Thư ngỏ chung gửi Bộ phận Quản lý Esports Toàn cầu của Riot Games về tình hình vận hành hiện tại của League of Legends Championship Pacific

Ngày 12 tháng 11 năm 2026

Chúng tôi là một nhóm khán giả, thành viên cộng đồng và những người làm truyền thông độc lập đã theo dõi và ủng hộ bộ môn League of Legends esports tại Đài Loan, Hồng Kông, Macau, Việt Nam, Nhật Bản và Châu Đại Dương trong nhiều năm.

Kể từ khi League of Legends Championship Pacific (LCP) được thành lập vào năm 2025, khán giả và các đội tuyển trong khu vực đều kỳ vọng việc sáp nhập các giải đấu sẽ mang lại một môi trường thi đấu ổn định hơn. Tuy nhiên, trong hai năm qua, công tác vận hành giải đấu do văn phòng Riot tại Singapore chủ trì đã liên tiếp xảy ra những thiếu sót nghiêm trọng về bảo đảm hạ tầng, công tác trọng tài, quy hoạch lịch thi đấu và duy trì hệ thống giải hạng dưới, ảnh hưởng trực tiếp đến tính công bằng của thi đấu và trải nghiệm của khán giả.

Ngày 11 tháng 11 năm 2026, tại Vòng loại thăng hạng mùa giải 2027 diễn ra ở Thành phố Hồ Chí Minh, Việt Nam, ván thứ năm của loạt trận quyết định đã phải tạm dừng kỹ thuật hơn một trăm phút do vấn đề độ trễ mạng, khiến toàn bộ loạt trận kéo dài hơn bảy giờ. Theo chia sẻ sau trận đấu của tuyển thủ tham dự, nhân sự tại chỗ ban đầu thông báo không thể khôi phục ván đấu gốc và yêu cầu tuyển thủ chọn phương án thi đấu lại trong vòng mười phút, nhưng sau đó nhân sự vẫn khôi phục và kết thúc ván đấu gốc đó. Dù hai đội ban đầu đã thống nhất thi đấu lại với đội hình cấm/chọn cũ, sau khi sự cố kết nối buộc phải chuyển sang máy chủ tại Singapore, bộ phận trọng tài lại viện dẫn vấn đề dữ liệu để đơn phương yêu cầu tiến hành lại quy trình cấm và chọn tướng — không cho phép ban huấn luyện tham gia thảo luận và cũng không có kênh khiếu nại. Hệ quả là đội bị ảnh hưởng đã bị đối thủ cấm mất vị tướng chủ lực từng chọn trước đó trong lần chọn lại, và sau đó ban tổ chức còn đăng trên mạng xã hội tuyên bố không đúng sự thật rằng cả hai bên đều đồng ý chọn lại. [1, 2]

Sự việc này khiến chúng tôi quyết định gửi tới trụ sở chính của Riot Games sáu yêu cầu cụ thể thông qua một bản kiến nghị công khai, với mong muốn trụ sở chính nhìn thẳng vào cuộc khủng hoảng quản trị mà khu vực Châu Á – Thái Bình Dương đang đối mặt.

1. Bảo đảm nguyên tắc công bằng thi đấu và minh bạch hóa công tác trọng tài

Giải đấu chuyên nghiệp và vòng loại thăng hạng liên quan đến sự tồn vong của các câu lạc bộ và sự nghiệp của tuyển thủ, nên cần có các biện pháp bảo vệ kỹ thuật tiêu chuẩn và quy trình ra quyết định minh bạch. Vòng loại thăng hạng thi đấu offline lần này không được trang bị máy chủ LAN để cách ly với biến động mạng bên ngoài; thế nhưng khi cộng đồng đặt câu hỏi, nhân sự phụ trách chỉ cho biết không tiện giải thích chi tiết lý do và nêu rằng trận đấu này không thể sử dụng máy chủ LAN. [3]

Khi sự cố kỹ thuật khiến trận đấu bị gián đoạn, quy trình trọng tài tại chỗ đã vi phạm rõ ràng Điều 7.1.3, 7.4.6, 7.6.3 và 7.6.4 của Luật thi đấu chính thức LCP 2026, cùng Điều 5.2.13 và 5.3.10 của Luật thi đấu quốc tế League of Legends 2026 về việc xác định bản ghi trận đấu hợp lệ và bảo lưu thiết lập thi đấu lại.

