



BRAWL STARS ŐAMPİYONASI 2021

REKABET KURALLARI EL KİTABI

1. GİRİŞ

Aşağıdaki şartlar ve koşullar Brawl Stars Şampiyonası 2021 ("BSŞ") için resmi kılavuz belgesini ("El Kitabı") teşkil eder ve Şampiyonluk Mücadelesi ("ŞM"), Aylık Elemeler ("AE"), Aylık Finaller ("AF") ve Dünya Finalleri ("DF"), dahil olmak üzere "Turnuva"nın tüm aşamaları için geçerlidir. Tüm katılımcılar ("Oyuncular" ve/veya "Takımlar") burada belirlenen koşullara uyacaklarını ve bu kuralları ihlal etmeleri halinde derhal diskalifiye edilebileceklerini ve/veya kazandıkları ödül paralarının iptal edilebileceğini kabul etmektedir.

Turnuva'ya katılarak aşağıdakileri kabul etmektesiniz:

Turnuvanın Organizatörü ("**Organizatör**") tamamen kendi takdirine bağlı olarak:

- (a) bu kuralları zaman zaman güncelleyebilir, değiştirebilir ve ek kural getirebilir,
- (b) bildirim, çevrimiçi mesaj, e-posta veya diğer elektronik iletişim kanalları yoluyla oyuncular için talimat ve yönergeler göndererek bu kuralları yorumlayabilir veya uygulayabilir.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Terimlerin Tanımları

- 2.1.1. **Turnuva.** Dört (4) aşaması dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak kaydıyla Brawl Stars Şampiyonası 2021'in tamamını ifade eder: Şampiyonluk Mücadeleleri, Aylık Elemeler, Aylık Finaller, Dünya Finalleri ve katılımcı bölgeleri.
- 2.1.2. **Turnuva Organizatörü.** Brawl Stars Şampiyonası 2021, ilgili Şampiyonluk Mücadeleleri, Aylık Elemeler ve Aylık Finaller, Supercell adına Vindex tarafından organize edilecek ve yürütülecektir.
- 2.1.3. **Turnuva Yönetimi.** Turnuva Yönetim Ekibi, Vindex veya Supercell tarafından görevlendirilecek ve katılımcılar için birincil iletişim noktası olacaktır.
- 2.1.4. **Takım.** Yarışmaya taraf olarak katılmak üzere bir araya gelmiş üç (3) veya dört (4) oyuncudan oluşan bir grubu ifade eder.

- 2.1.5. **Oyun.** Bir kazanan belirlenene kadar oynanan tek bir yarışma etkinliğini ifade eder.
- 2.1.6. **Set.** Tek oyun (Bo1), Üç oyun (Bo3) ve Beş oyun (Bo5) serilerini ifade eder.
- 2.1.7. **Maç.** İki katılımcı takım arasındaki set serilerini ifade eder. Maçlar Bo1 (tek oyun), Bo3 (üç oyun) veya Bo5 (beş oyun) setleri olabilir.
- 2.1.8. **Sezon.** Her Sezon bir ay sürer, bir küresel Şampiyonluk Mücadelesi, bölge başına bir Aylık Eleme ve bölge başına bir Aylık Final içerir.
- 2.1.9. **Aylık Etkinlik.** Aylık Etkinlik; Aylık Eleme ve Aylık Finalden oluşur.
- 2.1.10. **Bölgesel Liderlik Tablosu.** Yıl boyunca her bir takımın topladığı Şampiyonluk puanlarını listeler. Bölgesel Liderlik Tablosunda en üst sıralardaki Takımlar, Dünya Finallerine katılmaya hak kazanır. Hak kazanacak katılımcı sayısı bölgeden bölgeye değişir.
- 2.1.11. **Herkes Herkese Karşı.** Herkes herkese karşı turnuva türünde her takım diğer takımlarla belirli kez karşı karşıya gelecektir.
- 2.1.12. **İsviçre Sistemiyle Eşleştirme.** Takımların yalnızca aynı puana sahip rakiplerle eşleştirildiği, elemesiz bir turnuva türüdür. Örneğin maçlarda 2-0 sonuç elde etmiş Takımlar yalnızca diğer 2-0 sonuca sahip takımlarla karşı karşıya gelir.
- 2.1.13. **Tekli Eleme.** Tek maç kaybeden Takımın elendiği bir turnuva türüdür.
- 2.1.14. **Takım Kaptanı.** Aylık Finallere katılmaya hak kazanan her takım bir Takım Kaptanı belirleyecektir. Belirlenen kişi; Savaşçı yasakları, kadroda değişiklikler ve maçtan çekilme istekleri dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere, Takımla ilgili tüm konularda Yöneticilerin birincil iletişim noktası olacaktır.
- 2.2. **Haklar**
- 2.2.1. Ligin tüm yayın hakları Supercell'e aittir. Video yayınları, TV yayınları, shoutcast yayınları, oyun tekrarları, demolar veya canlı skor botları da bu haklar kapsamındadır, ancak haklar bunlarla sınırlı değildir.
- 2.3. **Kural Değişiklikleri**

Turnuva Yönetim Ekibi, bu El Kitabındaki kurallara önceden haber vermeksizin ekleme yapma, bu kuralları kaldırma veya herhangi bir diğer şekilde değiştirme hakkını saklı tutar.

Turnuva Yönetim Ekibi ayrıca, bu El Kitabında açıkça belirtilmemiş durumlarda karar verme hakkını, hatta olağanüstü durumlarda adil oyun ve sportmenlik adına bu El Kitabındaki kurallara ters düşen kararlar verme hakkını saklı tutar.

2.4. **Gizlilik**

Protestolar, destek talepleri, görüşmeler ve diğer tüm iletişimler dahil olmak üzere Turnuva Yönetim Ekibine gönderilen tüm içerikler çok gizli olarak kabul edilecektir. Bu tür içeriklerin Turnuva Yönetim Ekibinin önceden yazılı izni olmaksızın yayımlanması yasaktır.

2.5. **Hizmet Koşulları**

Tüm katılımcılar, Turnuva sahibi Supercell tarafından belirlenen [Hizmet Koşullarına](#) tabidir.

3. **KATILMA KOŞULLARI, GEREKSİNİMLER VE SINIRLAMALAR**

Turnuvaya katılacak tüm oyuncuların aşağıdaki gereksinimleri karşılaması zorunludur. Bir Takımın katılma hakkına sahip olmadığı anlaşıldığı anda, koşulları karşılayan bir sonraki takım bu takımın yerini alacaktır.

3.1. **Yaş Sınırlamaları**

Aylık Elemeler ve Aylık Finallere katılacak tüm oyuncuların en az on altı (16) yaşında olması gerekmektedir.

3.2. **Hesap Koşulları**

Tüm oyuncuların Turnuvada kullanacakları Brawl Stars ve Supercell ID hesapları kendilerine ait olmalıdır. Hesap paylaşımı kesinlikle yasaktır ve hiçbir koşulda kabul edilmeyecektir. Turnuvadan önce, Turnuva sırasında veya sonrasında, hesap paylaştığı tespit edilen veya [Supercell Hizmet Koşullarını](#) ihlal ettiği belirlenen oyuncular yarışmadan çıkarılacak ve bu oyuncuların Brawl Stars hesapları üzerinde gereken işlemler yapılacaktır.

3.2.1. Oyuncuların Turnuva boyunca aynı hesabı kullanması gerekmektedir.

3.3. Bölgesel Kısıtlamalar

Aylık Elemeler ve Aylık Finaller, yedi (7) bölgeye ayrılacaktır. Oyuncular, bu iki (2) aşama sırasında yalnızca kendi bölgelerinde yarışacaktır.

3.3.1. Bölgeler ve Katılabilecek Ülkeler

3.3.1.1. **Kuzey Amerika ve Latin Amerika Kuzey (NA ve LATAM N)** - Amerika Birleşik Devletleri, Antigua ve Barbuda, Aruba, Bahamalar, Barbados, Belize, Bermuda, Cayman Adaları, Dominik Cumhuriyeti, Dominika, Ekvador, El Salvador, Grenada, Guatemala, Haiti, Honduras, Jamaika, Kanada, Kolombiya, Kosta Rika, Küba, Martinik, Meksika, Nikaragua, Panama, Porto Riko, Saint Kitts ve Nevis, Saint Lucia, Trinidad ve Tobago, Venezuela

3.3.1.2. **Latin Amerika Güney (LATAM S)** - Arjantin, Bolivya, Brezilya, Fransız Guyanası, Paraguay, Peru, Şili, Surinam, Uruguay

