

Kampüs Kupası VALORANT Kural Kitapçığı

1. Giriş

Bu Kural Kitapçığı, Kampüs Kupası turnuvasına dahil olan tüm oyuncuları kapsamaktadır. Kural Kitapçığı: Turnuva yapısı, oyuncu davranışları, oyuncuların uygunluğu ve sportmenliğe uygunluk konusunda genel kuralları içermektedir.

2. Format

2.1 Turnuva Formatı

Gruplar Aşaması - 04 Eylül 2024	Tekli Eliminasyon
A Grubu	Grup içerisinde Çeyrek Final, Yarı Final ve Final şeklinde 3 karşılaşma oynanır. Turnuva ağacında Final kısmına kadar yükselen takımlar bir üst tura yükselir.
B Grubu	Grup içerisinde Çeyrek Final, Yarı Final ve Final şeklinde 3 karşılaşma oynanır. Turnuva ağacında Final kısmına kadar yükselen takımlar bir üst tura yükselir.
C Grubu	Grup içerisinde Çeyrek Final, Yarı Final ve Final şeklinde 3 karşılaşma oynanır. Turnuva ağacında Final kısmına kadar yükselen takımlar bir üst tura yükselir.
D Grubu	Grup içerisinde Çeyrek Final, Yarı Final ve Final şeklinde 3 karşılaşma oynanır. Turnuva ağacında Final kısmına kadar yükselen takımlar bir üst tura yükselir.
Round Robin Aşaması - 05 Eylül 2024	Round Robin
E Grubu	4 Takımlık grup aşaması oynanır. Her takım birbiriyle oynar. En çok galibiyet alan 2 takım üst tura yükselir.
F Grubu	4 Takımlık grup aşaması oynanır. Her takım birbiriyle oynar. En çok galibiyet alan 2 takım üst tura yükselir.
Final Aşaması - 06 Eylül 2024	Tekli Eliminasyon
Yarı Final	4 Takım 2 ayrı maç Bo1 formatında oynar. Kazananlar, Büyük Finale yükselmeye hak kazanır.
Büyük Final	Final karşılaşması Bo3 oynanır, 3 Maçın 2'sini kazanan takım şampiyon olur.

2.1.1 Turnuvaya 32'den Fazla Takımın Katılması

Turnuvaya 32 takımdan fazla takım katılacak olursa gruplardan bir veya daha fazlasında ekstra maçlar oynanabilir. Turnuva ağacında çekilen kura üzerine katılım sağlayan tüm takımlar bu durumu kabul etmiş sayılır.

Tanım ve Amaçlar

Bu kurallar turnuvaya katılmaya hak kazanmış tüm takım üyelerini bağlar.

Kurallar Turnuva Organizatörleri tarafından turnuvaya katılacak takımların arasındaki rekabetçi dengenin teminat altına alınması için tasarlanmıştır. Standartlaştırılmış kurallar, takımlar ve oyuncular da dahil olmak VALORANT sahnesinde yer alan tüm tarafların yararınadır.

Kişisel Verilerin Korunması

6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu uyarınca, Riot Kampüs Elçileri turnuva sırasında oyuncudan alınan bilgileri oyuncuyla iletişime geçebilmek ve katılımcıların üniversite öğrencisi olduğunu teyit edebilmek için kullanacaktır. Oyunculara ait ilgili kişisel veriler, mevzuat kapsamındaki haklar saklı kalmak kaydıyla işlenecektir.

3. Yarışmaya Uygunluk

3.1. Öğrenci Olma

Turnuvada yer alan takımların tüm oyuncular aynı üniversitenin öğrencisi olmak zorundadır. Turnuva Yönetimi oyuncuların **öğrenci belgelerini** kontrol etmek için turnuvanın herhangi bir aşamasında oyunculardan öğrenci belgesi isteyebilir.

3.2 Oyuncunun VALORANT Hesabının Uygunluğu

Oyuncular, turnuvaya kayıt olduğu ve bitişine kadar olan süreçte Riot ID'lerini izinsiz değiştiremezler. Yanlış veya eksik Riot ID bildirilmesi, duruma göre uyarıya veya turnuvadan men edilmeye yol açabilir. Eğer takımdaki oyunculardan birinde eksik, hatalı veya güncel olmayan oyun hesabı bulunuyorsa, bir sonraki tura geçmeden önce bunun çözülmesi gerekmektedir. Aksi takdirde takım turnuvadan çıkarılabilir. Hakemler şüpheli bir durumda daha farklı yaptırımlarda bulunabilir.

