



VALORANT™

VALORANT TURNUVASI

Müsabaka Kuralları

Organizator: GIT
Sponsor: Steel Series

(Ocak 2021)

İçindekiler

1. ARKA PLAN VE AMAÇ	1
2. Turnuva Etkinlik Yapısı	2
2.1. Terimlerin Tanımları	2
2.1.1. "Tur"	2
2.1.2. "Harita"	2
2.1.3. "Maç"	2
2.2. Turnuva Müsabaka Formatı	2
2.3. Turnuva Müsabaka Takvimi	
2.4. Takımlar Belirlenmesi	2
2.5. İletişim	
3. Takım Üyesi Uygunluğu	2
3.1. Oyuncu Yaşı	2
4. Kadro Kuralları	3
4.1. As Kadrolar	3
4.2. Kadroları Kilitleme	3
4.3. Bölge İçi Hareket Politikası Kadro Kısıtlamaları	3
4.4. Acil Durum Değişiklikleri	3
4.5. Takım Yetkilileri ve Koçlar	3
5. Maç Süreci	8
5.1. Program Değişiklikleri	8
5.2. Alana Geliş	8
5.3. Hakemlerin Rolü	8
5.3.1. Baş Hakem	8
5.3.2. Hakemin Sorumlulukları	9
5.4. Rekabet Yamaları	9
5.4.1. Yeni Ajanlar	9
5.4.2. Yeni Haritalar	9
5.4.3. Ek Kısıtlamalar	10
5.5. Maç Öncesi Düzeni	10
5.5.1. Oyuncu Hesapları	10
5.5.2. Maçların Zamanında Başlaması	10
5.5.3. Oyun Lobisi Oluşturma	11

5.5.4.	Çevrimiçi Maçlar	11
5.5.5.	Maç Öncesi Yükümlülükler	11
5.6.	Maç Düzeni ve Oynanış Sınırlamaları	11
5.6.1.	Lobi Ayarları	11
5.6.2.	Sunucu Seçimi	12
5.6.3.	Harita Seçimi Sürecinin Başlaması	12
5.6.4.	Harita Havuzu	12

5.6.5.	Tek Haritalık Maçlarda Harita Seçimi Süreci	12
5.6.6.	Üç Haritalık Maçlarda Harita Seçimi Süreci	12
5.6.7.	Beş Haritalık Maçlarda Harita Seçimi Süreci	13
5.6.8.	Ajan Seçimi Sürecinin Başlaması	13
5.6.9.	Ajan ve Harita Seçiminden Sonra Maçın Başlaması	13
5.6.10.	Kontrollü Maç Başlangıcı	13
5.6.11.	İstemcinin Yavaş Yüklenmesi	14
5.6.12.	Oynanış Unsurlarındaki Sınırlamalar	14
5.6.13.	Turnuva Karşılaşması Sırasında Oyuncu Değişikliği	14
6.	Duraklatmalar ve Çökmeler	14
6.1.	Molalar (Taktiksel Duraklatmalar)	14
6.2.	Teknik Duraklatmalar	14
6.3.	Çökmeler ve Teknik Sorunlar	14
7.	Maç Sonu Süreci	15
7.1.	Maç Sonu Süreci	15
7.1.1.	Sonuçlar	15
7.1.2.	Teknik Notlar	15
7.1.3.	Harita Arası	15
7.1.4.	Maç Arası	16
7.1.5.	Maç Sonu Yükümlülükleri	16
8.	Ödüller	16
8.1.	Para Ödülü	16
9.	Yorumlama ve Takdir	17
9.1.	Turnuva Organizatörü'nün Yorumlama Hakkı	17
9.2.	İş İnsanı Kararı İlkesi	17

1. ARKA PLAN VE AMAÇ

GIT, VALORANT TURNUVASI adında STEEL SERIES'in ürünlerinin hediye edileceđi, VALORANT Turnuvası ("**Turnuva**") adında bir topluluk etkinliđini düzenliyor.

