

# PROTALITY Season 6

## Kural Seti



Bu kural setindekiler sadece katılımcılar içindir.

## İçindekiler

İçindekiler

<b>1. Anlamlar</b>	<b>3</b>
<b>2. Kuralların Kabulü</b>	<b>3</b>
<b>3. Genel</b>	<b>3</b>
<b>3.1. Kural Değişiklikleri</b>	<b>3</b>
<b>3.2. Kuralların Geçerliliği</b>	<b>3</b>
<b>3.3. Gizlilik</b>	<b>4</b>
<b>3.4. Bağlayıcılık</b>	<b>4</b>
<b>3.5. Davranış Kuralı</b>	<b>4</b>
<b>3.6. Ek Anlaşmalar</b>	<b>4</b>
<b>3.7. Maçların Yayınlanması</b>	<b>4</b>
<b>3.7.1. Yayın Hakları</b>	<b>4</b>
<b>3.7.2. Yayın Haklarının Dağıtımı</b>	<b>5</b>
<b>3.7.3. Katılımcı Sorumluluğu</b>	<b>5</b>
<b>3.7.4. Katılımcıların Hak Kabulü</b>	<b>5</b>
<b>3.8. Uyuşturucu ve Alkol</b>	<b>5</b>
<b>3.9. İletişim &amp; İletişim Kanalları</b>	<b>5</b>
<b>3.10. Turnuva Kaydı</b>	<b>6</b>
<b>3.11. Slot (Turnuvada Yer) Sahipliği</b>	<b>6</b>
<b>3.11.1. Açıklama</b>	<b>6</b>
<b>3.11.2. Devamlılığı</b>	<b>6</b>
<b>3.11.3. Takım Slotları</b>	<b>6</b>
<b>3.11.4. Takım Sahipliği</b>	<b>6</b>
<b>3.11.5. Slot Transferi</b>	<b>7</b>
<b>3.11.6. Wildcard Bilgilendirmesi</b>	<b>7</b>
<b>3.11.7. Turnuvada Oynama ve Katılım Koşulları</b>	<b>7</b>
<b>3.11.8. Yaş Sınırı</b>	<b>7</b>
<b>3.11.9. Bölgesel Katılımcı Kısıtlaması</b>	<b>8</b>
<b>3.11.10. İletişim</b>	<b>8</b>
<b>3.12. Ödül Havuzu</b>	<b>8</b>
<b>3.12.1. Ödülün Geri Çekilmesi</b>	<b>9</b>
<b>3.13. Nakit Para Ödülünün Ödenmesi</b>	<b>9</b>
<b>3.14. Bahis ya da Kumar Oynama</b>	<b>9</b>
<b>4. Turnuva Sistemi</b>	<b>9</b>
<b>4.1. Aşamalar</b>	<b>9</b>
<b>4.1.1. Açık Elemeler</b>	<b>11</b>
<b>4.1.2. Upper Bracket</b>	<b>11</b>
<b>4.1.3. Lower Bracket</b>	<b>11</b>
<b>4.1.4. Final Aşaması</b>	<b>12</b>
<b>5. Maç Prosedürleri</b>	<b>12</b>
<b>5.1. Maç Ayarları</b>	<b>12</b>

<b>5.2. Maç Sonuçları</b>	<b>12</b>
<b>5.3. Maçların Başlaması</b>	<b>12</b>
<b>5.3.1. Dakiklik</b>	<b>12</b>
<b>5.3.2. Minimum Katılım</b>	<b>13</b>
<b>5.3.3. Maç Tekrarı</b>	<b>13</b>
<b>5.4. Saklanması Gereken Maç Medyaları</b>	<b>13</b>
<b>5.5. Maçlar Sırasında İletişim</b>	<b>13</b>
<b>5.6. Maç İtirazı</b>	<b>14</b>
<b>5.6.1. Tanımı</b>	<b>14</b>
<b>5.7. Maç İtirazı Kuralları</b>	<b>14</b>
<b>5.7.1. Maç İtirazı İçin Verilen Son Süre</b>	<b>14</b>
<b>5.7.2. Maç İtirazında Gereken İçerikler</b>	<b>14</b>
<b>5.7.3. Maç İtirazında Davranış</b>	<b>14</b>
<b>5.7.4. İtirazlar</b>	<b>15</b>
<b>5.7.4.1. Haksız Avantaj Sağlayacak Programların Kullanılması</b>	<b>15</b>
<b>5.8. Teknik Hatalar</b>	<b>15</b>
<b>5.9. Oyun Yayımcısının Hakkı</b>	<b>15</b>
<b>5.10. Oyun Yayımcısının Oyundan Yasaklaması</b>	<b>15</b>
<b>6. Cezalar</b>	<b>16</b>
<b>6.1. Cezalar ve Anlamları</b>	<b>16</b>
<b>6.1.1. Küçük Cezalar</b>	<b>16</b>
<b>6.1.2. Büyük Cezalar</b>	<b>16</b>
<b>6.2. Cezaların Verilmesi</b>	<b>17</b>
<b>6.2.1. Turnuvadan Yasaklama ve Turnuva Dışı Verilen Cezalar</b>	<b>17</b>
<b>6.2.2. Devam Eden Aşamadan Çekilmek</b>	<b>17</b>
<b>6.2.2.1. Turnuvanın Herhangi Bir Aşamasında Çekilmek</b>	<b>17</b>
<b>6.2.3. Oyuncuların Yasaklanması</b>	<b>17</b>
<b>7. Diğer İhlaller</b>	<b>18</b>
<b>7.1. Genel</b>	<b>18</b>
<b>7.2. İnternet Üzerinde Saygısızlık</b>	<b>18</b>
<b>7.2.1. Hakaret</b>	<b>18</b>
<b>7.3. Sportmenlik Dışı Davranış</b>	<b>18</b>
<b>7.3.1. Suistimal</b>	<b>18</b>
<b>7.3.2. Sahte Maç Medyaları</b>	<b>19</b>
<b>7.3.3. Olağandışı Durumlar</b>	<b>19</b>
<b>7.4. Kayıtsız Bir Oyuncu ile Oynama / Belirtilen Oyuncu Olmama</b>	<b>19</b>
<b>7.5. Katılımcıları ya da Yöneticileri Yanlış Yönlendirme</b>	<b>19</b>
<b>7.6. Akışı Engelleme</b>	<b>19</b>
<b>7.7. Hile Yapma</b>	<b>19</b>
<b>8. Puanlar</b>	<b>20</b>
<b>8.1 Eşitlik Bozma</b>	<b>20</b>

