



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** —

Snapdragon Pro Series

PUBG Mobile

Rulekitap

Alın

Güncellenme tarihi: 24.02.2022

Bu belge, bir Snapdragon Pro Serisi msabakasına katılırken her zaman takip edilmesi gereken kuralları gsterir. Bu kurallara uymamanız, belirtilen Őekilde cezalandırılabilir.

Turnuvarının her zaman en son sz konusu olduđu ve bu ahlak kitaplarında zel olarak desteklenmediđi veya daha detaylı bir Őekilde desteklenmediđi ve bu ruleine karŐı bile olsa bile, adil bir oyun ve sportmenlik korumak iin bu ruvanın her zaman bir devriyesine sahip olduđunu hatırlamalı.

ESL 'deyiz; bir katılımcının, seyirci veya basının {loc} mcadele etmesi iin keyifli bir msabakaya sahip olmasını umuyoruz ve herkes dahil herkes iin adil, eđlenceli ve heyecan verici bir rekabet sunmak iin elimizden geleni yapacađız.

Saygılarımızla,
ESL Asası

İçerik Masası

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 penaltı puanı	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	8
1.3.2	Pençelerin Kombinasyonu	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	Disiplinler	8
1.6	Turnuva örgüsü	8
2	Genel	9
2.1	Kural değişiklikleri	9
2.2	Kuralların geçerliliği	9
2.3	Gizlilik	9
2.4	Gizlilik	9
2.5	Uyuşmazlık	9
2.5.1	Gizlilik	9
2.6	Maç yayını	10
2.6.1	Haklar	10
2.6.2	Bu hakları serbest bıraktı	10
2.6.3	Oyuncu sorumluluğu	10
2.6.4	Yayın / Yeniden Dağıtım Onayı	10
2.6.4.1	Yayın Gecikmesi	10
2.6.4.2	Parola ve Lobi Bilgilerinin Sızdırılması	10
2.7	Etkinliğe katılım koşulları	11
2.7.1	Yaş kısıtlaması	11
2.7.1.1	Diskalifiye detayları	11
2.7.2	Katılımcılar için Bölgesel sınırlamalar	11
2.7.3	İkametgah Kısıtlamaları	11
2.7.4	Seyahat Katılım Talepleri	11
2.7.5	Ev sahibi ülke/bölge	11
2.7.6	Oyuncu ayrıntıları	11
2.7.7	Oyun Sürümü ve Yamaları	11
2.7.8	Oyun hesapları	12

2.7.9	Ad deęişiklikleri	12
2.7.10	PUBG Mobile Takma Adı	12
2.7.11	PUBG Mobile Kimlięi	12
2.7.12	Katılımın Reddedilmesi	12
2.7.12.1	Başkalarını Taklit Etme	13
2.8	Takım hesapları	13
2.8.1	Takıma Genel Bakış	13
2.8.2	Takım Adları	13
2.8.3	İsimler, Semboller ve Sponsorlar	13
2.8.4	Bir Kuruluş Tarafından Devralınma	13
2.8.5	Takım Kadrosuna Genel Bakış	14
2.8.6	Kadro Deęişiklikleri	14
2.8.7	Takım hesaplarında deęişiklikler yapılması	14
2.9	Sponsor kısıtlamaları	14
2.9.1	Yetişkin içerięi	14
2.10	Maç başlangıcı	14
2.10.1	Maçlarda pudralama	14
2.10.2	Berberlik için çok fazla saçma deęil	14
2.10.3	Katılımcılar görünmeyecek	14
2.11	Maç prosedürleri	15
2.11.1	Maç yayın materyalleri	15
2.12	Görüşmeler	15
2.13	Cihazlar	15
2.14	Şirket Çalışanlarına Yönelik Kısıtlamalar	15
2.15	Video sunumu	15
3	Program	16
3.1	1. Sezon	16
3.2	2. Sezon	17
4	Biçim	18
4.1	Oyun içi elemeler	18
4.2	ESL Play elemeleri	18
4.3	Finalleri Aç	18
5	Ödül Parası	18
5.1	Verilerin Kabul Edilmesi ve Paylaşılması	18
5.2	Ödül Havuzları	19
5.2.1	Avrupa	19
5.2.2	Orta Doęu ve Kuzey Afrika	19
5.2.3	Afrika	21
5.2.4	Kuzey Amerika	22
5.3	Penaltı puanı nedeniyle ödül silme	22
5.4	Paramparça para cezası nedeniyle ödül silme	22
5.5	Ödül parası geri çekiliyor	22
5.6	Ödül parası aktarılıyor	22
6	Oyun Kuralları	22

6.1	ESL FFA Turnuvaları	22
6.1.1	Konsept	22
6.1.2	Maça Katılmama	23
6.2	Oyunlara İlişkin Kıyafet Yönetmeliği	23
6.3	Maç Ayarları, Format ve Kurallar	23
6.3.1	1. Aşama: Oyun içi	23
6.3.2	2. Aşama: ESL Play	23
6.4	Maç Puanlaması	23
6.5	Sonuçlar	23
6.6	Teknik Sorunlar	24
6.7	Beraberliğin Bozulması	24
6.8	Maçın Yeniden Başlatılması	24
7	Etkinlik kuralları	24
7.1	Ekipman	24
7.2	Kıyafet	24
7.3	Yöneticiler	24
7.4	Oyuncu ve turnuva özeti	24
7.5	Teknik kontrol listesi	24
7.6	Medya yükümlülükleri	24
7.6.1	Eksik medya yükümlülükleri	25
7.7	Oyun alanları	25
7.7.1	Yemek, içmek, sigara içmek ve genel davranışlar	25
7.7.2	Çıkarılabilir ortamlar	25
7.7.3	Kamera veya benzer cihazlar	25
7.7.4	Kullanılmamış nesneler	25
7.7.5	Cihaz Kullanımı	25
7.8	Fotoğraf ve diğer medya hakları	25
7.9	Kazanan töreni	26
7.10	ESL-sağlanan alanlar	26
8	Kural ihlalleri, cezalar ve ESIC	26
8.1	Davranış kuralları	26
8.2	Hile	26
8.2.1	Şike	26
8.2.2	DDoS Saldırısı	26
8.2.3	Buğday yazılımı	26
8.2.4	Bilgilerin kötüye kullanımı	27
8.2.5	Hile yapmanın cezası	27
8.2.6	Hile yapma yöntemleri	27
8.3	Doping	27
8.3.1	Test edilmeyi reddediyor	27
8.3.2	Yasaklı maddeler ve yöntemler listesi	27
8.3.3	Dumanlı ilaç	27
8.3.4	Pazarlık için cezalar	27
8.4	Alkol veya diğer psikoaktif uyuşturucular	27

