



ROG Masters 2021

公式規則集および規制

目次

I. はじめに

1. 規則の受諾
2. トーナメント参加者
3. リージョン分け
4. 罰則
5. 公式試合
6. 放送と権利
7. トーナメント主催者

II. 一般規則

1. 規則と規制の変更
2. 機密保持
3. 一般的な責任、契約
4. ライブ放送
5. 連絡
6. 参加条件
7. プレイヤーの詳細とニックネーム
8. ゲームアカウント
9. チームアカウント
10. スロットホルダー
11. チームスポンサー
12. 名簿の変更
13. 賞金
14. 試合開始
15. 試合に関する抗議
16. メディア活動
17. 利益相反

III. トーナメント予選プロセス

1. Minors
2. Major
3. 参加者の取替

IV. トーナメント構成

1. トーナメントステージ

V. オンラインステージ規則

1. プラットフォーム
2. チート対策

VI. LAN ステージ規則

1. 時間厳守
2. 機器
3. 設定とドライバー
4. 衣類と制限
5. プレイヤーのガイドライン

6. 条件付きの合意
7. ボイスサーバー
8. メディアに関する義務
9. 試合のステージ
10. トーナメントエリア
11. 終了セレモニー

VII. 規則違反

1. 行動
2. 1回の違反または継続的な違反
3. チート行為
4. アルコールや薬物の使用
5. 賭け
6. 結果の操作
7. 八百長
8. メディア上の態度
9. ブランドの毀損

VIII. ゲーム固有の規則

1. ゲームのバージョン
2. データ収集の受諾
3. マップと拒否プロセス
4. 試合の設定
5. 試合のサーバー
6. ゲームチャット
7. コーチング
8. 一時停止規則
9. プレイヤーの設定
10. 試合の進行

I. はじめに

1. 規則の受諾

ROG Masters 2021 (以下「トーナメント」)は、独自の規約に基づいた公式大会です。

チーム代表者には、ROG Masters 2021 公式規則集およびガイドラインが配布され、トーナメント終了までのすべてのアクティビティを通じて効力を有し続けます。

大会に参加する各参加者、またチーム代表者は、本書に記載されているすべての規則および規制を読み、理解し、受諾したものとします。このトーナメントに関するプレイ方法や賞金獲得方法に関する詳細情報、[ASUS 利用規約通知](#)、および [ASUS プライバシーポリシー](#)は、本公式規則集および規制の一部を構成しています。本トーナメントへ参加することで、本公式規則集および規制を受諾したものと見なされます。ASUSTek Computer Inc. (以下「ASUS」)は、ASUS が定める公式規則集および規制およびその他の規則をいつでも改訂することができ、トーナメント参加者(以下に定義)は、このような改訂版にも則り、行動することを受諾したものとみなします。

※こちらの日本語のルールブックはASUSが独自に翻訳をしたものであり、原文は25-49-ページより英語にて記載されているものとなります。

すべてのROG Mastersにおける運営は原文をもとに行われます。

2. トーナメント参加者とトーナメント期間

トーナメント公式参加者は、ROG Masters 2021 大会に参加しているチームまたはプレイヤーです。チームおよび登録メンバーは、すべての罰則、および登録メンバーがトーナメント中に犯した規則違反について責任を負います。他方の組織がトーナメント主催者によりの許可がない場合、またはトーナメントの主審によって許可されない場合、1人の参加者が同時に複数のチームに所属することはできません。イベントの公式開催期間は、2021年2月1日から2021年4月30日までです。

他方の組織がトーナメント主催者によって認められない場合、またはトーナメントの主審によって許可されない場合、1人の参加者が同時に複数の組織の一部になることはできません。

イベントの公式開催期間は、2021年2月1日から2021年4月30日までです。

3. リージョン分け

トーナメントのAPAC リージョンは国ごとに分けられ、国ごとに独自の競技フェーズがあります。

国のリスト:

- オーストラリア
- バングラデシュ
- カンボジア
- 香港
- インド

- インドネシア
- 日本
- 韓国
- マレーシア
- ミャンマー
- フィリピン
- シンガポール
- スリランカ
- タイ
- ベトナム

4. 罰則

a) 定義と権利

トーナメント期間中に規則に違反した場合、チームメンバーおよびチーム代表者には罰則が科されます。罰則は軽度のまたは重大なペナルティポイント、試合やトーナメントからの失格に分類されます。参加者は電子メールで罰則について通知され、決定について不服申立てをする時間が与えられます。不服申立てに関するやり取りは、ライセンス保有者または指名された連絡担当者、トーナメントの主審との間で行う必要があります。

トーナメント主催者は、賞金の減額、失格、規則違反の場合の決定に係る公告に関する権利を有します。

b) 軽度の違反

軽度のペナルティポイントは、締切前に必要なチームデータを提供しない、行動規範違反や、トーナメントのいずれかのフェーズに参加中に発された罵りなどの軽度のインシデントに対して与えられます。軽度のペナルティポイントごとに、獲得する賞金から1%差し引きます。

c) 重大な違反

重大な違反のペナルティポイントは、運営の決定を無視する、試合に姿を見せない、軽度のペナルティポイントを繰り返し受けた、規則違反、メディアに関する活動の無視などの重大なインシデントに対して与えられます。重大なペナルティポイントごとに、獲得する賞金から5%差し引きます。

d) 失格

失格は、チート行為、八百長、試合に繰り返し姿を見せない、トーナメント主催者の公共イメージの毀損などの最も深刻な規則違反に対してのみ発生します。失格扱いされた参加者は、違反の程度に応じてコンテストの賞金を全額没収されたり、最大1年間のROGイベントへの参加が禁止されたりします。

5. 公式試合

「公式試合」という用語は、トーナメントのどのステージかにかかわらず、ROG Masters 2021 と銘打って行われる試合を指します。

6. 放送と権利

放送とは、主催者がトーナメントのどのステージかにかかわらず、主催者が放送することにしたプラットフォームでトーナメント中の試合を公式ライブ表示することを指します。

トーナメント主催者は、希望する人またはパートナーによる公式放送を許可する権利を有します。

主催者またはパートナーが公式放送した試合では、チームは試合でのプレイを拒否することはできません。

7. トーナメント主催者

ROG Masters 2021 は、ASUS とそのパートナーが主催します。

II. 一般規則

1. 規則と規制の変更

ASUS は、トーナメントのスポーツの整合性を保つために、トーナメントの段階を問わず、予告なしに規則を削除、修正または変更する権利を留保します。ASUS はまた、公正な競争とスポーツマンシップの違反を防ぐために、現在の規則集で扱われていないケースについて決定する権利を留保します。

2. 機密保持

トーナメント主催者とプレイヤーまたはチーム代表者の間のすべてのやり取りは、どの通信チャネルを使用したかにかかわらず、公開禁止とします。また、ASUS 主審からの書面による確認なしにこのような資料を公開することは、禁止とします。

適切な水準の機密性を確保するために、トーナメント主催者は、その内部ポリシーと指示に従い、すべてのパートナーおよび契約者と秘密保持契約 (NDA) を締結し、またセキュリティ要件および規則を遵守するものとします。

3. 一般的な責任、合意

ROG Masters 2021 の運営は、トーナメントの全ステージをホストし、トーナメント主催者の公式通信チャネルと大会の公式サイトを通じて時間に関する情報を提供する責任を負います。

トーナメント主催者は、第三者のウェブサイトまたはリソースで提供される情報について一切責任を負いません。

トーナメント主催者は、個人またはチーム間での合意について一切責任を負いません。このような合意は、ROG Masters 2021 規則集および規制と抵触することがあるため、許可されていません。

4. ライブ放送

トーナメントの試合は、トーナメント主催者またはパートナーが放送することを選択することもあります。ライブ放送は、異なるプラットフォームで編成され、異なるメディアソースを介して配信されます。

a) 権利

ROG Masters 2021 の全放送権は、ASUS が所有しています。これには、ビデオストリーム (POV ストリームなど)、ラジオストリーム、GOTV、リプレイ、デモ、テレビ放送などが含まれますが、これらに限定されません。

b) 個人放送

プレイヤーやキャスターは、トーナメント主催者の事前の承認なしに、自身の試合または選択した試合を放送することはできません。

c) 権利の保護

トーナメント主催者は、トーナメント中またはトーナメント後に作成された自己の製品をポ
ストプロダクションでの再放送や不正使用から保護する権利を有します。

d) 合意

各参加者またはチームメンバーは、選手の個人データを広告目的でトーナメントのプロモ
ーション(公式または提携パートナーの放送を含むが、これに限定されない)に使用するこ
うすることに同意したものとします。プレイヤーは、主催が放送する試合に参加することを
拒否することはできません。また、放送がどのような方法やスタイルで行われるかを選択
することはできません。また、トーナメント中に自身の個人データの処理に関する同意を
取り消すことはできません。