## **1. Anlamlar**

“Katılımcı” turnuvaya katılan bir kişiyi temsil etmektedir. Aynı zamanda turnuva kitapçığının içinde “oyuncu” ,”katılımcı” şeklinde de kullanılabilir.

“Organizatör”, “Turnuva Yönetimi”, “Turnuva Organizatörü” kendi bölgelerinde turnuvanın organizasyonunu sağlayan ve kendi bölgelerindeki maçların yönetiminden, maç itirazlarından ve kendi sosyal medya kanallarının yönetiminden sorumlu olan tarafları belirtir.

## **2. Kuralların Kabulü**

Tüm katılımcılar bu dökümanda yazan kuralları okumuş, anlamış ve kabul etmiş sayılır. Tüm katılımcılar bu dokümanın turnuva boyunca ve sonrasında değişebileceğini kabul eder.

Organizatör bu dökümanı, katılımcılara bildirmeden değiştirme, silme, ekleme ve düzenleme hakkına sahiptir.

## **3. Genel**

### **3.1. Kural Değişiklikleri**

Turnuva yönetimi katılımcılara haber vermeden kurallarda değişiklik yapma, kuralı silme, tam tersi yönünde değiştirme hakkını saklı tutar. Aynı zamanda Turnuva yönetimi bu kural seti tarafından desteklenmeyen, kural setinde bilgisi olmayan ve hatta kural seti ile ters düşen aşırı durumlarda adil oyun anlayışını ve sportmenliği korumak için son sözü söyleme hakkına sahiptir.

### **3.2. Kuralların Geçerliliği**

Kural setinde belirtilen kurallardan herhangi birinin tamamen veya sadece bir kısmı geçersiz ya da uygulanamaz olması durumunda tüm kural seti geçerliliğini kaybetmez. Bu durumda organizatör hatalı yazılmış kuralın ve kural setinin yazımı doğrultusunda en yakın karara varır.

### **3.3. Gizlilik**

Turnuva yetkilileri ve dięer görevlilerle yapılan tüm yazılı ve görsel itiraz içerikleri, yapılan tüm sözlü ve yazılı konuşmalar, yapılan tüm sözlü ve yazılı tartışmalar katı bir şekilde gizlilik kapsamında tutulur. Bununla ilgili tüm materyallerin (yazılı, sözlü, görsel), Turnuva organizatörlerinin yazılı onayı olmadıkça paylaşılması yasaktır.

### **3.4. Bağlayıcılık**

Turnuva organizatörünün aldığı kararlar katılımcılar için bağlayıcılık unsuru taşır. Katılımcılar turnuva organizatörünün aldığı karara itiraz edemezler. Turnuva organizatörü oluşan durumları sonlandırmak için son sözü söyleme hakkına sahiptir.

### **3.5. Davranış Kuralı**

Tüm katılımcılar dięer katılımcılara, izleyicilere, basın yetkililerine, Turnuva organizatörlerine ve dięer yetkililere saygılı ve düzgün tavırda hitap etmesi gerektiğini kabul etmiş sayılır.

### **3.6. Ek Anlaşmalar**

Turnuva organizatörleri katılımcıların bireysel olarak yaptığı herhangi bir ek anlaşmadan sorumlu değildir. Turnuva organizatörleri olarak bu tip anlaşmaların yapılmasını önermemekteyiz. Ayrıca, bu kural setine ters düşen herhangi bir anlaşma kabul edilmeyecektir.

### **3.7. Maçların Yayınlanması**

#### **3.7.1. Yayın Hakları**

Turnuvanın tüm yayın haklarına eSports360 sahiptir. Bu aşağıdakileri de kapsar ancak tam sahiplik hakkı bulunmaz:

- İnternet Yayınları
- Shout-cast yayınları
- Video yayınları
- Oyun içi videolar
- Tekrarlar
- TV Yayınları

### 3.7.2. Yayın Haklarının Dağıtımı

eSports360, yayın haklarını bir veya daha fazla maç için 3. Partilere veya katılımcıların kendilerine verebilir. Bu durumlarda yayıncı kişi Turnuva yönetimiyle maçtan 7 takvim günü önceden yazılı iletişime geçmek zorundadır.

Gerekli izinler alınmadan takımlar, oyuncular, 3. parti kişiler turnuvanın yayını yapamazlar.

### 3.7.3. Katılımcı Sorumluluğu

Katılımcılar, eSports360'ın yetki verdiği kişiler tarafından maçlarının yayınlanmasına itiraz edemezler veya maçın nasıl yayınlanacağı konusunda söz sahibi olamazlar. Bir maçın yayınlanmaması hususuna ancak Turnuva yönetimi karar verebilir. Katılımcılar bu yayınların gerçekleşmesi için özen göstereceğini kabul etmiş olur.

