



Red Bull Home Ground 2024 Türkiye Elemesi Turnuva Kuralları

Son Güncelleme: 20.10.2024
16:03

Tanım ve Amaçlar

Bu kurallar turnuvaya katılmaya hak kazanmış tüm takım üyelerini bağlar.

Kurallar turnuva yetkilileri tarafından VALORANT için oluşturulan sistemin bütünlüğünün ve takımlar arasındaki rekabetçi dengenin teminat altına alınması için tasarlanmıştır. Standartlaştırılmış kurallar, takımlar, oyuncular ve genel yöneticiler de dahil olmak üzere VALORANT sahnesinde yer alan tüm tarafların yararınadır.

Kişisel Verilerin Korunması

6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu uyarınca, turnuva sırasında oyuncudan alınan bilgiler oyuncuyla iletişime geçebilmek için kullanılacaktır. Oyunculara ait ilgili kişisel veriler, mevzuat kapsamındaki haklar saklı kalmak kaydıyla turnuva organizatörü tarafından işlenecektir.

Kameralı Oynama Zorunluluğu

Grup aşamasında takım üyeleri tüm karşılaşmalarını kendilerini ve oyun ekranını

gösterecek şekilde kameralı (webcam) oynayacaklardır. Kamera görüntüsünü yalnızca takımın diğer üyeleri ve hakemler görecektir.

Discord Sunucusunda Oynama Zorunluluğu

Grup aşamasında takım üyeleri tüm karşılaşmalarını turnuva Discord sunucusunda kendilerine özel açılan takım odalarında yer alarak oynamak zorundadır.

1. Yarışmaya Uygunluk

1.1 Yaş sınırı

Turnuvada bulunan tüm katılımcılar 16 ve üzeri yaşında olmalıdır.

1.2 Oyuncunun VALORANT Hesabının Uygunluğu

Oyuncuların Riot ID'leri aşağılayıcı, alaycı ya da uygunsuz kelimeler içeremez. Oyuncular, turnuva süresince 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 hemen bunun çözülmesi gerekmektedir. Aksi takdirde, takım turnuvadan diskalifiye edilebilir. Hakemler şüpheli bir durumda daha farklı yaptırımlarda bulunabilir.

Turnuva süresince yapılacak olan **Riot ID değişiklikleri ceza almanıza sebep olabilir.** Eğer kayıt aşamasında bu değişikliği yaptıysanız **Challengermode** hesap sayfası üzerinden Riot Games hesabınızı güncellemeyi unutmayınız. Aksi takdirde uyuşmayan hesaplar etkinlikte yer alamayabilirler.

1.3 Yurt İçi Konaklama ve Seyahat İşemleri

Açık elemeyi kazanan takımlar, İstanbul'da gerçekleşecek olan Büyük Final aşamasında konaklama ve ulaşım masraflarını kendileri karşılamak zorundadır.

1.4 Vize İşlemleri

Red Bull Home Ground 2024 Türkiye Elemesi'ni kazanan takım, Berlin'de yapılacak olan Red Bull Home Ground 2024 Play-in için gerekli vize işlemlerini kendisi organize etmek ve masraflarını karşılamakla yükümlüdür.

2. Ödüller

Red Bull Home Ground 2024 Türkiye Elemesi şampiyonu Berlin'de gerçekleşecek olan Red Bull Home Ground 2024 Play-in'e katılmaya hak kazanacaktır.

3. Takım Yönetimi ve Kadro Kuralları

3.1. Kadro Genişliği

Takımlar, kadrolarında turnuva duyurusunda açıklanmış formata uygun sayıda oyuncu bulundurmalıdır. Takımlar; kadrolarında, turnuva duyurusunda açıklanmış formata uygun sayıda oyuncu bulundurmalıdır. **Takımlar Açık Eleme aşamasında koç veya yedek oyuncu bulundurmak zorunda değildir. Ancak takımlar grup aşamasından itibaren kadrolarında 1 koç bulundurmak zorundadır. Tüm turnuva aşamalarında takımların ayrıca 1 yedek ve 1 yardımcı koç bulundurma hakkı vardır.**

Takımlar kadrolarında 3 Türk vatandaşı bulundurmak zorundadır. Bunun yanında 2 adet EMEA bölgesinden oyuncu veya 1 EMEA ve 1 uluslararası (international) bölgesinden oyuncu bulundurabilir.