Bu Turnuva Kuralları Őunlar için geđerlidir ve Őunları kapsar: (1) Bir Turnuva etkinliđine takım ("**Takım**") olarak katılmak üzere kayıt yaptıran Őahıslar (gerçek kiŐi), tuzel kiŐiler ve/veya gruplar ("**Sahipler**") ve (2) her bir Takımın oyuncularını, menajerlerini, koŐlarını, Sahipleri ve diđer temsilcileri. Bir Takımın oyuncularını, menajerlerini, koŐlarını ve Sahipleri ile diđer temsilcileri "**Takım Üyeleri**" olarak anılır.

Bu Turnuva Kuralları, Takım Üyesi ve Turnuva Organizatörü arasında bir kontrat oluŐturur ancak resmi Valorant Esportu'nun bir parçası deđildir ve Riot tarafından desteklenmemektedir.

****Her bir Takım Üyesi'nin herhangi bir Turnuva etkinliđine katılmadan önce bu Turnuva Kuralları'nı okumasını, anlamasını ve kabul etmesi gerekir.****

2. Turnuva Etkinlik Yapısı

2.1. Terimlerin Tanımları

2.1.1. "Tur"

Bir Tur, bir VALORANT haritasında oynanan bir müsabakanın aşağıdaki yöntemlerden biriyle (hangisi önce gerçekleşirse) kazanan belirleninceye kadar oynanan bir karşılaşmadır:

- Spike'ın patlaması
- Spike'ın imha edilmesi
- Spike yerleştirilmeden veya imha edilmeden önce bir takımın ortadan kaldırılması
- Herhangi bir takım ortadan kaldırılmadığı halde Spike'ın hücum eden takım tarafından tur süresi içinde yerleştirilememesi
- Bir takımın pes etmesi

2.1.2. "Harita"

Harita, bir Takım toplamda 13 Tur galibiyet elde edene kadar oynanan Turlar anlamına gelir; bir Takım en az iki Tur galibiyet farkı elde edene kadar Harita'daki 13 Tur sınırı artabilir.

2.1.3. "Maç"

Bir Takım toplam Haritaların çoğunluğunu kazanıncaya kadar oynanan Haritaların tamamıdır (örn. üç Haritalık bir Maçta üç Harita'dan ikisini kazanmak).

2.2. Turnuva Müsabaka Formatı

GIT Valorant Turnuvası, 256 takımlık Yarı finallere kadar Bo1 Tekli eleme, yarı finallerden sonra Bo3 tekli eleme usulünde oynanacaktır. 64 takımlık 4 eleme grubunda, Bo1 Tekli eleme usulünde, eleme şampiyonları bulunacaktır. Her eleme grubunun final maçı Bo3 oynanacaktır. Her bir eleme grubunun şampiyonu Bo3 Tekli Eleme usulünde yarı final ve final aşamalarını oynayacaklardır.

2.3. Turnuva Müsabaka Takvimi

GIT VALORANT Turnuvası, 25 Ocak ile 28 Ocak tarihleri arasında oynanacaktır. 25 ile 26 ocak tarihleri arasında elemeler oynanacak olup, 27 Ocak ve 28 Ocak tarihleri arasında finaller oynanacaktır.

2.4. Takımların Belirlenmesi

GIT VALORANT Turnuvası'nda 256 takım katılım sınırı vardır. Turnuva, kayıt süresi boyunca 256 takıma ulaşmak şartı ile başvuru yapan takım sayısı kadar slot ile gerçekleşir. Takım kaydını, kayıt aşamasında istenen bilgiler ile düzgün tamamlayan ilk 256 takıma slot verilecektir.

2.5. İletişim

GIT VALORANT Turnuvası'nın resmi iletişim kanalı Discord'dur. GIT VALORANT Turnuvası ile ilgili önemli duyuruların gözden kaçmaması için tüm oyuncuların <https://rebrand.ly/GITDiscord> sunucusunu takip etmeli ve başvuru sırasında belirtilen e-posta adresi güncel olmalıdır. Turnuvaya kayıt olan oyuncular #duyuru ve ilgili kanalları takip etme sorumluluğundadır. Yapılan duyuruların takip edilmemesi durumunda sorumluluk takıma aittir ve diskalifiye gibi cezalar uygulanabilir.