8.5	Bahis	28
8.6	Rekabetin manipüle edilmesi	28
8.6.1	Rekabetin manipüle edilmesine verilen cezalar	28
8.7	Şike	28
8.7.1	Şike yapmanın cezası	28
8.8	İsabetli cezalar için sınırlamalar	28
8.9	Yayıncı veya ESIC yasakları	28
8.10	İnternet etiğinin ihlal edilmesi	28
8.10.1	İnsan ilişkileri	28
8.10.2	Hakaret	28
8.10.3	İstenmeyen ileti gönderme	29
8.10.4	Oyunların içinde istenmeyen ileti gönderme	29
8.10.5	Hasar verme veya kirlletme	29
8.11	Sportmenlik dışı davranışlar	29
8.11.1	Maç sonuçlarının doğru bildirilmemesi	29
8.11.2	Fırlatıcı/ful	29
8.11.3	Yöneticileri veya oyuncularını yanlış yönlendirme	29
9	Telif Hakkı Bildirimi	29

1 Tanımlar

1.1 Geçerlilik Kapsamı

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

Turnuvanın temel kural kitabı olan bu kitap, etkinlik, etkinlik katılımcıları ve etkinlik kapsamında oynanan tüm maçlar için geçerlidir. Katılımcılar, turnuvaya katılmak suretiyle, tüm kuralları anladıklarını ve bunlara uyacaklarını kabul etmiş sayılırlar.

1.2 Bölge

Snapdragon Pro Series turnuvaları için dünya 3 ana bölgeye ayrılmıştır:

- **Avrupa:** Aland Adaları, Arnavutluk, Andora, Avusturya, Belçika, Bosna Hersek, Bulgaristan, Hırvatistan, Kıbrıs, Çekya, Danimarka, İngiltere, Estonya, Finlandiya, Fransa, Almanya, Yunanistan, Grönland, Macaristan, İzlanda, İrlanda, İsrail, İtalya, Letonya, Lihtenştayn, Litvanya, Lüksemburg, Malta, Monako, Karadağ, Hollanda, Kuzey Makedonya, Kuzey İrlanda, Norveç, Polonya, Portekiz, Romanya, San Marino, İskoçya, Sırbistan, Slovakya, Slovenya, İspanya, İsveç, İsviçre, Vatikan, Galler
- **Orta Doğu ve Kuzey Afrika:** Cezayir, Bahreyn, Ürdün, Kuveyt, Lübnan, Libya, Moritanya, Fas, Umman, Filistin, Katar, Sudan, Tunus, Yemen, Suudi Arabistan, Irak, Mısır ve Birleşik Arap Emirlikleri
- **Afrika:** Angola, Benin, Botsvana, Burkina Faso, Burundi, Kamerun, Yeşil Burun, Orta Afrika Cumhuriyeti, Çad, Komor Adaları, Demokratik Kongo Cumhuriyeti, Cibuti, Ekvator Ginesi, Eritre, Eswatini, Etiyopya, Gabon, Gine, Gine Bisau, Fildişi Sahilleri, Kenya, Lesoto, Liberya, Madagaskar, Malawi, Mali, Morityus, Mozambik, Namibya, Nijer, Nijerya, Kongo Cumhuriyeti, Ruanda, Sao Tome, Senegal, Sierra Leone, Somali, Güney Afrika, Güney Sudan, Tanzanya, Togo, Uganda, Zambiya ve Zimbabve
- **Kuzey Amerika:** Antigua ve Barbuda, Bahamalar, Barbados, Kanada, Küba, Dominika, Dominik Cumhuriyeti, Grenada, Haiti, Jamaika, St. Kitts ve Nevis, St. Lucia, St. Vincent ve Grenadinler, Trinidad ve Tobago ve Amerika Birleşik Devletleri

1.3 Cezalar

1.3.1 Ceza tanımları ve kapsamı

ESL içindeki kural ihlalleri için 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 belirlediği sözcülerden biri, yatıştırıcı yapabilir.

1.3.1.1 Küçük ceza 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 turnuvadaki oyuncu tarafından alınan toplam ödül parasının yüzde (%1) kadarını düşür.

1.3.1.2 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.

1.3.1.3 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

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

1.3.1.5 Diskalifiye Etme

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

turnuvalarında, organizasyon ve tüm üyeleri bu turnuvanın sonuna kadar yasaklanır.

1.3.1.6 Ek ceza yöntemleri

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

1.3.2 Pençelerin Kombinasyonu

Belirtilen ceza yöntemleri karşılıklı olarak özel değildir ve turnuva devriyesine uygun bir kombinasyon olarak 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 bir şekilde 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 haller 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" 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.

1.5 Disiplinler

Hali hazırda Snapdragon Pro Series'de oynanan oyunlar şunlardır:

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

Herhangi bir noktada yan oyunlar veya yeni oyunlar olabilir.

1.6 Turnuva örgüsü

Etkinlik ESL tarafından düzenlenir. ESL Gaming GmbH tarafından işletilir.

ESL Oyun GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köken

Almanya

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

2 Genel

2.1 Kural deęişiklikleri

ESL, daha fazla bildirim almadan kuralları deęiřtirme, kaldırma veya deęiřtirme hakkını saklı tutar. ESL, adil turnuva ve sportmenlik ruhunu korumak için Ruletrel'in özel olarak kapsamadığı vakaları kabul etme hakkını saklı tutar.

Ařağıdaki kural kitabı, turnuvanın tüm ařamaları için geçerli bir kılavuz belgesidir. Yöneticiler, oyunculara önceden haber vererek veya vermeyerek bu kural kitabında deęişiklik yapma hakkını saklı tutar. Bu kural kitabında yer verilmemiş her tür durum ve anlaşmazlık hakkında kararı Yöneticiler verir.

2.2 Kuralların geçerlilięi

Bu rulelerin bir hükmünü veya herhangi bir yargı alanında yasa dıřı, geçersiz veya uygulanamaz hale gelirse, bu hakem kitabının başka bir hükmünü veya bu hakem kitabının başka bir hükmünü veya uygulanabilirlięi ya da uygulanabilirlięini etkilemez.

2.3 Gizlilik

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

2.4 Gizlilik

Çevrimiçi maçlara katılım, organizasyon ve ödöl teslimatı için oyuncunun kiřisel verileri toplanır, işlenir ve saklanır. Oyuncunun kiřisel bilgileri, yasal gerekliliklere uyulması amacıyla řirket içi politikalara ve prosedürlere göre 21.02.2023 tarihine kadar saklanacaktır. Tüm oyuncular, eSL 'nin kiřisel bilgilerini Veri Kontrolleri olarak ve katılan her ülkenin geçerli gizlilik yasalarıyla ilgili olarak toplayacağını bildirdi.