### 3.7.4. Katılımcıların Hak Kabulü

Katılımcılar, kişisel verilerinin organizasyon yetkilileri tarafından kullanımını kayıt oldukları an itibarıyla kabul etmiş sayılır. Turnuva organizasyon yetkilileri bu materyalleri reklam, turnuvanın promosyonu, video-grafik içerikler, yayın içerikleri, görsel içerikler, yazılı ve sözlü içerikler v.b. medyalarda kullanabilir.

## 3.8. Uyuşturucu ve Alkol

Oynanan veya oynanacak maçlarda, çevrimiçi veya çevrimdışı, katılımcılar herhangi bir şekilde uyuşturucu, alkol veya herhangi bir performans artırıcı maddenin etkisinde olamazlar. Etki altında olduklarının tespit edilmesi durumunda turnuvadan diskalifiye edilirler.

## 3.9. İletişim & İletişim Kanalları

Turnuva organizatörleriyle verilen iletişim yollarından irtibata geçebilirsiniz. Ayrıca organizatörler sizinle aşırı bir durum olmadığı sürece e-posta yoluyla iletişim kuracaklardır. Bundan dolayı verdiğiniz e-postanın güncel olduğundan ve posta kutunuzu sürekli kontrol ettiğinizden emin olmanız beklenir.

İletişim Kanalları: **Discord** ( <https://discord.gg/74Jdtkh> )

İletişim Kanalı E-mail:

İsim	Rol	E-mail
Mehmet "SolidMemo" Nalçakan	Turnuva Yönetimi	protality@esports360mag.com

### **3.10. Turnuva Kaydı**

Turnuva organizatörleri, katılımcılardan aşağıda belirtilen bilgileri alırlar ve katılımcılar organizatörlere bu bilgileri kendi isteği ile verirler. Organizatörler bu bilgilerle işlem yapma, üçüncü parti kuruluşlarla bu bilgileri paylaşma, ve herhangi bir içerik dahilinde bu bilgileri kullanma hakkına sahiptirler. Bölgesel organizatörler bu dökümanda belirtilen ilgili bilgileri talep edebilirler.

### **3.11. Slot (Turnuvada Yer) Sahipliği**

Katılımcılar aşağıdaki şartlarla slot (turnuvada yer) sahipliği alabilirler.

#### **3.11.1. Açıklama**

Takımlar aşağıdaki koşullarla slot hakkını elde ederler:

- Turnuvaya davet usulüyle davet edilmeleri.
- Turnuvaya elemeler vasıtasıyla katılmış ve bir sonraki aşamaya geçmiş olmaları.

#### **3.11.2. Devamlılığı**

Slot hak sahipliği PROTALITY Season 6'nın devamı durumunda aynı şekilde devam eder.

#### **3.11.3. Takım Slotları**

Eğer katılımcı takım bir yasal takımsa ve/veya tüzel kişilik (vergi mükellefi) ise bu slot hakkı markaya verilir. Marka kendi içinde takımı değiştirebilir.

Eğer katılımcı takım bir yasal takım ve/veya tüzel kişilik (vergi mükellefi) adı altında değilse slot sahibi takım kaptanıdır. Takım kaptanı bu slot hakkına, geçerli turnuva boyunca ilk kaydında verdiği takım kadrosundaki asil 4 oyuncudan 3 ana oyuncuyu takımda tutarak sahip olabilir. Bu sayının altına düşmesi durumunda takım slot hakkını kaybeder.

#### **3.11.4. Takım Sahipliği**

Bir tüzel kişilik (vergi mükellefi) turnuva boyunca sadece 1 takıma sahip olabilir. Bu kısıtlamaya elemeler de dahildir. Herhangi bir şekilde aşağıdaki durumlar ortaya çıkarsa takım/takımlar diskalifiye edilir; oynamasına izin verilmez; slot hakkını kaybeder:

- Yasal varlığın takımının turnuvaya davet alması ve/veya elemeye katılması,

Katılımcı takım oyuncularını ve tüzel kişilikler(vergi mükellefi) aralarında herhangi bir yasal çelişki olmadığını turnuvaya katıldıkları anda onaylamış olur. Eğer bu tip bir sorun yaşayabileceğinizi düşünüyorsanız bizlerle en kısa sürede e-mail yoluyla iletişime geçiniz.

### **3.11.5. Slot Transferi**

Tüzel kişilikler (vergi mükellefleri) ve tüzel kişiliklere bağlı olmayan takımlar slot transferi gerçekleştirebilirler. Bu transferler gerçekleşirken aşağıdaki koşullar sağlanmak zorundadır.

- Tüzel kişilikler(vergi mükellefleri) arasında gerçekleşiyor ise belgelerin kadro kilitleme süreci öncesinde turnuva organizatörüne sunulması,
- Tüzel kişilik(vergi mükellefi) ve tüzel kişiliğe bağlı olmayan takım arasında gerçekleşiyor ise kadrolar kilitlemeden önce olması, bu aralıkta belgelerin turnuva organizatörüne sunulması, tüzel kişiliğe bağlı olmayan takımın asil 4 oyuncudan 3'ünü koruması.
- Tüzel kişilik turnuvadan çekiliyor ise tüzel kişilik altında oynayan takıma bu hak aktarılır ve takımın ilk kayıta belirtilen asil 4 kişiden 3'ünü takımda bulundurması gerekir.

