

ŞARTLAR VE KOŞULLAR ("CLASH OF CLANS Kural Kitabı")

ESL Mobile 2021 ("Yarışma")

Bu turnuvarın organizatörü, Schanzenstrasse 23,51063 Köln Almanya merkezli ESL Gaming GmbH'dir. ("Organizatör" ya da "ESL").

Oyun kuralları

Bu canlı bir belgedir ve ESL Yönetiminin takdirine bağlı olarak değiştirilebilir.

Kural Kitabının Genel İşleyişi

Bu kural kitabı, turnuvarın tüm aşamaları için geçerli olan bir kılavuz belgedir. Yöneticiler, oyunculara önceden haber vererek veya vermeden kural kitabında değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Yöneticiler, bu kural kitabında bulunmayan, ortaya çıkabilecek tüm vakalar ve anlaşmazlıklar için karar vericidir.

1. Genel Kurallar

1.1 Kural Değişiklikleri

ESL yönetimi, bu Kural Kitabında belirtilen kuralları, herhangi bir bildirimde bulunmaksızın değiştirme veya kaldırma hakkını saklı tutar. Lig yönetimi ayrıca, bu Kural Kitabında açıkça desteklenmeyen veya detaylandırılmayan durumlar hakkında yargıya varma veya aşırı durumlarda bu Kural Kitabına aykırı olsa bile adil oyunu korumak için yargılarda bulunma hakkını saklı tutar.

1.2. Haklar

Ligin tüm yayın hakları Gameloft ve ESL'e aittir. Bu haklar aşağıdakileri içerir, ancak bunlarla sınırlı değildir: Video akışları, TV yayınları, Shoutcast akışları, tekrar oynatmalar, demolar veya canlı skor botları

1.3 Anlaşmalar

Katılımcılar arasındaki belirli anlaşmaların ESL kurallarından biraz farklı olmasına izin verilir. Bununla birlikte, ESL kurallarından büyük ölçüde farklı olan anlaşmalara izin verilmez. Lütfen ESL kurallarının tüm katılımcılar için adil bir eşleşme sağlamak amacıyla hazırlandığını unutmayın. Maçtan önce yapılan anlaşmaların sonunda takımınız için bir dezavantaj yarattığını düşünüyorsanız, maçtan sonra itirazda bulunamazsınız. Anlaşmalarla değiştirilebilecek kurallar açıkça belirtilmiştir. Anlaşmayla

değiştirilebileceğini açıkça belirtilmeyen kurallar ile anlaşma yapılamaz. ESL kurallarına ek olarak katılımcılar arasında yapılan tüm anlaşmalar maç sayfasında yorumlara yazılmalıdır. Diğer katılımcının düzenlemeleri yorumlarda da onaylaması gerekir. Düzenleme işlevinin kötüye kullanılmasını önlemek için üçüncü bir yorum yazılmalıdır. Lütfen anlaşmalarınızın ekran görüntülerini ve / veya tüm kayıtlarını da saklayın. Bu gereklilikleri yerine getirmezseniz, anlaşmalarla ilgili herhangi bir itiraz veya destek talebi reddedilecektir.

ESL Mobile 2021'de herhangi bir seriye katılarak, hak kazanırsanız Finallere katılmayı kabul etmiş olursunuz.

Oyuncuların finallere ulaşmak için gerekli tüm hazırlıklara başlaması gerekir. Bu, canlı Finallerdeki tüm katılımcıları doğrulamak için ve seyahat etmenizi sağlayacak gerekli evraklara sahip olmanız anlamına gelir. Bu evraklara; bunlarla sınırlı olmamak üzere, fotoğraflı kimlik, devlet tarafından verilmiş kimlik, Pasaport ve Vize dahildir. Daha fazla bilgi için Bölüm 1.7'ye bakın.

1.4 Gizlilik Hakkı

Oyuncu kişisel verileri, onlinemaç katılımı, organizasyon ve ödül dağıtımı için toplanacak, işlenecek ve saklanacaktır. Oyuncunun kişisel bilgileri, yasal gereklilikleri karşılamak için iç politikalara veya prosedürlere göre **21.02.2022** tarihine kadar saklanacaktır. Tüm oyunculara, ESL'in Veri Denetleyicileri olarak kişisel bilgilerini toplayacağı ve katılan her ülkenin geçerli gizlilik yasaları hakkında bilgi verilir.

Kişisel bilgilerinize ilişkin haklarınızla ilgili herhangi bir talep için lütfen ESL ile iletişime geçin: <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

Üçüncü şahıslarla paylaşılan tüm kişisel veriler, kendi gizlilik politikalarına uygun olarak işlenecektir.

1.5 Ödüller

Tüm ödüller finallerin gerçekleşmesinden itibaren 90 iş günü içerisinde oyunculara iletilecektir. Ödüllerin ödenmesiyle ilgili e-postalar bu süre içinde gönderilecektir.

1.6 Oyun Sürümü

ESL tarafından düzenlenen turnuvalara katılmak için tüm oyuncuların oyunun en yeni sürümüne sahip olması gerekmektedir. Güncellemelerin turnuva başlamadan önce yüklenmesi gerekir.

1.6.1 Yama

Tüm online maçlar, maç sırasında canlı sunucularda bulunan yamada oynanacaktır. Tüm offline maçlar turnuva sunucusunda oynanacaktır.

1.7 Gizlilik

İtirazların, destek biletlerinin, tartışmaların veya lig görevlileri ve yöneticileriyle yapılan diğer yazışmaların içeriği kesinlikle gizli kabul edilir. ESL yönetiminin önceden yazılı izni olmaksızın bu tür materyallerin yayınlanması yasaktır.