Theo định nghĩa trong luật, khi ván thứ năm đã tạo ra ba con rồng thì đã vượt mốc hai phút để được coi là bản ghi trận đấu hợp lệ, nên khi thi đấu lại không được giữ lại bất kỳ thiết lập cấm/chọn nào. Vậy mà sau hai giờ tạm dừng, nhân sự trọng tài tại chỗ vẫn yêu cầu người chơi trong vòng mười phút phải chọn giữa thi đấu lại với đội hình cũ và chọn lại từ đầu, đồng thời không cho huấn luyện viên tham gia thảo luận. Khi các đội làm theo hướng dẫn của ban tổ chức và mở ván mới với cùng đội hình, nhưng vì sự cố máy chủ buộc phải chuyển sang máy chủ Singapore, phía trọng tài lại không cho người chơi không gian thảo luận mà tự ý đảo ngược thỏa thuận trước đó và buộc phải cấm/chọn lại tướng. Sau đó, tuyên bố công khai còn nói rằng cả hai đội đều đồng ý chọn lại, nhằm che đi mâu thuẫn và sai sót thủ tục trong quyết định tại chỗ.

Chúng tôi yêu cầu ban tổ chức công bố đầy đủ báo cáo điều tra về nguyên nhân sự cố kỹ thuật của vòng loại thăng hạng này, quá trình ra quyết định trong đó trọng tài tại chỗ vi phạm Điều 7.4.6 và 7.6.4 của luật, căn cứ pháp lý của việc buộc chọn lại sau khi chuyển máy chủ, và lý do thông báo chính thức không khớp với lời khai của tuyển

thủ; xin lỗi các đội tuyển và tuyển thủ bị ảnh hưởng; đồng thời bảo đảm mọi quyết định trọng tài trong tương lai đều tuân thủ nghiêm ngặt luật thi đấu. [4, 5]

2. Nhìn thẳng vào giới hạn của cơ cấu ngân sách, khôi phục thể thức và khung giờ thi đấu hợp lý

Chúng tôi hiểu rằng ngành esports toàn cầu đang đối mặt với thực tế khách quan là quy mô tài chính bị thu hẹp, nhưng việc thắt chặt ngân sách không nên trở thành lý do để hy sinh chất lượng thi đấu cốt lõi. Đội ngũ quản lý đã nhiều lần tuyên bố công khai rằng cải cách nhằm nâng cao trình độ của khu vực, nhưng trên thực tế lại cắt giảm mạnh số trận đấu Bo5 có cường độ cao và xếp lịch thi đấu vòng bảng vào các buổi chiều ngày thường, khi phần lớn khán giả đang đi làm hoặc đi học.

Cách sắp xếp này trực tiếp khiến lượng người xem đồng thời cao nhất của mùa giải 2026 giảm hơn sáu mươi phần trăm so với năm trước, tổng thời lượng xem và lượng người xem trung bình cũng giảm gần bốn mươi phần trăm. [6]

Chúng tôi yêu cầu bộ phận quản lý đối diện trung thực với hiện trạng phân bổ nguồn lực, chấm dứt việc gắn nhãn các biện pháp cắt giảm chi phí thành nỗ lực nâng cao tính cạnh tranh, đồng thời xem xét lại cơ cấu thể thức và khung giờ phát sóng, bảo đảm cơ hội tích lũy kinh nghiệm thực chiến qua các loạt trận dài cho tuyển thủ và quyền theo dõi cơ bản của khán giả.

