

KTO KARATAY ÜNİVERSİTESİ

LEAGUE OF LEGENDS 5vs5

KATILIM ŞARTLARI ve KURALLAR

- Turnuvada beşer oyuncudan oluşan takımlar mücadele edebilecektir.
- Kayıt için 1(bir) takım üyesinin KTO Karatay Üniversitesi'ne giderek form doldurması gerekmektedir.
- Üniversite, katılımcı sayısına göre belirlenecek olan nihai fikstür ve formatı son başvuru tarihinden sonra tüm başvuru sahiplerine iletacaktır.
- Üniversite kurallarda değişiklik yapma hakkını saklı tutmaktadır. Planlanan kural seti ve format aşağıdaki maddelerde detaylandırılmıştır.
- Takımlar, Üniversite tarafından kendilerine bildirilen saatte ve günde Discord'da ve oyunda hazır bulunmak zorundadır.
- Discord adresi takımlara son başvuru gününden sonra mail ile gönderilecektir.
- Eleme Formatı: Maçlar bo1 veya bo3 sistemi üzerinden oynanacaktır. Final maçı ise bo5 üzerinden oynanacaktır. Turnuva sürecinde Loser Chart olmayacaktır.

DESTEKLENEN OYUN MODLARI, OYUN TİPLERİ VE TURNUVA FORMATLARI

- Oyun Modu : Sihirdar Vadisi 5'e 5
- Turnuva Formatı : Tekli Eleme
- Maç Sonucu : Tek Maçlık Seri
- Oyun Tipi : Turnuva Çekilişi

YEDEK OYUNCU KULLANIMI

- Takımlar kadrolarındaki herhangi bir oyuncuyu maçlarının başlangıç kadrolarında kullanabilir.
- İzin verilmeyen oyuncu değişiklikleri halinde, turnuva yetkilileri takımı diskalifiye edebilir.
- Turnuva esnasında katılımcılardan sportmence davranmaları ve tüm prosedürler hakkında bilgi sahibi olmaları beklenir.

OYUN BAŞLANGIÇ SAATİ

- Takımlar Turnuva'da 5 oyuncuyla mücadele etmek zorundadır. Oyunun 4'e 5 veya benzer bir şekilde oynanması durumunda, maç sonucuna bakılmaksızın tam kadro olmayan takım, diskalifiye edilir.
- Maç başlangıç saatini takip eden 10 dakika içerisinde taraflardan birinin lobide geçerli bir takımı olmaması halinde, bu takım otomatik olarak geç kalmış sayılır. Ancak diğer takım bu durum kesin olarak oluşuncaya dek lobide beklemek zorundadır. Her iki takımın da maç saatini takip eden 10 dakika içerisinde 5 kişilik bir kadro ile hazır olmadığı durumlarda, iki takım da geç kalmış sayılır ve diskalifiye edilir.

OYUN DURAKLATMALARI

- Oyun sırasında çözülemeyen büyük zorlukları düzeltmek için Turnuvalarda oyun duraklatma seçeneği bulunur. Oyun Duraklatma sadece "Turnuva Çekilişi" oyun türünün kullanıldığı turnuvalarda kullanılabilir.
- Takımlar oyunu sadece aşağıdaki durumlarda duraklatabilir:
 - Çözülmesi gereken büyük bir sorun olması halinde
 - Süregelen takım savaşı olmaması halinde
- Oyun duraklatıldıktan sonra karşı takıma duraklatma sebebinin bildirilmesi zorunludur.
- Takımlar arasında oluşabilecek anlaşmazlıklar, duraklatma sırasında çözülmelidir.
- Adil olmayan davranışlarla karşılaşılması halinde, takımlar bunun bir ekran görüntüsünü alarak oyun bitiminden sonra tur yetkilisine bilgi vermelidir.
- Herhangi bir sebepten ötürü duraklatılan bir oyunun ardından, oyunda bulunan tüm oyuncular 10 dakika daha çevrimiçi kalarak turnuva yetkilisine durumu anlamasında yardımcı olmalıdır.
- Sağlanan kanıtları incelemek ve sonrasında oyun sonucunu onaylamak, oyunu yeniden oynatmak ya da takımlardan birini yanlış duraklatma kullanımından ötürü diskalifiye etmek tamamen turnuva yetkilisinin kanaatindedir. Takım kaptanı gerektiğinde turnuva yetkilisi için kanıt toplamakla sorumludur.

DİSKALİFİYELER

- Aşağıdaki durumların her biri, turnuva yetkilisinin bu yönde karar vermesi halinde diskalifiye ile sonuçlanabilir.
 - Takımların, hile veya hile programları kullanarak oyunda haksız üstünlük kazandığının kanıtlanması
 - Takımların sportmenlik göstermemesi veya Sihirdar Kanunu'na uygun olmayan davranışlar sergilemesi
 - Takım üyelerinin oyun sırasında ve oyun alanında herhangi bir anda yakışsız, kaba, genel ahlak kurallarına aykırı, terbiye sınırlarını aşan ya da nefret ve ırkçılık söylemleri içeren bir dil kullanması
 - Takımların beş kişiden az oyuncu içeren bir kadro ile oynaması
 - Hesap Paylaşımı: Takım kadrosundaki bir Sihirdar hesabını başka bir oyuncunun oynaması
 - Hile: Karşı tarafın kazanması için isteyerek besleme/oyunu kaybetme
 - Oyunda olabilecek hataları kötüye kullanma, bot kullanımı, 3. parti yazılım vb.
- Turnuva Yetkilisi, yukarıda bahsedilmemiş konularda da karar verme yetkisine sahiptir. Herhangi bir diskalifiye talebinde, üzerinde oynanmamış ekran görüntüleri veya videoların temin edilmesi gerekmektedir. Takımlar, diskalifiye olmaları halinde tüm ödül haklarını kaybeder.

MAÇ SONUCU

- Her ma sonrası takım kaptanı galibiyet ekran görüntüsünü almak ve turnuva sorumlusuna Discord üzerinden göndermek zorundadır.

NOT: Format, başvuru sayısına göre deęişiklik gösterebilir. Organizatörler turnuva formatın da ve kurallarında deęişiklik yapma hakkına sahiptir.

NOT: Turnuva oyuncularını ma esnasında 5 kişi olarak Discord sunucusunda bulunmak zorundadır. Yetkililer, ma esnasında kontrol amaçlı sesli sohbete bağlanabilir.

NOT: Turnuva kurallarına ekleme ve/veya düzenleme yapılabilir. Yapılan eklemeler ve düzenlemeler Discord üzerinden duyuru şeklinde paylaşılacaktır.