



GAMEON VALORANT

Kural Kitapçığı

İÇİNDEKİLER

1.GENEL YÖNETMELİK

2.UYGUNLUK VE KAYITLAR

3.İSTİSNALAR

4.DAVRANIŞ SORUMLULUKLARI

5.ŞİKAYET

7.HAKARET

8.SON KARAR

9.TURNUVA

10.TURNUVA TARİHLERİ

11.MAÇ AYARLARI

12.KOÇLAR

13.DURAKLATMALAR

Taktik Duraklatma

Teknik Duraklatma

14.MAÇA KATILMAMA

15. FİZİKSEL ETKİNLİK

16.DİSKALİFİYE

17.YAYIN

18.OYUN SONRASI

19. BUG LİST

20.HAKEM YÖNLENDİRMELERİ

21. CHANGELOG

1. GENEL YÖNETMELİK

- Takımlar aşağıda listelenen genel uygunluk kurallarını karşılamalıdır. Bu kurallar, yarışmanın bütünlüğünü ve adil oyunu sağlamak için yetkililer tarafından herhangi bir zamanda değiştirilebilir.
- Turnuvaya katılacak her oyuncu/koç/yönetici, kuralların tüm hüküm ve koşullarına uymayı ve bunların uygulanmasına saygı göstermeyi taahhüt eder.
- Her oyuncu/antrenör/yönetici, turnuvayı tanıtmak için videolarda/fotoğraflarda/resimlerde kendi görüntüsünün kullanılabileceğini kabul eder.
- Eğer maçınız canlı yayınlanıyorsa, bir yetkili tarafından bilgilendirileceksiniz. Bu durumda, hakemler veya bir hakemden onay almadan önce oyuna başlayamazsınız.
- Turnuvaya başvuruda bulunacak tüm oyuncuların kayıt olduğu sırada ya da bir önceki kısımda minimum **Elmas 1** ve üzeri dereceli seviyeye sahip olması gerekmektedir.
- Tüm katılımcılar turnuvanın fiziksel bölümüne katılacağını kabul eder.
- Katılımcılar, online ya da fiziksel bölüm için herhangi bir ücret talebinde bulunamaz. Organizatör'ün belirttiği turnuva ödülleri dışında herhangi bir ücret ya da ödül verilmesi organizasyonun kararıdır.

2. UYGUNLUK VE KAYITLAR

- Bir oyuncu, birkaç kayıtlı takıma üye olamaz. Sadece tek bir takıma üye olabilir. Bu kuralın ihlalinde yetkililerce belirlenen ceza verilir.
- Turnuvada mücadele edecek takımın aktif kadrosunun oyuncularını Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olmalı ya da sınırları içerisinde 6 ay ikamet süresini tamamlamış olması gerekmektedir.
- Aynı organizasyon farklı 2 takım ile turnuvaya katılamaz. Kadın takımları bu duruma dahil değildir ve mücadele edebilirler.
- Takımlar 5 başlangıç ve en fazla 2 yedek oyuncudan oluşacaktır.
- Her takım, turnuvanın tamamı boyunca bir kaptan atamalıdır (bu kişi takımın bir oyuncusu olabilir).
- Bir takım aynı maçın maçları arasında oyuncu değişikliği yapmak isterse (Bo3), önceki maçın bitişini takip eden 5 dakika içinde turnuva hakemine ve rakiplerine haber verilmelidir. Haber

vermek için [Discord](#) üzerinden ticket oluşturarak hakemlere ulaşılabilir.

YAŞ: Turnuvaya katılmak için en az 16 yaşında olmalısınız. Hakemler gerekli gördüğünde kişiden yaşını kanıtlamasını isteyebilir.

Kişiler gerekli bilgileri hakemlere sağlayacağına ve süreci kolaylaştıracağını kabul eder.

Yaş kuralına uymayan ya da hakemlere yanlış bilgi veren kişiler turnuvalardan yasaklanacaklardır.

3. İSTİSNALAR

Aşağıdaki kişilerin turnuvaya katılımına izin verilmez.

- Riot Games tarafından yasaklananlar,
- Katılmalarına izin verilmeyenler;
- Yürürlükteki yerel yasalar nedeniyle.
- Turnuva organizatörü tarafından belirlenen kurallar nedeniyle.
- Riot Games için çalışanlar, hizmet sağlayıcılar ve geçici işçiler.
- Turnuva yetkilileri.

