

**PUBG MOBILE Club Open**

**Thể lệ Cuộc thi**

(Phiên bản 1.0, 2019)

CHÚ Ý QUAN TRỌNG: ĐỐI VỚI KHU VỰC VIỆT NAM, NHỮNG THÔNG TIN LIÊN QUAN TỚI CÁC VÒNG ĐẤU QUỐC GIA VÀ KHU VỰC SEA, CÁC TEAM LIÊN TỤC CẬP NHẬT TẠI TRANG: [PUBGM.ZING.VN/ESPORT/] BẮT ĐẦU TỪ NGÀY 15/03/2019.

**Mục lục**

**PUBG MOBILE Club Open** ......................................................................................................... i **Thể lệ Cuộc thi** ............................................................................................................................... i (Phiên bản 1.0, 2019)....................................................................................................................... i **Mục lục**............................................................................................................................................ i

**1. Chấp thuận Thể lệ Cuộc thi** ..................................................................................................... 2

1.1. Chấp thuận ................................................................................................................... 2

1.2. Thay đổi Thể lệ Cuộc thi ............................................................................................. 2

1.3. Thi hành Quy tắc Trận đấu .......................................................................................... 2

**2. Người chơi**.................................................................................................................................. 2

2.1. Tính đủ điều kiện ......................................................................................................... 2

2.2. Nghiêm cấm Nhân viên của Tencent, Krafton hay Đơn vị tổ chức Giải đấu .............. 4

2.3. Tên Người chơi ............................................................................................................ 4

2.4. Đăng ký........................................................................................................................ 5

2.5. Các Sự kiện Liên quan đến Giải đấu ........................................................................... 5

**3. Các Đội** ........................................................................................................................................ 5

3.1. Yêu cầu Quân số .......................................................................................................... 5

3.2. Nộp Danh sách quân số................................................................................................ 6

3.3. Tên vàLogo của Đội.................................................................................................... 6

**4. Cơ cấu và Lịch trình** .................................................................................................................... 7

4.1. Tổng quan và Khu vực................................................................................................. 7

4.2. Split (Nửa vòng đấu) .......................................................................... 8

**5. Quy trình và Cài đặt Trận đấu**.................................................................................................. 11

5.1. Tổng quan về Cài đặt Trước trận ............................................................................... 11

5.2. Cài đặt và Quy tắc Trong Trận .................................................................................. 12

5.3. Quá trình Sau Trận..................................................................................................... 14

**6. Thiết bị và Trang phục Người chơi** .......................................................................................... 14

DC: 6959980-5 i

6.1. Thiết bị Hỗ trợ............................................................................................................ 14

6.2. Thiết bị được Cung cấp (chỉ đối với Sự kiện LAN) .................................................. 14

6.3. Thay thế Thiết bị được Cung cấp (chỉ đối với Sự kiện LAN) ................................... 15

6.4. Tiêu chuẩn cho việc Sử dụng Thiết bị (chỉ đối với Sự kiện LAN)............................ 15

6.5. Can thiệp Thiết bị (chỉ Sự kiện LAN) ....................................................................... 15

6.6. Trang phục ................................................................................................................. 15

**7. Đi lại đến Sự kiện LAN, Đoàn tùy tùng của Đội và Khu vực Thi Đấu** ...................................... 16

7.1. Đi lại và Chi phí......................................................................................................... 16

7.2. Đoàn tùy tùng của Đội ............................................................................................... 17

7.3. Khu vực Thi đấu ........................................................................................................ 17

**8. Tài trợ** ....................................................................................................................................... 18

8.1. Nhà tài trợ bị Cấm...................................................................................................... 18

8.2. Danh sách Cờ Đỏ Ban đầu......................................................................................... 18

8.3. Các Quyết định Liên quan đến Danh sách Cờ Đỏ ..................................................... 18

8.4. Sử dụng Trái phép Nhãn hiệu .................................................................................... 18

8.5. Nhà tài trợ của Club Open ......................................................................................... 19

**9. Quy tắc Ứng xử** ........................................................................................................................ 19

9.1. Ứng xử Chung............................................................................................................ 19

9.2. Hành vi bị Nghiêm cấm ............................................................................................. 19

9.3 Hành vi Thiếu chuyên nghiệp .................................................................................... 21

9.4. Hành vi kỷ luật vàXử phạt ........................................................................................ 23

**10. Sử dụng Tên và Hình ảnh** ....................................................................................................... 24

10.1. Cấp Quyền bởi các Thành viên Đội......................................................................... 24

10.2. Quyền Sở hữu Truyền phát PUBG MOBILE.......................................................... 24

10.3. Phản hồi ................................................................................................................... 24

**11. Hạn chế của Trách nhiệm pháp lý**.......................................................................................... 25

11.1. Nghiêm cấm gây Thiệt hại Trừng phạt .................................................................... 25

11.2. Giới hạn Trách nhiệm pháp lý................................................................................. 25

**12. Giải quyết Tranh chấp** ............................................................................................................ 25

12.1. Luật Điều chỉnh........................................................................................................ 25

DC: 6959980-5 ii

12.2. Tính Cuối cùng của Một số Quyết định................................................................... 25

12.3. Trọng tài................................................................................................................... 25

12.4. Chế tài ...................................................................................................................... 26

**13. Điều khoản Chung** .................................................................................................................. 26

13.1. Quyền Diễn giải của Đơn vị tổ chức Giải đấu......................................................... 26

13.2. Điều khoản Bổ sung................................................................................................. 26

13.3. Phán quyết Kinh doanh............................................................................................ 27

13.4. Ngôn ngữ ................................................................................................................. 27

13.5. Tranh chấp ............................................................................................................... 27

**14. Thuật ngữ** ............................................................................................................................... 27

**Bối cảnh vàMục đích**

Giải đấu PUBG MOBILE Club Open (**“Club Open”**) để làm nền tảng thi đấu chính thức cho môn thể thao điện tử PUBG MOBILE. Club Open sẽ cung cấp một nền tảng thể thao điện tử để giới thiệu một vài trong số những người chơi PUBG MOBILE cạnh tranh giỏi nhất thế giới.

Các Thể lệ Cuộc thi PUBG MOBILE Club Open (**“Thể lệ Cuộc thi”**) thiết lập các quy tắc chung áp

dụng cho việc chơi PUBG MOBILE tại tất cả các sự kiện Club Open. Chúng bao gồm các quy tắc điều chỉnh tính đủ điều kiện của người chơi, cấu trúc giải đấu, cấu trúc điểm, giải thưởng và hành vi của người chơi.

Các Thể lệ Cuộc thi này áp dụng cho từng đội (**“Đội”**) đã đăng ký Club Open theo Quy trình và Quy tắc đăng ký Thể thao Điện tử (**“Quy tắc Đăng ký”**) và cho từng người chơi, người quản lý, huấn luyện viên và đại diện khác của Đội (nói chung là **“Thành viên Đội”**). Các đội sẽ được chọn tham gia Club Open thông qua các cơ chế khác nhau. Hầu hết các Đội sẽ được chọn tham gia dựa trên vị trí trong vòng loại trực tuyến mở được mô tả trong các Thể lệ Cuộc thi này. Các đội cũng có thể được chọn tham gia dựa trên các tiêu chí khác do Proxima phát triển và quản lý theo thời gian.

Các Thể lệ Cuộc thi này áp dụng cho vòng loại trực tuyến, thi đấu thường xuyên và sau mùa giải, bao gồm Vòng chung kết Toàn cầu và bất kỳ giải đấu, trận đấu, trò chơi hoặc sự kiện Club Open nào khác (**“Giải đấu”**).

Mỗi Thành viên Đội được yêu cầu đọc, hiểu và đồng ý với các Thể lệ Cuộc thi này và Quy tắc Đăng ký trước khi tham gia bất kỳ Giải đấu nào. Các Thể lệ Cuộc thi và Quy tắc Đăng ký này tạo thành hợp đồng giữa Thành viên Đội và PUBG Mobile. **Nếu bạn không chấp nhận các Thể lệ Cuộc thi và Quy tắc Đăng ký này, và tuân thủ chúng trong quá trình bạn tham gia Giải đấu, bạn sẽ không đủ điều kiện để tham gia Club Open**

**1. Chấp thuận Thể lệ Cuộc thi**

**1.1. Chấp thuận**

Mỗi Thành viên Đội phải đồng ý với các Thể lệ Cuộc thi này để tham gia Club Open. Thành viên Đội có thể chấp nhận các Thể lệ Cuộc thi này bằng cách đăng ký tham gia Club Open theo Quy tắc Đăng ký hoặc bằng cách tham gia bất kỳ Giải đấu nào.

**1.2. Thay đổi Thể lệ Cuộc thi**

Lĩnh vực thể thao điện tử đang thay đổi nhanh chóng cũng như các trò chơi di động được chơi trong thể thao điện tử và các Thể lệ Cuộc thi này sẽ phải được cập nhật hoặc bổ sung định kỳ để tính đến sự phát triển trong ngành, thay đổi mô hình kinh doanh cho trò chơi điện tử và các bản cập nhật cho PUBG MOBILE. Theo đó, Đơn vị tổ chức có thể cập nhật, sửa đổi hoặc bổ sung các Thể lệ Cuộc thi này theo thời gian; và có thể diễn giải hoặc áp dụng các Thể lệ Cuộc thi này bằng cách phát hành các bài đăng trực tuyến, video hướng dẫn, email hoặc văn bản cung cấp hướng dẫn

và chỉ dẫn cho các Thành viên Đội. Bất kỳ thay đổi quan trọng nào đối với các Thể lệ Cuộc thi này sẽ được cung cấp cho đội trưởng của Đội bằng cách sử dụng địa chỉ email được liệt kê như một phần của quy trình đăng ký trực tuyến. Đội trưởng của Đội sẽ chịu trách nhiệm phân phối các

bản cập nhật và thông tin liên lạc khác liên quan đến các Thể lệ Cuộc thi này cho các Thành viên khác của Đội. Việc tham gia Club Open sẽ cấu thành sự chấp thuận các quy tắc, hướng dẫn và chỉ dẫn đã thay đổi.

**1.3. Thi hành Quy tắc Trận đấu**

Đơn vị tổ chức Giải đấu sẽ chịu trách nhiệm, trong số những việc khác, cung cấp cho các quan chức, trọng tài và quản trị viên cho mỗi Giải đấu (“Nhân sự điều hành Club Open”) và đảm bảo tuân thủ các Thể lệ Cuộc thi này và Quy tắc Đăng ký.

**2. Người chơi**

**2.1. Tính đủ điều kiện**

**2.1.1. Độ tuổi của Người chơi.** Để đủ điều kiện tham gia Giải đấu với tư cách người chơi, một cá nhân phải đạt đến độ tuổi thành niên (trên 18 tuổi) tại quốc gia cư trú của mình trước khi bắt đầu Giải đấu và phải tuân thủ với mọi xếp hạng độ tuổi áp dụng cho PUBG MOBILE được thiết lập bởi cửa hàng ứng dụng trò chơi nơi người chơi tải xuống trò chơi này. Nếu người chơi ở độ tuổi đó nhưng lớn hơn 18 tuổi tính từ ngày bắt đầu Giải đấu (tức là đã sống được ít nhất 18 năm theo lịch), người đó vẫn có thể tham gia Giải đấu nếu đáp ứng các tiêu chí đủ điều kiện

 khác trong Thể lệ Cuộc thi và Quy tắc Đăng ký và phụ huynh hoặc người giám hộ hợp pháp chấp nhận các Thể lệ Cuộc thi này và Quy tắc Đăng ký thay mặt cho người chơi, và chấp thuận cho người chơi tham gia vào Giải đấu, bằng biểu mẫu chấp thuận của phụ huynh do Đơn vị tổ chức Giải đấu cung cấp.

**2.1.2. Yêu cầu Xếp hạng.** Tất cả người chơi trong danh sách quân số Đội phải có thứ hạng trong PUBG MOBILE là “Bạch kim” hay cao hơn trong bất kỳ chế độ nào (Góc nhìn Người thứ Ba (TPP) hoặc Góc nhìn Người thứ Nhất (FPP)) tại thời điểm đăng ký tham gia Club Open.

**2.1.3. Yêu cầu theo Khu vực.** Club Open tổ chức giải đấu quốc tế (Vòng chung kết Toàn cầu), tại đó các Đội đến từ khu vực địa lý khác nhau sẽ thi đấu để giành danh hiệu vô địch thế giới. Các Đội dẫn đầu của mỗi Khu vực, cùng với một đội giành được suất đặc cách, sẽ thi đấu trong các Vòng chung kết Toàn cầu. Để duy trì nhận dạng theo khu vực của các đội thi đấu trong trận đấu toàn cầu và để khuyến khích loại nhận dạng theo khu vực quan trọng đối với người hâm mộ và nhà tài trợ, mỗi Đội cần phải luôn duy trì trong suốt giải Club Open ít nhất ba người chơi là cư dân của Khu vực nhà của Đội.

