



ROG 마스터즈 2021 공식

규정집 및 규율

내용

I. 소개

1. 규정 수락
2. 토너먼트 참가자들
3. 지역별 분할
4. 페널티
5. 공식 경기
6. 방송 및 권리
7. 토너먼트 주최자

II. 일반 항목

1. 규칙과 규정 변경
2. 기밀 유지
3. 일반적인 책임과 계약 사항
4. 생방송
5. 통신
6. 참가 조건
7. 선수별 세부 정보 및 닉네임
8. 게임 계정
9. 팀 계정
10. 슬롯 할당
11. 팀 스폰서
12. 로스터 변경
13. 상금
14. 경기 시작
15. 경기 이의 제기
16. 미디어 활동
17. 이해관계 충돌

III. 토너먼트 예선 과정

1. 경미한 위반
2. 중대한 위반
3. 참가자 교체

IV. 토너먼트 구조

1. 토너먼트 단계

V. 온라인 단계 규칙

1. 플랫폼
2. 안티-치트

VI. LAN 단계 규칙

1. 시간 엄수
2. 장비
3. 설정 및 드라이버
4. 복장과 제한 사항
5. 선수 가이드라인

6. 조건 합의
7. 보이스 서버
8. 미디어 책임
9. 경기 매칭
10. 토너먼트 지역
11. 종료식

VII. 규정 위반

1. 태도
2. 단일 혹은 지속적인 위반 행위
3. 부정행위
4. 알코올, 약물 복용
5. 도박
6. 승부 조작
7. 경기 보정
8. 미디어 품위 유지
9. 브랜드 이미지 실추

VIII. 게임별 규칙

1. 게임 버전
2. 데이터 수집 수용
3. 맵 투표 과정
4. 경기 설정
5. 경기 서버
6. 게임 채팅
7. 코칭
8. 경기 일시 중지 규칙
9. 플레이어 설정
10. 경기 절차

I. 소개

1. 규정 수락

ROG 마스터즈 2021(이하 토너먼트)은 자체 규정과 규율에 따라 운영되는 공식 대회입니다. 팀 대표자들에게 제공되는 ROG 마스터즈 2021 공식 규정집과 가이드라인은 토너먼트 기간 내 발생하는 모든 활동에 대해 유효합니다.

각 참가자와 팀 대표자는 본 문서에 명시된 모든 규정과 규율을 읽고, 이해하고, 수락했음을 확인해야 합니다. 본 토너먼트 플레이 방식과 상금 수령에 관한 정보는 공식 규정집 및 규율에 포함되는 [ASUS 이용 약관](#), [ASUS 개인 정보 보호 정책](#)을 살펴보십시오. 본 토너먼트에 참가하는 것은 공식 규정집 및 규율을 수락한 것으로 간주됩니다. ASUSTek 컴퓨터 Inc. ("ASUS")는 ASUS가 정한 공식 규정집 및 규율, 기타 규칙을 언제든지 개정할 수 있습니다. (아래에서 정의되는)토너먼트 참가자들 또한 개정에 영향받게 됩니다.

2. 토너먼트 참가자들과 토너먼트 기간

토너먼트 공식 참가자는 ROG 마스터즈 2021 대회에 참가하는 팀 또는 선수를 말합니다. 팀들과 등록된 구성원들은 토너먼트 기간 도중 등록된 구성원에 의해 발생한 모든 페널티와 규정 위반에 대한 책임을 지게 됩니다.

하나의 참가자는 토너먼트 주최자나 주 심판의 인/허가 없이 동시에 두 개 이상의 조직에 소속될 수 없습니다.

공식 행사 기간은 2021년 2월 1일부터 2021년 4월 30일까지입니다.

3. 지역별 분할

APAC 지역 토너먼트는 국가별로 다른 경쟁 단계를 갖습니다.

국가 목록:

- 오스트레일리아
- 방글라데시
- 캄보디아
- 홍콩
- 인도
- 인도네시아
- 일본
- 대한민국
- 말레이시아
- 미얀마
- 필리핀
- 싱가포르
- 스리랑카
- 태국
- 베트남

4. 페널티

a) 정의 및 권리

토너먼트 기간 내에 규칙을 위반하면 팀 구성원들과 팀 대표자들에게 페널티가 부과됩니다. 페널티는 규정 위반 수위에 따라 경미한 위반과 중대 위반으로 분류되며, 경기 혹은 토너먼트 실격으로 이어집니다. 참가자들은 우편을 통해 처벌 사항을 통보받게 되며, 결정에 항소할 시간을 받을 것입니다. 항소에 관한 의사소통은 해당 권한이 있는 자 혹은 해당 인원에게 할당된 통신 관리자와 토너먼트 주심 사이에서 이뤄져야 합니다. 토너먼트 주최자는 규칙 위반에 의한 상금 감액, 자격 박탈 혹은 관련 해당 결정의 공개 성명에 대한 권리를 가지고 있습니다.

b) 사소한 위반

요구받은 팀 데이터를 기한 내에 제공하지 않는 행위, 토너먼트 참가 중 폭언 등 사소한 위반 행위에 대해 경미한 페널티 포인트가 주어집니다. 매 사소한 페널티 포인트마다 상금의 1%가 공제됩니다.

c) 중대한 위반

관리자 결정 무시, 경기 불출석, 사소한 위반 행위의 반복, 규칙 위반, 미디어 활동 무시 등 중대한 위반 행위에 대해 중대한 페널티 포인트가 주어집니다. 매 중대한 페널티 포인트마다 상금의 5%가 공제됩니다.

d) 실격 처리

실격 처리는 부정행위, 승부 조작, 반복적인 경기 불출석, 토너먼트 주최자의 대중 이미지 실추 등 심각한 규칙 위반에 대해 부과됩니다. 실격 처리된 참가자들은 모든 대회 상금을 몰수당하고, 규칙 위반 정도에 따라 최대 1년까지 ROG 이벤트에 참여할 수 없게 됩니다.

