

RREGULLORE ZYRTARE

“KUALIFIKUESE KOMBETARE – WEC24 - RIYADH”

Counter Strike 2 – CS2 (PC)

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 Kombetare WEC24 – RIYADH dhe në asnjë lloj kompeticioni apo turne të organizuara nga CS2 apo të tjerë.

Prize Pool: 0\$

COUNTER-STRIKE 2: PC – (Kapaciteti 80 pjesmarrës ose 16 skuadra nga 5 lojtarë)

Kalendari:

Hapja e Regjistrimeve:	22.04.2024 Ora 12:00 AM
Mbyllja e Regjistrimeve:	10.05.2024 Ora 12:00 PM
Fillimi i turneut:	11.05.2024 Ora 10:00 AM
Kohëzgjatja e Turneut:	11.05.2024 deri në 12.05.2024
Finalja së shpejti:	12.05.2024 Ora 06:00 PM

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 CS2 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 pranuar 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 E-sports 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 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 të 16-të Botëror të Esports **WEC24 – RIYADH**, Arabia Saudite

2.2 Cilësimet të Kualifikueseve Kombëtare – WEC24 – RIYADH

- Moshë e pranueshme e pjesëmarrjes në garat e kampionatit WE të këtij titulli është mbi 16 vjeç.
- Duke qënë se ky kampionat është fazë preeleminatore 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 t'i kalojnë 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 personat që kanë një llogari të vlefshme në Steam.
- Të gjithë lojtarët duhet të konkurrojnë me llogarinë e tyre Steam. Luajtja për llogari të një lojtari tjetër apo përdorimi i llogarisë jo personale të Steam nuk lejohet, është kusht skualifikimi.
- Lejohet një (1) zëvendësues dhe një trajner.

Lideri, Drejtuesi i ekipit

Çdo ekip duhet të caktojë një drejtues ekipi, i cili mund të jetë një menaxher i jashtëm. 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 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. Koha e konfigurimit (15 minuta):

1. Hyni në Steam Client me llogarinë tuaj dhe filloni lojën.
2. Kontrolloni paisjet dhe konfiguroni lojën.
3. Kontrolloni programin e komunikimit dhe çdo komponent të domosdoshëm në lojë.
4. Nëse një lojtar zëvendësohet gjatë turneut, organizatori i turneut duhet të informohet menjëherë pas përfundimit të lojës ose para fillimit të lojës së parë.
5. Përdorimi i paisjeve tuaja apo i një programi tuaj, duhet të miratohet më parë nga organizatorët e turneut
6. Sinjalizoni drejtuesin e ekipit, gjyqtarin dhe organizatorin nëse ka ndodhur ndonjë problem teknik. Nëse jo, vazhdoni me kohën e ngrohjes.
7. Nëse ndodh një problem teknik gjatë "kohës së konfigurimit", lojtari është i detyruar ta bëjë këtë kontakti menjëherë drejtuesin e ekipit.
8. Nëse një lojtar ka dështuar të informojë drejtuesin e ekipit për çështjen teknike në këtë periudhë, koha që nevojitet për të rregulluar problemin do të merret nga "koha e ngrohjes".

B. Koha e ngrohjes (15 minuta):

1. Gjatë kësaj periudhe lojtarët janë të lirë të përdorin çdo metodë përgatitjeje për ndeshje.
2. Shkelja e kohës së përgatitjes do të dënohet me paralajmërim i cili nëse përsëritur, do të çojë në një dënim të shtuar.

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 pesë lojtarë për ekip (5 v5). Në rast se një ekip dështon të paraqitet me mjaftueshëm lojtarë, ndeshja do të llogaritet si mos-shfaqje. Në rast se një lojtar shpëputet gjatë një raundi në vazhdim, raundi në vazhdim do të përfundojë. Në rast se ndeshja nuk përfundon pas atij raundi, duhet të thirret menjëherë një pauzë teknike, informimi i gjyqtarit për natyrën e çështjes. Në rast se lojtari nuk mund të kthehet, dhe asnjë zëvendësim nuk është i disponueshëm, ekipi mund të zgjedhë të humbasë serinë ose të vazhdojë me 4 lojtarë. Nëse një ekip ka më pak se 4 lojtarë për të vazhduar ndeshjen, skuadra kundërshtarë do të marrë një fitore të paracaktuar.