1.8 Alkol veya Diğer Psikoaktif İlaçlar

İster online ister offline, alkol veya diğer psikoaktif uyuşturucuların etkisi altında, cezalandırılabilir maddeler arasında olmasa bile, maçlara katılmak kesinlikle yasaktır ve ağır cezalara neden olabilir.

1.9 İsimler, Semboller ve Sponsorlar

ESL, turnuvalarında istenmeyen isim ve / veya sembollerin kullanılmasını yasaklama hakkını saklı tutar. Sahibi izin vermedikçe, yasal olarak korunan kelimeler veya sembollerin kullanımı genellikle yasaktır.

Yalnızca veya yaygın olarak pornografik, uyuşturucu kullanımı veya diğer yetişkinlere yönelik temalar ve ürünlerle bilinen sponsorların, reklamlarına veya tanıtımlarına ESL turnuvaları ile bağlantılı olmasına izin verilmez.

Kullanıcı tarafından oluşturulan içerik, Clash of Clans hüküm ve koşullarına tabi olacaktır.

1.10 Taklit Etme / Hesap paylaşımı

Tüm oyuncular kendi hesaplarını kullanmalıdır. Oyuncuların yabancı hesaplarla katılmalarına veya diğer oyuncuları buna teşvik etmelerine izin verilmez. Başka bir oyuncuyu veya hesabı kullanan bir oyuncuya sahip olduğu tespit edilen herhangi bir takım, taklit etme durumu olarak kabul edilecektir. Takım, sezondan diskalifiye edilecek, ilgili oyunculara duruma göre 2 ile 6 arasında ceza puanı verilecek ve sezonun geri kalanına katılmaları engellenecektir.

1.11 Hesap değişikliği

Oyuncular, turnuvaya katılmaya başladıktan sonra hesapları / hesap adlarını serbestçe değiştiremezler. Yönetici izni olmayan hesaplarda yapılan değişiklikler, sonuç olarak para ödülü kesintisine neden olabilir. Yöneticiler, özel durumlarda, bölgenizin Clash of Clans ESL Mobile 2021 bölümüne bir destek bileti yoluyla bir istek gönderilirse hesap / ad değişikliklerine izin vermeye karar verebilir.

1.12 Katılımı Reddetme

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

Oyuncular, bir ladder'a katıldıktan sonra hesaplarını / hesap adlarını değiştiremez. Yöneticiler özel durumlarda hesap / ad değişikliklerine izin vermeye karar verebilir.

1.13 Katılım gereksinimleri ve kısıtlamaları

ESL Mobile'a katılmak için aşağıdaki gereksinimleri karşılamanız gerekir:

- Tüm oyuncular, kayıt yaptırmadan önce seyahat için geçerli seyahat belgelerine (gerekirse vize gibi) sahip olmalıdır.
- Tüm oyuncular 16 yaşında veya daha büyük olmalıdır.
- Tüm oyuncular ESL Play platformuna kayıtlı olmalıdır.

Bu gereksinimleri karşılayamazsanız, uygun bulunmayacaksınız. Herhangi bir şartı yerine getirmeyen bir takımın Challenger League'e hak kazanması durumunda, takım diskalifiye edilecek ve sıradaki bir sonraki takım yerini alacaktır. Oyuncuların hem Open Ladder hem de Play-in aşamasına birlikte katılmalarına izin verilir. Bir klan, Ladder # 1 aracılığıyla Challenger League'e hak kazanırsa, kendisi ve Takımın hiçbir üyesi, Ladder # 2'ye katılamaz. Bir oyuncu yalnızca bir kez üst tura çıkmaya hak kazanabilir! Bir takım Play-in aşamasına gelirse ancak Challenge aşamasına hak kazanamazsa, Ladder #2 ile tekrar şansını deneyebilir.

1.14 Takım büyüklüğü

Bir takımın aktif kadrosunda sadece beş (5) oyuncu ve iki (2) yedek oyuncu olabilir. Belirlenen transfer süresi dışında hiçbir değişikliğe izin verilmez. Takımların, Challenger League Round Robin' e katılmaya hak kazanmamış olmaları koşuluyla, Ladder'lar arasında tam kadro değişiklikleri yapmalarına izin verilecektir.

1.15 Kadro Kilitleri

Challenger Finals süresince kadro kilidi uygulanacaktır.

Kadrolar, bir takımın herhangi bir Ladder'a kabul edildiğinde kadroda bir değişiklik yapılmaması için kilitlenecektir. Challenger League Round Robin'e katılmaya hak kazanan herhangi bir takımın kadrolarına tamamen kilitlenecek ve herhangi bir oyuncuyu değiştirmesine izin verilmeyecektir.

Open Ladder # 1'den sonra Challenger League Round Robin'e katılmaya hak kazanamayan bir takım, takımdaki tüm oyuncuları değiştirebilecektir. Kadro değişiklikleri için lütfen ESL Play'de yeni kadroyla yeni bir takım oluşturun ve bu yeni takımı kullanarak Ladder # 2'ye kaydolun. Takım sayfasını aynı tutmak istiyorsanız, takımınızın kilidinin açılmasını talep eden bir destek bileti de gönderebilirsiniz.

1.16 Gerekli Belediye Binası Seviyesi

Tüm oyuncular, ladder'lar için tanımlanan Belediye Binası seviyesi gereksinimlerini karşılamalıdır. Tüm oyuncular seviye 14'e sahip bir Belediye Binasına sahip olmalıdır.

1.17 Asker Seviyesi Sınırları

Katılımcılar yalnızca BB(Belediye Binası)14 veya daha düşük seviyedeki askerleri kullanabilir.