5. 공식 경기

용어 "공식 경기"는 토너먼트의 모든 단계에서 ROG 마스터즈 2021 배너 아래 열리는 경기들을 의미합니다.

6. 방송 및 권리

방송은 주최자의 결정 하에 임의의 토너먼트 단계에서 임의의 플랫폼을 통해 임의의 토너먼트 내 경기를 공식적으로 실시간 공개하는 것을 말합니다. 토너먼트 주최자는 원하는 사람 또는 파트너들에게 공식 방송을 허용할 권리가 있습니다. 팀들은 주최자 혹은 파트너들에 의해 공식적으로 방송되는 경기에서의 플레이를 거부할 수 없습니다.

7. 토너먼트 주최자

ROG 마스터즈 2021은 ASUS와 파트너들이 주최합니다.

II. 일반 항목

1. 규칙과 규정 변경

ASUS에게는 토너먼트의 스포츠적 무결성 확보를 위해 토너먼트의 모든 단계에서 추가 공지 없이 규칙을 제거, 수정 또는 변경할 권리가 있습니다. 또한 ASUS에게는 공정한 경쟁과 스포츠 정신 위반 행위의 방지를 위해 본 규정집 항목이 적용되지 않는 사건에 대해서도 결정을 내릴 권리가 있습니다.

2. 기밀 유지

토너먼트 주최자 대표들과 선수들 또는 팀 대표들 간의 모든 대화는 어떤 통신 채널에서 발생했는지에 관계 없이 엄격하게 기밀로 간주됩니다. ASUS 주심의 서면 확인 없이는 해당 자료를 출판 또는 공개할 수 없습니다.

토너먼트 주최자는 적절한 수준의 기밀 유지 보장을 위해 모든 파트너 및 계약업체와 비공개 계약(NDA)을 체결하고 준수하며, 또한 내부 정책 및 지침에 부합하는 보안 요구 사항 및 규칙을 준수합니다.

3. 일반적인 책임과 계약 사항

ROG 마스터즈 2021 관리부는 토너먼트의 모든 단계를 주최할 책임과, 토너먼트 주최자의 공식 통신 채널과 경기 공식 사이트를 통해 제 시간에 정보를 제공할 책임을 집니다. 토너먼트 주최자는 제3자의 웹사이트 또는 리소스를 통해 제공된 어떠한 정보에 대해서도 책임을 지지 않습니다.

토너먼트 주최자는 어떠한 개인 혹은 팀 간의 계약에 대해서도 책임을 지지 않으며, 그러한 계약은 ROG 마스터즈 2021 규정집 및 규정을 위배할 수 있기에 성립을 허용하지도 않습니다.

4. 생방송

토너먼트 주최자 또는 파트너들은 어떤 토너먼트 경기건 선택해서 방송할 수 있습니다. 생방송은 다양한 플랫폼에서 구성되며 다양한 미디어 소스를 통해 배포됩니다.

a) 권한

ROG 마스터즈 2021의 모든 방송 권리는 ASUS 소유입니다. 방송 권리는 영상 방송(예: PoV 스트림), 음성 방송, GOTV, 리플레이, 데모 또는 TV 방송을 포함하되 그에 국한되지 않습니다.

b) 개인 방송

선수들이나 캐스터들은 토너먼트 주최자의 사전 승인 없이 자신의 경기 혹은 선택한 경기를 방송할 수 없습니다.

c) 권리 보호

토너먼트 주최자는 토너먼트 도중 또는 이후에 생성된 자체 제품을 포스트 프로덕션의 재방송 또는 무단 사용으로부터 보호할 권리가 있습니다.

d) 계약

각 참가자 또는 팀 구성원은 공식 또는 제휴 파트너의 토너먼트 프로모션에서 자신의 개인 데이터가 광고 목적을 포함하되 그에 국한되지 않는 목적으로 사용될 수 있다는 것에 동의합니다. 토너먼트 기간 도중 선수들은 방송 경기에 참여하는 것을 거부할 수 없고, 방송 제작 방식 및 스타일을 선택할 수 없으며, 자신의 개인 데이터 처리에 대한 동의를 철회할 수 없습니다.

5. 통신

규칙에 명시된 토너먼트 주최자와 팀 대표들 간의 통신 항목입니다. 주최자가 선수들과 팀 대표자들에게 보낸 이메일에서 특정하지 않았을 경우, 공식 통신 리소스는 이메일입니다.

a) 토너먼트 주최자와의 통신

토너먼트 주최자와의 이메일 및 기타 수단을 통한 통신은 기밀이며 공개적으로 공유할 수 없습니다. 주최자 또는 주최자가 보낸 모든 이메일은 공식 메시지로 인식되며 제3자에게 공유할 수 없습니다. 토너먼트 주최자는 비공식 통신 소스가 보낸 메시지에 반응하지 않을 권리가 있습니다.

b) 선수 간 통신

선수 간 통신은 팀 공식 통신 담당자와 팀 프로필에 등록된 이메일을 통하는 것으로 제한됩니다. 모든 통신은 주최자가 이메일에서 다른 수단을 지정하지 않았을 경우 이메일로 제한됩니다(예: 토론을 메신저 또는 텍스트 서버로 이동).

