



THE
ACADEMYS

**THE ACADEMYS PUBG MOBILE
KURAL KİTAPÇIĞI**

Bu turnuva kuralları, kayıt kurallarına uygun görünüp turnuvaya katılmaya hak kazanan her takım, her takımın üyeleri, yöneticileri, antrenörleri, menajerleri ve diğer temsilcileri için geçerlidir.

Bu turnuva kuralları, oyuncuların turnuvaya katılım için uygunluğunu, turnuva yapısını, puan yapısını, ödül havuzunu ve oyuncuların davranışlarını belirleyen kuralları içerir

Her takım üyesinin herhangi bir turnuvaya katılmadan önce söz konusu turnuva kurallarını ve kayıt kurallarını okuması, anlaması ve kabul etmesi gerekir. Bu turnuva kuralları ve kayıt kuralları, turnuvaya başvuran takım ve üyeleri ile The Academys arasında bir anlaşmadır. **BU REKABET KURALLARINI VE KAYIT KURALLARINI KABUL ETMİYORSANIZ, VE TURNUVA KATILIMINIZ SÜRESİNCE BU KURALLARA UYMAYACAKSANIZ, THE ACADEMYS TURNUVASINA KATILIM HAKKINI KAYBEDERSİNİZ.**

1. Turnuva Kurallarının Kabulü

1.1. Kabul

Her takım üyesi, The Academys turnuvasına katılmak için belirtilen turnuva kurallarını kabul etmelidir. Turnuvaya başvuran takım ve üyeleri, The Academys turnuvasına katılmak için kayıt kurallarına uygun bir şekilde turnuvaya katılım sağladıysa turnuva kurallarını kabul etmiş sayılır.

1.2. Turnuva Kurallarındaki Değişiklikler

Söz konusu turnuva kurallarının da, sektördeki gelişimleri, PUBG MOBILE espor iş modelindeki değişimleri ve güncellemeleri dikkate alarak düzenli olarak güncellenmesi veya mevcut kurallara ek yapılması gerekmektedir. Bu süreçte, The Academys zaman zaman bu turnuva kurallarını güncelleyebilir, değiştirebilir veya mevcut kurallara yeni kurallar ekleyebilir ve bu değişiklikleri takım üyelerine ulaştırmak için discord.gg/CzMA9TZ6hy Discord'unu veya iletişim mailinizi kullanabilir. The Academys turnuvasına katılmak değiştirilen kuralların da kabul edildiği anlamına gelir.

2. Oyuncular

2.1. Uygunluk Nitelikleri

2.1.1. Oyuncunun Yaşı

Turnuvada yer alan takımların tüm oyuncuları minimum 16 yaşında olmalıdırlar. 16 yaşının altında olan katılımcıların [buraya tıklayarak](#) VELİ İZİN BELGESİ'ni indirmesi, bu belgeyi A4 kağıdına yazdırması gerekmektedir. Veli tarafından belgenin doldurulmasının ve imzalanmasının ardından, belgenin tarayıcı ile taratılması ve doldurulmuş izin belgesinin The Academics yetkililerine ulaştırılması gerekmektedir.

Veli izin belgesinin ulaştırılması gereken mail adresi:

tournament@theacademics.com.tr

2.1.2. Oyun Hesabı Gereksinimleri

Oyuncular, sadece kendi hesapları ile turnuvaya katılım sağlayabilir. Başka bir oyuncunun hesabıyla turnuva da oynaması veya hesabını başka bir oyuncuya verip turnuva da oynatması yasaktır. Turnuvaya katılabilmek için oyun hesabınızın minimum 15 Seviye olması gerekmektedir.

2.1.3. Vatandaşlık Ve Bölgesel Uygunluk

Turnuvaya katılan kişilerin Türkiye Cumhuriyeti sınırları içerisinde ikamet etmesi gerekmektedir. Katılımcıların Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olması zorunluluk değildir.

2.1.4. The Academics

Turnuvaya The Academics çalışanları ve ortaklığı bulunan takımlar katılamaz.