1.18 Doğru Oyuncu ID'lerinin Kullanımı

Tüm oyuncular kayıt yaptırmalıdır, kayıt öncesinde veya sonrasında gerçek Oyuncu ID'lerini ESL Play hesaplarına bir oyun hesabı olarak bağlamalıdır. Kayıtlı ve oyun içi veriler arasındaki herhangi bir uyumsuzluk, turnuva başlamadan önce bir destek bileti aracılığıyla yönetici ekibi tarafından onaylanmalıdır. Bu kurala uyulmaması diskalifiye ile sonuçlanabilir. Katılan tüm takımların 5 bireysel hesabı olan en az 5 bireysel oyuncuya ihtiyacı vardır.

Ladder'a kabul edildikten sonra, oyuncuların Oyuncu ID'lerini değiştirmelerine izin verilmeyecektir.

1.19 Takım Klanları

Herhangi bir resmi maça katıldıktan sonra hiçbir takımın, hali hazırda bir maça zaten katılmış olan başka bir klana katılmasına izin verilmez. Takımların oyun içinde yeni bir klan oluşturmalarına, değişikliğin nedenini açıklayan bir destek bileti göndermeleri koşuluyla izin verilecek. Değişiklik yapılmadan önce bilet onaylanmalıdır. Mevcut klanlarını halihazırda var olan ve herhangi bir maça katılan başka bir klan ile değiştirdikleri sonradan tespit edilen herhangi bir takım, yasadışı klanı kullanarak oynayacakları veya hali hazırda katıldıkları herhangi bir maçtan diskalifiye edilecektir. Takım, orijinal klanlarına geri dönene veya yönetici ekibinin talimatıyla yeni bir klan oluşturana kadar başka bir maça katılmaları yasaklanacaktır.

ESL Mobile 2021 Seris'e katılan tüm oyuncuların sadece 1 klan da bulunmasına izin verilir. Katılımcılar, bulundukları klanın ESL Mobile 2021'e katılmaması koşuluyla oyun içinde birden fazla klanda bulunabilir. Transfer penceresi sırasında yeni bir takım tarafından seçilen oyuncuların yeni klanlarına katılmalarına izin verilir, ancak daha önce ESL Mobile 2021 sırasında sahip oldukları klanlardan ayrılmaları gerekir.

2 Program

Open Qualifiers Ladder #1

2 Ağustos - 25 Ağustos (Pazartesi ve Çarşamba günleri)

Kuzey Amerika Ladder saatleri: 18:00 - 24:00 EDT / 15:00 - 21:00 PDT

Avrupa, Kuzey Afrika ve Ortadoğu Ladder saatleri: 16:00 - 22:00 TSI(Türkiye Saati ile)

Open Play-in Cup #1

Kuzey Amerika: 28 Ağustos Cumartesi

Avrupa, Kuzey Afrika ve Ortadoğu: 26 Ağustos Perşembe

Open Qualifiers Ladder #2

30 Ağustos - 22 Eylül (Pazartesi ve Çarşamba günleri)

Kuzey Amerika Ladder saatleri: 18:00 - 24:00 EDT / 15:00 - 21:00 PDT

Avrupa, Kuzey Afrika ve Ortadoğu Ladder saatleri: 16:00 - 22:00 TSI(Türkiye Saati ile)

Play-in Cup #2

23 Eylül Perşembe

Challenger Round Robin

7-29 Ekim

- Kuzey Amerika - Cuma günleri (4 hafta)
- Avrupa, Kuzey Afrika ve Ortadoğu - Perşembe ve Cuma günleri(4 hafta)

Challenger Finalleri

- Kuzey Amerika - 13 Kasım
- Avrupa, Kuzey Afrika ve Ortadoğu - 11&12 Kasım

3 Turnuva

3.1 Turnuva Aşamaları

3.1.1 Open Ladder Eleme Formatı

Takımlar 4 haftalık Ladder'da mücadele edecek. Takımlar 1000 Ladder puanı ile başlar ve aşama boyunca galibiyet ve mağlubiyetlere göre Ladder sıralamaları belirlenir. En çok puana sahip takımlar sezon içinde aşağıda sıralandığı gibi ilerleyecektir:

Open Ladder Eleme Sıralaması	
1.	Mobile Challenger'a katılmaya hak kazanır
2 - 9.	Mobiel Play-In'e katılmaya hak kazanır

Sezon play-in'lerine ve ödülleri hak kazanmak için tüm takımların en az 10 Ladder maçına katılması gerekir. En az 10 maç oynamayan herhangi bir takım, üst aşama hakkını ve altındaki tüm takımlar diskalifiye edilmeden boşluğu doldurmak için her biri 1 sıra yukarı kaydırılacaktır.

Sezon başına, toplam 2 ladder olacak, ve bu 2 ladder Challenger Round Robin aşaması için 2 takımı belirleyecek. Ayrıca her Ladder kendi Play-In turnuvası için takımı belirleyecektir

3.1.2 Mobile Play-In Formatı

Ladder ile gelen 8 takım, iki aşamalı eleme(double elimination)ağacına yerleştirilir. 1 gün içinde en iyi 3 takım belirlenene kadar oynanmaya devam edilir. İlk 3 takım, Challenger League Round Robin'e yükselmeye hak kazanır

Challenger Round Robin'e toplam 6 takım kazandıran 2 Play-In turnuvası olacaktır.

