

Bộ luật thi đấu

Điều I

VẬN ĐỘNG VIÊN THAM GIA THI ĐẤU

1. Giới hạn khu vực và độ tuổi

Các Vận động viên (VĐV) tham dự giải đấu bắt buộc phải là học sinh hoặc cựu học sinh của 5 trường Trung học phổ thông (THPT) trên địa bàn quận Đống Đa, Hà Nội bao gồm:

- 1.1 THPT Đống Đa
- 1.2 THPT Lê Quý Đôn – Đống Đa
- 1.3 THPT Kim Liên
- 1.4 THPT Phan Huy Chú – Đống Đa
- 1.5 THPT Quang Trung – Đống Đa

Năm sinh của các VĐV tham dự giải đấu bắt buộc phải từ 2001 – 2004

2. Giới hạn trình độ

Các VĐV sẽ không được phép tham gia thi đấu nếu:

- 1.1 Đã từng tham gia thi đấu vòng loại VCSB ở tất cả các khu vực.
- 1.2 Đã từng tham gia thi đấu VCSA

Điều II

TRANG BỊ CỦA VẬN ĐỘNG VIÊN KHI THI ĐẤU

1. Trang bị do Ban Tổ Chức cung cấp

Ban Tổ Chức (BTC) sẽ cung cấp, và các Vận động viên (VĐV) tham dự sẽ được quyền dùng, các trang bị trong danh mục dưới đây cho tất cả các trận đấu chính thức tại giải.

- 1.1 Máy tính và Màn hình
- 1.2 Tai nghe có kèm mic
- 1.3 Bàn và ghế

Nếu có yêu cầu từ một VĐV có tham dự, BTC sẽ cũng cấp thêm các trang bị nằm trong danh mục sau để VĐV đó sử dụng trong các trận đấu chính thức tại giải

- 1.4 Bàn phím
- 1.5 Chuột
- 1.6 Lót chuột

Tất cả những trang bị do BTC cung cấp sẽ được lựa chọn theo quyết định riêng của chính BTC.

2. Trang bị do cá nhân VĐV hay đội sở hữu

Các VĐV được cho phép mang theo các trang bị thi đấu mình hoặc đội sở hữu theo danh mục dưới đây vào khu vực thi đấu và sử dụng chúng trong các trận đấu chính thức tại giải:

2.1 Bàn phím

2.2 Chuột

2.3 Lót chuột

2.4 Tai nghe có kèm mic hoặc tai nghe nhét tai và mic

Tất cả những trang bị dùng thi đấu do cá nhân hoặc đội sở hữu phải được trình lên BTC để được chấp thuận cho sử dụng. Những trang bị không được chấp thuận cho sử dụng hoặc bị nghi ngờ là cung cấp lợi thế khi thi đấu sẽ bị cấm sử dụng, các VĐV đó bị buộc phải thay thế chúng bằng các trang bị thi đấu do BTC cung cấp.

Ngoài ra, theo sự suy xét, BTC được quyền không cho phép sử dụng bất kì trang bị cá nhân nếu chúng liên quan đến vấn đề an toàn, bảo mật, hoặc ảnh hưởng đến giải đấu và nhà tài trợ của giải đấu.

Các trang bị do cá nhân hoặc đội sở hữu có thể bị cấm mang vào khu vực thi đấu nếu chúng mang tên, biểu tượng...v.v của công ty hoặc nhãn hiệu là đối thủ cạnh tranh của Riot Games hoặc Liên Minh Huyền Thoại.

3. Trang bị dùng thay thế

Ở bất kì thời điểm nào, nếu trang bị hoặc các vấn đề kỹ thuật bị nghi ngờ mang lại lợi thế thi đấu, VĐV hoặc BTC có quyền yêu cầu ngay một cuộc kiểm tra nhanh nếu cần. Kỹ thuật viên sẽ lập tức kiểm tra, đưa ra nhận định và nêu rõ vấn đề. Kỹ thuật viên có thể yêu cầu BTC cung cấp mọi loại thiết bị dùng thay thế theo ý kiến của mình. Việc cung cấp thiết bị thay thế đó sẽ được quyết định bởi chính BTC.