3. Takım Adı, Oyuncu Adları Ve Logo

- Oyuncu adları ve takım adı hiçbir dilde rahatsız edici, saldırgan veya aşağılayıcı olan kelime veya kelime öbeği içermemelidir.
- Din, dil, ırk, milliyet, cinsiyet ve cinsel yönelim gibi herhangi bir ayrımcı unsurun, kullanımı yasaklı maddelerin, alkol ürünlerinin ve benzeri kelimelerin oyuncu adı veya takım adı olarak kullanılmasına izin verilmemektedir.
- Oyuncu adları, takım adı ve logo üçüncü partiye ait bir şirket adı, tescilli isim veya fikri mülkiyetin tamamını ya da bir kısmını The Academys'in yazılı izni olmaksızın içeremez. Bu tür bir onay almak için bir oyuncunun The Academys'e, yeterli kanıt oluşturacak bir lisans sözleşmesi, sponsorluk sözleşmesi veya diğer dökümanları kanıt olarak sunması gerekecektir. The Academys tarafından onay verilmesine rağmen, bir şirket adını veya fikri bir mülkiyeti içeren oyuncu adı ve takım adı kullanımının tüm risk ve sorumlulukları oyuncuya ait olacaktır.
- The Academys yetkilileri, bir oyuncu tarafından seçilen herhangi bir oyuncu ve takım ismini reddetme ve oyuncunun söz konusu turnuva kurallarına uygun olarak başka bir oyuncu ve takım ismi seçmesini isteme hakkını saklı tutar.

3.1.1. Aynı İsimde Sahip Olan Takımlar

Turnuva içerisinde aynı organizasyona ait birden fazla farklı takım yer alıyor ise takım isimleri farklı olmak zorundadır. (Örnek: Takım A - Takım A Akademi)

3.1.2. İsim Değişikliği

Oyuncuların ve takımların, kayıtlar kapandıktan sonra takım adları, tag(kısaltma) ve logolarında herhangi bir değişiklik yapılamaz, takımlar veya oyuncular sponsor değiştirerek farklı bir takım bünyesine giremezler. Eğer takım anlaşma yapıp değişiklik yaparsa 1 ay The Academys turnuvalarına katılımı yasaktır.

3.2. Kayıtlar

Tüm oyuncular herhangi bir turnuvada yarışmaya katılabilmek için kayıt kurallarına uygun olmak zorundadır. Takım kaptanı/menajeri tüm oyuncu bilgilerini eksiksiz bir şekilde turnuva.incehesap.com adresinden kayıt formunu doldurarak takım kaydını tamamlayabilir.

3.3. Turnuvayla İlgili Etkinlikler

The Academics, oyun hazırlığı ve katılımına engel teşkil etmemesi şartıyla, oyuncuların The Academics'in pazarlama veya tanıtımıyla ilgili olan, The Academics tarafından düzenlenen çeşitli medya röportajları, basın toplantıları, yayın oturumları, sponsorluk etkinlikleri, fotoğraf veya video çekimleri, web yayınları, podcast'lar, sohbetler ve düzenlenen diğer medya etkinlikleri için işbirliği yapmalarını isteme hakkına sahiptir. The Academics, programlanmış herhangi bir medya etkinliğine tam olarak katılmayacak veya katılmayan herhangi bir oyuncuya veya takıma yaptırım uygulama veya diskalifiye etme hakkına sahiptir.

4. Takımlar

4.1. Kadro Gereksinimleri

4.1.1. As Oyuncular ve Yedek Oyuncu

Her takımın tüm turnuva süresince, takımın başlangıç sırasındaki dört oyuncuyu ("As") tutması gerekir. Takımlar, 1 (bir) adet yedek oyuncu ekleme hakkına sahiptir. The Academics yetkilileri, eksik kadrolu tüm takımları diskalifiye etme hakkına sahiptir.

4.1.2. Minimum Kadro Gereksinimleri

As oyuncuları ve bir as yerine geçen herhangi bir yedek, tüm turnuvalara katılmak için hak kazanmış olmalıdır. Takımlar tüm turnuva süresince minimum kadro şartına uymak zorundadır. Herhangi bir anda bir takımın kadrosu dört oyuncunun altına düşerse, takım, The Academics yetkilileri tarafından bu sayı altına düşme izni verilmediği sürece, takım diskalifiye edilebilir ya da farklı yaptırımlarla karşı karşıya gelebilir.

4.1.3. Takım Kaptanı

Her takım çevrimiçi kayıt işlemini tamamlarken bir oyuncuyu kaptan ("takım kaptanı") olarak atamalıdır. Takım kaptanı, The Academics yetkilileri ile yapılan tüm takım iletişiminden sorumlu olacaktır. The Academics yetkilileri, takım kaptanı ile yapılan iletişime, takımın tüm oyuncuları ile iletişim kurulmuş gibi güvenebilirler. Takım kaptanı her zaman için takım kadrosundaki bir oyuncu olmalıdır. Bir takım, The Academics yetkililerinin önceden yazılı onayı olmadan bir turnuva sırasında takım kaptanı değiştiremez.

