



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** — 

Snapdragon Pro Series

**Asphalt 9: Legends Kural
Kitabı**

Ön Söz

Bu belge, bir Snapdragon Pro Series müsabakasına katılırken mutlaka uyulması gereken kuralları gösterir. Bu kurallara uymamanız durumunda, belirtilen şekilde cezalandırılabilirsiniz.

Son kararın her zaman turnuva yönetimine ait olduğu ve adil oyun ile sportmenliğin korunması amacıyla bazı olağanüstü durumlarda bu kural kitabında desteklenmemiş, detaylı olarak belirtilmemiş ve hatta kural kitabındaki hükümlere aykırı olan bazı kararlar alınabileceği unutulmamalıdır.

ESL; bir katılımcı, seyirci veya basın mensubu olarak müsabakalardan keyif almanızı umar ve herkes için adil, eğlenceli ve heyecan verici bir rekabet sunmak amacıyla elinden geleni yapacaktır.

Saygılarımızla,
ESL Ekibi

İçindekiler

Tanımlar	6
Geçerlilik Kapsamı	6
Bölge	6
Gizlilik	6
Cezalar	6
Ceza tanımları ve kapsamı	6
Küçük ceza puanları	6
Büyük ceza puanları	6
Para cezaları	6
Yasaklama/Uzaklaştırma	6
Diskalifiye Etme	7
Ek ceza yöntemleri	7
Cezaların birleştirilmesi	7
Tekrarlanan ihlallere yönelik cezalar	7
Lig yasakları ve ESL dışı ceza puanları	7
Canlı maçlar	7
Disiplinler	7
Turnuva organizasyonu	7
Genel	8
Katılım gereksinimleri	8
Katılımın Reddedilmesi	8
Katılımcılara yönelik bölgesel sınırlamalar	8
Ana vatan/bölge	8
Oyuncu detayları	8
Oyun hesapları	8
Yanlış oyun hesaplarıyla oynamak	8
Oyuncu hesapları	8
İsimler, Semboller ve Sponsorlar	8
Başkalarını Taklit Etme	8
Sponsor kısıtlamaları	9
Yetişkin içeriği	9
Kural değişiklikleri	9
Kuralların geçerliliği	9
İletişim	9
Discord	9
Gizlilik	9
Ek anlaşmalar	9
Bilgi	9
Maç yayını	9
Haklar	9
Bu haklardan feragat edilmesi	9
Oyuncu sorumluluğu	9
Yayın / Yeniden Dağıtım Onayı	10
Gözlemciler	10
Program	10
1. Sezon	10

Format	10
Ödül parası	11
Para Ödülü Dağıtımı	11
Ödülün ceza puanı nedeniyle düşürülmesi	11
Para cezaları nedeniyle ödül silme	11
Ödül parasının geri alınması	11
Ödül parasının aktarılması	11
Turnuva kuralları	11
Oyun Sürümü	11
Yama	11
Cihazlar	11
Teknik Sorunlar	12
Maçın başlaması	12
Yayınlanan maçlarda dakiklik	12
Maç Değişiklikleri	12
Oyun Hazırlıkları	12
Yayınlanan bir maça geç kalma	12
Maçtan Çekilme/Hükmen Yenilgi	12
Katılımcıların maça gelmemesi	12
Maç prosedürleri	12
Maç yayın materyalleri	12
Maç itirazları	13
Tanım	13
Maç itirazı kuralları	13
Etkinlik kuralları	13
Ekipman	13
Kıyafet	13
Yöneticiler	13
Oyuncu ve turnuva kılavuzları	13
Teknik kontrol listesi	13
Medya yükümlülükleri	13
Medya yükümlülüklerinin yerine getirilmemesi	14
Oyun alanları	14
Yemek, içmek, sigara içmek ve genel davranışlar	14
Çıkarılabilir ortamlar	14
Kamera veya benzer cihazlar	14
Kullanılmayan eşyalar	14
Cihaz Kullanımı	14
Fotoğraf ve diğer materyaller üzerindeki haklar	14
Galibiyet töreni	14
ESL tarafından sağlanan alanlar	14
Kural ihlalleri, cezalar ve ESIC	15
Davranış kuralları	15
Hile	15
Hile yazılımı	15
DDoS Saldırısı	15
Şike	15

Bilgilerin kötüye kullanımı	15
Hile yapmanın cezası	16
Hileyi tespit etme yöntemleri	16
Doping	16
Test yapılmasını reddetme	16
Yasaklı maddeler ve yöntemler listesi	16
Reçeteli ilaç	16
Doping yapmanın cezası	16
Alkol veya psikoaktif ilaç kullanılması	16
Bahis	16
Rekabetin manipüle edilmesi	17
Rekabetin manipüle edilmesine verilen cezalar	17
Şike	17
Şike yapmanın cezası	17
Ceza vermekle ilgili sınırlamalar	17
Yayıncı veya ESIC yasakları	17
İnternet etiğinin ihlal edilmesi	17
İnsan ilişkileri	17
Hakaret	17
İstenmeyen ileti gönderme	18
Oyunların içinde istenmeyen ileti gönderme	18
Hasar verme veya kirletme	18
Sportmenlik dışı davranışlar	18
Maç sonuçlarının doğru bildirilmemesi	18
Kendisini farklı tanıtmaya veya birisini taklit etme	18
Yöneticileri veya oyuncularını yanlış yönlendirme	18
Telif Hakkı Bildirimi	18

1 Tanımlar

1.1 Geçerlilik Kapsamı

Etkinlik, ESL'nin bir parçası olarak, ESL Gaming GmbH tarafından işletilmektedir. Turnuvarın temel kural kitabı olan bu kitap, etkinlik, etkinlik katılımcıları ve etkinlik kapsamında oynanan tüm maçlar için geçerlidir. Katılımcılar, turnuvaya katılmak suretiyle, tüm kuralları anladıklarını ve bunlara uyacaklarını kabul etmiş sayılırlar.

1.2 Bölge

Snapdragon Pro Series turnuvaları için dünya, 2 ana bölgeye ayrılmıştır:

- **Kuzey Amerika:** Amerika Birleşik Devletleri, Kanada, Jamaika, Meksika ve Porto Riko
- **Avrupa ve MENA:** Arnavutluk, Cezayir, Andora, Avusturya, Bahreyn, Belçika, Bosna-Hersek, Bulgaristan, Hırvatistan, Kıbrıs, Çekya, Danimarka, Mısır, Estonya, Finlandiya, Fransa, Gürcistan, Almanya, Cebelitarık, Yunanistan, Macaristan, İzlanda, Irak, İrlanda, İsrail, İtalya, Ürdün, Kazakistan, Kuveyt, Kırgızistan, Letonya, Lübnan, Libya, Lihtenştayn, Litvanya, Lüksemburg, Malta, Moldova, Monako, Karadağ, Fas, Hollanda, Norveç, Umman, Filistin, Polonya, Portekiz, Katar, Romanya, Suudi Arabistan, Sırbistan, Slovakya, Slovenya, İspanya, İsveç, İsviçre, Tacikistan, Tunus, Türkiye, Türkmenistan, Ukrayna, Birleşik Arap Emirlikleri, Birleşik Krallık, Özbekistan, Vatikan ve Yemen

1.3 Gizlilik

Çevrimiçi maçlara katılım, organizasyon ve ödül teslimatı için oyuncunun kişisel verileri toplanır, işlenir ve saklanır. Oyuncunun kişisel bilgileri, yasal gerekliliklere uyulması amacıyla şirket içi politikalara ve prosedürlere göre **21.02.2023** tarihine kadar saklanacaktır. Tüm oyuncular, ESL'nin Veri Sorumlusu sıfatıyla oyuncuların kişisel bilgilerini toplayacağı ve her bir katılımcı ülkede yürürlükte olan gizlilik kanunları hakkında bilgilendirilmiştir.

