

ĐIỀU LỆ GIẢI ĐẤU

DELTA FORCE ULTIMATE TOURNAMENT WINTER 2026

CHẾ ĐỘ: CHIẾN DỊCH – NỀN TẢNG PC

I. THÔNG TIN CHUNG

1. **Thông tin về giải đấu**
   - **Tên giải đấu:** Delta Force Ultimate Tournament Winter 2026
   - **Chế độ thi đấu:** Chiến Dịch
   - **Nền tảng thi đấu:** Máy tính (PC)
   - **Hình thức thi đấu:** Offline
   - **Tài khoản sử dụng:** Ban tổ chức cung cấp
2. **Lịch trình Giải Đấu**
   - Đăng ký thông tin tiểu đội: bắt đầu từ ngày 19/07 - 03/08
   - Vòng loại: bắt đầu từ ngày 20/08 - 23/08
   - Vòng bảng: bắt đầu từ ngày 04/09 đến hết 13/09
   - Vòng Chung kết: Ngày 26/09
3. **Phiên bản của giải đấu:**
   - Giải đấu sẽ thi đấu trên **máy chủ eSport**
   - Phiên bản thi đấu là **mùa Meltdown**, bao gồm tất cả những thay đổi mới và tính năng mới đã được cập nhật vào trước ngày **29.07.2026 (Trừ đặc vụ N-Two)**

II. QUY ĐỊNH ĐĂNG KÝ

1. **Hình thức đăng ký:**
   - Đăng ký tham dự tại: Link
2. **Số lượng thành viên:**
   - Mỗi Tiểu Đội tham dự được phép đăng ký: tối đa **3 thành viên chính** và **1 thành viên dự bị**.
   - Mỗi thành viên chỉ được đăng ký và thi đấu cho **một (01)** đại đội duy nhất.

3. **Quy định về tên tiểu đội:**
    - **Tên đầy đủ:** Giới hạn tối đa 40 ký tự.
    - **Tên viết tắt:** Giới hạn tối đa 4 ký tự.
    - Không được sử dụng tên thô tục, nhạy cảm về chính trị, tôn giáo hoặc có thể gây hiểu lầm.
    - Ban Tổ Chức (BTC) có quyền **chỉnh sửa hoặc yêu cầu thay đổi tên đội** nếu xét thấy không phù hợp.
    - Sau thời gian đóng đăng ký, **mọi thông tin đã nộp sẽ không được phép chỉnh sửa hoặc thay đổi**.

III. QUY ĐỊNH THI ĐẤU

1. **Điều kiện tham gia thi đấu**
    - Đối với thi đấu trong **Vòng loại và Vòng bảng**, các tiểu đội có thể đăng ký thi đấu theo **01 trong 02** yêu cầu sau:
        - **Online:** Tất cả thành viên phải có **chuẩn bị tối thiểu 02 thiết bị ghi hình riêng.** Trong quá trình thi đấu, cần **đảm bảo có quay trực tiếp hình ảnh bản thân** khi thi đấu theo yêu cầu từ Ban tổ chức
        - **Offline**: Tất cả thành viên thuộc tiểu đội phải **tập trung thi đấu cùng phòng máy do Ban tổ chức chỉ định. Lưu ý:** Ban tổ chức sẽ hỗ trợ hoàn toàn chi phí thiết bị tại phòng máy
    - Khi thi đấu **Offline**, mỗi đội tuyển có thể lựa chọn thi đấu tại 01 trong các địa điểm sau:
        - Khu vực Hà Nội
        - Khu vực Đà Nẵng
        - Khu vực TP. Hồ Chí Minh
    - **Đối với mỗi vòng đấu:** Mỗi tiểu đội cần chốt với ban tổ chức 3 thành viên tham gia chính thức và không được phép thay đổi thành viên giữa các ván đấu
2. **Điều kiện nhân sự:**
    - Tất cả thành viên thuộc tiểu đội phải **tập trung thi đấu cùng phòng máy do Ban tổ chức chỉ định**
    - Tất cả thành viên phải **đang sinh sống và làm việc tại lãnh thổ nước Cộng hòa Xã hội Chủ nghĩa Việt Nam** tại thời điểm thi đấu.
    - Người chơi phải **đủ 18 tuổi** và xuất trình **CCCD hoặc giấy tờ tùy thân hợp pháp** theo yêu cầu của Ban Tổ Chức.
3. **Quy định về hành vi vi phạm**

a. **Hành vi gian lận và dàn xếp tỉ số:**
    - Nghiêm cấm mọi hành vi **dàn xếp tỉ số, gian lận, sử dụng phần mềm thứ ba hoặc can thiệp vào hệ thống** dưới bất kỳ hình thức nào.
    - Thành viên vi phạm và toàn bộ tiểu đội có liên quan sẽ **bị loại khỏi giải đấu** và **cấm tham gia tất cả các giải đấu khác trong thời hạn tối thiểu 03 (ba) tháng**.

b. **Hành vi gây rối và phát ngôn không phù hợp:**
    - Mọi hành vi **gây rối**, **xúc phạm**, **lăng mạ người khác** hoặc **phát ngôn không phù hợp** dưới bất kỳ hình thức nào (bao gồm cả trên sân khấu, mạng xã hội hoặc các kênh truyền thông khác) sẽ bị **Ban Tổ Chức xử lý nghiêm khắc**.
    - Người vi phạm sẽ bị **loại khỏi giải đấu ngay lập tức** và bị áp dụng hình thức **cấm thi đấu với thời hạn tối thiểu 3 tháng** hoặc **dài hơn tùy theo mức độ vi phạm**.

IV. HỆ THỐNG GIẢI ĐẤU

1. VÒNG ĐĂNG KÝ

- **Đăng ký tham dự tại:**
- **Thời gian:** bắt đầu từ ngày 19/07 - 03/08
- **Số lượng tiểu đội đăng ký:** Không giới hạn.
- **Số lượng tiểu đội đủ điều kiện tham gia Vòng Loại:** Tối đa 48 đội tuyển.

TIÊU CHÍ LỰA CHỌN ĐỘI TUYỂN

- Ban Tổ chức sẽ tiến hành lựa chọn đội tuyển tham gia Vòng Loại dựa trên các tiêu chí ưu tiên sau:
- **Ưu tiên 1:**
  - Toàn bộ thành viên trong cùng một đội tuyển **có thể** tập trung thi đấu tại **một (01) địa điểm duy nhất do Ban tổ chức chỉ định**.
  - Đội tuyển được quyền lựa chọn **một (01)** trong các địa điểm thi đấu sau:
    - Hà Nội
    - Đà Nẵng
    - Thành phố Hồ Chí Minh

- **Ưu tiên 2:**
  - Sau **23h59 ngày 03/08**, Ban Tổ chức sẽ tiến hành **tổng hợp và tính toán tổng chỉ số Avg Kill của 10 (mười) trận có kết quả cao nhất** của **toàn bộ thành viên trong đội tuyển đã đăng ký**.
  - **Lưu ý:** Chỉ các kết quả thi đấu trên **bản đồ Space City** và **Phố cổ Brakkesh** mới được tính hợp lệ.
- **Cơ chế tổ chức:**
  - **Tối đa 48 đội tuyển đáp ứng đầy đủ điều kiện trên sẽ chính thức lọt vào Vòng Loại.**
  - **Sau khi kết thúc thời gian đăng ký, Ban Tổ Chức (BTC)** sẽ tiến hành **xác minh và xác nhận thông tin** đối với các đội tuyển tham dự.
  - Sau khi hoàn tất công tác xác nhận, **BTC sẽ tiến hành bốc thăm chia cặp ngẫu nhiên** để xác định thứ tự và lịch thi đấu cho từng tiểu đội

---

2. VÒNG LOẠI

THÔNG TIN CHUNG

- Thời gian: **Từ ngày 20/08 đến hết 23/08**
- Khung giờ thi đấu: Bắt đầu từ **15:00 và 19:00** hàng ngày
- Nền tảng thi đấu: PC
- Chế độ thi đấu: Chiến Dịch (Operations)
- Hình thức: Offline
- Server thi đấu: Máy chủ eSports
- Tài khoản sử dụng: Ban tổ chức cung cấp

THỂ THỨC THI ĐẤU

- **48 đội tuyển** tham dự sẽ được **chia thành tối đa 08 bảng đấu**, mỗi bảng gồm **tối đa 06 đội tuyển**.
- Ban Tổ chức tổ chức thi đấu **01-02 bảng đấu mỗi ngày**, theo lịch thi đấu do Ban Tổ chức công bố.
- Mỗi đội tuyển tham dự sẽ thi đấu **tối đa 06 (sáu) ván** trong mỗi trận đấu.

