

ŞARTLAR VE KOŞULLAR ("PUBG MOBILE Kural Kitabı")

ESL Mobile 2021 ("Yarışma")

Bu turnuvanın 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, turnuvanın 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, adil oyun ve sportmenliği korumak adına, 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

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, turnuvalarda 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, Asphalt 9: Legends 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 yasaklanacaktır.

1.11 Katılımı Reddetme

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

2 Program

2.1 Kuzey Amerika Programı

Open Cup Elemeleri#1

12 Nisan - 6 Mayıs (Pazartesi, Perşembe ve Cumartesi günleri)

Open Finals#1

16 Mayıs Pazar

Open Cup Elemeleri #2

10 Mayıs - 3 Haziran (Pazartesi, Perşembe ve Cumartesi günleri)

Open Finals #2

6 Haziran Cumartesi

2.2 Avrupa & Orta Doğu ve Kuzey Afrika Programı

Open Cup Elemeleri #1

12 Nisan - 6 Mayıs (Pazartesi, Perşembe ve Cumartesi günleri)

Open Cup Elemeleri #2

10 Mayıs - 3 Haziran (Pazartesi, Perşembe ve Cumartesi günleri)

Open Finals

13 Haziran Pazar

2.3 Asya Pasifik Program

Open Cup Elemeleri#1

13 Nisan - 10 Mayıs (Oyun günü hangi grupta yer aldığına bağlıdır)

Open Finals#1

12-13 Mayıs

Open Cup Elemeleri #2

17 Mayıs - 14 Haziran (Oyun günü hangi grupta yer aldığına bağlıdır)

Open Finals #2

16-17 Haziran

3 Kayıt ve Uygunluk

ESL tarafından düzenlenen turnuvalara katılmak için aşağıdaki gereksinimleri karşılamamız 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.

3.1 Yaş Kısıtlamaları

Tüm oyuncular sezonun ilk maç tarihine kadar en az 16 yaşında veya daha büyük olmalıdır.

1. 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 bulunamaması durumunda izin verilir

- 16 yaşının altında olup turnuvaya katılan oyuncular ve böyle bir oyuncuyu kullanan takımlar hakkında daha fazla bilgi bu kural kitabının 11.8 bölümünde bulunabilir.

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.

3.2 İkamet Kısıtlamaları

Tüm oyuncular mücadele ettikleri bölgenin sakinleri olmalı ve bu bölgeden katılmalıdır. Bölgelere özel ülke dağılımları 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

Asya-Pasifik: Tayland, Vietnam, Endonezya, Malezya, Singapur, Filipinler

3.3 ESL Play Kayıt

5.3 ESL Play Kayıt

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

Asya Pasifik:

<https://play.eslgaming.com/playerunknownsbattlegrounds/asia/pubgm/challenger/mobile-open-2021-asia-pacific>

Avrupa/Orta Doğu, Kuzey Afrika:

<https://play.eslgaming.com/playerunknownsbattlegrounds/europe/pubgm/challenger/mobile-open-2021>

Kuzey Amerika:

<https://play.eslgaming.com/playerunknownsbattlegrounds/north-america/pubgm/major/mobile-open-2021-na>

3.4 Cihazlar

Oyuncular telefonlarını veya tabletlerini kullanarak oynamalıdır, emülatörlere izin verilmez.

3.5 Çalışan Kısıtlamaları

ESL ve / veya Tencent için çalışan veya gönüllü olan kişilerin katılması uygun değildir. Herhangi bir şirket için herhangi bir sürede çalışmış veya gönüllü olmuş kişiler, ilgili şirketleri için en son çalıştıktan sonraki 90 gün içinde oynamaya uygun değildir.

4 Ödüllerin Dağılımı*

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 Havuzu

4.3.1 Kuzey Amerika Open Finals Ödül Dağılımı

1	\$650
2	\$550
3	\$475
4	\$425
5	\$375
6	\$325
7	\$275
8	\$225
9	\$175
10	\$125
11	\$75
12	\$50

*Tüm Ödüller USD cinsinden listelenmiştir ve döviz kurlarına tabidir.

