



Intel ESL Türkiye Şampiyonası Kural Listesi

Bu kural listesi Intel ESL Türkiye Şampiyonası'na katılan tüm katılımcıların, takım sorumlularının ve yetkililerinin uyması gereken kuralları içerir. Bu kural listesinde bulunan kurallara uygun olmayan davranışlar cezai işleme tabi tutulur.

Unutulmamalıdır ki, bu kural listesinde ayrıntıları belirtilmemiş durumlarda, kural listesinin ötesinde yaşanan sıra dışı olaylarda,veya sportmenlik dışı davranışlar gibi durumlarda her zaman son sözü Şampiyonanın sağlıklı bir şekilde işleyişini sağlamak için ESL Türkiye yetkilileri söyler.

Açıklama

1.1 Katılımcılar

1.2 Takım Sayfası

1.3 Takım Pozisyonları

1.3.1 Takım menajeri

1.3.2 Takım kaptanı

1.3.3 Oyuncu

1.3.4 Onursal Üye, İnaktif Üye, Deneme Oyuncusu veya Takım Sahibi

1.4 Saat Dilimi

1.4.1 Fikstür ve Zaman

1.5 Sezon

1.6 Bölge

1.7 Ceza puanları

1.7.1 Ceza Puanlarının Tanımı ve Kapsamı

1.7.1.1 Minor Ceza Puanları

1.7.1.2 Major Ceza Puanları

1.7.1.3 Atanan Ceza Puanlar

1.7.1.4 Intel ESL Türkiye Şampiyonası Dışında Lig Cezaları ve Penaltı Puanları

1.8 Turnuva Organizasyonu

1.9 Hakemlerin Rolü

1.9.1 Hakemlerin Sorumlulukları

1.9.2 Hakem Karar Kesinliği

1.9.3 Yönetim ve Duyurular

2. Genel

2.1 Kural Değişiklikleri

2.2 Kuralların Geçerliliği

2.3 Gizlilik

2.4 Davranış Kuralları

2.5 Uyuşturucu ve Alkol

2.6 Bahis

2.7 İlave Anlaşmalar

2.8 Maç Yayını

2.8.1 Haklar

2.8.2 Oyuncu Sorumluluğu

2.8.3 Çevrimiçi Şampiyonada Oyuncu Sorumlulukları

2.9 İletişim

2.9.1 Elektronik Posta

2.10 Intel ESL Türkiye Şampiyonası Katılım Koşulları

2.10.1 Yaş Kısıtlaması

2.10.2 Katılımcılar için Bölgesel Sınırlamalar

[2.10.3 İkamet / Uyrak ve Bir Takımdaki Oyuncuların Sayısı](#)

[2.10.4 Takım Sayfaları](#)

[2.11 Oyuncu Hesapları](#)

[2.11.1 Takma Adlar](#)

[2.11.2 İsimlerin Onaylanması](#)

[2.11.3 Oyun Hesapları](#)

[2.11.4 Yanlış Oyun Hesaplarıyla Oynama](#)

[2.12 Takım Hesapları](#)

[2.12.1 Takım İsimleri](#)

[2.12.2 Takım Hesap Değişimleri](#)

[2.13 Oyuncu Değişiklikleri / Transfer](#)

[2.13.1 Intel ESL Türkiye Şampiyonası Boyunca yeni Oyuncu Ekleme](#)

[2.13.2 Yedekler](#)

[2.13.3 Stand-in](#)

[2.13.4 Şampiyona ve Final Serisi Takım Üye Değişikliği](#)

[2.14 Ödüller](#)

[2.14.1 Ceza Puanlarına Göre Ödül Kesintileri](#)

[2.14.2 Ödül Parasının Geri Alınması](#)

[2.14.3 Ödül Para Transferi](#)

[2.14.4 Ödül Para Dağıtım](#)

[2.14.4.1 Counter Strike: Global Offensive](#)

[2.14.4.2 Dota2](#)

[2.15 Intel ESL Türkiye Şampiyonasını terk etme cezaları ve sonuçları](#)

[2.15.1 Intel ESL Türkiye Şampiyonası Devam Ederken Ayrılma.](#)

[2.15.2 Maçların Silinmesi](#)

[2.16 Maç Başlangıcı](#)

[2.16.1 Dakiklik](#)

[2.16.2 Maçın Gecikmesi](#)

[2.16.3 Zaman Değişikliği](#)

[2.16.4 Maça Çıkmamak](#)

[2.17 Maç Prosedürleri](#)

[2.17.1 Takım İçi Oyuncu Yerleşimi](#)

[2.17.2 Yüksek Seed Numarası Belirlenmesi](#)

[2.17.3 Maç Sonucu](#)

[2.17.4 Maç Görsellerinin Saklanması](#)

[2.18 Maç Protesto Bileti](#)

[2.18.1 Tanım](#)

[2.18.2 Maç Protestosunu Kötüye Kullanım](#)

[2.19 Maç Tekrarı](#)

[2.20 Röportajlar](#)

[3. Elemeler, Çevrimiçi Şampiyona ve Çevrimdışı Final Aşaması](#)

[3.1 Counter-Strike: Global Offensive](#)

[3.1.1 Çevrimiçi Eleme Aşaması](#)

[3.1.2 Şampiyona Aşaması](#)

[3.2 Dota2](#)

[3.2.1 Çevrimiçi Eleme Aşaması](#)

[3.1.2 Şampiyona Aşaması](#)

[4.Diğer İhlaller](#)

[4.1 Genel](#)

[4.2 İnternet etiği kurallarına İhlali](#)

[4.2.1 Hakaretler](#)

[4.2.2 Spam gönderimi](#)

[4.2.3 Oyun İçi Spam](#)

[4.2.4 Sportmenlik dışı davranış](#)

[4.2.5 Adil Olmayan Oyun](#)

[4.2.6 Rekabette Dürüstlük](#)

[4.2.7 Kutsal Öğelere Saygısızlık ve Nefret Söylemleri](#)

[5. Turnuva, Şampiyona ve ESL Türkiye vs Şampiyona Sponsorları](#)

[6. Oyuna Özel Kurallar - Counter-Strike: Global Offensive](#)

[6.1 ESL Anticheat](#)

[6.2 Demo](#)

[6.3 Maç Ayarları](#)

[6.3.1 Harita Havuzu](#)

[6.3.2 Maç Kuralları](#)

[6.3.3 Çevrimdışı Etkinlikte Harita Seçimi](#)

[6.3.3.1 Best of One Modeli](#)

[6.3.3.2 Best of Three Modeli](#)

[6.3.4 Taraf Belirleme Turu](#)

[6.3.5 Oyun İçi İsimler](#)

[6.3.6 Oyuncu Sayısı](#)

[6.3.7 Oyuncu Düşmesi](#)

[6.3.8 Oyuncu Değişimi](#)

[6.3.9 Sunucudan Ayrılmak](#)

[6.3.10 Uzatmalar](#)

[6.3.11 Oyun İçi Duraklatma](#)

[6.3.12 Sunucu Çökmesi](#)

[6.4 Oyuncu Ayarları](#)

[6.4.2 Yasak Scriptler](#)

[6.4.3 A3D](#)

[6.4.4 Grafik sürücülerini veya benzeri araçlar](#)

[6.4.5 Renk Derinliği](#)

[6.4.6 Özel Dosyalar](#)

6.5 Sunucular

6.5.1 Sunucu Ayarları

6.6 Bug'ların ve Glitche'lerin Kullanımı

6.6.1 Isınma - harita kontrolü

6.6.2 Maç Esnasında

6.6.3 Genel

7. Oyuna Özel Kurallar - Dota2

7.1 Oyun Modları

7.1.1 Lobi Ayarları

7.1.2 İzleyiciler

7.1.3 Seçim ve Yasaklama

7.1.4 Oyuncu sayısı

7.1.5 Duraklatma

7.1.6 Sonuç Ekran Görüntüleri

7.1.7 Ek Program Kullanımı

7.1.8 Maçı Sonlandırmak

8. Karar Kesinliği ve Kural Değişikliği

Ceza Puan Tablosu

9. Telif Hakkı Bildirimi

1.Açıklama

1.1 Katılımcılar

Intel ESL Türkiye Şampiyonası katılımcıları, Intel ESL Türkiye Şampiyonası'na katılan oyuncular ve takımlardır. Intel ESL Türkiye Şampiyonası'na katılan herhangi bir takım üyesi sadece o takımın bir katılımcısıdır ve oyuncu, söz konusu takım için oynayıp oynamadığından bağımsız olarak o takıma kilitli kalır.

1.2 Takım Sayfası

Bu alan, Intel ESL Türkiye Şampiyonası'na katılma hakkı kazanmış bir ekibe kayıtlı tüm oyuncuların, organizatörlerin ve yöneticilerin eksiksiz olarak ve devam eden sezonun bir parçası olan tüm takımlar tarafından Play ESL üzerinde oluşturulmalıdır.

1.3 Takım Pozisyonları

Bu, Intel ESL Türkiye Şampiyonası'na katılan takımların, Play ESL'de bulunan takım sayfasında takım üyelerine verilen pozisyonları açıklamaktadır.

1.3.1 Takım menajeri

Takım menajeri en az 18 yaşında olmalıdır. Takım menajeri, takımın yönetimini, takım durumunu ESL yetkililerine bildirmesi, takım üye listenin güncellenmesi ve bakımı ve genel olarak ESL ile olan iletişimi sağlayan kişidir. Bu kişi Intel ESL Türkiye Şampiyonası'nın kural ve yönetmeliklerine göre kendisini ve ekibini güncel tutmaktan sorumludur.

1.3.2 Takım kaptanı

Takım kaptanı, takımın oyun içi lideridir. Takım kaptanı, takımın maç esnasında veya sonrasında protest bileti açmasına, maç sayfasına yorum yapmasına veya maçın ilerlemesindeki konular hakkında genel olarak haberleşmesine izin verilen tek kişidir. Bu kişi, maç oynanırken takımın sözcüsüdür.

