



VALORANT™

**VALORANT Profesyonel Esportu
First Strike Müsabaka Kuralları**

(1. Sürüm - Ekim 2020)

İçindekiler

1. ARKA PLAN VE AMAÇ	1
2. First Strike Etkinlik Yapısı	2
2.1. Terimlerin Tanımları	2
2.1.1. "Tur"	2
2.1.2. "Harita"	2
2.1.3. "Maç"	2
2.2. First Strike Müsabaka Formatı	2
2.3. First Strike Müsabaka Takvimi	2
3. Takım Üyesi Uygunluğu	2
3.1. Oyuncu Yaşı	2
4. Kadro Kuralları	3
4.1. As Kadrolar	3
4.2. Kadroları Kilitleme	3
4.3. Bölge İçi Hareket Politikası Kadro Kısıtlamaları	3
4.4. Acil Durum Değişiklikleri	3
4.5. Koçlar	3
5. Oyuncu Ekipmanları	4
5.1. Oyuncu veya Takım'a Ait Ekipmanlar	4
5.1.1. İzin Verilen Oyuncu veya Takım'a Ait Ekipmanlar	4
5.1.2. Oyuncu veya Takım'a Ait Ekipmanların Kullanımı İçin Gerekli Onaylar	4
5.2. Sağlanan Ekipmanlar	4
5.3. Verilen Ekipmanların Değiştirilmesi	5
5.4. Bilgisayar Programları ve Bunların Kullanımı	5
5.4.1. Sesli İletişim	5
5.4.2. Sosyal Medya ve İletişim	5
5.4.3. Zaruri Olmayan Ekipman	5
5.4.4. Yerleşik Programlar	6
5.5. Ses Kısıtlamaları	6
5.6. Ekipmanların Kurcalanması	6
6. Etkinlik ve Müsabaka Alanı Planlaması ve Takvim	6
6.1. Etkinlik Alanı'na Genel Erişim	7

6.2. Giriş Öncesi Sağlık Kontrolü	7
6.3. Maç Alanı	7
6.3.1. Takım Menajerleri	7
6.3.2. Koçların Sahneye Erişimi	7
6.3.3. Kablosuz Cihazlar	7
6.3.4. Yiyecek ve İçecek Kısıtlamaları	8
7. Maç Süreci	8
7.1. Program Değişiklikleri	8
7.2. Alana Geliş	8
7.3. Hakemlerin Rolü	8
7.3.1. Baş Hakem	8
7.3.2. Hakemin Sorumlulukları	9
7.3.3. Hükümlerin Kesinliği	9
7.4. Rekabet Yamaları	9
7.4.1. Yeni Ajanlar	9
7.4.2. Yeni Haritalar	9
7.4.3. Ek Kısıtlamalar	10
7.5. Maç Öncesi Düzeni	10
7.5.1. Oyuncu Hesapları	10
7.5.2. Kurulum Zamanı	10
7.5.3. Ekipmanlardaki Teknik Aksaklıklar	10
7.5.4. Maçların Zamanında Başlaması	10
7.5.5. Oyuncu Hazırlık Durumu	10
7.5.6. Oyun Lobisi Oluşturma	11
7.5.7. Çevrimiçi Maçlar	11
7.5.8. Maç Öncesi Yükümlülükler	11
7.5.9. Medya Yükümlülükleri	11
7.6. Maç Düzeni ve Oynanış Sınırlamaları	11
7.6.1. Lobi Ayarları	11
7.6.2. Sunucu Seçimi	12
7.6.3. Harita Seçimi Sürecinin Başlaması	12
7.6.4. Harita Havuzu	12

7.6.5.	Tek Haritalık Maçlarda Harita Seçimi Süreci	12
7.6.6.	Üç Haritalık Maçlarda Harita Seçimi Süreci	12
7.6.7.	Beş Haritalık Maçlarda Harita Seçimi Süreci	13
7.6.8.	Ajan Seçimi Sürecinin Başlaması	13
7.6.9.	Ajan ve Harita Seçiminden Sonra Maçın Başlaması	13
7.6.10.	Kontrollü Maç Başlangıcı	13
7.6.11.	İstemcinin Yavaş Yüklenmesi	14
7.6.12.	Oynanış Unsurlarındaki Sınırlamalar	14
7.6.13.	Turnuva Karşılaşması Sırasında Oyuncu Değişikliği	14
8.	Duraklatmalar ve Çökmeler	14
8.1.	Molalar (Taktiksel Duraklatmalar)	14
8.2.	Teknik Duraklatmalar	14
8.3.	Çökmeler	14
9.	Maç Sonu Süreci	15
9.1.	Maç Sonu Süreci	15
9.1.1.	Sonuçlar	15
9.1.2.	Teknik Notlar	15
9.1.3.	Harita Arası	15
9.1.4.	Maç Arası	16
9.1.5.	Maç Sonu Yükümlülükleri	16
9.1.6.	Medya Yükümlülükleri	16
9.1.7.	Hükmen Galibiyetin Sonuçları	16
10.	Ödüller	16
10.1.	Para Ödülü	16
11.	Seyahat ve Masraflar	17
12.	Yorumlama ve Takdir	17
12.1.	Turnuva Organizatörü'nün Yorumlama Hakkı	17
12.2.	İş İnsanı Kararı İlkesi	17
12.3.	Dil	18

1. ARKA PLAN VE AMAÇ

VALORANT oyununun sahibi Riot Games, Inc., ("**Riot**"), belirleyeceği turnuva organizatörü veya Riot'ın kendisi ("**Turnuva Organizatörü**") ile işbirliği yaparak VALORANT Profesyonel Esportu'nun bir parçası olarak Türkiye ("**Bölge**") bölgesinde VALORANT First Strike ("**First Strike**") etkinliğini düzenliyor. Riot, First Strike ve Bölge'de gerçekleştirilecek tüm oyunları, karşılaşmaları ve turnuvalarında kullanılmak üzere bu kuralları geliştirme sorumluluğunu, yetki vererek Turnuva Organizatörü'ne yükler ("**First Strike Kuralları**").

Bu First Strike Kuralları şunlar için geçerlidir ve şunları kapsar: (1) Bir First Strike etkinliğine takım ("**Takım**") olarak katılmak üzere kayıt yaptıran şahıslar (gerçek kişi), tüzel kişiler ve/veya gruplar ("**Sahipler**") ve (2) her bir Takımın oyuncuları, menajerleri, koçları, Sahipleri ve diğer temsilcileri. Bir Takımın oyuncuları, menajerleri, koçları ve Sahipleri ile diğer temsilcileri "**Takım Üyeleri**" olarak anılır.

Bu First Strike Kuralları, VALORANT Profesyonel Esportu Küresel Müsabaka Politikası'na ("**Küresel Politika**") ek olarak ve onun yerine geçmeyecek şekilde geçerlidir. Küresel Politika ve First Strike Kuralları arasında uyumsuzluk olması durumunda Riot'u en iyi şekilde koruyacak olan hükümler (Riot'un kendi belirleyeceği şekilde) geçerli olur. Bağlam aksini gerektirmediği sürece burada tanımlanan ve tanımlanmayan terimler Küresel Politika'daki açıklamalarıyla geçerlidir.