5. 連絡

規則で規定された、トーナメント主催者とチーム代表者との間の連絡。公式の連絡は、プ
レイヤーやチーム代表者に送信された電子メールで主催者が事前に別段の指定をしていな
い限り、電子メールで行います。

a) トーナメント主催者との連絡

電子メールまたはその他の手段によるトーナメント主催者との連絡は、機密情報であり、
公に共有してはなりません。主催者との間で送受信した電子メールはすべて、公式の伝達
事項として認められ、第三者に共有することはできません。トーナメント主催者は、非公
式の連絡手段によって送信されたメッセージに反応しない権利を有します。

b) プレイヤーとの連絡

プレイヤーとの連絡は、チームプロフィールに登録された電子メールを通じてチームの公
式連絡担当者との間で行うものに限定されます。主催者が電子メールで他の手段を指定し
ない限り(話し合いをメッセージャーやテキストサーバーに移動するなど)、すべての通信
は電子メールに限定して行います。

6. 参加条件

ROG Masters 2021 に参加するには、以下の条件を満たす必要があります。

a) 年齢制限

ROG Masters 2021 の全参加者は、18歳以上で、かつチームがプレイすることになっている
予定されている最初のオンライン試合の前に、参加者の自国の成人年齢に達していなければな
りません。参加者が上記の成人年齢を下回る場合、ROG Masters 2020 に参加し ASUS に情
報を提供することにつき、法的後見人または保護者の承認を求めたことを宣言しなければな
りません。あらゆる活動、ならびに上記の若年参加者が参加する許可を与えることに固有のリス
クがあり、法的後見人または保護者は、そのようなリスクが存在することを認めるものとしま
す。

b) リージョンの制限

チームとプレイヤーが予選中に参加できるのは、1か国のみに制限されています。

c) プレイヤーの国籍

プレイヤーの国籍は、国に応じて、国から発行された有効なパスポートによって決定します。プレイヤーが、複数の国のパスポートを所持している場合、参加したトーナメントの最初の試合の国の国籍者としてカウントされます。この決定は、トーナメント全体を通して最終決定となります。

チームの場合、自国はロースターに登録されたプレイヤーの過半数の母国がどこかによって決まります。そのような過半数に達しない場合、チームはトーナメントの運営の事前承認なしには予選に参加できません。

ROG Masters 2021 の予選と招待は、通常、ラインナップの過半数がどの国、リージョンまたはサブリージョンに登録されているかに基づきます。チームはそれぞれのホームリージョンの予選にのみ参加でき、その予選はチームの国籍によって決まります。この規則の例外は、主催者が、ホームリージョンの予選に必要な全過程に参加できない正当な理由があること、およびチームが提案したリージョンで予選をプレーすることを許可すべき理由があると確信できる場合に認められる可能性があります。チームが他のリージョンへの参加を希望する場合は、登録前にトーナメント主催者にその可能性を確認する必要があります。そうでない場合はトーナメントから失格となります。

この例外の例としては、プレイヤーがその国の国籍者ではないが永住者であることが挙げられます。この場合、その国の永住者であることを証明するための有効な書類を提出する必要があります。

このような例外が認められた場合、各リージョンはイベント全体にかけて、または(イベント終了前に発生した場合)例外の条件が切れるまで、そのチームのホームリージョンと見なされます。

d) ラインナップの過半数

チームマッチに参加するラインナップの過半数が、参加者として登録されているリージョンに母国がある必要があります。

例:国別予選トーナメントに登録されている場合は、チーム5人のうち3人がその国の出身者である必要があります。

e) 物理的なプレイヤーの場所

トーナメント主催者は、リージョン別予選に出場している選手が、自国またはリージョン分けに基づくリージョンと認められていない国から出場している場合には、その理由を尋ねる権利を有し、正当な理由がない場合にはトーナメントへ引き続き出場することを認めない権利を有するものとします。有効な理由については、「[6.c ホームリージョン](#)」をご覧ください。

チームのトーナメントへの出場と参加に関連して、チームは、チームとチームメンバーの各選手が連帯して主催者(以下「主催者」)およびその関連会社(以下、総称して「運営」)

に対して、現在または今後考案されるあらゆる方法と媒体で、トーナメントのプロモーションを唯一の目的として、以下に関する全世界、ロイヤリティーフリー、支払い済み、永久かつ非独占的な権利とライセンスを付与することを確認し、保証し、伝達し、履行する義務を負うものとします。

- (i) 本トーナメントおよび本トーナメント期間中に **ASUS** が行う撮影、写真撮影、録音: 各チームプレイヤーおよびチームのスクワッドの名前、ニックネーム、ペンネーム、写真、伝記資料、声および/または似顔絵、ならびに本大会に関連して、現在または今後知られるあらゆる方法または媒体でそれらを使用すること、およびその広告およびプロモーションを行うこと (あらゆる形態のテレビ、オンライン、ラジオ、およびその他のトーナメントに関する広告、プロモーションおよび宣伝資料 (以下、総称して「本件資料」) を含むが、これらに限定されない)。
- (ii) 現在知られているか、今後知られる媒体、デバイス、プロセスおよび技術の方法を問わず、本件資料および本トーナメントと本件資料の録音を放送、複製、配布および展示すること。
- (iii) 本件資料を編集、修正、適応し、その二次的著作物を作成すること。
- (iv) マーケティングやプロモーションを含む、本トーナメントの利用に関連して、チームプレイヤーの名前、チーム名 (すべてのプロチームプレイヤーの名前、チーム名、チームプレイヤーのタグ、チームプレイヤーのニックネームや別名などを含む)、ならびに画像、似顔絵、自伝資料、ロゴおよびデザインを使用し、表示すること。なお、チームはここに付与された権利には、運営が付与された権利の条件を実行するために必要なすべての必要な権利およびライセンスが含まれていることを確認し、保証し、伝達し、履行する義務があります。チームはここに、**ASUS** が本トーナメントおよび本トーナメント期間中に **ASUS** が作成した、チームが登場する写真、音声のみの記録、または視聴覚記録 (ニュース、テレビおよび/または映画の映像を含むが、これに限定されない) を、トーナメントのあらゆる資料に使用し、取り入れること、またマーケティング、広告、宣伝および歴史的文書に関連して、および/またはアーカイブ目的で使用し、取り入れることについて (運営のウェブサイト上でそれを行うことを含む)、運営がチームの同意を得ていることを確認し、保証するものとする。チームおよびチームの各選手はここに、抜粋および/または再利用の料金および/または残金を含むが、これらに限定されない、追加の補償を受ける権利を放棄することに同意します。チームは、本トーナメントの規則および規制を遵守すること、また、本大会および/または指名者からの本大会および本大会への参加に関するすべての書面による指示 (関連施設、ハードウェア、ソフトウェアおよび機器へのアクセスおよび安全な使用に関するための指示を含むが、これらに限定されない) を遵守し、かつ選手およびその他の人員 (選手、マネージャー、従業員、契約者など) に遵守させることを強制することに同意し、それをここに確認し、保証し、伝達し、履行する義務を負うものとします。チームは、トーナメントの完全性を維持し、トーナメントへの出席を義務付けるために、運営は、規則に定めるところにより、罰金、停止、失格、その他の懲戒処分を課すことができることを認め、それを確認し、保証し、伝達し、履行する義務を負うものとします。上記にかかわらず、参加者が本条に従いおよび本規則に関連して行うすべての行為 (直接行うか、代表者を通じて行うかを問わない) は、適用法に従い別段の証明がなされるまで、本契約のすべての規則に黙示的に同意したものと扱われるものとします。

7. ゲームアカウント

各プレイヤーは、予選プラットフォーム上でまたは主催者が指定する個人情報収集方法で **SteamID** を提出する必要があるが、また、トーナメントが終了するまで、その全過程においてアカウントを変更することはできません。

