



Vietnam Championship Series
Ruleset
Bộ Luật
Vietnam Championship Series

Contents

Nội dung

Introduction and Purpose	5
Giới thiệu và Mở đầu	5
1. Team Eligibility	5
1. Tính hợp lệ của đội	6
1.1 Team Ownership	6
1.1 Quyền sở hữu đội	6
1.2 Roster Requirements	7
1.2 Quy tắc thành lập đội tuyển	7
1.3 Roster Submission	11
1.4 Roster Changes	12
1.6 Team Sponsorships	13
1.6 Tài trợ cho đội tuyển	13
2. Player Eligibility	15
2. Điều kiện tham gia	15
2.1 Solo Queue Ranking Requirement	15
2.1 Yêu cầu bậc xếp hạng đơn	15
2.2 Player Detail Submission	15
2.2 Đề trình thông tin tuyển thủ	15
2.3 Age	15
2.3 Độ tuổi	15
2.4 Player Behaviour Check	16
2.5 Summoner Name	16
2.5 Tên thi đấu	16
2.6 Location	16
2.6 Địa điểm thi đấu	16
2.7 Other Leagues	17
2.8 Playoffs	17
2.8 Vòng Playoff	17
2.9 VCS Decision	18
2.9 Quyết định của BTC giải đấu VCS.	18
3. Awarded Prizes	18
3. Giải thưởng	18
3.1 Prizes	18

3.1 Giải thưởng	18
4. League Structure	18
4. Cơ cấu giải đấu	18
4.1 Definition of Terms	19
4.1 Định nghĩa các thuật ngữ	19
4.2 Phase Details	20
4.2 Chi tiết mùa giải	20
5. Player Equipment	23
5. Trang thiết bị của tuyển thủ.	23
5.1 Online Matches	23
5.1 Các Trận Đấu Online	23
5.2 Client Accounts	25
6. Match Process	26
6. Quy trình diễn ra trận đấu.	26
6.1 Changes to Schedule	26
6.1 Thay đổi lịch trình	26
6.2 Arrival in Game Lobby for Non-Live Matches	26
6.3 Role of Referees	26
6.3 Vai trò của Trọng tài viên	26
6.5 Player Responsibilities for Online Matches	28
6.5 Trách nhiệm của tuyển thủ trong các trận đánh online	28
6.6 Game Setup	32
6.6 Thiết lập trận đấu	32
6.7 Pick / Ban Phase & Side Selection	33
6.7 Giai đoạn cấm/chọn và chọn bên	33
7. Game Rules	36
7. Luật game	36
7.1 Definition of Terms	36
7.1 Định nghĩa các thuật ngữ	36
7.2 Game of Record	36
7.2 Ván đấu đã được xác nhận	36
7.3 Stoppage of Play	37
7.3 Dừng trận đấu	37
7.4 Game Restart	39
7.4 Bắt đầu lại trận đấu	39
7.5 Awarded Game Victory	43
7.6 Post-Game Process	44

7.7 Post-Match Process	44
8. Player Conduct	45
8. <i>Ứng xử của tuyển thủ</i>	45
8.1 Competition Conduct	45
8.2 Unprofessional Behavior	50
8.2 <i>Hành vi thiếu chuyên nghiệp</i>	50
8.3 Association with Gambling	55
8.3 <i>Liên quan đến đánh cược</i>	55
8.4 Subjection to Penalty	55
8.4 <i>Mức xử phạt</i>	55
8.5 Penalties	55
8.5 <i>Án phạt</i>	55
8.6 Right to Publish	56
9. Spirit of the Rules	57
9. <i>Tinh thần của các quy tắc</i>	57
9.1 Finality of Decisions	57
9.1 <i>Quyết định cuối cùng</i>	57
9.2 Rule Changes	57
9.2 <i>Thay đổi luật</i>	57
9.3 Best Interests of the VCS	57
9.3 <i>Quyền lợi tốt nhất cho giải đấu VCS</i>	57

Introduction and Purpose

Giới thiệu và Mở đầu

These Official Rules (“**Rules**”) of the Vietnam Championship Series (“**VCS**”) apply to each of the teams who have been invited to play in the VCS in 2023, as well as their coach, managers, owners, Starters, Substitute players (collectively “**Team Members**”), and other employees. The 2023 Season of the VCS will consist of three phases (a) a regular season, (b) playoffs, which will be at the conclusion of the regular season, and (c) a promotion/relegation tournament after the playoffs are conducted.

Bộ luật chính thức (“**Luật**”) của giải đấu Vietnam Championship Series (“**VCS**”) áp dụng cho những đội tuyển tham gia giải đấu VCS mùa giải 2023, cũng như các huấn luyện viên, quản lý, chủ sở hữu, tuyển thủ đánh chính và dự bị (gọi chung là “**Các thành viên của đội**”) và đội ngũ các nhân viên. Mùa giải 2023 của VCS sẽ bao gồm 3 giai đoạn (a) vòng bảng, (b) playoff, bắt đầu từ giai đoạn kết thúc vòng bảng và dựa trên kết quả vòng bảng và (c) giải thăng hạng diễn ra sau khi vòng playoff kết thúc.

These Rules are designed solely to ensure the integrity of the system established by the VCS for professional play of LoL and a competitive balance among the teams that play at the professional level. Standardized rules benefit all parties who are involved in the professional play of LoL, including the teams, players and general managers.

Các Luật này được tạo ra để đảm bảo tính chính trực của hệ thống giải VCS, tính chuyên nghiệp và cạnh tranh công bằng giữa những đội tuyển cấp độ chuyên nghiệp. Các quy tắc được chuẩn hóa để có lợi cho tất cả các bên tham gia theo đúng quy chuẩn chuyên nghiệp của LMHT, bao gồm các đội, tuyển thủ và quản lý.

These Rules do not restrict competition for players. The terms of engagement between players and teams are left to each of the teams and its players.

Các Luật này không hạn chế việc cạnh tranh giành tuyển thủ. Những điều khoản thỏa thuận giữa tuyển thủ và đội tuyển được tự do quyết định.

Included in the Vietnam Championship Series: All cities and provinces in the VietNam border.

Giải đấu VCS bao gồm: Tất cả các thành phố và tỉnh thuộc lãnh thổ Việt Nam.

1. Team Eligibility

1. Tính hợp lệ của đội

1.1 Team Ownership

The team's spot in the Vietnam Championship Series is owned by a nominated Team Owner. This can not be a Player, a Manager or a third party. A team owner's decision is final and overrules any contrary decision made by any other party on a team.

1.1 Quyền sở hữu đội

Suất đánh của đội tuyển trong Vietnam Championship Series được sở hữu bởi một Chủ sở hữu đội tuyển. Đây không thể là một Tuyển thủ, một Quản lý hay một bên thứ ba. Quyết định được đưa ra từ phía Chủ sở hữu là cuối cùng và cao hơn bất kỳ quyết định trái chiều nào của các bên khác trong đội tuyển.

1.1.1 Team Members may not be employees of Riot Games Inc, Riot Games Pty Ltd, or League of Legends eSports Federation LLC, VNG Corporation (VNG) or any of their respective affiliates at the start of or at any point during the VCS regular season or playoffs. “**Affiliate**” is defined as any person or other entity which owns or controls, is under the ownership or control of, or is under common ownership or control with, an Owner. “**Control**” shall mean the power, through any means, to determine the policies or management of an entity, whether through the power to elect, appoint or approve, directly or indirectly, the directors, officers, managers or trustees of such an entity or otherwise.

1.1.1 Các thành viên của đội không thể là nhân viên của Riot Games, Liên đoàn thể thao điện tử LMHT LLC, VNG Corporation (VNG) hay bất kỳ bên liên quan nào khác của các công ty trên từ thời điểm bắt đầu hay trong bất kỳ thời điểm nào trong mùa giải và vòng playoff VCS. “**Liên quan**” được định nghĩa là bất kỳ cá nhân hoặc tổ chức khác sở hữu hoặc kiểm soát, thuộc quyền sở hữu hoặc quyền kiểm soát hoặc thuộc quyền sở hữu chung hoặc quyền kiểm soát với Chủ sở hữu. “**Kiểm soát**” có nghĩa là quyền hạn, dưới bất kỳ hình thức nào, để xác định các chính sách hoặc quản lý của một bên, cho dù thông qua quyền lực để bầu, bổ nhiệm hoặc phê duyệt, trực tiếp hoặc gián tiếp, giám đốc, cán bộ, quản lý hoặc ủy thác của bên đó hay tương tự.

1.1.2 The VCS shall have the right to make final and binding determinations regarding Team ownership, issues relating to the multiple team restriction and other relationships that may otherwise have an adverse impact on the competitive integrity of the VCS. Any person that petitions for ownership into the VCS can be denied admission if they are found to have not acted with the professionalism sought by the VCS.

Someone seeking admission into the VCS must meet the highest standards of character and integrity. Candidates who have violated this rule set or attempted to act against the spirit of these rules, even if not formally contracted to the ruleset, can be denied admission into the VCS. Team Owner agrees that it will not contest any final determination of the VCS in connection therewith.

1.1.2 Ban Tổ Chức (BTC) giải đấu VCS có quyền đưa ra các quyết định cuối cùng và ràng buộc về quyền sở hữu đội, các vấn đề liên quan đến việc hạn chế nhiều đội và các mối liên hệ khác có thể tác động bất lợi đến tính cạnh tranh chính trực của VCS. Bất kỳ cá nhân nào kiến nghị quyền sở hữu trong giải đấu VCS đều có thể bị từ chối tham gia nếu họ bị phát hiện là đã có hành động thiếu chuyên nghiệp so với chuẩn mực của giải đấu. Cá nhân nào muốn tham gia giải đấu VCS đều phải có chuẩn mực đạo đức và chính trực cao. Các ứng viên đã vi phạm hoặc có hành vi, mưu đồ chống lại, lách luật, kể cả khi chưa ký kết chấp thuận theo bộ luật, vẫn có thể bị từ chối tham gia giải đấu VCS. Ngoài ra, các Chủ quản Đội cũng sẽ đồng tình với bất kỳ quyết định cuối cùng nào của BTC giải đấu VCS.

1.1.3 Changes in Ownership, or Sponsors with naming rights, may only occur between Seasons, meaning after the most recent Playoffs and Promotion Matches but before the start of the following Season unless otherwise approved by Riot.

1.1.3 Thay đổi quyền sở hữu hoặc nhà tài trợ có quyền đặt tên, chỉ có thể xảy ra ở thời điểm giữa các mùa, nghĩa là sau các trận đấu Playoff và vòng thăng hạng gần nhất nhưng trước khi bắt đầu mùa sau, hoặc được sự chấp thuận của Riot.

1.2 Roster Requirements

1.2 Quy tắc thành lập đội tuyển

For a team to be eligible for the VCS they are required to maintain the following conditions:

Một đội tuyển có đủ điều kiện tham gia giải đấu VCS bắt buộc phải tuân theo những điều khoản sau đây:

1.2.1 Team Members

1.2.1 Thành viên của đội

Each team is required to maintain, at all times during the VCS:

Mỗi đội trong mọi thời điểm tham gia giải đấu VCS phải đảm bảo duy trì được:

1.2.1.1 Five starter players ("**Starters**")

1.2.1.2 From one to three substitute players ("**Subs**")

- 1.2.1.3 From one to three coaching staff ("**Coach/Analyst**")
- 1.2.1.4 One team manager ("**GM**")
- 1.2.1.5 One team owner ("**Owner**")

- 1.2.1.1 Năm tuyển thủ đánh chính ("**Tuyển thủ chính**")
- 1.2.1.2 Từ một đến ba tuyển thủ dự bị ("**Tuyển thủ dự bị**")
- 1.2.1.3 Từ một đến ba thành viên ban huấn luyện ("**Huấn luyện viên/Phân tích viên**")
- 1.2.1.4 Một quản lý đội ("**Quản lý**")
- 1.2.1.5 Một chủ quản đội ("**Chủ quản**")

Teams can register a maximum of 10 players, 2 coaches, 1 analyst, 1 team manager on the Global Contract Database.

Các đội có thể đăng ký tối đa 10 tuyển thủ, 2 huấn luyện viên, 1 phân tích viên, 1 quản lý đội trên Global Contract Database.

All Starters and Subs must be eligible to participate in the VCS (Section 2).

Tất cả Tuyển thủ đánh chính và Tuyển thủ dự bị phải hợp cách tham gia giải đấu VCS (Mục 2).

1.2.2 Coach

1.2.2 Huấn Luyện Viên (HLV)

Each team will be permitted to designate a coach, who will be considered the official coach for the team. The coach cannot be a Starter or Sub for a professional team, and may be affiliated with only one organization.

Mỗi đội sẽ được quyền chỉ định chọn ra một HLV, được giải đấu công nhận là HLV chính thức của đội. HLV không thể trùng chức danh cùng lúc là một tuyển thủ đánh chính hay dự bị cho đội tuyển, và chỉ có thể trực thuộc một đội tuyển/công ty duy nhất.

1.2.3 Regional Residency Requirement

1.2.3 Yêu cầu khu vực địa lý

1.2.3.1 Resident Defined. A player is considered a "Resident" if the player is already a lawful permanent resident in the region based upon the legal status in that region. A player can qualify for "Resident" status under two possible scenarios if the player is currently a "non-Resident":

1.2.3.1 Định danh cư trú. Một tuyển thủ được coi là một "**Nội binh**" nếu cá nhân đó đã là thường trú nhân hợp pháp trong khu vực dựa trên tư cách pháp lý tại khu vực đó. Một "**Ngoại binh**" có thể trở thành "**Nội binh**" nếu thỏa hai điều kiện sau:

1. Provisional non-residents. A provisional non-resident is a current “non-Resident” that has begun accruing time towards becoming a Resident. A provisional non-resident can become a Resident if the player has legally resided and been primarily present in the region for no less than 48 months out of the last 72 months immediately prior to such players’ participation in the first game of the application tournament (i.e., a match in the World Championship Event, VCS, or Championship Series).

1. “Ngoại binh” tạm thời: Là một “Ngoại binh” đang thi đấu và cố gắng tích lũy đủ thời gian để trở thành “Nội binh”. Một “Ngoại binh” tạm thời có thể trở thành “Nội binh” nếu tuyển thủ đã có mặt và dành phần lớn thời gian ở khu vực (vùng) và thi đấu hợp pháp trong ít nhất là 48 tháng trên tổng số 72 tháng kể từ lúc trước khi tuyển thủ tham dự giải đấu lần đầu (V.d trận trong giải CKTG, VCS hay Championship Series).

2. A new “non-Resident” player must obtain lawful permanent resident status in the region the player participates in. A new “non-Resident” is a player that was not on the Active Roster of a team in the professional or semi-professional league nor relocated to that region for the goal of training in those leagues between May 11, 2015, and August 1, 2016. After that date, a player will be considered a new “non-Resident” and unable to obtain residency only by staying within the region for 8 of the last 12 splits.

2. Một tuyển thủ “Ngoại binh” mới phải nhận được quyền cư trú hợp pháp ở khu vực mà người đó tham gia. Tuyển thủ “Ngoại binh” mới là một tuyển thủ không có trong đội hình chính của một đội ở giải chuyên hay bán chuyên và cũng không phải di cư đến khu vực đó với mục đích luyện tập tham gia những giải kể trên từ ngày 11 tháng 5 năm 2015 đến ngày 1 tháng 8 năm 2016. Sau thời hạn đó, tuyển thủ sẽ được coi là một “Ngoại binh” mới và không được quyền trở thành “Nội binh” bằng cách cư ngụ tại khu vực trong 8 trên tổng số 12 mùa giải vừa qua.