3.3.1.3. **Avrupa, Orta Doğu ve Afrika (EMEA)** - Almanya, Andorra, Arnavutluk, Avusturya, Bahreyn, Batı Sahra, Belçika, Benin, Birleşik Arap Emirlikleri, Birleşik Krallık, Bosna Hersek, Botswana, Bulgaristan, Burkina Faso, Burundi, Cebelitarık, Cezayir, Cibuti, Çad, Çek Cumhuriyeti, Danimarka, Ekvator Ginesi, Eritre, Estonya, Esvatini Krallığı, Etiyopya, Faroe Adaları, Fas, Fildişi Sahili, Filistin Bölgesi, Finlandiya, Fransa, Gabon, Gambiya, Gana, Gine, Gine-Bissau, Grönland, Güney Afrika, Hırvatistan, Hollanda, Irak, İrlanda, İspanya, İsrail, İsveç, İsviçre, İtalya, İzlanda, Jersey, Kamerun, Karadağ, Katar, Kenya, Kıbrıs, Komorlar, Kongo (Demokratik Cumhuriyeti), Kuveyt, Kuzey Makedonya, Lesotho, Letonya, Liberya, Libya, Liechtenstein, Litvanya, Lübnan, Lüksemburg, Macaristan, Madagaskar, Malavi, Mali, Malta, Man Adası, Mauritius, Mısır, Monako, Moritanya, Mozambik, Namibya, Nijer, Nijerya, Norveç, Orta Afrika Cumhuriyeti, Polonya, Portekiz, Romanya, Ruanda, San Marino, Sao Tome And Principe, Senegal, Sırbistan, Slovakya, Slovenya, Somali, Sudan, Suriye Arap Cumhuriyeti, Suudi

Arabistan, Svaziland, Tanzanya, Togo, Tunus, Türkiye, Uganda, Umman, Ürdün, Vatikan, Yemen, Yeşil Burun Adaları, Yunanistan, Zambiya, Zimbabve

3.3.1.4. **Çin**

3.3.1.5. **Doğu Asya** - Güney Kore, Hong Kong, Japonya, Makao, Tayvan

3.3.1.6. **Güneydoğu ve Güney Asya, Avustralya ve Yeni Zelanda (SESA ve ANZ)** - Avustralya, Bangladeş, Brunei Darüsselam, Butan, Cook Adaları, Doğu Timor, Endonezya, Fiji, Filipinler, Hindistan, Kamboçya, Kiribati, Laos, Maldivler, Malezya, Marshall Adaları, Mikronezya (Birleşik Devletleri), Moğolistan, Myanmar, Nauru, Nepal, Pakistan, Palau, Papua Yeni Gine, Samoa, Singapur, Solomon Adaları, Sri Lanka, Tayland, Tonga, Tuvalu, Vanuatu, Yeni Zelanda

3.3.1.7. **Doğu Avrupa ve Orta Asya (EECA)** - Azerbaycan, Belarus, Ermenistan, Gürcistan, Kazakistan, Kırgızistan, Moldova, Özbekistan, Rusya Federasyonu, Tacikistan, Türkmenistan, Ukrayna

3.3.2. Tüm oyuncuların Turnuva başlamadan önce katıldıkları bölgede en az üç (3) ay boyunca ikamet etmiş olmaları gerekmektedir. Turnuva Yönetim Ekibinin istemesi halinde oyuncunun ikamet durumunu gösteren bir kanıt sunması gerekir.

3.3.2.1. On sekiz (18) yaşından büyük oyuncular için ikamet kanıtı:

- Resmi devlet belgeleri.
- Okul kayıtları, faturalar, banka kayıtları veya işyeri kayıtları gibi kişisel belgeler. Bu belgelerin oyuncunun ilgili bölgede uzun süre ikamet ettiğini göstermesi gerekmektedir.

3.3.2.2. On sekiz (18) yaşından küçük oyuncular için ikamet kanıtı:

- Okul kayıtları.
- Ebeveyn kayıtları - Aile durumunu gösteren kayıtlar ve en az bir ebeveynin bölgede yaşadığını gösteren kanıtlar.

3.3.2.3. İkamet Değişikliği

- 3.3.2.3.1. Oyuncular, sezon arasında, katıldıkları bölge değişmeyeceği sürece ikamet ettikleri ülkeyi değiştirebilirler.
- 3.3.2.3.2. İkamet ettiği ülkeyi değiştirmek isteyen oyuncular Turnuva Yönetim Ekibine bilgi vermeli ve 3.3.2.1 veya 3.3.2.2 maddelerinde belirtilen adres kanıtlarını sunmalıdır.

3.4. Yer Hakları

Turnuvada kazanılan tüm puanlar ve yer hakları Takımların sahibi kuruluşlara (varsa) değil Takımların üyelerine aittir. Takımlar, Aylık Elemeler ve Aylık Finallerde kazandıkları puanları ve yer haklarını kaybetmemek için 4.2 Kadro Sınırlamaları bölümündeki kadro kurallarına uymalıdır.

3.4.1. Takımların sahibi kuruluşlar, Turnuvaya en fazla iki (2) Takım ile katılabilirler. Bir kuruluşun Turnuvada iki Takımı varsa bu takımların adları ve logoları bu durumu açıkça göstermelidir. Örneğin adları "El Primo Red" / "El Primo Blue" gibi benzer olmalıdır.

3.4.1.1. Bir takım sahibi kuruluşun Turnuvada iki (2) Takımı varsa bu takımlar bir (1) bölgede veya iki (2) ayrı bölgede yer alabilir.

3.4.1.2. Takım sahibi kuruluşlar Turnuvaya iki (2) Takımla katılıyorsa bu durumu Turnuva Yönetim Ekibine bildirmelidir.

3.4.1.3. Takım sahibi bir kuruluş, Turnuva katılımcısı bir Takımı bünyesine dahil etmeyi planlıyorsa ***brawlstars_admin@ee.gg*** adresinden Turnuva Yönetim Ekibine haber vermelidir.

3.5. Oyun Sürümü

3.5.1. Mobil cihaz veya tablet üzerinden çevrimiçi

3.5.2. Oyuncular, canlı sunucu üzerindeki en güncel oyun sürümünü kullanacaklardır.

4. TURNUVA AYRINTILARI

4.1. Aşamalar ve Format

Turnuva yılı sekiz (8) Sezon olacaktır.

4.1.1. Şampiyonluk Mücadeleleri

4.1.1.1. Şampiyonluk Mücadeleleri, dünya çapında oyun içi etkinlikler halinde gerçekleştirilecektir.

4.1.1.2. Oyuncuların bir sonraki aşamaya geçmek için iki (2) gün içinde üç (3) oyun kaybetmeden önce on beş (15) oyun kazanması gerekmektedir. Bir katılımcının Aylık Elemelere kayıt için davet edilmeye hak kazanmasını sağlayacak en düşük zafer/yenilgi oranı 15 zafere 2 yenilgidir.

4.1.1.2.1. Tüm maçlar Bo1 (tek oyun) setinde ve Bo1 (tek oyun) formatında oynanacaktır.

4.1.1.2.2. Oyuncular aşağıda yer alan altı (6) oyun modunun beşinde (5) oynayacaktır:

- Ödül Avı
- Savaş Topu
- Elmas Kapmaca
- Soyun
- Sıcak Bölge
- Kuşatma

4.1.1.3. Oyuncular bu aşamaya tek başlarına veya önceden kurdukları bir takımla katılabilir. Takım olarak katılan oyuncuların Aylık Elemelerde aynı takım arkadaşlarına sahip olması gerekmez.

4.1.2. Aylık Elemeler

4.1.2.1. Aylık Elemeler, oyun içindeki turnuva merkezinde gerçekleşecektir. Turnuva merkezine, oyuna yeni eklenen "E-SPOR" simgesinden ulaşılabilir.

4.1.2.2. Her bölgenin Aylık Elemesi ayrı olacaktır. Bu elemelere yalnızca dünya çapındaki oyun içi Şampiyonluk Mücadelesini başarıyla tamamlamış, on altı (16) yaş ve üstü oyuncular katılabilir.

4.1.2.3. Aylık Elemeler günde sekiz (8) saate kadar olmak üzere iki (2) gün oynanacaktır.

4.1.2.4. Takımlar, İsviçre sistemiyle eşleştirildikleri bir grupta Şampiyonluk Mücadelesinden sonraki hafta sonu karşı karşıya gelecektir.

4.1.2.4.1. Tüm maçlar Bo3 (üç oyun) setinde ve Bo3 (üç oyun) formatında oynanacaktır. Bu durumda her maç için en az 4 oyun (örneğin 2-0, 2-0 olması durumunda), en fazla 9 oyun (örneğin 2-1, 1-2, 2-1 olması durumunda) oynanacaktır.

4.1.2.4.2. İsviçre Sistemiyle oynanacak tur sayısı, en fazla on bir (11) tur olmak üzere katılımcı sayısına bağlı olacaktır.

4.1.2.5. Aylık Elemeler başlamadan önce oyuncuların üç (3) veya dört (4) kişilik takımlar kurması gerekmektedir. Oyuncular, Aylık Elemelere tek veya çift oyunculu takımlar halinde katılamaz.

4.1.2.5.1. Takım üyelerinin Şampiyonluk Mücadelesindekilerle aynı olması gerekmez.

4.1.2.5.2. Takımların, kazandıkları puanları kaybetmemeleri için Aylık Finallere ve sonrasında Turnuvaya geçmeden önce 4.2 Kadro Sınırlamaları bölümündeki kadro kurallarına uygun olması gerekmektedir.