4. Đồng phục thi đấu

VĐV được sử dụng những trang phục sao cho bản thân cảm thấy thoải mái nhất, nếu BTC cảm thấy trang phục của VĐV không phù hợp, BTC có quyền yêu cầu VĐV thay trang phục.

5. Sử dụng các chương trình máy tính

VĐV bị cấm cài đặt các chương trình riêng của mình, chỉ được phép dùng các chương trình được cung cấp bởi BTC.

5.1 Hội thoại giọng nói.

Hội thoại giọng nói sẽ chỉ được cung cấp thông qua hệ thống có sẵn trong máy do BTC trang bị. Việc sử dụng các phần mềm hội thoại giọng nói của bên thứ 3 (vd: Skype) là không được phép. BTC được phép theo dõi việc hội thoại của các đội nếu muốn.

5.2 Truyền thông và giao tiếp cộng đồng.

Cấm sử dụng máy tính do BTC cung cấp để xem hoặc đăng tải bất kì nội dung nào lên các trang cộng đồng. Quy định này bao gồm các trang như Facebook, Twitter, các diễn đàn trực tuyến, email và những gì tương tự khác.

5.3 Các trang bị không thiết yếu.

Cấm kết nối các trang bị không thiết yếu như điện thoại di động, ổ đĩa USB hoặc thiết bị chơi nhạc vào các máy tính thi đấu, bất kể lý do là gì.

Điều III

ĐỊA ĐIỂM, KHU VỰC THI ĐẤU

1. Quyền ra vào địa điểm thi đấu chung

Quyền ra vào các khu vực giới hạn được cấp cho các đội tham dự sẽ chỉ giới hạn cho thành viên chính thức của các đội, quản lý, huấn luyện viên, và các thành viên dự bị của đội đó. Các trường hợp khác cần được sự chấp thuận trước từ BTC. Việc chấp thuận cho phép tham gia các trận đấu tại giải đấu sẽ dựa theo quyết định riêng từ chính BTC.

2. Khu vực thi đấu

Khu vực thi đấu bao gồm các khu vực được chứa các máy tính được dành cho việc thi đấu. Trong khoảng thời gian trận đấu diễn ra, sự hiện diện của thành viên đội trong khu vực thi đấu sẽ chỉ giới hạn trong các thành viên nằm trong đội hình chính thức của đội thi đấu đó.

2.1 Quản lý đội:

Quản lý của đội có thể vào khu vực thi đấu trong khi trận đấu chuẩn bị, nhưng phải lập tức rời khu vực khi xuất hiện lượt cấm/chọn và không được quay trở lại cho đến khi đến hết trận đấu.

2.2 Thiết bị không dây:

Thiết bị không dây, bao gồm điện thoại di động và máy tính bản của các VĐV sở hữu phải được tắt nguồn trong lúc họ thi đấu, bao gồm lúc cấm/chọn, tạm dừng, tạo lại trận đấu, và cả ngay ở giữa hai hiệp đấu trong chuỗi trận của mình. Theo luật, BTC sẽ có quyền thu thiết bị của các VĐV trong khu vực thi đấu và gọi trả họ sau khi trận đấu kết thúc.

2.3 Hạn chế thức ăn và nước uống:

Thức ăn không được phép đem vào khu vực thi đấu. Nước uống được cho phép trong khu vực thi đấu chỉ giới hạn với các bình nước do BTC quy định.

3. Khu vực chờ

Khu vực chờ (còn được xem như là phòng nghỉ ngơi) dành riêng cho các VĐV trước khi trận đấu chính thức của họ bắt đầu. Phòng chờ chỉ dành cho các VĐV của các đội thi đấu, những trường hợp khác phải thông qua sự cho phép của BTC.