Önemli Not: Turnuvaya katılırken, bir sonraki aşama başlamadan önce yetkililere haber vermeden RIOT ID'nizi değiştirmemelisiniz. Elemelerin süresi boyunca aynı adı tutmanızı öneririz, böylece kolayca tanınırsınız ve kendiniz için genel bir kimlik oluşturursunuz.

4. DAVRANIŞ SORUMLULUKLARI

Müsabakayı oynayan takımlar, müsabakanın bütünlüğünü ve adil oyununu korumak için her zaman en iyi şekilde oynamalıdır. Oyunu etkileyen herhangi bir harici program yasaklanmıştır. Maç sırasında oyunun standart prensibini değiştirecek veya çarpıtacak bug veya hareketler kullanmak tamamen yasaktır ve disiplin cezasına neden olacaktır. Eğer bir bug kullanılıyorsa, o eli takip eden elde pause alınıp kayıt organizatöre ulaştırılmalıdır. Anlık olarak yapılmayan şikayetler değerlendirilmez. Örneğin 5. roundda olan bir bug 10. roundda rapor ediliyorsa geçersizdir.

[Discord](#) yoluyla video kanıt için ticket üzerinden iletişime geçilmelidir. Kanıtlar sadece video kaydı olarak kabul edilmektedir. Sadece bir karar verildikten sonra oyun oynanmaya devam edebilir.

Aşağıdaki durumlar sportmenlik dışı olarak kabul edilir ve yaptırımlara tabi olacaktır:

- Bir maçın sonucuyla ilgili olarak takımlar/oyuncular arasında anlaşma
- Ödülü kendi aralarında paylaşmak için takımlar/oyuncular arasında anlaşma
- Kasıtlı olarak bir oyunu kaybetmek veya bir oyuncudan/takımdan bunu yapmasını istemek
- Maç sırasında bir yayından elde edilen bilgilerin paylaşılması için takımlar ve/veya üçüncü taraflar arasında anlaşma

5. ŞİKAYET

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. (Kanıtlar ekran görüntüsü ve video kaydı gibi)

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.

Şikayetler Discord sunucusu üzerinden ticket açarak yapılmalıdır.

6. TAKIM, OYUNCU İSİMLERİ VE TAKIM KISALTMALARI

Oyuncu isimleri ve etiketleri VALORANT kurallarına ve yetkililerin onayına tabidir. İrkçı, müstehcen, kaba, aşağılayıcı, tehdit edici, küfürlü, iftira niteliğinde, karalayıcı, saldırgan veya kınanabilir nitelikteki adlar veya etiketler tolere edilmeyecektir.

Yukarıda belirtilen durumlardan kaynaklı olarak organizatör oyuncu ve takımları turnuvadan herhangi bir aşamada uzaklaştırma hakkına sahiptir. Organizatör turnuva öncesi ya da sonrasında turnuvadan çıkardığı takımlara bildirim yapmak zorunda değildir.

Turnuva kayıt sürecinde ismi uygun bulunmamış kişi ve takımların tespit edilmesi durumunda takımların kayıtları silinir ve herhangi bir bildirim yapılmaz. (Takımlar belirtilen şartları uygun olduklarından emin olmalıdır)

7. HAKARET

Oyuncular [VALORANT Topluluk Kuralını](#) uygulamalıdır: bir oyuncu ırkçı, müstehcen, kaba, aşağılayıcı, tehdit edici, karalayıcı, iftira niteliğinde, saldırgan veya kınanması gereken bir dil kullanamaz. Nefreti teşvik edemez veya ayrımcı davranışlarda bulunamaz. Bir oyuncu (ve muhtemelen tüm takım), bu kurallardan birini genel veya özel kanallarda (turnuva ağacı belli olduktan sonra) ihlal ederse, bir veya birkaç maç için askıya alınabilir veya hatta turnuvadan elenebilir.

8. SON KARAR

Kurallarla ilgili olarak alınan kararların kesinliği, turnuva ve önceden belirlenmiş kurallara uyulmasına bağlıdır. Turnuva yetkilileri tarafından alınan bir kararın ardından, yasal başvuru yoluyla veya başka bir şekilde hiçbir talep veya parasal tazminat talep edilemez.

