

PUBG ASIA STARS 2026

BỘ QUY TẮC

Phiên bản 14.09.2026



KRAFTON

Nội dung

1. MỤC ĐÍCH	3
2. THÔNG TIN CHUNG	3
2.1. Tên giải đấu: PUBG ASIA STARS 2026.....	3
2.2. Lịch trình thi đấu	3
2.3. Các đội tuyển tham dự	3
2.4. Cơ cấu giải thưởng	3
3. QUY TRÌNH VẬN HÀNH PUBG ASIA STARS 2026	5
3.1. Tổng quan thể thức giải đấu	5
3.2. Danh sách các nội dung thi đấu.....	6
3.3. Hệ thống tính điểm	6
3.3.1. Điểm Sự Kiện.....	6
3.3.2 Điểm Đại chiến sinh tồn Platoon.....	7
3.4. Hệ thống xếp hạng chung cuộc	7
3.5.1. NGÀY 1.....	7
3.5.2. NGÀY 2.....	9
3.5.3. NGÀY 3.....	12
3.6. Giải quyết sự cố.....	16
3.7. Biện pháp chống gian lận.....	16
4. CÁC ĐIỀU KHOẢN CHUNG	16
4.1. Quy tắc ứng xử và nghĩa vụ chung	16
4.2. Hợp tác phát sóng truyền thông.....	17
4.3. Bản quyền hình ảnh và Quyền sở hữu trí tuệ.....	17
5. LỊCH SỬ SỬA ĐỔI.....	17

1. MỤC ĐÍCH

Bộ quy tắc này áp dụng cho giải đấu PUBG ASIA STARS 2026, một giải đấu thể thao điện tử PUBG chính thức do KRAFTON đăng cai tổ chức, nhằm xác định tất cả các vấn đề liên quan đến quy trình vận hành và quy định quản lý sự kiện.

Ban tổ chức có toàn quyền sửa đổi, bổ sung các quy tắc này vào bất kỳ lúc nào và đưa ra quyết định đối với các vấn đề chưa được quy định rõ ràng trong văn bản này khi thấy cần thiết, nhằm đảm bảo tính công bằng và tinh thần thể thao cao nhất. Ban tổ chức bảo lưu mọi thẩm quyền cần thiết để bảo vệ lợi ích hợp pháp của giải đấu, thương hiệu PUBG, cùng tất cả các đối tác và công ty thành viên liên quan. Quyền hạn này sẽ không bị hạn chế bởi bất kỳ câu chữ hay sự thiếu sót nào trong tài liệu này.

Bộ luật áp dụng cho tất cả các đội tuyển tham dự, chủ sở hữu đội tuyển, quản lý, ban huấn luyện, nhân viên và các người chơi (sau đây gọi chung là **“Người tham gia”**). Người tham gia có trách nhiệm nắm vững và tuân thủ tuyệt đối các quy định này để có đủ điều kiện thi đấu. Mọi hành vi vi phạm có thể dẫn đến các hình phạt từ cảnh cáo, phạt tiền, truất quyền thi đấu, cấm tham gia, tịch thu tiền thưởng cho đến các chế tài xử phạt khác theo quyết định của ban tổ chức.

Nếu có sự thay đổi quan trọng trong luật, ban tổ chức sẽ nỗ lực thông báo đến Người tham gia trong thời gian sớm nhất. Ban tổ chức nắm giữ thẩm quyền giải thích duy nhất đối với các quy tắc, tư cách hợp lệ của người chơi, lịch trình chuẩn bị và thi đấu, cũng như các phán quyết xử phạt. Mọi quyết định của ban tổ chức đưa ra là quyết định cuối cùng và không phải chịu bất kỳ khiếu nại hay yêu cầu bồi thường thiệt hại nào.

2. THÔNG TIN CHUNG

2.1. Tên giải đấu: PUBG ASIA STARS 2026

2.2. Lịch trình thi đấu

- **NGÀY 1:** Ngày 17 tháng 09 năm 2026 (Thứ Năm)
- **NGÀY 2:** Ngày 19 tháng 09 năm 2026 (Thứ Bảy)
- **NGÀY 3:** Ngày 20 tháng 09 năm 2026 (Chủ Nhật)

※Ghi chú: Tất cả thời gian thi đấu được tính theo Giờ chuẩn Hàn Quốc - KST.

2.3. Các đội tuyển tham dự

- **6 khu vực đại diện:** Hàn Quốc, Việt Nam, Thái Lan, Trung Quốc, Nhật Bản, Đài Bắc Trung Hoa.
- **Quy mô đội hình:** Mỗi đội tuyển đại diện cho một khu vực bao gồm 8 người chơi.

