

**2023 Valorant Challengers Türkiye : Birlik Ligi
Açık Eleme**



1. Giriş	4
2. Oyuncular ve Oyuncu Uygunluğu	4
2.1 Oyuncu isimleri	4
3. Kadro Gereksinimleri	5
3.1 Başlangıç Kadrosu ve Yedekler	5
3.2 Minimum Kadro Gereksinimleri	5
3.2.1 Koçların oynayabilirliği ve minimum kadro gereksinimi	5
3.3 Oyun sırasında takım üyelerinin bağlantılarının kesilmesi, teknik aksaklıklar v.b	5
3.4 Takım İsimleri ve Logoları	6
3.4.1 Takım İsmi ve Takım Logosunun Belirlenmesi	6
3.4.2 Takım İsimlerinin Reddi	7
4. Yarışma Formatı ve Yapı	7
4.1 Açık Elemeler	7
1.Açık Eleme	7
2.Açık eleme	7
5. Davranış Kuralları	8
5.1 Dürüst Rekabet	8
5.2 İletişim	8
5.3 Davranış Kuralları Sorumluluğu	9
6. Server Ayarları	9
6.1 Server konusunda anlaşamama durumu	9
7. Lobi Ayarları	10
7.1 Lobinin oluşturulması	10
7.2 Lobinin yanlış kurulması	10
8. Hakem ve Koçlar	10
8.1 Koçlar ve lobi	10
8.2 Koçların sorumlulukları	11
8.3 Takım Kaptanlarının sorumlulukları	11
8.4 Hakemler	12
9. Harita Yasaklama Formatı & İşleyiş	12
9.1 Harita seçim hataları	14
9.2 Ajan Seçim hataları	14
9.3 Sohbet Kuralları	14

9.3.1 Oyun içi sohbet kuralları	14
9.3.2 Maç odası sohbet kuralları	14
10. Oyun duraklatma	15
Taktiksel mola:	15
Teknik mola:	15
10.1 4v5 Oyun	16
11. Gecikme süresi	16
12. Hile	16
13-Kulüpler	17
14-Katılımcılar	17
15-Oyun açıkları ve kullanımı	17
16-Şikayet ve protesto	18
17 - Kurallar ve Kural kitapları	19
18 - Yayın	
Katılımcıların açık eleme süresince yayın açmaları yasaktır.	19
CHANGELOG Nedir?	19

1. Giriş

Bu kurallar turnuvaya katılmaya hak kazanmış tüm takımları ve bu takımların menajer, koç, oyuncu ve diğer çalışanlarını ("Takım Üyeleri") bağlar. Bu kurallar turnuva yetkilileri tarafından VALORANT için oluşturulan sistemin bütünlüğünün ve turnuva düzeyinde oynayan takımlar arasındaki rekabetçi dengenin teminat altına alınması için tasarlanmıştır. Standartlaştırılmış kurallar takımlar, oyuncular ve genel yöneticiler de dahil olmak üzere ESA VALORANT sahnesinde yer alan tüm tarafların yararınadır.

2. Oyuncular ve Oyuncu Uygunluğu

2.1 Oyuncu isimleri

Bir oyuncunun Riot ID'si ya da oyun içi kullanıcı adı (Riot ID) **Başvuru Formu gönderildikten sonra değiştirilmemelidir.** Başvuru formunu dolduran ve turnuva yetkililerine gönderen kişiler, RIOT ID ve numaralarında değişiklik gerçekleştirmemelidir. Yapılan değişiklikler turnuvadan men edilmenize yol açabilir. Bir kullanıcı adı hiçbir şekilde herhangi bir dilde küfür, hakaret, ayrımcı ya da zarar verici anlam içeren sözcükler ya da kelime grupları içeremez. Bir kullanıcı adı, yetkili onayı olmaksızın hiçbir şekilde organizatör firma veya Riot Games ile ilişkilendirilebilecek anlamlar içeremez.

3. Kadro Gereksinimleri

3.1 Başlangıç Kadrosu ve Yedekler

Her takım, etkinlik süresi boyunca başlangıç kadrosunda 5 oyuncu bulundurmaya zorundadır. Bütün takımlar yedek olarak 3 oyuncu ekleme/çağırma hakkına sahiptir. Turnuva yetkilileri, kadrosunda eksik oyuncu bulunan her takımı etkinlikten yasaklama hakkına sahiptir.

As kadrosunda bulunan oyuncuların herhangi bir sebepten oynayamaması durumunda, organizatöre verdikleri listedeki yedek oyuncular kadroya dahil edilmelidir.

