

# AÇIK ELEME KURALLARI

## 1. YÜKSELME LİGİ AÇIK ELEMELERİNE GENEL BAKIŞ

Yükselme Ligi açık elemeleri, 4 haftalık mücadele boyunca takımların her hafta puan topladığı ve en üst sıradaki üç takımın YL lig aşamasına katılmaya hak kazandığı turnuvalardır.

### TAKIM KOMPOZİSYONU VE KATILIM KOŞULLARI

RTP turnuvalarına katılabilmek için, RTP sayfasından takım oluşturulması gerekir. Takım oluşturulduktan sonra, takım üyelerinin davet edilebilmesi için oluşturulmuş bir bağlantı takım kaptanı ile paylaşılır. Geçerli bir takım en az beş oyuncudan ve en fazla dört yedekten oluşur. Bir takımda gözükken oyuncular, o güne kadar oynamasalar bile takımın bir üyesi oldukları için her oyuncu turnuva sırasında her an hazır olmalıdır.

Bir takımın turnuvaya kayıt işlemini sadece takım kaptanı yapabilir. Kaptan, takımındaki herkesin aşağıdaki kriterlere uygunluğundan sorumludur:

- Turnuvaya katılım koşullarına uygunluğu
- Vatandaşlık uygunluğu

Takımının kayıt işlemini yapmak için kaptan, RTP'ye giriş yapmalı ve kayıt işlemlerini takip etmelidir. Yukarıdaki herhangi bir kriterle uyum sağlamayan oyuncu veya bütün takım diskalifiye edilebilir.

## 2. TURNUVA YAPISI

### AÇIK ELEMELER

Açık elemelerin tamamı çevrimiçi olarak oynanacak olup, sıralamalarına göre takımlar aşağıdaki şekilde puan kazanacaktır:

- 5 - 8. takımlar = 20 Puan
- 3. ve 4. takım = 40 Puan
- 2. takım = 70 Puan
- 1. takım = 100 Puan

Tüm açık elemeler yukarıdaki tablo üzerinden ayrı ayrı değerlendirilecek olup, katılım şartlarını sağlayan tüm takımlar, istedikleri açık elemelere katılmakta serbesttir.

OYUN MODU: 5v5, Sihirdar Vadisi, Turnuva Çekilişi

FİKSTÜR DÜZENİ: Tek maç üzerinden bütün takımlar rasgele bir şekilde ikili eleme turnuva ağacına dağıtılır.

MAÇ SONUCU: Maç sonuçları tek maç üzerinden belirlenir. Final üç maç üzerinden oynanır.

OYUN SÜRESİ:

Her turun yaklaşık ne zaman başlayacağını belirten bir zaman çizelgesi oluşturulur. Takım kaptanı maça özel oluşturulmuş turnuva kodunu e-posta aracılığıyla alacaktır.

Bir maçın başlayabilmesi için takımların 5 oyuncusunun da lobide hazır olması gereklidir.

MAÇA GEÇ KALMA:

Maçlar başlangıç saatinden itibaren 10 dakika içinde başlamalıdır. Eğer maçın başlama zamanı 18.00 ise, oyuncular 18.10'a kadar maça başlamalıdır. Eğer maç 18.10'a kadar başlamamışsa "geç kalma" sistemi devreye girer ve sistem başlamayan tüm maçlar için bir sonuç belirler. Takımların, önceden belirlenen maç başlangıç saatinde ilgili turnuva koduyla maça hazır olması gerekir. 10 dakikalık teşrif süresinde hazır olmayan takımlar sistem tarafından elenir ve rakip takım bir üst tura geçer.