Kiřisel bilgilerinizle ilgili haklarınız konusunda bilgi almak isterseniz ESL ile iletiřime geçebilirsiniz:

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

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

2.5 Uyuřmazlık

Snapdragon Pro Series için ana iletiřim yöntemi Discord'dur. **TÜM TAKIMLARIN SEZON BOYUNCA SUNUCUDA EN AZ 1 TAKIM TEMSİLCİLERİNİN OLMASI GEREKİR.**

Ligdeki önemli duyurular kaçırmamak için sunucularımıza düzenli olarak göz atmayı unutma.

Bunun amacı her takımın, kural deęişikliklerinden hızla haberdar olmasını, yayınlanan duyuruları görmesini ve dięer takımların yöneticileriyle ve üyeleriyle iletiřim kurmasını sağlamaktır. Bazı bilgiler yalnızca bu Discord sunucusu aracılığıyla iletilebilir. Discord sunucusunda resmî olarak paylaşılan bilgilerden haberdar olmak her oyuncunun kendi sorumluluęudur.

O gün, oyun günlerinin dıřında kalıyorsa ESL Play'deki Ladder veya Cup sayfalarındaki destek bileti sistemini kullanarak bir destek bileti gönderin. Aktif bir destek bileti baęlantısı, PUBGMobile destek kanalının sabitlenmiş mesajlarında her zaman mevcuttur.

2.5.1 Gizlilik

İtirazların, destek biletlerinin, tartışmaların veya lig yöneticileriyle ve görevlileriyle gerçekleştirilen dięer her tür iletiřimin içerięi tamamen gizlidir. Bu tür materyallerin ESL yönetiminin önceden yazılı izni olmadan yayımlanması kesinlikle yasaktır.

2.6 Maç yayını

2.6.1 Haklar

ESL'nin tüm yayın hakları Tencent'a ve ESL'ye aittir. Bu haklar şunları içerir fakat bunlarla sınırlı değildir: Shoutcast yayınları, canlı skor botları, video yayınları (örn. POV yayınları), tekrarlar, demolar veya televizyon yayınları.

2.6.2 Bu hakları serbest bıraktı

ESL Gaming GmbH, üçüncü taraf veya katılımcılar için bir veya birden fazla maç için yayın hakları ödülü verme hakkına sahiptir. Bu tür durumlarda, maç yayını hazırlıklarının maç başlamadan önce ESL Yayın Dağıtım ekibiyle yapılması gerekir.

2.6.3 Oyuncu sorumluluğu

Oyuncular, eSL 'ye izin verilen yayınların yayınlanmasını reddedemezler ve maçın hangi şekilde yayınlanacağını seçebilirler. Yayın sadece bir ana yönetici tarafından reddedilebilir. Oyuncu, maçların yayınlanabilmesi için yeterli miktarda konaklama yapmayı kabul ediyor.

2.6.4 Yayın / Yeniden Dağıtım Onayı

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

Onaylı bir içerik oluşturucu olma izni 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

Hindistan: karndeep.sharma@nodwin.com

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

2.6.4.1 Yayın Gecikmesi

Oyuncular, yayınlarının en az 5 dakika gecikmeli olması şartıyla Açık Ön Eleme Aşaması boyunca maç yayınları yapabilir. Bir oyuncunun bu asgari gecikme süresine uymadan yayın yaptığı tespit edilirse şu cezalar uygulanır:

1. İlk ihlal - Uyarı
2. İkinci ihlal - Maç gününe ait puanların silinmesi ve hem oyuncuya hem de takımına 2 ceza puanı verilmesi.
3. Üçüncü ihlal - Oyuncuya ve takımına 2 ilave ceza puanı verilmesi ve maçlara katılmaktan bir hafta boyunca men edilmesi.

2.6.4.2 Parola ve Lobi Bilgilerinin Sızdırılması

Sezon boyunca lobi adı veya parolası dâhil herhangi bir lobi bilgisini sızdırdığı tespit edilen bir oyuncuya şu cezalar verilecektir:

1. İlk ihlal - Uyarı
2. İkinci ihlal - Takımın o oyun gününden diskalifiye edilmesi ve varsa kazandığı puanların silinmesi. Ayrıca, bilgileri sızdıran oyuncuya 2 ceza puanı da verilecektir.
3. Üçüncü ihlal - Oyuncuya 2 ilave ceza puanı verilmesi ve hem oyuncu hem de takımının maçlara katılmaktan bir hafta boyunca men edilmesi.

2.7 Etkinliğe katılım koşulları

Etkinliğe katılmak için şu koşullar karşılanmalıdır:

2.7.1 Yaş kısıtlaması

Sezonun ilk maçının başladığı tarih itibarıyla tüm oyuncular en az 16 yaşında olmalıdır. Bir oyuncunun 16 yaşından küçük olmasına rağmen maçlara katılmakta olduğu veya daha önce 16 yaşından küçükken maçlara katıldığı tespit edilirse onun takımı ve tüm takım üyeleri o sezondan diskalifiye edilir ve o sezon kazandıkları veya kazanacakları tüm parayı kaybederler.

2.7.1.1 Diskalifiye detayları

Söz konusu diskalifiye işlemi, sezonun Açık Ön Eleme Aşaması sırasında gerçekleşirse takımın yaşı küçük olmayan oyuncularının yeni bir takım oluşturmalarına veya başka takımlara katılmalarına izin verilecektir. Fakat bunun için söz konusu takımın herhangi bir üyesinin küçük yaşta bir oyuncu kullanıldığını gizlemek amacıyla yöneticileri aldatmaya çalıştığına dair açık bir kanıt bulunmaması gerekir. Bir oyuncu 18 yaşından küçükse canlı bir yarışmaya katılabilmesi için kendisine bir ebeveyn veya yasal vasi refakat etmelidir. Bir ebeveyn veya yasal vasi seyahat edebilecek durumda değilse seyahat edebilecek geçici bir vasi atanmalı ve buna ilişkin gerekli belgeler ESL'ye ibraz edilmelidir. ESL, geçici bir vasi atanması için gereken belgeleri sağlamakla sorumlu olmayacaktır.

2.7.2 Katılımcılar için Bölgesel sınırlamalar

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

2.7.3 İkametgah Kısıtlamaları

Tüm oyuncular, yarıştıkları bölgede ikamet ediyor ve yarışlara o bölgeden katılıyor olmalıdır. Bölgesel ülkeler **1.2 - Bölge** kısmında belirtilmiştir.