Yedek oyuncu olarak listelenmiş oyuncular yerine farklı kişileri oynatmak yasaktır.

3.2 Minimum Kadro Gereksinimleri

Bütün başlangıç kadrosu oyuncuları ve oyuncuların yerini alacak yedek oyuncular etkinlikte oynayabilir olmalıdır. Takımlar, etkinlik süresi boyunca minimum kadro gereksinimini yerine getirmelidir. Yetkililerin onayı olmaksızın, herhangi bir durumda, herhangi bir takımın başlangıç kadrosu beş kişinin altına düşerse, yetkililer bu takımı diskalifiye etme ya da karşılık gelen cezai yaptırımını uygulama hakkına sahiptir.

3.2.1 Minimum Rank seviyesi

Bütün oyuncuların ve oyuncu yerine geçebilecek kişilerin güncel veya bir önceki bölüm ranklarının Ascendant 1 veya üstü olması gerekmektedir.

3.2.2 Koçların oynayabilirliği ve minimum kadro gereksinimi

Karşılaşma henüz başlamamış ve lobi aşamasında bir takım, minimum kadro gereksinimlerini sağlayamıyorsa, yedek oyuncuları bulunmuyor ya da oynayabilir durumda değilse, koçlar oyuncu olarak sayılabilir ve oyuncu rolünü üstlenebilir.

Yedek oyuncu/lar ve koç'un bulunmadığı durumlarda 3.2 kuralında belirtilen kural uygulanır.

Bu durum sadece lobi aşaması için geçerlidir. Diğer herhangi bir durum için koçlar oyuncu olarak sayılamaz.

Bir karşılaşma 4v5 başlatılamaz.

3.3 Oyun sırasında takım üyelerinin bağlantılarının kesilmesi, teknik aksaklıklar v.b

1. Herhangi bir sebeple (yazılımsal, donanımsal, elektrik kesilmesi, internet bağlantısının kurulamaması ve diğer teknik aksaklıklar vb) oyuncu/lar ya da koçun bağlantısının kesilmesi durumunda bu problemi yaşayan takım teknik pause sürelerini kullanabilirler. (eğer varsa)

2. Organizatör iyi niyet göstergesi olarak problem yaşayan takıma ekstra süre tanıyabilir ve bu organizatörün insiyatifindedir.

Rakip takım dilerse problem yaşayan takım için kendi sürelerinden kullanabilir ve bu rakip takımın insiyatifindedir.(detay için teknik pause başlığını inceleyiniz)

3. Herhangi bir sebeple karşılaşma başladıktan (oyun içi skoru 0-0 ve ilk kan dökülmemişse, taraflara avantaj ya da dezavantaj sağlayacak bir durum yoksa hakem onayı ile yeniden lobi kurulabilir. Detaylı bilgi teknik mola başlığında bulunmaktadır.) sonra bağlantı sorunu ya da kopması yaşayan kişinin açık elemelerde, başka bir oyuncu, yedek oyuncu, koç ya da başka bir takım üyesi ile değiştirilmesi yasaktır.

4. Oyuncu ve takım etkinlik süresince yazılımsal, donanımsal ve oluşabilecek bağlantı problemlerinden kendisi sorumludur. Verilen süre sonunda yaşanan problem çözülememiş ise organizatör bundan sorumlu tutulamaz.

Verilen süre içerisinde problem yaşayan takım üyesi bağlanamazsa karşılaşma devam etmelidir.

Açık elemeler süresince başlamış bir karşılaşmada bağlantısı kopan oyuncu/oyuncular için lobi yeniden kurulamaz, geri sarılamaz.

3.4 Takım İsimleri ve Logoları

3.4.1 Takım İsmi ve Takım Logosunun Belirlenmesi

Hiçbir takımın adı ve logosu var olan bütün dillerde küfür, hakaret, ayrımcı ya da zarar verici bir anlam içeremez. Yetkililer, bu durumun tespiti halinde cezai yaptırım uygulama hakkına sahiptir.

Hakemler gerekli gördükleri durumlarda turnuva başlamadan önce kurallar üzerinden belirtilen kriterleri sağlamayan takımları etkinlikten çıkarma hakkına sahiptir. Hakemler gerçekleştirdikleri eylemi, eylemi uyguladığı takım ya da kişiye bildirme yükümlülüğü yoktur. Takımlar/Kişiler etkinlik öncesi ve sonrasında etkinlik ile alakalı her şeyin takibinden sorumludur.

