

# MONSTER PROTALITY Season 7

## Kural Seti



Bu kural setindekiler sadece katılımcılar içindir.

# İçindekiler

İçindekiler	1
1. Anlamlar	3
2. Kuralların Kabulü	3
3. Genel	3
3.1. Kural Değişiklikleri	3
3.2. Kuralların Geçerliliği	3
3.3. Gizlilik	3
3.4. Bağlayıcılık	4
3.5. Davranış Kuralı	4
3.6. Ek Anlaşmalar	4
3.7. Maçların Yayınlanması	4
3.7.1. Yayın Hakları	4
3.7.2. Yayın Haklarının Dağıtımı	4
3.7.3. Katılımcı Sorumluluğu	5
3.7.4. Katılımcıların Hak Kabulü	5
3.8. Uyuşturucu ve Alkol	5
3.9. İletişim & İletişim Kanalları	5
3.10. Turnuva Kaydı	6
3.11. Slot (Turnuvada Yer) Sahipliği	6
3.11.1. Açıklama	6
3.11.2. Devamlılığı	6
3.11.3. Takım Slotları	6
3.11.4. Takım Sahipliği	6
3.11.5. Slot Transferi	7
3.11.6. Wildcard Bilgilendirmesi	7
3.11.7. Turnuvada Oynama ve Katılım Koşulları	7
3.11.8. Yaş Sınırı	8
3.11.9. Bölgesel Katılımcı Kısıtlaması	8
3.11.10. İletişim	8
3.12. Ödül Havuzu	9
3.12.1. Ödülün Geri Çekilmesi	9
3.13. Nakit Para Ödülünün Ödenmesi	9
3.14. Bahis ya da Kumar Oynama	9
4. Turnuva Sistemi	10
4.1. Aşamalar	10
4.1.1. Açık Elemeler	10
4.1.2. Üst Grup	10
4.1.3. Alt Grup	11
4.1.4. Final Aşaması	11
5. Maç Prosedürleri	12

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

## 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 diğer 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 diğer katılımcılara, izleyicilere, basın yetkililerine, Turnuva organizatörlerine ve diğer 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 MONSTER PROTALITY Season 7'nin 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 MONSTER PROTALITY Season 7 içindeki takım slotlarını kapsar. MONSTER PROTALITY Season 7'dan PUBG EMEA Championship: Fall'a direkt katılımı sağlayan Wildcard bileti, turnuvanın şampiyonu ve ikincisine verilir. Turnuvanın şampiyonu, PUBG EMEA Championship: Fall'ın Upper Bracket aşamasına, turnuvanın ikincisi, PUBG EMEA Championship: Fall'ın MEA Qualifier aşamasının son raunduna direkt katılım hakkı kazanır.

Kuralda istisnalar olduğunda, Wildcard sıradaki takıma doğrudan verilecektir, örneğin, A Takımı Protality etkinliğini kazandı, ancak A Takımı zaten Wildcard'ın erişim sağladığı etkinliğe katılım hakkına sahip, bunun yerine ikinci sıradaki B Takımına Wildcard verilecektir. İstisnalar için Krafton Esports EMEA'nın incelemesi gerekir ve örneğin ilk 5'teki tüm takımların Wildcard'ın erişim sağladığı etkinlik için, etkinliğe katılım hakkına sahip olması durumunda, Wildcard kaybedilebilir.

Wildcard herhangi bir şart altında satılamaz, transfer edilemez.

Wildcard geçişi esnasında yaşanan transfer durumunda asil 4 oyuncunun 3ü, Wildcard'ın sağlandığı aşamaya 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, 24.08.2007 ve öncesi doğum tarihli olmak zorundadırlar. Wildcard hakkı için, takım oyuncuları PUBG EMEA Championship: Fall elemelerinin başladığı tarihte 18 yaş ve üstünde olmalıdır.

Gerektiği takdirde turnuva organizatörü yetkilileri sizden yaşınızı kanıtlamanız için ek belge isteyebilir. Eğer bu istenen belgeler Turnuva Organizatörüne geçerli şartlar altında ulaştırılmamışsa, katılımcı diskalifiye edilir. Turnuva Organizatörü bu bilgilerin teslimi için katılımcılara uygun bir süre tanıyacaktır. Eğer bağlantılı maçlar arasında bu durum ortaya çıkıyorsa katılımcı maça alınmaz. Katılımcının gerekli belgeleri göndermesi halinde, Turnuva organizatörünün bu belgeleri kontrol etmesinin ve onaylamasının ardından katılımcı sonraki maçlara katılabilir.

Grup aşamasına geçildiğinde tüm takımlardan oyuncuların doğrulanması için yaş ile ilgili belgeleri ve özel bilgileri istenebilir.

### **3.11.9. Bölgesel Katılımcı Kısıtlaması**

MONSTER PROTALITY Season 7'de mücadele edecek oyuncular turnuvanın Açık Eleme aşaması için, Cezayir, Bahreyn, Mısır, Irak, Ürdün, Kuveyt, Lübnan, Libya, Fas, Umman, Filistin, Katar, Suudi Arabistan, Suriye, Tunus, Türkiye, Birleşik Arap Emirlikleri ve Yemen vatandaşı veya bu ülkelerde yasal oturum hakkına sahip olan kişilerdir.

