

League of Legends Topluluk Tırmanış Kapaşması Kural Kitapçığı

Bu kural kitabındakiiler sadece katılımcılar içindir.

İçindekiler

İçindekiler

Anlamlar	1
Kuralların Kabulü	2
Genel	3
Kural Değişiklikleri	3.1
Kuralların Geçerliliği	3.2
Gizlilik	3.3
Bağlayıcılık	3.4
Davranış Kuralı	3.5
Ek Anlaşmalar	3.6
Maçların Yayınlanması	3.7
Yayın Hakları	3.7.1
Yayın Haklarının Dağıtımı	3.7.2
Katılımcı Sorumluluğu	3.7.3
Katılımcıların Hak Kabulü	3.7.4
Uyuşturucu ve Alkol	3.8
İletişim & İletişim Kanalları	3.9
Etkinlik Kaydı	3.10
Slot (Etkinlikte Yer) Sahipliği	3.11
Açıklama	3.11.1
Etkinlikte Oynama ve Katılım Koşulları	3.12
Bölgesel Katılımcı Kısıtlaması	3.12.2
İletişim	3.12.3
Ödül Havuzu	3.13
Ödülün Geri Çekilmesi	3.13.1
Nakit Para Ödülünün Ödenmesi	3.14
Bahis ya da Kumar Oynama	3.15
Etkinlik Sistemi	4
Aşamalar	4.1
Etkinlik detayları	4.2
Etkinlik Prosedürleri	5
Etkinlik Sonuçları	5.2
Etkinlik Sırasında İletişim	5.5
Sonuç İtirazı	5.6
Tanımı	5.6.1
Sonuç İtirazı Kuralları	5.7
Sonuç İtirazı İçin Verilen Son Süre	5.7.1
Sonuç İtirazında Gereken İçerikler	5.7.2
Sonuç İtirazında Davranış	5.7.3
İtirazlar	5.7.4

Haksız Avantaj Sağlayacak Programların Kullanılması	5.7.4.1
Teknik Hatalar	5.8
Oyun Yayımcısının Hakkı	5.9
Oyun Yayımcısının Oyundan Yasaklaması	5.10
Cezalar	6
Cezalar ve Anlamları	6.1
Küçük Cezalar	6.1.1
Büyük Cezalar	6.1.2
Cezaların Verilmesi	6.2
Etkinlikten Yasaklama ve Etkinlik Dışı Verilen Cezalar	6.2.1
Oyuncuların Yasaklanması	6.2.3
Diğer İhlaller	7
Genel	7.1
İnternet Üzerinde Saygısızlık	7.2
Hakaret	7.2.1
Sportmenlik Dışı Davranış	7.3
Suistimal	7.3.1
Sahte Maç Medyaları	7.3.2
Olağandışı Durumlar	7.3.3
Kayıtsız Bir Oyuncu ile Oynama / Belirtilen Oyuncu Olmama	7.4
Katılımcıları ya da Yöneticileri Yanlış Yönlendirme	7.5
Hile Yapma	7.6

1. Anlamlar

“Katılımcı” etkinliğe katılan bir kişiyi temsil etmektedir. Aynı zamanda Etkinlik kitapçığının içinde “oyuncu” ,”katılımcı” şeklinde de kullanılabilir.

“Organizatör”, “Etkinlik Yönetimi”, “Etkinlik Organizatörü” etkinliğin organizasyonunu sağlayan ve maçların yönetimini, maç itirazlarını ve kendi sosyal medya kanallarının yönetiminden sorumlu olan tarafları belirtir.

2. Kuralların Kabulü

Tüm katılımcılar bu dökümanda yazan kuralları okumuş, anlamış ve kabul etmiş sayılır. Tüm katılımcılar bu dokümanın Etkinlik boyunca ve sonrasında değişebileceğini kabul eder.