"Geç kalma" sisteminin devreye girmesi 10 dakikalık teşrif süresini birkaç dakika geçebilir. **Sistem devreye girip oda kendiliğinden bozulana ya da karşılaşma tablosu güncellenene kadar takımlar hazır bir şekilde beklemeli ve odadan çıkmamalıdır.**

Maçın başlama saati 18.00 ise, örnek senaryolar şu şekilde olacaktır:

- Her 2 takımın da teşrif için belirlenen son süreden (18.10) önce hazır olması ve maçın başlaması durumunda turnuva tablosu maç bitiminde sistem tarafından güncellenir.
- Takımlardan biri hazır değilse, 10 dakikalık teşrif süresinin sonunda "Geç kalma" statüsü bir veya daha fazla oyuncusu eksik olan takıma atanır ve diğer takım maçı kazanmış sayılır. "Geç kalmış" statüsündeki takım maçı kaybetmiş sayılır. **Tam kadro olan takım "geç kalma" sistemi devreye girip oda kendiliğinden bozulana ya da karşılaşma tablosu güncellenene kadar odadan çıkmamalıdır. Aksi takdirde "geç kalma" statüsü iki takıma da atanır.**

- 2 takım da lobide deęil veya 2 takımın da eksik oyuncuları (5'ten az) varsa "Geç kalma" statüsü her 2 takıma da atanır. Bir takımın, dięer bir takıma göre daha fazla oyuncusunun lobide olması "Geç kalma" statüsünün atanmasına engel olmaz. "Geç kalmıř" statüsündeki takımlar maçı kaybetmiř sayılır. Eęer bir takımın tüm oyuncuları çevrimiçi olmasına raęmen tam kadro olarak lobide deęilse, "geç kalma" statüsü 10 dakikalık teřrif süresinin sonunda (18.10) bu takıma da iřlenir.
- İki takım da tam kadro olarak (5 kiři) lobide, ancak maçı hala bařlamamıř durumdaysa 10 dakikalık gecikme süresi 5 dakika daha uzatılır. Eęer bu sürenin sonunda maçı henüz bařlamamıřsa 2 takım da "Geç kalma" statüsü alır. "Geç kalmıř" statüsündeki takımlar maçı kaybetmiř sayılır.

Önemli bilgiler:

- **Maçı geç kalan takımın sisteme iřlenebilmesi için, eksiksiz şekilde hazır bekleyen takımın lobi kendilięinden bozulana veya karřılařma tablosu güncellenene kadar lobide beklemesi gerekmektedir.** Takımlardan birinin zamanında gelmemesi durumunda ekran görüntüsü olarak odadan çıkılmamalıdır. Zamanından önce odadan çıkılması durumunda her iki takıma da "Geç kalma" statüsü atanır ve bu iřlem daha sonrasında geri alınamaz. "Geç kalma" statüsündeki takımlar maçı kaybetmiř sayılır.
- Oynanan bir maçın geçerli olması için her iki takımın da 5'er kiři olarak oyunda olması gerekir. Eęer bir maçı takım başına 5 oyuncudan az oyuncuyla bařlarsa geçersiz sayılır ve sisteme iřlenmez.

TURNUVA KODU:

Açık elemelerde o tura özel olarak verilmiř turnuva koduyla oynamak zorunludur.

- Turnuva kodu maçı bařlamadan önce e-posta yoluyla bildirilir.
- Eęer turnuva kodu çalışmıyorsa takım kaptanı, yetkililere ulařıp durumu iletebilir.
- Turnuva kodu ve ilgili maçı bilgileri sadece takım kaptanına gönderilir.

## SEÇİM/YASAKLAMA EKRANI:

- Placeholder\* seçim yapmak yasaktır. Placeholder seçim yüzünden bozulan bir oyun, bahsi geçen takımın diskalifiyesiyle sonuçlanabilir.

*\*Placeholder seçim: Takımınızın seçmeyi düşündüğü bir şampiyonun sizde olmaması ve bu yüzden yerine geçici bir şampiyon seçme durumu.*

- Oyuncular maç başlamadan önce doğru sihirدار büyülerini ve rünleri seçmekle yükümlüdür. Yanlış bir seçimden dolayı maç tekrarı yapılmayacaktır.
- Herhangi bir sebeple bozulmuş bir seçim/yasaklama ekranında yapılan seçimler, tekrar kurulan lobide aynı şekilde ve aynı sırayla yapılmalıdır. Benzer şekilde, oyuncuların lobiye diziliş sırası da aynı olmalıdır.