6. 참가 조건

ROG 마스터즈 2021에 참가하려면 다음 조건을 충족해야 합니다.

a) 연령 제한

ROG 마스터즈 2021의 모든 참가자는 팀의 첫 번째 온라인 경기 전에 18세 이상의, 그리고 참가자 국가의 시민권 조항에서 규정하는 성년 이상의 연령대에 도달해야 합니다. 참가자의 연령이 위의 연령 제한보다 낮은 경우, 그/그녀는 ROG 마스터즈 2020에서 ASUS에 참여하고 정보를 제공하기 위해 부모 또는 법적 보호자의 승인을 구했음을 신고해야 합니다. 모든 활동에는 위험 요소가 존재할 수 있으며, 연령 제한에 미달되는 선수의 참가를 허가하는 것은 부모 또는 법적 보호자가 이러한 위험 요소의 존재를 인지했음을 뜻합니다.

b) 지역별 제한 사항

팀들과 선수들은 예선 기간 동안 한 국가에만 참가할 수 있습니다.

c) 선수 국적

선수의 국적은 국가의 유효한 여권에 의해 결정됩니다. 선수가 두 개 이상의 국가의 여권을 소지하는 경우 - 토너먼트의 첫 번째 경기에서 참가한 국가의 대표로 간주됩니다. 이 결정은 토너먼트에 전체에 반영되는 최종 결정입니다.

팀의 국적은 명단에 등록된 과반수의 선수의 국적에 의해 결정됩니다. 과반수가 없는 경우, 팀은 토너먼트 관리부의 사전 승인 없이 예선에 참여할 수 없습니다.

ROG 마스터즈 2021의 예선전과 및 초청전은 보통 국가, 지역 또는 하위 지역에 등록된 대부분의 라인업을 기반으로 합니다. 하나의 팀은 팀의 국적에 따라 결정되는 그들의 홈 지역의 예선전에만 참가할 수 있습니다. 팀이 어째서 자신들의 홈 지역에 필요한 모든 예선전에 참가할 수 없으며, 팀이 제시하는 다른 지역의 예선전에 참가하는 것을 허가해줘야 하는가에 대한 유효한 이유가 있음을 주최자가 납득할 경우 본 규정의 예외 사항이 발생할 수 있습니다. 팀이 다른 지역에 참가하고자 하는 경우, 팀은 토너먼트 주최자와 함께 등록 전에 가능 여부를 확인해야 하며, 그러지 않을 시 토너먼트에서 실격 처리될 수 있습니다.

예외 사항의 예시를 보자면 선수가 시민권자가 아닌 영주권자일 경우이며, 이러한 상황이라 할지라도 선수는 그/그녀가 해당 국가의 영주권자임을 입증할 유효한 문서를 제공해야 합니다.

이러한 예외 사항이 허용될 경우 해당 지역은 전체 이벤트가 끝날 때까지, 혹은 예외 조건이 만료될 때까지(이벤트가 끝나기 전에 발생하는 경우) 팀의 홈 지역으로 간주됩니다.

d) 라인업 과반수

현재 팀 경기의 라인업 과반수가 팀이 참가 지역으로 등록한 국가의 국적을 보유해야 합니다

예시: 특정 국가의 예선전에 참가하려는 5명 구성의 팀에서는 3명 이상의 선수가 해당 국가 출신이어야 합니다.

e) 선수의 실제 위치

토너먼트 주최자는 자신의 본국 혹은 지역별 분할에 맞지 않는 지역에서 플레이 중인 선수에게 해당 행위의 당위성을 질문할 권리가 있으며, 해당 행위에 대한 유효한 이유 없이 토너먼트에 계속 참가하는 것을 불허할 권리가 있습니다. **'6.c 홈 지역'**에서 유효한 이유들을 확인하실 수 있습니다.

팀의 출연 및 토너먼트 참가와 관련하여, 팀은 팀과 팀에 소속된 선수들 개개인이 단체 혹은 개별적으로 (이후 주최자라 칭함)와/과 제휴사 (총칭- 관리부)에게 오직 토너먼트 홍보 용도로 사용한다는 전제하에 아래 항목을 전 세계에서 지금껏 알려진 모든 방식 및 매체를 통해 비배타적 이용권 및 이용허락을 로열티 없이, 전액 불입된 형태로, 또 영구적으로 양도 및 제공할 의무가 있음을 확인 및 보증합니다.

- (i) ASUS가 토너먼트와 관련하여 토너먼트 및 토너먼트 기간 동안 제작한 영상, 사진, 음성 녹음: 토너먼트와 관련된 이름, 닉네임, 가명, 팀 선수 개개인과 팀 분대 자체, 사진, 전기 자료, 음성, 초상권 및 지금껏 알려지고 향후 고안될 수 있는 모든 방식 및 매체의 자료, 그리고 그것들을 광고 및 홍보하기 위해 만들어진 모든 형태의 텔레비전, 온라인, 라디오 및 기타 광고, 프로모션 및 토너먼트 홍보 자료 (총칭 "자료")
- (ii) 지금껏 알려지고 향후 고안될 수 있는 모든 매체, 장치, 공정 및 기술을 통해 만들어진 "자료" 또는 토너먼트, "자료"의 기록물의 방송, 복사, 배포 및 전시
- (iii) "자료"의 모든 편집, 수정, 개작 및 파생 작품;
- (iv) 팀 선수의 이름, 팀의 이름 (모든 프로팀 선수들의 이름들, 팀들의 이름, 팀 선수들의 태그,