1.2.3.2 Certification of Residency.

1.2.3.2 Giấy phép cư trú.

All players shall certify their residency upon participation in the World Championship Event and the Vietnam Championship Series (VCS) by submitting an eligibility form and providing proof of residency as defined in Rules 1.2.3 and 1.2.4. For the avoidance of doubt, any player may redact any sensitive information in such

player's sole discretion and VCS shall not be responsible for the disclosure of any personal information by a player to VCS. Each player consents to the processing and or transfer of any such information by the VCS for administrative purposes. Each team is responsible for ensuring that its players meet the residency requirements in this Rule 1.2. It shall be a violation of these Rules, by both the team and the player, if a player (or his or her parent or guardian) provides false, misleading or incomplete information resulting in the misclassification of such player's residency and region. A violation of this Rule 1.2 by a team or a player shall also be deemed a violation of Rule 10.2, and the disciplinary measures in Rules 10.5 and 10.6 shall apply.

Tất cả tuyển thủ phải có giấy phép cư trú khi tham gia giải Chung kết thế giới và giải VCS bằng cách gửi biểu mẫu đủ điều kiện và cung cấp các giấy tờ cư trú theo quy định trong Quy tắc 1.2.3 và 1.2.4. Để tránh nhầm lẫn, bất kỳ tuyển thủ nào cũng có thể xác định lại bất kỳ thông tin nhạy cảm nào theo quyết định riêng của người đó và BTC giải đấu VCS sẽ không chịu trách nhiệm về việc tiết lộ bất kỳ thông tin cá nhân nào của tuyển thủ đến VCS. Mỗi tuyển thủ đồng ý xử lý và chuyển những thông tin đó cho BTC giải đấu VCS vì mục đích quản lý. Mỗi đội tuyển phải chịu trách nhiệm đảm bảo rằng tuyển thủ của mình đáp ứng các yêu cầu cư trú trong Quy tắc 1.2 này. Cả đội và tuyển thủ sẽ vi phạm các Quy tắc này, nếu tuyển thủ (hay cha mẹ hoặc người giám hộ của họ) cung cấp thông tin sai lệch, gây hiểu lầm hoặc không đầy đủ dẫn đến việc phân loại sai cư trú và khu vực của tuyển thủ đó. Việc vi phạm Quy tắc 1.2 của đội hoặc tuyển thủ cũng sẽ bị coi là vi phạm Quy tắc 10.2 và áp dụng các biện pháp kỷ luật trong Quy tắc 10.5 và 10.6.

1.2.3.3 Proof of Residency.

1.2.3.3 Xác nhận cư trú.

Any player that wishes to compete in the VCS must prove lawful permanent residency to qualify as a resident of the region in which they compete. Acceptable documentary evidence includes items such as a passport or proof of age card. This list is not exhaustive. Provisional non-residents do not need to show lawful permanent residency status if they meet the required amount of time to become a resident.

Bất kỳ tuyển thủ nào muốn tham dự giải đấu VCS phải chứng minh họ đang cư trú hợp pháp và là cư dân của khu vực mà họ thi đấu. Các giấy tờ cần thiết bao gồm những thứ như Passport hay thẻ chứng minh nhân dân. Danh sách này vẫn chưa đầy đủ. Người cư trú tạm thời không nhất thiết phải chứng minh thường trú hợp pháp nếu họ đã ở đủ lâu để trở thành Nội binh.

1.3-Rolster Submission

1.3 Khai báo đội hình

Requests to modify a starting lineup for the team's first match on a regular season week must be submitted no later than 1 hour prior to the start of the matches on the respective day. All changes made after this 1-hour mark will incur in-game penalties or be declined at the sole discretion of VCS officials.

Teams must bring a minimum of 8 individuals (6 players, 1 manager, 1 coaching staff), up to 12 individuals to the stadium.

Thông báo thay đổi đội hình ra quân cho trận đầu tiên trong tuần của đội phải được đệ trình ít nhất là 1 tiếng trước thời điểm trận đấu diễn ra của ngày đó. Bất kỳ thay đổi nào sau mốc thời gian 1 tiếng này sẽ bị từ chối hoặc đi kèm hình phạt, tùy theo quyết định của phía BTC giải đấu VCS.

Đội phải mang theo tối thiểu là 8 người (6 tuyển thủ, 1 quản lý, 1 huấn luyện viên), tối đa là 12 người đến địa điểm thi đấu.

1.3.1 Substitution During Matches

1.3.1 Thay người giữa các ván đấu

A team may substitute two players within a game. The team must notify a VCS official and have the substitution approved immediately following the previous game, no later than 5 minutes after the explosion of the nexus (e.g. if a team wishes to substitute a player in for game 2, then the team must notify a VCS official no later than 5 minutes following game 1).

Đội tuyển có quyền thay hai người trong mỗi ván đấu. Đội tuyển phải thông báo và nhận được sự chấp thuận từ BTC giải đấu VCS ngay sau ván đấu, trong vòng 5 phút kể từ khi nhà chính bị phá hủy. (V.d nếu đội muốn thay tuyển thủ dự bị vào đánh trận 2 thì phải thông báo cho BTC giải đấu VCS trong vòng 5 phút sau khi kết thúc trận 1).

1.3.2 Playoffs Rolster

1.3.2 Đội hình trong Playoff

One week prior to playoffs, teams must declare a roster of 6 eligible players and maximum of 10 players. This roster is locked until the completion of all aforementioned matches, barring any extenuating circumstances. In the event of an emergency, a team will be given up to two hours to find an immediate substitute for a game. For more information about eligibility of players during this phase please refer to section 2.7.

Một tuần trước vòng playoff, các đội phải công bố đội hình gồm 6 tuyển thủ hợp lệ và tối đa là 10 tuyển thủ. Đội hình này sẽ được dùng cho đến hết chuỗi trận đấu, trừ trường hợp bất khả kháng. Trong tình huống khẩn cấp,

đội sẽ có 2 tiếng để tìm người thay thế khẩn cho ván đấu. Để biết thêm thông tin về tính hợp lệ của tuyển thủ trong giai đoạn này, xem thêm mục 2.7.

1.4 Roster Changes

1.4 Thay đổi đội hình

A team roster change means adding or removing players from a roster. Roster changes must be approved by VCS officials.

Thay đổi đội hình là động thái thêm hoặc bớt tuyển thủ vào đội hình. Thay đổi đội hình luôn phải có sự đồng ý của ban tổ chức VCS.

1.4.1 If a team wishes to release a player from their current roster, the team is required to communicate this to VCS officials and complete all necessary requirements set forth by VCS officials.

1.4.1 Nếu đội tuyển muốn giải phóng một tuyển thủ khỏi đội hình hiện tại, đội có trách nhiệm phải trao đổi vấn đề này với BTC giải đấu VCS và hoàn thành các thủ tục cần thiết do ban tổ chức đưa ra.

1.4.2 If a team wishes to sign a free agent player to their roster or cannot guarantee the minimum required roster (as required in 1.2.1), the team is required to complete all necessary documentation. No free agent signings shall be recognized or be eligible for competitive play until approval has been given by VCS officials. There shall be no more than 10 players in a team roster (as mentioned in 1.2.1).

1.4.2 Nếu đội tuyển muốn đăng ký cho một tuyển thủ tự do gia nhập đội hình của họ hay do đội hoặc do không đảm bảo được đội hình tối thiểu thi đấu (như đã quy định ở mục 1.2.1), đội có trách nhiệm phải hoàn tất các giấy tờ liên quan. Tuyển thủ tự do sẽ chỉ được công nhận và tham gia giải đấu khi đã có sự chấp thuận từ phía ban tổ chức giải đấu VCS. Số lượng tuyển thủ đội không được vượt quá 10 (như đã quy định ở mục 1.2.1).

1.5 Transfer window

1.5 Giai đoạn chuyển nhượng

Transfer window is the period of time when teams may add or trade players with other teams and sign with free agents. There are two transfer windows:

Giai đoạn chuyển nhượng là thời điểm để các đội có thể thêm, và trao đổi tuyển thủ với các đội khác cũng như ký kết với các tuyển thủ tự do. Giai đoạn chuyển nhượng bao gồm 2 giai đoạn chính:

1.5.1 Spring Transfer Window:

1.5.1 Giai đoạn mùa xuân:

Starts right after spring playoffs finals and lasts until the Roster Lock Date, which is decided by the VCS Official

Bắt đầu ngay sau ngày chung kết mùa xuân, kéo dài đến khi có thông báo của BTC về ngày chốt đội hình.

1.5.2: Summer Transfer Window:

1.5.2 Giai đoạn mùa hè:

Starts from the third Monday of November every year, lasts until the Roster Lock Date, which is decided by the VCS Official

Bắt đầu vào ngày thứ hai, tuần thứ ba của tháng 11 hàng năm, kéo dài đến khi có thông báo của BTC về ngày chốt đội hình

1.5.3 Changes outside Transfer Window

1.5.3 Thay đổi ngoài giai đoạn chuyển nhượng

Changes to the roster outside of the Transfer Window have to go through the VCS Official's approval. (See Section 1.4)

Các thay đổi về mặt đội hình nằm ngoài giai đoạn chuyển nhượng đều phải thông qua sự đồng ý của ban tổ chức (Tham khảo mục 1.4)

1.6 Team Sponsorships

1.6 Tài trợ cho đội tuyển

A VCS team has the ability to acquire sponsors throughout the VCS. Sponsorship acquisition is unrestricted except by the prohibited list within these rules and the team agreement. The VCS officials have the ability to update the category list at any time. The following is a nonexclusive list of limited sponsors:

Một đội tuyển VCS có quyền tiếp nhận tài trợ trong suốt giải đấu. Đội tuyển có thể tự do nhận tài trợ ngoại trừ những nguồn được liệt kê ở danh sách sau. BTC giải đấu VCS có quyền cập nhật danh sách này vào bất kỳ thời điểm nào.

1.6.1 Gambling Websites/company: defined as any website/company that aids or abets the wagering of funds on a sporting/esporting event and/or allows for the wagering of funds in casino games including poker.

- 1.6.2** Non “over-the-counter” drugs
- 1.6.3** Account sharing/skin selling websites
- 1.6.4** Firearms, handguns, or ammunition providers
- 1.6.5** Websites displaying or related to pornographic imagery or products
- 1.6.6** Products or services from direct competitors
- 1.6.7** Tobacco products

1.6.1 Các công ty/trang web cá cược: bất kỳ trang web/công ty nào hỗ trợ hay khuyến khích việc đặt cược vào các sự kiện thể thao/thể thao điện tử và/hoặc cho phép các hình thức đánh cược vào những trò chơi trong sòng bạc như poker.

- 1.6.2** Các loại thuốc/duốc phẩm không được kê đơn
- 1.6.3** Các trang web chia sẻ/mua bán tài khoản hay trang phục
- 1.6.4** Các nhà cung cấp, phân phối vũ khí đạn dược
- 1.6.5** Các trang web truyền bá hoặc liên quan đến văn hóa phẩm đồi trụy
- 1.6.6** Sản phẩm/dịch vụ của các đối thủ cạnh tranh trực tiếp
- 1.6.7** Các sản phẩm liên quan đến thuốc lá

The following sponsorship items will be eligible to appear on team jerseys in VCS. Take note that these categories still may be banned based on local legal limitations and broadcasting commitments (in this case - VCS). Additionally, these sponsorship items will need to go through a specific review process if they want to receive sponsorships in VCS from the organizations and brands in this category, while they will still be prohibited in International tournaments (MSI, Worlds). Please refer to VCS Officials for the application process.

Đầu tiên, những hạng mục tài trợ sau đây sẽ được cho phép xuất hiện tùy điều kiện trên áo đấu của đội tuyển trong giải VCS. Lưu ý rằng những hạng mục này có thể bị cấm dựa vào các giới hạn luật pháp địa phương và cam kết phát sóng (trong trường hợp này là VCS). Theo đó, những hạng mục tài trợ này sẽ cần thông qua một quá trình xét duyệt cụ thể nếu muốn nhận tài trợ tại giải VCS từ các tổ chức và thương hiệu nằm trong danh mục này, trong khi chúng vẫn sẽ bị cấm sóng tại các giải quốc tế (MSI, CKTG). Vui lòng liên hệ BTC giải đấu VCS để biết thêm về quy trình đăng ký.

- 1.6.8** Cryptocurrencies, exchanges cryptocurrencies platforms
- 1.6.9** Alcohol products (including non-alcoholic beverages marketed by alcohol companies)
- 1.6.10** Products that contain non-psychoactive cannabis-derived compounds, including cannabidiol (CBD)
- 1.6.11** NFT (non-fungible token)
- 1.6.12** Blockchain technology company
- 1.6.13** Government entities (any agency or government-funded business).

- 1.6.8** Tiền điện tử (Cryptocurrency), các sản phẩm giao dịch tiền mã hóa
- 1.6.9** Các sản phẩm có cồn (Kể cả đồ uống không cồn được tiếp thị bởi các công ty bia, rượu)
- 1.6.10** Các sản phẩm chứa hoạt chất không tác động lên hệ thần kinh có nguồn gốc cần sa, bao gồm cả cannabidiol (CBD)
- 1.6.11** NFT (token không thể thay thế)
- 1.6.12** Công ty công nghệ blockchain
- 1.6.13** Các tổ chức trực thuộc chính phủ (bất cứ agency hoặc cơ sở kinh doanh có nguồn vốn chính phủ nào).

2. Player Eligibility

2. Điều kiện tham gia

To be eligible to compete in the Vietnam Championship Series, each player must satisfy the following conditions:

Để được phép tham dự giải đấu Vietnam Championship Series, tuyển thủ phải thỏa mãn các điều kiện sau:

2.1 Solo Queue Ranking Requirement

2.1 Yêu cầu bậc xếp hạng đơn

Players must have held a peak solo queue ranking within the last year of Diamond 1 (Vietnam server) or above.

Tuyển thủ phải có thành tích tốt nhất trong bậc xếp hạng đơn từ Kim Cương 1 (Máy chủ VN) trở lên trong mùa giải trước đó.

2.2 Player Detail Submission

2.2 Hệ trình thông tin tuyển thủ

No player shall be considered eligible to participate in any VCS-affiliated match until all information has been submitted and have been deemed eligible by VCS officials.

Tuyển thủ sẽ chưa đủ điều kiện thi đấu trong khuôn khổ giải đấu VCS cho đến khi tất cả thông tin đã được nộp và duyệt bởi BTC giải đấu VCS.

2.3 Age

2.3 Độ tuổi

No player shall be considered eligible to participate in any VCS-affiliated match before their 18th birthday, defined as having lived 18 full years.
Các tuyển thủ chưa đủ 18 tuổi sẽ không được tham gia bất kỳ trận đấu nào liên quan trong khuôn khổ giải đấu VCS.

2.4 Player Behaviour Check

2.4 Kiểm tra hành vi tuyển thủ

Every player's behavior will be checked upon admission to the league, as well as periodically during the season to ensure their behavior when playing League of Legends is appropriate. If a player fails to meet the standards set forth by the VCS, they may be sanctioned or disqualified from the league, at the sole discretion of Riot officials.

Hành vi của mỗi tuyển thủ sẽ được kiểm tra trước khi được nhận vào hệ thống giải, cũng như định kỳ trong suốt mùa giải để đảm bảo thái độ hành vi của họ khi chơi Liên Minh Huyền Thoại là hợp lệ. Nếu tuyển thủ không chấp hành những quy tắc đề ra từ phía BTC giải đấu VCS, tuyển thủ có thể bị xử phạt hoặc loại khỏi giải đấu, theo quyết định từ phía Riot.

2.5 Summoner Name

2.5 Tên thi đấu

Summoner Names must be approved by VCS officials in advance of use in play. Name changes are not allowed except under certain extenuating circumstances, during the off-season, and must be approved by VCS officials prior to use in a VCS game.

