

NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
2021 LOL-PUBG MOBİLE TURNUVASI KURALLARI

TANIM VE AMAÇLAR

Bu kurallar turnuvaya katılmaya hak kazanmış tüm takımları ve bu takımların menajer, koç, oyuncu ve diğer çalışanlarını (“Takım Üyelerini”) bağlar.

Bu kurallar turnuva yetkilileri tarafından Necmettin Erbakan Üniversitesi dahilindeki LoL için oluşturulan sistemin bütünlüğünün ve Necmettin Erbakan Üniversitesi LoL Turnuvası dahilinde oynayan takımlar arasındaki rekabetçi dengenin teminat altına alınması için tasarlanmıştır. Standartlaştırılmış kurallar; takımlar, oyuncular ve genel yöneticiler de dahil olmak üzere herkesin yararınadır.

1. YARIŞMAYA UYGUNLUK

1.1. Öğrenci Olma

Turnuvada yer alan takımların tüm oyuncularını, Necmettin Erbakan Üniversitesi'nin aktif öğrencisi veya akademisyeni olmak zorundadırlar.

1.2. Ceza Durumu

Oyuncular, Riot Games turnuvalarına katılmalarını engelleyecek bir ceza almamış olmalıdırlar. Riot Games ile ilişkili herhangi bir ligden veya turnuvadan men edilmiş oyuncular turnuvaya katılamazlar.

1.3. Oyuncunun LoL Hesabının Uygunluğu

Oyuncuların turnuvaya katılabilmek için, en az 20 şampiyona ve 30 seviyeye sahip bir League of Legends hesabı olması gerekmektedir. Oyuncular turnuvanın sonuna kadar aynı hesabı kullanmalıdırlar. Oyuncular, turnuva süresince Sihirdar adı değişiklikleri yapmamakla yükümlüdürler. Hakemler şüpheli bir durumda daha farklı yaptırımlarda bulunabilirler.

1.4. Kayıt Durumu

Oyuncuların (as ve yedek) turnuvaya katılabilmesi için, turnuva öncesinde paylaşılacak olan “Takım Kayıt Formu”nu doldurması gerekmektedir.

1.5. Takım Roller

Tüm takımların katılım şartlarını yerine getiren 5 as oyuncusu olmalıdır ve en fazla 3 yedek oyuncusu bulunabilir.

2. ÖDÜLLER

2.1. Ödül Kazanmaya Uygunluk

Ödüller, takımın turnuvadaki son maçında oynayan 5 oyuncuya eşit olarak verilecektir.

3. TAKIM YÖNETİMİ VE KADRO KURALLARI

3.1. Kadro Genişliği

Takımlar, kadrolarında turnuva duyurusunda açıklanmış formata uygun sayıda oyuncu bulundurmalıdır. Roller ve oyuncuların as/yedek kadroda bulunmaları hakkında bir kısıtlama yoktur. Her takımda en fazla 3 yedek oyuncu bulunmalıdır.

3.2. İsimlerin Onaylanması

Tüm takım isimleri, takım kısaltmaları ve sihirdar isimleri kullanılmadan önce turnuva yetkilileri tarafından onaylanmalıdır. Turnuva yetkilileri uygun bulmadıkları bir takım adını reddetme hakkına sahiptir. Böyle bir durumda, takıma yetkililer tarafından bilgi verilecek ve takımın adını değiştirmesi istenecektir.

4. TURNUVA YAPISI

4.1. Terimlerin Anlamları

Maç: Sihirdar Vadisi haritası üzerinde, aşağıda belirtilen yöntemlerin –hangisi önce olursa- biriyle, bir kazanan belirlenene kadar oynanan bir yarışmadır;

Bir Nexus'un yok edilmesi,

Bir takımın teslim olması,

Bir takımın diskalifiye edilmesi,

Tayin edilmiş galibiyet (bakınız bölüm 6.4).

Seri: Bir takımın toplam maçların çoğunluğunu kazanana kadar oynanan oyunların bir setidir (örneğin; üç oyundan ikisinin kazanılması “Üç Maç Üzerinden”; beş oyundan üçünün kazanılması “Beş Maç Üzerinden”). Kazanan takım lig formatında bir galibiyet alacak ya da turnuva formatında bir sonraki raunda ilerleyecektir.

4.2. Turnuva Formatları

4.2.1. Grup Elemeleri

Grup elemelerine çıkmayı başaran takımlar kendi gruplarında bir turnuva ağacına yerleştirilecektir. Takımlar grup eleme yarı final aşamasına kadar 1 maçlık seriler (Bo1) üzerinden, grup eleme yarı final ve finalinde ise 3 maçlık seriler (Bo3) üzerinden karşılaşacaklardır. A, B, C ve D gruplarının kazananları Yarı Final'de eşleşecektir.

4.2.2. 5., 6., 7. ve 8.'liği Belirleyen Karşılaşmalar

Grup finalinde kaybeden 4 takım birbirleriyle eşleşecektir: A grubunun finalinin kaybedeni, C grubunun finalini kaybeden ile; B grubunun finalinin kaybedeni, D grubunun finalini kaybeden ile eşleşecektir. Tüm karşılaşmalar tek maçlık seri (Bo1) üzerinden oynanacaktır.