4.1.2.6. Her bölgenin Aylık Elemelerinden ilk 8 takım, aynı bölgenin Aylık Finallerine geçecektir.

4.1.3. Aylık Finaller

4.1.3.1. Aylık Finaller, oyun içindeki turnuva merkezinde gerçekleşecektir. Turnuva merkezine, oyuna yeni eklenen "E-SPOR" simgesinden ulaşılabilir.

4.1.3.2. Her bölgede ayrı Aylık Finaller düzenlenecektir.

4.1.3.3. Takımlar bir Tekli Eleme grubunda yarışacaktır.

4.1.3.3.1. Çeyrek Finaller Bo3 (üç oyun) setinde Bo3 (üç oyun) formatında oynanacaktır.

4.1.3.3.2. Yarı Finaller ve Büyük Final Bo5 (beş oyun) setinde Bo3 (üç oyun) formatında oynanacaktır. Oyun sayısı en az altı (6), en fazla on beş (15) olacaktır.

4.1.4. Dünya Finalleri

4.1.4.1. Dünya Finallerinde yedi (7) bölgeden on altı (16) takım oynayacaktır.

4.1.4.2. Dünya Finallerinin Kasım ayında yapılması planlanmıştır.

4.2. Kadro Sınırlamaları

4.2.1. Takımların kendi kadrolarını kurması ve idare etmesi beklenmektedir.

4.2.1.1. Takımlar herhangi zamanda kadrolarında en fazla dört (4) oyuncuya kadar bulundurabilir.

4.2.1.2. Takımlar istediklerinde oyuncu çıkarabilir, ancak sezon araları dahil her zaman en az iki (2) oyuncuları olmalıdır.

4.2.1.3. Takımlar her Turnuva yarıyılında bir (1) oyuncu ekleyebilir; bir Turnuva yılında toplam iki (2) oyuncu eklenebilir.

4.2.1.3.1. Turnuva yılının ilk yarısı 20 Şubat'ta başlar ve 13 Haziran'da biter. Turnuva yılının ikinci

yarısı 14 Haziran'da başlar ve kasım ayında Dünya Finalleri tamamlandığında biter.

4.2.1.3.2. Turnuva yılının ilk yarısında oyuncu eklemeyen Takımların hakları bir sonraki yarıyla devretmez ve ikinci yarıylda yalnızca bir (1) oyuncu ekleyebilirler.

4.2.1.3.3. Yalnızca 2021 turnuva yılında bir Şampiyonluk Mücadelesini başarıyla tamamlamış olan oyuncular bir Takıma katılabilir.

4.2.1.3.4. Takımlar, Aylık Eleme ve Aylık Final maç günleri hariç istedikleri zaman yeni bir oyuncu ekleyebilirler. Acil durum oyuncu değişikliği gerektiği durumlarda, Aylık Eleme ve Aylık Final maç günlerinde de yeni oyuncu eklenebilir (bkz. Bölüm 4.2.3).

4.2.2. Maç Günü Kadro Rotasyonları

Tüm takımların, oyuncu değişikliği yapma ihtimaline karşı her zaman dört (4) oyunculuk bir kadrosu olması önerilir.

4.2.2.1. Aylık Elemeler ve Aylık Finaller sırasında, Takımlar maç aralarında herhangi bir sınırlama olmaksızın başlangıç dizilimlerini değiştirebilirler.

4.2.2.1.1. Maçtan önce tüm oyuncuların kadroda olması gerekmektedir.

4.2.2.2. Takımlar, başlangıç dizilimlerini maç sırasında değiştiremezler.

4.2.3. Acil Durum Oyuncu Değişikliği

Acil bir durum nedeniyle oyuncu değişikliği yapılması gerektiğinde Takım Kaptanı, mevcut maç biter bitmez bir Yöneticiyi durumdan haberdar etmeli ve Discord / WeChat üzerinden acil durum oyuncu değişikliği isteğinde bulunmalıdır. Yedek oyuncular oyun ve set aralarında Takıma katılamaz.

Oyuncu deęişiklięi onaylanırsa Aylık Eleme veya Finalin sonunda kadar yedek oyuncu oynayacaktır, bu süre zarfında asıl oyuncu geri gelemez.

4.2.3.1. Yedek oyuncu, en son yapılan Şampiyonluk Mücadelesini başarılı bir şekilde tamamlamış olmalıdır.

4.2.3.2. Acil durum oyuncu deęişikliğinde, Bölüm 4.2.1.3'de açıklanan yeni oyuncu ekleme hakkı kullanılmış sayılmaz.

4.2.4. Takım Kaptanı Deęişiklikleri

Turnuva Yönetim Ekibi, tutarlı bir iletişim noktasına sahip olmak için Takımların bütün Turnuva yılı boyunca aynı kaptanla devam etmesini ister. Takımlar herhangi bir nedenle yeni bir Takım Kaptanı seçmek isterse mevcut Takım Kaptanı, ***brawlstars_admin@ee.gg*** adresine e-posta göndererek yeni seçtikleri oyuncunun Takım Kaptanı olmasını istemelidir. Yönetim, tamamen kendi takdirine baęlı olarak, Takım Kaptanının taleplerini onaylama veya reddetme hakkını saklı tutar.

4.2.5. Takım Daęıtma

Dünya Finallerinde kazanılan puanlar aktarılamaz, bir Takım daęıldıktan sonra kazanılmış olan tüm puanlar geçersiz olur ve yeniden paylaşılamaz. Takım Kaptanı, kadroda kalan son oyuncuyla Takımı daęıtabilir.

4.3. Katılma Haklarının Daęılımı

4.3.1. Şampiyonluk Mücadeleleri

Şampiyonluk Mücadelelerine katılabilecek Takım sayısında bir sınırlama yoktur.

4.3.2. Aylık Elemeler

Turnuvaya katılma koşullarını ve Aylık Elemeler için gereken koşulları karşılayan tüm oyuncular buldukları bölgenin Aylık Elemelerine katılabilir.

4.3.3. Aylık Finaller

Her bölgenin Aylık Elemelerinde ilk 8'e giren takımlar, buldukları bölgenin Aylık Finallerine girme hakkı kazanacaktır.

4.3.4. Dünya Finalleri

Dünya Şampiyonası Finallerinde toplam on altı (16) takım olacaktır. Turnuva yılı içinde kendi bölgelerinde en fazla puanı kazanan takımlar ilgili bölgenin katılma hakkı sayısına bağlı olarak katılma hakkı kazanacaktır. Bölgelere ayrılmış katılma hakkı sayıları aşağıdaki gibidir:

Bölge	Dünya Finali Katılma Hakkı Sayısı
AVRUPA, ORTA DOĞU VE AFRİKA	5
ÇİN	3
KUZAY AMERİKA VE LATİN AMERİKA KUZAY	2
LATİN AMERİKA GÜNEY	2
DOĞU ASYA	2
GÜNEYDOĞU ve GÜNEY ASYA, AVUSTRALYA ve YENİ ZELANDA	1
DOĞU AVRUPA VE ORTA ASYA	1
TOPLAM	16

4.4. Puan Dağılımı

Dünya Finallerine katılma hakkı kazanmak için, Takımlar buldukları bölgenin Aylık Elemeleri ve Aylık Finallerinden puan toplayacaktır. Bu puanlar sekiz (8) sezon boyunca birikir.

4.4.1. Aylık Elemelerin puan dağılımı aşağıdaki gibidir:

İsviçre Sistemi	Kazanılan Puan
Her galibiyet için	2 puan

4.4.2. Aylık Finallerin puan dağılımı aşağıdaki gibidir:

Ulaşılan Sıra	Kazanılan Puan
1. Sıra	100 puan
2. Sıra	70 puan
3. ve 4. Sıra	50 puan
5 ila 8. Sıralar	35 puan

4.5. Eşitlik Durumları

4.5.1. Aylık Elemelerde Son Sıralamalar

Aylık Elemelerde son sıralamalar **Maç Sonuçlarına** göre belirlenir. **Maç Sonuçlarına** göre beraberlik durumunda son sıralama aşağıdaki önceliklere göre belirlenir:

4.5.1.1. Ekstra Playoff Turu

Maç sonuçlarına göre 8. sıradaki Takımla aynı puana sahip olan, ancak set kazanma ve oyun kazanma oranı daha düşük olduğu için sıralamada aşağıya düşen Takımlar varsa, puan durumuna göre 8. sırada olan tüm Takımlar Aylık Finallere katılmaya hak kazanmak için Tek Eleme sistemli bir Playoff turunda yarışacaktır. Turnuva Yönetim Ekibi, Playoff'a katılacak Takım sayısını maksimum 16 olacak şekilde sınırlandırabilir. Sıralamaları ve maksimum katılımcı sayısını belirlemek için, Playoff'un başında ve sonunda set kazanma ve oyun kazanma oranlarına bakılır. Örneğin, 6. ila 13. sıralar arasındaki tüm Takımlar İsviçre sistemli Aylık Elemeleri 7 galibiyet ve 2 mağlubiyetle bitirirse bu sekiz (8) Takım Aylık Finallere gidecek üç (3) sıra için Playoff oynayacaktır.