1.3.3 Oyuncu

Oyuncu, takım için oynamaktan başka bir hak sahibi değildir. Oyuncu, yöneticilerle iletişime geçme, karşı takıma ile iletişime geçme gibi özel bir hak sahibi değildir.

1.3.4 Onursal Üye, İnaktif Üye, Deneme Oyuncusu veya Takım Sahibi

Takım sahipleri de dahil olmak üzere, Onursal Üye, İnaktif Üye ve Deneme Üyelerine Intel ESL Türkiye Şampiyonası takım sayfasında veya ESL web sitesinde takım sayfasında bulunmasına izin verilmez.

1.4 Saat Dilimi

ESL web sitesi, her kullanıcının hesap ayarlarında belirlediği saat dilimine göre maçların zamanlarını görüntüleyecektir. Maç günlerinizi öğrenirken web sitemize girmenizi öneririz.

1.4.1 Fikstür ve Zaman

Resmi lig fikstürü <http://play.eslgaming.com/turkey> adresinden ya da ligin resmi internet sitesinden yayınlanacaktır.

- Şampiyona aşamasında Günün ilk maç saati 14:00'dur. Sonra ki maçlar ilk maç bitiminden 15 dakika sonra başlayacaktır. ESL studiosunda teknik bir arıza yaşanır ise gecikmeler olabilir.
- Takımlar, maç saatinden en az 1 saat önce hazır ve maça çıkabilir durumda olmak zorundadır.
- Maç zamanları bir önceki maç sırasında, öncesinde veya sonrasında oluşabilecek herhangi bir problem sebebi ile ESL Yetkilileri tarafından değiştirilebilir.

1.5 Sezon

Sezon'un çevrim içi aşaması 29 Temmuz günü elemeler ile başlar ve 22 Ekim Yarı final mücadelesi ile sona erer. Yukarıda belirtilen aşamalardan sonra finale kalmayı başarmış iki takım, seyirci önünde ve ESL sahensinde şampiyonluk için mücadele edecektir. Büyük Final aşamasıyla ilgili detaylı bilgi ilerleyen tarihlerde duyurulacaktır.

1.6 Bölge

Intel ESL Türkiye Şampiyonası bölgesel bir kısıtlamaya sahip değildir. Finale kalmayı başarmış iki takım oyuncularını, seyirci önünde ve ESL sahensinde şampiyonluk için mücadele edeceği büyük finale gelirken ortaya çıkacak yol masraflarından ESL sorumlu değildir.

1.7 Ceza puanları

1.7.1 Ceza Puanlarının Tanımı ve Kapsamı

Intel ESL Türkiye Şampiyonası'nda kural ihlalleri için ceza puanı verilir, söz konusu olaylar sonrasında Minor veya Major ceza puanı verilebilir.

1.7.1.1 Minor Ceza Puanları

Minor ceza puanları, zorunlu maç medyası yüklenememesi, eksik veya yetersiz oyuncu bilgileri ve eksik veya yanlış takım hesabı da dahil olmak üzere küçük olaylar için verilir.

1.7.1.2 Major Ceza Puanları

Major ceza puanları, kasıtlı olarak yöneticileri aldatmak, maça çıkmamak ve tekrarlanan kural ihlalleri de dahil olmak üzere büyük olaylar için verilir; ancak bunlarla sınırlı değildir. Her büyük ceza puanı, turnuva için belirlenmiş toplam ödül parasının % 10'unun (yüzde onunun) kesimine sebep olur.

1.7.1.3 Atanan Ceza Puanları

Minor ve Major penaltı puanları herhangi bir şekilde sınırlı değildir ve ESL Türkiye yetkilileri tarafından uygun görüldüğü şekilde verilebilir.

1.7.1.4 Intel ESL Türkiye Şampiyonası Dışında Lig Cezaları ve Penaltı Puanları

Hile kullanımı yüzünden alınmış cezalar dışında, ESL ve Intel ESL Türkiye Şampiyonası dışında alınmış lig yasaklamaları ve ceza puanları Intel ESL Türkiye Şampiyonası'nın gidişatını etkilemez. Ringing / sahtecilik veya hakaret gibi diğer ihlaller durumun ciddiyetine bağlı olarak cezalandırılabilir.

1.8 Turnuva Organizasyonu

Intel ESL Türkiye Şampiyonası, ESL Türkiye tarafından organize edilmektedir.

1.9 Hakemlerin Rolü

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

1.9.1 Hakemlerin Sorumlulukları

Bunlar dahil fakat bunlarla sınırlı olmaksızın, hakemlerin sorumlulukları aşağıdaki gibidir:

- Bir takımın maç öncesi başlangıç dizilimini kontrol etmek.

- Maçı başlatmak.
- Oyun sırasında duraklatma/oyuna devam kararı vermek.
- Maç öncesinde, sırasında ve sonrasında kural ihlali yapanlara ceza vermek.
- Maç bitişini ve sonucunu tasdik etmek.

1.9.2 Hakem Karar Kesinliği

Maç sırasında bir hakemin yanlış bir karar vermesi halinde, karar değiştirilebilir. Yetkililer, adil karar verilmesi için, verilen bir kararın doğruluğunu maç sırasında veya maç sonrasında değerlendirebilir. Eğer verilen karar yanlışsa, yetkililer hakemin verdiği kararı hükümsüz kılma hakkını saklı tutar. Turnuva yetkilileri, turnuva boyunca verilen bütün kararlarda son sözü söyleme hakkına sahip olacaklardır.

1.9.3 Yönetim ve Duyurular

- ESL tarafından yetkilendirilmiş kişiler “admin” ve “hakem” olarak adlandırılır.
- play.eslgaming.com/turkey ve / veya resmi yarışma web sitesinde yayınlanan herhangi bir haber makalesi Intel ESL Türkiye Şampiyonası için resmi bir duyuru olarak sayılacaktır.
- Herhangi bir durumda resmi duyuruların yanı sıra (örn resmi yarışma web sitesi, destek bileti cevabı, skype, steam) hakemlerin kararları doğrultusunda rekabeti adil yapmak için aşağıdaki kurallarda değişimler olabilir.
- Turnuva yetkilileri uygun gördükleri takdirde turnuvanın temposunu korumak veya izleyici deneyimini olumsuz etkileyecek durumları engellemek için maç saatlerinde değişiklik yapabilirler.
- Tüm oyuncular sistemlerinin çalışmasından kendileri sorumludurlar. Buna bilgisayar donanımı, ekipmanlar, internet bağlantısı ve elektrik de dahildir. Oyuncuların yaşadığı herhangi bir ekipman sorunu, temel sebebi ne olursa olsun geç kalmak veya oyunu izin verilen süreden uzun durdurmak için kabul edilebilir bir bahane değildir.

2. Genel

2.1 Kural Değişiklikleri

Intel ESL Türkiye Şampiyonası'nın bütünlüğü ve adil oyun güvence altına almak için, muhtelif zamanlarda ESL Türkiye tarafından bu kurallar değiştirilebilir, düzeltmeler veya ilaveler yapılabilir. ESL kural değişikliği hakkını saklı tutar.

2.2 Kuralların Geçerliliđi

Bu kural kitabındaki herhangi bir kural herhangi bir ÷lkedeki herhangi bir yasal gerekçeyle geçersiz sayılırsa, kural kitabı kalanı söz konusu ÷lke için geçerli kalır.

2.3 Gizlilik

Protest bilet içeriđi, destek biletleri, tartışmalar veya şampiyona yetkilileri ve yöneticilerle olan diđer yazışmalar kesinlikle gizli sayılır. Böyle bir materyalin yayınlanması, Intel ESL Türkiye Şampiyonası yönetiminin yazılı izni olmaksızın yasaklanmıştır. İçeriđin rızası olmadan paylaşılması durumunda, bu takımın diskalifiye edilmesine veya alternatif cezaya neden olabilir.

2.4 Davranış Kuralları

Tüm Intel ESL Türkiye Şampiyonası katılımcıları, diđer katılımcılara, seyircilere, basına, ESL yayın ekibine ve Intel ESL Türkiye Şampiyonası yönetiminin tüm üyelerine karşı uygun ve saygılı bir şekilde davranmayı kabul eder. Şampiyonaya katılarak oyuncular ve organizatörler toplum için rol model olur ve buna göre hareket etmelidir. Bu davranış kurallarının herhangi bir şekilde ihlal edilmesi Intel ESL Türkiye Şampiyonası yönetimi tarafından uygun gör÷ldüđü gibi ceza puanlarının atanmasına yol açacaktır.

2.5 Uyuşturucu ve Alkol

Herhangi bir uyuşturucu, alkol veya performans artırıcı etkisi altındaki çevrimiçi veya çevrimdışı olarak bir maç yapmak kesinlikle yasaktır ve Intel ESL Türkiye Şampiyonası'ndan süresiz olarak uzaklaştırmak suretiyle cezalandırılabilir.

2.6 Bahis

Şampiyona katılımcılarının dahil olduđu bir lig veya şampiyona maçları için bahis oynamak kesinlikle yasaktır. Kendinize veya kendi ekibinize karşı bahis yapmak veya maçlarınızdan birinde üçüncü şahısların bahislerinden elde edilen bir paranın alınmasını kabul etmek, şampiyona / şampiyonaya katılan takım / oyuncu için diskalifiye edilerek cezalandırılır ve dünya çapında bahse giren oyuncu için altı aylık ESL yasađı cezası uygulanır.

2.7 İlave Anlaşmalar

Intel ESL Türkiye Şampiyonası yönetimi rakip takımlar veya oyuncular arasında yapılan ek anlaşmalardan sorumlu değildir ve ayrıca bireysel oyuncular veya takımlar arasında yapılan bu gibi anlaşmaları yürürlüğe koymayı kabul etmez. Intel ESL Türkiye Şampiyonası, söz konusu anlaşmaları hiçbir şekilde desteklemez ve Intel ESL Türkiye Şampiyonası Kural Kitabına aykırı olan bu tür anlaşmalara hiçbir şekilde izin verilmez.