3.1.3 Challenger Round Robin

8 takım (Ladder #1'den 1 takım, Ladder #2'den 1 takım , Play-in #1'den 3 takım ve Play-in #2'den 3 takım) round-robin formatında Challenger League Finals'a katılacak 4 takımı belirlemek için mücadele edecektir

- Kuzey Amerika - Tek Round Robin (tüm takımlar birbiriyle 1 kere oynar) 4 turnuva günü boyunca
- Avrupa, Orta Doğu ve Kuzey Afrika - Çift Round Robin (tüm takımlar birbiriyle 2 kere oynar) 8 turnuva günü boyunca

3.1.4 Challenger Finals

Round-robin aşamasından çıkan 4 takım Challenger Finallerinde yarışacaktır. Her bölgesel final için özel bilgiler aşağıda listelenmiştir:

- Kuzey Amerika - Tekli Eleme Ağacı(Single Elimination)
 - Yarı Finaller - Tek maç (Best-of-1)
 - Finaller - 3 maçlık seri (Best-of-3)
- Avrupa, Orta Doğu ve Kuzey Afrika - İki Aşamalı Eleme Ağacı(Double Elimination)
 - Kazananlar Grubu Yarı Finalleri- 1 maçlık seri (Best-of-1)
 - Kaybedenler Grubu Yarı Finalleri - 3 maçlık seri (Best-of-3)
 - Kazananları Grubu Finalleri - 1 maçlık seri (Best-of-1)
 - Kaybedenler Grubu Finalleri - 3 maçlık seri (Best-of-3)
 - Büyük Final- 3 maçlık seri (Best-of-3)

3.2 Yerleştirme(Seeding)

Yerleştirme, her takımın Challenger Finals başlangıcından önce aldığı ön sıralamayı belirler. Sıralama, her takımın Challenger Round Robin'deki son sıralamasına göre belirlenecektir.

Sıralamalardaki herhangi bir eşitlik, takımların birbirlerine karşı oynadıkları maç sonuçlarına göre bozulacaktır. İki takımın bir maçı berabere bitirmesi (beraberliğin, beraberlik bozucu kurallarla bozulamaması) ve sıralamalarda eşit olması durumunda, takımların yerleştirmeleri yazı tura atılarak belirlenecektir

3.3 Maç Değişiklikleri

ESL, tamamen kendi takdirine bağılı olarak, bir maçıń başlama saatini deęiřtirebilir. ESL, mümkün olan en kısa sürede ilgili tüm oyuncularını bilgilendirecektir.

3.4 Game Preparations

- Lütfen maçı başlamadan önce oluşabilecek sorunları çözün
- Bir maçı sırasında meydana gelen bağlantı veya donanım sorunları, yöneticiler tarafından diskalifiyeye neden olabilir.
- Oyuncular arasındaki anlaşmalar maçı yorumları olarak paylaşılmalıdır.
- Maçı doğru ayarlarla oynanmalıdır.

3.5 Savaş Davetleri

Ladder aşamalarında, maçı sayfasının sol tarafındaki takım bir maçı ev sahiplięi yapacak ve rakip takıma 5'e 5 Dostluk Savaşı daveti gönderecektir. Takımların hazırlık için 5 dakikaları ve savaşı oynamak için 1 saatleri vardır. Her oyuncu, 2 saldırısından sadece 1'ini kullanabilir.

Canlı yayınlanan maçlar için yönetici ekibi, özel hazırlık ve savaş süresini belirlemek için ilgili ekiplerle iletişime geçecektir. Yönetici ekibinin bir üyesi size onay verene kadar savaşı başlamayın, aksi takdirde cezalar verilebilir.

3.6 Maçı Zamanında Gelmemesi

Her takımın online bir maçı katılması için 15 dakikası vardır (maçı başlangıç tarihi +15 dakika). 15 dakika sonra maçı katılmak hükmen mağlubiyet ile sonuçlanacaktır. Bekleyen takımın hükmen galibiyet talep etmek için bir itiraz bileti açması gerekir. İtiraz bileti gönderildikten sonra, lütfen savaş talebini iptal edin, böylece takımınız oynanmayacak bir savaşı takılıp kalmaz. Lütfen bir oyuncu zamanında geldiyse, ancak bir sorunu çözmek için ayrılması gerekiyorsa, maçı tarihinden + 15 dakika sonra geri dönmediyse bu bir maçı zamanında gelmemesi olarak sayılmaz. Bu istisnanın kötüye kullanılması, maçı hükmen mağlubiyetine yol açacaktır. Oyuncunun bu kuralı kötüye kullandığını düşünüyorsanız lütfen bir itiraz bileti açın.

3.7 Sonuçlar

Her iki takım da sonuçların ESL Play'e girilmesinden ve girilen sonuçların doğruluğundan sorumludur. Her iki takımın maçı sonunda doğru sonucu görebileceğimiz bir ekran görüntüsü alması ve ardından bunu ESL web sitesine yüklemesi gerekir. Maçı sonucuyla bir problem yaşıyorsanız, lütfen bir itiraz bileti açın. Kazananı için yeterli kanıt yoksa her iki oyuncu da diskalifiye edilebilir.

3.8 Beraberlik Bozucular

3.8.1 Maçı Beraberliklerinin Bozulması

ESL Mobile 2021'in herhangi bir aşamasında yıldızlarla berabere biten bir maçı olması durumunda, sıralama aşağıdaki sıraya göre belirlenecektir:

1. Toplam yıkım yüzdesi.

2. Ortalama atak süresi
3. En çok 3 yıldızlı saldırı.
4. En hızlı Saldırı Süresi.

3.8.2 Sıralama Beraberliklerinin Bozulması

Takımların üst tura çıkma hakkı veya ödül için, Ladder'ın herhangi bir noktasında berabere kalması durumunda, ya da takım sıralamalarının turnuva ağacı ile belirlenmesi gereken durumlarda (yani 3./4. sıra, 5.- 8. sıra) Takımların final sıralaması aşağıdakilere göre belirlenecektir:

1. Mevcut aşamadaki bire bir eşleşme sonucu
2. Mevcut aşamadaki toplam maç galibiyetleri
3. Mevcut aşamadaki tüm maçlarda kazanılan Toplam Yıldız.
4. Mevcut aşamadaki toplam yıkım yüzdesi
5. Mevcut aşamadaki en çok 3 yıldızlı saldırı.