Kişisel bilgilerinizle ilgili haklarınız konusunda bilgi almak isterseniz ESL ile iletişime geçebilirsiniz:

<https://account.eslgaming.com/privacy-policy/>

Üçüncü taraflarla paylaşılan tüm kişisel veriler, söz konusu üçüncü tarafların gizlilik politikalarına göre işlenecektir.

1.4 Cezalar

1.4.1 Ceza tanımları ve kapsamı

ESL kurallarının ihlal edilmesi hâlinde bazı cezalar verilir. Bunlar, olayın büyüklüğüne bağlı olarak küçük veya büyük ceza puanları, para cezaları, hükmen yenilgi, oyuncunun geçici olarak oyundan atılması veya tamamen diskalifiye edilmesi şeklinde olabilir ve genellikle iki veya daha fazla ceza birlikte verilerek uygulanır. Cezalar, katılımcılara e-postayla bildirilecek ve cezaya itiraz etmeleri için kendilerine belli bir süre tanınacaktır. Sadece lisans sahibi veya onun belirlediği bir temsilci, itiraz başvurusu yapabilir.

1.4.1.1 Küçük ceza puanları

Küçük ceza puanları; gerekli maç materyallerinin yüklenmemesi, yeterli maç açıklaması yapılmaması veya bir takım hesabı ya da ilgili başka bir materyal hakkında yetersiz bilgi paylaşılması gibi küçük olaylar için verilir. Her küçük ceza puanı, müsabakaya katılan takım veya oyuncunun kazandığı toplam ödül parasını yüzde bir (%1) azaltır.

1.4.1.2 Büyük ceza puanları

Büyük ceza puanları; yöneticileri kasten aldatmak, maçlara çıkmamak ve tekrarlanan kural ihlalleri gibi büyük olaylara verilir. Her büyük ceza puanı, o müsabakada kazanılan toplam ödül parasını yüzde on (%10) azaltır.

1.4.1.3 Para cezaları

Para cezaları; basın/medya toplantılarına veya planlanmış hayran etkinliklerine katılmak gibi turnuvayla doğrudan ilgili olmayan sorumlulukların yerine getirilmemesi durumunda verilir.

1.4.1.4 Yasaklama/Uzaklaştırma

Yasaklama veya uzaklaştırma cezaları, bahis oynatma veya izin verilmemiş bir oyuncuyu oynatma gibi ağır ihlallere verilir. Bu cezalar bir oyuncuya veya bir kuruluşa verilebilir.

1.4.1.5 Diskalifiye Etme

Diskalifiye cezası, en ağır kural ihlalleri için verilir. Diskalifiye edilen katılımcı, söz konusu müsabakada kazandığı tüm para ödülleri kaybeder ve o müsabakanın sonuna kadar yasaklanır. Takım müsabakalarında ise hem kuruluş hem de tüm üyeleri, o müsabakanın sonuna kadar yasaklanır.

1.4.1.6 Ek ceza yöntemleri

Özel durumlarda, turnuva yönetimi başka ceza yöntemleri belirleyip uygulayabilir.

1.4.2 Cezaların birleştirilmesi

Belirtilen ceza yöntemleri tek başlarına uygulanmak zorunda değildir ve turnuva yönetimi uygun gördüğü takdirde bir kombinasyon hâlinde de verilebilir.

1.4.3 Tekrarlanan ihlallere yönelik cezalar

Bu kural kitabında belirtilen tüm cezalar ilk kez gerçekleştirilen ihlaller içindir. Tekrarlanan ihlaller ise genellikle söz konusu cezayla orantılı olmak üzere bu kuralların ilgili bölümünde belirtilen cezaya göre çok daha ağır bir şekilde cezalandırılacaktır.

1.4.4 Lig yasakları ve ESL dışı ceza puanları

Söz konusu cezanın herhangi bir unvana sahip bir yayıncı ya da geliştirici tarafından verildiği haller hariç, ESL dışında verilmiş lig yasakları ve ceza puanları genellikle ESL'de uygulanmaz. Yönetici ekibin takdirine bağlı olarak bazı istisnalar uygulanabilir.

1.5 Canlı maçlar

"Canlı Maçlar" terimi, halka açık bir konumda yapılan maçlar, etkinlikler sırasında yapılan maçlar, bir stüdyoda yapılan maçlar veya ESL ya da resmî bir ortak tarafından yayınlanan maçlar anlamına gelmektedir.

1.6 Disiplinler

Hali hazırda Snapdragon Pro Series'de oynanan oyunlar şunlardır:

- Clash of Clans
- Brawl Stars
- PUBG Mobile
- Asphalt 9
- Clash Royale
- Free Fire
- Legends of Runeterra
- League of Legends: Wild Rift

Herhangi bir zamanda yan oyunlar veya yeni oyunlar eklenebilir.

1.7 Turnuva organizasyonu

Etkinlik ESL tarafından düzenlenir. ESL, ESL Gaming GmbH tarafından işletilmektedir.

ESL Gaming GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köln

Almanya

<https://www.eslgaming.com/>

2 Genel

2.1 Katılım gereksinimleri

Katılmak için aşağıdaki gereksinimleri karşılamalısınız:

- Sezonun ilk turnuvasının başladığı an itibarıyla tüm oyuncular en az 16 yaşında olmalıdır
- Finallerin zamanı geldiğinde, tüm oyuncular ESL Play platformuna kaydolmalıdır
- Katılımcı; ESL, Gameloft ve diğer ilgili tarafların bir çalışanı veya onlar için çalışıyor olmamalıdır
- Katılımcı; son 6 ay içinde ESL, Gameloft ve diğer ilgili tarafların bir çalışanı veya onlar için çalışmış olmamalıdır

Bu gereksinimleri karşılamadığınız takdirde turnuvalara katılamazsınız. Bu turnuvaya katılım gereksinimlerini karşılamayan bir oyuncunun turnuvaya katılım hakkı kazanması durumunda oyuncu, katılım hakkını kaybeder ve onun yerine bir sonraki uygun oyuncu katılır.

2.2 Katılımın Reddedilmesi

ESL, bir takımın veya oyuncunun katılımını herhangi bir sebep nedeniyle veya tedbiren reddetme hakkını saklı tutar.

2.3 Katılımcılara yönelik bölgesel sınırlamalar

Herhangi bir takım veya oyuncu, aynı etkinliğe birden fazla ülkeden veya bölgeden katılmaya çalışamaz.

2.4 Ana vatan/bölge

Bir katılımcının ana vatani o katılımcının ikamet ettiği ülke (yasal nüfus kaydıyla veya uzun süredir orada yaşadığını gösteren uzun süreli bir vizeyle kanıtlanır, 90 günlük vizeler yeterli değildir) ya da geçerli bir pasaporta sahip olduğu ülkedir. Buna ilişkin karar her yeni ESL etkinliği için tekrar verilebilir, fakat bir kez verilen karar o etkinlik ve etkinliğe katılmaya hak kazananlar için nihai olur ve geri alınamaz.