4.5.1.2. Set Kazanma Oranı (SW%)

SW% değeri, Takımın kazandığı toplam set sayısının, oynadığı toplam set sayısına oranıdır. Bu ölçüt, maçlarda daha iyi performans gösteren Takımların öne geçmesini sağlar. Örneğin Takım A, ilk maçını 2-0 ile, ikinci maçını da 2-1 ile kazandıysa bu, takımın 5 setin 4'ünü kazandığı anlamına gelir. Bu durumda takımın SW% değeri $4/5 = \%80$ 'dir. Birden fazla takım aynı Maç Sonuçlarına ve SW% değerine sahipse bir sonraki ölçüte bakılır.

4.5.1.3. **Oyun Kazanma Oranı (GW%)**

GW% değeri, bir Takımın kazandığı toplam oyun sayısının oynadığı toplam oyun sayısına bölünmesiyle elde edilir. Örnek: Takım 6 oyundan 4'ünü kazandıysa bu Takımın GW% değeri $\%66,66$ 'dır. Birden fazla takım aynı Maç Sonuçlarına, SW% ve GW% değerine sahipse bir sonraki ölçüte bakılır.

4.5.1.4. **Karşılıklı Maçların Sonuçları**

Berberlikte sadece 2 Takım varsa kazananı Karşılıklı Maç belirler. Bu iki Takım Aylık Elemelerde karşı karşıya gelmediyse sırayı belirlemek için bir Bo3 maç oynanır.

4.5.2. **Bölgesel Liderlik Tablosu**

Bölgesel Liderlik Tablosunda, Takımların Aylık Elemeler ve Aylık Finallerde kazandığı toplam puanlar listelenir. 8. Sezonun sonunda Takımların puanlarında eşitlik söz konusuysa sıralama aşağıdaki önceliklere göre belirlenir:

4.5.2.1. **Aylık Finallerdeki toplam birincilik sayısı.** Toplam sayılar aynıysa bir sonraki ölçüte bakılır.

4.5.2.2. **Toplam Maç Kazanma Oranı.** Toplam maç kazanma oranı, Aylık Elemelerde ve Aylık Finallerde kazanılan toplam maç miktarı, oynanan maç sayısına bölünerek hesaplanır. Örneğin Takım A, 20 maçın 15'ini kazandıysa bu takımın maç kazanma oranı $\%75$ 'tir.

4.5.2.3. **Toplam Set Kazanma Oranı.** Toplam set kazanma oranı, Aylık Elemelerde ve Aylık Finallerde kazanılan toplam set

miktarı, oynanan set sayısına bölünerek hesaplanır. Örneğin Takım A, 60 setin 30'ini kazandıysa bu takımın set kazanma oranı %50'dir.

4.5.2.4. **Aylık Elemeler ve Aylık Finallerde Toplam Oyun Kazanma Oranı (GW%).** Daha yüksek GW% değerine (bkz. 4.5.1.2.) sahip olan Takım sıralamada üste çıkar. Toplam Oyun Kazanma Oranı aynıysa sonraki ölçüt geçerlidir.

4.5.2.5. **Karşılıklı Maçların Sonuçları**

Beraberlikte sadece 2 Takım varsa kazananı bir Karşılıklı Maç belirler. Maç, Bo5 olur.

4.6. TURNUVA TAKVİMİ

4.6.1. Şampiyonluk Mücadeleleri

Şampiyonluk Mücadeleleri, dünya çapında oyun içi etkinlikler olacaktır.

Şampiyonluk Mücadelesi	2021 Tarihleri
Şubat Şampiyonluk Mücadelesi	20 - 21 Şubat
Mart Şampiyonluk Mücadelesi	20 - 21 Mart
Nisan Şampiyonluk Mücadelesi	17 - 18 Nisan
Mayıs Şampiyonluk Mücadelesi	15 - 16 Mayıs
Haziran Şampiyonluk Mücadelesi	19 - 20 Haziran
Temmuz Şampiyonluk Mücadelesi	17 - 18 Temmuz
Ağustos Şampiyonluk Mücadelesi	21 - 22 Ağustos
Eylül Şampiyonluk Mücadelesi	18 -19 Eylül

4.6.2. Aylık Elemeler

Bölgelere göre Aylık Elemelerin başlayacağı tarihler aşağıda verilmiştir.

Aylık Elemeler	2021 Tarihleri
Şubat Elemeleri	27 - 28 Şubat
Mart Elemeleri	27 - 28 Mart
Nisan Elemeleri	24 - 25 Nisan
Mayıs Elemeleri	22 - 23 Mayıs
Haziran Elemeleri	26 - 27 Haziran
Temmuz Elemeleri	24 - 25 Temmuz
Ağustos Elemeleri	28 - 29 Ağustos
Eylül Elemeleri	25 -26 Eylül

Aylık Elemeler ve giriş saatleri bölgelere göre her gün aşağıdaki saatlerde başlayacaktır (başlangıç saatlerinde değişiklik olması halinde turnuva başlamadan önce Discord/WeChat üzerinden oyunculara haber verilir).

Bölge	Turnuva Öncesi Giriş Saati	Başlangıç Saati
Doğu Asya	9:30 - 11:30 AM KST	12:00 PM KST
Çin	9:30 - 11:30 AM CST	12:00 PM CST
SESA & ANZ	9:30 - 11:30 AM SGT	12:00 PM SGT
EMEA	7.30 - 9.30 CET	10.00 CET
EECA	13.30 - 15.30 MSK	16.00 MSK
LATAM S	11.30 - 13.30 BRT	14.00 BRT
NA & LATAM N	11.30 - 13.30 PDT	14.00 PDT

4.6.3. Aylık Finaller

Aylık Finaller, ilgili sezon tamamlandıktan sonraki ay oynanacaktır (ör. Şubat Finalleri, mart ayında yapılacaktır). Tüm Aylık Finaller, Turnuva Yönetim Ekibi tarafından yayınlanacak ve her ay aynı zamanlarda oynanacaktır.

Bölge ve Yayın Saati (<i>Yaz/kış saati uygulaması varsa dikkate alınacaktır</i>)	2021 Tarihleri	
	Yılın İlk Yarısı	Yılın İkinci Yarısı
EECA 17.00 MSK	6 Mart 3 Nisan 1 Mayıs 5 Haziran	3 Temmuz 7 Ağustos 4 Eylül 2 Ekim
ÇİN 17.00 CST	13 Mart 10 Nisan 8 Mayıs 12 Haziran	10 Temmuz 14 Ağustos 11 Eylül 9 Ekim
DOĞU ASYA 12.00 KST	13 Mart 10 Nisan 8 Mayıs 12 Haziran	10 Temmuz 14 Ağustos 11 Eylül 9 Ekim
EMEA 15.00 CET	7 Mart 4 Nisan 2 Mayıs 6 Haziran	4 Temmuz 8 Ağustos 5 Eylül 3 Ekim
NA & LATAM N 12.00 PST	7 Mart 4 Nisan 2 Mayıs 6 Haziran	4 Temmuz 8 Ağustos 5 Eylül 3 Ekim
LATAM S 16.00 BRT	14 Mart 11 Nisan 9 Mayıs 13 Haziran	11 Temmuz 15 Ağustos 12 Eylül 10 Ekim
SESA & ANZ 11.00 SGT	6 Mart 3 Nisan 1 Mayıs	3 Temmuz 7 Ağustos 4 Eylül

	5 Haziran	2 Ekim
--	-----------	--------

4.7. Dünya Finalleri

Kesin tarih daha sonra açıklanacaktır.

4.8. Saat Dilimleri

Aylık Elemeler ve Aylık Finaller için ilgili bölgelerde aşağıdaki saat dilimleri geçerli olacaktır:

Bölge	Saat Dilimi (Yaz/kış saati uygulaması varsa dikkate alınacaktır)
EECA	Moskova Standart Saati (MSK)
SESA & ANZ	Singapur Standart Saati (SGT)
EMEA	Orta Avrupa Saati (CET)
NA & LATAM N	Pasifik Standart Saati (PST)
LATAM S	Brasilia Saati (BRT)
DOĞU ASYA	Kore Standart Saati (KST)
ÇİN	Çin Standart Saati (CST)

5. MAÇLARIN OYNANIŞI

5.1. Oyun Modları ve Haritalar

Tüm oyun modları ve haritalar Turnuva Yönetim Ekibi tarafından önceden seçilecek ve katılımcılarla sosyal medya, Discord / WeChat anonsları üzerinden paylaşılacaktır.

Aylık Elemeler ve Aylık Finallerde, Turnuva Yönetim Ekibi maç gününde oynanacak mod ve haritaların sırasını, Discord / WeChat anonsları üzerinden katılımcı Takımlarla paylaşacaktır.

