

INTEL ESL TÜRKİYE CS:GO ŞAMPİYONASI

KURALLAR 2020

1 Tanımlar

1.1 Geçerlilik Süresi

Intel ESL Türkiye Şampiyonası, ESL Gaming GmbH tarafından ESL'nin bir parçası olarak düzenlenmektedir.

Intel ESL Türkiye Şampiyonası, katılımcıları ve Intel ESL Türkiye Şampiyonası kapsamında oynanan tüm maçlar için geçerli olan kural kitabı budur. **Katılımcılar, turnuvaya katılmakla tüm kurallarını anladıklarını ve kabul ettiklerini beyan etmiş olur.**

1.2 Katılımcılar

Hiçbir katılımcı, Intel Extreme Masters, ESL One, ESL Pro League, Dreamhack, ESL National/Regional Championship gibi MTG'ye ait profesyonel turnuvalar dışında, Intel ESL Türkiye Şampiyonası takvimi ile çakışan dönemlerde başka bir turnuvayı/etkinliği sebep göstererek maç erteleme talebinde bulunamaz. Herhangi bir ligue herhangi bir çakışma olduğu konusunda şüpheniz varsa, lütfen ESL yönetimi ile iletişime geçin.

Bir takımın **en az 3 üyesinin** Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı veya Mavi Kart (Türkiye Cumhuriyeti) sahibi olan her gerçek kişinin - resmi olarak yasaklı olmadığı sürece - geçerli bir steam hesabı beraberinde ESEA hesabı ile yarışmaya katılması için izin verilir ve "katılımcı" olarak adlandırılır.

Turnuvaya katılacak tüm oyuncuların ESEA hesabı ve ESEA Premium'u olmak zorundadır. Tüm oyuncular ESEA Premium'larından kendileri sorumludur. ESL ya da ESEA oyunculara Premium hesap sağlamayacaktır.

1.2.1 Yurt Dışında İkamet Eden Oyuncular

Bu katılımcılar Türkiye sınırları içerisinde yaşamasalar bile turnuvanın online aşamalarına (eleme ve lig aşamaları) katılabilir ancak Playoff ve final aşamalarına hak kazandıkları takdirde ulaşım bedelleri sadece Yurtiçi tarifeleri üzerinden hesaplanarak, o tutarda ödeme yapılır. Ekstra bedeller katılımcının kendisine aittir.

Şampiyona Sistemi

Şampiyona Aşamaları

Intel ESL Türkiye Şampiyonası dört aşamadan oluşur.

- Eleme Aşaması
- Lig Aşaması
- Playoff Süreci
- Final

1.3 Cezalar

1.3.1 Cezaların Tanımı ve Kapsamı

Intel ESL Türkiye Şampiyonası'nda kural ihlallerinin karşılığında cezalar verilir. Bu cezalar minör ya da majör ceza puanları, galip sayılma, oyuncu/takım cezaları olabilir ve cezaya konu olaya bağlı olarak değişebilir. Katılımcılar, cezaları hakkında bilgilendirilecek ve belirlenen süre içerisinde (özel durumlar hariç) cezalarına 24 saat içerisinde itiraz etme (ESLPlay sistemi üzerinden protesto ve/veya ticket açmak) hakkına sahip olacaklardır.

1.3.1.1 Minor Ceza Puanları

Minör ceza puanları, müsabaka için gerekli medyanın yüklenmemesi, maçla ilgili yetersiz beyan verilmesi, destek bildiriminin amacı dışında kullanılması, takım hesabı veya diğer ilgili materyal hakkında yetersiz bilgi, bir ya da daha fazla oyuncunun maç saatinde hazır bulunmaması (Tüm takımın geç kalması ya da maça çıkmaması durumlarında majör cezalar uygulanır.) gibi minör olaylar için verilir. Her minör ceza puanı ekip veya oyuncunun kazandığı toplam ödülde yüzde bir (%1) düşmesine sebep verir.

1.3.1.2 Major Ceza Puanları

Majör ceza puanları, kasıtlı olarak Adminleri aldatıcı hareketlerde bulunmak, takım olarak maça çıkmamak ya da geç kalması, aynı oyuncunun birden fazla kez maça çıkmaması ya da geç kalması, tekrarlanan kural ihlalleri, tekrarlanan minör ihlaller ve bunun gibi majör olaylar için verilir. Her majör ceza puanı ekip veya oyuncunun kazandığı toplam ödülde yüzde on (%10) düşmesine sebep verir.

1.5.1.3 Verilmiş Ceza Puanları

Minör ve majör ceza puanları bir kez verildiklerinde tekrar verilemez değildir ve turnuva yönetimi tarafından uygun görülen şekilde cezalar verilebilir.

1.3.1.4 Yasaklamalar/Engellemeler

■ Yasaklamalar veya engellemeler, takıma dahil olmayan oyuncunun oynatılması ve izinsiz oyuncu oynatılması gibi ciddi olaylar için uygulanır. Bu cezalar takıma ya da oyuncuya uygulanabilir. Kural ihlali yapan takımların oyuncuları bunu gizlemeye çalışır ya da ESL Türkiye hakemlerine bildirmezse, kural ihlali yapan oyuncu ile aynı cezayı alabilir.

1.3.1.5 Diskalifiye

■ Diskalifiye kuralı en ciddi kural ihlallerinde uygulanır. Diskalifiye edilen katılımcı, söz konusu turnuva için ödül havuzundan vazgeçmiş sayılır ve yarışmanın bitimine kadar yasaklı olacaktır. Diskalifiye sebebiyet veren kural ihlalinin ciddiyetine göre ilgili katılımcı veya takım, bir sonraki sezonlardan da men edilebilir. Takım müsabakalarında organizasyon ve tüm

üyeleri, turnuvanın sonuna kadar yasaklı olacaktır.

1.3.1.6 Ek Ceza Uygulamaları

■ Özel durumlarda, turnuva yöneticileri, yeni cezalar tanımlayabilir ve cezaları farklı şekilde uygulayabilir.

1.3.2 Cezaların Kombinasyonu

Listelenen ceza usulleri ‘bu cezalardan sadece biri verilebilir’ şeklinde değerlendirilmemelidir ve turnuva yönetimi tarafından uygun görülmesi halinde bu cezaların bir kombinasyonu da uygulanabilir.

1.3.3 Tekrarlanan İhlaller İçin Cezalar

Bu kural kitapçığında ana hatları ile belirtilen tüm cezalar, ilk kez yapılan ihlaller için geçerlidir. Tekrarlayan ihlaller genellikle bu kuralların ilgili bölümünde listelenenden daha ağır bir şekilde cezalandırılır.

1.3.4 Intel ESL Türkiye Şampiyonası Dışındaki Lig Yasaklamaları ve Ceza Puanları

Intel ESL Türkiye Şampiyonası dışındaki lig yasaklamaları ve ceza puanları, oyuncu eğer (Şampiyona sırasında) hile veya Valve tarafından uygulanan kurallar yüzünden cezalandırılmadıysa, Intel ESL Türkiye Şampiyonası’nda uygulanmaz. Takıma dahil olmayan oyuncu oynatılması veya hakaret gibi davranışlar bu davranışın ciddiyetine bağlı olarak cezalandırılacaktır.

1.4 Yayın ve Sunum

Eğer ESL TV bir maçı yayınlıyorsa, kişisel yayın yapmak ESL yönetiminin onayı olmadığı sürece yasaktır. ESL TV'nin yayınladığı bir maçı, bir yetkilinin onayı olmadan “Kişisel Yayın” yaparak gösterime sunmak, takımın elenmesine veya yayın yapan oyuncunun turnuvadan engellenmesine neden olabilir.

Eğer ESL TV’de yayın yapılmıyorsa, yetkililerin kararı ile yayın için gerekli kurallarda değişiklikler yapılabilir ve oyun içinden yayın yapılabilir. Yetki için lütfen ESL yönetimi ile iletişime geçiniz.

2 Genel

2.1 Kural Değişiklikleri

ESL, bildirimde bulunmaksızın kuralları düzenleme, kaldırma veya değiştirme hakkını saklı tutar. ESL ayrıca adil rekabeti ve spor ruhunu korumak için kural kitabının kapsamadığı durumlarda karar verme hakkını saklı tutar.

2.2 Kuralların Geçerliliđi

Bu kural kitapçığının herhangi bir hükmünün herhangi bir yargı yetki alanında yasadışı, geçersiz veya uygulanamaz hale gelmesi, bu kural kitapçığının diğer hükümlerinin o yargı yetki alanındaki geçerliliđini veya uygulanabilirliğini veya anılan hükmün ya da diğer hükümlerin diğer yargı yetki alanlarındaki geçerliliđini veya uygulanabilirliğini etkilemez.

2.3 Gizlilik

İtirazların içeriđi, destek talepleri, tartışmalar veya turnuva yetkilileri ve yöneticileri ile olan yazışmalar kesinlikle gizli sayılır. Bu materyallerin, ESL Türkiye turnuva yöneticilerinin yazılı izni olmadan yayınlanması yasaktır. Bu materyalleri yayınlayanlar hakkında hukuki işlem başlatılacaktır ve oyuncunun/takımın diskalifiye edilmesine karar verilebilir.

2.4 ESIC, WESA ve ESLPlay

ESL ve turnuvaları WESA (World Esport Association), ESLPlay ve ESIC-Esports Integrity Coalition'ın bir parçasıdır. WESA, ESLPlay ve ESIC'nin tüm kuralları ve düzenlemeleri, Intel ESL Türkiye Şampiyonası da dahil olmak üzere tüm turnuvalarımız için geçerlidir.

