



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** — 

Snapdragon Pro Series

Clash of Clans

Kural Kitabı

Alın

Bu belge, bir Snapdragon Pro Series müsabakasına katılırken her zaman takip edilmesi gereken kuralları gösterir. Bu kurallara uymamanız, belirtilen şekilde cezalandırılabilir.

Turnuvanın her zaman en son söz konusu olduğu ve bu ahlak kitaplarında özel olarak desteklenmediği veya daha detaylı bir şekilde desteklenmediği ve bu ruleine karşı bile olsa bile, adil bir oyun ve sportmenlik korumak için bu ruvanın her zaman bir devriyesine sahip olduğunu hatırlamalı.

ESL 'deyiz; bir katılımcının, seyirci veya basının {loc} mücadele etmesi için keyifli bir müsabakaya sahip olmasını umuyoruz ve herkes dahil herkes için adil, eğlenceli ve heyecan verici bir rekabet sunmak için elimizden geleni yapacağız.

Saygılarımızla,
ESL Asası

İçerik Masası

Tanımlar	8
Geçerlilik	8
Bölge	8
Gizlilik	8
Cezalar	8
Övgülerin tanımları ve dürbün	8
Küçük penaltı puanları	8
Büyük penaltı puanı	8
Para cezaları	8
Cezalar/cezalar	9
Diskalifiye Etme	9
Ek ceza yöntemleri	9
Pençelerin Kombinasyonu	9
Öldürmeleri tekrarlayan cezalar	9
Lig Cezası ve ESL dışındaki penaltı puanları	9
Canlı maçlar	9
Disiplin	9
Turnuva örgüsü	9
Genel	10
Katılım Gereksinimleri ve Kısıtlamaları	10
Katılımcılar için Bölgesel sınırlamalar	10
Ev sahibi ülke/bölge	10
Katılımın Reddedilmesi	10
Kural değişiklikleri	10
Kuralların geçerliliği	10
Ek anlaşmalar	10
İletişim	10
Uyuşmazlık	10
Gizlilik	10
Oyuncu ayrıntıları	11
Oyun hesapları	11
Yanlış oyun hesaplarıyla oynamak	11
Takım hesapları	11
Takım adları	11
Takım hesaplarında değişiklikler yapılması	11
Sponsor kısıtlamaları	11
Yetişkin içeriği	11
Maç başlangıcı	11
Maçlarda pudralama	11
Beraberlik için çok fazla saçma değil	11
Katılımcılar görünmeyecek	11
Maç prosedürleri	11
Medya eşleştir	12
Protesto eşleştir	12
Tanım	12
Maç itirazı kuralları	12

Maç yayını	12
Haklar	12
Bu hakları serbest bıraktı	12
Oyuncu sorumluluğu	12
Yayın/Yeniden Doğma Onayı	12
Röportajlar	12
Video sunumu	12
Turnuva kuralları	13
Takım Büyüklüğü	13
Kadro Kilidi	13
Kadro Değişikliği	13
Belirlenen Transfer Dönemi	13
Kadro Değişikliği Tanımları	13
Oyun Hesabının Değiştirilmesi	13
Doğru Oyuncu Kimlikleri Kullanılması	14
Takım Klanları	14
Klan Değişikliği	14
Maç Değişiklikleri	14
Gözlemciler ve Sunucular	14
Kura çekilişi sıralaması	14
Basamak Mücadeleleri	14
Basamak Mücadelesi Türü	14
Basamak Mücadelesi Kısıtlamaları	14
Saldırıları ve köy düzenlerini yayınlama	15
Program	15
1. Sezon	15
Açık Ön Elemeler Basamağı, 1	15
Açık Finaller 1	15
Açık Ön Elemeler Basamağı 2	15
Açık Finaller 2	15
Mücadele Sezonu	15
Avrupa, MENA	15
Kuzey Amerika	15
Mücadele Finalleri	15
1. Sezon Eleme Turnuvası	15
2. Sezon	15
1 Numaralı Eleme Merdivenini Aç	15
1 Numaralı Finalleri Aç	16
Kuzey Amerika	16
Avrupa ve MENA	16
2 Numaralı Eleme Merdivenini Aç	16
2 Numaralı Finaller	16
Kuzey Amerika	16
Avrupa & MENA	16
Mücadele Sezonu	16
Kuzey Amerika	16
Avrupa & MENA	16
Mücadele Finalleri	16

Biçim	16
Açık Ön Elemeler	16
Açık Ön Elemeler, Basamak Sıralamaları	17
Avrupa ve MENA, 2. Sezon Basamak Sıralamaları	17
Açık Finaller	17
1. Sezon Açık Finalleri	17
2. Sezon Açık Finalleri	17
Kuzey Amerika	17
Avrupa & MENA	17
Açık Ön Elemelerle İlgili Gereksinimler	17
Mücadele Sezonu	17
Mücadele Finalleri	17
1. Sezon Filtre Turnuvası	18
Ödül parası	18
Ödül parası	18
Penaltı puanı nedeniyle ödül silme	18
Paramparça para cezası nedeniyle ödül silme	18
Ödül parası geri çekiliyor	18
Ödül parası aktarılıyor	18
Avrupa ve MENA (1. Sezon) ve Kuzey Amerika özel ödülleri	19
Snapdragon Mobile Açık Aşaması	19
Snapdragon Mobile Challenge	19
Avrupa ve MENA 2. Sezon Özel Ödülleri	19
Oyuna özel kurallar	20
Oyun Sürümü	20
Yama	20
Klan Seviyesi	20
Belediye Sarayı Seviyesi	20
Birlik Seviyesi	20
Birlik kısıtlamaları	20
Saldırı Kısıtlamaları	20
Klan Üyeleri	20
Aslanağzı Mobile Açık Aşaması	20
Snapdragon Mobile Challenge Aşaması	20
Savaş Günlüğü	20
Savaş Kısıtlamaları	20
Savaş Davetleri	20
Hazırlık ve Savaş Süresi	21
Yayınlanmayacak Maçlar	21
Yayınlanacak Maçlar	21
Saldırı Süreleri	21
Saldırı Sırası	21
Beraberliğin Bozulması	22
Maçtaki Beraberliğin Bozulması	22
Sıralamadaki Beraberliğin Bozulması	22
Sonuçlar	22
Bağlantı Kesilmesi / Sunucu ile bağlantının kopması	22
Saldırı başlamadan önce bağlantının kesilmesi	22

Saldırı başladıktan sonra bağlantının kesilmesi	22
Oyunculardan beklenen davranışlar	22
Rekabete Saygı	22
Kurallara Uyma	22
Hesap Paylaşımı	22
Cihazlar	23
Yazılım ve Donanım	23
Oyun Hazırlığı	23
Teknik Sorunlar	23
Sesli iletişim	23
Oyuncu Kameraları	23
Etkinlik kuralları	23
Ekipman	23
Kıyafet	23
Yöneticiler	24
Oyuncu ve turnuva özeti	24
Teknik kontrol listesi	24
Medya yükümlülükleri	24
Medya yükümlülüklerinin yerine getirilmemesi	24
Oyun alanları	24
Yemek, içecek, sigara içilmez	25
Çıkarılabilir Medya	25
Kamera veya benzer cihazlar	25
Kullanılmamış nesneler	25
Cihaz Kullanımı	25
Fotoğraf ve diğer medya hakları	25
Kazanan töreni	25
ESL-sağlanan alanlar	25
Kural ihlalleri, cezalar ve ESIC	25
Davranış kuralları	25
Hile	26
Buğday yazılımı	26
Bilgilerin kötüye kullanımı	26
Hile için cezalar	26
Hile yapma yöntemleri	26
Doping	26
Test edilmeyi reddediyor	26
Yasaklı maddeler ve yöntemler listesi	26
Dumanlı ilaç	26
Pazarlık için cezalar	27
Alkol veya diğer psikoaktif uyuşturucular	27
Bahis	27
Turnuva manipülasyonu	27
Turnuva manipülasyonları için cezalar	27
Eşleşme sorunu	27
Maç düzeltmesi için cezalar	27
İsabetli cezalar için sınırlamalar	27
Yayıncı veya ESIC 'ler	27

Casusluk İhlali	27
Genel davranış	28
Hakaret	28
Döndürmek	28
Oyun İçi Karıştırılıyor	28
Hasar verme veya yağma	28
Sportmenlik davranışı	28
Pişirme sonuçları	28
Fırlatıcı/ful	28
Görevli yöneticiler veya oyuncular	28
Hizmet Koşullarına Uyma	29
ESL	29
Supercell	29
Telif Hakkı Bildirimi	29

1 Tanımlar

1.1 Geçerlilik

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 sayılır.