Tên thi đấu của tuyển thủ phải được BTC giải đấu VCS chấp thuận trước khi được dùng trong thi đấu. Không được phép thay đổi tên trừ một số trường hợp bất khả kháng, trong giai đoạn off-season, và phải được BTC giải đấu VCS chấp thuận trước khi dùng trong 1 trận đấu ở khuôn khổ giải đấu VCS.

2.6 Location

2.6 Địa điểm thi đấu

2.6.1 All online VCS games must be played from a country included in the VCS. All players on a team must compete in the same physical location.

2.6.1 *Tất cả trận đấu VCS phải thi đấu ở một quốc gia thuộc khu vực VCS. Tất cả tuyển thủ trong một đội phải thi đấu ở cùng vị trí địa lý.*

2.6.2 Any player registered (foreign or domestic) that was displaced due to visa issues will NOT be able to continue playing.

2.6.2 *Tuyển thủ nào (dù Nội binh hay Ngoại binh) đã được ghi danh nhưng bị thuyên chuyển do vấn đề visa sẽ không được tiếp tục đánh.*

2.6.3 Any new player, foreign or domestic, must meet the usual requirements to obtain necessary visas to compete in the country where the team is physically located as if there was no displacement. Proper visas will be required as regulations begin to ease in the country where the player is located and in the country where the team is competing in.

2.6.3 Tuyển thủ mới bất kỳ (dù Nội binh hay Ngoại binh) đều phải đáp ứng đủ các yêu cầu cần thiết nhằm hoàn tất thủ tục visa đến nước sở tại nơi đội thi đấu nếu như không có sự chuyển. Khi các thủ tục thị thực ở nơi tuyển thủ sinh sống và quốc gia nơi đội thi đấu được nói xong thì cần hoàn tất ngay visa hợp lệ.

2.7 Other Leagues

2.7 Các giải đấu khác

The player accepts that his/her entry in the Vietnam Championship Series as a Starter or Manager will mean he/she cannot participate in any other premiere level League of Legends competition within the same week.

Tuyển thủ cam kết khi đã ghi danh vào VCS dưới chức danh Tuyển thủ chính hay Quản lý đồng nghĩa với việc cá nhân đó sẽ không được tham gia bất kỳ giải đấu LMHT cấp cao nào khác trong cùng một tuần.

2.8 Playoffs

2.8 Vòng Playoff

During the last week of the regular season, teams must declare a roster of 6 eligible players and 10 players is maximum. This roster is locked until the completion of the rest of the season's matches, barring any extenuating circumstances. The exact date will be set forth by league officials.

Trong tuần thi đấu cuối cùng của mùa giải, các đội phải công bố đội hình gồm 6 tuyển thủ hợp lệ và tối đa là 10. Đội hình này sẽ phải giữ nguyên cho đến khi đánh xong hết số trận còn lại trong mùa giải, ngoại trừ tình huống bất khả kháng. Thời điểm chính xác sẽ do BTC đặt ra.

2.8.1 Players may only be listed on, and play for, a single roster across all competitive leagues for the duration of playoffs and promotion tournaments.

2.8.1 Tuyển thủ chỉ có thể có tên trong danh sách, và thi đấu cho một đội hình trong tất cả giải đấu trong thời gian diễn ra playoff và giải thăng hạng.

2.8.2 Players must have been registered on the team rosters for a minimum of 4 weeks during the regular season.

2.8.2 Tuyển thủ đã được đăng ký vào đội hình và ở trong đội tối thiểu là 4 tuần ở vòng bảng.

2.8.3 No player shall be considered eligible to participate in any VCS playoff or VCS promotion match before their 18th birthday, defined as having lived 18 full years.

2.8.3 Tuyển thủ sẽ không được đánh Playoff hay thăng hạng VCS khi chưa đủ 18 tuổi.

2.9 VCS Decision

2.9 Quyết định của BTC giải đấu VCS.

The VCS shall have the right to make final and binding determinations regarding player eligibility and entry to the VCS.

BTC giải đấu VCS có quyền đưa ra quyết định cuối cùng và mang tính ràng buộc về quyền tham dự giải đấu VCS của các tuyển thủ.

3. Awarded Prizes

3. Giải thưởng

3.1 Prizes

3.1 Giải thưởng

During the playoffs at the end of each Split, teams shall have the opportunity to earn prize money based on their level of performance in those events.

Trong giai đoạn playoff vào cuối mỗi mùa giải, các đội sẽ nhận được tiền thưởng dựa trên thành tích của họ trong giải đấu.

Prizepool is subject to change every season.

Giải thưởng sẽ được thay đổi theo từng mùa

Event prizes are paid to the organization.

Tiền thưởng sẽ được trao cho công ty/tổ chức của đội.

4. League Structure

4. Cơ cấu giải đấu

The VCS is operated by Riot and VCS officials ("League Admins", "League Ops", "Riot Officials", "VCS Officials").

VCS được điều hành bởi Riot và BTC giải đấu VCS ("**Ban vận hành giải đấu**", "**League Ops Điều phối viên**", "**Đại diện của Riot**", "**Ban tổ chức VCS**").

4.1 Definition of Terms

4.1 Định nghĩa các thuật ngữ

4.1.1 Game.

4.1.1 Ván.

An instance of competition on the Summoner's Rift map that is played until a winner is determined by one of the following methods, whichever occurs first: (a) completion of the final objective (destruction of a nexus), (b) Team Forfeit, or (c) Awarded Game Victory (See Section 7.5).

Là một lượt thi đấu trong bản đồ Summoner Rift đến khi người thắng được xác định qua một trong những yếu tố sau, tùy vào cái nào xảy ra trước: (a) Hoàn thành mục tiêu cuối (phá được nhà chính/nexus), (b) Đội đầu hàng hay (c) Được xử thắng (xem mục 7.5).

4.1.2 Match.

4.1.2 Trận.

A set of games that is played until one team wins a majority of the total games (e.g., "Best of 1", winning two games out of three ("best of three"); winning three games out of five ("best of five")). The winning team will either receive a win tally in a league format or advance to the next round in a tournament format.

Là một chuỗi gồm nhiều ván, thi đấu cho đến khi một trong hai đội giành được nhiều ván thắng hơn trong tổng số ván. (V.d "thắng 2 trong số 3 ván ["Best of 3"]' Thắng 3 trong số 5 ván ["Best of 5"]). Đội thắng sẽ có điểm trong thể thức vòng bảng, hoặc tiến vào vòng sâu hơn.

4.1.3 Split.

4.1.3 Mùa

Scheduled league play will occur over an approximately three-month period of time. The 2023 Season will be divided into two splits (Spring and Summer). The Spring split will consist of two phases: (a) Regular Season, and (b) Spring Playoffs, which will occur at the conclusion of the Regular Season. The Summer split will also consist of two phases: (a) Regular Season, and (b) Summer Playoffs, which will occur at the conclusion of the Regular Season.

Là một giải đấu diễn ra theo lịch trình kéo dài khoảng 3-tháng. Mùa giải 2023 sẽ được chia thành 2 mùa (Xuân và Hè). Giải mùa Xuân sẽ được chia thành hai giai đoạn: (a) Vòng Bảng, và (b) Playoffs mùa Xuân, sẽ diễn ra sau khi kết thúc Vòng Bảng. Giải mùa Hè cũng sẽ được chia thành hai giai đoạn:

(a) Vòng Bảng, và (b) Playoffs mùa Xuân, sẽ diễn ra sau khi kết thúc Vòng Bảng.

4.2 Phase Details

4.2 Chi tiết mùa giải

4.2.1 Regular Season

4.2.1 Vòng bảng

This phase consists of eight teams, each playing 14 best-of-one matches per season, in a league format against opponents within their region.

Bao gồm tổng cộng 8 đội, mỗi đội đánh 14 trận BO3 mỗi mùa giải, trong thể thức giải đấu, thi đấu với những đối thủ còn lại trong VCS.

Each team will face each of their opponents twice per season

Mỗi đội sẽ phải gặp nhau ít nhất hai lần, lượt đi và lượt về mỗi mùa giải.

Teams' sides will be pre-selected during the regular season by VCS as set forth in the official schedule.

Ở giai đoạn vòng bảng các đội sẽ được chọn bên dựa theo sự sắp xếp của ban tổ chức theo lịch thi đấu chính thức.

In a regular season, each team will be ranked based on the number of Matches it won. The winner of each best-of-three (BO3) match will receive one Win and Points (Pts) as follows:

- +2 in Pts if the team wins 2 - 0
- +1 in Pts if the team wins 2 - 1

Trong một mùa giải, mỗi đội sẽ được xếp hạng dựa vào số trận thắng đạt được. Đội chiến thắng trong mỗi một trận đấu best-of-three (BO3) sẽ nhận được một trận thắng (Win) và điểm (Points - Pts) như sau:

- +2 trong Pts nếu đội đó thắng 2 - 0
- +1 trong Pts nếu đội đó thắng 2 - 1

The loser of each best-of-three (BO3) match will receive one Loss and Points (Pts) as follows:

- -2 in Pts if the team loses 0 - 2
- -1 in Pts if the team loses 1 - 2

Đội thua trong mỗi trận đấu best-of-three (BO3) sẽ nhận một trận thua (Loss) và điểm (Points - Pts) như sau:

- -2 trong Pts nếu đội đó thua 0 - 2
- -1 trong Pts nếu đội đó thua 1 - 2

A team's total points (W-L records and Pts) will rank and determine their position in the postseason Playoffs.

Tổng điểm của một đội (lịch sử thi đấu W-L và Pts) sẽ được dùng để xác định thứ hạng mùa giải và vị trí của họ trong vòng loại trực tiếp (Playoff) sau mùa giải.

4.2.2 Pre-Playoffs Period

4.2.2 Giai đoạn tiền Playoffs

In the event of a tie between teams at the end of the regular season that has implications for prize money or seeding within the postseason Playoffs, the tie will be broken as follows:

Trong trường hợp có nhiều đội có cùng hiệu số trận Thắng -Thua, để phân rõ thứ hạng tiền cho việc chia tiền thưởng hay suất tham dự Playoff, có thể phân chia thứ hạng như sau:

4.2.2.1 In case two teams have equal Win-Loss at the end of the split, the team's Points record will be considered. If the points are equal, the teams' head-to-head record will be considered: if a single team owns a winning record (as defined as winning more than 50% of the games) against the other team, they are automatically granted the higher place, without playing a tiebreaker game. If teams have identical head-to-head records (as defined as each team winning 50% of games between the teams), said teams will be considered the faster winning in total Victory Time (winning time - VT): if a team has shorter VT, they are automatically granted the higher place, without playing a tiebreaker game.

4.2.2.1 Trong trường hợp có hai đội có tỷ lệ Thắng-Thua bằng nhau khi kết thúc vòng bảng thì sẽ xét tới số điểm (Points - Pts) của 2 đội. Nếu có số điểm bằng nhau, thì sẽ xem xét tiếp thành tích đối đầu hai đội: đội sở hữu thành tích đối đầu tốt hơn (được định nghĩa là thắng hơn 50% tổng số ván) trước đội còn lại, thì đội đó sẽ được xếp vị trí cao hơn trên bảng xếp hạng và không cần thi đấu thêm một trận tiebreak. Nếu hai đội có thành tích đối đầu giống hệt nhau (được định nghĩa là mỗi đội thắng 50% tổng số ván giữa hai đội), thì sẽ xem xét tiếp tục về tổng thời gian chiến thắng ván đấu (Victory Time - VT): nếu một đội có tổng thời gian chiến thắng ván đấu ngắn hơn, thì đội đó sẽ được xếp vị trí cao hơn trên bảng xếp hạng và không cần thi đấu thêm một trận tiebreak.

4.2.2.2 In case, more than two teams have equal Win-Lose at the end of the split, then the team has higher Points (Pts), which will be granted the higher ranking. If the Pts is equal among the teams, the teams' head-to-head record will be considered: if a single team owns the highest winning record (as defined as the highest winning rates of all the games) against every other team, they are automatically granted the higher place. The other teams keep on head-to-head records (with exemption of H2H records of the last winning team) to rank and determine their position in the postseason Playoffs . If teams have identical head-to-head records (as defined as each team winning 50% of games between the teams), said teams will be considered the faster winning in total Victory Time (winning time - VT): if a team has shorter VT, they are automatically granted the higher place, without playing a tiebreaker game.

Sample:

- + Team A, B, C, D have the same W-L records.
- + Team A ranks highest among teams as highest Pts.
- + Team B ranks highest among B, C, D (same Pts) as having the highest winning rate in H2H (6-5 at 55%).
- + Team C, D have the same H2H compare to each other, hence using VT to determine higher ranking teams.

Rank	Team	W-L	Pts	H2H	H2H	VT
3	A	10-4	15			
4	B	10-4	14	6-5		
5	C	10-4	14	6-6	3-3	85mns
6	D	10-4	14	5-6	3-3	100mns

4.2.2.2 Trong trường hợp có nhiều hơn hai đội có tỷ số Thắng-Thua bằng nhau khi kết thúc vòng bảng, đội nào có điểm (Points - Pts) cao hơn sẽ được xếp vị trí cao hơn trên bảng xếp hạng. Nếu các đội cùng có số điểm (Pts) bằng nhau, thì sẽ xem xét tiếp thành tích đối đầu giữa các đội: đội sở hữu thành tích đối đầu tốt nhất (được định nghĩa là có tỉ lệ thắng tổng số ván giữa các đội cao nhất) trước các đội còn lại, thì đội đó sẽ được xếp vị trí cao nhất giữa các đội trên bảng xếp hạng. Danh sách sẽ được tiếp tục xếp hạng trên các đội còn lại (loại trừ đi thành tích đối đầu của đội xếp hạng cao nhất vừa được xác định) dựa theo tỉ lệ này nhằm xác định thứ tự xếp hạng và hạt giống cho Playoff. Nếu vẫn còn các đội có thành tích đối đầu giống hệt

nhau (được định nghĩa là mỗi đội thắng 50% tổng số ván giữa các đội), thì sẽ xem xét tiếp tục về tổng thời gian chiến thắng ván đấu (Victory Time - VT): nếu một đội có tổng thời gian chiến thắng ván đấu ngắn hơn, thì đội đó sẽ được xếp vị trí cao hơn trên bảng xếp hạng và không cần thi đấu thêm một trận tiebreak.

Ví dụ:

- + Đội A, B, C, D có cùng tỉ số Thắng-Thua (W-L).
- + Đội A xếp thứ hạng cao nhất dựa vào số điểm (Pts) cao nhất.
- + Đội B xếp thứ hạng cao nhất giữa các đội B, C, D (có cùng điểm) vì có thành tích đối đầu tốt nhất (6-5 chiếm 55%).
- + Đội C, D có cùng thành tích đối đầu nên áp dụng tổng thời gian chiến thắng ván đấu ngắn nhất (VT) để xếp thứ hạng.

Hạng	Đội	W-L	Pts	H2H	H2H	VT
3	A	10-4	15			
4	B	10-4	14	6-5		
5	C	10-4	14	6-6	3-3	85 phút
6	D	10-4	14	5-6	3-3	100 phút

The rules at 4.2.2.1 and 4.2.2.2 apply as a ladder-based-consideration to all scenarios to rank teams' position for postseason Playoffs, without playing a tiebreaker game.

Các điều luật tại 4.2.2.1 và 4.2.2.2 được áp dụng dưới dạng xem xét bậc thang cho tất cả các tình huống phân thứ hạng cho các đội trong mùa giải và vị trí tham dự vòng loại trực tiếp (Playoff) sau mùa giải mà không cần thi đấu thêm một trận tiebreak.