Organizatör bu dökümanı, katılımcılara bildirmeden değişiklik yapma, silme, ekleme ve düzenleme yapma hakkına sahiptir.

3. Genel

3.1. Kural Değişiklikleri

Riot Games etkinlik yönetimi katılımcılara haber vermeden kurallarda değişiklik yapma, kuralı silme, tam tersi yönünde değiştirme hakkını saklı tutar. Aynı zamanda etkinlik yönetimi bu kural kitapçığı tarafından desteklenmeyen, kural kitapçığında bilgisi olmayan ve hatta kural kitapçığına ayrı düşen aşırı durumlarda adil oyun anlayışını ve sportmenliği korumak için son sözü söyleme hakkına sahiptir.

3.2. Kuralların Geçerliliği

Kural kitapçığında belirtilen kurallardan herhangi birinin tamamen veya sadece bir kısmı geçersiz ya da uygulanamaz olması durumunda tüm kural kitapçığı geçerliliğini kaybetmez. Bu durumda organizatör hatalı yazılmış kuralın ve kural kitapçığının yazımı doğrultusunda en yakın karara varır.

3.3. Gizlilik

Etkinlik yetkilileri ve diğer görevlilerle yapılan tüm yazılı ve görsel itiraz içerikleri, yapılan tüm sözlü ve yazılı konuşmalar, yapılan tüm sözlü ve yazılı tartışmalar katı bir şekilde gizlilik kapsamında tutulur. Bununla ilgili tüm materyallerin (yazılı, sözlü, görsel), etkinlik organizatörlerinin yazılı onayı olmadıkça paylaşılması yasaktır.

3.4. Baęlayıcılık

Etkinlik yetkililerinin aldığı kararlar katılımcılar için baęlayıcılık unsuru taşır. Katılımcılar Etkinlik organizatörünün aldığı karara itiraz edemezler. Etkinlik organizatörü oluşan durumları sonlandırmak için son sözü söyleme hakkına sahiptir.

3.5. Davranış Kuralı

Tüm katılımcılar diğer katılımcılara, izleyicilere, basın yetkililerine, Etkinlik organizatörlerine ve diğer yetkililere saygılı ve düzgün tavırda hitap etmesi gerektiğini kabul etmiş sayılır.

3.6. Ek Anlaşmalar

Etkinlik organizatörleri ve yetkilileri katılımcıların bireysel olarak yaptığı herhangi bir ek anlaşmadan sorumlu değildir. Etkinliğin organizatörleri olarak bu tip anlaşmaların yapılmasını önermemekteyiz. Ayrıca, bu kural kitapçığına ayrı düşen herhangi bir anlaşma kabul edilmeyecektir.

3.7. Maçların Yayınlanması

3.7.1. Yayın Hakları

Etkinliğin tüm yayın haklarına RIOT Games sahiptir. Bu aşağıdakileri de kapsar ancak tam sahiplik hakkı bulunmaz:

- İnternet Yayınları
- Shout-cast yayınları
- Video yayınları
- Oyun içi videolar
- Tekrarlar
- TV Yayınları

3.7.2. Yayın Haklarının Dağıtımı

Riot Games, yayın haklarını bir veya daha fazla maç için 3. Partilere veya katılımcıların kendilerine verebilir. Bu durumlarda yayıncı kişi Etkinlik yönetimiyle maçtan 5 takvim günü önceden yazılı iletişime geçmek zorundadır.

Gerekli izinler alınmadan takımlar, oyuncular, 3. parti kişiler etkinliğin yayını yapamazlar.

3.7.3. Katılımcı Sorumluluğu

Katılımcılar, Riot Games'in yetki verdiği kişiler tarafından maçlarının yayınlanmasına itiraz edemezler veya maçın nasıl yayınlanacağı konusunda söz sahibi olamazlar. Bir maçın yayınlanmaması hususuna ancak etkinlik yönetimi karar verebilir. Katılımcılar bu yayınların gerçekleşmesi için özen göstereceğini kabul etmiş olur.