4.3.1 Avrupa, Orta Doğu ve Kuzey Afrika Open Finals Ödül Dağılımı

1	\$650
2	\$550

3	\$475
4	\$425
5	\$375
6	\$325
7	\$275
8	\$225
9	\$175
10	\$125
11	\$75
12	\$50

*Tüm Ödüller USD cinsinden listelenmiştir ve döviz kurlarına tabidir.

4.3.1 Asya Pasifik Open Finals Ödül Dağılımı

1	\$1440
2	\$576
3	\$324
4	\$216

5	\$216
6	\$144
7	\$144
8	\$108
9	\$108
10	\$72
11	\$72
12	\$36
13	\$36
14	\$36
15	\$36
16	\$36

*Tüm Ödüller USD cinsinden listelenmiştir ve döviz kurlarına tabidir.

5 Takımlar

Takımlar, her sezon süresince kayıtlı oldukları kadroyla oynamalıdır. Kadrolar iki sezon sırasında da değiştirilemez. Lütfen hesap bilgilerini dikkatlice kontrol ettiğinizden emin olun. Girdiğiniz yanlış bir bilgi, puanınızın hesaplanmamasına, o maç için takıma sıfır puan verilmesine ve yanlış bilgi bulunursa Kupadan çıkarılmasına neden olacaktır.

6 Kadrolar ve Kadro Değişiklikleri

6.1 Kadrolara genel bakış

Takımların sadece 4 ana oyuncusu ve takım sayfalarında ve kadrolarında listelenen en fazla 1 yedek (toplam 5 oyuncu) olabilir.

Takımların, Takım Yöneticisi veya Takım Sahibi olarak ayarlanmış ek bir üyesi olmasına izin verilir. Bu role ayarlanmış kişiler, 4 ana ve 1 yedek oyuncu olarak sayılmaz ve bu nedenle maçlarda oynamalarına izin verilmez. Herhangi bir maçta oynadıkları tespit edilirse, takım Kupa için tüm puanları kaybedecek ve ilk ihlal için bir uyarı verilecek ardından herhangi bir ek ihlal için ceza puanı verilecektir.

Yönetici onayı olmadan bir menajeri veya takım sahibini, oyuncu rolüne geçirdiği tespit edilen herhangi bir takım, bu kişiyle turnuvaya devam edemeyecek ve puan kaybı, ceza puanı, oyundan men edilme ve / veya diskalifiye gibi disiplin işlemlerine tabi tutulabilecektir.

Eğer takımınızda check-in sırasında izin verilen 5 oyuncudan (4 ana ve 1 yedek) daha fazla oyuncu varsa, takımınız Kupadan çıkarılır ve takımda sadece 5 oyuncu kalana kadar oynaması yasaklanır.

Takım kadrosu kilidi, tüm serilerin Finalleri boyunca uygulanacaktır. Canlı Finaller olması durumunda, bir takım seyahat edemiyorsa, bir sonraki uygun takıma yer verilecektir.

Bir takım ilk turnuvasına katıldıktan sonra Kadrolar ve Takımlar birlikte kilitlenecektir.

6.2 - Kadro Değişiklikleri

Kuzey Amerika - Asya/Pasifik - Kadro değişiklikleri yapıyorsanız, lütfen ESL Play sitesinde yeni kadroyla yeni bir takım oluşturun.

Avrupa/Orta Doğu ve Kuzey Afrika - Open Finals'a katılmaya hak kazanan takımların kadroları Finaller için kilitlenecek ve değişikliklere izin verilmeyecek. Finallere katılmaya hak kazanamayan tüm takımlar ve oyuncular, Open Cup Qualifiers # 2 için yeni takımlar oluşturabilir.

Puanlar, Play sitesindeki takımlara özgüdür, bu nedenle, bir Open Qualifier döneminde yeni bir takım kuruyorsanız, orijinal kadroda kaç oyuncuyu tuttuğunuzdan bağımsız olarak, takımınızın puanları 0'dan başlayacaktır.

