

## RREGULLORE ZYRTARE

### “KUALIFIKUESE KOMBETARE – WEC24 - RIYADH”

#### ONLINE - DOTA 2 (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 Kombëtare WEC24 - RIYADH dhe në asnjë lloj kompeticioni apo turne të organizuara nga DOTA 2 apo të tjerë.

**Prize Pool: 0 \$**

**DOTA 2 – PC** – (Kapaciteti 40 pjesmarrës ose 8 skuadra nga 5 lojtarë)

#### Kalendari:

<b>Hapja e Regjistrimeve:</b>	22.04.2024 Ora 12:00 AM
<b>Mbyllja e Regjistrimeve:</b>	07.05.2024 Ora 12:00 PM
<b>Fillimi i turneut:</b>	09.05.2024 Ora 06:30 PM
<b>Kohëzgjatja e Turneut:</b>	09.05.2024 deri në 10.05.2024
<b>Finalja së shpejti:</b>	<b>10.05.2024 Ora 06:00 PM</b>

#### 1. Hyrja dhe Pranimi

*Ky Turne është i hapur vetëm për përdoruesit e regjistruar në [www.aesa.org.al](http://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 DOTA 2 në lidhje me turneun **Kualifikueset Kombëtare -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-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 të 16-të Botëror të Sporteve elektronike WEC24 - RIYADH.

### **2.2 Cilësime 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 paraelementore 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 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 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 15 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 Steam me llogarinë tënde dhe bashkohu ose krijo një holl lojërash dhe, nëse është e nevojshme, jepni organizatorëve/kasterëve të turneut emrin e lojës dhe ftoni lojtarët në hollin nëse është e nevojshme. (Llogaria e Caster do të shpallet nga menaxheret e turneut tek drejtuesit e ekipit përkatës para çdo ndeshje).
- B. 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.
- C. Kontrolloni paisjet dhe konfiguroni lojën.
- D. Sinjalizoni drejtuesin e ekipit, ekipit kundërshtar dhe organizatorëve të turneut që loja është gati për të nisur.

### ***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 (5v5). Në rast se një ekip dështon të paraqitet me mjaftueshëm lojtarë, ndeshja do të llogaritet si mos-shfaqje.

### ***Loja e rekordeve (GoR)***

Një lojë rekord ("GOR") i referohet një loje ku të dhjetë lojtarët kanë ngarkuar dhe e cila ka përparuar deri në pikën e ndërveprimit kuptimplotë midis ekipeve kundërshtare. Kur loja fiton statusin GOR, përfundon periudha në të cilën mund të lejohen ribërjet dhe një lojë do të lejohet konsiderohet si e regjistruar që nga ajo pikë e tutje. Përjashtimet do të bëhen vetëm me nderhyrje nga gjyqtari.

Kushtet që krijojnë GOR:

- Çdo sulm ose aftësi leshohet mbi minionët, zvarritesit e xhunglës, strukturave ose heronjve armiq.
- Vendoset linja e shikimit midis lojtarëve në ekipet kundërshtare.
- Mbizoterimi ne gjysmën e hartës së kundërshtarit.
- Kohëmatësi i numërimit mbrapsht arrin zero (0:00).
- Merret një rune.

### ***Pushim/Pushim/Pauzë***

Lojtarët duhet të ndalojnë menjëherë në kohën tjetër të ngrirjes nëse urdhërohet nga një zyrtar i turneut. Vetë lojtarët kanë mundësinë, nëse e lejojnë cilësimet e lojës, ta ndalojnë lojën duke shtypur komanda e pauzës (që aktivizon kohën tjetër të ngrirjes). Gjatë pushimeve

ose ndërprerjeve, lojtarët mund të largohen nga zona e ndeshjes vetëm me leje zyrtare. Në çdo rast të a paузë/pauzë/kohë e pushimit lojtarët nuk 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 lojen.

**B. Pushim I skuadres:** Çdo ekipi do t'i lejohet një total prej dhjetë (10) minutash për çdo hartë për arsyet e mëposhtme:

1. Shkëputje aksidentale.

2. Një mosfunksionim i harduerit ose softuerit (p.sh. dështimet e monitorit, problemet me pajisjet periferike, gabimet në vetë lojën, ...).