2.4. Cơ cấu giải thưởng

Bảng 1: Giải thưởng Xếp hạng Chung cuộc (Tổng điểm)

Xếp hạng	Tiền thưởng (USD)	Mỗi người tham gia nhận (USD)
Hạng 1	\$25,000	\$3,125
Hạng 2	\$16,000	\$2,000
Hạng 3	\$11,000	\$1,375
Hạng 4	\$8,000	\$1,000
Hạng 5	\$6,000	\$750
Hạng 6	\$4,000	\$500

Bảng 2: Giải thưởng Nội dung Thường (G-COIN - 8 sự kiện UGC)

Xếp hạng	Tổng G-COIN	Mỗi người tham gia nhận
Hạng 1	120,000 G-COIN	15,000 G-COIN
Hạng 2	64,000 G-COIN	8,000 G-COIN
Hạng 3	40,000 G-COIN	5,000 G-COIN

Bảng 3: Giải thưởng Đại chiến Sinh tồn Platoon (G-COIN)

Xếp hạng	Tổng G-COIN	Mỗi người tham gia nhận
Hạng 1	200,000 G-COIN	25,000 G-COIN
Hạng 2	120,000 G-COIN	15,000 G-COIN
Hạng 3	80,000 G-COIN	10,000 G-COIN

3. QUY TRÌNH VẬN HÀNH PUBG ASIA STARS 2026

3.1. Tổng quan thể thức giải đấu

- **Cơ chế thi đấu tổng thể:** Giải đấu diễn ra trong 3 ngày với các nội dung thi đấu khác nhau mỗi ngày. Điểm Sự Kiện (Event Point) sẽ được tính theo thành tích ở từng nội dung. Đội có tổng điểm tích lũy cao nhất sau 3 ngày sẽ giành chức vô địch.
- **Kênh voice Discord chính thức:** Tất cả Người tham gia phải có mặt tại kênh voice của đội mình trên máy chủ Discord chính thức trước giờ quy định và duy trì kết nối liên tục trong suốt trận đấu.
- **Camera mặt (Facecam):** Bắt buộc bật camera khuôn mặt khi tham gia kênh voice. Hình ảnh từ facecam sẽ được sử dụng trực tiếp trên sóng phát thanh chính thức của giải đấu.
- Quy định về Trang phục & Ngoại trang:
 - Tất cả Người tham gia phải mặc đúng trang phục được chỉ định cho khu vực của mình như bảng dưới.
 - Nghiêm cấm sử dụng tất cả các ngoại trang dành cho phương tiện

Khu vực	Danh mục	Vật phẩm chỉ định	Màu sắc trang phục
Tất cả các khu vực	Mũ bảo hiểm	Mũ bảo hiểm PNC Cấp 3	Mặc định
Hàn Quốc (KOR)	Toàn bộ trang phục	Bộ Orbital Vanguard	Agent Blue
Đài Bắc Trung Hoa (TPE)	Toàn bộ trang phục	Bộ Orbital Vanguard	Agent Green
Việt Nam (VIE)	Toàn bộ trang phục	Bộ Orbital Vanguard	Agent Yellow
Trung Quốc (CHN)	Toàn bộ trang phục	Bộ Orbital Vanguard	Agent Red
Nhật Bản (JPN)	Toàn bộ trang phục	Bộ Orbital Vanguard	Agent Pink
Thái Lan (THA)	Toàn bộ trang phục	Áo khoác PGC 2025 Veiled Guardian Jacket	Mặc định

- **Đổi tên hiển thị (Nickname):** Người chơi phải đổi tên trong game theo định dạng tên giải đấu/streamer kèm mã quốc gia
*Ví dụ: VIE_TênNgườiChơi.
- **Nộp danh sách thi đấu:** Các đội phải gửi danh sách đăng ký thi đấu cho từng nội dung trước ngày 15/09. Mỗi người chơi bắt buộc phải tham gia thi đấu ít nhất 1 nội dung mỗi ngày.
 - **Thay đổi danh sách:** Không được phép thay đổi đội hình thi đấu trừ trường hợp bất khả kháng do vắng mặt không báo trước.

3.2. Danh sách các nội dung thi đấu

Ngày	Danh sách các nội dung thi đấu lần lượt
NGÀY 1	1. Leo chướng ngại vật (Obstacle Climb) 2. Bắn nỏ mục tiêu (Crossbow Target Shooting) 3. Đại chiến tàu lượn (Glider Battle) 4. Đại chiến sinh tồn Platoon (Platoon Battle Royale)
NGÀY 2	1. Đường đua tốc độ (Racing Circuit) 2. Đấu đơn sinh tử (Solo Showdown) 3. Cận chiến đồng đội (Team Melee) 4. Đại chiến sinh tồn Platoon (Platoon Battle Royale)
NGÀY 3	1. Đặt bom tấn công (Bluebomb Rush) 2. Đua vượt chướng ngại vật hỗn hợp (Multi Obstacle Race) 3. Đại chiến sinh tồn Platoon (Platoon Battle Royale)

3.3. Hệ thống tính điểm

3.3.1. Điểm Sự Kiện

Điểm Sự Kiện được tính dựa trên thứ hạng trong trò chơi của từng nội dung thi đấu. Ngoại trừ chế độ Đại chiến sinh tồn Platoon, hệ thống Điểm Sự Kiện tương tự sẽ được áp dụng cho tất cả các nội dung còn lại.