2.5 Oyuncu detayları

Oyuncuların, kendilerinden talep edildiği takdirde ad-soyad, iletişim bilgileri, doğum tarihi, adres ve fotoğraf dâhil gerekli tüm bilgileri bize göndermeleri gerekir.

2.6 Oyun hesapları

Her oyuncunun, ESL profiline kaydedilmiş kendi oyun hesabına sahip olması gerekir. ESL Play hesabınız yoksa oyun hesaplarınızı bağlamadan önce bir tane oluşturmanız gerekir. Oyuncular, lige katılımlarını başlattıktan sonra hesaplarını/hesap adlarını değiştiremez. Yöneticiler, bazı özel durumlarda hesap/ad değişiklikleri yapılmasına izin vermeye yetkilidir.

2.6.1 Yanlış oyun hesaplarıyla oynamak

Oyuncular, ESL Hesabına bağlanmış hesaptan farklı bir oyun hesabıyla oynayamaz. Yanlış bir oyun hesabı, sorun giderilene kadar o kupadan/turnuvadan çıkarılmaya veya yanlış bilgiyle oynanan maçlar için herhangi bir puan verilmemesine neden olabilir.

2.7 Oyuncu hesapları

2.7.1 İsimler, Semboller ve Sponsorlar

ESL, kendi yarışmalarında bazı istenmeyen isimlerin ve/veya sembollerin kullanılmasını yasaklama hakkını saklı tutar. Sahibi izin vermediği sürece, yasal olarak korunan kelimelerin veya sembollerin kullanılması genellikle yasaktır. Sadece veya ağırlıklı olarak pornografik içerik, uyuşturucu kullanımı veya yetişkinlere yönelik diğer temalar ve ürünler ile anılan sponsorların ESL turnuvasıyla bağlantılı olarak reklam vermeleri ya da tanıtım yapmaları yasaktır. Kullanıcı tarafından oluşturulan içerikler, Asphalt 9: Legends hüküm ve koşullarına göre yönetilecektir.

2.7.2 Başkalarını Taklit Etme

Tüm oyuncular kendi hesaplarını kullanmalıdır. Oyuncuların yabancı hesaplarla katılmalarına veya diğer oyuncuları buna yönlendirmelerine izin verilmez. Başka bir oyuncu veya hesap kullanan bir oyuncuya sahip olduğu belirlenen bir takım, başkalarını taklit etme suçu işlemiş sayılır. Böyle bir takım sezon boyunca diskalifiye edilir ve buna karışan oyunculara mevcut duruma bağlı olarak 2 ile 6 arası ceza puanı verilir, ayrıca bu oyuncular sezonun kalan kısmına herhangi bir şekilde katılmaktan da men edilir.

2.8 Sponsor kısıtlamaları

2.8.1 Yetişkin içeriği

Sadece veya ağırlıklı olarak pornografik içerik, uyuşturucu kullanımı veya yetişkinlere yönelik diğer temalar ve ürünler ile anılan sponsorların veya ortakların ESL turnuvasıyla bağlantılı herhangi bir etkinliğe katılmaları yasaktır.

2.9 Kural değişiklikleri

ESL, bu kuralları önceden haber vermeksizin tadil etme, kaldırma veya başka bir şekilde değiştirme hakkını saklı tutar. ESL ayrıca, adil turnuva ve sportmenlik ruhunu korumak amacıyla, kural kitabında açıkça yer almayan konular hakkında hüküm verme hakkını da saklı tutar.

2.10 Kuralların geçerliliği

Bu kural kitabının bir hükmü herhangi bir yargı alanında yasa dışı, geçersiz veya uygulanamaz bulunur veya o hâle gelirse kitabın diğer hükümlerinin o yargı alanındaki geçerliliği ya da o hükmün başka yargı alanlarındaki geçerliliği bundan etkilenmez.

2.11 İletişim

2.11.1 Discord

Snapdragon Pro Series için ana iletişim yöntemi Discord'dur. Ligdeki önemli duyuruları kaçırmamak için sunucularımıza düzenli olarak göz atmayı unutmayın.

2.12 Gizlilik

E-posta iletişimlerinin, maç kanallarının, görüşmelerin veya yöneticilerle ve turnuva görevlileriyle gerçekleştirilen diğer her tür iletişimin içeriği tamamen gizlidir. Bu tür materyallerin ESL yönetiminin yazılı izni olmadan yayımlanması kesinlikle yasaktır.

2.13 Ek anlaşmalar

ESL yönetimi, oyuncular veya takımlar arasında yapılmış hiçbir ek anlaşmadan sorumlu değildir ve bu tür anlaşmaların hükümlerini uygulamayı kabul etmemektedir. ESL bu tür anlaşmalar yapılmamasını önemle teşvik etmekte ve ESL kural kitabıyla çıkan anlaşmalar yapılmasına hiçbir koşulda izin vermemektedir.

2.14 Bilgi

Snapdragon Pro Series'in herhangi bir serisine katılmak suretiyle, başarılı olduğun takdirde Finallere katılmayı kabul etmiş sayılırsın. Oyuncular, Finallere ulaşmak için gereken hazırlıklara başlamakla sorumludur. Bu, canlı Finallerde tüm katılımcıların kimliklerinin doğrulanabilmesi amacıyla gerekli tüm seyahat evraklarına sahip olmanız anlamına gelir. Bu evraklar; fotoğraflı kimlik, pasaport ve vize dâhil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere çeşitli kimlik belgelerini içerir.

2.15 Maç yayını

2.15.1 Haklar

ESL'nin tüm yayın hakları ESL Gaming GmbH'ye aittir. Bu, şunları içerir ancak bunlarla sınırlı değildir: Shoutcast yayınları, video yayınlar (ör. POV yayınları), tekrar yayınları, tanıtımlar veya televizyon yayınları.

2.15.2 Bu haklardan feragat edilmesi

ESL Gaming GmbH, bir veya birkaç maçın yayın hakkını üçüncü taraflara veya katılımcıların kendilerine verme hakkına sahiptir. Bu tür durumlarda, maç yayını hazırlıklarının maç başlamadan önce ESL Yayın Dağıtım ekibiyle yapılması gerekir.

2.15.3 Oyuncu sorumluluğu

Oyuncular, maçlarının ESL'nin izin verdiği yayın kuruluşları tarafından yayınlanmasını reddedemez veya maçın ne şekilde yayınlanacağını seçemez. Yayın sadece bir ana yönetici tarafından reddedilebilir. Oyuncu, maçların yayınlanabilmesi için yeterli imkanları sağlamayı kabul eder.

2.15.4 Yayın / Yeniden Dağıtım Onayı

ESL'nin yanı sıra Mobile serisinin herhangi bir bölümünü yayınlamak ya da yeniden yayınlamak isteyen oyuncular, sunucular veya topluluk üyeleri, ESL Ekibi tarafından bir güvenlik taramasından geçirecek ve kendilerinden ilgili davranış kurallarını imzalamaları istenecektir. Tüm yayıncılar ve içerik oluşturucular, tüm ESL etkinliklerini veya ESL ile ilgili etkinlikleri yayınlarken/yeniden yayınlarken/ortaklaşa yayınlarken bu davranış kurallarına uyacaktır.