5.2. Savaşçı Seçimleri ve Yasakları

5.2.1. Savaşçı Seçimi

Aylık Elemeler ve Aylık Finaller boyunca Takımların maçlar arasında savaşçı değiştirmelerine izin verilir.

5.2.2. Savaşçı Yasakları

Aylık Elemeler ve Aylık Finaller sırasında, giriş yaptıktan sonra Takım Kaptanları bir sonraki maçta yasaklayacakları en fazla iki (2) savaşçıyı belirleyecektir. Bir Takımın Kaptanı o maçta oynamayacaksa Takımdan ilk giriş yapan kişi yasaklamaları yapacaktır.

5.2.2.1. Yasaklanacak savaşçılar gizli bildirilecektir.

Gizli yasaklama sisteminde, her iki takım da yasaklanan savaşçılar görünmeden önce yasaklama işlemini tamamlamalıdır.

5.2.2.2. Yasaklanan savaşçılar her iki Takım için de geçerlidir ve yasak tüm maç boyunca etkili olur.

5.2.2.3. Takımlar aynı savaşçıyı yasaklayabilirler. Bu durum toplam dört (4) yerine iki (2) veya üç (3) savaşçının yasaklanmasıyla sonuçlanabilir.

5.2.2.4. Takım Kaptanlarının (veya giriş yapan ilk oyuncunun) yasaklayacağı savaşçıları seçmek için bir (1) dakikalığı olacaktır.

5.2.3. Yeni Yayınlanan Savaşçılar

Bir Aylık Eleme veya Aylık Finale iki (2) hafta kala ve sonrasında yayınlanan tüm yeni savaşçılar devre dışı bırakılacak ve bu aşamalarda kullanılamayacaktır. Ancak Şampiyonluk Mücadelesinde tüm yeni savaşçılar kullanılabilir.

5.3. Maçların Ayrıntıları

5.3.1. Şampiyonluk Mücadeleleri

Tüm maçlar oyun içinde oynanacaktır. Şampiyonluk Mücadelesine ana ekranın alt kısmında ortada bulunan “YENİ ETKİNLİK” simgesinden ulaşabilirsiniz.

5.3.1.1. Yalnızca etkinlik içinde oynanan maçlar bir sonraki aşamaya geçip geçmemeyi belirler.

5.3.1.2. Tüm maçlar Bo1 (tek oyun) setinde ve Bo1 (tek oyun) formatında oynanacaktır. Oyuncuların kazandığı her oyun, katılma hakkı elde etmek için gereken kazanma sayısına sayılır.

5.3.1.3. Oyuncuların katılma koşullarını karşılamak için iki (2) günleri olacaktır.

5.3.2. Aylık Elemeler

Tüm maçlar oyun içi turnuva merkezinde gerçekleştirilecektir. Bu merkez, oyundaki ana ekranın sağ tarafında, yeni “E-SPOR” simgesinin altında yer alacaktır.

5.3.2.1. Turnuva Öncesi Giriş

İlk maç gününde, tüm Takımların Kaptanları, Aylık Elemelere katılımlarını onaylamak için Takımlarına giriş yapmalıdır. Giriş işlemleri, maç günü başlamadan 2 saat 30 dakika önce başlayacak ve 2 saat sürecektir. *Örneğin Aylık Elemeler 12.00'de başlayacaksa girişler 9.30 ile 11.30 arasında yapılacaktır.*

Takım Kaptanı Takımına giriş yapmazsa Takım gruba eklenmeyecek ve Aylık Elemelerden diskalifiye edilecektir. Takım Kaptanı giriş yaptıktan sonra, Takımın maç gününün başlamasını beklemesi yeterlidir.

5.3.2.2. Tur Girişi

Takımdaki tüm oyunculara, tur oynanmaya hazır olduğunda bildirim olarak mor bir giriş penceresi gönderilecektir. Bu düğmeye **yalnızca o maçta oynayacak oyuncular dokunmalıdır**. Dört (4) oyuncudan oluşan bir Takımınız varsa sadece oynayan üç (3) Oyuncunun bu düğmeye

bastığından emin olun. Yanlış takım üyelerinin giriş yapması halinde düzeltme yapılmayacaktır. **Bu giriş düğmesi yalnızca turnuva merkezinde görüneceğinden turnuva merkezinin açık olması gerekmektedir.**

Tur başladığında Takımların giriş işlemini tamamlamak için on beş (15) dakikasını olacaktır. Davetiyeler gönderildikten sonraki on beş (15) dakika içinde takımın tüm oyuncularını giriş yapmazsa Takım, hükmen mağlubiyet dahil olmak üzere çeşitli cezalar alabilir.

Bir Takım geçerli bir mazeretle geç kalacaksa, Takımın Kaptanı on beş (15) dakikalık süre bitmeden derhal bir Turnuva Yöneticisine Discord / WeChat üzerinden bilgi vermelidir.

5.3.2.3. Savaşçı Yasakları

Tur girişi tamamlandıktan sonra Takım Kaptanlarına (veya Kaptan oynamıyorsa giriş yapan ilk oyuncuya) oyun içi yasaklama penceresi açılır. Yasaklama talimatları için Bölüm 5.2.2'ye bakın.

5.3.2.4. Savaşçı yasaklamalarının tamamlanmasının ardından Takımlar oyun lobisine davet edilir. Takımlar, oyun lobisi davetini aldıktan sonra 5 dakika içinde katılmalı ve hazır olmalıdır. Davetiyeler gönderildikten sonraki beş (5) dakika içinde takımın tüm oyuncularını katılıp hazır bulunmazsa Takım, hükmen mağlubiyet dahil olmak üzere çeşitli cezalar alabilir.

5.3.2.5. Oyun Lobisine Giriş

Tüm maçlar üç oyun (Bo3) setinde üç oyun (Bo3) kurallarına göre oynanacaktır. Bu, her setin üç (3) oyundan oluşacağı ve takımların seti kazanmak için iki (2) galibiyet elde etmesi gerektiği anlamına gelir. Sonrasında Takımların maçı kazanmak için üç (3) setten ikisini (2) alması gerekecektir.

- 5.3.2.6. Aylık Finallere katılmaya hak kazanan tüm Takımlar, 24 saat içinde Turnuva Yönetimi Ekibi tarafından Aylık Finaller maç günü talimatlarının da yer aldığı bir bildirim alacaktır.
- 5.3.2.7. İsviçre sistemiyle eşleştirilen gruplarda eleme olmadığından, Aylık Finallere katılma hakkı elde etme ihtimalini kaybetseler bile Takımların oynamaya devam etmeleri mümkündür ve şiddetle önerilir; alacakları her galibiyet Dünya Finallerine katılma hakkı için sayılacaktır.

5.3.3. Aylık Finaller

Tüm maçlar oyun içi turnuva merkezinde gerçekleştirilecektir. Bu merkez, oyundaki ana ekranın sağ tarafında, yeni "E-SPOR" simgesinin altında yer alacaktır.

- 5.3.3.1. Maçlarının gözlemlenmesi ve yayınlanması için Takım Kaptanlarının Aylık Final kulübüne katılmaları gerekecektir.
- 5.3.3.2. Tüm Takım Kaptanlarının, maç günü başlamadan bir (1) saat önce kendi belirledikleri maç kanallarında Discord (veya Çin için WeChat) aracılığıyla Takımlarına giriş yapmaları gerekecektir. Bu işlemi yapmak için maç kanallarına giderek "<team name> checking in" yazmaları yeterlidir.
- 5.3.3.3. Maç oynanışları Aylık Elemeler ile aynı formatta olacak ancak **Takımlar, Yönetim tarafından talimat verilene kadar hazır olmamalı ve başlamamalıdır.**
- 5.3.3.4. Turnuva Yönetim Ekibi, bu aşamaya geçme hakkı elde eden oyuncularla temel iletişim kanalı olarak Discord / WeChat sunucusunu kullanacaktır.
- 5.3.3.5. Aylık Finaller, Turnuva Yönetim Ekibi tarafından çevrimiçi olarak yayınlanacaktır.
- 5.3.3.6. Yönetim, Aylık Finaller yayını kolaylaştırmak amacıyla bu kurallara ek süreçler veya gereksinimler ekleyebilir. Herhangi bir ek kural veya gereksinim, Aylık Finallerden önce Yönetim tarafından Discord/WeChat aracılığıyla bildirilecektir.

5.3.4. Dünya Finalleri

5.3.4.1. Daha sonra açıklanacaktır.

5.3.5. Molalar

5.3.5.1. Aylık Elemeler sırasında oyun, set ve maç aralarında, Takımların aşağıda belirtildiği kadar mola süreleri olacaktır.

5.3.5.1.1. Oyunlar arasında: Otuz (30) saniyeye kadar

5.3.5.1.2. Setler arasında: İki (2) dakikaya kadar

5.3.5.1.3. Maçlar arasında: Beş (5) dakikaya kadar

5.3.5.2. Aylık Finaller sırasında oyun, set ve maç aralarında, Takımların aşağıda belirtildiği kadar mola süreleri olacaktır.

