

ARKO MEN PROTALITY Season 2

Kural Kitapçığı



Bu kural kitabındakiiler sadece katılımcılar içindir.

İçindekiler

İçindekiler	1
Anlamlar	3
Kuralların Kabulü	3
Genel	3
Kural Değişiklikleri	3
Kuralların Geçerliliği	3
Gizlilik	3
Bağlayıcılık	4
Davranış Kuralı	4
Ek Anlaşmalar	4
Maçların Yayınlanması	4
Yayın Hakları	4
Yayın Haklarının Dağıtımı	4
Katılımcı Sorumluluğu	5
Katılımcıların Hak Kabulü	5
Uyuşturucu ve Alkol	5
İletişim & İletişim Kanalları	5
Turnuva Kaydı	6
Slot (Turnuvada Yer) Sahipliği	6
Açıklama	6
Devamlılığı	6
Takım Slotları	6
Takım Sahipliği	7
Slot Transferi	7
Wildcard Bilgilendirmesi	7
Transfer ve Takım Bilgileri	7
Turnuvada Oynama ve Katılım Koşulları	8
Yaş Sınırı	8
Bölgesel Katılımcı Kısıtlaması	8
İletişim	9
Ödül Havuzu	9
Ödülün Geri Çekilmesi	9
Nakit Para Ödülünün Ödenmesi	9
Bahis ya da Kumar Oynama	9
Turnuva Sistemi	9
Aşamalar	10
Açık Elemeler	10
Grup Aşaması	10
Final Aşaması	11
Maç Prosedürleri	11

Maç Ayarları	11
Maç Sonuçları	11
Maçların Başlaması	11
Dakiklik	11
Maç Tekrarı	12
Saklanması Gereken Maç Medyaları	12
Maçlar Sırasında İletişim	12
Maç İtirazı	12
Tanımı	12
Maç İtirazı Kuralları	13
Maç İtirazı İçin Verilen Son Süre	13
Maç İtirazında Gereken İçerikler	13
Maç İtirazında Davranış	13
İtirazlar	13
Haksız Avantaj Sağlayacak Programların Kullanılması	13
Teknik Hatalar	13
Oyun Yayımcısının Hakkı	14
Oyun Yayımcısının Oyundan Yasaklaması	14
Cezalar	14
Cezalar ve Anlamları	14
Küçük Cezalar	14
Büyük Cezalar	14
Cezaların Verilmesi	15
Turnuvadan Yasaklama ve Turnuva Dışı Verilen Cezalar	15
Devam Eden Aşamadan Çekilmek	15
Turnuvanın Herhangi Bir Aşamasında Çekilmek	15
Oyuncuların Yasaklanması	15
Diğer İhlaller	16
Genel	16
İnternet Üzerinde Saygısızlık	16
Hakaret	16
Sportmenlik Dışı Davranış	16
Suistimal	16
Sahte Maç Medyaları	16
Olağandışı Durumlar	17
Kayıtsız Bir Oyuncu ile Oynama / Belirtilen Oyuncu Olmama	17
Katılımcıları ya da Yöneticileri Yanlış Yönlendirme	17
Hile Yapma	17
Puanlar	18

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 yönetimini, maç itirazlarını 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 kitapçığı tarafından desteklenmeyen, kural kitapçığında bilgisi olmayan ve hatta kural kitapçığına ayrı düşen aşırı durumlarda adil oyun anlayışını ve sportmenliği korumak için son sözü söyleme hakkına sahiptir.

3.2. Kuralların Geçerliliği

Kural kitapçığında belirtilen kurallardan herhangi birinin tamamen veya sadece bir kısmı geçersiz ya da uygulanamaz olması durumunda tüm kural kitapçığı geçerliliğini kaybetmez. Bu durumda organizatör hatalı yazılmış kuralın ve kural kitapçığının 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 kitapçığına ayrı 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 Sorumluluđu

Katılımcılar, eSports360'ın yetki verdiđi kişiler tarafından malarının yayınlanmasına itiraz edemezler veya maın nasıl yayınlanacağı konusunda söz sahibi olamazlar. Bir maın yayınlanmaması hususuna ancak Turnuva yönetimi karar verebilir. Katılımcılar bu yayınların gerekleşmesi için özen göstereceđini kabul etmiş olur.

