

RREGULLORE ZYRTARE

“KUALIFIKUESE KOMBETARE – WEC24 - RIYADH”

Online- PUBGM (Mobile)

Rregullorja e eventit “KUALIFIKUESE KOMBETARE – WEC24 - RIYADH”, organizuar nga AESA, do të zbatohet për çdo lojtar që do të marrë pjesë në këtë turne. Këto rregulla zbatohen vetëm për Kualifikueset Kombëtare -WEC24 - Riyadh dhe në asnjë lloj kompeticioni apo turne të organizuara nga PUBG Mobile apo të tjerë.

Prize Pool: 0\$

PUBG Mobile – Platforma Mobile - (Kapaciteti 128 pjesmarrës ose 32 skuadra nga 4 lojtarë)

Hapja e Regjistrimeve:	22.04.2024 Ora 12:00 AM
Mbyllja e Regjistrimeve:	08.05.2024 Ora 12:00 PM
Fillimi i turneut:	09.05.2024 Ora 06:30 PM
Kohëzgjatja e Turneut:	09.05.2024
Adresa:	ONLINE

1. Hyrja dhe Pranimi

Ky Turne është i hapur vetëm për përdoruesit e regjistruar në www.aesa.org.al i vlefshëm vetëm për lojtare me nenshtetesi Shqiptare, ose e shprehur ndryshe për këdo që ka në zotërim dokumentacione të shtetësisë Shqiptare.

1.1 Hyrje

Këto Rregulla janë krijuar për të siguruar integritetin konkurrues të lojës PUBG Mobile në lidhje me turneun **Kualifikueset Kombetare WEC24 - Riyadh** dhe kanë për qëllim të promovojnë shpirtin garues dhe të ndihmojnë në mbarëvajtjen e lojës, të jetë argëtuese, e ndershme dhe të parandalojnë sjelljet e pahijshme (siç përcaktohet dhe më poshtë).

1.2 Pranimi

Për të marrë pjesë në këtë turne, secili lojtar duhet të pajtohet (ose, një lojtar i mitur siç përcaktohet më poshtë, prindi ose kujdestari ligjor i këtij lojtari duhet të bien dakord në emrin e këtij lojtari) që t'i ndjekë këto rregulla në çdo kohë, duke përfshirë Kodin e Sjelljes në Seksionin 7. Një lojtar (ose, një i mitur, prindi i lojtarit ose kujdestari ligjor) duhet t'i pranojë dhe të pajtohet me këto rregulla. Duke marrë pjesë në ndonjë lojë ose ndeshje që është pjesë e turneut, një lojtar po konfirmon që ai ose ajo (ose, një i mitur, prindi i tij ose kujdestari ligjor) i ka pranuar këto rregulla në përputhje me këtë nen 1.2.

1.3 Enti Zbatues

AESA do të ketë përgjegjësinë kryesore për zbatimin e këtyre rregullave për të gjithë lojtarët në turne dhe mund, duke punuar me zyrtarët e turneut (siç përcaktohet më poshtë), të

shpërndajë gjobitje për lojtarët për shkelje të këtyre rregullave, siç përshkruhet më tej në Seksionin 8.

1.4 Amendamente

AESA mund të përditësojë, rishikojë, ndryshojë ose modifikojë herë pas here këto rregulla. Për secilin lojtar, pjesëmarrja e tij / saj në turne pas çdo përditësimi, rishikimi, ndryshimi ose modifikimi në këto rregulla do të konsiderohen të pranuarë prej këtij lojtari.

1.5 Statusi disiplinor

Lojtarët nuk duhet të kenë ndonjë pezullim aktual disiplinor nga krijuesit e turneut.

2. Struktura e Eventit

2.1 Përkufizimi i Kushteve dhe Përcaktimi Emërtimeve

2.1.1 AESA

AESA, ose derivate të saj me parashtesa ose prapashtesa- i referohet Albanian Esports Association.

2.1.2 IESF

IESF, ose derivate të saj me parashtesa ose prapashtesa i referohen International Esports Federation.

2.1.3 WEC24 - RIYADH – 16th WE Championship, i referohet Kampionatit të 16-të Botëror të Esports që do të mbahet në RIYADH, Arabia Saudite, në datat 11-19 nëntor 2024.

2.1.4 European Qualifiers – Kualifikuese Europiane,

Kualifikuese të organizuara Online nga IESF ku të gjithë ekipet, përfaqësueset e shteteve që do të dalin nga Kualifikueset Kombëtare, do të ndeshen mes tyre, vetëm ekipet fituese të Kualifikueseve Europiane, do të mund të marrin pjesë në Kampionatin e 16-të Botëror të Esports në Riyadh, Arabia Saudite.

2.1.5 National Qualifiers - Kualifikueset Kombëtare WEC24 - Riyadh,

Kualifikuese të organizuara nga AESA, Kualifikuese ose preeleminatore të Kampionatit.

2.2 Cilësime të Kualifikueseve Kombëtare – WEC24 - Riyadh

- Mosha e pranueshme e pjesëmarrjes në garat e kampionatit WE të këtij titulli është mbi 16 vjeç.