Onaylı bir içerik oluşturucu olma izni almak için bölgenize bağlı olarak aşağıdaki e-posta adreslerinden bize ulaşın:

Kuzey Amerika: sps_na@eslgaming.com

Avrupa ve MENA: sps_emea@eslgaming.com

ESL, davranış kurallarını veya hizmet koşullarını ihlal eden bir kişiden bu onayı geri alma hakkını saklı tutar. Oyuncular tarafından oluşturulan tüm içerikler, fotoğraflar, videolar, tekrar yayınları ve diğer kaynaklar ile Snapdragon Pro Series 2022, ESL'ye aittir. Oyuncular, Snapdragon Pro Series'de mücadele etmeyi kabul etmek suretiyle bu koşulu kabul eder.

2.16 Gözlemciler

Yöneticilerin veya bir yöneticinin izin verdiği diğer kişilerin (ör. yayıncılar) onayladığı gözlemcilere izin verilir.

3 Program

3.1 1. Sezon

Turnuvanın adı	Turnuva tarihi
Açık Ön Eleme, TLE 1	20/04/2022 - 26/04/2022
Açık Ön Eleme, TLE 2	27/04/2022 - 03/05/2022
Açık Ön Eleme, TLE 3	04/05/2022 - 10/05/2022
Açık Ön Eleme, TLE 4	11/05/2022 - 17/05/2022
Avrupa ve MENA Finalleri	27/05/2022
Kuzey Amerika Finalleri	29/05/2022

4 Format

Katılımcılar, oyun içindeki Mobile etkinliğini kullanarak rekabet edebilir. Oyuncular, Finallere katılmaya hak kazanmak için Android veya iOS cihazlarda oynayabilir. Sezon süreci şöyledir:

Açık Ön Elemeler: Katılımcılar, haftanın en iyi yarış süresini elde eden yarışçının play-off'lara katılmaya hak kazanacağı 1 haftalık bir süre boyunca pistlerde yarışacaklardır. Katılımcıların play-off'lara katılmak için birden fazla şansa sahip olabilmeleri amacıyla, 1 hafta süren 4 farklı ön eleme yapılacaktır.

Finaller: Her bir cihaz sınıfından gelen En İyi 4 oyuncu, sezonun galiplerini belirlemek için 1'e 1 yarışa sokulacaktır. Yarı Finaller için 3 Maçlık Seri, üçüncülük ve Büyük Finaller içinse 5 Maçlık Seri şeklinde yarışlar yapılır.

5 Ödül parası

Tüm ödül parası, finallerin gerçekleştirilmesinden sonra 90 gün içinde ödenecektir. Ödül ödemesiyle ilgili e-postalar da o dönemde gönderilecektir.

5.1 Para Ödülü Dağıtımı

Dağıtım, Sezon Finali başına ve İşletim Sistemi başına yapılır. *Tüm Ödüller ABD Doları cinsinden belirtilmiştir ve ilgili döviz kurlarına tabidir.

Sıralama	Ödül
1.	\$1.200
2.	\$700
3.	\$400
4.	\$200

5.2 Ödülün ceza puanı nedeniyle düşürülmesi

Bir oyuncunun bir etkinlik veya eleme sırasında aldığı her bir ceza puanı, ödül parasından düşülür. Buna ilişkin hesaplama şöyle yapılır:

- Her küçük ceza puanı için toplam ödül parasından %1 düşülür.
- Her büyük ceza puanı için toplam ödül parasından %10 düşülür.

Düşülecek tutar o katılımcının söz konusu yarışın son kısmı sonunda kazanmış olduğu toplam ödül parası üzerinden hesaplanır (çevrimiçi ve çevrimdışı kazanılan ödüller dâhil) fakat seyahat masraflarını karşılamak için sağlanan kısmı (varsa) içermez. Düşürülen ödül parası orantılı bir şekilde diğer takımların ödülleri ekleneneğinden, sonuçta ceza puanları nedeniyle sildiğimiz hiçbir ödül parası olmayacaktır.

Birkaç turnuva aşaması boyunca toplamda aşırı derecede yüksek bir ödül parası indirim cezasına çarptırılmış bir takım diskalifiye edilebilir.

5.3 Para cezaları nedeniyle ödül silme

Para cezaları diğer katılımcılara yeniden dağıtılmaz, sadece söz konusu takımın kazançlarından düşülür.

5.4 Ödül parasının geri alınması

ESL için verilen ödül parası henüz fiilen ödenmediği sürece ESL, herhangi bir sahtekarlık veya kural ihlali yapıldığını tespit etmesi hâlinde bekleyen bir ödemeyi iptal etme hakkını saklı tutar.

Diskalifiye edilen bir oyuncu/takım, o turda kazandığı ödül parasını otomatik olarak kaybeder. Durumun ciddiyetine bağlı olarak söz konusu ceza, sezon boyunca kazanılan toplam miktara kadar artırılabilir.

5.5 Ödül parasının aktarılması

Ödül parası, banka havalesi veya PayPal yoluyla gönderilecektir. Ödemelerin tamamlanabilmesi için gereken bilgilerin eksik verilmesi hâlinde ödemeler yapılamayacaktır. Bir katılımcı, kazancını ilk ödeme tarihinden itibaren bir yıl boyunca teslim almamış veya tahsil etmemişse söz konusu ödüller iptal edilecektir.

6 Turnuva kuralları

6.1 Oyun Sürümü

ESL'nin düzenlediği turnuvalara katılmak isteyen tüm oyuncular, oyunun en yeni sürümünü yüklemelidir. Güncellemeler turnuva başlamadan önce yüklenmelidir.

6.2 Yama

Tüm çevrimdışı maçlar, maç zamanında canlı sunucularda bulunan yamada oynanacaktır. Tüm çevrimdışı maçlar, turnuva sunucusunda oynanacaktır.

6.3 Cihazlar

Tüm oyuncular, turnuvanın tüm çevrimiçi aşamalarını bir mobil cihazda (akıllı telefon veya tablet) oynamalıdır. Oyunu, bilgisayar veya izin verilmemiş başka cihazlardan oynanabilecek biçimde modifiye edebilen emülatör veya diğer yazılımlar yasaktır. Bu tür bir yazılım kullanan oyunculara ceza verilecektir. Müsabakanın tüm çevrimdışı aşamaları için, ilgili konumda verilen cihazlar kullanılacaktır. Verilecek cihazların modeli ilk stüdyo gösterisinden önce açıklanacaktır.

6.4 Teknik Sorunlar

Oyuncular; donanım, yazılım ve/veya internet sorunları gibi kendilerinden kaynaklanan teknik sorunlardan sorumludur. Maçların tarihi ve saati, teknik sorunlar nedeniyle değiştirilmeyecektir.

6.5 Maçın başlaması

6.5.1 Yayınlanan maçlarda dakiklik

Yayınlanacak olan tüm maçlar, ESL'nin kendi takdiri doğrultusunda talimat verildiği anda başlamalıdır. Yayınlanacak olan tüm maçlar, en geç ESL'nin belirttiği saatte başlatılmalıdır. Bir oyuncu/takım oynamaya hazır değilse ESL bilgilendirilmelidir.

6.5.2 Maç Değişiklikleri

Turnuva Yöneticileri, kendi takdirlerine bağlı olarak maçın başlama saatini değiştirebilir. Böyle bir durumda, Turnuva Yöneticileri, katılan tüm oyuncuları mümkün olan en kısa sürede bilgilendirir.