5.3.5.2.1. Oyunlar arasında: Otuz (30) saniyeye kadar

5.3.5.2.2. Setler arasında: Bir (1) dakikaya kadar

5.3.5.2.3. Maçlar arasında: En az iki (2) dakika

Mola süresi yayın gereksinimlerine göre değişiklik gösterebilir, ancak Takımlara en az iki (2) dakika süre verilecektir.

5.3.5.3. Geç kalan veya katılımında bulunmayan Takımlar, 10. Bölüm - Cezalar'da belirtildiği gibi para ödülleri kaybedebilir, Şampiyonluk puanı kaybedebilir ve/veya maçlarda hükmen mağlup sayılabilirler.

5.3.6. Maçın Yeniden Başlatılması

Turnuva merkezi veya oyun sunucusunda bir sorun çıkmadığı sürece maçların yeniden başlatılmasına izin verilmez. Her iki durumda da, oyuncular aldıkları hata mesajının bir ekran görüntüsünü alıp maçın yeniden başlatılması talebiyle birlikte Turnuva Yönetim Ekibine göndermelidir. Maçın yeniden başlatılma onayı, tamamen Turnuva Yönetim Ekibinin takdirine bağlı olacaktır.

5.3.7. Maç Anlaşmazlıkları

Oyuncular, herhangi bir anlaşmazlığı ve/veya talebi maçın bitmesinin ardından 10 dakika içinde veya sonraki tur başlamadan önce (hangisi önceyse) Discord/WeChat aracılığıyla Yönetime bildiren yardım istemelidir.

5.3.7.1. Yönetim, bölüm 5.3.7'de belirtilen zaman dilimi veya belirtilen kanallar dışında bildirilen anlaşmazlıkları ve/veya talepleri incelemeyebilir veya kabul etmeyebilir.

5.4. **Kura**

5.4.1. Her bölgenin ilk Aylık Elemelerinde, Takımların kurası rastgele çekilir. Mart ayından itibaren bir önceki ayın Aylık Finallerine katılmaya hak kazanmış Takımlar, bir sonraki ayın Aylık Elemelerine katılmaya otomatik olarak hak kazanacaktır. Bu bonus, yalnızca Takım mevcut sezonun hemen öncesindeki Aylık Finallere katıldıysa geçerli olacaktır. Örneğin Takım A, Şubat Finallerine katıldıysa, Mart'taki Aylık Elemelere katılmaya otomatik olarak hak kazanır. Ancak Takım A, Mart'taki Aylık Finallere katılma hakkı elde edemezse, Nisan'daki Aylık Elemelere otomatik olarak katılmaz ve Nisan ayının Şampiyonluk Mücadelesine katılmak zorunda kalır.

5.4.2. Aylık Finallerde Takımların kura önceliği, son sıralamalarına göre belirlenir. Son sıralamalarda eşitlik durumunda bakılacak ölçütler bölüm 4.5.1 Aylık Elemelerde Son Sıralamalar'da açıklanmıştır.

5.5. **Katılımda Bulunmama**

5.5.1. Turnuva Öncesi Giriş

Takım Kaptanları, Turnuva başlamadan en az 30 dakika önce Turnuva Öncesi Girişi tamamlamalıdır. Bu adımın tamamlanmaması, Aylık Elemedendiskalifiye olunmasına neden olacaktır.

5.5.2. Tur Girişi

Takımların tüm oyuncuları, tur başladıktan sonra on beş (15) dakika içinde maç girişini tamamlamalıdır. Maç girişinin on beş (15) dakika içinde tamamlanamaması halinde Takım hükmen mağlup sayılabilir.

5.5.3. Oyun Lobisi Girişi ve Hazırlık

Takımlar, oyun lobisi davetini aldıktan sonra beş (5) dakika içinde katılmalı ve hazır olmalıdır. Bir Takımdaki tüm Oyuncular, davetiyeler gönderildikten 5 dakika içinde katılmamış ve hazır değilse Takım, hükmen mağlubiyet dahil olmak üzere ceza alabilir.

5.5.4. Aylık Finaller

Takımlar maçlara en fazla beş (5) dakika gecikme hakkına sahip olacaklardır, beş dakikayı aştıklarında hükmen mağlubiyet dahil olmak üzere çeşitli cezalar alabilirler. Hükmen mağlubiyetten önce başka gecikme cezaları verilebilir. Yöneticiler tarafından bildirilen maç başlangıç saati geçtiği anda gecikme başlar.

5.5.5. Maçı Bırakma

5.5.5.1. Aylık Elemeler

Aylık Elemelerde bir Takım maçı bırakırsa, hazır olduğunda bir sonraki maçına devam edebilir.

5.5.5.2. Aylık Finaller

Aylık Finaller sırasında oyun, set veya maç bırakan Takımlara, para ödüllерinin ve Şampiyonluk puanlarının kesilmesi cezası uygulanabilir.

5.6. Beraberlikler

Bir oyunda "BERABERE" kalma gibi ender bir durum gerçekleşirse, kazanan Takımı belirlemek için bir oyun daha oynanır. Beraberlikten sonra oynanan bu ek oyunda farklı savaşçılar ve yıldız güçleri kullanılabilir.

5.7. Teknik Sorunlar

Oyuna bağlanma sorumluluğu oyunculara aittir. Oyuncular, yaşayabilecekleri tüm sorunları maç başlamadan önce çözmelidir. Oyunu oynamalarına engel olacak bağlantı veya donanım sorunları maçta hükmen mağlup sayılmalarına neden olabilir. Takımlar arasında maçın ertelenmesi hakkında anlaşma yapılması Yönetici onayına bağlıdır. Turnuva Yönetim Ekibinin, maç erteleme isteklerini reddetme hakkını saklıdır.

6. ÖDÜLLER

6.1. Şampiyonluk Mücadelesi

Şampiyonluk Mücadelesini on beş (15) galibiyete iki (2) yenilgi veya daha iyi bir sonuçla bitiren oyuncular, on altı (16) yaşında veya daha büyükse, bölgelerinin Aylık Elemelerine katılma hakkı elde eder.

6.2. Aylık Elemeler

Buldukları bölgenin Aylık Elemesini ilk 8'de bitiren Takımlar, bölgelerinin Aylık Finaline geçecektir.

6.3. Aylık Finaller

Aylık Finallere katılmaya hak kazanan Takımlar son sıraları ve bölgelerine göre para ödülü kazanacaktır:

EMEA	
Sıra	Para Ödülü
1	7.500 \$
2	4.000 \$
3 - 4	Takım başı 2.000 \$
5-8	Takım başı 1.000 \$
Toplam	19.500 \$

ÇİN	
Sıra	Para Ödülü
1	7.500 \$
2	3.000 \$
3-4	Takım başı 1.000 \$
Toplam	12.500 \$

NA & LATAM N	
Sıra	Para Ödülü
1	7.500 \$
2	3.000 \$
3-4	Takım başı 1.000 \$
Toplam	12.500 \$

LATAM S	
Sıra	Para Ödülü
1	7.500 \$
2	3.000 \$
3-4	Takım başı 1.000 \$
Toplam	12.500 \$

DOĞU ASYA	
Sıra	Para Ödülü
1	7.500 \$
2	3.000 \$
3-4	Takım başı 1.000 \$
Toplam	12.500 \$

SESA & ANZ	
Sıra	Para Ödülü
1	4.000 \$
2	2.000 \$
3-4	Takım başı 500 \$
Toplam	7.000 \$

EECA	
Sıra	Para Ödülü
1	4.000 \$
2	2.000 \$
3-4	Takım başı 500 \$
Toplam	7.000 \$

6.4. Dünya Finalleri

2021 Brawl Stars Şampiyonası Dünya Finallerinin en az 500.000 dolarlık bir ödül havuzu olacaktır. Oyuncuların satın aldıkları oyun içi ürünler bu ödül miktarını artırabilir. Ayrıntılar 2021'in ikinci yarısında duyurulacaktır.

6.5. Para Ödüllerinin Ödenmesi

- 6.5.1. Tüm ödüller doğrudan Oyuncuya ödenecektir. Oyuncu, ödülünün bağlı olduğu kuruluşa ödenmesini seçebilir. Oyuncunun, kazandığı ödülün nasıl dağıtılacağını belirleme hakkı saklıdır.
- 6.5.2. Aylık Finallerin tamamlanmasının ardından, Takımların tüm ödeme bilgilerini yedi (7) gün içinde göndermeleri istenecektir. Ödeme bilgilerinin tamamlanmaması, ödemelerin gecikmesine neden olacaktır.
- 6.5.3. Oyuncular, ödülleriyle ilgili burada özellikle belirtilmeyenler de dahil olmak üzere tüm maliyet ve masraflardan sorumludur. Ödülün alınması veya kullanılmasıyla ilgili olası KDV gibi vergiler de dahil olmak üzere tüm ulusal vergiler, eyalet vergileri ve yerel vergiler, tamamen Oyuncunun sorumluluğundadır.
- 6.5.4. Tüm ödüller, Organizatörün Oyuncudan gerekli ödeme bilgilerini almasının ardından 30 gün içinde verilecektir.