- Duke qënë se ky kampionat është fazë paraeliminatore të Kampionatit të 16- të Botëror të Esports **WEC24 - Riyadh**, Arabia Saudite, është e detyrueshme për fituesit e këtij kampionati pjesëmarrja në fazat e mëtejshme të tij, çdo lojtar apo ekip duhet të garantojnë pjesëmarrjen në të gjitha fazat e Kampionatit Botëror **WEC24 - Riyadh**. Nëse lojtari apo ekipi fitues e kanë të pamundur pjesëmarrjen në Kualifikueset Europiane, ky ekip apo lojtar do të skualifikohet e drejta për pjesëmarrje si dhe çmimi i caktuar për vendin e parë do të kalohet ekipit apo lojtarit që pozicionohet në vendin e dytë e kështu me rradhë. Në rast të kualifikimit të ekipit apo lojtarëve në Kualifikueset Europiane, ekipi dhe lojtarët do të marrin pjesë në Kampionatin Botëror **WEC24 - Riyadh** që do të mbahet në datat 11-19 nëntor 2024.
Shpenzimet e pjesëmarrjes në Kampionatin Botëror do të mbulohen nga IESF.
- Pjesëmarrësit duhet të kenë pashaporte shqiptare të vlefshme me një afat skadimi jo më larg se një vit.
- Në kampionat do të lejohen të marrin pjesë vetëm personat që kanë një llogari të vlefshme PUBGM.
- Të gjithë lojtarët duhet të konkurrojnë me llogarinë e tyre celulare PUBG. Luajtja për llogari të një lojtari tjetër apo përdorimi i llogarise jo personale të PUBGM nuk lejohet, është kusht skualifikimi.
- Numri maksimal i anëtarëve në një ekip është 6, 4 lojtarë, një (1) zëvendësues dhe një trajner.
- Për kampionatin WE dhe për kualifikimet kombëtare (preliminare), aktuale versioni i disponueshëm përmes aplikacionit Android përdoret për garat e ofruar nga organizatori.
- Loja duhet të luhet me përditësimin më të fundit të lëshuar nga prodhuesi i lojes.

Lideri i ekipit

Çdo ekip duhet të caktojë një drejtues ekipi, i cili mund të jetë një menaxher i jashtëm p.sh. Drejtuesi i ekipit duhet të mbajë kontaktet mes skuadrës, ekipit dhe përfaqësuesve, organizatorëve të turneut.

Drejtuesi i ekipit, nuk mund të përfaqësojë 2 skuadra njëkohësisht.

Drejtuesit e ekipeve kanë përgjegjësitë e mëposhtme:

- A. Përfaqësues i ekipit në komunikim me përgjegjësit e turneut, që nënkupton disponueshmëri të vazhdueshme në vend dhe njoftim në rast mungese të shkurtër.
- B. Përfaqësimi i ekipit në komunikim me ekipet e tjera.
- C. Nënshkruan vendimet e ekipit gjatë turneut.
- D. Kalimi i të gjithë informacionit të kërkuar për të gjithë ekipin, p.sh. orarin, formatin e turneut, etj.
- E. Paraqet me saktësi pikëpamjet e të gjithë ekipit. Pasi të ketë filluar turneu, ndryshimi i drejtuesit të ekipit mund të ndodhë vetëm kur drejtuesi i caktuar i ekipit nuk është më i aftë të menaxhojë ekipin. Zyrtarët e turneut duhet të njoftohen menjëherë në rast të ndryshimit të drejtuesit të ekipit.

Koha e përgatitjes

Koha e përgatitjes është 10 minuta, periudha para kohës së fillimit (nëse nuk specifikohet ndryshe) dhe pesë deri dhjetë (5-10) minuta ndërmjet ndeshjeve. Ekipet duhet ta përdorin këtë kohë për të kontrolluar nëse janë përgatitur në mënyrë optimale. Gjatë kësaj kohe, lojtarët duhet të bëjnë sa më poshtë:

- A. Identifikohu në Klientin PUBG Mobile me llogarinë tënde ne serverin e duhur.
- B. Bashkohuni ne lobin e ofruar nga zyrtarët e turneut. (Emri dhe fjalëkalimi i lobit do t'u njoftohet nga arbitri i turneut drejtuesve të ekipeve përkatëse para çdo ndeshje).
- C. Nëse një lojtar zëvendësohet gjatë turneut, organizatori i turneut duhet të jetë informohet menjëherë pas përfundimit të lojës ose para fillimit të lojës së parë.
- D. Përdorimi i paisjes (hardwarit) apo programit (softwarit) tuaj, duhet t`u komunikohet organizatorëve të turneut para instalimit (vetem Offline).
- E. Kontrolloni përsëri paisjen dhe konfiguroni lojën.
- F. Sinjalizoni drejtuesin e ekipit, ekipit kundërshtar dhe organizatorëve të turneut që loja është gati për të nisur.
- G. Shkelja e kohës së përgatitjes do të çojë në penalizim dhe në rast përsëritjeje në rritje të shkallës së dënimit.
- H. Lojtarët do të njoftohen nga organizatorët e turneut në lidhje me veshjen në lojë (In Game Apparel), kërkesë kjo për të gjithë lojtarët.
- I. Lojtarët do të përdorin vetëm llogarinë e tyre PUBG Mobile. Luajtja në llogarinë e dikujt tjetër çcon në skualifikim.

Koha e fillimit

Koha e fillimit të raundit përcaktohet nga organizatori i turneut. Është ose një kohë fikse ose fundi i raundit të mëparshëm (mesatarisht koha e përfundimit +10 minuta). Në orën e tyre të planifikuar të fillimit, të gjitha Zyrtarët dhe lojtarët e turneut duhet të jenë gati. Është përgjegjësi e atyre që janë përgjegjës për turneu për të shpallur oraret e fillimit. Është përgjegjësi e udhëheqësit të ekipit të sigurojë që skuadra të paraqitet në kohë dhe gati në orën e fillimit.