2.7.4 Seyahat Katılım Talepleri

Snapdragon Pro Series'e katılan bir oyuncuya, seri için belirtilen katılımcı ülkelerin dışına seyahat edeceği takdirde bir seyahat katılım talebi gönderme imkanı tanınacaktır. Bu talep, gerektiği gibi incelenebilmesi için seyahat tarihinden en az 1 hafta önce gönderilmelidir. Talebin kabul edilip edilmeyeceği oyuncunun neden seyahat ettiği hakkında verdiği bilgilere ve oyuncunun seyahat kapsamında ülkesi dışında kalacağı süreye bağlı olacaktır. Her talep, ilgili duruma bağlı olarak kabul edilir veya reddedilir. Bir oyuncunun izin verilen ülkeler dışındaki bir bölgeden seriye katılabilmesi için verilebilecek izin maksimum 1 haftayla sınırlıdır. Bundan daha uzun süreli bir talep reddedilecek ve oyuncu, seriye katılamayacaktır.

2.7.5 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.

2.7.6 Oyuncu ayrıntıları

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

2.7.7 Oyun Sürümü ve Yamaları

ESL'nin düzenlediği turnuvalara katılmak isteyen tüm oyuncular oyunun en yeni sürümünü yüklemelidir. Güncellemeler turnuva başlamadan önce kurulmalıdır. Tüm çevrimiçi maçlar, maç zamanında canlı sunucularda bulunan yamada oynanacaktır. Tüm çevrimdışı maçlar, turnuva sunucusunda oynanacaktır.

2.7.8 Oyun hesapları

Her oyuncunun, ESL profiline kaydedilmiş kendi oyun hesabına sahip olması gerekir. ESL Play hesabın yoksa oyun hesaplarını bağlamadan önce bir tane oluşturman gerekir. Yöneticiler tarafından bu yönde bir talimat verilmemiş olmasına rağmen seri sırasında herhangi bir zamanda oyun hesaplarını veya oyun içi adlarını değiştirdiği tespit edilen bir oyuncunun, söz konusu adları hem oyunda hem de ESL Play sitesinde tekrar değiştirene kadar oyunlara katılmasına izin verilmeyecektir. Kaydedilmemiş bir oyuncuyla veya doğru olmayan bir oyun hesabına sahip bir oyuncuyla oynamanız durumunda takımınız, maç lobilerinden çıkarılır ve o gün 0 puan kazanırsınız. Yöneticiler birbiriyle eşleşmeyen oyun hesapları ve oyun içi adları tespit ederse takımınız o gün için 0 puan kazanır ve o aktif maç gününde oynamaktan men edilir. Her oyuncu ve takım, tüm ESL oyun hesabı ve oyun içi adlarının birbiriyle eşleştiğini maç gününden önce teyit etmekle sorumludur. ESL oyun hesabınız oyun içi adınızla eşleşmiyorsa adınızı bu eşleşme sağlanacak biçimde değiştirmelisiniz.

2.7.9 Ad değişiklikleri

Mevcut ad, yasa dışı olmadıkça veya bir takım yeni bir kuruluş tarafından devralınmadıkça oyun içi adlar sezon boyunca hiçbir şekilde değiştirilemez. Bu haklar şunları içerir fakat bunlarla sınırlı değildir: Oyun Hesapları, PUBG Mobile Kimliği veya PUBG Mobile Takma Adı. Bir oyuncu, acemi veya kıdemli olarak bir Kupaya katıldığı andan itibaren oyun içi adını ve oyun hesabını DEĞİŞTİREMEZ. Bununla birlikte, bir yönetici, adın uygunsuz karakterler içermesi, oyun içindeki ad ile ESL Play oyun hesabının eşleşmemesi veya uygunsuz bir ad kullanılıyor olması nedeniyle adın değiştirilmesi gerektiğini belirtirse ad değiştirilebilir.

2.7.10 PUBG Mobile Takma Adı

Tüm oyun içi adlar ve ESL Play oyun hesapları aşağıda listelenen karakterleri içermelidir, buna dair hiçbir istisna olmayacaktır. Belirtilen listenin dışında kalan standart veya özel karakterler kullanıyorsanız oyunlara katılabilmek için oyun içi adınızı değiştirmeniz ve ESL Play'deki oyun hesabınızı buna göre güncellenmeniz gerekir. Oyuncular ve takımlar, bir FFA Kupasında mücadele ettikten sonra oyun içi adlarını veya ESL Oyun adlarını **DEĞİŞTİREMEZ**.

Oyun içi adınız ve oyun hesabınız sadece şu karakterleri içermelidir:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ESL Play'deki oyun hesabınız ile oyun içi adınız TAMAMEN eşleşmediği takdirde takımınızın maç gününde hiçbir puan kazanmayacağını unutmayın. (Buna büyük/küçük harf ayrımı da dâhildir)

2.7.11 PUBG Mobile Kimliği

Tüm oyun içi Karakter Kimliği numaraları ile ESL Play PUBG Mobile Kimliği oyun hesaplarının TAMAMEN eşleşmesi gerekir. Bir oyuncunun eşleşmeyen bir kimliğe sahip olduğu tespit edilirse oyuncunun takımı o gün için 0 puan kazanır ve o aktif maç gününde oynamaktan men edilir.

Oyuncular ve takımlar, bir Kupada mücadele ettikten sonra oyun içi adlarını veya PUBG Mobile Kimliği numaralarını DEĞİŞTİREMEZ. Bir oyuncu, acemi veya kıdemli olarak bir Kupaya katıldığı andan itibaren oyun içi karakter kimliğini ve oyun hesabını DEĞİŞTİREMEZ. Bununla birlikte, bir yönetici, adın değiştirilmesi gerektiğini belirtirse oyuncu da adını değiştirilebilir.

2.7.12 Katılımın Reddedilmesi

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

2.7.12.1 Başkalarını Taklit Etme

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

Takımlar, devam eden her bir grup mücadelesi boyunca, kaydettikleri takım kadrosuyla oynamalıdır. Bir grup mücadelesi devam ederken takım kadroları değiştirilemez. Hesap bilgilerinizi dikkatle kontrol etmeyi unutmayın. Yanlış bilgiler; skorun hesaplanmamasına, o maç için takıma sıfır puan verilmesine ve yanlış bilgi bulunursa takımın Kupadan çıkarılmasına yol açacaktır.

Tüm katılımcıların adları uygun olmalıdır. Adınız uygunsuz bulunursa yöneticilerin belirttiği pencereden yeni adınızı onaylatmanız ve değiştirmeniz gerekir. Adınızı o anda değiştirmeniz diskalifiye edilebilirsiniz.

2.8.2 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.