Grup aşaması kadro kilitleme günü 14 Ekim'dir. Açık Elemeleri kazanan 2 takımın geçerli sebepleri olması şartıyla 14 Ekim tarihine kadar kadrolarında en fazla 2 oyuncu değiştirme hakkına sahiptir.

3.2. Takım Kaptanı

Eğer takımın bir menajeri bulunmuyorsa, takım kaptanı turnuva organizatörüne iletilmesi gereken her türlü bilgi ve soruyu bildirmesi gerekmektedir. Kaptan, yedek oyuncu olabilir.

3.3. Yedekler

Takımlar, oyuncu değişikliklerini (as-yedek) turnuva yetkililerine bildirmeden gerçekleştirebilir. Grup aşamasında yedek oyuncular turnuva Discord odasında kendilerine açılan takım odasında yer alabilir.

3.4. İsimlerin Onaylanması

Tüm takım isimleri, takım kısaltmaları ve Riot ID'ler turnuva yetkilileri tarafından onaylanmalıdır. Turnuva yetkilileri, uygun bulmadıkları bir takım adını reddetme hakkına sahiptir. Böyle bir durumda, takıma yetkililer tarafından bilgi verilecek ve takım adının değiştirilmesi istenecektir.

4. Turnuva Yapısı

4.1. Turnuva Formatı

4.1.1. Açık Eleme

2 farklı açık eleme yapılacaktır. Her açık eleme 128 takımdan oluşacaktır. Her açık elemenin şampiyonu Grup aşamasına çıkmaya hak kazanacaktır. Eğer bir takım Grup aşamasına katılmaya hak kazanmadıysa diğer açık elemeye katılabilir.

Turnuvaya katılan takımlar kura ile turnuva ağacına yerleştirilir. Turnuva tekli eliminasyon sisteminde oynatılacaktır. **Maçlar final aşamasına kadar Bo1 formatı üzerinden oynanacaktır. Final ise Bo3 formatında olacaktır.**

4.1.2. Grup Aşaması

Grup aşamasında 2 grup olacaktır ve her grupta beş takım yer alacaktır. Her grupta 1 EMEA takımı (davetli), 3 VRL Türkiye Birlik takımı (davetli) ve 1 Açık Eleme takımı olacaktır.

Grup aşaması Round Robin sisteminde oynatılacak olup rövanş olmayacaktır. Maçlar ise Bo1 formatı üzerinden oynanacaktır. Her grubun ilk iki takımı Büyük Final Aşaması'na katılmaya hak kazanacaktır.

Grup aşaması boyunca oynanacak karşılaşmaların canlı yayını yapılacaktır.

4.1.2.1 Davetli Takımlar

[RedBullTR](#) sosyal medya kanallarından daha sonra açıklanacaktır.

4.1.3 Büyük Final Aşaması

Büyük final aşaması 4 takımdan oluşacak olup yarı finaller Bo3 formatında oynanacak iken final Bo5 formatında olacaktır.

Yarı final aşamasının eşleşmeleri aşağıdaki gibi olacaktır:

**A grubunun 1. takımı vs B grubunun 2. takımı
B grubunun 1. takımı vs A grubunun 2. takımı**

Büyük Final aşaması İstanbul'da oynanacaktır.

4.2. Turnuva Tarihleri

- 1. Açık Eleme: 5 - 6 Ekim
- 2. Açık Eleme: 12 - 13 Ekim
- Grup Aşaması: 19 - 20 Ekim
- Büyük Final: 26 - 27 Ekim

4.3. Check-in Süreci

Turnuvanın Açık Elemeler aşamasında check-in yapmanız gerekecektir. Check-in tarih ve saatlerini **Challengermode** üzerinden öğrenebilirsiniz. Check-in yapmanız gereken saat aralığında check-in'i gerçekleştiremezsiniz kaydınız iptal edilecektir.