**(A) Khu vực của Đội.** Đội trưởng sẽ xác định Khu vực nhà của Đội mình vào thời điểm đăng ký và không được thay đổi Khu vực này vào bất cứ thời điểm nào trong khi đang diễn ra giải Club Open mà không có sự chấp thuận trước bằng văn bản của các Nhân sự điều hành của Club Open.

**(B) Cư dân được Xác định.** Một người chơi được coi là “Cư dân” nếu người chơi là cư dân thường trú hợp pháp trong phạm vi thẩm quyền tại Khu vực.

**(C) Chứng nhận về Tình trạng cư trú.** Tất cả người chơi đều phải chứng nhận tình trạng cư trú của mình trước khi tham gia vào bất cứ Giải đấu trực tuyến, trực tiếp (”Sự kiện LAN”) bằng cách cung cấp bằng chứng cư trú như được định nghĩa dưới đây. Các Nhân sự điều hành của Club Open bảo lưu quyền yêu cầu bằng chứng pháp lý để xác minh độ tuổi, tình trạng cư trú hoặc việc tuân thủ của người chơi đối với các yêu cầu khác về tính đủ điều kiện theo các Thể lệ Cuộc thi này hoặc theo các Quy tắc Đăng ký.

**(D) Bằng chứng về Tình trạng cư trú.** Để được chứng nhận là Cư dân bởi các Nhân sự điều hành của Club Open, người chơi phải chứng minh tình trạng thường trú hợp pháp tại Khu vực bằng giấy tờ tùy thân hợp lệ (ví dụ như bằng lái xe, hộ chiếu, chứng minh thư) được cấp bởi một cơ quan chính quyền thuộc phạm vi thẩm quyền của Khu vực hoặc có thị thực

cư trú hợp lệ (cụ thể là thị thực lao động, thị thực dành cho vận động viên, thị thực du học).

Các đội chơi đủ tiêu chuẩn cho Vòng chung kết Toàn cầu sẽ phải cung cấp thông tin hộ

chiếu để xác minh các bố trí đi lại cho Vòng chung kết Toàn cầu.

**(E) Tình trạng Cư trú Độc nhất.** Người chơi chỉ được là Cư dân tại một Khu vực vào bất cứ

thời điểm nào. Người chơi có tình trạng thường trú hợp pháp không thể là Cư dân thuộc

đồng thời Hai Khu vực. Sau khi người chơi tuyên bố tình trạng cư trú tại một Khu vực mà mình đủ điều kiện, người chơi chỉ có thể đổi Khu vực khi có phê duyệt trước của các Nhân sự điều hành của Club Open. Nếu người chơi trở thành cư dân thường trú của một phạm

vi thẩm quyền tại một Khu vực khác trong mùa giải thi đấu của Club Open, Club Open sẽ chỉ ghi nhận người chơi là Cư dân của Khu vực đó tính từ ngày diễn ra trận đấu đầu tiên trong Vòng chung kết Toàn cầu.

**(F) Các vi phạm về Yêu cầu Cư trú.** Mỗi Đội chịu trách nhiệm đảm bảo rằng người chơi đáp ứng những yêu cầu áp dụng về cư trú và Đội có số người chơi tối thiểu theo yêu cầu là cư dân thuộc cùng Khu vực. Cả Đội chơi lẫn người chơi sẽ được coi là vi phạm các Thể lệ Đăng ký nếu một người chơi (hoặc cha mẹ hay người giám hộ của người chơi) cung cấp thông tin giả, gây hiểu nhầm hoặc không hoàn chỉnh dẫn đến việc phân loại sai tình trạng cư trú và Khu vực của người chơi đó. Vi phạm như vậy sẽ khiến đội chơi và/hoặc người chơi phải

chịu các biện pháp kỷ luật theo các Quy tắc Đăng ký và các Thể lệ Cuộc thi.

**2.2. Nghiêm cấm Nhân viên của Tencent, VNG hay Đơn vị tổ chức Giải đấu**

Các Thành viên Đội không được là nhân viên của Tencent Games, VNG. Đơn vị tổ chức Giải đấu hay bất cứ công ty con tương ứng nào thuộc những công ty này tại bất cứ thời điểm nào trong khi đang diễn ra mùa giải thi đấu Club Open.

**2.3. Tên Người chơi**

Thẻ Người chơi của người chơi hay biệt danh trong trò chơi (”Thẻ Người chơi”) phải bao gồm tên Đội của người chơi (hoặc từ viết tắt hoặc từ đại diện khác của tên Đội) và tên người chơi theo định dạng “TEAMNAMEPLAYERNAME” (Tên Đội + Tên Người chơi). Ví dụ: người chơi có tên là “Lucky” trong đội “All Stars” có thể có Thẻ Người chơi là “ASLucky”. Thẻ Người chơi sẽ

được chọn vào thời điểm đăng ký và không được thay đổi vào bất cứ thời điểm nào trong khi đang diễn ra giải đấu Club Open mà không có sự chấp thuận trước bằng văn bản của các Nhân sự điều hành của Club Open. Thẻ Người chơi không được bao gồm bất kỳ từ hoặc cụm từ bằng bất kỳ ngôn ngữ nào gây khó chịu, tổn hại hoặc tổn thương. Thẻ Người chơi không được bao gồm tất cả hoặc một phần tên công ty hoặc sử dụng nhãn hiệu hoặc tài sản trí tuệ khác của Proxima, PUBG MOBILE hoặc bất kỳ bên thứ ba nào mà không có sự chấp thuận trước bằng văn bản của Đơn vị tổ chức Giải đấu. Để đảm bảo chấp thuận đó, người chơi sẽ phải cung cấp thỏa

thuận cấp phép, thỏa thuận tài trợ hoặc bằng chứng tài liệu khác cho Đơn vị tổ chức Giải đấu đủ để chứng minh cho Đơn vị tổ chức Giải đấu thấy rằng người chơi được cấp phép hợp lý. Bất kể Đơn vị tổ chức Giải đấu có cung cấp chấp thuận gì đi chăng nữa thì toàn bộ rủi ro và trách nhiệm để có quyền sử dụng tên công ty hoặc tài sản trí tuệ của bên thứ ba trong hoặc là một phần của tên người chơi hoặc Thẻ Người chơi sẽ do người chơi chịu. Các Nhân sự điều hành của Club Open có quyền từ chối bất kỳ Thẻ Người chơi nào do người chơi chọn và yêu cầu người chơi chọn Thẻ Người chơi thay thế tuân thủ các Thể lệ Cuộc thi.

**2.4. Đăng ký**

Tất cả người chơi phải tuân thủ Quy tắc Đăng ký để đủ điều kiện tham gia bất kỳ Giải đấu nào. Tất cả người chơi phải đăng ký (với tư cách là một nhóm cùng với các đồng đội của mình) với Club Open thông qua [pubgmobile.com/esports]. Sau khi đăng ký, các Đội có thể thi đấu Crew Challenge trên PUBG MOBILE để đủ điều kiện tham gia Club Open trong Nửa vòng đấu mùa Xuân của Club Open. Trong Nửa vòng đấu mùa Thu, các Đội có thể thi đấu trong Vòng loại mùa Thu để đủ điều kiện tham gia Club Open. Các Đội thi đấu Crew Challenge hoặc Vòng loại mùa Thu mà không đăng ký thông qua [pubgmobile.com/esports] không đủ điều kiện tham gia Club Open. Một người chơi trong Club Open không được thi đấu cho nhiều đội. Đăng ký tham gia Club Open mở từ ngày 8 tháng 3 năm 2019 cho đến ngày 18 tháng 3 năm 2019.

**2.5. Các Sự kiện Liên quan đến Giải đấu**

Đơn vị tổ chức Giải đấu có quyền yêu cầu người chơi hợp tác thực hiện các cuộc phỏng vấn truyền thông, họp báo, phiên phát sóng trực tuyến, sự kiện tài trợ, chụp ảnh hoặc quay video, sự kiện từ thiện, webcast, podcast, trò chuyện và các sự kiện truyền thông khác do Proxima hoặc Đơn vị tổ chức Giải đấu tổ chức liên quan đến việc tiếp thị và quảng bá Club Open và/hoặc PUBG MOBILE (’’Sự kiện Truyền thông”), miễn là các Sự kiện Truyền thông này không can thiệp quá mức vào việc chuẩn bị hoặc tham gia trò chơi của người chơi. Các chi phí hợp lý mà người chơi phải trả khi đi đến và từ Sự kiện Truyền thông sẽ do Đơn vị tổ chức Giải đấu hoặc Proxima chịu. Ban tổ chức giải đấu sẽ có quyền xử phạt hoặc truất quyền dự thi của bất kỳ người chơi hoặc Đội nào không tham dự và tham gia đầy đủ vào bất kỳ Sự kiện Truyền thông theo lịch trình nào.

**3. Các Đội**

**3.1. Yêu cầu Quân số**

**3.1.1. Người chơi chính và Người chơi dự bị.** Khi tham gia Club Open, mỗi đội luôn phải duy trì bốn người chơi trong đội hình xuất phát của Đội (”Người chơi chính”). Một Đội có lựa chọn là thêm một người chơi bổ sung, người này sẽ đóng vai trò thay thế (”Người chơi dự bị”). Các Nhân sự điều hành của Club Open sẽ có quyền truất quyền dự thi của bất kỳ Đội nào không có đủ quân số. Các Đội được khuyến khích đăng ký năm người chơi, đây là số lượng người chơi tối đa được phép.

**3.1.2. Yêu cầu Quân số Tối thiểu.** Tất cả những Người chơi chính và bất kỳ Người chơi dự bị nào chơi thay cho Người chơi chính đều phải đủ điều kiện tham gia tất cả các Giải đấu. Các Đội phải luôn tuân thủ yêu cầu quân số tối thiểu trong khi đang diễn ra giải đấu Club Open. Nếu vào bất kỳ thời điểm nào, quân số của Đội giảm xuống còn bốn người chơi, Đội sẽ bị truất quyền hoặc chịu các hình phạt khác, trừ khi được các Nhân sự điều hành của Club Open, theo quyết định riêng của họ cho phép hạn xuống mức quân số tối thiểu.

**3.1.3. Đội trưởng.** Mỗi Đội phải chỉ định một người chơi làm đội trưởng của mình khi hoàn tất quy trình đăng ký trực tuyến (“Đội trưởng”). Đội trưởng sẽ chịu trách nhiệm về tất cả các thông tin liên lạc của Đội với các Nhân sự điều hành của Club Open. Các Nhân sự điều hành của Club Open có thể tin tưởng bất kỳ thông tin liên lạc nào do Đội trưởng được tất cả người chơi trong Đội bầu cung cấp. Đội trưởng lúc nào cũng phải là người chơi trong danh sách quân số của Đội. Một Đội không được thay đổi Đội trưởng của mình trong Giải đấu

mà không có sự chấp thuận trước bằng văn bản của các Nhân sự điều hành của Club Open.

**3.2. Nộp Danh sách quân số**

**3.2.1. Đăng ký Đội.** Trước khi bắt đầu Club Open, mỗi Đội phải đăng ký danh sách quân số của mình (bao gồm tất cả Người chơi chính và bất kỳ Người chơi dự bị nào) bằng cách sử dụng các công cụ trực tuyến do Proxima cung cấp. Không được phép thay đổi danh sách quân số của Đội sau khi đã đăng ký mà chưa có sự chấp thuận trước của các Nhân sự điều hành của Club Open (bao gồm cả những thay đổi do ốm đau, vấn đề về thị thực, v.v.).

**3.2.2. Thay thế và Thay đổi Danh sách quân số khác.** Người chơi dự bị chỉ có thể chơi thay cho Người chơi chính trong các trận đấu tại cùng một Giải đấu. Trong khi diễn ra các Sự kiện Trực tuyến, có thể thay thế người chơi bất cứ lúc nào giữa các trò chơi. Trong khi diễn ra các Sự kiện LAN, tất cả các lần thay thế phải được gửi tới các Nhân sự điều hành của Club Open không quá năm phút sau khi kết thúc Trận Giải đấu trước đó để thay thế cho

Trân Giải đấu tiếp theo. Việc thay thế cho Trận Giải đấu đầu tiên trong ngày tại Sự kiện LAN

phải được gửi tới các Nhân sự điều hành của Club Open không muộn hơn 11:59 tối vào ngày hôm trước. Các Nhân sự điều hành của Club Open bảo lưu quyền phê duyệt hay từ chối bất cứ yêu cầu thêm hay bớt một người chơi khỏi danh sách quân số của Đội dựa vào tính đủ điều kiện của (những) người chơi tham gia và tính tuân thủ với các Quy tắc Đăng ký này cũng như các Thể lệ Cuộc thi của yêu cầu đó. Các Nhân sự điều hành của Club Open cũng bảo lưu quyền thông báo cho người tham gia vào bất cứ Giải đấu nào sắp tới nào về chi tiết yêu cầu thay đổi quân số do Đội nộp cho các Nhân sự điều hành của Open Club nếu việc thay đổi quân số đó chưa được công bố.