3.4.2 Takım İsimlerinin Reddi

Turnuva yetkilileri, herhangi bir sebepten dolayı bir takımın adını reddetme hakkına sahiptir. Takım, bu durumda alternatif bir isim bulmak zorundadır.

Reddedilen takımlar turnuvadan çıkartılacaktır.

Turnuvadan çıkarılan takımlara bilgilendirme yapılma zorunluluğu bulunmamakla beraber, takım üyeleri kayıt durumlarını kontrol etme sorumluluğundadır.

4. Yarışma Formatı ve Yapı

Tekli eleme sisteminde (Single Elimination) gerçekleşecektir.

Elemeler en iyi bir maç (bo1) ve en iyi üç maç üzerinden (bo3) oynanacaktır. 128 takım sınırı bulunmaktadır.

4.1 Açık Elemeler

1.Açık Eleme (10-11 Aralık) 16.00

1.Açık elemeden 2 takım kapalı elemeye katılacaktır.

1.Açık elemede toplam 6 round oynanacaktır.

1.Round 128 Bo1

2.Round 64 Bo1

3.Round 32 Bo1

4.Round 16 Bo1

5.Round 8 bo1

6.round 4 bo3

7. round oynatılmaz, 7.round'a kalmayı başaran takımlar kapalı elemeye katılmaya hak kazanır.

2.Açık eleme (14-15 Aralık) 19.00

2.Açık elemeden 2 takım kapalı elemeye katılacaktır.

2.Açık elemede 6 round oynanacaktır.

1.Round 128 Bo1

2.Round 64 Bo1

3.Round 32 Bo1

4.Round 16 Bo1

5.Round 8 Bo1

6.Round 4 Bo3

7.Round 2 7.round oynatılmaz, 7.round'a kalmayı başaran takımlar kapalı elemeye katılmaya hak kazanır.

5. Davranış Kuralları

5.1 Dürüst Rekabet

Bütün takımlar, etkinlik süresince oynanacak her maçta en iyi performanslarıyla maça katılmakla yükümlüdür ve fair play, sportmenlik ve dürüstlüğe karşı gelebilecek her hareketten kaçınmalıdır. Bu hareketlerin ihlalinde, turnuva yetkilileri cezai yaptırımları uygulama inisiyatifine sahiptir.

Verilen örnekler sadece açıklama amaçlıdır.

Danışıklı iş, başkalarını kandırmak ya da hile amaçlı yapılan komplo veya işbirliği eylemidir. Bu eylem, takım üyeleri, takımlar ya da organizasyonlar arasında gerçekleşebilir ve dahil olan şahısların veya kuruluşların çıkarları doğrultusunda ilerler. Bu eylem, aşağıda verilenlerle sınırlı kalmamakla birlikte bunlardan bazıları örnek olarak aşağıda yer almaktadır:

- *Soft play, takım üyelerinin rekabetçi turnuva standartlarının altında performans sergilemesi*
- *Etkinlik ödülünü paylaşmanın önceden ayarlanması ya da diğer tür tazminatlar*
- *Bir takım üyesine ya da bir takım üyesinden elektronik veya farklı bir tür aygıt aracılığıyla sinyal gönderilmesi ya da alınması*
- *Tazminat veya başka herhangi bir sebep için bir mücadelenin bilerek kaybedilmesi ya da bunun için bir takım üyesinin ikna edilmesi*
- *Bir takım üyesinin, herhangi bir amaçla hile kullanması ya da buna teşvik edilmesi*
- *Oyun içerisindeki bugların haksız avantaj yaratmak için kullanılması*
- *Turnuva yetkililerine belirtilmiş bir neden olmadan bilinçli bir şekilde mücadeleyi terk etmek*

5.2 İletişim

Bir takım menajeri/üyesi müstehcen, edebe aykırı, hatalı, hakaret içeren, tehdit ya da rencide edici, iftira atan, kötüleyici, aşağılayıcı, lekeleyici ya da bu konularda tartışmaya açık, nefret unsuru olabilecek bir dil kullanamaz. Bir takım menajeri/üyesi etkinlik sırasında yukarı belirtilmiş iletişim dili kurallarını uygulamakla yükümlüdür.

Organizatör, platform ve işbirliği yaptığı partnerlerine küfür edilmesi yasaktır. Etkinliğe katılan oyuncular Turnuva yetkililerinin verdiği kararlara ve turnuva yetkililerine saygı duymalıdır.

Küfür kesinlikle diskalifiye sebebidir. Küfür şikayetleri ve itirazları ekran video kaydı ile yapılmalıdır.