7 Oyun Hesapları

7.1 - PUBG Mobile Takma Adı (Nickname)

Tüm oyun içi isimler ve ESL Play oyun hesapları aşağıda listelenen karakterleri kullanmalıdır, listede herhangi bir istisna olmayacaktır. Şu anda, aşağıda ki listenin dışında standart veya özel karakterlere

sahipseniz, katılmanıza izin verilmesi için oyun içi adınızı değiştirmeli ve ESL Play'de oyun hesabınızı güncellemelisiniz.

Oyuncular ve takımlar, bir turnuvada oynadıktan sonra oyun içi veya ESL Play adlarını DEĞİŞTİREMEZ.

1. Bir takma adın kullanılması yasa dışı olmadığı veya bir takım organizasyon değişikliği yapmadığı sürece sezonun hiçbir noktasında oyun içi isim değişikliğine izin verilmeyecektir. Bir oyuncu bir turnuvaya ana oyuncu veya yedek oyuncu olarak katıldığında, oyun içi ismi ve oyun hesabı, yönetim ekibinin bir üyesi tarafından yasa dışı karakterlere sahip olduğu içi, oyun içi ismi ve ESL oyun hesabı eşleşmediği için veya uygun olmayan bir oyun içi isim kullandığı için düzeltilmesi gerektiği açıkça belirtilmedikçe DEĞİŞTİRİLEMEZ.

Bir oyuncunun turnuvanın herhangi bir noktasında, yönetici takım tarafından açıkça belirtilmeksizin oyun hesaplarını veya oyun içi isimlerini değiştirdiği tespit edilirse, oyuncu hem oyun içi ismini hem de ESL Play ismini tekrar eski ismine değiştirene kadar maçlarakatılmaya uygun sayılmayacaktır.

Bir takım yeni bir organizasyon tarafından alınırsa veya eski bir organizasyondan çıkarılırsa, lütfen katılacağınız turnuvaya bir destek bileti gönderin. Takımınızın bir organizasyon tarafından satın alındığına dair geçerli bir kanıt sunmanız (takım ve organizasyon tarafından imzalana belge gibi) ve tüm oyuncuların oyun içinde yapacağı oyun içi isim değişikliklerini bildirmeniz gerekir(Örneğin ESLLarch -> MOLarch)

Organizasyon değişikliğinin geçerli bir kanıtı elimize geçtiğinde, takımın adını ve resmini ESL Play üzerinde değiştirmesine izin verilecektir. Takımdaki oyuncuların, yalnızca oyun içi isimlerindeki ve ESL Play üzerindeki takım etiketini değiştirmelerine izin verilecek. Oyuncuların takma adlarını değiştirmelerine izin VERİLMEYECEKTİR, yalnızca takma adlarından önceki veya sonraki takım etiketi değiştirilebilir.

Tüm katılımcının oyun içi isimleri uygun olmalıdır. Oyun içi isminiz uygunsuz olarak kabul edilirse, yeni ismi onaylatmalı ve yönetici ekibi tarafından verilen sürede değiştirmelisiniz. Bu süre içinde isim değiştirilmezse, diskalifiye olma, hem sizin hem de takımınızın aşağıdaki şekilde cezalandırılması riskini alırsınız:

- İlk ihlalde ceza uyarıdır, ikinci kez ihlal diskalifiye, yasaklama ve ödül parası cezalarıdır.

Kayıtlı olmayan bir oyuncuyla veya listelenen hatalı bir oyun hesabı bir oyuncuyla oynamak, takımınızın maç lobilerinden çıkarılmasına ve o gün için 0 puan kazanmasına neden olur.

Oyun içi isminiz ve oyun hesabınız yalnızca aşağıdaki karakterleri içermelidir:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Lütfen unutmayın, ESL Play'deki oyun hesabınız oyunda gördüğümüzle TAMAMEN eşleşmiyorsa, takımınız o maç günü için hiç puan kazanamayacaktır.

Yönetici takım tam olarak eşleşmeyen herhangi bir oyun hesabı ve oyun içi isim bulursa, takımınız gün için 0 puan kazanacak ve aktif maç gününde oynaması yasaklanacaktır.

Maç günü başlamadan önce ESL oyun hesabının ve oyun içi isimlerin eşleşmesini sağlamak her oyuncunun ve takımın kendi sorumluluğundadır. ESL oyun hesabınızın oyun içi isminizin eşleşmesini sağlayamazsanız, oyun içi isminizi buna göre değiştirmelisiniz.