2.8 Maç Yayını

2.8.1 Haklar

Intel ESL Türkiye Şampiyonası'nın tüm yayın hakları, Turtle Entertainment'e aittir. Bunlar, yayın, video akışı, maç telrarşaro, demolar, TV yayınları ve HLTv'yi içerir ancak bunlarla sınırlı değildir.

2.8.2 Oyuncu Sorumluluğu

Oyuncular maçlarını ESL yetkili yayıncıları tarafından yayınlanmasını reddedemezler, yayın sadece Intel ESL Türkiye yetkili ekibinin bir üyesi tarafından reddedilebilir. Oyuncu maçların yayınlanabilmesi için yeterli işbirliğini yapmayı kabul eder.

2.8.3 Çevrimiçi Şampiyonada Oyuncu Sorumlulukları

Tüm oyuncular, turnuva yetkilileri tarafından belirtilen zamanda oyun lobisine girmeye hazır olmalıdırlar.

- Maç başlamadan önce oluşabilecek tüm sorunların çözülmesi gerekmektedir. Maç sırasında oluşan Bağlantı veya Donanım Sorunları ESL hakemleri tarafından elenmenize yol açabilir.
- Takımlar/oyuncular arasında varılan anlaşmalar yetkililere belirtilmelidir.
- Tüm oyuncuların oynamaya uygun olduğundan emin olunmalıdır. Takım oyunlarında, tüm oyuncuların oynadıkları takıma kayıtlı olmaları gerekmektedir. Bir takımın ESL Play üzerinden takıma kayıtlı olmayan bir oyuncu oynatması duruma bağlı olarak (2) iki ila (6) minor ceza puanına veya sıradaki maçın mağlubiyetine yol açabilir. Bir ESL hakemi şüpheli bir durumda daha fazla eylemde bulunabilir.

2.9 İletişim

2.9.1 Elektronik Posta

E-posta, Intel ESL Türkiye Şampiyonasının resmi iletişim yöntemidir. Tüm oyunculara ESL profilinde kayıtlı olan adres aracılığıyla ulaşılabacaktır ve bu nedenle bu e-posta adresinin güncellenmesi ve düzenli olarak kontrol edilmesi gerekir; böylece şampiyonadan önemli bir duyuru kaçırılmaz. Günlük iletişimi sağlamak için şampiyonadaki her katılımcının temsilcileri şampiyonanın resmi iletişim kanalı olan ESL Türkiye discord'unda Şampiyona kanalında bulunmalıdır.

2.10 Intel ESL Türkiye Şampiyonası Katılım Koşulları

Intel ESL Türkiye Şampiyonasına katılabilmek için aşağıdaki koşulların yerine getirilmesi gerekir.

2.10.1 Yaş Kısıtlaması

Intel ESL Türkiye Şampiyonası Counter Strike:Global Offensive'ın tüm katılımcıları, yarışmanın ilk çevrimiçi bölümüne başlamadan önce 18 yaşına basmış veya 18 yaşın üzerinde olmalı.

Dota2 için ise tüm katılımcıları, yarışmanın ilk çevrimiçi bölümüne başlamadan önce 16 yaşına basmış veya 16 yaşın üzerinde olmalı. Sadece Dota 2 katılımcıları için 18 yaş altı katılımcıların yazılı veli izni getirmesi şartıyla şampiyonada mücadele edebilir.

Şüpheniz varsa uygunluğunu onaylamak için bir yönetici ile iletişime geçilmelidir. ESL Türkiye, uygunluğu kanıtlamak için Fotoğraf Kimliği talep etme hakkına sahiptir.

2.10.2 Katılımcılar için Bölgesel Sınırlamalar

Katılımcılar için herhangi bir bölge sınırlaması bulunmamaktadır.

2.10.3 İkamet / Uyruk ve Bir Takımdaki Oyuncuların Sayısı

Counter-Strike: Global Offensive için, takım listesi en az altı, en fazla yedi oyuncu ve bir yönetsel kadroya sahip olabilir. Bu takımda bulunan tüm oyuncuların Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı veya Mavi Kart (Türkiye Cumhuriyeti) sahibi olması gerekmektedir.

2.10.4 Takım Sayfaları

Intel ESL Türkiye Şampiyonasında rekabet edebilmek için tüm katılımcıların Play ESL sitesi üzerinde bir takım sayfası olmalıdır. Takım sayfası, şampiyona yetkilileri tarafından size belirtilen bir tarihte bugateg@staff.eslgaming.com adresine e-postayla gönderilmelidir. Aşağıdaki bilgileri içermelidir:

- İsim ve soy adları
- ESL Profile ID
- Doğum Yılı (Gün/Ay/Yıl)
- T.C. Kimlik No / Mavi Kart No
- Telefon No
- Elektronik Posta
- Tüm üyelerin Steam hesap bilgileri
- Tüm üyelerin birincil takma adları
- Tüm üyelerin uyrukları
- Kaptan ya da yöneticinin kimliği
- Takım Medyaları (Logo, Oyuncu Resimleri ve Takım Logosu)
- Skype hesap bilgileri (Takım kaptanı veya yönetici)
- Discord hesap bilgileri (Takım kaptanı veya yönetici)
- Sosyal Medya Bağlantıları

Bir şampiyona yetkilisinin belirttiği son başvuru tarihine kadar takım eksikliği ekibinizin Intel ESL Türkiye Şampiyonası'na diskalifiye edilmesine neden olabilir, ancak bazı durumlarda ekibinizin şampiyonaya devamına izin verebiliriz ancak bunun için ceza puanı verilir; Puanların toplamı, durumun şiddetine bağlı olarak turnuva yetkilileri tarafından belirlenecektir.

2.11 Oyuncu Hesapları

2.11.1 Takma Adlar

Intel ESL Türkiye Şampiyonası sezonunda işim değişikliği, önce değişiklik yapılabilmesi için onay için şampiyona yönetimine bildirilmelidir. Hiçbir koşulda takma ada sponsor etiketine izin verilmemektedir ve takma ad seçimi için genel ESL kuralları geçerlidir. Takma adlar rahatsız edici ve hakaret içerikli olamaz ve hiçbir şekilde Intel ESL Türkiye Şampiyonası markasını olumsuz olarak yansıtmamalıdır.

2.11.2 İsimlerin Onaylanması

CS:GO içerisinde, maç esnasında kullanılacak olan oyuncu isimleri -Takım Kısaltması- - Nick- şeklinde, ESL sisteminde oyuncuların kayıt oldukları nickleri ile aynı olmalıdır ve hiç bir suret ile küfür, hakaret içermemelidir.

Tüm takım isimleri, takım kısaltmaları ve oyuncu isimleri kullanılmadan önce turnuva yetkilileri tarafından onaylanmalıdır. Turnuva yetkilileri uygun bulmadıkları bir takım adını ve logosunu reddetme hakkına sahiptir. Böyle bir durumda, takıma yetkililer tarafından bilgi verilecek ve takımın adını değiştirmesi istenecektir. Değişim yapılmadığı takdirde ESL yetkilileri bu değişimi bizzat gerçekleştirecektir.

2.11.3 Oyun Hesapları

Her oyuncunun kendi oyun hesaplarını ESL profiline girmesi gerekir. Counter-Strike: Global Offensive için oyuncunun "CS:GO SteamID", Dota2 için oyuncuya ait "Dota2 SteamID" Play ESL sitesinde bulunan oyuncu hesaplarına eklenmiş olması gerekir.

2.11.4 Yanlış Oyun Hesaplarıyla Oynama

Hiçbir oyuncunun, ESL profilinde verilenlerden farklı bir oyun hesabı ile oynamasına izin verilmez. Yanlış bir oyun hesabı, oyuncu için bir ESL sisteminden uzaklaştırılmaya veya takımın hükmen bir mağlubiyetine neden olabilir. Söz konusu bir oyuncunun gerçekten maçı oynadığına dair yeterli kanıt yoksa veya Intel ESL Türkiye Şampiyonası'nın bir yöneticisi, maç veya seriler başlamadan önce açıkça izin vermişse, bir cezai işlem için bir protest bileti kabul edilmeyecektir. Her iki durumda da cezalar verilebilir.

2.12 Takım Hesapları

2.12.1 Takım İsimleri

Intel ESL Türkiye Şampiyonası takımının adı "CS ekibi" gibi herhangi bir uzantıya sahip olmayabilir. Intel ESL Türkiye Şampiyonası takımının ismi herhangi bir Intel ESL Türkiye Şampiyonası ortağı ile çatışma oluşturmaması koşuluyla bir sponsor adı taşıyabilir, ancak ürün açıklamasına izin verilmez. Takım isimleri saldırgan olamaz ve hiçbir şekilde Intel ESL Türkiye Şampiyonası markasını olumsuz bir şekilde yansıtmamalıdır.

2.12.2 Takım Hesap Değişimleri

Takım hesabındaki herhangi bir değişiklik, yönetimin bugateg@staff.eslgaming.com adresine e-postayla gönderilmesi ve Intel ESL Türkiye Şampiyonası yönetimi tarafından onaylanmalıdır. Bu, bunlarla sınırlı olmamak üzere aşağıdakileri içerir:

- Oyuncu ekleme veya çıkartma
- Takım adını değiştirme
- Oyuncu adlarını değiştirme

2.13 Oyuncu Değişiklikleri / Transfer

2.13.1 Intel ESL Türkiye Şampiyonası Boyunca yeni Oyuncu Ekleme

Oyuncuların açıklanmasının son tarihinden sonra, takıma alınan her yeni üye yeni oyuncu olarak sayılacaktır. Herhangi bir ekibin Intel ESL Türkiye Şampiyonası sezonunda ekleyebileceği maksimum yeni oyuncu sayısı ikidir. Herhangi bir oyuncu sezon başına yalnızca bir kez başka bir Intel ESL Türkiye Şampiyonası takımına geçebilir, yani hiçbir oyuncu Intel ESL Türkiye Şampiyonasında ikiden fazla takım içinde oynayamaz. Bir oyuncunun takım üye listesine resmen eklenebilmesi için, lig yetkililerine bugateg@staff.eslgaming.com adresinden mail yolu ile veya ESL Play platformundaki destek bileti yoluyla talep edilmesi gerekir.