3.7.4. Katılımcıların Hak Kabulü

Katılımcılar, kişisel verilerinin organizasyon yetkilileri tarafından kullanımını kayıt oldukları an itibariyle 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 malarda, çevrimiçi veya çevrimdışı, katılımcılar herhangi bir şekilde uyuşturucu, alkol veya herhangi bir performans artırıcı maddenin etkisinde olamazlar. Olmaları 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 verdiđiniz e-postanın güncel olduğundan ve posta kutunuzu sürekli kontrol ettiđinizden emin olmanız beklenir.

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

İletişim Kanalı E-mail:

İsim	Rol	E-mail
Mehmet "SolidMemo" Nalakan	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.

Turnuvanın grup aşamasına gelindiğinde turnuva organizatörü takım yetkilisinden / tüzel kişilikten gönderilecek sözleşmeyi okuyup, anladığına dair sözleşmenin ıslak imzalı halini isteyecektir.

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 ARKO MEN PROTALITY Season 2'nun 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 Sahipliđi

Bir tzel kiřilik (vergi mkellefi) turnuva boyunca sadece 1 takıma sahip olabilir. Bu kısıtlamaya elemeler de dahildir. Herhangi bir Őekilde ařađıdaki durumlar ortaya ıkarsa takım/takımlar diskalifiye edilir; oynamasına izin verilmez; slot hakkını kaybeder:

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

Katılımcı takım oyuncularını ve tzel kiřilikler(vergi mkellefi) aralarında herhangi bir yasal eliřki olmadığını turnuvaya katıldıkları anda onaylamıř olur. Eđer bu tip bir sorun yařayabileceđinizi dřnyorsanız bizlerle en kısa srede e-mail yoluyla iletiřime geiniz.

3.11.5. Slot Transferi

Tzel kiřilikler(vergi mkellefleri) ve tzel kiřiliklere bađlı olmayan takımlar slot transferi gerekleřtirebilirler. Bu transferler gerekleřirken ařađıdaki kořullar sađlanmak zorundadır.

- Tzel kiřilikler(vergi mkellefleri) arasında gerekleřiyor ise belgelerin kadro kilitleme sreci ncesinde turnuva organizatrne sunulması,
- Tzel kiřilik(vergi mkellefi) ve tzel kiřiliđe bađlı olmayan takım arasında gerekleřiyor ise kadrolar kilitlemeden nce olması, bu aralıktaki belgelerin turnuva organizatrne sunulması, tzel kiřiliđe bađlı olmayan takımın asil 4 oyuncudan 3n koruması.
- Tzel kiřilik turnuvadan ekiliyor ise tzel kiřilik altında oynayan takıma bu hak aktarılır ve takımın ilk kayıttaki belirtilen asil 4 kiřiden 3n takımda bulundurması gerekir.

3.11.6. Wildcard Bilgilendirmesi

3.11.'deki bahsedilen tm kısımlar ARKO MEN PROTALITY Season 2 iindeki takım slotlarını kapsar. ARKO MEN PROTALITY Season 2'dan PCS5 Blgesel Elemelere Katılım Hakkını sađlayan Wildcard sahipliđi, turnuvanın Őampiyonuna veya turnuva Őampiyonu PCS'ye katılım hakkına sahipse sıradaki bir sonraki takıma geer. Wildcard herhangi bir Őart altında satılmaz, transfer edilemez. Wildcard hakkını elde edildikten sonra, takımın gerekli ek Őartları sađlayamadığı tespit edilirse, hak bir sonraki takıma gemez, etkisini yitirir.