4.2.3. Yarı Finaller

Gruplardan başarıyla çıkan 4 takım, yarı final karşılaşmalarını 3 maçlık seriler (Bo3) üzerinden oynayacaktır. A grubunun kazananı C grubunun kazananı ile, B grubunun kazananı D grubunun kazananı ile eşleşecektir.

4.2.4. Büyük Final

Final karşılaşması 5 maçlık seri (Bo5) üzerinden oynanacaktır.

4.3. Programda Değişiklikler

Turnuva yetkilileri, takdiri kendilerine ait olmak üzere maç programlarını yeniden düzenleyebilir, maç programlarında değişiklik yapabilir ve/veya bir maçı farklı bir tarihe erteleyebilir. Turnuva yetkililerinin maç programını değiştirmesi halinde, değişiklik tüm takımlara en kısa zamanda bildirecektir.

5. MAÇ İŞLEYİŞİ

5.1. Hakemlerin Rolü

Hakemler, maçlar hakkında, maç öncesi, sonrası veya esnasında her konu ve soruyla ilgili karar verme sorumluluğuna sahip görevlileridir.

5.1.1. Hakem Davranışları

Hakemler, her zaman profesyonel bir tavırla görevlerini yerine getireceklerdir ve kuralları tüm oyunculara, takım yöneticilerine, sahiplerine veya bireylere tarafsız ve ön yargısız bir şekilde uygulayacaktır.

5.2. Turnuva Yaması & Sunucusu

Turnuva maçları, Türkiye sunucusunda oynanacaktır. Dolayısıyla, turnuva güncel yamada oynanacaktır.

5.3. Maçlarda Kurulum ve Oyuncu Sorumlulukları

Tüm oyuncuların, belirlenen maç saatinden en az yarım saat önce turnuvanın oynanacağı sunucuda maça başlamaya hazır şekilde beklemesi gerekir. Bununla sınırlı olmamakla birlikte hazır olmak, kadrodaki beş oyuncunun istemci yamalarını yapmış, oyun içi ayarlarını tamamlamış ve rün sayfalarını hazırlamış olması anlamına gelir.

Maç başlamadan önce oluşabilecek tüm sorunların çözülmesi gerekmektedir. Maç sırasında oluşan Bağlantı veya Donanım Sorunları, Turnuva Hakemleri tarafından elenmenize yol açabilir.

Takımlar/oyuncular arasında varılan anlaşmalar maç yorumu olarak Turnuva Hakemlerine bildirilmelidir.

Tüm oyuncuların oynamaya uygun olduğundan emin olunmalıdır. Takım oyunlarında, tüm oyuncuların oynadıkları takıma "Takım Kayıt Formu" üzerinden kayıtlı olmaları gerekmektedir. Bir takımın yabancı bir oyuncu oynatması durumunda takım diskalifiye olur.

5.4. Programın Ayarlanması

Turnuva yetkilileri uygun gördükleri takdirde turnuvanın temposunu korumak veya izleyici deneyimini olumsuz etkileyecek durumları engellemek için maç saatlerinde değişiklik yapabilirler.

5.5. Gecikme Cezaları

Bir maça gecikme süresi 15 dakika olarak belirlenmiştir. Turnuva maçına zamanında gelmemek, hükmen mağlubiyetle sonuçlanır. Gecikme yaşanan durumlarda, lobide ekran görüntüsü alınırken, saatin görünür olduğundan emin olunmalıdır. Lobi kurulmasını veya oyunun başlamasını kasıtlı olarak geciktiren takımlar, bu bölümde belirtilen kurallara tabi tutulacaktır.

5.6. Duraklatma Süreci

Çevrimiçi oynanan karşılaşmalarda takımlar oyunu sadece aşağıdaki durumlarda duraklatabilir:

Çözülmesi gereken bir sorun olması halinde

Herhangi bir oyuncu ile rakip oyuncu arasında bir savaş (takasa girmek, takas) veya açık bir baskın olmaması halinde

Ancak bazı durumlarda alınan duraklatmalar yaptırıma tabi olacaktır. Yaptırım uygulanacak haller ise şu şekildedir:

a) Takım savaşında alınan duraklatmalar: (En az 3v3 oyuncunun bulunduğu savaşlar) Diskalifiye

b) Rakip takımın baron, vadinin alameti ve ejderde olduğuna dair bilgisi olup alınan duraklatma bu girişime engel olabilecek düzeyde ise müdahale cezaya sebep olabilir.

c) İki şampiyon arasında gerçekleşen takaslar sırasında alınan duraklatmalar: Öncelikle duraklatma alan takım uyarı alır, tekrarlanması halinde diskalifiye edilir.

d) Açık bir baskın sırasında alınan duraklatmalar, duraklatma alan takımın ceza almasına neden olabilir. Karar verilmeden önce pozisyonlar hakem tarafından izlenir ve avantaj sağlayıp sağlamadığına bakılır.