Xếp hạng	Điểm
Hạng 1	10
Hạng 2	8
Hạng 3	6
Hạng 4	4
Hạng 5 – 6	2

※Lưu ý: Điểm được tính dựa theo thứ hạng trong trò chơi. Nếu Người tham gia không có thứ hạng do không hoàn thành chặng đua/lộ trình hoặc không đạt được mục tiêu thì sẽ không nhận được bất kỳ điểm nào.

3.3.2 Điểm Đại chiến sinh tồn Platoon

Điểm Đại chiến sinh tồn Platoon được trao dưới dạng điểm trận đấu dựa trên TỔNG số điểm của từng trận. Điểm Sự Kiện của chế độ Đại chiến sinh tồn Platoon sau đó sẽ được trao dựa trên tổng điểm trận đấu sau khi đã loại bỏ một trận đấu có số điểm thấp nhất trong tổng số 6 trận đã đấu.

Xếp hạng	Điểm
Hạng 1	18
Hạng 2	14
Hạng 3	10
Hạng 4	6
Hạng 5	3
Hạng 6	0

3.3.3. Trong trường hợp hoà Điểm Sự Kiện:

- Nếu bằng Điểm Sự Kiện, đội có TỔNG số điểm cao hơn tính trên cả 6 trận đấu Platoon sẽ được ưu tiên xếp hạng cao hơn.
- Nếu vẫn tiếp tục bằng điểm sau khi áp dụng mục 1, khu vực có điểm hạng cao hơn trong trận đấu thứ 6 (trận chung kết/trận cuối cùng) sẽ được ưu tiên xếp hạng cao hơn.

3.4. Hệ thống xếp hạng chung cuộc

Thứ hạng tổng kết sau NGÀY 3 được xác định bằng công thức:

Tổng Điểm Cuối Cùng = Tổng Điểm Sự Kiện Thường + Điểm Sự Kiện Đại Chiến Sinh Tồn Platoon.

3.5. Luật thi đấu chi tiết theo từng nội dung

3.5.1. NGÀY 1

a. Leo vượt chướng ngại vật

- **Số lượng tham gia:** Toàn bộ 8 thành viên của mỗi đội.
- Quy tắc thi đấu:
 - Vượt qua 3 phân đoạn địa hình hiểm trở để leo lên đỉnh và chiếm cờ. Chiếm thành công cờ trên đỉnh sẽ nhận được 1 điểm.
 - Thanh đo chiếm giữ chỉ tăng khi có thành viên trong khu vực cờ. Nếu có nhiều đội cùng ở trong khu vực, đội nào có số lượng người đông hơn sẽ được tăng thanh đo chiếm giữ.

- Sau khi ghi được 1 điểm, một thành viên ngẫu nhiên đang có mặt trong vùng cờ sẽ bị đưa về khu vực chờ.
- **Thời gian thi đấu:** Tối đa 20 phút. Đội có nhiều điểm nhất khi hết giờ sẽ xếp hạng 1.
- **Xử lý hòa điểm:** Đội đạt được mốc điểm trước sẽ được xếp hạng cao hơn.

b. Bắn nỏ mục tiêu

- **Số lượng tham gia:** 2 người chơi chỉ định từ mỗi đội.
- Quy tắc chung:
 - Người chơi tham gia bắn nỏ sẽ không được tham gia Đại chiến tàu lượn (2 nội dung loại trừ nhau).
 - Cự ly bắn lần lượt: 80m → 110m → 140m.
 - Tổng cộng 10 phút bắn: 3 phút cự ly 80m, 3 phút cự ly 110m, và 4 phút cự ly 140m.
 - Giới hạn thời gian mỗi phút:
 - Chuẩn bị & ngắm (5 giây)
 - Bắn (7 giây)
 - Nghỉ chờ (5 giây).

※Nếu Người tham gia thực hiện thao tác chuyển sang giai đoạn tiếp theo khi thời gian quy định sắp hết, hệ thống có thể sẽ không công nhận thao tác đó. Người tham gia được khuyến nghị thực hiện thao tác khi mỗi giai đoạn còn lại khoảng 2 giây. Sẽ không có cơ hội chơi lại ngay cả khi thao tác bị hệ thống từ chối hoặc không công nhận.
- Thể thức thi đấu:
 - Đấu đơn 1v1 theo từng lượt bắn, xếp hạng dựa trên tổng điểm bắn trúng.
 - Gồm 2 vòng đấu, mỗi vòng bắt buộc dùng 1 người chơi khác nhau.
 - Tổng điểm 2 vòng xác định thứ hạng từ 1 đến 6.
 - **Xử lý hòa điểm:**
 - 1) Đội có điểm số Vòng 2 cao hơn sẽ được xếp thứ hạng cao hơn.
 - 2) Nếu vẫn bằng điểm, đội có điểm số tối thiểu (điểm của vòng thấp nhất) cao hơn trong cả hai vòng sẽ được xếp hạng cao hơn.
 - 3) Nếu vẫn tiếp tục bằng điểm, đội có điểm số tối đa (điểm của vòng cao nhất) cao hơn trong cả hai vòng sẽ được xếp hạng cao hơn.
 - 4) Nếu vẫn bằng điểm sau cả ba tiêu chí trên, các đội sẽ đồng hạng và nhận số Điểm Sự Kiện như nhau.