自分のアカウントで **VAC** が禁止されたプレイヤーは、トーナメントに参加する資格はありません。

プレイヤーは、主催者が自分のアカウントをチェックし、トーナメントに参加する資格があることを確認する権利があることを理解しています。

8. チームアカウント

a) 標準

参加資格を取得するためには、チームは **FACEIT.com** プラットフォームでプロフィールを作成し、提出する必要があります。

以降のステージでは、チーム代表者は、チームロゴ、チーム連絡先、チーム情報などを含むが、これらに限定されないすべてのチームデータを主催者に提供するよう求められます。

b) チーム名

チーム名にはいかなる拡張子も含めてはなりません。チーム名は1つの参加チームにつき1つのみ使用でき、予選前に名簿締め切り前に提出することができます。組織に複数の名簿がある場合、予選前にどの名簿が代表するかを決定する必要があります。

タイトルスポンサーは、1つの参加チーム名につき1つのみ使用でき、**Minors**の前に決定する必要があります。タイトルスポンサーは、元の選択肢が排除されても、チームを切り替えることはできません。タイトルスポンサーには、賭け、ギャンブル、キーリセラー、またはゲーム内スキンやプレイヤーのインベントリとやり取りする他の企業がなることはできません。

c) チームアカウントの変更

チームアカウントの変更は、事前に **ASUS** の承認を受けなければなりません。実際のゲームが開始される前に通知が遅れた場合、主催者はチームアカウントの変更を拒否する権利を有します。

9. チームスポンサー

人種差別的、猥褻、違法な薬物、成人向けたは非倫理的なリソースに関係していると認められるチームスポンサーは、**ROG Masters 2021** にその名前を提示することはできません。

10. 名簿の変更

チームは、以下の基準に従ってのみ名簿の変更を行うことができます。

- 国別予選中、チームは、予選終了後、およびチームが予選に敗退した場合に限り、名簿変更を行うことができます。予選期間中の名簿の変更は、禁止されています。
- チームは予選中、試合の合間に、控えとして登録されたコーチ/リザーブプレイヤーを使用できます。
- さらに名簿の変更は、緊急交代の場合にのみ許可されます。

各チームは、コーチ/リザーブプレイヤーをロースターに登録し、トーナメント中にプレイヤーが欠けた場合にそれを補う代役として行動できるようにすることが推奨されています。

予選中、スターターの5名に追加した新規プレイヤーは、それ以降の試合の永久プレイヤーとして行動する一方、変更された参加者はスターター名簿に戻ることはできません。

a) プレイヤーの追加

あるチームで予選を開始したプレイヤーは、チームがトーナメントに参加している全期間そのチームにロックされます。チームがプレイヤーを名簿に加えることを検討する場合、プレイヤーが次の基準を満たしていることを確認する必要があります。

- 国別予選からプレーし、資格を得たプレイヤーは、他の国別予選への出場は許可されません。また、国別予選で別のチームに変更することはできません。

b) 必要条件

チームがプレイヤーを名簿に追加することを決定する前に、ASUS に次の情報を通信チャンネルを通じて通知する必要があります。

- ニックネーム
- フルネーム

ASUS はそのプレイヤーがプレイヤーの追加要件を満たしていない場合、追加を拒否する権利を有します。

c) 名簿提出期限

ROG Masters 2021 の予選および全ステージの名簿提出期限は、2021年1月7日です。予選期間中、予選へのチェックイン前であればいつでもプレイヤーを名簿に追加できます。後の追加は、緊急の場合のみ可能です。

d) 緊急交代

重大な「不可抗力」が発生している状況で、ラインナップが全員揃わないことになる場合、トーナメントディレクターは名簿変更規則を適用せずに緊急交代を許可することを決定することができます。「[10.a プレイヤー追加](#)」の規則は、緊急交代の場合でも有効であり続けます。この規則は、チームロースターが代役/コーチを使用したが、状況が解決されず、追加のロースター変更が必要な場合に適用できます。

緊急事態の例:

- プレイヤーが入国を拒否されたか、承認されたビザを適時に取得できなかった場合。
- プレイヤーが深刻な健康上の問題を抱え、試合に参加することができない場合。

主催者は、公式文書で緊急事態の証拠を提出するよう求める権利を有します。

11. 賞金

すべての賞金の支払いは、イベント終了日から90日後に行われます。チームには主催者から連絡があり、支払いの詳細をお知らせします。

12. 試合開始

a) 時間厳守

各チームは、主催者の指定するスケジュールに従って、試合開始の少なくとも15分前にサーバー/ルーム/通信チャンネルでスタンバイする必要があります。チームが予定時刻に遅れて主催者に通知しなかった場合、ペナルティポイントを受けます。

b) ノーショー

1人以上のプレイヤーが時間通りに試合に出場しなかった場合、主催者は10分待った後にチームを失格とする権利を有します。

c) 試合の進行

試合は、両チーム間で合意されたサーバー上で最終ラウンドまで行われます。試合前に、チームはマップの拒否権を提出する必要があります。両チームからサーバーの合意が得られなかった場合は、主催者が対戦するサーバーを決定します。

d) 試合結果

試合の結果は、終了直後に抗議が行われない場合は、両当事者が確認したものと見なされます。

13. 試合の抗議

a) 定義

不適切なサーバー設定、サーバー上の不適格なプレイヤー、その他の関連する問題などがあった場合は、試合中に抗議を行う必要があります。運営は、試合後、抗議をできるだけ早く審査します。抗議は、当事者と運営との間の公式の連絡です。チーム代表者は、主催者の許可なしに、ダイアログ、決定、抗議の審査に関与した人などを共有することはできません。

b) 抗議の締め切り

抗議は、試合終了後10分以内に行うことができます。チームが締め切り後に結果について抗議する場合、主催者は抗議に反応しない権利を有します。

c) 抗議文の提出

抗議文には、抗議を行う理由についての詳細な情報が含まれている必要があります。適切な文書が提示されない場合、抗議は拒否されることがあります。単純な「彼らはチーターです」という主張は取り上げられることはなく、主催者によって拒否されます。

d) 抗議中の連絡

チームからの連絡は、プレイヤー(チームマネージャーまたはチームキャプテン)によって選ばれた1人の代表者のみが行うことができます。チームは、その代表者がプロのように行動し、すべての当事者間の対話中に相手や審判に対して粗暴な態度を取らないようにする必要があります。

e) 抗議に関する決定

抗議に関する決定は、最終的なものであり、仲裁に付することはできません。

14. メディア活動

チームまたはその代表者は、主催者が予定したメディア活動のために、リモートまたはオンサイトで参加する義務があります。各チームには、トーナメント中に予定

されているメディア活動を前もって通知します。

15. 利益相反

すべての参加者は、トーナメントの最初の試合の開始前に、利益相反がないことに同意し、確認します。参加者が特定の状況をどう考慮したらいいかわからない場合は、事前にトーナメント主催者に連絡し、トーナメントへの参加資格の確認を受ける必要があります。

III. トーナメント予選プロセス

1. 国別予選トーナメント

ROG Masters 2021 の各参加者は、オンライン国別予選トーナメントで決定されます。

2. APAC 決勝トーナメント

APAC 決勝トーナメントの参加資格は、以下の結果によりチームに与えられます。

- 各国の事前割り当てスロットに応じて、国別予選で1～3位になったチーム。国の予選分けについては、付録Aを参照してください。

3. 参加者の代役

主催者が、APAC Finals に招待されたが、プレイヤーの大半を失ったチームを代替する必要がある場合、スロットは国内予選ステージの次点のベストチームに委譲されます。

他のステージでは、参加資格のない、予選で次点になったチームにスロット(このスロットの代表は代替されたチームが務めることになっていた)が与えられます。

同点の結果が2チーム以上ある場合は、世界ランキングの順位や予選ステージでの結果など、他の基準に従って主催者の裁量で決定します。

IV. オンラインステージ規則

1. プラットフォーム

オンラインマッチは FACEIT.com プラットフォーム上でプレイします。すべてのチームはプラットフォーム上のオンライン予選の名簿を提出する必要があります。このプラットフォームの試合には、チート対策をインストールする必要があります。FACEIT で参加が禁止されたプレイヤーは、トーナメントに参加することはできません。

2. チート対策

FACEIT.com には独自のチート対策があり、事前インストールが必要です。

3. ボイスサーバー

チームは試合中、主催者が音声通信へアクセスできるようにします。主催者は、監視目的でこれらのチャンネルに臨席し、音声チャンネル通信を記録する権利を有します。

V. 規則違反

1. 行動

各プレイヤーとチームの代表者、スタッフ、訪問者は、イベント中にすべての人に敬意を払って行動することに同意し、主催者は性別、年齢、規模、その他の侮辱に関するハラスメントに関する報告に対応する必要があるため、トーナメントから失格となる可能性を含め、罰せられることを理解しています。