**3.3. Tên và Logo của Đội**

Tên của Đội sẽ được chọn vào thời điểm đăng ký và không được thay đổi vào bất cứ thời

điểm nào trong khi đang diễn ra giải đấu Club Open mà không có sự chấp thuận trước bằng văn bản của các Nhân sự điều hành của Club Open. Tất cả các tên Đội phải khác nhau và duy nhất. Tên hay logo của Đội không được bao gồm bất kỳ từ hoặc cụm từ bằng bất kỳ ngôn ngữ nào gây khó chịu, tổn hại hoặc tổn thương. Tên hay logo của Đội không được

bao gồm tất cả hoặc một phần tên công ty hoặc sử dụng nhãn hiệu hoặc tài sản trí tuệ khác của Proxima, PUBG MOBILE hoặc bất kỳ bên thứ ba nào mà không có sự chấp thuận trước bằng văn bản của Đơn vị tổ chức Giải đấu. Để đảm bảo chấp thuận đó, Đội sẽ phải cung

cấp thỏa thuận cấp phép, thỏa thuận tài trợ hoặc bằng chứng tài liệu khác cho Đơn vị tổ

chức Giải đấu đủ để chứng minh cho Đơn vị tổ chức Giải đấu thấy rằng Đội được cấp phép hợp lý. Bất kể Đơn vị tổ chức Giải đấu có cung cấp chấp thuận gì đi chăng nữa thì toàn bộ rủi ro và trách nhiệm để có quyền sử dụng tên công ty hoặc tài sản trí tuệ của bên thứ ba trong hoặc là một phần của tên Đội sẽ do Đội chịu. Các Nhân sự điều hành của Club Open có quyền từ chối bất kỳ tên hoặc logo nào của Đội và yêu cầu Đội chọn tên hoặc logo khác tuân thủ các Thể lệ Cuộc thi này.

**3.4. Quyền sở hữu Nhiều Đội**

Để duy trì tính toàn vẹn của Club Open, các thể lệ sau áp dụng cho bất kỳ cá nhân hoặc nhóm nào sở hữu, hoạt động, kiểm soát hoặc có mối quan tâm đến một Đội. Một cá nhân hoặc nhóm không thể trực tiếp hoặc gián tiếp sở hữu hoặc điều hành nhiều Đội. Một cá nhân hoặc nhóm không thể trực tiếp hoặc gián tiếp tham gia vào việc tài trợ, hoạt động, tiếp thị hoặc quản lý của nhiều Đội. Không có hai Đội nào có thể hoạt động dưới cùng một tên thương hiệu hoặc tên Đội hoặc các biến thể của cùng một thương hiệu hoặc tên Đội trong nhiều khu vực của Club Open. Không có hai cá nhân hoặc nhóm nào sở hữu, hoạt động, kiểm soát hoặc quan tâm đến bất kỳ Đội nào có thể tham gia vào mối quan hệ kinh doanh hoặc tài chính với lợi ích chung có thể trực tiếp hoặc gián tiếp mang lại lợi ích cho cả hai bên dựa trên thành tích tại Club Open. Bất kỳ trường hợp ngoại lệ nào đối với các quy tắc này đều phải có sự chấp thuận trước bằng văn bản của bên tổ chức và điều hành giải đấu.

**4. Cơ cấu và Lịch trình**

**4.1. Tổng quan và Khu vực**

**4.1.1. Tổng quan.** Mỗi Đội sẽ thi đấu với các Đội khác trong Khu vực của mình để giành một vị trí trong Club Open. Club Open được chia thành hai Splits (Nửa vòng đấu) (mùa Xuân và mùa Thu), mỗi nửa bao gồm một vòng loại mở, Mùa giải Chính và Vòng chung kết Toàn cầu. Các đội sẽ đủ điều kiện tham gia vào mỗi Nửa vòng đấu của Club Open thông qua các cơ chế khác nhau. Hầu hết các Đội sẽ được chọn để tham gia Mùa giải Chính Nửa vòng đấu mùa Xuân

của Club Open dựa theo vị trí trong Crew Challenge. Hầu hết các Đội sẽ được chọn để tham gia Mùa giải Chính Nửa vòng đấu mùa Thu của Club Open dựa theo vị trí trong Vòng loại mùa Thu riêng biệt. Các Đội cũng có thể được chọn để tham gia Giai đoạn Vòng bảng của Nửa vòng đấu theo lời mời đặc biệt từ Proxima, có thể được mở rộng cho bất kỳ Đội nào dựa trên các tiêu chí do Proxima phát triển và quản lý theo thời gian.

**4.1.2. Khu vực.** Các Khu vực tham gia chơi quốc tế được nêu dưới đây. (Các) Đội dẫn đầu của mỗi Khu vực, dựa trên số lượng vị trí có sẵn cho từng Khu vực như được nêu dưới đây, sẽ

được mời tham gia Vòng chung kết Toàn cầu. Các Nhân sự điều hành của Club Open sẽ đưa

ra quyết định cuối cùng về các quốc gia và khu vực pháp lý đủ điều kiện và số lượng vị trí cho từng khu vực trong Vòng chung kết Toàn cầu cho từng Khu vực.

|  |  |
| --- | --- |
| North America (2 Teams) | China (2 Teams) |
| South America (1 Team) | Korea (1 Team) |
| Europe (2 Teams) | Japan (1 Team) |
| Middle East (1 Team) | South East Asia (3 Teams) |
| India (2 Teams) | Wildcard Region (1 Team)  |

**4.2. Splits**

**4.2.1. Vòng loại.**

**(A) Split mùa Xuân - Crew Challenge.** Sau khi đăng ký, các Đội có thể tham gia Crew Challenge, bắt đầu vào ngày 22 tháng 3 năm 2019, để đủ điều kiện tham gia Split mùa Xuân của Club Open. Kết quả của Đội chỉ dựa trên tổng số điểm của 4 trong

số 6 Trận Giải đấu được chơi ở vòng loại Crew Challenge của Đội sẽ quyết định xem Đội có có được nhận lời mời tham gia Split mùa Xuân của Club Open hay không. Các đội có ít hơn 6 Trận Giải đấu được chơi ở vòng loại Crew Challenge sẽ nhận được kết quả dựa trên số lượng Trận Giải đấu thực tế đã chơi. “Trận Giải đấu” là hình thức cạnh tranh của PUBG MOBILE, được chơi cho đến khi tất cả các đội bị loại hoặc quyền truất quyền dự thi

và còn lại một Đội duy nhất. Khi kết thúc Crew Challenge, các Đội đứng đầu đủ điều kiện từ mỗi Khu vực sẽ được mời tham gia Mùa giải Chính của Split mùa Xuân. Các tổ chức điều hành của Club Open sẽ công bố danh sách các Đội đủ điều kiện cho tất cả các Khu vực và đồng thời thông báo cho các Đội trưởng, một tuần trước khi bắt đầu diễn ra Nửa vòng đấu mùa Xuân. Các đội thi đấu trong Crew Challenge mà không đăng ký Club Open theo các Thể lệ Cuộc thi này và Quy tắc Đăng ký sẽ không đủ điều kiện tham gia Club Open.

**(B) Split mùa Thu - Vòng loại mùa Thu.** Sau khi đăng ký, các Đội có thể tham gia Giải đấu vòng loại chỉ dành cho trực tuyến (“Vòng loại mùa Thu”) để đủ điều kiện tham gia Nửa vòng đấu mùa Thu của Club Open. Khi kết thúc Vòng loại mùa Thu, các Đội đứng đầu đủ

điều kiện từ mỗi Khu vực sẽ được mời tham gia Mùa giải Chính của Nửa vòng đấu mùa Thu. Các Nhân sự điều hành của Club Open sẽ công bố danh sách các Đội đủ điều kiện cho tất cả các Khu vực và đồng thời thông báo cho các Đội trưởng, một tuần trước khi bắt đầu diễn ra Nửa vòng đấu mùa Thu. Các đội thi đấu trong Vòng loại mùa Thu mà không đăng ký Club

Open theo các Thể lệ Cuộc thi này và Quy tắc Đăng ký sẽ không đủ điều kiện tham gia Club

Open.

**4.2.2. Mùa giải Chính.** Trong khi diễn ra Mùa giải Chính của mỗi Nửa vòng đấu, 32 đội sẽ thi đấu ở Giải đấu ( “Các Trận trong Mùa giải Chính”) cạnh tranh với Đội từ Khu vực khác. Tại các Trận trong Mùa giải Chính, các đội sẽ tham gia vào các Trận Giải đấu có 16 đội mỗi trận. Các Trận Mùa giải Chính thường sẽ được chơi vào thứ Sáu, thứ Bảy và Chủ Nhật mỗi tuần trong khi diễn ra

Mùa giải Chính. Có thể tìm thấy lịch trình đầy đủ về ngày và các Trận trong Mùa giải Chính tại địa chỉ [pubgmobile.com/esports]. Mùa giải Chính cho mỗi Nửa vòng đấu được chia thành ba giai đoạn: Giai đoạn Vòng bảng, Vòng bán kết Khu vực và Vòng chung kết Khu vực.

**(A) Giai đoạn Vòng bảng.** Ở Giai đoạn Vòng bảng, mỗi đội trong số 32 đội được chọn tham gia Club Open sẽ chơi tổng cộng 12 Trận Giải đấu. 24 Đội dẫn đầu dựa trên điểm số tích lũy trong Giai đoạn Vòng bảng sẽ tiến vào Vòng bán kết Khu vực.

**(B) Vòng bán kết Khu vực.** Trong giai đoạn Vòng bán kết Khu vực, mỗi đội sẽ chơi tổng cộng

16 trận đấu. 16 đội dẫn đầu dựa trên số điểm tích lũy trong Vòng bán kết Khu vực sẽ tiến vào

Vòng chung kết Khu vực.

**(C) Vòng chung kết Khu vực.** Trong Vòng chung kết Khu vực, mỗi đội sẽ chơi [8 đến 12] tổng số Trận Giải đấu để xác định Nhà vô địch Khu vực. Trận chung kết Khu vực của từng khu vực có thể là Sự kiện Trực tuyến hoặc Sự kiện LAN, theo quyết định của Proxima hoặc Đơn vị tổ chức Giải đấu.

**4.2.3. Vòng chung kết Toàn cầu.** Vào cuối Mùa giải Chính của mỗi Nửa vòng đấu, các Đội dẫn đầu từ mỗi Khu vực (dựa theo vị trí xếp hạng trong Vòng chung kết Khu vực) sẽ được mời tham gia Vòng chung kết Toàn cầu. Sẽ có một Vòng chung kết Toàn cầu cho mỗi Nửa vòng đấu (mùa Xuân và mùa Thu). Vòng chung kết Toàn cầu sẽ là các Sự kiện LAN, trong đó tổng cộng 16 đội

được chọn từ tất cả các khu vực sẽ thi đấu trong các Trận Giải đấu để xác định nhà vô địch toàn cầu.

**4.2.4. Mốc thời gian Chính\*\***

 Đăng ký : Ngày 8 tháng 3 - ngày 18 tháng 3

Crew Challenge (Vòng loại Online Split mùa Xuân): Ngày 22-24 tháng 3

Vòng chung kết offline khu vực Việt Nam: Ngày 06-07 tháng 4

Vòng bán kết khu vực SEA (SEA League): Ngày 01 tháng 5 - ngày 02 tháng 6

Vòng chung kế t Khu vực SEA Split mùa Xuân: Ngày 14 tháng 6 - 16 tháng 6

Vòng chung kế t Toàn cầu Split mùa Xuân: Ngày 15 tháng 7 - ngày 21 tháng 7

\*\* Các ngày ở trên có thể được Đơn vị tổ chức Giải đấu cập nhật theo thời gian theo quyết định riêng của họ. Thành viên Đội nên kiểm tra Mục này để cập nhật thông tin mới nhất. Mốc thời gian chính của Nửa vòng đấu mùa Thu sẽ được công bố riêng trên [pubgmobile.com/esports].

CHÚ Ý QUAN TRỌNG: Đối với khu vực Việt Nam, NHỮNG THÔNG TIN LIÊN QUAN TỚI CÁC VÒNG ĐẤU QUỐC GIA VÀ KHU VỰC SEA, CÁC TEAM LIÊN TỤC CẬP NHẬT TẠI TRANG: [pubgm.zing.vn/esport/] BẮT ĐẦU TỪ NGÀY 15/03/2019.