4.2.3 Playoffs

4.2.3 Playoffs

Playoff format is subject to change depending on Spring or Summer split, as well as the amount of teams competing in that season.

Thể thức thi đấu playoff sẽ thay đổi tùy theo mùa Xuân hoặc mùa Hè, cũng như dựa trên số đội thi đấu trong mùa đó

VCS officials will send the playoff format to teams beforehand.

Ban tổ chức sẽ gửi thẻ thức thi đấu cho các đội trước khi vòng Playoff diễn ra.

5. Player Equipment

5. Trang thiết bị của tuyển thủ.

5.1 Online Matches

5.1 Các Trận Đấu Online

For all online (non-live) matches, players will be expected to provide all of their own equipment. This includes, but is not limited to, computers, keyboards, mice, and voice programs. As the matches will not be played on an offline server, players will also need to account for their own computer protection (including but not limited to DDOS prevention). Upon request, Riot officials can help to identify means by which players may protect their computers, but exclusive responsibility for protection will fall upon the Players and Teams.

Đối với tất cả những trận đánh online (không chiếu trực tiếp), tuyển thủ sẽ phải tự trang bị thiết bị riêng cho mình. Những thiết bị này bao gồm, nhưng không giới hạn: Máy tính, bàn phím, chuột và phần mềm đàm thoại. Bởi vì các trận đấu sẽ không diễn ra trên 1 máy chủ offline, tuyển thủ có trách nhiệm tự bảo vệ máy tính của mình (khỏi các vấn đề như tấn công mạng). Khi được yêu cầu, đại diện của Riot có thể giúp đỡ hỗ trợ tuyển thủ trong việc bảo vệ máy tính cá nhân, nhưng trách nhiệm cuối cùng sẽ rơi vào tay tuyển thủ và đội tuyển.

Additionally, the stability of each player's hardware and internet connection is the responsibility of the player. In the event that a game is played on the live server and not the Tournament Realm, both teams will be required to use the default skins for their selected champions.

Ngoài ra, việc đảm bảo tính ổn định của phần cứng máy tính và đường truyền là trách nhiệm của riêng mỗi tuyển thủ. Trong tình huống trận đấu diễn ra ở máy chủ live chứ không phải server giải đấu, cả hai đội sẽ buộc phải dùng trang phục mặc định cho tướng của mình.

Any player that was displaced because of visa issues and are continuing to play from their home or home country will need to ensure that they meet league operation requirements that include, but are not limited to, web cameras, computers, and encoding software.

Bất kỳ tuyển thủ nào bị chuyển vì vấn đề về visa và phải tiếp tục thi đấu tại nhà hay quốc gia của mình sẽ phải đảm bảo đáp ứng đủ yêu cầu của giải đấu, bao gồm nhưng không giới hạn ở: webcam, máy tính và phần mềm mã hóa.

Teams are required to provide all required equipment at the direction of all league operations officials.

Đội tuyển có trách nhiệm phải cung cấp những thiết bị cần thiết theo yêu cầu của BTC.

5.1.1 Use of Communication Program

5.1.1 Sử dụng phần mềm đàm thoại

Players are required to use the provided Discord server or other provided communications service for their team communication during online games. All five Starters must join the team designated channel on the server before the game reaches champion select. Players that do not join the channel by the designated time will be subject to penalties as though the player is not in the lobby.

Tuyển thủ sẽ được yêu cầu phải dùng kênh Discord hay bất kỳ phương tiện đàm thoại nào khác được cung cấp để giao tiếp với đồng đội trong các trận đánh online. Tất cả năm tuyển thủ đánh chính phải vào kênh riêng của đội trước khi ván đấu bắt đầu cấm/chọn. Tuyển thủ nào chưa vào kênh vào thời điểm chỉ định sẽ chịu chung khung hình phạt như thể người chơi không có mặt trong sảnh.

5.1.1 Permitted Users

5.1.1 Quyền gia nhập đàm thoại

Only the five players who are playing the game and the team's official coach are permitted in the channel. Each team will be joined by designated VCS officials and Broadcast Crew.

Chỉ năm tuyển thủ chơi trong ván đấu và Huấn luyện viên của đội được vào kênh. Ngoài ra kênh của mỗi đội cũng sẽ có các thành viên BTC và đội ngũ phát sóng.

5.1.2 Server Issues

5.1.2 Sự cố máy chủ

In the event of issues with the communication server, a game pause can be issued (according to Section 7.3). If the server issues cannot be resolved, all players will be asked to move to the backup server.

Trong trường hợp có vấn đề với máy chủ đàm thoại, trận đấu có thể được tạm dừng (theo mục 7.3). Nếu vấn đề của máy chủ không thể giải quyết được, tất cả tuyển thủ sẽ được yêu cầu di chuyển sang một máy chủ dự phòng.

5.1.3 Player Connectivity Issues

5.1.3 Vấn đề về mạng

Players are responsible for their own connection to the communication server. Should they be unable to connect, or their connection be severed, the game will be paused until the player

has connected. This will count against that team's pause allocation for the game.

Các tuyển thủ có trách nhiệm đảm bảo đường truyền cá nhân đến máy chủ đàm thoại được thông suốt. Nếu các tuyển thủ không thể kết nối, hoặc đường truyền bị gián đoạn, ván đấu sẽ được tạm dừng cho đến khi tuyển thủ kết nối trở lại. Điều này cũng sẽ được tính vào số lần tạm dừng cho phép của mỗi đội trong ván đấu.

5.1.4 Channel Usage

5.1.4 Sử dụng kênh đàm thoại

Teams are only allowed to use their team's designated channel. If a player joins a channel of the team they are not a part of, they will be subject to penalties as though they are attempting to cheat, despite the player's intention.

Các đội chỉ được sử dụng kênh đàm thoại chỉ định cho riêng đội của mình. Nếu một tuyển thủ tham gia vào kênh đàm thoại không thuộc phạm vi của mình, họ sẽ bị chịu khung hình phạt cố ý gian lận, bất kể ý định của người chơi là gì.

5.1.5 Server Access

5.1.5 Quyền truy cập vào máy chủ

Players cannot share the server information without prior approval from VCS.

Tuyển thủ không được quyền chia sẻ thông tin máy chủ nếu chưa có sự cho phép của BTC giải đấu VCS.

5.1.6 Proof of Physical play

5.1.6 Bằng chứng cho sự hiện diện

Teams are responsible for providing VCS officials with physical proof of play.

Webcam feeds, physical Identification, and appropriate tournament realm

accounts are required to prove that only registered players are participating in the match environment at all times. Failure to adhere to rule 5.1.6 will result in immediate penalties.

Các đội có trách nhiệm phải cho BTC giải đấu VCS bằng chứng là họ đã hiện diện trực tiếp để thi đấu, bằng những cách như thông qua hình ảnh webcam, nhận diện thực, tài khoản giải đấu hợp lệ để đảm bảo chỉ những ai đã ghi danh mới tham gia giải đấu. Không tuân thủ quy tắc 5.1.6 sẽ nhận hình phạt ngay lập tức.

5.2 Client Accounts

5.2 Tài khoản giải đấu

Riot will provide players with Tournament Realm accounts upon qualification to the VCS. It is the player's responsibility to configure their account to their preferences. The account's Summoner Name must be set only to the player's official tournament handle, as approved by the VCS. Teams must request name changes through Riot, and cannot use in-game methods of changing an accounts Summoner Name without prior approval.

Riot sẽ cung cấp cho tuyển thủ tài khoản máy chủ giải đấu khi họ đạt tiêu chuẩn tham gia VCS. Tuyển thủ có trách nhiệm phải tự điều chỉnh cài đặt theo sở thích của mình. Tên trong game của người chơi phải đặt theo tên giải đấu đã được BTC chấp thuận. Đôi khi cần đổi tên phải thông qua Riot và không được sử dụng các biện pháp trong game để đổi tên anh hùng khi chưa có sự cho phép.

6. Match Process

6. Quy trình diễn ra trận đấu.

6.1 Changes to Schedule

6.1 Thay đổi lịch trình

VCS may, at its sole discretion, re-order the schedule of matches within a given day and/or change the date of a VCS match to a different date or otherwise modify the schedule of matches. In the event that VCS modifies a match schedule, VCS will notify all teams at the earliest convenience.

VCS có quyền tự hoán đổi, sắp xếp lại lịch thi đấu trong ngày hoặc thay đổi ngày đánh một trận VCS cũng như điều chỉnh lịch đánh của các trận. Trong tình huống sửa đổi lịch thi đấu, VCS sẽ thông báo với các đội vào thời điểm sớm nhất có thể.

6.2 Arrival in Game Lobby for Non-Live Matches

6.2 Gia nhập sảnh chờ trong những trận đấu không chiếu trực tiếp

Members of a team's Active Roster who are participating in a VCS event must arrive in the lobby no later than the time specified by VCS officials.

Thành viên có tên trong danh sách đánh chính khi tham dự bất kỳ sự kiện nào của VCS cũng phải có mặt trong sảnh chờ đúng giờ đặt ra của BTC giải đấu VCS.

6.3 Role of Referees

6.3 Vai trò của Trọng tài viên

6.3.1 Responsibilities

6.3.1 Trách nhiệm

Referees are VCS officials who are responsible for making judgments on every match-related issue, question and situation which occurs before, during, and immediately following match play. Their oversight may include, but is not limited to:

Bộ phận Trọng tài thuộc ban tổ chức VCS, có trách nhiệm đưa ra phán quyết về tất cả các vấn đề liên quan đến trận đấu, trả lời câu hỏi và tình huống diễn ra trước, trong và ngay sau trận đấu. Quyền của trọng tài giám sát bao gồm, nhưng không giới hạn bởi:

6.3.1.1 Checking the team's lineup before a match.

6.3.1.2 Announcing the beginning of the match.

6.3.1.3 Ordering pause/resume during play.

6.3.1.4 Issuing penalties in response to Rule violations before, during, or after the match.

6.3.1.5 Confirming the end of the match and its results.

6.3.1.1 *Kiểm tra đội hình trước mỗi trận đấu.*

6.3.1.2 *Ra hiệu lệnh bắt đầu trận đấu.*

6.3.1.3 *Ra hiệu lệnh tạm dừng/tiếp tục trong ván đấu.*

6.3.1.4 *Đưa ra phán quyết tương ứng với các vi phạm quy tắc/luật lệ trước, trong và sau trận đấu.*

6.3.1.5 *Xác nhận kết thúc trận đấu và thông báo kết quả.*

6.3.2 Referee Behaviour

6.3.2 Quy tắc ứng xử của trọng tài viên

At all times, referees shall conduct themselves in a professional manner, and shall issue rulings in an impartial manner. No passion or prejudice will be shown towards any player, team, team manager, owner, or other individuals.

Trong mọi thời điểm, trọng tài phải luôn hành xử chuyên nghiệp và đưa ra phán quyết một cách công tâm. Không được có ưu ái hay định kiến gì với tuyển thủ, đội, quản lý đội, chủ quản hay các cá nhân khác.

6.3.3 Finality of Judgment

6.3.3 Tính hữu hạn của quyết định

If a referee makes an incorrect judgment, the judgment can be subject to reversal. At their discretion, VCS officials may evaluate the decision during or after the match to determine if the proper procedure was implemented to allow for a fair decision. If the proper procedure was not followed, VCS officials reserve the right to potentially invalidate the

referee's decision. VCS officials will always maintain final determination in all decisions set forth throughout the League.

Khi một trọng tài đưa ra phán đoán không chính xác, phán quyết có thể được đảo ngược. BTC có quyền tùy ý đánh giá các quyết định đã được đưa ra trong và sau trận đấu để quyết định xem quy trình đã áp dụng có thực sự công bằng không. Nếu đã có sai phạm trong quy trình, BTC có quyền vô hiệu hóa quyết định của trọng tài. BTC giải đấu VCS luôn nắm quyết định cuối cùng trong mọi quyết định ban hành xuyên suốt giải đấu.

6.3.4 Gambling Prohibition

6.3.4 Cấm đánh cược

All rules prohibiting gambling on League of Legends, as found below in Section 8, shall apply to referees without limitation.

Tất cả những luật trong Liên Minh Huyền Thoại về cấm mọi hình thức đánh cược, được nêu ở mục 8, cũng áp dụng cho trọng tài mà không có giới hạn.

6.4 Competitive Patch

6.4 Phiên bản thi đấu

6.4.1 Patch Selection

6.4.1 Lựa chọn phiên bản thi đấu

The 2023 Season will be played on the current patch available on the Live Service, once a sufficient testing period has occurred. Changes to the competitive patch will be at the discretion of VCS.

Mùa giải 2023 sẽ dùng bản cập nhật hiện hành ở máy chủ trực tuyến, sau khi đã qua quá trình thử nghiệm. Ban tổ chức VCS có toàn quyền thay đổi bản cập nhật thi đấu.

6.4.2 Champion Availability

6.4.2 Tướng khả dụng

Champions that have not been available on the live service for more than one week will be unavailable for selection in play. Champions that have undergone reworks will be subject to VCS discretion.

Những tướng chưa khả dụng ở máy chủ trực tuyến hơn 1 tuần sẽ không được dùng để đánh. Những tướng vừa được làm lại sẽ do BTC giải đấu VCS quyết định.

6.5 Player Responsibilities for Online Matches

6.5 Trách nhiệm của tuyển thủ trong các trận đánh online

All players will be expected to be ready to join the game lobby at the time specified by VCS officials. Readiness includes, but is not limited to, five rostered players having completed client patching, configuration of in-game settings, and completed rune and mastery pages.

Tất cả tuyển thủ phải sẵn sàng gia nhập sảnh chờ trận đấu vào thời điểm chỉ định của BTC giải đấu VCS. Sẵn sàng gồm, nhưng không giới hạn bởi, năm tuyển thủ trong đội hình đã hoàn thành cập nhật client, cài đặt tùy chỉnh trong game và chỉnh xong ngọc/bảng bổ trợ.

6.5.1 Rolling Schedule

6.5.1 Lịch dao động

Matches held on a rolling schedule will have estimated start times. However, teams are required to be available to play their match up to three hours in advance of their estimated time, or as otherwise directed by Riot officials.

Các trận đấu có lịch dao động sẽ luôn có thời gian bắt đầu dự tính. Tuy nhiên, các đội phải sẵn sàng đánh lượt trận của mình tối đa 3 tiếng trước giờ dự tính, hoặc theo chỉ đạo của đại diện từ phía Riot.

6.5.2 Schedule Adjustments

6.5.2 Điều chỉnh lịch trình

Riot officials, in their sole discretion, have the right to adjust the match schedule at any time to preserve the pacing of matches or to remedy such circumstances as may detract from the viewer experience.

Đại diện từ phía Riot có toàn quyền điều chỉnh lịch trình trận đấu vào bất kỳ thời điểm nào để đảm bảo nhịp độ các trận, khắc phục những tình huống làm ảnh hưởng trải nghiệm của người xem.

6.5.3 Lateness Penalties

6.5.3 Xử phạt đi trễ

Teams that are not ready at the start of the preceding game (or 30 minutes before the start of the first match of the day) are subject to late penalties. For the avoidance of doubt, the start of the game is defined as a team entering Champion Select.

Các đội chưa sẵn sàng vào thời điểm bắt đầu lượt trận trước trận của họ (hay 30 phút trước thời điểm bắt đầu trận đấu trong ngày) sẽ chịu khung hình phạt trễ giờ. Để tránh nhầm lẫn, thời điểm bắt đầu lượt trận được tính từ lúc đội gia nhập chọn tướng.