3. Xem xét lại năng lực của đội ngũ quản lý tại Singapore và cơ chế trách nhiệm

Từ sự cố hệ thống điều hòa tại nhà thi đấu và tín hiệu phát sóng bất thường ở trận chung kết năm 2025 tại Đà Nẵng, Việt Nam, cho đến sai sót nghiêm trọng gần đây tại vòng loại thăng hạng, ban quản lý cốt lõi của giải đấu đã nhiều lần vắng mặt giám sát trực tiếp trong các trận đấu then chốt, chỉ theo dõi tình hình từ xa. [7]

Trước việc tuyển thủ công khai phản ánh sự bất công của quy trình buộc chọn lại, nhân sự quản lý sản phẩm chỉ phản hồi trên mạng xã hội bằng vài câu ngắn như đã ghi chú và cảm ơn đã chia sẻ, không thể hiện được năng lực xử lý khủng hoảng và thái độ chịu trách nhiệm cần có. [8]

Bên cạnh đó, thành tích của các đội khu vực Châu Á – Thái Bình Dương tại đấu trường quốc tế — GAM năm 2023, PSG đánh bại khu vực Bắc Mỹ năm 2024, và CFO lọt vào top 8 tại Chung kết Thế giới 2025 — đều đến từ nguồn vốn độc lập của công ty mẹ các câu lạc bộ và nỗ lực lâu dài của tuyển thủ.

Thế nhưng trên mạng xã hội công khai, nhân sự quản lý sản phẩm lại liệt kê những thành tích đó theo dòng thời gian nhiệm kỳ của cá nhân tại khu vực Châu Á – Thái Bình Dương và so sánh với châu Âu, Bắc Mỹ, đồng thời lấy lý do quy mô đầu tư đội hình của khu vực thấp hơn các đội tham dự Chung kết Thế giới khác để yêu cầu bên ngoài bớt coi nhẹ khu vực này. Cách lập luận này không chỉ phớt lờ nguồn vốn vận hành khổng lồ mà từng công ty mẹ câu lạc bộ thực tế đã bỏ ra, mà còn — trong khi giải đấu hằng ngày không cung cấp được hậu cần đầy đủ, khung giờ phát sóng ổn định và thể thức hợp lý — đơn phương chiếm lấy thành quả thi đấu mà các đội tự mình vượt qua bất lợi môi trường để đạt được, biến nó thành lời nói quan hệ công chúng để ban quản lý chuyển hướng chất vấn từ bên ngoài và giữ hình ảnh vận hành của khu vực. [9]

Chúng tôi yêu cầu trụ sở chính Riot Games tiến hành đánh giá hiệu suất toàn diện và quy trách nhiệm nhân sự đối với Giám đốc League of Legends Championship Pacific hiện tại và đội ngũ quản lý sản phẩm.

4. Chấm dứt chính sách khu vực thay đổi liên tục để bảo vệ bản sắc cộng đồng

Sự phát triển bền vững của một giải esports dựa vào sự gắn bó lâu dài của khán giả với các đội tuyển bản địa và văn hóa khu vực. Năm 2025, ban tổ chức đã buộc sáp nhập bốn giải đấu lớn của Đài Loan – Hồng Kông – Macau, Việt Nam, Nhật Bản và Châu Đại Dương thành một giải duy nhất, khiến khán giả mỗi khu vực buộc phải thích nghi với một cơ cấu thi đấu hoàn toàn mới. Tại buổi họp báo trước chung kết LCP tháng 9 năm 2025 ở Đà Nẵng, Việt Nam, Giám đốc giải đấu từng nói công khai rằng các đội Đài Loan – Hồng Kông – Macau và Việt Nam đã tiến bộ rõ rệt sau khi sáp nhập và thi đấu với nhau hằng tuần, và chỉ sau một mùa giải đã đạt kết quả vượt kỳ vọng. Thế nhưng sang năm sau, sau khi lượng người xem và độ thảo luận giảm mạnh, một số đội đối mặt nguy cơ tồn vong, ban quản lý lại tuyên bố vào tháng 9 năm 2026 rằng từ mùa giải 2027 sẽ hủy toàn bộ vòng bảng của League of Legends Championship Pacific — với lý do lịch thi đấu chặt chẽ, giúp các đội vận hành bền vững và duy trì sự cộng hưởng với người hâm mộ quê nhà — và yêu cầu các đội quay về giải khu vực hiện có để tự vận hành. [10]

