

Özet Geç:

- 1: Uyuzluk yapma. Turnuva yetkililerinin eęer başkalarıyla iyi geçinmezsen seni etkinlikten atabileceğini unutma.
- 2: Turnuva yetkililerini ve hakemleri dinle. Turnuvada oluşabilecek aksaklıklarda son karar onlara aittir.
- 3: Bu kurallar biraz uzun olabilir, ancak turnuvadaki herkes için geçerlidir. Hepsini okumalısın.

Terimce

Aktif Kadro: Turnuvaya katılan takımın bütün üyeleridir. Bu hem as kadroyu hem de yedekleri kapsar.

As Kadro: Maça çıkması beklenen Aktif Kadro'da bulunan beş oyuncudan biri.

Bay/bay geçmek: Bir takımın, maç yapmadan turnuvanın bir sonraki aşamasına çıkması.

Kadro: Bir takımın hem aktif hem yedek oyuncularından oluşan tam oyuncu listesi.

İlerlemiş Oyun: Çok istisnai durumlar dışında yeniden başlamasına izin verilmeyecek kadar ilerlemiş turnuva oyunu.

Maç: Turnuvanın bir sonraki raunduna çıkmak için çoğunun kazanılması gereken oyunlar serisi. Maçlar genellikle bir, üç ya da beş oyundan oluşur. Örnek: Bir oyundan oluşan maç, tek oyunluk bir maçıdır.

Oyun: Seçme ve yasaklamalar dahil, bir adet League of Legends oyunu.

Seçme: Takımların oynayacakları şampiyonları seçme işlemi.

Takım: Sabit bir isme sahip bir oluşum dahilinde oynayan oyuncular.

Takım Kaptanı: Turnuvayı düzenleyenlerle iletişime geçecek takımın bir üyesi.

Yasaklama: Sıralı seçim esnasında her iki takım tarafından oyundan çıkarılan şampiyonlar.

Yedek: Bir takımın aktif kadrosunda olan ama as kadroda bulunmayan oyuncular. Turnuva yetkilisinin onayı ardından bu oyuncular da as kadroyla oyuna başlayabilir..

Organize Oyun Nedir?

Kafe turnuvaları, bu belgeyi ve Riot Games'in oluşturduğu turnuva altyapısını kullanarak, Riot Games'in, belirlediği kafelerde gerçekleştirdiği turnuvalar serisidir. Bu belge; adil ve tutarlı oyunun Riot Games tarafından belirlenmiş standartlarını tanımlayarak; profesyonel Oyundan, ve dereceli oyunlardan ayrı bir olgu olan organize oyunların kurallarını düzenler. Yetkili merci, turnuva kural kitabıdır.

Turnuva Rollerı

Ařađıda, turnuvalarda üstlenilmesi gereken roller listelenmiřtir. Bu rollerden, bu el kitabı boyunca bahsedilecektir:

- Turnuva Görevlileri
- Turnuva organizatörleri (TO'lar)
- Hakemler
- Mekân sahipleri
- Oyuncular
- Yedekler
- Takım Kaptanları

Organizatörler ve Hakemler, resmi turnuva görevlileridir. Mekân sahipleri turnuva destek görevlisi sayılırlar.

Oyuncular turnuvada oynayan takımın aktif ve yedek kadro üyeleridir.

Her bir takımın, kaptan olarak belirlediđi tek bir oyuncusu bulunur.

Yedekler Aktif Kadro'da bulunan As Kadro ile çıkabilecek diđer oyunculardır. Tüm turnuvalarda yedeklere izin verilmeyebilir, bu yüzden lütfen detaylar için organizatöre başvurun.

Turnuva Organizatörü

Organizatörler, turnuvanın sorunsuz yürümesinden sorumludur. Buna hem turnuvanın işleyiři hem de etkinliđe gelen oyuncuların ve seyircilerin kusursuz bir oyun tecrübesi yaşaması dahildir.

Turnuva organizatörleri, turnuva işleyiři dahil olmak üzere tüm kararlarda son sözü söyleyecek kişilerdir. İşleyiř kapsamına mekân seçimi, turnuva ekipmanının çalışır halde olduğundan emin olunması, turnuva kayıtları, eşleřtirme, turnuva süresi ve programı ve ödüllerin ayarlanması dahildir. Ancak işleyiř bunlarla sınırlı deđildir, turnuvanın yürümesi için gereken tüm işler işleyiř kapsamındadır.

Hakemler

Çevrimdiři etkinliklerde hakemler; anlaşmazlıkları çözmek, kuralları açıklamak ve diđer resmi kararları vermek için turnuva mekânında bulunmalıdır.

Hakemlerin sorumlulukları arasında bulunanlar:

- Gözlemedikleri veya kendilerine bildirilen kural ihlalleriyle ilgilenmek
- Oyuncular kurallara uymadığında ceza vermek ve bu kararı diđer yetkililere bildirmek

Hakemlerin ne kadar kısa süreliđine olursa olsun turnuva alanından ayrılmaları gerektiğinde, yardım için bir başka hakem çağırmaları gerekmektedir. Bu yüzden, turnuvaya yedek hakem davet etmek işlerin yürümesini kolaylařtıracaktır. Bir turnuva için hakem belirlenmediyse, organizatörün hakem rolünü üstlenmesi gerekebilir.

Büyük çaplı turnuvalarda ise karşılaşmaları etkin bir şekilde yürütebilmek için çok sayıda hakeme ihtiyaç duyulur. Eğer etkinlikte kalabalık bir hakem ekibi varsa, hakemlerden biri baş hakem tayin edilmelidir. Baş hakem, bir anlaşmazlık durumunda başvurabilmeleri için oyunculara mutlaka tanıtılmalıdır. Başhakem, hakemler kendi aralarında anlaşamadığında devreye girer.

Hakemler kural ihlallerinin belirlenmesinde ve cezaların verilmesinde son sözü söyler. Hakemler aynı zamanda, turnuva gerekliliklerinin yerine getirilmesinde de son sözü söyler. Bunlar arasında kural ihlallerinin cezalandırılması, takımların aktif kadrolarının takip edilmesi, oyunlar esnasında ilk seçim hakkı ve taraf seçimlerin doğru yapılmasının sağlanması, sıralı seçimin doğru yapılmasının sağlanması, oyun sonu işlemlerinin doğru yürütülmesi ve maç sonuçlarının doğru kaydedilmesi vardır. Ancak organizasyonun ihtiyaçlarına göre hakemlerin görevleri bunlarla sınırlı kalmayabilir.

