

RREGULLORE ZYRTARE

“KUALIFIKUESE KOMBETARE – WEC24 - RIYADH”

ONLINE – MLBB – Mobile Legends Bang Bang (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 MLBB apo të tjerë.

Prize Pool: 0\$ (FITUESIT FITON 1 SLOT PËR KUALIFIKUESET RAJONALE EUROPJANE)

MLBB - Platforma Mobile - (Kapaciteti 80 pjesmarrës ose 16 skuadra nga 5 lojtarë)

Turneu fillon me nje minimum prej 8 Skuadra.

Kalendari:

Hapja e Regjistrimeve:	22.04.2024 Ora 12:00 AM
Mbyllja e Regjistrimeve:	13.05.2024 Ora 10:00 AM
Fillimi i turneut:	13.05.2024 Ora 18:00 AM
Kohëzgjatja e Turneut:	13.05.2024
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 lojtarë 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 MLBB 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

- Mosha e pranueshme e pjesëmarrjes në garat e kampionatit WE të këtij titulli është mbi 16 vjeç.
- Duke qënë se ky kampionat është fazë paraeleminatore 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 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 Moonton.
- Të gjithë lojtarët duhet të konkurrojnë me llogarinë e tyre Moonton. Luajtja për llogari të një lojtari tjetër apo përdorimi i llogarisë jo personale të Moonton nuk lejohe, është kusht skualifikimi.
- Lejohet një (2) 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.

Rregullat e Ndeshjes

Koha e Fillimit

Koha e fillimit të ndeshjeve përcaktohet nga organizatori i turneut. Koha e pushimit ndërmjet serisë së ndeshjeve është 25 minuta. Në kohën e tyre të planifikuar të fillimit, të gjithë zyrtarët e turneut dhe lojtarët duhet të jenë të gatshëm. Është përgjegjësia e atyre që janë përgjegjës për turneut të njoftojnë kohën e fillimit. Është përgjegjësia e kryetarit të ekipit të sigurojë që ekipi të jetë në kohë dhe gati në kohën e fillimit.

Numri i Lojtarëve

- Çdo ndeshje mund të fillojë vetëm me pesë lojtarë për ekip (5v5). Nëse një ekip nuk shfaqet me mjaftueshëm lojtarë, ndeshja do të konsiderohet si mosparaqitje.
- Komunikimi i lojtarit me trajnerin: Lojtarët lejohen të komunikojnë me trajnerin para - duke përfshirë fazën e zgjedhjes deri në fund të fazës së zgjedhjes - dhe pas ndeshjes. Mosrespektimi i këtyre rregullave do të rezultojë në një paralajmërim për ekipin, i cili do të rezultojë në një gjobë të rritur për shkelje të përsëritura.

Koha e Përgatitjes

Koha e përgatitjes është dhjetë (10) minutat e para para kohës së fillimit të ndeshjes, kohë në të cilën lojtaret duhet të kenë hyrë në loby.(përveç kur është caktuar ndryshe) dhe pesë deri në njëzet e pesë (25) minuta midis lojërave. Ekipet duhet të përdorin këtë kohë për të kontrolluar nëse janë përgatitur optimalisht. Gjatë kësaj kohe, lojtarët duhet të bëjnë të vijuarit:

- A. Hyrje në klientin e Mobile Legends Bang Bang me llogarinë e tyre në serverin e duhur.
- B. Bashkimi në serverin e lojës të ofruar nga zyrtarët e turneut.

C. Nëse një lojtar zëvendësohet gjatë turneut, organizata e turneut duhet të informohet para fillimit të lojës së parë.

D. Kalimi i kohës së përgatitjes do të ndëshkohet me një paralajmërim që, nëse përsëritet, do të çojë në një gjobë të rritur.

Loja e Regjistrimit (GoR)

Një lojë e regjistrimit ("GOR") përcakton një lojë ku të gjithë dhjetë lojtarët kanë ngarkuar, dhe që ka përparuar në pikën e ndërveprimit të rëndësishëm me ekipin kundërshtar. Kur një lojë arrin statusin GOR, periudha në të cilën mund të lejohen përsëritja mbaron, dhe një lojë do të konsiderohet GOR në vazhdimësi Përjashtime do të bëhen në rast ndërhyrjeje së gjyqtarit.

Kushtet që vendosin GOR:

- Çdo sulm ose aftësi bëhet mbi minionët, krijesat e pyllit, strukturat, ose heronjtë kundërshtarë.
- Kur skuadrat kundërshtarë janë vendosur në një vijë të dukshme të shikueshme.
- Pozicionimi, përcaktimi i një fushëpamjeje, ose piketimi i një aftësie në gjysmën e pjesës kundërshtarë të hartës.
- Koha e lojës arrin dy minuta (00:02:00).

Rifillimi i Lojës

Kushtet mbi të cilat mund të rifillohet një Lojë vendosen plotësisht nga Administrata Zyrtare e Turneut. Kushtet vijuese janë shembuj të përdorur për të ilustruar:

Rifillimet Para GOR.

Shembujt vijuese janë situatat në të cilat një Lojë mund të rifillojë nëse GOR nuk është vendosur:

- Nëse një Lojtar vëren se emblemat e Lojtarit, magjitë e betejës ose cilësimet e GUI-së nuk janë aplikuar në mënyrë të saktë për shkak të një defekti në Hollin e lojës apo në ndeshje, lojtari duhet të informojë gjyqtarin që qëndron pas ekipit. Nëse cilësimet nuk janë rregulluar në mënyrë të saktë, Loja
- Nëse Administrata e Turneut vlerëson që vështirësitë teknike nuk do të lejojnë Ndeshjen të vazhdojë si zakonisht (përfshirë aftësinë e një Ekipi për të qëndruar në pozicionin e duhur për disa ngjarje të lojës, si ringjallja e minionëve).