4.2. Kadro Bildirimi

4.2.1. Takım Kaydı

Turnuva başlamadan önce her bir takım, The Academics tarafından sağlanan çevrimiçi araçları kullanarak kendi kadrosunu (tüm aslar ve yedekler dahil) kaydetmelidir. Bir takımın kaydı tamamlandıktan sonra, The Academics yetkililerinin önceden onayı alınmadan (hastalıklar, vize sorunları, vb. dahil olmak üzere) bir takımın kadro değişikliği yapmasına izin verilmez.

4.2.2. Yedekler ve Diğer Kadro Değişiklikleri

Turnuva süresince bir yedek, sadece oyunlar arasında bir as yerine geçebilir. Turnuva süresince, oyuncular oyun aralarında değiştirilebilir. Turnuva sırasında, tüm oyuncu değişiklikleri, önceki turnuva oyunu bitiminden en az beş dakika önce turnuva oyununa yedek olarak katılacağını The Academys yetkililerine bildirilmelidir. The Academys yetkilileri, katılan oyuncu uygunluğuna ve bu isteğin bu turnuva kurallarına ve kayıt kurallarına uygunluğuna göre, bir oyuncuyu ekleme veya çıkarma isteğini onaylama veya reddetme hakkını saklı tutar. The Academys yetkilileri ayrıca, gelecek herhangi bir turnuvada herhangi bir takım tarafından The Academys yetkililerine iletilen kadro değişiklikleri farklı takımlara duyurma hakkını saklı tutar.

Kayıtlı oyuncunun değişikliğini yapma hakkı The Academys yetkililerinin kararındadır. Talep yerine getirilmek zorunda olmamakla birlikte, The Academys yetkililerin takdirine bırakılmıştır. The Academys burada oyuncu deneyimini ve iyi niyeti göz önünde bulunduracaktır.

5. Turnuva Yapısı

5.1. Takım Sınırlaması

PUBG Mobile turnuvası en iyi espor deneyimini yaşatmak adına 512 takımla sınırlandırılmıştır. 512 takımın üstünde bir başvuru geldiğinde 64 ve/veya katlarına ulaştığında diğer başvurular değerlendirilecektir. Turnuva kayıtlarının 128, 256, 512 takım sayısı arasında bir kayıt sayısı olması durumunda, en yakın takım sayısında uygulanacak kurallara kayıtlar yuvarlanacaktır. Bu durumda gruplardaki takım sayısı değişiklik gösterebilir. Toplam kayıt olan takım sayısı fikstür ile birlikte Discord üzerinden duyuru yapılarak paylaşılacaktır. Örneğin: 192 takımın katılım sağladığı durumda, 256 takım katılımında uygulanacak kuralları uygulanmış olacak. Grup sayısında değişiklik olmadan 16 takım yerine 12 takım ile tüm gruplar turnuvada oynayacaktır.

5.2. Turnuva Formatı

5.2.1. 512 takım katılımında uygulanacak kurallar

Eleme Aşaması: 16 slotlu: 32 farklı grup oluşturulur ve 3 maç üzerinden oynanır. Her gruptan en yüksek puana sahip ilk dört takım çıkar ve bu takımlar 128 takımlı Son 128 Aşamasına yükselmiş olur.

Son 128 Takım Aşaması: Eleme aşamasından yükselen 128 takım için 16 slotlu A, B, C, D, E, F, G, H adlarıyla 8 farklı grup oluşturulur. 3 maç üzerinden oynanır. Her gruptan en yüksek puana sahip ilk sekiz takım çıkar ve bu takımlar 64 takımlı çeyrek final aşamasına yükselmiş olur.

Çeyrek Final Aşaması: Eleme aşamasından yükselen 64 takım için 16 slotlu A,B,C,D adlarıyla 4 farklı grup oluşturulur. Çeyrek final aşaması 3 maç üzerinden oynanır. Çeyrek final aşamasında her gruptan en yüksek puana sahip ilk 8 takım yarı finale çıkmaya hak kazanır

Yarı Final Aşaması: Çeyrek final aşamasından yükselen 32 takım için 16 slotlu A,B adlarıyla 2 farklı grup oluşturulur. Yarı final aşaması 4 maç üzerinden oynanır. Yarı final aşamasında her gruptan en yüksek puana sahip ilk 8 takım final aşamasına çıkmaya hak kazanır.

Final Aşaması: Yarı final aşamasından yükselen 16 takımın mücadele ettiği son aşamadır. Final mücadelesi 6 maç üzerinden gerçekleşir.