팀 선수들의 닉네임, 가명 등을 포함)의 이용 및 전시, 거기에 더해서 토너먼트 착취로 이어질 수 있는 마케팅 혹은 프로모션의 이미지, 초상권, 전기 자료, 로고 그리고 디자인. 의심의 여지를 없애기 위해, 팀은 여기서 관리부에 부여한 권리의 발효에 필요한 모든 권리 및 이용허락을 양도 및 제공할 의무가 있음을 확인 및 보증합니다. 팀은 이에 따라 관리부가 팀이 등장하는 모든 사진, 녹음 혹은 시청각물(뉴스, TV 및/또는 영화 영상)을 ASUS가 토너먼트 혹은 토너먼트 기간 동안 제작한 마케팅, 광고, 프로모션과 기록물 및/또는 기록 용도로 제작한 관리부의 웹사이트 등과 함께 사용 및 통합하는 것에 동의했으며, 팀과 팀원들 모두 발취, 재사용 비용과 잠재 비용을 포함하는 모든 추가 보상에 대한 권리를 포기했음을 확인 및 보증합니다. 또한 팀은 본 규정집 및 규율을 포함하여 토너먼트 및 토너먼트 참가와 관련하여 토너먼트 및 토너먼트 지명자들을 대상으로 마련된 시설, 하드웨어, 소프트웨어와 장비 등에 대한 접근 및 안전 사용 지침을 따르는 것에 동의하며, 관련 서면 지침을 팀의 선수들과 기타 인원(선수, 매니저, 직원, 도급업자 등)에게 양도 및 제공하며 그에 따르게 할 것임을 확인 및 보증합니다. 팀은 토너먼트의 무결성을 유지하고 토너먼트의 의무적 참여를 보장하기 위해 관리부가 규율에 명시된 대로 벌금, 출장 정지, 실격 처리 및 기타 징계 처분을 부과할 수 있음을 인정하는 바를 양도 및 제공할 의무가 있음을 확인 및 보증합니다. 앞서 서술된 바와 관계없이, 참가자(들)의 본 계약에 따르는, 그리고 그와 연관된 모든 행동(직접적 행동 혹은 대표자를 통한 행동)들은 준거법에 따라 그렇지 아니함이 입증되기 전까지 본 계약의 모든 규정에 대한 암묵적 동의로 간주됩니다.

7. 게임 계정

각 플레이어는 예선 플랫폼 또는 주최자의 개인 데이터 수집 경로를 통해 SteamID를 제출해야 하며, 토너먼트의 모든 단계가 종료될 때까지 계정을 변경할 수 없습니다. 자신의 계정이 VAC 차단을 받은 선수는 토너먼트에 참가할 수 없습니다. 선수는 주최자가 자신의 모든 계정을 확인하고 토너먼트에 참가할 자격이 있는 선수인가를 확인할 권리가 있음을 이해합니다.

8. 팀 계정

a) 표준

예선 참가를 위해 팀은 FACEIT.com 플랫폼에서 프로필을 작성 및 제출해야 합니다. 이후 단계에서 팀 대표자는 팀 로고, 팀 연락처, 팀 정보 등과 그에 국한되지 않는 모든 팀 데이터를 주최자에게 제공할 것을 요청받습니다.

b) 팀 이름

팀 이름에는 팀 이름들의 연장형이 있어서는 안 됩니다. 팀 이름은 하나의 참가 팀에만 사용할 수 있으며, 예선 시작 전 로스터 마감일 전에 제출해야 합니다. 하나의 조직에 하나 이상의 로스터가 있을 경우, 어느 로스터가 해당 조직을 대표할지를 예선 시작 전에 결정해야 합니다.

타이틀 스폰서는 하나의 참가 팀의 이름에만 사용할 수 있으며, 마이너 기간 이전에 결정해야 합니다. 타이틀 스폰서는 본래 선택한 팀이 패배하더라도 팀을 바꿀 수 없습니다. 내기, 도박, 키 리셀러, 인게임 스킨 혹은 플레이어 인벤토리와의 상호작용을 다루는 회사, 조직 및 개인은 타이틀 스폰서가 될 수 없습니다.

c) 팀 계정 변경

팀 계정의 변경은 ASUS의 사전 승인을 받아야 합니다. 이를 게임이 실제 시작하기 전 늦게

통보할 경우 주최자는 팀 계정의 변경 사항을 거부할 권리가 있습니다.

9. 팀 스폰서

인종차별, 음란물, 불법 마약, 성인물 혹은 비윤리적 자원을 취급하는 이로 간주되는 팀 스폰서는 ROG 마스터즈 2021에 참석할 수 없습니다.

10. 로스터 변경

팀의 로스터 변경은 아래의 기준에 따라 허용됩니다:

- 국가 예선전에서 팀은 예선이 끝난 후에, 그리고 팀이 예선에 진출하지 못한 경우에만 로스터를 변경할 수 있습니다. 예선이 끝나기 전에는 로스터를 변경할 수 없습니다.
- 예선 동안 팀은 경기 사이에 대체 선수로 등록된 코치/예비 선수를 사용할 수 있습니다.
- 추가 로스터 변경은 긴급 전송 시에만 허용됩니다;

모든 팀은 토너먼트 중 선수 손실을 벌충하기 위해 대체 선수로 활동할 수 있는 코치/예비 선수를 명단에 등록하는 것이 좋습니다.

예선 기간 동안 선발 선수 5인에 추가된 모든 새로운 선수는 추후 경기에서 영구적으로 선수로 활동하게 되며, 변경된 참가자는 선발 로스터로 복귀할 수 없게 됩니다.

a) 선수 추가

한 팀에서 예선전을 시작하는 선수는 해당 팀이 토너먼트에 참가하는 내내 팀에서 나갈 수 없습니다. 팀이 선수를 로스터에 추가하려 할 때, 팀은 해당 선수가 아래의 기준을 충족하는가를 확인해야 합니다:

- 국가 예선에서 활동하여 예선을 거친 선수는 절대로 다른 국가 예선에 참가할 수 없으며, 국가 예선 중 다른 팀으로 변경할 수 없습니다.

b) 요구 사항

팀이 로스터에 선수를 추가하기 전, 아래의 정보를 ASUS의 통신 채널에 통보해야 합니다:

- 닉네임
- 성명

ASUS는 선수가 선수 추가 요건을 충족하지 못할 경우 추가를 거부할 권리가 있습니다.