Điều IV

TIẾN TRÌNH THI ĐẤU

1. Thay đổi về lịch thi đấu

BTC có toàn quyền sắp xếp lại thời gian thi đấu trong cùng ngày và/hoặc thay đổi ngày thi đấu của một trận đấu qua một ngày khác hoặc cũng có thể thay đổi toàn bộ lịch thi đấu. Trong trường hợp có bất kỳ sự thay đổi nào về lịch thi đấu, BTC sẽ thông báo cho tất cả các đội tuyển trong thời gian sớm nhất có thể.

2. Thời gian đến khu vực thi đấu

Các thành viên chính thức của đội tuyển tham dự giải đấu phải có mặt ở khu vực thi đấu trước thời gian được thông báo bởi BTC.

3. Vai trò của trọng tài

3.1 Trách nhiệm

Trọng tài được BTC bổ nhiệm có trách nhiệm đưa ra các phán quyết liên quan đến trận đấu, trả lời các câu hỏi và giải quyết các vấn đề phát sinh trước, trong và ngay sau các tình huống trong trận đấu. Trách nhiệm giám sát của trọng tài bao gồm nhưng không giới hạn bởi:

3.1.1 Kiểm tra đội hình thi đấu của các đội tuyển trước trận đấu

3.1.2 Kiểm tra và điều hành khu vực thi đấu của các đội tuyển

3.1.3 Thông báo bắt đầu trận đấu

3.1.4 Ra quyết định ngừng/tiếp tục trận đấu

3.1.5 Ra quyết định xử phạt nếu có bất cứ hành vi vi phạm Luật thi đấu trong suốt trận đấu

3.1.6 Xác nhận trận đấu kết thúc và kết quả của trận đấu

3.1.7 Sự khách quan của trọng tài:

Trong bất kì thời điểm nào, trọng tài cũng phải hoàn thành nhiệm vụ của mình với tác phong chuyên nghiệp và phải thực hiện việc điều khiển trận đấu của mình một cách công bằng, không thiên vị hoặc thành kiến với bất kì VĐV, đội tuyển, quản lí, người sở hữu đội tuyển hoặc bất kì cá nhân nào khác.

3.2 Tính chất tối hậu của phán quyết.

Trong trường hợp trọng tài đưa ra các phán quyết sai trong trận đấu, phán quyết đó cũng sẽ không thể bị thay đổi, bởi vì quyết định của trọng tài là tuyệt đối, cuối cùng và duy nhất.

3.3 Nghiêm cấm các hành vi cá cược. Tất cả các hành vi cá cược đều không được chấp nhận dưới mọi hình thức.

4. Bản cập nhật sử dụng trong giải đấu

4.1 Tất cả các giải đấu đều phải sử dụng phiên bản mới nhất của LMHT. Tuy nhiên phiên bản được sử dụng dành cho thi đấu có thể được quy định riêng bởi BTC.

4.2 Các tướng mới ra mắt hoặc làm lại sẽ bị cấm sử dụng trong thời gian 4 tuần kể từ ngày công bố. Thời gian cấm này có thể kéo dài hơn tùy theo quy định của BTC.

5. Chuẩn bị trước trận đấu

5.1 Thời gian chuẩn bị

Các VĐV sẽ có một khoảng thời gian nhất định trước trận đấu để đảm bảo họ có được sự chuẩn bị đầy đủ nhất. Thành viên trong BTC sẽ thông báo đến các VĐV và đội tuyển về thời gian bắt đầu và khoảng thời gian cho phép cho việc chuẩn bị như là một phần trong lịch thi đấu và do vậy cũng sẽ có sự thay đổi nếu cần thiết. Thời gian chuẩn bị tối đa là 15 phút kể từ thời điểm ngồi vào vị trí thi đấu. Nếu quá thời gian này mà chưa chỉnh xong, VĐV phải chấp nhận thi đấu với điều kiện đã tinh chỉnh mà không được phép quyền tạm dừng. Quá trình chuẩn bị cho trận đấu bao gồm:

5.1.1 Đảm bảo chất lượng của tất cả các thiết bị mà BTC cung cấp

5.1.2 Kết nối và thiết lập các thiết bị ngoại vi

5.1.3 Đảm bảo hệ thống đàm thoại hoạt động tốt

5.1.4 Thiết lập bảng hỗ trợ và ngọc hỗ trợ

5.1.5 Thay đổi những thiết lập cấu hình trong trận đấu

5.1.6 Một khoảng thời gian nhỏ dành cho việc khởi động trong trận đấu

5.2 Các lỗi kĩ thuật của thiết bị.

Nếu các VĐV gặp bất kì vấn đề kĩ thuật của các trang thiết bị trong suốt giai đoạn chuẩn bị, thì VĐV đó phải thông báo cho thành viên trong BTC ngay lập tức.

5.3 Hỗ trợ kĩ thuật

Thành viên trong BTC luôn sẵn sàng hỗ trợ các VĐV và khắc phục những vấn đề gặp phải trong quá trình chuẩn bị trước trận đấu.

5.4 Thời gian bắt đầu trận đấu

Các bên chịu trách nhiệm phải cố gắng giải quyết những vấn đề phát sinh trong thời gian chuẩn bị cho phép để trận đấu được bắt đầu đúng thời gian quy định. Tuy nhiên, sự trì hoãn trong một số trường hợp cũng được cho phép nếu như được chấp nhận bởi các thành viên trong BTC. BTC cũng được toàn quyền quyết định hình phạt cho sự chậm trễ này.

6. Thiết lập trận đấu

6.1 Bắt đầu quá trình Cấm/Chọn

Một khi tất cả 10 tuyển thủ có mặt tại sảnh chính, BTC sẽ đề nghị 2 đội xác nhận sẵn sàng cho quá trình cấm/chọn (như đã được nhắc đến và miêu tả bên dưới). Khi cả 2 đội xác nhận đã sẵn sàng, BTC sẽ đề nghị cho chủ phòng bắt đầu trận đấu

6.2 Ghi nhận quá trình Cấm/Chọn

Cấm/chọn sẽ được tiến hành thông qua tính năng Đấu Giải của trò chơi. Nếu quá trình cấm/chọn đã hoàn thành mà không có bất cứ lỗi trò chơi nào xảy ra, quá trình cấm/chọn này được ghi nhận và đội hình của hai đội sẽ không thể thay đổi.

6.3 Tổng quan/ Thiết lập trận đấu

6.3.1 Bản đồ: Summoner's Rift

6.3.2 Quân số: 5

6.3.3 Cho phép khán giả: Chỉ sảnh chờ

6.3.4 Kiểu đấu: Đấu giải

7. Giai đoạn Cấm/chọn và chọn phe

7.1 Đấu giải

BTC có thể chọn chế độ Đấu Giải hoặc chế độ Tùy Chỉnh (ví dụ, VĐV sẽ chỉ được quyền giao tiếp bằng tai nghe trong trận đấu). Các đội không được quyền thay người sau khi trận đấu bắt đầu. Các tuyển thủ được quyền sử dụng bất kì vị tướng nào mà đội họ đã chọn, nhưng họ phải xác nhận với BTC

7.2 Các giới hạn trong trận đấu

Trong trường hợp phát hiện lỗi với bất cứ trang bị, tướng, trang phục, bảng ngọc, bảng hỗ trợ hoặc phép hỗ trợ hoặc bất cứ lí do nào khác đã được BTC cân nhắc, các giới hạn sẽ được thêm vào bất kì lúc nào trong lúc trận đấu diễn ra.

