

Kural Kitapçığı



Bu doküman Dijital Sporlar Türkiye Overwatch Şampiyonası katılımcılarının uyacağı kuralların ana hatlarını göstermektedir. Bu kurallara uyulmaması katılımcının bu hatlar çerçevesinde ceza almasına sebep olabilir.

Şampiyona yönetimi her zaman son söz hakkına sahiptir. Adil oyun ve sportmenlik durumlarını korumak için alınan karar bu kural kitapçığında belirtilen kuralın desteklemediği yönde, hatta aşırı durumlarda kural kitapçığının tam anlamıyla tersini belirttiği yönde karar alabilir.

Organizatör olarak; siz katılımcıların, izleyenlerin ve basın katılmaktan zevk aldığı bir etkinlik yapmaya en üstün özeni göstermekteyiz. Ayrıca organizasyonun adil bir şekilde gerçekleşmesini sağlamaktayız.

Son Güncellenme Tarihi: 21.07.2017

İçindekiler

1. Tanımlar	5
1.1 Geçerlilik Aralığı	5
1.2 Katılımcılar	5
1.3 Zaman Dilimi	5
1.4 Şampiyona Yönetimi	5
1.5 Cezalar	5
1.5.1 Cezalar ve Kapsam Alanlarının Açıklanması	5
1.5.1.1 Ufak Cezalar	5
1.5.1.2 Büyük Cezalar	6
1.5.1.3 Cezaların Verilmesi	6
1.5.1.4 Şampiyonadan Yasaklanma ve Şampiyona Dışında Verilen Cezalar	6
2. Genel	6
2.1 Kural Değişiklikleri	6
2.2 Kuralların Geçerliliği	6
2.3 Gizlilik	6
2.4 Davranış Kuralı	7
2.5 Ek Anlaşmalar	7
2.6 Maçların Yayınlanması	7
2.6.1 Haklar	7
2.6.2 Bu Hakların Dağıtımı	7
2.6.3 Takımların Sorumlulukları	7
2.7 Uyuşturucu ve Alkol	7
2.8 İletişim	8
2.9 Şampiyonada Oynama ve Katılım Koşulları	8
2.9.1 Yaş Sınırı	8
2.9.2 Bölgesel Katılımcı Sınırlaması	8
2.9.3 Takım Olabilme ve Yönetim	8
2.9.4 Maç Kadrosu	8
2.9.5 Katılımcı Değişimi	8
2.9.6 Davetli Takımlar	8
2.9.7 Birden Fazla Takımda Bulunma ve Kural Dışı Anlaşmalar	9
2.10 Para Ödülü	9
2.10.1 Grup Aşaması Ödülü	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
2.10.2 Final Aşaması	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
2.10.3 Cezalara Bağlı Ödül Azalımı	9

2.10.4	Para Ödülünün Geri Çekilmesi.....	9
2.10.5	Para Ödülünü Transferi.....	9
2.11	Oyuncu Değişimi	9
2.12	Oyuncu Değişimi Zaman Sınırı.....	10
2.13	Şampiyona Bitmeden Şampiyonadan Ayrılma veya Maçtan Çekilme Cezaları	10
2.13.1	Şampiyonanın Herhangi Bir Aşamasında Ayrılma.....	10
2.13.2	Oyuncuların Yasaklanması	10
2.14	Bahis ya da Kumar Oynama	10
2.15	Maçların Başlaması	10
2.15.1	Dakiklik	10
2.15.2	Maçların Ertelenmesi.....	10
2.16	Maçların Prosedürü	11
2.16.1	“Daha İyi” Sıralamayı (Seed’i) Belirleme	11
2.16.2	Maç Sonuçları.....	11
2.16.3	Saklanması Gereken Maç Medyaları.....	11
2.17	Maç İtirazı.....	11
2.17.1	Tanımı.....	11
2.17.2	Maç İtiraz Kuralları	11
2.17.2.1	Maç İtirazı İçin Verin Son Süre	11
2.17.2.2	Maç İtirazında Bulunması Gereken İçerik	12
2.17.2.3	Maç İtirazında Davranış.....	12
2.18	Maç Tekrarı.....	12
2.19	Röportajlar.....	12
2.20	Oyun Yayımcısının Hakları	12
2.21	Oyun Yayımcısının Oyundan Yasaklaması.....	12
3.	Şampiyona Sistemi.....	12
3.1	Aşamalar.....	12
3.2	Ön Elemeler	13
3.3	Grup Aşaması	13
3.4	Final Aşaması	13
4.	Diğer İhlaller	13
4.1	Genel	13
4.2	İnternet Üzerinde Saygısızlık.....	13
4.2.1	Hakaret	13
4.2.2	Aynı veya Farklı Mesajın Birden Fazla Gönderilmesi.....	14
4.2.3	Oyun İçi Aynı veya Farklı Mesajın Birden Fazla Gönderilmesi	14