1.2 Bölge

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

- Kuzey Amerika: ABD, Kanada, Jamaika, Meksika ve Porto Riko
- Avrupa_HEDEF: Arnavutluk, Cezayir, Andora, Avusturya, Bahreyn, Belçika, Bosna-Hersek, Bulgaristan, Hırvatistan, Kıbrıs, Çekya, Danimarka, Mısır, Estonya, Finlandiya, Fransa, Gürcistan, Almanya, Cebelitarık, Yunanistan, Vatikan, 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 ve Yemen.

1.3 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 kişisel bilgilerini Veri Kontrolleri olarak ve katılan her ülkenin geçerli gizlilik yasalarıyla ilgili olarak toplayacağını bildirdi.

Kişisel bilgilerinizle ilgili haklarınız konusunda bilgi almak isterseniz ESL ile iletişime geçebilirsiniz: <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

1.4 Cezalar

1.4.1 Övgülerin tanımları ve dürbün

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. Katılımcılar ceza ile ilgili olarak size haber verilecek ve bu kararı kabul ettikleri için bir süre verilecek. Sadece lisans sahibi veya onun belirlediği bir temsilci, itiraz başvurusu yapabilir.

1.4.1.1 Küçük penaltı puanları

Küçük penaltı puanları, gerekli maç medyası, yeterli maç açıklaması, takım hesabı hakkında yetersiz bilgi veya başka bir materyal ile ilgili olmayan küçük olaylar için verilir. Her küçük penaltı puanı, takımın veya turnavadaki oyuncu tarafından alınan toplam ödül parasının yüzde (%1) kadarını düşür.

1.4.1.2 Büyük penaltı puanı

Büyük penaltı puanları, taraftarları kasten aldatmak gibi büyük olaylara verilir, maçlara göz atamayarak, tekrarlanan kural kırılması gibi büyük olaylara verilir. Her büyük penaltı puanı, bu turnuva için toplam ödül parasının yüzde 10 'unu (%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 Cezalar/cezalar

Ceza veya cezalar, izin verilmeyen bir oyuncunun çalınması veya kullanılması gibi ciddi olaylar için verilir. Bir oyuncuya veya bir kuruluşa verilir.

1.4.1.5 Diskalifiye Etme

Bir diskalifiye et, en ciddi kural ihlallerinde gerçekleşecek. Diskalifiye edilen katılımcı, bu turnuvadaki tüm ödülleri para biriktirmesini ve bu turnuvanın sonuna kadar engellenmesini engelledi. Takım turnuvalarında, organizasyon ve tüm üyeleri bu turnuvanın sonuna kadar yasaklanır.

1.4.1.6 Ek ceza yöntemleri

Özel durumlarda turnuva yönetimi belirebilir ve başka bir ceza yöntemiyle gelebilir.

1.4.2 Pençelerin Kombinasyonu

Belirtilen ceza yöntemleri karşılıklı olarak özel değildir ve turnuva devriyesine uygun bir kombinasyon olarak verilebilir.

1.4.3 Öldürmeleri tekrarlayan 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.

1.4.4 Lig Cezası ve ESL dışındaki penaltı 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.

1.5 Canlı maçlar

"Canlı Maçlar" terim, halka açık bir konumda yer alan maçlar, bir stüdyoda maç sırasında veya ESL veya resmi bir ortak tarafından yayınlanan maçlar sırasında yer alan maçlar anlamına gelmektedir.

1.6 Disiplin

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

Herhangi bir noktada yan oyunlar veya yeni oyunlar olabilir.

1.7 Turnuva örgüsü

Etkinlik ESL tarafından düzenlenir. ESL Gaming GmbH tarafından işletilir.

ESL Gaming GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köken

Almanya

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

2 Genel

2.1 Katılım Gereksinimleri ve Kısıtlamaları

Katılmak için aşağıdaki gereksinimleri karşılamalıdır:

- Tüm oyuncular, geçerli seyahat belgelerini (örn. gerekiyorsa vize) turnuvaya katılmadan önce hazır bulundurmalıdır
- Sezonun ilk turnuvasının başında bir sezonun tüm oyuncuları 16 yaş veya üzeri olmalıdır
- Tüm oyuncular ESL Play platformuna kaydolmalıdır
- Tüm oyuncular adil oyun denetimini başarıyla geçmeli, temiz hesaplarla katılmalı ve sportmenlik ruhuna uygun davranmalıdır

Bu gereksinimleri karşılamazsanız uygun sayılmazsınız. Snapdragon Mobile Challenge katılım gereksinimlerinin tamamını karşılamayan bir takım, diskalifiye edilir ve onun yerine bir sonraki uygun takım alınır. Bir takım Snapdragon Mobile Challenge turnuvasına 1. Basamak veya birinci Açık Final aracılığıyla katılmaya hak kazanırsa o takım ve takımın hiçbir üyesi 2. Basamağa katılamaz. Bir takım ve bir oyuncu sadece bir kez katılma hakkı kazanabilir. Açık Finale yükselen fakat Snapdragon Mobile Challenge'a katılmaya hak kazanamayan bir takım 2. Basamağa katılabilir.

2.1.1 Katılımcılar için Bölgesel sınırlamalar

Herhangi bir takım veya herhangi bir oyuncu birden fazla ülke veya bölgeden aynı etkinliğe katılmaya hak kazanır.

2.1.2 Ev sahibi ülke/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.

2.2 Katılımın Reddedilmesi

ESL, herhangi bir takımın veya oyuncunun katılımını herhangi bir nedenle reddetme hakkını saklı tutar.

2.3 Kural değişiklikleri

ESL, oyunculara önceden haber vererek veya vermeyerek bu kural kitabında değişiklik yapma hakkını saklı tutar. ESL, 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.

2.4 Kuralların geçerliliği

Bu rulelerin bir hükmünü veya herhangi bir yargı alanında yasa dışı, geçersiz veya uygulanamaz hale gelirse, bu hakem kitabının başka bir hükmünü veya bu hakem kitabının başka bir hükmünü veya uygulanabilirliği ya da uygulanabilirliğini etkilemez.

2.5 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.

2.6 İletişim

2.6.1 Uyuşmazlık

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

2.7 Gizlilik

E-posta iletişiminin, 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.

2.8 Oyuncu ayrıntıları

İstendiğinde, oyuncuların tam adı, iletişim bilgileri, doğum tarihi, adres ve fotoğraf dahil olmak üzere bize gereken tüm bilgileri göndermeleri gerekmektedir.

2.9 Oyun hesapları

Her oyuncunun, ESL profiline kaydedilmiş kendi oyun hesabına sahip olması gerekir. ESL Play hesabınız yoksa oyun hesaplarınızı bağlamadan önce bir tane oluşturmamız gerekir.

2.9.1 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.

2.10 Takım hesapları

2.10.1 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.

2.10.2 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.

2.11 Sponsor kısıtlamaları

2.11.1 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.

2.12 Maç başlangıcı

2.12.1 Maçlarda pudralama

Bir yayınla ilgili tüm maçlar, eSL 'nin takdirine bağlı olarak talimat verilmesiyle başlamalıdır. Bir yayın sırasında tüm maçlar ESL tarafından sağlanan süreden sonra başlamamalıdır. Bir oyuncu/takım oynamaya hazır değilse ESL bilgilendirilmelidir.