3. Dëmtimi fizik i një lojtari (p.sh. karrige e thyer).

Në rrethana të jashtëzakonshme, lojtarët mund të pyesin ekipin kundërshtar (në turnetë online) ose gjyqtarin e turneut (në turne offline) për të zgjatur pushimin dhjetë (10) minuta. Në këtë në rast, skuadra duhet të informojë një gjyqtar dhe të vazhdojë të luajë derisa arbitri të vendosë nëse për të lejuar zgjatjen e pushimit.

I takon arbitrit të japë pushimin. Nëse ai ose ajo vendos se problemi nuk mund të jetë korrigjuar në një kohë të arsyeshme, skuadra e prekur duhet të vazhdojë të luajë. Nëse loja ndërpritet, ekipi kundërshtar duhet të informohet menjëherë për arsyet e ndërprerjes.

**C. Rifilloni lojën:** Ekipi që ndalon nuk mund të rifillojë lojën deri kur te jape leje ekipi kundërshtar ose zyrtari i turneut. Nëse një ekip nuk është në gjendje të vazhdojë ndeshjen (p.sh. për shkak se një lojtar është shkëputur përgjithmonë), një gjyqtar mund të caktojë një lojë te re ku zgjedhja dhe ndalimet nuk duhet të jenë të barabarta. Në një rast të tillë, të dyja skuadrat duhet të luajë sërisht me të njëjtët lojtarë, me përjashtim të lojtarit që përjeton problemin duhet të zëvendësohet (vendimi përfundimtar i takon arbitrit të turneut). Nëse lojtari

nuk mund të zëvendësohet, skuadra automatikisht humbet lojën.

**D. Pauzë e paligjshme:** Nëse një lojtar/skuadër në mënyrë arbitrare ndërpret ose vazhdon një lojë, ose nuk e bën rifillimin e lojës pas një pauze të rregullt, lojtari/skuadra do të marrë një paralajmërim, i cili do të marrë, rezultojë në një dënim të përshkallëzuar për dukuritë e përsëritura, i cili mund të cojë deri në skualifikimin e skuadrës.

**E. Komunikimi ndërmjet lojtarëve gjatë pauzave:** Gjatë një pauze, lojtarët lejohen të bëjnë diskutime mbi lojën dhe strategjinë vetëm me shokët e tyre në lojë. I takon të organizimi i turneut ta ndalojë edhe këtë.

**F. Komunikimi i lojtarit me trajnerin:** Lojtarët lejohen të komunikojnë me trajner vetëm para - duke përfshirë fazën e hartimit - dhe pas ndeshjes. Mosrespektimi i këtyre rregullave do të rezultojë në një paralajmërim për ekipin, i cili do të rezultojë në një penallti të përshkallëzuar për shkelje të përsëritura.

## Shkëputja

A. Kur shkëputen, shokët e skuadrës, lojtari do ta ndërpresi lojën menjëherë dhe gjyqtari duhet të njoftohet nga ekipi për situatën.

B. Në situatat e listuara më poshtë, ndeshjet përkatëse do të bëhen të pavlefshme pas konfirmimit dhe vendimi përfundimtar nga arbitri dhe do të zhvillohet një rindeshje.

1. Në rastin e gabimeve të paidentifikuara ose shfaqjeve të paqëllimshme të defekteve (bug).
  2. Kur vendimi për një fitore/humbje është i pamundur të vendoset nga ecuria e ndeshjes.
  3. Në situatat e listuara më sipër, nëse fitorja/humbja vendoset nga “AESAs” ose Me vendim të arbitrit, rezultati shpallet në përfundim të ndeshjes.
- C. Në rast të mosfunksionimit të PC-së së gjyqtarit ose vëzhguesit, ndeshja do të vazhdojë nëse konsiderohet se nuk ka ndikim në ndeshje. Do t'u jepet kohë lojtarëve rifokusojnë dhe riorganizojnë strategjitë e tyre. “AESAs” dhe arbitri mund të operojnë në përputhje dhe në mënyrë fleksibël, duke ndryshuar në varësi të situatës.
- D. Nëse një lojtar shkëputet gjatë ndeshjes, loja do të ndërpritet pas ndeshjes.