c. Đại chiến tàu lượn

- **Số lượng tham gia:** 2 người chơi chỉ định mỗi đội.
- **Quy tắc chung:**
 - Bắn nỏ mục tiêu và Đại chiến tàu lượn là hai nội dung loại trừ lẫn nhau; cùng một Người tham gia không được phép thi đấu ở cả hai nội dung này.
 - Mỗi đội sẽ có 2 thành viên trên một tàu lượn, trong đó một người phụ trách lái và người còn lại phụ trách tấn công.
 - Xạ thủ sử dụng Panzerfaust và súng RPD để bắn hạ tàu lượn đối phương.

- Không được phép hạ cánh ngoài khu vực quy định. Đội thi đấu sẽ bị xử thua nếu hạ cánh xuống biển hoặc bất kỳ vị trí nào nằm ngoài khu vực quy định.
- **Thể thức thi đấu:**
 - Thi đấu BO3.
 - Vòng bảng chia làm 2 bảng (mỗi bảng 3 đội), chọn 2 đội đứng đầu mỗi bảng vào Bán kết.
 - Các bảng đấu sẽ được phân chia ngẫu nhiên.
 - Vòng bán kết sẽ diễn ra giữa Đội nhất Bảng A vs Đội nhì Bảng B, và Đội nhì Bảng A vs Đội nhất Bảng B. Nếu xảy ra kết quả hòa/bằng điểm ở bất kỳ bảng nào, các cặp đấu giữa các đội vượt qua vòng bảng của Bảng A và Bảng B sẽ được quyết định ngẫu nhiên.
 - Trận tranh hạng Ba/Tứ sẽ là cuộc đối đầu giữa hai đội đã thua ở vòng Bán kết.
 - Nếu các đội có cùng hệ số thắng - thua ở vòng bảng, các tiêu chí phụ phân định thứ hạng sau sẽ được áp dụng theo thứ tự:
 - Đội có hiệu số ván đấu tốt hơn sẽ được xếp hạng cao hơn.
 - Nếu vẫn bằng nhau, đội có số lần bắn hạ tàu lượn bằng súng Panzerfaust nhiều hơn sẽ được xếp hạng cao hơn.
 - Nếu vẫn tiếp tục bằng nhau, đội có số lần hạ cánh ngoài khu vực quy định ít hơn sẽ được xếp hạng cao hơn.

3.5.2. NGÀY 2

a. Đường đua tốc độ

Thi đấu lần lượt 3 đường đua: **Chặng đua Vật phẩm** → **Chặng đua RIPTON** → **Chặng đua SONG AM**.

- **Số lượng tham gia:** 2 người chơi mỗi đội cho từng chặng.
- **Quy tắc chung:**
 - Đường đua tốc độ và Đấu Đơn Sinh Tử là hai nội dung loại trừ lẫn nhau; cùng một Người tham gia không được phép thi đấu ở cả hai nội dung này.
 - Một Người tham gia không được phép thi đấu ở nhiều hơn một chặng đua.
 - Mỗi đội sẽ có 2 tuyển thủ tham gia thi đấu ở mỗi chặng đua, với tổng cộng là 12 tay đua.
 - Chỉ những Người tham gia hoàn thành chặng đua mới được nhận điểm. Điểm cá nhân tích lũy qua cả 3 chặng đua sẽ được cộng lại để xác định thứ hạng chung cuộc của toàn đội, và Điểm Sự Kiện sẽ được trao dựa trên bảng xếp hạng chung cuộc này.
- **Hệ thống điểm cán đích từng chặng:**

Hạng	Điểm
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3

6	2
7 – 10	1

- **Chặng đua Vật phẩm:**

- Góc nhìn TPP
- Giới hạn thời gian là 8 phút. Thời gian đếm ngược bị loại sẽ bắt đầu từ 2 phút trước khi trận đấu kết thúc.
- Không cấp xe thay thế nếu bị lật/văng ra ngoài.

- **Chặng đua RIPTON:**

- Góc nhìn FPP
- Người tham gia phải hoàn thành tổng cộng 10 vòng đua.
- Giới hạn thời gian là 12 phút.
- Vị trí xuất phát (hạt giống) cho chặng RIPTON được xếp từ Hạt giống 1 dựa trên thứ hạng cá nhân ở chặng Vật Phẩm. Những Người tham gia không hoàn thành chặng Vật Phẩm sẽ được xếp vị trí ngẫu nhiên.
- Mỗi khu vực đều có một trạm kiểm soát. Một vòng đua chỉ được tính là hoàn thành sau khi đã đi qua đủ cả 5 trạm kiểm soát. Nếu Người tham gia bỏ lỡ trạm kiểm soát do lái xe ẩu hoặc chạy chệch đường đua, vòng đua đó sẽ không được tính là hoàn thành.
- Nếu không thể tiếp tục lái xe bình thường do phương tiện bị lật hoặc văng khỏi đường đua, Người tham gia có thể nhận xe thay thế bằng cách sử dụng thiết bị triệu hồi xe thay thế được đặt tại mỗi khu vực.
- Xe thay thế chỉ được sử dụng khi xe hiện tại không thể lái được do bị lật hoặc văng khỏi đường đua. Nghiêm cấm việc sử dụng xe thay thế nhằm mục đích cản trở Người tham gia khác hoặc để trốn tránh việc vào trạm dừng.