Yedekler

Yedekler, As Kadro'daki oyuncuların yerine oynayabilecek takım üyeleridir. As Kadro'daki herhangi bir değişiklik oyun başlamadan hakeme bildirilmelidir.

Oyuncular

Oyuncular daima sportmence davranmalıdır. Dolayısıyla herkesin Sihirdar Kanunu'nu yeniden gözden geçirmesi faydalı olacaktır. Uyulması gereken bazı ek kurallar ise şöyledir:

- Turnuva görevlerine, diğer oyunculara ve izleyicilere saygılı olmak; etkinlik esnasında sportmenliğe yakışmayacak davranışlardan uzak durmak
- Etkinliğe zamanında gitmek (çevrimdışı düzenlenen etkinliklerde, belirtilen saatte turnuva alanında bulunmak), turnuva açılışında ve maçların başlangıcında yerinde hazır bulunmak
- Kural ihlallerini bir hakeme ya da turnuva organizatörüne bildirmek
- Maç kayıtlarındaki tutarsızlıkları hemen bir hakeme ya da turnuva organizatörüne bildirmek
- Maç sonuçlarındaki ya da sıralamalardaki tutarsızlıkları, fark eder etmez Riot'a bildirmek
- Turnuvanın yapılacağı bölgenin sunucusunda; kullanmak istediği şampiyonların ve rünlerin kullanıma hazır bir biçimde içinde bulunduğu bir hesaba sahip olmak
- Katılma izni olmayan turnuvalara kaydolmaktan kaçınmak
- Organizatörün kullandığı turnuva kurallarını, özellikle de bu kuralları bilmek
- Turnuva organizatörünün, oyuncuların kendi getirmesi gerektiğini bildirdiği tüm ekipmanı getirmek

Yanınızda size yardımcı olan süper nazik bir turnuva görevlisi bulunsa bile, lütfen burada sıralanan sorumluluklarınızı unutmayın.

Takım Kaptanı

Her takım, bir adet oyuncuyu takım kaptanı seçmelidir. Takım kaptanları, takımla turnuva görevlilerinin iletişimini sağlar. Kaptanların, normal oyuncu sorumluluklarının yanı sıra şu görevleri yerine getirmesi gerekir:

- Takımı adına turnuva görevlileriyle iletişim kurmak
- Takımı adına diğer takımlarla iletişim kurmak
- Turnuva esnasında, takım adına verilecek kararlarda son sözü söylemek
- Takımın bilmesi gerekenleri, takım üyelerinin hepsine iletme
- Takımın tamamının görüşlerini doğru bir şekilde temsil etme

Turnuva başladıktan sonra, takım kaptanları sadece hakemlerin onayıyla ve genellikle sadece turnuvaya katılmaları mümkün değilse değiştirilebilir.

Katılma Koşulları

Aşağıda belirtilen istisnalar hariç herkes, onay verilmiş bir turnuvada oynayabilir:

- Katılmaları, Riot Games şirket politikası tarafından özellikle yasaklanmış kişiler,
- Katılmaları ülke kanunları, Turnuva Organizatörü'nün koyduğu kurallar veya turnuva mekânının yönetimi tarafından yasaklanmış kişiler
- Geçici ve sözleşmeli çalışanlar da dahil olmak üzere, Riot Games'te çalışan herkes,
- **Daha önceki kafe turnuvalarının kazananları,**
- Turnuva yetkilileri, yönetmekte oldukları bir turnuvaya oyuncu olarak katılamazlar.

Turnuva Mekanikleri

Haritalar Ve Oyun Modları

Kafe turnuvaları, Sihirdar Vadisi haritasında 5 kişilik takımlarla oynanır. Seçim ve yasaklamalarda, Turnuva Çekilişi modu kullanılmalıdır

Turnuva Tablosu Ve Yerleştirme

Kafe turnuvalarında tekli eleme (takımların tek bir maç kaybettikten sonra elendiği) turnuva tablosu kullanılır. Finale kadar karşılaşmalar 1 maç üzerinden gerçekleşirken, final serisi 3 maç üzerinden oynanır.

Oyun Öncesi İşlemler

Karşılaşmaların sorunsuz gerçekleştirilebilmesi ve vaktinde sona ermesi için, tüm turnuva oyuncularını ve yetkililerinin gerçekleştirilmesi gereken işlemlerin zamanlaması net bir şekilde belirlenmelidir. Turnuvalarda yaşanan bir gecikme, tüm diğer işleri de geciktirir ve başlama

zamanlarını kaydırır. Bu yüzden programa uymak son derece önemlidir. Kimse bitmek bilmeyen bir turnuvada oynamak istemez. Ayrıca oyuncular da, organizatörler de zaman geçtikçe bitkin düşer ve bunun turnuvanın gidişatına olumsuz etkileri olur. Bunun en somut örneklerinden biri, 2. Sezon Dünya Playoffları esnasında, World Elite ile CLG.eu'nun maçı esnasında yaşadığımız sorunlardır. Bu tür sorunları yaşamamak için, maçlarınızın programlanan sürede tamamlanmasına çok dikkat edin.

Raunt Başlangıç Zamanları

Rauntların başlangıç zamanı turnuva organizatörü tarafından ya belirli bir saat olarak, ya da bir önceki raundun bitimi olarak belirlenir. Tüm turnuva yetkilileri ve oyuncular, raundun belirlenmiş başlangıç vaktinde hazır olmalıdırlar. Bu bilginin ilgili herkese duyurulması turnuva yetkililerinin sorumluluğundadır. Takımın raunt başlangıç vaktinde yerinde ve hazır bulunması, takım kaptanının sorumluluğundadır.

League of Legends istemcisi ya da sunucusuyla ilgili, turnuva yetkililerinin denetimi dışında yaşanan yaygın bir sorunun ortaya çıkması durumunda, Ek B: Teknik Sorunlar bölümünü inceleyebilirsiniz.

Tumuvanın her evresi için gereken süreyi hesaplamak için de Ek B: Teknik Sorunlar bölümünü inceleyebilirsiniz.