3.9 Maçı Terk Etme / Teslim Olma

Bir takımın çevrimiçi olması, en az 1 savaş oynamış olması, ancak ESL Play'deki iletişim yollarımızdan herhangi birine (Sohbet, İtiraz bileti, Kişisel Mesaj veya Discord) 10 dakika içinde yanıt vermemesi durumunda, hükmen mağlup ve turnuvadan diskalifiye edilmesiyle sonuçlanır.

3.10 Teknik Problemler

Oyuncular, donanım, yazılım ve / veya internet sorunları dahil olmak üzere kendi teknik sorunlarından sorumludur. Teknik sorunlar nedeniyle maçlar yeniden oynanmayacaktır.

3.11 Ekran görüntüleri

Oynanan her oyun için ekrandaki sonuçların ekran görüntüsü alınmalıdır. Oyun bittikten sonra mümkün olan en kısa sürede ekran görüntüleri maç detaylarının yer aldığı sayfaya yüklenmelidir. Her sonucu gösteren bir ekran görüntüsü (örneğin her tur için) gereklidir ve kazanan ya da kaybeden tarafından yüklenebilir.

3.12 Maç Medyası

Tüm maç medyaları ESL Play'e yüklenmeli ve en az 14 gün boyunca saklanmalıdır. Maç medyasını taklit etmek veya manipüle etmek yasaktır ve ciddi cezalarla sonuçlanacaktır. Maç medyası, ne olduğuna göre açıkça adlandırılmalıdır.

Tüm takımların, maç sayfasının maç medyası bölümünde tüm maçların final skorunun ekran görüntüsünü göndermesi gerekir.

3.13 Maç Medyasının Tanımı

Maç medyası; ekran görüntüleri, ESL Wire dosyaları, demolar, modeller ve videolar dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere tüm yüklemelerdir.

3.14 Yayın / Yeniden iletim

ESL, Play-in'ler, Challenge Round Robin ve Challenge Finals sırasında canlı yayın yapacaktır. Elemelerde mücadele ederek tüm oyuncular, tüm yayınların bir parçası olarak kaydedilmeyi kabul eder. Ek olarak, ESL, tüm oyuncuların elemelere katılarak onay verdiği eleme maçlarını yayınlayabilir. Bir ESL karşılaşmasının yayınlanması veya yeniden iletilmesine yalnızca ESL'nin onayı ile izin verilir. Onay alma süreci bu kural kitabının 3.16. bölümünde ele alınmaktadır.

Herhangi bir takımdan tanıtım amacıyla canlı veya önceden kaydedilmiş röportajlara katılması istenebilir.

Herhangi bir yayın yapan bir oyuncunun,, yayınlara birlikte gelen herhangi bir riske maruz kaldığını lütfen unutmayın. Yayın yapan oyuncuların yayınlarına gecikme eklemesini öneriyoruz fakat bu zorunlu değildir.

3.15 Gözlemciler

Yöneticiler tarafından organize edilen gözlemcilere ve bir yönetici tarafından izin verilen kişilere (örneğin, sunucular veya yayıncılar) izin verilir.

Takımların ve topluluk üyelerinin, kural kitabının aşağıdaki bölümünde listelenen süreci uygulayarak ESL tarafından izin verilmesi koşuluyla, sezon boyunca maçları yayınlamasına veya yeniden yayınlamasına izin verilir.

3.16 Yayın/Yeniden İletim Onayı

ESL ile birlikte Mobile Series'in herhangi bir bölümünü yayınlamak veya yeniden yayınlamak isteyen oyuncular, yayıncılar veya topluluk üyeleri, ESL Personeli tarafından incelenecek ve imzalamak için uygun davranış kuralları verilecektir. Tüm yayıncılar ve içerik oluşturucular, tüm ESL veya ESL ile ilgili olayları yayınlarken / yeniden yayınlarken / birlikte yayınlarken bu davranış kurallarına uyacaktır.

Onaylı bir içerik oluşturucu olma izni için lütfen bölgenize bağlı olarak aşağıdaki e-posta adresine bir e-posta gönderin:

- Kuzey Amerika & Avrupa, Orta Doğu ve Kuzey Afrika: p.todkill@staff.eslgaming.com

Onay alan herkese, herhangi bir Mobile 2021 içeriğinde kullanılması gerekli olacak "marka içeriği" verilecektir. Yayını yapılan veya yeniden aktarılan içerik, ESL tarafından karar verilen adlandırma kurallarına da tabi olacaktır.

ESL ve Supercell, davranış kurallarının veya hizmet şartlarının ihlali nedeniyle herhangi bir kişiden bu onayı geri alma hakkını saklı tutar.

4 Sezon Ödülleri

4.1 Veri Kabulü ve Değişimi

Ödüllü bir kupada mücadele ettiğinizde, serinin gereksinimlerini karşıladığınızı ve ödülleri teslim alabileceğinizi kabul edersiniz. Karşılığında, istenen bilgileri, ödülü alan oyuncuya ödülleri teslim etmekten sorumlu kişiyle paylaşmayı kabul edersiniz. Ödülü teslim alan tüm oyuncuların Kupada oynayan oyuncularla aynı olması gerektiğine dikkat edilmelidir.