### **Çështjet e Lidhjes**

1. Në një seri online, nëse një lojtar nuk është në gjendje të rilidhet me ndeshjen pas 10 minutave kohëmatësi ka mbaruar, ndeshja duhet të vazhdojë me katër lojtarët e mbetur në ekip, përveç nëse ndeshja plotëson kërkesat për një ribërje. Një ribërje mund të lëshohet përpara ndeshja loja të fitoje statusin GOR (përcaktuar më poshtë). Skuadrës së cilës i ka mbaruar koha e pauzës nuk lejohet të pushojë më, në rast se pas një shkëputjeje, ata duhet të ndërpresin menjëherë. Luajtësi i shkëputur mund të lidhet kthehet derisa harta të mos ketë përfunduar.

Në rast se një ekip ka më pak se 4 lojtarë të lidhur me serverin pas mbarimit të tij koha e tyre e pauzës, ekipi i prekur do të humbasë hartën.

2. Në një seri online, çdo ekip ka gjithsej 10 minuta për ekip për hartë për pauza rasti i çështjeve teknike. Koha shtohet nga çdo pauzë deri në totalin e Është arritur koha e pauzës prej 10 minutash për ekipin e prekur. Ekipi i arbitrave rezervon të drejtën për të dhënë kohë shtesë pauze, në rast të situatave të veçanta.

3. Në një seri online, në rast se një lojtar shkëputet gjatë draftit dhe lojtari i prekur nuk është kapiteni, drafti do të vazhdojë derisa të mos zgjidhen të gjithë heronjtë. Rehost do të jetë bërë me të njëjtat zgjedhje dhe ndalime, në rast se lojtari nuk është në gjendje të bashkohet përsëri. Në rast të shkëputjes së kapitenit, duhet bërë një pauzë. Në rast se kapiteni nuk është në gjendje të lidhet përsëri, loja mund të riorganizohet me një draft të ri, bazuar mbi vendimin e arbitrit.

Koha e pauzës e përdorur gjatë përgatitjes do të zbritet nga totali kohës pauzë të ekipit gjatë lojës live.

### **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 çdo problematike të hapur gjatë këtij kampionati.

### **Formati i turneut**

## Metoda e ndeshjeve

A. Formati i lojës: 5 vs 5

B. Formati i kualifikimit përcaktohet nga AESA. Të gjitha formatet duhet të kenë një fitues të qartë, i cili do të përfaqësojë kombin në Kampionatin e 16-të WE, Kualifikueset Europiane e më tej në rast fitimi të Kualifikueseve Europiane në Kampionatin Botëror 16-të WE WEC24 - RIYADH, Arabia Saudite.

C. Përcaktimi i një fituesi

1. Ekipi i parë që shkatërron Ancientin e kundërshtarit.

2. Nëse "GG" thirret nga cilido ekip në All Chat ose chat wheel që fillon në fund të numërimit mbrapsht të lojës, loja humbet menjëherë për ekipin e caktuar.

Ky rregull synon të parandalojë falsifikimin e një dorëzimi, me anë të të cilit fitimi i një avantazhin ndaj festimeve të kundërshtarit të tyre dhe më pas anulimin e tij. Arbitri rezervon të drejtën të gjykojë çdo rast dhe të heqë dorë nga ky rregull në rast se dorëzimi ishte qartësisht i paqëllimshëm (p.sh. një klikim i gabuar në minutat e para të lojës, etj.)

3. Në rast mosmarrëveshjeje, do të vendosë arbitri.

## *Konfigurimi i ndeshjeve*

A. Përzgjedhja anësore

- Prioriteti i përzgjedhjes përcaktohet nga seed me i larte
- Në rast barazimi do në BO3 do të zgjedh anën ekipi që e ka fituar lojën më shpejt.
- Për cdo ndeshje që të luhet në LAN do të ket prioritet hedhja e një monedhe midis 2 kapitenëve te skuadrës.