Oyun duraklatıldıktan sonra, oyunu duraklatan takım oyun içi sohbetten karşı takıma duraklatmanın sebebini ve ihtiyaç duydukları yaklaşık süreyi belirtmelidirler. Oyun tekrar başlatılmadan önce, iki takım da oyun içi sohbetten hazır olduklarını belirtmelidir ("ready", "r", "hazırız" vb.). Takımlar hazır olduklarını belirttikten sonra, duraklatmayı alan takım oyunu devam ettirmelidir. Adil olmayan davranışlarla karşılaşılması halinde, takımlar bunun bir ekran görüntüsünü alarak oyun bitiminden sonra kendi turlarının yetkilisini bilgilendirmelidir. Herhangi bir sebepten ötürü duraklatılan bir oyunun ardından, oyunda bulunan tüm oyuncular 10 dakika daha çevrimiçi kalarak turnuva yetkilisine durumu anlamasında yardımcı olmalıdır. Sağlanan kanıtları incelemek ve sonrasında oyun sonucunu onaylamak, oyunu yeniden oynatmak ya da takımlardan birini yanlış duraklatma kullanımından ötürü diskalifiye etmek tamamen turnuva yetkilisinin kanaatindedir (Örneğin; Duraklatmanın iki takımın da ortak kararından önce bozulması ve avantaj sağlanması

durumunda hatalı olan takım diskalifiye edilir, herhangi bir avantaj elde edilmemesi durumunda hatalı olan takım uyarı alır). Takım kaptanı gerektiğinde turnuva yetkilisi için kanıt toplamakla sorumludur.

5.7. Duraklatma Süresi

Takımlar oyunu bir maç boyunca 15 dakika, üç maçlık bir seride ise toplamda 45 dakika (maç başına 15 dakika) durdurabilirler. Oyunun izin verilen süreden fazla durdurulması sportmenlik dışı davranış kabul edilecek ve takdiri turnuva yetkililerinde olmak üzere takım cezalandırılacaktır.

5.8. 4v5 Oyun

Bir takımın maça başlamaya hazır sayılması için 5 oyuncusunun da hazır olması gerekmektedir.

Eğer oyuncuların biri lobi veya şampiyon seçimi esnasında oyundan düşerse, takım hazır sayılmayacak ve gecikme süresi işlemeye başlayacaktır. Eğer oyun esnasında bir oyuncu oyundan düşerse takım oyuna devam etmeyi veya bölüm 5.8 uyarınca oyunu durdurmayı seçebilir.

5.9. Oyuncuların Ekipman Sorumlulukları

Tüm oyuncular sistemlerinin çalışmasından kendileri sorumludurlar. Buna bilgisayar donanımı, ekipmanlar, internet bağlantısı ve elektrik de dahildir. Oyuncuların yaşadığı herhangi bir ekipman sorunu, temel sebebi ne olursa olsun geç kalmak veya oyunu izin verilen süreden uzun durdurmak için kabul edilebilir bir bahane değildir.

5.10. İzleyiciler

Oyun lobisine sadece takımların ilk beşi oyuncusunun girmesine izin verilir. Her ne sebeple olursa olsun, oyun lobisine izleyici alınmayacaktır. Bu kurala istisna olarak Turnuva hakemleri, ve maçları sunmakla ve yayınlamakla görevli yetkili kişiler lobide izleyici kısmına istedikleri zaman katılabilirler. Eğer bir turnuva hakemi, Necmettin Erbakan Üniversitesi LoL Turnuvası'nın resmi yetkilisini maç lobisine davet etmenizi istiyorsa, buna itiraz edemezsiniz.

5.11. Yayın Yasağı

Oyuncular oynadıkları turnuva maçlarını, yapacakları yayın dolayısıyla doğabilecek sorumlulukları kabul ederek gerçekleştirebilirler. Bu maçlar izleyici modu kullanarak yayınlanamaz.

5.12. Oyun Lobisinin Kurulması

Turnuva ağacında karşılaşmanın üst tarafında yer alan takımın kaptanı lobiye kurarak, rakip takım kaptanına ulaşması ve lobiye davet etmesi gerekmektedir. Maç sırasında Turnuva hakemleriyle iletişime geçmek için Discord kanalı üzerinden iletişim kurulabilir.

5.13. OYUN HAZIRLIĞI

5.13.1. Oyun Hesabı ve Discord

Her oyuncunun lobi sırasından itibaren maç bitimine kadar turnuva yetkilileri tarafından kendileriyle paylaşılan Discord sunucularında yer alması zorunludur.

5.13.2. Lobi Ayarları

Lobi ayarları, turnuva duyurusunda belirtilmiş turnuva formatına uygun şekilde oluşturulacaktır. Lobiyi her zaman mavi tarafın kaptanı kurar.

5.14. Taraf Seçimi

Lobiyi turnuva ağacında üst tarafta yer alan takım kurmak zorundadır. Turnuva ağacında üstte yer alan takım aynı zamanda mavi tarafta oyuna başlayacaktır.

