



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** —

Snapdragon Pro Series

Brawl Stars

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

1	Tanımlar	7
1.1	Geçerlilik Kapsamı	7
1.2	Bölge	7
1.3	Cezalar	7
1.3.1	Ceza tanımları ve kapsamı	7
1.3.1.1	Küçük ceza puanları	7
1.3.1.2	Büyük ceza puanları	7
1.3.1.3	Para cezaları	7
1.3.1.4	Yasaklama/Uzaklaştırma	7
1.3.1.5	Diskalifiye Etme	7
1.3.1.6	Ek ceza yöntemleri	7
1.3.2	Cezaların birleştirilmesi	8
1.3.3	Tekrarlanan ihlallere yönelik cezalar	8
1.3.4	Lig yasakları ve ESL dışı ceza puanları	8
1.4	Canlı maçlar	8
1.5	Turnuva organizasyonu	8
1.6	Gizlilik	8
2	Genel	9
2.1	Kural değişiklikleri	9
2.2	Kuralların geçerliliği	9
2.3	Gizlilik	9
2.4	Ek anlaşmalar	9
2.5	Maç yayını	9
2.5.1	Haklar	9
2.5.2	Bu haklardan feragat edilmesi	9
2.5.3	Oyuncu sorumluluğu	9
2.5.4	Yayın / Yeniden Dağıtım Onayı	9
2.6	İletişim	9
2.6.1	Discord	9
2.7	Etkinliğe katılım koşulları	10
2.7.1	Yaş kısıtlaması	10
2.7.2	Katılımcılara yönelik bölgesel sınırlamalar	10
2.7.3	Ana vatan/bölge	10
2.7.4	Oyuncu detayları	10
2.7.5	Oyun hesapları	10
2.7.5.1	Yanlış oyun hesaplarıyla oynamak	10
2.8	Takım hesapları	10
2.8.1	Takım adları	10
2.8.2	Takım hesaplarında değişiklikler yapılması	10
2.9	Sponsor kısıtlamaları	10
2.9.1	Yetişkin içeriği	10

2.10	Ödül parası	10
2.10.1	Ödülün ceza puanı nedeniyle düşürülmesi	10
2.10.2	Para cezaları nedeniyle ödül silme	11
2.10.3	Ödül parasının geri alınması	11
2.10.4	Ödül parasının aktarılması	11
2.10.5	Ödül parası dağıtımı	11
2.11	Maçın başlaması	12
2.11.1	Yayınlanan maçlarda dakiklik	12
2.11.2	Yayınlanan bir maça geç kalma	12
2.11.3	Katılımcıların maça gelmemesi	12
2.12	Maç prosedürleri	13
2.12.1	Maç yayın materyalleri	13
2.13	Maç itirazları	13
2.13.1	Tanım	13
2.13.2	Maç itirazı kuralları	13
2.14	Röportajlar	13
2.15	Video sunumu	13
3	Etkinlik kuralları	14
3.1	Ekipman	14
3.2	Kıyafet	14
3.3	Yöneticiler	14
3.4	Oyuncu ve turnuva kılavuzları	14
3.5	Teknik kontrol listesi	14
3.6	Medya yükümlülükleri	14
3.6.1	Medya yükümlülüklerinin yerine getirilmemesi	14
3.7	Oyun alanları	15
3.7.1	Yemek, içmek, sigara içmek ve genel davranışlar	15
3.7.2	Çıkarılabilir ortamlar	15
3.7.3	Kamera veya benzer cihazlar	15
3.7.4	Kullanılmayan eşyalar	15
3.7.5	Cihaz Kullanımı	15
3.8	Fotoğraf ve diğer materyaller üzerindeki haklar	15
3.9	Galibiyet töreni	15
3.10	ESL tarafından sağlanan alanlar	15
4	Turnuva programı ve formatı	16
4.1	Turnuva formatı	16
4.2	Turnuva programı	16
4.2.1	1. Grup	16
4.2.2	2. Grup	16
4.2.3	Mücadele Sezonu	16
4.3	Açık Elemeler için puan dağıtım sistemi	17
5	Oyuna özel kurallar	17
5.1	Maç tanımları	17
5.1.1	1 Maçlık Seri	17

