

PROTALITY EMEA TOUR 2

Kural Seti



Bu kural setindekiiler 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
3.10.1. Takım Adları & Oyun İçi Takma Adlar	6
3.11. Slot (Turnuvada Yer) Sahipliği	6
3.11.1. Açıklama	6
3.11.2. Devamlılığı	7
3.11.3. Takım Slotları	7
3.11.4. Takım Sahipliği	7
3.11.5. Slot Transferi	7
3.11.6. Wildcard Bilgilendirmesi	8
3.11.7. Turnuvada Oynama ve Katılım Koşulları	8
3.11.8. Yaş Sınırı	8
3.11.9. Bölgesel Katılımcı Kısıtlaması	8
3.11.10. İletişim	9
3.12. Ödül Havuzu	9
3.12.1. Ödülün Geri Çekilmesi	10
3.13. Nakit Para Ödülünün Ödenmesi	10
3.14. Bahis ya da Kumar Oynama	10
3.15. Sponsorluk	10
4. Turnuva Sistemi	10
4.1. Aşamalar	10
4.1.1. Açık Elemeler	11
4.1.2. Grup Aşaması	12
4.1.3. Büyük Final	12

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

Turnuva organizatörünün aldığı kararlar katılımcılar için baęlayıcılık 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 kayıt aşamasında talep edilen bilgileri alırlar ve katılımcılar organizatörlere bu bilgileri kendi isteği ile verirler. Organizatörler bu bilgilerle işlem yapma, gerektiğinde 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.

Takımlar turnuva 4 ana oyuncu + 2 opsiyonel yedek oyuncu (oyuncu, koç, menajer) ile katılabilirler. Takımlar, bir maç gününe, bildirdiği 6 oyuncudan herhangi bir 4lü ile çıkabilir. Günü, başladığı 4lü ile bitirme zorunluluğu bulunmamaktadır. Takımlar, yedekleriyle oynayacaklarını hakemlere bildirmelidir.

Takımlar, turnuvanın kadro kilitlenmesinin gerçekleştiği andan itibaren verilen bilgilerin (Takım ismi, logosu vb) değişmeyeceğini taahhüt eder. Ekstrem durumlar turnuva yönetimine değerlendirmesi için sunulabilir.

3.10.1. Takım Adları & Oyun İçi Takma Adlar

Organizasyon, Takım Adının kullanımını reddetme ve herhangi bir nedenle değişiklik talep etme hakkını saklı tutar. Kadro kilitlenme süresinden sonra Takım İsimleri değiştirilemez.

Oyun İçi Takma Adlar turnuva yönetiminin onayına tabidir. Yönetim, Oyun İçi Takma Adın kullanımını reddetme ve Oyun İçi Takma Adın herhangi bir oyun içi görselin sınırlarına rahatça sığmasını sağlamak da dahil olmak üzere herhangi bir nedenle değişiklik talep etme hakkını saklı tutar.

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 EMEA TOUR 2'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 kilitlenme süreci öncesinde turnuva organizatörüne sunulması,
- Tüzel kişilik(vergi mükellefi) ve tüzel kişiliğe bağlı olmayan takım arasında gerçekleşiyor ise kadrolar kilitlenmeden 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 EMEA TOUR 2 içindeki takım slotlarını kapsar. PROTALITY EMEA TOUR 2'den PUBG EMEA Championship: Fall'a direkt katılımı sağlayan Wildcard bileti, turnuvanın şampiyonu ve ikincisine verilir. Turnuvanın şampiyonu PUBG EMEA Championship Fall'ın Playoff aşamasına doğrudan katılmaya hak kazanır. Turnuvanın ikincisi ise PUBG EMEA Championship: Fall Open Qualifiers'ın Son16 aşamasına doğrudan katılmaya hak kazanır.

Kuralda istisnalar olduğunda, Wildcard sıradaki takıma (5. sıraya kadar) 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. Wildcard'lar herhangi bir şart altında satılamaz, transfer edilemez.

Wildcard geiři esnasında yařanan transfer durumunda asil 4 oyuncunun 3ü, Wildcard'ın sađlandığı ařamaya geiřte de korunmalıdır.

3.11.7. Turnuvada Oynama ve Katılım Kořulları

Oyuncular turnuvada oynamak için bu řartları sađlamak zorundadırlar. Ařađıdaki kısıtlamalardan bađımsız olarak, bir oyuncu, tüm turnuva boyunca sadece bir takımda oynayabilir.