2.8.3 İsimler, Semboller ve Sponsorlar

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

2.8.4 Bir Kuruluş Tarafından Devralınma

Bir takım yeni bir kuruluş tarafından devralınırsa veya eski bir kuruluştan atılırsa katılacağınız Kupaya bir destek bileti gönderin. Takımınızın kuruluş tarafından devralındığına dair geçerli bir kanıt (takım ile kuruluşun imzaladığı bir sözleşme gibi) ve tüm oyuncuların oyun içinde yapacakları ad değişikliklerini (örn. ESLFoody --> MOFoody) sunmanız gerekir.

Devralma işlemine dair geçerli kanıt almamızın ardından, takımın ESL Play sitesindeki adını ve resmini değiştirmesine ve takımdaki oyuncuların Play sitesindeki oyun içi ad ve oyun hesabı etiketini değiştirmelerine izin verilecektir. Oyuncular kendi takma adlarını DEĞİŞTİREMEZ, sadece takma adlarından önceki veya sonraki takım etiketini değiştirebilirler. Bir takımın oyun içi adını yanlış bir şekilde değiştirdiği tespit edilirse o takım, adını orijinal hâline getirene kadar yarışmaktan men edilir. Bu da tüm takımın yarışmadan çekilmesine yol açabilir.

2.8.5 Takım Kadrosuna Genel Bakış

Takımlar, takım sayfalarında ve kadrolarında belirtilecek en fazla 4 oyuncu ile en fazla 1 yedek oyuncuya (toplam 5 oyuncu) sahip olabilir.

Takımların, Takım Menajeri veya Takım Sahibi olarak atanacak ek bir üyeleri de olabilir. Bu göreve getirilecek kişi 4 asil ve 1 yedek oyuncudan sayılmaz, dolayısıyla da hiçbir maçta oynayamaz. Bu kişilerin herhangi bir maçta oynadıkları tespit edilirse o takımın Kupada kazandığı tüm puanlar silinir ve ilk ihlalde bir uyarı, takip eden ihlallerde ise ceza puanı verilir.

Bir menajeri veya sahibi, yönetici onayı olmadan bir oyuncuya dönüştürdüğü tespit edilen bir takım o kişiyle yarışmaya devam edemez ve puan silme, ceza puanı alma, oyunlardan menedilme ve/veya diskalifiye gibi cezalarla karşılaşabilir.

İnceleme sırasında takımınızda izin verilen 5 oyuncudan (4 asil ve 1 yedek oyuncu) fazla oyuncu olduğu tespit edilirse takımınız Kupadan çıkarılır ve takımında 5 oyuncu kalana kadar oyunlara katılmaktan men edilir. Tüm serilerin Finalleri sırasında takım kadrosu kilidi uygulanacaktır. Canlı Finaller yapılıyorsa ve bir takım seyahat edemeyecek durumdaysa onun yerine bir sonraki uygun takıma yer verilir.

Takım Kadroları ve Takımlar, takım ilk Kupasına katıldığı anda kilitlenir.

2.8.6 Kadro Değişiklikleri

Takım kadroları, takımınızın ilk yarışmasından itibaren kilitlenecektir. Takımınız kilitliken hiçbir değişiklik yapılmasına izin verilmez. Kadro Değişikliklerine 27 Mayıs 2022 tarihinde izin verilecektir. Takımınızda bir değişiklik yapmanız gerekiyorsa lütfen bir destek bileti gönderin.

Puanlar Play sitesindeki takımlara özel olduğundan, bir Açık Ön Eleme dönemi içinde yeni bir takım oluşturursanız başlangıçtaki kadronuzdan kaç oyuncuyu elinizde tuttuğunuz fark etmeksizin mevcut takımınızın tüm puanları sıfırlanacaktır.

2.8.7 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 Maç başlangıcı

2.10.1 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.

2.10.2 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.

2.10.3 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)

2.11 Maç prosedürleri

2.11.1 Maç yayın materyalleri

Tüm maç medyası (ekran görüntüleri/demolar/tekrarlar/vs.), maç sona erdikten en az 2 hafta boyunca katılımcılar tarafından depolanmalıdır. 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.

2.12 Görüşmeler

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.

2.13 Cihazlar

Oyuncular sadece telefonlarını veya tabletlerini kullanarak oynamalıdır, emülatör kullanılması yasaktır.

2.14 Şirket Çalışanlarına Yönelik Kısıtlamalar

ESL ve/veya Tencent için çalışan veya gönüllü faaliyetlerde bulunan kişiler, ilgili şirketlerde çalıştıkları süre boyunca turnuvaya katılamaz. Hangi mevkide olursa olsun daha önce bu iki şirketten biri için çalışmış veya gönüllü faaliyetlerde bulunmuş kişiler, şirket için en son çalıştıkları günden itibaren 90 gün boyunca turnuvaya katılamaz.

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. Herhangi bir durumda sponsor ürünlerinin (tüketim dahil) üst lige çıkma izni verilmez. Marka logoları ekranda oyuncuların yüzlerinden daha büyük yer kaplayamaz.

3 Program

3.1 1. Sezon

Turnuvanın adı	Turnuva tarihi
1. Aşama	
Oyun içi elemeler	21.04.2022 - 04.05.2022
2. Aşama	
ESL Play Açık Ön Eleme 1	12.05.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 2	13.05.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 3	14.05.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 4	16.05.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 5	19.05.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 6	21.05.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 7	23.05.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 8	26.05.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 9	28.05.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 10	30.05.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 11	02.06.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 12	04.06.2022
3. Aşama	
Açık Finaller - Avrupa	12.06.2022 - 13.06.2022
Açık Finaller - Orta Doğu ve Kuzey Afrika	10.06.2022 - 11.06.2022
Açık Finaller - Afrika	10.06.2022 - 11.06.2022
Açık Finaller - Kuzey Amerika	10.06.2022 - 11.06.2022

3.2 2. Sezon

Turnuvanın adı	Turnuva tarihi
1. Aşama	
Oyun içi elemeler	08.08.2022 - 21.08.2022
2. Aşama	
ESL Play Açık Ön Eleme 1	29.08.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 2	01.09.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 3	03.09.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 4	05.09.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 5	08.09.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 6	10.09.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 7	12.09.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 8	15.09.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 9	17.09.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 10	19.09.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 11	22.09.2022
ESL Play Açık Ön Eleme 12	24.09.2022
3. Aşama	
Açık Finaller - Avrupa	03.10.2022 - 04.10.2022
Açık Finaller - Orta Doğu ve Kuzey Afrika	01.10.2022 - 02.10.2022
Açık Finaller - Afrika	01.10.2022 - 02.10.2022
Açık Finaller - Kuzey Amerika	01.10.2022 - 02.10.2022

4 Biçim

4.1 Oyun içi elemeler

2 hafta süreli oyun içi elemeler. ESL Play elemelerine en fazla En İyi 1.024 takım katılmaya hak kazanır.