Turnuva süreci boyunca herhangi bir Riot Games ID değişikliği yapamazsınız, eğer kayıt aşamasında bu değişikliği yaptıysanız TETO Games oyun profilleri sayfası üzerinden Riot Games hesabınızı güncellemeyi unutmayınız. Aksi takdirde uyuşmayan hesaplar turnuvada yer alamazlar.

3.2.3. Profesyonel Oyuncu Olma Durumu

Tüm Valorant Challengers, Valorant Game Changers, VCT veya Valorant Champions'ta yer alan takımlarla son 1 sene içerisinde profesyonel bir maçta yer almış ise turnuvaya katılım gösteremez. Bu takımlarda yedek olarak bulunmak turnuva katılımını engellemez

4. Takım Yönetimi ve Kadro Kuralları

4.1. Kadro Genişliği

Takımlar, 5 asil, 2 yedek oyuncu ve 1 koç bulundurabilirler. Roller ve oyuncuların as/yedek kadroda bulunmaları hakkında bir kısıtlama yoktur. Takımın asil kadrosu dışındaki kişiler maç esnasında hiçbir şekilde takımın Discord ses kanalına giremezler. Takımlar en fazla 2 yedek oyuncu bulundurabilir.

4.2 Kampüs Elçisi

Kampüs elçisi, turnuva yönetiminde görev alacaktır. Kampüs elçisi turnuvada oyuncu olarak yer alamaz. Üniversitesinde Riot Kampüs elçisi bulunmayan takımlar turnuvada yer alamaz.

4.3. Takım Kaptanı

Turnuva yönetimine iletilmesi gereken her türlü bilgi ve soruyu bildirmesi gerekmektedir. Kaptan yedek oyuncu olamaz.

4.4. İsimlerin Onaylanması

Tüm takım isimleri, takım kısaltmaları ve Riot ID'leri kullanılmadan önce Turnuva Yönetimi tarafından onaylanmalıdır. Takım ismi değişikliğine hiçbir durumda izin verilmemektedir Turnuva Yönetimi uygun bulmadığı bir takım adını reddetme hakkına sahiptir. Böyle bir durumda, takıma Turnuva Yönetimi tarafından bilgi verilecek ve takımın adını değiştirilmesi istenecektir.

4.4.1. Riot ID Kısaltmaları

Takım ve Riot ID'leri müstehcenlik, nefret söylemi içeremez. Turnuva Yönetimi uygunsuz Riot ID'ye sahip bir oyuncuyu turnuvaya almama hakkına sahiptir.

4.5 Oyuncu Deęişiklięi

Bir takım ma başlamadan en az 15 dakika önce oyuncu deęişiklięi yapıyorsa takım kaptanı deęişiklik yapılan oyuncuyu Discord üzerinden bilet açarak bildirmekle yükümlüdür. Oyuna girecek oyuncu sadece takım kaydı sırasında yedek olarak belirtilen oyunculardır.

5. Turnuva Yapısı

5.1. Programda Deęişiklikler

Turnuva Yönetimi, takdiri kendilerine ait olmak üzere ma programlarını yeniden düzenleyebilir, ma programlarında deęişiklik yapabilir ve/veya bir maı farklı bir tarihe erteleyebilir. Turnuva Yönetimi'nin ma programını deęiştirmesi halinde, deęişiklik tüm takımlara en kısa zamanda bildirecektir.

5.1.1 Kullanıma Yasak Ajan

Vyse adlı ajanın turnuva boyunca takımlar tarafından seçilmesi ve oynanması yasaktır.

5.2. Harita Seçimi

5.2.1. Harita Havuzu: Ascent, Bind, Haven, Icebox, Lotus, Sunset ve Abyss haritalarından oluşur.

5.2.2. Tek Haritalık Malarda Harita Seçimi Süreci

Lobide üstte yer alan takım A, altta yer alan takım B olmak üzere; A Takımı süreci başlatır ve maın oynanacağı harita aşağıdaki yöntemle seçilir:

- A Takımı bir haritayı yasaklar.
- B Takımı bir haritayı yasaklar.
- A Takımı bir haritayı yasaklar.
- B Takımı bir haritayı yasaklar.
- A Takımı bir haritayı yasaklar.
- B Takımı bir haritayı yasaklar.
- Kalan haritada ma oynanır.
- A takımı taraf seçer.