5.2.2. 256 takım katılımında uygulanacak kurallar

Eleme Aşaması: 16 farklı grup oluşturulur ve 3 maç üzerinden oynanır. Her gruptan en yüksek puana sahip ilk sekiz takım çıkar ve bu takımlar 128 takımlı son 128 Aşamasına yükselmiş olur.

Son 128 Aşaması: Eleme aşamasından yükselen 128 takım için 16 slotlu A, B, C, D, E, F, G, H adlarıyla 8 farklı grup oluşturulur. 3 maç üzerinden oynanır. Her gruptan en yüksek puana sahip ilk sekiz takım çıkar ve bu takımlar 64 takımlı çeyrek final aşamasına yükselmiş olur.

Çeyrek Final Aşaması: Eleme aşamasından yükselen 64 takım için 16 slotlu A,B,C,D adlarıyla 4 farklı grup oluşturulur. Çeyrek final aşaması 3 maç üzerinden oynanır. Çeyrek final aşamasında her gruptan en yüksek puana sahip ilk 8 takım yarı finale çıkmaya hak kazanır.

Yarı Final Aşaması: Çeyrek final aşamasından yükselen 32 takım için 16 slotlu A,B adlarıyla 2 farklı grup oluşturulur. Yarı final aşaması 4 maç üzerinden oynanır. Yarı final aşamasında her gruptan en yüksek puana sahip ilk 8 takım final aşamasına çıkmaya hak kazanır.

Final Aşaması: Yarı final aşamasından yükselen 16 takımın mücadele ettiği son aşamadır. Final mücadelesi 6 maç üzerinden gerçekleşir.

5.2.3. 128 takım katılımında uygulanacak kurallar

Eleme Aşaması: 16 slotlu A, B, C, D, E, F, G, H adlarıyla 8 farklı grup oluşturulur. 3 maç üzerinden oynanır. Her gruptan en yüksek puana sahip ilk sekiz takım 64 takımlı çeyrek final aşamasına yükselmiş olur.

Çeyrek Final Aşaması: Eleme aşamasından yükselen 64 takım için 16 slotlu A,B,C,D adlarıyla 4 farklı grup oluşturulur. Çeyrek final aşaması 3 maç üzerinden oynanır. Çeyrek final aşamasında her gruptan en yüksek puana sahip ilk 8 takım yarı finale çıkmaya hak kazanır.

Yarı Final Aşaması: Çeyrek final aşamasından yükselen 32 takım için 16 slotlu A,B adlarıyla 2 farklı grup oluşturulur. Yarı final aşaması 4 maç üzerinden oynanır.

Final Aşaması: Yarı final aşamasından yükselen 16 takımın mücadele ettiği son aşamadır. Final mücadelesi 6 maç üzerinden gerçekleşir.

6. Turnuva Takvimi

- Kayıt bitişi: **21 Mayıs 23:59**
- Fikstür duyurulması: **22 Mayıs 20:00**

6.1. Eleme Aşaması

Gruplar aynı anda maça başlayacak ve maçlar arka arkaya oynanacaktır.

6.1.1. 512 takım katılımında

Grup 1/2/3/4/5/6/7/8 mücadeleleri - **23 Mayıs 22.00**

Grup 9/10/11/12/13/14/15/16 mücadeleleri - **23 Mayıs 22.00**

Grup 17/18/19/20/21/22/23/24 mücadeleleri - **24 Mayıs 22.00**

Grup 25/26/27/28/29/30/31/32 mücadeleleri - **24 Mayıs 22.00**

6.1.2. 256 takım katılımında

A/B/C/D/E/F/G/H grupları - **23 Mayıs 22.00**

I/J/K/L/M/N/O/P grupları - **24 Mayıs 22.00**

6.1.3. 128 takım katılımında

A/B/C/D/E/F/G/H grupları - **23 Mayıs 22.00**

6.1.4. Son 128 Aşaması

6.1.4.1. 256 ve 512 takım katılımında

Son 128 Aşaması - **25 Mayıs 22.00**

6.1.5. Çeyrek Final Aşaması

6.1.5.1. 256 ve 512 takım katılımında

Çeyrek Final - **27 Mayıs 22.00**

6.1.5.2. 128 takım katılımında

Çeyrek Final - **27 Mayıs 22.00**

6.1.6. Yarı Final Aşaması

6.1.6.1. 256 ve 512 takım katılımında

Yarı Final - **28 Mayıs 22.00**

6.1.6.2. 128 takım katılımında

Yarı Final - **28 Mayıs 22.00**

6.1.7. Final Aşaması

Final - **29 Mayıs 19.00**

7. Program Değişiklikleri

The Academys, kendi takdirine göre belirli bir gündeki maç programını tekrar düzenleyebilir ve/veya bir maçı başka bir tarihe çekebilir veya maç programını başka türlü değiştirebilir. **The Academys**'in maç programını değiştirmesi halinde, uygun olan en kısa zamanda tüm duyuru kanallarından takımları bilgilendirecektir. Bu program değişikliklerini takip etmek takımların sorumluluğundadır.