CÁCH THỨC LỰA CHỌN ĐỘI TUYỂN VÀO VÒNG TIẾP THEO

- **Vòng Loại:** Thi đấu theo thể thức **Loại trực tiếp**. 03 đội tuyển xếp hạng **Nhất, Nhì và Ba** của mỗi bảng đấu sẽ vào **Vòng Bảng**

---

3. VÒNG BẢNG

THÔNG TIN CHUNG

- **Số lượng đội tham dự:** 24 tiểu đội
- **Thời gian: Từ ngày 27/08 đến hết 13/09**
- **Khung giờ thi đấu:** Bắt đầu từ **15:00 và 19:00** hàng ngày
- **Nền tảng thi đấu:** PC
- **Chế độ thi đấu:** Chiến Dịch (Operations)
- **Hình thức:** Offline
- **Server thi đấu:** Máy chủ eSports
- **Tài khoản sử dụng**: Ban tổ chức cung cấp
- **Thể thức thi đấu:** Giải đấu được tổ chức theo **thể thức Match Point MandelBrick 40 Điểm.**
    - *Mỗi đội tuyển tham dự sẽ thi đấu **tối đa 06 (sáu) ván** trong mỗi trận đấu.*

CÁC ĐỘI TUYỂN THAM DỰ

- **18 đội tuyển** xếp hạng **Nhất, Nhì và Ba** tại **Vòng Loại.**
- **02 đội tuyển** đạt thứ hạng cao tại giải đấu **DFUT – SPRING 2026**.
- **04 đội tuyển khách mời**, đáp ứng đầy đủ các tiêu chí sau:
    - Branding và mức độ nhận diện của tổ chức
    - Chất lượng chuyên môn của tuyển thủ
    - Mức độ đầu tư về đội ngũ vận hành và hoạt động marketing

---

PHÂN CHIA BẢNG ĐẤU

- **Ban tổ chức sẽ bốc thăm ngẫu nhiên 24 đội tuyển chia đều vào từng bảng đấu**
- Tổng cộng có tối đa: **04 bảng đấu**
- Mỗi bảng gồm **06 đội tuyển**.

CÁCH THỨC BỐC THĂM & CHIA CẶP ĐẤU

- Ban Tổ chức sẽ tiến hành **bốc thăm ngẫu nhiên và chia đội tuyển vào trong các bảng thi đấu tại Vòng Bảng**
- **Mỗi đội tuyển sẽ thi đấu tối đa 05 vòng đấu** trong suốt giai đoạn này.

CÁCH THỨC LỰA CHỌN ĐỘI TUYỂN VÀO VÒNG TIẾP THEO

- Thi đấu theo thể thức **Nhánh Thắng Nhánh Thua**.
- **Nguyên tắc chung:**
    - 03 tiểu đội **xếp hạng Nhất đến Ba** của Bảng đấu → được coi là thắng, đi tiếp vào **Nhánh Thắng.**
    - 03 tiểu đội **xếp hạng Bốn đến Sáu** của Bảng đấu → được coi là thua, rớt xuống **Nhánh Thua.**
- **Cách thức vận hành 2 nhánh:**
    - **Nhánh Thắng:** Tập hợp các tiểu đội nằm trong **xếp hạng Nhất đến Ba** qua từng vòng đấu. Nếu tiểu đội nào ở nhánh này bị rơi xuống **hạng Bốn đến Sáu**, tiểu đội đó không bị loại ngay mà được chuyển sang **Nhánh Thua** để thi đấu tiếp.
    - **Nhánh Thua:** Tập hợp các tiểu đội đã từng bị xếp hạng **Bốn đến Sáu** ở tùng vòng đấu. Nếu ở Nhánh Thua mà **tiếp tục xếp hạng Bốn đến Sáu một lần nữa**, tiểu đội đó sẽ bị **loại khỏi giải đấu**. Ngược lại, nếu ở Nhánh Thua mà **đội xếp hạng Nhất đến Ba** sau vòng đấu, tiểu đội đó tiếp tục được đi sâu hơn trong nhánh này.

---

4. VÒNG CHUNG KẾT

THÔNG TIN CHUNG

- **Số lượng đội tham dự:** 06 tiểu đội
- **Thời gian: ngày 26/09**
- **Hình thức:** Onlan tại sân khấu do Ban tổ chức chỉ định
- **Server thi đấu:** Máy chủ eSports
- **Tài khoản sử dụng**: Ban tổ chức cung cấp
- **Thể thức thi đấu:** Giải đấu được tổ chức theo **thể thức Match Point MandelBrick 40 Điểm**
    - *Trong mỗi vòng đấu, các đội tuyển thi đấu **tối đa 07 (bảy) ván**.*

V. THIẾT BỊ THI ĐẤU & TÀI KHOẢN

Thiết bị thi đấu Chung kết

- **Ban Tổ Chức (BTC)** sẽ cung cấp đầy đủ thiết bị thi đấu, bao gồm: **dàn máy tính (PC), bàn phím, chuột và tai nghe** theo tiêu chuẩn của giải đấu.
- Tuyển thủ có thể sử dụng **thiết bị cá nhân** (bàn phím, chuột, tai nghe) với điều kiện phải **báo cáo và được sự chấp thuận từ BTC**.

- Các thiết bị cá nhân mang theo **không được phép sử dụng macro, driver can thiệp đặc biệt hoặc bất kỳ phần mềm/hardware gian lận nào**.
- **BTC có toàn quyền từ chối hoặc loại khỏi giải đấu** bất kỳ đội tuyển/tuyển thủ nào vi phạm quy định về thiết bị.

Tài khoản thi đấu

- **Ban Tổ Chức (BTC)** sẽ hỗ trợ **cung cấp và đổi tên tài khoản thi đấu** cho **toàn bộ thành viên thuộc 6 Tiểu Đội** đủ điều kiện tham dự Vòng Chung Kết.
- Tên tài khoản **phải tuân thủ mẫu chuẩn**: [Tên viết tắt Tiểu Đội] + [Tên người chơi/Nickname]
- Các tiểu đội cần **có trách nhiệm cung cấp đầy đủ và chính xác thông tin đội tuyển đúng thời hạn** theo yêu cầu của **BTC**.