Söz konusu kural ve düzenlemeleri <http://www.esportsintegrity.com/> adresinden, <https://play.eslgaming.com/turkey/> adresinden ve https://eslgfx.net/media/lo/rulebook/WESA_Code_of_Conduct.pdf uzantısına tıklayarak bulabilirsiniz. Aşağıdaki alt paragraflar, nelerin yasak olduđu hakkında bir izlenim vermek içindir. Ayrıntılı ve eksiksiz bilgi için lütfen yukarıda adı geçen web siteleri ziyaret edin.

2.4.1 Davranış Kuralları

Tüm Intel ESL Türkiye Şampiyonası katılımcıları diğer katılımcılara, izleyicilere, basına, sponsorlara, ESL TV'ye ve ESL Türkiye yönetimine karşı uygun ve saygılı bir şekilde davranmayı kabul ve taahhüt eder. Intel ESL Türkiye Şampiyonası oyuncularını veya organizatörlerini rol model olmak, davranışlarımıza dikkat etmemiz gerektiđi anlamına gelmektedir. Her türlü taciz, ESL yetkililerine bildirilmelidir. Taciz; bunlarla sınırlı olmamak üzere, cinsiyete, kişinin cinsel kimlik veya kendini cinsel olarak ifade etme şekline, yaşa, cinsel oryantasyonuna, engelliliđine, fiziksel görünüşüne, vücut boyutuna, ırk ve dinine yönelik saldırgan ifadeleri veya aksiyonları içerir. Taciz; ayrıca kamusal alanlarda cinsel imgeler, kasıtlı şekilde korkutma, tehdit etmek, kişinin isteđi olmaksızın takip etme, stalk yapma, taciz içeren fotoğraf çekme ya da kayıt alma, süreklilik içeren şekilde konuşmasını veya diğer etkinliklerini kesintiye uğratma, uygunsuz fiziksel temas ve istenmeyen cinsel ilgiyi de kapsar. Benzer

kısıtlamalar yalnızca katılımcılar için değil aynı zamanda Intel ESL Türkiye Şampiyonası sahnesinde yer alan veya yer alan kişilerle ilişkili tüm kişiler için de geçerlidir. Bu davranış kurallarını ihlal eden herkes, turnuva alanından dışarı çıkarılma ve muhtemel adli takibat da dahil olmak üzere, ceza alabilir.

2.4.2 Yasaklanmış Maddeler ve Metotlar

2.4.2.1 Doping

Her türlü doping alımı ve doping yöntemlerinin kullanımı kesinlikle yasaktır. Doping ve anti-doping kural ihlalleri, Yaptırım Yönetmeliğine uygun olarak cezalandırılacaktır. Detaylı bilgi için: [WESA Davranış Kuralları](#)

Oyuncular, takım yetkilileri, diğer takım üyeleri ve çalışanları (takım sahibi, takım kaptanı, yedekler vs) anti-doping kurallarını, kural ihlallerini, yasaklı listede yer alan yöntem ve maddeleri bilmekle, takıma yeni katılan üye ve çalışanları konu ile ilgili bilgilendirmekle yükümlüdür. Yasaklı Madde ve Metotların listesi ve bunların sınıflandırılması ile ilgili kararlar nihaidir, hiçbir oyuncu veya takım yetkilisinin itirazına tabii değildir. Hiçbir takım üyesi bu madde ve yöntemlerin performans artışı sağlamadığı, sağlığa etkisi olmadığı veya sportmenlik ruhunu tehlikeye atmadığı yönünde argüman öne sürerek bu maddelerin kullanımını haklı göstermek için turnuva yetkililerine başvuramaz.

Yönetim tarafından talep edildiği takdirde oyuncular, doping testlerini uygulamakla yükümlüdürler. Bu doğrultuda doping kullandığı şüphesiyle yönetim, oyunculardan idrar, kan testi veya yetkili birimde muayene olunması talebinde bulunabilir. Böyle bir durumda oyunculardan ve takım yetkililerinden yönetim ile iş birliği içerisinde bulunması beklenir. Herhangi bir doping testine girmeyi reddetmek, ilgili kural uyarınca cezalandırılır.

Herhangi bir yasaklı maddenin kullanımını önlemek öncelikle oyuncunun kendi kişisel görevidir. Oyuncu hata veya ihmal sonucu yasaklı maddelerden herhangi birinin vücuda alımını önleyememişse sorumluluk kendisine aittir ve bu durum, doping kullanımı tespit edildiğinde ilgili cezai işlemin uygulanmasında bir engel teşkil etmez.

2.4.2.1.1 Teste Girmeyi Reddetmek

Test edilmeyi reddetmek doping olarak kabul edilir. Cezası madde kullanımı ceza vakaları ile aynı olacaktır.

2.4.2.1.2 Yasaklı Maddeler ve Metot Listesi

Dünya Anti-Doping Ajansı (WADA) tarafından belirlenmiş Yasaklı Maddeler ve Yöntemlerin listesine aşağıdaki link üzerinden ulaşabilirsiniz.

<http://list.wada-ama.org/>

2.4.2.1.3 Doping Kategorileri

Aynı oyuncu tarafından tekrarlanan doping vakaları daha ağır şekilde cezalandırılacaktır. Bu ceza oyuncunun yaşam boyu etkinliklerden men edilmesi olabilir.

Aynı takım (fakat farklı bir oyuncu) tarafından tekrarlanan doping vakaları da takıma yönelik daha sert cezalandırılacaktır.

Aynı takım içerisindeki aynı oyuncu tarafından tekrarlanan doping vakalarında hem takım hem de oyuncu için daha sert cezalar uygulanacaktır.

Eğer bir oyuncu ciddi bir doping vakasından son turnuva maçının bitmesinin üzerinden en az 24 saat geçtikten sonra suçlu bulunursa, oyuncu yine de yasaklanır ancak turnuva sonucu değişmez.

2.4.2.2 Alkol veya Diğer Psikoaktif İlaçlar

Cezalandırılabilen maddeler arasında olmasa bile alkol veya diğer psikoaktif ilaçların etkisi altında çevrimiçi ya da LAN bir maçta oynamak kesinlikle yasaktır ve turnuvadan mene kadar giden ciddi cezalara yol açabilir.

2.4.3 Bahis

Hiç bir oyuncu, takım menajeri, turnuva görevlisi ve turnuvaya katılan organizasyon yöneticisi kumar oynayan/oynatan kişilerle ve bahisçilerle veya bahis oynatan kurumlarla (siteler, oluşumlar, vb.) ortak olamaz.

Intel ESL Türkiye Şampiyonası ile ilgili herhangi bir bilgiyi direkt veya dolaylı olarak bu kurum ve oluşumlara sağlayamaz. Böyle bir ihlalin tespit edilmesi durumunda, kişi veya takım ile ilgili gerekli yasal işlem başlatılacaktır.

Intel ESL Türkiye Şampiyonası'na katılmaya hak kazanmış hiçbir takımın veya oyuncunun direkt veya indirekt olarak sponsorları içerisinde bahis oynamayı / kumarı teşvik eden veya bu hizmeti sağlayan markalar bulunamaz. Bu sponsorlar şampiyonada yer alamaz.

2.5 Oyun Dağıtıcısı veya ESIC Yasakları

Turnuva yönetimi, oyun dağıtıcısının yasakladığı oyuncuları, Intel ESL Türkiye Şampiyonası'nda reddetme hakkını saklı tutar. Ayrıca, ESIC yasakları dikkate alınacak ve ESL yasaklamalarına dahil edilecektir. CS:GO VAC yasaklamaları ise, yasaklamanın ardından 2 yıl geçene kadar olmak üzere, özellikle dikkate alınacaktır.

2.6 Ek Anlaşmalar

ESL Türkiye yönetimi, bireysel oyuncular ya da takımlar arasında yapılan ek anlaşmalardan sorumlu olmadığı gibi buna benzer anlaşmaları yürürlüğe koymayı da kabul etmez.

ESL Türkiye, bu tip anlaşmaların yapılmasından uzak durulmasını şiddetli şekilde tavsiye eder ve bu kural kitapçığına aykırı olabilecek bu tip anlaşmalara hiçbir koşul altında izin verilmez.

2.7 Maç Yayınları

2.7.1 Yayın Hakları

Intel ESL Türkiye Şampiyonası yayın hakları ESL Gaming GmbH'ye aittir. Bu haklar bunlarla sınırlı olmamak üzere shoutcast yayınları, video akışları, GOTV, tekrarlar, demolar veya TV yayınlarını içerir.

2.7.2 Bu Haklardan Vazgeçilmesi

ESL Gaming GmbH, bir veya daha fazla karşılaşma için üçüncü bir partiye veya katılımcıların kendilerine yayın haklarını verme hakkına sahiptir. Bu gibi durumlarda, yayın maç başlamadan önce ESL Yönetimi ile planlanmış olmalıdır.

2.7.3 Oyuncu Sorumlulukları

Oyuncular, maçlarının ESL tarafından yetkilendirilen yayıncılar tarafından yayınlanmasını reddedemeyeceği gibi maçın ne şekilde yayınlanacağı konusunda da tercihte bulunamaz. Yayın sadece ESL Yönetimi tarafından ret edilebilir. Oyuncu, maçların yayınının yapılabilmesi için gerekli düzeni sağlayacağını ve karşılaşma için zamanında hazır olacağını kabul eder.

2.8 İletişim

2.8.1 Şampiyona İletişim Kanalları

Intel ESL Türkiye Şampiyonası'nın ana resmi iletişim kanalı **ESL Türkiye Discord Server**'idir. Ayrıca yaşadığınız tüm sorunlarda ve/veya istekleriniz için Discord üzerinden lig operasyon sorumlusunu bilgilendirmeniz gerekmektedir. Discord adresi lige katılmaya hak kazanan takımlara gönderilecektir veya oyuncular davet edilecektir.