5.2.3. Ü Haritalık Malarda Harita Seçimi Süreci

Lobide üstte yer alan takım A, altta yer alan takım B olmak üzere; A Takımı süreci başlatır ve maın oynanacağı harita aşağıdaki yöntemle seçilir:

- A Takımı harita havuzundan bir haritayı yasaklar.
- B Takımı harita havuzundan bir haritayı yasaklar.

- A Takımı harita havuzundan bir haritayı yasaklar.
- B Takımı harita havuzundan bir haritayı yasaklar.
- A Takımı harita havuzundan bir haritayı seçer.
- B Takımı harita havuzundan bir haritayı seçer.
- A Takımının seçtiği haritada B Takımı taraf seçer.
- B Takımının seçtiği haritada A Takımı taraf seçer.
- B Takımı kalan son haritada taraf seçer.

5.3 Ödüller

Turnuva ödülleri turnuva genelinde ilk sekize giren takımlara verilecektir.

1. Ödülü: 5000 TL Migros hediye çeki
2. Ödülü: 2500 TL Migros hediye çeki
- 3-4. Ödülü: 1250 TL Migros hediye çeki
- 5- 8. Ödülü: 1000 TL Migros hediye çeki

5.3.1 Ödüllerin dağıtımı

Turnuva yönetimi ödülleri aşağıdaki gibi dağıtacaktır:

1. En çok maça çıkan oyuncular sıralanacak, ilk 5 oyuncu ödül almaya hak kazanacaktır.
2. Eşitlik dahilinde o anki durum değerlendirilip duruma göre turnuva organizasyonu tarafından ödül dağılımı sağlanacaktır.

5.4 Oyuncuların - Takımların Yayın Açması

Turnuva esnasında sosyal medya platformlarından yayın açmak isteyen takım üyeleri, Discord destek bileti üzerinden turnuva yönetimine bildirmesi ve onay alması zorunludur.

5.4.1 Yayınlanacak Lobi

Yayına verilecek lobi rastgele seçilmektedir. Turnuvaya kayıt olan tüm takımlar maçının yayınlanmasını kabul etmiş sayılır. Yayına verilmesi planlanan lobideki takımlara Live Ops bilgi verecektir. Lobi hazır hale geldiğinde yayın ekibinin ve lobi hakeminin onayı ile maç başlatılır.

5.4.1.1 Yayınlanacak Lobinin Kurulması

Yayına verilmesi planlanan lobi TETO Games tarafından oluşturulur ve lobinin hakemi lobi kodunu iki tarafa da göndererek takımları davet eder. Teyit işlemleri tamamlandıktan sonra hakemin onayı ile lobi hazır hale gelir.

5.5 Bilet Açmak

Turnuva esnasında Tırmanış Serisi Discord sunucusundaki [destek-talebi](#) adlı kanal içerisinden "Create ticket" yazan tepkiye tıklayarak bilet oluşturabilirsiniz.

6. Maç İşleyişi

6.1. Online Müsabakalarda Oyuncu Sorumlulukları

Takımlar/oyuncular arasında varılan anlaşmalar takım kaptanları tarafından Discord üzerinden bilet açarak Turnuva Yönetimine bildirilmelidir.

Tüm oyuncuların oyunu oynamaya uygun olduğundan emin olunmalıdır. Bir takımın turnuva yönetimine bildirilen oyuncular dışında bir oyuncuyu oynatması, duruma bağlı olarak diskalifiyeye yol açabilir.

Turnuva yönetimi hesap veya oyuncuyla alakalı şüpheli durumlarını cezaya sebep olarak kullanabilir:

A) Oyun içi şüpheli ajan ve rol değişiklikleri

B) Şüpheli hesap hareketleri (size ait olmayan bir hesapla turnuvada yer alıyorsanız, hesap paylaşımından dolayı yaşanabilecek tüm sorunlar adına sorumluluk size aittir. Bu durumlarda verilen cezalar yalnızca oyuncuya değil, aynı zamanda takıma da verilmektedir.)

6.1.2 Kamera Kontrolü

Oyuncunun nüfus cüzdanı gibi resmini içeren bir resmî belgeyi hazırda bulundurması ve kontrol aşamasında hakemin talebi doğrultusunda kamerası üzerinden göstermesi gerekmektedir.