5.1.2	3 Maçlık Seri	18
5.1.3	5 Maçlık Seri	18
5.2	Haritalar	18
5.3	Kura çekilişi sıralaması	18
5.4	Maç değişiklikleri	19
5.5	Takımların kadro büyüklüğü	19
5.6	Kadro Kilitleri	19
5.7	Oyun içi kurallar	19
5.7.1	Savaşçı seçimi	19
5.7.2	Yeni Savaşçıların yayınlanması	19
5.7.3	Savaşçı yasakları ve seçimleri	19
5.7.4	Savaş daveti	19
5.7.5	Oyuncunun bağlantısının kesilmesi	20
5.7.6	Sonuçlar	20
5.7.7	Berberlikler	20
5.8	Maça katılmama	20
5.9	Maçtan Çekilme/Hükmen Yenilgi	20
6	Kural ihlalleri, cezalar ve ESIC	21
6.1	Davranış kuralları	21
6.2	Hile	21
6.2.1	Hile yazılımı	21
6.2.2	Bilgilerin kötüye kullanımı	21
6.2.3	Hile yapmanın cezası	21
6.2.4	Hileyi tespit etme yöntemleri	21
6.3	Doping	21
6.3.1	Test yapılmasını reddetme	21
6.3.2	Yasaklı maddeler ve yöntemler listesi	22
6.3.3	Reçeteli ilaç	22
6.3.4	Doping yapmanın cezası	22
6.4	Alkol veya psikoaktif ilaç kullanılması	22
6.5	Bahis	22
6.6	Rekabetin manipüle edilmesi	22
6.6.1	Rekabetin manipüle edilmesine verilen cezalar	22
6.7	Şike	22
6.7.1	Şike yapmanın cezası	22
6.8	Ceza vermekle ilgili sınırlamalar	23
6.9	Yayıncı veya ESIC yasakları	23
6.10	İnternet etiğinin ihlal edilmesi	23
6.10.1	İnsan ilişkileri	23
6.10.2	Hakaret	23
6.10.3	İstenmeyen ileti gönderme	23
6.10.4	Oyunların içinde istenmeyen ileti gönderme	23
6.10.5	Hasar verme veya kirletme	23
6.11	Sportmenlik dışı davranışlar	23

6.11.1	Maç sonuçlarının doğru bildirilmemesi	23
6.11.2	Kendisini farklı tanıtmaya veya birisini taklit etme	24
6.11.3	Yöneticileri veya oyuncularını yanlış yönlendirme	24
7	Hizmet Koşullarına Uyma	25
7.1	ESL	25
7.2	Supercell	25
8	Telif Hakkı Bildirimi	26

1 Tanımlar

1.1 Geçerlilik Kapsamı

Etkinlik, ESL'nin bir parçası olarak ESL Gaming GmbH tarafından işletilmektedir.

Bu Brawl Stars kural kitabı, etkinliğin tüm aşamaları, etkinlik katılımcıları ve etkinlik kapsamında oynanan tüm maçlar için geçerlidir. Katılımcılar, turnuvaya katılmak suretiyle, tüm kuralları anladıklarını ve bunlara uyacaklarını kabul etmiş sayılır.

Turnuva Yönetimi, oyunculara önceden haber vererek veya vermeyerek bu kural kitabında değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Turnuva Yönetimi, olağanüstü durumlarda, adil oyunu ve sportmenliği korumak amacıyla bu Kural Kitabına aykırı olabilecek hükümler verme hakkını saklı tutar. Bu kural kitabında yer verilmemiş her tür durum ve anlaşmazlık hakkında kararı Turnuva Yöneticileri verir.

1.2 Bölge

Snapdragon Pro Series Brawl Stars etkinlikleri için dünya üç ana bölgeye ayrılmıştır:

- **Asya Pasifik:** Tayland, Endonezya, Malezya, Singapur, Filipinler, Japonya, Kore
- **Avrupa, Orta Doğu ve Afrika:** 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
- **Kuzey Amerika:** Amerika Birleşik Devletleri, Kanada, Jamaika, Meksika, Porto Riko

1.3 Cezalar

1.3.1 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/takımın 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.

1.3.1.1 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.

1.3.1.2 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.

1.3.1.3 Para cezaları

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

1.3.1.4 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.

1.3.1.5 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.

1.3.1.6 Ek ceza yöntemleri

Özel durumlarda, turnuva yönetimi başka ceza yöntemleri belirleyip uygulayabilir.