Rifillimet Pas GOR.

Shembujt vijuese janë situatat në të cilat një Lojë mund të rifillojë pasi të jetë vendosur GOR.

- Nëse gjatë një loje ndodhin difekte të cilat janë kritike për Ndeshjes që ndryshon në mënyrë të konsiderueshme statistikën e lojës ose mekanikën e lojës.

- Nëse një rifillim ndodh në këtë mënyrë, loja do të fillojë me cilësime dhe zgjedhje të reja. Ekipëve do t'u jepet kohë shtesë pesë (5) minuta për të rikonfiguruar strategjinë e tyre për ndeshjen.
- Problemeve teknike nga ana e organizatorëve (Vendimi për të marrë nga Administrata e Turneut).

Ndërprerjet e Lojës

Kapiteni i Ekipit mund të kërkojë një pushim nga hosti dhe të ketë mundësinë për të ndaluar lojën. Ka lloje të ndryshme të pushimeve:

- A. Pushimi i Administratës së Turneut: Zyrtarët e turneut mund të ndalojnë një lojë në çdo kohë në këndvështrimin e tyre të vetëm.
- B. Pushim i Ekipit: Çdo ekip ka të drejtë të kërkojë pushim për arsytet vijuese:

- Shkëputje aksidentale dhe çështje lidhur me lidhjen.
- Difekte lidhur me pajisjet apo softuerin (p.sh. dështimet e monitorit, probleme me pajisjet periferike, gabime në vetë lojë, ...).
- Probleme fizike të lojtarit .

Ekipet duhet të informojnë gjyqtarin e turneut të caktuar për ekipin/ndeshjen e tyre për arsyen e pushimit dhe të punojnë aktivisht bashkë me zyrtarin e turneut për të zgjidhur çështjen sa më shpejt të jetë e mundur.

Shkëputja

- A. Kur shkëputen, bashkëlojtarët e lojtarit duhet të ndalojnë 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 vendimit final nga gjyqtari, dhe një ndeshje e re do të mbahet.

- Në rastin e defekteve të paidentifikuara ose ngjarjeve jo të qëllimshme të defekteve.
- Kur vendimi për fitore/humbje është e pamundur për t'u vendosur nga përparimi i lojës.
- Në situatat e mësipërme, nëse fitore/humbje është vendosur nga "AESAs" ose vendimi i Gjyqtarit, rezultati njoftohet në përfundim të ndeshjes.

C. Në rastin e një defekti nga ana e gjyqtarit ose vëzhguesit (observerit), loja do të vazhdojë nëse konsiderohet se nuk ka ndikim në ndeshje. Kohë do të jepet për lojtarët për të fokusuar dhe rizgjedhur strategjitë e tyre. "AESAs" dhe gjyqtari mund të operojnë ndeshjet në mënyrë fleksibile, duke ndryshuar sipas situatës.

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. Formatu i lojës: Skuadër 5 vs 5

B. Formatu 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 Bazën e kundërshtarit.

2. Nëse "Surrender" thirret nga cilido ekip atehere avantazh i jepet skuadrës kundërshtare. 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.

Barazimet

- Rezultati head-to-head, nëse nuk është aplikues;
- Diferenca e lojrave të fituara/humbura mes pjesëmarrësve të barazuar
- Ndeshja e shtesë e më mirë nga 1 ndeshje mes pjesëmarrësve të barazuar

Në rastin e një barazimi tre-drejtitor, pas çdo barazimi të zgjidhur, procesi përsëritet për pjesëmarrësit e barazuar që mbeten.

Në raste të veçanta, Gjyqtari mund të vendosë ndryshe për të përcaktuar rendin në një barazim të pazgjidhur (dmth: me qelqi të ngatërruar).

Konfigurimi i Ndeshjeve

A. Zgjedhja e Fushës

Një hedhje monedhe do të kryhet nga gjyqtari për të përcaktuar ekipin për të zgjedhur mes zgjedhjes së 1. dhe 2. ose seleksionimit të fushës. Alternativat për lojën dy.

Një hedhje monedhe përdoret përsëri nëse ka një lojë të tretë.

Për lojën e 3-të, zgjidhen zgjedhja e parë dhe zgjedhja e dytë, dhe ekipi që fiton hedhjen lejohet të zgjedhë zgjedhjen e parë ose zgjedhjen e dytë ose seleksionimin e fushës.

B. Cilësimet për Ndeshjen

Modaliteti i Lojës: Draft zgjedhje ndeshje 5v5 BAN 5.

Llobi i Lojës: Dhomë e Turneut (LIVE)

Të gjitha ndeshjet luhen në versionin LIVE të patch-it

Zgjedhja e Gabuar

Nëse një ekip ka zgjedhur/përrjashtuar një hero të lojës gabim, ndeshja do të vazhdojë. Nuk do të ketë rifillim për shkak të zgjedhjes/përrjashtimit të gabuar.

Zëvendësimi i Herojeve

Ndeshja do të vazhdojë edhe nëse ndonjë nga lojtarët bën zëvendësimin e gabuar të heroit të tij.

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 konkurs. 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 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. 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 Moonton, ByteDance, ose ndonjë markë tjetër tregtare, emrin e tregtisë ose logon në pronësi ose të licencuar për ByteDance.

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 Konkurrues

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 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 pritët 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 ankesë.

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 mashtrori 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) korrupsioni 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. 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 Moonton, 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.