Bir oyuncunun değişikliğinin, bir maçın başlamasından 48 saat önce talep edilmesi gerekiyor. Maçın başlamasından 48 saat ile 24 saat arasında bir talep meydana gelirse, bu talep iki (2) ceza puanı cezasıyla kabul edilebilir. Herhangi bir noktada 24 saatlik işareten sonra bir talep yapılırsa, bu kabul edilip edilmez, turnuva yetkilileri tarafından bir karar verilir. Turnuva yetkilileri talebi kabul ederse söz konusu takıma en az dört (4) ceza puanı verilecek. Takım kaptanı oyuncularla ilgili tüm bilgileri içeren Intel ESL Türkiye Şampiyonası Takım Sayfasını tekrar göndermelidir. Intel ESL Türkiye Şampiyonası Takım Sayfası herhangi bir üye değişikliği yapıldığında geçersiz sayılacaktır. Herhangi bir nedenle bir takım Intel ESL Türkiye Şampiyonası maçına katılacak yeterli sayıda oyuncuya sahip değilse, takım bir maç kaybı ve üç (3) minor ceza puanı alacaktır.

En az 6 ve en fazla 7 takım üyesi kalacak şekilde, takım üyesi silinebilir. Bir silme işlemi için kaptan, yönetici ve ya oyuncunun kendisi, yetkililer ile iletişime geçmelidir.

- Oyuncu alımları için takım kaptanı ya da yönetimi lig yetkilileri ile iletişime geçmelidir.
- Şampiyona süresince transfer edilebilecek oyuncu sayısı en fazla 2 dir.
- Takım hakkında herhangi bir veri değiştirilmesi gerekiyorsa, takım kaptanı veya yöneticisi herhangi bir zamanda bir ESL yetkilisine doğrudan talepte bulunabilir. Belirli bir üyenin bilgilerinde değişiklik yapılacaksa, katılımcının kendisi, takım kaptanı veya yöneticisi doğrudan ESL yetkililerinden istekte bulunabilirler.
- Eğer bir takım oyuncusu değişiklik yapacaksa takım kaptanı veya yönetime durumu deklare etmelidir.

2.13.2 Yedekler

Takımlar, As kadronun yanı sıra maç sırasında oyuncu olarak başka bir oyuncuyu kullanma hakkına sahiptir. Bu oyuncunun Intel ESL Türkiye Şampiyonası içinde başka bir takım üyesi olarak herhangi bir maç oynamamış olması gerekmektedir. Bu kişi “Yedek Oyuncu” olarak adlanır. Bu kişi ESL sisteminde oynayacağı takım adı altında kayıtlı olarak bulunmalıdır.

Bütün yedek oyuncular bir maç içinde veya ligin genelinde kullanılabilir. Lig başlamadan önce yedek oyuncuların hepsi ESL sisteminde oynayacakları takıma kayıtlı olması gerekmektedir.

2.13.3 Stand-in

Yedek oyuncu dışında stand-in oyuncu oynatmak eleme aşamasında, şampiyona aşamasında ve final aşamasında kesinlikle yasaktır.

2.13.4 Şampiyona ve Final Serisi Takım Üye Değişikliği

Her takım, Şampiyona Aşamaları'nda Playoff'a kadar takım çoğunluğunu korumak zorundadır. Final serisinde şampiyona aşamasında takım üyesi olmayan yeni oyuncular yer alamaz.

2.14 Ödüller

2.14.1 Ceza Puanlarına Göre Ödül Kesintileri

Bir katılımcı ya da takımın kazandığı her ceza puanı bir para ödülü ile cezalandırılır. Kesintiler aşağıdaki gibidir;

- Her minor ceza puanı için % 1 toplam para ödülü kesintisi yapılacaktır
- Her major ceza puanı için % 10 toplam para ödülü kesintisi yapılacaktır

Kesinti, çevrimiçi ve çevrimdışı kazanılan ödüller de dahil olmak üzere söz konusu çevrimdışı etkinliğin sonunda katılımcıya verilen ödüllerin toplamından hesaplanır, ancak ESL tarafından sağlanacak masraflar hariçtir. Turnuva aşamalarının birçoğunda toplamda son derece yüksek para ödülü kazanan bir takımın bile diskalifiye olabileceğine dikkat edilmelidir.

2.14.2 Ödül Parasının Geri Alınması

Intel ESL Türkiye Şampiyonası ödül bedeli ödenmediği sürece ESL, dolandırıcılık veya kötü/haksız oyun kanıtları keşfedildiğinde bekleyen ödemeyi iptal etme hakkını saklı tutar.

2.14.3 Ödül Para Transferi

Ödül parası, ESL Türkiye'nin belirttiği şekilde banka havalesi yoluyla gönderilecektir. Ödemelerin tamamlanması için yeterli bilgi vermemek, ödemelerin yapılmamasına neden olacaktır. Bir katılımcı, bir sezonun bitiminden sonraki üç ay içinde kazançlarını tahsil etmediği takdirde, kazançlar kaybedilir.

2.14.4 Ödül Para Dağıtımı

2.14.4.1 Counter Strike: Global Offensive

Intel ESL Türkiye Şampiyonası, Counter Strike: Global Offensive toplam ödül havuzu 120.000 TL'dir.

Sıralama	Ödül Miktarı
1.Takım	50.000 TL
2.Takım	25.000 TL
3.Takım	12.500 TL
4.Takım	12.500 TL
5.Takım	5.000 TL
6.Takım	5.000 TL
7.Takım	5.000 TL
8.Takım	5.000 TL

2.14.4.2 Dota2

Intel ESL Türkiye Şampiyonası, Dota2 toplam ödül havuzu 50.000 TL'dir.

Sıralama	Ödül Miktarı
1.Takım	20.000 TL
2.Takım	10.000 TL
3.Takım	5.000 TL
4.Takım	5.000 TL
5.Takım	2.500 TL
6.Takım	2.500 TL
7.Takım	2.500 TL
8.Takım	2.500 TL

2.15 Intel ESL Türkiye Şampiyonasını terk etme cezaları ve sonuçları

2.15.1 Intel ESL Türkiye Şampiyonası Devam Ederken Ayrılma.

Devam eden şampiyona sırasında bir katılımcı/takım Intel ESL Türkiye Şampiyonası'ndan ayrılırsa, katılımcı/takım sezonun tüm para ödülleri kaybedecektir

Katılımcı, Şampiyona'dan sonra final serisi katılımlarını iptal ederse, takım veya oyuncu, bir sonraki olası sezonunda bir (1) major ceza puanı alacaktır. Turnuva yönetiminin uygun gördüğü duruma göre, özellikle çok geç iptallerde, daha yüksek cezalar, yaptırımlar, yasaklamalar veya benzeri yaptırımlar yürürlüğe girebilir.

2.15.2 Maçların Silinmesi

Intel ESL Türkiye Şampiyonası'nın bitiminden önce bir aşamadan ayrılan takımlar veya solo oyuncular içeren tüm maçlar sıfırlanacak ve silinecektir. Katılımcının en yakın veya yaklaşan maçı (duruma bağlı olarak) rakibinin varsayılan galibiyeti olarak kabul edilir

2.16 Maç Başlangıcı

2.16.1 Dakiklik

Intel ESL Türkiye Şampiyonası'ndaki tüm maçlar ESL Play web sitesinde belirtildiği gibi başlamalı. Bir karşılaşmanın başlaması için tüm katılımcıları sunucuda olmalı ve maç başlamadan en geç on (20) dakika önce oyuncular hazır olmalıdır. Bu noktada sunucudaki veya maç lobisindeki eksik takım ve/veya takım gecikmesi, maç gecikmesi olarak değerlendirilir. ESL Türkiye şampiyonasının devamlılığını sağlamak için karşılaşma saatlerini değiştirme hakkını saklı tutar.

2.16.2 Maçın Gecikmesi

Bir takım ilan edilen başlangıç saatlerinden en geç on dakika önce oynamaya hazır değilse bir (1) minor ceza puanı verilecektir. Bu ceza, maçın planlanan başlangıcından 20 dakika sonra her on dakikada bir ek bir (1) minor ceza puanı kadar arttırılır. Bu noktada, maç canlı yayına verilecekse ve maç ESL TV tarafından yayınlanacaksa veya herhangi bir şekilde canlı bir karşılaşma yapılırsa, herhangi bir gecikme için iki (2) ek ceza puanı verilir.

2.16.3 Zaman Değişikliği

Maçların zaman değişiklikleri elemeler ve şampiyona sürecinde 'T1 MTG Ligleri' ve resmi 'T1 ESL Ligleri' dışında yapılmayacaktır. Ertelenen maçlar aynı gün saat 24:00'a kadar oynanmak zorundadır.

2.16.4 Maça Çıkmamak

20 dakika sonunda gelmemiş olan takım ve ya oyuncu eksiği olan takım, karşılaşma Bo3 ise ilk maçı kaybetmiş olur. İlk maçın düşmesinden 30 dakika sonra takım halen karşılaşmaya hazır değilse 3 maçıda kaybetmiş olur.

Eğer maç Bo1 ise 20 dakika geç kalan takım mağlubiyet alır.

2.17 Maç Prosedürleri

2.17.1 Takım İçi Oyuncu Yerleşimi

Takımların oyunlar için, oyuncularının maç başlangıcından önce mevkileri belirlenmelidir. Belirlenmemiş her oyuncu mevkisi için bir (1) ceza puanı ile cezalandırılabilir

2.17.2 Yüksek Seed Numarası Belirlenmesi

Para atışı her zaman son çaredir, bu nedenle takımlara net bir seed numarası verilir. Daha yüksek seen numarası (0'a yakın olan seed en yüksek seeddir.) olan takım, ilk

haritanın hero ban / pick işlemini kimin başlatacağını veya harita veto / pick işlemini belirleyebilir. Çevrimiçi elemelerden sonra ki aşama olan şampiyonada takımlar rastgele seed numarası ile Şampiyona ağacına yerleştirilecektir.