Numri i Lojtarëve

Çdo ndeshje mund të fillojë vetëm me katër (4) lojtarë për ekip. Skuadra mundet të listojë një zëvendësues dhe 1 trajner .Një skuadër mundet të paraqitet edhe me 3 lojtare. Në rast se një ekip dështon të paraqitet numrin e mjaftueshëm të lojtarëve ne Lobin e hyrjes, harta do të llogaritet si mos-shfaqje.

Loja e rekordeve (GoR)

Një lojë rekord është një lojë ku të gjithë lojtarët janë bashkuar në holl, janë bashkuar me ekipin e duhur, të gjithë lojtarët kanë konfirmuar gatishmërinë e tyre për të luajtur dhe ndeshja ka filluar. Pasi një lojë ka arritur statusin GoR, çdo rinisje nuk do të lejohet më dhe loja do të konsiderohet zyrtare.

Kushtet që krijojnë GOR:

1. Të gjithë lojtarët në çdo ekip janë plotësisht në aeroplan.
2. Kur një nga lojtarët është hedhur me parashutë në zonën e destinacionit.
3. Loja ka filluar tashmë brenda më shumë se 5 minutash.
4. Pasi një nga lojtarët vritet/eliminohet (përveç vdekjeve nga defektet teknike).

Trajneri

Lojtarët lejohen të komunikojnë me trajnerin para dhe pas ndeshjes. Mosrespektimi i këtyre rregullave do të rezultojë në një paralajmërim për ekipin, dhe në rast përsëritjeje në dhënie dënimi për shkelje të përsëritura.

Organizatori Vendas

Organizatori lokal i Kualifikimeve Kombëtare të Kampionatit të 16-të WE është Albanian Esports Association – AESA. AESA ka te drejte te plote te vendimmarrjes kundrejt cdo problematike te hapur gjate ketij kampionati.

Formati i turneut

Metoda e ndeshjeve

- A. Format i lojës: Battle Royale (ekip prej 4 personash me 1 zëvendësues)
- B. Format i kualifikimit përcaktohet nga AESA. Të gjitha formatet duhet të kenë një fitues i qartë, i cili do të përfaqësojë kombin në Kampionatin e 16-të WE Kualifikuesit Rajonal.
- C. Përcaktimi i renditjes:

- Nëse rezultatet e turneut barazojnë pikë ndërmjet skuadrave, si më poshtë
- kriteret e renditura do të përcaktojnë gradën:
 - Ekipi me më së shumti Winner Winner Chicken Dinner (WWCD).
 - Ekipi me numrin me të madh të eliminimeve.
 - Ekipi me pikë totale më të lartë në raundin final.
 - Skuadra me gradë më të lartë në raundin final.

Sistemi i pikëve sipas renditjes për ndeshje.

Renditja, vendi	Pikët
1-rë	10
2-të	6
3-të	5
4-rt	4
5-të	3
6-të	2
7-të	1
8-të	1
Nga Vendi i 9 -16-të	0
Eliminime	1

Cilësimet e ndeshjes

- Hartat: Erangel, Miramar dhe Sanhok.
- Mënyra e lojës: TPP, Battle Royal, Squad.
- Serveri: Optimal.
- Madhësia e ekipit: 4 lojtarë.

Rregullat & Rregulloret Shtesë

Sipas “Rregullores së Konkurrencës IESF” përcaktohen rregulloret shtesë të mëposhtme:

- A. Numri i skuadrave në çdo grup turneu: 16.
- B. Cilësimet e avancuara: Zbatohet vetëm për të gjitha dhomat e krijuara manualisht nga organizatorët e turneut. Cilësimet e avancuara janë caktuar si parazgjedhje me përjashtimet e përshkruara më poshtë.

	Sanhok	Erangel	Miramar
Cilësimet e Armëve	All Weapons x 2	All Weapons x 2	All Weapons x 2
Karikator	X2	X2	X2
Ndihma Pare	Default	Default	Default
Veshja	Default	Default	Default
Helmeta	Default	Default	Default
Shpejtësia e tkurrjes së zonës	X 1.0	X 1.0	X 1.0

1. Armë zjarri-Flare Gun: OFF
2. Zona e Kuqe- Red Zone: OFF
3. Ngjyrimet e makinës – Car Skin : OFF / Përdorni ngjyrimet e përcaktuara nga organizatori.
4. Ndihma – Aim Assist: OFF
5. Zëri – Sound Visualizer: OFF

- * Harta Erangel dhe Miramar ndjek Parametrat e PC.
- * Parametri i ndeshjes Sanhok vendos kohën e shfaqjes së 1 zone të sigurt në 60 sekonda.

Rregullat e mos rifillimit dhe skema e rezultateve

A. Rregullat e mos rinisjes

Lojërat mund të ribëhen edhe pas 5 minutave, bazuar në rrethana të jashtëzakonshme dhe siç vendoset nga gjyqtarët vendas të Federatës Kombëtare.

Sidoqoftë, lojërat nuk do të ribëhen duke filluar nga:

- Për Sanhok: rrethi i 7-të e tutje
- Për Miramar: rrethi i 7-të e tutje
- Për Erangel: rrethi i 7-të e tutje

Skenarët që nuk kompensohen

- Nëse problemi shkaktohet nga pajisja personale e luajtësit ose nga Interneti i luajtësit.
- Nëse problemi është zgjidhur dhe lojtari është në gjendje të marrë pjesë dhe të përfundojë raundin normalisht.
- Rrethanat në të cilat një lojtar shkakton qëllimisht një problem. Nëse gjendet me prova, lojtari do të ndëshkohet menjëherë sipas sanksioneve thuhet në klauzolë.
- Defekt i mikrofonit.
- Energjitë që ndikojnë në rrjetin dhe pajisjen e luajtësit.
- Defektet e mjeteve.