c) 로스터 제출 마감일

예선전과 ROG 마스터즈 2021의 모든 단계에서, 로스터 제출 마감일은 2021년 1월 7일에 적용됩니다. 예선 동안, 선수들은 예선전 체크인 전이라면 언제든지 로스터에 추가될 수 있습니다. 향후 추가는 비상사태에만 가능합니다.

d) 긴급 전송

'불가항력'에 의해 라인업을 꽉 채우지 못한 채 플레이해야 하는 팀이 남았을 경우, 토너먼트 감독은 로스터 변경 규정을 적용하지 않고 긴급 전송을 허용할 수 있습니다. 규정 '[10.a 선수 추가](#)'은 비상 전송 시에도 적용됩니다. 이 규정은 팀 로스터가 하나의 대체 선수/코치를 사용했으나 상황이 해결되지 않았고, 추가 로스터 변경이 필요할 때 적용됩니다.

비상 상황의 예:

- 선수가 비자를 거부 받거나 제 시간 내에 승인받지 못함
- 선수가 심각한 건강 문제로 경기에 참가할 수 없음

주최자는 비상사태의 증거로 공문서를 요구할 권리가 있습니다.

11. 상금

모든 상금 지급은 이벤트 종료 90일 뒤에 이루어집니다. 팀은 주최자의 연락을 받게 되며, 결제에 대한 세부 정보를 제공해야 합니다.

12. 경기 시작

a) 시간 엄수

각 팀은 주최자가 제공한 일정에 따라 경기 시작 15분 전에 서버/룸/통신 채널에 참석해야 합니다. 팀이 주최자에게 알리지 않고 예정된 시간에 늦으면 페널티 포인트를 받게 됩니다.

b) 불출석

한 명 이상의 선수가 정시에 경기에 출석하지 않은 경우, 주최자는 10분 동안 기다린 후 팀을 경기에서 실격시킬 권리가 있습니다.

c) 경기 절차

경기는 양 팀 간에 합의된 서버에서 마지막 라운드까지 진행됩니다. 경기 전에 팀은 맵 투표를 제출해야 합니다. 두 팀이 서버 합의를 끌어내지 못하면, 주최자가 경기를 진행할 서버를 결정합니다.

d) 경기 결과

경기 결과는 종료 직후 제기된 이의 사항이 없을 경우 양 팀이 확인한 것으로 간주됩니다.

13. 경기 이의 제기

a) 정의

일치하지 않는 서버 설정, 서버의 부적격 플레이어 또는 기타 관련 문제와 같은 사항에 대한 이의는 경기 중에 제기되어야 합니다. 관리부는 경기가 끝난 뒤 최대한 빠르게 이의 사항을 검토할 것입니다. 이의 제기는 팀들과 관리자 사이의 공식적인 의사소통입니다. 팀 대표자들은 대화 내용, 결정들, 이의 사항 검토에 관련된 사람들의 목록 등을 주최자의 허가 없이 공유할 수 없습니다.

b) 이의 제기 기한

이의 제기는 경기 종료 후 10분 이내에 이뤄져야 합니다. 제기 기한 이후에 이의를 제기할 경우 주최자는 제기된 이의 사항에 대응하지 않을 권리가 있습니다.

c) 이의 제기서 작성

이의 제기서는 이의가 만들어진 이유에 대한 자세한 정보를 포함해야 합니다. 적절한 문서가 제시되지 않으면 이의 제기서가 거부될 수 있습니다. 단순한 “재네 핵 썼어요” 식의 이의

제기는 적용되지 않으며, 주최자에 의해 거부됩니다.

d) 이의 제기 중 의사소통

팀의 의사소통은 선수들이 선택한 한 명의 대표자(팀 매니저 또는 팀 주장)만 할 수 있습니다. 팀은 전문가로서 행동할 것이며, 당사자들 간의 대화 도중 상대방 혹은 심판에게 폭언을 일삼지 않을 것임을 확인해야 합니다.

e) 이의 제기에 대한 결정

이의 제기에 대한 결정은 최종 결정이며, 중재될 수 없습니다.

14. 미디어 활동

팀 또는 그 대표는 주최자가 일정을 짠 모든 미디어 활동에 대해 원격 참석 혹은 직접 참석할 의무가 있습니다. 토너먼트 기간 동안, 각 팀은 그들을 위해 예정된 모든 미디어 활동에 대해 사전 통보받게 됩니다.

15. 이해관계 충돌

모든 참가자는 토너먼트 첫 경기가 시작되기 전에 이해관계 충돌 여부가 없는지를 확인 및 동의합니다. 특정 상황을 고려할 방법을 잘 알지 못하는 참가자는 사전에 토너먼트 주최자에게 연락하여 토너먼트 참가 자격 확인을 받아야 합니다.

III. 토너먼트 예선 과정

1. 국가 예선

ROG 마스터즈 2021의 각 참가자는 온라인 국가 예선에서 결정됩니다.

2. APAC 결승전

APAC 결승전 진출 자격은 아래의 결과를 얻은 팀에게 부여됩니다:

- 국가별로 미리 할당된 슬롯에 따라 국가 예선에서 1-3위 안에 들어간 팀. 부록 A의 국가별 분류 를 참조하십시오.

3. 참가자 교체

APAC 결승전에 초청된 팀이 과반수의 선수를 잃어 주최 측이 교체를 진행할 경우, 슬롯은 국가 예선 단계에서 다음으로 가장 좋은 성적을 얻은 팀에게 이전될 것입니다.

다른 단계에서는 교체된 팀이 대표한 예선에서 자격을 얻지 못한 다음 팀에게 슬롯이 주어집니다.

