

2025 Black Desert Master Class Karşılaşma Kuralları



[İçindekiler]

■ Bölüm 1: Karşılaşmaya Genel Bakış

1. Branş ve Karşılaşma Adı
2. Karşılaşma Bilgilendirmesi ve Düzenleme Yükümlülüğü
3. Katılım Başvurusu
4. Katılım Şartları ve Diskalifiye Durumu

■ Bölüm 2: Karşılaşmaya Genel Bakış

5. Karşılaşma Formatı
6. 2025 Master Class Takvimi

■ Bölüm 3: Karşılaşmaların Nasıl Yapılacağına Dair Bilgilendirme

7. Katılımcıların Yükümlülükleri
8. Organizasyon Ekibinin Kararları, Sorunlara Müdahale ve Kimlik Doğrulama Talebi Bilgilendirmesi
9. Yasaklı Davranışlar ve Nezaketsiz Hareketler
10. Katılımcı Adı, Aile Adı, Karakter Görünümü
11. Telif ve Diğer Kurallar
12. Kuralların Yürürlüğe Giriş Tarihi

■ Bölüm 1: Karşılaşmaya Genel Bakış

1. Branş ve Karşılaşma Adı

[1.1] Branş Adı: 2025 Black Desert Master Class

[1.2] Karşılaşma Adı: 2025 Master Class

2. Karşılaşma Bilgilendirmesi ve Düzenleme Yükümlülüğü

[2.1] 2025 Black Desert Master Class (bundan sonra BDMC olarak anılacaktır), canlı sunucu Arsha Arenası'nda gerçekleşen bir karşılaşmadır ve organizasyon ekibinin web sitesi üzerinden bildirdiği ya da duyurduğu bilgiler ve kurallar doğrultusunda yapılır.

[2.2] BDMC'ye katılımcılar, bu karşılaşma kurallarıyla birlikte organizasyon ekibinin duyurduğu bilgilere de uymak zorundadır. Katılım başvurusu tamamlandığında, tüm kuralları ve bilgilendirmeleri kabul etmiş sayılırlar

[2.3] Karşılaşma kurallarında belirtilmeyen durumlar, organizasyon ekibinin kararı ve [\[Black Desert Online Operasyon Politikası\]](#), [\[Black Desert Etkinlik Kuralları\]](#) doğrultusunda karara bağlanır.[2.4] Organizasyon ekibi, karşılaşmanın sağlıklı ilerlemesini engelleyebilecek bir durum tespit ederse, bunu katılımcılara bildirir ve en güncel sürüm güncelleme ile

[2.5] Organizasyon ekibi, karşılaşma kuralları ve süreçle ilgili bilgilendirmeleri önceden bildirmek zorundadır. Eğer zorunlu bir sebepten dolayı kurallarda düzenleme yapılırsa, değişen içerik web sitesi

[2.6] Organizasyon ekibi, kurallarda belirtilmeyen durumlarla ilgili yeni kurallar ekleme ve uygulama yapabilir. Kurallarda değişiklik yapılırken, katılımcılara önceden bilgi verilir ve ardından web sitesi üzerinden bildirim yapılır.

3. Katılım Başvurusu

[3.1] Katılım başvurusu yalnızca Black Desert web sitesindeki Master Class Bildiriminde belirtilen yöntemle yapılabilir.

[3.2] Katılım başvurusu, oyun içindeki [Menü (ESC)] - [Savaş] - [Arsha Arenası Şampiyona Başvurusu] adımlarını izleyerek yapılabilir ve başvuru tamamlandıktan sonra tekrar başvuru yapılamaz.

[3.3] Katılım başvurusunun sona ereceği 16 Ekim 2025 (Per) bakımından önce, 1:1 Destek üzerinden başvuru bilgilerinizi değiştirme talebinde bulunabilirsiniz. Bu işlem için, düzenleme yapılacak hesabınızla giriş yaparak destek talebi oluşturmanız gerekmektedir. (Üye olmadan yapılan başvurularda değişiklik talebi kabul edilmez.)

[3.4] Katılımcıların BDMC karşılaşma kuralları ve duyurularını düzenli olarak takip etmesi gerekmektedir. Yeterince bilgilendirilmiş konuların eksik anlaşılması nedeniyle bir sorun yaşanırsa, kurallara göre uyarı, başvurunun iptali veya diskalifiye gibi işlemler uygulanabilir.

4. Katılım Şartları ve Diskalifiye Durumu

[4.1] Sadece ailedeki Maks. AP + DP değeri 810 ve üzeri olan hesaplarla katılım başvurusu yapılabilir.

[4.2] Katılım başvurusunun sona ereceği tarih olan "16 Ekim 2025 (Per) bakımı öncesi" itibarıyla aşağıdaki 2 şartın ikisi de karşılanıyor olmalı, aksi halde başvuru tamamlanamaz.

1) Black Desert oyunu içindeki [Arsha Arenası Şampiyona Başvurusu] üzerinden [Katılım Başvurusu] işlemini

tamamlamak

2) Aile içerisinde "2025 Master Class Katılım Başvuru Formu" eşyasına sahip bir karakterin bulunması

* Katılım başvurusu için gerekli olan AP + DP değeri Ekipman (I) arayüzünden kontrol edilebilir ve bu değere "Mutlu Kara Ruh Etkisi" ile "Macera Günlüğünü Tamamlama" yoluyla elde edilen artışlar dahildir. (Ancak, Kara Tapınak infazı ile kazanılan "Sabah Işığı Kutsaması" etkisiyle gelen artış bu değere dahil değildir.)