8. MAÇ İŞLEYİŞİ

8.1. Online Maçlarda Kurulum ve Oyuncu Sorumlulukları

Final aşamasında tüm oyuncuların, belirlenen maç saatinden en az 10 dakika önce Discord'da ve oyunda maça başlamaya hazır şekilde beklemesi gerekir. Yarı final aşamasından itibaren takımlara özel açılan odalarda oyuncuların kamera açması zorunludur. Kamera için 2. bir telefon/tablet yada bilgisayar kullanılabilir. Belirlenen aşamada oyuncuların kontrolleri sırasında kamera açmayan oyuncu/takım diskalifiye edilebilir.

8.2. Eksik Oyuncu

Bir takımın maça başlamaya hazır sayılması için 4 oyuncusunun da hazır olması gerekmektedir. Grup aşamasında takımlar, final aşamasında tam kadro olma koşulu ile birlikte 1 eksik oyuncu ile grup mücadelelerine katılım sağlayabilirler. Turnuva hakemlerine bilgi verilmesi dahilinde 2 oyuncu katılımına da izin verilmektedir.

8.3. Online Maçlarda Ekran Kaydı Alma

Final karşılaşmalarında oyuncuların ekran kaydı alma zorunluluğu vardır. Ekran kaydı alamayacak oyuncular mazereti ile The Academys yöneticilerine neden ekran kaydı alamayacağını belirtebilir. Bu mazeret The Academys yöneticileri tarafından değerlendirilip oyuncuya/takıma sonucu iletir.

8.4. Lobi Bilgisi

Turnuva günü her maçtan 10 dakika önce lobi ID ve şifre bilgileri takımınıza özel oluşturulan lobi bilgi Discord kanalından paylaşılacaktır. Her takımın lobi bilgi kanalında hangi slotta yer alacağı bilgisi yer almaktadır. Tüm takımlar ve oyuncular, kendilerine verilen slota geçmek zorundadır. Maç başlamadan önce farklı slotta olan takım oyuncuları lobiden atılacaktır.

Lobilerin başlatılma saatleri dakikasına dek belli durumdadır. Lobi başlama saatinde takımının slotunda yer almayan ve lobiden atılan oyuncular için, karşılaşmanın tekrarlanması söz konusu değildir. Oyuncuların doğru slotta yer alması, oyuncuların ve takım kaptanlarının sorumluluğundadır.

8.5. Teknik Problemler

Tüm oyuncular hem donanım hem de ağ ile ilgili kendi teknik sorunlarından sorumludur. Maçlar, herhangi bir oyuncunun bağlantısı kesildiğinde yeniden başlatılmayacaktır. Sorunların oyun veya oyunun oynandığı platform üzerinde çok sayıda oyuncuyu etkilediği bir durumda turnuva hakemi tarafından nasıl ele alınacağına karar verilecektir.

8.6. Oyundan Düşme

Takımdan oyuncu düştüğünde maça yeniden bağlanmak zorundadır. Bunu sağlayamaz ise takım maça 1 kişi eksik devam etmek zorundadır. Oyuncular uçaktan atlamaya başladığı anda yaşanan düşme sayısı ne olursa olsun maçın gidişatını etkilemeyecektir. Takımdan bir oyuncunun bağlantısının kopması durumunda, bağlantısı kopmayan diğer oyuncular "takım arkadaşlarının oyundan düşmesi" sebebiyle oyundan çıkar ve geri bağlanamaz ise, bu takım maçtan sıfır puan ile ayrılır.

8.7. Maçın Yeniden Başlatılması

Bir oyun başlangıç sürecindeyken oyun sunucusunun yeniden başlatılmasına yönelik talimatlar aşağıdaki gibidir:

- Sunucu ayarlarında hata varsa
- 10 veya daha fazla oyuncunun sunucudan aynı anda bağlantısı kesilirse veya oyunu yüklenmezse
- Lobide tüm oyuncular #unknown şeklinde gözükürse turnuva yetkilisi maçı yeniden başlatmalıdır.
- Oyun sonucunu doğrudan etkileyecek şüpheli bir hile durumu varsa veya oyun açıklarını kullanıp avantaj sağlıyorsa maç yeniden başlatılır.
- Hakemler mücadeleye bağlanamadıysa yeniden başlatılır.