If a team is late they will be subject to the lateness penalties as outlined below:

6.5.3.1 Late to scheduled match time: 1 ban loss

6.5.3.2 Five (5) minutes late: All ban loss

6.5.3.3 Ten (10) minutes late: Game Forfeit

Khi một đội đi trễ họ phải chịu hình phạt như sau:

6.5.3.1 Trễ giờ theo lịch trình: Mất 1 lượt cấm

6.5.3.2 Trễ (5) phút: mất tất cả lượt cấm

6.5.3.3 Trễ (10) phút: Xử thua

Intentionally delaying the lobby or game start will still subject the team to the rules set forth in this section. Lateness penalties that cannot be applied to the current game will be recorded and applied to the following week.

VCS officials may apply additional financial penalties at their discretion.

Cố ý trì hoãn sảnh chờ hay bắt đầu trận đấu sẽ khiến đội bị chịu phạt theo luật được đặt ra cho mục này. Nếu hình phạt chưa thể áp dụng cho trận đấu hiện tại thì sẽ được ghi nhận lại và áp dụng cho tuần tiếp theo.

BTC giải đấu VCS có quyền áp dụng hình phạt tài chính bổ sung tùy theo quyết định của họ.

6.5.4 Pause Allowance

6.5.4 Cho phép tạm dừng

Teams may pause the game for a maximum of 10 minutes over the course of a single game. Pausing beyond allowance time will be considered unfair play and penalties will be applied at the discretion of Riot officials. Teams are only permitted to pause the game in the event of an Unintentional Disconnection or a verifiable issue with the Game. (See section 7.3)

Đội có quyền tạm dừng trận đấu tối đa 10 phút trong 1 ván đấu. Tạm dừng quá số thời lượng cho phép sẽ được tính là chơi xấu và sẽ áp dụng hình phạt theo chỉ đạo của đại diện từ phía Riot. Đội chỉ được phép tạm dừng trận đấu trong trường hợp bị ngắt kết nối không có chủ ý hoặc sự cố được xác nhận (Xem điều luật 7.3).

6.5.5 4v5 Play

6.5.5 4 đánh 5

Teams are required to field a full team of five players to start a match.

If a player unintentionally disconnects during the match, a team may not continue to play to complete the game.

Đội bắt buộc phải có đủ 5 thành viên để bắt đầu ván đấu.

Nếu một tuyển thủ vô ý bị ngắt kết nối giữa ván đấu, đội tuyển không được phép tiếp tục chơi nốt trận.

6.5.6 Player Equipment Responsibility

6.5.6 Trách nhiệm về trang thiết bị của tuyển thủ

All players are responsible for ensuring the performance of their chosen setup, including computer hardware and peripherals, internet connection, and power. A problem with player equipment is not an acceptable reason for lateness or pausing beyond a team's allowance, regardless of the root cause of the problem.

Tất cả tuyển thủ phải chịu trách nhiệm bảo quản trang thiết bị cá nhân, bao gồm cả phần cứng máy tính và thiết bị ngoại vi, đường truyền mạng, và nguồn điện. Bất kỳ vấn đề nào liên quan đến trang thiết bị của tuyển thủ sẽ không phải là lý do chính đáng cho việc trễ giờ hoặc tạm dừng trận đấu quá số lần/thời gian được cho phép, cho dù gốc rễ vấn đề ở đâu đi nữa.

6.5.7 Spectators

6.5.7 Khán giả sảnh chờ

Only the team's five rostered players are allowed in the game lobby. No additional spectators other than those from League Officials are permitted for any reason.

Chỉ có năm tuyển thủ đã được ghi danh trong đội hình mới được vào sảnh chờ trận đấu. Ngoài ra không có người xem nào ngoài thành viên của BTC được vào dưới bất kỳ lý do gì.

6.5.8 Streaming

6.5.8 Streaming

Players are not permitted to stream official matches publicly or privately on any platform or service.

Tuyển thủ không được phép phát trực tuyến bất kỳ trận đấu chính thức nào, công khai hay không công khai, dưới bất kỳ nền tảng hay dịch vụ nào.

6.5.9 Pro View

6.5.9 Pro View

Players may be required to engage in streaming official matches at the discretion of League officials. These streams will be tested and subject to specific limitations set forth by VCS officials.

Tuyển thủ có thể được yêu cầu tham gia những trận đánh được phát trực tuyến theo yêu cầu từ phía ban vận hành giải đấu. Những luồng phát sóng này sẽ được kiểm tra và tuân theo các giới hạn được đặt ra bởi BTC giải đấu VCS.

6.5.10 Game Lobby

6.5.10 Sảnh chờ của ván

VCS officials will create the official game lobby. Players will be directed by VCS officials to join the game lobby as soon as setup has been

completed, in the following order of positions: Top, Jungle, Mid, Bot, Support.

BTC giải đấu VCS sẽ tạo sảnh chờ chính thức. Tuyển thủ sẽ gia nhập sảnh chờ theo chỉ đạo của ban tổ chức VCS ngay sau khi khâu chuẩn bị đã hoàn thành, theo thứ tự Đường trên, Rừng, Đường giữa, Xạ thủ, Hỗ trợ.

6.5.11 Lighting on stage

6.5.11 Đèn sân khấu

Players may request adjustments to the level of lighting on the stage during the setup process. However, there will be a minimum level of stage lighting required by the VCS operation team, and the lighting will not be lowered below this level.

Tuyển thủ có quyền yêu cầu điều chỉnh độ sáng của đèn chiếu vào khu vực thi đấu trên sân khấu. Tuy nhiên sẽ có mức độ sáng tối thiểu được quy định bởi đội ngũ vận hành VCS, và độ sáng sẽ không được giảm thấp hơn mức quy định.

6.6 Game Setup

6.6 Thiết lập trận đấu

6.6.1 Start of Pick / Ban Process

6.6.1 Bắt đầu giai đoạn cấm/chọn

Once all ten players have reported to the official game lobby, a VCS official will request confirmation that both teams are ready for the pick/ban phase (as defined and described below). Once both teams confirm readiness, a Riot official will instruct the room owner to start the game.

Sau khi tất cả 10 tuyển thủ đã có mặt ở sảnh chờ chính thức của ván đấu, ban tổ chức VCS sẽ yêu cầu xác nhận sẵn sàng từ phía 2 đội cho giai đoạn cấm/chọn (định nghĩa như miêu tả bên dưới). Sau khi cả hai đội đã xác nhận sẵn sàng, đại diện của Riot sẽ đưa chỉ thị cho chủ phòng bắt đầu ván đấu.

6.6.2 Recording of Pick / Ban Process

6.6.2 Ghi chép cấm/chọn

Picks/bans will proceed through the client's Tournament Draft feature. If picks/bans are completed substantially in advance of game setup, at the instruction and discretion of VCS officials, the VCS officials will record the official picks/bans and manually abort the game start.

Quá trình cấm/chọn sẽ diễn ra thông qua tính năng Đấu Giải. Nếu khâu cấm/chọn đã hoàn thành từ lần chuẩn bị trước, theo đúng chỉ thị của BTC, BTC giải đấu VCS sẽ ghi chú lại các lượt cấm/chọn chính thức và bỏ qua giai đoạn bắt đầu ván đấu.

6.6.3 General / Game Settings

6.6.3.1 Map: Summoner's Rift

6.6.3.2 Team Size: 5

6.6.3.3 Allow Spectators: Lobby Only

6.6.3.4 Game Type: Tournament Draft

6.6.3 Cài đặt trận đấu

6.6.3.1 Bản đồ: Summoner's Rift

6.6.3.2 Số người: 5

6.6.3.3 Cho phép khán giả: Chỉ sảnh chờ

6.6.3.4 Loại trận: Đấu giải

6.7 Pick / Ban Phase & Side Selection

6.7 Giai đoạn cấm/chọn và chọn bên

6.7.1 Tournament Draft

6.7.1 Đấu giải

Riot officials may choose to employ either the Tournament Draft mode feature or a manual draft (e.g. draft that is conducted in chat without the use of an in-game feature). Starters for each team cannot be substituted after the start of the draft. Players may play any Champion which their team has drafted, but must confirm their selection with a VCS official.

Đại diện của Riot sẽ có quyền lựa chọn giữa chế độ Đấu Giải hay Cấm & Chọn thủ công (Cấm chọn diễn ra trên chat chứ không dùng đến chức năng trong game). Tuyển thủ của các đội không thể thay ra vào sau khi đã bắt đầu cấm chọn. Tuyển thủ có thể chơi bất kỳ tướng nào mà đội đã chọn, nhưng phải xác nhận lựa chọn của mình với BTC.

6.7.2 Restrictions on Gameplay Elements

6.7.2 Hạn chế các yếu tố trò chơi

Restrictions may be added at any time before or during a match, if there are known bugs with any items, Champions, skins, runes, masteries, or Summoner spells, or for any other reason as determined at the discretion of the VCS.

BTC có quyền hạn chế một số tính năng của trận vào bất kỳ thời điểm trước, trong hay sau trận đấu, nếu có lỗi với các vật phẩm, tướng, trang phục, bảng ngọc, phép bổ trợ hay bất kỳ yếu tố nào khác tùy vào quyết định của BTC.

6.7.3 Side Selection

6.7.3 Chọn bên

Teams' sides will be pre-selected during the regular season by VCS as set forth in the official schedule.

Đội sẽ được phân bổ bên (xanh/đỏ) trước từ trong giai đoạn vòng bảng như đã công bố trên lịch thi đấu chính thức.

6.7.4 Draft Mode

6.7.4 Chế độ cấm/chọn

Draft mode proceeds in a snake draft format as follows:

Blue Team = A; Red Team = B

BAN Phase 1: ABABAB

Pick Phase 1: ABBAAB

BAN Phase 2: BABA

Pick Phase 2: BAAB

Cấm chọn diễn ra theo 1 thể thức con rắn như sau:

Team xanh = A; Team đỏ = B

Lượt cấm 1 1: ABABAB

Lượt chọn 1 1: ABBAAB

Lượt cấm 2: BABA

Lượt chọn 2: BAAB

6.7.5 Selection Error

6.7.5 Lỗi chọn tướng

In the event of an erroneously-selected Champion pick or ban, the team in error must notify a VCS official before the other team has locked in their next selection. If so, the process will be restarted and brought back to the point at which the error occurred so that the team in error may correct its mistake. If the next selection is locked before the team in error gives notice to a VCS official, the erroneous selection shall be deemed irrevocable.

Trong tình huống có một lượt cấm/chọn nhầm tướng, đội mắc lỗi phải ngay lập tức báo cho BTC giải đấu VCS trước khi đội bên kia khóa lựa chọn tiếp theo của họ. Nếu vậy, quá trình sẽ được bắt đầu lại và đưa về thời điểm chọn nhầm để đội mắc lỗi có thể sửa lại lựa chọn. Nếu lượt lựa chọn tiếp theo đã khóa lại trước khi đội mắc lỗi báo cho BTC giải đấu VCS thì lượt chọn nhầm đó sẽ không thể thu hồi.

6.7.6 Trading Champions

6.7.6 Trao đổi tướng

Teams must complete all Champion trades before the 20-second mark during the Trading Phase, or will be subject to a penalty in future games. Các đội phải hoàn thành quá trình trao đổi tướng với nhau trước thời điểm 20 giây cuối của giai đoạn trao đổi tướng, hoặc sẽ bị chịu phạt ở những trận sau.

6.7.7 Game Start After Pick/Ban

6.7.7 Bắt đầu trận đấu sau cấm/chọn

A game will start immediately after the pick/ban process is complete, unless otherwise stated by a Riot official. If played in a live studio, at this point Riot officials will remove any printed materials from the Match Area, including any notes written by Team Members. Players are not allowed to quit a game during the time between the completion of picks/bans and game launch, also known as “Free Time.”

Ván đấu sẽ bắt đầu ngay lập tức sau khi quá trình cấm/chọn đã hoàn thành, trừ khi có hiệu lệnh từ đại diện của Riot. Nếu chơi tại trường quay trực tiếp, vào thời điểm này đại diện của Riot sẽ loại bỏ tất cả in ấn phẩm ra khỏi khu vực thi đấu, kể cả các giấy tờ ghi chú của thành viên đội. Tuyển thủ không được phép thoát khỏi ván đấu vào khoảng thời gian giữa lúc đã cấm/chọn xong và trò chơi đang tải, hay còn gọi là “Thời gian trống”.

6.7.8 Controlled Game Start

6.7.8 Khởi chạy chọn lọc

In the event of an error in-game start or a decision by VCS to separate the pick/ban process from game start, a VCS official may start the game in a controlled manner using Blind Pick. All players will select Champions in accordance with the previous valid completed pick/ban process. Game settings as described in section 6.7, excepting Game Type as Blind Pick.

Trong tình huống có lỗi khi khởi chạy ván đấu hoặc có quyết định từ phía ban tổ chức để tách biệt 2 khâu pick/ban vào thời điểm bắt đầu trận đấu, BTC giải đấu VCS có thể bắt đầu trận đấu một cách chọn lọc hơn thông qua chế độ Chọn Ẩn. Tất cả tuyển thủ sẽ chọn Tướng dựa trên quá trình cấm/chọn đã thực hiện từ trước đó. Cài đặt trận đấu theo như mô tả ở phần 6.7, ngoại trừ phần Loại Trận sẽ là Chọn Ẩn.

6.7.9 Slow Client Load

6.7.9 Client Lag

If any failure occurs which interrupts the loading process and prevents a player from joining a game upon game start, the game must be immediately paused until all ten players are connected to the game.

Nếu có bất kỳ trục trặc nào xảy ra làm chậm quá trình tải trận khiến tuyển thủ không thể gia nhập vào trận khi trận đã bắt đầu, ván đấu phải lập tức tạm dừng cho đến khi đủ 10 tuyển thủ kết nối được vào ván đấu.

7. Game Rules

7. Luật game

7.1 Definition of Terms

7.1 Định nghĩa các thuật ngữ

7.1.1 Unintentional Disconnection

7.1.1 Vô ý ngắt kết nối

A player losing connection to the game due to problems or issues with the game client, platform, network, or PC.

Tuyển thủ bị mất kết nối với trận đấu do các vấn đề liên quan đến nền tảng, mạng, client game hay máy tính.

7.1.2 Intentional Disconnection

7.1.2 Cố ý ngắt kết nối

A player losing connection to the game due to player's actions (i.e. quitting the game). Any actions of a player which lead to a disconnection shall be deemed intentional, regardless of the actual intent of the player.

Tuyển thủ mất kết nối với trận đấu do thao tác của tuyển thủ (thoát khỏi trận đấu). Tất cả thao tác nào của tuyển thủ dẫn đến việc ngắt kết nối sẽ bị coi như cố ý, bất kể động cơ, ý định thật của tuyển thủ.

7.1.3 Server Crash

7.1.3 Sập máy chủ

All players losing connection to a game due to an issue with a game server, Tournament Realm platform, or venue internet instability.

Tất cả tuyển thủ mất kết nối với trận đấu do vấn đề về máy chủ game, máy chủ giải đấu, đường truyền địa điểm thi đấu không ổn định.

7.2 Game of Record

7.2 Ván đấu đã được xác nhận

A game of record ("GOR") refers to a game where all ten players have loaded and which has progressed to a point of meaningful interaction between opposing teams. Once a game attains GOR status, the period ends in which incidental restarts may be permitted and a game will be considered as "official" from that

point onward. After the establishment of GOR, game restarts will be allowed only under limited conditions (see Section 7.4). Examples of conditions which establish GOR:

Game of Record (GOR) nghĩa là trận đấu đã rơi vào thời điểm có sự tương tác giữa 2 đội. Khi một trận đấu đã rơi vào mốc này thì nó được tính là chính thức bắt đầu và không thể khởi động lại được trừ trong một số trường hợp nhất định (mục 7.4). Ví dụ của các điều kiện khiến trận đấu rơi vào GOR:

7.2.1 Any attack or ability is landed on minions, jungle creeps, structures, or enemy Champions.

7.2.1 Bất kỳ đòn tấn công hay kỹ năng nào chạm vào lính, quái rừng, công trình hay tướng địch.

7.2.2 Line-of-sight is established between players on opposing teams.

7.2.2 Tuyển thủ hai đội đã có tầm nhìn của bất kỳ thành viên nào của đối thủ.

7.2.3 Setting foot, establishing vision or targeting skillshot ability in an opponent's jungle by either team, which includes either leaving the river or entering brush connected to enemy jungle.