Wildcard geiři esnasında yařanan transfer durumunda asil 4 oyuncunun 3, Wildcard'a geiřte de korunmalıdır.

Katılımcı ekipler, bařarı gstermeleri durumunda Wildcard Őartlarını sađlamakla ykmldr. Aksi halinde oluřabilecek olumsuzluklardan, organizatr sorumlu tutulamaz.

3.11.7. Transfer ve Takım Bilgileri

Transfer dneminde takımlar, transferlerini yaparken takım btnlđn (kayıt olurken belirtilen 4 ana oyuncudan 3 tanesini, en az bir yedek var ise 4 tane oyuncuyu) koruduđu srece slot hakkını korumaya devam eder.

Takımlar transferlerini yaparken yukarıdaki maddeye uymayan takımlar slot haklarını kaybeder.

Transfer süreci bittiğinde belirtilen kadrolar ve bilgiler sabit kalacak şekilde kilitlenecektir. Bir sonraki transfer sürecine, veya son transfer süreci için, final aşaması bitene kadar bilgilerde değişiklik yapılmayacaktır.

Takım İle İlgili Kilitlenecek Bilgiler:

Takım Adı,
Takım Logosu,
Takım Kısaltması / Takım Tag'i,
Takım Renk Kodu / Takım HEX Kodu,
Takım Sorumlusu Ad Soyad,
Takım Sorumlusu E-mail,
Takım Sorumlusu Telefon,
Takım Sorumlusu Discord Kullanıcı Adı - Örnek Format: SolidMemo#8347,
Takım Sorumlusu Discord ID (18 Haneli) - Örnek Format: 160477052607266816,
Takım Sorumlusu PUBG Oyun İçi Oyuncu Adı

Oynayacak Oyuncular ve Yedekler için Kilitlenecek Bilgiler:

Ad Soyad,
PUBG Oyun İçi Oyuncu Adı,
Telefon,
E-mail,
Discord Kullanıcı Adı - Örnek Format: SolidMemo#8347
Discord ID (18 Haneli) - Örnek Format: 160477052607266816*.

*: Discord ID'nin elde edilebilmesi için Discord ayar menüsündeki 'Gelişmiş' kısmında Geliştirici Modu aktif edilmelidir.

3.12. Turnuvada Oynama ve Katılım Koşulları

Oyuncular turnuvada oynamak için bu şartları sağlamak zorundadırlar.

3.12.1. Yaş Sınırı

PEGI standartları gereğince, tüm katılımcılar, 21.06.2005 ve öncesi doğum tarihli olmak zorundadırlar. 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.

PCS5 Wildcard şartları kapsamında katılımcıların 18 yaş ve üzeri olması gerekmektedir. Wildcard hakkının korunması için, takımın tüm 4 oyuncusunun da 01.08.2003 ve öncesi doğum tarihli olması gerekmektedir.

3.12.2. Bölgesel Katılımcı Kısıtlaması

Oyuncular Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı veya Türkiye Cumhuriyeti'nde yasal oturma hakkına sahip olan kişilerdir. Başka bölgeden katılım kabul edilmez. Başka bölgeden katılım tespit edildiği zaman oyuncu turnuvadan diskalifiye edilir. Takım hakkında araştırma yapıp, ek olarak karara varılır.

3.12.3. İletişim

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

3.13. Ödül Havuzu

Büyük Final sonrası sıralamada, paylaşılacak ödül havuzu aşağıdaki gibidir.

Sıralama	Ödül
1	26.000 TL
2	14.000 TL
3	7.000 TL
4	5.000 TL
5	3.000 TL
6	2.000 TL
7	1.500 TL
8	1.500 TL

3.13.1. 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.

3.14. 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:

3.15. 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 duruma bağlantılı olan tüm kişilerin devam eden Turnuvadan ve gelecek sezonlardan uzaklaştırılmasına karar verilir.

4. Turnuva Sistemi

4.1. Aşamalar

- Turnuva, toplamda 3 Ana aşamadan oluşmaktadır. Aşamalar kendi içinde daha küçük aşamalar barındırabilir.