Burada belirlenen kurallar, yarışmanın uzun ömürlülüğünü, bütünlüğünü ve adil olmasını sağlamak için, yalnızca organizatörlerin takdirine bağlı olarak herhangi bir zamanda değiştirilebilir. Yapılan değişiklikler tarihleri ve değişikliğin ne olduğu ile birlikte ChangeLog kısmında paylaşılacaktır. Bu sebeple kural kitapçığını sürekli takip etmek gereklidir.

Turnuva görevlileri, turnuvanın çıkarlarını korumak için her zaman gerekli yetkiyle hareket edeceklerdir.

9. TURNUVA

Turnuva iletişimi Discord üzerinden yapılacaktır. Turnuva fikstürüne buradan ulaşabilirsiniz : [Turnuva Linki](#)
Turnuva süreci ile ilgili tüm gelişmeleri takip etmeniz adına [Discord sunucumuza](#) katılmalısınız

10. TURNUVA TARİHLERİ

21-22 Ağustos ilk Açık Eleme

29-30 Ağustos ikinci Açık Eleme

4-5-6 Eylül Grup Aşaması

9 Eylül Playoff

16 Eylül Büyük Final

10.1 TURNUVA İŞLEMLERİ

Turnuva başladıktan sonra takım kadroları dondurulur, Turnuva Yetkililerinin takdirine bağlı olarak daha fazla değişiklik yapılamaz.

Yetkililer, katılımcılarla [Discord](#) aracılığıyla düzenli olarak iletişim kuracaktır. Katılımcıların turnuva Discord sunucusunu düzenli olarak kontrol etmeleri gerekmektedir. Discord sunucusunda turnuva ile ilgili prosedürlere, kişilere ve faydalı bağlantılara ulaşabileceklerdir.

Tüm oyuncular [Discord sunucumuza](#) katılmak zorundadır. Discord sunucumuza katıldıktan sonra rol alma kanallarından uygun formatta rollerini almalıdır. Bir soru/sorun durumunda ticket oluşturmanız gerekmektedir.

10.2 TURNUVA ELEMELERİ HAKKINDA

1. Açık Eleme 21-22 Ağustos
1.Açık Eleme son kayıt tarihi: 20 Ağustos 23.59
2. Açık Eleme 29-30 Ağustos
2. Açık Eleme son kayıt tarihi : 28 Ağustos 23.59

Açık Elemeler 128 takımla sınırlıdır. 128 takım single elimination sisteminde oynar. Her elemenden 4 takım ana etkinliğe yükselmeye hak kazanır.

Son 8'e kadar olan karşılaşmalar Bo1, Sonrasında son 4 takım belirlenene kadar olan karşılaşmalar Bo3 formatında oynanacaktır.

- 1. Açık Eleme günü karşılaşmalar son 16 takım kalana kadar devam edecektir.
- 2. Açık Eleme günü son 16 takım mücadele edecektir.

- Harita Havuzu: Ascent, Fracture, Haven, Bind, Lotus, Pearl, Split

10.3 HARİTA SEÇİMİ

B01 Maçlar

B takımı Harita 1'de taraf seçer

B takımı Harita 2'yi seçer

A takımı Harita 2'de taraf seçer

A takımı bir Harita yasaklar

B takımı bir Harita yasaklar

Harita 3 kalan tek haritadır

A takımı Harita 3'te taraf seçer

11. MAÇ AYARLARI

Maçlar Standart (Özel Oyun) modunda oynanacaktır.

Varsayılan sunucu konumu: Türkiye

Hilelere izin ver: Kapalı

Turnuva Modu: Açık

Uzatma: İki Farkla Kazanma: Açık

Tüm Turları Oyna: Kapalı

Maç Geçmişini Gizle: Kapalı

Oyuncular kendi VALORANT hesaplarını kullanmaları gerekmektedir. Aksinin fark edilmesi durumunda cezaya tabii tutulur.

12. KOÇLAR

Takımların bir koçu olabilir. Koçlar oyuncularla sadece oyundan önce, oyun sırasında molalarda ve maçların sonrasında iletişim kurabilir.

Oyun başladıktan sonra koç ve oyuncular arasındaki belli durumlar dışında herhangi bir iletişim cezaya tabiidir.