3. Takım Üyesi Uygunluğu

3.1. Oyuncu Yaşı

Hiçbir oyuncu [12] yaşını doldurana kadar (Maç tarihi itibarıyla 12 tam yıl yaşamış olmak anlamına gelmektedir) herhangi bir Turnuva etkinliği kapsamındaki maçlarda mücadele edemez.

4. Kadro Kuralları

4.1. As Kadrolar

Her takım turnuvaya en az 5 oyuncu ile başvurmak zorundadır. Bu oyuncuların yanı sıra 1 yedek oyuncu da kayıt edilebilir. Turnuvaya başvuru süresince her oyuncu sadece bir takım ile kayıt olabilir. Aynı oyuncular birden fazla takım ile kayıt olamaz. Turnuvaya katılacak olan as kadro www.gaminginturkey.com/esports adresinden belirtmeli ve tüm istenen bilgileri doldurmalıdır. Aşamalar için kadro bildirimleri 23 Ocak tarihine kadar gerçekleşecektir:

4.2. Kadroları Kilitleme

Turnuva'ya katılan Takımlar 25 Ocak 28 Ocak tarihleri arasında kadrolarına oyuncu ekleyip kadrolarından oyuncu çıkaramazlar.

4.3. Bölge İçi Hareket Politikası Kadro Kısıtlamaları

Takımların As Kadrosu'ndaki oyuncuların Türkiye'de ikamet ediyor olması gereklidir. Türkiye dışından katılıma izin verilmemekle birlikte, yanıltıcı bilgi veren takım ve oyunculara hediye kazanmaları durumunda, yurtdışından katıldıkları IP kontrolü ile belirlendiği takdirde tüm hediye haklarını kaybettiklerini bu sözleşme ile kabul etmişlerdir.

4.4. Acil Durum Değişiklikleri

Maç esnasında bir acil durum gerçekleşmesi durumunda Takımlara alanda bulunan bir yedek oyuncuyu oyuna dahil etmek için on dakika süre verilir. Yedek oyuncu bulunamazsa Takım pes etmiş sayılır. Herhangi bir durumun acil olup olmadığına Turnuva Yetkilileri karar verir. Yedek oyuncuların Takım kadrosunun bir parçası olması gereklidir.

4.5. Takım Yetkilileri ve Koçlar

Her takımın bir takım yetkilisi olmalıdır. Bir takım yetkilisi olmaması halinde takım kaptanı takım yetkilisi olarak kabul edilecektir. Destek, itiraz, transfer, ödül gibi konularda turnuva yönetimi sadece başvuru sırasında belirtilen discord bilgisine, e-posta adresine ve telefon numarasına bilgilendirme yapacaktır.

Takımda bir koç bulunuyorsa koç, Turnuva etkinliği kapsamında düzenlenen çevrimiçi turnuvalarda ("**Çevrimiçi Etkinlikler**"), Takım'ın önceden belirlenen koçlarından en az biri sesli iletişim sistemi yoluyla lobiye bağlanabilir ve yalnızca her bir Maç'ın Ajan ve Harita seçimi sürecinde, molalarda, devre aralarında ve (eğer varsa) Haritalar arasında oyuncularla konuşabilir. Koçlar yalnızca Ajan ve Harita seçimi sürecinde, molalarda, devre aralarında ve Haritalar arasında sahnede bulunabilir.

5. Maç Süreci

5.1. Program Değişiklikleri

Turnuva Yetkilileri kendi takdirlerine göre her bir günün Maç programını değiştirebilir; Maçları farklı tarihlere çekebilir veya Maç programını diğer şekillerde ayarlayabilir. Maç programının Turnuva Yetkilileri tarafından değiştirilmesi halinde, bütün Takımlar en kısa zamanda bilgilendirilir.

5.2. Alana Geliş

Çevrimiçi Maçlarda Oyuncuların, Turnuva Yetkilileri tarafından belirlenen saatten önce Maç Lobisi'ne katılmaya hazır olması gereklidir.