- **Chặng đua SONG AM:**

- Góc nhìn FPP
- Giới hạn thời gian là 18 phút.
- Vị trí xuất phát cho chặng SONG AM được xếp từ Hạt giống 1 dựa trên thứ hạng cá nhân ở chặng RIPTON. Những Người tham gia không hoàn thành chặng RIPTON sẽ được xếp vị trí ngẫu nhiên.
- Nếu không thể tiếp tục lái xe bình thường do phương tiện bị lật hoặc văng khỏi đường đua, Người tham gia có thể nhận xe thay thế bằng cách sử dụng thiết bị triệu hồi xe thay thế được đặt tại mỗi khu vực.
- Xe thay thế chỉ được sử dụng khi xe hiện tại không thể lái được do bị lật hoặc văng khỏi đường đua. Nghiêm cấm việc sử dụng xe thay thế nhằm mục đích cản trở Người tham gia khác hoặc để trốn tránh việc vào trạm dừng.

b. Đấu đơn sinh tử

- **Số lượng tham gia:** 1 người chơi đại diện mỗi khu vực.

- **Quy tắc chung:**

Đấu đơn sinh tử và Đường đua tốc độ là hai nội dung loại trừ lẫn nhau; cùng một Người tham gia không được phép thi đấu ở cả hai nội dung này.

- Giới hạn thời gian là 2 phút/set.
- Vòng bảng và trận tranh hạng 3 diễn ra theo thể thức BO3.
- Trận Chung kết được diễn ra theo thể thức BO5.
- Vòng bo xanh bắt đầu thu lại tại mốc 1 phút 30 giây.
- **Thể thức thi đấu:**
 - Vòng bảng chia làm 2 bảng (mỗi bảng 3 đội), chọn 2 đội đứng đầu mỗi bảng vào Bán kết.
 - Các bảng đấu sẽ được phân chia ngẫu nhiên.
 - Vòng bán kết sẽ diễn ra giữa Đội nhất Bảng A vs Đội nhì Bảng B, và Đội nhì Bảng A vs Đội nhất Bảng B. Nếu xảy ra kết quả hòa/bằng điểm ở bất kỳ bảng nào, các cặp đấu giữa các đội vượt qua vòng bảng của Bảng A và Bảng B sẽ được quyết định ngẫu nhiên.
 - Nếu các đội có cùng hệ số thắng - thua ở vòng bảng, các tiêu chí phụ phân định thứ hạng sau sẽ được áp dụng theo thứ tự:
 - 1) Đội có hiệu số set đấu tốt hơn sẽ được xếp hạng cao hơn.
 - 2) Nếu vẫn bằng nhau, đội có nhiều mạng hạ gục do vũ khí hơn (thay vì do Vòng Bo Xanh) sẽ được xếp hạng cao hơn.

c. Cận chiến đồng đội

- **Số lượng tham gia:** Toàn bộ 8 người chơi mỗi đội (Thi đấu 8v8).
- **Quy tắc chung:**
 - Thời gian giới hạn: 5 phút.
 - Vòng bảng BO1, Bán kết trở đi BO3.
 - Chỉ được sử dụng vũ khí cận chiến. Vũ khí mặc định là Chảo, các vũ khí cận chiến bổ sung và vật phẩm hồi máu có thể nhặt được trong sàn đấu.
 - Từ Vòng bảng cho đến vòng Bán kết và Trận tranh hạng Ba, đội giành chiến thắng mỗi set sẽ là đội đạt 30 kill trước hoặc có số kill nhiều hơn khi hết giới hạn thời gian.
 - Không có trạng thái gục ngã (Knockdown).
 - Trận Chung kết: Số kill tối đa mỗi set là 50.
- **Thể thức thi đấu:**
 - Vòng bảng chia làm 2 bảng (mỗi bảng 3 đội), chọn 2 đội đứng đầu mỗi bảng vào Bán kết.
 - Các bảng đấu sẽ được phân chia ngẫu nhiên.
 - Vòng bán kết sẽ diễn ra giữa Đội nhất Bảng A vs Đội nhì Bảng B, và Đội nhì Bảng A vs Đội nhất Bảng B. Nếu xảy ra kết quả hòa/bằng điểm ở bất kỳ bảng nào, các cặp đấu giữa các đội vượt qua vòng bảng của Bảng A và Bảng B sẽ được quyết định ngẫu nhiên.
 - Nếu cả hai đội kết thúc trận đấu ở Vòng bảng với số kill bằng nhau, đội chiến thắng sẽ được xác định theo thứ tự ưu tiên như sau:
 - 1) Đội đạt được số kill đó trước sẽ được ưu tiên giành chiến thắng.