6.5.3 Oyun Hazırlıkları

Ortaya çıkabilecek her tür sorunu lütfen maç başlamadan önce çözün. Maç sırasında yaşanabilecek bağlantı veya donanım sorunları, yöneticiler tarafından diskalifiye edilmenize yol açabilir. Oyuncular arasındaki anlaşmalar maç yorumları olarak iletilmelidir. Maç, doğru ayarlarla oynanmalıdır.

6.5.4 Yayınlanan bir maça geç kalma

Belirtilen başlama saati itibarıyla oynamaya hazır olmayan bir katılımcıya iki (2) küçük ceza puanı verilebilir. Bu durumda, "katılmadı" cezası verilecektir. Söz konusu maç, ESL veya ortakları tarafından yayınlanıyorsa maçın geç başlamasına neden olan takıma üç (3) küçük ceza puanı verilir.

6.5.5 Maçtan Çekilme/Hükmen Yenilgi

LAN finallerinde, bir oyuncu çevrimiçiye ve en az 1 maç oynamışsa fakat mevcut iletişim yöntemlerimizden hiçbirine 10 dakika boyunca yanıt vermezse o oyuncu hükmen mağlup sayılacak ve turnuvadan diskalifiye edilecektir.

6.5.6 Katılımcıların maça gelmemesi

Bir katılımcı, maçın planlanan başlangıç saatinden sonraki 15 dakika içinde oynamaya hazır olmazsa maça gelmemiş kabul edilir ve rakibine bir maç galibiyet verilir. (Bu zamanlama, takımlardan biri yayınlanan bir maça gelmediğinde yayın yöneticisinin takdirine göre belirlenir)

6.6 Maç prosedürleri

6.6.1 Maç yayın materyalleri

Tüm maç yayın materyalleri (ekran görüntüleri / demolar / tekrarlar vb.), maçın sona ermesinden itibaren en az 2 hafta boyunca katılımcılar tarafından saklanmalıdır. Maçla ilgili bir itiraz olursa katılımcılar, kayıtları bu itirazın çözülüp kapatılmasından itibaren en az 2 hafta boyunca saklamalıdır.

Yöneticiler tarafından istenmesi durumunda tüm demo veya tekrarlar sunulmalıdır. ESL, bir ESL etkinliğinde kaydedilmiş tüm demoları oynatma ve/veya ESL web sitelerine yükleme hakkını saklı tutar.

6.7 Maç itirazları

6.7.1 Tanım

İtiraz, maç sonucunu etkileyen sorunlar için yapılır. Diğer taraftan, yanlış oyun ayarları ve diğer benzer sorunlar için maç sırasında itirazda bulunmak da mümkündür. Bir itiraz, taraflar ile bir yönetici arasındaki resmî iletişimidir.

6.7.2 Maç itirazı kuralları

Söz konusu itiraz; o itirazın nedenleri, anlaşmazlığın nasıl ortaya çıktığı ve anlaşmazlığın ne zaman ortaya çıktığı hakkında detaylı bilgi içermelidir. Uygun belgeler sunulmadığı takdirde itiraz reddedilebilir. “Karşı taraf hile yapıyor” gibi basit itirazlar dikkate alınmaz. Bir itirazda asla hakarete veya sert ifadelerle yer verilmemelidir, buna aykırı hareket edenlere ceza puanları verilebilir veya itirazları kendi aleyhlerine sonuçlandırılabilir.

7 Etkinlik kuralları

7.1 Ekipman

ESL her zaman mobil cihazlar sağlar. Turnuvarın disiplinine ve aşamasına bağlı olarak gürültü kesici kulaklıklar da sağlanabilir.

7.2 Kıyafet

Oyuncular ve takımlar aynı renklere sahip takım kıyafetleri seçmeli ve uzun pantolon ile kapalı ayakkabılar giymelidir (şort veya parmak arası terlik gibi giysilere izin verilmez). Her tür baş kıyafeti yasaktır. Bu kuralın ufak ihlalleri için cezalar verilecek (asgari \$250 para cezası), büyük ihlaller durumunda ise (saldırgan içerikli kıyafet giymek, başka takımların kıyafetlerini taklit etmek vb.) oyuncuların sorunlu kıyafetlerini değiştirene kadar maçlara katılmalarına izin verilmeyecektir. Mümkünse ve yönetim tarafından uygun görülürse ESL, kurallara göre giyinmeyen katılımcılar için uygun giysiler sağlayacaktır. Bu durumda, verilen kıyafetlerin bedeli, katılımcılara ödenecek olan ödül parasından düşülecektir.

Kıyafet değişikliğinden kaynaklanan bir gecikme, ilgili oyuncuların hatası sayılacak ve dakiklik kurallarına göre cezalandırılacaktır.

7.3 Yöneticiler

Tüm katılımcılar, turnuva organizatörlerinin, yöneticilerin ve hakemlerin kararlarına ve kurallarına uymak zorundadır. İtiraz etme hakkı tanınmış kararlar hariç tüm kararlar nihaidir.

7.4 Oyuncu ve turnuva kılavuzları

Oyuncu ve turnuva kılavuzları, turnuva başlamadan önce posta yoluyla katılımcılara gönderilecek olan belgelerdir. Bu belgeler belli bir çevrimdışı etkinlik hakkında kural kitabına yapılmış olan ekler niteliğinde olup kural kitabıyla aynı derecede bağlayıcıdır.

7.5 Teknik kontrol listesi

Oyuncu, kurulum ayarlarını tamamladıktan sonra ESL yöneticisi teknik kontrol listesini onaylayacaktır. Bu işlemin amacı, yarışma için kullanılan sistemin sağlam ve sorunsuz durumda olduğunu maç başlamadan önce teyit etmektir. Kontrol listesi gerektiği gibi takip edilmediği için zamanında fark edilmeyen sorunlardan kaynaklanan teknik duraklamalar bir (1) küçük ceza puanıyla cezalandırılacaktır. Katılımcılar, bu belgeyi imzalamak suretiyle, maçlarına planlanan saatte başlamaya hazır olduklarını onaylamış sayılır. Katılımcılar, bu süreci düzgün tamamlamamış olsa bile maça başlamak zorunda kalabilir.

7.6 Medya yükümlülükleri

ESL bir veya birkaç oyuncunun röportajlara (maç öncesi veya maç sonrası kısa röportajlar ile daha uzun röportajlar), basın toplantılarına veya imza, fotoğraf veya video törenlerine katılması gerektiğine karar verirse oyuncular bunu reddedemez ve katılmak zorundadır. Çoğu etkinliğin, katılımcıların ESL tarafından fotoğraflarının ve videolarının çekileceği veya kendileriyle röportaj yapılacağı zorunlu bir medya günü olacaktır.

Katılımcılara, 5 dakikadan uzun sürecek bu tür faaliyetlerin yapısını, süresini ve takvimini anlatan bir medya programı önceden verilecektir.

7.6.1 Medya yükümlölüklerinin yerine getirilmemesi

Medya yükümlölüklerinin veya benzer yükümlölüklerin yerine getirilmemesi, para cezalarına yol açar. Bunların kapsamı ise olayın detaylarına bağlıdır. En yaygın görülen olaylar için verilen standart cezalar şöyledir:

- Bir medya gününe veya röportaja zamanında gelmemek: Ödül parasının %10'u

Katılımcı gecikmeli de olsa gelmişse ve gerekli içeriği üretmek ya da istenen etkinliği gerçekleştirmek için hâlâ yeterince vakit varsa cezalar azaltılabilir. Ayrıca, katılımcılar ellerinde olmayan nedenleri kanıtlayabilirse de cezalar azaltılabilir. Bu konuda ESL'nin tek başına vereceği karar nihai olacaktır.