Integriteti konkurrues

Të gjithë pjesëmarrësit pritet të luajnë sa më mirë në çdo kohë në çdo ndeshje të PUBG Mobile në Kualifikimet Kombëtare të kampionatit WE të 16-të të zhvilluara nga AESA.

Shembujt e mëposhtëm janë një listë gjithëpërfshirëse e shkeljeve:

- Bashkëpunim – Pjesëmarrësit që bashkëpunojnë me të tjerët, duke përfshirë pjesëmarrësit e tjerë që konkurrojnë për të mashtruar dhe për të fituar një avantazh të padrejtë do të shpallen fajtorë për marrëveshje të fshehtë. Marrëveshja e fshehtë përfshin, por nuk kufizohet në:
 - Lojë e butë – Çdo marrëveshje ndërmjet pjesëmarrësve për të mos luajtur në mënyrë të drejtë apo dhe ulja e pritshëm se standarteve të konkurrencës në lojë.
 - Organizuar paraprakisht për të ndarë paratë e çmimeve dhe forma të tjera kompensimi.
 - Marrin informacion nga burime të jashtme gjatë lojës.
 - Shfrytëzimet - Abuzimi i qëllimshëm i defekteve në lojë për përfitime.
 - Smurfing – Përdorimi i llogarisë së një pjesëmarrësi tjetër.
 - Multi Account – Pjesëmarrësit regjistrohen me më shumë se një llogari.

- Mashttrim - Çdo përpjekje për të mashtruar organizatorët e turneut ose lojtarët e tjerë me Deklarata, informacione apo dokumente të rreme.
- Hakerim – Çdo modifikim i lojës PUBG Mobile, duke përfshirë përdorimin e, Aplikacioneve të treta për të dhënë më shumë avantazhe në lojë.

Ndryshimi i Rregullores

A. Kjo rregullore zbatohet për “Kualifikueset Kombetare për Kampionatin e 16-te Boteror te Esports ' dhe mund të ndryshojë në rastet e mëposhtme:

1. Rregullat mund të ndryshojnë pas publikimit të ndryshimeve të reja.
2. Me zbulimin e faktorëve të tjerë të arsyeshëm.
3. Vendimi zyrtar i kryearbitrit.
4. Rregulla shtesë të shtuara nga organizatori zyrtar lokal.

B. Kur rregullat e ndeshjes rishikohen për shkak të rrethanave specifike, organizatori e ka për detyrim që të shpallë rishikimet nëpërmjet një faqe interneti ose ndonjë burimi tjetër të zbatueshëm.

2.3 Kalendari

Fillimi i turneut: 09.05.2024 Ora 06:30 PM

Kohëzgjatja e Turneut: 1 ditë

2.4 Riorganizimi

AESA mund, sipas gjykimit të vet, të riorganizojë orarin dhe / ose ndryshimin (përfshirë, pa kufizime, anullojë ose pezullojë) datën për çdo ndeshje ose raund të turneut (ose të ndryshojë ndonjë mënyrë të lojës për t'u luajtur në lidhje me të). Sidoqoftë, nëse orari i turneut është i modifikuar, AESA do t'i informojë të gjithë lojtarët sa më herët.

2.5 Format i turneut dhe çmimet

Duke iu nënshtruar kushteve të këtyre rregullave, çdo lojtar (siç përcaktohet nga AESA në përputhje me këto Rregulla) mund të regjistrohet dhe të marrë pjesë në **Kualifikueset Kombetare WEC24 - Riyadh**

Turneu do të zhvillohet online në server të dedikuar të krijuar nga AESA. Fituesit do të shpallen sipas rezultateve të ilustruara në fund të turneut

2.6 Informacioni mbi çmimet

Vetëm lojtarët me rezultatet më të larta do të kenë të drejtë të marrin çmimet e përcaktuara. Asnjë lojtar tjetër me rezultat më të ulët se lojtarët me rezultate më të larta nuk do të ketë, në çdo kohë ose në asnjë rrethanë të drejtën të fitojë ndonjë çmim në lidhje me turneun.

Lojtarët me rezultatin më të lartë do të njoftohen nga AESA për statusin e tyre si një lojtar i mundshëm fitues brenda 7 ditëve nga përfundimi i turneut, ose në kohë të tjera siç kërkohet

në mënyrë të arsyeshme nga AESA për një njoftim të tillë, dhe do t'i nënshtrohet verifikimit të pranueshmërisë në pajtim me nenin 3 dhe pajtueshmërisë me këto rregulla. Një lojtar i mundshëm fitues duhet të mbajë llogarinë që ai ose ajo përdor për të garuar në turne, aktive gjatë gjithë verifikimit të procesit të pranueshmërisë.