Bo3 ve Bo5 formatlarında ise taraf seçimini sırasıyla takımlar belirler. İlk seçimi üst taraftaki takım yapar.

5.15. Şampiyon Seçim Süreci

5.15.1. Turnuva Çekilişi

Turnuva yetkilileri, Turnuva Çekilişi veya Manuel Seçim (oyun içi sohbette, istemci şampiyon seçim özelliği kullanılmadan yapılan seçim) uygulamalarından herhangi birini seçebilir.

5.15.2. Oyun Unsurları Üzerindeki Sınırlamalar

Sihirdar büyüleri, rünler, kostümler, şampiyonlar gibi herhangi bir unsurda var olduğu bilinen program hataları veya başka herhangi bir sebeple bir turnuva yetkilisinin takdirinde, oyun başlamadan önce ya oyun devam ederken sınırlamalar eklenebilir.

5.15.3. Sohbet Üzerindeki Sınırlamalar

Oyuncular "hakaret, küfür, ırkçı söylemler vb." gibi durumlar hariç, lobi ekranında ya da oyun içerisinde bulunan Genel Sohbeti kullanabilirler.

5.15.4. Seçim Hataları

Yanlış bir şampiyonun seçilmesi veya yasaklanması halinde, hatayı yapan takım, bir sonraki seçimini kilitmeden önce seçim ekranını bozup turnuva yetkililerini bilgilendirmelidir. Böyle bir durumda, işleyiş baştan başlatılacak ve hatanın meydana geldiği andaki duruma getirilecektir; böylelikle hatalı takım hatasını düzeltme imkanı bulacaktır. Turnuva yetkilileri bilgilendirilmeden önce bir sonraki oyuncunun seçtiği şampiyonu kilitlemesi halinde hatalı seçimden geri dönülemezdir.

5.15.5. Oyunun Başlaması

Turnuva yetkilileri tarafından aksi belirtilmediği sürece, Seçim/Yasaklama işleyişi tamamlandıktan sonra oyun derhal başlayacaktır. Seçim/Yasaklama bitimi ve oyun başlangıcı arasındaki zaman esnasında oyuncuların oyundan çıkmalarına izin verilmez.

5.15.6. Kontrollü Oyun Başlatılması

Oyunun başlamasında bir hata olması veya turnuva yetkilileri tarafından Seçim/Yasaklama işleyişinin oyunun başlatılmasından bağımsız bir şekilde yapılmasına karar verilmesi halinde, bir turnuva yetkilisi, oyunu Turnuva Çekilişi modu kullanarak kontrollü bir şekilde başlatabilir. Tüm oyuncular, Şampiyonları bir önceki resmi, tamamlanmış şampiyon seçimine göre seçeceklerdir.

5.16. Maç Görselleri

Maçla ilgili tüm görseller en az 14 gün boyunca saklı kalmalıdır. Genelde, bu görselleri maçınızın ardından mümkün olan en kısa sürede Necmettin Erbakan Üniversitesi LoL Turnuvası yetkililerine, talep edilmesi durumunda iletmeniz gerekmektedir. Sahte ve yanıltıcı görsellerin paylaşılması yasak olup, ihlali durumunda cezai yaptırım uygulanacaktır.

Maç görsellerinin isimlendirilmesi basit olmalıdır (Örneğin: X Takımı vs Y Takımı Eleme Karşılaşması). Maç görselinin kötü isimlendirilmesinden dolayı itiraz etmek mümkün değildir. Fakat bir maç görseli, hakemin işini zorlaştıracak kadar kötü bir şekilde isimlendirilmişse ceza uygulanabilir.

5.17.1. Ekran Görüntüleri

Sonuç Görüntüleri: Maç sonundaki sonuç tablosunun takım kaptanı tarafından bir ekran görüntüsü alınmalı ve Necmettin Erbakan Üniversitesi LoL Turnuvası yetkilisine belirtilen platform üzerinden iletilmelidir. Ekran görüntüsünde oynama yapmak cezaya yol açabilir (Şampiyonları, eşyaları veya istatistikleri gizlemek veya bir maçın sonucunu yanlış göstermek; maçın geçersiz sayılmasına veya hükmen mağlubiyete yol açabilir.).

Eksik Ekran Görüntüleri: Eksik ekran görüntüsü, her takım/oyuncunun ceza almasına ve maçın hükmen yenilgiyle sonlanmasına yol açabilir.

5.19. Oyuncu Değişimi

Serilerde, takımlar maç aralarında turnuva yetkililerine bildirerek, yedekler arasında oyuncu değişimi yapabilir.

6. OYUN KURALLARI

6.1. Geçerlilik Kazanmış Oyun

Geçerlilik Kazanmış Oyun ("GKO"), on oyuncunun da bağlandığı ve rakip takımlar arasında kayda değer bir etkileşimin sağlandığı oyun anlamına gelmektedir. Oyun GKO statüsüne ulaştığında oyunun baştan başlatılmasına izin verilebilen süreç sona erer, bu noktadan itibaren oyun "resmi" sayılacaktır. GKO başladıktan sonra oyunun baştan başlatılmasına sadece sınırlı şartlar altında izin verilecektir (Bölüm 6.3'ü inceleyiniz). GKO'yu başlatacak olan şartlara örnekler:

6.1.1. Minyonlara, orman canavarlarına, kulelere veya rakip Şampiyonlarına yapılan herhangi bir saldırı veya kabiliyet atışı.