VI. LUẬT THI ĐẤU

A. THỂ THỨC THI ĐẤU

- **Thể thức thi đấu: Match Point MandelBrick 40 Điểm**
  - Các đội chơi sẽ thi đấu tổng cộng tối đa 07 (bảy) ván trong giai đoạn Vòng Bảng và ngày Chung kết
  - Thứ hạng các đội sẽ được xác định dựa trên **Tổng điểm đội (Squad Point)**
- Tất cả các ván đều được thi đấu ở Chế độ Khó (Hard Operation). Các bản đồ sẽ mặc định có 1 trong 2 cơ chế đặc biệt:
  - MandelBrick: Ván 2 - 7
  - Thùng Tiếp Viện Thả Dù (Airdrop): Ván 1-3
- Các bản đồ thi đấu sẽ được xoay tua xuất hiện với thứ tự như sau:

Ván	Bản Đồ Thi Đấu	Chế Độ	Cơ Chế Đặc Biệt
1	Đập Nước Zero (Zero Dam)	Chế độ Khó	Có Thùng Tiếp Viện (Airdrop)
2	Phố cổ Brakkesh	Chế độ Khó	Có Thùng Tiếp Viện (Airdrop) và MandelBrick
3	Phố cổ Brakkesh	Chế độ Khó	Có Thùng Tiếp Viện (Airdrop) và MandelBrick
4	Trạm Không Gian Haavk (Space City)	Chế độ Khó	Có MandelBrick
5	Trạm Không Gian Haavk (Space City)	Chế độ Khó	Có MandelBrick
6	Trạm Không Gian Haavk (Space City)	Chế độ Khó	Có MandelBrick

7	Trạm Không Gian Haavk (Space City)	Chế độ Khó	Có MandelBrick

Điều kiện Chiến thắng tuyệt đối - Thể thức Match Point MandelBrick 40 Điểm :

- Tiểu đội khi đạt tối thiểu **40 điểm** sau khi ván đấu kết thúc, các ván đấu tiếp theo sẽ đều được tính là **ván đấu Match Poin**t. Tại ván đấu Match Point, nếu giải mã thành công MandelBrick thì tiểu đội đó sẽ **chiến thắng** toàn bộ trận đấu
- Ngay khi có hiệu lệnh 01 tiểu đội đang trong ván đấu Match Point giải mã thành công MandelBrick
    - Ván đấu sẽ kích hoạt trạng thái đếm ngược **20 giây**. Khi hết thời gian, tất cả người chơi còn sống trên bản đồ sẽ **rút lui thành công cùng một lúc**.
        - **Trạng thái Gục (Đỏ):** Vẫn có thể rút lui thành công.
        - **Trạng thái Gục hẳn (Vàng) hoặc Đã Bị Hạ Gục (Loại):** Không thể rút lui.
    - Trọng tài sẽ ghi nhận tổng điểm của từng đội để phân định xếp hạng từ 2 đến 6
    - Khi đội tuyển đang trong ván đấu Match Point, tất cả các đội tuyển khác sẽ đều nhận được cảnh báo bằng chữ màu đỏ

Điều kiện phân định kết quả khi không có đội thắng tuyệt đối:

- Trong trường hợp không có đội nào đạt điều kiện **Chiến thắng tuyệt đối** sau khi kết thúc 06 ván (07 ván đối với chung kết), kết quả chung cuộc sẽ được xác định theo thứ tự ưu tiên sau:
    - Xếp hạng tính theo **Squad Point** từ cao nhất đến thấp nhất
    - Nếu điểm Squad Point bằng nhau, xếp hạng theo điểm hạ gục nhân vật (Kills): Tiểu đội cao hơn xếp trên.
    - Nếu điểm Squad Point và điểm hạ gục nhân vật (Kills) bằng nhau, xếp hạng theo thời điểm mà điểm hạ gục nhân vật (Kills) được tính: Tiểu đội được tính điểm hạ gục nhân vật (Kills) trước xếp trên.
    - Nếu điểm Squad Point, điểm và thời gian hạ gục nhân vật (Kills) bằng nhau, xếp hạng theo điểm tài sản (Asset): Tiểu đội cao hơn xếp trên.
    - Nếu điểm Squad Point, điểm và thời gian hạ gục nhân vật (Kills) và điểm tài sản (Asset) bằng nhau, xếp hạng theo điểm tài sản trong Nhà Kho (Stash): Tiểu đội cao hơn xếp trên

Cách tính điểm:

- Squad Point = Điểm Hạ Gục + Điểm Tài Sản + Điểm Giải Mã MandelBrick
    - Điểm Hạ Gục: Nhận 1 điểm cho mỗi lần hạ gục thành công đặc vụ đối phương
    - Điểm Tài Sản: Nhận 1 điểm (Làm tròn xuống) cho mỗi 2 triệu tài sản thu thập (Tekniq Alloy) (Ví dụ: 1.9 triệu = 0 điểm | 3.9 triệu = 1 điểm)
    - Điểm Giải Mã MandelBrick dành cho tiểu đội giải mã thành công. Các mốc điểm sẽ thay đổi dựa trên mỗi ván đấu như sau:

Ván đấu	Ván 1	Ván 2	Ván 3	Ván 4	Ván 5	Ván 6	Ván 7
Điểm	N/A	12 điểm	13 điểm	14 điểm	15 điểm	16 điểm	20 điểm

Lựa Chọn Điểm Xuất Phát ở ván đấu phụ (Overtime):

- Đối với **ván đấu 07 (bảy)** sẽ được coi là ván đấu phụ.
- Các đội sẽ chọn [Thứ tự ưu tiên điểm xuất phát (Hạng/Tier)] theo [Thứ tự Lựa chọn], từ cao xuống thấp.
- **Định nghĩa [Thứ tự Lựa chọn]: Trước khi ván đấu 07 (bảy) bắt đầu, thứ tự chọn sẽ được quyết định như sau:**
    - Đội có tổng số mạng hạ gục (kill) cao hơn được chọn trước.
    - Nếu tổng số mạng hạ gục bằng nhau, đội có Điểm Giải mã MandelBrick cao hơn được chọn trước.
    - Nếu Điểm Giải mã MandelBrick bằng nhau, đội có tổng điểm đội cao hơn được chọn trước.
    - Nếu tổng điểm đội bằng nhau, đội có tổng tài sản cao hơn được chọn trước.
- **Định nghĩa [Thứ tự ưu tiên điểm xuất phát (Hạng/Tier)]:**
    - Thứ tự ưu tiên điểm xuất phát sử dụng các hạng T1, T2 và T3 hiện có. Mỗi hạng bao gồm hai điểm xuất phát. *Ví dụ: Sau khi Đội A chọn hạng T1, họ sẽ xuất phát ngẫu nhiên tại một trong hai điểm thuộc hạng T1 (tỷ lệ 50% cho mỗi điểm). Việc chọn hạng không chỉ định một điểm xuất phát cụ thể.*
- **Quy trình Lựa chọn:**
    - Sau khi bản đồ thi đấu phụ được xác nhận, đội trưởng của mỗi đội sẽ lần lượt chọn theo Thứ tự Lựa chọn.
    - Mỗi đội có **30 giây** để đưa ra lựa chọn. Nếu một đội không chọn kịp thời gian, Ban Tổ Chức hoặc Trọng Tài sẽ chọn ngẫu nhiên thay cho đội đó.
    - Quy trình này được thực hiện trước ván đấu phụ.



B. TÀI KHOẢN THI ĐẤU & CÁC QUY ĐỊNH TRONG TRẬN ĐẤU

B.1. THÔNG SỐ TÀI KHOẢN THI ĐẤU:

- **Cấp độ:** Level 60
- **Căn Cứ Ngầm (Black Site):** Nâng cấp tối đa
- **Nhân vật và trang phục:** Đầy đủ
- **Xu Tekniq (Tekniq Alloys) ban đầu:** 2,000,000 Tekniq Alloys/người chơi
- **Hộp An Toàn (Safe Box):** 3x3
- **Ví Đựng Thẻ (Card Holder):** 12 ô

Quy định về Thẻ Mở Khóa (Keycard)

- Tuyển thủ được phép mua Thẻ Mở Khóa Sao Chép (Copy Keycard).
- Tất cả các Thẻ Mở Khóa đều được bán trong Black Site với giá cố định là 01 Tekniq Alloys. Các đội tuyển cần chuẩn bị đầy đủ trước mỗi ván đấu.
- **Lưu ý quan trọng:** Thẻ Mở Khóa (Keycard) chỉ được phép đặt vào Ví Đựng Thẻ (Card Holder) theo đúng quy định.
- Tuyệt đối không được phép đặt Thẻ Mở Khóa vào các vị trí sau:
    - Balo (Backpack)
    - Túi Chiến Thuật (Chest Rig)
    - Hộp An Toàn (Safe Box)
- Việc đặt Thẻ Mở Khóa sai vị trí sẽ dẫn đến mất kết nối khỏi ván đấu và không thể quay trở lại ván đấu.
- Tùy vào tính chất nghiêm trọng của vi phạm, Ban Tổ Chức (BTC) có quyền loại toàn bộ Tiểu Đội khỏi ván đấu.

