

# AKSARAY LİSELER ARASI E-SPOR TURNUVASI

## KURAL KİTAPÇIĞI

### 1. Turnuvaya Uygunluk

#### 1.1. Turnuvaya Katılım Şartı

Turnuvada yer alan takımların tüm oyuncularının Lise Öğrencisi olması ve Aynı takımdaki tüm oyuncuların aynı lisede öğrenim görüyor olması gerekmektedir. Aksinin tespit edilmesi halinde takım turnuvadan diskalifiye edilecektir.

#### 1.2. Oyun Hesapları

Her oyuncu turnuvaya kayıt olduğu oyuncu hesabı ile turnuvanın sonuna kadar devam etmelidir. Turnuva sırasında karakter adı değişikliği yoluyla farklı bir hesap kullanmak ya da turnuva kadrosuna dahil olmayan bir oyuncuyu takıma dahil etmek yasaktır.

#### 1.3. Ceza Durumu

Valorant -League of Legends organizasyonlarından uzaklaştırma cezası almış ve cezası devam eden oyuncular turnuvaya katılamazlar.

### 2. Takım Yönetimi ve Kadro Kuralları

#### 2.1. Kura Çekimi

Kura, Turnuva usulü gerçekleştirilecektir. Tüm maçlar BO-3 şeklinde yapılacaktır. Takım eşleşmeleri kura çekimi Aksaray Bilim Merkezinde yapılacaktır. Takım kaptanlarının eşleşme kurasına katılması zorunludur.

#### 2.2. Kadro Genişliği

Takımlar, kadrolarında turnuva formatına uygun sayıda oyuncu bulundurmamalıdır. Her takımın biri kaptan olmak üzere 5 asil, 2 yedek oyuncu hakkı mevcuttur.

#### 2.3. Yedekler

Takımlar, yedek oyuncu değişikliklerini maç başlangıcından en az 10 dakika önce hakemlere bildirerek yapmalıdırlar.

#### 2.4. Başvuru Süreci ve İşlemleri

Takımını oluşturan takım kaptanları okul idarecilerine takım isimleri ve oyuncu bilgileri, öğrenci belgesi teslim edecekler. Okul yöneticileri ise turnuvaya kayıt oluşturacaklar. Aynı okuldan birden fazla takım katılması durumunda başvuru sayısına göre karar verilecektir. Her okuldan bir takım katılması kararı alınır ise okullar bilim merkezi E-Spor salonunda eleme maçı yapabilirler. Maç sonucuna göre okullar takım oyuncusu değiştirme hakkına sahip olacaktır.

#### 2.5. Takım Kaptanı

Takımı adına, turnuva organizatörü ile iletişimden sorumlu olan kişidir. Takım kaptanın bazı sorumlulukları; *fikstürü ve duyuruları takip etmek, maç sonucunu Discord kanalında bildirmektir.* Ayrıca kaptan yedek oyuncu olabilir.

#### 2.6. Takım ve Oyun İçi Adları

Oyuncuların oyun içi ve takım adlarında, kişisel olarak ilgileri bulunmayan markalara veya kurumlara ait olan isimlerin aynısını veya benzerlerini kullanmaları yasaktır.

Din, dil, ırk, milliyet, cinsiyet, cinsel yönelim gibi herhangi bir ayrımcı unsurun belirtilenlerle sınırlı olmamak üzere oyun içi isimlerde kullanılmasına izin verilmemektedir.

Kurala uygun olmayan adları gizlemeye çalışmak için sayı, şekil, harflerin yerini değiştirme, farklı

harf kullanma, kısaltma kullanması da yasaktır.

Turnuvada aynı organizasyona ait 2 farklı takım var ise takım isimleri birbirinden bağımsız olmalıdır. (Örn: TAKIM A - TAKIM A Akademi)

## 2.7. İsimlerin Onaylanması

Tüm takım isimleri, takım kısaltmaları ve Valorant - League of Legends - Counter-Strike: Global Offensive oyun içi isimleri kayıt aşamasında kontrol edilerek turnuva yetkilileri tarafından incelenecektir. Turnuva yetkilileri uygun bulmadıkları bir takım/oyuncu adını reddetme hakkına sahiptir. Böyle bir durumda, takıma yetkililer tarafından bilgi verilecek ve takımın/oyuncunun adını değiştirmesi istenecektir. Turnuva başladıktan sonra isim değişikliğine hiçbir durumda izin verilmemektedir.