1.3.2 Cezaların birleştirilmesi

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

1.3.3 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 cezalandırılacaktır.

1.3.4 Lig yasakları ve ESL dışı ceza puanları

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

1.4 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.

1.5 Turnuva organizasyonu

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

ESL Gaming GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köln

Almanya

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

1.6 Gizlilik

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 25.03.2023 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: Bkz. ESL, <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

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

2 Genel

2.1 Kural deęiřiklikleri

ESL, bu kuralları önceden haber vermeksizin tadil etme, kaldırma veya başka bir şekilde deęiřtirme 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.

2.2 Kuralların geçerlilięi

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

2.3 Gizlilik

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

2.4 Ek anlaşmalar

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

2.5 Maç yayını

2.5.1 Haklar

ESL'nin tüm yayın hakları ESL Gaming GmbH'ye ve Supercell'e aittir. Bu haklar řunları içerir fakat bunlarla sınırlı deęildir: IRC botları, shoutcast yayınları, video yayınları (örn. POV yayınları), tekrarlar, demolar veya televizyon yayınları.

2.5.2 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 Daęıtım ekibiyle yapılması gerekir.

2.5.3 Oyuncu sorumluluęu

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

2.5.4 Yayın / Yeniden Daęıtım 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 geçirilecek ve kendilerinden ilgili davranıř kurallarını imzalamaları istenecektir. Tüm yayıncılar ve içerik oluřturucular, tüm ESL etkinliklerini veya ESL ile ilgili etkinlikleri yayınlarken/yeniden yayınlarken/ortaklařa yayınlarken bu davranıř kurallarına uyacaktır.

Onaylı bir içerik oluřturucu olma izni almak için bölgenize baęlı olarak ařaęıdaki e-posta adreslerinden bize ulařın:

Kuzey Amerika: sps.na@eslgaming.com
Avrupa ve MENA: sps.emea@eslgaming.com
Asya Pasifik: sps.apj@eslgaming.com

ESL, davranıř kurallarını veya hizmet kořullarını ihlal eden bir kiřiden bu onayı geri alma hakkını saklı tutar.

2.6 İletişim

2.6.1 Discord

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

2.7 Etkinliğe katılım koşulları

Etkinliğe katılmak için şu koşullar karşılanmalıdır:

2.7.1 Yaş kısıtlaması

Sezonun ilk turnuvasının başladığı an itibarıyla tüm katılımcılar en az 16 yaşında olmalıdır.

2.7.2 Katılımcılara yönelik bölgesel sınırlamalar

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

2.7.3 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.

2.7.4 Oyuncu detayları

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

2.7.5 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.

2.7.5.1 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 neden olabilir veya yanlış bilgiyle oynanan maçlar için herhangi bir puan verilmez.

2.8 Takım hesapları

2.8.1 Takım adları

Bir ESL takım adı, "ESL takımı" gibi bir uzantı içeremez. Sadece takım adından ve/veya bir Kuruluş adından (varsa) oluşabilir.

İki takımın sponsoru da aynı iş ortağıysa sponsorun unvanını turnuvanın tamamı boyunca hangi takımın taşıyacağı hakkında mutabık kalmaları gerekir.

2.8.2 Takım hesaplarında değişiklikler yapılması

Takım hesabında yapılabilecek her tür değişiklik ESL yönetimi tarafından önceden onaylanmalıdır. Bu değişiklikler aşağıdakileri içerir fakat bunlarla sınırlı değildir;

- Oyuncu ekleme veya çıkarma
- Takım adını değiştirme
- Takım logosunu değiştirme.

2.9 Sponsor kısıtlamaları

2.9.1 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.

2.10 Ödül parası

Tüm ödül parası tercihen söz konusu ESL etkinliği tamamlandıktan sonra 90 iş günü içinde ödenecektir fakat ödemenin tamamlanması 180 iş günü kadar sürebilir.

2.10.1 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 ekleneceğinden, 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.

2.10.2 Para cezaları nedeniyle ödül silme

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

2.10.3 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 geri alma 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.

2.10.4 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.