Pas njoftimit zyrtar nga AESA, një lojtar i mundshëm fitues do të ketë 5 ditë nga data e njoftimit të AESA për t'u përgjigjur dhe të sigurojë çdo informacion ose material të kërkuar nga AESA, duke përfshirë lëshimin (siç përcaktohet më poshtë) për qëllime të verifikimit të përshtatshmërisë në përputhje me Seksionin 3. Një përgjigje e tillë nga një lojtar i mundshëm fitues duhet të dorëzohet në adresën e-mail nga e cila është dërguar njoftimi i AESA ose, në ndonjë opsion tjetër të njoftuar nga AESA, një adresë tjetër të specifikuar në njoftim. Data e marrjes nga AESA do të jetë vendimtare për pajtueshmërinë e një lojtari të mundshëm fitues me afatet e përcaktuara në këtë nen 2.5.

Çdo lojtar është përgjegjësi i vetëm për llogarinë e tij me të cilën është regjistruar në këtë turne. Paaftësia e ndonjë lojtar/e (a) për të mbajtur dhe ruajtur llogarinë që ai ose ajo ka konkuruar në turne gjatë gjithë verifikimit të procesit të pranueshmërisë ose (b) t'i përgjigjet me kohë çdo njoftimi ose kërkesë për materiale ose informacion do të rezultojë në skualifikim të lojtarit si një fitues i mundshëm, dhe një lojtar i tillë nuk do të ketë të drejtë të fitojë ndonjë çmim në lidhje me turneun. Në raste të tilla, asnjë lojtar fitues alternativ (siç përcaktohet më poshtë) nuk do të emërohet, dhe AESA do të ketë të drejtën, në diskrecionin e saj të vetëm dhe absolut, të (y) akordojë çdo shumë çmimesh që do të ishin dhënë për një lojtar të tillë të skualifikuar si pjesë e një eventi të ardhshëm ose të (z) dhurojë ndonjë çmim të tillë për kauza jo-fitimprurëse. Një lojtar fitues ("Lojtari fitues") do të shpallet vetëm pasi të ketë përfunduar procesi i verifikimit të pranueshmërisë nga AESA në përputhje me këto Rregulla.

3. Kualifikimi i lojtarit

3.1 Moshë e lojtarit

3.1.1 Që të ketë të drejtë të marrë pjesë në çdo ndeshje, një lojtar duhet të jetë 16 vjeç e lartë. Nëse një lojtar është nënmoshën 18 vjeç ("Minoren"), ky lojtar duhet të ketë leje nga prindi ose kujdestari ligjor për të marrë pjesë në turne.

3.1.2 Lojtarët që mashtrojnë ose përpriqen të mashtrojnë zyrtarët e turneut duke siguruar informacion të rremë të pranueshmërisë, do t'i nënshtrohen veprimeve disiplinore siç përshkruhet më tej në Seksionin 8.2.

3.2 Lidhja AESA

Punonjësit, gjyqtarët, drejtorët, agjentët dhe përfaqësuesit e AESA (përfshirë agjensitë ligjore, promovuese dhe reklamuese të AESA) dhe secili person ose entitet i lidhur me prodhimin ose administrimin e turneut nuk kanë të drejtë të marrin pjesë në turne.

3.3 Emrat e Lojtarëve

3.3.1 Të gjithë emrat e ekipit dhe të lojtarëve individualë duhet të ndjekin Kodin e Sjelljes në Seksionin 7. AESA dhe zyrtarët e turneut mund të kufizojnë emrat e ekipit dhe lojtarëve individualë për ndonjë arsye.

3.3.2 Emri i përdorur nga një ekip ose lojtar nuk mund të përfshijë ose të

përdorë termat PUBG Mobile, Krafton, Tencent, Level Infinite, Lightspeed studios apo emra te tjere te ngjashem qe I referohen lojes apo prodhuesve te saj.

3.4 Kufizime shtesë

Turneu në të gjitha pjesët është i hapur për lojtarët nga të gjitha trevat e paracaktuara, përveç nëse parashikohet ndryshe në këtë Seksion.

4. Rregullat e Formimit të Lojtarit / Ekipit

4.1 Skuadra

4.1.1 Çdo lojtar i skuadrës (ose, nëse një i mitur, prindi i lojtarit ose kujdestari ligjor) duhet të lexojë dhe pranojë këto rregulla, në përputhje me Seksionin 1.2, përpara se të marrë pjesë në **Kualifikueset Kombëtare WEC24 - Riyadh**.

4.1.2 Gjatë **Kualifikueset Kombëtare WEC24 - Riyadh**, të gjithë lojtarët në një ekip duhet të jenë të pranishëm dhe të bashkohen së bashku për të marrë pjesë. Nëse një skuadër nuk ka të pestë anëtarët e pranishëm dhe janë ndarë së bashku në kohën e fillimit për një ndeshje të caktuar, do të konsiderohet se ka përfunduar në vendin e fundit me zero eliminime për atë ndeshje.

4.1.3 Të gjithë anëtarët e një ekipi që përfshihen në pragjet e çmimeve të përcaktuara në Seksionin 2.5 duhet të kalojnë me sukses verifikimin e procesit të përshtatshmërisë të përshkruar në Seksionin 2.5 në mënyrë që të kenë të drejtë të marrin çmime të tilla. Nëse një anëtar i një ekipi nuk do të verifikojë procesin e pranueshmërisë, të gjithë anëtarët e këtij ekipi do të skualifikohen si lojtar të mundshëm fitues, dhe ai ekip nuk do të ketë të drejtë të fitojë ndonjë çmim në lidhje me **Kualifikueset Kombëtare WEC24 - Riyadh**.