### **3.11.6. Wildcard Bilgilendirmesi**

3.11.'deki bahsedilen tüm kısımlar Protality Season 6 içindeki takım slotlarını kapsar. Protality Season 6'dan PUBG EMEA Championship: Spring'e direkt katılımı sağlayan Wildcard bileti, turnuvanın şampiyonu ve ikincisine verilir. Turnuva şampiyonu ve ikincisi, biri veya ikisi de PUBG EMEA Championship: Spring'e katılım hakkına sahipse, Wildcard hakkı toplamda iki olacak şekilde sıradaki takımlara geçer. Wildcard herhangi bir şart altında satılamaz, transfer edilemez. Wildcard hakkı elde edildikten sonra, takımın gerekli ek şartları sağlayamadığı tespit edilirse, hak bir sonraki takıma geçmez, etkisini yitirir.

Wildcard geçişi esnasında yaşanan transfer durumunda asil 4 oyuncunun 3'ü, Wildcard'a geçişte de korunmalıdır.

### **3.11.7. Turnuvada Oynama ve Katılım Koşulları**

Oyuncular turnuvada oynamak için bu şartları sağlamak zorundadırlar.

### **3.11.8. Yaş Sınırı**

PEGI standartları gereğince, tüm katılımcılar, 20.02.2007 ve öncesi doğum tarihli olmak zorundadırlar. Wildcard hakkı için, takım oyuncularını PUBG EMEA Championship: Spring elemelerinin başladığı tarihte 18 yaş ve üstünde olmalıdır.



Gerektiđi takdirde turnuva organizat6ru yetkilileri sizden yařınızı kanıtlamanız iin ek belge isteyebilir. Eđer bu istenen belgeler Turnuva Organizat6rune geerli řartlar altında ulařtırılmamıřsa, katılımcı diskalifiye edilir. Turnuva Organizat6ru bu bilgilerin teslimi iin katılımcılara uygun bir sfire tanıyacaktır. Eđer bađlantılı malar arasında bu durum ortaya ıkıyorsa katılımcı maa alınmaz. Katılımcının gerekli belgeleri g6ndermesi halinde, Turnuva organizat6rünün bu belgeleri kontrol etmesinin ve onaylamasının ardından katılımcı sonraki malara katılabilir.

Grup ařamasına geildiđinde t6m takımlardan oyuncuların dođrulanması iin yař ile ilgili belgeleri ve 6zel bilgileri istenebilir.

### 3.11.9. B6lgesel Katılımcı Kısıtlaması

PROTALITY Season 6'da m6cadele edecek oyuncular turnuvanın Aık Eleme ařaması iin, Cezayir, Bahreyn, Mısır, Irak, 6rd6n, Kuveyt, L6bnan, Libya, Fas, Umman, Filistin, Katar, Suudi Arabistan, Suriye, Tunus, T6rkiye, Birleřik Arap Emirlikleri ve Yemen vatandařı veya bu 6lkelerde yasal oturum hakkına sahip olan kiřilerdir.

İzin verilen b6lgelerden bařka b6lgeden katılım kabul edilmez. Bařka b6lgeden katılım tespit edildiđi zaman oyuncu turnuvadan diskalifiye edilir. Takım hakkında arařtırma yapılıp, ek olarak karara varılır.

### 3.11.10. İletişim

Turnuvaya dahil t6m takım oyuncuları [eSports360 Discord Adresinde](#) bulunmalıdır.

MENA B6lgesinden katılacak takımlar iin takımda en az bir kiřinin, İngilizce bilmesi zorunluluđu bulunmaktadır. Takım bu kiřiyi turnuva bařlangıcında bildirir. Bu kuralı sađlayamayan, olası bir durumda turnuva y6netimi ile iletişim kuramayan takımlar turnuvadan ıkarılırlar.

## 3.12. 6d6l Havuzu

B6y6k Final sonrası sıralamada, paylařılacak 6d6l havuzu ařađıdaki gibidir.

Sıralama	6d6l
1	40.000 TL
2	22.500 TL
3	12.500 TL
4	10.000 TL
5	5.000 TL
6	4.000 TL

7	3.000 TL
8	3.000 TL

### 3.12.1. Ödülün Geri Çekilmesi

Turnuva organizatörü eğer para yatırılmadan önce bir dolandırıcılığın veya kurallara aykırı bir maçın gerçekleştiğini tespit ederse ödül parasını geri çekme hakkına sahiptir.

### 3.13. Nakit Para Ödülünün Ödenmesi

Turnuva organizatörleri para transferi için kazanan katılımcılardan, katılımcı kayıt olurken verilen iletişim e-postasından iletişime geçer ve gerekli bilgileri alır. Bu doğrultuda Turnuva organizatörünün belirlediği ödeme yöntemi ile ödemeler gerçekleştirilir. Ödemeler, turnuva bitiminden en fazla 90 takvim günü içinde kazanan takımlara ulaştırılır.

Ödül sebebiyle oluşabilecek vergilendirmeler, ödülü kazanan takım sorumluluğundadır. Takımlar KDV dahil bir şekilde listede belirtilen sıralamaya karşılık gelen ödülün faturasını düzenleyerek ödülleri belirtilen süre içerisinde alacaklardır.

Ödül kazanan takımlar arasında Türk olmayan takım veya takımlar olması halinde, ödül, ödeme günü günlük kurdan Amerikan Dolarına (USD) çevirerek ödenecektir.

### 3.14. Bahis ya da Kumar Oynama

Herhangi bir oyuncu, menajer, Turnuva görevlisi veya organizasyonun yönetilmesinden sorumlu kişiler herhangi bir şekilde -direkt veya dolaylı yoldan- oynanacak maçların bir kısmına veya Turnuvanın geneline bahis yapamaz. Tespit edilen durumlarda durumla bağlantılı olan tüm kişilerin devam eden Turnuvadan ve gelecek sezonlardan uzaklaştırılmasına karar verilir.