Çevrimdışı playofflarda, bir takımın ilk maçını varsa, daha yüksek şampiyona sıralamasına sahip takım daha yüksek seed olarak kabul edilir. Çevrimdışı final için yerleştirme, çevrimiçi şampiyona aşamasında kazanılan başarı temel alınarak yapılacaktır.

2.17.3 Maç Sonucu

Maç sonundaki sonuç tablosunun bir ekran görüntüsü alınmalı ve maç sayfasına yüklenmelidir. Ekran görüntüsünde oynama yapmak ceza puanlarına yol açabilir. Maç sonucu, maç kaydı eksik ve/veya oyun tekrarı yüklenmeye ihtiyaç duysa bile, her iki tarafça derhal eklenmeli ve onaylanmalıdır. ESL Play Şampiyonası sitesinde bir maç sonucu onaylandıktan ve kabul edildikten sonra bile ESL Play platformu üzerinden bir protesto bileti ile kayıt yapılabilir. Hangi eşleşme kayıtları ve medyasının yüklenmesi gerektiğine ilişkin oyuna özgü kurallara bakın.

2.17.4 Maç Görsellerinin Saklanması

Maçla ilgili tüm görseller en az 14 gün boyunca saklı kalmalıdır. Genelde, bu görselleri maçınızdan, maç sayfanıza mümkün olan en kısa sürede yüklemeniz gerekmektedir. Sahte ve yanıltıcı görseller yüklemek yasak olup, bir kısım ceza ile sonuçlandırılmaktadır. Maç görsellerinin isimlendirilmesi basit olmalıdır. Maç görselinin kötü isimlendirilmesinden dolayı itiraz etmek veya destek bileti açmak mümkün değildir. Fakat bir maç görseli hakemin işini zorlaştıracak kadar kötü bir şekilde isimlendirilmişse ceza uygulanabilir

2.18 Maç Protesto Bileti

2.18.1 Tanım

Bir protesto maç sonucunu etkileyen problemler içindir; Hatalı sonucu ayarları ve diğer ilgili sorunlar gibi şeyler için bir maç sırasında da bir protesto bileti açılabilir. Bir protesto, taraflar ve bir oyun yöneticisi arasındaki resmi iletişim platformu / protokolüdür

- Maçın başlama saatinden 72 saat sonra
- İki katılımcısında bir sonraki maçının başlangıcı öncesi.
- Yalnızca çevrimdışı etkinliklerde: Etkinliğin bittiği gün (yönetim ekibinin ayrılması)

Protesto, protesto dosyasının açılmasının nedenleri, tutarsızlıkların nasıl oluştuğu ve uyuşmazlığın oluşma zamanı hakkında ayrıntılı bilgi içermelidir. Uygun belgeler sunulmazsa, bir protesto reddedilebilir. Basit bir "onlar hile kullanıyor" kabul edilmez.

2.18.2 Maç Protestosunu Kötüye Kullanım

Takım maçlarında, takım başına sadece bir temsilci protesto yazabilir; ihlaller bir (1) minor ceza puanı ile cezalandırılabilir

2.19 Maç Tekrarı

Herhangi bir ESL CS:GO sunucu hatası vb. problemlerde ESL yetkilileri ile iletişime geçilmelidir. Sadece ESL yetkililerinin kararı ile maç yeniden oynanabilir.

2.20 Röportajlar

ESL ağında yayınlanacak olan her çevrimiçi maç için, her takımın bir oyuncusu Discord aracılığıyla bir röportaj için hazır bulunmalıdır. Yalnız oyuncular, maç öncesi ve sonrası görüşmelerde daima hazır bulunmalıdırlar.

Çevrimdışı etkinlikte, tüm oyuncular fotoğraf, video röportajları ve video kaydı için hazır olmalıdır.

3. Elemeler, Çevrimiçi Şampiyona ve Çevrimdışı Final Aşaması

3.1 Counter-Strike: Global Offensive

3.1.1 Çevrimiçi Eleme Aşaması

Takımlar turnuvalara kayıt olduktan sonra turnuva günü turnuva ağacına rastgele yerleştirileceklerdir. Toplam (4) dört hafta sürecek eleme sürecinde birinci hafta ilk (4) dört, ikinci hafta ilk (4) dört, üçüncü hafta ilk (4) dört ve son olarak dördüncü hafta ilk (3) üç'e kalan takımlar şampiyonada yer alma hakkını elde etmiş olacaktır.

3.1.2 Şampiyona Aşaması

Şampiyonada yer alacak 16 takım, rastgele yerleştirildiği Double Elimination turnuva ağacında oynayacağı 8 haftalık bir sürece girer. Şampiyona maçları online/çevrimiçi ortamda gerçekleştirilir. Bu süreç sonunda Büyük Final aşamasına katılacak 2 takım belirlenir.

3.2 Dota2

3.2.1 Çevrimiçi Eleme Aşaması

Takımlar turnuvalara kayıt olduktan sonra turnuva günü turnuva ağacına rastgele yerleştirileceklerdir. Toplam (4) dört hafta sürecek eleme sürecinde birinci hafta ilk (4) dört, ikinci hafta ilk (4) dört, üçüncü hafta ilk (4) dört ve son olarak dördüncü hafta ilk (3) üç'e kalan takımlar şampiyonada yer alma hakkını elde etmiş olacaktır.

3.1.2 Şampiyona Aşaması

Şampiyonada yer alacak 16 takım, rastgele yerleştirildiği Double Elimination turnuva ağacında oynayacağı 8 haftalık bir sürece girer. Şampiyona maçları online/çevrimiçi ortamda gerçekleştirilir. Bu süreç sonunda Büyük Final aşamasına katılacak 2 takım belirlenir.

4. Diğer İhlaller

4.1 Genel

Bir oyuncu ya da takım ESL tarafından belirlenen bir ya da daha fazla kuralları çiğnediğinde, bu ceza için genel cezaların listelenip kataloğa alındığı yerde bulunan ilgili cezalar uygulanacaktır.

4.2 İnternet etiği kurallarına İhlali

Düzenli ve keyifli bir oyun için tüm oyuncuların sportif ve adil bir tutumu olması şarttır. Bu kural ihlalleri bir (1) ila altı (6) minor ceza puanı ile cezalandırılacaktır. En önemli ve en yaygın suçlar aşağıda listelenmiştir. Bununla birlikte, yönetim açıkça listelenmemiş sportmenlik dışı davranış türlerine (örneğin taciz) yönelik cezalar verebilir,

4.2.1 Hakaretler

Intel ESL Türkiye Şampiyonası süresince ortaya çıkan tüm hakaretler cezalandırılır. Bu bir maç sırasında hakaretler için de geçerlidir, ayrıca ESL web sitesinde (forumlar, maç yorumları, oyuncu konuk defterleri, destek ve protesto biletları vs.) de geçerlidir. Discord, Skype programları, sosyal medya hesapları, e-posta veya diğer iletişim araçlarına yönelik hakaretler, Intel ESL Türkiye Şampiyonası'na bağlanabiliyorsa ve deliller netleşmişse cezalandırılacaktır. Özellikle radikal ifadeler içeren şiddetli suistimal vakaları veya fiziksel şiddet tehdidi, oyuncunun uzaklaştırılması veya şampiyonadan silinmesi gibi ciddi ağır cezalara neden olabilir. Hakaretin niteliğine ve ciddiyetine bağlı olarak, ceza oyuncu liginde takıma veya takıma verilecektir. Cezalar oyuncuların bir veya bir kaç maç takımı ile birlikte müsabakaya çıkamamasına neden olabilir.

4.2.2 Spam gönderimi

Intel ESL Türkiye Şampiyonasında aşırı derecede anlamsız, taciz edici veya saldırgan mesajların gönderilmesi spam olarak nitelendiriliyor. Web sitesinde spam gönderilmesi (forumlar, maç yorumları, oyuncu konuk defterleri, destek ve protesto biletları vb.) o anın ve durumun ciddiyetine bağlı olarak cezalandırılır

4.2.3 Oyun İçi Spam

Oyun içi sohbet rakibini rahatsız etme amacına yönelik olarak istismar edilirse veya genel olarak oyunun akışını etkilerse geçirirse, üç (3) minor ceza puanı verilir. 'Tüm sohbet' fonksiyonları, rakip ve şampiyona yöneticileri ile etkin bir şekilde iletişim kurmak için vardır. Sadece takım kaptanları oyun içi sohbet vasıtasıyla iletişim kurabilir. Diğer oyuncuların oyun içi sohbetini kullanması yasaktır. Bir oyuncu tarafından oyun içi sohbet kullanılırsa bir (1) minor ceza puanı uygulanır.

4.2.4 Sportmenlik dışı davranış

Unutulmamalıdır ki, bu kural listesinde ayrıntıları belirtilmemiş durumlarda, kural listesinin ötesinde yaşanan sıra dışı olaylarda veya sportmenlik dışı davranışlar gibi durumlarda her zaman son sözü Şampiyonanın sağlıklı bir şekilde işleyişini sağlamak için ESL Türkiye yetkilileri söyler.

4.2.5 Adil Olmayan Oyun

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

- Muvazaa. İki veya daha fazla oyuncu ve/veya suç ortağı arasında, diğer rakip oyunculara dezavantaj sağlamak için yapılan anlaşma anlamındadır. Muvazaa kapsamına, bunlarla sınırlı olmamak kaydıyla aşağıdaki örnekler girmektedir:
- Yumuşak Oyun, iki veya daha fazla oyuncu arasında, oyun içinde birbirine zarar vermemek, birbirinin saldırılarını engellemek veya makul müsabaka standartlarında oynamamak için yapılan anlaşma olarak tanımlanır.
- Ödül parasının veya diğer tazminatların paylaşılması konusunda önceden anlaşılması.
- Elektronik veya başka bir yöntemle bir suç ortağından oyuncuya sinyaller göndermek ve almak.
- Bir oyunu para karşılığında veya herhangi başka bir sebep için kasıtlı olarak kaybetmek veya bir başka oyuncuyu kaybetmeye ikna etmeye çalışmak.

4.2.6 Rekabette Dürüstlük

Takımlardan, tüm turnuva maçlarında her zaman en iyi performanslarını sergileyerek oynamaları, adil oyun, dürüstlük ve sportmenlik prensiplerine uygun davranmaları beklenmektedir.