2.10.5 Ödül parası dağıtımı

1. SEZON		
Açık Finaller Ödül Havuzu	Avrupa ve MENA	
Sıra	Ödül	Ek Ödül
1.	\$750	Mücadele Sezonuna katılma hakkı kazanır
2.	\$750	Mücadele Sezonuna katılma hakkı kazanır
3.	\$750	Mücadele Sezonuna katılma hakkı kazanır
4.	\$750	Mücadele Sezonuna katılma hakkı kazanır
5.	\$600	
6.	\$600	
7.	\$400	
8.	\$400	
TOPLAM	\$5.000	

2. SEZON		
Açık Finaller Ödül Havuzu	Avrupa ve MENA	
Sıra	Ödül	Ek Ödül
1.	\$900	Mücadele Sezonuna katılma hakkı kazanır
2.	\$900	Mücadele Sezonuna katılma hakkı kazanır
3.	\$900	Mücadele Sezonuna katılma hakkı kazanır
4.	\$900	Mücadele Sezonuna katılma hakkı kazanır
5.	\$900	Mücadele Sezonuna katılma hakkı kazanır
6.	\$900	Mücadele Sezonuna katılma hakkı kazanır
7.	\$900	Mücadele Sezonuna katılma hakkı kazanır
8.	\$900	Mücadele Sezonuna katılma hakkı kazanır
9.	\$700	
10.	\$700	
11.	\$700	
12.	\$700	
13.	\$500	
14.	\$500	
15.	\$500	
16.	\$500	
TOPLAM	\$12.000	

2.11 Maçın başlaması

2.11.1 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.

2.11.2 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.

2.11.3 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)

2.12 Maç prosedürleri

2.12.1 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.

2.13 Maç itirazları

2.13.1 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.

2.13.2 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.

2.14 Röportajlar

ESL tarafından düzenlenen bir yayın kapsamında yayınlanan her oyun için her takımdan bir oyuncu veya koç, röportaj için hazır bulunmalıdır. Takım, talep edilmesi durumunda röportaj için iletişim bilgilerini vermek zorundadır. Oyuncu da maç sonu röportajı için hazır bulunmalıdır. Tekil oyuncular maç öncesi ve sonrası röportajlar için her zaman hazır olmalıdır.

2.15 Video sunumu

ESL'nin kontrolünde olmayan bir ortamdan gelen videolarda (ör. röportajlar, tanıtım videoları), görünür ortam ve arka plan nötr, temiz ve hoş görünümlü tutulmalıdır. Bir takım herhangi bir sponsora, logoya veya reklama yer vermek istiyorsa (ör. bir arka plan afişinde veya ürün yerleştirme yoluyla) planlanan ayarların lig yönetimi tarafından önceden incelenip onaylanması gerekir. Her koşulda, sponsor ürünlerinin (tüketici ürünleri dâhil) aşırı ön plana çıkmasına izin verilmez. Marka logoları ekranda oyuncuların yüzlerinden daha büyük yer kaplayamaz.

3 Etkinlik kuralları

3.1 Ekipman

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

3.2 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.

3.3 Yöneticiler

Yöneticilerin talimatlarına her zaman uyulmalıdır. Uymayanlara ceza puanı verilebilir.

3.4 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.

3.5 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.

3.6 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 fotoğraf 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.

3.6.1 Medya yükümlülüklerinin yerine getirilmemesi

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

- Bir medya gününe eksiksiz ve zamanında katılmamak: \$4.000 + ödül parası kazançlarının %5'i
- Bir imza törenine eksik veya çok geç katılmak:
 - Etkinliğin %1-30'luk kısmına katılmama: \$600 + ödül parası kazançlarının %0,75'i
 - Etkinliğin %31-50'lik kısmına katılmama: \$800 + ödül parası kazançlarının %1'i
 - Etkinliğin %51-70'lik kısmına katılmama: \$1.000 + ödül parası kazançlarının %1,25'i
 - Etkinliğin %71-99'luk kısmına katılmama: \$1.200 + ödül parası kazançlarının %1,5'i
 - Etkinliğe hiç katılmama: \$2.000 + ödül parası kazançlarının %2,5'i
- Bir basın toplantısına eksik veya çok geç katılmak:
 - Etkinliğin %1-30'luk kısmına katılmama: \$360 + ödül parası kazançlarının %0,45'i
 - Etkinliğin %31-50'lik kısmına katılmama: \$480 + ödül parası kazançlarının %0,6'sı

- Etkinliğin %51-70'lik kısmına katılmama: \$600 + ödül parası kazançlarının %0,75'i
- Etkinliğin %71-99'luk kısmına katılmama: \$720 + ödül parası kazançlarının %0,9'u
- Etkinliğe hiç katılmama: \$1.200 + ödül parası kazançlarının %1,5'i

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.