4.3	Sportmenlik Dışı Davranışlar	14
4.3.1	Suistimal	14
4.3.2	Sahte Maç Medyaları	14
4.3.3	Alışılmadık Durumlar	14
4.4	Başka Kişi Yerine Oynama / Belirtilen Kişi Olmama	14
4.5	İzinsiz Bir Oyuncuyla Oynama	14
4.6	Katılımcıları veya Yöneticileri Yanlış Yönlendirme	14
4.7	Hile Kullanma	15
5.	Oyuna Özel Kurallar (Overwatch)	15
5.1	Battle.Net	15
5.2	Maç Prosedürü	15
5.2.1	Genel Harita Havuzu	15
5.2.2	Katılımcıların Oynanacak Haritayı Seçmeleri	15
5.2.2.1	Tekli Eleme Maçlar (Bo1)	15
5.2.2.2	Üçlü Eleme Maçlar (Bo3)	16
5.2.2.3	Beşli Eleme Maçlar (Bo5)	16
5.2.3	Oyun içi Kullanılan İsimler	16
5.2.4	Oyuncu Sayısı	16
5.2.5	Oyuncunun Maçtan Düşmesi	16
5.2.6	Oyuncu Değişimi	16
5.3	Oyuncu ve Lobi Ayarları	17
5.3.1	Oyuncu Ayarları	17
5.3.2	Lobi Ayarları	17
5.4	Oyun Medyaları	17
5.5	Maçın Yanlış Ayarlarla Başlaması	17
5.6	Maçın Yanlış Ayarlarla Başlaması	17

1. Tanımlar

1.1 Geçerlilik Aralığı

Türkiye Overwatch Şampiyonası, Dijital Sporlar tarafından idare edilmektedir.

Bu kural kitapçığı sadece Türkiye Overwatch Şampiyonası'nda, katılımcılar ve oynanacak tüm maçlar için geçerlidir. Katılımcılar bu kural kitapçığında bulunan tüm kuralları ve açıklamaları anlamış ve kabul etmiş sayılır.

Türkiye Overwatch Şampiyonası belge genelinde "şampiyona", "lig", "turnuva" olarak adlandırılır.

1.2 Katılımcılar

Türkiye Overwatch Şampiyonası katılımcıları bir takım veya bir oyuncu olarak adlandırılır.

Türkiye Overwatch Şampiyonası'nda yer alan bir takımın oyuncusu o takımın katılımcısıdır.

1.3 Zaman Dilimi

Tüm maçlar Türkiye'nin o an bulunduğu zaman diliminde oynanmaktadır.

1.4 Şampiyona Yönetimi

Şampiyonanın yönetimi Dijital Sporlar yapmaktadır. Tüm katılımcılar şampiyona yönetimiyle iletişim kısmının altından iletişime geçebilirler. Aynı zamanda doküman içerisinde şampiyona yönetimi veya şampiyona organizatörü olarak geçmektedir.

Herhangi bir durumun şikayeti veya daha fazla sorunuz varsa lütfen iletişime geçin:

Cem Toker – Şampiyona Direktörü – cem.toker@dijitalsporlar.com

1.5 Cezalar

1.5.1 Cezalar ve Kapsam Alanlarının Açıklanması

Şampiyona kapsamında verilebilecek cezalar ve sebepleri aşağıda açıklanmaktadır.

Cezalar iki tip olarak ayrılmaktadır: Ufak Cezalar ve Büyük Cezalar.

1.5.1.1 Ufak Cezalar

Ufak cezalar aşağıdaki tanımları veya buna yakın anlamlı olan tanımları kapsamaktadır. Bu cezaların gerçekleştirilmesi durumunda katılımcının kazanacağı ödülün %1'lik oran kesilmektedir. Tekrarı bu miktarın artmasına sebep olur.

- Gerekli maç materyallerinin yüklenmemesi (Ekran görüntüleri v.b.)
- Yetersiz maç açıklaması (İtiraza cevap vermeme v.b.)
- Takımla ilgili bilgilerin veya ona bağlı materyallerin eksik olması.

1.5.1.2 Büyük Cezalar

Büyük cezalar aşağıdaki tanımları veya buna yakın anlamlı olan tanımları kapsamaktadır. Bu cezaların gerçekleştirilmesi durumunda katılımcının kazanacağı ödülün %10'luk oran kesilmektedir. Tekrarı bu miktarın artmasına sebep olur.

- Şampiyona organizatörlerini veya görevlilerini bilerek kandırmaya çalışmak
- Maça çıkmama
- Kural dışı hareketlerin tekrarı

1.5.1.3 Cezaların Verilmesi

Ufak ve büyük cezaların verilmesinde karşılıklı bir ortak nokta aranmamaktadır ve lig yönetimi tarafından gerekli görüldüğünde ceza verilebilmektedir.

1.5.1.4 Şampiyonadan Yasaklanma ve Şampiyona Dışında Verilen Cezalar

Şampiyona dışında başka platformlarda alınan cezalar genelde Türkiye Overwatch Şampiyonası'nda geçerliliği bulunmamaktadır. Ancak bu ceza aşağıdaki durumlardan biri veya benzer nitelikteyse farklı bir yaptırım uygulanabilir.

- Oyuncunun hileden dolayı ceza alması
- Oyuncunun oyunu sabote etmesi veya gizli bir anlaşmaya bağlı maçın gidişatını etkilemesi
- Oyuncunun adil oyun ve sportmenlik dışında olan hareketler sergilemesi

2. Genel

2.1 Kural Değişiklikleri

Şampiyona yönetimi katılımcılara haber vermeden kurallarda değişiklik yapma, kuralı silme, tam tersi yönünde değiştirme hakkını elinde tutmaktadır. Aynı zamanda şampiyona yönetimi bu kural kitapçığı tarafından desteklenmeyen, kural kitapçığında bilgisi olmayan ve hatta kural kitapçığına ayrı düşen aşırı durumlarda adil oyun anlayışını ve sportmenliği korumak için son söz söyleme hakkını gizli tutar.