Kurulum Süresi

Her raundun ilk on (10) dakikası ve oyunlar arasındaki beş (5) dakika, kurulum süresidir. Takımlar bu süreyi, oyuna tamamen hazır olmak için kullanmalıdır. Bu süre esnasında oyuncular;

- Turnuvanın oynanacağı doğru sunucuya, o sunucudaki hesaplarıyla giriş yapmalıdırlar
- Oyun lobisini oluşturup katılmalıdırlar
- Rünlerini ve kabiliyetlerini hazırlamalıdırlar
- Ekipmanlarını yeniden kontrol etmeli ve ayarlamalıdırlar
- Takım kaptanına, rakip takıma ve organizatöre hazır olduklarını bildirmelidirler

Her iki takım da hazır olduğunu bildirdiyse, organizatörün kurulum süresinin tamamının geçmesini beklemesine gerek yoktur.

Seçme ve Yasaklamalar

Hangi takımın haritada oynamak istediği tarafı seçeceğini turnuva organizatörü duyurmalıdır. Eğer maç bir oyundan daha uzun sürecekse, taraf seçimleri her oyunda değişmelidir.

Ekipmanda Teknik Sorunlar Yaşanırsa

Bir oyuncu, kurulum süresi esnasında organizatörün sağladığı bir ekipmanla herhangi bir sorun yaşarsa; bu ekipmandan sorumlu olan kişinin sorunu giderebilmesi için derhal bir hakeme haber vermelidir. Ayrıca turnuva organizatörü, sorun yaşayan oyunculara her 30 dakikada bir durum ve sorunu çözmek için yapılanlar hakkında bilgi vermelidir.

Oyun İçi Prosedürler

Geçerlilik Kazanmış Oyun

Geçerlilik Kazanmış Oyun, bütün oyuncuların sorunsuz bir şekilde haritaya girdiği ve anlamlı bir etkileşim seviyesine (bkz. aşağısı) ulaşmış bir oyundur. Oyun GKO haline geldiği andan itibaren resmi oyun olarak kabul edilir ve keyfi olarak yeniden başlatılamaz. Bir oyunu GKO yapan koşullar şunlardır:

- Her iki takımın da minyonları, orman kampları, yapılarını ya da rakip şampiyonları normal saldırı veya yetenekle isabetli bir şekilde vurmuş olması
- İki tarafın şampiyonlarının, birbirlerinin görüş alanlarına girmiş olması
 - o İstisna: Rakip şampiyonları Sihirdar büyüü Durugörü'yle görmüş olmak, oyunu GKO yapmaz
- Rakibin ormanına girmek, ormanını araştırmak ya da ormanında yetenek atışı kullanmak (Nehri geçmek ve rakibin ormanına bağlanan çalıya girmek de sayılır)
- Oyun saatinin 2 dakikayı geçmesi (00:02:00)

Duraklamalar

Oyuncular; bir turnuva yetkilisinin talebiyle ya da her takıma verilen duraklama süresinin bir bölümünü kullanarak oyunu duraklatabilirler. Herhangi bir duraklama esnasında, oyuncular özel olarak izin verilmediği sürece maç alanını terk edemezler.

- Talep üzerine duraklatma: Turnuva yetkililerinin isteği üstüne verilen duraklama
- Takım duraklatması: Her takım maçı, aşağıdaki nedenlerden birinden dolayı toplam beş (5) dakikalığına durdurabilir:
 - o İstemediği oyundan düşme
 - o Yazılım ya da donanım hatası (Öm. Monitöre elektrik gitmemesi, klavye ya da fare arızası, oyunda hata)
 - o Oyuncuyu fiziksel olarak engelleyen bir sorun (Öm. Sandalyenin kırılması)

Olağanüstü durumlarda, oyuncular beş dakikaları dolduktan sonra hakemlerden ek süre isteyebilirler. Bu durumda, takım bir hakeme haber vermeli ve hakem ek duraklama verip vermemeye karar verene kadar oynamaya devam etmelidir. Bu noktada, ek duraklama verip vermemek tamamen hakemin kararına bağlıdır. Eğer görevli, duraklamanın mevcut sorunu makul bir süre içerisinde çözemeyeceğine karar verdiyse, oyuncunun takımı oynamaya devam etmelidir.

- **Oyunu yeniden başlatmak:** Oyunu duraklatan takım, bir yetkiliden onay alana ve tüm oyuncular yerlerine geçene kadar oyunu yeniden başlatamaz.
- **İzinsiz duraklama:** Bir oyuncu, takımına ayrılan duraklama süresi dışında oyunu izinsiz duraklatıp başlatırsa, ya da oyunu ayrılan duraklama süresi dahilinde yeniden başlatmazsa, turnuva kurallarına uygun olarak ceza alır.

- **Duraklama esnasında oyuncular arası iletişim:** LCS'in aksine, oyuncular duraklama esnasında takım arkadaşlarıyla oyunun oynanışı ve strateji hakkında konuşabilir.

Oyun Sonu Prosedürleri

Bazı durumlarda organizatörler, bir maçı ya da oyunu normal şekilde sonuçlanmadan önce sona erdirebilir. Bu durumun nedenleri genellikle turnuva mekânının kapanıyor olması gibi lojistik sorunlardır. Oyunun normal şekilde sonucuna ulaşmasının mümkün olmadığı durumlarda, organizatörler kazananı belirlemek için aşağıdaki yöntemi uygulamalıdır. Hakemler oyunu erken kesmeyi düşünüyorlarsa, oyuncuları bu durum hakkında 10 dakika önceden uyarmalıdır. Oyun, 10 dakikalık uyarı süresiyle beraber en az 20 dakika sürmüş olmalıdır. Yani hakemler oyuncuları en erken, oyun süresi sayacı 10 dakikaya eriştiğinde uyarabilir.

10 dakika tamamlandıktan sonra, iki takımın da sahip olduğu altın sayısı oyun içi hesaplama yöntemleriyle (genellikle seyirci modu üzerinden) hesaplanır. Daha çok altını olan takım oyunu kazanmış sayılır.

Altın sayısı eşitse, hakemler aşağıdaki alanlardan birinde hangi takımın üstün olduğuna bakarak kazananı belirlemelidir. Alanlardan biri eşit çıktığında, bir sonrakine geçilme sırası aşağıdaki gibidir:

- En çok kuleyi yıkmış olan takım
- En çok şampiyon katletmiş olan takım
- En çok altın kazanan oyuncusu, diğer takıma göre daha çok altın kazanmış olan takım.

En çok altın kazanan oyuncular eşit miktarlarda kazandıysa ikinci en çok altın kazanan oyuncular karşılaştırılır. Bunlar da eşitse, eşitlik bozulana kadar üçüncü, dördüncü ve beşinci sıradaki oyuncular karşılaştırılır.