Turnuvanın aşama saat ve tarih bilgileri aşağıdaki gibidir:

- Kayıt Başlangıcı: 08.06.2021 – 22:00 TSİ
- Kayıt Bitişi: 19.06.2021 – 23:30 TSİ
- Kayıt Check-In Başlangıcı: 15.06.2021 – 12:30 TSİ
- Kayıt Check-In Bitişi: 20.06.2021 – 23:30 TSİ
- Kadroların Kilitlenmesi: 20.06.2021 – 23:30 TSİ
- Açık Elemeler Aşama #1 Grup #1: 21.06.2021 – 19:00 TSİ
- Açık Elemeler Aşama #1 Grup #2: 22.06.2021 – 19:00 TSİ
- Açık Elemeler Aşama #1 Grup #3: 28.06.2021 – 19:00 TSİ
- Açık Elemeler Aşama #1 Grup #4: 29.06.2021 – 19:00 TSİ
- Açık Elemeler Aşama #2 Grup #1: 01.07.2021 – 19:00 TSİ
- Açık Elemeler Aşama #2 Grup #2: 02.07.2021 – 19:00 TSİ
- Transfer Dönemi #1: 03.07.2021 - 12:30 TSİ & 04.07.2021 - 12:30 TSİ
- Grup Aşaması Gün #1: 05.07.2021 – 19:00 TSİ
- Grup Aşaması Gün #2: 06.07.2021 – 19:00 TSİ
- Grup Aşaması Gün #3: 07.07.2021 – 19:00 TSİ
- Grup Aşaması Gün #4: 12.07.2021 – 19:00 TSİ
- Grup Aşaması Gün #5: 13.07.2021 – 19:00 TSİ
- Grup Aşaması Gün #6: 14.07.2021 – 19:00 TSİ
- Transfer Dönemi #2: 15.07.2021 - 18:00 TSİ & 23.07.2021 - 18:00 TSİ
- Final Aşaması #1: 26.07.2021 – 27.07.2021 – 19:00 TSİ
- Final Aşaması #2: 29.07.2021 – 30.07.2021 – 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

4.1.1.1. Aşama #1

- **Açık Elemeler Grup #1-#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 8 takımı, bir üst aşamaya yükselir.

4.1.1.2. Aşama #2

- **Açık Elemeler Grup #1-#2**
 - Açık Elemeler'den gelen 32 takım, 16'şarlı, farklı maç günlerine sahip 2 farklı gruba bölünür. Her grup kendi içinde 5 maç (Miramar-Miramar-Erangel-Erangel-Erangel) oynar. Her grubun 5 maçın sonunda en iyi puana sahip 8 takımı, bir üst aşamaya yükselir.

4.1.2. Grup Aşaması

- Açık Elemeler'den gelen 16 takım ve davetli 8 takım rastgele dağıtılarak toplam 3 gruba (A, B, C) ayrılır. Her grup 6 maç gününe, bir günde maksimum 2 grup ve 16 takım olacak şekilde dağıtılır. Her takım 4 maç gününe dahildir.
- **Grup Aşaması - Maç Günü #1 (AvB)**
 - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Erangel-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir.
- **Grup Aşaması - Maç Günü #2 (AvC)**
 - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Erangel-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir.
- **Grup Aşaması - Maç Günü #3 (BvC)**
 - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Erangel-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir.
- **Grup Aşaması - Maç Günü #4 (BvA)**
 - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Erangel-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir.
- **Grup Aşaması - Maç Günü #5 (CvA)**
 - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Erangel-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir.
- **Grup Aşaması - Maç Günü #6 (CvB)**
 - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Erangel-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir. 6. Günü sonunda, genel sıralamada en iyi 8 takım, Büyük Final aşamasına geçer.