2.2 Kuralların Geçerliliği

Kural kitapçığında belirtilen kurallardan herhangi birinin tamamen veya sadece bir kısmı geçersiz yada uygulanamaz olması durumunda tüm kural kitapçığı geçerliliğini kaybetmemektedir. Bu durumda organizatör hatalı yazılmış kuralın ve kural kitapçığının yazımı doğrultusunda en yakın karara varmaktadır.

2.3 Gizlilik

Şampiyona yetkilileri ve diğer görevlilerle yapılan tüm yazılı ve görsel itiraz içerikleri, yapılan tüm sözlü ve yazılı konuşmalar, yapılan tüm sözlü ve yazılı tartışmalar katı bir şekilde gizlilik kapsamında

tutulmaktadır. Bununla ilgili tüm materyallerin (yazılı, sözlü, görsel), şampiyona organizatörlerinin yazılı onayı olmadıkça paylaşmak yasaklanmıştır.

2.4 Davranış Kuralı

Tüm katılımcılar diğer katılımcılara, izleyicilere, basın yetkililerine, şampiyona organizatörlerine ve diğer yetkililere saygılı ve düzgün tavırda hitap etmesi gerektiğini kabul etmiş sayılır. Bir rol modeli olmak katılımcıların ve yetkililerin iş tehlikesi olarak kabul edilir ve buna bağlı olarak hareket edilmelidir.

2.5 Ek Anlaşmalar

Şampiyona organizatörleri katılımcıların bireysel veya takım olarak yaptığı herhangi bir ek anlamadan sorumlu değildir veya bu anlaşmayı zorla dayatmamaktadır. Şampiyona organizatörleri olarak bu tip anlaşmaların yapılmasını önermemekteyiz. Ayrıca bu kural kitapçığına ayrı düşen herhangi bir anlaşma kabul edilmeyecektir.

2.6 Maçların Yayınlanması

2.6.1 Haklar

Tüm yayın haklarına Dijital Sporlar sahip olmaktadır. Bu aşağıdakileri de kapsar ama tam sahiplik hakkı bulunmaz.

- İnternet Yayınları
- Shout-cast yayınları
- Video yayınları
- Oyun içi videolar
- Tekrarlar
- TV Yayınları

2.6.2 Bu Hakların Dağıtımı

Dijital Sporlar yayın haklarını bir veya daha fazla maç için 3. Partilere veya katılımcıların kendilerine verebilir. Bu durumlarda yayıncı kişi şampiyona yönetimiyle maçtan önce yazılı iletişime geçmek zorundadır.

2.6.3 Takımların Sorumlulukları

Takımlar, Dijital Sporlar'ın yetki verdiği kişiler tarafından maçlarının yayınlanmasına itiraz edemezler veya maçın nasıl yayınlanacağı konusunda söz sahibi olamazlar. Bir maçın yayınlanmaması hususuna ancak şampiyona yönetimi karar verebilir. Takımlar bu yayınların gerçekleşmesi için özen göstereceğini kabul etmiş olur.

2.7 Uyuşturucu ve Alkol

Oynanan veya oynanacak maçlarda, çevrimiçi veya çevrimdışı, katılımcılar herhangi bir şekilde uyuşturucu, alkol veya herhangi bir performans artırıcı maddenin etkisinde olamaz. Olması durumunda şampiyonadan çıkartılmasıyla sonuçlanır.

2.8 İletişim

Şampiyona organizatörleriyle verilen iletişim yollarından irtibata geçebilirsiniz. Ayrıca organizatörler sizinle aşırı bir durum olmadığı sürece e-posta yoluyla iletişim kuracaktır. Bundan dolayı verdiğiniz e-postanın güncel ve sürekli kontrol ettiğinizden emin olun.

2.9 Şampiyonada Oynama ve Katılım Koşulları

Katılımcıların katılabilmesi için aşağıda koşulları karşılamaları gerekmektedir.

2.9.1 Yaş Sınırı

Katılımcılar Pan European Game Information (PEGI) oyun değerlendirme sisteminin belirtilen oyun için gösterdiği yaş sınırından büyük olmalıdır. Overwatch için PEGI değerlendirmesi 12'dir. Bundan dolayı 12 - 18 yaş arası olan oyuncular birinci derece aile ferdinin veya yasal koruyucularının bilgileri dahilinde şampiyonada bulunabilirler. Kişi ödül kazanması durumunda para ödülü Türkiye Cumhuriyeti yasalarıyla reşit sayılan aile ferdine şampiyona yönetiminin belirlediği şekilde aktarımı gerçekleştirilir.

2.9.2 Bölgesel Katılımcı Sınırlaması

Şampiyonaya sadece Türkiye'de bulunan oyuncular katılabilir. Gerektiği durumlarda organizatörler kişiden ek bilgi isteme hakkına sahiptir. Katılımcı Türkiye'de bulunduğunu kanıtlayamazsa, takım şampiyonadan elenir ve oyuncular bulunan sezondan elenir.

2.9.3 Takım Olabilme ve Yönetim

Katılımcı takımlar toplamda 6 ana oyuncu ve 1 yedek oyuncudan oluşmaktadır. Takımlar isterlerse yedek oyuncu bulundurmayabilirler ancak oluşacak her sorunu kendileri kabul etmiş sayılır. Kayıt olurken belirtilen takım kaptanı daha sonrasında değiştirilemez ve şampiyona yönetimi aksi bir durum gerekmedikçe takım kaptanı ile iletişimde olacaktır.