B.2. QUY ĐỊNH VẬT PHẨM & TRANG BỊ TRONG TRẬN ĐẤU

Khi vào phòng chờ thi đấu, tuyển thủ được phép chỉnh sửa trang bị và mua vũ khí tại mục Phương án (Loadout) hiển thị trên giao diện. **Các tuyển thủ không được thoát khỏi phòng thi đấu trong quá trình diễn ra giải đấu**



Danh mục vật phẩm mở bán theo từng ván đấu

- **Trước khi bắt đầu Game 1**
    - Tất cả vũ khí và phụ kiện súng (Attachments). Trừ các vũ khí/phụ kiện giới hạn theo mùa sẽ không mua được.

    - Toàn bộ balo và túi chiến thuật (Backpack & Chest Rig).
    - Đồ cứu thương và ống tiêm (Meds & Syringes).
    - Đạn cấp 3 trở xuống.
    - Mũ và áo giáp cấp 4 trở xuống.
    - Bộ sửa chữa mũ và giáp cấp 5 trở xuống.
- **Trước khi bắt đầu Game 3**
    - Đạn cấp 4 trở xuống.
- **Sau Game 3 trở đi**
    - Mũ và giáp cấp 5 (Giới hạn mua mỗi gói **1 lần**).
    - Đạn cấp 5 (Giới hạn mua mỗi tài khoản 240 viên đạn)
    - Bộ sửa chữa mũ và giáp cấp 6.
- **Phạm vi mở bán vũ khí & phụ kiện**
    - Tất cả vật phẩm mở bán được thiết kế riêng cho máy chủ Esports và tuân theo phiên bản **Meltdown**.
    - Tất cả chỉ số vũ khí và vật phẩm sẽ được áp dụng theo đúng phiên bản này.
- **Chính sách giá vật phẩm**
    - Giá bán vật phẩm căn cứ theo dữ liệu của **máy chủ chính thức**, một số vật phẩm có thể được **điều chỉnh nhẹ** để phù hợp với giải đấu.
    - **Giao dịch tại Căn Cứ Ngầm (Black Site):** Giá mua và bán là **giống nhau**, không áp dụng cơ chế **mua đi bán lại kiếm lời**. Tuyển thủ có thể **mua và bán vật phẩm tự do** mà không làm ảnh hưởng đến tổng giá trị tài sản.

Giới hạn cấp độ trang bị:

- Các tuyển thủ không thể sử dụng Mũ, Giáp hoặc Đạn có cấp độ Lv.6 trong suốt quá trình thi đấu.
- Đạn AWM (cấp 6) và M82 (Cấp 6) không được phép mua trong toàn bộ giải đấu, chỉ có thể nhận được thông qua Thùng Tiếp Viện (Airdrop).
    - Đạn AWM và M82 không thể cất giữ vào Hộp An Toàn (Safe Box).

Vật phẩm phục hồi: Tăng tốc tổng thể

- Bộ sửa chữa giáp và mũ
    - Giá của bộ sửa mũ và giáp: được điều chỉnh thấp hơn so với máy chủ live
    - Tốc độ sử dụng của các kit này nhanh hơn khoảng **25–30%** so với máy chủ live
- Vật phẩm Y Tế (Bộ Dụng Cụ Phẫu Thuật DEV, Bộ Dụng Cụ Phẫu Thuật phẩm Xanh Lá): Các vật phẩm này có thể được sử dụng nhanh hơn 30% so với máy chủ live.
- Bộ Cứu Thương phẩm Vàng, Bộ Cứu Thương phẩm Tím: Thời gian kích hoạt của các bộ này nhanh hơn 0,5 giây so với máy chủ live và thời gian hồi phục mỗi lần nhanh hơn 30%.
- Lưu ý: Nếu đội sở hữu kỹ năng của Đặc Vụ – Toxik, thời gian kích hoạt/sử dụng của tất cả các vật phẩm sửa giáp, sửa mũ và bộ cứu thương nêu trên sẽ được giảm thêm.

Phương thức thu thập bổ sung Trang bị Cấp 5 Máy chủ Esports

- Sau khi Vòng 1 kết thúc: Mở khóa đổi Gói tự chọn Mũ bảo hiểm Cấp 5 và Gói tự chọn Áo giáp chống đạn Cấp 5. Mỗi vật phẩm có thể đổi với số lượng giới hạn (1 cái cho mỗi loại) bằng cách sử dụng Tượng gỗ may mắn [Lucky Wood Sculpture] rớt ra từ Trùm (BOSS)/Nhiệm vụ chiến dịch trong trận đấu.

- Phương thức đổi tương đồng với **chế độ Đấu Trường [Beacon challenge]** ở máy chủ chính thức. Công thức đổi cụ thể là:
    - Gói tự chọn Mũ bảo hiểm Cấp 5: 1 Tượng gỗ may mắn (rớt ra từ các nhiệm vụ Chiến dịch trong trận đấu; xem thêm ghi chú cấu hình bản đồ giải đấu) + 3 Phiếu đổi Mũ bảo hiểm (bán trực tiếp trong cửa hàng, hỗ trợ nạp nhanh một chạm, giá 100,000 Tenikq Alloys mỗi phiếu).
    - Gói tự chọn Áo giáp chống đạn Cấp 5: 2 Tượng gỗ may mắn (rớt ra từ các Chiến dịch trong trận đấu; xem thêm ghi chú cấu hình bản đồ giải đấu) + 4 Phiếu đổi Áo giáp chống đạn (bán trực tiếp trong cửa hàng, hỗ trợ nạp nhanh một chạm, giá 100,000 Tenikq Alloys mỗi phiếu).
- Tượng gỗ may mắn không thể cất vào Két an toàn.

B.3 QUY ĐỊNH CHỌN NHÂN VẬT

Giới hạn lựa chọn nhân vật

- Tất cả nhân vật có trong mùa Echo (MA 2) có thể sử dụng
- Trong **xuyên suốt trận đấu (tối đa 6 ván đấu)**, **mỗi nhân vật** chỉ được phép **sử dụng tối đa 02 lần.**
- Người chơi còn lại trong Tiểu Đội **sẽ không thể chọn được nhân vật đó** nếu đã đạt giới hạn sử dụng.
- Tại **ván đấu thứ 07 (bảy)**, toàn bộ đặc vụ sẽ được **thiết lập lại lượt chọn thành 02** lần chọn

Hệ thống lưu chọn nhân vật

- Việc lựa chọn nhân vật sẽ được **hệ thống lưu lại tự động trong phòng chờ thi đấu**.
- Người chơi có thể **kiểm tra thông tin lựa chọn qua mục [Switch Match Info]** trước khi bắt đầu ván đấu.





C. CÁC QUY TẮC CỦA GIẢI ĐẤU

C.1 CÁC QUY TẮC HOẠT ĐỘNG ĐẶC BIỆT TRONG CƠ CHẾ MANDELBRICK

Phạm vi Áp dụng: Ván đấu 2 - 7

Thời gian kích hoạt:

- Người chơi chỉ có thể Nhặt MandelBrick sau một khoảng thời gian nhất định kể từ khi ván đấu bắt đầu.
- Trước khi khả dụng, MandelBrick không thể tương tác và sẽ hiển thị xác trên bản đồ, kèm theo thời gian đếm ngược
- Hệ thống sẽ hiển thị đồng hồ đếm ngược (countdown timer) nhằm thông báo thời gian xuất hiện của MandelBrick.