2.12.2 Beraberlik için çok fazla saçma değil

Bir katılımcı, açıklamada forma giymeye hazır değilse iki (2) küçük penaltı puanı kazanılabilir. O noktada, gösterilmez olacak. Söz konusu maç ESL veya ortakları tarafından yayınlanıyorsa maçın geç başlamasına neden olan takıma üç (3) küçük ceza puanı verilir.

2.12.3 Katılımcılar görünmeyecek

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)

2.13 Maç prosedürleri

2.13.1 Medya eşleştir

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.

Yönetim tarafından istenildiği takdirde tüm demolar veya tekrarlar mevcut olmalıdır. ESL, eSL web sitelerinde oynama,/veya yükleme hakkını saklı tutar, bir ESL düzeninde kaydedilen tüm demolar.

2.14 Protesto eşleştir

2.14.1 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.

2.14.2 Maç itirazı kuralları

Protesto, protesto hakkında detaylı bilgiler içermeli, bu durum, bu ihtilafın gidişatını ortaya koyduğunda nasıl bir durum olduğunu ve bu anlaşmazlığın ne olduğunu öğrenmeli. Uygunsuz belgeler sunulmazsa protesto geri alınabilir. Basit bir "hile yapıyor". Tılsımlar ve alevler kesinlikle protestoda yasaktır ve penaltı puanı veya protesto partisine karşı protesto edilebilirler.

2.15 Maç yayını

2.15.1 Haklar

ESL'nin tüm yayın hakları ESL Gaming GmbH'ye aittir. Bu haklar şunları içerir fakat bunlarla sınırlı değildir: Shoutcast yayınları, video yayınları (örn. POV yayınları), tekrarlar, demolar veya televizyon yayınları.

2.15.2 Bu hakları serbest bıraktı

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 seçemezler. Yayın, sadece bir ana yönetici tarafından reddedilebilir. Oyuncu, maçların yayınlanabilmesi için yeterli imkanları sağlamayı kabul eder.

2.15.4 Yayın/Yeniden Doğma 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 davranış kurallarını imzalamaları istenecektir. Tüm yayıncılar ve içerik yaratıcıları, tüm ESL veya ESL ile ilgili yayıncılık/yeniden yayın yapma/ortaklaşa yayın yaparken bu davranış koduna uyacak.

Onaylı bir içerik oluşturucu olma izni talep etmek için lütfen bölgenize göre şu e-posta adresine e-posta gönderin:

Kuzey Amerika: sps_na@eslgaming.com

Avrupa ve MENA: sps_emea@eslgaming.com

ESL, davranış kodunun veya hizmet şartlarının ihlalinin dolaylı herhangi bir kişiden bu onayı alma hakkını saklı tutar.

2.16 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.

2.17 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 Turnuva kuralları

3.1 Takım Büyüklüğü

Bir takımın maç kadrosunda sadece beş (5) aktif oyuncu ile iki (2) yedek oyuncu bulunabilir.

3.2 Kadro Kilidi

Kayıt sırasında, takımların kadroları, her iki basamak süresince ve ayrıca tüm Snapdragon Mobile Challenge boyunca geçerli olmak üzere kilitlenecektir.

3.3 Kadro Değişikliği

3.3.1 Belirlenen Transfer Dönemi

Belirlenen transfer dönemi dışında takım kadrolarında hiçbir değişiklik yapılamaz. Takımlar, aşağıdaki tarihler boyunca bir (1) kadro değişikliği yapabilir.

- Avrupa, MENA: 6 Haziran - 14 Haziran.
- Kuzey Amerika: 6 Haziran - 16 Haziran.

3.3.2 Kadro Değişikliği Tanımları

Bir takım Snapdragon Mobile Challenge'a katılmaya hak kazanırsa o takım için şu kurallar uygulanır:

- Takımlar Sezon başına sadece 1 oyuncu ekleyebilir
- Takımlar, kadrolarından oyuncu çıkarabilir fakat kadroda her zaman en az 4 oyuncu bulunmalıdır (oyun günleri arasında bile)
- Bir takımın 7 oyuncusu varsa ve yeni bir oyuncu eklemek istiyorsa öncelikle mevcut kadrodan bir oyuncuyu çıkarması gerekir.
- Bir takımın 5 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 Basamak 1 ve veya Açık Final 1 aşamalarının ardından Snapdragon Mobile Challenge'a katılmaya hak kazanamayan bir takım, kadrosundaki tüm oyuncuları değiştirebilir. Kadro değişiklikleri için lütfen yeni kadronuzla ESL Play'de yeni bir takım kurun ve o yeni takımı kullanarak Basamak 2'ye kaydolun. Takım sayfanızı olduğu gibi tutmak istiyorsanız takımınızın kilidinin açılabilmesini talep eden bir destek bileti gönderebilirsiniz.

3.4 Oyun Hesabının Değiştirilmesi

Oyuncular, seriye katılımlarını başlattıktan sonra hesaplarını/hesap adlarını değiştiremez. Turnuva Yönetiminden izin almadan hesaplarda değişiklik yapılması cezalandırılabilir.

Turnuva Yönetimi, bazı özel durumlarda bir destek bileti aracılığıyla bu yönde bir talep gelmesi hâlinde hesap/ad değişiklikleri yapılmasına izin verme kararı alabilir.

Turnuva Yönetimi, oyunculara önceden haber vererek veya vermeyerek hesaplarda/adlarda serinin ilkelerine göre değişiklikler yapma hakkını saklı tutar.

3.5 Doğru Oyuncu Kimlikleri Kullanılması

Tüm oyuncular, kaydolmadan önce veya kayıt sırasında, gerçek Oyuncu Kimliğini ESL Play hesabına bir oyun hesabı olarak kaydedip bağlamalıdır. Kayıtlı veriler ile oyun içi veriler arasındaki her tür farklılık, turnuva başlamadan önce bir destek bileti aracılığıyla Turnuva Yönetimi tarafından onaylanmalıdır. Bu kurala uymayan bir oyuncu diskalifiye edilebilir. Turnuvaya katılan tüm takımlar, 5 bireysel hesabı olan en az 5 bireysel oyuncuya sahip olmalıdır.

Bir basamağa kabul edildikten sonra oyuncuların Oyuncu Kimliğini değiştirmesine izin verilmez.

3.6 Takım Klanları

Tüm oyuncular, Snapdragon Pro Series'e katılan yalnızca 1 klanla dâhil olabilir. Katılımcılar, söz konusu ek klanların Snapdragon Pro Series'e katılmıyor olmaları şartıyla oyun içindeki birden fazla klanla dâhil olabilir. Transfer döneminde yeni bir takıma transfer olan oyuncular yeni klanlarına katılabilir fakat daha önce katıldıkları tüm klanları terk etmeleri gerekir.

3.7 Klan Değişikliği

Oyuncular ve takımlar, seriye katılımlarını başlattıktan sonra klanlarını değiştiremez. Turnuva Yönetiminden izin almadan klan değişikliği yapılması cezalandırılabilir.

Turnuva Yönetimi özel durumlarda, destek bileti aracılığıyla bir istek gönderilirse hesap/ad değişikliklerinin izin verilmesine karar verebilir.

Turnuva Yönetimi, oyunculara önceden haber vererek veya vermeyerek klanlarda/adlarda serinin ilkelerine göre değişiklikler yapma hakkını saklı tutar.

3.8 Maç Değişiklikleri

ESL, maçların başlama tarihini veya saatini kendi takdiri doğrultusunda değiştirebilir. Böyle bir durumda ESL, katılan tüm oyuncuları mümkün olan en kısa sürede bilgilendirecektir.

3.9 Gözlemciler ve Sunucular

Takımlar, kendilerinden talep edilmesi durumunda gözlemcilerin ve sunucuların klanlarına girmelerine izin vermemelidir.