2.9.4 Maç Kadrosu

Şampiyona boyunca takımlar maça çıkacak kadrolarını maçtan en az 6 saat önce şampiyona yöneticilerine bildirmek zorundadır. Eğer kayıt esnasında verilen bilgilerde çakışma olması durumunda şampiyona yönetimi kural kitapçığı doğrultusunda karar alabilir. Bu kararlar arasında takımın maçtan elenmesi de bulunmaktadır.

2.9.5 Katılımcı Değişimi

Katılımcılar takımlarında değişikliği ancak oynanacak etaptan 2 saat önce veya oynandıktan sonra yapabilir. Takımlar bu değişikliğin geçerli nedenini şampiyona yönetimine sunmak zorundadır. Değişim süresi bittikten sonra takımların kadroları kitlenmiş olur.

2.9.6 Davetli Takımlar

Şampiyona yönetimi, GefoFce Cups Overwatch turnuvasını bölgede yapılmış en güncel turnuva kabul etmiştir. Bundan dolayı kazanan takımları eğer kazandıkları kadroların %70'ini, yani kazanan en az 4 kişiyi kapsıyorsa bu 4 kişi belirtilen takım olarak yer sahibi olur. Eğer takım yeteri kadar oyuncuya sahip değilse şampiyona yönetimi uygun gördüğü şekilde boş yeri doldurabilir.

2.9.7 Birden Fazla Takımda Bulunma ve Kural Dışı Anlaşmalar

Katılımcılar 2 veya daha fazla takımda birden oynayamaz. Şampiyonanın sağlığını bozacak bireysel olarak veya takım olarak diğer takımlarla ya da kendi içlerinde sözlü veya yazılı bir şekilde anlaşma yapamaz. Durumların tespiti doğrultusunda şampiyona yönetimi oyuncuyu veya takımı durum çözülene kadar maçlardan çekebilir. Eğer bu durum şampiyonanın sağlığını etkileyecek durumdaysa şampiyona yönetimi takımı veya oyuncuyu eleme ve şampiyonaya tekrar katılmasını engelleme hakkına sahiptir.

2.10 Para Ödülü ve Diğer Ödüller

Tüm para ödülleri genel finaller bittikten sonraki 90 gün içinde ödenmektedir.

Eğer bir takım veya oyuncu ödemeyle ilgili bilgilerini yanlış vermişse veya bu konunun düzeltilmesinde bir efor harcamıyorsa, hata oyuncu veya takım tarafından düzeltilene kadar para ödülü ödenmeyecektir.

Ekipman, bilgisayar ve benzeri ödüller para ödülü ile aynı prosedür işlenmektedir. Ödül kazanan oyunculara kargolanması sırasında yaşanacak sorundan Dijital Sporlar ve iş ortakları sorumlu değildir.

Şampiyona ödülleri, şampiyona organizatörünün paylaştığı ödüller sayfasından kontrol edebilirsiniz.

<http://overwatchesampiyonasi.com/oduller>

2.10.1 Cezalara Bağlı Ödül Azalımı

Oyuncular ve takımların aldıkları cezalar şampiyona boyunca şampiyona yönetimi tarafından belgelenmektedir. Buna bağlı olarak katılımcının aşağıdaki şekilde kazandığı ödül miktarı ceza tipine bağlı olarak azalmaktadır.

- Her birer ufak cezaya bağlı olarak kazanılan ödülün %1 miktarın düşülmesi
- Her birer büyük cezaya bağlı olarak kazanılan ödülün %10 miktarın düşülmesi

2.10.2 Para Ödülünün Geri Çekilmesi

Şampiyona organizatörü eğer para yatırılmadan önce bir dolandırıcılığı veya kurallara aykırı bir maçın gerçekleştiğini tespit ederse ödül parasını geri çekme hakkına sahiptir.

2.10.3 Para Ödülünü Transferi

Şampiyona organizatörleri para transferi için kazanan takımlardan, takım kayıt olurken verilen iletişim e-postasından iletişime geçecek ve gerekli bilgileri alacaktır. Bu doğrultuda şampiyona organizatörünün belirlediği ödeme yöntemi ile ödemeler gerçekleştirilecektir.

2.11 Oyuncu Değişimi

Eğer bir oyuncu herhangi bir nedenle katılamayacaksa onun yerine yedek oyuncu geçecektir. Yedek oyuncu için verilen en geç zaman maç başlamadan tam olarak 2 saat öncesidir.

Eğer yedek oyuncu bulunmuyorsa, şampiyona organizatörleri takımın maç takvimi izin veriyorsa iki takımın da anlaşması olsun veya olmasın erteleyebilirler. Eğer takvim izin vermiyorsa kural kitapçığına bağlı kalınarak takım şampiyonadan elenebilir veya maçı kaybetmiş sayılabilir.

2.12 Oyuncu Değişimi Zaman Sınırı

Şampiyona organizatörleri maçlar başlamadan önce belirli bir süre tanıyıp oyuncu değişimi zamanı koymaktadır. Bu süre zarfının dışında yapılacak değişimler sayılmayacaktır. Şampiyona organizatörü tüm katılımcılara bu tarihleri iletacaktır.

2.13 Şampiyona Bitmeden Şampiyonadan Ayrılma veya Maçtan Çekilme Cezaları

2.13.1 Şampiyonanın Herhangi Bir Aşamasında Ayrılma

Katılımcılar şampiyonanın herhangi bir aşamasında şampiyonadan ayrılırsa veya maça çıkmayı reddederse para ödülünden ve diğer ödüllerden vazgeçmiş sayılır.