7.2 - PUBGMobile ID

Tüm oyun içi Karakter ID numaraları ve ESL Play PUBGMobile ID oyun hesapları TAM OLARAK eşleşmelidir. Herhangi bir oyuncunun eşleşmeyen bir ID'ye sahip olduğu tespit edilirse, takım gün için puan kazanamayacak ve aktif maç gününde oynaması yasaklanacaktır.

Oyuncular ve takımlar, bir turnuvada mücadele ettikten sonra oyun içi veya ESL Play ID numaralarını DEĞİŞTİREMEZ.

1. Sezon boyunca hiçbir noktada Karakter ID numarası değişikliğine izin verilmeyecektir. Bir oyuncu bir turnuvaya ana veya yedek oyuncu olarak katıldıktan sonra, oyun içi karakter ID ve oyun hesabı, yönetici ekibinin bir üyesi tarafından düzeltilmesi gerektiği açıkça belirtilmedikçe DEĞİŞTİRİLEMEZ.

Bir oyuncunun, turnuva sırasında herhangi bir noktada, yönetici takım tarafından açıkça belirtilmeksizin oyun hesabı ID'sini veya oyun içi karakterID'sini değiştirdiği tespit edilirse, oyuncu sezonun geri kalanına katılmaya uygun bulunmayacaktır. Bunu bir hesap değişikliği olarak görüyoruz ve değişikliğin nedeni ne olursa olsun farklı bir oyuncu olarak değerlendirileceksiniz. Bu, kural dışı bir kadro değişikliği olarak kabul edilir ve takımınız içinde bulundukları aşama için tüm puanları kaybeder ve takımınız bulunduğunuz aşamadan men edilme riskiyle karşı karşıya kalacaktır.

[Karakter ID numaranız, burada gösterildiği gibi oyun içindeki oyuncu profili sayfanızda bulunabilir.](#)

1. [Oyun içinde ana ekranda resminize tıklayın](#)
2. [Karakter ID'nizi resminizin hemen üzerinde görebileceksiniz](#)

8 Kişisel Yayınlar

8.1 Yayın Gecikmesi

Oyuncuların, yayınlarında minimum 5 dakikalık gecikmeye sahip olmaları koşuluyla, Open Qualifier aşamasında maçları yayınlamalarına izin verilir.

Herhangi bir oyuncunun minimum gecikme kuralına uymayarak yayın yaptığı tespit edilirse, o maç günü yayını durdurmaya zorlanacaktır.

1. İlk ihlalin cezası bir uyarı olacaktır
2. İkinci ihlal, maç günü için puan kaybı, oyuncu ve takımına 2 ceza puanı olacaktır.
3. Üçüncü bir ihlal, oyuncu ve takıma 2 ek ceza puanı ve maçlara katılmaktan bir hafta boyunca men edilecektir.

8.2 Şifre ve Lobi Bilgilerinin Sızıntısı

Sezon boyunca lobi adı ve şifresi dahil olmak üzere lobi bilgilerini sızdırdığı tespit edilen herhangi bir oyuncu aşağıdaki cezalara tabi olacaktır:

1. İlk ihlalin cezası bir uyarı olacaktır
2. İkinci ihlal, kazanılan puanların silinmesi ve takımın oyun gününden diskalifiye edilmesidir. Ayrıca bilgileri sızdıran oyuncuya 2 ceza puanı verilecektir.
3. Üçüncü bir ihlal, oyuncuya 2 ek ceza puanı ve oyuncu ile takımının maçlara katılmasının bir hafta boyunca men edilmesi olacaktır.

8.4 Ortak Yayın

ESL ile birlikte Mobile serisinin herhangi bir bölümünü yayınlamak veya yeniden yayınlamak isteyen topluluk üyeleri, ESL Personeli tarafından incelenecek ve kendilerine imzalamaları için uygun davranış kuralları verilecektir. Tüm yayıncılar, ESL veya ESL ile ilgili etkinlikleri yayınlarken / ortak yayınlarken bu davranış kurallarına uyacaktır.