Cảnh báo Đặc biệt về MandelBrick (Cảnh báo Match Point MandelBrick):

- Khi một đội đang ở ván đấu Match Point nhặt được hoặc giải mã thành công một MandelBrick, hệ thống sẽ kích hoạt **"Cảnh báo Match Point MandelBrick"**.
- Trường hợp một đội đang trong ván đấu Match Point — vốn đã từng giải mã thành công một MandelBrick trước đó — tiếp tục nhặt hoặc giải mã thêm một MandelBrick ở vòng đấu sau, tất cả các đội khác sẽ nhận được một thông báo cảnh báo đặc biệt hiển thị bằng **chữ màu đỏ**.

Gián đoạn giải mã:

- Trong trường hợp bị gián đoạn khi đang Giải mã MandelBrick, thời gian lần giải mã tiếp theo sẽ giảm 30 giây. Nếu bị gián đoạn nhiều lần, thời gian Giải mã sẽ tiếp tục giảm, nhưng không thấp hơn mức thời gian **tối thiểu là 1 phút 30 giây (1:30).**

Cơ chế Hủy và Tái xuất hiện MandelBrick:

- Nếu MandelBrick không được đặt vào Trạm giải mã trong vòng **4 phút** kể từ khi lấy ra khỏi Điểm xuất hiện, nó sẽ tự động biến mất.
- MandelBrick sẽ được Tái xuất hiện (refreshed) tại Điểm xuất hiện trước đó trong bản đồ. Quá trình này không thay đổi về Điểm xuất hiện MandelBrick và Trạm giải mã



Yêu cầu giải mã MandelBrick

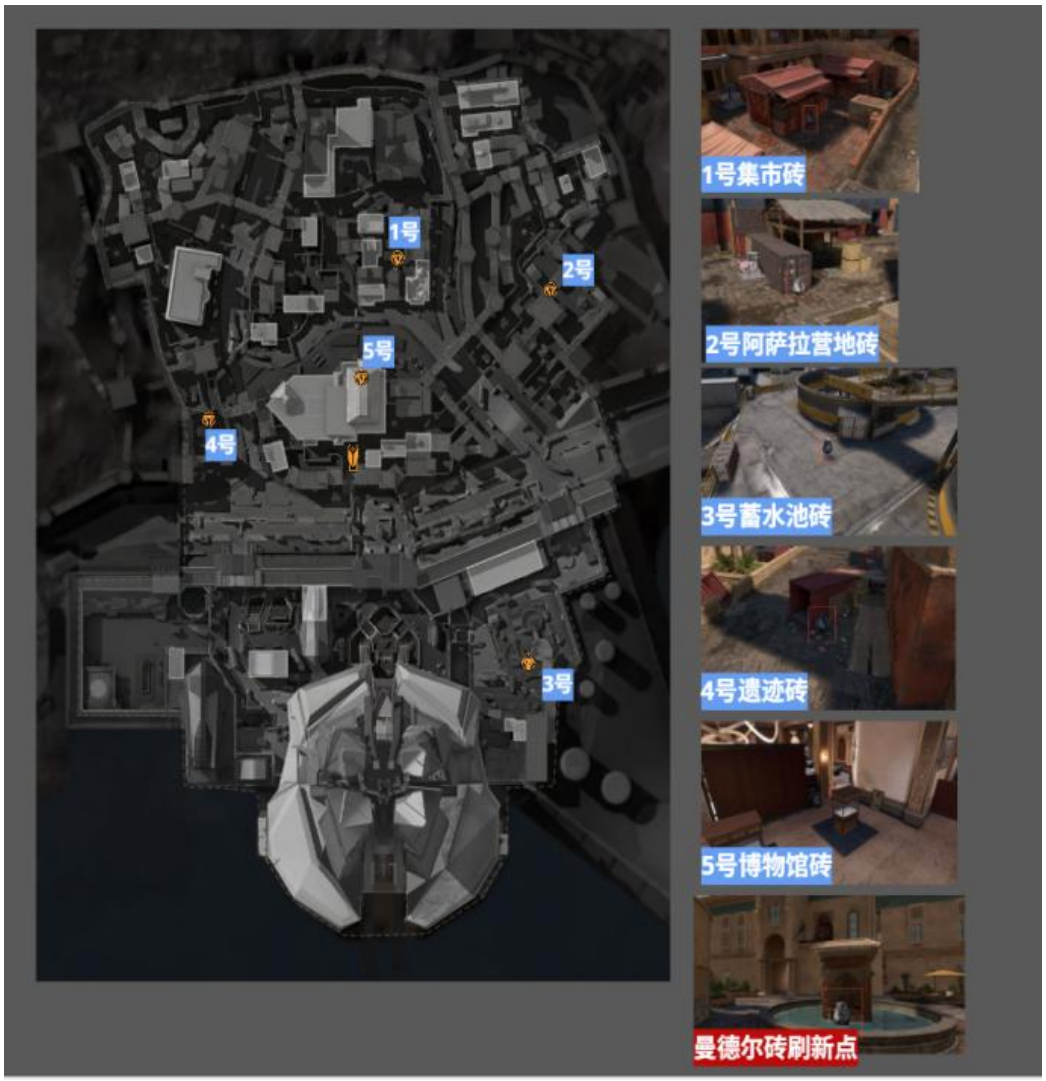
- **Một quá trình giải mã được coi là thành công: sau khi hoàn thành giải mã, cần ít nhất một thành viên trong đội vẫn còn sống.**