Ndërprerjet e lojës

Në rast të një shpëputjeje gjatë raundit për arsye përtej kontrollit të lojtarit (p.sh. server përplasje ose përplasje lojtari), ekipi i arbitrave do të rivendosë raundin e prekur përmes

serverit CS2 kopje rezervë. Në raste specifike, ekipi i arbitrave mund të vendosë të riluajë raundin ose të gjithë ndeshjen bazuar në skenarët e mëposhtëm:

- Nëse incidenti ndodh përpara se të ketë ndodhur ndonjë dëmtim ose lojë e rëndësishme, dhe kundërshtari ose arbitri është njoftuar menjëherë, raundi do të rikthehet nëpërmjet kopjes rezervë.
- Nëse incidenti ndodh pasi ka ndodhur ndonjë dëmtim ose lojë e rëndësishme, por rezultati i raundit nuk mund të përcaktohet (dëmtimi i serverit, etj.), ndeshja do të rikthehet fillimi i raundit të prekur.
- Nëse incidenti ndodh pasi ka ndodhur ndonjë dëmtim ose lojë e rëndësishme, por rezultati i raundit është qartësisht i dukshëm (3 sekonda deri në shpërthimin e bombës pa asnjë lojtar që të çaktivizohet, etj.), por raundi nuk mund të përfundojë për shkak të një dështimi të serverit ose një incidenti tjetër të madh, Ekipi i arbitrave rezervon të drejtën t'i japë raundin e dhënë ekipit që ka të ngjarë për të fituar raundin.
- Nëse incidenti ndodh pasi ka ndodhur ndonjë dëmtim ose lojë e rëndësishme, dhe rezultati i raundit është i dukshëm (p.sh. një lojtar i vetëm ka rënë me pjesën tjetër të ekipit i paprekur), atëherë raundi nuk do të rikthehet. Raundi do të vazhdojë dhe do të numërohet. Ekipi i arbitrave rezervon të drejtën të vendosë për rikthimin e raundit në rast situatash të veçanta, në rast se dëmi i shkaktuar konsiderohej i parëndësishëm. Situata të veçanta si p.sh dëmtim aksidental i ekipit në fillim të raundit ose edhe nëse skuadra e prekur e ka trajtuar atë dëmtimi. Në rast se incidenti ishte qartësisht faji i një pjesëmarrësi (p.sh. blerja e gabuar e një arme ose e qëllimshme shkëputeni), raundi nuk do të ndalet dhe/ose do të rikthehet.

Pushim/Pushim/Pauzë

Lojtarët duhet të ndalojnë menjëherë në kohën tjetër të ngrirjes Nëse Lojtarët do të urdhërohen nga zyrtarët e turneut për ndalimin e ndeshjes, lojtarët duhet të ndalojnë menjëherë ndeshjen në kohën më të afërt “Freeze Time” . Vetë lojtarët kanë mundësinë, nëse e lejojnë cilësimet e lojës, ta ndalojnë lojën duke shtypur komanda e pauzës (që aktivizon kohën tjetër “Freeze time”). Gjatë pushimeve ose ndërprerjeve, lojtarët mund të largohen nga zona e ndeshjes vetëm me leje zyrtare. Në çdo rast të pauze /kohë pushimit, lojtarët nuk do të lejohen të largohen nga karriget e tyre nëse nuk i thuhet ndryshe nga arbitri. Ka lloje të ndryshme pushimesh:

A. Pauzë e mandatuar: Zyrtarët e turneut mund të ndalojnë një lojë në çdo kohë që ata e mendojnë të arsyeshme. Kjo zakonisht bëhet nga organizatori i turneut direkt në server. Pasi përfundon pushimi i mandatuar dhe të dyja skuadrat të jenë gati, loja do të rifillojë.

B. Pushim taktik: Secilës skuadër i jepen gjithsej 4 afate taktike për hartë, secila me një tridhjetë (30) sekonda pushim për diskutime taktike. Një pauzë e tillë duhet të jetë e qartë, e komunikuar në raundin e mëparshëm si një pushim taktik dhe do të shtohet në kohën Freeze time të raundit tjetër. Më pas loja do të vazhdojë automatikisht.

C. Pushim teknik: Duhet të merret vetëm në raste urgjente absolute dhe duhet të bëhet qartë marrë si ndërprerje teknike në raundin e mëparshëm, duke deklaruar arsyet dhe në konsultim me organizimin e turneut. Pushimi zgjat derisa problemi të zgjidhet, por jo më shumë se 30 minuta.