2.13.2 Oyuncuların Yasaklanması

Eğer bir oyuncu devam eden şampiyonadan yasaklanmışsa, bu tüm takımın ana etkinlik bitene kadar yasaklanmasına sebep verir. Bu süre gelecek sezonlara da uzatılabilir.

2.14 Bahis ya da Kumar Oynama

Herhangi bir takım oyuncusu, takım menajeri, şampiyona görevlisi veya organizasyonun yönetilmesinden sorumlu kişiler herhangi bir şekilde -direkt veya dolaylı yoldan- oynanacak maçların bir kısmına veya şampiyonanın geneline bahis yapamaz. Tespit edilen durumlarda durumla bağlantılı olan tüm kişilerin devam eden şampiyonadan ve gelecek sezonlardan uzaklaştırılmasına karar verilir.

2.15 Maçların Başlaması

2.15.1 Dakiklik

Tüm maçlar organizasyon sitesinde bulunan tarihte ve saatte başlaması gerekmektedir. Takvim yaşanabilecek olaylar neticesinde sürekli güncellenmektedir. Takımlar maçlarından en az 10 dakika önce hazır beklemelidir.

2.15.2 Maçların Ertelenmesi

Takımların maç saatinden itibaren 15 dakika sonrasına kadar yaşanan gelişmelerde takım yetkililerin uygun gördüğü şekilde ceza almaktadır. 15 dakikadan sonra hazır olmayan takım maça çıkmamış sayılır ve şampiyona yetkilileri şampiyona takvimi izin veriyorsa maçı erteleyebilir. Şampiyona takvimi uygun değilse hazır olmayan takım maça çıkmamış sayılır. Herhangi bir değişim durumunda şampiyona organizatörleri takımları bilgilendirmektedir.

2.16 Maçların Prosedürü

2.16.1 “Daha İyi” Sıralamayı (Seed’i) Belirleme

Bir katılımcının şampiyona başında alacağı sıralamasını genelde belirlenmemektedir. Tablo rastgele oluşturulur ve oynanır, ancak bir sıralama yapılması gerektiğinde en iyi yöntem olarak yazı-tura yapılır. Şampiyona organizatörleri rasgele yerleştirmelerde herhangi bir katılımcının daha iyi sıraya yerleştirdiği gibi iddiaları kabul etmemektedir.

Eğer bir sıralama yapılması gerekirse aşağıdaki durumları kabul etmektedir:

- Çevrimiçi oynanmış aynı eşitlikte alınan başarı sırası
- Grup aşamasında daha yüksek sıradan çıkmış takımlar
- Organizatörün düzenlediği eski turnuvada alınmış başarı

2.16.2 Maç Sonuçları

Maç bitiminde ve el bitimlerinde alınan sonuçlar maç tamamen tamamlanınca şampiyona organizatörünün belirleyeceği yere en kısa sürede yüklenmelidir. Bu dosyalar yüklendikten sonra katılımcılar tarafından kontrol edilmesi gerekmektedir. Bu dosyalar yüklenirken veya yüklendikten sonra verilen süre içerisinde itiraz hakkınız bulunmaktadır.

2.16.3 Saklanması Gereken Maç Medyaları

Tüm maç medyaları (ekran görüntüleri, alınan video kayıtlar v.b.) maç bitişinden sonra en az 2 hafta süreyle saklanmalıdır. Bir itiraz durumunda şampiyona yetkililerine bu dosyaları en kısa sürede ulaştırmanız gerekmektedir.

2.17 Maç İtirazı

2.17.1 Tanımı

İtiraz maçta sonucunu etkileyen problemler içindir. Bir itiraz maçtaki yanlış ayarlar ve benzeri durumlar için yapılabilir. Aynı zamanda yetkililerle resmi konuşma kanalı olarak kullanılabilir.

2.17.2 Maç İtiraz Kuralları

2.17.2.1 Maç İtirazı İçin Verin Son Süre

Bu konuda verilecek en son süre aşağıda belirtilmiştir:

- Maçın başlamasından 24 saat sonra,
- İki katılımcının bir sonraki maçından önce (en az 10 dakika süre bulunmalıdır)
- Sadece çevrimdışı etkinlikler için: Günün sonunda (Yetkili ekibin ayrılışı)

2.17.2.2 Maç İtirazında Bulunması Gereken İçerik

Maç itirazında aşağıdaki başlıklar kendilerine özel tek paragrafta açıklanması gerekmektedir:

- Bu itiraz neden ve neye dayalı yapılmakta,
- Nasıl gerçekleşti
- Gerekli dosyaların zaman etiketleri

Sadece bu takım “hile kullandı” demeniz kabul edilmeyecektir.

2.17.2.3 Maç İtirazında Davranış

Maç itirazı süresince tüm taraflar birbirlerine karşı saygı çerçevesinde hareket etmekle sorumludur. Bu çerçeveyi aşan tüm davranışları sergileyen taraf itirazda söz hakkını kaybeder ve şampiyona yönetimi kesin son sözü söyler.

2.18 Maç Tekrarı

Kurallar çerçevesinde maçın tekrarına karar verilmişse bu konuda zarar gören takım maçın yapılıp yapılmaması konusunda söz sahibidir. Eğer durum şampiyonanın sağlığına zarar veriyorsa şampiyona yönetimi konu hakkında son söz sahibidir.