**4.2.5. Giải thưởng.** Giải thưởng có thể được trao cho các Đội và cá nhân người chơi chiến thắng trong hoặc sau Giải đấu. Mỗi người chơi được tuyên bố là người chiến thắng nhận được giải thưởng trong Giải đấu sẽ không phải là người chiến thắng chính thức trừ khi (a) người chơi đủ

điều kiện nhận giải thưởng theo luật hiện hành và (b) người chơi đó thực hiện (hoặc có cha mẹ hoặc pháp lý người giám hộ thực hiện) một bản khai đủ điều kiện, miễn trừ trách nhiệm pháp lý và/hoặc bất kỳ tài liệu nào khác theo yêu cầu của Proxima. Việc không ký tên và gửi lại tất cả các tài liệu giải thưởng cho Đơn vị tổ chức Giải đấu hoặc các Nhân sự điều hành của Club Open có thể dẫn đến việc bị tịch thu và mất giải thưởng. Việc không nhận bất kỳ giải thưởng nào trong thời gian hợp lý sau khi kết thúc Giải đấu có thể dẫn đến việc bị tịch thu và mất giải thưởng.

**5. Quy trình và Cài đặt Trận đấu**

**5.1. Tổng quan về Cài đặt Trước trận**

**5.1.1. Phiên bản Trò chơi.** Phiên bản PUBG MOBILE được sử dụng cho Trận Giải đấu sẽ do Đơn

vị tổ chức Giải đấu xác định.

**5.1.2. Tài khoản Người chơi.** Người chơi sẽ sử dụng tài khoản trực tuyến của riêng mình và Thẻ Người chơi cho các Sự kiện Trực tuyến. Tại Sự kiện LAN, tất cả tài khoản người chơi và Thẻ Người chơi sẽ được Đơn vị tổ chức Giải đấu cung cấp.

**5.1.3. Sảnh Trận.** Ngoài các trận trong Vòng loại, tất cả các Trận Giải đấu sẽ được chơi trong các sảnh trận do Đơn vị tổ chức Giải đấu làm chủ. Trước thời gian bắt đầu Giải đấu, Đội trưởng sẽ được thông báo về các tài khoản giải đấu chính thức sẽ được sử dụng để làm chủ các sảnh Trận Giải đấu chính thức.

**5.1.4. Bắt đầu Trận.** Khi tất cả người chơi của mỗi Đội đã báo cáo cho sảnh Trận Giải đấu chính thức, Nhân sự điều hành của Club Open sẽ yêu cầu Đội trưởng xác nhận rằng mỗi Đội đã sẵn sàng bắt đầu trận. Khi mỗi Đội trưởng xác nhận sẵn sàng, các Nhân sự điều hành của Club Open sẽ hướng dẫn chủ phòng bắt đầu trận.

**5.1.5. Kịp thời Bắt đầu Trận.** Dự kiến tất cả các Trận Giải đấu sẽ bắt đầu vào thời gian dự kiến. Bất kỳ sự chậm trễ nào do các vấn đề phát sinh từ việc Thành viên Đội chuẩn bị không đầy đủ gây ra sẽ được các Nhân sự điều hành của Club Open đánh giá. Hình phạt cho sự chậm trễ có

thể được đánh giá theo quyết định của Đơn vị tổ chức Giải đấu.

**5.1.6. Quy tắc Thiết lập Cụ thể cho các Sự kiện LAN**

**(A) Đến Trường quay.** Các thành viên trong danh sách quân số chính thức của Đội sẽ tham gia Sự kiện LAN phải đến trường quay hoặc địa điểm không muộn hơn thời gian do Đơn vị tổ chức Giải đấu quy định.

**(B) Thời gian Thiết lập.** Người chơi sẽ có các khoảng thời gian được chỉ định trước thời gian diễn ra trận đấu để đảm bảo họ được chuẩn bị đầy đủ. Thời gian thiết lập được coi là đã bắt đầu khi người chơi của các Đội vào khu vực trận đấu, tại thời điểm đó, họ không được phép rời khỏi mà không có sự cho phép của các Nhân sự điều hành của Club Open. Thiết lập bao gồm những điều sau đây: (1) đảm bảo chất lượng của tất cả các thiết bị Club Open cung cấp; (2) kết nối và hiệu chỉnh các thiết bị ngoại vi; (3) đảm bảo hệ thống trò chuyện thoại hoạt động đúng; (4) điều chỉnh cài đặt trong trận và (5) khởi động trong trận.

**(C) Hỗ trợ Kỹ thuật.** Các Nhân sự điều hành của Club Open sẽ cung cấp hỗ trợ trong quá trình thiết lập và giải quyết mọi vấn đề phát sinh trong quá trình thiết lập.

**5.2. Cài đặt và Quy tắc Trong Trận**

**5.2.1. Cài đặt Chung/Trận**

Bản đồ: Erangel, Miramar, Sanhok và Vikendi

Chế độ Chơi: TPP

Quân số Đội: 4 người chơi

Quân số trong Đội hình: 5 người chơi (4 Người chơi chính và tối đa 1 Người chơi dự bị) Số lượng Đội trong mỗi Trận đấu: 16

Đơn vị tổ chức Giải đấu có quyền thay đổi cài đặt trò chơi hoặc người chơi bắt buộc bất cứ

lúc nào theo quyết định của riêng họ trước khi bắt đầu bất kỳ Trận Giải đấu nào.

**5.2.2. Cài đặt Thiết bị.** Thiết bị cầm tay phải sử dụng các cài đặt được Đơn vị tổ chức Giải đấu chỉ định trước Giải đấu. Trong Trận Giải đấu, người chơi không được thực hiện bất kỳ điều chỉnh nào đối với tốc độ khung hình mà không có sự cho phép của các Nhân sự điều hành của Club Open.

**5.2.3. Dừng chơi**

(A) Tạm dừng. Không cho phép tạm dừng trong khi chơi Giải đấu vì bất cứ lý do gì

(B) **Trục trặc Kỹ thuật hoặc Trường hợp Khẩn cấp.** Người chơi nên tiến hành lại Trận Giải đấu theo yêu cầu của Đơn vị Tổ chức Giải đấu. Đơn vị Tổ chức Giải đấu có thể tiến hành lại một Trận Giải đấu trong các trường hợp sau.

a) Lũ lụt, hỏa hoạn, chiến tranh, các hành động khủng bố, mất điện hoặc các thảm họa khác ảnh hưởng đến Sự kiện LAN.

b) Các trọng tài xác định rằng môi trường của Sự kiện LAN có thể ảnh

hưởng xấu đến kết quả của Giải đấu.

c) Trục trặc kỹ thuật hoặc ngắt kết nối người chơi (không bao gồm

trực trặc hoặc ngắt kết nối do lỗi người chơi) trong vòng 90 giây sau khi một người chơi đáp xuống trên trận địa.

d) Vấn đề xảy ra trong lúc màn hình tải và không tải được trận đấu. e) Người chơi không thể di chuyển trên trận địa vòng 90 giây sau khi

người chơi nàyđáp xuống trận địa.

f) Người chơi không thể vào Trận Giải đâu trước khi máy bay khởi hành cất cánh.

g) Một số người chơi có thể tham gia vào một khu vực của Trận Giải đầu mà không bay trên máy bay khởi hành và không có dù, nhưng thay vào đó lại bắt đầu trên trận địa.

(C) Giải pháp cho các Tình huống Cực kỳ nghiêm trọng. Mặc dù đã nói ở trên, nếu có một tình huống cực kỳ nghiêm trọng, chẳng hạn như lỗi mạng hoặc phần cứng (bao gồm giá trị mạng chuyển sang màu vàng hoặc, điện thoại di động có lỗi giật) hoặc lỗi nghiêm trọng ảnh

hưởng đến một hoặc nhiều người chơi, Đơn vị tổ chức Giải đấu sẽ đưa ra phán quyết về cách tiến hành theo các thực tế và hoàn cảnh tại thời điểm đó. Có thể có những trường hợp phải tiến hành Giải đấu, ngay cả khi một hoặc nhiều người chơi đang phải đối mặt với những tình huống cực đoan hoặc lỗi nghiêm trọng mà có thể biện minh cho việc tiến hành

lại Trận Giải đấu và ngay cả khi người chơi bị ảnh hưởng không có lỗi. Khi đưa ra quyết định tiến hành Giải đấu hoặc yêu cầu tiến hành lại Trận Giải đấu, Nhân sự điều hành Club Open sẽ sử dụng phán quyết tốt nhất của họ và có thể xem xét, trong nhiều yếu tố khác, thời

gian tiến độ của trận đấu, và liệu người chơi làm báo cáo có chậm trễ trong việc báo cáo hay khôngNgười chơi gửi báo cáo sai hoặc gây hiểu lầm sẽ bị loại vì gian lận. Nếu người chơi không thể cạnh tranh trong Trận Giải đấu vì bất kỳ lý do gì (ngay cả khi việc không có khả năng cạnh tranh không phải do lỗi của người chơi) và Nhân sự Điều hành Club Open quyết định không tiến hành lại Trận Giải đấu, cuộc thi sẽ tiếp tục như bình thường, và Đội

bị ảnh hưởng tiếp tục chơi mà không có người chơi bị ảnh hưởng. Nếu một người chơi bị ngắt kết nối hoặc gặp phải tình huống cực kỳ nghiêm trọng hoặc lỗi nghiêm trọng có thể tham gia lại trò chơi đang diễn ra, người đó hoặc sẽ được phép làm như vậy.

**5.2.4. Phát trực tuyến.** Khi có sự chấp thuận trước bằng văn bản từ Đơn vị Tổ chức Giải đấu, người chơi có thể phát trực tuyến các trận đấu của mình trong Sự kiện Trực tuyến với độ trễ ít nhất 5 phút. Không được phép phát trực tuyến Sự kiện LAN.

**5.3. Quá trình Sau Trận**

**5.3.1. Kết quả.** Nhân sự điều hành Club Open sẽ xác nhận và ghi lại tất cả các kết quả Trận Giải

đấu và phân bổ điểm.

**5.3.2. Ghi chú Kỹ thuật.** Sau mỗi Trận Giải đấu, Người chơi sẽ xác định bất kỳ vấn đề kỹ thuật nào với Nhân sự điều hành Club Open.

**5.3.3. Nghỉ giải lao.** Trong trường hợp nghỉ giữa các trận đấu là cần thiết hoặc được Đơn vị tổ chức Giải đấu coi là thích hợp, Nhân sự điều hành Club Open sẽ thông báo cho Đội trưởng về thời gian nghỉ giải lao này và Trận Giải đấu tiếp theo sẽ bắt đầu ngay khi kết thúc thời gian nghỉ giải lao này.

**6. Thiết bị và Trang phục Người chơi**

**6.1. Thiết bị Hỗ trợ**

Người chơi chỉ có thể tham gia Giải đấu (cả trong Sự kiện Trực tuyến và Sự kiện LAN) trên thiết bị cầm tay điện thoại di động. Người chơi không được chơi trên máy tính bảng, máy tính cá nhân (PC), thiết bị điều khiển, máy tính xách tay hoặc bất kỳ thiết bị không phải cầm tay. Người chơi không được sử dụng trình giả lập để chơi trên PC hoặc thiết bị khác không phải là thiết bị cầm tay. Người chơi thi đấu trong Sự kiện Trực tuyến chỉ có thể sử dụng các thiết bị chạy hệ điều hành Android hoặc iOS. Tại các Sự kiện LAN, người chơi sẽ được cung cấp các thiết bị và phần mềm được hỗ trợ chính thức.

**6.2. Thiết bị được Cung cấp (chỉ đối với Sự kiện LAN)**

**6.2.1. Thiết bị được Cung cấp.** Đơn vị tổ chức Giải đấu sẽ cung cấp và tất cả người chơi phải sử dụng, các thiết bị trong các danh mục sau cho tất cả các Trận Giải đấu Sự kiện LAN chính thức: (A) thiết bị cầm tay, (B) tai nghe trùm đầu và/hoặc tai nghe nhét trong và/hoặc micrô và (C) bộ bàn ghế. Người chơi phải sử dụng thiết bị Club Open chưa qua sửa đổi khi thi đấu trong các Sự kiện LAN. Người chơi không được sử dụng bất kỳ phần cứng hoặc phần mềm nào tại Sự kiện LAN mà không được Nhân sự điều hành Club Open cung cấp hoặc phê duyệt (bao gồm bột talc, dán bảo vệ màn hình điện thoại di động, v.v.). Việc sửa đổi trái phép các

thiết bị do Club Open cung cấp hoặc sử dụng phần cứng hoặc phần mềm không được Nhân sự điều hành Club Open cung cấp hoặc phê duyệt sẽ bị coi là gian lận.