Bu First Strike Kuralları, Takım Üyesi ve Turnuva Organizatörü arasında bir kontrat oluşturur ve Riot bu kontratın lehtarı olan üçüncü kişisidir.

****Her bir Takım Üyesi'nin herhangi bir First Strike etkinliğine katılmadan önce bu First Strike Kuralları'nı ve Küresel Politika'yı okuması, anlaması ve kabul etmesi gerekir.****

2. First Strike Etkinlik Yapısı

2.1. Terimlerin Tanımları

2.1.1. "Tur"

Bir Tur, bir VALORANT haritasında oynanan bir müsabakanın aşağıdaki yöntemlerden biriyle (hangisi önce gerçekleşirse) kazanan belirleninceye kadar oynanan bir karşılaşmadır:

- Spike'ın patlaması
- Spike'ın imha edilmesi
- Spike yerleştirilmeden veya imha edilmeden önce bir takımın ortadan kaldırılması
- Herhangi bir takım ortadan kadırılmadığı halde Spike'ın hücum eden takım tarafından tur süresi içinde yerleştirilememesi
- Bir takımın pes etmesi

2.1.2. "Harita"

Harita, bir Takım toplamda 13 Tur galibiyet elde edene kadar oynanan Turlar anlamına gelir; bir Takım en az iki Tur galibiyet farkı elde edene kadar Harita'daki 13 Tur sınırı artabilir.

2.1.3. "Maç"

Bir Takım toplam Haritaların çoğunluğunu kazanıncaya kadar oynanan Haritaların tamamıdır (örn. üç Haritalık bir Maçta üç Harita'dan ikisini kazanmak).

2.2. First Strike Müsabaka Formatı

Sekiz takım çift elemeli fikstürde üç haritalık maçlarda oynar. Final karşılaşması beş harita üzerinden oynanır. Final karşılaşmasına galipler aşamasından terfi eden takım, karşılaşmaya bir galibiyetle başlar.

2.3. First Strike Müsabaka Takvimi

1. Gün (3 Aralık) - Kazananlar Grubu Çeyrek Finalleri
2. Gün (4 Aralık) - Kazananlar Grubu Yarı Finalleri ve Kaybedenler Grubu İlk Turu
3. Gün (5 Aralık) - Kazananlar Grubu Finali ve Kaybedenler Grubu İkinci ve Üçüncü Turu
4. Gün (6 Aralık) - Kaybedenler Grubu Finali ve Büyük Final

3. Takım Üyesi Uygunluğu

3.1. Oyuncu Yaşı

Hiçbir oyuncu [16] yaşını doldurana kadar(Maç tarihi itibarıyla 16 tam yıl yaşamış olmak anlamına gelmektedir) herhangi bir First Strike etkinliği kapsamındaki maçlarda mücadele edemez.

4. Kadro Kuralları

4.1. As Kadrolar

Takımlar, günün ilk Maçı için as kadrolarını(5 oyuncu) valorantesports-tur@riotgames.com adresine ileteceklerdir. Aşamalar için kadro bildirimleri şu tarihlere kadar gerçekleşecektir:

- 3 Aralık'ta gerçekleşecek Kazananlar Aşaması Çeyrek Final maçları için 2 Aralık 17:00
- 4 Aralık'ta gerçekleşecek Kazananlar Aşaması yarı Final maçları ve Kaybedenler Aşaması ilk tur maçları için 3 Aralık 17:00 veya yayın bitiminden 2 saat sonra. (Hangisi daha geç ise.)
- 5 Aralık'ta gerçekleşecek Kazananlar Aşaması Finali ve Kaybedenler Aşaması ikinci tur maçları için 4 Aralık 17:00 veya yayın bitiminden 2 saat sonra. (Hangisi daha geç ise.)
- 5 Aralık'ta gerçekleşecek Kaybedenler Aşaması üçüncü tur maçları için 5 Aralık'ta gerçekleşecek Kaybedenler Aşaması ikinci tur maçlarının bitiminden 15 dakika sonra.
- 6 Aralık'ta gerçekleşecek Kaybedenler Aşaması Finali için 5 Aralık 17:00 veya yayın bitiminden 2 saat sonra. (Hangisi daha geç ise.)
- 6 Aralık'ta gerçekleşecek Büyük Final için Kaybedenler Aşaması Finali'den 15 dakika sonra.

Not: Kazananlar aşaması çeyrek finalleri için as kadro bildirmek zorunludur. Turnuvanın diğer aşamalarında belirlenen zaman içerisinde kadro bildirim yapılmadığı takdirde, takımın en son bildirdiği as kadro geçerli olacaktır.

4.2. Kadroları Kilitleme

First Strike'a katılan Takımlar 22 Kasım 2020 ve 7 Aralık 2020 tarihleri arasında kadrolarına oyuncu ekleyip kadrolarından oyuncu çıkaramazlar.

4.3. Bölge İçi Hareket Politikası Kadro Kısıtlamaları

Takımların As Kadrosu'ndaki en az üç oyuncunun Küresel Politika'daki Kısım 2'de açıklandığı üzere Takım'ın bulunduğu Bölge'nin vatandaşı olması gereklidir.

4.4. Acil Durum Değişiklikleri

Maç esnasında bir acil durum gerçekleşmesi durumunda Takımlara alanda bulunan bir yedek oyuncuyu oyuna dahil etmek için on dakika süre verilir. Yedek oyuncu bulunamazsa Takım pes etmiş sayılır. Herhangi bir durumun acil olup olmadığına Turnuva Yetkilileri karar verir. Yedek oyuncuların Takım kadrosunun bir parçası olması gereklidir.

4.5. Koçlar

Takımda bir koç bulunuyorsa koç, Takımın katıldığı her Maç'ta yer alabilir. First Strike etkinliği kapsamında canlı olarak düzenlenen ve bir alanda yapılan turnuvalarda ("**LAN Etkinlikleri**"), her bir Maç'ta Takım'ın önceden belirlenen koçlarından en az biri turnuva alanında bulunabilir. First Strike etkinliği kapsamında düzenlenen çevrimiçi turnuvalarda ("**Çevrimiçi Etkinlikler**"), Takım'ın önceden belirlenen koçlarından en az biri sesli iletişim sistemi yoluyla lobiye bağlanabilir ve yalnızca her bir Maç'ın Ajan ve Harita seçimi sürecinde, molalarda, devre aralarında ve (eğer varsa) Haritalar arasında oyuncularla konuşabilir. Koçlar yalnızca Ajan ve Harita seçimi sürecinde, molalarda, devre aralarında ve Haritalar arasında sahnede bulunabilir.