4.2 Ödül Teslim Süreleri ve Talepleri

ESL Mobile 2021'de kazanılan tüm ödüllerin kupa bitiminden sonra gönderilmesi maksimum 90 gün sürecektir. Bu süre sona ererse ve söz konusu ödül alınmazsa, oyuncu, kupanın destek sayfasından yönetimi bilgilendirmek için bir destek bileti açmalıdır, böylece gözden geçirilebilir.

4.3 Ödül Havuzları

4.3.1 Open Ladder Ödül Havuzları *

1	\$675
2	\$525
3	\$475
4	\$425
5	\$375
6	\$325
7	\$275
8	\$225
9	\$175
10	\$150

4.3.2 Challenge League Ödül Havuzu *

1	\$18,000
2	\$9,000
3	\$5,000
4	\$5,000
5	\$2,500
6	\$2,250
7	\$1,750
8	\$1,500

*Tüm Ödüller USD cinsinden listelenmiştir ve döviz kurlarına tabidir.

4.4 World Championship Last Chance Elemesi

Her bölgenin ESL Mobil Challenge galibine Clash of Clans World Championship Last Chance Elemesinde (LCQ) bir yer verilecektir. Bu, Kuzey Amerika'dan bir (1) ve Avrupa, Orta Doğu ve Kuzey Afrika' dan bir (1) toplam iki (2) takımın, halihazırda hak kazanmış olmamaları veya başka herhangi bir nedenle yer alamamaları koşuluyla, Last Chance Elemesine yerleştirileceği anlamına gelir.

LCQ gerçekleşmeden önce Dünya Şampiyonalarına hali hazırda katılmaya hak kazanan (veya katılamayan) takımın katılamayacak olması durumunda, bu takımın yeri sezonda ikinci sıradaki takıma verilecektir.

İkinci sıradaki takımın da hali hazırda üst hak kazanmış olması veya katılamayacak olması durumunda, üçüncü sıradaki takım LCQ'ya davet edilecektir

Dördüncü sıradaki takıma, yukarıda listelenen durumlardan birinin üçüncü sıradaki takımla da ortaya çıkması durumunda yer verilecektir.

Kazananların tekli eleme ağacıyla(single elimination bracket) belirlendiği durumlarda, 3. ve 4. sıradaki takımlar aşağıdakilere göre belirlenecektir:

1. Tüm maçlarda Kazanılan Toplam Yıldız.

2. Toplam yıkım yüzdesi.
3. En çok 3 yıldızlı saldırı.
4. En hızlı Saldırı Süresi.

5 Kayıt ve Uygunluk

ESL tarafından düzenlenen turnuvalara katılmak için aşağıdaki gereksinimleri karşılamanız gerekir. Bu gereksinimleri karşılamazsanız, uygun bulunmayacaksınız. Gereksinimleri yerine getirmeyen bir takımın bu turnuvaya hak kazanması durumunda, takım eleme hakkını kaybedecek ve bir sonraki en iyi takım onların yerini alacaktır.

5.1 Yaş sınırlamaları

Tüm oyuncular en az 16 yaşında veya daha büyük olmalıdır.

- Bir oyuncunun 16 yaşın altındayken herhangi bir maçta oynadığı veya daha önce katıldığı tespit edilirse, tüm takımlar ve üyeler sezondan diskalifiye edilecek ve o sezonda kazanılan veya kazanılabilecek olan ödül parasını kaybedeceklerdir .

Eğer diskalifiye sezonun Open Ladder aşaması sırasında meydana gelirse, takımın gerekli yaşın altında olmayan tüm oyuncularının yeni bir takım kurmasına veya diğer takımlara katılmasına izin, 16 yaşın altında olan bir oyuncunun kullanımını örtbas etmek için takımın herhangi bir üyesinin yönetici ekibini aldatmaya çalıştığına net bir kanıt bulunmaması durumunda izin verilir

Bir oyuncu 18 yaşın altındaysa, bir ebeveyn veya yasal vasi, reşit olmayan kişiye tüm yarışma boyunca eşlik edebilmelidir.

Bir ebeveyn veya yasal vasi seyahat edemiyorsa, seyahat edebilecek geçici bir vasi tayin edilmeli ve uygun belgelerin ESL'e iletilmesi gerekecektir.

ESL, geçici bir vasi atamak için gerekli belgeleri sağlamaktan sorumlu olmayacaktır.

5.2 İkamet Kısıtlamaları

Tüm oyuncular rekabet ettikleri bölgenin sakinleri olmalı ve bu bölgelerden katılmalıdır. Bölge ülkeleri aşağıdaki gibidir:

Kuzey Amerika: Kanada, Meksika, Porto Riko, Amerika Birleşik Devletleri.

Avrupa, Orta Doğu ve Kuzey Afrika: Arnavutluk, Cezayir, Andorra, Avusturya, Beyaz Rusya, Belçika, Bosna Hersek, Bulgaristan, Hırvatistan, Kıbrıs, Çek Cumhuriyeti, Danimarka, Estonya, Finlandiya, Fransa, Almanya, Yunanistan, Gürcistan, Cebelitarık, Macaristan, Vatikan Şehri, İzlanda, İrlanda, Man Adası, İtalya, Jersey, Letonya, Lihtenştayn, Litvanya, Lüksemburg, Malta, Moldova, Monako, Karadağ, Hollanda, Kuzey Makedonya, Norveç, Polonya, Portekiz, Romanya, Rusya Federasyonu, Sırbistan, Slovakya, Slovenya, İspanya, İsveç, İsviçre, Türkiye, Ukrayna, Birleşik Krallık, Birleşik Arap Emirlikleri,

Katar, Mısır, Moritanya, Fas, Tunus, Libya, Sudan, Filistin, Lübnan, Suriye Arap Cumhuriyeti, Ürdün, İsrail, Irak, İran, Kuveyt, Bahreyn, Suudi Arabistan, Yemen, Umman, Kazakistan, Özbekistan, Türkmenistan, Tacikistan veya Kırgızistan

5.3 ESL Play Kayıt

ESL Mobile 2021 onaylı herhangi bir etkinliğe katılmak için tüm oyuncuların ESL Play platformunda kayıtlı olması gerekir.