8.8. Canlı Yayın

Oyuncuların oynadıkları karşılaşmalarda yayın açması durumunda, yayın sebebiyle ortaya çıkabilecek tüm durumların sorumlulukları oyuncuya aittir ve oyuncular yalnızca The Academys hakem ekibinden izin alarak yayın açabilirler. Hiçbir maç, izleyici modu kullanarak yayınlanamaz. Eğer bir maçın yayını turnuva organizatörleri tarafından yapılıyorsa, yayıncı yayın açmadan önce turnuva organizatörü izin verdiği takdirde maçın yayını yapabilir.

8.9. 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.

8.9.1. Ek

Turnuva Discord sunucusunda hakemler ve turnuva yetkilileri haricinde gönderilen linklere tıklamak oyuncuların sorumluluğundadır. Buradan doğacak hiçbir sorumluluğu The Academys üstlenmemektedir.

9. Oyun & Sunucu (Lobi) Ayarları

9.1. Haritalar

9.1.1. Turnuva Sürecinde Oynanacak Harita Havuzu

- Erangel
- Miramar
- Sanhok

BO3 Serisinde Sırasıyla Oynanacak Haritalar

1. Erangel
2. Miramar
3. Sanhok

BO4 Serisinde Sırasıyla Oynanacak Haritalar

- 1.) Erangel
- 2.) Miramar
- 3.) Sanhok
- 4.) Erangel

BO6 Serisinde Sırasıyla Oynanacak Haritalar

- 1.) Erangel
- 2.) Miramar
- 3.) Sanhok
- 4.) Erangel
- 5.) Miramar
- 6.) Sanhok

9.2. Sunucu Ayarları

Sunucu Bölgesi: : EU (Avrupa)

Takım Oyuncuları: 4 (Squad)

Perspektif: ÜŞN (TPP)*

*- oyun içerisinde TPP'den FPP'ye geçişe izin verilmektedir.

9.3. Gelişmiş Parametreler

- Oyun Alanı Daralma Hızı - x1.1
- Kırmızı Bölge ve İşaret Fişeği - Kapalı
- Erangel ve Miramar için Güvenli bölge 1 görüntü zamanı - 120s
- Sanhok için Güvenli bölge 1 görüntü zamanı - 60s
- Tüm silahlar - x2
- Dürbün ve Şarjör - x2
- Nişan Yardımı - Kapalı
- Ses Görselleştirme - Kapalı

9.3.1. Ek Bilgi

Fişek kullanımı yasaktır. Fişek kullanımı yapan takım/oyuncular tespit edilerek diskalifiye edilecektir.

10. Puan Sistemi

10.1. Öldürme Puanları

Takımlar, her maçta katlettikleri oyuncu sayısına göre öldürme puanı kazanır. Bir takım her katletme başına (kill başına) bir (1) katletme puanı kazanır.

10.1.1. Puan Sistemi

Takımlar, her maçta katlettikleri oyuncu sayısına göre öldürme puanı kazanır. Bir takım her katletme başına (kill başına) bir (1) katletme puanı kazanır.

SIRALAMA	Puan
1	15 Puan
2	12 Puan
3	10 Puan
4	8 Puan
5	6 Puan
6	4 Puan
7	2 Puan
8-12	1 Puan
13-16	0 Puan
Her Katletme Puanı	1 Puan

10.1.2. Beraberlik

İki veya daha fazla takımın aynı puana sahip olması durumunda, eşitliği bozmak için aşağıdaki kurallar sırası ile uygulanacaktır.

- Takımların bulunduğu aşamadaki tüm maçlarda kaç kez birinci olduğuna bakmak.
- Takımların bulunduğu aşamadaki tüm maçlarda kazandığı toplam yerleşme puanına bakmak.
- Takımların bulunduğu aşamadaki tüm maçlarda kazandığı toplam öldürme puanına bakmak.
- Takımların son oynadığı karşılaşmada yerleşmelerine bakmak.

11. Desteklenen Cihazlar

Oyuncular, yalnızca el kullanımına uygun cep telefonlarıyla turnuvalara katılabilir. Oyuncular tabletlerde, kişisel bilgisayarlarda (PC), konsollarda, dizüstü bilgisayarlarda veya elde tutulan diğer herhangi bir cihazda oyunu oynayamaz. Oyuncular, PC'de veya elde taşınır aygıt olmayan başka bir aygıtta oynamak için bir emülatör kullanamazlar. Çevrimiçi etkinliklerde yarışan oyuncular yalnızca Android veya iOS işletim sistemleriyle çalışan cihazları kullanabilir.