7.7 Oyun alanları

7.7.1 Yemek, içmek, sigara içmek ve genel davranışlar

Aksi duyurulmadığı sürece, turnuva alanlarına yiyecek getirmek veya bu alanlarda bir şeyler yemek yasaktır. Sigara ve elektronik sigara içmek de kesinlikle yasaktır. Oyuncular, yalnızca ESL tarafından verilen bardak veya şişeler içinde olmak ve aksi belirtilmediği sürece bunları yalnızca masanın altında tutmak şartıyla içecek içebilir. Aşırı gürültü yapmak ve saldırgan bir dil kullanmak yasaktır. Katılımcılar, alıştırmaya alanlarındayken otel veya mekan kurallarına uymalıdır. Tüm ihlaller ceza puanlarıyla cezalandırılabilir.

7.7.2 Çıkarılabilir ortamlar

Turnuva yöneticileri tarafından incelenip onaylanmadan turnuva cihazlarına herhangi bir çıkarılabilir ortam bağlamak veya kullanmak kesinlikle yasaktır.

7.7.3 Kamera veya benzer cihazlar

Turnuva yetkilileri tarafından önceden izin verilmediği sürece katılımcılar, oyun alanına hiçbir elektronik cihaz, kamera veya benzer cihaz (ör. buharlaştırıcı) getiremez. Bu cihazlar, ilk maça hazırlanmaya başlamadan önce turnuva yetkililerine teslim edilmelidir. Kişisel telefonlar da önceden toplanabilir.

ESL tarafından aksi duyurulmadıkça katılımcılar, sahnede veya açılış törenlerinde fotoğraf çekemez ve/veya kayıt yapamaz.

Taktiksel amaçlar için kullanılacak basılı belgelere, makul boyut ve sayıda (ör. bir defter) olmaları şartıyla izin verilir.

7.7.4 Kullanılmayan eşyalar

O anda mutlaka gerekli olmayan eşyalar (ör. giyilmeyen giysiler, çantalar), ESL'nin belirteceği görünmeyen bir yerde saklanmalıdır.

7.7.5 Cihaz Kullanımı

ESL tarafından sağlanan tüm cihazlar sadece turnuva amacıyla kullanılmalıdır. Cihazların izinsiz kullanılması (sosyal medyada gezinmek gibi) bir (1) küçük ceza puanıyla sonuçlanır..

7.8 Fotoğraf ve diğer materyaller üzerindeki haklar

Turnuvalara katılan tüm oyuncular ve takım üyeleri, ESL'ye, her tür fotoğraf, ses veya video materyalini kendi web sitelerinde veya başka tanıtım araçlarında kullanma iznini vermiş sayılır.

Ayrıca, her oyuncu, okuması için kendisine verilecek bir izin formunun iki kopyasını ilk maçına başlamadan önce imzalamak zorundadır.

7.9 Galibiyet töreni

Katılımcılar, Büyük Final'in ardından galibiyet töreni için turnuva alanında kalmalıdır.

7.10 ESL tarafından sağlanan alanlar

ESL tarafından sağlanan alanlarda (ör. turnuva alanları, pratik odaları, otel odaları) yalnızca ESL'nin izin verdiği pazarlama faaliyetleri gerçekleştirilebilir.

8 Kural ihlalleri, cezalar ve ESIC

ESL ve turnuvaları, Esports Integrity Commission'ın (E-spor Saygınlık Komisyonu, ESIC) birer parçasıdır. Bu, tüm ESIC kurallarının ve yönetmeliklerinin tüm ESL turnuvalarında geçerli olduğu anlamına gelir. Bunları, Komisyonun kendi sitesinde inceleyebilirsiniz: <https://esic.gg/>.

Aşağıdaki fıkralar, nelerin yasak olduğuna dair genel bir fikir edinmeniz amacıyla hazırlanmıştır. Detaylı bilgi için ESIC web sitesini ziyaret edebilirsiniz.

8.1 Davranış kuralları

Her katılımcı, ESL temsilcilerine, basın mensuplarına, izleyicilere, ortaklara ve diğer oyunculara karşı saygılı davranmalıdır. Katılımcıların; e-sporları, ESL'yi ve bunların Sponsorlarını iyi bir şekilde temsil etmeleri gerekir. Bu husus, oyun sırasında sergilenecek davranışların yanı sıra sohbetler, mesajlaşma, yorumlar ve diğer ortamlarda sergilenecek davranışlar için de geçerlidir. Oyuncuların şu değerlere uygun davranışlar sergilemelerini bekliyoruz:

- Empati: Başkalarına, kendinize davranılmasını istediğiniz gibi davranın.
- Saygınlık: Dürüst olun, kararlı olun, adil oynayın ve elinizden gelenin en iyisini yapın.
- Saygı: Takım arkadaşlarınız, rakipleriniz ve etkinlik personeli dâhil herkese saygılı olun.
- Cesaret: Rekabette her zaman cesur olun ve doğru olduğuna inandığınız şeyler için mücadele edin.

Katılımcılar hiçbir şekilde tacizde veya nefret söyleminde bulunmamalıdır. Bu tür davranışlar şunları içerir fakat bunlarla sınırlı değildir:

- Cinsiyet, cinsel kimlik ve ifade, cinsel yönelim, ırk, etnik köken, engellilik hâli, fiziksel görünüm, vücut boyutu, yaş veya din ile ilgili nefret söylemleri, saldırgan davranışlar veya sözlü tacizler.
- Gizlice takip etmek veya korkutmak (fiziksel veya çevrimiçi).
- İstenmeyen iletiler göndermek, sistemlere saldırmak, sistemleri ele geçirmek veya veri akışlarını ya da sosyal medya iletişimini engellemeye çalışmak.
- Başkalarının kimliğini açığa çıkarabilecek bilgileri paylaşmak veya paylaşmakla tehdit etmek.
- Karşı tarafın hoş karşılamadığı cinsel ilgi. Bu, karşı tarafın hoş karşılamadığı cinsellik içeren yorum, şaka ve yakınlaşmaları da içerir.
- Yukarıdaki davranışlardan herhangi birini savunmak veya teşvik etmek.

Sportmence davranışlar hakkında detaylı bilgi için bkz. [AnyKey Keystone Davranış Kuralları](#). Detaylı davranış kuralları ve cezalar için bkz. [ESIC Davranış Kuralları](#)

Bu Davranış Kurallarının ihlal edilmesi ceza puanıyla sonuçlanır. Tekrarlanan veya aşırıya kaçan ihlaller olması durumunda, diskalifiye edilme veya gelecekteki ESL etkinliklerine katılmaktan menedilme gibi cezalar da verilebilir.

8.2 Hile

Her tür hile yasaktır. Hile yapıldığı tespit edilirse söz konusu takım turnuvadan derhal çıkarılır ve 6 ay boyunca her tür yarışmaya katılması yasaklanır. Oyunculardan, turnuva süresi boyunca cihazlarına hile önleme yazılımı yüklemeleri istenebilir.

8.2.1 Hile yazılımı

Hile olarak kabul edilebilecek her tür yazılımın kullanımı kesinlikle yasaktır. Turnuva yönetimi, nelerin hile olarak görüldüğünü tanımlama hakkını saklı tutar.