5.3. Hakemlerin Rolü

5.3.1. Baş Hakem

"**Baş Hakem**", Maçlardan önce, Maçlar sırasında ve Maçlardan hemen sonra ortaya çıkabilecek bütün sorun, soru ve durumlar hakkında hüküm vermekten sorumlu Turnuva Yetkilisi'dir. Aşağıdakilerle sınırlı olmamakla beraber, hakemlerin gözetiminde olan şeyler şöyledir:

- Maçlardan önce Takım kadrolarını kontrol etmek
- Oyuncu çevre birimlerini ve Maç Alanlarını kontrol etmek ve izlemek
- Maç başlangıcını ilan etmek
- Maç sırasında duraklatma/devam kararı vermek
- Maç sırasındaki kural ihlalleri için yaptırım uygulamak ve disiplin cezası vermek
- Turnuva Kuralları dahilinde oyunu duraklatmak ve oyunun durması da dahil olmak üzere Maç'la ilgili tüm kararları vermek
- Maç'ın sonunu ve sonucunu doğrulamak.

5.3.2. Hakemin Sorumlulukları

"**Hakemler**", Turnuva Organizatörü adına çalışan Turnuva Yetkilileridir ve Baş Hakem'in yönlendirmesine, incelemesine ve gözetimine tabidir. Hakemler şunlardan sorumludur:

- Eđer gerekliyse Maç Alanı'na giriş izni vermek veya vermemek
- Turnuva Kuralları'na ek olarak Baş Hakem ve diđer Turnuva Yetkililerinin belirlediđi güvenlik protokollerini uygulamak
- Oyuncuları bir eylemi gerçekleřtirmek veya gerçekleřtirmemek üzere yönlendirmek dahil olmak üzere, oyuncuların Turnuva Kuralları'na uyduđundan emin olmak
- Oyun içinde ve dışında yaşanan sorunlar hakkında oyuncularla iletişim kurmak
- Talep dođrultusunda hataları incelemek.

5.3.3. Hükümlerin Kesinliđi

Bu Kuralların yorumlanması, oyuncuların uygunluđu, etkinliđin programlanması ve sahneye konması ve kural ihlalleri ile ilgili tüm kararları alma yetkisi sadece Baş Hakem'de bulunmaktadır ve Baş Hakem'in verdiđi son karar kesinlik tařır. Baş Hakem'in bu Kurallara dayalı olarak verdiđi hiçbir karar temyiz edilemez veya karřılıđında hiçbir maddi tazminat talep edilmesine ya da diđer hukuki veya adli yollara bařvurulmasına mahal vermez.

5.4. Rekabet Yamaları

Maçlar VALORANT'ın canlı sunucusundaki mevcut yamada oynanır.

5.4.1. Yeni Ajanlar

Yeni Ajanlar, canlı sunucuya eklendikten sonra iki hafta boyunca otomatik olarak kullanılamaz olur. *Örnek:* 5 Şubat'ta oyuna eklenen A Ajanı, 19 Şubat itibarıyla tüm Maçlarda kullanılabilir olur.

5.4.2. Yeni Haritalar

Yeni Haritalar, canlı sunucuya eklendikten sonra dört hafta boyunca otomatik olarak kullanılamaz olur. *Örnek:* 5 Şubat'ta oyuna eklenen A Haritası, 5 Mart itibarıyla tüm Maçlarda kullanılabilir olur.

5.5. Maç Öncesi Düzeni

5.5.1. Oyuncu Hesapları

Oyuncular Turnuva etkinliklerinde oynarken kendilerine ait çevrimiçi hesapları kullanır. GIT VALORANT Turnuvası'na başvuru yapılırken bütün oyuncuların karakter adlarını ve hesap bilgilerini doğru yazıldığından emin olunmalıdır. Turnuvanın başlamasının ardından oyuncuların karakter adlarında herhangi bir değişiklik yapması ve hesap değişikliği gerçekleştirilmesi yasaktır. Hesaplarınızda Valorant'a dair aktif bir yasak olmaması gerekmektedir. Oyuncuların, kişisel olarak ilgileri bulunmayan, markalara veya kurumlara ait olan isimlerin ve görsellerin aynısını veya benzerlerini kullanmaları yasaktır. Din, dil, ırk, millet, cinsiyet, cinsel yönelim, vb. ayrımcı unsurların bunlarla sınırlı olmamak üzere oyun içi isimlerde ve/veya kullanıcı avatarlarında bulunması yasaktır.