7. İLETİŞİM VE DESTEK

7.1. İletişim Yöntemleri

- 7.1.1. Aylık Elemelere kaydolan tüm oyuncuların Discord / WeChat sunucularına katılmaları istenecektir. Takım Kaptanlarının kanalda kalmaları gerekecektir, ancak diğer takım üyelerinin kanalı terk etmesi mümkündür.
- 7.1.2. Turnuvayla ilgili acil sorular ve sorunlar hakkında Turnuva Yönetim Ekibiyle iletişime geçmek için kullanılacak temel iletişim platformu Discord / WeChat olacaktır.

7.2. Destek

- 7.2.1. Oyun içi Bölgesel Liderlik Tablosu, bildirimler, maç hatırlatmaları ve giriş istekleri, Turnuva sırasında erişilebilir olacaktır.
- 7.2.2. Turnuvanın Discord / WeChat sunucusu yalnızca yarışmacılar tarafından kullanılabilir. Bu sunucuda oyuncular ve takımlar için duyurular, genel turnuva desteği, SSS'ler, kurallar el kitabına bağlantı,

ilgili formlar, hazırlık maçı istekleri ve takım arayışı (LFT) kanalları bulunur.

7.2.2.1. Kurallar, takvimler ve anlaşmazlıklarla ilgili soruları yanıtlamak için Adminler ve Moderatörler hazır bulunacaktır.

8. OYUNCU VE TAKIM ADLARI, SPONSORLAR VB.

Turnuva Yönetim Ekibi, Turnuvada istenmeyen adların ve/veya sembollerin kullanılmasını yasaklama hakkını saklı tutar. Hukuken korunan tüm sözcükler ve sembollerin kullanımı, sahibi izin vermedikçe, genel olarak yasaktır.

8.1. Oyuncuların ve Takımların yarışma boyunca oyuncu adları ve takım adlarını tutarlı kullanması beklenmektedir. Bir Takım sıralama puanı kazandığında aşağıdaki kural geçerli olur:

8.1.1. Sponsora Bağlı Ad Değişikliği

8.1.1.1. Turnuva boyunca oyuncuların oyun içi adlarını değiştirmelerine izin verilmeyecektir.

8.1.1.2. Takımların her Turnuva yılında, yarıyıl başına bir (1) kez olmak üzere toplam iki (2) kez, sponsora bağlı ad değişikliği hakkı vardır.

8.1.1.2.1. Sponsoru olmayan bir Takım, bir organizasyonla sponsorluk anlaşması yapar ve organizasyona göre adını değiştirirse, sponsor adı değiştirme hakkını kullanmış sayılır.

8.1.1.2.2. Bir organizasyonla anlaşma yapmış ancak anlaşması sona eren Takımların kendi orijinal adlarına dönmeleri gerekir. Bu durumda sponsor adı değiştirme haklarını kullanmış sayılmazlar.

8.1.1.3. Sponsoru olmayan bir takım, sponsorluk anlaşması yapar, bu anlaşmaya göre adını değiştirir, ardından sponsorluk anlaşmasını sona erdirip başka bir

organizasyonla anlaşma yaparsa, yeni organizasyona göre adını değiştirmeden önce Turnuva yılının ikinci yarısını beklemesi gerekir.

- 8.2. Oyuncular ve Takımlar, Turnuvanın prensiplerine aykırı kişisel veya takım adları, sponsorlar veya logolar kullanamaz. Prensiplere aykırı kategorilere aşağıdakiler dahildir, ancak kategoriler bunlarla sınırlı değildir:
 - 8.2.1. Alkol
 - 8.2.2. Reçeteli ilaçlar
 - 8.2.3. Kumar ve bahis siteleri
 - 8.2.4. Tütün ürünleri
 - 8.2.5. Silahlar
 - 8.2.6. Pornografi
 - 8.2.7. Rakip şirket ürünleri
 - 8.2.8. Diğer oyun şirketleri, yayıncılar ve/veya platformlar

9. ETİK KURALLARI

Tüm katılımcılar, Turnuva sahibi Supercell'in [Güvenli ve Adil Oyun Politikasına](#) ve [Hizmet Koşullarına](#) tabidir.

9.1. Hesap Paylaşımı

- 9.1.1. Oyuncular yarışma öncesinde, yarışma sırasında veya sonrasında hesaplarını diğer oyuncularla, takım arkadaşlarıyla, arkadaşlarıyla, aile bireyleriyle veya herhangi bir başka kişiyle paylaşamaz. Bunun yapılması, Turnuva yılında diskalifiye olmalarıyla sonuçlanabilir.

9.2. Dürüst Rekabet

- 9.2.1. Takımların Turnuva oyunlarında her zaman en yüksek performanslarını sergilemeleri, sportmenlik, dürüstlük ve adil oyun prensiplerine uymaları beklenmektedir.

9.3. Oyuncu Davranışları Soruşturması

9.3.1. Turnuva Yönetim Ekibi, bir Takımın Brawl Stars [Hizmet Koşulları](#)'nı veya işbu el kitabındaki kuralları ihlal ettiğini belirlerse, tamamen kendi takdirine bağlı olarak ceza yaptırımını uygulama yetkisine haizdir. Turnuva Yönetim Ekibi, soruşturma kapsamında bir Oyuncuyla iletişime geçerse, Oyuncu gerçeği söylemekle yükümlüdür. Oyuncu, Turnuva Yönetim Ekibini yanlış yönlendirir, Turnuva Yönetim Ekibinden bilgi saklar veya soruşturmaya engel teşkil ederse, Takım ve/veya Oyuncu cezaya tabi tutulacaktır.

9.4. Adil Olmayan Oyun

Aşağıdaki davranışlar adil olmayan oyun kapsamına girer ve diskalifiye dahil çeşitli cezai yaptırımların uygulanmasıyla sonuçlanır. Son karar Turnuva Yönetim Ekibine aittir.

9.4.1. Hileli Anlaşmalar

Hileli Anlaşmalar, oyuncular veya Takımlar arasında yapılan, maç sonucunu değiştirecek tüm anlaşmaları kapsar. Bu tür görüşmeler yapan Takımlar incelemeye alınacaktır. Bu kuralı ihlal eden tüm Takımlar, Turnuva yılının kalanından men edilir, kazandıkları Turnuva puanlarını ve henüz ödenmemiş para ödülleri kaybeder.

9.4.1.1. Para karşılığı veya herhangi bir başka nedenle bir maçı bilerek kaybetme, başka bir oyuncuyu buna yapmaya teşvik etme.

9.4.1.2. Para ödülünü veya başka herhangi bir kazanımı paylaşma konusunda anlaşma.

9.4.1.3. Soft Play olarak tabir edilen, oyuncuların veya Takımların birbirlerine zarar vermemek, engellemek ya da gereken mücadele seviyesinde oynamamak üzerine yaptıkları anlaşmalar bu kapsamdadır.

9.4.2. Hile Yapılması

9.4.2.1. DDoS Saldırıları

Dağıtılmış Hizmet Engelleme Saldırısı (DDoS) kullanarak veya herhangi başka şekilde bir katılımcının oyuna bağlantısını zorlaştırmak veya zorlaştırmaya çalışmaktır.

9.4.2.2. Yazılım ve Donanım

Oyun içinde mümkün olmayan bir avantaj sağlamak adına herhangi bir yazılım veya donanımın kullanılmasıdır. Örnek olarak, tüm üçüncü taraf yazılımlar (oyunışa etki eden, onaylanmamış tüm uygulamalar), özel sunucularda oynamak, betik/kod kullanarak saldırmak verilebilir, ancak kategori bunlarla sınırlı değildir. Daha fazla bilgi için lütfen Supercell'in Güvenli ve Adil Oyun ve Hizmet Koşulları sayfalarına bakın.

9.4.3. Hacking / Yetkisiz Değişiklikler

Hacking, Brawl Stars oyun uygulaması üzerinde bir oyuncu veya Takım adına herhangi bir kişi tarafından yapılan tüm değişiklikleri kapsar.

9.4.4. Yazılım Hatalarının Suistimali

Oyun içindeki, bilinen veya yeni keşfedilen herhangi bir yazılım hatasının avantaj elde etmek için kullanılması kesinlikle yasaktır.

9.4.5. Kasten Bağlantı Kesme

Geçerli ve açıkça belirtilmiş bir neden olmaksızın oyunla bağlantının kesilmesidir.

9.4.6. Profesyonel Olmayan Davranışlar

9.4.6.1. Taciz

Taciz, sistematik, düşmanca ve/veya uzun süre boyunca tekrarlanan davranışlardır.

9.4.6.2. Cinsel Taciz

Cinsel Taciz, istenmeyen cinsel yaklaşımlardır. Değerlendirme, makul bir insanın ilgili davranışı rahatsız edici bulup bulmayacağına göre yapılır. Cinsel tehditler/korkutma veya cinsel hizmet karşılığı avantaj sağlama teklifleri kesinlikle yasaktır.