4.4. Programda Değişiklikler

Turnuva yetkilileri, takdiri kendilerine ait olmak üzere; maç programlarını yeniden düzenleyebilir, maç programlarında değişiklik yapabilir ve/veya bir maçı farklı bir tarihe erteleyebilir. Turnuva yetkililerinin maç programını değiştirmesi halinde, değişiklik tüm takımlara en kısa zamanda bildirecektir.

5. Maç İşleyişi

5.1. Hakemlerin Rolü

Hakemler; maç öncesinde, sırasında veya sonrasında her konu ve soruyla ilgili karar verme sorumluluğuna sahip görevlilerdir.

5.1.2. Hakem Davranışları

Hakemler; her zaman profesyonel bir tavırla görevlerini yerine getireceklerdir ve kuralları, tüm oyunculara tarafsız ve önyargısız bir şekilde uygulanacaktır.

5.1.3. Kararların Kesinliği

Maç sırasında, bir hakemin yanlış bir karar vermesi halinde karar değiştirilebilir. Yetkililer; adil karar verilmesi için verilen bir kararın doğruluğunu maç sırasında veya maç sonrasında değerlendirebilir. Eğer; verilen karar yanlış ise, yetkililer hakemin verdiği kararı hükümsüz kılma hakkını saklı tutar. Turnuvanın yetkilileri, turnuva boyunca verilen bütün kararlarda son sözü söyleme hakkına sahiptir.

5.2. Turnuva Yaması

1. Açık Eleme Aşaması İstanbul sunucusunda 9.06 yamasında oynanacaktır.

2. Açık Eleme, Grup Aşaması ve Büyük Final Aşaması 9.07 yamasında oynanacaktır.

5.3. Online Müsabakalarda Oyuncu Sorumlulukları

Bir takımın, turnuvada kayıtlı olmayan bir oyuncuyu oynatması diskalifiyeye sebep olacaktır.

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

a) 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.)

Şüpheli işlem sonrasında oyuncudan açıklama talep edilir. Oyuncu; sahip olduğu farklı hesapların bilgileri istendiği takdirde, tüm hesaplarını eksiksiz vermek durumundadır. Aksi halde, yaptırım uygulanabilir. Eğer; bir takımın yukarıda belirtilen şüphe uyandırıcı konularla ilgili bir şikayeti bulunuyorsa, bulunduğu aşamadan bir sonraki aşama başlayana kadar şikayetlerini turnuva yetkililerine iletmelidir.

5.4. Programın Ayarlanması

Turnuva yetkilileri; uygun gördükleri takdirde, turnuvanın temposunu korumak veya oyuncu deneyimini olumsuz etkileyecek durumları engellemek için maç saatlerinde değişiklik yapabilir.

5.5. Gecikme Cezaları

Bir maça gecikme süresi 5 dakika olarak belirlenmiştir. Gecikme yaşanan durumlarda, site üzerinden karşılaşmanın hakemi ile yazılı iletişime geçilmesi gerekmektedir. **Turnuva maçına zamanında gelmemek, hükmen mağlubiyetle sonuçlanabilir. Son karar turnuva yetkililerin insiyatifinde olacaktır.** Lobi kurulmasını veya oyunun başlamasını kasıtlı olarak geciktiren takımlar, bu bölümde belirtilen kurallara tabi tutulacaktır.

5.6. 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.

5.7. Teknik Duraklatmalar

Online Aşama:

Eğer bir oyuncu oyunu oynamasını engelleyen bir sorun yaşıyorsa duraklatma sistemini kullanabilir. Oyuncunun oyunu duraklattıktan hemen sonra bunun nedenini all-chatten açıklaması gerekir. Her takıma 5 dakika teknik duraklatma hakkı tanınmıştır. Eğer 5 dakika içerisinde sorun çözülmezse takımlar hakeme ulaşmalıdır.

Grup ve Büyük Final Aşaması:

Eğer bir oyuncu oyunu oynamasını engelleyen bir sorun yaşıyorsa problemini ses odasında

yer alan hakeme iletmelidir. Her takıma 5 dakika teknik duraklatma hakkı tanınmıştır. Eğer 5 dakika içerisinde sorun çözülmezse hakemin inisiyatifine bağlı olarak takıma ek süre verilebilir. Teknik duraklatma esnasında yalnızca problem yaşayan oyuncu konuşmalıdır. Aksi takdirde hakemler tarafından yaptırım uygulanabilir. 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", "hazır").