5.5.2. Maçların Zamanında Başlaması

Tüm maçların belirlenen zamanda başlaması beklenir. Gecikmeler için uygulanacak yaptırımlar, Turnuva Yetkililerinin takdirine bağlı olarak belirlenir.

5.5.3. Oyun Lobisi Oluřturma

Çevrimiçi Etkinliklerde, Oyun lobisini turnuva ağacında üst tarafta bulunan takımın kaptanı oluşturmakla yükümlüdür. İlan edilmiş rakiplerini oluşturulan lobiye davet edip, bunu hakeme bildirmelidirler.

5.5.4. Çevrimiçi Maçlar

Turnuva etkinliğinin bir parçası olan Çevrimiçi Maçlarda Oyuncuların kurulumlarını tamamlamaları ve Turnuva Yetkilileri tarafından her bir maç öncesinde belirtilen zamanda hazır olduklarını onaylamaları gerekir. Bilgisayar donanımı ve çevre birimleri, internet bağlantısı, DDOS koruması ve güç bağlantısı dahil olmak üzere, seçtikleri kurulumun performansından oyuncular sorumludur. Kurulumla ilgili sorunlar, gecikme veya Takım'a izin verileden daha fazla duraklatma hakkı için geçerli bir sebep olarak gösterilemez.

7.5.5. Maç Öncesi Yükümlülükler

Bütün Maç öncesi yükümlülükler oyunculara bildirilir. Medya etkinlikleri, röportajlar ve Maç konusundaki tartışmalar ve diğer yükümlülükler bunlar arasında olabilir.

5.6. Maç Düzeni ve Oynanış Sınırlamaları

5.6.1. Lobi Ayarları

Mod: Özel Oyun / Standart. Hileler: Kapalı. Turnuva Modu: Açık. Uzatmalar: 2 Farkla Galibiyet.

5.6.2. Sunucu Seçimi

Sunucu: İstanbul

5.6.3. Harita Seçimi Sürecinin Başlaması

On oyuncunun tamamı resmi Maç lobisine girdikten sonra, bir Hakem veya Turnuva Yetkilisi her iki Takım'ın da harita seçimi aşamasına hazır olduğunu doğrulamasını talep eder. Her iki Takım'ın da hazır olduğunun doğrulanmasının ardından, bir Hakem veya Turnuva Yetkilisi oda sahibinden harita seçimi sürecini başlatmasını ister. Kullanılabilir diğer tüm haritaların oynandığı durumlar hariç hiçbir harita bir Maç'ta iki kere oynanmaz. Turnuva Organizatörü Harita Seçimi Sürecini etkinlikten önce değiştirebilir ancak bunu tüm katılımcılara önceden bildirmesi gerekir.

5.6.4. Harita Havuzu

Harita Havuzu Bind, Haven, Split, Ascent ve Icebox haritalarından oluşur.

5.6.5. Tek Haritalık Maçlarda Harita Seçimi Süreci

Daha yüksek sıradan gelen takım, A Takımı veya B Takımı olacağını seçer. Bahsi geçen turnuvada önceden belirlenmiş bir sıralama yoksa, bu Kısımda geçen "daha yüksek sıradan gelen takım" rasgele olarak belirlenir. A Takımı süreci başlatır ve Maç'ın oynanacağı harita aşağıdaki yöntemle seçilir:

- A Takımı bir haritayı yasaklar.
- B Takımı bir haritayı yasaklar.
- A Takımı kalan haritalar arasından seçim yapar
- B Takımı seçilen haritadaki tarafları belirler.