9.4.6.3. Ayrımcılık

Oyuncular, ırk, renk, etnik kimlik, milliyet, sosyal statü, cinsiyet, dil, din, siyasi görüş veya herhangi bir fikir, finansal durum, doğum yeri veya herhangi bir statü, cinsel yönelim veya herhangi bir diğer nedenle; bir ülkeyi, özel kişiyi veya grubu küçük düşürecek, gurur veya onur kırıcı, ayrımcı veya karalayıcı ifadeler veya eylemlerde bulunamaz.

9.4.6.4. Oyuncular hiçbir kamuya açık bildiride kendilerini Supercell veya oyunlarını temsil ediyormuş gibi gösteremez.

9.4.7. Brawl Stars Şampiyonası, Supercell ve Brawl Stars Ekip Üyeleri hakkında kullanılan ifadeler.

Takım Üyeleri; turnuva yönetiminin kesin ve kendine ait takdirine bağlı olarak, turnuvanın, Supercell'in veya iş ortaklarının ya da Brawl Stars'ın çıkarlarına zarar verecek veya önyargılı herhangi bir ifadeyi veya davranışı sergileyemez, kabul edemez, teşvik edemez ve onaylayamaz.

9.4.8. Onay Alınmadan Bilgi Paylaşılması

Takımların turnuva boyunca onay veya tanınma için yazılı belge göndermesi istenecektir. Erken yapılan duyurular, takımların gelecek maçlarda strateji belirlemek için yaptığı rekabet amaçlı gözlemi olumsuz etkileyebilir. Bu nedenle, bir Takım Üyesinin, rekabet sürecini olumsuz etkileyebileceği için belirli bilgileri paylaşmaması istenir ve Takım Üyesi de bu bilgileri paylaşırsa, Takım Üyesine ve/veya Takıma cezai yaptırım uygulanacaktır.

9.4.9. Suç Teşkil Eden Faaliyetler

Takım Üyeleri, geçerli kanunlar, mevzuat veya herhangi bir antlaşmaya aykırı, herhangi bir geçerli hukuk kapsamında hüküm giymelerine neden olacak veya neden olabileceği makul bir şekilde düşünülebilecek faaliyetlerde bulunamazlar.

9.4.10. Ahlaka Aykırı Davranışlar

Takım Üyeleri, turnuvanın görüşüne göre, ahlaka aykırı, yüz kızartıcı veya genel etik standartlarına uymadığı düşünülen faaliyetlerde bulunamazlar.

9.4.11. Gizlilik

Takım Üyeleri, Yönetim Ekibi tarafından veya Supercell'in bir iştiraki tarafından sağlanan gizli bilgileri, sosyal medya kanalları da dahil olmak üzere hiçbir iletişim yöntemiyle ifşa edemez.

9.4.12. Rüşvet

Hiçbir Takım Üyesi, bir oyuncuya, koça, yöneticiye, Yönetim Ekibine, başka bir turnuva takımıyla bağlantılı veya başka bir turnuva takımı için çalışan kişilere, rakip takımı yenmelerini sağlamaya ilgili gerçekleştirilmiş veya gerçekleştirilecek hizmetler için ödül veya hediye öneremez.

9.4.13. Oyuncu Çalma

Hiçbir Takım Üyesi veya Takımla ilişkili kişi, herhangi bir başka Takımdaki bir Takım Üyesine iş teklifinde bulunamaz, böyle bir teklifi ima edemez, başka bir Takım Üyesini, ilgili Takımla sözleşmesini ihlal etmeye veya feshetmeye teşvik edemez. Bu kuralın ihlal edilmesi, Turnuva Yönetim Ekibinin takdir yetkisi dahilinde cezai yaptırımlar uygulanmasıyla sonuçlanır. Takım yöneticileri, başka bir Takımdaki bir Takım Üyesinin durumu hakkında bilgi almak için ilgili oyuncunun sözleşmeli olduğu Takım yöneticileriyle görüşmelidir. Bilgi isteğinde bulunacak Takımın, oyuncunun sözleşmesiyle ilgili görüşmeye başlamadan önce Turnuva Yönetim Ekibine bilgi vermesi gerekmektedir.

9.4.13.1. Takımlardan bir veya birden fazlası profesyonel organizasyonlarla anlaşmalı değilse, belirledikleri Takım Kaptanı ilgili takımın yöneticisi sayılır.

9.4.14. Hediyeler

Hiçbir Takım Üyesi, rakip bir takımı yenme veya yenmeye teşebbüs etme ya da bir maçı veya oyunun sonucunu belirleme gibi, oyundaki rekabetle bağlantılı olarak teklif edilecek, gerçekleştirilmiş veya gerçekleştirilecek herhangi bir hizmet karşılığında herhangi bir hediye, ödül veya tazminatı kabul edemez. Bu kuralın tek istisnası, takımın resmi sponsoru veya sahibi tarafından ödenecek performans tabanlı mükafattır.

9.4.15. İtaatsizlik

Takım Üyeleri, Yönetim Ekibinin makul talimatlarını veya kararlarını reddedemez veya bunları uygulamaktan kaçınamaz.

9.4.16. Şike

Hiçbir Takım Üyesi, kanunlar ve bu Kurallar tarafından yasaklanmış bir şekilde bir oyunun veya maçın sonucunu belirlemeyi teklif edemez, kabul edemez, planlayamaz, değiştirmeyi teklif edemez.

9.4.17. Belge veya Diğer İstekler belgeleri

Turnuva sırasında, Turnuva Yönetim Ekibi tarafından zaman zaman belge, diğer istek belgeleri veya diğer makul öğeler istenebilir. Belgeler, Turnuva Yönetim Ekibinin belirlediği standartları karşılamıyorsa ilgili Takıma cezai yaptırım uygulanabilir. İstenen öğelerin zamanında tamamlanmaması veya teslim edilmemesi durumunda da cezai yaptırım uygulanabilir.

9.4.18. Kumar ve Bahis

Hiçbir Takım Üyesi veya Yönetim Ekibi mensubu, Turnuva sonuçlarıyla ilgili doğrudan veya dolaylı olarak kumar veya bahis işlerinde bulunamaz.

10. Cezalar

Turnuva Yönetim Ekibinin tamamen kendi takdirine bağlı olarak adil oyuna aykırı bulduğu ve bu kurallar el kitabını ihlal eden herhangi bir davranış sergileyen veya sergilemeye teşebbüs eden herkese karşı cezai yaptırım uygulanacaktır. Bir Takım Üyesinin yukarıda

belirtilen kuralları ihlal ettiği tespit edildiğinde, Turnuva Yönetim Ekibi, yetkisinden bağımsız olarak, aşağıdaki cezaları uygulayabilir:

- Uyarı
- Savaşçı Yasaklarının Kaldırılması
- Para Ödülü Kesintileri
- Şampiyonluk Puanı kesintileri
- Oyundan Uzaklaştırma
- Diskalifiye
- Turnuva Yılı Boyunca Uzaklaştırma

İhlallerin tekrar etmesi durumunda uygulanacak cezalar, Brawl Stars'ın gelecek turnuvalarından da diskalifiye etmeye varana kadar artırılır. Cezaların her zaman bu sırayla uygulanması gerektiği unutulmamalıdır. Örneğin, Turnuva Yönetimi tamamen kendi takdirine bağlı olarak, gerçekleştirilen ihlalin oyuncunun diskalifiye edilmesini gerektirecek kadar ciddi olduğunu düşünürse, ilgili oyuncuyu ilk ihlalinde diskalifiye edebilir.

11. Cihazlar

11.1. Onaylananlar

11.1.1. Cep Telefonu

11.1.2. Tablet

11.2. Yasaklananlar

11.2.1. Emülasyon

11.2.2. PC

12. Kararların Kesinliği

Bu El Kitabındaki kurallar, Oyuncu ve Takımların elde ettiği haklar, turnuva ve ilgili etkinliklerin tarihleri ve yerleri, uygunsuz davranışlara uygulanacak cezalarla ilgili tüm kararlar Supercell ve Turnuva Yönetim ekibi tarafından belirlenir ve verilen kararlar kesindir. Supercell ve Turnuva Yönetim ekibinin bu Kurallar ve/veya Turnuva hakkında

verdiği kararlara itiraz edilemez, bu kararlar nedeniyle oluşabilecek herhangi bir kayıp karşılığında parasal, hukuksal veya başka bir tazminat talebinde bulunulamaz. Bu Kurallar, Adil oyun ortamının sağlanması ve Turnuvanın adil bir şekilde yürümesi gibi nedenlerle, zaman zaman Supercell ve Turnuva Yönetim ekibi tarafından değiştirilebilir, düzenlenebilir ve bu Kurallara yeni kurallar eklenebilir.

12.1. Dil Tutarsızlıkları

Kurallar el kitabının İngilizce versiyonu ve diğer dillerdeki versiyonları arasında herhangi bir tutarsızlık olması durumunda, İngilizce versiyonu doğru kabul edilecektir.