3.10 Kura çekilişi sıralaması

Kura çekilişi sıralaması, her bir takımın başka bir takım ile oynamak için her bir turnuva aşamasının başında elde ettiği başlangıç sıralamasını belirler. Tüm başlangıç eleme aşamalarının sıralamaları rastgele belirlenir. Turnuvanın diğer aşamalarındaki çekiliş sıralamaları ise takımların o anki sıralamasına göre belirlenir. Örneğin, ilk eleme kazanan takımı en iyi sıralamayı (1), sonuncu olan takım da en kötü sıralamayı alır.

3.11 Basamak Mücadeleleri

3.11.1 Basamak Mücadelesi Türü

Basamak maçları yalnızca Anında Mücadele seçeneği aracılığıyla oynanabilir.

3.11.2 Basamak Mücadelesi Kısıtlamaları

Her takımın, aynı anda en fazla bir (1) açık Mücadelesi olabilir. Bir takımın zaten başka bir Mücadele maçı oynaması nedeniyle bir maça katılmaması o maça hükmen yenik sayılmasıyla sonuçlanır.

3.12 Saldırıları ve köy düzenlerini yayınlama

Turnuvarın Open Ladder aşamasında, saldırılarınızı ve/veya rakibinizin köy düzenini önceden yazılı izni olmadan yayınlamanız yasaktır. Bu durum, Twitter, YouTube, Discord ve özel mesaj aracılığı ile paylaşımları içerir ancak bunlarla sınırlı değildir.

Yazılı onay, ESL Play maç sayfasının yorum bölümünde talep edilmeli ve belirtilmelidir.

Bu kurala uyulmaması, bu şartın yerine getirilmediği tüm maçlar için hükmen mağlubiyetle sonuçlanacaktır. Ağır durumlarda, ceza artırılabilir.

4 Program

4.1 1. Sezon

4.1.1 Açık Ön Elemeler Basamağı, 1

12 Nisan - 29 Nisan arası her Salı, Perşembe ve Cuma günü düzenlenecek olan 3 haftalık Açık Basamak dönemi.

4.1.2 Açık Finaller 1

8 Mayıs'ta yapılacak 1 günlük Çifte Eleme.

4.1.3 Açık Ön Elemeler Basamağı 2

10 Mayıs - 26 Mayıs arası her Salı, Perşembe ve Cuma günü düzenlenecek olan 3 haftalık Açık Basamak dönemi.

Open Ladder #2'nin son haftasında, 27 Mayıs Cuma günü oynanacak oyunlar 25 Mayıs Çarşamba gününde oynanacaktır.

4.1.4 Açık Finaller 2

5 Haziran'da yapılacak 1 günlük Çifte Eleme.

4.1.5 Mücadele Sezonu

4.1.5.1 Avrupa, MENA

15 Haziran - 6 Temmuz arası düzenlenecek olan 4 haftalık Tek Tur Serisi.

4.1.5.2 Kuzey Amerika

17 Haziran - 8 Temmuz arası düzenlenecek olan 4 haftalık Tek Tur Serisi.

4.1.6 Mücadele Finalleri

Daha fazla bilgi ileriki bir tarihte açıklanacaktır.

4.1.7 1. Sezon Eleme Turnuvası

Daha fazla bilgi daha sonraki bir tarihte açıklanacak.

4.2 2. Sezon

4.2.1 1 Numaralı Eleme Merdivenini Aç

4 Ekim - 21 Ekim arası her Salı, Perşembe ve Cuma günü düzenlenecek olan 3 haftalık Açık Basamak dönemi.

4.2.2 1 Numaralı Finalleri Aç

4.2.2.1 Kuzey Amerika

30 Ekim'de yapılacak 1 günlük Çifte Eleme.

4.2.2.2 Avrupa ve MENA

30 Ekim'de yapılacak 1 günlük Tekli Eleme.

4.2.3 2 Numaralı Eleme Merdivenini Aç

1 Kasım - 18 Kasım arası her Salı, Perşembe ve Cuma günü düzenlenecek olan 3 haftalık Açık Basamak dönemi.

4.2.4 2 Numaralı Finaller

4.2.4.1 Kuzey Amerika

27 Kasım'da yapılacak 1 günlük Çifte Eleme.

4.2.4.2 Avrupa & MENA

27 Kasım'da yapılacak 1 günlük Tekil Eleme.

4.2.5 Mücadele Sezonu

4.2.5.1 Kuzey Amerika

7 Aralık - 18 Ocak arası düzenlenecek olan 4 haftalık Tek Tur Serisi.

4.2.5.2 Avrupa & MENA

2. Sezonu, Avrupa ve MENA bölgesinde Mücadele Sezonu düzenlenmez ve gruplar Açık Finaller ile sona erer.

4.2.6 Mücadele Finalleri

Daha fazla bilgi daha sonraki bir tarihte açıklanacak.

5 Biçim

5.1 Açık Ön Elemeler

Takımlar 2 ayrı Basamak sezonunda yarışabileceklerdir. Her sezon, haftada 3 gün maç yapılan 3 haftalık birer Basamak şeklinde olacaktır. Tüm takımlar 1.000 basamak puanıyla başlayacak ve basamaktaki sıraları aşama boyunca aldıkları galibiyetlere ve mağlubiyetlere bağlı olarak değişecektir. En fazla puana sahip olan takımlar, sezon boyunca aşağıda belirtildiği gibi ilerleyecektir.

1. Sezonu 2 Basamak sezonunda 2 takım doğrudan Mücadele Sezonuna katılmaya hak kazanacak ve her basamakta 8 takım o basamağın Açık Finaline katılmaya hak kazanacaktır.

Kuzey Amerika için, 2. Sezonu 2 Basamak sezonunda 2 takım doğrudan Mücadele Sezonuna katılmaya hak kazanacak ve her basamakta 8 takım o basamağın Açık Finaline katılmaya hak kazanacaktır.

Avrupa ve MENA bölgesi için 2. Sezonu Mücadele Sezonu düzenlenmeyeceğinden, 2 Basamak sezonunda 8 takım o basamağın Açık Finaline katılmaya hak kazanacaktır.

5.1.1 Açık Ön Elemeler, Basamak Sıralamaları

Yerleştirme	Ödül
1	Otomatik olarak Mücadele aşamasına çıkar
2 - 9.	Açık Finallere Katılır

5.1.2 Avrupa ve MENA, 2. Sezon Basamak Sıralamaları

Yerleştirme	Ödül
1 - 8.	Açık Finallere Katıl

5.2 Açık Finaller

5.2.1 1. Sezon Açık Finalleri

İlgili Basamak sezonundan gelen 8 takım bir İkili Eleme grubunda rekabet edecektir. Bu maçlar, ilk 3 takım belirlenene kadar bir gün içinde oynanacaktır.

Her Açık Finalden gelen ilk 3 takım Mücadele Sezonuna yükselecektir. 2 Açık Finalde, 6 takım Mücadele Sezonuna yükselecektir.

5.2.2 2. Sezon Açık Finalleri

5.2.2.1 Kuzey Amerika

İlgili Merdiven sezonuna katılmaya hak kazanan 8 takım, İki Kat Eleme grubunda rekabet eder. Grup, ilk 3 takım belirlenene kadar bir gün içinde oynanacak.

Her Açık Finalden en iyi 3 takım Mücadele Sezonuna yükselecek. 2 Açık Finaller, mücadele Sezonuna 6 takım kazandıracak.

5.2.2.2 Avrupa & MENA

İlgili Basamak sezonundan gelen 8 takım bir Tekli Eleme grubunda rekabet edecektir. Bu maçlar bir gün içinde oynanacaktır.

5.2.3 Açık Ön Elemelerle İlgili Gereksinimler

Tüm takımlar, Açık Finale ve sezon ödülleri için en az 10 Basamak maçına katılmalıdır. En az 10 maç oynamayan bir takım, sıralamadaki yerini kaybedecek ve altındaki tüm takımlar bu diskalifiye sırası doldurulana kadar sırayla 1 basamak yükseltilecektir.