7.3 Lựa chọn căn cứ: căn cứ của mỗi đội sẽ được chỉ định trước bởi BTC trong lúc công bố bảng đấu

7.4 Chế độ cấm và chọn: chế độ cấm và chọn diễn ra theo lượt theo sơ đồ bên dưới

Xanh= A; Đỏ = B

Cấm: ABABAB

Chọn: ABBAAB

Cấm: BABA

Chọn: BAAB

7.5 Lựa chọn bị lỗi

Nếu xảy ra lỗi trong khi cấm hoặc chọn, đội chơi phải thông báo đến BTC trước khi đội đối thủ khóa trong lượt tiếp theo của họ. Khi đó, quá trình cấm/chọn sẽ được làm lại và hoàn trả như đúng thời điểm lỗi xảy ra để đội bị lỗi có thể khắc phục. Nếu đội bị lỗi không thông báo cho BTC trước khi lượt lựa chọn tiếp theo được khóa thì lỗi phát sinh sẽ không được phép khắc phục

7.6 Bắt đầu lại trận đấu sau khi cấm/chọn

Trận đấu sẽ được bắt đầu ngay khi quá trình cấm/chọn kết thúc, trừ khi có tuyên bố nào khác của BTC. Tuyển thủ không được quyền thoát khỏi trận đấu trong thời gian kết thúc cấm/chọn và thời gian khởi động trò chơi, còn gọi là “Thời gian nghỉ”

7.7 Điều chỉnh kiểu đấu

Nếu phát sinh lỗi khi trận đấu bắt đầu hoặc khi ban tổ chức quyết định loại quá trình cấm/chọn ra khỏi trận đấu, kiểu đấu “Chọn ẩn” sẽ được áp dụng. Mọi VĐV sẽ phải chọn lại vị tướng giống với lần cấm/chọn có hiệu lực trước đó

Điều V

TRONG QUÁ TRÌNH THI ĐẤU

1. Giải thích thuật ngữ

1.1 Mất kết nối vô ý

Một VĐV bị mất kết nối với trận đấu do kết nối máy chủ, nền hệ thống, hệ thống mạng hay máy vi tính gặp vấn đề.

1.2 Mất kết nối cố ý

Một VĐV bị mất kết nối với trận đấu do hành động của VĐV (ví dụ như thoát khỏi trận đấu). Bất kỳ hành động nào của VĐV làm mất kết nối sẽ bị xem là cố ý, bất kể mục đích thật sự là gì.

1.3 Sự cố máy chủ

Tất cả VĐV bị mất kết nối với trận đấu do gặp vấn đề với máy chủ trận đấu, nền hệ thống Giải đấu hay mạng tại địa điểm thi đấu không ổn định.

2. Trận đấu được ghi nhận

Trận đấu được ghi nhận (“GN”) là trận đấu mà tất cả mười VĐV đều đã vào trận. Một khi trận đấu đạt tới trạng thái GN, thời gian cho phép khởi động lại sẽ chấm dứt, và trận đấu sẽ được xem là “chính thức” kể từ đó trở đi. Sau khi đạt được GN, chỉ cho phép khởi động lại trận đấu khi có điều kiện giới hạn. Các ví dụ về điều kiện để đạt được GN.

2.1 Có bất kỳ đòn tấn công hay kỹ năng nào vào lính, quái rừng, công trình hoặc Tướng địch.

2.2 Người chơi của các đội đã có tầm nhìn của nhau.

2.3 Đặt chân, sử dụng kỹ năng tạo tầm nhìn hay kỹ năng định hướng vào rùng của đối phương, bao gồm cả việc rời khỏi sông hay vào bụi dẫn vào rùng đối phương.

2.4 Thời gian trận đấu đã đạt hai phút (00:02:00).

3. Ngừng trận đấu

Nếu một VĐV cố tình ngắt kết nối mà không thông báo cho BTC hay tạm dừng trận đấu, BTC không cần phải yêu cầu ngừng. Khi đang có tạm ngừng hoặc ngừng trận đấu, VĐV không được phép rời khỏi khu vực thi đấu nếu chưa được phép của BTC.