6.2. Programın Ayarlanması

Turnuva Yönetimi uygun gördükleri takdirde turnuvanın temposunu korumak veya izleyici deneyimini olumsuz etkileyecek durumları engellemek için maç saatlerinde değişiklik yapabilirler.

6.3. Gecikme Cezaları

Bir maça gecikme süresi 10 dakika olarak belirlenmiştir. Gecikme süresi hakem inisiyatifine bağlı olarak uzatılabilir. Gecikme yaşanan durumlarda, Turnuva Yönetimi ile önce yazılı, sonra sesli iletişime geçilmesi gerekmektedir. Turnuva maçına zamanında gelmemek, hükmen mağlubiyetle sonuçlanır. Lobi kurulmasını veya oyunun başlamasını kasıtlı olarak geciktiren takımlar, bu bölümde belirtilen kurallara tabi tutulacaktır.

6.4. Mola Süreci

Takımların harita başına 2 mola alma hakkı vardır. Mola almak için:
Esc→Karşılaşma→Mola

Böylelikle mola oylaması talebin bir sonraki müsait turda işlem görmek üzere sıraya alınacaktır.

6.5. Teknik Duraklatmalar

Eğer bir oyuncu oyunu oynamasını engelleyen bir sorun yaşıyorsa duraklatma sistemini kullanabilir. Oyuncunun oyunu duraklatmadan hemen önce duraklatmanın nedenini all-chatten açıklaması gerekir. Her takıma 5 dakika teknik duraklatma hakkı tanınmıştır. Eğer 5 dakika içerisinde sorun çözülemezse takımlar hakeme ulaşmalıdır. Teknik duraklatma süresinin aşımı durumunda hakemler süreyi aşan takıma yaptırım uygulayabilirler. Teknik duraklatma almak için:

Esc→Hileler→Karşılaşma Sayacını Duraklat→Açık

Not: Teknik duraklatma alabilmeniz için satın alma evresinde olmanız gerekmektedir. Oyun tekrar başlatılmadan önce, iki takım da oyun içi sohbetten hazır olduklarını belirtmelidir. (“ready”, “r”, “hazırız”).

6.5.1 Hakemlerin Teknik Duraklatma Alması

Hakemler ve gözlemciler oyunun akışı, yayının takibi ve farklı teknik sebepler dolayısıyla duraklatma alabilirler.

6.6. 4v5 Oyun

Bir takımın maça başlamaya hazır sayılması için 5 oyuncusunun da hazır olması gerekmektedir.

Eğer oyunculardan biri lobi veya ajan seçimi sırasında oyundan düşerse, takım hazır sayılmayacak ve gecikme süresi işlemeye başlayacaktır. Eğer oyun esnasında bir oyuncu oyundan düşerse takım oyuna devam edebilir.

6.7. Hazır Bulunmak

Tüm oyuncular maç saatine en geç **15 dakika** kala takımın Discord ses kanalında hazır bulunmak zorundadır. Tüm oyuncuların oyun güncellemelerini ve oyun içi ayarlarını yapmış olması gerekmektedir. Oyuncular maç esnasında kullanılacak olan tüm

donanımsal/yazılımsal testleri yapmış olması, sesli iletişimlerini test etmiş ve yedek ekipmanlarını hazır bulundurması gerekmektedir. Oyuncuların yaşayabileceği her türlü donanım, internet, elektrik vb. sorunlar oyuncuların sorumluluğundadır. Turnuva Yönetimi takımların yaşayabileceği problemleri çözmeleri konusunda olabildiğince tüm desteği verecektir, ancak belirtildiği üzere tüm sorumluluk takıma aittir. Sorunun kaynağı ne olursa olsun, oyuncunun sorumlu tutulduğu sebeplerden dolayı maça gecikmesi veya maç içerisinde belirtilen duraklatma süresini aşması durumlarında alınacak kararlar hakemlerin inisiyatifindedir.

6.8. Maça Gecikme

Takımların maça geç kalma süresi **10 dakika** ile sınırlıdır. Bu sürenin aşılması durumunda hakemler inisiyatifinde maçlar başlatılabilir ya da geciktirilebilir.

6.9. İzleyiciler

Oyun lobisine sadece takımların ilk beşinin ve koçun girmesine izin verilir. Her ne sebeple olursa olsun, oyun lobisine izleyici alınmayacaktır. Bu kurala istisna olarak Organizasyon Ekibi lobide izleyici kısmına istediği zaman katılabilir.