3.7 Oyun alanları

3.7.1 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, alıştırma alanlarındayken otel veya mekan kurallarına uymalıdır.

Tüm ihlaller ceza puanlarıyla cezalandırılabilir.

3.7.2 Çıkarılabilir ortamlar

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

3.7.3 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 maçta 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 kullanılabilecek basılı belgelere, makul boyut ve sayıda (ör. bir defter) olmaları şartıyla izin verilir.

3.7.4 Kullanılmayan eşyalar

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

3.7.5 Cihaz Kullanımı

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

3.8 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.

3.9 Galibiyet töreni

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

3.10 ESL tarafından sağlanan alanlar

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

4 Turnuva programı ve formatı

4.1 Turnuva formatı

Turnuva iki ayrı gruba bölünür. Her grup mücadelesi üç hafta sürer ve her grupta 6 Açık Ön Eleme gerçekleştirilir. Açık Ön Elemeler'e katılan takımlar, turnuvaya katılmalarını belirleyecek sıralamaları için puan toplar. Performansları sonucu en yüksek puanı toplayan en iyi 8 takım, Açık Finallere katılmaya hak kazanır. Her grubun kendi Açık Finali vardır. Açık Final ile Mücadele Sezonu ve Avrupa / MENA Finali hakkında daha fazla bilgi ileriki bir tarihte açıklanacaktır. Asya Pasifik ve Kuzey Amerika bölgelerinde ise Mücadele Sezonu yapılmayacaktır.

4.2 Turnuva programı

4.2.1 1. Grup

Turnuvanın adı	Turnuva tarihi
Açık Ön Eleme 1	19 Nisan 2022
Açık Ön Eleme 2	20 Nisan 2022
Açık Ön Eleme 3	26 Nisan 2022
Açık Ön Eleme 4	27 Nisan 2022
Açık Ön Eleme 5	3 Mayıs 2022
Açık Ön Eleme 6	4 Mayıs 2022
Açık Finaller	12 Mayıs 2022

4.2.2 2. Grup

Turnuvanın adı	Turnuva tarihi
Açık Ön Eleme 1	17 Mayıs 2022
Açık Ön Eleme 2	18 Mayıs 2022
Açık Ön Eleme 3	24 Mayıs 2022
Açık Ön Eleme 4	25 Mayıs 2022
Açık Ön Eleme 5	31 Mayıs 2022
Açık Ön Eleme 6	1 Haziran 2022
Açık Finaller	9 Haziran 2022

4.2.3 Mücadele Sezonu

Bu program sadece Avrupa ve MENA bölgesi için geçerlidir.

Turnuvanın adı	Turnuva tarihi
1. Mücadele Günü	28 Haziran 2022
2. Mücadele Günü	30 Haziran 2022
3. Mücadele Günü	5 Temmuz 2022

4. Mücadele Günü	7 Temmuz 2022
5. Mücadele Günü	12 Temmuz 2022
6. Mücadele Günü	14 Temmuz 2022
7. Mücadele Günü	19 Temmuz 2022
8. Mücadele Günü	21 Temmuz 2022
Mücadele Finalleri	24 Ağustos - 28 Ağustos 2022

4.3 Açık Elemeler için puan dağıtım sistemi

Sıra	Puan miktarı
1.	100
2.	75
3 - 4.	55
5 - 8.	35
9 - 16.	20
17 - 32.	10
33 - 64.	5
65 - 128.	3
129 - 256.	0

5 Oyuna özel kurallar

5.1 Maç tanımları

Turnuvanın aşamasına bağlı olarak maçlar çeşitli formatlarda oynanacaktır. Sözlüğü ve formatları şu şekilde oluşturacağız:

- **Oyun** - Önceden seçilmiş Modlarda ve Haritalarda oynanacak oyundur.
- **Set** - Brawl Stars'daki şu oyun modlarından birinde gerçekleştirilen ve 3 Maçlık Seri veya 5 Maçlık Seri şeklinde oynanan oyun setidir.
 - İkramiye
 - Değerli Taş
 - Soygun
 - Kavga Topu
 - Sıcak Bölge
 - Nakavt
- **Maç** - Turnuva Turuna bağlı olarak maç; 1, 3 veya 5 Maçlık Seri formatında yapılır. Açık Ön Elemeler boyunca tüm setler 3 Maçlık Seriden oluşur.