Ai jepet vetëm për arsyet e mëposhtme:

1. Shkëputje aksidentale.
 2. Një mosfunksionim i paisjes ose programit (p.sh. dështimet e monitorit, problemet me pajisjet periferike, gabimet në vetë lojën, ...
 3. Dëmtimi fizik i një lojtari (p.sh. karrige e thyer)
- Asnjë komunikim taktik nuk lejohet gjatë pushimit teknik. As trajneri dhe as lojtarët nuk mundën komunikojnë, përveç nëse ndihmojnë në zgjidhjen e problemit. Pasi të zgjidhet çështja dhe të dyja skuadrat janë gati, rinis loja.

Organizatori Vendas

Organizatori lokal i Kualifikimeve Kombëtare të Kampionatit të 16-të **WEC24 – RIYADH** është Albanian Esports Association – AESA. AESA ka të drejtë të plotë të vendimmarrjes kundrejt çdo problematike të hapur gjatë këtij kampionati.

Formati i turneut

Metoda e ndeshjeve

- A. Format i lojës: 5 vs 5
- B. Format i kualifikimit përcaktohet nga AESA. Të gjitha formatet duhet të kenë një fitues i qartë, i cili do të përfaqësojë kombin në Kualifikueset Europiane e më tej ne rast fitoreje ne përfaqësimin e Shqipërisë në Kampionatin e 16-të Botëror të eSports **WEC24 – RIYADH**, Arabia Saudite.

Zgjedhja e Hartes dhe Rendi i Procesit të Vetos

1. Gara do të luhet në hartën e IESF-së, e cila përbëhet nga sa vijon hartat:
 - Anubis
 - Inferno
 - Mirage
 - Nuke
 - Overpass
 - Ancient
 - Vertigo

2. Urdhri i procesit të Vetos. Ekipi që do të nisë procesin e vetos do të përcaktohet me hedhjen e monedhës.

Ndeshjet më të mira nga tre (Bo3).

Ekipi që fillon procesin e vetos do të përcaktohet me hedhjen e monedhës. Skuadra fituese vendos nëse ata do të jenë Skuadra A apo Ekipi B. Skuadra A fillon procesin dhe renditjen e ndalimi/zgjedhja është si më poshtë:

1. Ekipi A ndalon hartën e parë;
2. Ekipi B ndalon hartën e dytë;
3. Skuadra A zgjedh hartën e parë dhe Skuadra B vendos anët e fillimit;
4. Skuadra B zgjedh hartën e dytë dhe Skuadra A vendos anët e fillimit;
5. Skuadra A ndalon hartën e tretë;
6. Skuadra B ndalon hartën e katërt;
7. Harta e mbetur do të luhet në rast barazimi pas dy hartave të para.
8. Anët e fillimit në hartën e fundit do të përcaktohen me një thikë.

Ndeshjet më të mira nga pesë (Bo5) me avantazh

Skuadra që vjen nga seed i poshtëm vendos nëse do të jetë Skuadra A apo Ekipi B A fillon procesin dhe rendi i ndalimit/zgjedhjes është si më poshtë:

1. Ekipi A ndalon hartën e parë;
2. Ekipi B ndalon hartën e dytë;
3. Skuadra A zgjedh hartën e parë dhe Skuadra B vendos anët e fillimit;
4. Skuadra B zgjedh hartën e dytë dhe Skuadra A vendos anët e fillimit;
5. Skuadra A zgjedh hartën e tretë dhe Ekipi B vendos anët e fillimit;
6. Skuadra B zgjedh hartën dhe skuadra A vendos anët e fillimit;
7. Harta e mbetur fitohet si parazgjedhje nga ekipi me avantazh.

Cilësimet e ndeshjes

Cilësimet e mëposhtme të ndeshjes do të përdoren për ndeshjet e turneut:

- Raunde: Më e mira nga 24 (mp_maxrounds 24)
- Koha e raundit: 1 minutë 55 sekonda (mp_raundit 1,92)
- Parate e Fillimit: 800 dollarë (mp_startmoney 800)
- Koha e ngrirjes: 20 sekonda (mp_freezetime 20)
- Koha e blerjes: 20 sekonda (mp_buytime 20)
- Kohëmatësi i bombës: 40 sekonda (mp_c4timer 40)
- Raunde jashtë orarit: Më e mira nga 6 (mp_overtime_maxrounds 6)
- Paratë e fillimit jashtë orarit: 12500 dollarë (mp_overtime_startmoney 12500)
- Vonesa e rifillimit të rrumbullakët: 5 sekonda (mp_round_restart_delay 5)

- Pushim gjatë pjesës së parë për turnetë e nivelit Challenger dhe më lart: 20 sekonda
- Pushim gjatë pjesës së parë në oraret shtesë: me aftësi të kufizuara
- Artikuj të ndaluar: asnjë (mp_items_prohibited "")

Orari shtesë

Në rast barazimi pasi janë luajtur të 30 raundet rregullore, do të luhet koha shtesë cilësimet më të mira nga 6 raunde (mp_maxrounds 6) dhe me paratë fillestare 12,500 dollarë (mp_startmoney 12500). Në fillim të çdo shtesë, skuadrat do të qëndrojnë në anën nga e cila kanë luajtur Pjesa e mëparshme - gjatë pjesës së parë skuadrat do të shkëmbehen. Ekipet do të vazhdojnë të luajnë jashtë orarit deri është gjetur një fitues.