2.9 ESL Türkiye Katılım Koşulları

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

2.9.1 Yaş Kısıtlaması

Tüm Intel ESL Türkiye Şampiyonası katılımcıları, CS:GO için 16 yaşını doldurmuş veya 16 yaşından büyük olmalıdır. Şampiyonaya katılan takımlarda, yaş kuralına uymayan oyuncu tespit edildiğinde, takım ve takım sorumluları hakkında sahte belge ve bilgi ibraz etmek gerekçesiyle yasal işlem başlatılacaktır. Bu oyuncu Şampiyona'dan diskalifiye edilirken, oynadığı takıma da hak ettiği toplam ödülün %20 para cezası uygulanacaktır.

2.9.2 Katılımcılara Yönelik Bölgesel Sınırlamalar

Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı veya Mavi Kart (Türkiye Cumhuriyeti) sahibi olan, CS:GO için 16 yaşını doldurmuş veya 16 yaşından büyük her gerçek kişi turnuvaya katılabilir. Takımların en fazla 2 yabancı oyuncu oynatma hakları vardır. Bu hak için ESL Türkiye yönetimiyle iletişime geçerek onay almaları gerekmektedir.

2.9.3 ESEA Premium Hesapları

Turnuvaya katılan tüm oyuncuların ESEA sunucularına giriş yapabilmeleri için ESEA Premium'a sahip olmaları gerekmektedir. ESEA Premium Steam üzerinden alındığında yansıması bir kaç saat sürdüğü için, Premium'u mutlaka bir gün önceden almanızı şiddetle tavsiye ederiz. **Maç saati geldiğinde Premium olmayan oyuncular o maçta oynayamayacak ve bu nedenle hükmen yenilmiş sayılacaktır. Premium hesabıyla ilgili sorunu olan oyuncuların maç saatinden en az 24 saat önce hakemleri bilgilendirmesi gerekmektedir. Bu süreden sonra yapılacak bilgilendirmeler için oyuncu veya takıma 1 minör ceza puanı verilir.**

2.10 Oyuncu Ayrıntıları

Talep edildiğinde, oyuncuların tam adlarını, iletişim ayrıntılarını, T.C. Kimlik Numaralarını, doğum tarihlerini, adreslerini ve yüzlerinin açıkça belli olduğu fotoğraflarını içeren ama bunlarla sınırlı olmayan gerekli tüm bilgileri ESL Adminlerine göndermeleri gerekmektedir.

2.10.1 Takma Adlar / Nickler

Intel ESL Türkiye Şampiyonası sırasında yapılan bir takma ad/nick değişikliği, yapılmadan önce yönetime bildirilmelidir. Takma adda sponsor etiketine izin verilmemektedir ve takma ad seçimi için genel ESL kuralları geçerlidir. Bunun ihlal edilmesi durumunda minor cezalar uygulanmaktadır. **Oyuncular lig başında belirttikleri nickleri oyun içerisinde kullanmak zorundadır.**

2.10.2 Oyun Hesapları

Her oyuncunun oyun hesaplarını, ESL / ESEA profillerine kayıt etmiş olması gerekmektedir.

· Steam ID: Counter-Strike: Global Offensive

2.10.2.1 Yanlış Oyun Hesaplarıyla Oynama

ESL / ESEA profilinde kayıtlı oyun hesabından farklı bir oyun hesabı ile oynamak yasaktır. Yanlış bir oyun hesabı, oyuncu için bir ceza sebebi olabilir veya oynanmış bir maçın

tekrarlanmasına neden olabilir. Söz konusu oyuncunun gerçekten maçı oynadığına dair yeterli kanıt varsa, bir ceza uygulanmayacaktır. Lig başında belirtilen steam hesabından başka bir hespla maça girilemeyeceği gibi takımın ceza almasına neden olabilir.

2.11 Takım Hesapları

2.11.1 Standartlar

- Takımı sembolize eden, takımla ilgili bir Logo,
- Takım Yetkilisi (bulunmaması durumunda, Takım Kaptanı yetkili sayılacaktır)
- Bir adet Takım Kaptanı

Takım ismi takip eden kuraldaki gibi olmalıdır. 2.11.2.

2.11.2 Takım İsimleri

Intel ESL Türkiye Şampiyonası takımının adı "CS ekibi" gibi herhangi bir uzantıya sahip olmayabilir. Takımın adı ve / veya olası bir isim sponsorundan oluşabilir. Karışıklığı önlemek için, sadece aynı disiplinde başka bir takım tarafından kullanılmayan adlara izin verilir.

Takım isimlerinde; cinsiyete, kişinin cinsel kimliğine, ırkına, dinine yönelik hakaret saldırganlık, cinsellik ve küçük düşürücü ifadeler kullanılamaz. Bu şekilde kullanım tespit edildiğinde, takım adını değiştirmesi konusunda uyarılır ve takımın adını değiştirmesi sağlanır. Kurallara uymayan bir takım adı ile hiç bir takım Intel ESL Türkiye Şampiyonası aşamalarında mücadele veremez.

Her takımın, takım ismiyle beraber yayınlarda kullanılmasına izin vereceği, en fazla 3 harften oluşan bir takım tag'ine sahip olması gerekmektedir. Oyuncular turnuva sırasında bu tag'i kullanmalıdır.

Takım ismini değiştirmek isteyen takımlar lig yönetiminin onayı olmadan isim değişikliği yapamazlar.

2.11.3 Takım Hesaplarındaki Değişiklikler

Takım hesabındaki değişiklikler, değişiklikler yapılmadan önce, Intel ESL Türkiye Şampiyonası yönetimi tarafına bildirilmeli ve yönetim tarafından onaylanmalıdır. Bu, bunlarla sınırlı olmamak üzere aşağıdakileri içerir:

- Oyuncu ekleme ya da çıkarma,
- Takım isminde değişiklik,
- Takım Yetkilisinde değişiklik,

Takım Hesaplarında değişiklik, turnuva yönetiminin belirlediği dönemlerde yapılabilmektedir. Bunun dışında takım hesaplarında değişiklikler, Intel ESL Türkiye Şampiyonası Yönetimi aksini

belirtmediđi sürece, yapılamaz.

2.12 Sponsor Kısıtlamaları

2.12.1 Yetişkin İçerik

Pornografi, uyuşturucu kullanımı veya diđer yetişkin tema ve ürünleriyle bilinen sponsorlara veya ortaklara izin verilmez.

2.12.2 Takım Sponsorları

İsim sponsorları, Intel ESL Türkiye Şampiyonası içerisinde branş/oyun başına sadece tek bir takıma isim sponsorluğu yapabilir. Takım adının sponsor adını içeren kısmı sadece iki sözcükten oluşabilir, ürün tanımlarına izin verilmez.

Takımların, kumar ve bahis hizmeti veren sponsorlarla, Intel ESL Türkiye Şampiyonası ve/veya şampiyonaya ait aşamalarda yer alması kesinlikle yasaktır. Bu kuralın ihlali durumunda yasal işlem başlatılacaktır.

2.13 Oyuncu Deđişiklikleri & Transfer

2.13.1 Şampiyona Sürecinde Oyuncu Deđişiklikleri

Eleme sürecini tamamlayarak Şampiyona sürecine yükselen takımlar, lig aşaması süresince kadrolarına yeni oyuncular katabilirler.

Takımların sezon içerisinde sadece 2 yedek oyuncu ekleme hakları olacaktır ve takımlar lige başladıkları 5'li içerisinde lig aşaması boyunca +2 yedek oyuncu ekleyerek kadrolarını 7 oyuncuya tamamlayabileceklerdir. Geçtiđimiz sezonlardan farklı olarak yedek oyuncularınızı sezon başında bildirmek zorunda olmayacaksınız. Bu oyuncuları ligin ilerleyen haftalarında da takımınıza dahil edebilirsiniz. **Kadrolar 7 oyuncuya tamamlandıktan sonra (Lig başındaki 5'li ve +2 transfer hakkının kullanılmasından sonra), lig aşaması ve ESL Pro Tour süresince takımlar herhangi bir deđişiklik yapamayacaklardır.**

Takımlar ligin ilk 4 haftası tamamlanana kadar +2 haklarını kullanarak yeni oyuncu alabilir ve istedikleri oyuncuları kadro dışı bırakabilir, 6 haftanın sonunda kadrolarından hiçbir oyuncuyu çıkaramazlar. Bir oyuncuyu çıkarmak istediklerinde +2 yedek haklarındaki oyunculardan birisi ile deđişiklik yapabilirler ve as kadrodaki diđer oyuncu yedek kadroya geçer. Intel ESL Türkiye Şampiyonası süresince bir oyuncu en fazla bir kere transfer olabilir. Oyuncunun sezon içerisinde ikiden fazla takımda oynamasına izin verilmez. Bir transfer yaparken, takımınızdaki diđer oyuncuları kadrodan göndermek ilerleyen dönemlerde yedek oyuncusunuz kalmanıza neden olabilir. Bu gibi durumlardan takımların kendileri sorumludur ve lig yönetimi +1 transfer hakkı vermeyecektir.

Bu transfer aralığı 2020 Intel ESL Türkiye Şampiyonası Kış Sezonu başladığı andan itibaren sona erer. Bu tarihler arasında tüm transferler tamamlanmalı ve tam kadrolar 28.02.2020 gecesi adminlere deklare edilmelidir. Transfer edilecek oyuncuların, 1.2 kuralına uygun olması gerekmektedir, aksi belirlenen durumlarda yeni transfer edilen oyuncu, Şampiyona sürecinde maçlarda oynatılamaz.