5.3 Davranış Kuralları Sorumluluğu

Aksi belirtilmediği takdirde, hakaretler ve ihlaller bilerek yapılarak yapılmadığına veya başarıya ulaşıp ulaşmadığına bakılmaksızın (uyarı, turnuvadan atılma vb) cezalandırılacaktır. Bunu denemek de aynı şekilde cezai yaptırıma tabiidir.

Taciz kesinlikle yasaktır. Taciz; belirli zaman süresince devam eden, kişinin itibarını ve karakterini zedelemeye yönelik, sistematik, saldırgan ve tekrar eden eylemlerdir.

Cinsel taciz kesinlikle yasaktır. Cinsel taciz, kişinin hoş karşılamadığı cinsel hareketlerin bütünüdür. Bu değerlendirme, taciz edilen kişinin istemediği ya da rahatsız olduğu bulunduğu hareketlere göre yapılır. Cinsel tehditlere ve baskılara sıfır tolerans gösterilir.

6. Server Ayarları

Takımlar karşılıklı anlaşması halinde farklı server'da oynayabilirler. Anlaşmaları durumda iki tarafta discord maç(karşılaşma)odası üzerinden istedikleri serverı belirterek anlaştıklarını belirten bir yazı yazmalıdırlar. Aksi durumlarda anlaşmış olsalar dahi yazılı olarak belirtilmeyen değişiklikler cezalandırılabilir. Anlaşmazlık durumunda (6.1) uygulanır.

6.1 Server konusunda anlaşamama durumu

Anlaşmazlık durumunda hakemler ilgili karşılaşmanın discord maç odasını inceleyeceklerdir. Tek taraflı anlaşmazlık halinde, oyun kural kitapçığında açıkça belirtilen sunucuda oynanacaktır. Lobiyi kuran takım yazılı olarak anlaşmadan, belirtilen kurallar dışında kurulum yapamaz. Yapan takımlar cezalandırılabilir.

7. Lobi Ayarları

- **Mod:** Standart
- **Sunucu:** İstanbul
- **Hilelere İzin Ver:** Kapalı
- **Turnuva Modu:** Açık
- **Uzatmalar:** 2 Farklı Galibiyet Açık
- **Sonuna kadar Tüm Turları Oyna:** Kapalı

7.1 Lobinin oluşturulması

Turnuva fikstüründe **ÜST** tarafta bulunan takım A takımıdır , **Lobinin oluşturulmasından sorumludur.**

Discord karşılaşma odasından rakip takım ile iletişime geçmeli ve rakip takımın lobiye katılması için gerekli bilgilendirme ve kolaylığı sağlamalıdır.

7.2 Lobinin yanlış kurulması

Takım kaptanları(7.1), kural kitapçığında belirtilen lobi ayarlarını (7) uygulayarak lobiyi kurmaktan sorumludur. Lobi ayarlarında herhangi bir hata bulunmasına karşın takımlar, kural kitapçığında belirtilen ayarlarla lobinin kurulduğundan emin olmalı ve bu ayarları kontrol etmekle yükümlüdür. Lobi ayarlarında herhangi bir hata bulunduğu ve karşılaşma başladığı takdirde takımlar, ilk kan dökülene kadar bu hatayı yetkililerle iletişime geçerek bildirmelidir. Aksi takdirde maç akışına devam edilecektir. Maç ortasında veya maç sonunda bu nedenle yapılan protestolar da geçersiz sayılacaktır.

Rakip takımın uyarısına rağmen hatayı gidermeyen kişiler video kaydı ile şikayet edilmelidir.

Discord üzerinden hakemlere ulaşılmalıdır.

Lobi ayarlarını yanlış girmek cezalandırılmanıza sebep olabilir.

8. Hakem ve Koçlar

8.1 Koçlar ve lobi

Takım koçları lobiye katılabilir ve oyun süresince lobi içerisinde kalabilir.

Takım koçları sadece **ajan seçiminde, taktiksel molalarda, maç(devre) aralarında, harita seçiminde ve harita arasında** takımla iletişimde bulunabilir. Belirtilen durumlar dışında takımla iletişim kurulması durumunda ceza olarak uyarı, koçun lobiden çıkartılması ve diskalifiye gibi bir çok ceza ESA Esports'un insiyatifindedir ve ESA Esports yetkililerinin vereceği karara bütün takımlar uymalıdır.

Takımlar, hakemler talep ettiğinde iletişim kurdukları (discord,skype,teamspeak vs) programları paylaşmalıdır.