6.10. Oyun Lobisinin Kurulması

Turnuva kodu aracılığıyla lobiye katılabilirsiniz. Karşılaşmanız belirlendiğinde TETO Games'te çıkacak pop-up'ta turnuva kodu yazacaktır. Sizin lobi kurmanıza gerek bulunmamaktadır.

6.11. Oyun Hazırlığı

6.11.1. İletişim

Turnuva boyunca Discord sunucusunda bulunmak zorunludur. Oyuncularla iletişim KEP Kampüs Kupası Discord sunucusu üzerinden yapılacaktır.

Discord sunucusu: [Discord](#)

6.11.2. Lobi Ayarları

Mod: Özel Oyun / Standart.

Hilelere izin ver: Kapalı.

Turnuva Modu: Açık.

Uzatmalar: 2 Farkla Galibiyet.

Sonuna kadar tüm turları oyna: Kapalı

Karşılaşma geçmişini gizle: Kapalı

6.11.3. Sunucu Seçimi

İstanbul

6.12 Seçim Hataları:

Oyunculardan biri bu aşamada yanlışlıkla bir ajan seçerse, ajan seçimi süresi bitmeden seçim ekranı bozulmalıdır. Bu durumda ajan seçimi süreci baştan başlatılır. Ajan seçim süreci bittikten sonra bu süreç tekrar baştan başlatılmaz ve oyuncu seçtiği ajanla oynaması gerekir.

6.13. Ekran Görüntüleri

Maç sonuçları otomatik olarak maç bitiminden 5 dakika sonra turnuva platformuna (TETO Games) işlenecektir. Ancak yine de maçlarda ekran görüntüsü almanız gerekmektedir. Ekran görüntülerinin talep edilmediği sürece turnuva yetkilileriyle paylaşılmasına gerek yoktur.

Ekran görüntüsünde oynama yapmak cezaya yol açabilir. Şampiyonları, eşyaları, istatistikleri gizlemek ve bir maçın sonucunu yanlış göstermek maçın geçersiz sayılmasına veya hükmen mağlubiyete yol açabilir.

6.14 Oyuncuların - Takımların Yayın Kuralları

5.4 maddesinden onay alan takım üyeleri, yayın açmadan önce aşağıdaki maddeleri okumuş ve kabul etmiş sayılır.

Yayının en az 5 dakika gecikmeli olması gerekmektedir.

Yayın başlığında "Kampüs Kumpası - 'Mevcut Aşama' - 'Takım 1' vs 'Takım 2' " ibaresi bulunmalıdır.

Yayın içerisinde Kampüs Kupası VALORANT Kural Kitapçığında yazan tüm kurallar geçerlidir. Açılan yayında yapılacak bir kural ihlalden tüm takım sorumlu tutulur.

7. Oyun Kuralları

7.1. Oyunun Yeniden Başlatılması

Sunucuda yaşanan problemlerde oyun yeniden kurulabilir. Yeniden kurulacak oyunda Maç Hakemi gözlemciye geçer ve moderatör olur. Oyun nerede kaldıysa ona göre skor ayarlanır. Eğer oyunun son anına ait bir ekran görüntüsü veya video yok ise takımlara oyun 12-12'den sonra uzatma raundunda verilen haklar tanınır. Eğer bozulan oyunun son anına ait bir ekran görüntüsü veya video var ise turnuva hakemi odayı yeniden

kurar. O anki durumun getirmiş olduđu şartlara göre Turnuva Yönetimi karşılaşmayı yukarıdaki şartları sağlayacak şekilde erteleyebilir.

7.2. Ayarların Oyuncu Tarafından Onaylanması

Her takım kaptanı, takımındaki her oyuncunun, seçim ekranından önce, lobi ekranında planlanan oyun ayarlarının tamamlandığını teyit edecektir (tuş ayarları ve oyun içi ayarlar). Ayarların doğrulanması sırasında yapılacak herhangi bir hata, oyunun yeniden başlatılması için bir sebep olarak kabul edilmeyecektir.

7.3. Maçlar Arası Mola

Takımlar, üç maç üzerinden oynanan seriler gibi birden fazla maç oynamaları gereken serilerde, maçlar arası en az 10 dakika mola hakkına sahiptir. Turnuva Yönetimi, bir sonraki maçın seçim aşamasının ne zaman başlayacağını oyunculara bildirecektir. Zamanında hazır olmayan takımlar için geç kalma süresi işlemeye başlayacaktır.