5.3 Mücadele Sezonu

İlk 4 takımın belirlenmesi amacıyla, 8 takım (1. Basamak birincisi, 1. Açık Final 1 ile 3'üncüsü arası, 2. Basamak birincisi ve 2. Açık Final 1 ile 3'üncüsü arası) 4 hafta boyunca bir Tek Tur Serisinde mücadele edeceklerdir (takımlar birbirlerine karşı birer kez oynayacaklardır).

En iyi 4 takım Mücadele Finallerine yükselecektir.

2. Sezonunda Avrupa_MENKİNLİĞİ:Bölge, mücadele Sezonuna sahip olmayacak ve açılış Finalleriyle sona erecek.

5.4 Mücadele Finalleri

Daha fazla bilgi daha sonraki bir tarihte açıklanacak.

5.5 1. Sezon Filtre Turnuvası

1. Sezon, Eleme Turnuvasının galibi, 2022 Clash of Clans Dünya Şampiyonası için bir Altın Bilet alacaktır.

Daha fazla bilgi daha sonraki bir tarihte açıklanacak.

6 Ödül parası

6.1 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.

6.1.1 Penaltı puanı nedeniyle ödül silme

Bir oyuncunun bir etkinlik veya eleme sırasında aldığı penaltı puanı, para cezası ile cezalandırılır. Düşmeler aşağıdaki gibidir:

- Her küçük penaltı puanı için toplam 1% ödül para cezası meydana gelir.
- Her büyük penaltı puanı için toplam 10% ödül para cezası meydana gelir.

Bu silme cezasının, hem çevrimiçi hem de çevrimdışı olarak kazanılan turnuvarın son bölümünün sonunda katılımcıya verilen toplam ödül parası ile hesaplanır ancak seyahat masraflarını telafi etmek için gereken kısmı hariç (varsa). Verilen ödül parası, diğer takımlara orantılı olarak eklenecek; bu nedenle penaltı puanlarından hiç ödül parası kaybedilmez.

Turnuva aşamalarının çoğunda son derece yüksek ödül ödülü alan bir takımın diskalifiye edilebilir.

6.1.2 Paramparça para cezası nedeniyle ödül silme

Para cezaları diğer katılımcılara yeniden dağıtılmıyor ancak bu takımın kazandığı takımın kazanılmasından sadece çıkarıldı.

6.1.3 Ödül parası geri çekiliyor

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.

6.1.4 Ödül parası aktarılıyor

Ödül parası, banka transferi veya PayPal'a devredilecek. Tamamlanacak ödemeler için yeterli bilgi sağlanamaması, ödemeler yapılmayacak. Bir katılımcı kazandıklarını toplamadıysa ya da çek, ilk ödeme tarihinden itibaren ödüllerin sona ermesine neden olur.

6.2 Avrupa ve MENA (1. Sezon) ve Kuzey Amerika özel ödülleri

6.2.1 Snapdragon Mobile Açık Aşaması

Dağıtım, basamak sezonu başına yapılır. *Tüm Ödüller ABD Doları cinsinden belirtilmiştir ve ilgili döviz kurlarına tabidir.

Sıra	Ödül
1	\$1.750
2	\$1.250
3	\$750
4	\$500
5.	\$300
6.	200 \$
7.	\$150
8.	\$100

6.2.2 Snapdragon Mobile Challenge

*Tüm Ödüller ABD Doları cinsinden belirtilmiştir ve ilgili döviz kurlarına tabidir.

Yerleştir	Ödül
1	\$20.000
2	\$10.000
3	\$7.500
4	\$5.000
5	\$3.000
6	\$2.000
7	\$1.500
8	\$1.000

6.3 Avrupa ve MENA 2. Sezon Özel Ödülleri

Dağıtım, Açık Final başına yapılır. *Tüm Ödüller ABD Doları cinsinden belirtilmiştir ve ilgili döviz kurlarına tabidir.

Yerleştirme	Ödül
1	2000 \$
2	1000 \$
3	500 \$
4	500 \$
5	250 \$
6	250 \$
7	250 \$
8	250 \$

7 Oyuna özel kurallar

7.1 Oyun Sürümü

ESL tarafından düzenlenen turnuvalara katılmak için tüm oyuncular oyunun en yeni sürümünü yüklemelidir. Güncellemeler turnuva başlamadan önce kurulmalıdır.

7.2 Yama

Tüm maçlar, maç zamanında canlı sunucularda bulunan yamada oynanacaktır.

7.3 Klan Seviyesi

Takımlar herhangi bir klan seviyesiyle katılabilir.

7.4 Belediye Sarayı Seviyesi

Oyuncular, maç zamanı itibarıyla canlı sunucularda bulunan en yüksek Belediye Sarayı Seviyesine sahip bir hesap kullanmalıdır. En yüksek seviyeden düşük bir Belediye Sarayı Seviyesine sahip oyuncular katılamaz.

7.5 Birlik Seviyesi

Oyuncular en yüksek seviyedeki veya altındaki birlikleri kullanabilir.

7.6 Birlik kısıtlamaları

- Etkinlik birlikleri ile geçici birlikler, Turnuva Yönetimi aksi yönde bir duyuru yapana kadar Snapdragon Pro Series boyunca kullanılabilir.
- Süper birlikler, Turnuva Yönetimi aksi yönde bir duyuru yapana kadar Snapdragon Pro Series boyunca kullanılabilir.
- Oyun içi takviyeler ve büyü öğeleri, Turnuva Yönetimi aksi yönde bir duyuru yapana kadar Snapdragon Pro Series boyunca kullanılabilir.

7.7 Saldırı Kısıtlamaları

Her oyuncu sadece 1 saldırı kullanabilir. Tüm turnuva aşamalarında geçerlidir.

7.8 Klan Üyeleri

7.8.1 Aslanağzı Mobile Açık Aşaması

Snapdragon Pro Series'e katılan diğer takımların üyeleri hariç herkes klana katılabilir. Dostluk Savaşı için doğru üyeleri seçmek takım kaptanının sorumluluğudur. Bunun yapılmaması hükmen yenilgiyle sonuçlanacaktır.

7.8.2 Snapdragon Mobile Challenge Aşaması

Sadece aynı ESL Play takımının birer üyesi olan ve takım kaptanı tarafından önceden onaylanan 7 oyuncu klana dâhil olabilir ve Dostluk Savaşına katılabilir. Klanlar, en düşük Belediye Sarayı Seviyesi ve kupa gerekliliğiyle Yalnızca Davet moduna ayarlanmalıdır.

7.9 Savaş Günlüğü

Her takım, kendi Savaş Kaydını "Herkes Açık" olarak ayarlamakla sorumludur.

7.10 Savaş Kısıtlamaları

Her takım, bir Dostluk Savaşı başlatmaya çalışırken başka bir savaşta olmamakla sorumludur. Farklı bir savaşta aktif olmak nedeniyle savaşa çağrılmamak hükmen yenilgiyle sonuçlanacaktır.

Bu savaş kısıtlaması oyunculara bireysel olarak uygulandığından, tüm oyuncularınızın mevcut olduğundan emin olun, aksi takdirde Dostluk Savaşı mücadelelerine katılamazsınız.

7.11 Savaş Davetleri

Açık aşamalarda, maç sayfasının sol tarafındaki takım bir oyuna ev sahipliği yapacak ve rakip takıma 5'e 5 bir Dostluk Savaşı daveti gönderecektir.

Davet aşağıdaki ayarlarla gönderilmelidir:

- Hazırlık süresi: 5 dakika
- Savaş süresi: 30 dakika
- Saldırı sayısı: 1

Canlı yayınlanan maçlarda, Turnuva Yönetiminin bir üyesi, klan içinden savaşları başlatmaları için ilgili takımlara ulaşacaktır. Canlı yayınlanacak bir savaşın Turnuva Yönetiminin onayı olmadan başlatılması cezalandırılacaktır.