5.8. 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.

5.9. Hazır Bulunmak

Tüm oyuncular turnuva yetkilileri tarafından bildirilecek saatte lobide 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 yetkilileri 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 durumunda takım cezalandırılabilir.

5.10. İzleyiciler

Oyun lobisine sadece takımların ilk beşinin girmesine izin verilir. Her ne sebeple olursa olsun, oyun lobisine izleyici alınmayacaktır. Bu kurala istisna olarak turnuva hakemleri, her iki takımdan da onay almış yayıncılar, maçları sunmakla ve yayınlamakla görevli kişiler lobide izleyici kısmına istedikleri zaman katılabilirler.

5.11. Koç

Oyun lobisinde yer alan koç bölümünde takımlar koç bulundurabilir. **Koçun takım**

kadrosunda kayıtlı olması gerekmektedir. Koç, maçlara oyuncu olarak çıkabilir.

Koç, ajan ve harita seçimi sürecinde, taktik molalarda, devre arasında ve uzatma periyodundaki ilk satın alma evresinde oyuncularla iletişim kurabilir.

5.12. Canlı Yayın

Açık elemeler boyunca oyuncular oynadıkları turnuva maçlarını, yapacakları yayın dolayısıyla doğabilecek sorumlulukları kabul ederek gerçekleştirebilirler. Diğer aşamalarda ise oyuncuların canlı yayın açması yasaktır.

Grup aşamalarında her takımın bir influencer bildirme hakkı bulunmaktadır. Anlaştıkları influencerlara verilecek olan cleanfeed üzerinden takımlar oynadıkları karşılaşmaların canlı yayınlarını gerçekleştirebilecekler.

5.13 Oyun Lobisinin Kurulması

Lobiye harita ve taraf seçimi için atılan yazı tura atışını kazanan takımın kaptanı kuracaktır. Ardından rakibini lobiye davet etmekle yükümlüdür. Harita ve taraf seçimi sona erdikten sonra lobinin 5 dakika içerisinde kurulup oyunun başlaması gerekmektedir. Aksi taktirde cezai işlem uygulanabilir.

5.14. Oyun Hazırlığı

5.14.1. İletişim

Turnuva ile ilgili gelişmeler, değişiklikler ve bunun gibi turnuvanın ilerleyişini ve durumunu belirten tüm önemli bilgilendirmeler resmi [Red Bull Discord sunucusu](#) üzerinden yapılır.

Açık eleme aşamasında oyuncular arası ve hakemlerle iletişim Challengermode platformunda bulunan sohbet bölümünden üzerinden geçeceklerdir.

Grup aşamasında mücadele edecek olan tüm takımların [Red Bull Home Ground 2024 Grup Aşaması Discord sunucusuna](#) katılmak zorundadır. Sunucu davetiye linki takım yöneticileri/kaptanlarına iletilecektir.

5.14.2. 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

5.15. Harita ve Taraf Seçimi

Online Elemeler:

Rakibiniz belirlendiğinde Challengermode üzerinde oyuna git butonuna tıklamanız gerekmektedir. Ardından harita ve taraf seçiminin başlayabilmesi için tüm takım üyelerinin 10 dakika içerisinde platform üzerinde hazır olması gerekmektedir. 10 dakika içerisinde hazır olmayan takımlara ceza işlemi uygulanacaktır.

Grup ve Büyük Final Aşaması: Harita ve taraf seçimi mapban.gg web sitesi üzerinden gerçekleşecektir. Hakem, Google Meets üzerinden takım koçlarının yer aldığı bir sanal yazı tura atışı yapacaktır. Fikstürde solda yer alan takımın koçu ilk cevap hakkına sahiptir.