İzin verilen bölgelerden başka bölgeden katılım kabul edilmez. Başka bölgeden katılım tespit edildiği zaman oyuncu turnuvadan diskalifiye edilir. Takım hakkında araştırma yapıp, ek olarak karara varılır.

### **3.11.10. İletişim**

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

MENA Bölgesinden katılacak takımlar için takımda en az bir kişinin, İngilizce bilmesi zorunluluğu bulunmaktadır. Takım bu kişiyi turnuva başlangıcında bildirir. Bu kuralı sağlayamayan, olası bir durumda turnuva yönetimi ile iletişim kuramayan takımlar turnuvadan çıkartılırlar.

### 3.12. Ödül Havuzu

Büyük Final sonrası sıralamada, paylaşılacak ödül havuzu aşağıdaki gibidir.

Sıra	Ödül
1	60.000 ₺
2	30.000 ₺
3	20.000 ₺
4	15.000 ₺
5	10.000 ₺
6	7.000 ₺
7	4.000 ₺
8	4.000 ₺

#### 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 7, toplamda 4 Ana aşamadan oluşmaktadır.

Turnuvanın aşama saat ve tarih bilgileri aşağıdaki gibidir:

- Kayıt Başlangıcı: 04.08.2023 – 18:00 TSİ
- Kayıt Bitişi: 15.08.2023 – 23:30 TSİ
- Kayıt Check-In Başlangıcı: 14.08.2023 – 12:30 TSİ
- Kayıt Check-In Bitişi: 15.08.2023 – 23:30 TSİ
- Kadroların Kilitlenmesi: 15.08.2023 – 23:30 TSİ
- Açık Elemeler Grup #1: 24.08.2023 – 19:00 TSİ
- Açık Elemeler Grup #2: 25.08.2023 – 19:00 TSİ
- Açık Elemeler Grup #3: 26.08.2023 – 19:00 TSİ
- Açık Elemeler Grup #4: 27.08.2023 – 19:00 TSİ
- Üst Grup #1: 01.09.2023 – 19:00 TSİ
- Üst Grup #2: 02.09.2023 – 19:00 TSİ
- Üst Grup #3: 03.09.2023 – 19:00 TSİ
- Alt Grup #1: 09.09.2023 – 19:00 TSİ
- Alt Grup #2: 10.09.2023 – 19:00 TSİ
- Final Aşaması #1: 22.09.2023 – 19:00 TSİ
- Final Aşaması #2: 23.09.2023 – 19:00 TSİ
- Final Aşaması #3: 24.09.2023 – 19:00 TSİ

**Turnuva yönetimi, oyuncuların ve teknik personelin sağlık ve güvenliğini sağlamak amacıyla her türlü değişiklik yapma hakkını saklı 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-Taego-Erangel-Erangel) oynar. Her grubun 5 maçın sonunda en iyi puana sahip 4 takımı, Üst Grup'a yükselir. Kalan takımlar elenir.

#### 4.1.2. Tulpar Üst Grup

- 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.

- **Tulpar Üst Grup - Maç Günü #1 - Grup A vs Grup B**
  - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Taego-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir.
- **Tulpar Üst Grup - Maç Günü #2 - Grup A vs Grup C**
  - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Taego-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir.
- **Tulpar Üst Grup - Maç Günü #3 - Grup B vs Grup C**
  - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Taego-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir. 3. Günü sonunda, genel sıralamada en iyi 8 takım, direkt olarak Final Aşaması'na yükselir. Kalan 16 takım ise Abra Alt Grup aşamasına geçer.

#### 4.1.3. Abra Alt Grup

- Tulpar Üst Grup'ta en kötü performans gösteren 16 takım, tek grup olarak 2 farklı güne ayrılmış toplam 10 maç oynar.
- **Abra Alt Grup - Maç Günü #1**
  - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Taego-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir.
- **Abra Alt Grup - Maç Günü #2**
  - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Taego-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

- Tulpar Üst Grup'ta en iyi performans gösteren 8 takım ve Abra Alt Grup'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-Taego-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir.
- **Final Aşaması - Maç Günü #2**
  - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Taego-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir.
- **Final Aşaması - Maç Günü #3**
  - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Taego-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. 4.0.0)
- Harita Havuzu: Miramar, Erangel, Taego
- 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 MONSTER PROTALITY Season 7'de 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 için 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 maç puanına göre belirlenir (Sıralama Puanı + Öldürme Puanı).
2. Kural 1 uygulandıktan sonra bir beraberlik olması durumunda, tüm maçların birikmiş öldürme puanları dışında birikmiş Sıralama Puanı daha yüksek olan bir takım daha yüksek bir sıralama kazanacaktır.
3. Kural 2 uygulandıktan sonra bir beraberlik olması durumunda, son maçta daha yüksek maç puanına (Sıralama Puanı + Öldürme Puanı) sahip olan bir takım daha yüksek bir sıralama kazanacaktır.
4. Kural 3 uygulandıktan sonra bir beraberlik olması durumunda, son maçta 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.