12. Davranış Kuralları

Tüm takımlar ve takım üyeleri her zaman için, kişisel ahlak ve sportmenlik için en yüksek standartlara uymak zorundadır. Takım üyelerinin, diğer rakiplerle, The Academys yetkilileriyle, medyayla, sponsorlarla ve taraftarlarla etkileşimlerinde profesyonel ve sportmen davranışlar sergilemesi gerekir.

12.1. Yaptırımlar

Bu kuralların ihlali, aşağıda daha detaylı olarak tartışıldığı gibi, Turnuva organizatörünün takdirine bağlı olarak yaptırımlara neden olacaktır. İhlallerle ilgili tüm kararlar tamamen The Academys yetkililerinin takdirindedir.

12.2. Yasaklı Davranışlar

Ortaya konulan yasaklı davranışların sadece bunlarla sınırlı olmayan örneklerinin listesi aşağıdaki gibidir.

12.2.1. Gizli Antlaşmalar

Herhangi bir takım üyesi tarafından yapılacak herhangi bir gizli anlaşma yasaklanmıştır. Gizli anlaşma örnekleri:

(A) İki veya daha fazla oyuncunun veya diğer takım üyelerinin herhangi bir rakip takım veya oyuncuya belirli avantajlar veya avantajlar sağlamak amacıyla bir turnuva oyununda rekabetçi oynamama adına anlaşma yapması.

(B) Para ödülünü ve/veya diğer herhangi bir tazminatı paylaşmak için önceden düzenleme yapılması.

12.2.2. Hile

Hile yapmak yasaktır. PUBG MOBILE oyun sürümünün herhangi bir oyuncu, takım veya diğer takım üyesi tarafından herhangi bir şekilde modifiye edilmesi yasaktır. Her türlü hile cihazının veya hile programını kullanmak yasaktır.

12.2.3. Oyun İçi Hataların Kötüye Kullanımı

Kasıtlı olarak herhangi bir oyun içi hatayı bir avantaja dönüştürmek için kullanmak yasaktır.

12.2.4. Oyuncu Uyuşmazlığı

Başka bir oyuncunun hesabıyla veya oyuncu ismiyle oynamak veya başka bir oyuncunun hesabıyla veya oyuncu ismiyle oynamak için başka bir oyuncuyu kullanmak veya teşvik etmek yasaktır.

12.2.5. Hakaret

Turnuvada mücadele eden herhangi bir oyuncunun, Discord sunucusu sohbet kanalları, oyun sohbeti ve herhangi bir kanal aracılığıyla diğer oyunculara, turnuva yönetim ekibine veya herhangi bir dine, dile, ırka hakaret ettiği tespit edilirse, bu kişi ve takımı turnuvadan diskalifiye edilir. Davranışı gerçekleştiren oyuncu veya oyuncular The Academys turnuvalarından 3 ay süreyle uzaklaştırılır.

12.2.6. Sportmenlik Dışı Durumlar

Maç esnasında karşı takımı aşağılayacak, küçük düşürecek sohbet mesajlarının yazılması kesinlikle yasaktır. Bu durumların ilk ve ikinci tespitleri halinde The Academys hakemleri tarafından uyarı yapılmaktadır. İki uyarının devamında bu durumun üçüncü defa tespiti halinde ise sportmenlik dışı davranış sergileyen takım, turnuvadan men edilir.

Sohbet kanalları içerisinde aşağılayıcı ifadelere yer vermek, sportmenlik dışı davranışlar kapsamındadır ve yukarıdaki kuralda yer aldığı gibi ilk iki durumda uyarı, ikinci uyarının ardından üçüncü durumda ise turnuvadan men ile sonuçlanmaktadır.

12.2.7. Kabalık ve Nefret Dili Kullanmak

Bir takım üyesi, bir fiziksel etkinlik sırasında, çevrimiçi etkinlik sırasında, medya röportajında veya The Academys ile ilgili herhangi bir iletişimde, saldırgan, hakaret içeren, karalayıcı, iftira niteliğinde, aşağılayıcı, müstehcen, ayrımcı, tehdit edici, uygun olmayan ve kaba bir dil kullanamaz. Bir takım üyesi, bu tür yasaklanmış içerikleri gönderemez, iletmez, yayamaz. Bir takım üyesi bu dili sosyal medyada veya halka açık etkinlikler sırasında veya herhangi bir yayınında kullanamaz. Ayrıca, takım üyeleri, topluluk üyelerini bu kural tarafından yasaklanan herhangi bir davranışa katılmaya teşvik edemez.