2.1 回の違反または継続的な違反

1回の違反の場合、参加者は違反の重大度に応じて罰せられるか、警告を受けます。その者が他の人に対して粗野な態度で失礼な行動を続けると、トーナメントから失格になる可能性があります。

3. チート行為

a) ソフトウェア

ゲーム中に誰かを有利にするソフトウェア (以下にリストされているものを含むが、これらに限定されない) の使用は禁止されています。

- サウンドエディタ。
- テクスチャエディタ。
- エイムアシスト。

b) ゴースティング

プレイヤーが、誰かが自分の画面、視聴者の画面、またはキャスターを聞くことができると確信している場合は、この問題についてできるだけ早くトーナメントの運営に通知する必要があります。主催者に報告せずにゴースティングを利用することは禁止されています。

c) 情報の乱用

試合中に視聴者、コーチ (割り当てられた時間外)、その他の第三者とコミュニケーションを取ることは禁止されています。

4. アルコールや薬物の使用

トーナメント期間中、プレイヤーはアルコールを飲んだり、薬物を使用したりすることは禁止されています。主催者は、プレイヤーが酔っているか、薬物の影響下にあると確信した場合、プレイヤーが試合に参加することを許可しない権利があります。

5. 賭け

参加組織のプレイヤー、チームマネージャー、スタッフまたは管理者は、賭けやギャンブルに参与したり、ベッターやギャンブラーと関わり合いを持ったり、直接的または間接的に、トーナメントの試合またはトーナメント全般について、賭けやギャンブルを支援する可能性のある情報を誰に対しても提供したりしてはなりません。自身の組織の試合に対し

て賭けやギャンブルを行った場合、組織は即時失格につながり、関与した者は全員、すべての Valve および ROG Master 大会への参加が禁止されます。その他の違反については、トーナメントディレクターの単独裁量により罰が科されます。

6. 結果の操作

賄賂を提供したり、他のチームに試合の結果を操作させたりすると、取り決めに関与した者は全員失格となり、将来的にすべての ROG Master イベントへの参加が禁止されま
す。

7. 八百長

賭け目的で試合の結果の操作を求めたり、操作しようとしたりする行為は八百長とみなされ、関与する者は失格となります。

8. メディア上の態度

チームとその代表者は、主催者のブランドを損なうか、または主催者の評判を毀損する可能性のある声明をソーシャルメディアに出す前に、主催者との問題を解決するよう努める必要があります。それが不可能で、主催者が何らかの措置を取ることを拒否した場合、チームはソーシャルメディアに声明を投稿することができます。

9. ブランドの毀損

チームの代表者が ROG Master またはイベントのスポンサーの評判を公に損なうことを目指した場合、主催者は、関与する者全員を失格にし、将来のイベントへの参加を禁止し、ブランドの評判を守るために裁判所の手続を開始する権利を有します。

VI. ゲーム固有の規則

1. ゲームのバージョン

トーナメント中は、CS:GOの最新の公式バージョンが試合に使用されます。クライアントは最新のパッチで更新されます。重要なバグがCS:GOの最新バージョンに登場した場合。

2. データ収集の受諾

プレイヤーとその代表者は、主催者が試合中、アカウントおよびPC上のすべてのアクションのデータを収集することを許可することを確認します。

3. マップと拒否プロセス

a) マッププール

アクティブデューティマップグループのマッププールは、トーナメントの開催期間を通じて使用されます。

- de_dust2
- de_inferno
- de_mirage
- de_nuke
- de_overpass
- de_train
- de_vertigo

b) マップの選択

- オンラインパート

オンラインマッチ中、マップ選択はマッチルーム内のFACEIT.comプラットフォーム上で作成された直後に行います。チームは拒否権の使用終了まで5分間あります。

ベスト1の試合のプロセスは次のようになります。

チームはランダムにチームAまたはチームBとして割り当てられます。チームAがプロセスを開始します。Ban/Pick (禁止/選択)の順序は次のとおりです。

1. チームAがマップを1つ削除します。
2. チームBがマップを1つ削除します。
3. チームAがマップを1つ削除します。
4. チームBがマップを1つ削除します。
5. チームAがマップを1つ削除します。
6. チームBがマップを1つ削除します。
7. 残りのマップをプレイします。

マップの側面については、ナイフラウンドによって決まります。

ベスト3のマッチプロセスは次のようになります。

チームはランダムにチームAまたはチームBとして割り当てられます。チームAがプロセスを開始します。Ban/Pick (禁止/選択)の順序は次のとおりです。

1. チーム A がマップを 1 つ削除します。
2. チーム B がマップを 1 つ削除します。
5. チーム A が最初にプレイするマップを選択します。
6. チーム B が 2 番目にプレイするマップを選択します。
3. チーム A がマップを 1 つ削除します。
4. チーム B がマップを 1 つ削除します。

残りのマップは、必要に応じて勝者決定戦としてプレイします。マップの側面については、ナイフのラウンドによって決まります。

4. 試合の設定

トーナメントのすべての試合で、以下の設定が適用されます。

- ラウンド時間:1分 55 秒
- 最大ラウンド:30 秒
- フリーズタイム:20 秒
- バイタイム:20 秒
- C4 タイマー:40 秒
- ラウンドリスタートの遅延:5 秒
- ハーフタイム:最大 2 分

a) オーバータイム設定

オーバータイムは、メインラウンド後に 15-15 スコアの場合にプレイされます。チームは前半でプレイした側に留まります。

- 最大ラウンド:6
- 開始時の資金:10000\$
- ハーフタイム期間:0

5. ゲームチャット

試合につながっていないチーム間のやり取りはすべて、グローバルチャットでの送信に制限されます。

6. コーチング

チームプロフィールに登録されたコーチのみが、サーバーに参加したり、チームの背後に陣取ったりできます。

a) オンラインパート

オンラインのクローズド型の予選では、チェックイン前にコーチをチームプロフィールに登録する必要があります。コーチは、サーバー上のコーチングポジション(コーチ T/CT)にすることができます。リクエストに応じて、FACEIT 管理者は手動でコーチをチームに割り当てることができます。コーチは制限なしにチームと連絡することができます。国別予選では、この機能は無効になります。

7. 一時停止規則

プレイヤーは、いつでも一時停止を呼びかけることができ、一時停止は次のラウンドのフリーズタイムから開始されます。また、フリーズタイム中に一時停止が呼びかけられた場合、即時に行われます。

a) オンラインマッチ

オンライン対戦中、プレイヤーはチャットに「!pause」と入力して一時停止を呼びかけることができます。サーバーはフリーズタイムで一時停止します。各チームは、試合中最大6分の一時停止(3回の一時停止、1回の一時停止につき2分)を行えます。

b) オフラインマッチ

Minors と Majors の間、各チームは30秒のタイムアウト(戦術的な一時停止)をマップごとに4回まで呼びかけることができます。タイムアウトはゲーム内投票システム(ESC - 投票の呼びかけ - 戦術的タイムアウトの呼びかけ)を通じて呼びかけることができます。前のタイムアウトが切れたら、チームは個々に呼びかけることで、一度に4つのタイムアウトをすべて呼びかけることができます。チームはオーバータイムに追加のタイムアウトは与えられませんが、未使用のタイムアウトはオーバータイムでも使用できません。

- 技術的な一時停止

オンラインゲーム中、チャットに「!pause」と入力すると、技術的な一時停止を呼びかけることができます。

オフライン/LAN ゲーム中、プレイヤーは技術的な問題についてチャットに入力するか、副審に報告する必要があります。サーバー管理者は試合を一時停止に設定します。技術的な一時停止中、プレイヤーとコーチはミュートされ、ゲーム内チャットか音声による連絡に制限されます。主催者は、深刻な技術的な問題を解決するために長期の一時停止を行う場合には、プレイヤーが互いに連絡を取り合うことを可能にすることができます。