**6.2.2. Trò chuyện thoại.** Trò chuyện thoại giữa những người chơi tại Sự kiện LAN chỉ được thực hiện thông qua hệ thống liên lạc gốc được sử dụng trong Tai nghe trùm đầu do Club Open cung cấp. Không được phép sử dụng phần mềm trò chuyện thoại của bên thứ ba, ngoại trừ trong những trường hợp đặc biệt nếu Nhân sự điều hành Club Open xác định rằng cần phải thay đổi hệ thống trò chuyện thoại. Nhân sự điều hành Club Open có thể theo dõi đoạn âm thanh của Đội tùy ý riêng của họ.

**6.2.3. Mạng Xãhội vàTruyền thông.** Nghiêm cấm sử dụng thiết bị cầm tay do Club Open cung cấp để xem hoặc đăng trên bất kỳ mạng xã hội hoặc trang web truyền thông nào. Thiết bị cầm tay do Club Open cung cấp phải được sử dụng để khởi chạy PUBG MOBILE và chơi trò chơi, và không vì mục đích nào khác mà không được sự cho phép của Nhân sự điều hành Club Open.

**6.2.4. Cố định Thiết bị Cầm tay.** Trước khi bắt đầu chính thức Trận Giải đấu, mỗi thiết bị cầm tay phải được cố định trên giá đỡ và được giữ chắc bằng cáp thiết bị. Nghiêm cấm người chơi ngắt kết nối cáp thiết bị trong mọi trường hợp, ngoại trừ trong trường hợp Nhân sự

điều hành Club đang kiểm tra thiết bị cầm tay.

**6.3. Thay thế Thiết bị được Cung cấp (chỉ đối với Sự kiện LAN)**

Nếu phần cứng, phần mềm hoặc các sự cố kỹ thuật khác phát sinh tại Sự kiện LAN, người chơi có thể yêu cầu đánh giá kỹ thuật trên thiết bị được cung cấp bởi Nhân sự điều hành Club Open. Một Nhân sự điều hành Club Open sẽ chẩn đoán và khắc phục sự cố, khi cần, và có thể, theo quyết định của người đó, yêu cầu thay thế bất kỳ thiết bị hoặc phần mềm nào.

**6.4. Tiêu chuẩn cho việc Sử dụng Thiết bị (chỉ đối với Sự kiện LAN)**

Một người chơi sử dụng thiết bị do Club Open cung cấp sẽ bị giới hạn sử dụng chỉ trong kiểm tra phần mềm và phần cứng trước trận đấu và thi đấu thông thường.

**6.5. Can thiệp Thiết bị (chỉ Sự kiện LAN)**

Người chơi không được chạm hoặc cầm thiết bị của người chơi khác sau khi Trận Giải đấu đã bắt đầu. Người chơi cần hỗ trợ với thiết bị của mình nên yêu cầu trợ giúp từ Nhân sự điều hành Club Open.

**6.6. Trang phục**

**6.6.1. Đồng phục Chính thức Bắt buộc.** Trong tất cả các Giải đấu trình diện trước công chúng

(bao gồm Sự kiện LAN và Sự kiện Trực tuyến được phát trực tuyến tới công chúng), các

Thành viên Đội sẽ mặc đồng phục chính thức của Đội (bao gồm áo jersey, áo khoác và quần). Đơn vị tổ chức Giải đấu luôn có quyền áp dụng lệnh cấm đối với trang phục được

coi là mâu thuẫn với các Thể lệ Cuộc thi này, bao gồm các hạn chế tài trợ trong Phần 8 dưới

đây.

**6.6.2. Yêu cầu vàThiết kế Trang phục Đội**

(A) Đồng phục của Đội sẽ do mỗi Đội tự thiết kế và sản xuất.

(B) Logo của Đội phải xuất hiện ở vị trí dễ thấy ở mặt trước của đồng phục.

(C) Logo của các nhà tài trợ chính có thể được đặt ở mặt trước và cả hai tay áo của đồng phục

Đội, nhưng tổng số logo có thể bị Đơn vị tổ chức Giải đấu giới hạn nếu quá nhiều.

(D) Đơn vị tổ chức Giải đấu sẽ xem xét và có quyền đề xuất sửa đổi đối với tất cả đồng phục của các Đội. Ví dụ, Đơn vị tổ chức Giải đấu sẽ xem xét xem mẫu đồng phục có phù hợp với tiêu chuẩn thẩm mỹ tối thiểu của Club Open hay không; và liệu kích thước, vị trí và số lượng logo có phù hợp hay không.

(E) Người chơi phải mặc quần dài và đi giày kín mũi chân, và màu quần và giày phải nhất quán tại các Sự kiện LAN.

(F) Đơn vị tổ chức Giải đấu có thể cung cấp cho người chơi trang phục theo chủ đề Club Open trước khi bắt đầu Giải đấu. Những đồng phục Club Open này chủ yếu được sử dụng cho các cuộc phỏng vấn và các sự kiện liên quan đến Club Open trong các khoảng thời gian phi

thi đấu. Ngoài ra, nếu đồng phục của bất kỳ Đội nào không phù hợp với yêu cầu thiết kế có liên quan của Đơn vị tổ chức Giải đấu, Đội đó có thể tạm thời mặc trang phục theo chủ đề Club Open hoặc do Club Open cung cấp trong Giải đấu và Đội có liên quan sẽ được cung

cấp thời gian ân hạn để sửa đổi thiết kế đồng phục của mình.

(G) Huấn luyện viên (nếu có) phải mặc trang phục công sở trong bất kỳ Giải đấu nào hoặc trong khi tham dự các sự kiện trình diện trước công chúng với tư cách là huấn luyện viên của Đội.

**6.6.3. Từ chối Vào cửa.** Đơn vị tổ chức Giải đấu có quyền từ chối bất kỳ Thành viên Đội không tuân thủ các quy tắc trang phục nói trên được vào cửa hoặc tiếp tục tham gia Giải Đấu.

**7. Đi lại đến Sự kiện LAN, Đoàn tùy tùng của Đội và Khu vực Thi Đấu**

**7.1. Đi lại vàChi phí**

Người chơi đã giành được quyền tham gia Sự kiện LAN sẽ được hoàn tiền cho việc đi lại, ăn ở và

ăn uống hợp lý trong khi thi đấu tại Sự kiện LAN hoặc được một khoản trợ cấp để trang trải các

chi phí này. Người chơi đủ điều kiện để thi đấu trong Sự kiện LAN phải có tất cả thị thực (Passport, Visa), hộ chiếu hoặc giấy tờ du lịch cần thiết khác để đi đến thành phố nơi tổ chức Sự kiện LAN. Người chơi dưới độ tuổi trưởng thành theo luật hiện hành yêu cầu phải đi cùng phụ huynh hoặc người giám hộ hợp pháp. Phụ huynh hoặc người giám hộ sẽ chịu trách nhiệm cho việc sắp xếp chuyến đi và chi phí đi lại của mình.

**7.2. Đoàn tùy tùng của Đội**

Đoàn tùy tùng của Đội trong một ngày đấu trận (tức là, tất cả những người không phải là Người chơi chính hoặc Người chơi Dự bị) sẽ giới hạn trong những người được Đơn vị tổ chức Giải đấu chấp thuận trước. Đội phải nộp đơn cho Đơn vị tổ chức Giải đấu với danh sách các thành viên trong Đoàn tùy tùng của Đội ít nhất mười bốn ngày trước ngày đầu tiên của Sự kiện LAN. Chỉ có huấn luyện viên trưởng của Đội được phép có mặt tại vùng trận đấu hoặc vùng khởi động cùng với Đội. Các thành viên khác trong Đoàn tùy tùng của Đội yêu cầu sử dụng vé để vào địa điểm xem Giải đấu và không được vào khu vực thi đấu hoặc khu vực khởi động trong suốt thời gian trận đấu.

**7.3. Khu vực Thi đấu**

"Khu vực thi đấu" bao gồm khu vực bao ngay xung quanh bất kỳ thiết bị cầm tay dùng thi đấu

nào được sử dụng trong khi chơi Sự kiện LAN. Trong khi chơi Sự kiện LAN, các Thành viên Đội

được xuất hiện trong khu vực Thi đấu giới hạn chỉ trong những Người chơi chính của các Đội

tham gia thi đấu. Khu vực thi đấu tuân theo các quy tắc và thủ tục bổ sung sau:

**7.3.1. Quản lý Đội và Huấn luyện viên.** Người quản lý và huấn luyện viên (nếu có) có thể ở

trong khu vực thi đấu trong quá trình chuẩn bị trận đấu, nhưng phải rời khỏi trước giai

đoạn sảnh chờ tham gia và không được quay lại cho đến sau khi kết thúc trận đấu.

**7.3.2. Các Thiết bị Điện tử.** Các thiết bị điện tử (bao gồm cả điện thoại di động và máy tính bảng, ngoại trừ thiết bị do Club Open cung cấp) không được cho phép trong khu vực thi đấu.

**7.3.3. Hạn chế về Thức ăn và Đồ uống.** Không cho phép thức ăn trong các khu vực thi đấu. Chỉ nước uống do Club Open cung cấp được cho phép trong khu vực thi đấu.

**7.3.4. Khu vực Khởi động.** Khu vực khởi động sẽ chứa các thiết bị cầm tay được chỉ định bởi Đơn vị tổ chức Giải đấu dành riêng cho người chơi luyện tập trước khi Trận Giải đấu chính thức bắt đầu. Khu vực khởi động chỉ dành riêng cho người chơi và huấn luyện viên trưởng và quyền ra vào sẽ do Đơn vị tổ chức Giải đấu cấp theo quyết định của mình.

**7.3.5. Quản lý Người hâm mộ.** Mỗi Đội có nghĩa vụ hợp tác với Đơn vị tổ chức Giải đấu để chủ động quản lý người hâm mộ tại địa điểm và yêu cầu người hâm mộ xem tất cả các trận đấu

một cách hợp lý và văn minh. Không đội nào được phép cho phép hoặc khuyến khích (vô tình hoặc cố ý) người hâm mộ tạo ra bất kỳ rối loạn nào tại địa điểm.

**7.3.6. Đúng giờ.** Khi tham dự Sự kiện LAN, Sự kiện Truyền thông hoặc sự kiện Club Open khác, mỗi Đội phải đến địa điểm đúng giờ theo thông báo có liên quan do Đơn vị tổ chức Giải đấu cung cấp. Nếu các Đội hoặc người chơi không đến đúng giờ vì nguyên nhân chủ quan, họ

sẽ phải chịu kỷ luật của Đơn vị tổ chức Giải đấu.

**8. Tài trợ**

**8.1. Nhà tài trợ bị Cấm**

Các đội và người chơi được khuyến khích phát triển mối quan hệ với các nhà tài trợ. Tuy nhiên, để duy trì tính trong sạch của cuộc thi đấu trong Club Open và danh tiếng của PUBG MOBILE Đội và bất kỳ người chơi nào của Đội được tham gia bất kỳ tài trợ, chứng thực, quảng cáo hoặc thỏa thuận liên quan với bất kỳ cá nhân hoặc tổ chức được Đơn vị tổ chức Giải đấu xác định là tiến hành kinh doanh trong bất kỳ danh mục sản phẩm hoặc dịch vụ bị cấm. Danh sách các danh mục sản phẩm hoặc dịch vụ bị cấm ("Danh sách Cờ Đỏ") sẽ được cung cấp bởi Đơn vị tổ chức Giải đấu và có thể được cập nhật theo thời gian. Người chơi bị cấm chứng thực hoặc có bất kỳ liên kết thương mại khác với bất kỳ sản phẩm và dịch vụ trong các danh mục trong Danh sách Cờ Đỏ và không được thêm bất kỳ sản phẩm hoặc dịch vụ trong khi phát trực tuyến PUBG MOBILE hoặc trên bất kỳ trang phục được mặc trong bất kỳ Sự kiện LAN hoặc bất kỳ Sự kiện Trực tuyến được phát trực tiếp.

**8.2. Danh sách Cờ Đỏ Ban đầu**

Danh sách Cờ Đỏ ban đầu, có thể được cập nhật theo thời gian, bao gồm: ma túy và vật dụng ma túy, sản phẩm thuốc lá, cờ bạc và sòng bạc, rượu, khiêu dâm, bất kỳ doanh nghiệp nào khuyến khích sử dụng hack trong trò chơi, gian lận, khai thác, cá cược bằng skin, hoặc cày tiền tệ trong trò chơi; bất kỳ sản phẩm hoặc dịch vụ nào bị cấm theo luật hiện hành, bất kỳ đối thủ cạnh tranh nào của Tencent Games hoặc các chi nhánh, bất kỳ trò chơi không được Tencent Games hoặc các chi nhánh phát hành, và bất kỳ giải thể thao điện tử, giải đấu hoặc sự kiện nào, ngoài Club Open.