6.1.2. Oyuncuların birbirlerinin görüş alanına girmesi

6.1.3. Nehri geçme ve rakip takımın ormanı ile bitişik çalıya girmeyi de içeren, herhangi bir takım tarafından karşı tarafın ormanına ayak basmak, görüş sağlamak veya yetenek atışı kullanmak

6.1.4. Oyun sayacının iki dakikaya ulaşması (00:02:00)

6.2. Talimatla Duraklatma

Turnuva yetkilileri, takdiri kendilerine ait olmak üzere herhangi bir sebeple bir maçın duraklatılması talimatını verebilirler.

6.3. Oyunun Yeniden Başlatılması

Maç sırasında oyun oynama mekaniklerini ve oyun statüsünü değiştirecek herhangi bir kritik program hatası meydana gelirse veya çevre koşulları kabul edilemeyecek düzeyde ise oyun yeniden başlatılabilir.

Oyun yeniden başlatılmasından önce, bir takım şartların sağlanması gerekmektedir. Turnuva yetkilileri, ortaya çıkan program hatasının kritik ve doğrulanabilir olduğunu tespit etmelidir. Bir program hatasının kritik sayılması için, bu hatanın oyuncunun mevcut durumda oyunu oynamasını engelliyor olması gerekir. Hatanın, oyuncunun oynama kabiliyetini kısıtlayıp kısıtlamadığına karar vermek, yalnızca turnuva yetkililerinin takdirindedir. Bir hatanın doğrulanabilir olması için, hatanın o anda hala devam ediyor olması ve oyuncu hatasından kaynaklanmıyor olması gerekmektedir. Bu durumda, izleyici o ana geri dönerek pozisyonu yeniden gösterebilir ve hatanın doğrulanmasını sağlayabilir.

Bir oyuncu kritik bir hata ile karşılaştığını düşünüyorsa, oyunu durdurmalı ve zaman kaybetmeden bir hakemi bilgilendirmelidir. Oyuncunun, oyunun kendisi için daha avantajlı bir zamanda yeniden başlatılmasına zemin hazırlamak için hata raporlamasını geciktirdiği tespit edilirse, oyun yeniden başlatılmayacaktır.

Turnuva yetkililerinin, söz konusu hatanın kritik ve doğrulanabilir olduğunu ve oyuncunun duraklatma protokolüne uygun hareket ettiğini tespit etmeleri halinde, dezavantajlı duruma düşen takıma oyunu baştan başlatma alternatifi sunulacaktır. Takım kabul ederse, oyun yeniden başlatılacaktır. Hatanın bir şampiyondan kaynaklandığı tespit edilirse; seçimler, yasaklamalar ve tüm ayarlar, Oyun Kaydı göz önüne alınmaksızın geçersiz sayılır ve söz konusu şampiyon günün devamında devre dışı bırakılır. Bahsedilen hatanın, oyun içinden tamamen çıkarılabilecek bir unsura bağlı olarak gerçekleşmesi durumunda ise (örneğin; kullanılan bir kostüm devre dışı bırakılabilir veya bir eşyanın alınması yasaklanabilir) yukarıdaki protokol uygulanmaz. Bir takıma oyunun yeniden başlatılması teklif edilir ve takım bu teklifi reddederse, oyunun geri kalanı boyunca aynı hatayla karşılaşması halinde oyunun yeniden başlatılmasını talep edemeyecektir. Ancak turnuva yetkilileri, oyun ortamının dengesizleşmesi ve oyunun adil bir mücadele ortamına sahip olmaması durumlarında, oyunu yeniden başlatma kararını verme hakkına her zaman sahiptir.

6.3.1. Kontrollü Ortam

Seçim/Yasaklama, rün ayarları ve Sihirdar büyüleri dahil, fakat bunlarla sınırlı olmaksızın, GKO konumuna erişilmemiş bir oyun yeniden başlatıldığında bazı şartlar muhafaza edilebilir. Ancak, bir maçta GKO konumuna erişilmişse, turnuva yetkilileri hiçbir oyun özelliğini sürdürmeyecektir.

6.3.2. Ayarların Oyuncu Tarafından Onaylanması

Her takım kaptanı, takımındaki her oyuncunun, seçim yasaklama ekranından önce, lobi ekranında planlanan oyun ayarlarının tamamlandığını teyit edecektir (rünler, tuş ayarları ve oyun içi ayarlar dahil). Ayarların doğrulanması sırasında yapılacak herhangi bir hata, oyun yükleme ekranına geldikten sonra oyunun yeniden başlatılması için bir sebep olarak kabul edilmeyecektir. Oyundan kaynaklanan bir hatadan ötürü oyunun yeniden başlatılması talebi için kanıt gerekmektedir.