4.2 ESL Play elemeleri

Oyun içi elemelerden gelen en fazla 1.024 takımla düzenlenecek 4 haftalık FFA kupaları. Her gün 4 maçın oynanacağı, haftada 3 oyun günü. Takımlar, **6.4 - Maç puanlaması** bölümünde belirtildiği gibi sıralamalarına ve öldürme sayılarına göre puan toplayacaktır.

Her 2 oyun gününden sonra takımların yarısı puan sıralamasına göre elenecektir:

- 2. ve 3. oyun günü arasında takım sayısı 512'ye düşürülecektir
- 4. ve 5. oyun günü arasında takım sayısı 256'ya düşürülecektir
- 6. ve 7. oyun günü arasında takım sayısı 128'e düşürülecektir
- 8. ve 9. oyun günü arasında takım sayısı 64'e düşürülecektir
- 10. ve 11. oyun günü arasında takım sayısı 32'ye düşürülecektir
- 12. oyun gününden sonra takım sayısı 16'ya düşürülecektir

En iyi 16 takım, Açık Finale katılmaya hak kazanır.

4.3 Finalleri Aç

ESL Play elemelerinden gelen en iyi 16 takım, 2 günlük Finalde birbiriyle karşılaşacaktır. Her oyun günü 5 maçtan oluşacaktır. Takımlar, **6.4 - Maç puanlaması** bölümünde belirtildiği gibi sıralamalarına ve öldürme sayılarına göre puan toplayacaktır.

5 Ödül Parası

5.1 Verilerin Kabul Edilmesi ve Paylaşılması

Ödül kazanılan bir Kupada mücadele ettikten sonra, seriye ilişkin gereksinimleri karşıladığınızı ve ödülleri almaya uygun olduğunuzu kabul etmiş sayılırsınız. Bunun karşılığında, sizden istenen bilgileri, ödülü kazanan oyuncuya vermekle sorumlu kişiyle paylaşacağınızı kabul edersiniz. Bu noktada, bir ödül alan oyuncuların, Kupada oynayan kişiyle aynı kişi olması gerektiği dikkate alınır.

Tüm ödül parası, söz konusu ESL etkinliği tamamlandıktan sonra 90 iş günü içinde ödenmelidir. Ödül ödemesiyle ilgili e-postalar da o dönem içinde gönderilecektir. İlgili dönemin sona ermesine rağmen hâlâ ödülünü almamış bir oyuncu, durumun incelenebilmesi için Kupanın destek sayfasına gitmeli ve bir destek bileti açarak yönetimi bilgilendirmelidir.

5.2 Ödül Havuzları

5.2.1 Avrupa

Dağıtım, her Sezon ve her Bölge başına yapılır.

*Tüm Ödüller USD 'de ve para birimi takas oranlarına tabidir.

Yerleştirme	Ödül
1	\$8.000
2	\$4.000
3	\$3.000
4	\$2.500
5	\$2.300
6	\$2.200
7	\$2.100
8	2000 \$
9.	\$1.900
10.	\$1.800
11.	\$1.700
12.	\$1.600
13.	1500 \$
14.	\$1.300
15.	\$1.200
16.	\$1.100
17.	1000 \$
18 - 19.	\$900
20 - 23.	\$800
24 - 27.	\$700
28 - 32.	\$600

5.2.2 Orta Doğu ve Kuzey Afrika

Dağıtım, her Sezon ve her Bölge başına yapılır.

*Tüm Ödüller USD 'de ve para birimi takas oranlarına tabidir.

Yerleştirme	Ödül
1	8.000\$
2	\$4.000
3	\$3.000
4	\$2.500
5	2.300\$

6	2.200\$
7	2.100\$
8	2000 \$
9.	1.900\$
10.	1.800\$
11.	1.700\$
12.	1.600\$
13.	1500 \$
14.	1.300\$
15.	\$1.200
16.	1.100\$
17.	1000 \$
18 - 19.	\$900
20 - 23.	\$800
24 - 27.	\$700
28 - 32.	\$600

5.2.3 Afrika

Dağıtım, her Sezon ve her Bölge başına yapılır.

*Tüm Ödüller USD 'de ve para birimi takas oranlarına tabidir.

Yerleştirme	Ödül
1	8.000\$
2	\$4.000
3	\$3.000
4	\$2.500
5	2.300\$
6	2.200\$
7	2.100\$
8	2000 \$
9.	1.900\$
10.	1.800\$
11.	1.700\$
12.	1.600\$
13.	1500 \$
14.	1.300\$
15.	\$1.200
16.	1.100\$
17.	1000 \$
18 - 19.	\$900
20 - 23.	\$800
24 - 27.	\$700
28 - 32.	\$600

5.2.4 Kuzey Amerika

Dağıtım, her Sezon ve her Bölge başına yapılır.

*Tüm Ödüller USD 'de ve para birimi takas oranlarına tabidir.

Yerleştirme	Ödül
1	\$5.500
2	\$4.500
3	\$3.500
4	\$2.500
5-8	\$1.750
9 - 12.	1500 \$
13 - 16.	\$1.250
17 - 32.	1000 \$

5.3 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.

5.4 Paramparça para cezası nedeniyle ödül silme

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

5.5 Ödül parası geri çekiliyor

ESL için verilen ödül parası henüz filen 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. Davanın ciddiyetine bağlı olarak, sezon boyunca kazanılan toplam miktara kadar uzatılabilir.

5.6 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 Oyun Kuralları

PUBG Mobile onaylanmış oyun içi yöntemler aracılığıyla alınmamış öğelerin (resmî ödüller hariç) veya duyurulmamış öğelerin kullanılması yasaktır. Oyuncuların bu kuralı ihlal etmesi hack'leme girişimi sayılır. Bu durumda takım diskalifiye edilecek, hiçbir ödül kazanamayacak ve suça karışanların yarışmalara katılmaları engellenecektir.

6.1 ESL FFA Turnuvaları

6.1.1 Konsept

ESL FFA turnuvalarının amacı, herkese açık çok turlu bir turnuva boyunca en iyi oyuncu veya takımları belirlemektir. Sistemimiz, maçlardaki son sıralamanıza göre puanları hesaplar ve bazı durumlarda öldürmeler

gibi oyuna özgü başarılar için puanlar ekler. Toplamda en yüksek puana sahip oyuncular en üst sıraya yerleşir. Daha fazlasını öğrenmek için [turnuva rehberini](#) inceleyebilirsiniz.

6.1.2 Maça Katılmama

Genelde FFA lobileri, turnuvaya bağlı olarak oyuncuları en fazla 5 veya 10 dakika boyunca bekleyecektir. Bu süre dolmasına rağmen maça katılmamış bir oyuncu veya takım o maçı hükmen kaybeder. Daha fazla bilgi için ilgili turnuva kurallarına göz atın.