Việc đảo ngược hoàn toàn luận điểm cốt lõi và thiết kế cấp cao nhất của chính mình chỉ trong vòng hai năm cho thấy chính sách sáp nhập ban đầu thiếu đánh giá dài hạn, đồng thời bào mòn nghiêm trọng nguồn lực hậu cần

của các đội và niềm tin của khán giả ở mỗi khu vực. Đồng thời, khi cộng đồng nói tiếng Trung chất vấn về việc chính sách thay đổi liên tục, ban quản lý đã ngừng giao tiếp trực tiếp trên các nền tảng xã hội tiếng Trung với lý do không thể truyền đạt chính xác ý mình và đã chuyển nền tảng trao đổi công việc, càng làm sâu thêm khoảng cách giữa ban tổ chức và nhóm khán giả cốt lõi. [11]

Chúng tôi yêu cầu ban tổ chức, khi xây dựng chính sách cơ cấu cho khu vực Châu Á – Thái Bình Dương trong tương lai, phải duy trì sự ổn định thể chế trung và dài hạn, thiết lập kênh giao tiếp thường xuyên giữa các cộng đồng ngôn ngữ, và tôn trọng đầy đủ bối cảnh lịch sử và ý kiến của cộng đồng địa phương tại từng khu vực con.

5. Thực hiện quản lý ngân sách thiết thực và bảo đảm vận hành cơ bản

Trong điều kiện kinh phí hạn chế, công tác vận hành giải đấu càng nên tập trung vào việc duy trì sự ổn định của các dịch vụ cơ bản. Trước thềm chung kết Đà Nẵng 2025, ban quản lý từng tuyên bố công khai rằng trải nghiệm tại nhà thi đấu sẽ vượt kỳ vọng của công chúng, và trong buổi hỏi đáp công khai tháng 9 năm 2026 cũng nhấn mạnh nhiệm vụ của mình là tạo ra môi trường tốt nhất để hiện thực hóa tầm nhìn về nhà thi đấu và tuần chung kết của giải, thậm chí đặt vấn đề rằng tương lai không loại trừ việc nghiên cứu tổ chức các giải đấu lưu động theo mô hình khu vực châu Âu.

Thế nhưng nhìn vào thực tế triển khai, trong hai năm qua giải đấu liên tiếp xảy ra các sai sót hành chính và kỹ thuật sơ đẳng: thông báo bán vé thiếu thời gian thi đấu, hình ảnh quảng bá chính thức gắn nhầm ảnh tuyển thủ, hệ thống điều hòa tại nhà thi đấu chung kết Đà Nẵng gặp sự cố, và vòng loại thăng hạng không có máy chủ LAN rồi bùng phát độ trễ mạng nghiêm trọng. Khoảng cách quá lớn giữa tầm nhìn truyền thông và chất lượng thực thi cho thấy nguồn lực hiện có chưa được phân bổ hợp lý cho công tác thi đấu cốt lõi.

Chúng tôi yêu cầu bộ phận quản lý từ bỏ những lời lẽ quan hệ công chúng hào nhoáng và các thử nghiệm thể thức dang dở, ưu tiên phân bổ ngân sách hạn chế cho độ ổn định của máy chủ, chất lượng phát sóng cơ bản, đào tạo chuyên môn cho trọng tài và quy trình kiểm tra hành chính nội bộ, nhằm khôi phục bằng thái độ thiết thực mức tiêu chuẩn cơ bản mà một giải đấu chuyên nghiệp phải có.