- サーバー管理者の一時停止

サーバー管理者は、放送に関する技術的な問題や、本番または規則違反に関連するその他の問題により、いつでもサーバー上で一時停止を呼びかけることができます。

8. プレイヤーの設定

a) スクリプトの使用

スクリプトの使用は、次の規則によって規制されます。

- スクリプトの使用は禁止されています。スクリプトは、現在の規則によって1つのボタンに2つ以上の異なるアクティビティを割り当てるものとして理解されます。ジャンプスローとクイック購入に使用するスクリプトについては例外扱いにします。すべてのトーナメントPCには、プレイヤーのアクティビティのログを残します。この規則に始めて違反した場合、チームは警告を受けますが、2回目以降は軽度の/重大な罰則と失格処分を受ける可能性があります。

b) オーバーレイまたはその他の機能の使用

プレイヤーは、GPU、オーディオカードおよびその他の機器用のサードパーティーのソフトウェアドライバを使用してコンピュータを操作することは禁止されています。トーナメント中はNVIDIA オーバーレイ機能を使用することは制限されています。プレイヤーは、サードパーティーのファイル(カスタムチャットメッセージ、レーダーの変更など)を使ってCS:GOクライアントを変更することは制限されています。

c) ゲーム内アカウント

トーナメント主催者は、ほとんどのトーナメントステージにおいてゲーム内アカウント部を修正します。

- ニックネーム

オンライン予選では、サーバーは登録時に登録されたニックネームに従ってプレイヤーのニックネームを変更します。

LAN イベント中、トーナメント主催者に提供されたチームデータに従ってサーバーを変更します。

プレイヤーは、ニックネーム (<3、h8 など)、スポンサー名、その他元のニックネームの一部ではない単語を追加することは制限されています。

- アバター

トーナメントのLAN ステージでは、プレイヤーのアバターがチームロゴまたは個人の写真に変更されます。

プレイヤーは、行動規範に違反するアバターを使用することはできません。

- スキンの変更

クライアントのスキンを変更するためのサードパーティー製ソフトウェアの使用は制限され、チート行為の禁止により使用禁止される可能性があります。

- スキンの名前タグ

プレイヤーは、行動規範に違反するか、スポンサー名や広告が掲載されている武器の名前タグを使用することはできません。

9. 試合の進行

a) 試合中/試合後の休憩

チームは試合の合間に少なくとも15分以上の休憩時間があり、ベスト3ではマップ間で10分間の休憩時間があります。

正確な時間については、スケジュール上の進行状況に応じて、トーナメントの運営が伝達します。

b) プレイヤー数

試合は、両サイド5名のプレイヤーがサーバーに参加したときにのみ、正式に開始することができます。1人以上のプレイヤーがサーバーに参加できない場合には、チームはマ

ップを放棄したことになります。

c) サーバーの問題または試合の中断

- マップで最初のダメージが加えられる前にプレイヤーがドロップした場合、プレイヤーがサーバーに再参加した後にラウンドを再プレイします。
- マップで最初のダメージが加えられた後にプレイヤーがドロップした場合、次のフリーズタイム中に一時停止するように設定され、ラウンドは再プレイされません。
- 最初のダメージの前にサーバーがクラッシュした場合は、ラウンドを再プレイします。
- ラウンド中にサーバーがクラッシュした場合、サーバー管理者はマップ上の状況をシミュレートしようとします。それが不可能な場合、ラウンドを再プレイするか、ラウンドのリーディングチームにラウンドを与えるかどうかの決定は、トーナメント主審に委ねられます。

d) バグやゲームの不具合の利用

バグやゲームの不具合の利用は禁止されています。プレイヤーが新しいバグや不具合を発見した場合、プレイヤーはそれを利用する前に直ちに管理者に報告する義務があります。以下のバグの利用は固く禁じられています。ここに記載されていないバグが利用された場合、罰が与えられるかどうかは審判の裁量に委ねられます。

- マップの設計上移動が不可能なクリップされた領域を移動することは、厳密に禁止されています(壁、天井、床など)。
- 爆弾は、それが破壊できない場所には設置してはなりません。誰も音が聞こえないように爆弾を設置することは禁じられています。
- チームメイトの上に立つことは一般的に許可されていますが、そのような行為によって、マップの設計上許可されるべきではない固体のオブジェクト(壁、箱、天井など)の上、下を覗き、それを見通すことができってしまう場合には禁止されます。
- ピクセルウォークは禁止されています。プレイヤーは、目に見えるエッジやテクスチャがない、マップ上の目に見えないピクセルの上に座ったり立ったりすると、ピクセルウォークと見なされます。
- 特定のバグや不具合が禁止されているかどうかについては、トーナメント審判に確認することをお勧めします。
- トーナメント参加者で **ROG Masters 2021** に関して質問がある場合、inquiry@rogmasters.gg までお問い合わせください。
- **ROG Masters 2021** の規則および規制の内容は、予告なく変更されることがあります。

付録

A) 国に割り当てられたリージョン別決勝トーナメントのロット

国	ロット
オーストラリア	3
バングラデシュ	1
カンボジア	2
香港	2
インド	3
インドネシア	3
日本	3
マレーシア	2
フィリピン	2
シンガポール	2
大韓民国	3
スリランカ	1
タイ	3
ベトナム	2



ROG MASTERS 2021

Official Rulebook and Regulations

Table of Contents

I. Introduction

1. Acceptance of the Rules
2. Tournament participants
3. Regional distribution
4. Penalties
5. Official matches
6. Broadcast and the rights
7. Tournament organizer

II. General

1. Rules and Regulations changes
2. Confidentiality
3. General responsibilities, agreements
4. Live broadcast
5. Communication
6. Participation conditions
7. Players details and nicknames
8. Game accounts
9. Team accounts
10. Slot holder
11. Teams sponsors
12. Roster changes
13. Prize money
14. Match start
15. Match protest
16. Media activities
17. Conflict of interests

III. Tournament qualification process

1. Minors
2. Major
3. Participant replacement

IV. Tournament structure

1. Tournament stages

V. Online stage rules

1. Platform
2. Anti-cheat

VI. LAN stage rules

1. Punctuality
2. Equipment
3. Configs and drivers
4. Clothing and restrictions
5. Players guidelines
6. Agreement with conditions
7. Voice servers
8. Media obligations
9. Stage matches
10. Tournament areas

11. End ceremony
- VII. Rule violations
1. Behaviour
 2. Single or continuing violations
 3. Cheating
 4. Using alcohol or drugs
 5. Betting
 6. Results manipulation
 7. Match-fixing
 8. Media behavior
 9. Brand damage
- VIII. Game Specific rules
1. Game version
 2. Acceptance of data collection
 3. Maps and veto process
 4. Match settings
 5. Match server
 6. Game chat
 7. Coaching
 8. Pause rules
 9. Player settings
 10. Match procedure

I. Introduction

1. Acceptance of the Rules

The ROG Masters 2021 (hereinafter Tournament) is an official competition with its own rules and regulations.

The ROG Masters 2021 official rulebook and guidelines provided to team representatives valid throughout all activities during the tournament until the end.

Each participant or team representative must confirm that he read, understood and accepted all rules and regulations stated in this document. Detailed information with respect to how to play and win prizes in connection with this specific Tournament, [ASUS Terms of Use Notice](#), and [ASUS Privacy Policy](#), constitutes part of this Official Rulebook and Regulations.

Participating in this Tournament is deemed acceptance of these Official Rulebook and Regulations. ASUSTek Computer Inc. ("ASUS") may at any time revise the Official Rulebook and Regulations and other rules set forth by ASUS. Tournament participants (as defined below) shall be bound by any such revisions.

2. Tournament participants and Tournament Period

A Tournament official participant is a team or a player that is participating in a ROG Masters 2021 competition. The teams and registered members are accountable for all penalties or rule violations registered member made during the tournament.

One participant cannot be a part of more than one organization at the same time if the other is not recognized by the tournament organizer or allowed by the main referee of the Tournament.

Official event period is from February 1, 2021 to April 30, 2021.

3. Regional distribution

For the Tournament the APAC Region will be divided into countries with its own competition phases.

List of Countries:

- Australia
- Bangladesh
- Cambodia
- Hong Kong
- India
- Indonesia
- Japan
- Korea
- Malaysia
- Myanmar
- Philippines
- Singapore
- Sri Lanka
- Thailand
- Vietnam

4. Penalties

e) Definition and rights

Penalties are given to the team members and team representatives for any violation of the rules within the tournament length. They may be classified as minor or major penalty points, disqualification from the match or the tournament. Participants will be informed about punishment by mail and will be given time to appeal on the decision. Communication regarding appeals should be between the license-holder or his assigned communication manager and the main referee of the tournament.

The tournament organizer has the rights on the deduction of prize earnings, disqualification and public statements about the decision made in the case of a rule violation.

f) Minor violation

Minor penalty points are given for minor incidents such as not providing required team data before a deadline, violation of rules of conduct or abusive language during participation in any phase of the tournament. Every minor penalty point will deduct prize earnings by 1%.

g) Major violation

Major violation penalty points are given for major incidents such as ignoring decisions of an administrator, failing to show up for the match, repeated Minor penalty points, rule breaking, ignoring of media activities and so on. Every major penalty point will deduct prize earnings by 5%.

h) Disqualification

Disqualification will happen only with the most crucial rule violations such as cheating, match-fixing, repeated failure to show up for the match, public image damage for the tournament organizer and so on.