3.1 Tạm ngừng trực tiếp

BTC có toàn quyền yêu cầu tạm ngừng trận đấu hoặc thực hiện yêu cầu ngừng của bất kì VĐV nào vào bất cứ thời điểm nào.

3.2 VĐV tạm ngừng

VĐV không được phép tạm dừng trận đấu khi đang xảy ra giao tranh. VĐV chỉ có thể tạm ngừng trận đấu khi không có tình huống giao tranh nếu gặp một trong các trường hợp dưới đây, nhưng phải ra hiệu cho BTC ngay sau khi dừng trận đấu và giải thích lý do. Các lý do được chấp nhận bao gồm:

3.2.1 Mất kết nối Vô ý

3.2.2 Sự cố phần cứng hoặc phần mềm (ví dụ: màn hình hoặc thiết bị ngoại vi bị ngắt hoặc trò chơi gặp trục trặc)

3.2.3 VĐV gặp trở ngại vật lý (người hâm mộ gây rối hay gây ghé)

VĐV dừng trận đấu do bệnh, thương tật, ốm yếu không được xem là lý do được chấp thuận. Trong trường hợp này, đội thi đấu phải báo động cho trọng tài có thẩm quyền để xin phép dừng trận đấu nhằm đánh giá xem VĐV đó đã sẵn sàng và có thể tiếp tục chơi hay chưa trong một khoảng thời gian hợp lý. Nếu trong khoảng thời gian cho phép trọng tài xác định VĐV đó không thể tiếp tục chơi, đội đó sẽ bị phạt, trừ khi trưởng BTC, bằng thẩm quyền của mình, xác định trận đấu rơi vào Trận đấu xử Thặng.

3.3 Vào lại trận đấu

Trọng tài sẽ thực hiện thao tác vào lại trận đấu khi tất cả các VĐV đều đã được thông báo và đã sẵn sàng.

3.4 Tạm dừng trái phép

Nếu một VĐV tạm dừng và ngừng tạm dừng trận đấu khi chưa được trọng tài cho phép, đó sẽ được xem là thi đấu không công bằng và phải chấp nhận hình phạt do trọng tài có thẩm quyền đưa ra.

3.5 VĐV giao tiếp khi đang dừng trận đấu

Để đảm bảo tính cạnh tranh công bằng, thành viên các đội buộc phải nhìn thẳng vào màn hình và không được phép giao tiếp bằng bất cứ hình thức nào khi trận đấu đang được tạm dừng. Thành viên các đội có quyền ra hiệu để trao đổi trực tiếp với trọng tài với mục đích báo cáo và đề xuất phương án giải quyết cho nguyên nhân khiến trận đấu bị tạm dừng. Nếu trận đấu bị tạm dừng quá lâu, trọng tài có toàn quyền cho phép thành viên trao đổi để thảo luận về điều kiện và thiết bị thi đấu.

4. Bắt đầu lại trận đấu

Quyền quyết định xem (những) điều kiện nào có thể chứng minh việc bắt đầu lại trận đấu thuộc về BTC có thẩm quyền. Những ví dụ được liệt kê dưới đây chỉ nhằm mục đích minh họa:

4.1 Bắt đầu lại trước khi GN. Dưới đây là những ví dụ về tình huống mà trận đấu có thể được bắt đầu lại nếu chưa đạt được GN.

4.1.1 Nếu một VĐV nhận ra bảng hỗ trợ, ngọc hỗ trợ hay tình hình giao diện đồ họa người dùng (GUI) chưa được chỉnh đúng trong khoảng thời gian chờ trận đấu đến khi trận đấu diễn ra, VĐV có thể tạm dừng trận đấu để chỉnh lại các thiết lập này. Nếu thiết lập không thể chỉnh đúng được, trận đấu có thể được bắt đầu lại.