7.12 Hazırlık ve Savaş Süresi

7.12.1 Yayınlanmayacak Maçlar

Yayınlanmayacak maçlar 5 dakika hazırlık süresi ve 30 dakika savaş süresiyle oynanacaktır.

7.12.2 Yayınlanacak Maçlar

Yayınlanacak maçlar 5 dakika hazırlık süresi ve 45 dakika savaş süresiyle oynanacaktır.

7.13 Saldırı Süreleri

Saldırı süreleri sadece yayınlanacak maçlar için geçerlidir. İlk saldırılar, takımların kura çekilişi sıralamalarına göre belirlenir (bkz. 3.11. Kura Çekilişi Sıralaması).

Saldırı süreleri genel bir kılavuz niteliğindedir ve Turnuva Yönetimi, saldırılarını ne zaman başlatacaklarını oyunculara bildirecektir.

Saldırı Sırası Zaman Çizelgesi		
Saldırı	Kalan Savaş Süresi	Takım - Saldıran
1	37 dakika 0 saniye	Daha alt sıradaki Takım - 1. Oyuncu
2	33 dakika 0 saniye	Daha üst sıradaki Takım - 1. Oyuncu
3	29 dakika 0 saniye	Daha alt sıradaki Takım - 2. Oyuncu
4	25 dakika 0 saniye	Daha üst sıradaki Takım - 2. Oyuncu
5	21 dakika 0 saniye	Daha alt sıradaki Takım - 3. Oyuncu
6	17 dakika 0 saniye	Daha üst sıradaki Takım - 3. Oyuncu
7	13 dakika 0 saniye	Daha alt sıradaki Takım - 4. Oyuncu
8	9 dakika 0 saniye	Daha üst sıradaki Takım - 4. Oyuncu
9	5 dakika 0 saniye	Daha alt sıradaki Takım - 5. Oyuncu
10	1 dakika 0 saniye	Daha üst sıradaki Takım - 5. Oyuncu

7.14 Saldırı Sırası

Yayınlanan maçlar sırasında, takımların, oyuncularının savaşta hangi sırayla saldırabileceklerini içeren bir listeyi Turnuva Yönetimine sunmaları zorunludur. Bu liste, savaşa en fazla 5 dakika kala iletilmelidir (Savaş Zamanına 40 dakika kala).

7.15 Beraberliğin Bozulması

7.15.1 Maçtaki Beraberliğin Bozulması

Snapdragon Pro Series'in herhangi bir aşamasında bir maçın yıldız sayısı beraberliğiyle tamamlanması hâlinde sıralama şu sırayla belirlenir:

1. Toplam yıkım yüzdesi (en fazla 2 ondalık basamak)
2. En Hızlı Ortalama Saldırı Süresi (en fazla 2 ondalık basamak)
3. En fazla 3 yıldızlı saldırı
4. En Hızlı Saldırı Süresi

7.15.2 Sıralamadaki Beraberliğin Bozulması

Takımların tur atlama veya ödül alma puanlarının aynı olması veya sıralamanın aynı puana sahip takımların eleneceği bir turda belirlenmesini gerektiren durumlarda (3-4. sıra, 5-8. sıra), takımların nihai sıralaması şunlara göre belirlenir:

1. Takımların o aşamada birbirleriyle yaptıkları maçların sonuçları
2. O aşamada kazanılan toplam Maç Sayısı
3. O aşamadaki tüm maçlarda kazanılan toplam Yıldız Sayısı
4. O aşamadaki toplam yıkım yüzdesi (en fazla 2 ondalık basamak)
5. O aşamada gerçekleştirilen en fazla 3 yıldızlı saldırı

7.16 Sonuçlar

Her iki takım da skoru girmekten ve ESL Play'e girilen skorların doğruluğundan sorumludur. Her iki takımın da maçın sonunda doğru sonucu gösteren bir ekran görüntüsü alması ve bunu ESL Play web sitesine yüklemesi gerekir. Maç sonucuna ilişkin bir anlaşmazlık varsa lütfen bir itiraz bileti açın. Kazananı ilan etmek için yeterli kanıt yoksa her iki oyuncu da diskalifiye edilebilir.

7.17 Bağlantı Kesilmesi / Sunucu ile bağlantının kopması

7.17.1 Saldırı başlamadan önce bağlantının kesilmesi

Saldırı başlamadan önce bir oyuncunun bağlantısının kesilmesi durumunda, sıradaki oyuncu, gönderilen oyuncu saldırı sırasına göre saldırıya başlamalıdır.

Bağlantısı kesilen oyuncu, bağlantısının düzgün olduğundan emin olduktan sonra takımının bir sonraki saldırı sırasında saldırıya başlayabilir.

Bağlantının savaşın sonuna kadar sabit olmaması durumunda, saldırı sıfır (0) yıldız ve yüzde sıfır (0) olarak sayılacaktır. Bu saldırının tekrarlanma imkanı yoktur.

7.17.2 Saldırı başladıktan sonra bağlantının kesilmesi

Saldırı başladıktan sonra bir oyuncunun bağlantısının kesilmesi fakat saldırının sunucuya kaydedilmemesi durumunda, saldırı sıfır (0) yıldız ve yüzde sıfır (0) olarak sayılacaktır. Bu saldırının tekrarlanma imkanı yoktur.

Saldırı başladıktan sonra bir oyuncunun bağlantısı kesilirse ve saldırı sunucuya kaydolursa, saldırı sunucuda kayıtlı olarak sayılır. Bu saldırının tekrarlanma imkanı yoktur.

8 Oyunculardan beklenen davranışlar

8.1 Rekabete Saygı

Oyuncuların her zaman en iyi şekilde davranmaları beklenir. Adil olmayan davranışlar, şunları içerir ancak bunlarla sınırlı değildir: Sisteme sızmak, sistem açıklarını suistimal etmek, başkasını taklit etmek ve kendi bağlantısını bilerek kesmek. Oyuncuların her zaman sportmence ve adil bir oyun sergilemeleri beklenir. Turnuva Yönetimi, bu kuralların ihlal edilip edilmediği konusunda tek karar mercidir.

8.2 Kurallara Uyma

Oyuncular, Turnuva Yönetiminin talimatlarına her zaman uymalıdır.

8.3 Hesap Paylaşımı

Tüm oyuncular kendi hesaplarını kullanmalıdır. Hesap paylaşımı turnuvarın tüm aşamalarında yasaktır ve hesabın engellenmesiyle sonuçlanır.

8.4 Cihazlar

Tüm oyuncular, turnuvarın tüm aşamalarını bir mobil cihazda (akıllı telefon veya tablet) oynamalıdır. Oyuncuları veya oyunu PC veya diğer yetkisiz cihazlar aracılığıyla düzenleyen herhangi bir yazılım engellenmiştir. Bu yazılımı kullanan oyuncular bir penaltıyla karşılaşacak.

8.5 Yazılım ve Donanım

Oyun içinde sağlanmamış avantajlar sağlamak amacıyla herhangi bir yazılım veya donanım kullanmak yasaktır ve cezalandırılır. Bunların bazı örnekleri şunlardır ancak bunlarla sınırlı değildir: Her tür 3. taraf yazılım kullanımı (oyunun oynanmasını manipüle eden onaylanmamış uygulamalar), özel sunucularda oynamak ve komut dizesiyle saldırılarda bulunmak.

8.6 Oyun Hazırlığı

Snapdragon Pro Series turnuvasına katılmak için kararlı bir donanım ve internet bağlantısı gereklidir. Oyuncular, cihazlarının ve bağlantılarının yeterli olduğunu turnuva başlamadan önce teyit etmelidir.