Proxima hoặc Đơn vị tổ chức Giải đấu có thể, theo quyết định riêng của mình, từ chối hoặc chấm dứt quyền của người chơi hiển thị quảng cáo hoặc tài trợ trên hoặc liền kề với bất kỳ phát trực tuyến PUBG MOBILE hoặc trên bất kỳ trang phục có thể nhìn thấy bằng camera được mặc trong bất kỳ Sự kiện Trực tuyến hoặc Sự kiện LAN.

**8.3. Các Quyết định Liên quan đến Danh sách Cờ Đỏ**

**8.4. Sử dụng Trái phép Nhãn hiệu**

Không có điều gì trong các Thể lệ Cuộc thi hoặc Quy tắc Đăng ký này, bằng hàm ý, từ bỏ quyền, ngăn không cho nhận, hoặc nói cách khác, cấp Thành viên Đội bất kỳ quyền hoặc giấy phép nào để sử dụng tên PUBG MOBILE, hoặc bất kỳ nhãn hiệu, tên thương mại hoặc logo thuộc sở hữu hoặc cấp phép cho Proxima hoặc các chi nhánh. Bất kỳ Thành viên Đội nào sử dụng không được phép nhãn hiệu, tên thương mại hoặc logo thuộc sở hữu hoặc cấp phép các chi nhánh đều bị cấm và cấu thành vi phạm các Thể lệ Cuộc thi này. Thành viên Đội không được chứng thực hoặc tài trợ cho bất kỳ sản phẩm hoặc dịch vụ nào theo cách có thể khiến mọi người tin rằng sản phẩm hoặc dịch vụ đó đã được Đơn vị tổ chức Giải đấu hoặc bất kỳ chi nhánh nào của họ chứng thực và chấp thuận.

**8.5. Nhà tài trợ của Club Open**

Nếu Nhà Điều hành Giải đấu yêu cầu, người chơi được yêu cầu mặc áo khoác, áo jersey, mũ và áo thể thao có nhà tài trợ của Club Open trong tất cả các Sự kiện Trực tuyến được phát trực tuyến và tại tất cả các Sự kiện LAN.

**9. Quy tắc Ứng xử**

**9.1. Ứng xử Chung**

**9.1.1. Tiêu chuẩn Cao cho Người chuyên nghiệp.** Tất cả các Đội và Thành viên Đội phải luôn tuân thủ các tiêu chuẩn cao nhất về tính liêm chính cá nhân và tinh thần thể thao tốt. Các Thành viên Đội được yêu cầu phải cư xử một cách chuyên nghiệp và đàng hoàng trong khi tương tác với các đối thủ khác, Nhân sự điều hành Club Open, Đơn vị tổ chức Giải đấu, giới truyền thông, nhà tài trợ và người hâm mộ.

**9.1.2. Thi đấu Trong sạch.** Tất cả các Đội và Thành viên Đội đòi hỏi phải thi đấu với kỹ năng và

khả năng tốt nhất của mình mọi lúc trong bất kỳ Trận Giải đấu nào.

**9.1.3. Xử phạt.** Việc vi phạm các quy tắc này sẽ dẫn đến các lệnh xử phạt theo quyết định của Đơn vị tổ chức Giải đấu, như được thảo luận chi tiết hơn dưới đây. Tất cả các quyết định liên quan đến vi phạm đều thuộc quyền quyết định của Đơn vị tổ chức Giải đấu và Nhân sự

điều hành Club Open.

**9.2. Hành vi bị Nghiêm cấm**

Dưới đây là một danh sách không dành riêng cho ai của các ví dụ về hành vi bị cấm.

**9.2.1. Thông đồng.** Bất kỳ hình thức thông đồng nào của bất kỳ Thành viên Đội đều bị cấm. Ví dụ về thông đồng gồm:

(A) Mọi thỏa thuận giữa hai hoặc nhiều người chơi hoặc các Thành viên khác trong Đội để không chơi theo tiêu chuẩn thi đấu hợp lý trong Trận Giải đấu nhằm cung cấp cho bất kỳ Đội hoặc người chơi đối thủ những lợi thế hoặc lợi ích nhất định.

(B) Thỏa thuận trước để chia tiền thưởng và/hoặc bất kỳ hình thức bồi thường nào khác.

(C) Cố tình thua Trận Giải đấu để được bồi thường, hoặc vì bất kỳ lý do nào khác hoặc cố gắng xui khiến người chơi khác làm như vậy.

**9.2.2. Gian lận.** Gian lận bị nghiêm cấm. Bất kỳ sửa đổi nào của trò chơi PUBG MOBILE do bất

kỳ người chơi, Nhómhoặc Thành viên Đội nào khác đều bị nghiêm cấm. Việc sử dụng bất kỳ loại thiết bị gian lận hoặc chương trình gian lận hay bất kỳ phương pháp gian lận tương tự nào như thiết bị báo hiệu, tín hiệu tay, bột tan và bảo vệ màn hình điện thoại di động, v.v., sẽ được coi là gian lận.

**9.2.3. Khai thác.** Cố ý sử dụng bất kỳ lỗi trong trò chơi để tìm kiếm lợi thế là khai thác và bị nghiêm cấm. Theo quyết định duy nhất của Đơn vị tổ chức Giải đấu, khai thác bao gồm các hành vi như sử dụng bất kỳ chức năng trò chơi nào không hoạt động như dự kiến và vi phạm mục đích thiết kế của PUBG MOBILE.

**9.2.4. Tham gia gian lận.** Chơi bằng tài khoản người chơi khác hoặc Thẻ Người chơi, hoặc gạ hoặc lôi kéo người khác chơi bằng tài khoản hoặc Thẻ Người chơi của người chơi khác, đều bị nghiêm cấm.

**9.2.5. Phát ngôn Thôtục hoặc mang tính Căm ghét.** Trong Sự kiện LAN, Sự kiện Trực tuyến, phỏng vấn truyền thông hoặc trong bất kỳ giao tiếp nào liên quan đến Club Open hoặc PUBG MOBILE, Thành viên Đội không được sử dụng bất kỳ ngôn ngữ nào gây khó chịu, xúc phạm, bôi nhọ, phỉ báng, nói xấu, tục tĩu, phân biệt đối xử, đe dọa, hôi hoặc thô tục. Thành viên Đội không được đăng, truyền, phổ biến bất kỳ thông tin liên lạc bị nghiêm cấm nào

như vậy. Thành viên Đội không được sử dụng loại ngôn ngữ này trên mạng xã hội hoặc trong bất kỳ sự kiện nào phải đối mặt với công chúng hoặc trong bất kỳ chương trình phát trực tuyến nào của PUBG MOBILE. Quy tắc này áp dụng cho các phát ngôn bằng tiếng Anh và tất cả các ngôn ngữ khác. Ngoài ra, Thành viên Đội không được khuyến khích các thành viên của cộng đồng tham gia vào bất kỳ hoạt động nào bị nghiêm cấm theo quy tắc này.

**9.2.6. Bạo lực.** Các Thành viên Đội dự kiến sẽ giải quyết những khác biệt của họ một cách tôn trọng và không dùng đến bạo lực, đe dọa hoặc dọa dẫm (thể chất hoặc phi vật lý). Bạo lực không bao giờ được cho phép tại Sự kiện LAN hoặc chống lại bất kỳ đấu thủ, người hâm mộ hoặc Nhân sự điều hành của Club Open nào.

**9.2.7. Ma túy và Rượu.** Việc sử dụng, sở hữu, phân phối hoặc bán các chất gây nghiện được kiểm soát, như ma túy hoặc rượu, hoặc chịu ảnh hưởng của các chất gây nghiện bị kiểm soát đó, đều bị nghiêm cấm trong khi Thành viên Đội tham gia bất kỳ Giải đấu hoặc sự kiện

nào khác hoặc tại cơ sở thuộc sở hữu của hoặc cho Đơn vị tổ chức Giải đấu thuê. Việc sử

dụng trái phép hoặc sở hữu ma túy được kê đơn của Thành viên Đội đều bị cấm. Ma túy

được kê đơn chỉ có thể được sử dụng bởi người được kê đơn và theo cách thức, sự kết hợp và số lượng như được kê đơn. Ma túy được kê đơn chỉ có thể được sử dụng để điều trị

tình trạng được kê đơn và không được sử dụng để tăng cường hiệu suất trong Trận Giải đấu. Mỗi Thành viên Đội được yêu cầu báo cáo mọi vi phạm quy tắc này cho Đơn vị tổ chức Giải đấu.

**9.2.8. Cá cược.** Cá cược về kết quả của Trò chơi Giải đấu (bao gồm mọi trò chơi hoặc thành phần của Trò chơi Giải đấu) có thể xem là mối đe dọa nghiêm trọng đối với tính toàn vẹn và niềm tin của mọi người vào Club Open. Thành viên Đội không được phép (i) đặt hoặc cố gắng đặt cược vào bất kỳ Trò chơi Giải đấu nào (hoặc bất kỳ trò chơi hoặc thành phần nào trong đó) hoặc (ii) liên kết với người đánh bạc số lượng lớn hoặc cung cấp thông tin cho người khác có thể ảnh hưởng đến số tiền đặt cược của họ.

**9.2.9. Can thiệp vào Studio.** Tại các sự kiện LAN, không Thành viên nào trong Đội có thể can thiệp vào đèn, camera hoặc thiết bị khác của Studio.

**9.2.10. Liên lạc trái phép.** Tại Sự kiện LAN, tất cả các thiết bị liên lạc phải được gỡ khỏi khu vực chơi trước khi bất kỳ Trò chơi Giải đấu nào bắt đầu. Người chơi không được nhắn tin/email hoặc sử dụng các mạng xã hội khi ở trong khu vực diễn ra trận đấu. Trong suốt trận đấu, thông tin liên lạc của một người chơi phải được giới hạn cho những người chơi khác trong Đội.

**9.2.11. Danh tính.** Tại tất cả các Giải đấu công khai, người chơi không được che mặt. Không

được phép đội mũ và đeo kính đen trong khi chơi Sự kiện LAN.

**9.3 Hành vi Thiếu chuyên nghiệp**

Dưới đây là một danh sách không độc quyền các ví dụ về hành vi không chuyên nghiệp, tất cả đều bị nghiêm cấm.

**9.3.1 Quấy rối.**

Quấy rối bị nghiêm 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, hoặc một trường hợp cá biệt, có ý định cô lập hoặc tẩy chay một người và/hoặc làm giảm phẩm giá của người đó.

**9.3.2. Quấy rối Tình dục.**

Quấy rối tình dục bị nghiêm cấm. Quấy rối tình dục được định nghĩa là những tiến bộ về tình dục không mong muốn. Việc đánh giá dựa trên việc người bị quấy rối có coi hành vi đó là không mong muốn hay gây khó chịu không. Không có sự khoan dung nào đối với bất kỳ mối đe dọa/ép buộc tình dục nào hoặc lời hứa mang lại lợi thế đổi lấy sự ủng hộ tình dục.

**9.3.3. Phân biệt đối xử vàBôi nhọ.** Thành viên Đội không được xúc phạm nhân phẩm hoặc sự liêm chính của một quốc gia, cá nhân hoặc trong Đội người thông qua những lời nói hoặc hành động khinh miệt, phân biệt đối xử hoặc phân biệt chủng tộc, màu da, dân tộc, nguồn gốc xã hội hoặc quốc gia, giới tính, ngôn ngữ, tôn giáo, quan điểm chính trị hoặc bất kỳ

quan điểm nào khác, tình trạng tài chính, tình trạng sinh đẻ hoặc bất kỳ tình trạng nào khác,

khuynh hướng tình dục hoặc bất kỳ lý do khác.

**9.3.4. Tuyên bố Tiêu cực.** Thành viên Đội không được đưa ra, ban hành, ủy quyền hoặc công bố

bất kỳ tuyên bố nào gây phương hại hoặc gây bất lợi cho lợi ích tốt nhất của Club Open, Đơn vị tổ chức Giải đấu, Tencent Games hoặc các chi nhánh của Tencent Games, hoặc PUBG MOBILE.

**9.3.5. Bảo mật.** Nếu không có sự đồng ý của Đơn vị tổ chức Giải đấu, Thành viên Đội không

được tiết lộ bất kỳ thông tin bảo mật hoặc độc quyền nào được cung cấp hoặc cung cấp bởi Proxima hoặc Đơn vị tổ chức giải đấu cho Thành viên Đội liên quan đến Club Open. Thành viên Đội có nghĩa vụ giữ bí mật thông tin bảo mật hoặc độc quyền do Đơn vị tổ chức Giải đấu cung cấp. “Thông tin bảo mật hoặc thông tin độc quyền” của Proxima và Đơn vị tổ

chức Giải đấu bao gồm tất cả thông tin và tài liệu được tiết lộ (dù ở dạng lời nói, bằng văn bản hoặc dạng hữu hình hoặc vô hình khác) hoặc được Proxima hoặc Đơn vị tổ chức Giải đấu cung cấp cho Thành viên Đội liên quan đến PUBG MOBILE, Club Open hoặc bất kỳ Giải đấu nào mà Thành viên Đội biết hoặc nên biết, cung cấp các sự kiện và hoàn cảnh xung quanh việc tiết lộ thông tin, là thông tin bí mật của Proxima hoặc Đơn vị tổ chức Giải đấu. Thông tin bảo mật bao gồm nhưng không giới hạn kế hoạch phát triển và ngày phát hành để cập nhật cho PUBG MOBILE, cấu hình của giai đoạn được sử dụng tại Sự kiện LAN và các thông tin tương tự khác được giữ lại từ người hâm mộ để lưu giữ việc “tiết lộ” tại một Sự kiện Trực tuyến hoặc Sự kiện LAN.