6.2 Oyunlara İlişkin Kıyafet Yönetmeliği

Oyuncular, yayınlanan bir Snapdragon Pro Series maçında çıplak olamaz ve mutlaka kıyafet giymelidir.

6.3 Maç Ayarları, Format ve Kurallar

6.3.1 1. Aşama: Oyun içi

1. Aşama, oyun içi kurallara uygun olarak oyun istemcisi içinde oynanacaktır.

6.3.2 2. Aşama: ESL Play

Oyundaki haritalar: Erangel, Miramar, Sanhok

Oyun Modu: Üçüncü Şahıs Bakış Açısı

Açık Ön Eleme Aşamaları sırasında her takım günde en fazla 4 maça katılacaktır.

Açık Finallerdeki takımlar ise her Final günü 5 maç oynanacaktır.

- 2 günlük Finaller için toplam 10 maç

Bir oyun gününde oynanan tüm maçların puanları toplam olarak hesaplanır.

6.4 Maç Puanlaması

Yerleştirme	Puanlar
1	15
2	12
3	10
4	8
5	6
6	4
7	2
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	0
14	0
15	0
16	0
Öldürmelerin her biri 1 puan değerindedir	

6.5 Sonuçlar

Olası anlaşmazlıklara ve/veya lobilerde yaşanabilecek teknik sorunlara karşı her takım üyesi, sonuçlarının maç sonu ekran görüntülerini almalıdır. Belirtilen ekran görüntülerinin talep edildiği zaman sunulamaması disiplin cezalarına ve/veya puan kayıplarına neden olabilir. Sorun yaşar veya herhangi bir sorun fark ederseniz lütfen en kısa sürede DESTEK BİLETİ aracılığıyla yöneticilere ulaşın. Hızlı sorularınız için bize Discord üzerinden ulaşabilirsiniz, diğer konular için ise lütfen destek bileti açın.

6.6 Teknik Sorunlar

Takımlar; donanım, yazılım ve/veya internet sorunları gibi kendilerinden kaynaklanan teknik sorunlardan sorumludur. Maçların programı teknik sorunlar nedeniyle değiştirilmeyecek ve maçlar her koşulda oynanacaktır.

6.7 Beraberliğin Bozulması

Snapdragon Pro Series 2022'nin herhangi bir aşamasında bir maçın beraberlikle tamamlanması halinde sıralama şu sırayla belirlenir:

1. O aşamadaki tüm maçların Birinci Bitirilme Sayısı
2. O aşamadaki tüm maçlarda kazanılan toplam Sıralama Puanı.
3. O aşamadaki tüm maçlarda kaydedilen toplam Öldürme Sayısı.
4. O aşamada oynanan son maçta elde edilen sıra

6.8 Maçın Yeniden Başlatılması

Bir maç yalnızca yönetici onayıyla yeniden başlatılacaktır.

7 Etkinlik kuralları

7.1 Ekipman

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

7.2 Kıyafet

Oyuncular ve takımların hepsi aynı renkteki takım kıyafetlerine, düzenli olarak uzun pantolon ve kapalı ayakkabılardan (yani şort ya da arası-flop kullanılamaz). Her tür baş kıyafeti yasaktır. Bu kuralın ufak ihlalleri için cezalar verilecek (asgari \$250 para cezası), büyük ihlaller durumunda ise (saldırgan içerikli kıyafet giymek, başka takımların kıyafetlerini taklit etmek vb.) oyuncuların sorunlu kıyafetlerini değiştirene kadar maçlara katılmalarına izin verilmeyecektir. Mümkünse ve yönetim tarafından uygun görülürse ESL, kurallara göre giyinmeyen katılımcılar için uygun giysiler sağlayacaktır. Bu durumda, verilen kıyafetlerin bedeli, katılımcılara ödenecek olan ödül parasından düşülecektir.

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

7.3 Yöneticiler

Yöneticilerin talimatları her zaman itaat edip takip etmelidir. Yapılamazsa penaltı puanı kazanılabilir.

7.4 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.

7.5 Teknik kontrol listesi

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

7.6 Medya yükümlülükleri

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

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

7.6.1 Eksik medya yükümlülükleri

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

- Medya için tam zamanında ve medya için tam zamanında gösterilmiyor: 4000 \$ + ödül kazançlarının 5% kadarı
- Oturum açma oturumu için eksik ya da çok geç yapılıyor:
 - 1 "den 30 "a kadar sıranın %kadarı var: Ödül para kazanımının 600 + 0,75%
 - Sıralamanın %31-50% kadarı: 800 + ödül para kazanımının %kadarı
 - Sıralamanın %51-70% 'si, para kazanımının \$1000 + 1,25% kadarı
 - Sıralamanın %71-99% kadarı: 1200 \$ + ödül para kazanımının %1,5 kadarı
 - Sıralamanın %100 'ü, ödül para kazanımının %2.000 + 2,5% kadarı
- Basın toplantısı için eksik ya da çok geç yapılıyor:
 - 1 "den 30 "a kadar sıranın %kadarı: 360 \$+ ödül para kazanımının %0,45 'i
 - Sıralamanın %31-50% kadarı için ödül para kazanımının \$480 + 0,6%
 - Sıralamanın %51-70% kadarı için ödül para kazanımının 600 + 0,75% kadarı
 - Sıralamanın %71-99% kadarı: 720 + \$ değerindeki para kazanımının %0,9 'u
 - Sıralamanın %100 'ü: 1200 \$ + ödül para kazanımının %1,5 kadarı

Eğer katılımcı gecikmeye sahipse ancak gerekli içerikleri oluşturmak/makul bir oturuma sahip olmak için yeterince erken olduğunda cezalar azaltılabilir. Katılımcılar, şartları azaltmayı kanıtlayabilirse cezaları da azaltılabilir. Bu konuda ESL'nin tek başına vereceği karar nihai olacaktır.

7.7 Oyun alanları

7.7.1 Yemek, içmek, sigara içmek ve genel davranışlar

Başka bir şey duyurulmazsa turnuva alanlarında herhangi bir yemek getirmek veya yemek yasaktır. Sigara ve elektronik sigara içmek de kesinlikle yasaktır. Oyuncuların içecek içeriklerine izin verilir ancak yalnızca ESL tarafından sağlanan kupa veya şişelerde ve aksi belirtilmedikçe sadece masanın altında. Aşırı gürültü yapmak ve saldırgan bir dil kullanmak yasaktır. Katılımcılar, alıştırmaya alanlarındayken otel veya mekan kurallarına uymalıdır.

Tüm ihlaller ceza puanlarıyla cezalandırılabilir.