8.7 Teknik Sorunlar

Oyuncular, donanım, yazılım ve/veya internet sorunları dahil olmak üzere kendi teknik sorunlarından sorumludur. Maçların tarihi ve saati, teknik sorunlar nedeniyle değiştirilmeyecek ve maçlar her halükarda oynanacaktır.

8.8 Sesli iletişim

Yayınlanan maçlara katılan her oyuncu, hem takımıyla hem de Turnuva Yönetimiyle iletişim kurabilmek için Snapdragon Pro Series Discord sunucusuna ve takımının özel sesli Discord kanalına katılmak zorundadır.

Katılan beş (5) oyuncu ile Turnuva Yöneticilerinin yanı sıra takımların iki (2) yedek oyuncusu da bu kanallara katılabilir.

8.9 Oyuncu Kameraları

Hem Açık Finallerde hem de Mücadele aşamasından itibaren, her oyuncu, yayınlanan çevrimiçi maçlarda canlı olarak görünebilmesini sağlayacak kameralı bir cihaza sahip olmak zorundadır.

Böyle bir cihazı olmayan bir oyuncunun bu durumu Turnuva Yönetimine bildirmesi gerekir. Turnuva Yönetimi oyuncuya bir cihaz gönderebilir veya bu mümkün değilse canlı görüntü yerine oyuncunun fotoğrafını kullanabilir.

Turnuva Yönetimi, herhangi bir sorun çıkaran ya da kurallarımızı veya asgari yayın kalitesi standartlarımızı karşılamayan oyuncu kameralarına canlı yayınlarda yer vermeme hakkını saklı tutar.

9 Etkinlik kuralları

9.1 Ekipman

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

9.2 Kıyafet

Oyuncular ve takımların hepsi aynı renkteki takım kıyafetlerine, düzenli olarak uzun pantolon ve kapalı ayakkabılardan (yani şort ya da arası-flop kullanılamaz). Herhangi bir başlık 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. Eğer mümkünse yönetim tarafından uygun olarak görülürse ESL, kurallara göre giyilmeyen katılımcılar için uygun giysiler sağlayacaktır. Verilen kıyafetlerin maliyeti sonra ödüllere ödenecek ödül parası çıkartılacaktır.

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

9.3 Yöneticiler

Yöneticilerin talimatlarına her zaman uyulmalıdır. Uymayanlara ceza puanı verilebilir.

9.4 Oyuncu ve turnuva özeti

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.

9.5 Teknik kontrol listesi

Oyuncu, kurulum ayarlarını tamamladıktan sonra ESL yöneticisi, teknik kontrol listesini onaylayacaktır. Bu işlem, maç başlamadan önce mücadele etmek için kullanılan sistemin bütünlüğünü sağlamak için mevcut. Kontrol listesi düzgün şekilde takip edilmesinin ardından fark edilen sorunlardan kaynaklanan teknik ödemeler bir (1) küçük penaltıyla 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.

9.6 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.

Katılımcılar, 5 dakikadan daha uzun süren bu türdeki faaliyetlerin doğası, süresi ve takvimi hakkında bilgilendirilecek bir medya programı alacak.

9.6.1 Medya yükümlülüklerinin yerine getirilmemesi

Medya veya benzer yükümlülüklerin yerine getirilmezlik, para cezalarına yol açar. Menzilleri detaylara bağlıdır. Bu cezalar en yaygın durumlar için standart cezalardır

- 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. Katılımcılar, şartları azaltmayı kanıtlayabilirse cezaları da azaltılabilir. Bu konuda ESL'nin tek başına vereceği karar nihai olacaktır.

9.7 Oyun alanları

9.7.1 Yemek, içecek, sigara içilmez

Aksi duyurulmadığı sürece, turnuva alanlarına yiyecek getirmek veya bu alanlarda bir şeyler yemek yasaktır. Sigara içilebilir veya Buharlama kesinlikle yasaktır. Oyuncuların içecek içeriklerine izin verilir ancak yalnızca ESL tarafından sağlanan kupa veya şişelerde ve aksi belirtilmedikçe sadece masanın altında. Agresif yüksek gürültü ve saldırgan dil yasaktır. Katılımcılar, alıştırmaya alanlarındayken otel veya mekan kurallarına uymalıdır. Tüm ihlaller penaltı puanlarıyla cezalandırılabilir.

9.7.2 Çıkarılabilir Medya

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

9.7.3 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 maçtan önce hazırlanmaya başlamadan önce turnuva yetkililerine teslim edilmelidir. Kişisel telefonlar da önceden toplanabilir.

Katılımcılar, eSL tarafından aksi belirtilmedikçe açılış törenlerinde fotoğraf çekmelerine ve/veya kayıt yaptırmalarına izin verilmaz.

Taktiksel amaçlar için belgelerin kağıt sürümleri, makul boyutta ve sayılardan (ör. bir defter) izin verilir.

9.7.4 Kullanılmamış nesneler

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

9.7.5 Cihaz Kullanımı

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

9.8 Fotoğraf ve diğer medya hakları

Katılmak için tüm oyuncular ve diğer takım üyeleri, web sitelerinde veya diğer herhangi bir tanıtım amaçlı için tüm fotoğraf, sesli veya video materyalleri kullanma hakkını verir.

Ayrıca her oyuncunun, önceden okunacak bir form grafiğinin iki kopyasını okuması ve ilk maçına başlamadan önce sözleşme imzalaması gerekiyor.

9.9 Kazanan töreni

Katılımcılar, büyük Final'in ardından kazanan töreni için turnuva alanında kalmalı.

9.10 ESL-sağlanan alanlar

Herhangi bir ESL 'ye (ör. turnuva bölgeleri, antrenman odaları, otel odaları vb.) ESL tarafından yetkilendirilmiş pazarlama faaliyetlerine izin verilir.

10 Kural ihlalleri, cezalar ve ESIC

ESL ve turnuvaları ESIC 'nin bir parçası, esports Bütünlüğü Komisyonu. Bu, eSIC 'nin tüm kuralları ve yönetmelikleri tüm ESL turnuvalarına uygulanır. 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.

10.1 Davranış kuralları

Her katılımcı ESL, basın, izleyici, ortaklar ve diğer oyuncuların temsilcilerine saygı duymalıdır. Katılımcılar, esports, eSL ve Sponsorlarını onurlandırmak istiyor. Bu, oyundaki davranışlara ve ayrıca sohbetler, mesajlaşma, yorumlar ve diğer medyalarda geçerlidir. Oyuncuların kendilerini şu değerlere göre yapmalarını bekliyoruz

- Rekabet et: Başkalarını senin gibi tedavi et.
- Saygılık: Dürüst olun, kararlı olun, adil oynayın.
- Saygı: Takım arkadaşlarınız, rakipleriniz ve etkinlik personeli dâhil herkese saygılı olun.
- Saha: Turnuvada cesur olmak ve neyin doğru olduğuna karar vermek.

Katılımcılar herhangi bir formda taciz veya nefret konuşmasına katılmamalı. Bu, ancak bunlarla sınırlı değildir:

- Cinsiyet, cinsiyet kimliği ve ifade, cinsel yönelimim, yarış, etnik, beceri, fiziksel görünüm, vücut boyutu, yaş veya din ile ilgili konuşma, saldırı davranışı veya sözlü suistimal.
- Takipçi veya korkutucu (fiziksel veya çevrimiçi).
- Akış veya sosyal medya yayınlanması, baskın yapmak, korsanlık, korsanlık veya karmaşa yapma.
- Başkalarının kişisel belirlediği bilgileri ("dolandırıyor") göndermekle veya tehdit etmek.
- Hoş geldin. Bu, cinsiyetsiz yorumlara, şakalara ve cinsel gelişmelere hoş geldin.
- Yukarıdaki davranışlardan herhangi biri için teşvik edici veya cesaretlendirici.

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

Bu Davranış Kurallarının ihlali, penaltı puanı ile sonuçlanır. Tekrarlama veya aşırı ihlaller durumunda penaltılar diskalifiye etme veya gelecekteki ESL etkinliklerinden engelleme içerebilir.

