



## RAIGAMERS TOURNAMENT

### Rregullat e pjesëmarrjes në CS2 RAIGAMERS Tournament

Ne momentin që ekipi është regjistruar në tournamentin RAI GAMERS në FACEIT ose ka pranuar ftesën direkte në formë elektronike nga organizatori, ka pranuar të gjitha rregullat e pjesëmarrjes në tournament dhe duhet të veproj konform këtyre rregullave si në fazën online poashtu dhe fazën LAN.

#### 1. Vendi I pjesëmarrësve

Pjesëmarrësit e tournamentit duhet të jenë vendas të Republikës së Kosovës. Vendi i origjinës së pjesëmarrësit është vendi nga i cili ka një pasaportë të vlefshme. Organizatori rezervon të drejtën të refuzojë kërkesën për të lejuar një ekip të luajë nga një rajon i caktuar.

#### 2. Kufizimi i moshës

Të gjithë pjesëmarrësit e një ngjarjeje duhet të jenë gjashtëmbëdhjetë (16) vjeç në kohën e ditës së parë të detyrueshme të garave, duke përfshirë kualifikueset online.

#### 3. Emrat e ekipeve

Emrat e ekipeve mund të mos kenë ndonjë shtesë, si p.sh. "CS team". Ato mund të përbëhen vetëm nga emri i ekipit dhe, nuk lejohen, një sponsor titulli. Organizatori rezervon të drejtën të shkurtojë emrat e ekipeve kur është e nevojshme ose e përshtatshme.

Dorëzimi i listës duhet të përfshijë informacionin e mëposhtëm:

- Emri i ekipit dhe shkurtesa
- Logoja e ekipit (kur kërkohet)
- Personi i kontaktit dhe detajet
- Formacioni fillestar
- Lojtarët zëvendësues, nëse ka

Organizatori rezervon të drejtën të kërkojë informacion shtesë për ekipin sipas nevojës.

#### 4. Map aktive

Gara do të luhet në grupin aktual të map konkurruese (Valve Active Duty Map Group) i cili përbëhet nga hartat e mëposhtme:

- Anubis
- Inferno
- Mirage
- Nuke
- Overpass
- Ancient
- Vertigo



## 5. Rregullat e ndeshjeve

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

Raundet: Më e mira nga 24 (mp\_maxrounds 24)

Koha e raundit: 1 minutë 55 sekonda (mp\_raundit 1,92)

Buxheti në fillim: 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)

Raundet shtesë: Më e mira nga 6 (mp\_overtime\_maxrounds 6)

Buxhetet e fillimit në roundet shtesë: 12,500 dollarë (mp\_overtime\_startmoney 12500)

Vonesa e rifillimit të raundit: 5 sekonda (mp\_round\_restart\_delay 5)

Pushimi gjatë pjesës së parë: 0 minuta

Ndeshjet online: BO1 deri ne qerekfinale, ndeshjet qerekfinale (per kualifikim ne LAN) BO3.

Ndeshjet LAN: Te gjitha BO3, Eleminim direkt.

## 6. Tournamenti online Luhet në e Serverët FACEIT.

Një kohë maksimale totale e pushimit prej 10 minutash do të caktohet nga administrata e turneut përpara fillimit të ndeshjes. Ekipet mund të ndalojnë sa herë të duan për çështje teknike, por nuk do të jenë në gjendje të kalojnë kohën maksimale të vendosur të pauzës. Për shembull, çdo ekip mund të ketë 10 minuta pauzë teknike totale për ndeshje. Ata mund të ndalojnë sa herë të duan, deri në kohëzgjatjen totale prej 10 minutash për ndeshjen. Pasi të jetë arritur koha maksimale, ndeshja do të anulohet dhe nuk do të ndalohet më nga ajo skuadër. Për të thirrur një pauzë teknike, pjesëmarrësit duhet të shkruajnë "!tech" në server dhe më pas të shpallin arsyen e një pauze menjëherë pasi kanë ndërprerë ndeshjen.

## 7. Pauzat taktike

Çdo pjesëmarrës lejohet të thërrasë një afat kohor prej tridhjetë (30) sekondash deri në tre (3) herë në raundet rregulluese për hartë. Afatet mund të thirren nga pjesëmarrësit nëpërmjet sistemit të votimit në lojë (ESC → Call Vote → Call Tactical Timeout). Pjesëmarrësit lejohen t'i marrin të tre afatet njëherësh duke i thirrur të gjitha individualisht pasi të skadojë koha e mëparshme.

## 8. Detajet e lojtarit

Kur kërkohet, lojtarët detyrohen të na dërgojnë të gjithë informacionin e kërkuar, duke përfshirë, por pa u kufizuar në: emrin e plotë, detajet e kontaktit, data e lindjes, adresa, llogaria e lojës dhe fotografia.

## 9. Nicknames

Lojtarët lejohen të përdorin vetëm pseudonimet e tyre zyrtare - pa asnjë shtesë - gjatë tournamentit.

Organizatori mund të refuzojë pseudonimet që përfshijnë lidhjet politike, fetare ose fyese ose që janë te ngashme me kompanite e industries se njejte ku operon organizatori.



#### **10. Logot e ekipeve**

Logot e ekipit nuk duhet të përfshijnë ose përfshijnë logon ose ikonografinë e markave, ekipeve ose markave tregtare që nuk lidhen me ekipin. Ekipet nuk lejohen të përdorin logot e markave që janë në të njëjtën industri me organizatorët.