두 개 이상의 팀이 같은 성적을 냈을 경우, 주최자 재량에 따라 세계 랭킹, 예선에서의 결과 평가 등 다른 기준에 따른 참가자 교체가 발생할 것입니다.

IV. 온라인 단계 규칙

1. 플랫폼

온라인 경기는 FACEIT.com 플랫폼에서 진행됩니다. 모든 팀은 온라인 예선용 로스터를 플랫폼에 제출해야 합니다. 해당 플랫폼에서의 경기는 안티 치트 설치를 요구할 것입니다. FACEIT에서 금지된 플레이어는 토너먼트에 참가할 수 없습니다.

2. 안티 치트

FACEIT.com에는 설치 전에 요구하는 고유의 안티 치트가 있습니다.

3. 음성 서버

팀은 경기 중 주최자에게 음성 통신에 접근할 권한을 제공합니다. 주최자는 해당 채널에 모니터링 목적으로 참석할 권리가 있으며, 음성 채널 통신 내역을 녹음할 수 있습니다.

V. 규정 위반

1. 태도

각 선수와 팀 대표, 스태프 및 방문자는 이벤트 기간 동안 모든 사람에게 공손한 태도로 행동하는 것에 동의합니다. 이들은 주최자가 성별, 연령, 체구에 대한 것을 포함하는 폭언, 모욕적인 언사 등 모든 행위에 대한 모든 신고에 대해 토너먼트에서의 실격 조치를 포함한 모든 처벌 조치로 대응할 수 있음을 이해합니다.

2. 단일 혹은 지속적인 위반 행위

참가자는 단일 횡수의 위반에 대해서 위반의 심각성에 따라 처벌 혹은 경고를 받게 됩니다. 위반자가 계속해서 다른 사람들에게 무례하고 예의 없는 행동을 보인다면, 그들은 토너먼트에서 실격될 수도 있습니다.

3. 부정 행위

a) 소프트웨어

게임 중 누군가에게 이점을 제공할 수 있는 모든 소프트웨어의 사용이 금지됩니다. 아래의 품목과 그에 국한되지 않는 모든 소프트웨어가 이에 포함됩니다:

- 음량 수정자;
- 텍스처 수정자;
- 에임 보조.

b) 고스팅

누군가가 자신의 화면을 보거나, 시청자가 캐스터의 화면을 엿보거나 대화를 엿들 수 있다고 확인하는 선수는 토너먼트 관리부에 이 문제를 최대한 빨리 통보해야 합니다. 주최자에 보고 없이 고스팅으로 이점을 얻는 모든 행위가 금지됩니다.

c) 정보 남용

경기 중에는 시청자, 코치(배정된 시간 제외) 또는 기타 제3자와의 의사소통이 금지됩니다.

4. 알코올, 약물 복용

플레이어는 토너먼트 기간 동안 술을 마시거나 마약을 복용할 수 없습니다. 주최 측은 플레이어가 술에 취했거나 마약의 영향을 받고 있다고 확신할 경우 플레이어가 경기에 참여할 수 없도록 할 권리가 있습니다.

5. 도박

참가 조직의 선수, 팀 매니저, 직원 또는 관리자는 내기 및 도박에 관여하거나, 내기꾼 혹은 도박꾼에게 협조하거나, 혹은 누군가에게 내기 및 도박에 직/간접적으로 도움을 줄 수 있는 토너먼트 경기 혹은 토너먼트 자체에 대한 정보를 제공해선 안 됩니다. 자기 조직의 경기에 대한 내기 및 도박은 조직의 즉각적인 실격 조치와 관련 인원 전원의 Valve 및 ROG Master 대회 입장 금지 처분으로 이어질 것입니다. 다른 위반 사항은 토너먼트 감독의 재량에 따라 처벌됩니다.

6. 결과 조작

다른 팀에게 뇌물 및 강요를 통해 경기 결과를 조작하게 하면 거래의 모든 당사자는 실격 조치를 당하며, 향후 있을 모든 ROG 마스터즈 이벤트의 참가를 금지당합니다.

7. 경기 보정

도박을 목적으로 경기 결과의 조작을 부탁 및 요청하는 행위는 경기 조작으로 간주되며, 관련 당사자들은 모두 실격 조치됩니다.

8. 미디어 품위 유지

팀과 그 대표는 브랜드 이미지에 손상을 입히거나 주최자의 명성을 훼손할 수 있는 모든 소셜 미디어 성명을 발표하기 전에 주최자와의 모든 문제를 해결할 노력을 해야 합니다. 문제를 해결할 수 없고 주최자가 어떠한 행동도 취하지 않기로 했을 경우, 팀은 소셜 미디어에 진술서를 게시할 수 있습니다.

9. 브랜드 이미지 실추

팀 대표자가 ROG Master 또는 이벤트 스폰서의 명성을 공개적으로 훼손하는 것을 목표로 하는 경우, 주최자는 모든 관련 당사자를 실격 조치 및 향후 이벤트에의 입장을 금지하고 브랜드의 평판을 보호하기 위해 법정 절차를 밟을 권리가 있습니다.

VI. 게임별 규칙

1. 게임 버전

토너먼트 기간 동안 경기에 사용되는 것은 CS:GO의 공식 최종 버전입니다. CS:GO의 최신 버전에 중요한 버그가 생겼을 경우, 클라이언트들은 최신 패치에 대한 업데이트를 받게 됩니다.

2. 데이터 수집에 대한 동의

선수들과 그 대표자들은 주최자가 계정 정보와 경기 중 모든 PC 활동 정보를 수집하는 것을 허용했음을 확인합니다.

3. 맵 투표 과정

a) 맵 풀

아래의 이용 가능한 맵 그룹, 맵 풀이 토너먼트 기간 내내 사용됩니다.