Hakemler gerek görürse bu programlara dahil olabilir, takımı dinleyebilir. Oyunculardan ekran paylaşımı yapmalarını isteyebilir. Bu gibi durumlarda oyuncular organizatöre zorluk çıkarmamalı ve isteği yerine getirmelidir.

8.2 Koçların sorumlulukları

Takım koçları turnuva kitapçığında (8.1) bulunan kısımlar haricinde takım ile iletişim kuramaz.

Bir takımın şikayet edilmesi durumunda, hakemler şikayeti değerlendirir ve uygun bulurlarsa, koç/koçlardan savunma talep edilir.

Maç kaydının bulunmaması, sunulan kanıt'a bağlı olarak turnuvadan diskalifiye'ye kadar gidebilir.

Koçların turnuva kaydı alması tavsiye edilir.

8.3 Takım Kaptanlarının sorumlulukları

Her takım, kayıt süreci tamamlanırken bir oyuncusunu "takım kaptanı" olarak belirlemek zorundadır. Etkinlik sırasında takım kaptanı bütün iletişimden sorumludur.

Organizatör, takım kaptanı ile gerçekleştirecek olan iletişimi takımdaki bütün oyuncuların geliştirmiş gibi değerlendirir.

Takım kaptanı, bütün etkinlik sürecinde takımın aktif kadrosunda bulunmalıdır. Takım kaptanlığı sadece takım kaptanının onayı ile devredilebilir.

Her bir seride takım kaptanları maç sonucunun ekran görüntüsünü almak zorundadır. Bu görüntüler kaptanlar tarafından maç odası genel chatine atılmalıdır.

Takım kaptanının bağlantısının kesilmesi vb durumlarda bir takım üyesi görevlerini devir alabilir.

8.4 Hakemler

Hakemler takımların iletişim kurduğu programa katılma hakkına sahiptir. Takımlar iletişim kurdukları programa hakemin katılmasına, dinlemesine ve seri sonuna kadar orada kalmasına müsaade etmiş sayılır.

Hakemler takımların iletişim kurdukları programa katıldıklarında kayıt alabilir.

Alınan ses kayıtları sosyal mecralarda paylaşılmak üzere video vb içeriklerde kullanılabilir ve bütün katılımcı takımlar bunu kabul etmiş sayılır.

Hakemler gerekli gördüğünde takımlardan kamera açmalarını isteyebilir.

Organizatör, alınan kayıtları takımlarla paylaşmak zorunda değildir.

Takımlar buldukları sesli iletişim kanal bilgilerini hakemlere iletmekle yükümlüdür. Hakemlerin kararlarına saygı duyulmalıdır.

Hakemlere saygısızlık ve hakaret turnuvadan diskalifiye olunmasına sebep olabilir.

9. Harita Yasaklama Formatı & İşleyiş

Turnuvada oynanacak haritalar; **Bind, Haven, Pearl, Ascent, Icebox, Breeze** ve **Fracture**'dir.

Harita yasaklama işleminin, karşılaşma belli olduktan sonra 5 dakika içinde tamamlanması tavsiye edilir. 5 dakikayı aşan durumlarda hakemler müdahale edebilir.

Hakemlerin müdahale ettiği durumlarda taraflar en hızlı şekilde bu aşamayı tamamlamak zorundadır.

Best of one (1) formatında gerçekleşecek seride fikstürde üst kısımda olan taraf A takımı, alt kısımda olan takım B takımındır.

Taraflar sistem tarafından rastgele şekilde belirlenmektedir.

Harita ban pick yaparken harita seçiminden sonra taraf seçmesi gereken kişiler bunu discord sohbet kısmından yazılı olarak belirtmelidir ve ban pick işlemine başlamalıdır.

- Takım A bir harita yasaklar
- Takım B bir harita yasaklar
- Takım A bir harita yasaklar
- Takım B bir harita yasaklar
- Takım A bir harita yasaklar
- Takım B bir harita yasaklar
- Takım A sona kalan haritada taraf seçer

Best of three (3) formatında gerçekleşecek seride fikstürde üst kısımda olan taraf A takımı, alt kısımda olan takım B takımındır.

Harita ban pick yaparken harita seçiminden sonra taraf seçmesi gereken kişiler bunu discord sohbet kısmından yazılı olarak belirtilmelidir ve ban pick işlemine başlamalıdır.