4.1.4 Çdo anëtar i një ekipi do të konsiderohet se ka bërë bashkërisht dhe veç e veç dhe ka hyrë në të gjitha përfaqësimet, garancitë dhe marrëveshjet që përmbahen këtu dhe do të jenë të detyruar dhe detyrimisht së bashku dhe veçmas. Përveç kur përcaktohet ndryshe këtu, të gjitha të drejtat e zyrtarëve të turneut në pajtim me këto rregulla kanë të bëjnë dhe janë të ushtrueshme kundër ekipit në tërësi dhe secilin anëtar individual të ekipit. Nëse lind ndonjë e drejtë e skualifikimit për secilin anëtar të ekipit, atëherë e drejta e skualifikimit mund të ushtrohet kundër ekipit në tërësi, pasi zyrtarët e turneut mund të zgjedhin në diskrecionin e tyre të vetëm.

5. Probleme

5.1 Përkufizimi i Termave

5.1.1 Bug/ Defekte

Një anomali e paidentifikuar/papritur që prodhon një rezultat të pasaktë ose të papritur, ose ndryshe shkakton lojë dhe / ose një pajisje hardware që të sillen në mënyra të padëshiruara.

5.1.2 Shkëputja me qëllim

Një lojtar që humbet lidhjen me Lojën për shkak të veprimeve të vet lojtarit. Çdo veprim i një lojtari që çon në një shkëputje do të konsiderohet me qëllim, pavarësisht nga qëllimi aktual i

lojtarit. Shkëputja e qëllimshme nuk konsiderohet si çështje teknike e vlefshme për qëllimet e një rindeshje.

5.1.3 Lidhja me Serverin

Të gjithë lojtarët humbasin lidhjen me Lojën për shkak të një problemi me serverin e Lojës.

5.1.4 Shkëputja e paqëllimtë

Një lojtar që humbet lidhjen me Lojën për shkak të problemeve ose problemeve me klientin e lojës, platformën, rrjetin ose kompjuterin.

5.2 Probleme teknike

Për shkak të natyrës dhe shkallës së konkurrencës në rrjet online, ndeshjet nuk do të rifillohen ose të bëhen të pavlefshme për shkak të çështjeve teknike. Çdo çështje teknike ose “bug” duhet të zgjidhet dhe nuk do të jetë shkak për një rindeshje.

6. Komunikimi

6.1 Zyrtarët e turneut do të jenë të disponueshëm për t’iu përgjigjur pyetjeve specifike të lojtarit dhe të japin ndihmë shtesë gjatë gjithë turneut përmes kanalit zyrtar të mbështetjes në Discord që gjendet këtu: <https://discord.gg/BerDQOE>

7. Kodi i Sjelljes

7.1 Sjellja personale; Sjellja e pahijshme, joetike

7.1.1 Të gjithë lojtarët duhet të sillen në mënyrë që të jetë në përputhje me të gjitha pikat e (a) kodit të sjelljes në këtë Seksion 7 ("Kodi i Sjelljes") dhe (b) parimet e përgjithshme të integritetit personal, ndershmëri, dhe një sportivitet i mirë.

7.1.2 Lojtarët duhet të sillen me respekt ndaj lojtarëve të tjerë, zyrtarëve të turneut dhe spektatorëve.

7.1.3 Lojtarët nuk mund të sillen në një mënyrë (a) që shkel këto Rregulla, (b) i cili është pahijshëm, i pasigurt ose (c) i cili është ndryshe i dëmshëm për kënaqësinë e lojës nga përdoruesit e tjerë, siç është menduar nga AESA (siç vendoset nga AESA). Në veçanti, lojtarët nuk mund të përfshihen në sjellje ngacmuese ose mosrespektimi, përdorimi i gjuhës abuzive ose fyese(spamming), sabotimi i lojës, mashtrimi ose ndonjë aktivitet i paligjshëm ("Sjellja toksike").

7.1.4 Çdo shkelje e këtyre rregullave mund ta ekspozojë një lojtar ndaj një mase disiplinore siç përshkruhet më tej në Seksionin 8.2, nëse ajo shkelje është kryer me qëllim.

7.2 Integriteti Konkurses

7.2.1 Çdo lojtar/e pritët të luajë në maksimumin e tij/saj më të mirë në çdo kohë gjatë çdo ndeshje. Cdo formë e lojës së padrejtë është e ndaluar nga këto rregulla dhe mund të rezultojë në veprim disiplinor. Shembuj të lojës së padrejtë përfshijnë si më poshtë:

7.2.1.1 Marrëveshje të fshehta (siç përcaktohet më poshtë), modifikimi i rezultatit të ndeshjes, ryshfet një gjyqtari ose zyrtari të turneut, ose ndonjë veprim ose marrëveshje tjetër për të ndikuar qëllimisht (ose përpjekje për të ndikuar) rezultatin e ndonjë ndeshje ose turneu.

7.2.1.2 Hacking ose modifikim për të ndryshuar sjelljen e synuar të Lojës.

7.2.1.3 Të luash ose të lejosh një lojtar tjetër të luajë në një llogari Steam të regjistruar në emrin e një personi tjetër (ose të kërkosh, inkurajosh ose të drejtosh dikë tjetër që ta bëjë këtë).

7.2.1.4 Përdorimi i çdo lloj pajisje, program ose metodë të ngjashme mashtrimi për të fituar një avantazh konkurrues.

7.2.1.5 Shfrytëzimi me dashje i çdo funksioni të lojës (p.sh., një bug brenda lojës) në një mënyrë që të fitojë një avantazh konkurrues.