- Yukarıdaki ölçütlerin hepsi aynıysa, organizatör kazananı yazı-tura atarak veya başka bir rastgele seçim yoluyla belirler.

Birden fazla oyundan oluşan maçlarda, hakem oynanmakta olan oyunun sonucunu belirlemek için yukarıdaki yöntemlerden birini kullanabilir. Oyunun bitişinden sonra hakem, maçın galibini aşağıdaki yöntemi kullanarak belirlemelidir.

Maçın galibi, normal bir şekilde sonuçlanan oyunlardan en çoğunu kazanan takımdır. Berabere kalma durumunda, maçın galibi erken bitmiş olan oyun dahil en çok oyunu kazanmış olan takım olur.

Turnuva organizatörleri, galibiyet ve mağlubiyetleri bildirecekleri yöntemi kararlaştırmalıdır. Turnuva organizatörleri aynı zamanda, turnuva başlamadan önce maç sonucunun nasıl bildirileceğini oyunculara da açıklamalıdır.

Bir maç tamamlandığında, her takımın takım kaptanları turnuva yetkililerine sonuçları bildirmelidir. Maç bir oyundan uzunsa, iki takım da ilgili oyunun skorunu belirtmelidir.

Turnuva organizatörü bir raundun tüm raporlarını aldığı zaman, turnuva tablosunu güncellemeli ve oyuncuların bir sonraki raundun maçlarından olabildiğince çabuk haberdar etmelidir.

Maç raporlarının en iyi yöntemleri için bkz. Ek A: Doğru Uygulamalar.

Turnuvadan Çekilmek

Turnuvadan çekilmek, bir takımın artık turnuvada oynamak istemediğini beyan etmesidir. Takımlar istedikleri zaman bir turnuva yetkilisine bildirerek turnuvadan çekilebilirler. Ancak turnuvadan çekilme hakkında daha önceden konuşmuş kurallar varsa, takım turnuvanın bu kurallarına tabidir.

Turnuvadan çekilmek, oyuncuların takım çekilmeden önce yaptıkları hareketlerden dolayı ceza almalarını ya da almış oldukları cezaların kaldırılmasını engellemez.

Bir takım vaktinde gelmezse ya da belirlenmiş kurulum vaktinde oyuna giriş yapmış değilse, turnuva organizatörü geri kalan takımların oyunlarını vaktinde oynayabilmesi için bu takımı turnuva dışı bırakabilir. İki takım da gelmezse her ikisi de turnuva tablosundan düşebilecekleri için, dakik olmakta fayda vardır.

Tek bir oyuncu turnuvadan çekilirse, bu oyuncu ancak turnuva bitip ödüller dağıtıldıktan sonra ana kadrodan çıkabilir. Bir takımdaki oyuncu sayısı belirli bir oyun modu için gereken en az kişi sayısının altında düşerse, turnuva yetkilileri bu takımı turnuva dışı bırakmalıdır. Bir takım turnuvadan maç esnasında çekilmek ister ya da yetkililer bir takımı maç esnasında turnuvadan çıkarmak isterse, bu takımın turnuvadan resmi olarak çıkarılması için takım maçı hükmen yenik olarak bitmelidir. Çıkarılan her takım, katılan diğer takımlara halka açık bir mecra üzerinden duyurulmalıdır.

Turnuva Esnasında Davranışlar

Sportmenlik oyuncular arasında sağlıklı rekabeti teşvik ettiği için, tüm turnuva katılımcıların turnuva esnasında sportmence davranmakla yükümlüdür. Turnuvanın belirgin davranış kuralları olması, tutarlı bir turnuva deneyimini garantiler ve herhangi bir taraflılık iddiasını baştan ortadan kaldırır. Turnuva yetkilileri resmi davranış kuralları belirleyebilirler.

Sihirdar Kanunu

Oyuncular, hakemler ve turnuva organizatörü de dahil olmak üzere tüm turnuva organizatörleri, hem oyun dışında hem de oyun esnasında Sihirdar Kanunu'na uymalıdır. Sihirdar Kanunu, League of Legends oyuncularını, birbirlerinin hayatlarını zorlaştıracak davranışlarda bulunmamaya teşvik etmeyi hedefleyen bir dizi basit kuraldır. Hatırlamak için aşağıdaki bağlantıya tıklayabilirsiniz:

<https://tr.leagueoflegends.com/tr/featured/summoners-code>

Turnuva esnasında, Riot Games'in koyduğu kuralların yanında Sihirdar Kanunu'nu da açıkça ihlal eden oyuncular ceza alabilir.

Turnuva Görevlilerinin Davranış Rehberi

Tumuva organizatörleri ve hakemleri, bu belgede verilen davranış örneklerine uyulmasını, öncelikle bu davranışları kendileri sergileyerek gerçekleştirilmelidir. Bu sayede, tumuva esnasında tüm oyuncular adil ve tutarlı bir deneyim yaşamış olur.

Tumuva organizatörleri ve hakemler, resmi kararlar verirken tarafsız ve açık olmalıdır. Oyuncularla, özellikle de belirli talimatlar ya da cezalar verirken açıkça iletişim kurmalıdırlar.

Tumuva organizatörleri ve hakemleri, verdikleri kararların nedenlerini dürüstçe açıklamalıdırlar. Tüm tumuva yetkililerinin ortak amacı, turnuvalarına katılan bütün oyunculara adil ve tutarlı bir deneyim yaşatmak olmalıdır.

Hakemler, kural ihlalleri konusunda nihai kararı ve cezaları verecek yetkililerdir. Buna ek olarak, hakemler tumuva prosedürlerinin uygulanması konusunda son söze sahiptir. Bu prosedürlere, bunlarla sınırlı olmamak üzere; kural ihlali durumunda ceza vermek, takımların aktif kadrolarını takip etmek, oyunlar esnasında ilk seçim ve haritada taraf seçme sırasını takip etmek, sıralı seçimin doğru yürütülmesini sağlamak, oyun sonu işlemlerini doğru yönetmek ve maç sonuçlarının doğru kaydedilmesini sağlamak dahildir.

Tumuva organizatörleri, tumuva işleyişiyle ilgili kararlar hakkında son sözü söyleme hakkına sahiptir. İşleyişe, bunlarla sınırlı olmamak üzere; tumuva mekânının seçimi, spikerlerin yönetimi, sağlanan tumuva ekipmanının çalışır halde olmasını temin etmek, tumuva kayıtları, eşleştirme, tumuva uzunluğu ve zamanlaması ve ödül belirlenmesi dahildir.