Önceden seçilmiş Mod ve Harita her zaman Discord veya üye postası aracılığıyla bildirilir.

5.1.1 1 Maçlık Seri

1 Maçlık Seri modunda oyuncular, önceden seçilen Mod ve Haritada sadece bir Set oynar:

- 1. Oyun
- 2. Oyun

- Oyun skoru 1:1 olursa 3. Oyun

5.1.2 3 Maçlık Seri

Oyuncular 3 Sete kadar oynar ve takımlardan biri 2 Set kazandığı anda galip ilan edilir:

1. Set - 1. Mod ve harita:

- 1. Oyun
- 2. Oyun
- Oyun skoru 1:1 olursa 3. Oyun

2. Set - 2. Mod ve harita:

- 1. Oyun
- 2. Oyun
- Oyun skoru 1:1 olursa 3. Oyun

3. Set - 3. Mod ve harita (sadece Set skoru 1:1 olursa oynanır):

- 1. Oyun
- 2. Oyun
- Oyun skoru 1:1 olursa 3. Oyun

5.1.3 5 Maçlık Seri

Oyuncular 5 Sete kadar oynar ve takımlardan biri 3 Set kazandığı anda galip ilan edilir:

1. Set - 1. Mod ve harita:

- 1. Oyun
- 2. Oyun
- Oyun skoru 1:1 olursa 3. Oyun

2. Set - 2. Mod ve harita:

- 1. Oyun
- 2. Oyun
- Oyun skoru 1:1 olursa 3. Oyun

3. Set - 3. Mod ve harita:

- 1. Oyun
- 2. Oyun
- Oyun skoru 1:1 olursa 3. Oyun

4. Set - 4. Mod ve harita (sadece hiçbir takım 3 set kazanamazsa oynanır):

- 1. Oyun
- 2. Oyun
- Oyun skoru 1:1 olursa 3. Oyun

5. Set - 5. Mod ve harita (sadece hiçbir takım 3 set kazanamazsa oynanır):

- 1. Oyun
- 2. Oyun
- Oyun skoru 1:1 olursa 3. Oyun

5.2 Haritalar

Her oyun modunun kendi haritaları vardır. Haritalar, her turnuva başlamadan önce yönetici ekibi tarafından iletilecektir. Haritalar hem Resmî Snapdragon Pro Serisi Discord hesabında paylaşılacak hem de tüm oyuncuların ESL Play'e bağlanmış e-posta adreslerine gönderilecektir.

Turnuva sırasında kullanılacak harita ve modlar:

Sıcak Bölge - Paralel Oyunlar, Ateşten Halka, Düello Labirenti

Nakavt - Altın Kol Geçidi, Alevli Anka Kuşu, Belle'in Kayaları

Soygun - Sıcak Patates, Uzak Köprü, Güvenli Bölge

İkramiye - Katmanlı Kek, Kayan Yıldız, Kurak Sezon

Kavgı Topu - Süper Stadyum, Delik Kavgası, Sinsi Tarlalar

Mücevher Kapanı - Taş Madeni, Kristal Macerası, Çifte Batakılık

5.3 Kura çekilişi sıralaması

Çekiliş sıralaması kuralı sadece Mücadele Sezonunda ve Finallerde geçerlidir. Açık Ön Elemelerde özel bir çekiliş sıralaması yapılmaz, tüm takımlar rastgele yerleştirilir. Çekiliş sıralaması, her bir takımın, Mücadeleci Finalleri aşaması başlamadan önce elde ettiği başlangıç sıralamasını belirler. Çekiliş sıralaması, her bir takımın Mücadele Sezonunda elde ettiği nihai sıralamasına göre belirlenir.

Sıralamada beraberlik olması durumunda, berabere kalan takımların ikili averajlarına bakılır. İki takımın birbirleriyle yaptıkları maçlarda da eşitlik varsa ve dolayısıyla eşitlik ikili averaj kuralıyla da bozulamıyorsa takımların sıralaması yazı-tura atışıyla belirlenir.