6. Tái thiết hệ thống giải hạng dưới và hỗ trợ nền tảng cho các giải đấu cộng đồng

Một hệ sinh thái esports lành mạnh cần có giải hạng dưới vững chắc và các giải đấu cấp cơ sở làm nền tảng nhân tài. Dù Giám đốc giải đấu đã nhiều lần nói công khai rằng phát triển nhân tài luôn là trọng tâm công việc của ban tổ chức, và định nghĩa vòng loại thăng hạng là cơ chế quan trọng để các đội trẻ thách thức các đội hiện có và san bằng trình độ giữa các khu vực, chính sách thực tế lại hoàn toàn đi ngược mục tiêu ban đầu là nuôi dưỡng nhân tài.

Hiện nay, các giải đấu mở tại Đông Nam Á vẫn còn mức tiền thưởng cơ bản, trong khi giải hạng dưới của Đài Loan – Hồng Kông – Macau — nơi đã đào tạo ra đội tuyển duy nhất trong lịch sử League of Legends Championship Pacific lọt vào top 8 tại một giải đấu quốc tế — lại từ lâu rơi vào vòng luẩn quẩn của một hệ thống không có phát sóng chính thức, không có tiền thưởng và hạn chế quyền thăng hạng của các đội tuyển trẻ, thậm chí phải dựa vào cộng đồng tình nguyện gánh vác công tác phát sóng miễn phí. [12]

Bên cạnh đó, với kế hoạch quay lại giải đấu theo khu vực vào năm 2027, ban tổ chức chỉ cho biết khu vực Đài Loan – Hồng Kông – Macau sẽ tiếp tục dùng nhà thi đấu hiện có, còn các hoạt động offline tại Việt Nam và Nhật Bản thì trông chờ vào hợp tác trong tương lai với các đội và đơn vị tổ chức bên thứ ba, thiếu một phương án bảo đảm nguồn lực cụ thể và công bằng.

Chúng tôi yêu cầu ban tổ chức phân bổ lại nguồn lực thực chất cho giải hạng dưới và các giải đấu cộng đồng của bên thứ ba tại từng khu vực con, cung cấp hỗ trợ phát sóng cơ bản, trợ cấp tiền thưởng và chế độ thăng hạng/xuống hạng hợp lý cho đội trẻ, để tuyển thủ cấp cơ sở và các đội tuyển trẻ có không gian tồn tại và phát triển thực sự.

Tuyển thủ và khán giả khu vực Châu Á – Thái Bình Dương luôn dành cho League of Legends niềm đam mê to lớn, các câu lạc bộ cũng không ngừng đầu tư nguồn lực để duy trì sức cạnh tranh trong hoàn cảnh khó khăn. Niềm đam mê và sự đầu tư này cần được một đội ngũ quản lý có chuyên môn, tôn trọng luật lệ và sẵn sàng chịu trách nhiệm cùng gìn giữ. Chân thành kêu gọi Bộ phận Quản lý Esports Toàn cầu của Riot Games lắng nghe tiếng nói thực sự từ cộng đồng Đài Loan – Hồng Kông – Macau, Việt Nam, Nhật Bản và Châu Đại Dương, đồng thời đưa ra phản hồi cụ thể và cải cách thể chế đối với sáu yêu cầu nêu trên.

Nguồn tham khảo

1. Yahoo News (TW): vòng loại thăng hạng LCP kéo sang ngày hôm sau
2. Threads (@happyblacksamo): chia sẻ của tuyển thủ FAK Holo về tranh cãi thi đấu lại
3. X (@chisinRPL): không có máy chủ LAN cho sự kiện offline
4. Luật thi đấu chính thức LCP 2026 (PDF)
5. Luật thi đấu quốc tế League of Legends 2026 (PDF)
6. Yahoo News (TW): lượt xem LCP giảm 38%, đỉnh chỉ còn 40%
7. SORAI ESPORTS: ghi chép tại chung kết LCP 2025
8. X (@chisinRPL): phản hồi của quản lý sản phẩm
9. X (@chisinRPL): thành tích đội tuyển được dùng làm thành tích cá nhân
10. Gamers.com.tw (GNN): LCP hủy vòng bảng từ 2027
11. X (@chisinRPL): ngừng giao tiếp trên cộng đồng tiếng Trung
12. Yahoo News (TW): PCS khởi tranh thiếu bình luận viên