5.4 Cihazlar

Oyuncular telefonlarını veya tabletlerini kullanarak oynamalıdır, emülatörlere izin verilmez.

Bu gereksinimleri karşılamazsanız, uygun bulunmayacaksınız. Gereksinimleri yerine getirmeyen bir takımın bu turnuvaya hak kazanması durumunda, takım eleme hakkını kaybedecek ve bir sonraki en iyi takım onların yerini alacaktır.

6 Oyuncu Davranışı

ESL ve turnuvaları, Esports Dürüstlük Komisyonu olan ESIC'in bir parçasıdır. ESIC'in tüm kural ve düzenlemelerinin tüm ESL turnuvaları için geçerli olduğu anlamına gelir. Detaylı bilgileri <https://esic.gg/> adresindeki web sitesinde arayabilirsiniz.

Aşağıdaki alt paragraflar, size hangi şeylerin yasak olduğu konusunda bir izlenim vermek içindir. Daha detaylı bilgi için lütfen ESIC web sitesini de ziyaret edin.

6.1 Rekabetçi bütünlük

Oyuncuların her zaman en iyi şekilde davranış sergilemeleri beklenir. Haksız davranışlar, bilgisayar korsanlığı, hesap paylaşımı, oyun açıklarının kötüye kullanımı ve kasıtlı bağlantı kesintilerini içerebilir ancak bunlarla sınırlı değildir. Oyuncuların iyi sportmenlik ve adil oyun sergilemeleri beklenir. Turnuva yönetimi, bu kuralların ihlali durumunda son kararı verir.

6.2 Uyum

Oyuncular her zaman turnuva yönetiminin talimatlarına uymalıdır.

6.3 Nefret söylemi

Oyuncuların müstehcen, küfürlü, nefret dolu, aşağılayıcı, tehdit edici, ırkçı veya başka bir şekilde saldırgan veya sakıncalı herhangi bir dil kullanması yasaktır.

6.4 Bahis

Herhangi bir ESL etkinliđi sırasında bahis oynamak (bir oyuncu, kuruluş tarafından veya kuruluşla ilişkili herhangi biri adına) yasaktır. Bu kişiler turnuvadan diskalifiye edilecek ve 6 ay yasaklanacaktır.

6.5 Hesap paylaşımı

Hesap paylaşımı kesinlikle kurallara aykırıdır ve turnuvanın her aşamasında hesabın yasaklanmasına yol açacaktır.

6.6 ESL Play Oyuncu ve Takım isimleri

ESL ,Takma Adları ve / veya URL uzantılarını düzenleme hakkını saklı tutar. Başka bir oyuncununkine çok benzeyen oyuncu isimleri ESL tarafından değıştirilebilir. Bir oyuncunun adı yanlış bir şekilde ele geçirildiyse, lütfen adın sahipliđini kanıtlayan bir destek bileti hazırlayın.

6.7 Cihazlar

Turnuvanın tüm online aşamaları için, tüm oyuncular bir mobil cihazda (akıllı telefon veya tablet) oynamalıdır. Emülatörler veya oyunu PC veya diđer yetkisiz cihazlar üzerinden oynanacak şekilde değıştiren yazılımların kullanımı kesinlikle yasaktır. Bu tür bir yazılımı kullanarak yakalanan oyuncular cezalandırılacaktır. Turnuvanın tüm offline aşamaları için, oyunculara cihaz temin edilecektir. Final turnuvası için sağlanan cihazın modeli etkinlikten önce duyurulacaktır.

7 İletişim ve destek

7.1 Destek

ESL Mobile için birincil iletişim ve destek kanalı: [ESL Mobile Discord](#)

TÜM TAKIMLARIN, TAKIMLARINDAN EN AZ 1 TEMSİLCİNİN SEZON BOYUNCA SUNUCUDA BULUNMASI GEREKMEKTEDİR

Bu, her takımın kural değışiklikleri konusunda hızlıca bilgilendirilmesi sağlamak, yayınlanan duyuruları görmek ve yöneticiler ve diđer ekiplerin üyeleriyle iletişim kurmak içindir. Bazı bilgiler yalnızca bu Discord sunucusunda iletilebilir. Discord sunucusunda resmi olarak yayınlanan bilgilerin farkında olmaları her oyuncunun kendi sorumluluğundadır.

Maç günleri saatlerinin dışındaysa, lütfen ESL Play'deki Ladder veya Kupa sayfalarında bulunan destek bileti sistemini kullanarak bir destek bileti gönderin. Bir maç ile ilgili ve katılan her iki takımı da ilgilendiren sorunuz varsa, lütfen ESL Play'deki maç sayfanızdan bir itiraz bileti gönderin.

Ayrıca ESL Play'in sağ alt tarafında bulunan maç sohbetini kullanabilir veya kupa sırasında herhangi bir yardım için bir destek bileti gönderebilirsiniz.

Tüm oyuncular kayıt olarak ve katılarak [Supercell'in Hizmet Şartlarını](#) kabul eder, ve hesaplarının iyi durumda olduğunu onaylar.