4.1.3. Final Aşaması

- Grup Aşamasını geçen 8 takım ve davetli 8 takım, tek grup olarak 4 farklı güne ayrılmış toplam 20 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.
- **Final Aşaması - Maç Günü #4**
 - Toplam 5 maç (Miramar-Miramar-Erangel-Erangel-Erangel) oynanır. 5 maç sonundaki puanlama, genel sıralamaya eklenir. 4. 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 2021 Kuralları (SUPER ver. 3.0.0)
- 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. 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,
- Üçlü 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. İhlaller gizlilik ilkesine bağlı olarak yapılmalıdır. Aksi halde katılımcı ve/veya takım uyarı alabilir.

5.7.4.1. Haksız Avantaj Sağlayacak Programların Kullanılması

Bir oyuncunun dięer oyunculara karřı haksız avantaj veren herhangi bir program (Makro, Hile, eřitli Modifiye Saęlayan Programlar, Booster Programlar vb) kullanması yasaktır. Bu durumlar ynetim kararı ile ele alınıp Cezalar kısmındaki karřılıęınca cezalandırılır.

5.8. Teknik Hatalar

Eęer ma esnasında bir oyuncu teknik bir sorun yařıyorsa (internet baęlantısının kopması, oyun kmesi, bilgisayarın aniden kapanması gibi durumlar dahil olmak ve bunlarla sınırlı olmamak üzere) oyun devam eder. Oyuncu kendi baęlantısından sorumludur. Maın tekrar oynanması veya ertelenmesi gibi durumlar genel problem yařanıp yařanmadıęına gre organizasyon kararıyla belirlenir.

5.9. Oyun Yayımcısının Hakkı

Oyun yapımcısı Turnuvadan herhangi bir sayıda oyuncuyu herhangi bir gerekeyle eleme hakkına sahiptir. Bu durumlarda oyuncu diskalifiye olmuř sayılır.

5.10. Oyun Yayımcısının Oyundan Yasaklaması

Oyuncular kendi bilgilerinin girildięi hesaptan oynamak zorundadırlar. Eęer bu hesaplar oyun sunucularından yasaklanmış ise bu yasadakı kadar dzenlenen etkinliklerde yer alamazlar.

6. Cezalar

6.1. Cezalar ve Anlamları

Turnuva kapsamında verilebilecek cezalar ve sebepleri ařaęıda aıklanmaktadır. Cezalar iki tip olarak ayrılmaktadır: Kk Cezalar ve Byk Cezalar.

Eęer bir durum ařaęıda belirtilmemiřse, turnuva ynetimi sonuca karar verir.

6.1.1. Kk Cezalar

Kk cezalar, turnuva ynetiminin kısa srede zebileceęi sorunlardır. Kk cezalar ařaęıdaki tanımları veya buna yakın anlamlı olan tanımları kapsamaktadır.

- Gerekli ma materyallerinin yklenmemesi (Ekran grntleri v.b.)
- Oyuncuyla ilgili bilgilerin veya ona baęlı materyallerin eksik olması.

- Sportmenlik dışı hareketler

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 ARKO MEN PROTALITY Season 2'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. 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 Üçlü Seride katılımcının maçı tamamladığı haritadaki sıralama ve her haritadaki toplam öldürme sayıları ile hesaplanır.

Sıra	Puan	Sıra	Puan
1.	10	11.	0
2.	6	12.	0
3.	5	13.	0
4.	4	14.	0
5.	3	15.	0
6.	2	16.	0
7.	1		
8.	1		
9.	0		
10.	0		

Her Öldürme: 1 Puan

İki veya daha fazla katılımcının aynı puana sahip olması durumunda sıralama aşağıdaki

durumların yazım sırasına göre belirlenir:

- Katılımcının tüm maçlardaki toplam öldürme puanları
- Katılımcının tüm maçlar arasından herhangi bir maçtaki en yüksek puanı
- Katılımcının tüm maçlar arasından herhangi bir maçta en fazla öldürme puanları
- Katılımcının en son maçtaki öldürme puanı
- Katılımcının en son maçtaki sıralama puanı