7.2.3 Đặt chân vào hay thiết lập tầm nhìn hay ném kỹ năng định hướng vào phần rừng của địch, bao gồm cả việc ra vào khu vực sông hay đi vào bụi cây của rừng địch.

7.2.4 Game timer reaches 1 minute 30 seconds (00:01:30).

7.2.4 Thời gian trong trận đấu đã cán mốc 1 phút 30 giây trở đi(00:01:30).

7.3 Stoppage of Play

7.3 Dừng trận đấu

If a player unintentionally disconnects without notifying a VCS official or pausing, a VCS official is not required to enforce a stoppage. During any pause or stoppage, players may not leave the match area unless authorized by a VCS official.

Nếu một tuyển thủ vô ý ngắt kết nối mà không thông báo cho BTC giải đấu VCS hay tạm dừng trận đấu, BTC không bắt buộc phải cho trận đấu ngưng. Trong bất kỳ tình huống dừng hay tạm dừng trận đấu, tuyển thủ không được quyền rời khỏi khu vực thi đấu trừ khi được BTC cho phép.

7.3.1 Directed Pause

7.3.1 Tạm dừng theo chỉ thị

VCS officials may order the pause of a match or execute a pause command on any player station at the sole discretion of the VCS officials, at any time.

BTC giải đấu VCS có quyền ra chỉ thị tạm dừng trận đấu hay tự nhập lệnh tạm dừng trên bất kỳ máy nào của tuyển thủ theo quyết định của họ.

7.3.2 Player Pause

7.3.2 Tạm dừng từ phía tuyển thủ

Players may only pause a match immediately following any of the events described below, but must signal or communicate with a VCS official immediately after the pause and identify the reason.

Tuyển thủ chỉ có thể tạm dừng trận đấu lập tức trong một số trường hợp sau, nhưng phải ra hiệu hoặc giao tiếp với ban tổ chức VCS ngay lập tức sau khi tạm dừng và xác định lý do.

Acceptable pause reasons include:

Các lý do tạm dừng được chấp nhận:

- An Unintentional Disconnection
- Vô ý ngắt kết nối

For online play, players must not pause the game for reasons that cannot be verified by an official (e.g. hardware or software malfunctions, physical interference with a player, etc). If the player pauses the game for an unverifiable issue, they will be given a warning and the game will be resumed.

In case the pauses last for more than 10 minutes, players may request for a temporary leave from their seatings for the washroom.

Khi đánh online, tuyển thủ không được tạm dừng trận đấu vì bất kỳ lý do gì mà ban tổ chức không thể xác nhận được (lỗi phần cứng/phần mềm, bị tuyển thủ tác động vật lý, ...). Nếu tuyển thủ tạm dừng trận đấu bởi một lý do không xác minh được, tuyển thủ sẽ nhận cảnh cáo và trận đấu sẽ tiếp tục.

Trong tình huống thời gian tạm dừng của trận đấu vượt mốc 10 phút, tuyển thủ có thể xin phép tạm rời khỏi vị trí thi đấu để đi vệ sinh.

Player illness, injury, or disability is not an acceptable reason for a player pause. In such a situation, the team must alert a VCS official, who may in his/her sole discretion, grant a pause in order to evaluate the identified player to determine whether player is ready, willing, and able to continue playing within a reasonable period of time, as determined by the VCS official, but not to exceed a few minutes. If the VCS official determines that the identified player or team is not able to continue playing within such reasonable period of time, then the team may continue to play 4v5 to complete the game, unless an VCS official, in his/her discretion, determines that the game is subject to an Awarded Game Victory (see Section 7.5).

Bệnh tình, chấn thương và khuyết tật của tuyển thủ không phải lý do hợp lý để tạm dừng trận đấu. Trong tình huống như vậy, đội tuyển phải thông báo

cho ban tổ chức và ban tổ chức có thể tùy ý quyết định cho phép tạm dừng trận đấu hay không để xác định xem tuyển thủ có sẵn sàng, đồng ý đánh tiếp sau một khoảng thời gian hợp lý, theo quyết định của ban tổ chức, nhưng không quá vài phút. Nếu ban tổ chức VCS xác định là tuyển thủ hay đội đó không thể tiếp tục chơi trong sau một thời gian hoãn phù hợp, thì đội có thể tiếp tục chơi 4v5 để hoàn tất trận đấu, trừ khi ban tổ chức VCS, theo quyết định của họ, quyết định trận đấu sẽ rơi vào tình huống Xử Thắng (xem mục 7.5).

7.3.3 Resuming the Game

7.3.3 Tiếp tục trận đấu

Players are not permitted to resume the game after a pause. After clearance from a VCS official is issued and all players are notified and ready at their stations, which will be contingent on the team captain confirming through in-game chat that both teams are ready to resume play, the in-client spectators will un-pause the game.

Tuyển thủ không được quyền cho tiếp tục trận đấu sau khi tạm dừng. Sau khi BTC giải đấu VCS đã giải quyết vấn đề và tất cả tuyển thủ đã sẵn sàng, thông qua việc tuyển thủ xác nhận trong chat của trận đấu là cả 2 đội đã sẵn sàng tiếp tục, người theo dõi trận (ban tổ chức) sẽ gõ lệnh tiếp tục trận đấu.

7.3.4 Unauthorized Pause

7.3.4 Tạm dừng trái phép

If a player pauses or unpauses a game without permission from a VCS official, it will be considered unfair play and penalties will be applied at the discretion of VCS officials.

Nếu tuyển thủ tạm dừng hay tiếp tục trận đấu mà không có sự cho phép của BTC giải đấu VCS, sẽ bị coi là chơi xấu và chịu hình phạt theo ý của BTC giải đấu VCS.

7.4 Game Restart

7.4 Bắt đầu lại trận đấu

The decision of which condition(s) shall justify a game restart is solely at the discretion of VCS officials. Examples are listed below for purposes of illustration only:

Quyết định về việc trong trường hợp nào trận đấu có thể bắt đầu lại là toàn quyền ở BTC giải đấu VCS. Những ví dụ dưới đây chỉ để minh họa:

7.4.1 Restarts Before GOR

7.4.1 Bắt đầu lại trước GOR

The following are examples of situations in which a game may be restarted if GOR has not been established.

Đây là những tình huống ví dụ mà trận đấu có thể bắt đầu lại khi chưa tới ngưỡng GOR/Ván đấu đã được xác nhận.

- If a player notices that the player's rune, mastery, or GUI settings have not applied correctly between the game lobby and match, the player can pause the game to adjust these settings. If the settings cannot be correctly adjusted, then the game may be restarted.
- *Nếu một tuyển thủ phát hiện ra bảng ngọc, bổ trợ hay giao diện game không giống như đã đặt từ giai đoạn giữa sảnh chờ và trận đấu bắt đầu, tuyển thủ có thể tạm dừng trận đấu để điều chỉnh. Nếu không thể tùy chỉnh được, trận đấu có thể khởi chạy lại.*
- If a VCS official determines that technical difficulties will not allow for the game to resume as normal (including a team's ability to be in proper position for certain game events, such as minion spawn).
- *Nếu BTC giải đấu VCS xác định là có lỗi kỹ thuật không cho phép trận đấu tiếp tục như bình thường (Kể cả việc đội không thể vào đúng vị trí của mình trước khi thời điểm lính ra).*

7.4.2 Restarts After GOR

7.4.2 Bắt đầu lại sau GOR

The following are examples of situations in which a game may be restarted after GOR has been established.

Đây là những ví dụ tình huống mà trận đấu có thể được khởi chạy lại dù đã qua giai đoạn GOR/Ván đấu đã được xác nhận:

- If a game experiences a critical bug at any point during the match which significantly alters game stats or gameplay mechanics.
- *Nếu trận đấu phải chịu một lỗi nặng vào bất kỳ thời điểm nào trong trận đấu khiến cho chỉ số trận đấu hay cơ chế trận đấu bị thay đổi hoàn toàn.*
- If a Riot official determines that there are environmental conditions which are unfair (e.g. excessive noise, hostile weather, unacceptable safety risks).
- *Nếu đại diện từ phía Riot xác định môi trường thi đấu có những yếu tố gây bất công (quá ồn, thời tiết xấu, các điều kiện an ninh không đảm bảo).*

7.4.3 Restart Protocol

7.4.3 Quy trình bắt đầu lại trận đấu

If a game experiences a critical bug at any point during the match that significantly alters game stats or gameplay mechanics, or the external environmental conditions at a live event become untenable then a restart may occur.

Nếu trận đấu bị dính phải lỗi nghiêm trọng trong quá trình thi đấu khiến chỉ số hay cơ chế trận đấu bị thay đổi hoàn toàn, hay có yếu tố môi trường bên ngoài ở sự kiện trực tiếp không thể giải quyết được thì trận đấu có thể khởi chạy lại.

Certain circumstances must be met before a restart may occur. Riot officials must determine that the bug is critical and verifiable. For the bug to be considered critical, the bug must significantly damage a player's ability to compete in the game situation. The determination of whether the bug has damaged a player's ability to compete is up to the sole discretion of the Riot officials. In order for a bug to be considered verifiable, the bug must be conclusively present and not possibly attributable to player error. The spectator must then be able to replay the instance in question and verify the bug.

Trước khi bắt đầu lại thì trận đấu phải đạt một số điều kiện. Đại diện của Riot phải xác định là lỗi đó nặng và có thể kiểm chứng. Để lỗi có thể gọi là lỗi nặng thì nó phải ảnh hưởng mạnh tới khả năng thi đấu của tuyển thủ trong trận đấu. Việc xác minh xem lỗi đó có ảnh hưởng như thế nào đến khả năng thi đấu của tuyển thủ là do toàn quyền của đại diện Riot quyết định. Để một lỗi có thể được xác minh, nó phải hiện diện và không thể quy cho lỗi người chơi. Khán giả, người xem phải có khả năng xem lại tình huống và xác nhận lỗi.

If a player believes they have experienced a critical bug, they must pause the game and alert a referee in a timely fashion. If it is believed that a player is attempting to delay reporting of a bug to wait for a possible restart at a more advantageous time, then a restart will no longer be granted.

Nếu một tuyển thủ nghĩ rằng họ vướng phải lỗi game nghiêm trọng, tuyển thủ phải tạm dừng trận đấu và thông báo ngay cho trọng tài. Nếu như ban tổ chức cảm thấy tuyển thủ đang cố trì hoãn việc báo cáo lỗi để chờ được khởi động lại vào thời điểm thuận lợi hơn, thì có thể sẽ bị từ chối bắt đầu lại trận đấu.

If VCS officials determine that the bug is critical and verifiable and that the player followed the pause protocol, then the disadvantaged team will be presented with the option for a restart. If the team accepts, the game will immediately be restarted as per the rules established in Section 7.4. An exception to Rule 7.4 is if the restart occurred due to a champion bug,

then settings no longer will be retained (including picks and bans) regardless of Game of Record status and the champion will be made ineligible for at least the remainder of the day's matches unless the bug can be conclusively tied to a specific game element that can be fully removed (i.e. a skin that can be disabled) or prohibited (i.e. the purchase of items).

Nếu BTC giải đấu VCS xác định là lỗi đó nghiêm trọng và có thể kiểm chứng và tuyển thủ đã tuân theo quy trình tạm dừng trận đấu, thì đội chịu bất lợi sẽ được đưa lựa chọn khởi động lại game, nếu đội đồng ý, ván đấu sẽ bắt đầu lại ngay lập tức theo luật ở mục 7.4. Một ngoại lệ cho mục 7.4 là nếu như bắt đầu lại ván đấu vì có lỗi với một vị tướng, thì các tùy chỉnh sẽ không phải giữ nguyên (kể cả cấm và chọn), bất kể tình trạng GOR và vị tướng đó sẽ bị vô hiệu hóa cho đến hết những trận sau của ngày, trừ khi lỗi được xác định là do liên quan đến một số yếu tố của game có thể bị loại bỏ (lỗi do trang phục có thể vô hiệu hóa) hay ngăn cấm (không mua vật phẩm đó).

This section is applicable if the pause is directed as per Section 7.3.1 and does not limit the ability of a VCS official to institute a restart.

Phần này được áp dụng nếu việc tạm dừng được thực hiện theo hướng dẫn mục 7.3.1 và không giới hạn quyết định của ban tổ chức VCS để bắt đầu lại.

7.4.4 Controlled Environment

7.4.4 Kiểm soát môi trường

Certain conditions may be preserved in the event of a restart of a game that has not reached GOR, including, without limitation, picks/bans or Summoner spells. If, however, a match has reached GOR, Riot officials shall not retain any settings.

Một số thứ sẽ được giữ nguyên trong tình huống bắt đầu lại một trận đấu chưa rơi vào thời điểm GOR, bao gồm, nhưng không giới hạn: cấm/chọn hay phép bổ trợ. Tuy nhiên nếu trận đấu đã rơi vào GOR, đại diện của Riot sẽ không giữ lại tùy chỉnh nào.

7.4.5 Player Confirmation of Settings

7.4.5 Tuyển thủ xác nhận tùy chỉnh

Each team member shall verify that they have finalized their intended game settings (including runes, masteries, controls, and GUI settings) before GOR is established. Any error in verification is not grounds for a game restart after GOR is established.

Mỗi thành viên của đội sẽ xác nhận mình đã hoàn tất điều chỉnh các tùy chỉnh trong game (gồm ngọc, bảng bổ trợ, điều khiển, giao diện) trước thời điểm GOR. Bất kỳ lỗi nào xảy ra sau đó cũng sẽ không cho phép khởi động lại game khi đã trôi qua thời điểm GOR.

7.5 Awarded Game Victory

7.5 Quyết định xử thắng

In the event of a technical difficulty which leads VCS officials to declare a restart, VCS officials may instead award a game victory to a team. If a game has been played for more than 15 minutes on the game clock (00:15:00), Riot officials, in their sole discretion, may determine that a team cannot avoid defeat to a degree of reasonable certainty. The following criteria may be used in the determination of reasonable certainty, however meeting the criteria does not necessarily mean the game will be an awarded victory, the final decision lies on Riot officials.

Trong trường hợp có rắc rối kỹ thuật khiến BTC giải đấu VCS phải ra quyết định bắt đầu lại trận đấu, BTC giải đấu VCS có thể xử thắng cho một đội. Nếu một ván đấu đã diễn ra quá mốc 15 phút theo bộ đếm thời gian của game (00:15:00), đại diện từ phía Riot có toàn quyền quyết định đội nào có khả năng cao sẽ thua trong ván đấu đó. Những tiêu chí sau đây sẽ được dùng để đánh giá khả năng đó. Tuy nhiên việc đáp ứng các tiêu chí này không nhất thiết nghĩa là ván đấu sẽ được xử thắng/thua, quyết định cuối cùng vẫn nằm ở đại diện từ phía Riot.

7.5.1 Gold Differential

7.5.1 Chênh lệch về tiền

The difference in gold between the teams is more than 33%.

Lượng tiền chênh lệch giữa 2 đội hơn 33%.

7.5.2 Remaining Turret Differential

7.5.2 Chênh lệch về số trụ còn lại

The difference in the number of remaining turrets between the teams is more than seven.

Số lượng trụ chênh lệch giữa 2 đội cao hơn bảy.