7.2 Yöneticiler

Tüm katılımcılar turnuva organizatörlerinin, yöneticilerinin ve hakemlerin kararlarına ve kurallarına uymalıdır. İtiraz edilebilecek durumların açıkça belirtildiği durumlar dışında tüm kararlar kesindir.

7.3 Hile kullanımı

Hile kullanımına hiç bir şekilde müsamaha gösterilmeyecektir. Hile kullanımı ortaya çıktığında, söz konusu takım derhal turnuvadan çıkarılır ve 6 ay boyunca tüm müsabakalardan men edilir. Oyunculardan, turnuva süresince cihazlarına hile önleme yazılımı yüklemeleri istenebilir. Hile kullanımı örnekleri aşağıdakileri içerir, ancak bunlarla sınırlı değildir:

7.3.1 DDoS

Dağıtılmış Hizmet Reddi saldırısı(DDoS) veya başka herhangi bir yolla başka bir katılımcının oyunla bağlantısını sınırlamak veya sınırlamaya çalışmak.

7.3.2 Şike

Bir maçın sonuçlarını kasıtlı olarak, kaybederek veya başka bir şekilde sonuçları etkilemeye çalışarak değiştirmeye çalışmak.

7.3.3 Yazılım veya Donanım

Oyun içinde başka bir şekilde bulunmayan avantajlar elde etmek için herhangi bir yazılım veya donanımı kullanmak. Örnekler şunları içerir, ancak bunlarla sınırlı değildir; herhangi bir üçüncü taraf yazılımı (oyunu manipüle eden, onaylanmamış uygulamalar), özel sunucularda oynama, komut dosyalı saldırılar. Daha fazla bilgi için lütfen [Güvenli ve Adil Oyun Ortamı sayfasını](#) ve [Hizmet Koşulları](#) sayfasını ziyaret edin

7.4 Diskalifiye

ESL oyuncular ve takımları diskalifiye etme hakkını saklı tutar. Bilinen bir oyun açığını kullandığı tespit edilen herhangi bir takım, istismarın ilk kez ortaya çıkması üzerine hükmen mağlup sayılacaktır. Takımın bilinen başka bir oyun açığını ikinci kez kullandığı tespit edilirse ve bunun kasıtlı olarak yapıldığı belirlenirse, etkinlikten çıkarılır ve gelecekteki etkinliklerden men edilir

7.5 Seyahat Katılım Talepleri

ESL Mobile 2021'e katılan herhangi bir oyuncuya, seri için belirtilen ülkeler dışından olmaları durumunda en fazla 2 haftaya kadar seyahat katılım talebinde bulunma fırsatı verilecektir. Tüm seyahat talepleri, talebin incelenmesi için söz konusu seyahat tarihinden en az 1 hafta önce gönderilmelidir. Her bir talep duruma göre kabul edilecek veya reddedilecektir. Her talep 2 iş günü içinde onaylanacak veya reddedilecektir.

8 Canlı yayın

Oyuncular ve ESL Mobile 2021 tarafından oluşturulan tüm içerikler, fotoğraflar, videolar, tekrarlar ve diğer kaynaklar ESL'ye aittir. Oyuncular, ESL Mobile 2021'de mücadele etmeyi kabul ederek bu koşulu kabul ederler.

8.1 Oyuncu İçeriği

Play-in ve Challenge aşamasına katılmaya hak kazanan tüm oyuncular, oyuncu fotoğraflarını ve takım logolarını göndererek uyumlu olmalı ve işbirliği yapmalıdır. Takım, turnuva yöneticisi tarafından verilen süre içerisinde fotoğraf ve logoyu teslim etmezse, para ödülünden (Belirli bir yüzde) düşülecektir.

8.2 Medya Yükümlülükleri

Lig, bir veya daha fazla oyuncunun röportajlarda (kısa maç öncesi/sonrası röportajlar ve/veya daha uzun röportaj oturumları), bir basın toplantısında veya imza, fotoğraf veya video oturumunda yer alması gerektiğine karar verirse, oyuncular bunu reddedemez ve katılmak zorundadır. Ek olarak, oyunculardan ESL gereksinimlerine göre Lig'e resim veya gerekli dosyaları sağlamaları istenebilir. Çoğu etkinlikte, katılımcıların etkinlik sunumu için Turnuva Organizatörü ekibi tarafından fotoğraflarının çekileceği, filme alınacağı ve röportaj yapılacağı zorunlu bir medya günü olacaktır. Katılımcılara, 5 dakikadan fazla süren bu tür etkinliklerin niteliği, süresi ve programı hakkında önceden bilgilendirilmek üzere bir medya programı verilecektir.

9 Ceza puanları ve para cezaları

Bir oyuncu veya takım, ligin kurallarından birini veya birkaçını umursamaz veya ihlal ederse, ihlalin ciddiyetine bağlı olarak çeşitli sonuçlar doğurabilir. Turnuva yönetimi, koşullara ve ihlallerin ciddiyetine bağlı olarak, tamamen kendi takdirine bağlı olarak durumla ilgili karar verecektir.

- Turnuva Yönetimi çok sayıda ceza uygulayabilir:
- Uyarılar
- Maçın Hükmen Kaybı
- Minor Ceza Puanları (1 minor ceza puanı = 1% ödül parası kesintisi)
- Major Ceza Puanları (1 major ceza puanı = 10% ödül parası kesintisi)
- Diskalifiye

Ceza örnekleri:

- Bir Meydan Okuma maçına katılmamak - Hükmen Mağlubiyet + 1 Major Ceza puanı
- Kadro Kurallarına Uymamak - 3 Major ceza puanı, durumun ihlalin ciddiyetine göre Diskalifiye
- Planlanmış bir Medya Günü oturumuna gelmemek - 5 Minor Ceza puanı