4.1.2 Nếu một trọng tài xác nhận có những khó khăn kỹ thuật khiến không thể vào lại trận đấu như bình thường được (bao gồm cả khả năng một đội đã đạt sự kiện quan trọng của trận đấu, ví dụ như lính đã xuất hiện).

4.2 Bắt đầu lại sau khi GN. Dưới đây là những ví dụ về tình huống mà trận đấu có thể được bắt đầu lại sau khi đã đạt được GN.

4.2.1 Nếu một VĐV gặp lỗi trò chơi (bug) nặng vào bất kì thời điểm nào trong trận đấu khiến những số liệu hay thao tác tương tác với trò chơi bị thay đổi đáng kể.

4.3 Kiểm soát môi trường thi đấu

Trong sự kiện bắt đầu lại trận đấu, các tình trạng đã biết được đảm bảo. Trong mọi trường hợp khởi động lại, trọng tài có thẩm quyền sẽ kiểm soát mọi phương diện của trò chơi để đảm bảo tính công bằng, bao gồm cả các phép hỗ trợ, các tướng cấm/chọn. Tuy nhiên, nếu một trận đấu bị hoãn lại hơn 8 tiếng, trọng tài sẽ không giữ lại các lượt cấm/chọn hay phép hỗ trợ nữa.

4.4 Xác nhận của VĐV về Tình hình

Đội trưởng mỗi đội sẽ xác nhận rằng mọi thành viên trong đội của mình đều đã hoàn tất việc tinh chỉnh trò chơi như mong đợi (bao gồm ngọc hỗ trợ, bảng hỗ trợ, các tình hình điều khiển và GUI) trước khi đạt được GN. Bất kỳ lỗi xác nhận nào sẽ không được phép dẫn tới bắt đầu lại trận đấu khi đã đạt được GN.

4.5 Quy định bắt đầu lại trận đấu

Nếu có sự cố phát sinh, đội xảy ra sự cố được phép tạm dừng trận đấu với thời gian tối đa là 10 phút để giải quyết sự cố. Sau thời gian tối đa này, đội phải đưa ra sự lựa chọn:

- Tiếp tục thi đấu
- Đầu hàng
- Yêu cầu bắt đầu lại trận đấu

4.5.1 Bắt đầu lại trận đấu trước GN:

Nếu một trận đấu phải bắt đầu lại trước khi đạt được trạng thái GN, hai đội sẽ bắt đầu lại với các lượt cấm/chọn, vị trí đi đường, ngọc, bảng hỗ trợ và các phép hỗ trợ giống với trận đấu trước.

4.5.2 Bắt đầu lại trận đấu sau GN và trước phút thứ 8 hoặc có một trụ/rồng/baron bị hạ gục:

Đội muốn tiếp tục thi đấu có quyền đưa ra lựa chọn:

1. Trận đấu sẽ được bắt đầu lại với cùng các lượt cấm/chọn, vị trí đi đường, ngọc, bảng hỗ trợ và các phép hỗ trợ và chỉ số KDA (hạ gục/bị hạ gục/hỗ trợ) giống với trận đấu trước.

- Cả hai đội sẽ có 45s để di chuyển ra Đường giữa và thực hiện lại cùng chỉ số KDA đó như trận đấu trước.
- Nếu người chơi đã sử dụng các phép bổ trợ ít nhất 1 lần sau khi GN, họ cũng sẽ phải làm mất các phép bổ trợ đó ở đường giữa trong thời gian 45s.
- Tất cả các kỹ năng của người chơi trong trận đấu được bắt đầu lại phải giống với trận đấu trước.
- Sau khi thực hiện lại chỉ số KDA và các thông tin ở trên, tất cả người chơi phải Biến về căn cứ chính và trở lại đường giống như trận đấu trước.