2.13.2 Transfer Talebi

Lig süreci boyunca +2 oyuncu ekleme hakkınızı kullanabilirsiniz. Oyuncu eklemek için lig yönetimi ile iletişime geçip onay aldıktan sonra, sezon başında gönderilen oyuncu bilgileri formunu, eklenecek oyuncu için eksiksiz doldurmanız gerekmektedir. Eğer o haftaki maçınızda oynayacak bir oyuncu eklemek istiyorsanız, mutlaka en az 48 saat önce lig yönetimi ile iletişime geçmiş olmanız gerekmektedir.

2.13.3 LAN Finallere Yükselmiş Takımlar için Kısıtlama

Intel ESL Türkiye Şampiyonası, lig aşamasından sonra Offline Playofflar ve Finale katılmaya hak kazanan bir takımın, ESL tarafından belirlenen ve Yarı final / final sürecini etkileyecek, aksaklığa uğratabilecek tarihlerde, başka herhangi bir turnuvada oynamasına izin verilmez.

2.13.4 Lig Aşaması Takım Kadrosu

Lig aşamasında yer almak için, takımın “Eleme Aşamasında” bulunan oyuncuların en az 3 tanesiyle oynamaya devam etmesi gerekmektedir. Lig aşamasında takımlar arası oyuncu transferi ilk 6 hafta tamamlandıktan sonra yasaktır. Bir takım, herhangi bir sebepten dolayı yeterli sayıda oyuncuya sahip değilse, diskalifiye edilecektir. Diskalifiye edilen takımın slotu, turnuva yönetiminin uygun gördüğü şekilde doldurulacaktır.

2.13.5 Playoff ve Final Aşaması için Takım Kadrosu

Lig aşaması boyunca 2 oyuncu eklendiyse, playoff ve final kadrosu da bu şekilde olmak zorundadır. Hiçbir şekilde oyuncu transferi yapılamaz. Eğer bir takım bu haklarını doldurmadiysa, playofflardan 48 saat önce oyuncu transfer talebi gönderebilir fakat playofflar ve final arasında oyuncu transferi yapılamaz.

2.13.6 Birden Fazla Sözleşme

Intel ESL Türkiye Şampiyonası'na dahil bir oyuncu için, 2 veya daha fazla Intel ESL Türkiye Şampiyonası takımı ile yazılı veya sözlü olarak sözleşme veya anlaşma yapması kesinlikle yasaktır. Böyle bir sözleşme ya da anlaşma varsa, ESL, durum çözülene kadar oyuncunun maçlarda oynamasını engelleme hakkını saklı tutar. Durum çözümlenemezse ESL, söz konusu oyuncu veya takımları diskalifiye etme hakkına sahiptir.

2.14 Turnuva Ödülü

Bütün ödül paraları, Intel ESL Türkiye Şampiyonası'nın tamamlanmasından 90 iş günü sonra ideal bir şekilde ödenmelidir, ancak ödemenin tamamlanması 180 iş günü sürebilir. Oyuncular veya takım için bildirilen ödeme bilgilerinde bir hata bulunuyorsa ödül parası hata çözülene kadar iletilmeyecektir.

Ödül parası ödemeleri, takımların belirlediği **Takım Yetkilisine** iletilmektedir. Ödül parasının Takım Yetkilisine iletilmesi ardından, ESL, sürecin geri kalanından sorumlu değildir. Ödül parası öncelikle takım sahibine yoksa takım yetkilisine verilir.

2.14.1 Ceza Puanları Nedeniyle Ödül Kesintileri

Intel ESL Türkiye Şampiyonası'nın tüm aşamalarında, katılımcıların aldığı her ceza puanı para cezası ile cezalandırılır.

- Her bir minor ceza puanı için toplam para cezası, ödülün % 1'i olacaktır.
- Her bir major ceza puanı için toplam para cezası, ödülün % 10'u olacaktır.

Ödül kesintileri, söz konusu etkinliğin sonunda katılımcıya verilen para ödülünün toplamından hesaplanır.

2.14.2 Ödül Parasının İptali

Şampiyona ödül bedeli ödenmediği sürece, ESL, dolandırıcılık veya **sportmenliği ihlal eden davranışlara dair** kanıtlar keşfedildiğinde, bekleyen ödemeyi iptal etme hakkını saklı tutar.

2.14.3 Ödül Parası Transferi

Ödül parası, takım tarafından belirlenen **takım yetkilisi** tarafından belirtildiği şekilde bir banka havalesi/EFT yoluyla gönderilecektir. Ödül parasının transferi için, Takım sahibi ve/veya şampiyona öncesi belirtilen takım yetkilisi, şampiyonanın final tarihini takiben 1 hafta içerisinde, banka bilgilerini ESL yetkililerine iletmekle yükümlüdür. Ödemelerin tamamlanması için yeterli bilgi sağlanamaması, ödemelerin geç yapılması veya yapılamamasına neden olacaktır. *Bir katılımcı, ödül parasını almıyorsa veya talep etmediyse ilk ödeme tarihinden itibaren bir yıl içerisinde ödüllerden vazgeçmiş sayılacaktır.*

2.15 Intel ESL Türkiye Şampiyonası'ndan Ayrılma Cezaları ve Sonuçları

2.15.1 Intel ESL Türkiye Şampiyonası Sırasında Turnuvayı Terketmek

Eğer bir katılımcı Intel ESL Türkiye Şampiyonası devam ederken (Şampiyona aşaması) turnuvayı terk ederse kazandığı tüm ödül parasından vazgeçmiş sayılacak olup ana etkinliğin bitimine kadar takım ve tüm takım oyuncuları yasaklanacaktır. Bir sonraki Intel ESL Türkiye Şampiyonası etkinliğinde, olayın zamanlamasına ve nedenine bağlı olarak takım ya da oyuncu, beş (5) minor ve bir (1) major cezası alacaktır. Ayrıca, offline aşama sırasında turnuvayı terk etmek, online bir aşamayı iptal etmekten daha ciddi bir ceza sebebi olarak

kabul edilir. Turnuva idaresinin uygun gördüğü duruma göre, özellikle çok geç iptallerde daha yüksek cezalar, engellemeler, oyuncu ve takım hesabı kitlemelerine veya benzeri yaptırımlar uygulanabilir.

2.16 Maç Başlangıcı

2.16.1 Maç Başı & Başlangıç Saatleri

Intel ESL Türkiye Şampiyonası'ndaki tüm maçlar, resmi şampiyona web sitesinde/Discord kanalında belirtildiği zamanda başlamalıdır. Bir karşılaşmanın tüm katılımcıları sunucuda olmalı ve **maç başlamadan 15 dakika önce maça başlamaya hazır olmalıdır.**

2.16.2 Şampiyona Sürecinde Maç Gecikmesi

Takımlar ilan edilen maç başlangıç saatinden en geç 10 dakika önce serverda hazır bir şekilde bulunmalıdır. Takım kaptanı dışında herkes maç saati geldiğinde .ready vermiş olmalıdır ve lig yöneticisinin komutunu beklemelidir. Takımlardan kaynaklanan gecikmeler için her 5 dakikada 1 minör ceza puanı verilir. Maç saatinden 15 dakika sonra, hala bir takım hazır değilse, o harita için hükmen mağlup sayılırlar. **Maç, ESL TV tarafından yayınlanıyorsa veya başka bir şekilde canlı bir karşılaşma ise, takımın neden olduğu maç başlangıcındaki herhangi bir gecikme için verilecek ceza puanı değişiklik gösterebilir.**

2.16.3 Maç Saatinde Hazır Olmayan Katılımcılar

Bir katılımcı, maçın planlanan başlangıcından belirlenen süre sonrasına kadar oynamaya hazır değilse, hükmen mağlup kabul edilir. ESL Admini maça geciken tarafı hükmen mağlup etme/etmeme hakkına sahiptir.

2.16.4 Maç Başlangıç Onayı

Takımlar maç saatinden önce hazır olmalı, turnuva hakeminden onay almadan maça başlamamalıdır. Takım kaptanları dışında herkes .ready vermiş olarak serverda bulunmak zorundadır. Server'da konsoldan start komutu geldiği zaman maçın başlamasını geciktiren takıma minör ceza puanı verilir. **Start komutu verilmeden maç başlamamalıdır.**

2.17 Maç Prosedürleri

2.17.1 Kadro

Takımların, turnuva yönetimince verilen süreden önce kadrolarını onaya göndermeleri gerekmektedir.

2.17.1.1 Lig Aşaması Kadro Prosedürleri

Lig Aşamasına katılma hakkı kazanmış takımlar, 28 Şubat saat 22:00 tarihine kadar güncel kadrolarını ve **Takım Yetkilisini ibraz etmek zorundadır**. Bu takımlara, bildirmiş oldukları eposta adresleri üzerinden bildiri formu iletilecektir. Formu eksiksiz doldurup, yukarıda belirtilen tarihe kadar ESL yetkilileri ile paylaşmakla yükümlüdür.

Belirtilen tarihten sonra iletilen kadro formları/bildirileri dikkate alınmayacaktır, kadrosunu bildirmeyen takım yerine, kontenjandan başka bir takım davet edilecektir.

2.17.2 Seed Numarasının Belirlenmesi

Madeni para atışı son çaredir, bu nedenle net bir seed numarası belirlendiyse onlardan kaçınılır ve bir katılımcı "yüksek seed" ilan edilir.

Yüksek seed olarak seçilen takım ilk harita için yasaklama-seçim işlemine kimin başlayacağına karar verecektir.

