

KUPA PAPARA

PUBG MOBILE Kural Kitapçığı

Turnuvaya Uygunluk	3
Yaş Sınırı	3
Oyun Hesapları	3
Desteklenen Cihazlar	3
Ceza Durumu	3
Takım Yönetimi ve Kadro Kuralları	3
Kadro Genişliği	3
Yedekler	3
Takım Kaptanı	3
Takım Adı, Oyun İçi Adları ve Logo	3
İsimlerin Onaylanması	4
Turnuva Yapısı	4
Terimlerin Anlamları	4
Takım Sınırlaması	4
Turnuva Formatı	4
512 takım katılımında uygulanacak kurallar	4
256 takım katılımında uygulanacak kurallar	4
128 takım katılımında uygulanacak kurallar	5
Turnuva Takvimi	5
Grup Aşaması	5
Final Aşaması	5
Program Değişiklikleri	5
Maç İşleyişi	6
Online Maçlarda Kurulum ve Oyuncu Sorumlulukları	6
Eksik Oyuncu	6
Teknik Problemler	6
Oyundan Düşme	6
Maçın Yeniden Başlatılması	6
Canlı Yayın	6
İletişim	7
Oyun & Sunucu (Lobi) Ayarları	7
Haritalar	7
Harita Havuzu	7
Harita Seçimi	7
Sunucu Ayarları	7

Gelişmiş Parametreler	7
Ek Bilgi	7
Puan Sistemi	8
Öldürme Puanları	8
Yerleşme Puanları	8
Berberlik	8
Kural İhlalleri ve Cezalar	8
Hile	8
Hatalar ve Açıklar	9
Cezalar	9
Kuralların Özü	9
Kararların Kesinliği	9
Kural Değişiklikleri	9
Turnuvanın/Organizasyonun Menfaatlerinin Gözetilmesi	9
Gizlilik	9
Gerekli Belgeler	10
Ödüller	10

1. Turnuvaya Uygunluk

1.1. Yaş Sınırı

Turnuvada yer alan takımların tüm oyuncularını 16 yaşını doldurmuş olmalıdır.

1.2. Oyun Hesapları

Oyuncular, yalnızca sahip olduğu hesaplar ile turnuvaya katılabilirler. Başka bir oyuncunun hesabından oynamak veya bir başkasını kendi hesabında oynatmak yasaktır.

Turnuvaya katılabilmek için oyun hesabınızın **minimum 15 seviye** olması gerekmektedir, 15 seviye altındaki oyuncular lobiden atılacaktır.

1.3. Desteklenen Cihazlar

Oyuncular turnuvaya yalnızca telefon (mobil cihaz) üzerinden katılım sağlayabilir. Tablet veya emülatör ile katılıma izin verilmez.

Telefona bağlanılan klavye + mouse, telefon ekranını TV'ye yansıtma vb. ekipmanlar turnuvamızda yasaktır ve takımın diskalifiye edilmesine neden olmaktadır.

1.4. Ceza Durumu

Oyuncular, PUBG Mobile tarafından turnuvalara katılmalarını engelleyecek bir ceza almamış olmalıdırlar.

2. Takım Yönetimi ve Kadro Kuralları

2.1. Kadro Genişliği

Takımlar, kadrolarında turnuva formatına uygun sayıda oyuncu bulundurmamalıdırlar. Her takımın 1 adet yedek oyuncu hakkı mevcuttur.

2.2. Yedekler

Takımlar, yedek oyuncu değişikliklerini maç başlangıcından 10 dakika önce hakemlere bildirerek yapmalıdırlar.

2.3. Takım Kaptanı

Takımı adına, turnuva organizatörü ile iletişimden sorumlu olan kişidir. Takım kaptanın bazı sorumlulukları; *fikstürü ve duyuruları takip etmek, lobi bilgilerini takımı ile paylaşmaktır*. Ayrıca kaptan yedek oyuncu olabilir.

2.4. Takım Adı, Oyun İçi Adları ve Logo

Oyuncuların, kişisel olarak herhangi bir ilgileri bulunmayan takım isimlerini, takım etiketlerini veya oyuncu isimlerini kullanmaları yasaktır.

Oyuncuların herhangi bir bağlantısının bulunmadığı takım, kurum, organizasyon, marka ve benzeri her tür kuruluşun adını "takım adı" veya "oyun içi ad" olarak kullanmaları yasaktır.

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.

Kurallara uygun olmayan takım adı veya oyuncu adlarını gizlemeye çalışmak adına sayı, şekil veya harflerin yerini değiştirmek, farklı harf kullanmak ve kısaltma kullanmak da yasaktır.

Turnuva içerisinde aynı organizasyona ait 2 farklı takım yer alıyor ise takım isimleri farklı olmak zorundadır. (Örnek: Takım A - Takım A Akademi)

Oyuncuların ve takımların, kayıtlar kapandıktan sonra takım adları, tag(kısaltma) ve logolarında herhangi bir deęişiklik yapılamaz, takımlar veya oyuncular farklı bir takım bünyesine giremezler.