- 2) Nếu trường hợp ở mục 1 xảy ra cùng một lúc và khó xác định chính xác dựa trên bảng lịch sử kill hoặc hệ thống, đội có đội trưởng đạt số kill cao hơn sẽ được ưu tiên giành chiến thắng.
- Nếu các đội có cùng hệ số thắng - thua ở vòng bảng, các tiêu chí phụ phân định thứ hạng sau sẽ được áp dụng theo thứ tự như sau:
 - 1) Đội có hiệu số set đấu tốt hơn sẽ được xếp hạng cao hơn.
 - 2) Nếu vẫn bằng nhau, đội có tổng số kill nhiều hơn trong các trận đối đầu trực tiếp giữa các đội bằng điểm sẽ được xếp hạng cao hơn.
 - 3) Nếu vẫn tiếp tục bằng nhau, đội có tổng số lần bị kill ít hơn sẽ được xếp hạng cao hơn.
 - 4) Nếu vẫn tiếp tục bằng nhau, đội có đội trưởng đạt nhiều kill hơn sẽ được xếp hạng cao hơn.

3.5.3. NGÀY 3

a. Đặt bom tấn công

- **Số lượng tham gia:** 5 người chơi chỉ định (cố định danh sách này cho đến hết trận chung kết).
- **Thời gian:** 3 phút mỗi trận (30 giây chuẩn bị, 2 phút 30 giây thi đấu chính thức).
- **Thể thức:**
 - **Vòng bảng:**
 - BO1 (chơi tối đa 3 vòng, đội thắng 2 vòng trước sẽ thắng trận).
 - Bản đồ cố định: Medina.
 - Đội có thứ hạng cao hơn sau Ngày 2 được chọn bên xuất phát ở Vòng 1.
 - **Bán kết & Trận tranh Hạng Ba/Tứ:**
 - BO3 (mỗi set đấu 3 vòng, thắng 2 vòng sẽ thắng set).
 - Nhánh đấu sẽ được phân chia ngẫu nhiên.
 - Bản đồ: Set 1 (Hub) → Set 2 (Camp Delta) → Set 3 (Medina).
 - Tại Vòng 1 Set 1 của Vòng Bán kết, quyền ưu tiên chọn bên sẽ thuộc về đội nằm ở phía bên trái, hoặc phía bên trên của nhánh đấu.
 - Tại Vòng 1 Set 2 và Vòng 1 Set 3 của Vòng Bán kết, đội thua ở set đấu trước đó sẽ có quyền chọn bên.
 - Tại Trận tranh hạng Ba, quyền ưu tiên chọn bên cho Vòng 1 Set 1 sẽ được chỉ định ngẫu nhiên. Đối với Vòng 1 Set 2 và Vòng 1 Set 3, đội thua ở set đấu trước đó sẽ có quyền chọn bên.
 - **Chung kết:**
 - BO3 (mỗi set đấu 5 vòng, thắng 3 vòng sẽ thắng set).
 - Bên thi đấu cho vòng cuối cùng của mỗi set sẽ được phân chia ngẫu nhiên.
 - Bản đồ: Set 1 (Hub) → Set 2 (Camp Delta) → Set 3 (Medina).
 - Đội trưởng có nhiều kill hơn ở bán kết được chọn bên thi đấu tại Vòng 1 Set 1.
 - Đối với Vòng 1 của Set 2 và Set 3, đội thua ở set trước đó sẽ có quyền lựa chọn bên thi đấu. Nếu hòa điểm, Ban tổ chức sẽ tiến hành lựa chọn bên thi đấu một cách ngẫu nhiên.

b. Đua vượt chướng ngại vật hỗn hợp

- **Số lượng tham gia:** Toàn bộ 8 thành viên.
- **Quy tắc:** Thời gian 30 phút. Vượt qua 4 phân khu chướng ngại vật theo thứ tự để tích điểm cho đội:

KHU VỰC	ĐIỂM
KHU VỰC 1	1
KHU VỰC 2	1
KHU VỰC 3	3
KHU VỰC 4	5

- Hết giờ, đội có tổng điểm tích lũy cao nhất giành chiến thắng.

c. Đại chiến sinh tồn Platoon

- **Số lượng tham gia:** Toàn bộ 48 người chơi
- **Tổng Điểm của chế độ Đại chiến sinh tồn Platoon được tính như sau:**

Hạng	Điểm
Hạng 1	10
Hạng 2	6
Hạng 3	5
Hạng 4	4
Hạng 5	3
Hạng 6	2
1 Kill	1

- Điểm trận đấu của chế độ Đại chiến sinh tồn Platoon được tính như sau:

Hạng trận	Điểm
Hạng 1	5

Hạng trận	Điểm
Hạng 2	4
Hạng 3	3
Hạng 4	2
Hạng 5	1
Hạng 6	0

- Điểm Đại chiến sinh tồn Platoon được tính dưới dạng điểm trận đấu dựa trên TỔNG số điểm của mỗi TRẬN. Điểm Sự Kiện của chế độ Đại chiến sinh tồn Platoon sau đó sẽ được tính dựa trên tổng điểm trận đấu của 5 trận, sau khi đã loại bỏ một trận đấu có số điểm thấp nhất trong tổng số 6 trận đã đấu.
- Các tiêu chí phụ phân định thứ hạng khi bằng Tổng Điểm Đại chiến sinh tồn Platoon
 - 1) Nếu xảy ra trường hợp bằng nhau về TỔNG số điểm sau khi toàn bộ 6 trận đấu của Đại chiến sinh tồn Platoon NGÀY 3 kết thúc, khu vực có điểm hạng cao hơn sẽ được ưu tiên xếp hạng cao hơn.
 - 2) Nếu vẫn tiếp tục bằng điểm sau khi áp dụng tiêu chí 1, khu vực có điểm hạng cao hơn ở trận đấu thứ 6 (trận cuối cùng) sẽ được ưu tiên xếp hạng cao hơn.

Quy tắc đặc biệt theo ngày của Đại chiến sinh tồn Platoon:

Ngày thi đấu	Trận 1 (Bản đồ & Luật)	Trận 2 (Bản đồ & Luật)
NGÀY 1	Erangel - Vô hiệu hóa toàn bộ Lựu đạn nổ	Taego - Nhân đôi số lượng Hòm Tiếp Tế
NGÀY 2	Miramar - Chế độ hạn chế thông tin (Tắt Kill feed, Tắt số người sống sót, Tắt bản đồ)	Sanhok - Loại bỏ toàn bộ Ống ngắm x2 trở lên
NGÀY 3	Rondo - Cài đặt tiêu chuẩn mặc định	Erangel - Cài đặt tiêu chuẩn mặc định

Bảng thông số Vòng Bo Xanh - Erangel / Taego / Miramar / Rondo:

	Delay	Wait	Move	DPS	Shrink	Spread	Land Ratio
Phase1	90	130	270	0.4	0.33	0.67	0
Phase2	0	50	120	0.6	0.55	0.64	0
Phase3	0	60	120	0.8	0.6	0.64	0
Phase4	0	100	110	1	0.6	0.64	0
Phase5	0	100	90	3	0.65	0.64	0
Phase6	0	90	60	5	0.65	0.64	0
Phase7	0	50	60	7	0.65	0.64	0
Phase8	0	50	60	9	0.65	0.64	0
Phase9	0	30	90	11	0.001	0	0
Total Round Time(Max 70m)				28m 50s			
Display End Circle Location				Off			

Bảng thông số Vòng Bo Xanh - Sanhok:

	Delay	Wait	Move	DPS	Shrink	Spread	Land Ratio
Phase1	90	120	150	0.4	0.5	0.67	0
Phase2	0	100	130	0.6	0.7	0.69	0
Phase3	0	65	140	0.8	0.6	0.71	0
Phase4	0	65	130	1	0.5	0.67	0
Phase5	0	65	80	3	0.5	0.65	0
Phase6	0	55	80	5	0.5	0.63	0
Phase7	0	50	45	7	0.5	0.63	0
Phase8	0	50	45	9	0.5	0.61	0
Phase9	0	30	60	16	0.001	0	0
Total Round Time(Max 70m)				25m 50s			
Display End Circle Location				Off			

- Quy tắc quan trọng:**

- Nếu một hoặc nhiều Người tham gia không thể kết nối vào trò chơi trước khi lên máy bay, hoặc không thể lên máy bay, trận đấu sẽ được tổ chức lại. Tuy nhiên, trong một số trường hợp, Giám sát viên (Observer) có thể không xác nhận được việc Người tham gia không lên được máy bay hoặc bị mất kết nối. Do đó, bất kỳ Người tham gia nào gặp sự cố kết nối hoặc không lên được máy bay phải lập tức thông báo cho Ban tổ chức. Nếu Người tham gia báo cáo sự cố mất kết nối sau khi giao tranh đã xảy ra và đã có một hoặc nhiều Người tham gia khác bị hạ gục, trận đấu sẽ không được tổ chức lại.

- Nếu Chủ phòng đấu (Host) không vào được phòng, không lên được máy bay hoặc không thể kết nối, trận đấu sẽ được tổ chức lại.
- Nếu Người tham gia bị mất kết nối sau khi đã lên máy bay, Người tham gia đó phải tự kết nối lại. Ngay cả khi Người tham gia không thể kết nối lại thành công, trận đấu cũng sẽ không được tổ chức lại.