The disqualified participants forfeit all prize money for the competition and get banned from participating in any ROG events for a period up to 1 year depending on the degree of violation.

5. Official matches

The term "Official matches" refers to matches that take place under the banner of ROG Masters 2021 for any stage of the tournament.

6. Broadcast and the rights

Broadcast refers to official Live showing of any match during the tournament on any platform the organizer decides to do so, in any of the tournament stages.

Tournament organizer has the rights to allow official broadcasts for any person or partners they want.

Teams cannot refuse to play in a match officially broadcasted by the organizer or partners.

7. Tournament organizer

The ROG Masters 2021 is organized by ASUS and partners.

II. General

1. Rules and Regulations changes

ASUS reserves the right to remove, modify or change the rules without further notice on any stage of the tournament to save the sport integrity of the tournament. ASUS also reserves the right to make decisions on cases not covered by the current rulebook to prevent any breaching on fair competition and sportsmanship.

2. Confidentiality

All dialogs between the tournament organizer representatives and players or team representatives, by any communication channels, are deemed strictly confidential. The publication of such material is prohibited without written confirmation from the ASUS Head Referee.

To ensure an appropriate level of confidentiality, the Tournament organizer concludes non-disclosure agreements (NDA) with all its partners and contractors, and also complies with security requirements and rules in accordance with its internal policies and instructions.

3. General responsibilities, agreements

The ROG Masters 2021 administration takes responsibility on hosting all the stages of the tournament and providing information on time via the official communication channels of tournament organizer and the official site of the competition:

The tournament organizer is not responsible for any information provided on 3rd party websites or resources.

The tournament organizer is not responsible for any agreements between individuals or teams, which can conflict with ROG Masters 2021 rulebook and regulations and will not allow them to take place.

4. Live broadcast

Any Tournament matches can be chosen to be broadcasted by the tournament organizer or partners. Live broadcasts will be organized on different platforms and will be distributed via different media sources.

e) Rights

All broadcasting rights of ROG Masters 2021 are owned by ASUS. This includes but is not limited to: video streams (e.g. PoV streams), radio streams, GOTV, replays, demos or TV broadcasts.

f) Personal broadcasts

Players or casters are not allowed to broadcast their own or selected matches without prior approval of the tournament organizer.

g) Protection of the rights

The tournament organizer has the right to protect its own products created during or after the

tournament from rebroadcast or unauthorized usage in post-production.

h) Agreement

Each participant or team member agrees that his personal data can be used in tournament promotion with advertising purposes, including but is not limited to, in the official or affiliated partners broadcast. Players cannot refuse to take part in the broadcasted match and cannot choose in what manner or style the broadcast is made, or withdraw his consent on his personal data processing during the Tournament.

5. Communication

Communication between tournament organizer and team representatives specified in the rules. The official communication resource is email if any other is not previously specified by the organizer in the email sent to players and team representatives.

c) Communication with the tournament organizer

Any communication with tournament organizer by email or other means are confidential and cannot be publicly shared. All emails sent to the organizer or by the organizer are recognized as official messages and cannot be shared to third parties. The tournament organizer has the right to not to react on messages which were sent by an unofficial source of communication.

d) Communication with players

Communication with players will be limited to the team official communication representative through the email registered in the team profile. All communication will be limited to email if other means are not specified by organizers in an email (e.g. moving the discussion to messengers or text servers).

6. Participation conditions

The following conditions must be met in order to participate in the ROG Masters 2021.

f) Age restrictions

All participants of ROG Masters 2021 must be over 18 years old and over the age of majority in the country of participants' citizenship -before the first online match scheduled for the team. In case the participant is younger than the above age threshold, he/she has to declare that he/she has sought legal guardian or parent's approval to participate and to provide information to ASUS in the ROG Masters 2020. Inherent risks are associated with any activity and by granting permission for the above younger participant to participate, the legal guardian or parent acknowledges that such risks exist.

g) Regional Limitations

Teams and players are limited to participate only in one country during the qualifications.

h) Player's Nationality

A player's nationality is determined by a valid passport from, according to the country. If the player holds passports from more than one country - he will be counted as representative of the country he participated during the first match of the tournament. This decision will be final during the whole tournament.

For the team, the home country is determined by the majority of the players registered in

the roster. If there is no such majority, the team cannot take part in qualifiers without prior approval from tournament administration.

Qualifiers and invites for ROG Masters 2021 are usually based on the majority of the lineup registered to a country, region or subregion. A team is only allowed to take part in qualifiers for their respective home region which will be decided by the team's nationality. Exceptions from this rule are possible if the organizer can be convinced that there is a valid reason why the team would be unable to attend all required parts of the qualifier in their home region and why the team should be allowed to play the qualifier in the region suggested by the team. In the case the team wish to participate in another region, the team should confirm the possibility with the tournament organizer prior to registration, otherwise it will be disqualified from the tournament.

An example of this exception would be that the player is not a citizen of the country but a permanent resident, in which this case will still have to provide valid documentation to prove that he/she is a permanent resident of said country.

If such an exception has been granted, the respective region will be considered the team's home region for the entire event or (if that happens before the end of the event) until the conditions for the exception expire.

i) Majority of the lineup

The majority of the lineup present in the team match must have the home country in the region they are registered as participants.

Example: 3 out of 5 players in a team need to be from the home country if the team is registered to that national qualifiers.

j) Physical player location

The tournament organizer reserve the right to ask any player, who is playing in regional qualification from a country which is not recognized as his home country or the region according to the regional distribution, about the reasons for this and has the right to not allow players to continue participating in the tournament without the valid reasons to do so. Valid reasons can be seen in ['6.c Home Region'](#)

In connection with the Team appearance at and participation in the Tournament, the Team confirms, warrants, conveys and is obliged to provide that the Team and each of the players in the Team membership jointly and severally, give to (hereinafter referred to as Organizer) and its affiliates (collectively- Administration), a royalty-free, fully paid-up, perpetual, non-exclusive right and license, worldwide, in any and all manner and media now or hereafter devised, in each case for the sole purpose of promotion of the Tournament, to:

(v) filming, photographing, audio recording made by ASUS at the Tournament and during the Tournament Period: name, nickname, pseudonym, Team player separately as well as Squad of the Team, picture, biographical material, voice and/or likeness and to use the same in any manner or media now or hereafter known, in connection with the Tournament, and the advertising and promotion thereof, including, without limitation, in all forms of television, online, radio and other advertisements, promotions and publicity materials for the Tournament (collectively "Materials");

(vi) broadcast, reproduce, distribute and exhibit such "Materials" and/or recordings of the Tournament and/or the Materials, in any manner whatsoever, by any and all means, media,

devices, processes and technology now or hereafter known;

(vii) edit, modify, adapt, make derivative works from any of the Materials;

(viii) use and display Team player's names, Team name (including all professional Team player's names, Team names, Team player's tags, Team players nicknames or aliases etc.), as well as image, likeness, biographical material, logos, and designs in connection with the exploitation of the Tournament, including the marketing and promotion thereof. For the avoidance of doubt, the Team also hereby confirms, warrants, conveys and is obliged to provide that the rights granted herein include any and all necessary rights and licenses the Administration may need to effectuate the terms of the rights granted. Team hereby confirms and warrants that the Administration has the Team's consent to use and incorporate any photographs, audio-only or audiovisual recordings in which the Team appears (including, without limitation, news, television and/or motion picture footage) and which are made by ASUS at the Tournament and during the Tournament Period, in any materials of the Tournament and/or in connection with the marketing, advertising and promotion thereof, as well as for historical documentation and/or archival purposes, including without limitation, on the Administration website as well as the Team's consent and each of the players in the Team consent to hereby waive any right to any additional compensation therefor, including but not limited to, any excerpt and/or reuse fees and/or residual payments. Team hereby confirms, warrants, conveys and is obliged to provide that the Team agrees to comply, and shall force its players and other personnel (e.g., players, managers, employees, contractors, etc.) to comply with these rules and regulations of the Tournament, and to observe and comply with all written instructions of the Tournament and/or its designees regarding the Tournament and participation in the Tournament, including, without limitation, instructions regarding access to, and secure use of, any related facilities, hardware, software and equipment. The team confirms, warrants, conveys and is obliged to provide that the Team acknowledges that, in order to maintain the integrity of the Tournament and to ensure mandatory attendance in the Tournament, the Administration may impose a fine, suspension, disqualification, or other disciplinary action, all as provided in the Regulations. Notwithstanding aforementioned, all and any actions (directly or through representative) of the Participant(-s) according to and in connection with hereto, shall be treated as implied consent with all rules hereof until it is proven otherwise according to applicable legislation.