6.4. Tayin Edilmiş Galibiyet

Turnuva yetkilileri, oyunun yeniden başlatılmasını gerektirecek bir teknik sorun olması halinde, bir takımı oyunun galibi tayin edebilir. Oyun saati 20 dakikayı geçmişse (00:20:00), turnuva yetkilileri takdiri tamamen kendilerine ait olmak üzere, belli bir makul belirginlik derecesine göre bir takımın mağlubiyetten kaçınamayacak durumda olduğunu belirleyebilir. Aşağıdaki kıstaslar, zorunda olmamakla birlikte, makul kesinliğin kararlaştırılmasında kullanılabilir:

6.4.1. Altın Farkı

Takımlar arasındaki altın farkı %33'ten fazla ise

6.4.2. Kalan Kule Farkı

Takımlar arasındaki yıkılmamış kule sayısı farkı 7'den fazla ise

6.4.3. Kalan İnhibitör Farkı

Takımlar arasındaki yıkılmamış inhibitör sayısı farkı 2'den fazla ise

6.5. Maçlar Arası Mola

Takımlar, üç maç üzerinden oynanan seriler gibi, birden fazla maç oynamaları gereken serilerde; maçlar arası en fazla 10 dakika mola hakkına sahiptir. Turnuva yetkilileri, bir sonraki maçın Seçim/Yasaklama aşamasının ne zaman başlayacağını oyunculara bildirecektir. Zamanında hazır olmayan takımlar için geç kalma süresi işlemeye başlayacaktır.

6.6. Hükmen Kazanılan Maçların Sonuçları

Hükmen kazanılan maçlar için başka herhangi bir istatistik tutulmayacaktır. Hükmen kazanılmış maçlar, bir takımın diğerine karşı seri kazanması için gerekli minimum skorlarla rapor edilecektir (örneğin; 1 maç üzerinden oynanan seriler için 1-0, 3 maç üzerinden oynanan seriler için 2-0, 5 maç üzerinden oynanan seriler için 3-0).

6.7. Placeholder Kuralı

Placeholder* seçim yapmak yasaktır. Placeholder seçim yüzünden bozulan bir oyun, bahsi geçen takımın diskalifiyesiyle sonuçlanabilir.

*Placeholder seçim: Takımınızın seçmeyi düşündüğü bir şampiyonun, seçimi yapan oyuncuda olmaması ve bu yüzden söz konusu şampiyon yerine geçici olarak farklı bir şampiyon seçme durumu.

7. OYUNCU YÖNETİMİ

7.1. Müsabaka Yönetimi

7.1.1. Adil Olmayan Oyun

Aşağıda belirtilen durumlar adil olmayan oyun olarak kabul edilecek ve turnuva yetkilileri tarafından, takdiri kendilerine ait olmak üzere, cezalandırılacaktır.

7.1.1.1. Muvazaa

İki veya daha fazla oyuncu ve/veya suç ortağı arasında, diğer rakip oyunculara dezavantaj sağlamak için yapılan anlaşma anlamındadır. Muvazaa kapsamına, bunlarla sınırlı olmamak kaydıyla aşağıdaki örnekler girmektedir:

7.1.1.1.1. Yumuşak Oyun, iki veya daha fazla oyuncu arasında, oyun içinde birbirine zarar vermemek, birbirinin saldırılarını engellemek veya makul müsabaka standartlarında oynamamak için yapılan anlaşma olarak tanımlanır.

7.1.1.1.2. Ödül ve diğer tazminatların paylaşılması konusunda önceden anlaşılması.

7.1.1.1.3. Elektronik veya başka bir yöntemle bir suç ortağından oyuncuya sinyaller göndermek ve almak.

7.1.1.1.4. Bir oyunu para karşılığında veya herhangi başka bir sebep için kasıtlı olarak kaybetmek veya bir başka oyuncuyu kaybetmeye ikna etmeye çalışmak.

7.1.1.2. Rekabette Dürüstlük

Takımlardan, tüm turnuva maçlarında her zaman en iyi performanslarını sergileyerek oynamaları, adil oyun, dürüstlük ve sportmenlik prensiplerine uygun davranmaları beklenmektedir. Bu kuralın ihlal edilip edilmediğini belirlerken, takım kompozisyonu ve Seçim/Yasaklama süreci dikkate alınmayacaktır.

7.1.1.3. Bilgisayar Korsanlığı

Herhangi bir oyuncu, takım veya kişi tarafından, başka bir oyuncu veya takım adına, League of Legends oyun sunucusu üzerinde yapılan değişiklikler olarak tanımlanır.

7.1.1.4. İstismar

İstismar, avantaj sağlamak için oyun içindeki herhangi bir hatadan kasıtlı olarak faydalanmak olarak tanımlanır. Eşyaların alınmasında, tarafsız minyon etkileşimlerinde, Şampiyonların yeteneklerinde veya oyunun başka herhangi bir noktasında çıkan sorunlar istismara yol açabilecek durumlardır ve turnuva yetkilileri, takdiri kendilerine ait olmak üzere, bu özelliklerin gerektiği şekilde çalışmadığına karar vereceklerdir.