5.6.6. Üç Haritalık Maçlarda Harita Seçimi Süreci

Daha yüksek sıradan gelen takım, A Takımı veya B Takımı olacağını seçer. Bahsi geçen turnuvada önceden belirlenmiş bir sıralama yoksa, bu Kısımda geçen "daha yüksek sıradan gelen takım" rasgele olarak belirlenir. A Takımı süreci başlatır ve Maç'ın oynanacağı harita aşağıdaki yöntemle seçilir:

- A Takımı harita havuzundan bir haritayı yasaklar.
- B Takımı harita havuzundan bir haritayı yasaklar.
- A Takımı üç haritalık maçtaki ilk haritayı seçer.
- B Takımı ilk haritada başlayacağı tarafı seçer ve üç haritalık maçta ikinci olarak oynanacak haritayı seçer.
- A Takımı ikinci haritada başlayacağı tarafı seçer.
- Gerekirse üçüncü harita oynanmayan Harita Havuzu'ndan rasgele olarak seçilir ve haritada Takımların tarafları para atışıyla belirlenir.

5.6.7. Beş Haritalık Maçlarda Harita Seçimi Süreci

Daha yüksek sıradan gelen takım, A Takımı veya B Takımı olacağını seçer. Bahsi geçen turnuvada önceden belirlenmiş bir sıralama yoksa, bu Kısımda geçen "daha yüksek sıradan gelen takım" rasgele olarak belirlenir. A Takımı süreci başlatır ve Maçın oynanacağı harita aşağıdaki yöntemle seçilir:

- A Takımı beş haritalık maçtaki ilk haritayı seçer.
- B Takımı ilk haritada başlayacağı tarafı seçer ve beş haritalık maçta ikinci olarak oynanacak haritayı seçer.
- A Takımı ikinci haritada başlayacağı tarafı seçer ve beş haritalık maçta üçüncü olarak oynanacak haritayı seçer.
- B Takımı üçüncü haritada başlayacağı tarafı seçer ve beş haritalık maçta (eğer gerekirse) dördüncü olarak oynanacak haritayı seçer.
- A Takımı dördüncü haritada başlayacağı tarafı seçer (eğer gerekirse).
- Gerekirse beşinci harita tüm Harita Havuzu'ndan rasgele olarak seçilir ve haritada Takımların başlangıç tarafları para atışıyla belirlenir.

Not: Beş maçlık maçta, maça 1-0 önde başlama kuralı geçerliyse, A takımı 1-0 önde başlar ve ilk iki harita yerine ilk haritayı seçer. B takımı ilk haritada başlayacağı tarafı ve ikinci haritayı seçer. A takımı ikinci haritada başlayacağı tarafı seçer. İhtiyaç olması halinde diğer haritaları sırasıyla B takımı ve A takımı belirler. Haritayı belirleyen takımın rakibi tarafını seçme hakkına sahiptir.

5.6.8. Ajan Seçimi Sürecinin Başlaması

Ajan Seçimi başladıktan sonra Oyuncuların Ajanlarını seçmek için 85 saniyesi bulunur. İki Takım da aynı anda seçim yapar. Oyunculardan biri bu aşamada yanlışlıkla bir Ajan seçerse, Ajan Seçimi süresi bitmeden seçmek istedikleri Ajanı Turnuva Yetkilisi'ne bildirmelidir. Bu durumda Ajan Seçimi süreci baştan başlatılır ve hatanın gerçekleştiği ana kadarki Seçimler aynı şekilde yapılır ve ardından Oyuncu seçmek istediği Ajanı seçer. Oyuncunun Turnuva Yetkilisi'ne süre bittikten sonra haber vermesi durumunda Ajan Seçimi süreci baştan başlatılmaz ve Oyuncunun seçtiği Ajanla oynaması gerekir.

5.6.9. Ajan ve Harita Seçiminden Sonra Maçın Başlaması

Bir Turnuva Yetkilisi tarafından aksi belirtilmediği sürece Maçlar, Ajan/Harita Seçimi sürecinin tamamlanmasının hemen ardından başlar.

Oyuncuların, seçim/yasaklama evresinin tamamlanması ve Haritanın açılması arasındaki sürede (“Serbest Zaman” da denir) Haritadan çıkmasına izin verilmez.

5.6.10. Kontrollü Maç Başlangıcı

Maç başlangıcı sırasında bir hata ortaya çıkması veya Turnuva Yetkililerinin seçim/yasaklama sürecini Maç başlangıcından ayırmaya karar vermesi halinde, Turnuva Yetkilisi Maç'ı kontrollü şekilde başlatabilir ve bu durumda oyuncular, Haritaları önceki geçerli seçim/yasaklama sürecine göre yapar.

