách nhiệm pháp luật và sẽ có quyền yêu cầu bồi thường thiệt hại đối với thương hiệu PUBG MOBILE VN.

(A) Sau khi vòng Chung kết PMPL VN S2 năm 2020 kết thúc trong vòng 3 tháng, vận động viên lập tức chuyển đổi thi đấu chuyên nghiệp cho nhãn hiệu/ trò chơi khác, hoặc

tham gia hoạt động thương mại của nhãn hiệu/ trò chơi khác mà không được sự cho phép của Ban Tổ Chức.

(B) Sau khi vòng Chung kết PMPL VN S2 năm 2020 kết thúc trong vòng 3 tháng tồn tại một loạt hành vi làm tổn hại đến hình tượng thương mại và phát triển game của PUBG MOBILE VN.

Trong văn bản trên nhắc đến hoạt động thương mại là chỉ: Bộ phận chính tổ chức hoạt động là tổ chức thương mại, mục đích tham gia có lợi nhuận là các loại hoạt động kinh doanh, ví dụ như hoạt động như quảng cáo offline, mời tham gia thi đấu, thi đấu biểu diễn, livestream v.v...