Seyircilerin Davranış Rehberi

Oyuncuların oyununu, görevlilerin işini engellemedikleri sürece seyirciler turnuvaya diledikleri gibi gelebilirler. Seyirciler bu belgede yer alan kurallara ve seyirci rehberine uygun şekilde davranmalıdır. Uygun davranmayan seyirciler, tumuva yetkilileri tarafından etkinlik alanından uzaklaştırılabilirler. Seyircilerin gözlemedikleri herhangi bir kural ihlalini tumuva yetkililerine bildirmeleri teşvik edilir.

Oyuncular İçin İletişim

Oyuncuların aşağıda verilen iletişim kurallarına uyma sorumluluğu vardır. Oyuncuların tumuva yetkilileriyle, takım kaptanlarıyla ve birbirleriyle uygun biçimde iletişim kurmaları, herkesin daha şeffaf bir tumuva tecrübesi yaşamalarını sağlar.

Oyuncular ve tumuva yetkilileri arasındaki tüm iletişim, takım kaptanı tarafından kurulmalıdır. Bu sayede kanışıklıkların önüne geçilir ve tumuva yetkilileri gerekli bilgileri daha kolay ve hızlı yayabilirler.

Oyuncular, bu belgede belirlenmiş kurallar çerçevesi dışına çıkmadıkları sürece takım arkadaşlarıyla ve rakip oyuncularla iletişim kurabilirler.

Maç yapmakta olan oyuncuların rakip takımla, takımlarının yedek oyuncularıyla ya da seyircilerle iletişim kurmasına izin yoktur. Tumuva yetkilileriyle iletişim kurmaları gerekirse, takım kaptanı vasıtasıyla kurabilirler. O esnada oynanmakta olan maç dışında oyuncularla ya da seyircilerle iletişim kurmak kural ihlalidir ve cezaya tabi olabilir.

Takım Tanımlama

Oyuncuların takımlarını uygun bir biçimde temsil etmesi teşvik edilir. Takım temsili, bunlarla sınırlı olmamak üzere takım adı, takım forması, amblem, flama vb. öğeleri içerir.

Uygunsuz takım tanımlama konusunda son söz, turnuva hakemine aittir. Uygunsuz takım tanımlayıcılar arasında şunlar bulunur:

- Reçeteli bir ilaca, tütün ürünlerine ve (organizatörün kararına bağlı olarak) diğer uygunsuz materyallere göndermeler
- Turnuvanın yapıldığı bölgede yasadışı olan eylemlerle (piyango, bahis, kumar vb.) ilgili göndermeler ve materyaller
- Bir kişiyi ya da topluluğu karalayan, müstehcen, kaba, gurur incitici ya da gücendirici sözler; vücudun iç işlevlerini veya iç hastalıkların belirtilerini tasvir eden her şey, makul bir kişinin toplumsal açıdan kabul edilemez bulacağı her şey
- Pomografik site ya da ürün reklamları
- Tescilli ve patentli materyaller veya yaratıcısının izni olmadan kullanılması durumunda turnuva organizatörünü ve iş ortaklarını tescil ihlali, suistimal ve benzeri adil olmayan rekabet suçlamalarına maruz bırakabilecek her şey
- Başka bir takımı, oyuncuyu, kişiyi, kurumu ya da ürünü aşağılayan her şey
- **Riot çalışanlarını taklit etmek KESİNLİKLE yasaktır**

Çoğu uygunsuz takım ismi, takımdan ismini değiştirmesini rica ederek düzeltilebilir.

Sorunların önce arkadaşça bir yaklaşımla çözümlenmeye çalışılmasını, daha sonra kurallara başvurulmasını öneririz.

Bir turnuvaya aynı ismi taşıyan iki takım kaydolursa, turnuva yetkilileri karışıklıkları önlemek için takım isimlerini bir miktar değiştirebilir.

Örnek: Bir turnuvaya "Muhteşem Gaming" adıyla girmek isteyen iki takım varsa, organizatör bu takımların adlarını "Muhteşem Gaming 1" ve "Muhteşem Gaming 2" yapabilir.

Kural İhlalleri Ve Cezalar

Turnuva kuralı ihlalleri genellikle iki kategoriye ayrılır: Oyuncuların ya da takımın istemeden yaptığı hatalar ve avantaj elde etmek için bilerek yapılan ihlaller. İlk tür genelde turnuva kurallarını ihlal ederken, kasıtlı olarak hile yapmak çok daha ciddi bir sorundur.

Cezalar

Turnuva esnasında kural ihlali gözlemleyen hakemler, bu belgede çizilen çerçevede doğrultusunda ceza vermelidirler. Mekân sahipleri, turnuva organizatörleri ve diğer turnuva yetkilileri, bir ihlal tespit ettiklerinde kendileri ceza vermek yerine durumu bir hakeme bildirmelidirler.

Hakemler; kural ihlalini, cezayı ve durumla ilgili diğer bilgileri ihlalde bulunan oyuncuya, oyuncunun takımına ve takımın rakibine kısaca, açık bir şekilde izah etmelidir. Cezanın verilmesi üç dakikadan uzun sürerse, hakemler bir maça fazladan duraklama süresi ekleyebilir.

Hakemler her zaman önce kural ihlalinin yapıp yapılmadığını kesin olarak belirlemeli, ondan sonra önerilen cezayı vermelidir. Disiplin eylemi gerektiren durumları asla tersinden değerlendirip, uygun olduğunu düşündükleri cezaya uyan bir ihlal aramamalıdır. Kuralların standartlaştırılmış olmasının bir nedeni vardır ve bu kurallar dışına çıkmak uzun vadede sorunlara sebep olacaktır.

Hakemlerin tarafsız karar vermesi gerekir. Oyuncunun ya da takımın beceri seviyesi, ihlal kararını ya da verilecek cezayı etkilememelidir.

Cezalar bütün bir takıma ya da takım içerisindeki oyunculardan birine verilebilir. Cezalar tek bir maçı ya da turnuvanın tamamını etkileyebilir.

Takımlar rakiplerine verilen cezaları görmezden gelemez. Kurallar kesindir ve karşı takımın kendine güvenmesinden ya da rakiplerine iyilik yapma isteğinden bağımsız olarak uygulanmalıdır.