- Online lig aşamasında harita seçimine kim başlayacağına, takımlar 1'den 8'e kadar random sıralanarak karar verilir. Random sıralama tüm takımların görebileceği şekilde 1 Mart'ta yapılacak takım toplantısında gerçekleştirilecektir. 1'e en yakın sıra numarasına sahip takım harita seçimine başlamak zorundadır.
- Offline Playoff aşamasında, Lig Aşamasını üst sırada bitiren ekip "better seed" olarak sınıflandırılır. Dolayısıyla, Lig Aşamasını 1.sırada bitiren ekip, ligi 4.sırada bitiren ekip ile karşılaşacaktır. Lig Aşamasını 2. Sırada bitiren ekip ise, 3.sırada bitiren ekip ile eşleşir.

2.17.3 Maç Sonucu

Maç sonuçları maçınız tamamlandıktan sonra otomatik olarak güncellenmektedir. Buna rağmen oluşabilecek problemler adına maç sonucunu gösteren bir ekran görüntüsünü elinizde bulundurmanız tavsiye edilir.

2.17.4 Maç Medyasının Depolanması ve Saklanması

Maçın tamamlanmasından sonra en az 2 hafta boyunca tüm maç medyası (ekran görüntüleri / demolar / tekrarlanmalar / vs.) katılımcılar tarafından saklanmalıdır. Maçla ilgili bir şikayet varsa, kayıtların protesto kapatıldıktan ve çözülmesinden sonra en az 2 hafta süreyle katılımcılar tarafından saklanması gerekir.

2.18 Maç Tekrarında Sonuçlar

Kurallar bir rövanş oynanacağını şart koşarsa olayın mağduru, bu maç tekrarının gerçekten oynatılıp oynatılmayacağına karar verecektir. Eğer mağdur olan taraf maç tekrarı yapılmasına karar verirse, eski sonuç sıfırlanır, geçersiz sayılır ve sıralamada yeni sonuç dikkate alınır.

2.19 Rportajlar

ESL TV'de yayınlanan her ma için, her takımın bir oyuncusu rportaj için msait olmalı. Takım, bu durumda rportaj için irtibat bilgisi saėlamalıdır. Oyuncu, matan sonra yorumda bulunabilecek durumda olmalıdır. Tekil oyuncular, ma ncesi ve sonrası için her zaman grşmeye hazır olmalıdır.

3 Elemeler

3.1 Intel ESL Trkiye Őampiyonası Elemeleri

Bir Intel ESL Trkiye Őampiyonası'na katılmaya hak kazanabilmek için tek yol vardır:

- Online Elemeler aracılığı ile

3.2 Deėişimler

Eėer bir katılımcı Intel ESL Trkiye Őampiyonası'nda herhangi bir nedenle daha fazla oynayamıyorsa, deėiřtirme aėırısı yapılacaktır.

Eėer bu durum oyuncu deėiřikliėi yapılabilecek son tarihten sonra gerekleřirse deėiřtirilen oyuncu seyahat ve konaklama gibi maddi avantaj ve ayrıcalıkları deėiřimi yapılan kiřiden devralır.

Genellikle, turnuva grupları ya da turnuva aėacı kamuoyuna aıklandıysa oyuncu deėiřikliėi gerekleřtirilemez, ancak zel durumlarda, rekabetin adilliėi tehlikedeyken, ynetim turnuvayı deėiřtirebilir ve hatta yeniden dzenleyebilir. Deėiřimi gerekleřtirmek için belirlenen yedekler deėerlendirilir, turnuvaya katılıp katılmayacaklarını sormak zere onlarla temasa geilir. Bu olayın eřitli trleri vardır:

Deėiřiklik için Son Gn

Deėiřiklik tarihi için son gn turnuva ynetimi tarafından belirlenecektir. Deėiřiklik tarihinin gemesi bařka bir deėiřiklik yapılamayacaėı anlamına gelmez ancak o noktadan sonra deėiřim ile alakalı kurallar farklıdır. Eėer deėiřim yapılabilecek katılımcı bulunamazsa sahne daha az katılımcıyla bařlayabilir. Daha nce herhangi bir tarih belirlenmediyse, turnuvanın resmi duyuru tarihi genellikle son tarihtir.

3.2.1 Elemelerden Geen, Lig/Grup Ařamasına Davet Edilen veya Playoff Katılımcıları

a) Deėiřim yapılabilecek son tarihten nce

Deėiřim yapılacak takım, aynı elemenin davet listesindeki veya takım havuzundaki bir sonraki takım ile deėiřtirilecektir. Aynı elemenin son ařamasında aynı deėiřime uygun kimse yoksa bir sonraki elemeler dikkate alınacaktır.

b) Değişim yapılabilecek son tarihten sonra Turnuva yönetimi, mümkün olan tüm yöntemlerle değişim yapılan katılımcıların yerine birini bulmaya çalışacaktır.

4 Etkinlik Kuralları

4.1 Turnuva Aşamaları

4.1.1 Eleme Süreci

Eleme sürecinde maçlar genellikle best of one (tek maç üzerinden) veya aşamaya göre daha yüksek (best of three, best of five) olacaktır. Eleme sonunda finale kalan 2 takım lige katılmaya hak kazanacaklardır.

4.1.2 Lig Süreci

Şampiyona sürecinde maçlar genellikle best of one (tek maç üzerinden) veya aşamaya göre daha yüksek (best of three, best of five) olacaktır. Şampiyona süresince sona kalan 2 takım finallere katılmaya hak kazanacaklardır.

Takımlar her hafta double bo1 formatında birbirleriyle karşılaşacak ve **her harita galibiyeti için 3 puan alacaktır**. Uzatmalarda alınan galibiyetler için takımlar 3 puanı bölüşerek, uzatmalarda kazanan takım 2, kaybeden takım ise 1 puan alacaktır.

Lig sonunda eşitlik olması durumunda öncelikle ikili averaja bakılacak (birbirlerine karşı kazandıkları harita galibiyeti), bu averajın eşit olması durumunda ligte kazandıkları map sayısına bakılacak. Tüm bunlara rağmen eşitlik bozulmuyorsa takımlar kendi arasında Bo3 eşitlik bozma mücadelesi oynayacaklardır.

4.2 Dakiklik

Her oyuncunun, ortaya çıkabilecek teknik problemleri ayarlamak, hazırlamak ve çözmek için turnuva talimatlarında belirtildiği gibi turnuvaya katılması beklenir. Lig sürecinden belirtilen günler içerisinde gecikekseniz lütfen en acil şekilde turnuva yetkililerini bilgilendirin. Takımlar tarafından oluşan gecikmeler, ceza puanlarına neden olabilir; bu, ceza puanları size / ekibinize ödül havuzunda kesinti veya diskalifiye olarak geri dönecektir. Eleme sürecinde herhangi bir gecikme yapılması mümkün olmayıp zamanında maça çıkmayan takım hükmen mağlup sayılacaktır

4.3 Ekipmanlar

ESL Türkiye oyunculara offline etkinliklerde başta Monitor ve Bilgisayar olmak üzere Klavye, Mouse, Mousepad, Basınç Kulaklığı ve Kulak içi kulaklıkları sağlayacaktır. Oyuncular istedikleri taktirde kendi ekipmanlarını (Klavye, Mouse, Mousepad, Kulak içi kulaklık) kullanabilecektir. Oyuncular kendi ekipmanlarını kullanmaya karar verirlerse, bu ekipmanların uygunluğu ESL

Adminleri tarafından deęerlendirildikten sonra, oyuncuya kullanım izni verilecektir. Ancak oluřabilecek problemlerden kendileri sorumlu olacaktır.

4.4 Configler ve Sürücüler

Tüm katılımcılar etkinlikten önce yönetim tarafından belirlenmiş bir son tarihe kadar config dosyalarını ve sürücülerini göndermek zorundadır. Herhangi bir oyuncu veya takım kendi configlerini ve sürücülerini göndermezse, ayarlarını etkinlik alanında ESL Admin denetiminde manuel olarak kurmaları ve varsayılan sürücülerle oynamaları gerekir.

4.5 Giyim

Oyuncular ve takımlar, takım üyelerinin kıyafetlerinin aynı renk olduklarından emin olmalıdır. Şort giyilmesine izin verilmemektedir. Bir oyuncunun veya takımın bu kıyafetleri temin edememesi durumunda, ESL katılımcılar için uygun kıyafetler sunabileceklerdir. Bu kıyafetlerin bedeli, katılımcılara ödenen ödül parasından çıkartılacaktır.

4.6 Oyun Alanları

Aksi bir duyuru yapılmadıysa, oyun alanlarına yiyecek getirmek veya bu alanlarda yemek yemek yasaktır. Sigara içmek kesinlikle yasaktır. Tüm cep telefonları kapatılmalı ve maça çıkmadan ESL Adminlerine teslim edilmelidir. Aşırı yüksek sesle konuşmak, gürültü çıkarmak ve rahatsız edici üslup kullanımı yasaktır. Herhangi bir ihlal ceza puanı ile cezalandırılabilir.

4.7 Adminler

ESL Adminlerinin talimatları dikkate alınmalı ve bu talimatlara daima uyulmalıdır. Aksi takdirde ceza puanı verilir.

4.8 Medya Temsilcileri

Her takım oyuncu sayısının %50'si veya daha fazla sayıda oyuncusunu basın temsilcisi olarak belirlemek zorundadır. (Örneğin 5 kişilik bir takımda 3 kişi, 1 kişilik oyunlarda 1 kişi) Medya temsilcileri her türlü basın ve promosyon aktivitelerinde yer almak zorundadır.