Ortak yayıncı olma izni istemek için lütfen bölgenize bağlı olarak aşağıdaki e-posta adresine bir e-posta gönderin:

- Kuzey Amerika & Avrupa: p.todkill@staff.eslgaming.com
- Asya-Pasifik: m.kiefer@eslgaming.com

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

9 Oyuncu Kimliği

Oyuncuların finallere ulaşmak için gerekli tüm hazırlıklara başlaması gerekir. Bu, canlı bir Final durumunda tüm katılımcıları doğrulamak için seyahat etmenizi sağlayan bir kimliğe sahip olmanız anlamına gelir.

10 Communication & Support

10.1 Support

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 değişiklikleri konusunda hızlıca bilgilendirilmesi sağlamak, yayınlanan duyuruları görmek ve yöneticiler ve diğer 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.

10.2 Yöneticiler

All participants must adhere to the decisions and rules of the tournament organizers, admins, and referees. All decisions are final, except in cases where the option to appeal is clearly stated.

10.3 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 örnekleri, 10.3.1 - 10.3.3 bölümlerinde yer alan nedenleri içerir, ancak bunlarla sınırlı değildir..

10.3.1 DDoS

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

10.3.2 Şike

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

10.3.3 Yazılım ve 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.

10.4 Seyahat Katılım Talepleri

ESL Mobile 2021'e katılan herhangi bir oyuncuya, seri için belirtilen ülkeler dışından olmaları durumunda seyahat katılım talebinde bulunma fırsatı verilecektir. Bu talebin incelenebilmesi için

seyahat tarihinden en az 1 hafta önce gönderilmesi gerekmektedir. Talebin kabulü, oyuncu tarafından neden seyahat ettikleri konusunda sağlanan bilgilere ve oyuncunun seyahat için gerekli süresine bağlı olacaktır. Her bir talep duruma göre kabul edilecek veya reddedilecektir. Turnuvada izin verilen 4 ülke dışındaki başka bir bölgeden bir oyuncunun katılması için maksimum süre 1 hafta olacaktır. Süre undan daha uzun olursa istek reddedilecek ve oyuncu katılmaya uygun olmayacaktır.

11 Oyuncu Davranışı

Oyuncuların, turnuva içi ve dışı, elemeler, röportajlar ve Finaller dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere ESL Mobile Serisinin tamamı boyunca profesyonelce hareket etmeleri beklenir. Aşağıdakilerden herhangi birinin ihlali durumunda uyarılar veya cezalar verilebilir:

11.1 Dil

Oyuncular tüm dillerde geçerli olmak üzere; oyun içi sohbet, lobi sohbeti veya canlı röportajlar da müstehcen hareketler, küfür ve / veya ırkçı yorumlar kullanamaz. Bu, kısaltmaları ve / veya belirsiz referansları içerir. Lig Yöneticileri, kendi takdirlerine bağlı olarak bunu uygulama hakkını saklı tutar. Bu kurallar ayrıca forumlar, e-postalar, kişisel mesajlar ve Discord kanalları için de geçerlidir.

11.2 Davranış

Kişilerin diğer oyunculara, Lig Yönetimi ekibinin üyelerine, medyaya ve taraftarlara karşı sportmen bir şekilde davranması gerekir.

11.3 Oyun içi davranışlar

ESL Mobile'a dahil olan oyuncuların PUBG Content Creation'ın bir parçası olan tüm oyun içi kurallara uyması gerekir - Takımlar, Sosyal Medya, Videolar, Yayınlar ve Röportajların dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere ürettikleri içeriğin uygunluğundan sorumludur. İtirazlar ve Düzeltme - Bir kişinin Ligin mevcut işleyişiyle ilgili sahip olabileceği genel itirazlar, öncelikle Discord aracılığıyla bir Lig Operatörüne mesaj gönderilerek ele alınmalıdır. İtirazlar için uygun prosedürün izlenmemesi, itirazın reddine ve ileride ceza olasılığına neden olacaktır.