7.4 Haritalar Arası Mola

Turnuva Yönetimi, bir sonraki maçın haritası başlamadan önceki süre konusunda oyuncuları bilgilendirir. Haritalar arasındaki standart geçiş süresi beş (5) ila sekiz (8) dakikadır. Bu süre, son haritanın son turunun ardından oyuncuların yerlerine dönmeleri için sahip oldukları süredir.

8. Oyuncu Yönetimi

8.1. Müsabaka Yönetimi

8.1.1. Adil Olmayan Oyun

Aşağıda belirtilen durumlar adil olmayan oyun olarak kabul edilecek ve turnuva yetkilileri tarafından, takdiri kendilerine ait olmak üzere, cezalandırılacaktır.

8.1.1.1. Muvazaa: İki veya daha fazla oyuncu ve/veya suç ortağı arasında, diğer rakip oyunculara dezavantaj sağlamak için yapılan anlaşma anlamındadır. Muvazaa kapsamına, bunlarla sınırlı olmamak kaydıyla aşağıdaki örnekler girmektedir:

8.1.1.1.1. Yumuşak Oyun, iki veya daha fazla oyuncu arasında, oyun içinde birbirine zarar vermemek, birbirinin saldırılarını engellemek veya makul müsabaka standartlarında oynamamak için yapılan anlaşma olarak tanımlanır.

8.1.1.1.2. Ödül parasının veya diğer tazminatların paylaşılması konusunda önceden anlaşılması.

8.1.1.1.3. Elektronik veya başka bir yöntemle bir suç ortağından oyuncuya sinyaller göndermek ve almak.

8.1.1.1.4. Bir oyunu para karşılığında veya herhangi başka bir sebep için kasıtlı olarak kaybetmek veya bir başka oyuncuyu kaybetmeye ikna etmeye çalışmak.

8.1.1.2. Rekabette Dürüstlük

Takımlardan, tüm turnuva maçlarında her zaman en iyi performanslarını sergileyerek oynamaları, adil oyun, dürüstlük ve sportmenlik prensiplerine uygun davranmaları beklenmektedir.

8.1.1.3. İstismar

İstismar, avantaj sağlamak için oyun içindeki herhangi bir hatadan kasıtlı olarak faydalanmak olarak tanımlanır. Oyunun herhangi bir noktasında çıkan beklenmedik sorunlar (buglar) istismara yol açabilecek durumlardır ve Riot Kampüsü Elçisi, takdiri kendilerine ait olmak üzere, bu özelliklerin gerektiği şekilde çalışmadığına karar vereceklerdir. Bu tip oyun hatalarından bilerek faydalanan takımlar cezai işleme tabi tutulacaktır.

8.1.1.4. Bilgisayar Korsanlığı

Herhangi bir oyuncu, takım veya kişi tarafından, başka bir oyuncu veya takım adına, VALORANT oyun sunucusu üzerinde yapılan değişiklikler olarak tanımlanır.

8.1.1.5. Hesap Paylaşımı

Bir başka oyuncu hesabından oynamak veya bir başkasını, başka bir oyuncu hesabından oynamaya zorlamak, ikna veya teşvik etmek.

8.1.1.6. Aldatıcı Cihazlar

Her türlü aldatıcı cihaz ve/veya program kullanımı.

8.1.1.7. Planlı Olarak Bağlantı Kesilmesi

Açıkça ve uygun bir sebep belirtilmeden, bağlantının bilerek kesilmesi (sinirlenip oyundan çıkmak gibi).

8.1.1.8. Turnuva Yetkililerinin Takdiri

Turnuva yetkililerinin takdiri ve tespitine bağlı olarak, turnuva yetkilileri tarafından rekabetçi oyunun bütünlüğü için belirlenen standartların ve kuralların ihlaline sebep olan herhangi bir davranış veya hareket.

8.1.2. Kutsal Öğelere Saygısızlık ve Nefret Söylemleri

Takım üyeleri, hiçbir şekilde maç alanı yakınında veya içinde, müstehcen, terbiye sınırları dışında, aşağılayıcı, tehdit veya taciz edici, iftira niteliğinde, karalayıcı, saldırgan

ya da ayrımcılık ve kin içeren bir dil kullanamaz. Takım üyeleri, turnuva yetkilileri tarafından kendisine tahsis edilen imkan, servis ve ekipmanı, söz konusu ifadeler içeren iletişim için kullanamaz. Takım üyeleri, sosyal medyada ve yayınlarda bu tür bir dil kullanamaz.