2.19 Röportajlar

Yayınlanan veya oynanan tüm maçlar için şampiyona yönetiminin seçtiği oyuncular belirtilen iletişim şekliyle röportaj vermekle yükümlüdür. Bu röportajlar maçtan önce ve sonra gerçekleşebilir.

2.20 Oyun Yayımcısının Hakları

Oyun yapımcısı şampiyonadan herhangi bir sayıda oyuncuyu veya takımı herhangi bir gerekçeyle eleme hakkına sahiptir. Bu durumlarda oyuncu veya takım diskalifiye olmuş sayılır.

2.21 Oyun Yayımcısının Oyundan Yasaklaması

Oyuncular kendi bilgilerinin girildiği hesaptan oynamak zorundadır. Eğer bu hesaplar oyun sunucularından yasaklanmış ise bu yasak açılana kadar düzenlenen etkinlikte yer alamazlar.

3. Şampiyona Sistemi

3.1 Aşamalar

- İlk Aşama: Ön Elemeler (Herkes Açık Elemeler, Tekli Eleme – Bo3)
- İkinci Aşama: Grup Aşaması (Davetli Takımlar + Ön Elemelerde Başarı Elde Etmiş Takımlar, Çift Round Robin – Bo3)
- Üçüncü Aşama: Final Aşaması (Grup Aşamasında en çok puan alan 2 takım, Çifte Eleme – Bo3 Grand Final Bo5)

3.2 Ön Elemeler

Şampiyona katılımcıları ilk önce Ön Eleme'de mücadele etmeye başlayacaktır. Ön elemelere, şampiyonaya davet edilen takımlar dışında herkes katılabilir. Ön elemeler “Tekli eleme – Bo3 maç” formatı kullanılarak yapılacaktır. Bu aşamada başarı elde eden takımlar grup aşamasına çıkmaya hak kazanır. Bu aşamada bir ödül bulunmamaktadır. Bir üst seviyeye geçmenizi sağlar.

3.3 Grup Aşaması

Şampiyona katılımcılarının bir sonraki mücadele edecekleri alan ise Grup Aşaması olacaktır. Davet alan takımlar ve ön elemelerde başarı kazanmış takımlar dörderli sekiz gruba ayrılacak. Bu gruplar, maçlarını “Çift Round Robin – Bo3 Maç” formatıyla oynayacaklar. Kazanılacak puanlar aşağıda belirtilmiştir. Puan eşitliği durumunda maç skorlarına bakılacaktır. Eğer eşitlik devam ediyor ise takımlar Bo5 formatıyla maç oynayacaktır. Bu aşamada bir ödül bulunmamaktadır. Bir üst seviyeye geçmenizi sağlar.

Puan Tablosu:

- Kazanılan Maç: 3 Puan
- Kaybedilen Maç: 0 Puan

3.4 Final Aşaması

Şampiyona katılımcılarının son mücadele edecekleri alan Final Aşaması olarak adlandırılır. Gruplarında en çok puana sahip olan 2 takım bu aşamaya çıkacaktır. Final aşaması “Çift Eleme – Bo3 Grand Final Bo5” formatıyla oynanacaktır. Kazananlar tablosundan büyük finale çıkan takım maça 1-0 önde başlamaktadır. Final aşamasında ilk 8'e çıkan takımlar bir sonraki sezonda Grup Aşaması veya ona eş değerde olan yapıdan başlama hakkı kazanır. Bu aşamada kural kitapçığında belirtilen ödüller bulunmaktadır. Belirtildiği gibi dağıtımı sağlanmaktadır.

4. Diğer İhlaller

4.1 Genel

Yaşanabilecek sportmenliğe ve adil oyuna aykırı durumlar aşağıda listelenmektedir. Bu durumlarda şampiyona yönetimi adil bir şekilde kuralları uygulamaktadır.

4.2 İnternet Üzerinde Saygısızlık

Tüm katılımcılar sağlıklı ve eğlenceli bir oyun oynayabilmeleri için sportmenliği ve adil tavır anlayışını en öne koymalıdır. Sportmenlik ve adil tavır anlayışını ihlal eden en bilinen örnekleri aşağıda sıralanmaktadır. Şampiyona yönetimi aşağıda listelenmiş veya listelenmeyen bu davranışlara uygun gördükleri cezaları verebilmektedir.

4.2.1 Hakaret

Şampiyona süresince katılımcılar şampiyonayla bağlantılı olarak herhangi bir hakaret söylemi gerçekleştiremez. Bu genel olarak maç içini kapsamaktadır ancak herhangi bir platformda şampiyona ile bağlantısı direk olarak gözüken durumlarda söylemi yapan katılımcı veya katılımcılar ceza alır.

Herhangi bir şekilde fiziksel hakaret ve fiziksel şiddete dayalı hakaret daha büyük yaptırımlarla sonuçlanır. Bu cezalar kapsamında maçlarına çıkmama bulunmaktadır.

4.2.2 Aynı veya Farklı Mesajın Birden Fazla Gönderilmesi

Katılımcıların herhangi bir iletişim yönteminde durmadan aynı veya farklı mesajın birden fazla ve rahatsız edici miktarda gönderilmesi ufac ceza kapsamına girmektedir. Bu davranışın tekrarlanması büyük ceza verilmesine sebep olabilir.