## 3. Maç İşleyişi

### 3.1. Online Maçlarda Kurulum ve Oyuncu Sorumlulukları

Tüm oyuncuların, belirlenen maç saatinden en az 10 dakika önce Discord aynı zamanda oyunda maça başlamaya hazır şekilde beklemesi gerekir.

### 3.2. Gecikme Süresi

Bir maça gecikme süresi 10 dakika olarak belirlenmiştir. Turnuva maçına zamanında gelmemek, hükmen mağlubiyetle sonuçlanır.

### 3.3. 4v5 Oyun

Bir takımın maça başlamaya hazır sayılması için en az 4 oyuncusunun da hazır olması gerekmektedir, 4 kişi olarak mücadeleye devam edemeyecek ise teslim olmak zorundadır. Eğer oyun esnasında bir oyuncu oyundan düşerse takım oyuna devam edebilir.

### 3.4. Antrenman Hakkı

Turnuvaya kayıt olan takımlar maç gününden önce salon müsaitliğine göre takım olarak bilim merkezi e-spor salonunda antrenman yapabilirler. Maçların oynanacağı gün maç başlama saatinden 20 dakika önce antrenman için izin verilecektir.

### 3.5. Teknik Problemler

Sorunların oyun veya oyunun oynandığı platform üzerinde çok sayıda oyuncuyu etkilediği bir durumda turnuva hakemi tarafından nasıl ele alınacağına karar verilecektir.

### 3.6. 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 lobide izleyici kısmına istedikleri zaman katılabilirler.

### 3.7. Canlı Yayın

Oyuncular oynadıkları turnuva maçlarını, yapacakları yayın dolayısıyla doğabilecek sorumlulukları kabul ederek **Aksaray Bilim Merkezi** hakem ekibinden izin alarak yayın açabilirler. Bu maçlar izleyici modu kullanarak yayınlanamaz. Eğer bir maçın yayını turnuva organizatörleri tarafından yapılıyorsa, bu maçın kişisel yayını yapmak yasaktır.

### 3.8. İletişim

Turnuvaya kayıt olan her oyuncunun kayıt formunda vermiş olduğu mail adresinin kontrolünden kendisi sorumludur. [Discord](#) #duyuru kanalı ana iletişim kanallarından biri olarak kabul edildiğinden oyuncuların Discord'da duyuru ve ilgili kanalları takip etmesi gerekmektedir. Discord linkimiz: <https://discord.gg/6WDGBZTbH5>

## 4. Kural İhlalleri ve Cezalar

### 4.1. Cezalar

**Aksaray Bilim Merkezi**'nin kendi takdirine göre dürüst oyun çerçevesinin dışına çıkan davranışlar sergileyen veya sergilemeye çalışan bütün kişiler cezaya tabi tutulacaktır. Bu tür davranışlar nedeniyle verilen cezaların türü ve kapsamı, tamamen **Aksaray Bilim Merkezi Yöneticilerinin** takdirine bırakılmıştır.

### 4.2. Hile, Hata ve Açıklar

Haksız avantaj kazanmak üzere oyunun hataları veya açıklarından faydalanmak kesinlikle yasaktır. Oyndaki bir mekaniğin kasti mi yoksa hatalı mı olduğundan emin değilseniz, lütfen o mekaniği kullanmadan önce turnuva hakemleri ile iletişime geçin.

### 4.3. Hile

Herhangi bir kişiye avantaj sağlayan, tüm üçünü parti yazılımlar yasaktır. Hile olduğunu düşündüğünüz oyuncuların video kayıtlarını alarak turnuva hakemleri ile iletişime geçin.