12.2.8. Kumar

Turnuva oyunlarının sonucu için kumar oynamak, The Academics'in bütünlüğüne ve kamu güvenine ciddi bir tehdit oluşturabilir. Takım üyelerinin herhangi bir turnuva oyunlarına (veya bunların oyunlarına veya bileşenlerine) bahis koymaları veya bunlara bahis oynama girişiminde bulunmaları veya yüksek hacimli bahisçilerle ilişki kurmaları veya bahislerini etkileyebilecek diğer kişilere bilgi vermeleri yasaktır. Bu girişimlerde bulunan kişilerin tümü, The Academics turnuvalarından süresiz olarak men edilecektir.

12.2.9. Şike

Hiçbir takım üyesi herhangi bir turnuva sonucunu (veya bunların herhangi bir oyununu veya bileşenini) kasıtlı olarak ve haksız bir şekilde değiştirmeyi veya bunlara girişim yapmayı veya başka bir işlem yapmayı teklif edemez, kabul edemez veya iştirak edemez. Şike, en ağır şekilde cezalandırılır. Bir takım üyesinden bir turnuva oyununun sonucunu "şikeyle değiştirilmesi" veya bu turnuva kurallarının yasakladığı herhangi bir eylemde yer alması istenirse, takım üyesi bu talebi derhal The Academics yetkililerine bildirmelidir.

13. Cezai İşlemler ve Yaptırımlar

13.1. Turnuva Organizatörü Tarafından Yapılan İncelemeler

Turnuva organizatörü, söz konusu turnuva kurallarına ve kayıt kurallarına uyumu izleme ve olası ihlalleri inceleme hakkına sahiptir. Bu turnuva kurallarını kabul ederek, her takım üyesi, turnuva organizatörünün, bu turnuva kurallarının, kayıt kurallarının veya geçerli yasaların ihlal edildiğinden şüphelenilen bir durumla ilgili olarak yürüttüğü herhangi bir iç veya dış araştırmada, turnuva organizatörüyle işbirliği yapmayı kabul eder. Takım üyeleri, turnuva düzenleyicisi tarafından veya turnuva organizatörü tarafından yürütülen herhangi bir soruşturma ile ilgili doğru bilgi vermekle yükümlüdür ve bu konuda herhangi bir soruşturmayı engellemek, soruşturmacıları yanlış yönlendirmemek veya delilleri saklamamak gibi görevleri yerine getireceğini kabul eder.

13.2. Cezalar

Bu turnuva kurallarını veya kayıt kurallarını ihlal eden herhangi bir takım üyesinin tespit edildiği durumlarda, The Academys belirtilen cezaları verecektir. Sözlü veya yazılı halka açık uyarı(lar), para ödülü hakkının kaybedilmesi, oyun hakkının kaybedilmesi, turnuva hakkının kaybedilmesi, askıya alma, ve diskalifiye edilme ve engellenme.

14. Kararların Kesinliği

Oyuncu uygunluğu, uygunsuz davranış nedeni ile verilen cezalar, turnuvanın planlaması ve yürütülmesine ilişkin bütün kararlar nihai olarak The Academys'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 olacaktırlar.

14.1.1. Turnuvanın/Organizasyonun Menfaatlerinin Gözetilmesi

14.1.2. 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.

15. 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 dökümantasyonlar gizli niteliktedir. Bu sayılan tüm kayıtların ve materyallerin The Academys 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.

16. Gerekli 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, Eposta adresi, TC kimlik no ve IBAN numarası bilgileri istenecektir.

17. Ödüller

Toplam ödül havuzu **40.000₺** değerindedir.

- 1. Takım :** 12.500₺ Nakit **ve** 7.500₺ İncehesap Hediye Çeki
- 2. Takım :** **4x** 1.250₺ Nakit **ve** **4x** 1.250₺ İncehesap Hediye Çeki
- 3. Takım :** **4x** 1.500₺ İncehesap Hediye Çeki
- 4. Takım :** **4x** 500₺ Nakit **ve** **4x** 500₺ İncehesap Hediye Çeki

- Ödüller oyunculara gönderilmeden önce vergilendirmeler ve masraflar çıkartılarak taraflara iletilecektir.
- Turnuva ödülleri 60 iş günü içerisinde İncehesap tarafından gönderilecektir.
- Canlı yayın çekilişinde hediye kazanan kişilerin ürün veya İncehesap hediye çekleri, 60 iş günü içerisinde İncehesap tarafından gönderilecektir.
- Turnuvanın tüm ödülleri İncehesap tarafından belirlenmekte, onaylanmakta ve bu ödüllerin gönderimi İncehesap tarafından sağlanmaktadır.