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

5.15.2. Harita Seçimi Süreci

Yazı tura atışını kazanan takım A, kaybeden takım B olmak üzere; A Takımı süreci başlatır ve maçın oynanacağı harita aşağıdaki yöntemle seçilir:

Best of 1	Best of 3	Best of 5
Takım A banlar	Takım A banlar	Takım A banlar
Takım B banlar	Takım B banlar	Takım B banlar
Takım A banlar	Takım A harita seçer	Takım A harita seçer
Takım B banlar	Takım B taraf seçer	Takım B taraf seçer
Takım A banlar	Takım B harita seçer	Takım B harita seçer
Takım B banlar	Takım A taraf seçer	Takım A taraf seçer
Kalan son harita oynanacaktır.	Takım A banlar	Takım A harita seçer

Takım A taraf seçer	Takım B banlar	Takım B harita seçer
	Kalan son harita üçüncü oyunun haritası olur	Takım B harita seçer
	Takım A taraf seçer	Takım A taraf seçer
		Kalan son harita beşinci oyunun haritası olur.
		Takım B taraf seçer

5.16 Seçim Hataları:

Oyunculardan biri ajan seçim ekranında 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.

5.17. Ekran Görüntüleri

Karşılaşmanız bittikten sonra turnuva platformundaki maç sayfanızda bulunan sonuçları bildir butonuna tıklayarak maç sonu ekran görüntüsünü yüklemeli ve maç skorunu girmeniz gerekmektedir.

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

5.18. Tie-break

Tie-break karşılaşmaları yalnızca 1. ve 2.'yi belirlemek için oynanacaktır. 3, 4 ve 5. sıralarda eşitlik olması halinde tie-break karşılaşması oynanmayacaktır.

İkili eşitlik:

Grup aşamasında 2 takımın aynı puanda olması durumunda aralarındaki maç sonucuna bakılır. Üstün gelen takım harita seçim ve yasaklama evresinde taraf seçim hakkına sahip

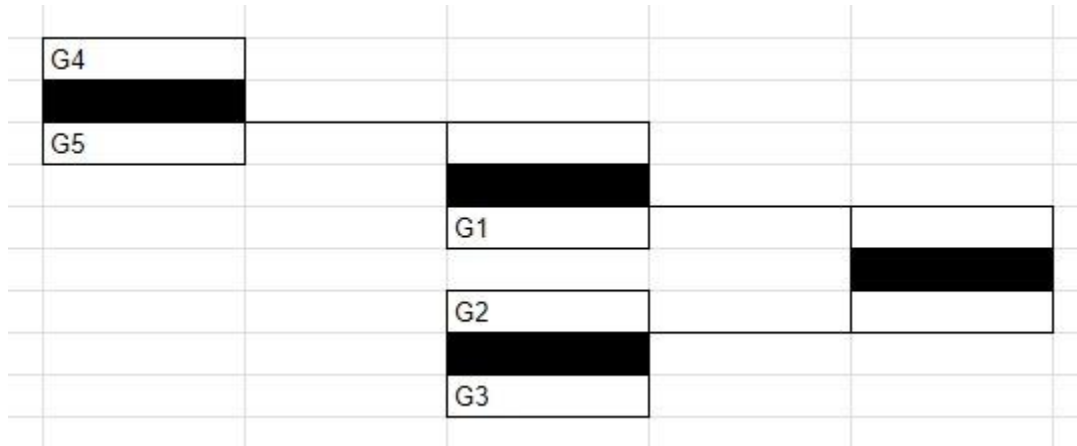
olur. Ardından eşitliği bozmak için Bo1 formatında maç oynanacaktır.

Üçlü eşitlik:

Grup aşamalarında üç takımın aynı puanda olması durumunda, üstün takımı belirlemek adına önce takımların aralarındaki maç sonuçlarına bakılır. Eğer bu şekilde bir üstünlük sağlanamazsa, round averajı değerlendirilir. Üstün gelen takım belirlendikten sonra, tie-break'te yer alan tüm takımlar üstün takımın bay geçtiği tekli eliminasyon formatında turnuva ağacına yerleştirilecektir. Maçlar Bo1 formatında oynanacaktır. Her eşleşmede üstün gelen takım harita seçim ve yasaklama evresinde taraf seçim hakkına sahip olacaktır.