5.4 Maç değişiklikleri

ESL, bir maçın başlama saatini kendi takdiri doğrultusunda değiştirebilir. Böyle bir durumda ESL, katılan tüm oyuncularını mümkün olan en kısa sürede bilgilendirecektir.

5.5 Takımların kadro büyüklüğü

Bir takımın maç kadrosunda sadece üç (3) aktif oyuncu ile bir (1) yedek oyuncu bulunabilir. Belirlenen transfer dönemi dışında takım kadrolarında hiçbir değişiklik yapılamaz. Takımlar, henüz Mücadele Sezonuna yükselmemiş olmaları şartıyla grup mücadeleleri arasında kadro değişikliği yapabilir.

5.6 Kadro Kilitleri

Açık Finaller, Mücadele Sezonu ve Mücadele Finalleri sırasında takım kadrosu kilidi uygulanacaktır.

Bir takım Açık Finallere yükselince takım kadroları kilitlenir ve kadroda herhangi bir değişiklik yapılması önlenir. Açık Finallere veya Mücadele Sezonu/Mücadele Finallerine katılmaya hak kazanan bir takımın kadrosu tamamen kilitlenir ve turnuva süresince sadece 1 kadro değişikliği yapmasına izin verilir.

Bir takım Açık Finallere, Mücadele Sezonuna veya Mücadele Finallerine katılmaya hak kazanırsa o takım için şu kurallar uygulanır:

- Takımlar sadece 1 oyuncu ekleyebilir
- Takımlar kadrolarından oyuncu çıkarabilir fakat kadroda her zaman en az 2 oyuncu bulunmalıdır (oyun günleri arasında bile)
- Bir takımın 4 oyuncusu varsa ve yeni bir oyuncu eklemek istiyorsa öncelikle mevcut kadrodan bir oyuncuyu çıkarması gerekir.
- Bir takımın 3 oyuncusu varsa ve bir oyuncuyu kadrodan çıkarmak istiyorsa mevcut kadroya hemen yeni bir oyuncu eklemesi gerekir.
- Bu tür talepler, zamana ve diğer bazı unsurlara göre reddedilebilir.
- Takım kadroları ESL Play sayfasında kilitlendiğinden, takımlar yalnızca Turnuva Yönetimiyle iletişim kurarak kadro değişiklikleri yapabilir.

Açık Finallerden sonra Mücadele Sezonuna veya Finallere katılmaya hak kazanamayan bir takım, kadrosundaki tüm oyuncuları değiştirebilir. Takım sayfanızı olduğu gibi tutmak istiyorsanız bu tür değişikliklerden önce bir destek bileti göndererek takımınızın kilidinin açılabilmesini talep edin.

5.7 Oyun içi kurallar

5.7.1 Savaşçı seçimi

Sezonun tüm aşamaları boyunca Takımların, oyunlar arasında savaşçıları değiştirmelerine izin verilecektir. Aynı Savaşçılar her iki takım tarafından da oynanabilir.

5.7.2 Yeni Savaşçıların yayınlanması

Belirli bir maç gününden önceki iki (2) hafta içinde yayınlanmış tüm yeni Savaşçılar devre dışı bırakılır ve o dönem boyunca kullanılamaz. Fakat yeni Savaşçılar, yayınlanmalarının üstünden en az iki (2) hafta geçmiş diğer maçlarda oynayabilir.

5.7.3 Savaşçı yasakları ve seçimleri

Her takım, kendi maçının süresi boyunca bir savaşçıyı yasaklar. Yasaklı savaşçılar maç boyunca her iki takım tarafından da kullanılamaz. Savaşçı seçimleri ve yasakları, Brawl Stars'ın Power Match işlevi aracılığıyla gerçekleştirilir.

5.7.4 Savaş daveti

Her takım kendi davetini otomatik olarak alır. Takımlar lobileri manuel olarak oluşturmamalıdır (buna sadece yönetimin kararıyla izin verilir).

5.7.5 Oyuncunun bağlantısının kesilmesi

Oyuncular kendi internet bağlantılarından sorumludur ve bağlantıları kesildiği takdirde takımlarının maça 3'e 2 devam etmesi gerekir.