3.7.4. Katılımcıların Hak Kabulü

Katılımcılar, kişisel verilerinin organizasyon yetkilileri tarafından kullanımını kayıt oldukları an itibariyle kabul etmiş sayılır. Etkinlik organizasyon yetkilileri bu materyalleri reklam, etkinliğin promosyonu, video-grafik içerikler, yayın içerikleri, görsel içerikler, yazılı ve sözlü içerikler v.b. medyalarda kullanabilir.

3.8. Uyuşturucu ve Alkol

Oynanan veya oynanacak maçlarda, çevrimiçi veya çevrimdışı, katılımcılar herhangi bir şekilde uyuşturucu, alkol veya herhangi bir performans arttırıcı maddenin etkisinde olamazlar. Olmaları durumunda etkinlikten diskalifiye edilirler.

3.9. İletişim & İletişim Kanalları

Etkinlik yetkilileriyle verilen iletişim yollarından irtibata geçebilirsiniz. Ayrıca organizatörler sizinle aşırı bir durum olmadığı sürece e-posta yoluyla iletişim kuracaklardır. Bundan dolayı verdiğiniz e-postanın güncel olduğundan ve posta kutunuzu sürekli kontrol ettiğinizden emin olmanız beklenir.

İletişim Kanalları: **Discord** (<https://discord.gg/TETOGames>)

İletişim Kanalı E-mail:

İsim	Rol	E-mail
Emir "ZENGWN" Zengin	Operasyon Menajeri	emir.zengin@tetogames.com
Efe "Fanna" TAN	Etkinlik Menajeri	efe.tan@tetogames.com

3.10. Etkinlik Kaydı

Etkinlik yetkilileri, katılımcılardan aşağıda belirtilen bilgileri alırlar ve katılımcılar organizatörlere bu bilgileri kendi isteği ile verirler. Organizatörler bu bilgilerle işlem yapma, üçüncü parti kuruluşlarla bu bilgileri paylaşma, ve herhangi bir içerik dahilinde bu bilgileri kullanma hakkına sahiptirler. Bölgesel organizatörler bu dökümanda belirtilen ilgili bilgileri talep edebilirler.

3.11. Slot (Etkinlikte Yer) Sahipliği

Katılımcılar aşağıdaki şartlarla slot (etkinlikte yer) sahipliği alabilirler.

3.11.1. Açıklama

Oyuncular aşağıdaki koşullarla slot hakkını elde ederler:

- Etkinliğe TETO Games vasıtasıyla katılmış olmaları.

3.12 Etkinlikte Oynama ve Katılım Koşulları

Oyuncular etkinlikte oynamak için bu şartları sağlamak zorundadırlar.

3.12.1 Yaş Sınırı

Katılımcılar eğer 13 yaşından küçük ise Veli belgesi istenilmektedir. Veli belgenizi i info@tetogames.com'a göndermeniz gerekmektedir. Gerekli takdirde etkinlik organizatörü yetkilileri sizden yaşınızı kanıtlamanız için ek belge isteyebilir.

Örnek izin belgesi:

Velisi bulunduğum isimli kullanıcı isimli kişinin
.../.../ 20... - .../.../20... tarihleri arasında planlanan Topluluk Tırmanış Kapışması
etkinliğine katılmasında herhangi bir sakınca görmediğimi bildiririm.

... / ... / 20...

Veli ad soyad

İmza

Eğer bu istenen belgeler Etkinlik Organizatörüne gerekli şartlar altında ulaştırılmazsa, katılımcı diskalifiye edilir. Etkinlik Organizatörü bu bilgilerin teslimi için katılımcılara uygun bir süre tanıyacaktı. Eğer bağlantılı maçlar arasında bu durum ortaya çıkıyorsa katılımcı maça alınmaz. Katılımcının gerekli belgeleri göndermesi halinde, Etkinlik organizatörünün bu belgeleri kontrol etmesinin ve onaylamasının ardından katılımcı sonraki maçlara katılabilir.