2. Bắt đầu một trận đấu hoàn toàn mới.

5. Trận đấu xử Thắng

Trong sự kiện khó khăn kỹ thuật khiến BTC phải tiến hành bắt đầu lại trận đấu, thì thay vào đó BTC có thể xử thắng cho một đội.

5.1 Nếu trận đấu diễn ra từ 08:00 đến 19:59 dựa theo đồng hồ trong trận, BTC có thẩm quyền xác định rằng một đội chắc chắn không thể tránh khỏi thất bại theo mức độ hợp lý. Sau đây là những tiêu chuẩn để xác định:

- Chênh lệch vàng
Tỉ lệ vàng giữa đội đang thắng và đội đang thua > 4/3
- Chênh lệch số trụ còn lại
Chênh lệch về số trụ còn lại giữa hai đội lớn hơn năm (5)
- Chênh lệch nhà lính còn lại
Chênh lệch về số nhà lính còn lại giữa hai đội lớn hơn một (1)

5.2 Nếu trận đấu đã kéo dài hơn 20 phút tính theo đồng hồ trận đấu (00:20:00), BTC có thẩm quyền xác định rằng có một đội chắc chắn không thể tránh khỏi thất bại theo mức độ hợp lý. Sau đây là những tiêu chuẩn để xác định:

- Chênh lệch vàng
Tỉ lệ vàng giữa đội đang thắng và đội đang thua > 3/2
- Chênh lệch số trụ còn lại
Chênh lệch về số trụ còn lại giữa hai đội lớn hơn bảy (7)
- Chênh lệch nhà lính còn lại
Chênh lệch về số nhà lính còn lại giữa hai đội lớn hơn hai (2)

6. Quá trình sau khi kết thúc ván đấu

6.1 Kết quả
BTC sẽ xác nhận và ghi nhận kết quả trận đấu.

6.2 Ghi chú kỹ thuật
Các VĐV sẽ xác định bất kỳ vấn đề kỹ thuật nào với BTC.

6.3 Nghỉ giải lao

BTC sẽ thông báo những VĐV về lượng thời gian còn lại trước khi bắt đầu lượt cấm và chọn tiếp theo. Lượt cấm/chọn sẽ bắt đầu theo kế hoạch, bất chấp việc các đội đã có mặt đông đủ tại khu vực thi đấu vào lúc đó hay chưa. BTC có thẩm quyền đăng nhập vào tài khoản VĐV và vào màn hình chờ trận đấu. Nếu chỉ có một VĐV trong một đội có mặt khi lượt cấm và chọn bắt đầu, VĐV đó sẽ xác định tất cả lượt cấm/chọn cho đội mình; tuy nhiên, nếu không có VĐV nào của đội có mặt tại địa điểm thi đấu khi lượt cấm và chọn diễn ra, đội đó sẽ bị xử phạt.

6.4 Kết quả của đội bị phạt

Các trận đấu mà đội bị phạt chiến thắng sẽ được nhận điểm chiến thắng tối thiểu (ví dụ: 1-0 cho trận đơn, 2-0 cho chuỗi ba trận, 3-0 cho chuỗi 5 trận). Các thông số khác sẽ không được lưu lại.

7. Quá trình sau khi kết thúc trận đấu

7.1 Bảng điểm

BTC sẽ đưa bảng điểm trận đấu hoàn thiện cho đội trưởng các đội xác nhận.

7.2 Trận tiếp theo

VĐV sẽ được thông báo thứ hạng hiện tại của mình, bao gồm cả trận đấu kế tiếp theo kế hoạch.

7.3 Nghĩa vụ sau trận đấu

VĐV sẽ được thông báo về mọi nghĩa vụ sau trận đấu, bao gồm (tuy nhiên không chỉ giới hạn bao nhiêu đây) phỏng vấn, xuất hiện trên báo chí và truyền thông hay thảo luận về các vấn đề trong trận đấu.