7.5.3 Remaining Inhibitor Differential

7.5.3 Chênh lệch về số nhà lính còn lại

The difference in the number of standing inhibitors between the teams is more than two.

Số lượng nhà lính chênh lệch giữa 2 đội cao hơn hai.

7.5.4 Straight Up GG

7.5.4 Xử thắng

At the time of technical difficulty there is no scenario that in the opinion of VCS Officials could result in anything other than the victory of one Team.

Vào thời điểm xảy ra lỗi kỹ thuật, không có tình huống nào mà theo ý kiến của ban tổ chức VCS là có thể thay đổi được kết quả của trận đấu.

7.6 Post-Game Process

7.6 Quy trình sau ván đấu

7.6.1 Results

7.6.1 Kết quả

Riot officials will confirm and record game results.

Đại diện từ phía Riot sẽ xác nhận và ghi lại kết quả ván đấu.

7.6.2 Tech Notes

7.6.2 Ghi nhận lỗi kỹ thuật

Players will identify any tech issues with Riot officials.

Tuyển thủ sẽ báo cáo lại những lỗi kỹ thuật cho đại diện của Riot.

7.6.3 Break Time

7.6.3 Thời gian nghỉ giữa các ván đấu

Riot officials will inform players of the remaining amount of time before the next game's pick/ban phase begins. Pick/ban phase will commence as scheduled, regardless of whether a team is fully present in the match area at that time. VCS officials may, at their discretion, log in to a player's account and join the game lobby.

Đại diện của Riot sẽ báo cho tuyển thủ về thời gian nghỉ trước khi giai đoạn ban/pick của ván đấu tiếp theo bắt đầu. Giai đoạn ban/pick sẽ diễn ra theo lịch trình, dù cho đội đã có mặt đủ ở khu vực thi đấu hay chưa. BTC giải đấu VCS có quyền tùy ý đăng nhập vào tài khoản của tuyển thủ và gia nhập sảnh chờ ván đấu.

7.7 Post-Match Process

7.7 Quy trình sau trận đấu

7.7.1 Results

7.7.1 Kết quả

Riot officials will confirm and record the match result.

Đại diện từ phía Riot sẽ xác nhận và ghi lại kết quả trận đấu

7.7.2 Next Match

7.7.2 Trận đấu tiếp theo

Players will be informed of their current standing in the competition, including their next scheduled match.

Tuyển thủ sẽ được thông báo về thứ hạng hiện tại của họ trong giải đấu, bao gồm lịch trình trận đấu tiếp theo.

7.7.3 Post-Match Obligations

7.7.3 Thủ tục sau trận đấu

Players will be informed of any post-match obligations, including, but not limited to, media appearances, interviews, or further discussion of any match matters.

Tuyển thủ sẽ được thông báo về những nghĩa vụ/thủ tục sau trận đấu, bao gồm, nhưng không giới hạn: Xuất hiện trước truyền thông, phỏng vấn, thảo luận về trận đấu.

7.7.4 Results of Forfeiture

7.7.4 Ghi nhận kết quả cuối cùng các trận đấu bỏ cuộc/xử thua

Matches won by forfeit will be reported by the minimum score it would take for one team to win the match (e.g. 1-0 for best-of-one matches, 2-0 for best-of-three matches, 3-0 for best-of-five matches). No other statistics will be recorded for forfeited matches.

Các trận đấu được xử thắng bằng hình thức bỏ cuộc/xử thua sẽ được báo cáo lại bằng số điểm tối thiểu mà một đội phải giành được để chiến thắng trong trận đấu (ví dụ: 1 - 0 cho các trận Bo1, 2-0 cho các trận Bo3, 3-0 cho các trận Bo5). Các số liệu thống kê khác sẽ không được ghi lại cho các trận đấu vi phạm.

8. Player Conduct

8. Ứng xử của tuyển thủ

8.1 Competition Conduct

8.1 Quy định về tính cạnh tranh

8.1.1 Unfair Play

8.1.1 Chơi xấu

The following actions will be considered unfair play and will be subject to penalties at the discretion of VCS officials.

Những hành vi sau đây bị coi là chơi xấu và sẽ phải nhận hình phạt theo chỉ định của BTC giải đấu VCS:

8.1.1.1 Collusion. Collusion is defined as any agreement among two (2) or more players and/or confederates to disadvantage opposing players. Collusion includes, but is not limited to, acts such as:

8.1.1.1 Thông đồng.

Thông đồng được định nghĩa là bất kỳ thỏa thuận nào giữa (2) hoặc nhiều người chơi để cùng nhau gây bất lợi cho đối phương. Thông đồng bao gồm, nhưng không giới hạn, các hành vi như sau:

8.1.1.1.1 Soft play, which is defined as any agreement among two (2) or more players to not damage, impede or otherwise play to a reasonable standard of competition in a game.

8.1.1.1.1 Lông tay (cố tình chơi dưới sức), được định nghĩa là bất kỳ thỏa thuận nào giữa hai (2) người chơi trở lên để không gây sát thương, cản trở nhau Hoặc chơi theo tiêu chuẩn thi đấu có chủ đích trong trò chơi.

8.1.1.1.2 Pre-arranging to split prize money and/or any other form of compensation.

8.1.1.1.2 Sắp xếp trước để chia tiền thưởng và/hoặc bất kỳ hình thức chi trả, đền bù nào khác.

8.1.1.1.3 Sending or receiving signals, electronic or otherwise, from a confederate to/from a player.

8.1.1.1.3 Gửi hoặc nhận tín hiệu từ điện tử hoặc từ một nguồn bên ngoài đến một người chơi.

8.1.1.1.4 Deliberately losing a game for compensation, or for any other reason, or attempting to induce another player to do so.

8.1.1.1.4 Cố tình làm thua một trận đấu để nhận bồi thường, hoặc vì bất kỳ lý do nào khác, hoặc lôi kéo tuyển thủ khác làm như vậy.

8.1.1.2 Competitive Integrity.

8.1.1.2 Cạnh tranh công bằng.

Teams are expected to play at their best at all times within any VCS game, and to avoid any Behavior inconsistent with the principles of good sportsmanship, honesty, or fair play. For the purpose of clarification, team composition and the pick/ban phase will not be considered when determining whether this rule has been violated.

Các đội tuyển phải luôn nỗ lực chơi hết mình ở mọi thời điểm trong bất kỳ ván đấu nào ở VCS, tránh mọi hành vi không phù hợp với

tinh thần thể thao, luôn luôn trung thực và chơi công bằng. Để tránh hiểu nhầm, đội hình và giai đoạn cấm/chọn sẽ không ảnh hưởng đến quá trình xem xét có vi phạm luật này hay không.

8.1.1.3 Hacking.

8.1.1.3 Hacking.

Hacking is defined as any modification of the League of Legends game client by any player, team or person acting on behalf of a player or a team.

Hacking được định nghĩa là bất kỳ tuyển thủ, đội tuyển hay người nào khác liên quan/hành động thay cho đội, tự ý điều chỉnh sửa đổi client game.

8.1.1.4 Exploiting.

8.1.1.4 Lạm dụng lỗi.

Exploiting is defined as intentionally using any in-game bug to seek an advantage. Exploiting includes, but is not limited to, acts such as: glitches in buying items, glitches in neutral minion interactions, glitches in Champion ability performance, or any other game function that, in the sole determination of VCS officials, is not functioning as intended.

Lạm dụng lỗi được định nghĩa là cố ý sử dụng bất kỳ lỗi nào trong trò chơi nhằm mục đích lấy lợi thế. Lạm dụng lỗi bao gồm, nhưng không giới hạn bởi, các hành động như: Sử dụng lỗi mua vật phẩm, lỗi tương tác với quái rừng, lỗi khi dùng kỹ năng Tướng, hay bất kỳ chức năng nào khác của trò chơi mà theo quyết định của ban tổ chức VCS là không hoạt động như dự định.

8.1.1.5 Spectator Monitors.

8.1.1.5 Màn hình khán giả.

Looking at or attempting to look at spectator monitors.

Nhìn hoặc cố gắng nhìn vào màn hình của khán giả.

8.1.1.6 Ringing.

8.1.1.6 Giả mạo.

Playing under another player's account or soliciting, inducing, encouraging or directing someone else to play under another player's account.

Chơi bằng tài khoản của người khác hay xúi giục ai đó chơi bằng tài khoản của người khác.

8.1.1.7 Cheating Device.

8.1.1.7 Thiết bị gian lận.

The use of any kind of cheating device and/or cheat program.
Việc sử dụng bất kỳ loại thiết bị gian lận và/hoặc chương trình gian lận.

8.1.1.8 Intentional Disconnection.

8.1.1.8 Cố ý ngắt kết nối.

An intentional disconnection without a proper and explicitly-stated reason.

Cố ý ngắt kết nối mà không có lý do rõ ràng.

8.1.1.9 VCS Discretion.

8.1.1.9 Quyết định của BTC giải đấu VCS.

Any other further act, failure to act, or Behaviour which, in the sole judgment of VCS officials, violates these Rules and/or the standards of integrity established by VCS for competitive game play.

Bất kỳ cử chỉ quá lỗ, bất tuân hay hành động nào mà theo quyết định của BTC giải đấu VCS là vi phạm bộ luật hay vi phạm các tiêu chuẩn cạnh tranh chính trực mà BTC đề ra.

8.1.1.10 Sponsorship.

8.1.1.10 Tài trợ.

Any use of sponsorship that is affiliated with any competing team in the VCS must adhere to all rules, even if not formally contracted to this ruleset.

Bất kỳ sự tài trợ nào có liên quan đến một đội tuyển đang thi đấu ở VCS đều phải tuân thủ tất cả các quy tắc, ngay cả khi không chính thức ký kết với bộ quy tắc này.

8.1.2 Profanity and Hate Speech

8.1.2 Nói tục

A Team Member may not use language that is obscene, foul, vulgar, insulting, threatening, abusive, libelous, slanderous, defamatory or otherwise offensive or objectionable; or promote or incite hatred or discriminatory conduct, in or near the match area, at any time. A Team Member may not use any facilities, services or equipment provided or made available by VCS or its contractors to post, transmit, disseminate or otherwise make available any such prohibited communications. A Team Member may not use this type of language on social media or during any public facing events such as streaming.

Thành viên đội tuyển không được sử dụng từ ngữ thô tục, lăng mạ, đe dọa, nói xấu hoặc phản cảm; khiêu khích hoặc kích động thù hận, phân biệt đối xử, trong hoặc gần khu vực trận đấu, vào bất kỳ thời điểm nào. Thành viên đội không được sử dụng bất kỳ phương tiện, dịch vụ hoặc thiết bị nào do VCS và các bên liên quan cung cấp để đăng, truyền, phổ biến mọi hình thức ngôn từ xúc phạm. Thành viên đội không được sử dụng lời lẽ như vậy trên phương tiện truyền thông xã hội hoặc trong bất kỳ sự kiện nào phải đối mặt với công chúng như phát trực tuyến.

8.1.3 Disruptive Behavior / Insults

8.1.3 Gây rối, lăng mạ

A Team Member may not take any action or perform any gesture directed at an opposing Team Member, or incite any other individual(s) to do the same, which is insulting, mocking, disruptive or antagonistic.

Thành viên đội không được phép có bất kỳ hành động hay cử chỉ nào về đội đối thủ, hay kích động các cá nhân khác làm vậy, như lăng mạ, chế giễu, gây rối hay thù địch.

8.1.4 Abusive Behavior

8.1.4 Hành vi lạm dụng

Abuse of VCS officials, opposing Team Members, or audience members will not be tolerated. Repeated etiquette violations, including but not limited to touching another player's computer, body or property will result in penalties. Team Members and their guests (if any) must treat all individuals attending a match with respect.

Các hành vi lạm dụng ban tổ chức VCS, đối thủ hay khán giả bị ngăn cấm hoàn toàn. Vi phạm nhiều lần, bao gồm nhưng không giới hạn bởi: tác động vào máy tính, thân thể hay tài sản của tuyển thủ khác sẽ phải chịu phạt. Các thành viên của đội và khách mời của đội (nếu có) phải đối xử với tất cả những ai tham dự trận đấu một cách tôn trọng.

8.1.5 Studio Interference

8.1.5 Cản trở hoạt động trường quay

No Team Member may touch or otherwise interfere with lights, cameras, or other studio equipment. Team Members may not stand on chairs, tables, or other studio equipment. Team Members must follow all instructions of VCS studio personnel.

Không thành viên nào của đội có quyền tiếp xúc hay can thiệp với đèn, camera hay bất kỳ những thiết bị trường quay khác. Thành viên của đội cũng không được phép đứng lên bàn, ghế hay các thiết bị khác và phải theo sự chỉ thị của người phụ trách trường quay VCS.

8.1.6 Unauthorized Communications

8.1.6 Các hình thức liên lạc bên ngoài

All mobile phones, tablets, and other voice-enabled and/or “ringing” electronic devices must be fully powered off during play. Players may not text/email while in the match area. During the match, communication by a Starter shall be limited to the players on the Starter’s team.

Tất cả điện thoại di động, máy tính bảng, thiết bị kích hoạt bằng giọng nói hoặc thiết bị điện tử “gian lận” phải tắt hoàn toàn trong quá trình diễn ra trận đấu. Tuyển thủ không được nhắn tin, gửi mail trong trận đấu. Trong trận đấu, giao tiếp của một tuyển thủ sẽ được giới hạn cùng các tuyển thủ khác trong cùng một đội.

8.2 Unprofessional Behavior

8.2 Hành vi thiếu chuyên nghiệp

8.2.1 Responsibility Under Code

8.2.1 Trách nhiệm tuân theo bộ luật

Unless expressly stated otherwise, offenses and infringements of these Rules are punishable, whether or not they were committed intentionally. Attempts to commit such offenses or infringements are also punishable.

Trừ khi có thay đổi, các hành vi vi phạm các quy tắc này đều có thể bị phạt, cho dù chúng có được thực hiện có chủ ý hay không. Nỗ lực (thử) thực hiện hành vi phạm bộ luật hoặc xâm phạm như vậy cũng bị chịu phạt.

8.2.2 Harassment

8.2.2 Quấy rối

Harassment is forbidden. Harassment is defined as systematic, hostile, and repeated acts taking place over a considerable period of time, or a singular egregious instance, which is/are intended to isolate or ostracize a person and/or affect the dignity of the person.

Quấy rối bị cấm. Quấy rối được định nghĩa là các hành vi có hệ thống, thù địch và lặp đi lặp lại diễn ra trong một khoảng thời gian đáng kể hoặc một trường hợp cá biệt, có ý định cô lập hoặc tẩy chay một người và/hoặc ảnh hưởng đến phẩm giá của người đó.

8.2.3 Sexual Harassment

8.2.3 Quấy rối tình dục

Sexual harassment is forbidden. Sexual harassment is defined as unwelcome sexual advances. The assessment is based on whether a reasonable person would regard the conduct as undesirable or offensive. There is zero tolerance for any sexual threats/coercion or the promise of advantages in exchange for sexual favors.

Quấy rối tình dục bị cấm. Quấy rối tình dục được định nghĩa là những tiếp xúc tình dục không mong muốn. Việc này sẽ dựa trên việc một người bình thường sẽ coi hành vi đó là không mong muốn hay gây khó chịu hay không. Ban tổ chức sẽ không khoan nhượng đối với bất kỳ hành vi đe dọa/cưỡng ép tình dục nào hoặc đối chọi lấy tình dục.

8.2.4 Discrimination and Denigration

8.2.4 Phân biệt đối xử và phỉ báng

Team Members may not offend the dignity or integrity of a country, private person, or group of people through contemptuous, discriminatory, or denigrating words or actions on account of race, skin color, ethnic, national or social origin, gender, language, religion, political opinion or any other opinion, financial status, birth or any other status, sexual orientation or any other reason.