- İstismar. İstismar, avantaj sağlamak için oyun içindeki herhangi bir hatadan kasıtlı olarak faydalanmak olarak tanımlanır. Eşyaların alınmasında veya oyunun başka herhangi bir noktasında çıkan sorunlar istismara yol açabilecek durumlardır ve turnuva yetkilileri, takdiri kendilerine ait olmak üzere, bu özelliklerin gerektiği şekilde çalışmadığına karar vereceklerdir.
- Hesap Paylaşımı. Bir başka oyuncu hesabından oynamak veya bir başkasını, başka bir oyuncu hesabından oynamaya zorlamak, ikna veya teşvik etmek.
- Aldatıcı Cihazlar. Her türlü aldatıcı cihaz ve/veya program kullanımı.

- Planlı Olarak Bağlantı Kesilmesi. Açıkça ve uygun bir sebep belirtilmeden, bağlantının bilerek kesilmesi (sinirlenip oyundan çıkmak gibi).
- Turnuva Yetkililerinin Takdiri. Turnuva yetkililerinin takdiri ve tespitine bağlı olarak, turnuva yetkilileri tarafından rekabetçi oyunun bütünlüğü için belirlenen standartların ve kuralların ihlaline sebep olan herhangi bir davranış veya hareket.
- Intel ESL Türkiye Şampiyonası maçları üzerinden hiç bir çeşit bahis veya kumara izin verilmemektedir. Böyle bir durumda söz konusu davranışı gösteren katılımcılar veya takımlar cezai işleme tabi tutulacaktır.

4.2.7 Kutsal Ögelere Saygısızlık ve Nefret Söylemleri

Takım üyeleri, hiçbir şekilde maç alanı yakınında veya içinde, müstehcen, terbiye sınırları dışında, aşağılayıcı, tehdit veya taciz edici, iftira niteliğinde, karalayıcı, saldırgan ya da ayrımcılık ve kin içeren bir dil kullanamaz. Takım üyeleri, turnuva yetkilileri tarafından kendisine tahsis edilen imkan, servis ve ekipmanı, söz konusu ifadeler içeren iletişim için kullanamaz. Takım üyeleri, sosyal medyada ve yayınlarda bu tür bir dil kullanamaz.

- Kırıcı Davranışlar / Aşağılama.

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

- Taciz Edici Davranışlar.

Turnuva yetkililerinin, rakip takım oyuncularının veya izleyicilerin taciz edilmesine tolerans gösterilmeyecektir. Başka bir oyuncunun bilgisayarına, vücuduna veya malzemelerine dokunmak dahil, fakat bununla sınırlı olmaksızın tekrar edilen görgü kuralı ihlalleri, ceza uygulamaları ile sonuçlanacaktır. Takım üyeleri ve (varsa) misafirleri, maça katılan tüm şahıslara saygılı davranmalıdır.

- Ayrımcılık ve Karalama.

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

5. Turnuva, Şampiyona ve ESL Türkiye vs Şampiyona Sponsorları

Takım üyeleri, turnuva yetkililerinin takdiri kendilerine ait olarak belirleyebileceği üzere turnuva, Intel ESL Türkiye Şampiyonası, ESL Türkiye veya bağlı kuruluşlarının menfaatlerine zarar verecek veya olumsuz etki yapacak herhangi bir beyan veremez, yapamaz, düzenleyemez, onaylayamaz ve destekleyemez.

6. Oyuna Özel Kurallar - Counter-Strike: Global Offensive

6.1 ESL Anticheat

ESL Anticheat, tüm oyuncular tarafından istisnasız olarak tüm maçlarda kullanması zorunludur. Eğer bir oyuncu Anticheat'ı kullanamazsa, maça katılmasına izin verilmez.

Eksik veya Anticheat dosyası açık olmayan bir durum için oyuncu / takım cezalandırılır. Bu kural dışında, ESL Anticheat'ın bir hata yüzünden durduğu / çöktüğü kanıtları (bir hata ekran görüntüsü) olan oyuncular vardır, bu durumda hata olup olmadığını kanıtlayıp kanıtlamayacağı konusunda hakemler tarafından bir uyarı yapılır ve ardından durum değerlendirilmesi hakemler tarafından yapılır.

6.2 Demo

Tüm oyuncuların, istisnasız olarak tüm maçlar boyunca harita başına bir POV (point-of-view) demo kaydı tutması şiddetle tavsiye edilir. Olası bir 'Bıçak Eli' demonun bir parçasıdır ve kaydedilmesi gerekir. Olası zaman aşımının da kaydedilmesi gerekir. Genel olarak çalışmayan demolar, eksik demolar olarak değerlendirilecektir, ancak nihai karar hakemlere kalmıştır. Bir maç için bir protesto açılmışsa, tüm maç medyası, protesto kapanana kadar en az 14 gün tutulmalıdır. Bir maçın iptali durumunda, iptal eden takım demo için her hakkını kaybediyor. Sunucu çökerse otomatik yeniden oynatma kullanılamaz. Bu durumda oyuncular, hakemlerin isteğine göre demoları yüklemek zorundalar.

-
- Oyuniçi demolarını talep etmeniz mümkün değildir. Yalnızca Anti Hile takımı, sanık bir oyuncunun oyun içine ait demosunu talep etmeleri durumunda talep etmesine izin verilir. Demoyu sağlamakta başarısızlık 6 pps ile cezalandırılacaktır (sahte, eksik demo). Anti Hile takımı yine de Go TV demosuna dayalı olarak analiz yapacaktır.

6.3 Maç Ayarları

6.3.1 Harita Havuzu

- de_inferno
- de_nuke
- de_mirage
- de_train
- de_cache
- de_cobblestone
- De_overpass

6.3.2 Maç Kuralları

- Best of One (Tek Maç): Yapılan bıçak eli sayesinde taraf belirlenir.
- Best of Three (Üç Maç): Yapılan bıçak eli sayesinde ilk maçta oynanacak taraflar belirlenir. İkinci maç için durum tam tersidir. Üçüncü maç taraflar yine yer değiştirir.

6.3.3 Çevrimdışı Etkinlikte Harita Seçimi

6.3.3.1 Best of One Modeli

Maçların Bo1 modelinde olması durumunda, her iki takım da, oynanılacak bir harita kalana kadar dönüşümlü olarak haritaları eler.. Daha düşük seed numarası olan (0'dan en uzak sayı düşük seed numarası anlamına gelir) ekip, ilk haritayı kaldırmaya başlamalıdır. Başlangıç taraflarını belirlemek için bir bıçak eli oynanır.

6.3.3.2 Best of Three Modeli

Maçların Bo3 modelinde olması halinde, her iki takım da, oynatılacak üç harita kalana kadar dönüşümlü olarak haritaları eler. Daha düşük seed numarası olan ekip(0'dan en uzak sayı düşük seed numarası anlamına gelir), ilk haritayı kaldırmaya başlamalıdır. Bundan sonra her takım bir harita seçecek, daha düşük seed numarasına sahip olan takım takım başlar ve ilk haritayı seçer, yüksek seed numarasına sahip olan ekip ikinci haritayı seçecek. Son harita, gerekirse karar verici olarak oynanacaktır.

6.3.4 Taraf Belirleme Turu

Bıçak turu, maç başlangıcından önce oynanacak ve takımların maça hangi taraftan başlaması gerektiği belirlenecek, galip takım tarafı seçecek. Bıçak eli zorunlu tutulmaktadır. Bu bıçaklı eli kazananı, .stay veya sohbet ekranından switch yazarak tarafını seçecektir.

6.3.5 Oyun İçi İsimler

Her oyuncu resmi CS:GO bilgilerini (aynı zamanda katılımcı bilgileri) güncellemek zorundadır. Her oyuncunun takım üyesi ya da yedek oyuncu olarak bildirilmesi gerekmektedir.

Her oyuncunun maçlar sırasında steam adının bir parçası olarak bir klan etiketi olması gerekir. Yedek oyuncuların klan etiketlerinin - Yedek - olarak ayarlanması gerekmektedir. Böylelikle kolayca ayrılabilirler. ESL yetkilisi bunu klan etiketi olarak sayar.

Her oyuncunun ve yedek oyuncunun isimleri, hakemler, yayıncılar ve izleyiciler açısından kolayca tanınması açısından birincil ve ya ikincil takma adı, steam hesap adı ile benzerlik göstermelidir.

ESL Yetkililerince yapılan uyarılara rağmen Intel ESL Türkiye Şampiyonasına uygun olmayan bir isim kullanmaya devam eden oyuncuya ceza uygulanacaktır. (1.İhtar , 2Uygunsuz İsim Cezası, 3. Ödül Parasından Kesinti.)

6.3.6 Oyuncu Sayısı

Her maç takımlarda 5'er oyuncu bulunmalıdır(5v5), Eğer taraflardan biri gerekli katılımcı sayısına maç başlangıç zamanı geldiği zaman ulaşamazsa 'No Show' olarak atfedilir ve bir maç kaybetmiş sayılır.

6.3.7 Oyuncu Düşmesi

Eğer bir oyuncu herhangi bir yarının birinci turunda 'First Kill' alınmadan düşerse oynanan yarı yeniden başlatılır.

Eğer bir oyuncu düşerse sunucu o an oynanan turun sonunda duraklatılacaktır.

Düşen bir oyuncuyu bekleme süresi en uzun 15 dakikadır. Oyuncu veya yedek oyuncu sunucuya tekrar katılır ve her iki takım hazır olduğunda, oyun devam ettirilebilir. Düşen oyuncunun 15 dakika içinde yeniden bağlanmaması ve oyunda bulunmaması halinde ekip eksik oyuncuyla oynamaya devam etmeli veya maçtan çekilme hakkını kullanabilir.

6.3.8 Oyuncu Değişimi

Oyuncular herhangi bir zamanda değiştirilebilir, ancak karşı takım önceden bilgilendirilmek zorundadır. Gerekirse oyun duraklatılabilir (Oyuna ara verme kuralına bakınız).