10.2 Hile

10.2.1 Buğday yazılımı

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

10.2.2 Bilgilerin kötüye kullanımı

Maç içerisinde yer almayan kişiler ile maç sırasında iletişim kesinlikle yasaktır. Aynı şekilde diğer harici kaynaklardan (ör. yayınlar) dair bilgi kullanmak için geçerlidir.

10.2.3 Hile için cezalar

Etkinlik sırasında hile yapıldığı tespit edilirse 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.

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

10.2.4 Hile yapma yöntemleri

ESL, katılımcıları ve ekipmanını incelemek için farklı yöntemler kullanma hakkını saklı tutar.

10.3 Doping

10.3.1 Test edilmeyi reddediyor

Test edilmeyi reddediyor. İhtişamlı madde kötüye kullanımı için cezalar aynı olacak.

10.3.2 Yasaklı maddeler ve yöntemler listesi

Esports Integrity Commission (ESIC) tarafından hazırlanan Yasaklı Maddeler ve Yöntemler Listesi, ESL turnuvaları için de geçerlidir. list burada bulunabilir

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

Bu maddeler için herhangi bir kondisyon yok.

10.3.3 Dumanlı ilaç

Eğer oyuncular WADA listesinde bir madde için aktif bir reçete sahipse turnuva devriyesine turnuvanın ilk günü (yerel saat içinde son tarih) için kanıt göndermeleri gerekir. Yine de bir takıma tabi olabilir ancak reçeteli madde için olumlu bir sonuç alınmayacaktır.

10.3.4 Pazarlık için cezalar

Kışkırtma vakaları, katılımcı için uyarı ve muhtemelen küçük ihtimalle küçük bir penaltıyla cezalandırılacaktır. Ciddi durumlar (örneğin Aderall gibi performans artıran maddeler içeren uyuşturucular kullanımı), maddenin etkisinin etkisizleştirilmesi, bir iki (1-2) yıl cezasının ardından kazanılır ve katılımcı para kazanarak katılımcı para kazanılır.

Eğer bir oyuncu, sadece turnuvanın son maçının son maçından sonra çok kötü bir ruh halinden suçlu bulursa, oyuncu yine de ceza alacak, ancak turnuva sonucu devam edecek ve takım için bir sonuç yok. O zamandan sonra Hafif vakalar cezalandırılmaz.

10.4 Alkol veya diğer psikoaktif uyuşturucular

Bölüm 10.3.2 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.

10.5 Bahis

Hiçbir oyuncu, takım menajeri, teknik heyeti veya organizasyonlara katılmayı unutmayın, bahis veya kumar, bahis veya oyun oyuncularıyla ortak olabilir veya ESL maçları veya turnuva genel olarak, herhangi bir ESL maçına veya turnuva için bahis ya da Kumar 'a yardım edebilecek herhangi bir bilgiye sahiptir. 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 herhangi bir ihlal, turnuva yönünün kendi takdirine bağlı olarak cezası olacaktır.

10.6 Turnuva manipülasyonu

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. En yaygın örnek, kazanmana izin vermek için rakip paralarını öneriyor.

10.6.1 Turnuva manipülasyonları için cezalar

ESL etkinliklerinde rekabeti manipüle etmeye yönelik bir girişim tespit edilirse söz konusu maçın sonucu geçersiz sayılır. Oyuncu diskalifiye edilecek, ödül parasını kaybederek, bir ila iki (1-2) yıl boyunca ESL 'deki tüm turnuvalardan ceza aldı. Paramparça bir durum olabilir.

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

10.7 Eşleşme sorunu

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.

10.7.1 Maç düzeltmesi için cezalar

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. Bir para cezası da verilebilir.

10.8 İsbetli cezalar için sınırlamalar

Ceza aldığı olayın ardından sınırlı bir süre için cezalar verilir. Hile ve eşleştirme durumunda bu süre 10 yıla ayarlandı. Bu süre, yasal ile ilgili kişisel bilgiler (isim, yaş, nationality, ikamet etme, ...) ile ilgili ihlaller için, süre 5 yıla ayarlandı. Daha küçük ihlaller daha önce bitebilir.

10.9 Yayıncı veya ESIC 'ler

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.

10.10 Casusluk İhlali

Düzenli ve hoş bir oyun için tüm oyuncuların sportif ve adil bir tavır olması gereklidir. Bu hükmün şefleri, bir (1) ila altı (6) küçük penaltı puanı ile cezalandırılacak. En önemli ve en yaygın suçlar aşağıda listelenmektedir. Bununla birlikte, yönetim, açıkça listede yer alan ihallere yönelik penaltılar atayabilir (ör. taciz).

10.10.1 Genel davranış

Hiçbir katılımcı, turnuva ile ilgili olan hiç kimseye karşı kötü, istenmeyen veya olumsuz davranışlarda bulunmayacaktır.

Tüm katılımcılar, herhangi bir eylemden ya da herhangi bir eylemden herhangi birini herkese ifşa etme, hayal kırıklığı, skandal veya övgüye sahip olan herhangi bir eylemden veya oyundan kaçırarak, her zaman herhangi bir tarafın ilişkileri veya ticari değeri. Bu, röportajlarda, ifadelerde ve/veya sosyal medya kanallarındaki ESL, ortakları ve ürünler için yapılan derleme yorumlarını içerir.

10.10.2 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 beyanlarla veya fiziksel şiddetin tehdidi olan ciddi suistimal vakaları, oyuncunun devre dışı kalma veya diskalifiye etme dahil olmak üzere daha ağır cezalara neden olabilir.

Hakemin doğasına ve ciddiyetine bağlı olarak, oyuncuya veya takım liglerinde takıma atanacak. Takım müsabakalarında, ilgili oyunculara bir veya birkaç hafta oynamama cezası da verilebilir.

10.10.3 Döndürmek

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.

10.10.4 Oyun İçi Karıştırılıyor

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.

10.10.5 Hasar verme veya yağma

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.

10.11 Sportmenlik davranışı

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.

10.11.1 Pişirme sonuçları

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.)

10.11.2 Fırlatıcı/faul

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

10.11.3 Görevli yöneticiler veya oyuncular

Karşı oyuncuları, yöneticiler veya ESL ile ilgili başka herhangi bir kişi aldatma girişiminde bulunabilir; bir (1) ila dört (4) küçük penaltı puanı kazanabilirsin.

11 Hizmet Koşullarına Uyma

11.1 ESL

Tüm oyuncular, kayıt yaptırmak ve katılmak suretiyle ESL Kullanım Koşulları'nı ve ESL Gizlilik Politikası'nı kabul etmiş sayılır.

11.2 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.

12 Telif Hakkı Bildirimi

Bu belgede bulunan tüm içerikler ESL Gaming GmbH 'nin mülkiyetindedir veya sahibinin izniyle kullanılıyor. Bu belgede yer alan materyal, ticari marka görüntüsü, çizim, metin, benzerlik veya fotoğraf dahil olmak üzere bu belgede yer alan materyalin izinsiz dağıtılması, çoğaltılması, değiştirilmesi veya diğer kullanımı, telif hakkı ve ticari marka yasalarını ihlal edebilir ve suç ve/veya yurttaşların kanunlarını ihlal edebilir.

Bu belgenin içeriği, eSL Gaming GmbH 'nin yazılı izni olmadan kişisel kullanım haricinde herhangi bir şekilde veya veri tabanı veya geri alma sisteminde depolanmış veya herhangi bir şekilde depolanabilir.

Bu belgedeki tüm içerikler bilginizin en iyisidir. ESL Gaming GmbH, herhangi bir hata veya sorun için hiçbir sorumluluk kabul etmez. Web sitemizdeki içerik ve dosyaları (eslgaming.com, intelxnomuns.com, esl-one.com ve tüm alt bölgeler dahil) herhangi bir zamanda önceden haber veya bildirim olmaksızın değiştirme hakkını saklı tutarız.