Thành viên đội không được xúc phạm nhân phẩm hoặc sự liêm chính của một quốc gia, cá nhân hoặc nhóm người thông qua các từ hoặc hành động khinh miệt, phân biệt đối xử hoặc phỉ báng về chủng tộc, màu da, dân tộc, nguồn gốc xã hội hoặc xã hội, giới tính, ngôn ngữ, tôn giáo, quan điểm chính trị hoặc bất kỳ ý kiến khác, tình trạng tài chính, sinh nở hoặc bất kỳ tình trạng khác, xu hướng tình dục hoặc bất kỳ lý do khác.

8.2.5 Statements Regarding VCS, Riot Games and League of Legends

8.2.5 Phát ngôn về VCS, Riot và Liên minh Huyền Thoại

Team Members may not give, make, issue, authorize, or endorse any statement or action having, or designed to have, an effect prejudicial or detrimental to the best interest of VCS, Riot Games or its affiliates, or League of Legends, as determined in the sole and absolute discretion of VCS.

Thành viên đội không được đưa ra, ban hành, ủy quyền hoặc xác nhận bất kỳ tuyên bố hoặc hành động nào được tuyên bố để gây ảnh hưởng hoặc gây bất lợi cho lợi ích tốt nhất của VCS, Riot Games hoặc các nhánh khác của Riot hay Liên Minh Huyền Thoại, theo quyết định duy nhất và tuyệt đối của BTC giải đấu VCS.

8.2.6 Releasing Information Without Approval

8.2.6 Đăng tải thông tin khi chưa có sự chấp thuận

Teams will be asked to submit paperwork for approval or visibility throughout the VCS season. This paperwork is necessary for maintaining expectations throughout the league. Early announcements can disrupt the competitive scouting a team would use to create strategies for upcoming matches. For this reason, if a Team Member has been told not to release information, as it may undermine the competitive process, and

the Team Member proceeds to release said information, then the Team Member and/or Team will be subject to penalties.

Các đội sẽ được yêu cầu nộp giấy tờ để phê duyệt cho sự xuất hiện trong suốt giải đấu VCS. Giấy tờ này là cần thiết để duy trì tính hợp lệ trong suốt giải đấu. Phát tán thông tin sớm có thể gây ảnh hưởng đến hoạt động cạnh tranh tuyển người của các đội để tạo nên chiến lược cho những trận sau. Vì lý do này, nếu một thành viên đội được thông báo không tiết lộ thông tin (vì điều đó có thể làm suy yếu quá trình cạnh tranh) mà thành viên đội vẫn tiến hành tiết lộ thông tin nói trên, thì thành viên đội và đội sẽ phải chịu hình phạt.

8.2.7 Player Behaviour Investigation

8.2.7 Điều tra hành vi tuyển thủ

If VCS or Riot determines that a Team or Team Member has violated the Summoner's Code, the LoL Terms of Service, or other rules of LoL, VCS officials may assign penalties at their sole discretion. If a VCS official contacts a Team Member to discuss the investigation, the Team Member is obligated to tell the truth. If a Team Member withholds information or misleads a VCS official creating an obstruction of the investigation then the Team and/or Team Member is subject to penalties.

Nếu BTC giải đấu VCS hay Riot xác định là một đội tuyển hay một thành viên đội nào đã vi phạm Thiết Luật Anh Hùng, điều khoản sử dụng của LMHT hay bất kỳ luật lệ nào khác của LMHT, ban tổ chức VCS có thể tùy ý đưa ra án phạt. Nếu BTC giải đấu VCS liên hệ một thành viên đội để điều tra vấn đề, thành viên đội bắt buộc phải nói sự thật. Nếu thành viên đội giấu diếm thông tin hay cản trở quá trình điều tra thì cả đội lẫn thành viên đội đều có thể bị phạt.

8.2.8 Criminal Activity

8.2.8 Vi phạm pháp luật

A Team Member may not engage in any activity which is prohibited by common law, statute, or treaty and which leads to or may be reasonably deemed likely to lead to conviction in any court of competent jurisdiction.

Thành viên của các đội tuyển không được tham gia vào bất kỳ hoạt động bất hợp pháp nào theo luật phổ thông có thể khiến tuyển thủ bị kết án tại bất kỳ tòa án có thẩm quyền nào.

8.2.9 Confidentiality

8.2.9 Tính bảo mật

A Team Member may not disclose any confidential information provided by VCS or any affiliate of Riot Games, by any method of communication, including all social media channels.

Thành viên đội không được phép tiết lộ bất kỳ thông tin mật nào của VCS và các bên liên quan của Riot, dưới bất kỳ hình thức liên lạc nào, kể cả mạng xã hội.

8.2.10 Bribery

8.2.10 Hối lộ

No Team Member may offer any gift or reward to a player, coach, manager, VCS official, Riot Games employee, or person connected with or employed by another team for services promised, rendered, or to be rendered in defeating or attempting to defeat a competing team.

Không thành viên đội nào được mời, gửi gắm bất kỳ quà tặng nào cho tuyển thủ, HLV, quản lý, BTC giải đấu VCS, nhân viên Riot, hay người có liên quan đến hay đang làm cho một đội khác để đổi lấy lợi ích cá nhân khi đánh bại một đội tuyển khác.

8.2.11 No Poaching or Tampering

8.2.11 Không dụ dỗ, “đi đêm”

No Team Member or Affiliate of a team may solicit, lure, or make an offer of employment to any official coach or player who is signed to any VCS or VCS team, nor encourage any such official coach or player to breach or otherwise terminate a contract with said team. An official coach or player may not solicit a team to violate this rule. An official coach or player may express publicly their desire to leave the team and encourage any and all interested parties to contact their management. But, to be clear, the official coach or player may not entice a team directly to reach out to their management or attempt to violate their contractual obligations. Violations of this rule shall be subject to penalties, at the discretion of VCS officials. To inquire about the status of an official coach or player from another team, managers must contact the management of the team that the player and/or official coach is currently contracted with. The inquiring team must provide visibility to VCS officials before being able to discuss the contract with a player.

Không thành viên hay bên liên quan nào của một đội có quyền được chiêu kéo, dụ dỗ hay đưa ra lời đề nghị gia nhập đội với bất kỳ tuyển thủ, HLV nào đã có ký kết với 1 đội tuyển ở VCS, hay khuyến khích những người đó rời khỏi, vi phạm hợp đồng với đội sở tại. Một HLV hay tuyển thủ đã có ký kết chính thức có quyền công khai thông báo ý định muốn rời đội tuyển và khuyến khích những bên có nhà ý liên lạc đến quản lý của HLV/tuyển thủ này. Nhưng để nói rõ hơn, HLV và tuyển thủ không được trực tiếp nhờ vả 1 đội khác liên lạc với ban quản lý của mình, hay là chủ động vi phạm nghĩa vụ hợp đồng. Vi phạm điều luật này sẽ chịu hình phạt theo quyết định của BTC giải đấu VCS. Để đặt câu hỏi về tình trạng của một tuyển thủ hay HLV của đội khác, các quản lý đội phải liên lạc với quản lý của đội mà tuyển

thủ/HLV đó đã ký kết với. Bên hỏi phải chứng minh sòng phẳng với BTC VCS trước khi thảo luận hợp đồng với tuyển thủ.

8.2.12 Gifts

8.2.12 Quà tặng

No Team Member may accept any gift, reward or compensation for services promised, rendered, or to be rendered in connection with competitive play of the game, including services related to defeating or attempting to defeat a competing team or services designed to throw or fix a match or game. The sole exception to this rule shall be in the case of performance-based compensation paid to a Team Member by a team's official sponsor or owner.

Không thành viên đội nào được nhận quà cáp, phần thưởng hay đền bù cho bất kỳ việc gì đã hứa hẹn trước hay có liên hệ đến quá trình thi đấu, kể cả các dịch vụ liên quan đến việc đánh bại một đội tuyển khác hay cố ý dàn xếp kết quả trận đấu. Ngoại lệ duy nhất là trong trường hợp phần thưởng dựa trên thành tích cho thành viên đội được chi trả bởi nhà tài trợ chính thức của đội, hay chủ quản đội.

8.2.13 Non-Compliance

8.2.13 Không tuân thủ

No Team Member may refuse or fail to apply the reasonable instructions or decisions of VCS officials.

Không thành viên đội nào có quyền từ chối hay không tuân thủ các chỉ thị hợp lý từ phía BTC giải đấu VCS.

8.2.14 Match-Fixing

8.2.14 Dàn xếp tỉ số

No Team Member may offer, agree, conspire, or attempt to influence the outcome of a game or match by any means that are prohibited by law or these Rules.

Không thành viên đội nào có thể đề nghị, đồng ý, âm mưu làm ảnh hưởng đến kết quả của một ván hay một trận đấu dưới bất kỳ hình thức nào bị ngăn cấm theo pháp luật hoặc bộ luật này.

8.2.15 Document or Miscellaneous Requests

8.2.15 Giấy tờ và những yêu cầu khác

Documentation or other reasonable items may be required at various times throughout the VCS as requested by VCS officials. If the documentation is not completed to the standards set by the VCS then a team may be subject to penalties. Penalties may be imposed if the items requested are not received and completed at the required time.

BTC giải đấu VCS sẽ có thể yêu cầu giấy tờ và những vật dụng nhỏ khác trong xuyên suốt thời gian diễn ra giải đấu. Nếu giấy tờ không hoàn thành theo đúng chỉ tiêu đặt ra bởi VCS, đội có thể phải chịu hình phạt. Đội cũng phải chịu phạt khi không cung cấp giấy tờ/vật dụng đúng thời hạn.

8.3 Association with Gambling

8.3 Liên quan đến đánh cược

No Team Member, Riot official, or VCS member may take part, either directly or indirectly, in betting or gambling on any results of any game, match or tournament.

Không thành viên đội, đại diện của Riot, hay bất kỳ thành viên nào của VCS được phép tham gia, trực tiếp hay gián tiếp, vào các hình thức cá cược vào kết quả của bất kỳ ván hay trận đấu nào trong bất kỳ giải đấu nào.

8.4 Subjection to Penalty

8.4 Mức xử phạt

Any person found to have engaged in or attempted to engage in any act that VCS believes, in its sole and absolute discretion, constitutes unfair play, will be subject to penalty. The nature and extent of the penalties imposed due to such acts shall be in the sole and absolute discretion of the VCS.

Bất kỳ ai bị phát hiện đã trực tiếp tham gia hay thử, tiếp tay cho các hoạt động mà BTC giải đấu VCS cho rằng, theo toàn quyền của mình, là chơi xấu, sẽ phải chịu phạt. Tính chất và mức độ của hình phạt cho những hành vi như vậy sẽ toàn quyền BTC giải đấu VCS quyết định

8.5 Penalties

8.5 Án phạt

Upon discovery of any Team Member committing any violations of the rules listed above, the VCS may, without limitation of its authority under Section 8.4, issue the following penalties:

Khi phát hiện bất kỳ thành viên đội nào vi phạm các quy tắc được liệt kê ở trên, ban tổ chức VCS có thể, mà không giới hạn thẩm quyền của mình theo Mục 8.4, đưa ra các hình phạt sau:

8.5.1 Verbal Warning(s)

8.5.1 Cảnh cáo bằng lời nói/biên bản

8.5.2 Loss of Side Selection for Current or Future Game(s)

8.5.2 Mất quyền chọn bên ở trận đấu hiện tại hoặc các trận sau

8.5.3 Loss of Ban for Current or Future Game(s)

8.5.3 Mất lượt cấm ở trận đấu hiện tại hoặc các trận sau

8.5.4 Fine(s) and/or Prize Forfeiture(s)

8.5.4 Phạt tiền hoặc tước giải

8.5.5 Game Forfeiture(s)

8.5.5 Xử thua 1 hoặc nhiều ván

8.5.6 Match Forfeiture(s)

8.5.6 Xử thua 1 hoặc nhiều trận

8.5.7 Suspension(s)

8.5.7 Đình chỉ

8.5.8 Disqualification(s)

8.5.8 Loại khỏi giải đấu

Repeated infractions are subject to escalating penalties, up to, and including, disqualification from future participation in VCS and subsequent leagues. It should be noted that penalties may not always be imposed in a successive manner. VCS, in its sole discretion, for example, can disqualify a player for a first offense if the action of said player is deemed egregious enough to be worthy of disqualification by VCS.

Vi phạm lặp đi lặp lại sẽ dẫn đến việc tăng nặng hình phạt, cho đến khi, bao gồm loại khỏi giải đấu VCS và những giải khác. Cần lưu ý rằng hình phạt không phải luôn được áp đặt do hành vi vi phạm liên tiếp. BTC giải đấu VCS có thể toàn quyền loại bỏ một Tuyển thủ vì vi phạm lần đầu nếu hành động của Tuyển thủ đó được coi là đủ nghiêm trọng để bị loại khỏi giải đấu.

8.6 Right to Publish

8.6 Quyền phát hành/đăng tải

Riot shall have the right to publish a declaration stating that a Team Member has been penalized. Any Team Members and/or team which may be referenced in such declaration hereby waive any right of legal action against the Riot Games,

Inc., and/or any of their parents, subsidiaries, affiliates, employees, agents, or contractors.

Riot có quyền đăng tải thông báo về việc xử phạt một thành viên đội. Bất kỳ thành viên đội và đội tuyển nào được nhắc đến trong bài đăng đó đều mất toàn quyền pháp lý đối với Riot Games, Inc., kể cả/hoặc bất kỳ cha mẹ, công ty con, chi nhánh, nhân viên và các bên liên quan.

9. Spirit of the Rules

9. Tinh thần của các quy tắc

9.1 Finality of Decisions

9.1 Quyết định cuối cùng

All decisions regarding the interpretation of these rules, player eligibility, scheduling and staging of the VCS, and penalties for misconduct, lie solely with VCS, the decisions of which are final. VCS decisions with respect to these Rules cannot be appealed and shall not give rise to any claim for monetary damages or any other legal or equitable remedy.

Tất cả quyết định liên quan đến những quy tắc này, tính hợp lệ của tuyển thủ, lịch trình và sân khấu của giải đấu VCS và các hình phạt cho sai phạm, đều nằm trong quyền quyết định cuối cùng của BTC giải đấu VCS. Các quyết định của VCS liên quan đến các Quy tắc này không thể bị kháng cáo và sẽ không đưa ra bất kỳ khiếu nại nào về thiệt hại tiền tệ hoặc bất kỳ biện pháp pháp lý hoặc công bằng nào khác.

9.2 Rule Changes

9.2 Thay đổi luật

These Rules may be amended, modified or supplemented by Riot, from time to time, in order to ensure fair play and the integrity of the VCS.

Các Quy tắc này có thể được Riot sửa đổi, điều chỉnh hoặc bổ sung theo thời gian, để đảm bảo sự công bằng và chính trực của VCS.

9.3 Best Interests of the VCS

9.3 Quyền lợi tốt nhất cho giải đấu VCS

Riot officials at all times may act with the necessary authority to preserve the best interests of the VCS. This power is not constrained by the lack of any specific language in this document. Riot officials may use any form of punitive actions at their disposal against any entity whose conduct is not within the confines of the best interests of the VCS.

Đại diện của Riot trong mọi tình huống có thể sử dụng toàn quyền của mình để đảm bảo lợi ích tốt nhất cho VCS. Quyền hạn này không bị hạn chế bởi thiếu sót

của bất kỳ ngôn ngữ cụ thể nào trong tài liệu này. Các đại diện của Riot có thể sử dụng bất kỳ hình thức trừng phạt nào theo ý của họ đối với bất kỳ ai có hành vi đi ngược lợi ích cao nhất của VCS.