B. Cilësimet për ndeshjen

- **Serveri: (Online)** Lojërat duhet të luhet në Serverin me te afert zyrtar te Steam.

Server që është i disponueshëm për të dy pjesëmarrësit. Në rast se lojtaret nuk mund te luajne ne te njejtin server, lojërat duhet të luhet në serverin ku kanë të dy ekipet kane sasine më të vogël të mospërputhjes midis ping-ve, për sa kohë që ping nuk është mbi 100.

(**Offline**) Do të përdoren serverët më të afërt në rrjet.

- **Prioriteti i përzgjedhjes:** Automatik (Hedhja e monedhës).

- **Aktivizo mashtrimet:** i çaktivizuar

- **Plotësoni lojërat e zbrazëta me bot:** i çaktivizuar

- **Dota TV:** 5 minuta

- **Të gjitha bisedat:** Aktivizuar (Mund të përdoret vetëm në pauzë për informacion, bisede dhe mesazhe te shtypura).

- **Versioni:** Turneu

- **Transmetimi dhe vëzhgimi:** Aktivizuar (vëzhguesit dhe transmetuesit në mënyrë manuale vendosin 6 minuta vonesë në lojë dhe 4 minuta vonesë në softuerin e transmetimit).

- **Spektator:** Aktivizuar (Vetëm për transmetim dhe vëzhgues)
- **Trajnerët:** Nuk lejohen

### C. Të tjerët

#### 1. Programet zanore (E aplikueshme për ngjarjet OFFLINE)

- Mund të përdoren vetëm programet e bisedës zanore të ofruara nga organizatori.
- Megjithatë, kur programi i bisedës zanore nuk funksionon, një tjetër program mund të përdoret me leje të arbitrit.

### *Sjellje e Ndaluar*

- A. Nëse një lojtar i një ekipi kryen sjellje të pahijshme ose ndonjë veprim të papërshtatshëm në një ngjarje ekipore, gjyqtari mund të marrë masa disiplinore kundër ekipit, i cili mund të përfshijë një paralajmërim, paralajmërim, humbje ose dëbim.
- B. Çdo pjesëmarrës duhet të tregojë respektin e nevojshëm ndaj gjyqtarëve dhe të tjerëve pjesëmarrësit. Fyerjet dhe sjelljet e padrejta ose mosrespektuese ndaj askujt nuk janë tolerohet dhe do të dënohet.
- C. Çdo ekip dhe pjesëmarrës duhet të përpiqet të fitojë çdo lojë në çdo fazë të ndeshjes konkurruese. Humbja e qëllimshme për çfarëdo arsye është rreptësisht e ndaluar.
- D. Kur një lojtar i një ekipi gjendet duke manipuluar klientin për të personalizuar lojën përtej gamës së cilësimeve të ofruara në lojë, pjesëmarrja e ekipit mund të humbet vendimi i arbitrit.

#### Llogaritë

- Lojtarët do të marrin pjesë në ndeshje me ID-në e tyre siç thuhet në regjistrimin e tyre detajet.
- Lojtarët duhet të përdorin gjithmonë llogarinë e tyre kryesore steam, duke përdorur llogari alternative (p.sh. smurfing) nuk lejohet

### **2.3 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.

### **2.4 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 në platformën Faceit dhe fituesit do të shpallen sipas rezultateve të ilustruara në fund të turneut. Skuadra fituese e turneut fiton mundësinë për të marrë pjesë në Kualifikueset Rajonale Europiane të WEC24 – RIYADH. Ky turne nuk ka Prize Pool në monedhë.

### **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 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 DOTA 2 ®, VALVE, ose ndonjë markë tjetër tregtare, emrin e tregtisë ose logon në pronësi ose të licencuar për VALVE.

#### **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 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 humbur.

4.1.3 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 hardëare 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) 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 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 mashtrroi 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) korrumpimi 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. 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 tarifat 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 Dota 2, 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.