Điểm xuất hiện cố định của MandelBrick

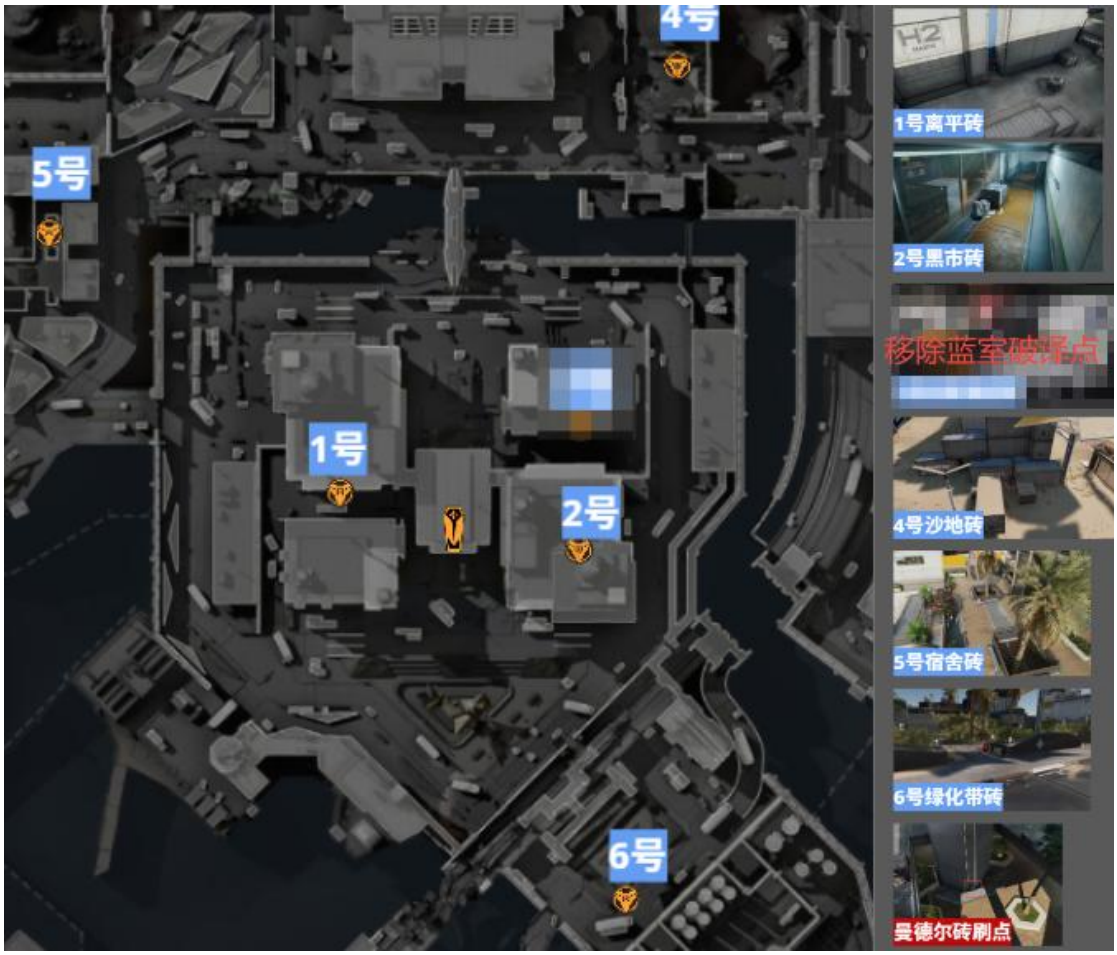
- **Tại bản đồ** Brakkesh: Các **điểm xuất hiện MandelBrick** được thiết lập **cố định vị trí** và không thay đổi trong suốt quá trình thi đấu
- Điều chỉnh điểm xuất phát MandelBrick ở Brakkesh: **nằm ở phía Tây hồ nước**
- **Các cửa sổ** ở ngôi nhà nhỏ ở **phía Đông hồ nước sẽ bị bịt**

kín





- Tại bản đồ **Trạm Không Gian Haavk (Space City)**: vị trí xuất hiện của **MandelBrick** được hệ thống thiết lập **ngẫu nhiên**



C.2. CÁC QUY TẮC ĐẶC BIỆT TRONG CƠ CHẾ THÙNG TIẾP VIỆN (AIRDROP)

Phạm vi Áp dụng: Ván đấu 1-3

Thời gian xuất hiện Thùng Tiếp Viện:

- Thời gian từ khi Thùng Tiếp Viện Thả Dù được kích hoạt đến khi rơi xuống mặt đất là 90 giây.
    - Phát thanh bằng giọng nói
    - Thông báo thả thùng tiếp viện và đếm ngược thời gian hạ cánh được hiển thị trên bản đồ lớn.
    - Biểu tượng Thùng tiếp viện được hiển thị bên dưới giao diện chính



Quy định theo từng bản đồ:

a. Bản đồ Đập Nước Zero (Zero Dam)

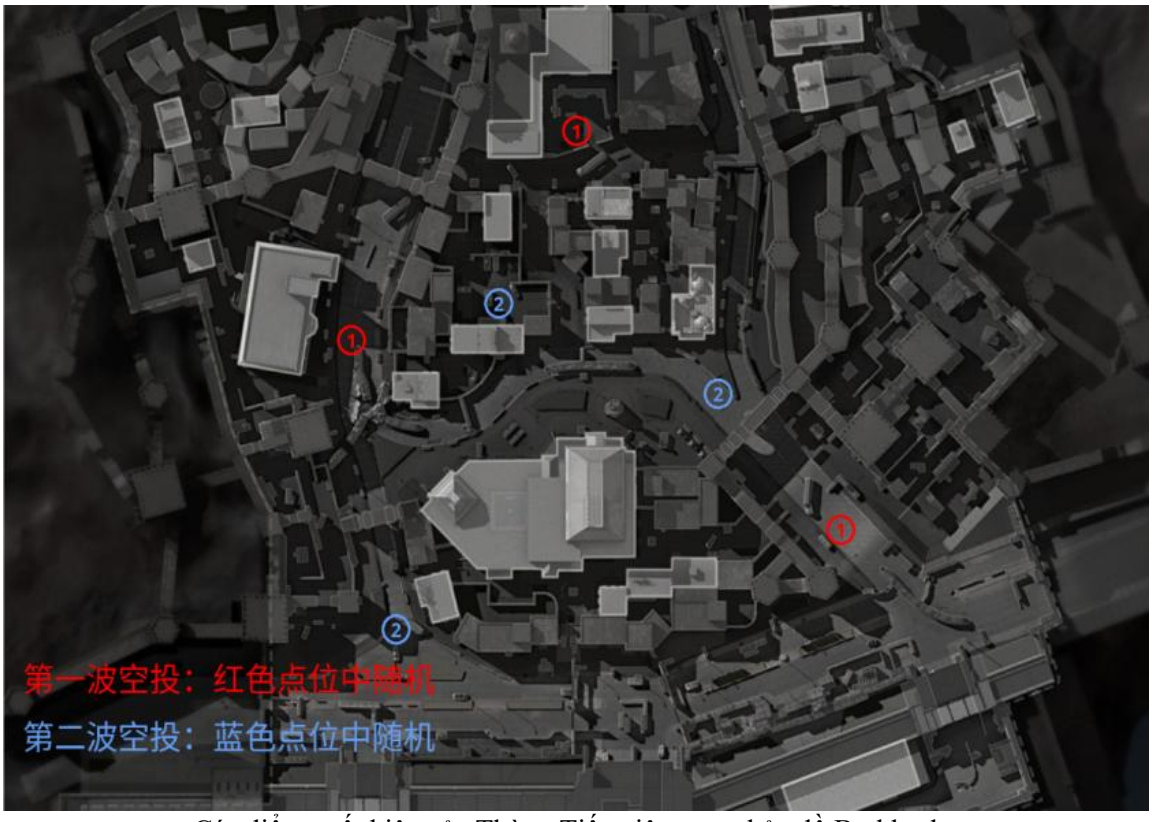
- **Thùng Tiếp Viện thứ nhất:** Xuất hiện vào **phút thứ 3**, chứa **01 khẩu súng AWM hoặc M82 full trang bị cùng 5 viên đạn**
    - **Lưu ý:** đạn AWM và M82 không thể được cất giữ trong **Hộp An Toàn**.
- **Thùng Tiếp Viện thứ hai**: Xuất hiện **vào phút thứ 6** , chứa **các vật phẩm giá trị cao và Tượng Gỗ May Mắn**



Các điểm xuất hiện của Thùng Tiếp viện trong bản đồ Zero Dam

b. Bản đồ Brakkesh

- **Thùng Tiếp Viện thứ nhất:** Xuất hiện vào **phút thứ 5**, chứa **01 khẩu súng AWM hoặc M82 full trang bị cùng 5 viên đạn**
    - **Lưu ý:** đạn AWM và M82 không thể được cất giữ trong **Hộp An Toàn**.
- **Thùng Tiếp Viện thứ hai**: Xuất hiện **vào phút thứ 9** , chứa **các vật phẩm giá trị cao và Tượng Gỗ May Mắn**