Minimum cezalar aşağıdaki gibidir:

Uyarı: Oyuncuya ya da takıma, küçük çaplı bir kural ihlali nedeniyle yapılan resmi ve kayıtlı uyarı. Uyarıların kayıt altına alınması, takip eden ihlallere uygun cezalar verilebilmesi açısından önemlidir.

Yasaklama hakkı kaybı: Bu ceza, ihlalde bulunan takımın sıralı seçim esnasındaki şampiyon yasaklama hakkından birini iptal eder.

Örnek: Gragas'ın Cengâverleri, ikinci oyun esnasında yasaklama haklarının ellerinden alınmasını gerektiren bir ihlalde bulunursa, üçüncü oyun esnasında bir şampiyon eksik yasaklar.

Hakem bu cezayı uygulamak için takıma ilk yasaklamanın süresi boyunca yasaklama yapmadan beklemelerini söylemelidir.

Taraf seçme hakkı kaybı: Bu ceza, seçim sırası ve haritada taraf seçme hakkını otomatik olarak karşı takıma geçirir.

Oyun kaybı: Ciddi bir ihlal, takımın bir sonraki oyunu kaybetmiş sayılmasına neden olabilir.

Maç kaybı: Daha da ciddi ihlal durumlarında, takım maçı (seriyi) yenik tamamlamış sayılabilir.

Diskalifiye edilmek: En ciddi ihlaller, takımın turnuvadan diskalifiye edilmesini gerektirebilir. Çoğu durumda, tüm takım diskalifiye edilir. Diskalifiye olan takım; gittikçe ağırlaşan birden çok ceza sonucunda diskalifiye edilmediyse, almamış oldukları ödülleri almaktan men edilir. Ağırlaşan cezalar sonucu diskalifiye edilen takımlar, yine de finaldeki sıralamalarına uygun olan ödülü alır.

Bazı durumlarda, hakemin tüm takım yerine tek bir oyuncuyu diskalifiye etme ihtimali vardır. Hakem bu karar ancak; oyuncunun eylemlerinin karşı takımı etkilemediğini ve takımın geri kalanıyla birlikte hareket etmediğini kesinlikle kanıtlayabiliyorsa verebilir. Bu genellikle oyuncu Sportmenliğe Aykırın Hareketler – Ağır kategorisinden bir ihlal gerçekleştirdiğinde olur. Bu durumda, takım yedek oyuncusu varsa turnuvaya devam edebilir. Yedek oyuncusu yoksa turnuvaya devam edemeyeceği için çekilmek durumundadır.

Ceza Ağırlaşma Sırası

Başka bir şekilde olacağı açıklanmadıysa, aynı ihlalin tekrarı durumunda verilen cezalar şu şekilde ağırlaşmalıdır: uyarı-uyarı-taraf seçme hakkı kaybı-yasaklama hakkı kaybı-oyun kaybı-maç kaybı-diskalifiye edilme.

Örnek: Gragas'ın Cengâverleri oldukça kötü bir turnuva geçiriyor ve ilk şampiyon yasaklamalarını kaybetmelerini gerektiren bir ihlalde bulunuyor. Bir sonraki rauntta, yine aynı

ihlalde bulunuyorlar. Aynı yanlışını yeniden yaptıkları için, bir sonraki oyunu kaybetmiş sayılacaklar. Hatalarından ders almayan tüm takımların başına benzer olaylar gelecektir.

Turnuva İhlali – Gecikme

Bu ihlal, takımların oyun başlangıcında oynamaya hazır olmaması durumunu belirtir.

Takımlar her oyunun başlangıcında yerlerinde ve oynamaya hazır olmalıdır. Takımların gecikmesi, turnuvada da gecikmelere yol açar.

Takımlara iki cezadan biri verilmeden önce üç dakikalık bir bekleme süresi tanınır. Takım o rauntta 10 dakikadan az gecikmişse, taraf seçme hakkını kaybeder. 10 dakikadan fazla kaybetmişse, oyunu kaybetmiş sayılır.

Geç kalma cezaları, turnuva boyunca ağırlaşmaz. Ancak sürekli geç kalan takımlar, bir süre sonra zaten kendiliklerinden turnuva dışı kalacaklardır.

Turnuva İhlali - Dışarıdan yardım alma

Dışarıdan yardım alma; takımın oyun esnasında seyircilerle, rakiplerle veya herhangi başka biriyle iletişim kurup, bunun sonucunda istemeden o sıradaki rakiplerine üstünlük kazanmasıdır. Üstünlük kazanıp kazanılmadığını hakem belirler.

Bu ihlal, takımın bilerek hile yapmaya çalışmadığı durumlarda geçerlidir. Maç esnasında bilerek adil olmayan üstünlük sağlamaya çalışma çabası, Sportmenliğe Aykırı Davranışlar – Hile kapsamında değerlendirilir.

Dışarıdan yardım almanın cezası uyarıdır.

Turnuva İhlali - Turnuva duyurularına uymama

Her oyuncu, turnuva yönergelerine ve duyurularına uymakla yükümlüdür. Görevlilerin turnuva esnasında sürekli söylediklerini tekrar etmeleri, turnuvanın gecikmesine ve gereği olmayan kural tartışmalarına yol açabilir.

Turnuva duyurularına uymamanın cezası, ilk seçme hakkını kaybetmektir.

Belirli bir takımın ya da oyuncunun kendilerine yönelik turnuva yönergelerine uymaması, Sportmenliğe Aykırı Davranışlar – Ağır kapsamına girer.

Sportmence Olmayan Davranışlar

Sportmenliğe aykırı davranışlar; turnuvanın işleyişini bozacak ve güvenliğini, rekabet ortamını, sağlayacağı keyfi ve/veya dürüstçe yürütülmesini olumsuz engelleyecek davranışlardır.

Sportmence davranmamak, rekabetçi olmaktan farklıdır. Aşırı rekabetçi bir takım, kuralların teknik detaylarını rakiplerine karşı kullanabilir ya da rakiplerine mesafeli davranabilir. Çok rekabetçi davranışlar otomatik olarak sportmenliğe aykırı değildir. Bu davranışların rekabetçilik sınırını aşıp aşmadığını belirlemekte son söz hakemlere aittir. Bu işlem yapılırken, aşağıdaki ihlal kategorileri rehber alınabilir.

Sportmenliğe aykırı davranış cezası almak için turnuvaya kaydolmuş olmak gerekmez. İzleyiciler de kurallara uymalıdır.