3.6. Giải quyết sự cố

Các trường hợp được tổ chức thi đấu lại:

- Một hoặc nhiều người chơi bị ngắt kết nối trước khi trận đấu bắt đầu dẫn đến không thể xuất phát bình thường, hoặc bị tê liệt hành động ngay khi trận đấu vừa mở.
 - Chủ phòng đấu (Host) hoặc Trọng tài/Quan sát viên (Observer) không thể kết nối vào game.
 - Trong trận Đại chiến sinh tồn Platoon, có người chơi không thể lên máy bay nhảy dù.
 - Bất kỳ tình huống bất khả kháng nào khác mà Ban tổ chức xét thấy cần thiết phải tổ chức lại trận đấu.
- ※ Các trận đấu lại (của chế độ Đại chiến sinh tồn Platoon sẽ được tiến hành theo đúng các quy tắc quan trọng của chế độ Đại chiến sinh tồn Platoon.

Xử lý lỗi Bug game: Nếu phát sinh lỗi trong game nhưng Ban tổ chức nhận định không đủ điều kiện tạo lại phòng, trận đấu vẫn được tiếp tục. Nếu phát hiện người chơi cố tình lợi dụng bug hoặc cố tình tạo sự cố để yêu cầu thi đấu lại, Ban tổ chức sẽ áp dụng các hình phạt thích đáng.

3.7. Biện pháp chống gian lận

- Khuyến nghị tất cả người chơi livestream cá nhân phải cài đặt độ trễ hợp lý để tránh bị lộ thông tin.
- ※Người chơi tự chịu hoàn toàn trách nhiệm đối với bất kỳ rủi ro hay bất lợi nào xuất phát từ việc livestream.
- Ban tổ chức có quyền yêu cầu bất kỳ người chơi nào hợp tác kiểm tra bổ sung về phòng chống gian lận/phần mềm thứ ba, và người chơi bắt buộc phải chấp hành tuyệt đối.

4. CÁC ĐIỀU KHOẢN CHUNG

4.1. Quy tắc ứng xử và nghĩa vụ chung

- Tất cả Người tham gia có nghĩa vụ tự tìm hiểu, ghi nhớ bộ quy tắc này và mọi thông báo chính thức được đăng trên kênh Discord của giải đấu. Ban tổ chức không giải quyết bất kỳ khiếu nại nào xuất phát từ việc Người tham gia thiếu hiểu biết về quy định.
- Việc đăng ký thi đấu đồng nghĩa với việc Người tham gia đã đọc, hiểu và cam kết tuân thủ toàn bộ nội dung trong văn bản này.
- Mọi thông báo bổ sung từ Ban tổ chức có giá trị pháp lý tương đương các điều khoản trong luật. Khi phát sinh sự việc đặc biệt ngoài dự kiến, quyết định của Ban tổ chức là phán quyết cuối cùng.

4.2. Hợp tác phát sóng truyền thông

- Người chơi có nghĩa vụ hợp tác tối đa trong các hoạt động sản xuất nội dung, ghi hình, phỏng vấn trước, trong và sau giải đấu để phục vụ công tác truyền thông và phát sóng.
- Lịch thi đấu thực tế có thể thay đổi linh hoạt tùy theo tiến độ tổ chức của Ban tổ chức.

4.3. Bản quyền hình ảnh và Quyền sở hữu trí tuệ

- Ban tổ chức sở hữu toàn quyền thu thập, xử lý và thương mại hóa toàn bộ dữ liệu, kỷ lục, bảng điểm và thống kê của giải đấu.
- Các đội tuyển và người chơi chuyển giao quyền sử dụng hình ảnh, tên gọi, logo, ID người chơi, bản ghi âm giọng nói, video thi đấu và các sản phẩm phát sinh cho Ban tổ chức trên mọi nền tảng truyền thông không giới hạn về không gian và thời gian.

5. LỊCH SỬ SỬA ĐỔI

Ngày	Điều khoản bổ sung	Mô tả
11/9/2026	3.5.3 c. Đại chiến sinh tồn Platoon - Quy tắc quan trọng	Bổ sung các quy tắc liên quan đến việc thi đấu lại.
14/09/2026	3.1 Thay đổi Biệt danh	Chỉnh sửa ví dụ về việc thay đổi biệt danh.
	3.3.2. Cách tính điểm chế độ Đại chiến sinh tồn Platoon	Thay đổi cấu trúc tính điểm.
	3.3.3 Quy tắc phân định thứ hạng khi bằng Điểm Sự Kiện	Thay đổi quy tắc phân định thứ hạng khi hoà điểm.
	3.5.1 c. Đại chiến tàu lượn - Thể thức thi đấu	Bổ sung thông tin chi tiết liên quan đến Vòng bảng.
	3.5.2 b. Đấu đơn sinh tử - Thể thức thi đấu	Bổ sung thông tin chi tiết liên quan đến Vòng bảng.
	3.5.2 c. Cận chiến đồng đội - Thể thức thi đấu	Bổ sung thông tin chi tiết liên quan đến Vòng bảng.
	3.5.3 c. Đại chiến sinh tồn Platoon - Quy tắc cơ bản	Thay đổi các chi tiết liên quan đến điểm số của chế độ Đại chiến sinh tồn Platoon.