8.1.3. Kırıcı Davranışlar / Aşağılama

Bir takım üyesi, hiçbir şekilde rakip takım oyuncularına, izleyicileri veya yetkililere yönelik kışkırtıcı, aşağılayıcı, kırıcı veya düşmanca bir davranışta bulunamaz ve başka bir şahsı benzer bir davranışta bulunması için kışkırtamaz.

8.1.4. Taciz Edici Davranışlar

Turnuva yetkililerinin, rakip takım oyuncularının veya izleyicilerin taciz edilmesine tolerans gösterilmeyecektir. Başka bir oyuncunun bilgisayarına, vücuduna veya malzemelerine dokunmak dahil, fakat bununla sınırlı olmaksızın tekrar edilen görgü kuralı ihlalleri, ceza uygulamaları ile sonuçlanacaktır. Takım üyeleri ve (varsa) misafirleri, maça katılan tüm şahıslara saygılı davranmalıdır.

8.2. Profesyonellik Dışı Davranışlar

8.2.1. Taciz

Taciz yasaktır. Taciz, bir şahsın onurunu zedeleyerek şahsı izole etmek veya toplum dışına itmek amacıyla belli bir süreç boyunca yapılan sürekli, sistematik, düşmanca hareketler olarak tanımlanır.

8.2.2. Cinsel Taciz

Cinsel taciz yasaktır. Cinsel taciz, hoş karşılanmayan cinsel yaklaşımlar olarak tanımlanır. Değerlendirme, yaklaşıma muhatap olan kişinin söz konusu yaklaşımı saldırgan veya istenmez olarak kabul etmesi esas alınarak yapılır.

Herhangi bir cinsel tehdit, baskı veya cinsel kayırmaya sıfır tolerans uygulanmaktadır.

8.2.3. Ayrımcılık ve Karalama

Takım üyeleri bir ülkenin, bir şahıs veya grubun onur ve namusuna, ırkına, derisinin rengine, etnik, sosyal ve ulusal asıllarına, din, dil ve politik düşüncelerine, mali durumlarına, cinsel tercihlerine ve diğer herhangi benzeri hususlarda ayrımcı, karalayıcı ve aşağılayıcı söz ve hareketlerle saldıramazlar.

8.2.4. Kampüs Elçileri Programı İle İlgili Beyanlar

Takım üyeleri, turnuva yetkililerinin takdiri kendilerine ait olarak belirleyebileceği üzere turnuva ve kuruluşların menfaatlerine zarar verecek veya olumsuz etki yapacak herhangi

bir beyan veremez, yapamaz, düzenleyemez, onaylayamaz ve destekleyemez.

8.2.5. Oyuncu Davranış Soruşturması

Turnuva yetkilileri, bir takım üyesinin kuralları ihlal ettiğini belirlemesi halinde, turnuva yetkilileri takdiri kendilerine ait olmak üzere cezalar tayin edebilirler. Turnuva yetkililerinin bu konudaki bir oyuncuyla iletişime geçmesi durumunda, oyuncu yalan söylememekle yükümlüdür. Eğer oyuncu turnuva yetkilisine yalan söyler ve soruşturmayı aksatırsa, takım uygun şekilde cezalandırılacaktır.

8.2.6. Suç Faaliyetleri

Bir takım oyuncusu, hiçbir şekilde yasalar, yönetmelikler, anlaşmalarca yasaklanmış ve yetkili bir mahkemede hüküm giymeye sebep verecek herhangi bir faaliyette bulunamaz.

8.2.7. Ahlaksızlık

Bir takım oyuncusu hiçbir şekilde, turnuva yetkilileri tarafından ahlaksız, yüz kızartıcı veya konvansiyonel ahlaki standartlara aykırı olduğu kabul edilen herhangi bir faaliyette bulunamaz.

8.2.8. Gizlilik

Oyuncular ve turnuva yetkilileri, Turnuva Yönetimi tarafından kendisine tevdi edilen herhangi bir gizli bilgiyi, sosyal medya kanalları dâhil herhangi bir yöntemle açıklayamaz ve ifşa edemez.