### 4.4. Davranış ve Sportmenlik

Turnuvaya katılan her oyuncu Valorant - League of Legends - Counter-Strike: Global Offensive Davranış kurallarına uygun davranacağını kabul eder. Her oyuncu ayrıca turnuva yöneticileri ve turnuvadaki rakipleri başta olmak üzere turnuvanın bütün unsurlarına saygılı olmakla yükümlüdür

## 5. Kuralların Özü

### 5.1. Kararların Kesinliği

Oyuncu uygunluğu, uygunsuz davranış nedeni ile verilen cezalar, turnuvanın planlaması ve yürütülmesine ilişkin bütün kararlar nihai olarak **Aksaray Bilim Merkezi**'e aittir. Maç sırasında bir hakemin yanlış bir karar vermesi halinde, kararı ancak Baş Hakem değiştirilebilir. Yetkililer, adil karar verilmesi için, verilen bir kararın doğruluğunu maç sırasında veya maç sonrasında değerlendirebilir. Eğer verilen karar yanlışsa, yetkililer hakemin verdiği kararı hükümsüz kılma hakkını saklı tutar. Turnuvanın yetkilileri, turnuva boyunca verilen bütün kararlarda son sözü söyleme hakkına sahip olacaklardır.

### 5.2. Kural Değişiklikleri

Bu Kurallar, **Aksaray Bilim Merkezi** tarafından **Aksaray Bilim Merkezi**'nin bütünlüğünün ve adaletli oyunun sağlanması için zaman zaman değiştirilebilir, düzenlenebilir veya bu kurallara ilave getirilebilir. Bu değişiklikler Discord Duyuru kanalından duyurulacak olup Discord Duyuru kanalında duyurulmamış kural değişikliği hükümsüz sayılacaktır.

### 5.3. 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.

## 6. Gizlilik

Yapılan itirazlar, itirazlar sırasında kullanılan dosyalar ve hakemler tarafından iletilen dosyalar, tartışmalar, turnuva yetkilileri ve hakemler ile olan konuşmalar, sesli iletişim ve bunlar dahil olmak üzere bunlar harici tüm dokümantasyonlar gizli niteliktedir. Bu sayılan tüm kayıtların ve materyallerin Aksaray Bilim Merkezi yönetiminin yazılı izni olmadan yayınlanması yasaktır. Katılımcı bu kaynakları ifşa etmeyeceğine, yayınlamayacağına ve dışarıya aktarım veya kayıt altına alım yapmayacağına turnuvaya katılımıyla birlikte taahhüt verir. Aksi senaryoya sebep olan katılımcı hakkında hukuki işlem başlatılması hakkı ve oyuncunun/takımın turnuvadan ve turnuva yetkilileri tarafından diğer turnuvalardan men edilmesi hakkı mevcuttur.

## 7. Gereklil Belgeler

Kayıt olan kişilerin kayıtlarını eksiksiz ve doğru olarak doldurması zorunludur. Yanlış veya aldatıcı olması durumunda diskalifiye işlemi uygulanmaktadır. Ödül gönderimleri ile ilgili kazanan takımlardan ad-soyad, ikamet adresi, telefon numarası, TC kimlik no ve IBAN bilgileri istenecektir.

## 8. Ödüller

1. Takım Ödülü 6.250 ₺ , 2. Takım ödülü; 4250 ₺ , 3. Takım Ödülü 3250 ₺ olarak belirlenmiştir. Turnuvada dereceye giren takımlara kupa, oyunculara madalya verilecektir. Ödül töreni organizasyon ekibinin belirlediği tarihte Aksaray Bilim Merkezinde yapılacaktır. Para ödülleri 30 iş günü içerisinde gönderilmektedir.

## 9. PROJE FAALİYET TAKVİMİ

1	Yarışmacı Öğrencilerin Bildirilmesi	04-22 Aralık 2023
2	Kura çekilmesi	25 Aralık 2023
3	Müsabakaların Başlaması	05 Şubat 2024

## 10. MÜRACAATLAR

- Tüm müracaatlar, Hazım Kulak Anadolu Lisesinin Resmi Web Sayfası olan [aksarayhkal.meb.k12.tr](https://aksarayhkal.meb.k12.tr) adresindeki elektronik başvuru formu ile yapılacaktır.

## 11. ORGANİZASYON

- Hazım Kulak Anadolu Lisesi
- Aksaray Bilim Merkezi

## 12. PROJE DESTEKLEYİCİLERİ

- Aksaray Belediyesi
- İl Milli Eğitim Müdürlüğü

## 13. SPONSOR

- Aksaray Belediyesi