Grup aşamasına geçildiğinde tüm takımlardan oyuncuların doğrulanması için yaş ile ilgili belgeleri ve özel bilgileri istenebilir.

3.12.3 Bölgesel Katılımcı Kısıtlaması

Oyuncular Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı veya Türkiye Cumhuriyeti'nde yasal oturum hakkına sahip olan kişilerdir. Başka bölgeden katılım kabul edilmez. Başka bölgeden katılım tespit edildiği zaman oyuncu etkinlikten diskalifiye edilir. Takım hakkında araştırma yapıp, ek olarak karara varılır.

3.12.4 İletişim

Etkinliğe dahil tüm süreçler TETO Games web sitesi ve Mobil uygulaması üzerinden gerçekleştirilecektir ayrıca iletişim duyurları [TETO Games Discord Adresi](#) üzerinden sağlanacaktır.

3.13 Ödül Havuzu

Haftalık sıralama ve Aylık Sıralama sonrası, paylaşılacak ödül havuzunu TETO Games Etkinlik ana sayfası üzerinden öğrenebilirsiniz.

TETOGames.com/tirmanis

3.14 Etkinlik Ödülünün Ödenmesi

Etkinlik yetkilileri ödül transferi için kazanan katılımcıların TETO Games'e kayıtlı olduğu hesaplarını kullanmaktadır. Ödülleri katılımcıların TETO Games cüzdanlarına tanımlanacaktır.

3.15 Bahis ya da Kumar Oynama

Herhangi bir oyuncu, menajer, Etkinlik görevlisi veya organizasyonun yönetilmesinden sorumlu kişiler herhangi bir şekilde -direkt veya dolaylı yoldan- oynanacak maçların bir kısmına veya etkinliğin geneline bahis yapamaz. Tespit edilen durumlarda durumla bağlantılı olan tüm kişilerin devam eden etkinlikten ve gelecek sezonlardan uzaklaştırılmasına karar verilir.

4. Etkinlik Sistemi

4.1 Aşamalar

- Etkinlik genel sıralama tablosundan oluşacaktır.
- Katılım sınırı yoktur.
- Etkinlik sadece Solo Ranked modunda oynanılan maçları baza alacaktır.
- Oyun en güncel sürümde oynanmalıdır.
- Maç sonuçları TETO Games üzerinden otomatik işlenecektir.

4.2. Etkinlik Detayları

League of Legends Topluluk Tırmanış Kapışması etkinliği toplam 3 hafta sürecek olup tüm işleyiş TETO Games üzerinden gerçekleşecektir.

Etkinliğe katılmak isteyen oyuncuların TETO Games etkinlik sayfası üzerinden 1 defa katıl butonuna tıklaması yeterli olacaktır. (Etkinliğe katılan oyuncuların butona tıkladıkları tarihten itibaren baza alınacaktır, geçmişe dönük maç sonucu alınmayacaktır.)

4.3. Sıralama sistemi

Solo Ranked (tek kişi dereceli) modunda alacağınız her birincilik Topluluk Tırmanış Kapışması etkinliğinde ekstra puan sayılacaktır.

Mağlubiyetler herhangi bir eksi puan sağlamayacaktır.

Puanlama sistemi:

	IV	III	II	I		Bonus Points for League Jump		
Demir	1	1	1	1		Demir Bronz		2
Bronz	2	3	4	5		Bronz	Gümüş	10
Gümüş	6	7	8	9		Gümüş	Altın	18
Altın	10	11	12	13		Altın	Platin	26
Platin	14	15	16	17		Platin	Zümrüt	34
Zümrüt	18	19	20	21		Zümrüt	Elmas	42
Elmas	22	23	24	25		Elmas	Ustalık	50
Ustalık	29					Ustalık	Üstatlık	58
Üstatlık	32					Üstatlık	Şampiyonluk	64
Şampiyonluk	36							