**9.3.6. Hoạt động Bất hợp pháp.** Thành viên Đội được yêu cầu luôn tuân thủ tất cả các luật pháp hiện hành. Thành viên Đội không được tham gia vào bất kỳ hoạt động nào vi phạm luật pháp, quy định hoặc quy tắc quản lý của công an.

**9.3.7. Hoạt động Phi đạo đức.** Thành viên Đội không được tham gia vào bất kỳ hoạt động nào

được xem là phi đạo đức, vô đạo đức hoặc gây hổ thẹn theo quyết định duy nhất của Đơn

vị tổ chức Giải đấu.

**9.3.8. Hối lộ.** Không Thành viên nào trong trong Đội có thể tặng bất kỳ quà tặng hoặc tiền mặt hoặc phần thưởng nào khác cho người chơi, huấn luyện viên, người quản lý, Thành viên của trong Đội khác, các Nhân sự điều hành Club Open, Đơn vị tổ chức Giải đấu hoặc bất kỳ người nào khác được kết nối hoặc tuyển chọn bởi một trong Đội khác để gây ảnh hưởng đến kết quả của Giải đấu.

**9.3.9. Quàtặng.** Không Thành viên nào trong Đội được chấp nhận bất kỳ quà tặng, phần thưởng hoặc bồi thường nào từ Đội hoặc người chơi khác (hoặc bất kỳ ai thay mặt cho đội hoặc người chơi khác) liên quan đến bất kỳ Giải đấu nào.

**9.3.10. Không Tuân thủ.** Không thành viên nào trong đội có thể từ chối tuân thủ các hướng dẫn hoặc quyết định của Đơn vị tổ chức Giải đấu hoặc các Nhân sự điều hành Club Open.

**9.3.11. Hối lộ Trận đấu.** Không Thành viên nào trong đội có thể đưa ra, đồng ý hoặc âm mưu hối lộ trận đấu hoặc thực hiện bất kỳ hành động nào khác để thay đổi có chủ ý và không công bằng, hoặc cố gắng thay đổi, kết quả của bất kỳ Giải đấu nào (hoặc bất kỳ trò chơi hoặc thành phần nào của trận đấu). Việc hối lộ trận đấu sẽ phải chịu hình phạt tối đa trong mỗi trường hợp. Nếu một Thành viên Đội được yêu cầu "hối lộ" kết quả của Trò chơi Giải đấu hoặc tham gia vào bất kỳ hành động nào bị nghiêm cấm theo các Thể lệ Cuộc thi này, Thành viên Đội đó phải báo cáo ngay yêu cầu này cho Đơn vị tổ chức Giải đấu.

**9.3.12. Đệ trình Tài liệu.** Các mẫu thuế và tài liệu khác có thể được Đơn vị tổ chức Giải đấu yêu cầu tại nhiều thời điểm. Nếu tài liệu này không được hoàn thành theo các tiêu chuẩn do Đơn vị tổ chức Giải đấu đặt ra thì cả một Đội có thể bị xử phạt.

**9.3.13. Điều khoản Sử dụng.** Bất kỳ hành vi nào (a) vi phạm Điều khoản Sử dụng đối với PUBG MOBILE, (b) vi phạm bất kỳ nguyên tắc nào hoặc bất kỳ chính sách nào được đăng trên các trang web cho PUBG MOBILE; hoặc (c) can thiệp vào việc sử dụng PUBG MOBILE của người khác bị cấm và vi phạm các Thể lệ Cuộc thi này.

**9.4. Hành vi kỷ luật vàXử phạt**

**9.4.1. Điều tra của Đơn vị tổ chức Giải đấu.** Đơn vị tổ chức Giải đấu sẽ có quyền giám sát việc tuân thủ các Thể lệ Cuộc thi này và Quy tắc Đăng ký và điều tra các vi phạm có thể xảy ra. Khi đồng ý với các Thể lệ Cuộc thi này, mỗi Thành viên Đội đồng ý hợp tác với Đơn vị tổ chức Giải đấu trong bất kỳ cuộc điều tra nội bộ hoặc bên ngoài nào mà Đơn vị tổ chức Giải đấu tiến hành liên quan đến vi phạm đáng ngờ đối với các Thể lệ Cuộc thi, Quy tắc Đăng ký hoặc luật pháp hiện hành này. Thành viên Đội có nghĩa vụ nói sự thật liên quan đến bất kỳ cuộc điều tra nào được thực hiện bởi hoặc cho Đơn vị tổ chức Giải đấu và có thêm nhiệm vụ không cản trở bất kỳ cuộc điều tra như vậy, điều tra sai lệch hoặc thu giữ bằng chứng.

**9.4.2. Hình phạt.** Khi phát hiện ra bất kỳ Thành viên Đội nào vi phạm các Thể lệ Cuộc thi hoặc Quy tắc Đăng ký này, Đơn vị tổ chức Giải đấu sẽ đưa ra các hình phạt sau: (a) cảnh báo bằng lời nói hoặc bằng văn bản (s); (b) tước giải thưởng (s); (c) tước quyền chơi trong trận, (d) tước quyền tham gia Giải đấu; (e) đình chỉ quyền tham gia; và (f) không đủ tiêu chuẩn tham gia và cấm tham gia.

**9.4.3. Vi phạm Nhiều lần.** Vi phạm nhiều lần có thể bị phải chịu phạt tăng dần, lên đến và bao gồm mất tư cách tham gia Club Open.

**9.4.4. Quyết định Cuối cùng.** Trừ khi có quy định rõ ràng khác, các hành vi phạm tội và vi phạm các Thể lệ Cuộc thi này đều có thể bị trừng phạt, cho dù chúng có được thực hiện có chủ ý hay không. Nỗ lực thực hiện hành vi phạm tội hoặc vi phạm như vậy cũng có thể bị trừng phạt. Quyết định của Đơn vị Tổ chức Giải đấu đối với hành động kỷ luật phù hợp sẽ là

quyết định cuối cùng và ràng buộc.

**10. Sử dụng Tên và Hình ảnh**

**10.1. Cấp Quyền bởi các Thành viên Đội**

Mỗi Thành viên Đội sẽ cho phép Tencent Games, Proxima, Đơn vị Tổ chức Giải đấu và các chi nhánh tương ứng của họ được phát trực tiếp hoặc ghi lại màn chơi PUBG MOBILE của họ tại bất kỳ Giải đấu nào. Mỗi Thành viên Đội sẽ cấp cho Proxima và Đơn vị Tổ chức Giải đấu quyền và giấy phép (có quyền cấp phép phụ) miễn tiền bản quyền, được trả đầy đủ, áp dụng toàn thế giới để sao chép, hiển thị, phân phối, chỉnh sửa, chứa đựng, lưu trữ cũng như sử dụng và hiển thị họ tên của họ, Thẻ Người chơi, ảnh, chân dung, hình ảnh, hình đại diện, giọng nói, video, nhân vật trong game, số liệu thống kê trò chơi và thông tin tiểu sử, và tạo ra các tác phẩm phát sinh của các mục đã nói ở trên, trên mọi phương tiện truyền thông trong tương lai, trên hoặc liên quan đến (a) truyền phát bất kỳ phạm vi nào của tất cả hoặc bất kỳ phần nào của Giải đấu; (b) tiếp thị và quảng bá Club Open hoặc bất kỳ Giải đấu nào hoặc một phần của Giải đấu; và (c) tiếp thị và quảng bá PUBG MOBILE.

**10.2. Quyền Sở hữu Truyền phát PUBG MOBILE**

Mỗi Thành viên Đội đều thừa nhận và đồng ý không thể phủ nhận rằng tất cả các lần truyền phát và bản ghi nghe nhìn của bất kỳ hoặc bất kỳ phần nào của Giải đấu đều thuộc sở hữu của

Proxima hoặc người cấp phép của Proxima. Việc xuất hiện trong một lần truyền phát hoặc bản ghi nghe nhìn của bất kỳ Giải đấu nào sẽ không mang lại cho Thành viên Đội bất kỳ vốn sở hữu nào đối với lần truyền phát hoặc bản ghi nghe nhìn nào đó.

**10.3. Phản hồi**

Thỉnh thoảng, Thành viên Đội có thể đưa ra đề xuất, nhận xét hoặc phản hồi khác (“Phản hồi”) cho Proxima hoặc Đơn vị Tổ chức Giải đấu liên quan đến hoạt động hoặc cải tiến cho Club Open, Giải đấu hoặc PUBG MOBILE. Mỗi Thành viên Đội đồng ý rằng tất cả Phản hồi đang và sẽ được cung cấp hoàn toàn tự nguyện. Phản hồi, ngay cả khi được chỉ định bảo mật bởi người cung cấp Phản hồi, sẽ không có thỏa thuận bằng văn bản riêng biệt, tạo ra bất kỳ nghĩa vụ bảo mật nào

cho Proxima hoặc Đơn vị Tổ chức Giải đấu. Ngoài ra, ngoại trừ được quy định trong một thỏa thuận bằng văn bản theo sau được ký bởi Proxima, Proxima sẽ được tự do sử dụng, tiết lộ, sao chép, cấp phép hoặc phân phối và khai thác Phản hồi khi thấy phù hợp, hoàn toàn không có nghĩa vụ hoặc hạn chế dưới bất kỳ hình thức nào đối với quyền sở hữu trí tuệ hoặc các quyền khác.

**11. Hạn chế của Trách nhiệm pháp lý**

**11.1. Nghiêm cấm gây Thiệt hại Trừng phạt**

Trong phạm vi tối đa được luật pháp hiện hành cho phép, cả Proxima, Đơn vị Tổ chức Giải đấu cũng như bất kỳ chi nhánh hoặc người cấp phép tương ứng nào của họ (gọi chung là các "Bên Proxima"), sẽ không chịu trách nhiệm cho bất kỳ tổn thất lợi nhuận nào hoặc bất kỳ thiệt hại gián tiếp, ngẫu nhiên, do hậu quả, đặc biệt, trừng phạt hoặc làm gương nào, phát sinh từ hoặc liên quan đến các Thể lệ Cuộc thi, Quy tắc Đăng ký, Club Open, bất kỳ Giải đấu nào hoặc PUBG MOBILE, hoặc sự chậm trễ hoặc không thể sử dụng hoặc thiếu chức năng của PUBG MOBILE, ngay cả khi một Bên Proxima có lỗi và ngay cả khi một Bên Proxima đã được thông báo về khả năng thiệt hại đó.

**11.2. Giới hạn Trách nhiệm pháp lý**

**12. Giải quyết Tranh chấp**

Trong phạm vi tối đa được luật pháp hiện hành cho phép, trách nhiệm tổng hợp của các Bên Proxima phát sinh từ hoặc liên quan đến các Thể lệ Cuộc thi này, Quy tắc Đăng ký, Club Open, bất kỳ Giải đấu nào và PUBG MOBILE sẽ bị giới hạn đối với các thiệt hại trực tiếp của Thành viên Đội trong một số tiền không vượt quá US$500. Nhiều khiếu nại sẽ không mở rộng giới hạn này. Những hạn chế và loại trừ liên quan đến thiệt hại được áp dụng ngay cả khi bất kỳ biện pháp khắc phục nào không cung cấp bồi thường thỏa đáng. Proxima không giả định, cũng không ủy quyền cho Đơn vị Tổ chức Giải đấu hoặc bất kỳ cá nhân hoặc tổ chức nào khác đảm nhận thay mặt Proxima, bất kỳ trách nhiệm pháp lý nào ngoài các trách nhiệm pháp lý được nêu rõ trong Phần 11.2 này.

**12.1. Luật Điều chỉnh**

Các Quy tắc Giải đấu này sẽ được điều chỉnh bởi luật pháp của Hồng Kông, SAR, mà không liên

quan đến các luật liên quan đến xung đột pháp luật.