Beşli eşitlik:

Grup aşamalarında beş takımın aynı puanda olması durumunda, üstün takımı belirlemek adına önce aralarındaki maç sonuçlarına bakılır. Eğer bu şekilde bir üstünlük sağlanamazsa, round averajı değerlendirilir. Üstün gelen takımlar belirlendikten sonra aşağıdaki görseldeki gibi takımlar turnuva ağacına yerleştirilir. Maçlar Bo1 formatında oynanacaktır. Her eşleşmede üstün gelen takım, harita seçim ve yasaklama evresinde taraf seçme hakkına sahip olacaktır.



6. Oyun Kuralları

6.1. Oyunun Yeniden Başlatılması

Sunucuda yaşanan problemlerde oyun yeniden kurulabilir. Yeniden kurulacak oyunda turnuva hakemi gözlemciye geçer ve moderatör olur. Oyun nerede kaldıysa ona göre skor girilir. 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 oyunun son anında ki verilere göre turnuva hakemi odayı düzenler. (Oyuncuların elindeki ekipmanların fiyatı verilen paraya dahil edilir.)

O anki durumun getirmiş olduđu şartlara göre turnuva hakemi karşılaşmayı yukarıdaki şartları sağlayacak şekilde erteleyebilir.

6.2. Ayarların Oyuncu Tarafından Onaylanması

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

6.3. Maçlar Arası Mola

Takımlar, üç maç üzerinden oynanan seriler gibi birden fazla maç oynamaları gereken serilerde, maçlar arası 10 dakika mola hakkına sahiptir. Zamanında hazır olmayan takımlar için geç kalma süresi işlemeye başlayacaktır.

7. Oyuncu Yönetimi

7.1. Müsabaka Yönetimi

7.1.1. Adil Olmayan Oyun

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

7.1.1.1. 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:

7.1.1.1.1. 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.

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

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

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

7.1.1.2. Rekabette Dürüstlük

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

7.1.1.3. 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 turnuva yetkilileri, takdiri kendilerine ait olmak üzere, bu özelliklerin gerektiği şekilde çalışmadığına karar vereceklerdir.

7.1.1.4. Bilgisayar Korsanlığı

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

7.1.1.5. Hesap Paylaşımı

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

7.1.1.6. Aldatıcı Cihazlar

Her türlü aldatıcı cihaz ve/veya program kullanımı.

7.1.1.7. Planlı Olarak Bağlantı Kesilmesi

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

7.1.1.8. 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.

7.1.2. Kutsal Ögelere Saygısızlık ve Nefret Söylemleri

Takım üyeleri, hiçbir şekilde müstehcen, terbiye sınırları dışında, aşağılayıcı, tehdit veya taciz edici, iftira niteliğinde, karalayıcı, saldırgan ya da ayrımcılık ve kin içeren bir dil kullanamaz. Takım üyeleri, sosyal medyada ve yayınlarda bu tür bir dil kullanamaz.

7.1.3. Kırıcı Davranışlar / Aşağılama

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

davranışta bulunması için kışkırtamaz.

7.2. Profesyonellik Dışı Davranışlar

7.2.1. 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.

7.2.2. 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.

7.2.3. 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.

7.2.4. Organizatör ve Kuruluşlar İle ilgili 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.

7.2.5. 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 gerçeği söylemek ile yükümlüdür. yükümlüdür. Eğer oyuncu turnuva yetkilisine yalan söyler ve soruşturmayı aksatırsa, takım uygun şekilde cezalandırılır.

7.2.6. Suç Faaliyetleri

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

7.2.7. Ahlaksızlık

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

7.2.8. Gizlilik

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

7.2.9. Rüşvet

Hiçbir takım oyuncusu bir oyuncuya, antrenöre, yöneticiye, turnuva yetkilisine, hakemlere 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.

7.2.10. 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.

7.2.11. Uyumsuzluk

Hiçbir takım üyesi turnuva yetkililerinin kararlarını veya talimatlarını uygulamayı reddedemez.

7.2.12. 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.

7.2.13. 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.

7.3. 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.

7.4. 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.