2.5. İsimlerin Onaylanması

Tüm takım isimleri, takım kısaltmaları ve oyun içi isimleri kayıt aşamasında kontrol edilerek turnuva yetkilileri tarafından incelenecektir. Turnuva yetkilileri uygun bulmadıkları bir takım/oyuncu adını reddetme hakkına sahiptir. Böyle bir durumda, takıma yetkililer tarafından bilgi verilecek ve takımın/oyuncunun adını deęiştirme istenecektir. Turnuva başladıktan sonra isim deęişikliğine hiçbir durumda izin verilmemektedir.

3. Turnuva Yapısı

3.1. Terimlerin Anlamları

X Maçlık Seri (BO**x**): X kadar maç oynanmasıdır.

3.2. Takım Sınırlaması

Kupa Papara PUBG Mobile Turnuvası en iyi espor deneyimini yaşatmak adına **512** takımla sınırlandırılmıştır. 512 Takımın üstünde bir başvuru geldiğinde **32** ve/veya katlarına ulaştığında dięer başvurular deęerlendirilecektir.

3.3. Turnuva Formatı

3.3.1. 512 takım katılımında uygulanacak kurallar

Grup Aşaması: 16 slotlu 32 farklı grup oluşturulur. BO3 üzerinden oynanır. Her gruptan dört takım çıkar ve bu takımlar 128 slotlu Ön Eleme turuna yükselmiş olur.

Final Aşaması: Ön Eleme, Çeyrek Final, Yarı Final ve Final olmak üzere 3 aşamadan oluşur.

Ön Eleme mücadeleleri BO3, Çeyrek Final mücadeleleri BO3, Yarı Final mücadeleleri BO5 üzerinden, Final ise BO10 üzerinden gerçekleşir.

Ön Eleme aşamasında ilk 8 takım, Çeyrek Final aşamasında ilk 8 takım Yarı Finale çıkmaya hak kazanır.

Yarı Final aşamasında ilk 8 takım Finale çıkmaya hak kazanır.

3.3.2. 256 takım katılımında uygulanacak kurallar

Grup Aşaması: 16 slotlu 16 farklı grup oluşturulur. BO3 üzerinden oynanır. Her gruptan sekiz takım çıkar ve bu takımlar 128 slotlu Ön Eleme turuna yükselmiş olur.

Final Aşaması: Ön Eleme, Çeyrek Final, Yarı Final ve Final olmak üzere 3 aşamadan oluşur.

Çeyrek Final mücadeleleri BO3, Yarı Final mücadeleleri BO5 üzerinden, Final ise BO10 üzerinden gerçekleşir.

Çeyrek Final aşamasında ilk 8 takım Yarı Finale çıkmaya hak kazanır. Yarı Final aşamasında ilk 8 takım Finale çıkmaya hak kazanır.

3.3.3. 128 takım katılımında uygulanacak kurallar

Grup Aşaması: 16 slotlu 8 farklı grup oluşturulur. BO3 üzerinden oynanır. Her gruptan sekiz takım çıkar ve bu takımlar 64 slotlu Çeyrek Final turuna yükselmiş olur.

Final Aşaması: Çeyrek Final, Yarı Final ve Final olmak üzere 3 aşamadan oluşur.

Çeyrek Final mücadeleleri BO3, Yarı Final mücadeleleri BO5 üzerinden, Final ise BO10 üzerinden gerçekleşir.

Çeyrek Final aşamasında ilk 8 takım Yarı Finale çıkmaya hak kazanır. Yarı Final aşamasında ilk 8 takım Finale çıkmaya hak kazanır.

3.4. Turnuva Takvimi

- Kayıt bitişi: **28 Kasım 23.59**

- Fikstür duyurulması: **29 Kasım**

- Gruplar aynı anda maça başlayacak ve maçlar arka arkaya oynanacaktır.

3.4.1. Grup Aşaması

3.4.1.1. 512 takım katılımında

Grup 1/2/3/4/5/6/7/8 mücadeleleri - **30 Kasım 19:00**

Grup 9/10/11/12/13/14/15/16 mücadeleleri - **1 Aralık 19:00**

Grup 17/18/19/20/21/22/23/24 mücadeleleri - **2 Aralık 19:00**

Grup 25/26/27/28/29/30/31/32 mücadeleleri - **3 Aralık 19:00**

3.4.1.2. 256 takım katılımında

A/B/C/D/E/F/G/H grupları - **30 Kasım 19:00**

I/J/K/L/M/N/O/P grupları - **1 Aralık 19:00**

3.4.1.3. 128 takım katılımında

A/B/C/D/E/F/G/H grupları - **30 Kasım 19:00**

3.4.2. Final Aşaması

3.4.2.1. 512 takım katılımında

Ön Eleme - **4 Aralık 19:00**

Çeyrek Final - **5 Aralık 19:00**

Yarı Final - **6 Aralık 19:00**

Final 1. Gün - **25 Aralık 19:00**

Final 2. Gün - **26 Aralık 19:00**

3.4.2.2. 256 takım katılımında

Ön Eleme - **4 Aralık 19:00**

Çeyrek Final - **5 Aralık 19:00**

Yarı Final - **6 Aralık 19:00**

Final 1. Gün - **25 Aralık 19:00**

Final 2. Gün - **26 Aralık 19:00**

3.4.2.3. 128 takım katılımında

Çeyrek Final - **5 Aralık 19:00**

Yarı Final - **6 Aralık 19:00**

Final 1. Gün - **25 Aralık 19:00**

Final 2. Gün - **26 Aralık 19:00**

3.5. 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.