3.11.8. Yař Sınırı

PROTALITY EMEA TOUR 2'nin tüm katılımcıları ilk ma günlerinde en az 18 yařında olmalıdır.

Gerektiđi takdirde turnuva organizatörü yetkilileri sizden yařınızı kanıtlamanız için ek belge isteyebilir. Eđer bu istenen belgeler Turnuva Organizatörüne geerli řartlar altında ulařtırılmamıřsa, katılımcı diskalifiye edilir. Turnuva Organizatörü bu bilgilerin teslimi için katılımcılara uygun bir süre tanıyacaktır. Eđer bađlantılı malar arasında bu durum ortaya ıkıyorsa katılımcı maa alınmaz. Katılımcının gerekli belgeleri göndermesi halinde, Turnuva organizatörünün bu belgeleri kontrol etmesinin ve onaylamasının ardından katılımcı sonraki malara katılabilir.

Grup Ařaması'na geildiđinde tüm takımlardan oyuncuların dođrulanması için yař ile ilgili belgeleri ve özel bilgileri istenebilir.

3.11.9. Bölgesel Katılımcı Kısıtlaması

PROTALITY EMEA TOUR 2'de mücadele edecek oyuncular turnuvanın Açık Eleme ařaması için, Afganistan, Almanya, Andorra, Angola, Arnavutluk, Avusturya, Azerbaycan, BAE, Bahreyn, Belarus, Belika, Benin, Birleřik Krallık, Bosna Hersek, Botswana, Bulgaristan, Burkina Faso, Burundi, Cabo Verde, Cezayir, Cibuti, ad, ek Cumhuriyeti, Danimarka, Ekvator Ginesi, Eritre, Ermenistan, Estonya, Esvatini, Etiyopya, Fas, Finlandiya, Fransa, Gabon, Gana, Gine, Gine-Bissau, Güney Afrika, Güney Sudan, Gürcistan, Hırvatistan, Hollanda, Irak, İnan, İrlanda, İspanya, İsrail, İsve, İsvire, İtalya, İzlanda, Kamerun, Karadađ, Katar, Kazakistan, Kenya, Kıbrıs, Kırgızistan, Komorlar, Kongo, Kongo Demokratik Cumhuriyeti, Kuveyt, Kuzey İrlanda, Kuzey Makedonya, Lesotho, Letonya, Liberya, Libya, Lihtenřtayn, Litvanya, Lübnan, Lüksemburg, Macaristan, Madagaskar, Malavi, Mali, Malta, Mauritius, Mısır, Mođolistan, Moldova, Monako, Mozambik, Namibya, Nijer, Nijerya, Norve, Orta Afrika Cumhuriyeti, Özbekistan, Pakistan, Polonya, Portekiz, Romanya, Ruanda, Rusya Federasyonu, San Marino, Sao Tome ve Principe, Senegal, Seyřeller, Sırbistan, Slovakya, Slovenya, Somali, Sudan, Suriye, Suudi Arabistan, Tacikistan,

Tanzanya, Togo, Tunus, Türkiye, Türkmenistan, Uganda, Ukrayna, Umman, Ürdün, Vatikan, Yemen, Yunanistan, Zambiya, Zimbabve vatandaşlarıdır. Vatandaşlık, belirtilen ülkeye ait pasaportun olması ile belirlenir.

Belirtilen ülkeler dışındaki oyuncular için bir takım, toplam aktif takım oyuncu sayısının en fazla ½'sinden veya daha azından oluşabilir. Örn: 4 oyunculu bir takım için 2 veya daha az. Takımlar kadrolarında 2'den fazla izin verilmeyen ülke oyuncusu bulundurabilir. Ancak aynı anda maç lobisinde en fazla 2 adet izin verilmeyen ülke oyuncusu bulunabilir.

3.11.10. İletişim

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

PROTALITY EMEA TOUR 2'nin resmi dili İngilizce'dir. Takımın bölgesinden bağımsız olarak, 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. Ortak alanlarda yapılacak İngilizce dışındaki konuşmalar, amacı ne olursa olsun ceza ile sonuçlanabilir.

3.12. Ödül Havuzu

Büyük Final sonrası sıralamada, paylaşılacak ödül havuzu aşağıdaki gibidir.