## 4. Turnuva Sistemi

### 4.1. Aşamalar

- PROTALITY Season 6, toplamda 4 Ana aşamadan oluşmaktadır.

Turnuvanın aşama saat ve tarih bilgileri aşağıdaki gibidir:

- Kayıt Başlangıcı: 31.01.2023 – 20:23 TSİ
- Kayıt Bitişi: 18.02.2023 – 23:30 TSİ
- Kayıt Check-In Başlangıcı: 06.02.2023 – 12:30 TSİ
- Kayıt Check-In Bitişi: 18.02.2023 – 23:30 TSİ
- Kadroların Kilitlenmesi: 18.02.2023 – 23:30 TSİ
- Açık Elemeler Grup #1: 20.02.2023 – 19:00 TSİ

- Açık Elemeler Grup #2: 21.02.2023 – 19:00 TSİ
- Açık Elemeler Grup #3: 22.02.2023 – 19:00 TSİ
- Açık Elemeler Grup #4: 23.02.2023 – 19:00 TSİ
- Upper Bracket #1: 25.02.2023 – 19:00 TSİ
- Upper Bracket #2: 26.02.2023 – 19:00 TSİ
- Upper Bracket #3: 27.02.2023 – 19:00 TSİ
- Lower Bracket #1: 28.02.2023 – 19:00 TSİ

- Lower Bracket #2: 01.03.2023 – 19:00 TSİ
- Final Aşaması #1: 03.03.2023 – 19:00 TSİ
- Final Aşaması #2: 04.03.2023 – 19:00 TSİ
- Final Aşaması #3: 05.03.2023 – 19:00 TSİ

**Bu tarihler Covid-19 sebebi ile ülke çapında alınacak önlemlere bağlı olarak değişiklik gösterebilir. Turnuva yönetim ekibi, oyuncuların ve teknik ekibin sağlığını gözeterek konularda her zaman değişiklik yapma hakkını elinde tutar.**

#### **4.1.1. Açık Elemeler**

- **Açık Elemeler Grup #1 - #2 - #3 - #4**
  - Kayıt olan 64 takım, 16'şarlı, farklı maç günlerine sahip 4 farklı gruba bölünür. Her grup kendi içinde 5 maç (Miramar-Miramar-Erangel-Erangel-Erangel) oynar. Her grubun 5 maçın sonunda en iyi puana sahip 4 takımı, Upper Bracket'a yükselir. Kalan takımlar elenir.

#### **4.1.2. Upper Bracket**

- Açık Elemeler'de en iyi performans gösteren 16 takım ve davetli 8 takım, rastgele dağıtılarak toplam 3 gruba (A, B, C) ayrılır. Her grup 2 maç gününe, bir günde maksimum 2 grup ve 16 takım olacak şekilde dağıtılır. Her takım 2 maç gününe dahildir.
- **Upper Bracket - Maç Günü #1**
  - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Erangel-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir.
- **Upper Bracket - Maç Günü #2**
  - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Erangel-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir.
- **Upper Bracket - Maç Günü #3**
  - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Erangel-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir. 3. Günün sonunda, genel sıralamada en iyi 8 takım, direkt olarak Final Aşaması'na yükselir. Kalan 16 takım ise Lower Bracket aşamasına geçer.

#### **4.1.3. Lower Bracket**

- Upper Bracket'ta en kötü performans gösteren 16 takım, tek grup olarak 2 farklı güne ayrılmış toplam 10 maç oynar.

- **Lower Bracket - Maç Günü #1**
  - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Erangel-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir.
- **Lower Bracket - Maç Günü #2**
  - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Erangel-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir. 2. Günü sonunda, genel sıralamada en iyi 8 takım, Final Aşaması'na yükselir. Kalan takımlar elenir.

#### 4.1.4. Final Aşaması

- Upper Bracket'ta en iyi performans gösteren 8 takım ve Lower Bracket'ta en iyi performans gösteren 8 takım, tek grup olarak 3 farklı güne ayrılmış toplam 15 maç oynar.
- **Final Aşaması - Maç Günü #1**
  - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Erangel-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir.
- **Final Aşaması - Maç Günü #2**
  - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Erangel-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir.
- **Final Aşaması - Maç Günü #3**
  - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Erangel-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir. 3. Günü sonunda, genel sıralamadaki toplam puanlamaya göre şampiyon ve nihai sıralama belirlenir.

## 5. Maç Prosedürleri

### 5.1. Maç Ayarları

Lobi ayarları aşağıdaki bilgilere göre yapılacaktır:

- Mod: Espor Modu - Global Kural Ayarları (SUPER ver. 3.0.4)
- Harita Havuzu: Miramar, Erangel
- Sunucu: EU

### 5.2. Maç Sonuçları

Tüm maç sonuçları oyuncular tarafından kaydedilmelidir. Bir harita veya tüm seri tamamlandıktan sonra, turnuva organizatörü o anki maç puanlarını katılımcıların sıralama ve öldürme puanlarına göre en kısa sürede günceller.

### 5.3. Maçların Başlaması

#### 5.3.1. Dakiklik

Tüm maçlar organizasyon sitesinde bulunan tarihte ve saatte başlaması gerekmektedir. Takvim yaşanabilecek olaylar neticesinde sürekli güncellenir. Katılımcılar maçlarından en az 10 dakika önce hazır bulunmalıdır.