7.2.1.6 Përdorimi i tasteve makro ose metodave të ngjashme për të automatizuar veprimet në lojë.

7.2.1.7 Shkëputje me qëllim nga një ndeshje pa ndonjë arsye për ta bërë këtë.

7.2.1.8 Marrja e informacioneve nga jashtë në lidhje me vendndodhjen e lojtarëve të tjerë, shëndetin ose pajisjet e lojtarëve të tjerë, ose çfarëdo informacioni tjetër që nuk i dihet lojtarit nga informacionet në ekranin e tij ose të saj (p.sh., duke parë ose duke u përpjekur të shikoni monitorët e lojtarëve ndërsa janë aktualisht në një ndeshje).

7.2.2 Lojtarët nuk mund të punojnë së bashku për të mashtruar ose për të mashtruar lojtarët e tjerë gjatë ndonjë ndeshje ("Marrëveshje e Fshehtë"). Shembuj të bashkëpunimit përfshijnë si më poshtë:

7.2.2.1 Skuadrat: Lojtarët që punojnë së bashku gjatë ndeshjes ndërsa janë në ekipe kundërshtare.

7.2.2.2 Komunikimi: Dërgimi ose marrja e sinjaleve (si verbale dhe jo verbale) për të komunikuar me lojtarët kundërshtarë.

7.2.3 Çdo lojtar pritet të luajë sa më mirë në aftësitë e tij / saj në çdo kohë gjatë çdo ndeshje dhe në atë mënyrë që të jetë në përputhje me rregullat në Seksionet 7.2.1 dhe 7.2.2.

7.3 Ngacmimet

7.3.1 Lojtarëve u ndalohet të përfshihen në çfarëdo lloj sjelljeje ngacmuese, abuzive ose diskriminuese bazuar në racën, ngjyrën, përkatësinë etnike, origjinën kombëtare, fenë, mendimin politik ose ndonjë mendim tjetër, gjininë, identitetin gjinor, orientimin seksual, moshën, paaftësia, ose ndonjë status tjetër ose karakteristikë e mbrojtur sipas ligjit në fuqi.

7.3.2 Çdo lojtar që dëshmon ose i nënshtrohet sjelljes ngacmuese, abuzive ose diskriminuese duhet të njoftojë një zyrtar të AESA. Të gjitha ankesat do të hetohen menjëherë dhe do të ndërmerren veprime të përshtatshme. Ndalohet hakmarrja ndaj cilitdo lojtar që paraqet një ankesë ose bashkëpunon në hetimin e një ankese.

7.4 Konfidencialiteti

Një lojtar nuk mund t'i zbulojë ndonjë palë të tretë ndonjë informacion konfidencial të dhënë nga zyrtarët e turneut, AESA, ose bashkëpunëtorët e saj me ndonjë metodë të komunikimit, duke përfshirë postimin në kanalet e mediave sociale.

7.5 Sjellja e paligjshme

Lojtarëve u kërkohet të respektojnë të gjitha ligjet në fuqi në çdo kohë.

8. Rregullat dhe shkeljet e sjelljes

8.1 Gjyqtarët dhe Lojtarët bien dakord të bashkëpunojnë plotësisht me AESA dhe / ose një zyrtar turneu (sipas rastit) në hetimin e ndonjë shkelje të këtyre Rregullave. Nëse AESA dhe / ose zyrtarët e turneut kontaktojnë një lojtar për të diskutuar hetimin, lojtari duhet të jetë i sinqertë në informacionin që ai ose ajo i jep AESA dhe / ose një zyrtari. Çdo lojtar që zbulohet se ka mbajtur në heshtje, shkatërruar, apo dëmtuar ndonjë informacion të lidhur, ose në të kundërt konstatohet se mashtroi AESA dhe / ose zyrtarët e turneut gjatë një hetimi, do t'i nënshtrohet një veprimi disiplinor siç përshkruhet më tej në Seksionin 8.2.

8.2 Veprimi Disiplinor

8.2.1 Nëse AESA vendos se një lojtar ka shkelur Kodin, AESA mund të ndërmarrë veprimet e mëposhtme disiplinore (sipas zbatimit): Të jepet një paralajmërim privat ose publik (me gojë ose me shkrim); Humbja e të gjitha ose ndonjë pjese të çmimeve të dhëna më parë lojtarit gjatë këtij turneu; Skualifikimi i lojtarit nga pjesëmarrja në një ose më shumë ndeshje dhe / ose turneut; ose Parandalimi i lojtarit të marrë pjesë në një ose më shumë evente të ardhshme të organizuara nga AESA.

8.2.2 Për qartësi, natyra dhe shtrirja e veprimit disiplinor të ndërmarrë nga AESA në pajtim me këtë nen 8.2 do të jetë në diskrecionin e vetëm dhe absolut të AESA. AESA rezervon të drejtën të kërkojë dënime dhe mjete të tjera juridike nga një lojtar i tillë në masën më të plotë të lejuar nga ligji në fuqi.

8.2.3 Nëse AESA vendos se ka pasur shkelje të përsëritura të këtyre rregullave nga një lojtar, ai mund të japë masa disiplinore në rritje, deri dhe duke përfshirë skualifikimin e përhershëm nga të gjitha eventet e ardhshme konkurruese të AESA . AESA gjithashtu mund të zbatojë ndonjë ndëshkim të zbatueshëm të specifikuar në Kushtet e Shërbimit të AESA.

8.3 Mosmarrëveshjet për rregullat

AESA ka një autoritet përfundimtar, detyrues për të vendosur të gjitha mosmarrëveshjet në lidhje me ndonjë pjesë të këtyre rregullave, përfshirë shkeljen, zbatimin ose interpretimin e tyre.