Durumlar :

- Maç Ortası :Koçun takımla iletişim kurulmasına izin verilmez. (taktiksel bir duraklama ve taraf değişimi olmadığı sürece)
- Teknik Pause : Koçun bu aşamada takımla iletişim kurmasına izin verilmez.
- Hücum ve Defans tarafları değiştirme : Koçun takımla iletişim kurulmasına izin verilir.
- Oyun Öncesi Lobi : Koçun takımla iletişim kurmasına izin verilir.
- Harita Seçimi: Koçun takımla iletişim kurmasına izin verilir.
- Ajan Seçimi: Koçun takımla iletişim kurmasına izin verilir.
- Yükleme Ekranı: Koçun takımla iletişim kurmasına izin verilir.
- Taktik Pause: Koçun takımla iletişim kurmasına izin verilir.
- Bir seride maçlar arası: Koçun takımla iletişim kurmasına izin verilir.
- Oyun Sonrası Lobi: Koçun takımla iletişim kurmasına izin verilir.

13. DURAKLATMALAR

Taktik Duraklatma

Takımlar her yarı 1'er taktiksel mola toplamda 1 harita için 2 adet taktiksel mola alma hakkına sahiptir.

Maçlar uzatmalara gittiği takdirde her iki takım 1'er taktiksel mola hakkı kazanır.

Taktiksel molalar tam olarak 1 dakikadır ve oyun üzerinden alınmalıdır.

Teknik Duraklatma

Tüm takımların bir haritadaki karşılaşmayı en fazla 10 dakika durdurma hakkı vardır. Oyuncu, karşılaşmayı durdurma sebebini önceden veya durdurma talebinde bulunduktan hemen sonra turnuva sitesi üzerinden rakibi ile olan ortak sohbet kısmına açıklamalıdır. Bir takımın 10 dakikalık süreyi aşmasına izin verilmez.

Yaşanan teknik problem organizatör ile paylaşılmalıdır. Organizatör durum değerlendirmesi gerçekleştirdikten sonra takımlara ek süre tanıyabilir ve bu organizatörün insiyatifindedir. Organizatör ile iletişimi 'destek-bileti' butonuna tıklayarak discord üzerinden ticket oluşturarak yapabilirsiniz.

14. MAÇA KATILMAMA

Takımlar turnuvaya katılım sağladığında planlanmış tüm oyunları oynamayı taahhüt etmiş olur. Takımlar bir karşılaşmaya olması gereken saatten en fazla 10 dakika geç gelebilir. Teknik bir problem yaşamanız durumunda verilen süre içerisinde [Discord](#) üzerinden hakemlere ulaşmalı ve durum açıklanmalıdır. Aksi bir durumda yapılan itiraz ya da belirtilen durumlar geçersiz sayılacaktır.

Bütün katılımcılar yaşayabilecekleri yazılımsal, donanımsal, elektrik kesilmesi, internet bağlantısının kurulamaması ve diğer teknik problemlerden kendisi sorumludur. Organizatör hiçbir şekilde kişilerden kaynaklanan erişim problemlerinden sorumlu tutulamaz.

14.1. BAĞLANTI KOPMALARI

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 inisiyatifindedir. Rakip takım dilerse problem yaşayan takım için kendi sürelerinden kullanabilir ve bu rakip takımın inisiyatifindedir.

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

14.2. 4V5 OYUN

Karşılaşma öncesi ya da karşılaşma içerisinde bir taraf minimum kadro gereksinimini (5) sağlayamıyorsa, yedek oyuncuları oynayamıyor/hazır değil ya da kuralına uygun koçları yok ise karşılaşma 4v5 başlatılamaz, 4v5 devam edemez.

Verilen süre içerisinde problem yaşayan takım üyesi bağlanamazsa ve bir değişiklik gerçekleşmiyorsa karşılaşma 4v5 devam etmez. Eksik olan takım hükmen mağlup sayılır.

15. FİZİKSEL ETKİNLİK

Etkinliğin online ya da offline olması turnuva duyuruları ile birlikte belirlenecektir. Offline (LAN) etkinlik olması durumunda finale kalan takımlar fiziksel etkinliğe katılabilir olmalıdır. Fiziksel etkinliğe katılamayacak takımlar bunu organizatöre baştan bildirmeli ve turnuvadan çekilmelidir.