5. Oyuncu Ekipmanları

5.1. Oyuncu veya Takım'a Ait Ekipmanlar

5.1.1. İzin Verilen Oyuncu veya Takım'a Ait Ekipmanlar

First Strike etkinliğinin bir parçası olarak düzenlenen LAN Etkinliklerinde, Oyuncular şu kategorilerdeki, kendilerine veya Takımlarına ait ekipmanları Maç Alanı'na (aşağıda tanımlandığı üzere) getirebilir ve bu ekipmanları First Strike etkinliği esnasında kullanabilir: (1) Bilgisayar klavyeleri, (2) bilgisayar fareleri ve kablo tutucuları ve (3) fare altlıkları. Şüpheye yer vermemek için oyuncular Turnuva Yetkilileri tarafından temin edilenlerin dışında mikrofonlu kulaklık, kulak içi kulaklık veya mikrofon getiremez; bunları kullanamaz veya üstlerinde taşıyamaz.

5.1.2. Oyuncu veya Takım'a Ait Ekipmanların Kullanımı İçin Gerekli Onaylar

LAN Etkinliklerinde kullanılacak Oyuncular veya Takım'a ait bütün ekipmanların onay için Turnuva Yetkililerine sunulması zorunludur.

Onaylanan ekipmanlar etkinlik alanında Turnuva Yetkililerinin gözetiminde kalır ve yalnızca Maç'tan önce veya Baş Hakem'in (aşağıda tanımlandığı üzere) uygun gördüğü zamanlarda erişilebilir. Onaylanmayan veya Turnuva Yetkililerince haksız rekabet avantajı sağladığından şüphelenilen ekipmanların kullanılması yasaktır; oyuncular bunun yerine Turnuva Organizatörü'nün sağladığı ekipmanları kullanmak zorundadır. Turnuva Yetkilileri kendi takdirlerine göre turnuva güvenliği, emniyeti veya yapılan faaliyetin verimliliğini etkileyeceğini düşündükleri ekipmanların kullanılmasına izin vermeyebilir. Riot Games veya VALORANT ile rekabet içinde olan firma ve markaların logo veya tasvirlerini taşıyan, oyuncu ya da Takımlara ait hiçbir donanım veya ekipman maç alanına getirilemez. Turnuva Yetkililerinin etkinlik süresince bir Takım Üyesi'nden logonun veya markanın üzerini kapatmasını isteme hakkı vardır.

5.2. Sağlanan Ekipmanlar

Turnuva Organizatörü, LAN Etkinliği olarak düzenlenen tüm First Strike maçlarında kullanılmak üzere şu kategorilerdeki ekipmanları sunacaktır ve oyuncular yalnızca bu ekipmanları kullanacaktır: (1) Bilgisayar ve monitör, (2) el ısıtıcıları, (3) mikrofonlu kulaklıklar ve/veya kulak içi kulaklıklar ve/veya mikrofonlar, (4) masalar ve sandalyeler. Oyuncuların talep etmesi halinde, Turnuva Organizatörü LAN Etkinliği olarak düzenlenen tüm First Strike maçlarında kullanılmak üzere şu kategorilerdeki ekipmanları temin edecektir: (1) Bilgisayar klavyeleri, (2) bilgisayar fareleri ve (3) fare altlıkları. Turnuva Organizatörü tarafından sağlanan bütün ekipmanlar, Turnuva Organizatörü'nün takdirine bağlı olarak seçilecek ve belirlenecektir. Yukarıdaki hükümlere bağlı olarak turnuva tarafından verilen ekipmanların izin alınmadan değiştirilmesi veya Turnuva Yetkililerinin vermediği donanımların, yazılımların ya da diğer ekipmanların kullanılması hile yapmak olarak kabul edilir. Oyuncular, LAN Etkinliği sona erdikten sonra Turnuva Organizatörü'nün isteği doğrultusunda turnuva için verilen tüm ekipmanları iade etmek zorundadır.

5.3. Verilen Ekipmanların Değiştirilmesi

Eğer LAN Etkinliğinde bir ekipmanda teknik sorun yaşandığından şüphelenilirse, oyuncular veya Turnuva Yetkilisi durumun teknik analizini talep edebilir. Turnuva Organizatörü'nün belirlediği bir teknisyen gereken şekilde sorunları tanımlayarak çözer. Teknisyenler, Turnuva Yetkililerinden herhangi bir ekipmanın değiştirilmesini talep edebilir. Herhangi bir ekipmanın değiştirilmesine yönelik karar, tamamen Turnuva Yetkililerinin takdirindedir. Eğer bir oyuncu kişisel yedek ekipmanını kullanmak isterse, oyuncunun Turnuva Yetkilileri tarafından önceden onaylanmış ekipmanları kullanması gerekir. Aksi takdirde Turnuva Yetkililerinin sunduğu yeni ekipmanlar kullanılır.

5.4. Bilgisayar Programları ve Bunların Kullanımı

LAN Etkinliklerinde oyuncular kesinlikle kendi bilgisayar programlarını yükleyemez ve yalnızca Turnuva Organizatörü tarafından sağlanan programları kullanabilir. Buna, ısınma alanındaki bilgisayarlar da dahildir. Eğer oyuncu ısınma alanındaki bilgisayarlara bir program yüklemek istiyorsa bunu öncelikle bir Turnuva Yetkilisi'ne danışmalıdır.

5.4.1. Sesli İletişim

Sesli iletişim yalnızca Turnuva Yetkilileri tarafından sağlanacak mikrofonlu kulaklıklarca kullanılan yerel sistem üzerinden yapılacaktır. Turnuva Yetkililerinin önden onayı olmadan LAN Etkinliklerinde ve Çevrimiçi Etkinliklerde üçüncü parti sesli iletişim yazılımlarının (örn. Discord) kullanılması yasaktır. Turnuva Yetkilileri, Turnuva Organizatörü'nün takdirine göre Takım'ın sesli görüşmelerini dinleyebilir.

5.4.2. Sosyal Medya ve İletişim

Turnuva Organizatörü'nün bilgisayarlarını, herhangi bir sosyal medya veya iletişim sitesini açmak veya bu sitelerde paylaşım yapmak için kullanmak yasaktır. Facebook, Twitter, çevrimiçi forumlar/panolar ve e-posta da dahil olmak üzere bütün benzer siteler bu kısıtlamaya dahildir.

5.4.3. Zaruri Olmayan Ekipman

Cep telefonları veya flash bellekler gibi zaruri olmayan ekipmanların herhangi bir sebeple Turnuva Organizatörü'nün bilgisayarlarına bağlanması yasaktır.

5.4.4. Yerleşik Programlar

Oyuncular MS Paint ve Notepad gibi yerleşik programları Maç öncesinde ve esnasında kullanabilir. Şu kısıtlamalar geçerlidir:

- Oyuncular tarafından yerleşik programlarda oluşturulan yazılar ve görseller Küresel Politika'daki Kısım 7'de belirtilen aynı davranış kurallarına tabidir.
- Yerleşik programlarda kişisel markalar, sosyal medya hesapları veya iletişim kanalları da dahil olmak üzere herhangi bir Takım'ın, sponsorun veya markanın reklamını yapmak veya bunlardan bahsetmek yasaktır.
- Maç Öncesi Düzeni'nde (Kısım 6.5) yerleşik programlarda oluşturulan stratejiyle ilgili notların Maç başlamadan önce silinmesi gerekir.
- Turnuva Yetkilileri tarafından oyuncuların doğrudan veya dolaylı yoldan yerleşik programları kullanması sebebiyle gerçekleştiğine karar verilen duraklatmalara izin verilmez ve bu duraklamalar cezalandırılır. Turnuva Yetkilileri, yerleşik programların kullanımından oluşan hatalar sebebiyle

turun baştan başlatılmasına veya oyunun yeniden kurulmasına (Kısım 8'de açıklandığı üzere) izin vermez. Yerleşik programların kullanımına, yerleşik programa erişmek için uygulama penceresini değiştirmek de dahildir.