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

b) 맵 선택

- 온라인 파트

온라인 경기 중에는 매치 룸 생성 후 바로 FACEIT.com 플랫폼에서 맵 선택을 수행합니다. 팀들은 5분 내로 투표를 끝내야 합니다.

이상적인 형태의 절차는 아래와 같습니다:

임의의 팀이 팀 A나 팀 B로 배정됨. 팀 A가 투표를 시작하고, 아래 형태의 밴/픽이 진행됨:

1. 팀 A가 맵을 하나 제거합니다.
2. 팀 B가 맵을 하나 제거합니다.
3. 팀 A가 맵을 하나 제거합니다.
4. 팀 B가 맵을 하나 제거합니다.
5. 팀 A가 맵을 하나 제거합니다.
6. 팀 B가 맵을 하나 제거합니다.
7. 남은 맵에서 플레이하게 됩니다.

시작 사이드는 나이프 라운드(칼전)로 결정됩니다.

3개의 최종 맵 선택 절차는 다음과 같이 진행될 것입니다:

임의의 팀이 팀 A나 팀 B로 배정됨. 팀 A가 투표를 시작하고, 아래와 같은 순서로 밴/픽이 진행됨:

1. 팀 A가 맵을 하나 제거합니다.
2. 팀 B가 맵을 하나 제거합니다.

5. 팀 A가 첫 번째로 플레이할 맵을 선택합니다.
 6. 팀 B가 두 번째로 플레이할 맵을 선택합니다.
 3. 팀 A가 맵을 하나 제거합니다.
 4. 팀 B가 맵을 하나 제거합니다.
- 필요할 경우, 남은 맵에서 플레이하여 맵을 결정합니다.
시작 사이드는 나이프 라운드(칼전)로 결정합니다.

4. 경기 설정

토너먼트의 모든 경기에는 다음 설정이 적용됩니다.

- 라운드 시간: 1분 55초
- 최대 라운드: 30초
- 프리즈 시간: 20초
- 구입 가능 시간: 20초
- c4 타이머: 40초
- 라운드 재시작 지연: 5초
- 하프타임: 최대 2분

a) 연장전 설정

연장전은 메인 라운드 뒤 스코어가 15-15로 나오면 진행됩니다. 팀은 이전 하프에서 플레이했던 사이트에 머무를 것입니다.

- 최대 라운드: 6
- 시작 돈: 10000\$
- 하프타임 시간: 0

5. 게임 채팅

팀 간의 경기와 관련이 없는 모든 대화는 전체 채팅으로 보내지게끔 제한됩니다.

6. 코칭

팀 프로필에 등록된 코치만 서버에 참석하거나 팀 뒤에 머무를 수 있습니다.

a) 온라인 파트

온라인 비공개 예선전에서 코치는 체크인 전에 팀 프로필에 등록해야 합니다. 코치는 코칭 위치의 서버(코치 T/CT)에 있을 수 있습니다. FACEIT 관리자들은 요청이 있을 경우 그들을 수동으로 팀에 할당할 수 있습니다. 코치는 팀과 제한이 없는 의사소통을 할 수 있습니다. 이 기능은 국가 예선 기간 동안은 비활성화됩니다.

7. 경기 일시 중지 규칙

선수들은 언제든지 일시 중지를 요청할 수 있으며, 일시 중지는 다음 라운드의 프리즈 시간부터, 혹은 프리즈 시간 중 일시 중지를 요청받은 즉시 시작될 수 있습니다.

a) 온라인 경기

선수들은 온라인 경기 중 채팅창에 '!pause'를 입력하여 일시 중지를 요청할 수 있습니다. 프리즈 시간 동안 서버는 일시 중지됩니다. 각 팀은 경기 중 최대 6분까지(3회, 회당 2분) 일시 정지를 요청할 수 있습니다.

b) 오프라인 경기

마이너와 메이저 기간 동안 각 팀은 맵당 최대 4회까지 30초의 타임아웃(전략적 일시 중단)을 요청할 수 있습니다. 타임아웃은 게임 내 투표 시스템(ESC)을 통해 요청 가능합니다.

- 투표 요청 - 전략적 타임아웃 요청) 팀은 이전 타임아웃이 만료되면 다른 타임아웃을 하나씩 이어서 사용하는 방식으로 타임아웃 4번을 한 번에 사용할 수 있습니다. 연장전에 가도 팀에 추가 타임아웃이 제공되진 않지만, 연장전에서 아직 사용하지 않은 타임아웃을 사용하는 것은 가능합니다.

- 기술적 일시 중단

온라인 게임 중 채팅창에 '!pause'를 입력하여 기술적 일시 중단을 요청할 수 있습니다.

오프라인/LAN 게임 중 선수들은 채팅을 입력하거나 심판에게 기술적인 문제를 보고해야 하며, 이에 대해 서버 관리자는 경기를 일시 중단시킬 것입니다.

기술적 일시 중단 동안 선수들과 코치들은 음소거 처리되며, 의사소통은 게임 내 채팅 또는 음성 대화로 제한됩니다. 심각한 기술적 문제를 해결하기 위한 장기간의 기술적 일시 중단이 발생할 경우, 주최자는 선수들 간의 의사소통을 허용할 수 있습니다.

- 서버 관리자에 의한 일시 중단

서버 관리자는 방송과 관계된 기술적 이슈나 프로덕션, 규정 위반 관련 기타 이슈에 대응하기 위해 서버를 언제든지 일시 중단시킬 수 있습니다.

8. 플레이어 설정

a) 스크립트 사용

스크립트의 사용은 아래의 규칙에 의해 규제됩니다:

- 스크립트 사용은 금지되어 있습니다. 현재 규정에 따르면, 스크립트는 두 개 이상의 서로 다른 활동을 바인딩하는 것으로 이해됩니다.