4.2.3 Oyun İçi Aynı veya Farklı Mesajın Birden Fazla Gönderilmesi

Rakibinizi sinir etme veya oyun içi dikkati dağıtma niteliği taşıyan mesajın birden fazla gönderimi ufac ceza kapsamına girmektedir. Bu konuşma kanalları oyun içi rakiple veya şampiyona yönetimiyle iletişimin düzgün kurulabilmesi için bulunmaktadır.

4.3 Sportmenlik Dışı Davranışlar

Tüm oyuncuların düzgün ve zevk alabilecekleri bir oyun deneyimi yaşamaları için sportmenlik kavramı altında oynamaları gerekmektedir. Aşağıda bulunan cezalar işlenen aksiyonun boyutuna göre farklı cezalandırılır. Ancak burada bulunmayan veya bulunan durumlara göre şampiyona yönetimi farklı bir şekilde ceza verebilir.

4.3.1 Suistimal

Suistimal, şampiyona yetkilisini veya diğer oyuncuları yanlış bilgilerle ya da farklı bir şekilde kandırmak olarak açıklanmaktadır. Büyük ceza kapsamında ceza verilmektedir.

4.3.2 Sahte Maç Medyaları

Eğer bir takım sahte maç medyaları yüklemiş ve bu davranışta devamlılık gösteriyorsa takım ufac ceza kapsamında cezalandırılır. İleri seviyelerde takımın elenmesine sebep olabilir.

4.3.3 Alışılmadık Durumlar

Bir oyuncunun hile yaptığından şüphe duyulur ve maç için sahte maç medyaları yüklediğinin tespiti halinde şampiyona organizatörü tarafından büyük ceza kapsamında cezalandırılır. Teşebbüs eden oyuncu şampiyonadan uzaklaştırılır.

4.4 Başka Kişi Yerine Oynama / Belirtilen Kişi Olmama

Oyuncular kendi hesaplarından oynamalıdır. Kayıt olan kişi yerine farklı kişinin belirtilen hesaptan oynadığı tespit edilirse oyuncu 4 maçlık şampiyonadan uzaklaştırılır takım ise büyük ceza kapsamında cezalandırılır.

4.5 İzinsiz Bir Oyuncuyla Oynama

Bir takımın izinsiz bir oyuncuyla oynaması takımın büyük ceza kapsamında ceza almasına sebep olur. Yerine oynayan ve yerine geçilen oyuncular şampiyonadan uzaklaştırılır. Oynanmış maç veya maçlar için rakibi veya rakipleri yenmiş sayılır.

4.6 Katılımcıları veya Yöneticileri Yanlış Yönlendirme

Herhangi bir şekilde diğer katılımcıları veya yöneticileri belirtilen konu üstünde yanlış yönlendirme - bilgilendirme- takımın büyük ceza kapsamında ceza almasını sağlar. Duruma bağlı olarak yöneticiler bu oyuncuları konuşma odalarından veya genel olarak şampiyonadan diskalifiye edebilirler.

4.7 Hile Kullanma

Herhangi bir şekilde hile kullandığı tespit edilen oyuncular 3 yıl boyunca turnuva organizatörünün yapacağı herhangi bir organizasyona katılamaz. Hile kullanıldığı tespiti halinde takıma büyük ceza kapsamında ceza verilir. Takım devam eden şampiyonadan diskalifiye olur.

Bu kapsama rakibiniz karşısında üstünlük sağlamanızı yarayan tüm yazılımsal veya donanımsal etkenler geçerlidir.

Örnek yazılımlar: Multihack, Wallhack, Aimbot, Oyunda olmadığı şekilde farklı renklendirilmiş karakter modelleri, Geri Tepmeyi engelleyen yazılımlar, Sesleri değiştiren programlar ve bunlara benzerleri.

Yukarıda yazılanlar örnek olarak gösterilmektedir daha farklı metotlar ve programlar hile kapsamına girebilmektedir.

5. Oyuna Özel Kurallar (Overwatch)

5.1 Battle.Net

Oyun süresince oyun yayımcısının kendi yükleme programı olan Blizzard App İstemcisi (Blizzard App) açık tutulmalıdır.

5.2 Maç Prosedürü

5.2.1 Genel Harita Havuzu

- Dorado
- Eichenwalde
- Hanamura
- Hollywood
- Ilios
- King's Row
- Lijiang Tower
- Nepal
- Numbani
- Oasis
- Route 66
- Temple of Anubis
- Volskaya Industries
- Watchpoint: Gibraltar

5.2.2 Katılımcıların Oynanacak Haritayı Seçmeleri

5.2.2.1 Tekli Eleme Maçlar (Bo1)

Tek eleme olacak maçlar (Bo1) için harita havuzundan 1 harita kalıncaya kadar eleme yapılacaktır. İlk elemeyi yapacak takım şampiyona sıralamasında (seed'de) 1'e yakın olan takım olacaktır. 1 harita kaldığında ise şampiyona sıralamasında düşük olan maçın başında hangi tarafta oynayacağını seçecektir.

5.2.2.2 Üçlü Eleme Maçlar (Bo3)

Üçlü eleme olacak maçlar (Bo3) için harita havuzundan 3 harita kalıncaya kadar eleme yapılacaktır. İlk elemeyi yapacak takım şampiyona sıralamasında (seed'de) 1'e yakın olan takım olacaktır. 3 harita kaldığında ise şampiyona sıralamasında düşük olan takım oynanacak ilk haritayı ve başlayacakları tarafı seçecektir. İkinci haritayı ise şampiyona sıralamasında 1'e yakın olan takım başlayacakları tarafla seçecektir. Kalan son harita beraberlik durumunda oynanacaktır. Taraf için yazı tura atılacaktır.