8.2.2 DDoS Saldırısı

Başka bir katılımcının oyuna bağlanmasını Dağıtımlı Hizmet Reddi (DDoS) saldırısıyla veya başka yollarla sınırlandırmak veya sınırlandırmaya çalışmak kesinlikle yasaktır.

8.2.3 Şike

Bir maçı kasten kaybederek veya başka yollara başvurarak o maçın sonucunu değiştirmeye çalışmak kesinlikle yasaktır.

8.2.4 Bilgilerin kötüye kullanımı

Maç sırasında, maça dâhil olmayan kişilerle iletişim kurmak kesinlikle yasaktır. Ayrıca aynı durum, maçınız hakkında başka kaynaklardan canlı olarak alınan verileri kullanma konusunda da geçerlidir.

8.2.5 Hile yapmanın cezası

Etkinlik sırasında hile yapıldığı tespit edilirse maçın sonucu geçersiz sayılır. Oyuncu diskalifiye edilir, ödül parasını kaybeder ve genellikle 5 yıl boyunca tüm ESL müsabakalarına katılması yasaklanır. Bu süre, hafifletici nedenler olması hâlinde azaltılabileceği gibi ağırlaştırıcı nedenler olması hâlinde de artırılabilir. ESL ve Gameloft, kuruluşları ve oyuncularını diskalifiye etme haklarını saklı tutar. Sistem açıklarından faydalanan bir yazılım kullandığı tespit edilen bir oyuncunun veya kuruluşun oynadığı oyun, ilk kullanım anında iptal edilir. Bir oyuncu veya kuruluşun, sistem açıklarından faydalanan bir yazılımı ikinci kez kullandığı tespit edilir ve bunu kasten yaptığına karar verilirse o oyuncu veya kuruluş etkinlikten çıkarılır ve gelecekteki her tür etkinlikten de men edilir.

8.2.6 Hileyi tespit etme yöntemleri

ESL, katılımcıları ve onların ekipmanlarını önceden haber vererek veya vermeyerek incelemek amacıyla farklı yöntemler kullanma hakkını saklı tutar.

8.3 Doping

8.3.1 Test yapılmasını reddetme

Test yapılmasını reddetmek, doping yapmak olarak kabul edilir. Buna verilecek ceza ise yasaklı madde kullanımı için verilecek ağır cezalarla aynı olacaktır.

8.3.2 Yasaklı maddeler ve yöntemler listesi

Esports Integrity Commission (ESIC) tarafından hazırlanan Yasaklı Maddeler ve Yöntemler Listesi, ESL turnuvaları için de geçerlidir. Liste şu adreste mevcuttur:

<https://esic.gg/codes/esic-prohibited-list/>

Bu maddelerin her tür izinsiz kullanımı, doping yapma olarak kabul edilir.

8.3.3 Reçeteli ilaç

WADA listesinde yer alan bir maddenin kullanımına ilişkin aktif bir reçetesi olan katılımcılar, buna ilişkin kanıtı turnuvanın ilk gününden önce (yerel saatle son saat) turnuva yönetimine göndermelidir. Bu kişiler yine de doping testine tabi tutulabilir fakat reçeteli maddeye ilişkin pozitif sonucu dikkate alınmayacaktır.

8.3.4 Doping yapmanın cezası

Hafif nitelikte doping vakaları, katılımcıya verilecek bir uyarı cezası ve muhtemelen küçük bir ceza puanıyla cezalandırılacaktır.

Ağır nitelikte doping vakaları ise (ör. Adderall gibi performans artırıcı maddeler içeren ilaçlar kullanılması), maddenin etkisi altındayken elde edilmiş sonuçların geçersiz kılınmasıyla, bir ila iki (1-2) yıl boyunca müsabakalardan menedilmekle, kazanılan ödül parasının iptal edilmesiyle ve katılımcının diskalifiye edilmesiyle cezalandırılır.

Bir oyuncunun ağır nitelikte doping suçuna karıştığı turnuvanın son maçının bitmesinin üzerinden en az 24 saat geçtikten sonra tespit edilirse oyuncuya men cezası yine verilir fakat turnuva sonucu değiştirilmez ve takıma herhangi bir ceza verilmez. Söz konusu süreden sonra gerçekleştirilmiş hafif nitelikte doping vakaları için ise hiçbir ceza verilmez.

8.4 Alkol veya psikoaktif ilaç kullanılması

Bölüm 4.3.2 kapsamında belirtilen yasaklı maddeler arasında olmasa bile, alkol veya psikoaktif ilaçların etkisi altındayken çevrimiçi veya çevrimdışı herhangi bir maç yapmak kesinlikle yasaktır ve ağır cezalarla sonuçlanacaktır. Bir katılımcı, yerel/ulusal kanunlara aykırı olmaması şartıyla, aktif turnuva saatlerinin dışında makul miktarda alkol tüketebilir.

8.5 Bahis

Turnuvaya katılan kuruluşların hiçbir oyuncusu, takım menajeri, teknik personeli veya yöneticisi, bahis veya kumar faaliyetlerine katılamaz, bahis veya kumar oynayanlarla iletişim kuramaz veya bahis ya da kumar oynanmasına yardımcı olmak amacıyla herhangi bir ESL maçı ya da genel olarak turnuva hakkında hiç kimseye doğrudan veya dolaylı bilgi veremez. Kendi kuruluşunuzun maçları üzerine bahis veya kumar oynamanız hâlinde organizasyondan derhal diskalifiye edilir ve suça karışan herkesle birlikte tüm ESL yarışmalarından en az 1 yıl boyunca menedilirsiniz. Diğer türden ihlaller, turnuva yönetiminin kendi takdiri doğrultusunda cezalandırılacaktır.

8.6 Rekabetin manipüle edilmesi

Bir maçın sonucunu etkilemek amacıyla herhangi bir ESL katılımcısına, yetkilisine veya görevlisine para/menfaat teklif etmek, onu tehdit etmek veya kendisine baskı yapmak, rekabetin manipüle edilmesi olarak kabul edilecektir. Bunun en yaygın örneği, size yenilmesi için rakibinize para teklif etmektir.

8.6.1 Rekabetin manipüle edilmesine verilen cezalar

ESL etkinliklerinde rekabeti manipüle etmeye yönelik bir girişim tespit edilirse söz konusu maçın sonucu geçersiz sayılır. Bunu yapan oyuncu diskalifiye edilecek, ödül parasını kaybedecek ve bir ila iki (1-2) yıl boyunca tüm ESL turnuvalarından menedilecektir. Bir para cezası da verilebilir.

Takım müsabakalarında ise söz konusu takım, manipülasyon girişiminin gerçekleştirildiği ESL etkinliğinden diskalifiye edilecektir.

8.7 Şike

Bir maçın sonucunu sportif başarı dışındaki amaçlar için manipüle etmeye yönelik her tür davranış, şike olarak kabul edilir. Bunun en yaygın örneği, maça oynanmış bir bahsi manipüle etmek amacıyla maçı kasten kaybetmektir.

8.7.1 Şike yapmanın cezası

ESL etkinliklerinde şike yapıldığı tespit edilirse söz konusu maçın sonucu geçersiz sayılır. Oyuncu diskalifiye edilecek, ödül parasını kaybedecek ve normalde 5 yıl boyunca ESL'deki tüm turnuvalardan engellenecek. Bu süre daha düşük olabilir. Eğer önemli bir azaltım unsurları oynarsa, ama daha da yüksek olan koşullar varsa daha yüksek olur. Paramparça bir durum olabilir.