4.9 Röportajlar, Basın Toplantısı, İmzalama / Fotoğraf / Video Oturumu

Eđer yönetim, bir veya daha fazla oyuncunun medya temsilcisi olarak seçilmesine (maç öncesi ve sonrası kısa röportajlar veya uzun röportaj oturumlarına katılım sağlayacak şekilde) bir basın toplantısına, fotoğraf veya video oturumuna katılmasına karar verdiyse oyuncular bunu reddedemez ve katılmak zorundadırlar.

4.10 Sahne Maçları

Her katılımcı sahne maçlarını oynamak zorundadır. İstisnalar, ancak oyuncunun sahnede oynayamayacağını ispatlayan önemli delillerin (örn. Tıbbi bir sertifika) sağlanması durumunda kabul edilebilir.

4.11 Bilgisayar Çevre Birimleri

Turnuva bilgisayarlarında herhangi bilgisayar çevre birimini (klavye, mouse vs.), turnuva yöneticilerinin önceden onayını almadan bağlamak veya kullanmak kesinlikle yasaktır. Yaşanabilecek aksaklıklardan oyuncu sorumludur.

4.12 Cep telefonları, Tabletler veya Benzeri Cihazlar

Katılımcıların oyun alanına cep telefonları, tabletler veya benzeri cihazlar getirmesine izin verilmeyecektir ve bu cihazların ilk maç kurulumu başlamadan önce turnuva yetkililerine teslim edilmesi gerekmektedir.

4.13 İnternet Erişimi

Turnuva bilgisayarlarındaki internet erişimi tüm katılımcılar için devre dışı bırakılmıştır.

4.14 Isınma Süreci

Maç öncesinde oyunculara 10 dakikalık bir ısınma süresi verilecektir, ancak bu süre garanti edilemez, yönetim tarafından değiştirilebilir.

4.15 Demolar ve Maç Tekrarları

Tüm demolar veya maç tekrarları, yöneticiler tarafından talep edilmesi halinde yönetime iletilmelidir.

4.16 Demo ve Maç Tekrarı Hakları

ESL, kaydedilen tüm maç demolarını oynatma ve/veya ESL sitesine yükleme hakkını saklı tutar.

4.17 Fotoğraf ve Diğer Medya Hakları

Tüm takımlar ve oyuncular turnuvaya katılarak ESL'in, fotoğraf, ses ve video gibi materyalleri web sitesinde veya başka tanıtım faaliyetlerinde kullanabileceğini kabul etmiş olur.

4.18 Kupa Seromonisi

Katılımcılar, Büyük Final'den sonra kupa seromonisi için turnuva alanında kalmalıdır.

5 Diğer İhlaller

5.1 Genel

Bir oyuncu veya takım, ESL tarafından belirlenen bir veya birkaç kuralı çiğnediğinde, genel cezaların listelenip kataloğa alındığı uygun ceza bölümüne yönlendirilir. ESIC kodunun da geçerli olduğunu unutmayın.

5.2 İnternet Etiğinin 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 puanıyla cezalandırılır. En önemli ve en yaygın suçlar aşağıda listelenmiştir. Bununla birlikte, yönetim açıkça listelenmeyen sportmenlik dışı davranış türlerine ceza puanı verebilir.

5.2.1 Hakaretler

Intel ESL Türkiye Şampiyonası ile bağlantılı olarak ortaya çıkan tüm hakaretler cezalandırılır. Bu öncelikli olarak bir maç sırasında hakaretler için geçerlidir, ayrıca ESL web sitesinde (forumlar, maç yorumları, oyuncu konuk defterleri, destek ve protesto biletleri vs.) de geçerlidir. IM (Discord, Skype, Whatsapp vb.) programları, e-posta veya diğer iletişim araçları aracılığı ile yapılan hakaretler, Intel ESL Türkiye Şampiyonası ile bağlantılıysa ve deliller netleşmişse cezalandırılacaktır. Özellikle radikal ifadeler içeren şiddetli suistimal vakaları veya fiziksel şiddet tehdidi içeren, hakaretler daha ağır cezalar içerecektir. Hakaretin niteliğine ve ciddiyetine bağlı olarak, ceza oyuncuya ya da takıma verilir. Takım müsabakalarında oyuncuların bir veya daha fazla hafta maç yapması yasaklanabilir.

5.2.2 Spam Yapmak

Anlamsız, taciz edici veya rahatsız edici mesajların aşırı gönderilmesi Intel ESL Türkiye Şampiyonası'nda spam olarak görülür. Web sitesinde spam yapılması (forumlar, maç yorumları, oyuncu konuk defterleri, destek ve protesto biletleri vb.) şiddetine göre cezalandırılır.

5.2.3 Oyunda Spam Yapmak

Oyun içi sohbet işlevi rakibini rahatsız etme amacına yönelik olarak istismar edilirse veya genel olarak oyunun akışını kötü yönde etkilerse 3 (üç) minor ceza puanı verilir.

5.3 Sportmenlik Dışı Davranışlar

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 puanıyla cezalandırılacaktır. En önemli ve en yaygın suçlar aşağıda listelenmiştir. Bununla birlikte, yönetim açıkça listelenmeyen sportmenlik dışı davranış türlerine ceza puanı verebilir.

5.3.1 Maç Sonuçlarının Yanlış Aktarılması

Bir takım maç sonuçlarını maç sayfasına yanlış girdiyse veya maç sonuçlarını tahrif etmeye çalışan diğer yollarla yakalanırsa, takıma dört (4) minor ceza puanı verilir.

5.3.2 Maç Medyasının Yanlış Aktarılması

Maç medyası, bunlarla sınırlı olmamak kaydıyla, tüm yüklemelerdir: Ekran Görüntüleri, ESL Anticheat dosyaları, demolar, modeller ve benzeri vb. eksik veya çalışmayan demolar, her değer ve oyuncu başına iki (2) minor ceza puanı ile cezalandırılır, fakat maç başına en fazla 6 minor ceza puanı alınabilir. Eğer üç veya daha fazla demo yanlışsa takım hükmen yenik sayılır. Yöneticiler, üçten az oyuncunun yanlış ayarları olsa dahi, özel koşullar altında bir hükmen yenilgiye karar verebilir

5.3.2.1 Hile Şüphesi

Hileden şüphelenildiğinde ve söz konusu maç medyası sahte ise altı(6) minor ceza puanı verilecektir.

5.3.3 Ringer/Faker

Her takım yetkilisi, kaptanı ve oyuncularını takım arkadaşlarının ringing (izin verilmemiş bir oyuncu ile oynama) veya yöneticileri/oyuncuları yanıltıcı hareketler yapıp yapmadığını bilmekle yükümlüdür. Bu tür bir aksiyondan tüm takım sorumlu tutulur. Belirlenmiş bir oyuncu yerine o oyuncuyu taklit etmek kaydıyla başka bir oyuncu oynatmak veya takıma kayıtlı olmayan oyuncu oynatmak ile uğraşan takım şampiyonadan diskalifiye edilir. Ayrıca bu hareketleri yapan oyuncular, 1 sene boyunca ESL Türkiye'nin düzenleyeceği hiç bir etkinliğe katılamaz. İhlali yapan oyuncusunu değiştirdiği takdirde ilgili takım bir sonraki şampiyonaya katılabilir.

5.3.4 Yöneticileri ya da Oyuncuları Yanıltıcı Hareketler

Rakip oyuncuları, yöneticileri veya Intel ESL Türkiye Şampiyonası'na ilişkin herhangi birini kandırmaya yönelik herhangi bir girişim cezalandırılabilir.

5.3.5 Hile Kullanımı

Hile kullanımı kanıtlandığı zaman, hileyi yapan kişi on iki (12) (ESL) ceza puanı verilecek ve iki (2) yıl boyunca ESL'deki tüm yarışmalardan men edilecektir. Takım müsabakalarında ekip, Intel ESL Türkiye Şampiyonası'nın mevcut sezonundan diskalifiye edilecektir. Aşağıdaki programların kullanımı hileye ilişkin cezaların uygulanması ile sonuçlanır: Multihacks, Wallhack, Aimbot, Renkli Modeller, NoRecoil, No-Flash ve Ses değişiklikleri. Bunlar sadece örneklerdir, diğer programlar veya yöntemler hile olarak kabul edilebilir.

6 Oyuna Özel Kurallar Counter-Strike: Global Offensive

6.1 Anti-Cheat

6.1.1 ESEA Client

ESEA Client, ESEA web sitesinde oynanan maçların tümü boyunca kullanması zorunludur. Eğer bir oyuncu ESEA Client kullanmazsa, maça katılamaz.