- Takım A bir harita yasaklar
- Takım B bir harita yasaklar
- Takım A Harita 1'i seçer

- Takım B Harita 1'de taraf seçer
- Takım B Harita 2'yi seçer
- Team A Harita 2'de taraf seçer
- Takım A bir Harita yasaklar
- Takım B bir Harita yasaklar
- Harita 3 kalan tek haritadır
- Takım A Harita 3'te taraf seçer

9.1 Harita seçim hataları

Harita seçimi sırasında tekrardan harita banlaması başlatılması talep edilemez. Harita seçimi sırasında hatalı bir seçim yapılırsa bunun tekrarı yapılamaz. Yanlış seçim yapılması, oyuncuların sorumluluğundadır. Seçilen haritalar ile devam edilmek zorundadır. Zorluk çıkartan takımlar hakemlere bildirilmelidir ve cezalandırılabilir.

9.2 Ajan Seçim hataları

Oyunculardan biri ajan seçim ekranında yanlışlıkla bir ajan seçerse, ajan seçimi ekranı bozulamaz ve oyuncunun seçtiği ajanla oynaması gerekir. Herhangi bir durumda oyuncu maçtan ayrılırsa takımı hükmen mağlup sayılacaktır. Ajan seçimi ile ilgili bir konuda şikayet hemen gerçekleşmelidir.

9.3 Sohbet Kuralları

9.3.1 Oyun içi sohbet kuralları

Turnuva oyuncularının oyun içi sohbet bölümünden ez, tilt edici, ezici, küçük düşürücü, ahlak kurallarına aykırı vb. şeyler söylenmesi şikayet edildiği takdirde yetkililer tarafından inceleme yapılarak kural ihlali yapan takıma uyarı veya gerekiyorsa turnuvadan diskalifiye etme hakkına sahiptir.

Takımlar ahlak kurallarına uymalı, rakip takıma ya da takım oyuncularına saygı göstermelidirlerdir.

Yaşanan herhangi bir olayda video kaydı alınmalı ve hakemlere sunulmalıdır.

Elemeler boyunca birden fazla uyarı almanız diskalifiye olmanıza sebep olabilir.

9.3.2 Maç odası sohbet kuralları

Discord yazı kanalında rakip takımla lobinin kurulması, harita seçimi ve diğer şeyleri konuşurken, rakip takıma saygılı davranılmalıdır.

Dil, din, ırk ayrımı, siyaset, rakip takıma küfür vb şeyler cezalandırılır.

Yaşanan herhangi bir olayda video kaydı alınmalı ve hakemlere sunulmalıdır.

Maç sonlandıktan sonra herhangi bir konuda karşı takımı şikayet edecek olan takımın talebini en geç maç bitiminden 5 dakika sonrasına kadar iletmek zorundadır. Aksi takdirde şikayet talebi yetkililer tarafından askıya alınabilir. İstisnalar hakemin insiyatifindedir.

10. Oyun duraklatma

Taktiksel mola:

Takımlar taktiksel toplantı yapmak adına oyun sırasında harita başına 2 adet mola alma hakkına sahiptirler. Maçlar eğer uzatmaya giderse takımlar 1'er mola hakkına daha sahip olurlar

Teknik mola:

Herhangi bir oyuncunun bağlantısının kopması ya da bilgisayar/internet ile ilgili yaşadığı problemde teknik pause hakkını kullanabilir.

Herhangi bir oyuncunun bağlantısı kesilmesi sonucu ilk kan döküldüğü takdirde takımlar "Teknik mola" haklarını kullanabilir.

İlk kan döküldükten sonra herhangi bir oyuncunun bağlantısı kesilirse, takımlar teknik mola haklarını kullanabilirler.

Teknik mola süresi 10 dakika ile sınırlandırılmıştır.

Mola süresi 10 dakikayı geçtiği takdirde karşı takımın ekran kaydı ile şikayet etme hakkı vardır.

İlk kan dokulduktan sonra kesinlikle degisiklige izin verilmeyecektir

İlk kan dökülmemiş ise takımlar yedek oyuncusunu maça dahil

edebilir(hakem onayı ile) fakat böyle bir durumda bağlantısı kopan

oyuncunun takımı teknik mola hakkını kullanmalı ve bir hakem ile iletişime

geçmelidir. Hakeme durumu açıklamalı ve hakem onay verirse yeni lobiye geçilmelidir. Hakemin onayı olmaksızın lobiden ayrılan takım hükmen mağlup sayılır.

Hakem onayı olmadan ilk kan dökülmemiş olsa bile değişiklik gerçekleştirilemez.