11.4 Yasadışı maddeler ve PED'ler

Takım üyeleri, yasa dışı maddeler veya performans artırıcı ilaçların (PED) etkisi altında veya maddeye sahip olamaz. Standart Davranış Kuralları cezalarına ek olarak, ihlalde bulunan Oyuncular yerel yasalara uygun olarak yetkililere teslim edilebilir ve / veya diskalifiye edilebilir.

11.5 Alkol

Herhangi bir etkinlik sırasında sarhoş olan takım üyeleri, Turnuva Organizatörünün takdirine bağlı olarak diskalifiye edilebilir.

11.6 Hile Kullanımı

Hiçbir şekilde hile yapılmasına müsamaha gösterilmeyecektir. Organizatör bir Oyuncunun hile yaptığını tespit ederse, Oyuncu veya takım derhal diskalifiye edilecek ve turnuvadan çıkarılacak ve gelecekteki etkinliklere katılımı kısıtlanabilecektir. Yazılım Açıkları - Oyundaki herhangi bir hatanın veya açığın kasıtlı kullanımı, hükmen mağlubiyete ve turnuvadan diskalifiyeye neden olabilir. Oyun hataları ve açıkları, Tencent ve / veya Turnuva Organizatörünün takdirine bağlı olarak belirlenecektir.

11.7 Gizli Anlaşma ve Maç Düzeltme

Oyuncuların herhangi bir Maçın sonuçlarını kasıtlı olarak etkilemesine izin verilmez. Organizatör, bir Oyuncunun veya takımın gizli anlaşma yaptığını veya Maçta şike yaptığını belirlerse, Oyuncu veya takım derhal diskalifiye edilecek ve ESL Mobile'dan çıkarılacak ve gelecekteki etkinliklere katılımı kısıtlanabilecektir. Oyuncular her zaman ellerinden gelen en iyi şekilde rekabet etmelidir.

11.8 Yaş sınırı altındaki oyuncular

Yaş sınırı altında bir oyuncuya sahip olduğu tespit edilen herhangi bir takım, ESL Mobile Serisinden diskalifiye edilecektir.

Takımın herhangi bir üyesi tarafından kazanılan tüm ödüller kaybedilecek ve herhangi bir ödül verilmeyecektir.

Ek olarak, takım ESL Mobile Series'den bir (1) sezon yasağı alacak ve yaş sınır altında olan oyuncu 16 yaşını doldurduktan sonra iki (2) tam sezon için yasaklanacak.

11.9 Bölge Sahteciliği

Bu kural kitabının 3.2 bölümünde her bölge için listelenen ülkelerin dışındaki bir bölgede ikamet edip, sahte olarak bu ülkelerden birinden olduğunu iddia eden ve / veya katılan, herhangi bir oyuncuya sahip olduğu tespit edilen herhangi bir takım, ESL Mobile'dan diskalifiye edilecektir.

Takımın herhangi bir üyesi tarafından kazanılan tüm ödüller kaybedilecek ve herhangi bir ödül verilmeyecektir.

Ek olarak, takım ESL Mobile Serisinden en az bir (1) sezon yasağı alacak ve uygun olmayan oyuncu en az iki (2) sezon boyunca yasaklanacaktır. Yasaktan sonra, izin verilen bölgelere tamamen yerleştiklerini kanıtlarlarsa katılmalarına izin verilecektir.

ESL Play sitesinde takımlar 4, oyuncular 6 ceza puanı alacak.

11.10 Kumar

ESL Mobile ile ilişkili herhangi birinin, Player Unknown Battlegrounds içindeki veya çevresindeki herhangi bir Maça veya eyleme bahis oynaması yasaktır.

Aksi açıkça belirtilmedikçe, bu Oyuncu Davranış kurallarının ihlalleri, kasıtlı olarak işlenmiş olsun ya da olmasın cezalandırılır. Herhangi bir suç veya ihlale teşebbüs etmek de cezalandırılır.

12 Diskalifiye

ESL, uygun görülen nedenlerle takımları ve oyuncuları diskalifiye etme hakkını saklı tutar.

Bilinen bir oyun açığı kullandığı tespit edilen herhangi bir takım, ihlalin kez ortaya çıkması üzerine oyununu hükmen kaybedecektir. Takımın bilinen başka bir istismarı ikinci kez kullandığı tespit edilirse ve bunun kasıtlı olarak yapıldığı belirlenirse, etkinlikten çıkarılır ve gelecekteki etkinliklerden men edilir.