Biseda në lojë

Përdorimi i bisedës në lojë gjatë ndeshjes është i kufizuar në komunikimin me turneun vetëm administrim. Çdo lloj reklame ose komente të palidhura nuk lejohen para ose pas ndeshjes. Gjobat mund të zbatohen nëse funksioni i bisedës në lojë përdoret për qëllimin e bezdisja e kundërshtarit ose ndërprerja e rrjedhës së lojës.

Komunikimi para ndeshjes me kundërshtarët lejohet vetëm në mënyrë të respektueshme.

Trajnerët

Rregull i detyrueshëm per ndeshjet ONLINE:

Çdo ekip ka të drejtë të ketë deri në 1person (trajner) të pranishëm në serverin e lojës gjatë lojës ndeshje në vendin e trajnerit për ekipin e caktuar. Trajnerët mund të flasin lirisht gjatë gjithë lojës.

Rregull i detyrueshëm per ndeshjet OFFLINE:

Trajnerët lejohen të flasin vetëm gjatë pauzave taktike, midis hartave dhe pushimeve të pjesës së parë (në rast se ka), jo ndërmjet raundeve. Mosrespektimi i këtij rregulli do të rezultojë në penalizimi.

Cilësimet e lojtarit

1. Skedarët e konfigurimit

Të gjitha ndryshimet e konfigurimit lejohen për sa kohë që ato nuk japin një avantazh të padrejtë të krahasueshme me mashtrimin. Një lojtar ose ekip mund të penalizohet për cilësime të palejuara në çdo konfigurim skedar, pavarësisht nëse është në përdorim, apo edhe i ruajtur në dosjen e lojës në fjalë. Në vijim komandat janë të ndaluara:

cl_showpos 1 – vlera duhet të vendoset në 0.

Pjesëmarrësve u kërkohet të kontaktojnë administratën e turneut nëse nuk janë të sigurt për këtë vlefshmëria e një komande dhe vlera e saj.

2. Skriptet

Të gjitha skriptet janë të paligjshme, përveç skripteve të blerjes, ndërrimit, demonstrimit dhe kërcimit. Pjesëmarrësit mund të jenë penalizohet për skriptet e ndaluara në çdo skedar konfigurimi, pavarësisht nëse është në përdorim, apo edhe i ruajtur në dosjen e lojës në fjalë.

3. Drejtues grafikë

Çdo modifikim ose ndryshim i lojës duke përdorur zgjidhje grafike të jashtme ose palë të tjera të treta programet janë rreptësisht të ndaluara dhe mund të ndëshkohen si mashtrim.

4. Mbivendosjet

Të gjitha llojet e mbivendosjeve që do të tregojnë shkallën e përdorimit të sistemit në çfarëdo mënyre në lojë (p.sh. Mbivendosja e mosmarrëveshjeve, Rivatuner Overlay) janë të ndaluara. Mbivendosjet që tregojnë vetëm kornizat për e dyta (FPS) nuk janë të ndaluara dhe mund të përdoren.

5. Të dhëna me porosi

Lojtarët nuk lejohen të përdorin asnjë formë skedarësh lojërash të personalizuara gjatë ndeshjeve të tyre zyrtare. Veshjet në CS2 lejohen të ndryshohen, por lëkurat e lojtarëve "Agent" janë të ndaluara. Dikush tjetër Ndryshimet duke përfshirë, por pa u kufizuar në, modifikimin e sprites, radarëve, HUD-ve dhe tabelave të rezultateve janë rreptësisht e ndaluar.

6. Drejtuesit e pajisjes

Përdorimi i drejtuesve të pajisjes për të instaluar/para-skriptuar makro të paligjshme në pajisjet e pjesëmarrësit (tastierë, minj, karta zanore) është e ndaluar dhe mund të dënohet si mashtrim.

7. Etiketat e emrave të artikujve në lojë

Pjesëmarrësit nuk lejohen të përdorin etiketat e emrave që shkelin kodin e sjelljes në lojë artikujt.