Yedek oyuncu değişikliği için yeni lobi oluşturulduğunda, bağlantısı kopan oyuncu o karşılaşmaya dahil olamaz ve yedek oyuncu ile devam edilmek zorundadır.

Teknik molası biten takım 4v5 olarak maça devam edebilir. 10 dakikalık süreyi aşan duraklamalar, diskalifiye dahil olmak üzere cezalarla sonuçlanabilir. Turnuva yetkilileri, izin verilen duraklama süresini kendi takdirlerine göre artırma hakkını saklı tutar.

10.1 4v5 Oyun

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

11. Gecikme süresi

Bir maç için gecikme süresi 10 dakika olarak belirlenmiştir. Gecikme süresi harita seçimleri sonlandıktan itibaren başlar.

Gecikme yaşanan durumlarda, karşılaşmanın hakemi ile önce yazılı, sonra sesli iletişime geçilmesi gerekmektedir. Turnuva maçına zamanında gelmemek, hükmen mağlubiyetle sonuçlanır.

Eğer Harita banlama aşaması gerçekleştikten sonra karşılaşma 10 dakika içinde başlamadıysa iki takımda diskalifiye edilebilir.

Hakem son karar merciidir.

12. Hile

Eğer bir takım ya da oyuncunun hile vb haksız avantaj sağlayacak ve oyun yayıncısının yasakladığı bir program kullanıldığı düşünülüyorsa, kanıtları ve sebebi ile birlikte hakemlerle iletişim kurulmalıdır. Hile ile ilgili bir şikayette

bulunacaksa oyun içinden video kaydı alınmalı ve hakemlere sunulmalıdır. Hakemler gerekli gördükleri durumlarda inceleme yapacaktır. Hakemlerin incelemeye karar verdikleri kişi ya da takımlar, hakemlere zorluk çıkartmamalı ve işbirliği yapmalıdır.

Hakemlerle işbirliği yapmayan kişi ya da takımlar hile olarak değerlendirilebilir ve ceza uygulanabilir. Eğer bir kimsenin haksız avantaj sağlayacak hile ya da oyun yayıncısının yasakladığı bir program kullandığı tespit edilirse, takım ya da kişi/kişiler turnuvadan diskalifiye edilebilir. Bu suçlara karışan kişiler hakkında hukuki süreçler başlatılacaktır.

13-Kulüpler

Valorant Challengers TR: Birlik Turnuvasına her organizasyondan yalnızca bir takımın katılmasına izin verilir. Aynı organizasyona bağlı ek olarak kadın takımları VRL turnuvasında mücadele edebilirler. Bu istina kadın takımlarına özeldir.

14-Katılımcılar

Resmi Müsabakalar sırasında takımın başlangıç kadrosunda yer alan en az üç oyuncu takımın ait olduğu bölgede ikamet ediyor olmalıdır. Buna ek olarak, herhangi bir Resmi Müsabaka sırasında takımın en az dört oyuncusu takımın ait olduğu bölgede ikamet ediyor olmalıdır.

15-Oyun açıkları ve kullanımı

- Eğer bir oyuncu, Oyun yayıncısının yasakladığı ve bug olarak kabul ettiği eylemleri kullanırsa turnuva organizatörü tarafından cezalandırılır.(Uyarı, oyuncu ya da takımı etkinlikten uzaklaştırma, bug'ın kullanıldığı haritayı rakip takımın kazanmış sayılması vb)
- Eğer bir oyuncu, henüz oyun yayıncısı tarafından çözümlenmemiş bir açık bulursa ve bu açık rakip takıma karşı üstünlük sağlıyorsa, oyuncu

bu eylemden uzak durmalı ve turnuva organizatörüne haber vermelidir.

- Karşılaşma esnasında bir takım, rakip takımın etik olmayan ve kendilerine dezavantaj sağlayan oyun hatalarını kullandığını fark ederse, hızlı bir şekilde öncelikle hakemlere daha sonra da turnuva organizatörü ile iletişime geçmelidir.
- Haksız şekilde avantaj sağlayacak bir eylem, oyun yayıncısı tarafından listelenmemiş olsa dahi cezalandırılabilir, turnuva organizatörü haksız avantaj sağlayan takıma uyarı, para cezası, eylemin gerçekleştiği haritada yenilgi ve turnuvadan diskalifiye etme hakkına sahiptir.
- Turnuvaya katılan bütün takımlar, turnuva süresince karşılaştıkları haksız rekabet sağlayan oyun içi eylemleri organizatöre bildirmekle yükümlüdür.
- Oyun açığı olduğu düşünülen kullanım kayıt altına alınmalı ve oyun durdurularak hakemlere bildirilmelidir.
(Örneğin 2.round olan bir bug kullanımını 10.round raporlamak geçersiz bir eylemdir. Hakemlerden bu noktada aksiyon alınması beklenemez fakat rakip takım kullandığı eylem için kazanması durumunda cezalandırılabilir)
- Karşılaşma sonuçlandıktan sonra, bildirilen oyun hataları ve açıkları kullanımları için bu hata ya da açığı kullanan takım/kişi cezalandırılabilir fakat sonuçlanmış bir haritanın ya da serinin skoru değiştirilemez.