9. Kushtet

Turneu është subjekt i këtyre Rregullave. Duke marrë pjesë, secili lojtar bie dakord (ose, një i mitur, prindi ose kujdestari ligjor i një lojtari të tillë bien dakord në emër të lojtarit):

(a) Të vënë në zbatim këto Rregulla (përfshirë Kodin e Sjelljes) dhe vendimet e AESA që do të jenë përfundimtare dhe detyruese; dhe

(b) Të heqin dorë nga çdo e drejtë për të apeluar një ndeshje ose këto Rregulla, përveç kur është e ndaluar nga ligjin në fuqi.

(c) Me pranimin e një çmimi, lojtari fitues bie dakord (ose një i mitur, prindi ose kujdestari ligjor i një lojtari të tillë fitues bien dakord në emër të lojtarit fitues) të lirojë AESA nga çdo përgjegjësi, humbje ose dëm që vjen nga ose në lidhje me dhënien, marrjen dhe / ose përdorimin ose keqpërdorimin e çmimit ose pjesëmarrjen në ndonjë aktivitet të lidhur me çmimet. AESA nuk do të jetë përgjegjëse për: (i) sistemin e telefonit, telefonin ose harduerin e kompjuterit, softuerin ose keqfunksionime të tjera teknike ose kompjuterike, lidhjet e humbura, shkyçjet, vonesat ose gabimet e transmetimit; (ii) korruptimi i të dhënave, vjedhja, shkatërrimi, hyrja e paautorizuar në ose ndryshimi i hyrjes ose materialeve të tjera; (iii) çdo dëmtim, humbje ose dëmtim i çdo lloji, përfshirë vdekjen e shkaktuar nga çmimi ose që vijnë nga pranimi, mbajtja, ose përdorimi i një çmimi, ose nga pjesëmarrja në turne; ose (iv) çdo gabim shtypi, tipografik, administrativ ose teknologjik në çfarëdo lloji materiali të lidhur me turneun. AESA rezervon të drejtën për të anuluar ose pezulluar turneun në diskrecionin e saj të vetëm ose për shkak të rrethanave që janë jashtë kontrollit të saj, përfshirë katastrofat natyrore. AESA mund të skualifikojë çdo lojtar nga pjesëmarrja në turne ose të fitojë një çmim nëse, sipas gjykimit të saj, përcakton që një lojtar është duke u përpjekur të modifikojë funksionimin e ligjshëm të turneut duke mashtruar, hakuar ose ndonjë praktikë tjetër të padrejtë të lojës që synon të bezdisi, abuzojë, kërcënojë ose ngacmojë ndonjë lojtar tjetër ose përfaqësuesit e AESA. Ligjet e brendshme të Shtetit të Shqipërisë do të qeverisin mosmarrëveshjet në lidhje me këto Rregulla dhe / ose turne. AESA rezervon të drejtën, në diskrecionin e saj të vetëm, të anulojë, modifikojë ose pezullojë turneun nëse haset një virus, bug, problem kompjuteri, ndërhyrje pa leje ose shkaqe të tjera përtej kontrollit të AESA. Çdo përpjekje për të dëmtuar me qëllim ose dëmtuar funksionimin e ligjshëm të turneut mund të jetë në kundërshtim me ligjet penale dhe civile dhe do të rezultojë në skualifikim nga pjesëmarrja në turne. Nëse bëhet një përpjekje e tillë, AESA rezervon të drejtën të kërkojë mjete juridike dhe dëmshpërblim (përfshirë tarifën e avokatëve) në masën më të plotë të ligjit, përfshirë edhe ndjekjen penale. AESA rezervon të drejtën të skualifikojë çdo lojtar që gjen se po pengon procesin e hyrjes ose funksionimin e turneut ose duke shkelur këto Rregulla. AESA nuk është përgjegjëse për ndonjë problem, gabim ose keqfunksionim që lojtarët mund të hasin. Turneu i nënshtrohet të gjitha ligjeve në fuqi shtetërore dhe lokale.

10. Publiciteti

AESA rezervon të drejtën të përdorë emrin, videon, statistikën e lojës, dhe / ose ID e llogarisë të çdo lojtari, për qëllime publiciteti përpara, gjatë ose pas datës së përfundimit të turneut, në çdo media, në të gjithë botën, në vazhdimësi, por vetëm në lidhje me publikimin e turneut ose ngjarjeve dhe programeve të tjera konkurruese PUBG Mobile, pa ndonjë kompensim ose rishikim paraprak, përveç nëse ndalohet posaçërisht me ligj.

11. Gjykimet

Me përjashtim të rasteve të ndaluara nga ligji në fuqi dhe si kushtet për të marrë pjesë në këtë turne, secili pjesëmarrës, në mënyrë të pakthyeshme dhe përgjithmonë heq dorë nga çdo e drejtë që ai / ajo mund të ketë në një gjykim nga juria në lidhje me çdo proces gjyqësor që lind drejtpërdrejt ose indirekt jashtë, nën ose në lidhje me këtë turne, çdo dokument ose

marrëveshje e lidhur, çdo çmim të disponueshëm, dhe ndonjë prej transaksioneve të parashikuara këtu.

12. Privatësia

Ju lutemi referojuni politikës së privatësisë së AESA, për informacion të rëndësishëm në lidhje me mbledhjen, përdorimin dhe zbulimin e informacionit personal nga AESA.

© 2024 Albanian Esports Association. Të gjitha të drejtat e rezervuara.