Bu değişiklik 5 dakikadan fazla sürmemelidir. Bekleme süresinden sonra maç tam takım olmadan da devam edebilir ve oyuncu oyununa katılabilir.

Değiştirilen oyuncular Şampiyona başlamadan önce play.eslgaming.com adresinde ki takıma CS: GO SteamID ile birlikte kaydettirilmiş olmak zorundadır.

6.3.9 Sunucudan Ayrılmak

Şampiyona süresince tüm maçlar son ana kadar oynanmalıdır, bir takım 16 turu kazandığında veya uzatma süresi sonrası bir takımın üstünlüğüyle tamamlanmadığına rağmen sunucudan çıkan takım veya katılımcılara cezai işlem uygulanır.

6.3.10 Uzatmalar

Berberlik durumunda, bu prosedürü izleyerek maçın galibi belirlemek için fazla süre oynanmalıdır: Uzatmalar, 10.000 \$ başlangıç parasıyla MR3 (en çok 6 tur) oynanır. Uzatmalara takımların başlaması için, önceki yarıda oynadıkları tarafta kalacak, devre arasında taraflar değiştirilecektir. Takımlar maça biri galip gelene kadar oynamaya devam edecektir.

6.3.11 Oyun İçi Duraklatma

Bir oyuncunun oynamasını engelleyen bir problemi varsa, duraklama işlevini kullanmasına izin verilir. Duraklama fonksiyonu bir sonraki turun başlangıcında (dondurma süresi boyunca) kullanılmalıdır. Oyuncu maçı duraklatmadan önce veya hemen sonra nedeni açıklamak zorundadır.

Eğer herhangi bir sebep gösterilmezse, rakip oyunu duraklatmaz ve oynamaya devam edebilir. Herhangi bir sebep olmaksızın oyunu duraklatma veya duraklatma ceza puanlarına yol açar

Takımlar, her yarı için 2, (teknik ve 1 taktik) duraklatma ve her uzatma başına 1 duraklatma ile sınırlıdır.

Duraklama süresi 5 dakikadan fazla olamaz. Lig Yönetimi tarafından aksi belirtilmediği sürece, duraklatma yapan ekip maçı başlatmadıkça maç başlatılmamalıdır. Tüm duraklamalar, ESL Yöneticileri tarafından incelenir.

6.3.12 Sunucu Çökmesi

Sunucu, üç tur tamamlanmadan (bir yarıda) önce çökerse, sunucu yeniden başlatılmalı ve devrenin skoru 0-0'a geri çekilecektir.

Üçüncü tur tamamlandıktan sonra sunucu çökerse, devre başlangıç parasıyla 2000 başlatılmalı ve skor son tamamlanan turdan sayılacaktır. Başlangıç parası 2000'e ayarlanır ve son turu kaybeden takım konsoldaki "kill" i kullanarak kendini öldürür. Bu tur sayılmaz. Diğer devre bir sonraki turda devam ediyor. Başlangıç parasının tekrar 800 olarak ayarlanması gerekir.

6.4 Oyuncu Ayarları

6.4.1 Ayarlar/Başlangıç parametreleri

Aşağıdaki komutlar yasaklanmıştır;

- Mat_hdr_enabled

Aşağıdaki başlangıç parametreleri yasaklanmıştır;

- +mat_hdr_enabled 0/1
- +mat_hdr_leven 0/1/2

Diğer yapılandırma değişikliklerine, aldatmaya yönelik hareket etmedikleri, haksız kazanç elde etmedikleri veya avantaj sağlayamadıkları sürece izin verilir. Bir oyuncu herhangi bir konfigürasyon dosyasında bulunan yanlış ayarlar nedeniyle cezalandırılabilir, eğer kullanılıyorsa veya söz konusu dosya oyun klasöründe saklı olsa dahi cezalandırılabilir.

Yanlış ayarlar, takım ve oyuncu başına iki (2) minor ceza ile cezalandırılacak, ancak bir takım maç başına altı (6) minor ceza puanı alamaz. Yani üç veya daha fazla oyuncunun yanlış ayarları varsa takım bir maç mağlubiyet alacaktır.

Yöneticiler, üçten az oyuncu yanlış ayarları olsa bile, özel durumlar altında varsayılan maçın kaybı üzerine karar verebilirler.

6.4.2 Yasak Scriptler

Genel olarak tüm komut dosyaları, satın alma, geçiş yapma, demo ve atlama komut dosyaları hariç yasa dışıdır. Yasaklanmış komut dosyalarına birkaç örnek aşağıda görülebilir.

- Stop shoot scripts [Use or AWP scripts]
- Center view scripts
- Turn scripts [180° or similar]

- No recoil scripts
- Burst fire scripts
- Rate changers (Lag scripts)
- FPS scripts
- Anti flash scripts or binding (snd_* bindings)
- Bunnyhop scripts
- Stop sound scripts

Bir scriptin onaylanıp onaylanmadığından emin değilseniz, resmi bir maçı oynamadan önce yönetim ekibiyle iletişime geçin. Oyuncunun kullanılıp kullanılmadığına bakılmaksızın herhangi bir yapılandırma dosyasında yasaklanmış komut dosyaları nedeniyle cezalandırılabilir veya söz konusu dosya oyun klasöründe bulunursa cezai işlem uygulanabilir.

Yasak scriptler takım ve oyuncu başına iki (2) minor ceza ile cezalandırılacak, ancak bir takım maç başına altı (6) minor ceza puanı alamaz. Yani üç veya daha fazla oyuncunun yanlış ayarları varsa takım bir maç mağlubiyet alacaktır.

Yöneticiler, yasaklanmış komut dosyalarından üçten az oyuncu olsa bile, özel koşullar altında bir varsayılan kayba karar verebilirler

6.4.3 A3D

A3D (2.0) veya A3D'yi (2.0) simüle eden herhangi bir program, sürücü veya arabirim kullanılması kesinlikle yasaktır ve hile bölümü uyarınca cezalandırılacaktır.

6.4.4 Grafik sürücülerini veya benzeri araçlar

Oyunun harici grafik çözümleri veya diğer 3. parti programlar kullanılarak değiştirilmesi veya değiştirilmesi kesinlikle yasaktır ve hile bölümü uyarınca cezalandırılabilir.

Ayrıca, sistemin kullanım hızını oyun içinde herhangi bir şekilde gösterecek her türlü programı kullanmak yasaktır (ör. Nvidia SLI ekran, Rivatuner Yerleşimi).

Sadece FPS gösterecek overlaylerin kullanımı yasak değildir.

6.4.5 Renk Derinliği

Her oyuncu, Counter-Strike (32 bit) 'de en yüksek renk ayarıyla oynamalıdır; Eğer oyuncu oyunu pencere modunda oynuyorsa masaüstünün de 32 bit ayarında olması gerekir.

Renk derinliği 16 bitlik bir renk derinliğinin kullanımı izin verilmez.

6.4.6 Özel Dosyalar

Özel modeller, değiştirilmiş dokular veya sesler (ses düzeyi, ses manzaraları) de dahil olmak üzere diğer özel dosyalar yasaktır.

Bir oyuncu, özel dosyalarla oynuyorsa, o zaman oyuncu başına iki (2) minor ceza verilecek. Bir oyuncu özel modellerle oynarsa, oyuncu başına beş (5) minor ceza uygulanır ve maçın rakip tarafından yeniden başlatılması talep edilebilir.

6.5 Sunucular

6.5.1 Sunucu Ayarları

Intel ESL Türkiye Şampiyonası maçları için kullanılacak tüm sunucuların, kurulu olan harita havuzunun yanı sıra resmi ayarların da yüklenmiş olması gerekir. Buna ek olarak, sunucu aşağıdaki ayarlara sahip olmalıdır:

- ESL Settings
- VAC enabled
- sv_pure 1

Maçın başlamasıyla her iki takım da ayarları ve harita versiyonunu kabul ediyor demektir. Müsabakanın başlangıcından sonra yanlış ayarların değiştirilmesi gerekiyorsa, takımlardan biri için büyük dezavantaj yoksa yeniden başlatılmaz. Maçı yeniden başlatma kararı ESL yetkililerindedir.

Tüm maçlar ESL sunucularında oynanmalıdır. ESL, takımlara 128 bit yüksek kaliteli sunucular sağlar. Bir taraf başka bir sunucuda oynamak isterse izin verilebilir (ör. Ping sorunları nedeniyle). ESL sunucusunda oynamak istemiyorsanız kendi 128 bit sunucunuza sahip olmanız gerekir.

6.6 Bug'ların ve Glitche'lerin Kullanımı

Oyundaki bugların, clitcheslerin veya hataların kasıtlı olarak kullanılması olay başına altı (6) minor ceza puanı ile maç başına maksimum on sekiz (18) minor ceza puanı ile cezalandırılır. Ayrıca, söz konusu bugların kullanımının maçı etkileyip etkilemediğine bakmak ya da bir rövanş yapmak zorunluluğu olup olmadığı yöneticilerin takdirine bağlıdır. Aşırı durumlarda bugları kötüye kullanma cezası daha da yüksek olabilir.

Aşağıdaki hataların kullanımı kesinlikle yasaktır, burada listelenmeyen herhangi bir hata kullanılırsa cezanın gerekip gerektirmediğine bağlı olarak yöneticilerin takdirine kalmış olur.

6.6.1 Isınma - harita kontrolü

Buglar, maç başlamadan önce kontrol edilmelidir (eksik kutular, merdivenler vb.). Bunun yapılmaması ve maçın başlamasına izin verilmesi, her iki takımın da haritanın bulunduğu durumu kabul etmesi anlamına gelir ve maç bu ayarlar altında da sürdürülecektir. Bu tür konulardaki itirazlar ve şikayetler dikkate alınmayacaktır.