Turnuva Yetkilileri bu kuralları çiğneyen oyuncuları cezalandırabilir ve bunların kötüye kullanılması durumunda oyuncuların yerleşik programlara erişimini engelleyebilir.

5.5. Ses Kısıtlamaları

Oyuncuların minimum ayarlardan daha yüksek bir ses seviyesi kullanması gereklidir. Turnuva Yetkilileri, ses düzeylerinin fazla düşük olduğuna karar vermeleri halinde oyunculardan ses düzeylerini arttırmalarını talep edebilir. Kulaklıklar oyuncuların kulaklarının tam üstüne yerleştirilmeli ve Maç boyunca böyle kalmalıdır. Oyuncular mikrofonlu kulaklıkların yerleşimini hiçbir şekilde engelleyemez ve mikrofonlu kulaklıklar ile kulakları arasına şapka, eşarp veya diğer giysiler de dahil olmak üzere hiçbir şey yerleştiremez. Buna sadece belirli dini eşyalar ve/veya medikal cihazlar dahil değildir (örn. başörtüsü, türban ve işitme cihazı). Bir eşyanın dini ve/veya medikal sebeplerle muaf olup olmayacağı Turnuva Yetkililerinin takdirindedir.

5.6. Ekipmanların Kurcalanması

LAN Etkinliklerinde oyuncular Turnuva Maçı'nın başlamasının ardından başka bir oyuncunun ekipmanlarına dokunamaz. Ekipmanlarıyla ilgili desteğe ihtiyaç duyan oyuncuların bunu Turnuva Yetkililerinden talep etmesi gereklidir.

6. Etkinlik ve Müsabaka Alanı Planlaması ve Takvim

6.1. Etkinlik Alanı'na Genel Erişim

LAN Etkinliklerinde Takımların resmi Maçların oynanacağı sınırlı alanlara erişimi, öncesinde Riot veya Turnuva Organizatörünün onayının alınmadığı sürece sadece takım üyeleri için mümkündür. Maçlara katılım için izinler, tamamen Riot ve Turnuva Organizatörü'nün takdirindedir.

6.2. Giriş Öncesi Sağlık Kontrolü

LAN Etkinliklerinde her bir Takım Üyesi resmi Maçlar için etkinlik alanına girmeden önce Turnuva Yetkililerine kimliğini doğrulatmalıdır. Ek olarak, Turnuva Yetkilileri (herhangi bir Takım Üyesi'nin veya diğer kişinin alana girmesine izin vermeden önce) kişilerin ateşini ölçerek veya başka yöntemler kullanarak kişinin fiziksel olarak sağlıklı olup olmadığını kontrol etme yetkisine sahiptir. Bir Maç'tan önce veya Maç sırasında Turnuva Yetkilileri bir kişinin sağlıklı olduğuna ve etkinlik alanına girmemesi gerektiğine karar verirse, bahsi geçen kişi alana alınmaz ve alanı anında terk etmesi gerekir. Turnuva Yetkilileri bir oyuncunun sağlıklı olduğuna ve Maç'a

katılmaması gerektiğine karar verirse, Turnuva Yetkilileri ilgili Takım'dan bir Yedek oyuncu sağlamasını isteyebilir. İlgili yasalar ek veya farklı sağlık kontrolleri, temizlik veya halk güvenliği prosedürleri gerektiriyorsa, Turnuva Yetkilileri bu prosedürleri uygulama konusunda tam yetkiye sahip olur ve Takım Üyelerinin bu prosedürlerin uygulanması konusunda Turnuva Yetkilileriyle işbirliği yapması gerekir.

6.3. Maç Alanı

"**Maç Alanı**", LAN Etkinliğinde Maçlar sırasında kullanılan müsabaka bilgisayarlarını çevreleyen bölümden oluşur. Maçlar sırasında Takım Üyelerinden sadece As Kadro'nun Maç Alanı'nda bulunmasına izin verilir.

6.3.1. Takım Menajerleri

Menajerler Maç'a hazırlık süreci boyunca Maç Alanı'nda bulunabilir; ancak Ajan ve Harita Seçimi evresinin başlamasından önce buradan ayrılmaları gerekir ve Maç sona erene dek buraya geri dönemezler.

6.3.2. Koçların Sahneye Erişimi

Belirli bir günde mücadele edecek Takımların koçları seçim/yasaklama, harita seçimi süreci boyunca maç alanına girme ve Takım'la konuşma yetkisine sahiptir. Turnuva Yetkililerinin izni olmadan başka herhangi bir Takım çalışanının sahneye girme yetkisi yoktur. Seçim/yasaklama, harita seçimi süreci sona erdikten sonra tüm koçlar sahneyi hızlıca terk ederek kendileri için belirlenen alana geçmelidir.

6.3.3. Kablosuz Cihazlar

Cep telefonları, tabletler ve akıllı saatler dahil olmak üzere hiçbir kablosuz cihaz; seçim/yasaklama harita seçimi evresi, duraklatmalar, yeniden kurmalar ve çok Haritalı maçların Harita aralarında Maç Alanı'na getirilemez. Turnuva Yetkilileri Maç Alanı'na getirilen bu tür cihazları oyunculardan toplar ve maçın tamamlanmasının ardından oyunculara iade eder.

6.3.4. Yiyecek ve İçecek Kısıtlamaları

Maç Alanı'na herhangi bir yiyecek getirmek yasaktır. Maç Alanı'nda içecekler, sadece Riot'un onayladığı kapaklı kapların kullanılması şartıyla serbesttir. Turnuva Yetkilileri, oyuncuların talep etmesi halinde bu kapları onlara sağlar.

7. Maç Süreci

7.1. Program Değişiklikleri

Turnuva Yetkilileri kendi takdirlerine göre her bir günün Maç programını değiştirebilir; Maçları farklı tarihlere çekebilir veya Maç programını diğer şekillerde ayarlayabilir. Maç programının Turnuva Yetkilileri tarafından değiştirilmesi halinde, bütün Takımlar en kısa zamanda bilgilendirilir.

7.2. Alana Geliş

Takımın First Strike etkinliği bünyesindeki bir LAN Etkinliğine katılan Aktif Kadrosu, Turnuva Yetkililerince belirlenen zamanda Etkinlik Alanı'na gelmelidir. Çevrimiçi Maçlarda Oyuncuların, Turnuva Yetkilileri tarafından belirlenen saatten önce Maç Lobisi'ne katılmaya hazır olması gereklidir.