**12.2. Tính Cuối cùng của Một số Quyết định**

Tất cả các quyết định liên quan đến tính đủ điều kiện của người chơi, hạn chế nhà tài trợ, lên lịch và dàn dựng của Club Open và hành động kỷ luật đối với hành vi sai trái chỉ thuộc về Đơn vị Tổ chức Giải đấu hoặc, theo lựa chọn của Đơn vị Tổ chức Giải đấu, với Nhân sự điều hành của Club Open. Các quyết định của Đơn vị Tổ chức Giải đấu và/hoặc Nhân sự điều hành của Club Open là quyết định cuối cùng và ràng buộc và sẽ không đưa ra bất kỳ khiếu nại nào về thiệt hại tiền tệ hoặc bất kỳ biện pháp khắc phục nào khác.

**12.3. Trọng tài**

Bất kỳ tranh chấp, tranh cãi hoặc khiếu nại nào phát sinh từ bất kỳ cách nào hoặc liên quan đến các Thể lệ Cuộc thi này sẽ được đưa ra và cuối cùng được giải quyết bằng trọng tài ràng buộc bởi Trung tâm Trọng tài Quốc tế Hồng Kông, theo Quy tắc Trọng tài Được Quản lý của Trung tâm Trọng tài Quốc tế Hồng Kông có hiệu lực khi thông báo trọng tài được đệ trình (“Quy tắc Trọng tài”) tại Hồng Kông. Hội đồng trọng tài sẽ bao gồm/một trọng tài viên được chỉ định theo Quy

tắc Trọng tài. Khu vực trọng tài sẽ ở tại Hồng Kông và trọng tài sẽ được tiến hành bằng tiếng Anh. Hội đồng trọng tài sẽ không có thẩm quyền để bồi thường thiệt hại được loại trừ bởi các Thể lệ Cuộc thi này trong Phần 11. Xét xử đối với phán quyết được đưa ra bởi hội đồng trọng tài có thể

được đưa vào bất kỳ tòa án có thẩm quyền nào.

**12.4. Chế tài**

Mặc dù đã nói ở trên, Proxima hoặc Đơn vị tổ chức Giải đấu có quyền khởi xướng và khởi tố

hành động hay tố tụng trước bất kỳ tòa án có thẩm quyền nào để nhận được quyết định xử phạt hoặc biện pháp giải quyết khác đối với Thành viên Đội trong trường hợp hành động như vậy là cần thiết hoặc mong muốn. Trong trường hợp Proxima hoặc Đơn vị tổ chức Giải đấu vi phạm

bất kỳ quy định nào trong các Thể lệ Cuộc thi hoặc Quy tắc Đăng ký này, Thành viên đội sẽ bị giới hạn trong các chế tài pháp luật của họ đối với các thiệt hại, nếu có, và trong mọi trường hợp Thành viên Đội không có quyền ra lệnh hoặc hạn chế Proxima hoặc Đơn vị tổ chức Giải đấu điều hành bất kỳ sự kiện nào của Club Open, thực hiện bất kỳ Giải đấu nào hoặc phân phối phát trực tiếp hay các nội dung nghe nhìn khác. Tencent Games hoặc bất kỳ công ty con hay công ty

thuộc tập đoàn nào của họ đều không có bất kỳ mối quan hệ ủy thác nào với hoặc có nghĩa vụ đối với Đội hoặc Thành viên Đội. Đội và bất kỳ Thành viên Đội nào đều không có quyền đòi thanh toán hoặc thu hồi bất kỳ nghĩa vụ hoặc thiệt hại nào theo hoặc liên quan đến các Thể lệ Cuộc thi và Quy tắc Đăng ký này đối với bất kỳ tài sản nào của Tencent Games hoặc bất kỳ công ty con hoặc công ty thuộc tập đoàn nào của họ.

**13. Điều khoản Chung**

**13.1. Quyền Diễn giải của Đơn vị tổ chức Giải đấu**

Bất kỳ vấn đề nào liên quan đến Club Open hoặc PUBG MOBILE không được nêu trong các Thể lệ

Cuộc thi hoặc Quy tắc Đăng ký này sẽ phải tuân thủ theo diễn giải của Đơn vị tổ chức Giải đấu và

được cung cấp cho các Đội theo từng giai đoạn theo hình thức cập nhật, hoặc diễn giải, các Thể

lệ Cuộc thi hoặc Quy tắc đăng ký.

**13.2. Điều khoản Bổ sung**

Người chơi có thể phải chấp nhận các điều khoản bổ sung từ Đơn vị tổ chức Giải đấu để tham gia Giải đấu. Proxima sẽ thu thập, lưu trữ và sử dụng thông tin cá nhân của người chơi theo Chính sách về Quyền riêng tư đối với PUBG MOBILE có áp dụng tại Khu vực của người chơi. Trận đấu của PUBG MOBILE phải tuân thủ Điều khoản Sử dụng/ Thỏa thuận Giấy phép Người dùng

Cuối có áp dụng tại Khu vực của người chơi. Proxima bảo lưu quyền thay đổi hoặc cập nhật các Thể lệ Cuộc thi hoặc Quy tắc Đăng ký này tại bất kỳ thời điểm nào, và có toàn quyền sửa đổi hoặc hủy bỏ một số hoặc tất cả các Giải đấu, vào kỳ thời điểm nào.

**13.3. Phán quyết Kinh doanh**

Bất cứ khi nào các Thể lệ Cuộc thi hoặc Quy tắc Đăng ký này cấp, trao hoặc bảo lưu cho Proxima hoặc Đơn vị tổ chức Giải đấu quyền hành động, không hành động, cấp hoặc từ chối chấp thuận hoặc phê duyệt, hoặc đưa ra bất kỳ quyết định nào khác, trừ khi có quy định cụ thể khác, mỗi Proxima hoặc Đơn vị tổ chức Giải đấu có toàn quyền tham gia vào hoạt động đó, dựa trên phán quyết kinh doanh của riêng mình, xem xét đánh giá về những lợi ích tốt nhất của Proxima và Đơn vị tổ chức Giải đấu cũng như lợi ích ngắn và dài hạn của Club Open, PUBG MOBILE và việc kinh doanh và các hoạt động của các công ty con và công ty thuộc tập đoàn của Proxima và Đơn vị tổ chức Giải đấu. Đội và Thành viên Đội sẽ không có bất kỳ khiếu nại hoặc phương hướng hành động nào dựa trên khẳng định rằng Proxima, Đơn vị tổ chức Giải đấu hoặc bất kỳ Nhân sự

điều hành Club Open nào đã từ chối hoặc trì hoãn đồng ý, phê duyệt, quyết định hoặc hành

động được yêu cầu khác theo Thể lệ Cuộc thi hoặc Quy tắc Đăng ký.

**13.4. Ngôn ngữ**

Các Quy tắc Đăng ký này được viết bằng tiếng Anh. Công nhận rằng Club Open là giải đấu toàn cầu, Proxima sẽ cố gắng cung cấp các bản dịch Thể lệ Cuộc thi này sang các ngôn ngữ khác trong Khu vực. Trong trường hợp có mâu thuẫn nội dung giữa bản tiếng Anh và bản dịch, bản tiếng Anh sẽ được viện dẫn.

**13.5. Tranh chấp**

Trong trường hợp có mâu thuẫn nội dung giữa Thể lệ Cuộc thi và Quy tắc Đăng ký, Thể lệ Cuộc thi sẽ được viện dẫn.

**14. Thuật ngữ**

**“Quy tắc Trọng tài”** có nghĩa là Quy tắc Trọng tài được Quản lý của Trung tâm Trọng tài Quốc tế

Hồng Kông có hiệu lực tại thời điểm thông báo về trọng tài được nộp theo Mục 12.3.

**“Club Open”** nghĩa là PUBG MOBILE Club Open.

**“Nhân sự điều hành Club Open”** là các nhân sự điều hành, trọng tài và quản trị viên do Đơn vị

tổ chức Giải đấu chỉ định để điều hành Giải đấu.

**“Thể lệ Cuộc thi”** là các Thể lệ Cuộc thi của PUBG MOBILE Club Open, bao gồm mọi nội dung cập nhật, sửa đổi hoặc bổ sung kèm theo.

**“Vòng loại mùa Thu”** là Giải đấu khu vực trực tuyến mở rộng được sử dụng để quyết định việc tham gia vào Nửa vòng đấu mùa Thu Giải đấu Chính.

**“Phản hồi”** là những đề xuất, bình luật hoặc những ý kiến phản hồi khác.

**“Thẻ Người chơi”** là thẻ người chơi hoặc biệt danh trong trò chơi của người chơi.

**“Vòng chung kết Toàn cầu”** là Giải đấu trực tiếp giữa các Đội đến từ mỗi Vùng cho mỗi Nửa

vòng đấu dựa trên kết quả xếp hạng trong Vòng chung kết Khu vực.

**“Giai đoạn Vòng bảng”** là Giải đấu trực tuyến giữa các Đội trong một Khu vực được lựa chọn để

tham gia Mùa giải Chính của Nửa vòng đấu.

**“Sự kiện LAN”** là bất kỳ Giải đấu trực tiếp nào (bao gồm cả các trận Chung kết Thế giới)

**“Sự kiện Truyền thông”** là các buổi phỏng vấn, họp báo, các buổi phát trực tiếp, các sự kiện của nhà tài trợ, ảnh, hoặc các đoạn video, các sự kiện từ thiện, phát thanh trên web, chương trình phát thanh, các cuộc trò chuyện và các sự kiện truyên thông khác do Proxima hoặc Đơn vị tổ chức Giải đấu tổ chức có liên quan tới việc tiếp thị và quảng bá cho Club Open và/hoặc PUBG MOBILE.

**“Sự kiện Trực tuyến”** là bất kỳ Giải đấu trực tuyến nào (bao gồm cả Crew Challenge, Vòng loại mùa Thu hoặc bất kỳ Trận đấu nào trong Mùa giải Chính).

**“Proxima”** là Proxima Beta Pte. Limited.

**“Các Bên Proxima”** có nghĩa là Proxima, Đơn vị tổ chức Giải đấu hoặc bất kỳ công ty con hoặc nhà cấp phép tương ứng nào của họ.

**“Danh sách Cờ Đỏ”** là danh sách các mục sản phẩm và dịch vụ bị cấm.

**“PUBG MOBILE”** nghĩa là trò chơi trên di động có tên “PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile.”

**“Khu vực”** có nghĩa là khu vực có Đội thi đấu trong các giải đấu trực tuyến, như được quy định trong Thể lệ Cuộc thi này hoặc có thể được xác định bởi các Nhân sự điều hành Club Open.

**“Vòng chung kết Khu vực”** là Giải đấu trực tuyến giữa các Đội hàng đầu trong Khu vực dựa trên kết quả trong Vòng bán kết Khu vực.

**“Vòng bán kết Khu vực”** là Giải đấu trực tuyến giữa các Đội trong Khu vực, giải đấu diễn ra sau

Giai đoạn Vòng bảng.

**“Quy tắc Đăng ký”** có nghĩa là Quy trình và Quy tắc đăng ký Giải thể thao điện tử PUBG MOBILE Club Open, bao gồm mọi nội dung cập nhật, sửa đổi hoặc bổ sung kèm theo.

**“Mùa giải Chính”** có nghĩa là giai đoạn ba tháng của một Nửa vòng đấu, trong đó các Đội sẽ thi đấu trong các Trận đấu của Mùa giải Chính, bao gồm (a) Giai đoạn Vòng bảng, (b) Vòng bán kết Khu vực và (c) Vòng chung kết Khu vực.

**“Các Trận đấu của Mùa giải Chính”** là các Giải đấu diễn ra trong Mùa giải Chính.

**“Nửa vòng đấu”** có nghĩa là các trận đấu đã lên lịch của Club Open sẽ diễn ra trong khoảng thời gian ba tháng, bao gồm hai giai đoạn: (a) Mùa giải Chính và (b) Vòng chung kết Toàn cầu, sẽ diễn ra vào cuối Mùa giải Chính.

**“Người chơi chính”** là bốn người chơi trong đội hình xuất phát của Đội. **“Người chơi dự bị”** nghĩa là một người chơi thay thế trong quân số của Đội. **“Đội”** nghĩa là một nhóm bốn người chơi tham gia vào giải Club Open.

**“Đội trưởng”** là người chơi trong Đội được chỉ định làm đội trưởng khi hoàn thành quy trình

đăng ký trực tuyến.

**“Thành viên Đội”** là những người chơi, quản lý, huấn luyện viên hoặc các đại diện khác của Đội.

**“Giải đấu”** là giải, trận đấu, trò chơi hoặc sự kiện của Club Open

**“Trận Giải đấu”** nghĩa là một phiên thi đấu PUBG MOBILE được chơi cho đến khi tất cả, trừ một

Đội tham gia, bị loại.

**“Đơn vị tổ chức Giải đấu”** là bất kỳ đơn vị tổ chức giải đấu bên thứ ba nào do PUBG Mobile chỉ định để điều hành Giải đấu.