### **5.3.2. Minimum Katılım**

Takımlar, herhangi aşamadaki bir lobiye en az 3 kişi katılmalıdırlar.

### **5.3.3. Maç Tekrarı**

Ekstrem koşullarda Maç Tekrarı uygulanabilir. Eğer Maç Tekrarı turnuva organizatörlerince kararlaştırılırsa katılımcılar bu konuda bilgilendirilecektir.

Maç tekrarı kararında;

- 12 ve üstü sayıda oyuncunun haritaya maç başlatıldıktan sonra bağlanamaması,
- Maç ayarlarının belirtilenin dışında olması,
- Sunucu bazlı sorunlar,

ve/veya anlık beliren turnuvanın gidişatını etkileyebilecek durumlar göz önüne alınır. Buna bağlı olarak turnuva yönetimi ilgili sorunun çözümü için en uygun kararı alır.

Oyuncu tarafında ve oyuncunun kendi hizmet sağlayıcısından dolayı yaşanabilecek Ping yüksekliği, Stabilitenin kaybı, Packet Loss gibi durumlarda etkinliğin online olması nedeniyle bu durumun çözümünden oyuncu kendisi sorumludur. Lobinin tamamını etkileyen genel bir durum olmadığı sürece maç tekrarı durumu değerlendirilmeyecektir.

## **5.4. Saklanması Gereken Maç Medyaları**

Tüm maç medyaları (ekran görüntüleri, alınan video kayıtlar v.b.) maç bitiminden sonra en az 2 hafta süreyle saklanmalıdır. Bir itiraz durumunda Turnuva yetkililerine bu dosyaları en kısa sürede ulaştırmanız gerekmektedir.

## **5.5. Maçlar Sırasında İletişim**

Eleme maçları dışında, Grup Aşaması ve Final Aşaması maçlarında takımlar turnuva organizatörünün belirttiği Discord sunucusunda ve ses kanallarında bulunmak zorundadır. Turnuva organizatörü katılan takımlar için özel ses odalar oluşturacaktır. Turnuva yönetimi ve/veya hakemler bu odalara bağlanıp kontrol sağlayabilir.

Belirtilen süreçler boyunca turnuva yönetimi, hakemler ve/veya onaylı prodüksiyon ekipleri odalara girip maç anında ses kaydı alabilir. Alınan ses kayıtları canlı yayınlar, yazılı içerikler, sesli - görsel içerikler v.b. kategorilerde kullanılacaktır. Katılımcılar turnuvaya katıldıkları an itibariyle ses verilerinin işlenmesini kabul eder.

Discord'un stabil çalışması kapsamında maçlar için oyuncular bu konuda kendi kanallarında iletişim yapma konusunda serbest bırakılabilir. Her koşulda turnuva maç iletişimleri için belirtilen Discord adresini aktif olarak takip etmelidirler.

## **5.6. Maç İtirazı**

### **5.6.1. Tanımı**

İtiraz, maçın sonucunu etkileyen problemler içindir. Bir itiraz maçtaki yanlış ayarlar ve benzeri durumlar için yapılabilir. Aynı zamanda yetkililerle resmi konuşma kanalı olarak kullanılabilir.

Maç itirazları e-mail olarak alınmaktadır. E-mail dışında yapılan itirazlar kabul edilmez.

## **5.7. Maç İtirazı Kuralları**

### **5.7.1. Maç İtirazı İçin Verilen Son Süre**

Aşağıda, maç itirazları için süreleri bulabilirsiniz.

- Maçın başlamasından itibaren 1 saat,
- Beşli seri maçlarının takip eden maçlarından önce (en az 10 dakika önce)

### **5.7.2. Maç İtirazında Gereken İçerikler**

Maç itirazında aşağıdaki başlıklar kendilerine özel tek paragrafta açıklanması gerekmektedir:

- İtirazın gerekçesi ve dayanağı,
- İlgili durumun nasıl gerçekleştiği,
- Gerekli dosyaların zaman etiketleri

Sadece "bu katılımcı hile kullandı" gibi itiraz koşullarını sağlamayan başvurular kabul edilmez.

### **5.7.3. Maç İtirazında Davranış**

Maç itirazı süresince tüm taraflar birbirlerine karşı saygı çerçevesinde hareket etmekle sorumludurlar. Bu çerçeveyi aşan davranışlar sergileyen taraf itirazda söz hakkını kaybeder ve Turnuva yönetimi sözkonusu durumla alakalı olarak son sözü söyler.

## 5.7.4. İtirazlar

Katılımcılar farklı durumlar için itirazda bulunabilirler, bu itirazlar turnuva yönetimi tarafından ayrı ayrı kendi koşulları içerisinde değerlendirilir. Değerlendirme süreleri oluşan durumlara göre değişiklik gösterebilir. İtirazlar için muhatap maili [protality@esports360mag.com](mailto:protality@esports360mag.com) olacaktır. İtirazlar gizlilik ilkesine bağlı olarak yapılmalıdır. Aksi halde katılımcı ve/veya takım uyarı alabilir.

### 5.7.4.1. Haksız Avantaj Sağlayacak Programların Kullanılması

Bir oyuncunun diğer oyunculara karşı haksız avantaj veren herhangi bir program (Makro, Hile, Çeşitli Modifiye Sağlayan Programlar, Booster Programlar vb) kullanması yasaktır. Bu durumlar yönetim kararı ile ele alınıp Cezalar kısmındaki karşılığınca cezalandırılır.