7.5. Cezalar

Bir takım üyesinin yukarıda listelenen kuralları ihlal ettiğinin tespiti halinde turnuva yetkilileri, aşağıda belirtilen cezaları uygulayacaktır:

7.5.1. Sözlü Uyarı

7.5.2. Güncel veya Gelecekteki Oyunlar İçin Harita Seçimi Kaybı

7.5.3. Hükmen Maç Kaybı

7.5.4. Hükmen Seri Kaybı

7.5.5. Ödül Hak Mahrumiyeti

7.5.6. Diskalifiye

7.6. 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 yetkilileri, 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. Kararların Kesinliđi

Bu kuralların yorumu, oyuncuların uygunluđu, turnuvanın planlanması ve sahnelenmesi, kötü tavır ve hareketlerin cezalandırılması ile ilgili tüm kararlar tamamen turnuva yetkililerinin takdirinde olup, bu konularda turnuva yetkilileri tarafından verilecek kararlar nihai kararlardır. Bu kurallar ile ilgili turnuva yetkililerinin kararları temyiz edilemez ve hiçbir şekilde parasal zararlar veya diđer yasal tazminatlar için mesnet tesis edilemezler.

8.2. 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 yetkilileri, takdiri kendilerine ait olmak üzere, hareketleri turnuvanın menfaatleriyle çatışan kişiler hakkında cezai işlemler uygulayabilir.

Tarih	Bölüm	Önceki Kural	Yeni Kural
01/10/2024 11:13	1.4	-	Açık elemeyi kazanan takımlar, İstanbul'da gerçekleşecek olan Büyük Final aşamasında konaklama ve ulaşım masraflarını kendileri karşılamak zorundadır.
01/10/2024 11:13	1.5	-	Red Bull Home Ground 2024 Türkiye Elemesi'ni kazanan takım, Berlin'de yapılacak olan Red Bull Home Ground 2024 Play-in için gerekli vize işlemlerini kendisi organize etmek ve masraflarını karşılamakla yükümlüdür.
01/10/2024 21:46	1.2	Turnuvada oynayabilmek için Türk vatandaşı olmanız gerekmektedir.	Kural silindi.
01/10/2024 21:46	3.1	Mevcut kurala ekleme yapıldı	Takımlar kadrolarında 3 Türk vatandaşı bulundurmak zorundadır. Bunun yanında 2 adet EMEA bölgesinden oyuncu veya 1 EMEA ve 1 uluslararası (international) bölgesinden oyuncu bulundurabilir.

08/10/2024 18:27	5.2	Açık Eleme Aşaması İstanbul sunucusunda 9.06 yamasında oynanacaktır. Grup Aşaması ve Büyük Final Aşaması turnuva sunucusunda 9.06 yamasında oynanacaktır.	1. Açık Eleme Aşaması İstanbul sunucusunda 9.06 yamasında oynanacaktır. 2. Açık Eleme ve Grup Aşaması İstanbul sunucusunda 9.07 yamasında oynanacaktır. Büyük Final Aşaması turnuva sunucusunda 9.07 yamasında oynanacaktır.
10/10/2024 10:20	5.2	1. Açık Eleme Aşaması İstanbul sunucusunda 9.06 yamasında oynanacaktır. 2. Açık Eleme ve Grup Aşaması İstanbul sunucusunda 9.07 yamasında oynanacaktır. Büyük Final Aşaması turnuva sunucusunda 9.07 yamasında oynanacaktır.	1. Açık Eleme Aşaması İstanbul sunucusunda 9.06 yamasında oynanacaktır. 2. Açık Eleme, Grup Aşaması ve Büyük Final Aşaması 9.07 yamasında oynanacaktır.
14/10/2024 17:00	5.6	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.	Takımlar harita başına 2 mola hakkına sahiptir. Mola almak için koşun, satın alma evresi sona ermeden, takımın sesli odasında bulunan hakemle yazılı olarak iletişime geçmesi gerekmektedir. Oyun hakem tarafından duraklatılacak ve her mola 1 dakika sürecektir. Süre bitiminde koşun sesli konuşmasına engel olunacaktır.
18/10/2024 17:15	5.15	-	Grup ve Büyük Final Aşaması: Harita ve taraf seçimi mapban.gg web sitesi üzerinden gerçekleşecektir. Hakem, Google Meets üzerinden takım koçlarının yer aldığı bir sanal yazı tura atışı yapacaktır. Fikstürde solda yer alan takımın koçu ilk cevap hakkına sahiptir.