6.2 Maç Prosedür

Harita Havuzu

- de_inferno
- de_nuke
- de_mirage
- de_train
- de_vertigo
- de_dust2
- de_overpass

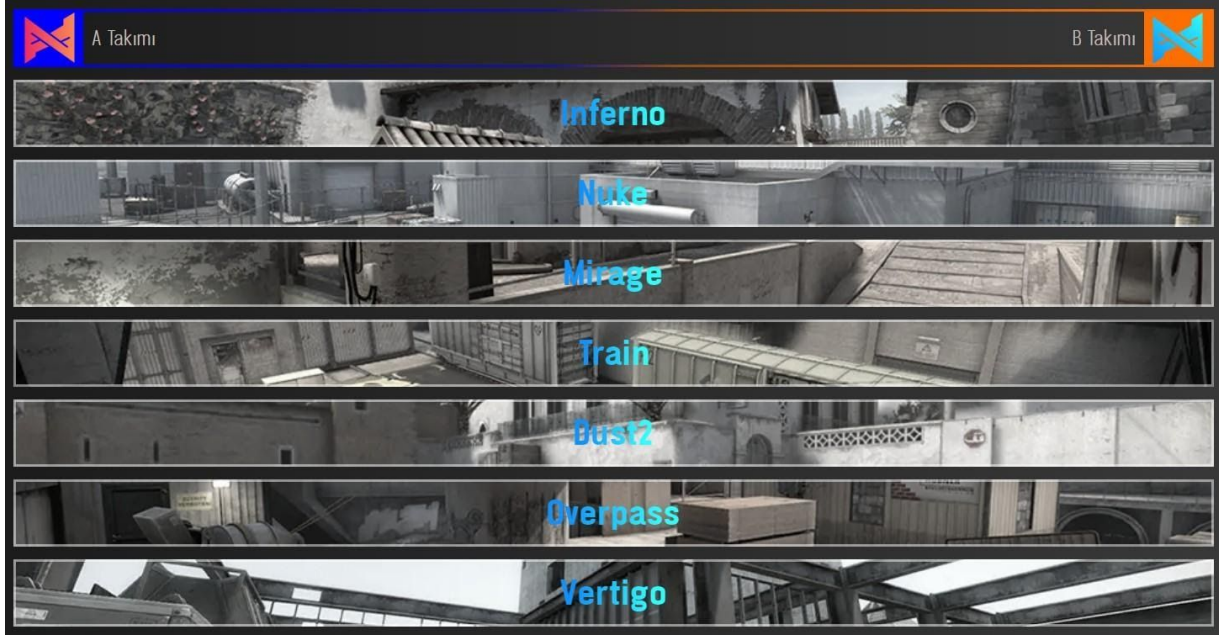
6.2.1 Eleme Sürecinde Harita Veto Süreci

Elemelerde ESEA üzerinden rakibiniz belli olduktan sonra harita seçimini gerçekleştirebilirsiniz.

6.2.2 Şampiyona Sürecinde Harita Veto Süreci

- Lig aşaması süresince tüm takımların maçlarından bir saat önce gönderilen harita banlama linki üzerinden harita oylamalarını yapmaları gerekmektedir. Belirtilen saatte banlama yapmayan takımlar harita banlamasına katılamaz ve rakibin seçimleri oynanır.
- Harita seçimi <https://www.mapban.eu/> üzerinden yapılacaktır. Her takımın kaptanına harita banlama linki gönderilecek ve belirlenen saatte karşılıklı olarak harita banlamaları gerçekleşecek.
- Harita seçimleri için tüm takımlara her hafta random seeding verilecek ve seeding'e göre üst sırada olan takımlar harita banlamaya başlayacaklar. Banlama sırası; Ban A - Ban B - Ban A - Ban B - Pick A - Pick B - Auto Ban şeklinde olacaktır.
- Takımların side seçimi knife roundu ile belirlenir.

Örnek seçim ekranı:



- Offline Best of Five(Beş Maç) için harita veto süreci maç başlangıç saatinden 30 dakika önceye kadar yapılmalıdır. Harita veto işlemi gerçekleştirilme zamanı maçın kesin başlama tarihini garanti etmez.
- Her takımın seçtiği sadece iki kişi harita veto sürecine katılabilir.
- Harita veto işlemi sırasında takımdan admin'e gelen ilk yasaklama veya seçim bildirimidir sayılır. Bu bildirim yapıldıktan sonra geri alınamaz ve değiştirme talebinde bulunulamaz.
- Her takımın, seçim ve yasaklamalarını yapmak için toplam 150 saniyeleri vardır, zaman dolduktan sonra kalan seçim ve / veya yasaklama hakem tarafından rastgele seçilir.

6.2.3.1 Üç Maçlık Seri(bo3)

Ban A - Ban B - Pick A - Pick B - Ban A - Ban B son harita ise gerekli olduğu durumda kazananın belirleneceği harita olacaktır.

6.2.3.1 Beş Maçlık Seri(bo5)

Ban A - Ban B - Pick A - Pick B - Pick A - Pick B son harita ise gerekli olduğu durumda kazananın belirleneceği harita olacaktır.

6.2.4 Oyun İçi Eşya Etiketleri

Oyuncunun davranış kurallarını ihlal eden oyun içi eşyalarda isim etiketlerini kullanmasına izin verilmez. Resmi bir karşılaşma sırasında bir oyuncu böyle bir isim etiketi kullanırsa, takım her maç için üç (3) minor ceza alacaktır.

6.2.5 Oyuncu Sayısı

CS:GO oyununda tüm maçlar takım başına 5 oyuncu ile oynanmalıdır. Eğer takımlar yeterli sayıda kişi ile maça çıkamayacak durumda ise, takım diskalifiye edilecektir.

6.2.6 Oyuncuların Düşmesi

Eleme sürecinde oyundan düşen oyuncular bir sonraki tur oyuna geri bağlanabilir ya da yerine takıma kayıtlı yedek oyuncu oynayabilir;

Şampiyona sürecinde;

- Eğer bir oyuncu herhangi bir yarının birinci turunda 'First Kill' alınmadan düşerse oynanan yarı yeniden başlatılır.
- Eğer bir oyuncu "First Kill" alındıktan sonra düşerse takımlar duraklatma alabilirler ve o an oynanan turun sonunda duraklatılacaktır.
- Eğer bir oyuncu oyundan düşerse ve rakibi herhangi bir hasar almadan aynı tur içerisinde bilgilendirilirse, tur tekrar oynanacaktır.
- Eğer bir oyuncu oyundan düştükten 15 dakika sonra geri dönmemişse, takım adminlerin değerlendirmesine göre "forfeit" kararı alabilir.

6.2.7 Maç Sırasında Oyuncu Değişimi

Sadece takımın bir üyesi olan oyuncular ile değişiklik yapılabilir. Karşı takım önceden bilgilendirilmelidir.

6.2.7.1 Online Etkinlik

Uygun bir sebep varsa kadro değişiklikleri maçın herhangi bir noktasında yapılabilir(bağlantı problemleri vb.) Gecikme 5 dakikayı aşmamalı ve bu sürenin aşılması / istismarı yasaktır.

6.2.7.2 Offline Etkinlik

Oyuncu değişikliklerine sadece harita değişiklikleri arasında izin verilir. Gerekirse, oyun değişiklik için duraklatılabilir.

6.2.8 Sunucudan Çıkmak

Tüm maçlar sonuna kadar oynanmalıdır, oynanmaması cezalandırılır. Bir takım 16 raunt kazandıktan sonra maçın galibi ilan edilir.

6.2.9 Problem Yaşanılan Maça Devam Edilmesi

Eğer bir maç ilk 3 tur içinde kesintiye uğradı ise (server çökmesi vb.) maç yeniden başlatılacaktır, eğer ilk 3 turdan sonra kesinti yaşarsanız adminlerle iletişime geçin. Maç live olduktan sonra server değişikliği talebi yapılamaz, 4. turdan sonra da maç yeniden başlatılamaz.

6.2.10 Beraberlikler

Beraberlik durumunda, bu prosedürü izleyerek maçın galibi belirlemek için fazla süre oynanmalıdır: Uzatmalar, 16.000 \$ 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.

6.2.11 Duraklatma İşlevinin Kullanımı

6.2.11.1 Teknik Duraklatma

Oynamanızı engelleyen bir probleminiz varsa oyunu durdurabilirsiniz (.tech yazarak teknik duraklatma alabilirsiniz). Duraklatma bir sonraki turun başlangıcından itibaren etkin hale gelecek ve 5 dakika sürecektir. **Oyunu duraklatmadan önce veya hemen sonra takımdan birinin Discord üzerinden nedenini açıklamak zorundadır.** Oyunu herhangi bir sebep olmaksızın duraklatma veya duraklatmayı açma ceza puanlarına yol açar (bkz. Sportmenlik dışı davranış).

6.2.11.2 Taktik Duraklatma / Mola

Her ekibin, her harita için 4 kere toplam 30 saniyelik duraklatma hakkı vardır.(.tac yazarak taktik duraklatma alabilirsiniz) Toplam duraklatma süresi 5 dakikayı geçmemelidir.

Duraklatma işlevini istediğiniz zaman kullanabilirsiniz fakat bir sonraki turun başlangıcından itibaren etkin hale gelecektir.(eğer tur başlangıcındaki bekleme sürecinde kullanıldı ise hemen etkin hale gelecektir). Eğer takım tüm taktik duraklatmalarını kullandı ise oyun admin tarafından devam ettirilecektir, bu davranış ceza puanlarına yol açabilir.

6.2.11.3 Admin Duraklatması

Adminler gerekli gördüklerinde gerek kendi buldukları gerek oyuncuların içinde buldukları durumdan dolayı oyunu duraklatabilir. Ayrıca eğer oyuncular herhangi bir nedenden dolayı oyunu duraklatmıyorsa admin'e oyunu durdurması için talep belirtebilir. Oynanan raunt ile ilgili bir problem yaşanırsa o raunt bitmeden anında adminler ile iletişime geçilmelidir.

6.2.11.4 Duraklatma Sırasında İletişim

Offline aşamada duraklatma sırasında, kulaklıklar çıkarılmamalıdır. Adminler aksine bir talimat vermezse takım arasındaki iletişime sadece taktik duraklatmalar arasında izin verilecektir.