## 5.8. Teknik Hatalar

Eğer maç esnasında bir oyuncu teknik bir sorun yaşıyorsa (internet bağlantısının kopması, oyun çökmesi, bilgisayarın aniden kapanması gibi durumlar dahil olmak ve bunlarla sınırlı olmamak üzere) oyun devam eder. Oyuncu kendi bağlantısından sorumludur. Maçın tekrar oynanması veya ertelenmesi gibi durumlar genel problem yaşanıp yaşanmadığına göre organizasyon kararıyla belirlenir.

## 5.9. Oyun Yayımcısının Hakkı

Oyun yapımcısı Turnuvadan herhangi bir sayıda oyuncuyu herhangi bir gerekçeyle eleme hakkına sahiptir. Bu durumlarda oyuncu diskalifiye olmuş sayılır.

## 5.10. Oyun Yayımcısının Oyundan Yasaklaması

Oyuncular kendi bilgilerinin girildiği hesaptan oynamak zorundadırlar. Eğer bu hesaplar oyun sunucularından yasaklanmış ise bu yasak açılana kadar düzenlenen etkinliklerde yer alamazlar.



## 6. Cezalar

### 6.1. Cezalar ve Anlamları

Turnuva kapsamında verilebilecek cezalar ve sebepleri aşağıda açıklanmaktadır. Cezalar iki tip olarak ayrılmaktadır: Küçük Cezalar ve Büyük Cezalar.

Eğer bir durum aşağıda belirtilmemişse, turnuva yönetimi sonuca karar verir.

#### 6.1.1. Küçük Cezalar

Küçük cezalar, turnuva yönetiminin kısa sürede çözebileceği sorunlardır. Küçük cezalar aşağıdaki tanımları veya buna yakın anlamlı olan tanımları kapsamaktadır.

- Gerekli maç materyallerinin yüklenmemesi (Ekran görüntüleri v.b.)
- Oyuncuyla ilgili bilgilerin veya ona bağlı materyallerin eksik olması.
- Sportmenlik dışı hareketler
- Turnuva akışını engellemek

Küçük Cezaların sonuçları şu şekilde gerçekleşebilir:

- Uyarı (sözlü veya yazılı)
- Oyuncuyu susturma

#### 6.1.2. Büyük Cezalar

Büyük cezalar, turnuva sağlığını etkileyen sorunlardır. Büyük cezalar aşağıdaki tanımları veya buna yakın anlamlı olan tanımları kapsamaktadır:

- Turnuva organizatörlerini veya görevlilerini bilerek kandırmaya çalışmak
- Maça çıkmama
- Kural dışı hareketlerin tekrarı
- Turnuva Yetkilileri tarafından değerlendirilen bir itiraza cevap vermeme

Büyük Cezaların sonuçları şu şekilde gerçekleşebilir:

- Oyuncunun diskalifiye edilmesi (maçtan veya o anki turnuva aşamasından)
- Nakit ödül hakkının iptali

## **6.2. Cezaların Verilmesi**

Küçük ve büyük cezaların verilmesinde karşılıklı bir ortak nokta aranmamaktadır ve turnuva yönetimi tarafından gerekli görüldüğünde ceza verilebilmektedir.

### **6.2.1. Turnuvadan Yasaklama ve Turnuva Dışı Verilen Cezalar**

Turnuva dışında başka platformlarda alınan cezaların PROTALITY Season 6'da geçerli olma zorunluluğu yoktur. Ancak bu ceza aşağıdaki durumlardan birine tabi veya benzer nitelikte ise farklı bir yaptırım uygulanabilir.

- Oyuncunun hileden dolayı ceza alması
- Oyuncunun adil oyun ve sportmenlik dışında olan hareketler sergilemesi
- Oyuncunun oyunu sabote etmesi veya gizli bir anlaşmaya bağlı maçın gidişatını etkilemesi

### **6.2.2. Devam Eden Aşamadan Çekilmek**

#### **6.2.2.1. Turnuvanın Herhangi Bir Aşamasında Çekilmek**

Katılımcılar turnuvanın herhangi bir aşamasında Turnuvadan ayrılırsa veya maça çıkmayı reddederse para ödülünden ve diğer ödüllerden vazgeçmiş sayılır. Turnuva sözleşmesine ve turnuva gidişatının etkilenmesine bağlı olarak katılımcı ek cezalar alabilir.

### **6.2.3. Oyuncuların Yasaklanması**

Eğer bir oyuncu devam eden turnuvadan yasaklanırsa, kişi devam eden ve ilerleyen turnuvalardan da diskalifiye edilir.

## 7. Diğer İhlaller

### 7.1. Genel

Yaşanabilecek sportmenliğe ve adil oyuna aykırı durumlar aşağıda listelenmektedir. Bu liste tüm durumları kapsamamakla birlikte çoğunluğuna karşı nasıl bir tutum alınacağını sergiler. Turnuva yönetimi her ihlali kendi içerisinde özel bir durum olarak değerlendirir ve buna bağlı karar alır. Eğer ihlaller bir seri halinde ise veya aralarında bağlayıcı unsur bulunuyorsa toplu bir şekilde değerlendirilebilir. Bu durumlarda Turnuva yönetimi adil bir şekilde kuralları uygulamakla yükümlüdür.

### 7.2. İnternet Üzerinde Saygısızlık

Tüm katılımcılar sağlıklı ve eğlenceli bir oyun oynayabilmek adına sportmenliği ve adil tavır anlayışını en öne koymalıdır. Sportmenlik ve adil tavır anlayışını ihlal eden en bilinen örnekleri aşağıda sıralanmaktadır. Turnuva yönetimi aşağıda listelenmiş veya listelenmeyen bu davranışlara uygun gördükleri cezaları verebilir.