5.6.11. İstemcinin Yavaş Yüklenmesi

Maç başlangıcının ardından yüklenme sürecini durduran ve oyuncunun Maça girmesini engelleyen bir hata, oyundan kopma ve diğer herhangi bir aksiliğin ortaya çıkması halinde, on oyuncunun tamamı Maç'a katılana kadar Maç'ın duraklatılması gerekir.

5.6.12. Oynanış Unsurlarındaki Sınırlamalar

Herhangi bir Ajanı, kaplamayı ya da haritayı etkileyen hataların bulunması halinde veya Turnuva Yetkilileri tarafından belirlenmiş diğer herhangi bir sebepten ötürü, Maçtan önce veya Maç sırasında sınırlamalar getirilebilir.

5.6.13. Turnuva Karşılaşması Sırasında Oyuncu Değişikliği

Bir Haritadan fazla oynanan Maçlarda (örn. üç haritalık maçlar veya beş haritalık maçlar) Takımlar mevcut As Kadro'daki oyuncuları Harita arasında Yedeklerle değiştirebilir. Bunu yapabilmek için Takımın bir önceki oyun sonra erdikten en fazla beş dakika sonra rakip Takımı bilgilendirmesi ve Hakemlerden onay alması gereklidir. Bir Oyuncunun Harita esnasında oyundan kopması ve belirlenen duraklatma süresi boyunca geri gelememesi durumunda Takım, Kadro'da bulunan bir Yedek'i o oyuncunun yerine alabilir. Oyuncu değişikliği yapılabilmesi için Takımın uygun bir Kadroya ve As Kadro'ya sahip olması gerekir.

6. Duraklatmalar ve Çökmeler

6.1. Molalar (Taktiksel Duraklatmalar)

Takımların harita başına bir defa 5 dakikalık mola alma şansı vardır. Molalar oyun içindeki duraklatma sistemiyle gerçekleştirilebilir. Taktiksel duraklatmalar yalnızca satın alma evresinde gerçekleştirilebilir.

6.2. Teknik Duraklatmalar

Eğer bir oyuncu oyunu oynamasını önleyen bir sorun yaşıyorsa duraklatma sistemini kullanabilir. Oyuncunun duraklatmadan önce veya duraklattıktan hemen sonra bunun nedenini açıklaması gerekir.

6.3. Çökmeler ve Teknik Sorunlar

Tüm oyuncular, kullandıkları donanım ve ağ bağlantıları ile ilgili kendi teknik sorunlarından sorumludur. Maçlar, herhangi bir oyuncunun bağlantısı kesildiğinde ve/veya oyun çöktüğü için yeniden başlatılamaz. Oyunun oynandığı sunucularda yaşanabilecek sıkıntılardan dolayı GIT suçlu gösterilemez. Teknik sorunların platform üzerinde yaşanması ve birden fazla oyuncuyu etkilediği durumlarda turnuva hakemleri oyunun nasıl devam edeceği kararını verir.

7. Maç Sonu Süreci

7.1. Maç Sonu Süreci

7.1.1. Sonuçlar

Takım kaptanları maç sonunda maçın sonucunu açık ve net bir şekilde gösteren bir ekran görüntüsü almalı ve ilgili hakeme belirtilen kaynaktan ulaştırmalıdır. Maç sonuçları <https://rebrand.ly/GITDiscord> Discord sunucusunda belirlenen kanala paylaşılacak ve hakem onayı ile üst tura çıkışlar onaylanacaktır.

7.1.2. Teknik Notlar

Oyuncular bütün teknik sorunlarını Turnuva Yetkilileriyle birlikte belirler.

7.1.3. Harita Arası

Turnuva Yetkilileri, bir sonraki Maç'ın Harita'sı başlamadan önceki süre konusunda oyuncuları bilgilendirir. Çevrimiçi etkinlikler için Haritalar arasındaki standart geçiş süresi sekiz (8) ila on (10) dakikadır. Bu süre, son Haritanın son Turunun ardından oyuncuların yerlerine dönmeleri için sahip oldukları süredir.