Các điểm xuất hiện của Thùng Tiếp viện trong bản đồ Brakkesh

C.3. CƠ CHẾ THƯỞNG XU TEKNIQ SAU VÁN ĐẤU

- Mỗi người chơi sẽ nhận một lượng Tekniq Alloy cụ thể sau mỗi vòng đấu, dựa trên hiệu suất cá nhân.
- Tổng thưởng xu Tekniq = Phần thưởng hạ gục + Phần thưởng Giải mã MandelBrick + Tiếp tế cố định sau mỗi ván đấu + Phần thưởng chuỗi thua
    - **Phần thưởng từ Thẻ tên (Id Tag)**
        - Ván 1 & 2 : 50,000 Xu Tekniq/ thẻ tên
        - Ván 3 & 4: 100,000 Xu Tekniq/ thẻ tên
        - Ván 5,6 & 7 : 150,000 Xu Tekniq/ thẻ tên
        - Lưu ý: Thẻ tên của đặc vụ (Operator) được phép cất giữ vào Hộp an toàn (Safe Box)
    - **Phần thưởng khi hạ gục người chơi**
        - Mỗi lần hạ gục hợp lệ: **800.000** Xu Tekniq **/ mạng hạ gục**.
    - **Phần thưởng tiếp tế cố định sau ván đấu**
        - Sau ván mỗi ván: 700,000 Xu Tekniq/ người chơi
    - **Phần thưởng hỗ trợ chuỗi thất bại**

      Áp dụng đối với người chơi không trốn thoát thành công (Extraction Failed) liên tiếp.
        - 1 lần: 200,000 Xu Tekniq/ người chơi
        - 2 lần: 300,000 Xu Tekniq/ người chơi
        - 3 lần trở lên: 400,000 Xu Tekniq/ người chơi
    - **Phần thưởng MandelBrick:**
        - **Đội đầu tiên đặt MandelBrick vào thiết bị giải mã nhận**
            - Ván 2/3: 100,000 xu Tekniq
            - Ván 4/5/6/7: 200,000 xu Tekniq
        - **Thưởng tranh đoạt MandelBrick** (Giới hạn tối đa 3 lần nhận thưởng / trận đấu). Sau khi MandelBrick được đặt vào thiết bị giải mã, mỗi khi có sự thay đổi đội chiếm được sẽ nhận

        - Ván 2/3: 100,000 xu Tekniq
        - Ván 4/5/6/7: 200,000 xu Tekniq
    - **Đội giải mã thành công MandelBrick**
        - Vòng 2/3: 500,000 xu Tekniq
        - Vòng 4: 700,000 xu Tekniq
        - Vòng 5: 800,000 xu Tekniq
        - Vòng 6/7: 1,300,000 xu Tekniq

C.4. CÁC QUY ĐỊNH KHÁC VỀ BẢN ĐỒ THI ĐẤU

Vị Trí Tài Nguyên (Supply Points):

- **Vị trí các điểm thu thập quân nhu** sẽ được đồng bộ hoàn toàn với hệ thống máy chủ chính thức của trò chơi.
- Một số vật phẩm đặc biệt có giá trị cao như **Trái Tim Châu Phi (Heart of Africa)**, **Máy Thở (Medical Ventilator)**, **Nước Mắt Đại Dương (Tear of the ocean)**… **sẽ không xuất hiện** trong máy chủ eSports

Bản đồ Đập Nước Zero (Zero Dam)

- **Thời lượng trận đấu: 15 phút**
- **Sự kiện: Chiến dịch phá tường** (Operation Wall Breaker) luôn đảm bảo xuất hiện
    - Chiến dịch phá tường (Operation Wall Breaker) sẽ xuất hiện sau 2 phút
    - Chắc chắn rơi ra vật phẩm dùng để đổi lấy **Giáp Cấp 5** *(Mô hình gỗ may mắn - Lucky Wood Sculpture)*.
    - Các vật phẩm đặc biệt sẽ xuất hiện rải rác bên trong **phòng nhiệm vụ** của Chiến dịch.
- **Trùm (Bosses):** Đảm bảo xuất hiện Guard Captain Saeed
- **Điểm rút quân:**
    - **Điểm rút quân Bằng Công Tắc (Switch Points):**
        - Người chơi được phép kích hoạt công tắc (Switch) ngay từ thời điểm bắt đầu vòng đấu.
        - Phương thức rút lui này chỉ yêu cầu thực hiện thao tác kéo công tắc một lần duy nhất để khởi động quá trình rút lui.
        - **Thời gian chờ Rút Quân sau khi kích hoạt công tắc: 3 phút.**
        - Không áp dụng bất kỳ thời gian hồi chiêu (cooldown) nào cho giữa các lần kéo công tắc
    - **Điểm Rút Quân Trả Phí (Paid Extraction Point):**
        - Điểm rút lui này sẽ khả dụng sau khi vòng đấu đã diễn ra đủ **5 phút.**
        - Người chơi phải tích lũy tối thiểu **20.000 Xu Tekniq từ Hợp Đồng trong trận (Task Earnings)** để đủ điều kiện sử dụng điểm rút lui này.
        - Điểm rút lui phải có tối đa **03 (ba) chỗ ngồi**.
    - **Các Điểm Rút Lui Có Điều Kiện (Conditional Extraction Points):**
        - **Điểm Rút Quân Không Ba Lô (Bagless Extraction Point):**
            - Chỉ áp dụng cho các tiểu đội hồi sinh tại **Khu vực Đông của Đập (Dam East Area)**.
            - Có hiệu lực sau khi vòng đấu đã diễn ra đủ **5 phút.**
            - Điều kiện bắt buộc: Người chơi phải tháo toàn bộ ba lô trước khi tiến hành rút lui tại điểm này.
            - Số lượng chỗ ngồi tối đa: **01 (một) chỗ**.
        - **Điểm Rút Quân Đỉnh Đập (Dam Top Extraction Point):**

- Chỉ áp dụng cho các tiểu đội hồi sinh tại **Khu vực Tây của Đập (Dam West Area)**.
- Có hiệu lực sau khi vòng đấu đã diễn ra đủ **5 phút.**
- Điều kiện bắt buộc: Tổng trọng lượng hành trang của người chơi không vượt quá **30kg** để đủ điều kiện sử dụng điểm rút lui này.
- Số lượng chỗ ngồi tối đa: **01 (một) chỗ**.

Bản đồ Brakkesh

- **Thời lượng trận đấu: 18 phút**
- **Sự Kiện:**
  - **Chiến Dịch Asylum (Operation Asylum)** sẽ được đảm bảo xuất hiện.
  - **Nhiệm vụ Armed Helicopter** sẽ được đảm bảo xuất hiện
    - Chắc chắn rơi ra vật phẩm dùng để đổi lấy **Giáp Cấp 5** *(Mô hình gỗ may mắn - Lucky Wood Sculpture)*.
- **Điểm rút quân:**
  - **Điểm Rút Quân Bằng Công Tắc (Switch Points):**
    - Người chơi được phép kích hoạt công tắc (Switch) ngay từ thời điểm bắt đầu vòng đấu.
    - Đây là phương thức rút lui chỉ yêu cầu thao tác kéo công tắc một lần duy nhất để khởi động quá trình rút lui.
    - **Thời gian chờ Rút Quân sau khi kích hoạt công tắc: 4 phút.**
    - Không áp dụng bất kỳ thời gian hồi chiêu (cooldown) giữa các lần kéo công tắc.
  - **Điểm Rút Quân Nhiệm Vụ: Chiến Dịch Asylum - Hộ Tống Bác Sĩ):**
    - Điểm rút lui này khả dụng sau khi vòng đấu đã diễn ra đủ 6 phút.
  - **Các Điểm Rút Quân Có Điều Kiện (Conditional Extraction Points):**
    - **Điểm Rút Quân Không Ba Lô (Bagless Extraction Point):**
      - Khả dụng sau khi vòng đấu đã diễn ra đủ 8 phút.
      - Người chơi phải tháo bỏ toàn bộ ba lô để đủ điều kiện sử dụng điểm rút lui này.
      - Số lượng chỗ ngồi tối đa: **01 (một) chỗ**.
    - **Điểm Rút Quân Nhảy Dù Sóc Bay (Flying Squirrel Extraction Point):**
      - Khả dụng sau khi vòng đấu đã diễn ra đủ 8 phút.
      - Yêu cầu người chơi phải bàn giao đủ **02 (hai) Thẻ tên (Id Tag)** để đủ điều kiện sử dụng
      - Số lượng chỗ ngồi tối đa: **01 (một) chỗ**.