#### 7.2.1. Hakaret

Turnuva süresince katılımcılar turnuvayla bağlantılı olarak herhangi bir hakaret söylemi gerçekleştiremez. Bu genel olarak maç içini kapsamaktadır ancak herhangi bir platformda turnuva ile bağlantısı direk olarak gözükken durumlarda söylemi yapan katılımcı veya katılımcılar ceza alır.

Herhangi bir şekilde fiziksel hakaret ve fiziksel şiddete dayalı hakaret daha büyük yaptırımlarla sonuçlanır.

### 7.3. Sportmenlik Dışı Davranış

Tüm oyuncuların düzgün ve zevk alabilecekleri bir oyun deneyimi yaşamaları için sportmenlik kavramı altında oynamaları gerekmektedir. Aşağıda bulunan cezalar işlenen aksiyonun boyutuna göre farklı cezalandırılır. Ancak burada bulunmayan veya bulunan durumlara göre turnuva yönetimi farklı bir şekilde ceza verebilir.

#### 7.3.1. Suistimal

Suistimal, Turnuva yetkilisini veya diğer oyuncuları yanlış bilgilerle ya da farklı bir şekilde kandırmak olarak açıklanmaktadır. Büyük ceza kapsamında ceza verilir.

### **7.3.2. Sahte Maç Medyaları**

Eğer bir katılımcı sahte maç medyaları yüklemiş ve bu davranışta devamlılık gösteriyorsa katılımcı küçük ceza kapsamında cezalandırılır. İleri seviyelerde katılımcının elenmesine sebep olabilir.

### **7.3.3. Olağandışı Durumlar**

Bir oyuncunun hile yaptığından şüphe duyulur ve maç için sahte maç medyaları yüklediği tespit edilirse Turnuva organizatörü tarafından büyük ceza kapsamında cezalandırılır. Teşebbüs eden oyuncu Turnuvadan uzaklaştırılır.

## **7.4. Kayıtsız Bir Oyuncu ile Oynama / Belirtilen Oyuncu Olmama**

Oyuncular kendi hesaplarından oynamalıdır. Kayıt olan kişi yerine farklı kişinin belirtilen hesaptan oynadığı tespit edilirse oyuncu büyük ceza kapsamında cezalandırılır. Katılımcı veya katılımcılar turnuvadan elenir. Araştırma sonucunda turnuva yönetimi katılımcı takımı eleme hakkına sahiptir.

## **7.5. Katılımcıları ya da Yöneticileri Yanlış Yönlendirme**

Herhangi bir şekilde diğer katılımcıları turnuva yönetiminin verdiği bilgiler dışında farklı yönlendirebilecek davranışlar büyük ceza kapsamında değerlendirilir.

## **7.6. Akışı Engelleme**

Bir katılımcının, herhangi bir şekilde, turnuva gidişatını olumsuz etkileyecek davranışları küçük ceza kapsamında değerlendirilir.

## **7.7. Hile Yapma**

Bir hile şüphesinde, oturum bilgisi alınıp inceleme başlatılacaktır. Herhangi bir şekilde hile kullandığı tespit edilen oyuncular 3 yıl boyunca turnuva organizatörünün yapacağı herhangi bir organizasyona katılamazlar. Hile kullanıldığının tespiti halinde katılımcıya büyük ceza kapsamında ceza verilir. Katılımcı devam eden turnuvadan diskalifiye olur.

Bu kapsama rakibiniz karşısında üstünlük sağlamanıza yarayan tüm yazılımsal veya donanımsal etkenler geçerlidir.

Örnek yazılımlar: Multihack, Wallhack, Aimbot, Oyunda olmadığı şekilde farklı renklendirilmiş karakter modelleri, Geri Tepmeyi engelleyen yazılımlar, Sesleri değiştiren programlar ve benzerleri.

## 8. Puanlar

Puanlar, takımların maçı tamamladığı haritadaki sıralama ve her haritadaki toplam öldürme sayıları ile hesaplanır.

Sıra	Puan
1.	10
2.	6
3.	5
4.	4
5.	3
6.	2
7.	1
8.	1
9. - 16.	0

**Her Öldürme:** 1 Puan

### 8.1 Eşitlik Bozma

#### 8.1.1 Maç Sonuçlarında

1. Bir maçın sıralaması, maçta kazanılan maç puanına (Sıralama Puanı + Öldürme Puanı) göre belirlenir.
2. Kural 1 uygulandıktan sonra bir beraberlik olması durumunda, maçta daha uzun süre hayatta kalan bir takım daha yüksek bir sıralama kazanacaktır.

### 8.1.2 Toplam Puanda

1. Nihai sıralama, toplam ma puanına gre belirlenir (Sıralama Puanı + ldürme Puanı).
2. Kural 1 uygulandıktan sonra bir beraberlik olması durumunda, tüm maların birikmiş ldürme puanları dıřında birikmiş Sıralama Puanı daha yüksek olan bir takım daha yüksek bir sıralama kazanacaktır.
3. Kural 2 uygulandıktan sonra bir beraberlik olması durumunda, son mata daha yüksek ma puanına (Sıralama Puanı + ldürme Puanı) sahip olan bir takım daha yüksek bir sıralama kazanacaktır.
4. Kural 3 uygulandıktan sonra bir beraberlik olması durumunda, son mata daha yüksek bir hayatta kalma sıralamasına sahip olan bir takım daha yüksek bir sıralama kazanacaktır.
5. Kural 4 uygulandıktan sonra bir beraberlik olması durumunda, son birikmiş hasarı daha yüksek olan bir takım daha yüksek bir sıralama kazanacaktır.