8.8 Ceza vermekle ilgili sınırlamalar

Cezalar, cezaya konu olayın üstünden geçen sınırlı bir süre boyunca verilebilir. Hile ve şike olaylarında bu süre 10 yıldır. Bahis oynatma, sahtecilik ve resmî kişisel bilgiler (ad, yaş, uyruk, vatandaşlık vb.) hakkında yalan söyleme gibi ihlallerde bu süre 5 yıldır. Daha küçük ihlaller daha erken zaman aşımına uğrayabilir.

8.9 Yayıncı veya ESIC yasakları

ESL, başka bir oyun yayıncısından yasaklama cezası almış oyuncuların ESL turnuvalarına katılmalarını reddetme hakkını saklı tutar.

Ayrıca, ESIC yasakları da dikkate alınacak ve ESL yasaklarına dönüştürülecektir.

8.10 İnternet etiğinin ihlal edilmesi

Sorunsuz ve keyifli bir oyun için tüm oyuncuların sportmen ve adil bir tavır takınmaları gereklidir. Bu kuralın ihlal edilmesi bir (1) ile altı (6) arasında küçük ceza puanıyla cezalandırılacaktır. En önemli ve yaygın ihlaller aşağıda belirtilmiştir. Bununla birlikte, yönetim, aşağıda belirtilmemiş internet etiği ihlalleri (ör. taciz) için de cezalar verebilir.

8.10.1 İnsan ilişkileri

Hiçbir katılımcı, turnuvayla ilgisi olan hiç kimseye karşı kötü, istenmeyen veya olumsuz davranışlarda bulunmayacaktır.

Tüm katılımcılar, turnuvayla ilgisi olan herhangi bir tarafı kamuoyu önünde lekeleyebilecek, komik duruma düşürebilecek, itibarını zedeleyebilecek veya halka ilişkilerini bozup ticari değerini azaltabilecek şeyler yapmaktan veya gerektiğinde yapmamaktan kaçınacaktır. Bu, röportajlarda, açıklamalarda ve/veya sosyal medya kanallarında ESL, ortakları ve ürünler hakkında yapılabilecek kötüleyici yorumları da içerir.

8.10.2 Hakaret

ESL ile bağlantılı her tür hakaret cezalandırılacaktır. Bu kural genellikle bir maç sırasında yapılabilecek hakaretlerle ilgili olsa da ESL web sitesinde (forumlar, maç yorumları, oyuncu ziyaretçi defterleri, destek ve itiraz biletleri vb.) yapılabilecek hakaretler için de geçerlidir. Anlık mesajlaşma programları, e-posta veya diğer iletişim araçları yoluyla yapılan hakaretler de ESL ile bağlantılıysa ve net bir kanıt varsa cezalandırılacaktır.

Özellikle radikal ifadeler veya fiziksel şiddet tehditleri içeren ağır taciz ve hakaret vakaları, oyuncunun müsabakalardan men veya diskalifiye edilmesi dâhil çok daha ağır cezalarla sonuçlanabilir.

Hakaretin tür ve şiddetine bağlı olarak, söz konusu ceza sadece oyuncuya veya takım müsabakalarında tüm takıma verilecektir. Takım müsabakalarında, ilgili oyunculara bir veya birkaç hafta oynamama cezası da verilebilir.

8.10.3 İstenmeyen ileti gönderme

Anlamsız, taciz edici veya saldırgan nitelikte mesajların aşırı bir şekilde gönderilmesi ESL'de istenmeyen ileti gönderimi olarak kabul edilir.

ESL web sitesinde (forumlar, maç yorumları, oyuncu ziyaretçi defterleri, destek ve itiraz biletleri vb.) istenmeyen iletiler paylaşmak, suçun tipi ve ciddiyetine göre cezalandırılacaktır.

8.10.4 Oyunların içinde istenmeyen ileti gönderme

Oyun içi sohbet işlevinin rakibi rahatsız etmek veya genel olarak oyun akışını bozmak amacıyla kullanılması hâlinde üç (3) küçük ceza puanı verilecektir. Tüm sohbet işlevleri, rakiple ve maç yöneticileriyle etkin bir iletişim kurmak için sunulmaktadır.

8.10.5 Hasar verme veya kirletme

Odaların, mobilyanın, ekipmanın veya benzer eşyaların hasar görmesine ya da kirlenmesine yol açan veya açabilecek eylemlerde bulunan katılımcılara ceza verilecektir. Bu ceza belirlenirken onarım veya temizlik maliyeti, sorunu gidermek için harcanması gereken çaba ve üçüncü taraflar/kamuoyu nezdinde uğranan itibar kaybı dikkate alınacaktır.

8.11 Sportmenlik dışı davranışlar

Sorunsuz ve keyifli bir oyun için tüm oyuncuların sportmen davranışlar sergilemesi gereklidir. En önemli ve yaygın ihlaller aşağıda belirtilmiştir. Bununla birlikte, yönetim, aşağıda belirtilmemiş sportmenlik dışı davranışlar için de cezalar verebilir.

8.11.1 Maç sonuçlarının doğru bildirilmemesi

Bir takımın maç sayfasına gerçek olmayan maç sonuçları girdiği veya maç materyallerinde oynamalar yaparak maç sonucunu değiştirmeye çalıştığı tespit edilirse o takıma maks. dört (4) küçük ceza puanı verilecektir. (Maç materyalleri; ekran görüntüleri, demolar, modeller dâhil fakat bunlarla sınırlı olmamak üzere karşıya yüklenen tüm materyalleri içerir.)

8.11.2 Kendisini farklı tanıtmaya veya birisini taklit etme

Kendisini başka bir oyuncu gibi tanıtan oyuncular en az 3 maç cezanın yanı sıra her olay başına bir (1) büyük ceza puanıyla cezalandırılır.

8.11.3 Yöneticileri veya oyuncuları yanlış yönlendirme

Rakip oyuncuları, yöneticileri veya ESL ile bağlantılı başka kişileri aldatmaya yönelik girişimler bir (1) ile dört (4) küçük ceza puanıyla cezalandırılabilir.

9 Telif Hakkı Bildirimi

Bu belgede bulunan tüm içerikler, ESL Gaming GmbH'nin mülkiyetindedir veya ilgili sahibinin izniyle kullanılmaktadır. Ticari marka görseli, çizim, metin, benzerlik veya fotoğraflar dâhil bu belgede yer alan materyallerin izinsiz dağıtılması, çoğaltılması, değiştirilmesi veya başka bir şekilde kullanılması telif hakkı ve ticari marka yasalarını ihlal edebilir ve medeni ya da ceza kanunu kapsamında yargılanmaya neden olabilir.

Bu belge içeriğinin hiçbir kısmı, ESL Gaming GmbH'nin yazılı izni olmadan kişisel amaçlar dışındaki amaçlar için hiçbir formatta veya ortamda çoğaltılamaz ya da bir veri tabanı veya veri çekme sisteminde saklanamaz.

Bu belgedeki tüm içerikler, elimizdeki bilgilere göre sunulmuştur. ESL Gaming GmbH, herhangi bir hata veya eksikle ilgili hiçbir sorumluluk kabul etmez. Web sitemizdeki içerikleri ve dosyaları (eslgaming.com, intelxnomuns.com, esl-one.com ve tüm alt alan adları dâhil fakat bunlarla sınırlı olmamak üzere), önceden vermek zorunda olmaksızın dilediğimiz zaman değiştirme hakkını saklı tutarız.