8.2.9. Rüşvet

Hiçbir takım oyuncusu bir oyuncuya, antrenöre, yöneticiye, turnuva yetkilisine, Turnuva Yönetimi çalışanına veya bir başka turnuva takımı tarafından istihdam edilen herhangi bir kişiye, turnuvada mücadele eden bir takımı yenilgiye uğratmak veya uğratmaya teşebbüs etmek için herhangi bir hediye veya ödül teklif edemez.

8.2.10. Hediyeler

Hiçbir takım üyesi, mücadele eden bir takımı yenme ya da yenmeye teşebbüs etme veya bir maçı satma ya da maçta şike yapma da dahil olmak üzere, oyunu rekabet çerçevesinde oynama ile ilişkili verdiği veya vereceği hizmetler için herhangi bir hediye, ödül ve para kabul edemez. Bu kuralın tek istisnası bir takım üyesine takımın resmi sponsoru veya sahibi tarafından ödenecek performans bazlı ücrettir.

8.2.11. Uyumsuzluk

Hiçbir takım üyesi turnuva yetkililerinin kararlarını veya talimatlarını uygulamayı reddedemez.

8.2.12. Şike

Hiçbir takım üyesi bir oyun veya maçın sonucunu etkilemek için kanunlar veya işbu resmi kurallar ile yasaklanmış olan tekliflerde bulunamaz, anlaşmalar veya planlar yapamaz veya yapmaya teşebbüs edemez.

8.2.13. Belgeler veya Muhtelif Talepler

Turnuva yetkilileri, turnuva boyunca belli zamanlarda makul miktarda bir takım belgeleri talep edebilir. Turnuva yetkililerinin belirledikleri süre içerisinde, talep ettikleri belgelerin kendilerine ulaştırılmaması veya eksik olması halinde, söz konusu oyuncu veya takımlara cezai yaptırımlar uygulanabilir.

8.3. Kumarla İlişki

Hiçbir takım üyesi veya turnuva yetkilisi, direkt veya dolaylı olarak herhangi bir VALORANT turnuvasının veya maçının sonuçları ile ilgili bahis yapamaz veya kumar oynayamaz.

8.4. Cezalandırma

Herhangi bir kişinin, turnuva yetkililerinin, takdiri tamamen kendilerine ait olmak üzere, haksız oyun tesis edildiğine inandıkları bir davranışa teşebbüs etmesi veya böyle bir davranışta bulunması halinde, söz konusu kişi veya kişilere cezai yaptırım uygulanacaktır. Bu tür davranışlara uygulanacak cezaların yapısı ve boyutu tamamen turnuva yetkililerinin takdirindedir.

8.5. Cezalar

Bir takım üyesinin yukarıda listelenen kuralları ihlal ettiğinin tespiti halinde turnuva yetkilileri, aşağıda belirtilen cezalardan gerekli gördüğünü uygulama inisiyatifine sahiptir.

8.5.1. Sözlü Uyarı

8.5.2. Güncel veya Gelecekteki Oyunlar İçin Taraf Seçimi Kaybı

8.5.3. Ödül Hak Mahrumiyeti

8.5.4. Hükmen Maç Kaybı

8.5.5. Hükmen Seri Kaybı

8.5.6. Uzaklaştırma

8.5.7. Diskalifiye

8.5.8 Gelecek turnuvalardan men edilme

8.6. Cezaların Ağırlığı

Tekrar eden ihlaller, gelecekteki turnuvalara katılımdan men edilmekten, diskalifiyeye kadar artabilecek cezalara tabi tutulacaktır. Cezaların her zaman birbiri ardına verilmeyebileceği hususuna dikkat edilmelidir. Örneğin; Turnuva Yönetimi, takdiri tamamen kendilerine ait olmak üzere bir oyuncuyu, şayet oyuncu bunu hak eden bir suç işlediyse, birinci suçunda diskalifiye edebilir.

8. Kuralların Özü

8.1. Turnuvanın/Organizasyonun Menfaatlerinin Gözetilmesi

Turnuva yetkilileri, her daim, turnuvanın menfaatlerini gözetmek için gerekli otorite ile hareket edeceklerdir. Herhangi bir konuya bu kural seti içerisinde değinilmemiş olması bu yetkiyi engellemez. Turnuva Yönetimi turnuvanın her aşamasında gerekli gördüğünde kurallarda düzenleme yapma hakkına sahiptir. Turnuva yetkilileri, takdiri kendilerine ait olmak üzere, hareketleri turnuvanın menfaatleriyle çatışan kişiler hakkında cezai işlemler uygulayabilir.