Fiziksel etkinliğe katılamayan takımlar, sıralamalarını ve ödülleri kaybetmiş sayılır.

Yapılan LAN etkinliklerine katılmaya hak kazanan oyuncular, LAN etkinliklerinin yapıldığı şehre seyahat için gerekli tüm vize, pasaport veya diğer seyahat belgelerine sahip olmalıdır ve turnuva operatörü tarafından sağlanan tüm kurallara uymayı kabul etmelidir.

Bir takımın fiziksel aşamaya hak kazanması fakat bu hakkı kaybetmesi durumunda organizatör etkinlik akışını göz önünde bulundurarak uygun gördüğü şekilde karar verecektir.

Katılımcılar fiziksel etkinliklerde organizatörün vereceği ve belirleyeceği ekipmanları kullanmak durumundadır. Aksi durumunda takım turnuvadan diskalifiye dahil birçok yaptırıma uğrayabilir.

Takımlar, organizatörün belirteceği mekan ve saatlerde hazır bir şekilde bulunmalıdır.

Fiziksel Etkinlikte kullanılacak bilgisayar, monitör ve kulaklıklara organizatör karar verir ve takımların kullanımı için bu ürünleri temin eder.

Organizatörün onaylamadığı hiçbir ekipman fiziksel etkinliklerde kullanılamaz.

Organizatör kural kitapçığında istediği zaman ekleme-çıkartma ve değişiklik yapma hakkına sahiptir.

Turnuvaya katılan bütün takımlar bunları kabul etmiş sayılır.

16. DİSKALİFİYE

Aşağıdakilerden suçlu olan oyuncular diskalifiye edilebilir:

- Her türlü hile
- VALORANT Topluluk Kurallarına aykırı davranmak
- Kayıtlı olan takımın parçası olmayan bir oyuncu oynatmak
- Takımda kayıtlı olan oyuncunun yerine başkasını oynatmak (hesap paylaşımı)
- Kasıtlı olarak oyunu kaybetmek
- Oyun hatalarından kazanç sağlamak, bot kullanmak.

Bir takımın maça gelmemesi durumunda, söz konusu takım hükmen mağlup sayılacaktır. Diskalifiye edilen bir takım turnuvadan herhangi bir ödül talep edemez.

Elemeler sırasında tekrarlanan ihlaller ve sık sık hükmen kaybetme veya geniş kapsamlı askıya almalar, daha sonraki etkinlikler için kara listeye alınma ve olası nakit ödül kaybı ile cezalandırılır.

17. YAYIN

Herhangi bir turda oynanılan maın yayınlanması kesinlikle yasaktır. Bu bahsedilen yayınlar oyuncuların açtığı, takım kounun açtığı veya takım taraflarlarından birisinin açtığı yayın olamaz.

18. OYUN SONRASI

Bir oyun bittiğinde, takımların sonuçları ilgili discord odası üzerinden paylaşması gerekir, ayrıca her ma sonrası skor tablosunun bir ekran görüntüsü de yüklenmelidir. Tüm oyuncular, istatistikler ve skor görünür olmalıdır. Skor ve ekran görüntüsü oyun bittikten sonra 10 dakika içinde eklenmelidir.

Skor paylaşımı sırasında herhangi bir anlaşmazlık olması halinde takım kaptanları [Discord](#) üzerinden bir ticket oluşturmalıdır. Durumu kanıtları ile birlikte iletdikten sonra turnuva adminleri duruma müdahale edebilir. Takımlar itirazlarını kanıt ile sunmakla yükümlüdür.

19. BUG LIST

Bug List'e [buradan](#) ulaşabilirsiniz.

20. HAKEM YÖNLENDİRMELERİ

Görevli kişiler oyuncu ko ekibinden ekran paylaşımı yapmasını ve kamera görüntüsü(oyuncu veya oyuncunun oynadığı alanı ya da vb.) açmasını isteyebilir. Oyuncular hakemin isteklerini yerine getirmelidir ve hakemlerin yönlendirdiği şekilde hareket etmelidir. Hakemler taleplerini yerine getirmeyen takım üyelerinin (oyuncular, kolar) oyuncu ve ko slotuna alınmama kararını verebilir. Bu yetki hakemlere aittir. Hakemlerin belirttiği şekilde istekleri yerine getirmeyen kişiler karşılaşmadan çıkartılabilir.