7.3. Hakemlerin Rolü

7.3.1. Baş Hakem

"**Baş Hakem**", Maçlardan önce, Maçlar sırasında ve Maçlardan hemen sonra ortaya çıkabilecek bütün sorun, soru ve durumlar hakkında hüküm vermekten sorumlu Turnuva Yetkilisi'dir. Aşağıdakilerle sınırlı olmamakla beraber, hakemlerin gözetiminde olan şeyler şöyledir:

- Maçlardan önce Takım kadrolarını kontrol etmek
- Oyuncu çevre birimlerini ve Maç Alanlarını kontrol etmek ve izlemek
- Maç başlangıcını ilan etmek
- Maç sırasında duraklatma/devam kararı vermek
- Maç sırasındaki kural ihlalleri için yaptırım uygulamak ve disiplin cezası vermek
- First Strike Kuralları ve Küresel Politika dahilinde oyunu duraklatmak ve oyunun durması da dahil olmak üzere Maç'la ilgili tüm kararları vermek
- Maç'ın sonunu ve sonucunu doğrulamak.

7.3.2. Hakemin Sorumlulukları

"**Hakemler**", Turnuva Organizatörü adına çalışan Turnuva Yetkilileridir ve Baş Hakem'in yönlendirmesine, incelemesine ve gözetimine tabidir. Hakemler şunlardan sorumludur:

- Eđer gerekliyse Maç Alanı'na giriş izni vermek veya vermemek
- First Strike Kuralları veya Küresel Politika'ya ek olarak Baş Hakem ve diđer Turnuva Yetkililerinin belirlediđi güvenlik protokollerini uygulamak
- Oyuncuları bir eylemi gerçekleřtirmek veya gerçekleřtirmemek üzere yönlendirmek dahil olmak üzere, oyuncuların First Strike Kuralları'na ve Küresel Politika'ya uyduđundan emin olmak
- Oyun içinde ve dışında yaşanan sorunlar hakkında oyuncularla iletişim kurmak
- Talep dođrultusunda hataları incelemek.

7.3.3. Hükümlerin Kesinliđi

Bu Kuralların yorumlanması, oyuncuların uygunluđu, etkinliđin programlanması ve sahneye konması ve kural ihlalleri ile ilgili tüm kararları alma yetkisi sadece Baş Hakem'de bulunmaktadır ve Baş Hakem'in verdiđi son karar kesinlik tařır. Baş Hakem'in bu Kurallara dayalı olarak verdiđi hiçbir karar temyiz edilemez veya karřılıđında hiçbir maddi tazminat talep edilmesine ya da diđer hukuki veya adli yollara başvurulmasına mahal vermez.

7.4. Rekabet Yamaları

Maçlar VALORANT'ın canlı sunucusundaki mevcut yamada oynanır.

7.4.1. Yeni Ajanlar

Yeni Ajanlar, canlı sunucuya eklendikten sonra iki hafta boyunca otomatik olarak kullanılamaz olur. Örnek: 5 Şubat'ta oyuna eklenen A Ajanı, 19 Şubat itibarıyla tüm Maçlarda kullanılabilir olur.

7.4.2. Yeni Haritalar

Yeni Haritalar, canlı sunucuya eklendikten sonra dört hafta boyunca otomatik olarak kullanılamaz olur. Örnek: 5 Şubat'ta oyuna eklenen A Haritası, 5 Mart itibarıyla tüm Maçlarda kullanılabilir olur.

7.4.3. Ek Kısıtlamalar

Herhangi bir eşyayı, Ajanı, kaplamayı ya da yeteneđi etkileyen hataların bulunması halinde Riot temsilcileri tarafından maçtan önce veya maç sırasında Ek Kısıtlamalar getirilebilir (örn. belirli silahların devre dışı bırakılması).

7.5. Maç Öncesi Düzeni

7.5.1. Oyuncu Hesapları

Oyuncular First Strike etkinliklerinde oynarken kendilerine ait çevrimiçi hesapları ve Riot Hesap Adı'nı kullanır. Oyuncular tutarlılık için isimlerinin önüne takım etiketi eklemelidir. Örnek: *G2 Mixwell*

7.5.2. Kurulum Zamanı

LAN Etkinliklerinde oyuncuların Maçlara tam olarak hazırlanabilmeleri için belirlenmiş zaman aralıkları olacaktır. Turnuva Yetkilileri, Maç programına dahil olacak şekilde oyuncuları ve Takımları kurulum zamanı ve bunun süresi hakkında bilgilendirir. Turnuva Yetkilileri bu programı istedikleri zaman değiştirebilir. Kurulum zamanı, oyuncuların maç alanına girişinden itibaren başlar ve bu noktada oyuncular yalnızca alandaki Turnuva Yetkilileri veya Hakem'in izniyle ve başka bir Turnuva Yetkilisi'nin gözetiminde alandan ayrılabilir. Kurulum şunlardan oluşur:

- Riot'un sağladığı tüm ekipmanların kalitesinin doğrulanması
- Çevre birimlerinin bağlanması ve ayarlanması
- Sesli iletişim sisteminin istenen şekilde çalıştığının doğrulanması
- Kaplamaların seçilmesi
- Oyun içi ayarların düzenlenmesi
- Sınırlı oyun içi ısınma

7.5.3. Ekipmanlardaki Teknik Aksaklıklar

Eğer oyunculardan biri kurulum sürecinin herhangi bir aşamasında ekipman sorunlarıyla karşılaşursa, oyuncunun hemen bir Hakem veya Turnuva Yetkilisi'ni bilgilendirmesi gereklidir.

7.5.4. Maçların Zamanında Başlaması

Oyuncuların kurulum sürecinde ortaya çıkan bütün sorunları verilen süre içinde çözmesi ve Maç'ın belirlenen zamanda başlaması beklenir. Gecikmeler için uygulanacak yaptırımlar, Turnuva Yetkililerinin takdirine bağlı olarak belirlenir.

7.5.5. Oyuncu Hazırlık Durumu

LAN Etkinliklerinde, Maçların belirlenmiş başlangıç saatinden en az beş dakika önce, bir Hakem her bir oyuncunun kurulumunun tamamlandığını doğrular. Maç'ta yer alacak on oyuncunun tamamı kurulumunu tamamladığını doğruladıktan sonra oyuncular bir ısınma maçına giremez.

7.5.6. Oyun Lobisi Oluřturma

Çevrimiçi Eleme maçları dıřındaki First Strike etkinliđinin bir parçası olan tüm maçlar, Turnuva Organizatörü'nün oluřturduđu Maç lobilerinde oynanır. Resmi Maç lobisinin nasıl oluřturulacađına Turnuva Yetkilileri karar verir. Çevrimiçi Etkinliklerde, Turnuva Yetkilileri Maç'ı oluřturacak olan resmi hesapları Takım Kaptanlarına bildirir. LAN Etkinliklerinde testler tamamlanır tamamlanmaz oyuncular Turnuva Yetkilileri tarafından oyun lobisine katılmaları konusunda yönlendirilir.