Sıra	Ödül
1	2.500 \$
2	1.500 \$
3	1.000 \$
4	800 \$
5	700 \$
6	600 \$
7	500 \$
8	400 \$

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 ödüllerini belirtilen süre içerisinde alacaklardır.

Ödül kazanan takımlar arasında Türk olan takım veya takımlar olması halinde, ödül, ödeme günü günlük kurdan Türk Lirasına (TRY) 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.

3.15. Sponsorluk

Oyuncuların ve/veya bağlı buldukları takımların sponsorlarının turnuvada görsel, yazılı ve benzeri şekilde yer alması eSports360 iznine tabiidir. Yönetim ekibi sponsorluk içeren tüm olayları birbirinden ayrı olarak değerlendirir. İzin verilen bir sponsor kullanımı, daha sonrasında değiştirilmek istenirse, yine aynı prosedür izlenir.

4. Turnuva Sistemi

4.1. Aşamalar

- PROTALITY EMEA TOUR 2, toplamda 3 Ana aşamadan oluşmaktadır.

Turnuvanın aşama saat ve tarih bilgileri aşağıdaki gibidir:

- Kayıt Başlangıcı: 11.07.2024 – 20:24 TSİ
- Kayıt Bitişi: 21.07.2024 – 23:30 TSİ
- Kayıt Check-In Başlangıcı: 19.07.2024 – 12:30 TSİ
- Kayıt Check-In Bitişi: 21.07.2024 – 23:30 TSİ
- Kadroların Kilitlenmesi: 21.07.2024 – 23:30 TSİ
- Açık Elemeler (Ro256) #1: 23.07.2024 – 19:00 TSİ
- Açık Elemeler (Ro128) #2: 24.07.2024 – 19:00 TSİ
- Açık Elemeler (Ro64) #3: 25.07.2024 – 19:00 TSİ
- Açık Elemeler (Ro32) #4: 29.07.2024 – 19:00 TSİ

- Açık Elemeler (Ro16) #5: 30.07.2024 – 19:00 TSİ
- Grup Aşaması (AvB) #1: 02.08.2024 – 19:00 TSİ
- Grup Aşaması (AvC) #2: 03.08.2024 – 19:00 TSİ
- Grup Aşaması (BvC) #3: 04.08.2024 – 19:00 TSİ
- Büyük Final #1: 09.08.2024 – 19:00 TSİ
- Büyük Final #2: 10.08.2024 – 19:00 TSİ
- Büyük Final #3: 11.08.2024 – 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 (Ro256) - (Ro128) - (Ro64) - (Ro32) - (Ro16)**
 - Ro256: Kayıt olan 256 takım, 16'şarlı lobilerde, farklı maç günlerine sahip 16 farklı gruba bölünür. Her grup kendi içinde 6 maç (Miramar-Miramar-Taego-Rondo-Erangel-Erangel) oynar. Her grubun 6 maçın sonunda en iyi puana sahip 8 takımı, bir sonraki tura geçer. Kalan takımlar elenir.
 - Ro128: 128 Takım, 16'şarlı lobilerde, farklı maç günlerine sahip 8 farklı gruba bölünür. Her grup kendi içinde 6 maç (Miramar-Miramar-Taego-Rondo-Erangel-Erangel) oynar. Her grubun 6 maçın sonunda en iyi puana sahip 8 takımı, bir sonraki tura geçer. Kalan takımlar elenir.
 - Ro64: 64 Takım, 16'şarlı lobilerde, farklı maç günlerine sahip 4 farklı gruba bölünür. Her grup kendi içinde 6 maç (Miramar-Miramar-Taego-Rondo-Erangel-Erangel) oynar. Her grubun 6 maçın sonunda en iyi puana sahip 8 takımı, bir sonraki tura geçer. Kalan takımlar elenir.
 - Ro32: 32 Takım, 16'şarlı lobilerde, farklı maç günlerine sahip 2 farklı gruba bölünür. Her grup kendi içinde 6 maç (Miramar-Miramar-Taego-Rondo-Erangel-Erangel) oynar. Her grubun 6 maçın sonunda en iyi puana sahip 8 takımı, bir sonraki tura geçer. Kalan takımlar elenir.
 - Ro16: 16 Takım, tek grupta kendi içinde 6 maç (Miramar-Miramar-Taego-Rondo-Erangel-Erangel) oynar. 6 maç sonunda en iyi puana sahip olan takımlar Grup Aşamasına yükselir.