4.4. Sıralamada eşitlik

Puanları aynı olan oyuncular galibiyet oranlarına göre sıralanacaktır.
Örneğin;

Sıralama

- 1- Oyuncu336: 5 maç / 3 Birincilik
- 2- Oyuncu823: 7 maç / 3 Birincilik
- 3- Oyuncu213: 9 maç / 3 Birincilik

5. Etkinlik Prosedürleri

5.1. Maç Sonuçları

Tüm maç sonuçları TETO Games tarafından otomatik çekilecektir.

5.2. Etkinlik Sırasında İletişim

Yaşayacağınız herhangi bir problem ve/veya sorun TETO Games discord sunucusu üzerinden TETO Games ekibine iletilmelidir, katılımcıların ekstra duyuruları kaçırmaması amacıyla TETO Games discord sunucusuna katılması önerilmektedir.

<https://discord.gg/TETOGames>

Belirtilen süreçler boyunca etkinlik yönetimi, hakemler ve/veya onaylı prodüksiyon ekipleri destek odalarına çağırabilir ve ses kaydı alabilir. Alınan ses kayıtları canlı yayınlar, yazılı içerikler, sesli - görsel içerikler v.b. kategorilerde kullanılacaktır. Katılımcılar etkinliğe katıldıkları an itibariyle ses verilerinin işlenmesini kabul eder.

Her koşulda Etkinlik maç iletişimleri için belirtilen Discord adresini aktif olarak takip etmelidirler.

5.3. Sonuç İtirazı

5.3.1. Tanımı

İtiraz, etkinliğin sonucunu etkileyen problemler içindir. Bir itiraz sonuçtaki yanlış skorlar ve benzeri durumlar için yapılabilir. Aynı zamanda yetkililerle resmi konuşma kanalı olarak kullanılabilir.

Maç itirazları e-mail olarak alınmaktadır. E-mail dışında yapılan itirazlar kabul edilmez. itirazlar için: support@tetogames.com

5.4. Etkinlik İtirazı Kuralları

5.4.1. Etkinlik İtirazı İçin Verilen Son Süre

Aşağıda, etkinlik itirazları için süreleri bulabilirsiniz.

- Etkinlik bitmesinden itibaren 2 saat.

5.4.2. Etkinlik İtirazında Gereken İçerikler

Etkinlik itirazında aşağıdaki başlıklar kendilerine özel tek paragrafta açıklanması gerekmektedir:

- İtirazın gerekçesi ve dayanağı,
- İlgili durumun nasıl gerçekleştiği,
- Gerekli dosyaların zaman etiketleri

5.4.3. Etkinlik İtirazında Davranış

Maç itirazı süresince tüm taraflar birbirlerine karşı saygı çerçevesinde hareket etmekle sorumludurlar. Bu çerçeveyi aşan davranışlar sergileyen taraf itirazda söz hakkını kaybeder ve Etkinlik yönetimi sözkonusu durumla alakalı olarak son sözü söyler.

5.4.4. İtirazlar

Katılımcılar farklı durumlar için itirazda bulunabilirler, bu itirazlar Etkinlik yönetimi tarafından ayrı ayrı kendi koşulları içerisinde değerlendirilir. Değerlendirme süreleri oluşan durumlara göre değişiklik gösterebilir. İtirazlar için muhatap maili support@tetogames.com olacaktır. İhlaller gizlilik ilkesine bağlı olarak yapılmalıdır. Aksi halde katılımcı ve/veya takım uyarı alabilir.

5.5. Oyun Yayımcısının Hakkı

Oyun yapımcısı etkinlikten herhangi bir sayıda oyuncuyu herhangi bir gerekçeyle eleme hakkına sahiptir. Bu durumlarda oyuncu diskalifiye olmuş sayılır.