6.3 Oyuncu Ayarları

6.3.1 Configuration / Startparameters

Aşağıdaki komutlar yasaklanmıştır:

- mat_hdr_enabled

Aşağıdaki startparameter'lar yasaklanmıştır:

- +mat_hdr_enabled 0/1
- +mat_hdr_level 0/1/2

Diğer yapılandırma değişikliklerine, haksız avantaj sağlamadıkça izin verilir. Bir oyuncu herhangi bir config dosyasında, kullanımda olup olmadığına, veya söz konusu oyun klasöründe saklanmasına bakılmaksızın, yanlış ayarlar nedeniyle cezalandırılabilir. Yanlış ayarlar, her değer ve oyuncu başına iki (2) minor ceza puanı ile cezalandırılır, fakat maç başına en fazla 6 minor ceza puanı alınabilir. Eğer üç veya daha fazla oyuncunun ayarları yanlışsa takım hükmen yenik sayılır.

Yöneticiler, üçten az oyuncunun yanlış ayarları olsa dahi, özel koşullar altında bir hükmen yenilgiye karar verebilir.

6.3.2 Yasaklanmış Komut Dosyaları(Scripts)

- Genel olarak, tüm ekstra komut dosyaları, satın alma, değiştirme ve demo komut dosyaları dışında yasaklanmıştır. Yasaklanmış komut dosyaları için bazı örnekler aşağıda verilmiştir:
 - 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)
 - Bunny hop scripts
 - Stop sound scripts

Eğer hangi komutların yasak hangilerinin kullanılabilir olacağından emin değilseniz lütfen admin ile iletişime geçin. Oyuncu, yasaklanan herhangi bir komut dosyasını oyun dosyalarında kullanmamasına rağmen bulunduruyorsa cezaya neden olabilir.

Yasaklanmış komut dosyalar, komut ve oyuncu başına iki (2) minor ceza puanı ile cezalandırılacaktır, fakat takımlar maç başına en fazla altı (6) minor ceza puanı alabilir. Eğer üç veya daha fazla oyuncunun ayarları yanlışsa takım hükmen yenik sayılır.

Yöneticiler, üçten az oyuncunun yanlış ayarları olsa dahi, özel koşullar altında bir hükmen yenilgiye karar verebilir.

6.3.3 A3D

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

6.3.4 Grafik Sürücüleri veya Benzeri Araçlar

Oyunun harici grafik çözümleri değiştirilmesi veya diğer 3. parti programlarla değiştirilmesi kesinlikle yasaktır ve hile paragrafı uyarınca cezalandırılabilir.

Ayrıca, sistemin kullanım oranını herhangi bir şekilde (örneğin, Nvidia SLI Display, Rivatuner Overlay) gösterecek her türlü overlay kullanımı yasaktır.

6.3.6 Özel Veriler

Sadece steam eşyalarının değiştirilmesine izin verilir; sprite, skin, skor panolarındaki, crosshair değişiklikleri kesinlikle yasaktır; ayrıca sadece resmi modellere izin verilmektedir. Eğer bir oyuncu özel dosyalarla (modellerin dışında) oynarsa, oyuncu başına iki (2) minor ceza puanı verilecektir. Bir oyuncu özel modellerle oynarsa, oyuncu başına beş (5) minor ceza uygulanır ve rakibi maç tekrarı talebinde bulunabilir.

6.4 Sunucu

6.4.1 Sunucu Ayarları

Intel ESL Türkiye Şampiyonası maçları ESEA tarafından sağlanan sunucularda oynanacaktır. Tüm maçların Türkiye sunucusunda oynanması önceliklidir ancak sunucularda yaşanabilecek sıkıntılar nedeniyle sadece iki takımın da kabul etmesi durumunda Türkiye sunucusu farklı bir lokasyondaki sunucu ile değiştirilebilir.

Sunucu değişiklik talepleri maç başlama saatinden en az 5 dakika önce talep edilmelidir. Maç başladıktan sonra sunucu değişikliği talep edilemez.

6.5 Hataların Kullanımı

Oyun hatalarını kasıtlı olarak kullanmak, olay başına altı (6) minor ceza puanı ile maç başına en fazla on sekiz (18) minor ceza puanı verilir. Ayrıca, söz konusu hataların kullanımının maçı etkileyip etkilemediğine, maçın tekrarlanıp tekrarlanmayacağına Adminler karar verecektir. Aşırı durumlarda, hataları kötüye kullanma cezası daha da yüksek olabilir.

Aşağıdaki hataların kullanımı kesinlikle yasaktır, burada listelenmeyen herhangi bir hata kullanılırsa cezanın gerekip gerekmediğine yöneticiler karar verir.

6.5.1 Isınma Süresince Harita Kontrolü

Yüklenme hataları, maç başlamadan önce kontrol edilmelidir (kutuların eksikliği, 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 devam eder. Bu gibi konularda yapılan protest ve şikayetler dikkate alınacaktır.

6.5.2 Maç Sırasında

- Herhangi bir duvar veya tavan içinden geçmek kesinlikle yasaktır, zemin içinden geçmek veya bir geçit olarak düşünülmeyen herhangi bir yerden geçmek kesinlikle yasaktır.
- Sessizce bomba kurmak kesinlikle yasaktır. (bomba kurarken çıkan sesi kimsenin duyamayacağı şekilde bombayı kurmak)
- Bombanın ulaşılamayacak bir yere kurulması kesinlikle yasaktır. Bir takım arkadaşından destek alarak ulaşabileceğiniz bir yerde bomba kurmak bu kuralın bir parçası değildir. Bir arkadaşının üzerinde durmaya genellikle izin verilir ancak harita dizaynına göre oyuncuların gözetleyebilmesinin mümkün olmadığı bir yeri gözetlemesi yasaktır.
- Flash hatalarını kullanmak kesinlikle yasaktır.
- Duvarların altından bomba atmak yasaktır fakat duvarların üzerinden bomba atılmasına izin verilir.
- Haritada görünmeyen köşelerde oturmak ve beklemek yasaktır.

6.5.3 Genel

Genel olarak, oyundaki hataların kullanımı kesinlikle yasaktır.

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

6.5.4 Yeni Pozisyonlar

Herhangi bir oyuncunun ya da takımın, yaygın olarak bilinmeyen yeni bir pozisyon kullanmak istiyorsa, resmi maçta kullanmadan önce bu pozisyona izin verilip verilmediğini kontrol etmesi için turnuva yetkililerine başvurması önerilir. Oyuncular ve takımlar, yeni pozisyonların kontrol edilmesinin zaman aldığını ve bu nedenle resmi bir karşılaşmadan önce makul bir zaman çerçevesinde turnuva yetkililerine başvurmaları gerektiğini düşünmek zorundadırlar.

6.5.5 Hile Suçlamaları

Eğer bir takım, rakip takımının bir veya birden fazla oyuncusunu ESL Türkiye Şampiyonası'nda hile yaptığından dolayı suçlar ise, suçladıkları oyuncuyu ESEA'da bulunan Suspect List yani Şüpheli Listesine eklemelidir. Ayrıca ESEA üzerinden bir bilet açıp, burada belirtmelidir.

Ceza Tablosu

CS:GO için belirlenen ceza puanları aşağıdaki gibidir. 1.3.1.1 ve 1.3.1.2 numaralı kurallarda da belirtildiği gibi her minor ceza ödül parasında %1; her major ceza ödül parasında %10'luk bir kesintiye sebep olur.(Bazı maddeler sadece lig aşaması için geçerlidir)

Ceza Sebebi	Ceza	Ödül Kesintisi
Doping	Diskalifiye	Ödül İptali
Yaş Kuralı İhlali	Oyuncu diskalifiyesi	Takımın toplam ödülün %20'sinin kesintisi
Eksik Oyuncu ile Maça Çıkma	Hükmen Mağlubiyet ve 1 Minör	-
Turnuvayı Terk Etme	Bir sonraki etkinlikte 5minor+ 1 major ceza	Ödül İptali
Yayınlanan Maça Gecikme (15 dakika sonrası hükmen mağlup sayılır)	her 5 dakikada 1 minor ceza	
Protesto sırasında hakaret ve kışkırtma	Olayın şiddetine göre ceza puanı	
Oyun alanı kurallarına uymamak	Olayın şiddetine göre ceza puanı	
Admin talimatlarına uymamak	Olayın şiddetine göre ceza puanı	
İnternet Etiğinin ihlali	1-6 minor ceza puanı	
Oyunda Spam yapmak	3 minor ceza puanı	
Sportmenlik dışı davranışlar	1-6 minor ceza puanı	
Maç sonuçlarının yanlış aktarılması	4 minor ceza puanı	
Maç Medyasının yanlış aktarılması	1-4 minor ceza puanı	
Hile şüphesi ve sahte maç medyası	6 minor ceza puanı	
Ringin/Faker	Takım Diskalifiye+ İlgili oyuncuya en az 1 sene boyunca ESL Türkiye turnuvalarına katılma yasağı	Ödül Parası İptali
İzin verilmemiş oyuncu ile oynamak	Takım Diskalifiye+ İlgili oyuncuya en az 1 sene boyunca ESL Türkiye turnuvalarına katılma yasağı	Ödül Parası İptali
Yöneticileri/oyuncuları yanıltıcı hareketler	1-4 minor ceza puanı	
Hile kullanımı	12 ceza puanı+en az 2yıl men edilme	

İstenmeyen oyun içi eşya etiketleri	Her oynanan maç için 3 minor ceza	
Oyuncu eksikliği	Takım Diskalifiyesi	
Eksik veya çalışmayan demo	Oyuncu başına 2 minor ceza puanı (3 oyuncunun demosu çalışmadığı takdirde takım mağlup sayılacaktır.)	
Yasaklanmış komut dosyaları	Oyuncu başına 2 minor ceza puanı	
Özel dosyalarla oynama	Oyuncu başına 2 minor ceza puanı	
Özel modellerle oynama	Oyuncu başına 5 minor ceza puanı	
Oyun hatalarını kasıtlı olarak kullanmak	Olay başına 6 minor ceza puanı	