4.1.2. Grup Aşaması

- Açık Elemelerde en iyi performans gösteren takımlar ve davet edilen takımlar, çeşitli ölçütlere (ör. önceki etkinliklerdeki performans) göre 3 gruba (A, B, C) ayrılır. Her

grup, günde en fazla 2 grup ve 16 takım olacak şekilde 2 maç gününe dağıtılır. Her takım 2 maç gününe dahil edilir.

- **Grup Aşaması - Maç Günü #1 - Grup A vs Grup B**
 - Toplam 6 maç (Miramar-Miramar-Taego-Rondo-Erangel-Erangel) oynanır. Bu 6 maçın sonunda alınan puanlar genel puan tablosuna eklenir.
- **Grup Aşaması - Maç Günü #2 - Grup A vs Grup C**
 - Toplam 6 maç (Miramar-Miramar-Taego-Rondo-Erangel-Erangel) oynanır. Bu 6 maçın sonunda alınan puanlar genel puan tablosuna eklenir.
- **Grup Aşaması - Maç Günü #3 - Grup B vs Grup C**
 - Toplam 6 maç (Miramar-Miramar-Taego-Rondo-Erangel-Erangel) oynanır. Bu 6 maçın sonunda alınan puanlar genel puan tablosuna eklenir. 3. Günün sonunda, genel sıralamada en iyi 16 takım, direkt olarak Büyük Finale yükselir.

4.1.3. Büyük Final

- Grup Aşamasında en iyi performans gösteren 16 takım, 3 farklı güne bölünmüş tek bir grupta 18 maç oynar.
- **Büyük Final - Maç Günü #1**
 - Toplam 6 maç (Miramar-Miramar-Taego-Rondo-Erangel-Erangel) oynanır. 6 maçın ardından elde edilen skor genel sıralamaya eklenir.
- **Büyük Final - Maç Günü #2**
 - Toplam 6 maç (Erangel-Erangel-Taego-Rondo-Miramar-Miramar) oynanır. 6 maçın ardından elde edilen skor genel sıralamaya eklenir.
- **Büyük Final - Maç Günü #3**
 - Toplam 6 maç (Miramar-Miramar-Taego-Rondo-Erangel-Erangel) oynanır. 6 maçın ardından elde edilen skor genel sıralamaya eklenir. 3. Günün 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 \(SUPER\)](#)
- Harita Havuzu: Miramar, Erangel, Taego, Rondo
- 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 katılabilirler. Takımlar 2 veya daha az kişi oldukları durumlarda turnuvaya katılmamış sayılırlar. Takım, eğer katılım gösteremeyecekse, bunu yönetime önceden bildirmelidir. Son karar organizasyona aittir.

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. Maç tekrarına sadece organizatörler tarafından karar verilebilir ve oyuncuların maç tekrarı talep etme hakkı bulunmaz.

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 Büyük Final 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 olacaktır. İtirazlar gizlilik ilkesine bağlı olarak yapılmalıdır. Aksi halde katılımcı ve/veya takım uyarı alabilir.

Tek kanıt üzerinden farklı kişilerin toplamda birden fazla kez yapacağı itirazlar, tek bir itiraz olarak değerlendirilecektir.

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

oyunması veya ertelenmesi gibi durumlar genel problem yaşanıp yaşanmadığına göre organizasyon kararıyla belirlenir.

5.9. Oyun Yayımcısının Hakkı

Oyun yayımcısı 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, maç gününden 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 EMEA TOUR 2'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.

7.3.4. Canlı Yayınlar

Turnuvanın canlı yayınlandığı resmi yayınlarda, oyuncular yayında yaşıyor göründükleri sürece canlı yayınlarda mesaj yazamaz, yaşadıkları anları izleyicinin seyir zevkine etki edecek şekilde anlatamaz, spoiler veremezler. Kuralın ihlali küçük ceza kapsamında değerlendirilir ve ilgili oyuncunun yayından da uzaklaştırılması ile sonuçlanabilir. İhlal, yazılan mesajın içeriğine göre daha sert bir ceza ile sonuçlanabilir. Bu yasağa oyuncuların dışında, takım sahipleri, koçlar, takımın diğer yetkilileri ve yakın arkadaşları da dahildir.

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.