5.7.6 Sonular

Sonular web sitesine otomatik olarak bildirilir. Turnuva ynetimi, oyunculardan sonuları manuel olarak doėrulamalarını isteyebilir; byle bir durumda, her iki takımın da maın sonunda doėru sonucu gsteren bir ekran grnts alması ve bunu ESL Play web sitesine yklemesi gerekir. Ma sonucuna iliřkin bir anlařmazlık varsa ltfen bir itiraz bileti aın. Kazananı ilan etmek iin yeterli kanıt yoksa her iki oyuncu da diskalifiye edilebilir.

5.7.7 Beraberlikler

Herhangi bir oyun modunda berabere kalınması hlinde takımların aynı modu hemen tekrar oynamaları gerekir (yneticiler farklı ynde bir talimat vermediėi srece). Oyuncuların farklı savařılar, Yıldız Gleri ve Aletler kullanmalarına izin verilecektir.

5.8 Maa katılmama

Her oyuncunun bir maa katılmak iin en fazla 15 dakikası vardır (maın bařlangı saati + 15 dakika). 15 dakikadan sonra katılan bir oyuncu hkmen yenik sayılır. Rakibini bekleyen takım, hkmen galibiyet talep etmek iin itiraz bileti amalıdır. Bir oyuncu maa zamanında gelmiř fakat bir sorunu czmek iin bir sre ayrılması gerekmiřse ve ma saati + 15 dakika iinde geri dnememiřse bu durum oyuncunun maa katılmadıėı řeklinde yorumlanmaz. Bu istisnayı suistimal edenler ise maı hkmen kaybetmiř sayılır. Oyuncunun bu istisnayı suistimal ettiėini dřnyorsanız ltfen bir itiraz bileti aın.

5.9 Matan Ckilme/Hkmen Yenilgi

Bir takım cvrimii olmuřsa, en az 1 savařa katılmıřsa fakat ESL Play'daki iletiřim yntemlerimizden (İtiraz Bileti veya Kiřisel Mesaj) hibirine 10 dakika boyunca yanıt vermezse o takım hkmen maėlup sayılacak ve turnuvadan diskalifiye edilecektir.

6 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 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.

6.1 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.
- Saygı: Takım arkadaşlarınız, rakiplerinizi 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.

6.2 Hile

6.2.1 Hile yazılımı

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

6.2.2 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.

6.2.3 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.

Takım müsabakalarında ise söz konusu takım, hilenin yapıldığı ESL etkinliğinden diskalifiye edilecektir.

6.2.4 Hileyi tespit etme yöntemleri

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

6.3 Doping

6.3.1 Test yapılmasını reddetme

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

6.3.2 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.

6.3.3 Reçeteli ilaç

WADA listesinde yer alan bir maddenin kullanımına ilişkin aktif bir reçetesi olan katılımcılar, buna ilişkin kanıtı turnuvarın 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.

6.3.4 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 turnuvarın 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.

6.4 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.

6.5 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.

6.6 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.

6.6.1 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.

6.7 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.

6.7.1 Şike yapmanın cezası

ESL etkinliklerinde şike yapıldığı tespit edilirse söz konusu 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. Bir para cezası da verilebilir.

6.8 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.

6.9 Yayınca 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.

6.10 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.

6.10.1 İnsan ilişkileri

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

All participants shall abstain, at all times, from any action or inaction that brings anybody involved with the tournament in any way into public disrepute, contempt, scandal or ridicule or reduces the public relations or commercial value of any involved party. Bu, röportajlarda, açıklamalarda ve/veya sosyal medya kanallarında ESL, ortakları ve ürünler hakkında yapılabilecek kötüleyici yorumları da içerir.

6.10.2 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.

6.10.3 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.

6.10.4 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.

6.10.5 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.

6.11 Sportmenlik dışı davranışlar

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

6.11.1 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.)

6.11.2 Kendisini farklı tanııtma 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.

6.11.3 Yöneticileri veya oyuncularını yanlış yönlendirme

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

7 Hizmet Koşullarına Uyma

7.1 ESL

Tüm oyuncular, kayıt yaptırmak ve katılmak suretiyle [ESL Kullanım Koşulları](#)'nı ve [ESL Gizlilik Politikası](#)'nı kabul etmiş sayılır.

7.2 Supercell

Tüm oyuncular, kayıt yaptırmak ve katılmak suretiyle [Supercell Hizmet Koşulları](#)'nı ve [Supercell Turnuva Kuralları](#)'nı kabul etmiş ve hesaplarının uygun durumda olduğunu onaylamış sayılır.

8 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.