Bản đồ Trạm Không Gian Haavk (Space City)

- **Thời lượng trận đấu: 18 phút**
- **Sự Kiện:**
  - **Chiến dịch Cầu Gãy (Broken Bridge)** và **Chiến Dịch Phi Thăng (Operation Ascended)** sẽ được đảm bảo xuất hiện
- **Trùm (Bosses):**
  - **Tỷ lệ 100%:** Giám đốc An ninh Desmoulins (có thể xuất hiện ở khu vực Lõi [Core] hoặc khu vực Phóng [Launch]).
  - **Sẽ không còn xuất hiện** Giám đốc Hiệu suất Hudson
  - Tất cả các Hòm Bí mật (Easter Egg Crates) đều bị khóa.

- **Điểm rút quân:**
    - **Điểm Rút Quân Bằng Công Tắc(Switch Points):**
        - Người chơi được phép kích hoạt công tắc (Switch) ngay từ thời điểm bắt đầu vòng đấu.
        - Đây là phương thức rút lui chỉ yêu cầu thao tác kéo công tắc một lần duy nhất để khởi động quá trình rút lui.
        - **Thời gian chờ Rút Quân sau khi kích hoạt công tắc: 4 phút** (Ngắn hơn 1 phút so với thời gian chờ của máy chủ trực tiếp).
        - Không áp dụng bất kỳ thời gian hồi chiêu (cooldown) giữa các lần kéo công tắc.
    - **Điểm Rút Quân Nhiệm Vụ: Chiến Dịch Phi Thăng**
        - Điểm rút lui này khả dụng sau khi vòng đấu đã diễn ra đủ **09 phút 20 giây**.
    - **Các Điểm Rút Quân Có Điều Kiện (Conditional Extraction Points):**
        - **Điểm Rút Quân Không Ba Lô (Bagless Extraction Point):**
            - Khả dụng sau khi vòng đấu đã diễn ra đủ 8 phút.
            - Người chơi phải tháo bỏ toàn bộ ba lô để đủ điều kiện sử dụng điểm rút lui này.
            - Số lượng chỗ ngồi tối đa: **01 (một) chỗ**.

VI. GIẢI THƯỞNG VÒNG CHUNG KẾT

Thứ Hạng	Tiền Mặt	Ingame
Giải Nhất	150.000.000 VNĐ	15.000 Delta Ticket/người
Giải Nhì	80.000.000 VNĐ	10.000 Delta Ticket/người
Giải Ba	40.000.000 VNĐ	5.000 Delta Ticket/người
Giải Tư - Giải Sáu	20.000.000 VNĐ / tiểu đội	5.000 Delta Ticket/người/tiểu đội
Giải Bảy & Giải Mười Hai		5.000 Delta Ticket/người/tiểu đội
FMVP	10.000.000 VNĐ	

VII. QUY ĐỊNH VỀ TRỌNG TÀI VÀ XỬ LÝ VI PHẠM

Quản lý và Điều hành thi đấu

- **Trọng tài** là người có toàn quyền quyết định lựa chọn **tham số bản đồ (Map Parameters)** và điều hành ván đấu tại chỗ.
- Trong quá trình thi đấu, Trọng tài có quyền:
    - Ban hành **cảnh cáo** đối với người chơi vi phạm.
    - **Tạm dừng ván đấu** để xử lý vi phạm hoặc sự cố kỹ thuật.
    - **Loại ngay lập tức** khỏi giải đấu đối với các hành vi nghiêm trọng.

Các Hành vi Vi phạm dẫn đến Loại khỏi Giải đấu ngay lập tức:

- **Sử dụng phần mềm gian lận (cheat)** bị hệ thống hoặc bị Trọng tài phát hiện
- **Sử dụng lệnh GM trái phép** hoặc bất kỳ lệnh phụ trợ nào gây ảnh hưởng tới kết quả thi đấu.
- **Lợi dụng lỗi game (bug/glitch)** để trục lợi dưới bất kỳ hình thức nào:
    - Lỗi liên quan đến sát thương, hồi phục, môi trường, vật phẩm, v.v.
    - **Khai thác lỗi bản đồ hoặc lỗi nhân vật** để di chuyển vào khu vực ngoài bản đồ hoặc vị trí bất hợp lệ.
- **Tự ý tạo phòng riêng** (bao gồm cả phòng custom) trong thời gian thi đấu chính thức.
- **Cố ý rời trận (AFK hoặc Quit game)** khi không có lý do chính đáng và chưa được sự chấp thuận của Trọng tài.
- **Gây cản trở đồng đội trong quá trình trốn thoát**, bao gồm nhưng không giới hạn:
    - Chặn đường thoát.
    - Phá hành động của đồng đội nhằm cản trở kết quả.
- **Thông đồng giữa các đội (Teaming)** dưới mọi hình thức:
    - Sử dụng tín hiệu súng hoặc hành động ngầm để truyền đạt thông tin và vi phạm tinh thần thi đấu công bằng.
- **Vi phạm liên quan tới MandelBrick**
    - Cố ý ném MandelBrick vào các khu vực không thể nhặt lại (bao gồm nhưng không giới hạn: vị trí bug spot, trụ đèn mà chỉ nhân vật Vyron có thể tiếp cận, khu vực nước…).
    - Ném MandelBrick ra ngoài rìa bản đồ, dẫn đến việc không thể tiếp tục tương tác hợp lệ với vật phẩm.
    - Cố gắng trốn thoát khi đang mang theo MandelBrick, bất chấp việc hệ thống không cho phép trốn thoát cùng vật phẩm này.

Tất cả các trường hợp vi phạm nêu trên sẽ bị Ban Tổ Chức (BTC) xử lý nghiêm khắc, bao gồm nhưng không giới hạn ở việc tước quyền thi đấu, hủy kết quả thi đấu, và/hoặc áp dụng hình thức cấm thi đấu với thời hạn từ 3 tháng trở lên tùy theo mức độ vi phạm.

Quy định về Hành Vi bị trừ điểm – Phạt cấm mua đồ và cấm thi đấu

Hành vi	Hình phạt
Tự sát (bằng kỹ năng nhân vật, rơi từ trên cao, mìn...) **Giết đồng đội** (bằng bất kỳ hình thức nào)	- Lần 1: Cấm **cả đội** mua mũ giáp trong **01 ván đấu** - Lần 2: Cấm **cả đội** mua mũ giáp trong **02 ván đấu** - Lần 3: Loại cả đội khỏi giải đấu

Đi muộn ngày thi đấu (Hoặc không chuẩn bị đủ trang thiết bị theo yêu cầu của BTC, ảnh hưởng đến thời gian diễn ra giải đấu)

- **Lưu ý:**
  - **Hình phạt được áp dụng ngay trước khi ván đấu diễn ra**

Quy định về Sự cố và Tình huống Khẩn cấp:

- Không hỗ trợ tính năng replay hoặc tạm dừng ván đấu (pause)
- Trong trường hợp mất kết nối hoặc crash game, người chơi có trách nhiệm:
  - Kết nối lại ngay lập tức.
  - Ván đấu sẽ tiếp tục không rollback dữ liệu, không làm lại.
- Nếu phát sinh lỗi nghiêm trọng ảnh hưởng đến toàn bộ người chơi:
  - **N**gười chơi phải báo cáo ngay cho Trọng tài.
  - Trọng tài có quyền quyết định khởi động lại ván đấu nếu cần thiết.
  - Trong mọi trường hợp khởi động lại ván đấu, tài sản và dữ liệu sẽ không được phục hồi (no rollback).