18/10/2024 21:21	5.6	Takımlar harita başına 2 mola hakkına sahiptir. Mola almak için koçun, satın alma evresi sona ermeden, takımın sesli odasında bulunan hakemle yazılı olarak iletişime geçmesi gerekmektedir. Oyun hakem tarafından duraklatılacak ve her mola 1 dakika sürecektir. Süre bitiminde koçun sesli konuşmasına engel olunacaktır.	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.
18/10/2024 21:34	5.11	-	Koç, ajan ve harita seçimi sürecinde, taktik molalarda, devre arasında ve uzatma periyodundaki ilk satın alma evresinde oyuncularla iletişim kurabilir.
18/10/2024 21:37	5.7	-	Eğer bir oyuncu oyunu oynamasını engelleyen bir sorun yaşıyorsa problemini ses odasında yer alan hakeme iletmelidir. Her takıma 5 dakika teknik duraklatma hakkı tanınmıştır. Eğer 5 dakika içerisinde sorun çözülmezse hakemin inisiyatifine bağlı olarak takıma ek süre verilebilir. Teknik duraklatma esnasında yalnızca problem yaşayan oyuncu konuşmalıdır. Aksi takdirde hakemler tarafından yaptırım uygulanabilir.
18/10/2024 21:39	5.15.2	Yazı tura atışını kazanan takım A, kaybeden takım B olmak üzere; A Takımı süreci başlatır ve maçın oynanacağı harita aşağıdaki yöntemle seçilir:	Yazı tura atışını kazanan takım A veya B tarafını seçer. Ardından; A Takımı süreci başlatır ve maçın oynanacağı harita aşağıdaki yöntemle seçilir:
18/10/2024 21:45	5.18	-	Grup aşamalarında 2 takımın aynı puanda olması durumunda aralarındaki maç sonucuna bakılır. Üstün gelen takım harita seçim ve yasaklama evresinde taraf seçim hakkına sahip olur. Grup aşamalarında 2'den fazla takımın aynı puanda olması durumunda önce aralarındaki maç sonuçlarına bakılır. Burada bir üstünlük sağlanamaz ise round averajına bakılarak üstün gelen takımlar belirlenir ve buna göre takımlar harita seçim ve yasaklama evresinde taraf seçim hakkına sahip olur.

19/10/2024 22:41	5.18	Grup aşamalarında 2'den fazla takımın aynı puanda olması durumunda önce aralarındaki maç sonuçlarına bakılır. Burada bir üstünlük sağlanamaz ise round averajına bakılarak üstün gelen takımlar belirlenir ve buna göre takımlar harita seçim ve yasaklama evresinde taraf seçim hakkına sahip olur.	Grup aşamalarında üç takımın aynı puanda olması durumunda, önce aralarındaki maç sonuçlarına bakılır. Eğer bu şekilde bir üstünlük sağlanamazsa, round averajı değerlendirilir. Üstün gelen takım belirlendikten sonra, tie-break'te yer alan tüm takımlar üstün takımın bay geçtiği tekli eliminasyon formatında turnuva ağacına yerleştirilecektir. Maçlar Bo1 formatında oynanacaktır.
19/10/2024 23:12	5.18	-	Tie-break karşılaşmaları yalnızca 1. ve 2.'yi belirlemek için oynanacaktır. 3, 4 ve 5. sıralarda eşitlik olması halinde tie-break karşılaşması oynanmayacaktır.
20/10/2024 14:24	5.18	-	Grup aşamalarında beş takımın aynı puanda olması durumunda, üstün takımı belirlemek adına önce aralarındaki maç sonuçlarına bakılır. Eğer bu şekilde bir üstünlük sağlanamazsa, round averajı değerlendirilir. Üstün gelen takımlar belirlendikten sonra aşağıdaki görseldeki gibi takımlar turnuva ağacına yerleştirilir. Maçlar Bo1 formatında oynanacaktır. Her eşleşmede üstün gelen takım harita seçim ve yasaklama evresinde taraf seçim hakkına sahip olacaktır.
20/10/2024 16:03	4.1.3	-	Yarı final aşamasının eşleşmeleri aşağıdaki gibi olacaktır: A grubunun 1. takımı vs B grubunun 2. takımı B grubunun 1. takımı vs A grubunun 2. takımı