5.6. Oyun Yayımcısının Oyundan Yasaklaması

Oyuncular kendi bilgilerinin girildiği hesaptan oynamak zorundadırlar. Eğer bu hesaplar oyun sunucularından yasaklanmış ise bu yasak açılana kadar düzenlenen etkinliklerde yer alamazlar.

5.12.2 RIOT GAMES ID Değişikliği

Etkinlik süreci boyunca sadece RIOT ID (Summoner Name) değişikliği yapabilirsiniz, herhangi bir hesap değişimi takdirinde etkinlik skorunuza yeni hesabınızda aldığınız puanlar dahil edilmeyecektir.

6. Cezalar

6.1. Cezalar ve Anlamları

Etkinlik kapsamında verilebilecek cezalar ve sebepleri aşağıda açıklanmaktadır. Cezalar iki tip olarak ayrılmaktadır: Küçük Cezalar ve Büyük Cezalar.

Eğer bir durum aşağıda belirtilmemişse, Etkinlik yönetimi sonuca karar verir.

6.1.1. Küçük Cezalar

Küçük cezalar, Etkinlik yönetiminin kısa sürede çözebileceği sorunlardır. Küçük cezalar aşağıdaki tanımları veya buna yakın anlamlı olan tanımları kapsamaktadır.

- Gerekli maç materyallerinin yüklenmemesi (Ekran görüntüleri v.b.)
- Oyuncuyla ilgili bilgilerin veya ona bağlı materyallerin eksik olması.

- Sportmenlik dışı hareketler

Küçük Cezaların sonuçları şu şekilde gerçekleşebilir:

- Uyarı (sözlü veya yazılı)
- Oyuncuyu susturma

6.1.2. Büyük Cezalar

Büyük cezalar, Etkinlik sağlığını etkileyen sorunlardır. Büyük cezalar aşağıdaki tanımları veya buna yakın anlamlı olan tanımları kapsamaktadır:

- Etkinlik organizatörlerini veya görevlilerini bilerek kandırmaya çalışmak
- Kural dışı hareketlerin tekrarı
- Etkinlik Yetkilileri tarafından değerlendirilen bir itiraza cevap vermeme

Büyük Cezaların sonuçları şu şekilde gerçekleşebilir:

- Oyuncunun diskalifiye edilmesi
- Ödül hakkının iptali

6.2. Cezaların Verilmesi

Küçük ve büyük cezaların verilmesinde karşılıklı bir ortak nokta aranmamaktadır ve etkinlik yönetimi tarafından gerekli görüldüğünde ceza verilebilmektedir.

6.2.1. Etkinlikten Yasaklama ve Etkinlik Dışı Verilen Cezalar

Etkinlik dışında başka platformlarda alınan cezaların TETO Games’de geçerli olma zorunluluğu yoktur. Ancak bu ceza aşağıdaki durumlardan birine tabi veya benzer nitelikte ise farklı bir yaptırım uygulanabilir.

- Oyuncunun hileden dolayı ceza alması
- Oyuncunun adil oyun ve sportmenlik dışında olan hareketler sergilemesi
- Oyuncunun oyunu sabote etmesi veya gizli bir anlaşmaya bağlı maçın gidişatını etkilemesi

6.2.2 Oyuncuların Yasaklanması

Eğer bir oyuncu devam eden etkinlikten yasaklanırsa kişi devam eden ve ilerleyen etkinliklerden de diskalifiye edilir.

7. Diğer İhlaller

7.1 Genel

Yaşanabilecek sportmenliğe ve adil oyuna aykırı durumlar aşağıda listelenmektedir.

Bu liste tüm durumları kapsamamak ile birlikte çoğunluğuna karşı nasıl bir tutum alınacağını sergiler. Etkinlik yönetimi her ihlali kendi içerisinde özel bir durum olarak değerlendirir ve buna bağlı karar alır. Eğer ihlaller bir seri halinde ise veya aralarında bağlayıcı unsur bulunuyorsa toplu bir şekilde değerlendirilebilir. Bu durumlarda Etkinlik yönetimi adil bir şekilde kuralları uygulamakla yükümlüdür.