4. Maç İşleyişi

4.1. Online Maçlarda Kurulum ve Oyuncu Sorumlulukları

Tüm oyuncuların, belirlenen maç saatinden en az 10 dakika önce Discord'da ve oyunda maça başlamaya hazır şekilde beklemesi gerekir.

4.2. 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.

4.3. 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.

4.3.1. 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.

4.4. 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.

4.5. 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, bu maçın kişisel yayınını yapmak yasaktır.

4.6. 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.

5. Oyun & Sunucu (Lobi) Ayarları

5.1. Haritalar

5.1.1. Harita Havuzu

Turnuva süresince oynanılacak haritalar aşağıda yer almaktadır.

- Erangel
- Miramar
- Sanhok

5.1.2. Harita Seçimi

BO3 serisinde oynanılacak haritalar sırasıyla:

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

BO5 serisinde oynanılacak haritalar sırasıyla:

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

BO5 serisinde oynanılacak haritalar sırasıyla:

- | | |
|------------|------------|
| 1) Erangel | 6) Erangel |
| 2) Erangel | 7) Erangel |
| 3) Miramar | 8) Miramar |
| 4) Miramar | 9) Miramar |
| 5) Sanhok | 10) Sanhok |

5.2. Sunucu Ayarları

Sunucu Bölgesi: EU (Avrupa)

Takım Oyuncuları: 4 (Squad)

Perspektif: ÜŞN (TPP)

5.2.1. Gelişmiş Parametreler

Oyun Alanı Daralma Hızı x1.2 / Taarruz Tüfeği x2 , Keskin Nişancılar x2 / Sağlık Yenileyici x2

Nişan Yardımı: Kapalı

Ses Görselleştirme: Kapalı

5.2.2. Ek Bilgi

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

Yumuruk serbesttir.

5.3. Puan Sistemi

5.3.1. Öldürme Puanları

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

5.3.2. Yerleşme Puanları

Takımlara her maçın sonundaki bitiş konumlarına göre verilir. Takımlar aşağıdaki matrise dayanarak yerleşim puanı biriktirecektir.

5.3.3. Beraberlik

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

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

6. Kural İhlalleri ve Cezalar

6.1. Hile

Herhangi bir kişiye avantaj sağlayan, tüm üçüncü parti yazılımlar yasaktır. Bu yazılımlar aşağıda yer alanlarla sınırlı değildir:

- Sound modifier;
- Texture modifier;

- Aim assistance

Hile olduğunu düşündüğünüz oyuncuların video kayıtlarını alarak turnuva hakemleri ile iletişime geçin.

6.2. Hatalar ve Açıklar

Haksız avantaj kazanmak üzere oyunun hataları veya açıklarından faydalanmak kesinlikle yasaktır. Oyundaki bir mekaniğin kasti mi yoksa hatalı mı olduğundan emin değilseniz, lütfen o mekaniği kullanmadan önce turnuva hakemleri ile iletişime geçin.

6.3. Cezalar

The Academys'in kendi takdirine göre dürüst oyun çerçevesinin dışına çıkan davranışlar sergileyen veya sergilemeye çalışan bütün kişiler cezaya tabi tutulacaktır. Bu tür davranışlar nedeniyle verilen cezaların türü ve kapsamı, tamamen **The Academys Yöneticilerinin** takdirine bırakılmıştır.

7. Kuralların Özü

7.1. 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 olacaklardır.

7.2. Kural Değişiklikleri

Bu Kurallar, **The Academys** tarafından **turnuvanın** bütünlüğünün ve adaletli oyunun sağlanması için zaman zaman değiştirilebilir, düzenlenebilir veya bu kurallara ilave getirilebilir. Bu değişiklikler [Discord](#) Duyuru kanalından duyurulacak olup [Discord](#) Duyuru kanalında duyurulmamış kural değişikliği hükümsüz sayılacaktır.

7.3. Turnuvanın/Organizasyonun Menfaatlerinin Gözetilmesi

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.

8. 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 dięer turnuvalardan men edilmesi hakkı mevcuttur.

9. 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, TC kimlik no ve Papara numarası bilgileri istenecektir.

10. Ödüller

Toplam ödül havuzu **30.000₺**. İlk 3 sıradaki takımların oyuncularına takım başı 5 adet **Papara Metal Card** verilecektir.

1. Takım : 15.000₺	+	5x Papara Metal Card
2. Takım : 10.000₺	+	5x Papara Metal Card
3. Takım : 5.000₺	+	5x Papara Metal Card

- Ödüller oyunculara gönderilmeden önce gelir vergisi çıkartılarak taraflara iletilecektir.
- Ödüller 40 iş günü içerisinde gönderilecektir.