점프스로우 혹은 퀵바이에 사용되는 스크립트는 예외입니다.

토너먼트의 모든 PC에는 선수의 활동 로그가 있습니다. 처음으로 해당 규칙을 위반할 경우 팀은 경고 처분을 받으며, 두 번째 위반 이후 팀은 경미한/중대한 페널티를 받거나 실격 처리를 당할 수 있습니다.

b) 오버레이와 기타 기능 사용

선수들은 GPU, 오디오 카드 및 기타 장비용 제3자의 소프트웨어 드라이버를 사용해서 컴퓨터를 조작해서는 안 됩니다.

이것은 토너먼트 기간 동안 엔비디아 오버레이의 기능을 사용하는 것으로 제한됩니다.

플레이어는 제3자 파일(예: 사용자 지정 채팅 메시지, 레이더 수정 등)을 써서 CS:GO 클라이언트를 수정하는 것을 제한받습니다.

c) 인게임 계정

대부분의 토너먼트 단계 동안 인게임 계정 부분들은 토너먼트 주최자에 의해 수정될 것입니다.

- 닉네임

온라인 예선에서, 서버는 선수 닉네임을 등록 기간 중 등록한 닉네임으로 수정할 것입니다. LAN 이벤트 중 서버는 토너먼트 주최자에게 제공된 팀 데이터에 따라 수정될 것입니다. 플레이어는 닉네임에 원래 닉네임의 일부가 아닌 스폰서명, 기타 단어(예: <3, h8 등) 등을 더하는 행위를 제한받습니다.

- 아바타

선수들의 아바타는 토너먼트의 LAN 단계에서 팀 로고 또는 개인 사진으로 수정됩니다. 플레이어는 행동 강령을 위반하는 어떠한 아바타도 사용할 수 없습니다.

- 스킨 수정

타사 소프트웨어를 사용하여 클라이언트에서 스킨을 수정하는 행위는 제한되며, 안티 치트에 의한 추방으로 이어질 수 있습니다.

- 스킨 네임태그

선수들은 행동 강령을 위반하거나 스폰서/광고가 있는 무기 네임태그를 사용할 수 없습니다.

9. 경기 절차

a) 경기 중/경기 후 휴식

팀은 경기 사이마다 최소 15분, 최종 선택된 3개의 맵 사이마다 최소 10분의 휴식을 취할 수 있습니다.

토너먼트 관리부가 일정에 맞춰서 정확한 휴식 시간을 조정 및 발표할 것입니다.

b) 선수의 수

서버에 양 팀 선수들이 5명씩 참여했을 때에만 경기를 공식적으로 시작할 수 있습니다. 한 명 이상의 선수가 서버에 참여할 수 없다면, 팀은 해당 맵에서 패배합니다.

c) 서버 문제 또는 경기 중단

- 맵의 첫 사상자가 발생하기 전에 선수들이 서버에서 튕겨 나갔을 경우, 라운드는 튕겨 나간 선수들이 서버에 다시 참여한 뒤 재시작됩니다.

- 맵의 첫 사상자가 발생한 뒤에 선수들이 서버에서 튕겨 나갔을 경우, 다음 프리즈 시간에 일시 중단이 적용되며 해당 라운드는 재시작되지 않습니다.

- 맵의 첫 사상자가 발생하기 전에 서버가 충돌하면, 라운드는 재시작됩니다.

- 라운드 도중 서버가 충돌하면, 서버 관리자는 맵에 상황 시뮬레이션을 시도합니다. 시뮬레이션이 불가능하다면, 토너먼트 주심의 판단하에 라운드를 재시작하거나 우위에 선 팀에게 승점이 주어질 것입니다.

d) 버그 또는 게임 결함 사용

버그 또는 게임 결함을 사용하는 것은 금지되어 있습니다. 새로운 버그나 결함을 발견한

선수는, 그것을 사용하기 전에 즉시 수석 관리자에게 보고할 의무가 있습니다.

아래 버그들의 사용은 엄격히 금지됩니다. 여기에 나열되지 않은 버그의 사용에 대한 처벌 여부는 심판의 재량에 달립니다.

- 맵 설계에 따르면 이동이 불가능한 잘린 영역에서의 이동이 엄격히 금지됩니다

(모든 벽, 천장, 바닥 등)

- 폭탄을 해체할 수 없는 위치에 설치해서는 안 됩니다. 아무도 소리를 들을 수 없는 폭탄을 설치하는 것은 금지됩니다.

- 팀원의 위에 서는 것은 일반적으로 허용되나, 그것이 선수가 단단한 물체(예: 벽, 상자, 천장)를 투시하거나, 내다보거나, 밑을 통해서 보는 등 맵 설계상 불가능한 행위로 이어져서는 안 됩니다.

- 픽셀워킹은 금지되어 있습니다. 눈에 보이는 가장자리나 텍스처가 없는 장소의 보이지 않는 픽셀 위에 앉거나 서는 선수는 픽셀워킹을 하는 것으로 간주됩니다.

- 토너먼트 심판에게 어떤 버그나 결함이 금지되었는지 확인해볼 것을 권합니다.

- ROG 마스터즈 2021에 대한 질문이 있는 토너먼트 참가자는 inquiry@rogmasters.gg을 통해 자세한 내용을 문의할 수 있습니다.

- ROG 마스터즈 2021의 규정 및 규율의 모든 내용은 사전 통보 없이 변경될 수 있습니다.

부록

A) 국가에 할당된 지역 결승전 슬롯

국가	슬롯
오스트레일리아	3
방글라데시	1
캄보디아	2
홍콩	2
인도	3
인도네시아	3
일본	3
말레이시아	2
필리핀	2
싱가포르	2
대한민국	3
스리랑카	1
태국	3
베트남	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 to 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 freetime, 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