## TAKIM KADROSU:

Bir RTP turnuvasına katılmış takımın bütün oyuncuları, o takımın kadrosunu oluşturur. Mevcut kurallara göre bir takım kadrosu en az beş, yedekler dahil en fazla dokuz kişiden oluşabilir.

- Bir oyuncunun turnuvaya kaydolmuş birden fazla takımda oynaması yasaktır.

Takım, herhangi bir tura, takım kadrosuna dahil olmak şartıyla istediği bir beşliyle çıkabilir.

## OYUN DURAKLATMALARI:

Takımlar maç sırasında bir sorun yaşamaları halinde oyunu duraklatabilir.

- Oyun duraklatıldıktan sonra karşı takıma duraklatma sebebi bildirilir.
- Oyun başlatılmadan önce iki tarafın da hazır olduğu teyit edilir.
- Her takımın, maç başına 10 dakika oyunu duraklatma hakkı vardır. Bu sürenin sonunda rakip takım, oyunu duraklatan takıma ek süre verebilir ya da maçın başlamasını talep edebilir.

Eğer sportmenliğe aykırı herhangi bir durum varsa, takımlar gerekli kanıtları toplamalı ve kendi turlarının yetkilisine oyun bittikten sonra bildirmelilerdir.

### OYUNCU DAVRANIŐLARI:

- Oyuncular Sihirdar Kanunu'na uymak zorundadır.
- Bir takım üyesinin, oyun sırasında ve oyun alanında herhangi bir zamanda: yakışksız, kaba, terbiyesizce, küfürlü, hakaret içeren, iftira atan, onur kırıcı veya saldırgan; nefret ve ırkçılık söylemleri içeren bir dil kullanması yasaktır.

### DİSKALİFİYELER:

Aşağıdaki durumların gerçekleşmesi halinde, yetkililer diskalifiye kararı verebilirler:

- Herhangi bir hile, hile programı vb. kullandığı kanıtlanan takım yetkili tarafından diskalifiye edilebilir.
- Sportmenlik göstermeyen veya Sihirdar Kanunu'na uymayan takım veya oyuncu yetkili tarafından diskalifiye edilebilir.
- Takım kadrosunda bulunmayan bir oyuncuyla oynayan takım yetkili tarafından diskalifiye edilebilir.
- Burada belirtilmeyen konularda, turnuvanın rekabetçi bütünlüğünü korumak adına son söz turnuva yetkililerine aittir.
- Turnuvadan diskalifiye edilen takım, turnuvadan kazandığı puanları kaybeder.

### TURNUVAYA KATILMA KOŐULLARI:

En az 30. seviyede aktif bir League of Legends hesabına sahip, hesabında Turnuva Çekiliőı oyun modunda oynayacak kadar şampiyonu olan bir oyuncu, açık elemelere katılabilir.

İstisnalar:

- Riot Games tarafından özellikle katılımı yasaklanmış bireyler
- Riot Games çalışanları
- Turnuvada görev alan yetkililer

### VATANDAŐLIK UYUMU:

- Riot Games yetkilileri bir oyuncunun vatandaŐlık durumunu sorguladıđında, oyuncu bunu geerli bir kimlik/pasaportla kanıtlayabilmelidir.
- Takımlara, oyuncuların kadro uygunluklarının tespiti iin gerekli olan bilgilerin isteneceđi formlar yollanacak ve takımların kadro uygunlukları bu Őekilde tespit edilecektir.
- Takımların baŐlangı beŐlilerinde en fazla 2 yabancı oyuncu bulunabilir.

### EŐİTLİK BOZMA:

Yükselme Ligi Aık Elemeleri sonucunda ilk 3 sırada yer alarak Yükselme Ligi'ne katılmaya hak kazanacak takımları belirlerken takımlar arasında eŐitlik olması durumunda, aynı puana sahip takımlar arasında rastgele bir tekli eleme tablosu oluŐturulur ve takımlar, ilk ü takım belli olana kadar birbirleriyle tek ma üzerinden (bo1) oynar. Bu malarda, taraf seim hakkına sahip olacak takımlar turnuva yetkilileri tarafından rastgele belirlenecektir.