Përdorimi i gabimeve dhe defekteve

Përdorimi i qëllimshëm i çdo defekti, defekti ose gabimi në lojë është i ndaluar. Është në diskrecioni i administratës së turneut nëse përdorimi i gabimeve të përmendura kishte apo jo efekt në ndeshje, nëse ata do të japin apo jo raunde, ose ndeshjen, për ekipin kundërshtar, ose nëse do të detyrojnë një revansh. Përdorimi i gabimeve të mëposhtme është rreptësisht i ndaluar. Nëse përdoret ndonjë gabim nuk renditet këtu, është në diskrecionin e gjyqtarit nëse është i nevojshëm apo jo një ndëshkim:

- Lëvizja nëpër zona të prera ku lëvizja nuk synohet nga projektimi i harta (çdo mur, tavan, dysHEME, etj).
- Bomba nuk mund të vendoset në një vend ku nuk mund të çaktivizohet

- Vendosja e bombës në mënyrë të tillë që askush të mos dëgjojë tingullin e bipit, apo mbjelljen zëri.
- Qëndrimi në krye të shokëve të skuadrës kur veprime të tilla lejojnë lojtarin të shikojë sipër, poshtë dhe/ose përmes një objekti të fortë (p.sh. mur, kuti, tavan) që nuk duhet të jetë i mundur sipas hartimit të hartës.
- Ecja me piksel. Një lojtar konsiderohet të jetë duke ecur me piksel nëse ata ulen ose qëndrojnë në të padukshëm pikselë në hartë, ku nuk ka asnjë skaj të dukshëm.
- Ndërprerja e çdo veçorie të hartës me përdorimin e artikujve (p.sh. ndalimi i trenit në Mbikalim).

Rekomandohet që të kontrolloni me gjyqtarin nëse merret parasysh apo jo një defekt apo defekt i caktuar ilegale. Defektet e mëposhtme lejohen në mënyrë eksplicite:

- Çaktivizimi i bombës nëpër mure dhe sende etj.
- E ashtuquajtura "surfing" në tuba
- Molotov që u përhap nëpër terren.
- Të ashtuquajturat hedhje të granatës në distancë "të pafund"

Gjyqtarët e turneut rezervojnë të drejtën, në mënyrë retroaktive ose ndryshe, të shtojnë më shumë defekte në lista e gabimeve të lejuara në mënyrë eksplicite.

Ndryshimi i Rregullave

A. Kjo rregullore zbatohet për Kualifikueset Kombëtare të Kampionatit të 16-të Botëror WEC24 - Riyadh, Arabia SAudite dhe mund të jetë ndryshuar 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 vendor AESA

B. Kur rregullat e ndeshjes rishikohen për shkak të rrethanave specifike, pritësi e ka atë detyrimin për të shpallur rishikimet nëpërmjet një faqe interneti ose ndonjë burimi tjetër të zbatueshëm

2.3 Kalendari

Fillimi i turneut:	11.05.2024 Ora 10:00 AM
Kohëzgjatja e Turneut:	11.05.2024 deri në 12.05.2024

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 Formati 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 në platformën Faceit dhe 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 ketë të drejtë 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 Mosha 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 përpiqen 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 VALVE EULA

Secili lojtar duhet të ndjekë Valve End User License (" Valve EULA") (https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/). Këto Rregulla shtojnë, dhe nuk zëvendësojnë, VALVE EULA.

3.3 2FA

Secili lojtar duhet të aktivizojë (nëse nuk është aktivizuar tashmë) Identifikimin Dy Faktorësh ("2FA") në llogarinë e tij steam. Për të aktivizuar 2FA, lojtarët duhet të vizitojnë https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=8625-wrah-9030#enable, të regjistrohen në llogaritë e tyre Steam dhe të ndjekin udhëzimet në ekran.

3.4 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.

3.5 Emrat e Lojtarëve

3.5.1 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.

3.5.2 Emri i përdorur nga një ekip ose lojtar nuk mund të përfshijë ose të përdorë termat CS2 ®, VALVE, ose ndonjë markë tjetër tregtare, emrin e tregtisë ose logon në pronësi ose të licencuar për VALVE.

3.6 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 Kombetare WEC24 – RIYADH**.

4.1.2 Gjatë **Kualifikueset Kombetare 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 Kombetare 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

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 pritet 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) rezultatit 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 konkurses.

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 konkurses.

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 rracën, 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 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, detyruar 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 llojë 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 tarifatat 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, statistikat 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 Counter Strike: Global Offensive, 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.