6.6.2 Maç Esnasında

- Herhangi bir duvar veya tavandan geçmek kesinlikle yasaktır, zeminden geçerken veya bir geçiş olarak düşünülmeyen herhangi bir yerden geçmek kesinlikle yasaktır.
- "Silent planting" kesinlikle yasaktır (bombayı kimsenin bip sesini duymayacak şekilde yerleştirilmesi)

- Bombayı ulaşılması mümkün olmadığı yere yerleştirmek yasaktır. Bir takım arkadaşından destek alarak ulaşabileceğiniz bir yere bomba yerleştirmek bu kuralın bir parçası değildir.
- Takım arkadaşlarının üstünde durmak genellikle yasak değildir, bu tür eylemler oyuncuya bir duvarın içinden bakmasına izin verildiğinde veya harita tasarımına göre izin verilmemesi gereken alanları görebildiğinde yasaktır.
- Flash buglarını kullanmak kesinlikle yasaktır.
- El bombaları duvar üstlerinden atmak ve duvarların üzerinden flashları atmak yasak değildir fakat bombaları duvarların altına veya altından atmak yasaktır.
- "Map swimming" veya "floating" yasaktır.
- "Pixel walking" yasaktır (Oturmak, veya haritada görünmez kenarlarda durmak)

6.6.3 Genel

Genel olarak, oyundaki bugların kullanımı kesinlikle yasaktır. (Örneğin: spawn bugs).

Açıkça izin verilen aşağıdaki hatalar istisnaidir;

- Bombayı duvarlar ve eşyalar arkasından çözmek
- Tüplerde "surfing" olarak ifade edilen
- "Fireboost" olarak ifade edilen durum.

Yönetim ekibi, geriye dönük olarak açıkça izin verilen hataların listesine daha fazla hata ekleme hakkını saklı tutar.

7. Oyuna Özel Kurallar - Dota2

7.1 Oyun Modları

Best of One (Tek Maç): ESL internet sitesindeki maç ekranında sol tarafta bulunan takım Radiant. Lobi ayarlarında "Starting Team" bölümü buna göre ayarlanmalıdır. Bu alanda belirlenmiş takım pick / ban bölümüne ilk olarak başlar.

- Best of Three (Üç Maç): ESL internet sitesindeki maç ekranında sol tarafta bulunan takım ilk maça radiant olarak çıkar, kahraman seçim sırası rastgeledir. İkinci maç için durum tam tersidir. Üçüncü maç için, sol tarafta olan takım tarafını seçerken, diğer takım seçim sırasını belirler. Lobi ayarında "Starting Team" bölümü maç 1 ve 2 için rastgele olarak ayarlanmalıdır, ve 3. maç için kahraman seçimi yapacak takım belirlenmelidir.
- Katılımcıların lobi şifresini takım arkadaşları ve yedek oyuncular dışında herhangi bir kişi ile paylaşması yasaktır.
- Sunucu ayarları Otomatik / Doğu Avrupa olarak otomatiktir. İki takım anlaşılırsa değişim yapılabilir.

7.1.1 Lobi Ayarları

Lobi Şifresi: Zorunlu

Oyun ismi: Opsiyonel

Hile Etkinliği: OFF

Bot Zorluğu: Rastgele

Versiyon: Tournament

Series Type: No Series

Oyun Modu: Captains Mode

İlk Başlayan Takım: Kural 4.1. e bakınız.

Penaltı-Radiant: Yok

Penaltı-Dire: Yok

Server Konumu: Otomatik / Doğu Avrupa

Spectators: Enable

Dota TV Delay: 2 minutes

7.1.2 İzleyiciler

ESL yetkilileri, takımların yedek oyuncularını, Lig’de görevlendirilmiş yetkili kişiler ve maçı oynayacak 10 oyuncu haricinde kimse lobiye giremez.

7.1.3 Seçim ve Yasaklama

Seçim havuzu her zaman oyunda bulunan bütün kahramanları kapsar. Seçim ekranında bir oyuncu düşmediği takdirde maç durdurulmamalıdır.

7.1.4 Oyuncu sayısı

Maçlar 5 oyuncuyla 5on5 şeklinde oynanmalıdır, eğer taraflardan birinde eksik oyuncu varsa maç 4on5 veya 4on4 şeklinde oynanabilir, fakat bunun için de iki takımın da bu durumu onaylaması gerekmektedir. İki takım bu durumu onaylamazsa eksik olan taraf hükmen mağlup sayılır.

7.1.5 Duraklatma

Bir duraklama süresi 5 dakikayı aşmamak kaydı ile bir maç içinde her bir takımın toplam 10 dakika duraklatma hakkı bulunmaktadır.

Bir taraf duraklatma hakkını kullandıktan sonra takım kaptanı ESL yetkililerine duraklatma nedenini iletmekle yükümlüdür, sebep göstermeden ve/veya maçın gidişatını etkileyecek biçimde peş peşe veya savaş esnasında alınan duraklatmalar ESL Yetkilileri tarafından değerlendirilir ve (2) iki minor ceza puanı ile cezalandırılabilir.

Maç tekrardan başlatılmadan önce iki takımında onaylaması gerekir. Eğer bekleme süresi 5 dakikayı geçmişse onay gerekmez.

Duraklama süresi bittiği halde tekrar bağlanmayan bir oyuncu varsa oyunun her hangi bir zamanında yeniden bağlanabilir.

7.1.6 Sonuç Ekran Görüntüleri

Maç sonundaki sonuç tablosunun bir ekran görüntüsü alınmalı ve maç sayfasına yüklenmelidir. Ekran görüntüsünde oynama yapmak ceza puanlarına yol açabilir. Şampiyonları, eşyaları veya istatistikleri gizlemek (2) iki minor ceza puanı, bir maçın sonucunu yanlış göstermek (4) dört ceza puanı.

7.1.7 Ek Program Kullanımı

Stream dışında Dota 2'ye yardımcı, maçı doğrudan ve ya dolaylı yoldan etkileyen program kullanımı yasaktır. Programın bilgisayarda açık olması bile kanıtlandığı takdirde Lig'den süresiz olarak elenme cezası verilir.

7.1.8 Maçı Sonlandırmak

İki takımdan biri, karşı tarafın Ancient Fortress'ını yıktığı zaman, taraflardan biri tamamen maçtan çıktığı zaman, taraflardan biri "gg", "Good game, Well played" yazdığı zaman veya ESL yetkililerin kararı ile oyun sonlanır. Taraflardan biri "gg" veya "Good Game, Well Played" yazdıktan sonra geri sayımı iptal etse dahi sonuç değişmez ve mağlup sayılır.

8. Karar Kesinliđi ve Kural Deđiřikliđi

Bu kuralların yorumu, oyuncu uygunluđu, programlama ve Intel ESL Türkiye Şampiyonası'nın sahnelenmesi, kötü tavır ve hareketlerin cezalandırılması, tamamen ESL Türkiye takdirinde olup, bu konularda ESL Türkiye tarafından verilecek kararlar nihai kararlardır. Bu kurallar ile ilgili ESL Türkiye kararları temyiz edilemez ve hiçbir şekilde parasal zararlar veya diđer yasal tazminatlar için mesnet tesis edilemezler.

Intel ESL Türkiye Şampiyonası'nın bütünlüđu ve adil oyun güvence altına almak için, muhtelif zamanlarda ESL Türkiye tarafından bu kurallar deđiřtirilebilir, düzeltmeler veya ilaveler yapılabilir.

Ceza Puan Tablosu

Kural İhlali	Ceza Puanı
Genel	
Kayıtsız Oyuncu	Player: 3 Team: 3
İnaktif Uzaklařtırma	Player: 3 Team: 3
Oyuncu Uzaklařtırma	Player: 6 Team: 6
Oyun Hesap Eksikliđi	Player: 2 Team: 2
Oyun Hesap Paylařımı	Player: 2-4 Team: 2-4
Birden Fazla / Sahte Hesap	(1)Warning (2)Player: 1-3
Ayarlar	
Sosyal Medya Manipölasyonu	Player: 3 Team: 3
Maç Kuralları	
Premium Eksikliđi	Player: 3 Team: 3
Trusted Bulunmaması	Player: 3 Team: 3
Maça Çıkmama	Player: 3 Team: 3
Sahtecilik / Aldatmaya Yönelik Hareket	Player: 6 Team: 6
İzleyici	
Zaman Ařımı Olmadan Kiřisel Yayın	(1)Warning (2)Player: 1-3

Koçluk / Yetkili Bilgisi Dışında	(1)Warning (2)Player & Team: 1-3
Oyun İçi	
Hakeret / Taciz	Punishment made by Insult Squad
Oyunu Durdurma Suistimali	(1)Warning (2)Player & Team: 1-3
Maçtan Ayrılma	Player: 4 Team: 4
Yasa Dışı Hareketler	
Yetkilileri Aldatma	Player: 2-4 Team: 2-4
Uyruk / Ülke Sahteciliği	(1)Warning (2)Player: 1-3
Sahte Sonuç Bildirimi	Player: 4 Team: 4

9. Telif Hakkı Bildirimi

Bu belgede görünen tüm içerik Turtle Entertainment GmbH şirketine aittir ve sahibinin izni ile kullanılır.

Bu belgede yer alan materyallerin herhangi bir ticari marka görüntüsü, çizimi, metni, benzeriği veya fotoğrafı da dahil olmak ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere izinsiz olarak dağıtılması, tekrarlanması, değiştirilmesi veya başka bir şekilde kullanılması, telif hakkı ve ticari marka yasalarını ihlal anlamına gelebilir ve cezai ve cezai kovuşturmalara tabi olabilir / ve bu konuda hukuki yollara başvurulabilir.

Turtle Entertainment GmbH'nın yazılı izni olmaksızın, bu belgenin içeriğinin hiçbir kısmı, kişisel kullanım haricinde herhangi bir biçimde veya herhangi bir yolla çoğaltılamaz veya bir veri tabanı veya erişim sisteminde saklanamaz. Bu belgedeki tüm içerikler, bilgimiz dahilinde en iyi şekilde doğrulanmıştır. Turtle Entertainment GmbH, herhangi bir hata veya ihmalden sorumlu değildir. Web sitemizdeki <http://play.eslgaming.com/> ve <http://play.eslgaming.com/turkey> adresindeki içerik ve dosyaları önceden haber vermeksizin herhangi bir zamanda değiştirme hakkımız saklıdır.