7. Game accounts

Each player needs to submit his SteamID on the qualification platform or with the provided by organizer personal data collection way and cannot change the account during all phases of the tournament, until the end.

A player who was VAC-banned on any of his own accounts is not eligible to take part in the tournament.

The player understands that the organizer has the right to check any of his accounts and confirm that player eligible to take part in the tournament.

8. Team accounts

d) Standards

For the open qualification the teams must create and submit a profile on the FACEIT.com platform.

For the further stages, team representative will be asked to provide all team data to the organizer, such as but not limited to team logo, team contacts, team information etc.

e) Team names

The team name may not have any extensions in the team names. The team name may only

be used for one participating team and be submitted before the roster deadline before the Qualifiers. If an organization has more than 1 roster, they have to determine, which roster will represent them before the Qualifiers.

A title sponsor may only be used in the name of one participating team and must be determined prior to the Minors. The title sponsor may not switch teams even if the original choice is eliminated. The title sponsor cannot be betting, gambling, key resellers or other companies, who interact with in-game skins or players inventory.

f) Changes in Team accounts

Any changes in Team accounts must be approved beforehand by ASUS. In case of late notification before the actual start of the games, the organizer has the right to deny any changes in the Team account.

9. Teams sponsors

Team sponsors who can be identified as racist, pornographic, related to illegal drugs, adult/mature or non-ethical resources are not allowed to be presented on ROG Masters 2021.

10. Roster changes

Teams are allowed to make a roster change only by following these criteria:

- During national qualifiers teams can only make a roster change after the qualifier finishes, and only if the team failed to qualify. Changes in the roster during the qualifier are prohibited;
- During qualifiers the team can use coach/reserve player registered as substitution as between the matches;
- Further roster changes will be allowed only as emergency transfers;

It is suggested that every team has a coach/reserve player registered in the roster that can act as a substitute to compensate for any player losses during the tournament.

During the Qualifiers, any new player added to the starting five will act as a permanent player for further matches, while changed participants will no longer be able to return to the starting roster.

e) Players addition

A player who starts the qualifier with one team is locked in that team for the whole duration of the team participation in the tournament. In case the team considers the addition of any player to the roster, they need to be sure that the player meets the following criteria:

- A player that played in and qualified from a national qualifier is never allowed to participate in another national qualifier and he is not allowed to change to another team in the national qualifier.

f) Requirements

Before the team decides to add a player to the roster, ASUS needs to be informed accord to communication channels with the following information:

- Nickname
- Full name

ASUS has the right to deny the addition if a player does not meet the requirements for a Player addition.

g) Roster submit deadline

For the Qualifiers and all stages of the ROG Masters 2021, the roster submit deadline is on the 7th of January 2021 applies. During the qualifiers, players can be added to the roster any time before the check-in to a qualifier. Later additions are only possible in cases of emergency.

h) Emergency transfer

In case of a serious 'force majeure' situation that leaves a team without a full lineup to play with, the tournament direction can decide to allow an emergency transfer without applying of the Roster changes rules. Rule '[10.a Players addition](#)' remains in place even for emergency transfers. This rule can be applied if the team roster used a substitute/coach but the situation is not solved and they require for additional roster changes.

Example of emergency situations:

- A player was denied or didn't get approved visa on time;
- A player has a serious health problem which will not be allowing him to take part in the match.

The organizer has the right to ask for proof of an emergency situation with official documents.

11. Prize money

All prize payments will be done 90 days after the event finished. Teams will be contacted by the organizer and will provide details for the payment.

12. Match start

e) Punctuality

Each team is required to be presented on the server/room/communication channel at least 15 minutes prior to the start of the match according to the schedule provided by the organizer. If the team is late for the scheduled time and didn't notify the organizer, they will receive penalty points.

f) Not showing up

If one or more players don't show up for the match on time, the organizer has the right to disqualify the team from the match after 10 minutes of waiting.

g) Match procedure

The match will be played on a server that was agreed between both teams until the last round. Before the match teams are required to submit map vetoes. If a server cannot be agreed upon by both teams, the organizer will determine the server to be played on.

h) Match results

Results of the match are considered confirmed by both parties if there is no protest submitted right after finishing.

13. Match protests

f) Definition

A protest needs to be filed during a match for things like incorrect server settings, ineligible players on the server or other related issues. After the match, protests will be reviewed by the administration as soon as possible. A protest is the official communication between the parties and the admin. Team representatives are not allowed to share any of the dialog, decisions, people involved in the protests review, etc, without the permission of the organizer.

g) Deadline for protest

Protest can be submitted after the match within 10 minutes after it finishes. If the team protest about the result after the deadline, the organizer has the right to not to react to the protest.

h) Filling the protest

The protest must contain detailed info about why the protest was created. A protest may be declined if proper documentation is not presented. A simple "they are cheaters" will not apply and will be denied by the organizer.

i) Communication during the protest

Communication from the team is only allowed to be made by one representative chosen by the players (team manager or team captain). Teams must confirm that they will act like professionals and will not abuse opponents or referees during dialogs between all parties.

j) Decision on the protest

Decisions on the protests are final and cannot be arbitrated.

14. Media activities

Teams or their representatives are obligated to join remotely or on-site for any media activities scheduled by the organizer. Each team will be notified priorly of any media activities scheduled for them during the tournament.

15. Conflict of interests

All participants agree and confirm that they don't have any conflict of interest before the start of the first match on the tournament for them. In case a participant is not sure how to consider certain situations, he should contact the tournament organizer beforehand and receive confirmation of his eligibility to take part in the tournament.

III. Tournament qualification process

1. National Qualifiers

Each participant of the ROG Masters 2021 will be determined in online national qualifiers.

2. APAC Finals

Qualification for the APAC Finals is given to teams by following results:

- A team placed 1-3 in the National Qualifiers depending on the pre-assigned slots for each country. Refer to Appendix A for the country breakdown.

3. Participant replacement

In the situation that the organizer requires replacement for a team invited to the APAC Finals, but lost the majority of the players, the slot will be transferred to the next best team in the National Qualifiers stage.

During other stages, the slot will be given to the next not qualified team in the qualifier, which was represented by the replaced team.

In case of two or more teams have tied results, it will be decided by the organizer on his discretion according to other criteria such as the world rankings position, better results in the qualifier stages, etc.

IV. Online stage rules

1. Platform

Online matches will be played on the FACEIT.com platform. All teams will need to submit the roster for online qualifiers on the platform. Matches on this platform will require installation of an anti-cheat. Banned players on FACEIT will not be allowed to take part in the tournament.

2. Anti-cheat

FACEIT.com has own anti-cheat which requires beforehand installation.

3. Voice servers

The teams will provide the organizer access to their voice communication during the matches. The organizer has the right to be present on these channels for monitoring purposes and allowed to record the voice channel communication.

V. Rule violations

1. Behaviour

Each player and team representative, staff and visitors agree to behave in a respectful manner to any person during the event. They understand that the organizer will need to react on any report about harassment on gender, age, size and other insults, and will be punished with the possibility of disqualification from the tournament.

2. Single or continuing violations

In case of a single violation, participants will be punished or get a warning according to the severity of the violation. If they continue to act unmannerly and disrespectful towards other people - they may be disqualified from the tournament.

3. Cheating

d) Software

Any software which is giving anyone advantage during the game, listed here but not limited to the ones below is prohibited:

- Sound modifier;
- Texture modifier;
- Aim assistance.

e) Ghosting

In the case a player is sure that someone can see his screen, viewers screen or hear the casters, he should notify the tournament administration as soon as possible about this issue. It is prohibited to use any advantages of ghosting, which is not reported to the organizer.

f) Information abuse

Communication with the viewers, the coach (out of the allotted times) or other third parties during the match is prohibited.

4. Using alcohol or drugs

Players are prohibited to drink alcohol and use drugs during the tournament days. The organizer has the right to not allow players to take part in the match if he is sure that the player is drunk or under the influence of drugs.