Sportmenliğe Aykırı Davranışlar – Hafif

Tüm oyuncuların güvenli ve keyifli bir turnuva geçirme hakkı vardır. Bir oyuncunun ya da takımın davranışları bu prensiplere uymadığı takdirde bu davranıştan vazgeçmeleri gerektiği ihtar edilmelidir.

Hafif sportmenliğe aykırı davranışlar, bir oyuncu ya da takımın turnuvanın akışını bozan ya da katılımcıları rahatsız eden davranışlardır. Örnek vermek gerekirse:

- Aşırı küfürlü ya da müstehcen dil
- Hakem kararını verdiğini açıkça bildirdikten sonra bile, rakibin cezalandırılmasını talep etmek
- Mekânı, yere çöp atarak ya da başka şekillerde kirletmek
- Seyircilerin çevreye rahatsızlık verecek hareketlerde bulunması ya da gürültü yapması.

Hafif sportmenliğe aykırı davranışların cezası uyarı almaktır.

Sportmenliğe Aykırı Davranışlar – Ağır

Bu ihlaller üç belirgin kategoriye ayrılır ve bir takımın ya da oyuncunun aşağıdaki davranışlardan birinde bulunmasıyla ortaya çıkar:

- Belirli bir takım ya da oyuncuya yönelik resmi turnuva yönergelerine uymamak
- Belirli bir grubu (ırk, din, cinsiyet, bedensel engel vb.) hedef alan nefret söylemi kullanarak hakaret etmek
- Bir kişiye yönelik olmasa da turnuva esnasında saldırgan ya da şiddet içeren davranışlarda bulunmak

Turnuva yetkilileri, doğrudan verdikleri yönergelerin uyarı gerektirmeden uygulanacağını kabul etme hakkına sahiptirler.

Nefret söylemi durumunda; sorun tüm oyunculara ve seyircilere güvenli ve rahat bir ortam sağlamak açısından hızla halledilmelidir.

Belirli bir kişiye yönelik olmasa bile, saldırgan ya da şiddet içeren davranışlar düzeni bozar ve tehlikeli olma potansiyeli taşır. Olayların büyümemesi için, bu tür ihlalleri çözerken fazlasıyla dikkatli olmak gerekir.

Ağır kural ihlallerinin cezası oyun kaybıdır.

Sportmenliğe Aykırı Davranışlar - Ciddi

Ciddi kural ihlalleri, hafif ya da ağır ihlallerle birlikte değerlendirilemeyecek kadar aşırı durumlardır. Ciddi kural ihlallerine aşağıdaki maddeler örnek olup, bu ihlaller bunlarla sınırlı değildir:

- Organizatörün sağladığı turnuva ekipmanını kasten bozmak ya da kırmak
- Turnuva mekânına zarar vermek

Çoğu organizatör bu tür durumlarla karşılaşmayacaktır, ancak ciddi ihlallerin cezası diskalifiye olmaktır. Buna ek olarak, aşırı durumlarda organizatör ihlalde bulunan takım ya da kişiden turnuva mekânını terk etmesini isteyebilir ve hatta polis çağırabilir.

Sportmenlięe Aykırı Davranışlar - Gizli Anlaşma Yapmak

Dięer oyuncularını ve yetkilileri kandırmak için rakip takımla önceden anlaşarak maçın sonucunu belirlemek tumuva kurallarına aykırıdır.

Oyuncular oyunların ve maçların sonuçlarını kasıtlı olarak belirleyemezler. Bu rekabetçilięe aykırıdır ve dięer tumuva katılımcılarını da etkiler.

Gizli anlaşma yapmanın cezası, her iki takımın da diskalifiye olmasıdır.

Sportmenlięe Aykırı Davranışlar - Rüşvet ve Bahis

Takımlar, tumuva dışı bir ödöl ya da teşvik karşılığında tumuvadan çıkamaz ya da maçı isteyerek kaybedemez. Bir maçın sonucunu belirlemek için rüşvet teklif etmek veyahut rüşvet almak rekabetçilięe aykırıdır.

Oyuncular ve tumuva görevlileri maçlar üstüne bahse veya iddiaya giremez. Özellikle tumuva organizatörünün bahse gimesi çıkar çatışması yaratacağı için kesinlikle yasaktır. Rüşvetin ve bahse gimenin cezası diskalifiye olmaktır.

Sportmenlięe Aykırı Davranışlar - Saldırgan Tavr

Saldırgan davranışların, özellikle belirli bir kişiye yönelik saldırgan davranışların tumuva ortamında yeri yoktur. Turnuva katılımcılarının güvenlięi her şeyden önce gelir. Saldırgan tavrılara örnek olarak, bunlarla sınırlı olmamak üzere aşağıdaki maddeler gösterilebilir:

- Bir tumuva görevlisini tehdit etmek
- Bir seyirciyi tehdit etmek
- Bir katılımcıya ya da seyirciye şiddet göstermek

Saldırgan davranışların cezası, tumuvadan diskalifiye edilmektir. Buna ek olarak, aşırı durumlarda organizatör ihlalde bulunan takım ya da kişiden tumuva mekânını terk etmesini isteyebilir ve hatta polis çağırabilir.

Sportmenlięe Aykırı Davranışlar – Hırsızlık

Oyuncuların tumuva esnasında değerli eşyalarna sahip çıkmaları beklenmekle beraber, hiçbir katılımcının bir dięerinin eşyasını çalmaması da beklenmektedir. Buna ek olarak, tumuva organizatörleri de elbette sağladıkları malzemelerin çalınmayacağını farz etmektedirler. Dünyanın her yerinde suç kabul edilen hırsızlığın, tumuva ortamında da yeri yoktur.

Hırsızlığın cezası diskalifiye olmaktır. Buna ek olarak, organizatör isterse ihlalde bulunan takım ya da kişiden tumuva mekânını terk etmesini isteyebilir ve hatta polis çağırabilir.