7.1.1.5. Hesap Paylaşımı

Bir başka oyuncu hesabından oynamak veya bir başkasını, başka bir oyuncu hesabından oynamaya zorlamak, ikna veya teşvik etmek.

7.1.1.6. Aldatıcı Cihazlar

Her türlü aldatıcı cihaz ve/veya program kullanımı.

7.1.1.7. Planlı Olarak Bağlantı Kesilmesi

Açıkça ve uygun bir sebep belirtilmeden, bağlantının bilerek kesilmesi (sinirlenip oyundan çıkmak gibi).

7.1.1.8. Turnuva Yetkililerinin Takdiri

Turnuva yetkililerinin takdiri ve tespitine bağlı olarak, turnuva yetkilileri tarafından rekabetçi oyunun bütünlüğü için belirlenen standartların ve kuralların ihlaline sebep olan herhangi bir davranış veya hareket.

7.1.2. Kutsal Ögelere Saygısızlık ve Nefret Söylemleri

Takım üyeleri, hiçbir şekilde müstehcen, terbiye sınırları dışında, aşağılayıcı, tehdit veya taciz edici, iftira niteliğinde, karalayıcı, saldırgan ya da ayrımcılık ve kin içeren bir dil kullanamaz. Takım üyeleri, sosyal medyada ve yayınlarda bu tür bir dil kullanamaz.

7.1.3. Kırıcı Davranışlar / Aşağılama

Bir takım üyesi, hiçbir şekilde rakip takım oyuncularına, izleyicileri veya yetkililere yönelik kışkırtıcı, aşağılayıcı, kırıcı veya düşmanca bir davranışta bulunamaz ve başka bir şahsı benzer bir davranışta bulunması için kışkırtamaz.

7.1.4. Taciz Edici Davranışlar

Turnuva yetkililerinin, rakip takım oyuncularının veya izleyicilerin taciz edilmesine tolerans gösterilmeyecektir. Tekrar edilen görgü kuralı ihlalleri, ceza uygulamaları ile sonuçlanacaktır. Takım üyeleri, maça katılan tüm şahıslara saygılı davranmalıdır.

7.2. Profesyonellik Dışı Davranışlar

7.2.1. Yasalar Altında Yükümlülükler

Aksi özel olarak belirtilmediği takdirde, bu kuralların ihlalleri, kasıtlı olarak yapılmış olsun ya da olmasın cezalandırılacaktır. Söz konusu ihlallere teşebbüs de cezalandırılacaktır.

7.2.2. Ayrımcılık ve Karalama

Takım üyeleri bir ülkenin, bir şahıs veya grubun onur ve namusuna, ırkına, derisinin rengine, etnik, sosyal ve ulusal asıllarına, din, dil ve politik düşüncelerine, mali durumlarına, cinsel tercihlerine ve diğer herhangi benzeri hususlarda ayrımcı, karalayıcı ve aşağılayıcı söz ve hareketlerle saldıramazlar.

7.2.3. Turnuva, Riot Games ve League of Legends ile ilgili Beyanlar

Takım üyeleri, turnuva yetkililerinin takdiri kendilerine ait olarak belirleyebileceği üzere turnuva, League Of Legends, Riot Games veya bağlı kuruluşlarının menfaatlerine zarar verecek veya olumsuz etki yapacak herhangi bir beyan veremez, yapamaz, düzenleyemez, onaylayamaz ve destekleyemez.

7.2.4. Oyuncu Davranış Soruşturması

Turnuva yetkililerinin, bir takım üyesinin Sihirdar Kanunu, LoL Hizmet Şartları veya diğer LoL kurallarını ihlal ettiğini belirlemesi halinde, turnuva yetkilileri takdiri kendilerine ait olmak üzere cezalar tayin edebilirler. Turnuva yetkililerinin bu konudaki bir oyuncuyla iletişime geçmesi durumunda, oyuncu yalan söylememekle yükümlüdür. Eğer oyuncu turnuva yetkilisine yalan söyler ve soruşturmayı aksatırsa, takım uygun şekilde cezalandırılacaktır.

7.2.5. Ahlaksızlık

Bir takım oyuncusu hiçbir şekilde, turnuva yetkilileri tarafından ahlaksız, yüz kızartıcı veya konvansiyonel ahlaki standartlara aykırı olduğu kabul edilen herhangi bir faaliyette bulunamaz.

7.2.6. Gizlilik

Bir oyuncu, turnuva yetkilileri tarafından kendisine tevdi edilen herhangi bir gizli bilgiyi, sosyal medya kanalları dahil herhangi bir yöntemle açıklamaz ve ifşa edemez.

7.2.7. Rüşvet

Hiçbir takım oyuncusu bir oyuncuya veya turnuva yetkilisine, turnuvada mücadele eden bir takımı yenilgiye uğratmak veya uğratmaya teşebbüs etmek için herhangi bir hediye veya ödül teklif edemez.