7.2 İnternet Üzerinde Saygısızlık

Tüm katılımcılar sağlıklı ve eğlenceli bir oyun oynayabilmek adına sportmenliği ve adil tavır anlayışını en öne koymalıdır. Sportmenlik ve adil tavır anlayışını ihlal eden en bilinen örnekleri aşağıda sıralanmaktadır. Etkinlik yönetimi aşağıda listelenmiş veya listelenmeyen bu davranışlara uygun gördükleri cezaları verebilir.

7.2.1 Hakaret

Etkinlik süresince katılımcılar etkinlikle bağlantılı olarak herhangi bir hakaret söylemi gerçekleştiremez. Bu genel olarak maç içini kapsamaktadır ancak herhangi bir platformda etkinlik ile bağlantısı direk olarak gözüken durumlarda söylemi yapan katılımcı veya katılımcılar ceza alır.

Herhangi bir şekilde fiziksel hakaret ve fiziksel şiddete dayalı hakaret daha büyük yaptırımlarla sonuçlanır.

7.3 Sportmenlik Dışı Davranış

Tüm oyuncuların düzgün ve zevk alabilecekleri bir oyun deneyimi yaşamaları için sportmenlik kavramı altında oynamaları gerekmektedir. Aşağıda bulunan cezalar işlenen aksiyonun boyutuna göre farklı cezalandırılır. Ancak burada bulunmayan veya bulunan durumlara göre etkinlik yönetimi farklı bir şekilde ceza verebilir.

7.3.1 Suistimal

Suistimal, etkinlik yetkilisini veya diğer oyuncuları yanlış bilgilerle ya da farklı bir şekilde kandırmak olarak açıklanmaktadır. Büyük ceza kapsamında ceza verilir.

7.3.2 Sahte Maç Medyaları

Eğer bir katılımcı sahte maç medyaları yüklemiş ve bu davranışta devamlılık gösteriyorsa katılımcı küçük ceza kapsamında cezalandırılır. İleri seviyelerde katılımcının elenmesine sebep olabilir.

7.3.3 Olağandışı Durumlar

Bir oyuncunun hile yaptığından şüphe duyulur ve maç için sahte maç medyaları yüklediği tespit edilirse etkinlik organizatörü tarafından büyük ceza kapsamında cezalandırılır. Teşebbüs eden oyuncu etkinlikten uzaklaştırılır.

7.4 Kayıtsız Bir Oyuncu ile Oynama / Belirtilen Oyuncu Olmama

Oyuncular kendi hesaplarından oynamalıdır. Aksi takdirde maç sonuçları TETO Games sitesinde bulunan Tırmanış etkinliği sıralamasına dahil edilmeyecektir.

7.5 Katılımcıları ya da Yöneticileri Yanlış Yönlendirme

Herhangi bir şekilde diğer katılımcıları etkinlik yönetiminin verdiği bilgiler dışında farklı yönlendirebilecek davranışlar büyük ceza kapsamında değerlendirilir.

7.6 Hile Yapma

Bir hile şüphesinde, oturum bilgisi alınıp inceleme başlatılacaktır. Herhangi bir şekilde hile kullandığı tespit edilen oyuncular 3 yıl boyunca etkinlik organizatörünün yapacağı herhangi bir organizasyona katılamazlar. Hile kullanıldığının tespiti halinde katılımcıya büyük ceza kapsamında ceza verilir. Katılımcı devam eden etkinlikten diskalifiye olur.

Bu kapsama rakibiniz karşısında üstünlük sağlamasına yarayan tüm yazılımsal veya donanımsal etkenler geçerlidir. Bunlara oyunun görüntüsünü ve sesini değiştiren programlar dahildir.