7.1.4. Maç Arası

Maçlar arasındaki standart geçiş süresi sekiz (8) ila on (10) dakikadır. Bu süre, son Maç'ın son Tur'unun ardından oyuncuların yerlerine dönmeleri için sahip oldukları süredir.

Eğer Hakemler veya Turnuva Yetkilileri tarafından belirtilen zamanda tüm oyuncular oynamaya hazır biçimde yerlerini almamışsa, kural ihlali yapan takım Oyun'u geciktirdiği için ceza alabilir.

7.1.5. Maç Sonu Yükümlülükleri

Bütün Maç sonu yükümlülükleri oyunculara bildirilir.

7.1.6. Hükmen Galibiyetin Sonuçları

Hükmen galip gelinmiş maçlarda, kazanan Takım'ın asgari sayıda harita oynayarak galip geldiği kabul edilir (yani tek haritalık maçlar için 1-0, üç haritalık maçlar için 2-0, beş haritalık maçlar için 3-0). Hükmen galip gelinen Maçlarda diğer hiçbir istatistik tutulmaz.

7.1.7 Hile ve Oyun Hatalarını Kötüye Kullanma

Oyun içi olası hilelerin ve oyunda bulunan hataların kötüye kullanımı, oyun içinde rakibinize karşı avantaj sağlayan üçüncü parti yazılımların kullanımı kesinlikle yasaktır. Herhangi bir hile/hata kullanan oyuncuları video kaydı ile hakem ekibine iletmeniz gerekmektedir. Video kaydı bulunmayan hile veya bug kullanımı şikayetleri dikkate alınmayacaktır. Videolu başvuru yapılması kesinlikle zorunludur. (Örn: Ascent haritası Killjoy oyun hataları, Omen bug kullanımı vb.) İletilen ekran kayıtları veya gözlem sonucunda hakemler, herhangi bir oyuncunun hile olup olmadığına kanaat getirerek bu doğrultuda işlem uygulayabilir. Hile kullandığına kanaat getirilen oyuncular güncel turnuvadan süresiz olarak uzaklaştırılacaktır.

8. Ödüller

8.1. Sponsorluk ve / veya Para Ödülü

Turnuva ödülleri Steelseries tarafından ilk 3 takıma SteelSeries marka ekipman olacak şekilde verilecektir.

9. Yorumlama ve Takdir

9.1. Turnuva Organizatörü'nün Yorumlama Hakkı

Turnuva Kurallarını kapsamadığı, Turnuva etkinliğiyle ilgili tüm durumlar Takımlara zamanında Turnuva Kuralları'na güncelleme veya bunların bir yorumu olarak bildirildiği sürece Turnuva Organizatörünün yorumuna açıktır. Turnuva Organizatörünün ve Turnuva Yetkililerinin bu Turnuva Kuralları yorumları nihai ve bağlayıcıdır.

9.2. İş İnsanı Kararı İlkesi

Bu Turnuva Kuralları, Turnuva Organizatörü'ne eyleme geçme, eyleme geçememe, izin verme veya geri çekme ya da onay verme veya geri çekme ya da başka bir karar verme hakkını verdiğinde, sağladığında veya sunduğunda aksi belirtilmedikçe, Turnuva Organizatörü, Turnuva Organizatörü'nün çıkarlarını ve Resmi Müsabakaların, Turnuva etkinliklerinin, Turnuva Organizatörü'nün iştirakleri ve grup şirketlerinin işleri ve faaliyetlerinin kısa ve uzun vadeli menfaatlerine ilişkin değerlendirmesini göz önünde bulundurarak, kendi iş muhakemesine dayanarak kendi takdirine bağlı olarak bu tür bir faaliyette bulunma hakkına sahip olacaktır. Hiçbir Takım ya da bir Takım Üyesi; Turnuva Organizatörü veya herhangi bir Turnuva Yetkilisi'nin bu Turnuva Kuralları uyarınca herhangi bir rızayı, onayı, kararı veya diğer talep edilen eylemi makul olmayan bir şekilde geri çektiğine veya geciktirdiğine dair bir iddiaya dayalı olarak herhangi bir hak talebinde bulunamaz veya dava açmaz.

* * *