7.5.7. Çevrimiçi Maçlar

First Strike etkinliđinin bir parçası olan Çevrimiçi Maçlarda Oyuncuların Kısım 6.5.2'de anlatıldıđı üzere kurulumlarını tamamlamaları ve Turnuva Yetkilileri tarafından her bir maç öncesinde belirtilen zamanda hazır olduklarını onaylamaları gerekir. Bilgisayar donanımı ve çevre birimleri, internet bađlantısı, DDOS koruması ve güç bađlantısı dahil olmak üzere, seçtikleri kurulumun performansından oyuncular sorumludur. Kurulumla ilgili sorunlar, gecikme veya Takım'a izin verilenden daha fazla duraklatma hakkı için geçerli bir sebep olarak gösterilemez.

7.5.8. Maç Öncesi Yükümlülükler

Bütün Maç öncesi yükümlülükler oyunculara bildirilir. Medya etkinlikleri, röportajlar ve Maç konusundaki tartışmalar ve diđer yükümlülükler bunlar arasında olabilir.

7.5.9. Medya Yükümlülükleri

Takımların, günün Maçlarının as kadrosunda bulunması planlanan en az bir oyuncuyu en az 15 dakikalığına medya faaliyetleri için hazır bulundurması gerekir. Eđer bir oyuncu First Strike boyunca en az 2 Maç'ta oynadıysa oyuncunun Etkinlik boyunca en az bir defa medya karşısına çıkmaya hazır olması gerekir. Takımlar arka arkaya 4 Maç günü boyunca aynı oyuncuyu medya karşısına çıkaramaz.

7.6. Maç Düzeni ve Oynanış Sınırlamaları

7.6.1. Lobi Ayarları

Resmi Maç lobisi "Uzatmalar: 2 Farkla Galibiyet" seçeneđi etkin olacak şekilde "Turnuva" modunda oluřturulur.

7.6.2. Sunucu Seçimi

Her bir Maç'tan önce Turnuva Yetkilisi takımlara fiziksel olarak en yakın olan sunucuyu seçer.

7.6.3. Harita Seçimi Sürecinin Başlaması

On oyuncunun tamamı resmi Maç lobisine girdikten sonra, bir Hakem veya Turnuva Yetkilisi her iki Takım'ın da harita seçimi aşamasına hazır olduğunu doğrulamasını talep eder. Her iki Takım'ın da hazır olduğunu doğrulanmasının ardından, bir Hakem veya Turnuva Yetkilisi oda sahibinden Kısım 6.6'da anlatıldığı gibi harita seçimi sürecini başlatmasını ister. Kullanılabilir diğer tüm haritaların oynandığı durumlar hariç hiçbir harita bir Maç'ta iki kere oynanmaz. Turnuva Organizatörü Harita Seçimi Sürecini etkinlikten önce değiştirebilir ancak bunu tüm katılımcılara ve Riot Games'e önceden bildirmesi gerekir.

7.6.4. Harita Havuzu

Harita Havuzu Bind, Haven, Split, Ascent ve Icebox haritalarından oluşur.

7.6.5. Tek Haritalık Maçlarda Harita Seçimi Süreci

Daha yüksek sıradan gelen takım, A Takımı veya B Takımı olacağını seçer. Bahsi geçen turnuvada önceden belirlenmiş bir sıralama yoksa, bu Kısımda geçen "daha yüksek sıradan gelen takım" rasgele olarak belirlenir. A Takımı süreci başlatır ve Maç'ın oynanacağı harita aşağıdaki yöntemle seçilir:

- A Takımı bir haritayı yasaklar.
- B Takımı bir haritayı yasaklar.
- A Takımı kalan haritalar arasından seçim yapar
- B Takımı seçilen haritadaki tarafları belirler.

7.6.6. Üç Haritalık Maçlarda Harita Seçimi Süreci

Daha yüksek sıradan gelen takım, A Takımı veya B Takımı olacağını seçer. Bahsi geçen turnuvada önceden belirlenmiş bir sıralama yoksa, bu Kısımda geçen "daha yüksek sıradan gelen takım" rasgele olarak belirlenir. A Takımı süreci başlatır ve Maç'ın oynanacağı harita aşağıdaki yöntemle seçilir:

- A Takımı harita havuzundan bir haritayı yasaklar.
- B Takımı harita havuzundan bir haritayı yasaklar.
- A Takımı üç haritalık maçtaki ilk haritayı seçer.
- B Takımı ilk haritada başlayacağı tarafı seçer ve üç haritalık maçta ikinci olarak oynanacak haritayı seçer.
- A Takımı ikinci haritada başlayacağı tarafı seçer.
- Gerekirse üçüncü harita oynanmayan Harita Havuzu'ndan rasgele olarak seçilir ve haritada Takımların tarafları para atışıyla belirlenir.

7.6.7. Beş Haritalık Maçlarda Harita Seçimi Süreci

Daha yüksek sıradan gelen takım, A Takımı veya B Takımı olacağını seçer. Bahsi geçen turnuvada önceden belirlenmiş bir sıralama yoksa, bu Kısımda geçen "daha yüksek sıradan gelen takım" rasgele olarak belirlenir. A Takımı süreci başlatır ve Maçın oynanacağı harita aşağıdaki yöntemle seçilir:

- A Takımı beş haritalık maçtaki ilk haritayı seçer.
- B Takımı ilk haritada başlayacağı tarafı seçer ve beş haritalık maçta ikinci olarak oynanacak haritayı seçer.
- A Takımı ikinci haritada başlayacağı tarafı seçer ve beş haritalık maçta üçüncü olarak oynanacak haritayı seçer.
- B Takımı üçüncü haritada başlayacağı tarafı seçer ve beş haritalık maçta (eğer gerekirse) dördüncü olarak oynanacak haritayı seçer.
- A Takımı dördüncü haritada başlayacağı tarafı seçer (eğer gerekirse).
- Gerekirse beşinci harita tüm Harita Havuzu'ndan rasgele olarak seçilir ve haritada Takımların başlangıç tarafları para atışıyla belirlenir.

Not: Beş maçlık maçta, maça 1-0 önde başlama kuralı geçerliyse, A takımı 1-0 önde başlar ve ilk iki harita yerine ilk haritayı seçer. B takımı ilk haritada başlayacağı tarafı ve ikinci haritayı seçer. A takımı ikinci haritada başlayacağı tarafı seçer. İhtiyaç olması halinde diğer haritaları sırasıyla B takımı ve A takımı belirler. Haritayı belirleyen takımın rakibi tarafını seçme hakkına sahiptir.

7.6.8. Ajan Seçimi Sürecinin Başlaması

Ajan Seçimi başladıktan sonra Oyuncuların Ajanlarını seçmek için 85 saniyesi bulunur. İki Takım da aynı anda seçim yapar. Oyunculardan biri bu aşamada yanlışlıkla bir Ajan seçerse, Ajan Seçimi süresi bitmeden seçmek istedikleri Ajanı Turnuva Yetkilisi'ne bildirmelidir. Bu durumda Ajan Seçimi süreci baştan başlatılır ve hatanın gerçekleştiği ana kadarki Seçimler aynı şekilde yapılır ve ardından Oyuncu seçmek istediği Ajanı seçer. Oyuncunun Turnuva Yetkilisi'ne süre bittikten sonra haber vermesi durumunda Ajan Seçimi süreci baştan başlatılmaz ve Oyuncunun seçtiği Ajanla oynaması gerekir.