7.7.2 Çıkarılabilir ortamlar

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

7.7.3 Kamera veya benzer cihazlar

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

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

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

7.7.4 Kullanılmamış nesneler

Anında gerekli olmayan öğeler (ör. giyilmeyen giysiler, çantalar vs.) ESL tarafından belirtilen görüş alanından uzakta olmalıdır.

7.7.5 Cihaz Kullanımı

ESL tarafından sağlanan tüm cihazlar sadece turnuva amacıyla kullanılmalıdır. Cihazların izinsiz kullanımı (sosyal medyaya göz atma, sosyal medya izleme, etk...), (1) küçük penaltı puanı ile sonuçlanır.

7.8 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 maça başlamadan

önce sözleşme imzalaması gerekiyor.

7.9 Kazanan töreni

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

7.10 ESL-sağlanan alanlar

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

8 Kural ihlalleri, cezalar ve ESIC

ESL ve turnuvaları ESIC 'nin bir parçası, esports Bütünlüğü Komisyonu. Bu, tüm ESIC kurallarının ve yönetmeliklerinin tüm ESL turnuvalarında geçerli olduğu anlamına gelir. Bunları, Komisyonun kendi sitesinde inceleyebilirsiniz: <https://esic.gg/>.

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

8.1 Davranış kuralları

Her katılımcı ESL, 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.
- Bütünlük: Dürüst olmak gerekirse, dürüst ol, adil oyna.
- 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 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 ("dolandırma") göndermekle veya tehdit etmek.
- Hoş geldin. Bu, cinsiyetsiz yorumlara, şakalara ve cinsel gelişmelere hoş geldin.
- 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 ihlali, penaltı puanı ile sonuçlanır. Tekrarlama veya aşırı ihlaller durumunda penaltılar diskalifiye etme veya gelecekteki ESL etkinliklerinden engelleme içerebilir.

8.2 Hile

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

8.2.1 Şike

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

8.2.2 DDoS Saldırısı

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

8.2.3 Buğday yazılımı

Hile olarak kabul edilebilecek her tür yazılımın kullanımı kesinlikle yasaktır. Turnuva yönetimi, hile olarak ne düşündüğünü belirleme hakkını saklı tutar. Oyun içinde sağlanmamış avantajlar sağlamak amacıyla herhangi bir yazılım veya donanım kullanmak yasaktır. 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 gösterilebilir.

8.2.4 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.

8.2.5 Hile yapmanın cezası

Hile yaparken etkinlik, maçtaki maçların sonucu olarak çağrılacak. Oyuncu diskalifiye edilir, ödül parasını kaybeder ve genellikle 5 yıl boyunca tüm ESL müsabakalarına katılması yasaklanır. 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.

8.2.6 Hile yapma yöntemleri

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

8.3 Doping

8.3.1 Test edilmeyi reddediyor

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

8.3.2 Yasaklı maddeler ve yöntemler listesi

Esports Bütünlüğü Komisyonu (ESIC) tarafından oluşturulan Yasaklı Maddeler ve Yöntemler Listesi geçerlidir ESL turnuvalar. Liste şu adreste mevcuttur:

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

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

8.3.3 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.

8.3.4 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.

8.4 Alkol veya diğer psikoaktif uyuşturucular

Bölüm 6.3.2 kapsamında belirtilen yasaklı maddeler arasında olmasa bile alkol veya psikoaktif ilaçların etkisi altındayken çevrimiçi veya çevrimdışı herhangi bir maç yapmak kesinlikle yasaktır ve ağır cezalarla sonuçlanacaktır. Bir katılımcı, yerel/ulusal kanunlara aykırı olmaması şartıyla aktif turnuva saatlerinin dışında makul miktarda alkol tüketebilir.

8.5 Bahis

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

8.6 Rekabetin manipüle edilmesi

Para/avantajlar, tehditler üretiyor ya da herhangi birine karşı baskı yaratıyor ESL , maçın sonucunu etkilemeyi hedefliyor. Bunun en yaygın örneği, size yenilmesi için rakibinize para teklif etmektir.

8.6.1 Rekabetin manipüle edilmesine verilen cezalar

Müşabaka manipülasyonlarını gerçekleştirirken ESL, maçtaki maçların sonucu olarak çağrılacak. 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 müşabakalarında ise söz konusu takım, manipülasyon girişiminin gerçekleştirildiği ESL etkinliğinden diskalifiye edilecektir.

8.7 Şike

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

8.7.1 Şike yapmanın cezası

ESL etkinliklerinde şike yapıldığı tespit edilirse söz konusu maçın sonucu geçersiz sayılır. Oyuncu diskalifiye edilecek, ödül parasını kaybedecek ve normalde 5 yıl boyunca ESL 'deki tüm turnuvalardan engellenecek.

Bu süre daha düşük olabilir. Eğer önemli bir azaltım unsurları oynarsa, ama daha da yüksek olan koşullar varsa daha yüksek olur. Paramparça bir durum olabilir.

8.8 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.

8.9 Yayıncı veya ESIC yasakları

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

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

8.10 İnternet etiğinin ihlal edilmesi

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 ihlallere yönelik penaltılar atayabilir (ör. taciz).

8.10.1 İnsan ilişkileri

Tüm katılımcılar, turnuvayla ilgisi 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.

8.10.2 Hakaret

ESL ile bağlantılı her tür hakaret cezalandırılacaktır. Bu kural genellikle bir maç sırasında yapılabilecek hakaretlerle ilgili olsa da ESL web sitesinde (forumlar, maç yorumları, oyuncu ziyaretçi defterleri, destek ve

itiraz biletleri vb.) yapılabilecek hakaretler için de geçerlidir. Anlık mesajlaşma programları, e-posta veya diğer iletişim araçları yoluyla yapılan hakaretler de ESL ile bağlantılıysa ve net bir kanıt varsa cezalandırılacaktır.

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

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

8.10.3 İstenmeyen ileti gönderme

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

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

8.10.4 Oyunların içinde istenmeyen ileti gönderme

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

8.10.5 Hasar verme veya kirletme

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

8.11 Sportmenlik dışı davranışlar

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

8.11.1 Maç sonuçlarının doğru bildirilmemesi

Bir takımın maç sayfasına gerçek olmayan maç sonuçları girdiği veya maç materyallerinde oynamalar yaparak maç sonucunu değiştirmeye çalıştığı tespit edilirse o takıma maks. dört (4) küçük ceza puanı verilecektir. (Match media are all uploads, including but not limited to: Screenshots, demos, models, and so on.)

8.11.2 Fırlatıcı/foul

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

8.11.3 Yöneticileri veya oyuncuları yanlış yönlendirme

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

9 Telif Hakkı Bildirimi

Bu belgede bulunan tüm içerikler ESL Gaming GmbH 'nin mülkiyetindedir veya 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 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.