7.2.8. Hediyeler

Hiçbir takım üyesi, mücadele eden bir takımı yenme ya da yenmeye teşebbüs etme veya bir maçı satma ya da maçta şike yapma da dahil olmak üzere, oyunu rekabet çerçevesinde oynama ile ilişkili verdiği veya vereceği hizmetler için herhangi bir hediye, ödül ve para kabul edemez. Bu kuralın tek istisnası bir takım üyesine takımın resmi sponsoru veya sahibi tarafından ödenecek performans bazlı ücrettir.

7.2.9. Uyumsuzluk

Hiçbir takım üyesi turnuva yetkililerinin kararlarını veya talimatlarını uygulamayı reddedemez.

7.2.10. Şike

Hiçbir takım üyesi, bir oyun veya maçın sonucunu etkilemek için kanunlar veya işbu resmi kurallar ile yasaklanmış olan tekliflerde bulunamaz, anlaşmalar veya planlar yapamaz veya yapmaya teşebbüs edemez.

7.2.11. Belgeler veya Muhtelif Talepler

Turnuva yetkilileri, turnuva boyunca belli zamanlarda, makul miktarda bir takım belgeleri talep edebilir. Bu kuraldan dolayı; tüm katılımcıların yanlarında öğrenci kartı ve öğrenci belgesiyle birlikte, fotoğraf çekebilecekleri bir araç bulundurmaları gerekmektedir. Turnuva yetkililerinin belirledikleri süre içerisinde, talep ettikleri belgelerin kendilerine ulaştırılmaması veya eksik olması halinde, söz konusu oyuncu veya takımlara cezai yaptırımlar uygulanabilir.

7.3. Kumarla İlişki

Hiçbir takım üyesi veya turnuva yetkilisi, direkt veya dolaylı olarak herhangi bir League of Legends turnuvasının veya maçının sonuçları ile ilgili bahis yapamaz veya kumar oynayamaz.

7.4. Cezalandırma

Herhangi bir kişinin, turnuva yetkililerinin, takdiri tamamen kendilerine ait olmak üzere, haksız oyun tesis edildiğine inandıkları bir davranışa teşebbüs etmesi veya böyle bir davranışta bulunması halinde, söz konusu kişi veya kişilere cezai yaptırım uygulanacaktır. Bu tür davranışlara uygulanacak cezaların yapısı ve boyutu tamamen turnuva yetkililerinin takdirindedir.

7.5. Cezalar

Bir takım üyesinin yukarıda listelenen kuralları ihlal ettiğinin tespiti halinde, turnuva yetkilileri, Bölüm 8.2'de belirtilen yetkilerinde herhangi bir sınırlama olmaksızın aşağıda belirtilen cezaları uygulayacaktır:

7.5.1. Sözlü Uyarı

7.5.2. Güncel veya Gelecekteki Oyunlar İçin Taraf Seçimi Kaybı

7.5.3. Güncel veya Gelecekteki Oyunlar İçin Yasaklama Hakkı Kaybı

7.5.4. Ödül Cezaları

7.5.5. Hükmen Maç Kaybı

7.5.6. Hükmen Seri Kaybı Takdiri

7.5.7. Uzaklaştırma

7.5.8. Diskalifiye

7.6. Cezaların Ağırlığı

Tekrar eden ihlaller, gelecekteki turnuvalara katılımdan men edilmekten, diskalifiyeye kadar artabilecek cezalara tabi tutulacaktır. Cezaların her zaman birbiri ardına verilmeyebileceği hususuna dikkat edilmelidir. Örneğin; turnuva yetkilileri, takdiri tamamen kendilerine ait olmak üzere bir oyuncuyu, şayet oyuncu bunu hak eden bir suç işlediyse, birinci suçunda diskalifiye edebilir.

7.7. Yayın Hakkı

Turnuva yetkilileri, bir takım oyuncusuna ceza verildiğini belirten bir duyuruyu yayınlama hakkına sahip olacaktır.

8. KURALLARIN ÖZÜ

8.1. Kararların Kesinliği

Bu kuralların yorumu, oyuncuların uygunluğu, turnuvanın planlanması ve sahnelenmesi, kötü tavır ve hareketlerin cezalandırılması ile ilgili tüm kararlar tamamen turnuva yetkililerinin takdirinde olup, bu konularda turnuva yetkilileri tarafından verilecek kararlar nihai kararlardır.

8.2. Kural Değişiklikleri

Turnuvanın bütünlüğü ve adil oyunu güvence altına almak için, muhtelif zamanlarda turnuva yetkilileri tarafından bu kurallar değiştirilebilir, düzeltmeler veya ilaveler yapılabilir.

8.3. Turnuvanın/Organizasyonun Menfaatlerinin Gözetilmesi

Turnuva yetkilileri, her daim, turnuvanın menfaatlerini gözetmek için gerekli otorite ile hareket edeceklerdir. Herhangi bir konuya bu kural seti içerisinde değinilmemiş olması bu yetkiyi engellemez. Turnuva yetkilileri, takdiri kendilerine ait olmak üzere, hareketleri turnuvanın menfaatleriyle çatışan kişiler hakkında cezai işlemler uygulayabilir.