7.6.9. Ajan ve Harita Seçiminden Sonra Maçın Başlaması

Bir Turnuva Yetkilisi tarafından aksi belirtilmediği sürece Maçlar, Ajan/Harita Seçimi sürecinin tamamlanmasının hemen ardından başlar. Bu noktada

Takımlar, takım üyeleri tarafından yazılmış notlar da dahil olmak bütün basılı materyalleri Maç Alanı'ndan (eğer mümkünse) çıkarır. Oyuncuların, seçim/yasaklama evresinin tamamlanması ve Haritanın açılması arasındaki sürede ("Serbest Zaman" da denir) Haritadan çıkmasına izin verilmez.

7.6.10. Kontrollü Maç Başlangıcı

Maç başlangıcı sırasında bir hata ortaya çıkması veya Turnuva Yetkililerinin seçim/yasaklama sürecini Maç başlangıcından ayırmaya karar vermesi halinde, Turnuva Yetkilisi Maç'ı kontrollü şekilde başlatabilir ve bu durumda oyuncular, Haritaları önceki geçerli seçim/yasaklama sürecine göre yapar.

7.6.11. İstemcinin Yavaş Yüklenmesi

Maç başlangıcının ardından yüklenme sürecini durduran ve oyuncunun Maça girmesini engelleyen bir hata, oyundan kopma ve diğer herhangi bir aksiliğin ortaya çıkması halinde, on oyuncunun tamamı Maç'a katılana kadar Maç'ın duraklatılması gerekir.

7.6.12. Oynanış Unsurlarındaki Sınırlamalar

Herhangi bir Ajanı, kaplamayı ya da haritayı etkileyen hataların bulunması halinde veya Turnuva Yetkilileri tarafından belirlenmiş diğer herhangi bir sebepten ötürü, Maçtan önce veya Maç sırasında sınırlamalar getirilebilir.

7.6.13. Turnuva Karşılaşması Sırasında Oyuncu Değişikliği

Bir Haritadan fazla oynanan Maçlarda (örn. üç haritalık maçlar veya beş haritalık maçlar) Takımlar mevcut As Kadro'daki oyuncuları Harita arasında Yedeklerle değiştirebilir. Bunu yapabilmek için Takımın bir önceki oyun sonra erdikten en fazla beş dakika sonra rakip Takımı bilgilendirmesi ve Hakemlerden onay alması gereklidir. Bir Oyuncunun Harita esnasında oyundan kopması ve belirlenen duraklatma süresi boyunca geri gelememesi durumunda Takım, Kadro'da bulunan bir Yedek'i o oyuncunun yerine alabilir. Oyuncu değişikliği yapılabilmesi için Takımın uygun bir Kadroya ve As Kadro'ya sahip olması gerekir.

8. Duraklatmalar ve Çökmeler

8.1. Molalar (Taktiksel Duraklatmalar)

Takımların harita başına bir defa 30 saniyelik mola alma şansı vardır. Molalar oyun içindeki duraklatma sistemiyle gerçekleştirilebilir. Taktiksel duraklatmalar yalnızca satın alma evresinde gerçekleştirilebilir.

8.2. Teknik Duraklatmalar

Eğer bir oyuncu oyunu oynamasını önleyen bir sorun yaşıyorsa duraklatma sistemini kullanabilir. Oyuncunun duraklatmadan önce veya duraklattıktan hemen sonra bunun nedenini açıklaması gerekir. Teknik duraklatma esnasında mikrofonlu kulaklıklar çıkarılamaz. Turnuva Yetkilileri oyuncuya aksini belirtmediği takdirde, teknik duraklatma boyunca oyuncular ve koçlar arasındaki yazılı ve sesli iletişim de dahil olmak üzere hiçbir iletişime izin verilmez. Oyuncunun oyunu duraklatma çabası herhangi bir sebeple işe yaramıyorsa Turnuva Yetkilisi oyunu duraklatabilir.

8.3. Çökmeler

- Eğer maç Oyuncuların kontrolü dışındaki bir sebeple yarıda kalırsa (örn. sunucunun veya oyunun çökmesi) Turnuva Yetkilisi oyun içindeki turu geri getirme özelliğiyle o turu başa sarabilir ancak bazı durumlarda turun baştan oynanmasına ya da hatta tüm maçın baştan oynanmasına karar verebilir.
- Sorun turun ilk dakikası içinde, hiçbir hasar alınmadan önce gerçekleşirse ve rakip takım ya da hakem anında haberdar edilirse tur başa sarılır.
- Sorun tur esnasında hasar alındıktan sonra ve turun sonu henüz belirlenmeden önce (örn. tek bir oyuncu katledildi ama diğer herkes hayatta) yaşanırsa, tur yeniden oynanmaz veya başa sarılmaz. Tur oynanmaya devam eder ve sonuca dahil edilir. Tur başında yanlışlıkla takım arkadaşına hasar verme veya çökmeden etkilenen takımın karşı takıma hasar vermiş olması gibi durumlarda verilen hasarın önemsiz olduğuna karar verilirse istisnalar uygulanabilir.
- Eğer sorun tur esnasında, hasar alındıktan sonra turun sonucu belirlenemeyecek durumdayken gerçekleşirse (örn. sunucunun çökmesi) maç o turun başına geri alınır.
- Sorun tur esnasında, hasar alındıktan sonra ve turun sonucu bariz olarak belirlenmişken gerçekleşirse (örn. bir takım son 10 saniye kala Spike'ı imha ediyor) ancak sunucu çökmesi gibi bir sebep nedeniyle tura devam edilemiyorsa tur geçerli sayılabilir.
- Sorunun açıkça katılımcıdan kaynaklandığı durumlarda (örn. yanlış silahı satın almak) maçlar durdurulmaz ve/veya turlar geri alınmaz ya da baştan oynanmaz.

9. Maç Sonu Süreci

9.1. Maç Sonu Süreci

9.1.1. Sonuçlar

Turnuva Yetkilileri Maç sonucunu doğrular ve kaydeder.

9.1.2. Teknik Notlar

Oyuncular bütün teknik sorunlarını Turnuva Yetkilileriyle birlikte belirler.

9.1.3. Harita Arası

Turnuva Yetkilileri, bir sonraki Maç'ın Harita'sı başlamadan önceki süre konusunda oyuncuları bilgilendirir. Çevrimiçi etkinlikler için Haritalar arasındaki standart geçiş süresi sekiz (8) ila on (10) dakikadır. Bu süre, son Haritanın son Turunun ardından oyuncuların yerlerine dönmeleri için sahip oldukları süredir. Çevrimdışı etkinlikler için Haritalar arasındaki standart geçiş süresi beş (5) ila on (10) dakikadır. Bu süre, son Haritanın son Turunun ardından oyuncuların yerlerine dönmeleri için sahip oldukları süredir. Eğer oynanacaksa, bir sonraki Harita, iki Takım da Hakem'e veya Turnuva Yetkilisi'ne tüm oyuncuların oynamaya hazır olduğunu ve eğer bu bir LAN Etkinliğiyse sandalyelerinde olduğunu bildirdikten sonra başlar.