5.2.2.3 Beşli Eleme Maçlar (Bo5)

Beşli eleme olacak maçlar (Bo5) için harita havuzundan 5 harita kalıncaya kadar eleme yapılacaktır. İlk elemeyi yapacak takım şampiyona sıralamasında (seed'de) 1'e yakın olan takım olacaktır. 3 harita kaldığında ise şampiyona sıralamasında düşük olan takım oynanacak ilk haritayı ve başlayacakları tarafı seçecektir. İkinci haritayı ise şampiyona sıralamasında 1'e yakın olan takım başlayacakları tarafla seçecektir. Üçüncü haritayı ise sıralamasında düşük olan takım oynayacağı tarafla birlikte seçecektir. Dördüncü haritayı ise şampiyona sıralamasında 1'e yakın olan takım başlayacakları tarafla seçecektir. Kalan son harita beraberlik durumunda oynanacaktır. Taraf için yazı tura atılacaktır.

5.2.3 Oyun İçi Kullanılan İsimler

Tüm oyuncular kayıt olurken verdikleri Battle.net Tag adreslerini kullanmak zorundadır. Herhangi bir nedenden dolayı değişmişse bu oyuncu bu değişikliğin nedenini şampiyona yönetimine anlatmak durumundadır. Oyun içi isimlerde, 1 sponsordan fazla sponsorun adı kullanılamaz. Hakaret içeren oyun içi isimler oyuncuların şampiyonadan diskalifiye olmasına sebep olabilir. Katılımcılar herhangi bir ilginç, komik v.b. karakter ekleyemez.

5.2.4 Oyuncu Sayısı

Tüm maçlar takım başı 6 ana oyuncu olacak şekilde oynanacaktır. Yani tüm maçlar 6 kişiye karşı 6 kişi olacaktır. 6v6'nın sağlanmadığı tüm maçlarda 6 kişi yani tam olan takım kazanmış sayılacaktır.

5.2.5 Oyuncunun Maçtan Düşmesi

Eğer bir oyuncu maçın ilk 30 saniyesinde düşmüş ise maçtan çıkılıp oyuncunun gelmesi beklenir. Eğer oyuncu maçın ilk 30 saniyesinden sonra düşmüş ise lobiyi kuran kişiye oyun içerisinde duraklatması istenmektedir. Bu durum anında lobiyi kuran kişi hemen oyunu duraklatmalıdır. Eğer düşen oyuncu 10 dakika içinde tekrar bağlanamazsa şampiyona yöneticisinin kararı ile eksik olan taraf o haritada kaybetmiş sayılacak veya ek süre kazanacaktır. Ek süre 5 dakikadan fazla olamaz. Eğer ek süre bittikten sonra hala oyuncu gelmemişse eksik takım haritayı kaybetmiş sayılır.

5.2.6 Oyuncu Değişimi

Eğer bir takım oyuncu değişimi yapacaksa rakibini ve şampiyona yönetimini maçtan önce bilgilendirmesi gerekmektedir. Maçtan düşmede oyuncu değişikliği yapılabilir ise yapılabilir ancak rakibin ve şampiyona yönetiminin onayı gerekmektedir. Değişim ancak oyun beklemeye alındığında yapılabilir.

5.3 Oyuncu ve Lobi Ayarları

5.3.1 Oyuncu Ayarları

Tüm oyuncular lobiye girmeden önce aşağıda belirtilen alandaki ayarı yapmak zorundadır.

Bulunduğu Alan: Settings > Controls > Miscellaneous

Yapılacak Ayar: Moderator – Pause Game > İlk kutucuk F8 tuşuna bağlanacak.

5.3.2 Lobi Ayarları

Lobi ayarları aşağıdaki gibi yapılacaktır.

- Özel Oyun Ayarları
- Arcade mode
- Competitive Pre-Set
- Kill Cam: Kapalı
- Skinler: Kapalı
- Return to Lobby: After a Mirror Match

5.4 Oyun Medyaları

Oyuncular maç ile ilgili tüm ekran görüntülerini ve yapabilecekleri itirazlarda kanıt niteliğinde kullanılacak tüm maç medyalarını (ekran görüntülerini, videoları, maç tekrarlarını) kaydetmek zorundadır. Eksik maç medyası kural kitapçığında belirtilen farklı şekillerde işlem görebilir.

5.5 Maçın Yanlış Ayarlarla Başlaması

Lobi kurulduktan sonra tüm oyuncuların lobinin ayar kısmına bakması gerekmektedir. Tüm oyuncular kontrol edip yanlış bir ayar var ise lobiye kuran kişiyi uyarmalıdır. Eğer bir maç yanlış ayarla başlarsa ve maçın içinde 30 saniye içinde bir aksiyon (rakibi öldürme veya hasar verme) gerçekleştirmemişse lobi bozulur ve doğru ayarlarla tekrar kurulur. Eğer 30 saniye geçmiş ve bir aksiyon gerçekleşmişse maç durdurulur ve şampiyona yönetiminin kararı beklenir.

5.6 Maçın Yanlış Ayarlarla Başlaması

İzleyiciler iki takım da kabul ederse lobiye alınabilir. Bu duruma istisna olan kişiler ise şampiyona yönetiminin izin verdiği yayıncılar veya şampiyona yönetimi tarafından izin verilmiş bireylerdir.