5. Betting

No players, team managers, staff or management of attending organizations may be involved in betting or gambling, associate with betters or gamblers, or provide anyone any information that may assist betting or gambling, either directly or indirectly, for any of the tournament matches or the tournament in general. Any betting or gambling against your own organizations matches will lead to an immediate disqualification of the organization and a ban from all Valve and ROG Master competitions for all persons involved. Any other violation will be penalized at the sole discretion of the tournament direction.

6. Results manipulation

Offering bribes or forcing other teams to manipulate results of a match will cause disqualification for all parties of the deal and ban from all ROG Master events in the future.

7. Match-fixing

Asking or trying to manipulate the results of a match for betting purposes will be considered as match-fixing, and the involved parties will be disqualified.

8. Media behavior

Teams and their representatives should try to solve any issues with the organizer before making any social media statements that could damage the brand or tarnish the reputation of the organizer. In case if it is not possible and the organizer refused to take any actions, teams are allowed to post statements to social media.

9. Brand damage

In case if a team representative publicly aims on damage the reputation of ROG Master or any sponsors for the event, the organizer has the right to disqualify and ban all involved parties from future events and start court process to defend the brand's reputation.

VI. Game Specific rules

1. Game version

During the tournament, the last official version of CS:GO will be used for the matches. Clients will be updated for the latest patch. In case crucial bugs appeared in the latest version of CS:GO.

2. Acceptance of data collection

Players and their representatives confirm that they allow the organizer to collect data of the accounts and every action on the PCs during matches.

3. Maps and veto process

c) Map pool

Active duty map group map pool will be used for the whole duration of the tournament.

- de_dust2
- de_inferno
- de_mirage
- de_nuke
- de_overpass
- de_train
- de_vertigo

d) Map selection

- Online-part

During online matches, the map selection will be done on the FACEIT.com platform in the match room right after it is created. Teams will have 5 minutes to finish the veto.

For Best of One matches the process will be:

The random team will be assigned as the Team A or Team B. Team A starts the process and the order of the ban / pick is as follows:

8. Team A removes one map.
9. Team B removes one map.
10. Team A removes one map.
11. Team B removes one map.
12. Team A removes one map.
13. Team B removes one map.
14. Remaining map is being played.

The sides on the map are determined by a knife round.

For Best of Three matches process will be:

The random team will be assigned as the Team A or Team B. Team A starts the process and the order of the ban / pick is as follows:

3. Team A removes one map.
4. Team B removes one map.
7. Team A picks the first-played map.
8. Team B picks the second-played map.

5. Team A removes one map.

6. Team B removes one map.

The remaining map is played as a decider if required.

The sides on the maps are determined by a knife round.

4. Match settings

Following settings will be applied in all matches of the tournament:

- Round duration: 1 min,55 secs
- Max rounds: 30 secs
- Freezetime: 20 secs
- Buytime: 20 secs
- c4 timer: 40 secs
- Round restart delay: 5 secs
- Halftime: up to 2 minutes

a) Overtime settings

Overtimes will be played in case of a 15-15 score after main rounds. Team will stay on the side they played the previous half.

- Max rounds: 6
- Starting money: 10000\$
- Halftime duration: 0

10. Game chat

All communication not connected to the match between teams are restricted to be sent in global chat.

11. Coaching

Only coaches registered in the team profile will be allowed to join the server or stay behind the team.

b) Online-part

During the online closed qualifiers, coaches need to be registered in the team profile before check-in. Coaches will be allowed to be on the server on a coaching position (coach T/CT). Upon request, FACEIT Admins will be available to assign them manually to the team. The coaches will be allowed to communicate with the team without restrictions. During the national qualifiers, this feature will be disabled.

12. Pause rules

Players can call for the pause at any moment, and pause will start from next round's freezetime or, if the pause was called during freezetime, it will be immediate.

c) Online matches

During online matches, players can call the pause by typing !pause in chat. The server will be paused on freezetime. Each team has up to 6 minutes of pauses (3 pauses, 2 minutes per pause) during the match.

d) Offline matches

During the Minors and Majors, each team is allowed to call a timeout (tactical pause) of 30 seconds up to four times per map. Timeouts can be called via the in-game vote system (ESC - Call Vote - Call Tactical Timeout). Teams are allowed to take all four timeouts at once by calling them all individually once the previous timeout expires. Teams will not be given additional timeouts in the overtime, but the unused timeouts can still be used in overtime.

- Technical pause

During the Online Games, typing !pause in chat will call a technical pause.

During Offline/LAN Games, players should type in chat or report to a line referee about technical issues, and the server admin will set match on pause.

During technical pause players and coaches will be muted and restricted to communicate with in-game chat or by voice. The organizer can allow players to communicate with each other in case of long pause due to solving serious technical issues.

- Server-admin pause

The server admin can call a pause on server on any time due to technical issues with broadcast or other problems related to production or rule violations.

13. Player settings

d) Using scripts

Using of scripts will be regulated by the following rules:

- Using any of scripts is prohibited. Scripts are understood as binding two or more different activities on one button by current rules.

Exception given for the scripts using for jumpthrow and quickbuy.

All tournament PCs will have a log of activities from the players. In case it's the first time breaching this rule - the team will receive a warning, after the second they will be penalized with Minor/Major penalties and possible disqualification.

e) Using of overlays or other features

Players are prohibited to manipulate the computers with third-party software drivers for the GPU, audio card and other equipment.

It's restricted to use features of NVIDIA Overlays during the tournament.

Players are restricted to modify the CS:GO client with third party files (such as custom chat messages, radar modifications, etc).

f) In-game account

In-game account parts will be modified by the tournament organizer during most of the tournament stages.

- Nickname

For online qualifiers, the server will modify the nicknames of players according to the registered nickname during registration.

During LAN events - the server will be modified according to the team data provided to the tournament organizer.

Players are restricted to use any additions to nicknames (e.g. <3, h8 etc.), sponsors and other words, which is not part of the original nickname.

- Avatar

Players avatars will be modified to the team logo or personal photos during LAN stages of the tournament.

Players are not allowed to use any avatars which violate the code of conduct.

- Skins modifications

Using any third party software for modifying skins in the client is restricted and can be banned by the anti-cheat.

- Skin nametag

Players are not allowed to use weapon nametags which violate codes of conduct or have sponsors/advertisement on it.

14. Match procedure

e) Breaks during/after the match

Teams will have at least 15 minutes of a break between matches and 10 minutes between maps in best-of-three.

The exact times will be communicated by the tournament administration depending on the logistic possibilities on the schedule.

f) Number of players

Matches can officially start only when the 5 players from both sides join the server. In case of one or more players are not able to join the server, the team will forfeit the map.

g) Server issues or match interruptions

- In case players were dropped before the first damage on the map, the round will be replayed after they rejoin the server.
- In case a player was dropped after the first damage on the map, a pause will be set during next freezetime, and the round won't be replayed.
- In case the server crashes before the first damage, the round will be replayed.
- In case the server crashes during a round, the server admin will try to simulate a situation on the map. If it's not possible, the decision if the round will be replayed or if it will be given to the leading team in the round is up to the main tournament referee.

h) Using of bugs or game glitches

Using of bugs or game glitches is prohibited. If a player discovers a new bug or glitch, he is obligated to immediately report it to head admin before using it.

The usage of the following bugs is strictly forbidden. If any bug is used which is not listed here it is up to the referee's discretion whether or not a punishment will be given.

- Moving through clipped areas where the movement by the design of the map is not possible is strictly forbidden (any walls, ceilings, floors, etc).
- The bomb may not be planted in a location where it cannot be defused. Planting the bomb in such a way that no one can hear the sound is forbidden.
- Standing on top of teammates is generally allowed, it is only forbidden when such actions allow the player to peek over, under and/or through a solid object (e.g. wall, box, ceiling) that should not be allowed according to map design.

- Pixel walking is forbidden. A player will be considered to be pixel walking if they sit or stand on invisible pixels on the map, where there is no visible edge or any texture he is staying on.
- We recommend checking with the tournament referees whether certain bug or glitch is considered prohibited.
- In case of any questions from Tournament participants for the ROG Masters 2021, Tournament participants can contact inquiry@rogmasters.gg for more details.
- All content of The Rules and Regulations of ROG Masters 2021 is subject to change without prior notice.

Appendix

B) Regional Finals' slots allocated to country

Country	Slots
Australia	3
Bangladesh	1
Cambodia	2
Hong Kong	2
India	3
Indonesia	3
Japan	3
Malaysia	2
Philippines	2
Singapore	2
South Korea	3
Sri Lanka	1
Thailand	3
Vietnam	2