9.1.4. Maç Arası

Çevrimiçi etkinlikler için Maçlar arasındaki standart geçiş süresi sekiz (8) ila on (10) dakikadır. Bu süre, son Maç'ın son Tur'unun ardından oyuncuların yerlerine dönmeleri için sahip oldukları süredir. Çevrimdışı etkinlikler için Maçlar arasındaki standart geçiş süresi on (10) ila on beş (15) dakikadır. Bu süre, son Maç'ın son Tur'unun ardından oyuncuların yerlerine dönmeleri için sahip oldukları süredir. Eğer oynanacaksa, bir sonraki Maç iki Takım da Hakem'e veya Turnuva Yetkilisi'ne tüm oyuncuların oynamaya hazır olduğunu ve eğer bu bir LAN Etkinliğiyse sandalyelerinde olduğunu bildirdikten sonra başlar.

Eğer Hakemler veya Turnuva Yetkilileri tarafından belirtilen zamanda tüm oyuncular oynamaya hazır biçimde sandalyelerindeki yerlerini almamışsa, kural ihlali yapan takım Oyun'u geciktirdiği için ceza alabilir.

9.1.5. Maç Sonu Yükümlülükleri

Bütün Maç sonu yükümlülükleri oyunculara bildirilir. Medya etkinlikleri, röportajlar ve Maç konusundaki tartışmalar ve diğer yükümlülükler bunlar arasında olabilir.

9.1.6. Medya Yükümlülükleri

Takımların, günün Maçlarının as kadrosunda bulunmuş en bir oyuncuyu en az 15 dakikalığına medya faaliyetleri için hazır bulundurması gerekir. Eğer bir oyuncu First Strike boyunca en az 2 Maç'ta oynadıysa oyuncunun Etkinlik boyunca en az bir defa medya karşısına çıkmaya hazır olması gerekir. Takımlar arka arkaya 4 Maç günü boyunca aynı oyuncuyu medya karşısına çıkaramaz.

9.1.7. Hükmen Galibiyetin Sonuçları

Hükmen galip gelinmiş maçlarda, kazanan Takım'ın asgari sayıda harita oynayarak galip geldiği kabul edilir (yani tek haritalık maçlar için 1-0, üç haritalık maçlar için 2-0, beş haritalık maçlar için 3-0). Hükmen galip gelinen Maçlarda diğer hiçbir istatistik tutulmaz.

10. Ödüller

10.1. Para Ödülü

VALORANT First Strike müsabakalarında Takımların etkinlikte sergiledikleri performansa göre para ödülü kazanma fırsatı olur. Şampiyon olan, yani final karşılaşmasındaki beş haritalık maçı kazanan Takım, [20.000 \$] ödülün sahibi olur. İkinci takım [13.500 \$] kazanır. Üçüncü takım [7.500 \$] kazanır. Dördüncü takım [5.000 \$] kazanır. Kalan dört takım ise [1.000 \$] kazanır.

11. Seyahat ve Masraflar

Turnuva Organizatörü, First Strike etkinliğinin bir parçası olarak LAN Etkinliklerine katılma hakkı elde eden takımlara takım başına beş (5) As Oyuncu, bir (1) Yedek, bir (1) Koç ve bir (1) Takım Menajeri için (a) LAN Etkinliğinde yarıştıkları süre için makul şartlarda seyahat, konaklama ve yemek sağlayacak ya da (b) LAN Etkinliğinde yarıştıkları süre için makul şartlarda seyahat, konaklama ve yemek için harcanan masrafları karşılayacaktır. First Strike etkinliğinin bir parçası olarak düzenlenen LAN Etkinliklerinde yarışma hakkı kazanan oyuncuların First Strike etkinliğinin bir parçası olarak düzenlenen LAN Etkinliğinin gerçekleştirileceği şehre seyahat etmek için gerekli vizeye, pasaporta ve diğer seyahat belgelerine sahip olması gerekir. Reşit olmayan oyuncuların ilgili yasaya göre bir ebeveynle veya yasal velisiyle birlikte seyahat etmesi gerekebilir. Bu durumlarda Turnuva Organizatörü, bahsi geçen oyuncunun LAN Etkinliğinde yarıştığı süre boyunca reşit olmayan oyuncu başına tek bir ebeveyn veya veliye makul şartlarda seyahat, konaklama ve yemek sağlayabilir veya bunların masraflarını karşılayabilir.

12. Yorumlama ve Takdir

12.1. Turnuva Organizatörü'nün Yorumlama Hakkı

First Strike Kuralları veya Küresel Politika'nın kapsamadığı, First Strike etkinliğiyle ilgili tüm durumlar Takımlara zamanında First Strike Kuralları'na veya Küresel Politika'ya güncelleme veya bunların bir yorumu olarak bildirildiği sürece Turnuva Organizatörünün yorumuna açıktır. Turnuva Organizatörünün ve Turnuva Yetkililerinin bu First Strike Kuralları ve Küresel Politika yorumları nihai ve bağlayıcıdır.

12.2. İş İnsanı Kararı İlkesi

Bu First Strike Kuralları veya Küresel Politika, Riot ya da Turnuva Organizatörü'ne eyleme geçme, eyleme geçememe, izin verme veya geri çekme ya da onay verme veya geri çekme ya da başka bir karar verme hakkını verdiğinde, sağladığında veya sunduğunda aksi belirtilmedikçe, Riot ve Turnuva Organizatörü, Riot ve Turnuva Organizatörü'nün çıkarlarını ve Resmi Müsabakaların, First Strike etkinliklerinin, VALORANT'ın ve Riot ve Turnuva Organizatörü'nün iştirakleri ve grup şirketlerinin işleri ve faaliyetlerinin kısa ve uzun vadeli menfaatlerine ilişkin değerlendirmesini göz önünde bulundurarak, kendi iş muhakemesine dayanarak kendi takdirine bağlı olarak bu tür bir faaliyette bulunma hakkına sahip olacaktır. Hiçbir Takım ya da bir Takım Üyesi, Riot, Turnuva Organizatörü veya herhangi bir Turnuva Yetkilisi'nin bu First Strike Kuralları veya Küresel Politika uyarınca herhangi bir rızayı, onayı, kararı veya diğer talep edilen eylemi makul olmayan bir şekilde geri çektiğine veya geciktirdiğine dair bir iddiaya dayalı olarak herhangi bir hak talebinde bulunamaz veya dava açmaz.

12.3. Dil

Orijinal First Strike Kuralları İngilizce dilinde yazılmıştır. İngilizce versiyon ve çeviri arasında kasıtsız bir çatışma olması durumunda İngilizce versiyon geçerli sayılacaktır.

* * *