16-Şikayet ve protesto

Bir takım ya da oyuncuyu hile, uygunsuz davranış ya da kural ihlali vb şeylerden şikayet etmek için uygun bir sebep ve kanıt gerekmektedir. Hakemler sebebinizi ya da kanıtınızı yetersiz bulursa, şikayetinizi değerlendirmeye almama hakkına sahiptir.

Yapılan şikayetin yeterli görülerek değerlendirilmeye alınması ya da yetersiz görülerek değerlendirmeye alınmaması hakemlerin kararıdır.

Hakemlerin verdiği kararlara saygı duyulmalıdır.

Haksız bir şekilde şikayet, hakemleri aldatmaya/kandırmaya çalışmak uyarı almanıza ya da turnuvadan diskalifiye edilmenize sebep olabilir. Bir takım bir hatayla oynamaya devam etmeye karar verirse, oyundan sonra hata cezalandırılabilir fakat sonucu değiştirilmez.

Hakemler yapılan şikayetin karşılaşmanın hangi noktasında yapıldığına bağlı olarak değerlendirme ya da değerlendirmeme yetkisine sahiptir
Örneğin: A takımı son 16'ya geçti, B takımı son 64'de yaşanan bir durumla ilgili şikayetini A takımı 16'ya geçtikten sonra yapmaktadır. Bu gibi durumlarda hakemlerin karar mercii olduğu unutulmamalıdır.

Şikayetler [discord](#) sunucusundan ticket açılarak yapılmalıdır.

17 - Kurallar ve Kural kitapları

Organizatör, gerekli gördüğü durumlarda kural değişikliği yapma hakkını saklı tutar.

Etkinliğe katılan bütün takımlar kuralları okumuş ve kabul etmiş sayılır. Bu kural kitapçığı açık elemelerin yapılacağı platform ve açık elemeler sırasında yaşanabilecek karışıklığı ve haksızlığı önlemek için ek olarak oluşturulmuş ve farklılaştırılmıştır.

18 - Yayın

Katılımcıların açık eleme süresince yayın açmaları yasaktır.

19 - Rank Sürecinde Dürüstlük

Turnuva süresince gönderilen rank ekran görüntülerinde yapılan bir hata veya hakemlerin gözünden kaçması durumda ve sonrasında ortaya çıkması halinde, bunu yapan oyuncu turnuvalardan men edilir. Takımı bu turnuvadan diskalifiye olur.

CHANGELOG Nedir?

Organizatör kural kitapçığında yaptığı değişikliklerin maddesini ve tarihini 'Changelog' başlığından paylaşır.

Takımlar değişiklikler için bu başlığı takip etmelidir. Organizatör yaptığı değişiklikler için changelog'u güncellemelidir fakat herhangi bir partiyi bilgilendirme zorunluluğu yoktur fakat iyi niyet göstergesi olarak dilerse mail ya da discord adresi üzerinden de duyuru olarak paylaşabilir.

Bütün takımlar kural kitapçığını düzenli olarak kontrol etmekle yükümlüdür.

Date/Tarih	Section/Bölüm	Previous rule/Önceki Kural	Updated rule / Güncellenmiş kural
30.11.22	16	discord	discord yazısına link bağlanmıştır
08.12.22	new : 19	-	Turnuva süresince gönderilen rank ekran görüntülerinde yapılan bir hata veya hakemlerin gözünden kaçması durumunda ve sonrasında ortaya çıkması halinde, bunu yapan oyuncu turnuvalardan men edilir. Takımı bu turnuvadan diskalifiye olur.

Organizatör kural kitaplarında belirttiği maddelerde, turnuvanın herhangi bir bölümünde ve herhangi bir zaman diliminde değişiklik yapma hakkına sahiptir.

Etkinliğe katılan bütün takımlar belirtilen kuralları kabul etmiş sayılır.