Sportmenlięe Aykırı Davranışlar – Hile

Oyuncuların tumuvada adil ve dengeli bir oyun bekleme hakkı vardır. Avantaj elde etmek için bilerek kuralları çiğneyen oyuncular hile yapmış sayılır. Hilenin kural ihlali sayılması için başanya ulaşmış olması gerekmez. Hilelere aşağıdaki maddeler örnek olup, bunlarla sınırlı değildir:

- Ekran yapmak, yani bir oyuncunun kendi maçını izlemeye ya da maçı izleyen başka birinden maç hakkında bilgi almaya çalışması
 - *League of Legends* istemcisini değiştirmeye çalışmak, resmi olmayan bir *League of Legends* istemcisiyle oynamak ya da oyun istemcisinin sağlamadığı;
 - o Oyun içi yakınlaştırmayı değiştirmek
 - o Son vuruşu yapmayı ya da kule menziline anlamayı kolaylaştıran görsel destekler
 - o Orman yaratıklarının çıktığını uyarıyla haber vermek
 gibi fazladan bilgi veren yazılımlarla oynamak
- Bazı üçüncü parti yazılımlar hile kabul edilmez. Bunlar:
- o Teamspeak, Ventrillo, Skype gibi sesli sohbet yazılımları ve
 - o Klavye vb. donanımların sürücülerini ve programlarıdır.
 - Başka bir oyuncuyu taklit etmek, sahte isimle oynamak, başka bir oyuncunun sihirdar adı altında oynamak ve hesap paylaşımı
 - Duraklama almak, turnuvayı geciktirmek veya başka bir avantaj sağlamak için ekipmana hasar vermeye ya da ekipmanı değiştirmeye çalışmak
 - Oyun içindeki hataları bilerek kötüye kullanmak. Bunlara; eşya alımında, tarafsız minyonlarla etkileşimde, şampiyonların yeteneklerinin kullanımında vb. ortaya çıkabilen sorunları avantaj sağlamak için kullanmak dahil olup, kötüye kullanım bunlarla sınırlı değildir. Son karar hakemlere bırakılmaktadır.
- Hile yapmanın cezası turnuvadan diskalifiye olmaktır.

Ek A: Teknik Sorunlar

1. Tüm ağ bağlantılarının çalışır durumda olduğundan emin olunmalıdır.
 - a. Kablolu ve kablosuz bağlantılar
2. Oyun tüm turnuva bilgisayarlarına yüklenmiş olmalıdır.
 - a. Yüklenmediyse, en yeni sürüm mutlaka yüklenip doğru sunucuya ayarlanmalıdır.
3. Otomatik güncellenen hizmetler devre dışı bırakılmalıdır.
 - a. Java
 - b. Flash
 - c. Windows
 - d. iTunes

Sebeb: Bu hizmetlerin pek çoğu, oyun penceresini küçültüp aşağı indirerek oyunu engelleyebilir. Ayrıca kendi kendilerine güncelleme almaları, RAM harcar ve interneti yavaşlatabilir.
4. Bilgisayar açıldığında otomatik başlayan gereksiz programlar devreden çıkarılmalıdır.
 - a. Ctrl+Alt+Del -> Görev Yöneticisi'ni Başlat -> İşlemler

Sebeb: Pek çok uygulama bilgisayarla beraber başlar ve gerekmediği halde işlemci gücünü veya RAM'i kullanarak bilgisayar yavaşlatabilir.
5. Bilgisayarın güç ayarı "Yüksek Performans"a getirilmelidir.
 - a. Denetim Masası -> Sistem ve Güvenlik -> Güç seçenekleri

Sebeb: Bilgisayar daha çok elektrik harcar fakat daha hızlı çalışacaktır.

6. Windows İşlem Merkezi uyarıları kapanmalıdır.
 - a. Denetim Masası -> Sistem ve Güvenlik -> İşlem Merkezi -> İşlem Merkezi Ayarlarını Değiştir
7. Disk Temizleme ve Disk Birleştirme işlemleri yapılmalı.

Sebeb: Bu işlemler, bilgisayarın en yüksek performansta çalışmasını sağlayacaktır.
8. Bilgisayarlara zorlama testi yapılmalıdır.

Sebeb: Grafik işlemcinin, oyunun yükü altında tam kapasite çalışabileceğinden emin olunmalıdır.
9. Tüm ses aygıtlarının ve sesli sohbet altyapısının çalıştığından emin olunmalıdır.
 - a. Mikrofon girişi ve ses çıkışı denenmelidir.
 - b. Skype, Mumble, Ventrilo, TeamSpeak gibi sık kullanılan sesli sohbet programları yüklenmelidir.
 - c. Bunların oyunu yavaşlatmadığından emin olunmalıdır.

Sebeb: Oyuncular maç esnasında birbirleriyle sesli sohbet üstünden konuşma ihtiyacı duyabilirler.

Ek B: Riot'a Bildirimde Bulunmak

Görüşler Ve Sorular

Bir oyuncu veya izleyici (veya bir hakem olarak) geri bildirimde bulunmak istiyorsanız ya da sormak istediğiniz bir soru varsa, amacınıza bağlı olarak birkaç seçeneğimiz bulunmaktadır. Sorularınızın çoğu, turnuva organizatörü tarafından yanıtlanabilir. Katıldığınız turnuvadaki kurallara veya kararlara ilişkin sorularınızı hakeme sorabilirsiniz. Turnuva organizatörünün yetkisinin dışında kalan sorularınız varsa (ya da turnuvanın nasıl yürütüldüğü hakkındaki görüş ve yorumlarınızı bize iletmek istiyorsanız) lütfen [doğrudan bize ulaşın](mailto:odulluturnuva@riotgames.com).

odulluturnuva@riotgames.com

Bu mercilerden herhangi birine ulaşırken, lütfen aşağıdaki bilgileri vermeyi unutmayın:

- Adınız
- Sihirdar adınız
- E-posta adresiniz
- Hakkında soru sorduğunuz ya da bildiğim yaptığınız turnuvanın kodu
- Görüşünüz ya da sorunuz

Görüş Bildirilecek Mercî

Organizatöre bildirilecekler

- a. Turnuva hakkındaki görüşler
- b. Seyretmiş ya da katılmış olduğunuz bir turnuva hakkındaki sorular
- c. Ödüller hakkındaki sorular

Hakeme bildirilecekler

- a. Seyretmiş ya da katılmış olduğunuz turnuvada verilen kararlarla ilgili sorular
- b. Turnuva kurallarıyla ilgili genel sorular

Riot'a:

- a. Turnuva organizatörü ya da hakem tarafından çözülemeyecek sorunlar
- b. Bir turnuva, hakem ya da organizatör hakkında geri bildirim
- c. [Turnuva ödülleri için başvurmak](#)
- d. Turnuva organizatörünün yetkisinin dışında kalan sorular somak

Riot'la İletişim İçin

odulluturnuva@riotgames.com