13 Oyun Kuralları

Bir maç yalnızca önceden yönetici onayı ile yeniden başlatılabilir.

Elemeler ve turnuva oyunları sırasında üçüncü taraf yazılımların herhangi bir şekilde kullanılması yasaktır. Oyuncular bu kuralı ihlal ederse, hile yapmaya teşebbüs olarak değerlendirilecektir. Takım diskalifiye edilecek, herhangi bir ödül verilmeyecek ve olaya karışan bireyler yarışmaya yasaklanacak.

PUBG onaylı oyun içi yöntemlerle elde edilmeyen öğelerin (resmi ödüller hariç) veya duyurulmamış öğelerin herhangi bir şekilde kullanılması yasaktır. Oyuncular bu kuralı ihlal ederse, bilgisayar korsanlığı olarak değerlendirilecektir. Takım diskalifiye edilecek, herhangi bir ödül verilmeyecek ve katılan bireyler turnuvadan yasaklanacaktır.

Oyuncular ESL Mobile maçı sırasında oyun içinde çıplak olamaz, herhangi bir kıyafet giymelidir.

14 Maç Ayarları, Format, & Kurallar

14.1 Genel Kurallar

Haritalar: Erangel, Miramar, Sanhok, & Vikendi

Oyun Modu: TPP

Takımlar Open Qualifier aşamasında her gün içerisinde 5 maça kadar oynayacaktır

Open Finals aşamasındaki takımlar, Final günü başına 5 maç oynayacak.

- 1 günlük Finaller için toplam 5 maç.
- 2 günlük Finaller için toplam 10 maç.

Her maç için skorlar ayrı ayrı girilecektir

14.2 Maç Puanlamaları

14.2.1 - Open Qualifier Aşama Puanları

Sıralama	Puan
1	15
2	12
3	10
4	8
5	7
6	6
7	5
8	4
9	3
10	3
11	2
12	2
13	1
14	1
15	1

16	1
17	0
18	0
19	0
20	0

Her leř biri 1 puan deęerindedir

14.2.2 - Open Finals

Sıralama	Puan
1	15
2	12
3	10
4	8
5	6
6	4
7	2
8	1

9	1
10	1
11	1
12	1
13	0
14	0
15	0
16	0

Her leş biri 1 puan değerindedir

14.3 Sonuçlar

Her takım üyesi, lobilerde herhangi bir anlaşmazlık ve / veya teknik problem olması durumuna karşın sonuçlarının oyun sonu ekran görüntülerini almalıdır.İstendiğinde söz konusu ekran görüntülerinin sağlanmaması disiplin cezasına ve / veya puan kaybına neden olabilir. Sorun yaşarsanız veya herhangi bir sorun fark ederseniz, lütfen DERHAL DESTEK BİLETİ ÜZERİNDEN yöneticilerle iletişime geçin. Kısa sorularınız için bize [Discord](#) üzerinden ulaşabilirsiniz, diğer her şey için lütfen bir destek bileti açın.

15 Teknik sorunlar

Ekipler, donanım, yazılım ve / veya internet sorunları dahil olmak üzere kendi teknik sorunlarından sorumludur. Teknik sorunlar nedeniyle maçlar yeniden oynanmayacak ve maçlar ne olursa olsun oynanacaktır.

16 Beraberlik Bozucu

ESL Mobile 2021'in herhangi bir aşamasında eşitlik olması durumunda, sıralama aşağıdaki sıraya göre belirlenecektir:

1. Mevcut aşamadaki tüm maçlardaki toplam birincilik sayısı.
2. Mevcut aşamadaki tüm maçlardaki toplam sıralama puanı.
3. Mevcut aşamadaki tüm maçlardaki toplam öldürme/leş sayısı.
4. Mevcut aşamadaki oynana son maçtaki sıralama.

17 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.

18 ESL Play Kuralları

Genel ESL Play kuralları ve ceza puanı kuralları ve katalog dahil katılım gereksinimleri için lütfen ziyaret edin [General Rules | ESL Play](#).