#### **11. Ndryshime në ekip ose listë**

Çdo ndryshim në ekip ose listë duhet të miratohet nga administrata e turneut përpara se të bëhen ndryshimet. Kjo përfshin, por nuk kufizohet në:

- Shtimi ose heqja e lojtarëve
- Ndryshimi i emrit të ekipit
- Ndryshimi i logos së ekipit

Lojtarët nuk mund të nderrohen pasi të filloj ndeshja.

#### **12. Paratë e çmimeve**

Në mënyrë ideale, të gjitha paratë e çmimit duhet të paguhen nëntëdhjetë (90) ditë pasi të ketë përfunduar ngjarja në fjalë, por mund të duhen deri në njëqind e tetëdhjetë (180) ditë që pagesa të kryhet. Për sa kohë që paratë e çmimit për konkursin nuk janë paguar, organizatori rezervon të drejtën të anulojë ndonjë në pritje të pagesës nëse zbulohet ndonjë dëshmi e mashtrimit gjate lojes.

#### **13. Largimi gjatë një ngjarjeje**

Nëse një pjesëmarrës largohet gjatë një ngjarjeje në vazhdim (d.m.th. ndërmjet kualifikuesit dhe ngjarjes kryesore, midis dy fazave të kualifikimit ose edhe ndërmjet pranimit të ftësës për një kualifikues pjesëmarrësi i humb të gjitha paratë e çmimeve të grumbulluara për ngjarjen

#### **14. Largimi nga një ngjarje gjatë fazës së LAN eventit**

Një skuadër konsiderohet se është larguar nga evenimenti nëse nuk zhvillon një ndeshje të programuar eliminuese gjatë fazës së LAN eventit. Nëse një ekip largohet para raundit të parë të play-off-it, ata do të zëvendësohen nga ekipi tjetër i renditur më i lartë nga fazën e mëparshme të turneut, kur është e mundur. Nëse një ekip largohet gjatë një raundi të mëvonshëm eliminator të LAN eventit pjesëmarrësit do t'i jepet një renditje përfundimtare sikur të kishte humbur në raundin e mëparshëm eliminator dhe humb të gjitha paratë e çmimeve të grumbulluara.

#### **15. Përpikëria në ndeshjet online**

Të gjitha ndeshjet në këtë event duhet të fillojnë siç thuhet në orarin e turneut. Çdo ndryshim në kohë duhet të jetë pranuar nga administrata e turneut dhe, kur gjykohet e nevojshme, nga pjesëmarrësi kundërshtar (nëse riprogramimi është përgjithësisht i mundur). Të gjithë pjesëmarrësit në një ndeshje duhet të jenë në server dhe të gatshëm për të luajtur, më së voni, dhjetë (10) minuta para fillimit të ndeshjes.



#### **16. Përpikëri në ndeshjet Lan**

Lojtarët pritet të mbërrijnë në zonën e tyre të caktuar të turneut jo më vonë se pesëdhjetë (50) minuta para tyre koha e planifikuar e fillimit të ndeshjes, përveç rasteve kur shprehet ndryshe nga administrata e turneut. Trajnerët pritet të arrijnë në zonën e tyre të caktuar të turneut jo më vonë se tridhjetë (30) minuta para caktimit të tyre koha e fillimit të ndeshjes, përveç rasteve kur shprehet ndryshe nga administrata e turneut.

#### **17. Komunikimi dhe regjistrimi zanor**

Mjeti i komunikimit zanor i përdorur nga organizatori është TeamSpeak dhe/apo Discord. Komunikimi gjatë ndeshjeve është i kufizuar te pesë lojtarët në server dhe një trajner.

#### **18. Pajisjet ne ngjarjet LAN**

Organizatori ofron monitor, kompjuterë, SSD dhe kufje. Pjesëmarrësit duhet të sjellin pajisjet e tyre periferike (në veçanti: tastiera, maus)

#### **19. Konfigurimi dhe drivers**

Të gjithë pjesëmarrësit duhet të dërgojnë konfigurimet e tyre dhe listën e drejtuesve të kërkuar (emrat e softuerit dhe numrat e versioneve) nga afati specifik i vendosur nga administrata e turneut përpara ngjarjes. Nëse ndonjë pjesëmarrës nuk e dërgon atë konfigurimet dhe drivers, mund t'u duhet të konfigurojnë manualisht konfigurimin e tyre në vend dhe të luajnë me drejtuesit e paracaktuar. Ekipi nuk do të marrë kohë shtesë për të konfiguar manualisht konfigurimin e tyre.

#### **20. Veshje**

Lojtarët dhe skuadrat duhet të sigurojnë që të jenë të gjithë me veshje ekipore me ngjyra të barabarta, pantallona të gjata dhe të mbyllura dhe këpucët (d.m.th. pantallona të shkurtra, dhe sandale nuk lejohen ne LAN event)

#### **21. Detyrimet e medias**

Nëse organizatori vendos që një ose më shumë lojtarë duhet të jenë pjesë e intervistave (intervista të shkurtra para/pas ndeshjes dhe/ose intervista-sesione më të gjata), një konferencë shtypi ose një autograf, foto ose sesion video, lojtarët nuk mund ta mohojë këtë dhe duhet të marrë pjesë.

#### **22. Periudha e ushtrimeve para lojës**

Një periudhë nxehjeje prej pesëmbëdhjetë (15) minutash ofrohet normalisht përpara një ndeshjeje LAN, megjithëse kjo periudhë mund të mos të jetë i garantuar.

#### **23. Foto dhe të drejta të tjera mediatike**

Duke marrë pjesë në ngjarje, të gjithë lojtarët dhe anëtarët e tjerë të ekipit i japin organizatorit të drejtën për të përdorur çdo fotografi, materiale audio ose video në faqen e tyre të internetit ose për ndonjë qëllim tjetër promovues në kanale tjera te komunikimit te organizatorit.