[4.5] Son 6 ay içinde operasyon politikalarını ihlal ederek oyuna erişiminde kısıtlama geçmişi olan hesapların karşılaşma katılım başvurusu engellenir.

[4.6] BDMC sırasında başvuru formunda verilen bilgilerin gerçeği yansıtmadığı ya da yeterli şartları taşımadığı tespit edilirse, diskalifiye edilir.

[4.7] Katılımcının genel ahlaka aykırı davranışlarda bulunduğu ya da oyun veya karşılaşma akışını engellediği organizasyon ekibi tarafından tespit edilirse, ilgili katılımcıya uyarı verilebilir veya karşılaşmadan diskalifiye edilebilir. Ayrıca durumun ciddiyetine göre Black Desert Operasyon Politikası'na göre işlem uygulanabilir.

[4.8] Eğer bir katılımcı turnuva sırasında diskalifiye edilirse, bir sonraki sıradaki katılımcı, diskalifiye edilen kişiyle aynı haklara sahip olur. Bu durumda bir sonraki sıradaki katılımcı belirlenemezse, diskalifiye edilen katılımcının çıktığı en son karşılaşmadaki katılımcı bu hakları elde eder. (Ancak final karşılaşmasında Bölüm 1, Madde 4'ün 8. bendi geçerli değildir)

[4.9] Pearl Abyss çalışanları dahil BDMC karşılaşmasının organizasyon ekibi BDMC'ye katılamaz.

■ Bölüm 2: Karşılaşmaya Genel Bakış

5. Karşılaşma Formatı

[5.1] Karşılaşma Formatı: Aynı Sınıflar Arası 1'e 1 Turnuva

[5.2] Karşılaşma Türü: Arsha Arenası PvP

[5.3] Galibiyet Koşulu

Ana Tur - Yarı Final	3 karşılaşmada 2 galibiyet
Final	5 karşılaşmada 3 galibiyet

- Canlı sunucudaki Deneme Karakter ile katılım
- Ayrı, özel ekipman kullanılır (AP 375, DP 435)
- Kristal, Bin Yıllık Yabani Ginseng ve Pet kullanılamaz
- Macera Günlüğü ve Klan becerilerinden elde edilen etkiler uygulanır
- Karşılaşma Süresi: 3 dk.
- Perde Durumu: Perde mevcut

[5.4] Sonuç beraberlikle biter ve kazanan belirlenmezse, kazanan çıkana kadar karşılaşma (tek oyun) tekrar oynanır.

[5.5] Her sınıftaki katılımcı durumuna göre ek karşılaşmalar yapılabilir ve maksimum karşılaşma sayısı farklılık gösterebilir.

[5.6] Turnuva formatına ve katılımcı durumuna bağlı olarak hükmen geçme veya ek karşılaşmalar yapılabilir, bu yüzden her katılımcının oynayacağı maksimum karşılaşma sayısı farklılık gösterebilir.

6. 2025 Master Class Genel Takvimi

Ayrım	Takvim
Katılım Başvurusu	2 Ekim 2025 (Per) Bakımı sonrası - 16 Ekim 2025 (Per) Bakımı öncesi
Katılım Başvurusu Durumunun Açıklanması	10 Ekim 2025 (Cum)
Ana Tur Eşleşme Tablosunun Açıklanması	23 Ekim 2025 (Per)
Ana Tur - Yarı Final Karşılaşmaları	A Grubu: 22 Kasım 2025 (Cmt)
	B Grubu: 22 Kasım 2025 (Paz)
	C Grubu: 23 Kasım 2025 (Cmt)
	D Grubu: 23 Kasım 2025 (Paz)
Final Karşılaşması	30 Kasım 2025 (Paz)

[6.1] Sınıflara göre karşılaşma takvimi, eşleşme tablosuyla birlikte paylaşılır ve katılımcıların galibiyet veya mağlubiyet durumuna göre en fazla 2 gün karşılaşmalara katılmaları gereklidir.

* Ana turdan yarı finale kadar olan karşılaşmalar (1 Gün), final karşılaşması (Online canlı yayın) (1 Gün)

■ Bölüm 3: Karşılaşmaların Nasıl Yapılacağına Dair Bilgilendirme

7. Katılımcıların Yükümlülükleri

[7.1] Bütün katılımcılar, karşılaşma sırasında bir sorun yaşanırsa durumu organizasyon ekibi tarafına bildirebilir ve kontrol edilmesini isteyebilir. Fakat karşılaşmanın durdurulması ya da devam etmesiyle ilgili karar tamamen organizasyon ekibi tarafına aittir.

[7.2] Katılımcıların, önceden bildirilen saate kadar oyuna bağlanıp karşılaşmaya başlamaya hazır olmaları gerekir. Hazır olunmadığında, rakip katılımcının hükmen galibiyetiyle sonuçlanır.

[7.3] Bütün katılımcılar, oyun ortam ayarları ve bilgisayar çevre cihazları dahil olmak üzere kendi çevresini kendisi kontrol etmekle yükümlüdür. Bu kontroller yapılmadığı için ortaya çıkan sorunlardan organizasyon ekibi sorumlu tutulamaz ve tüm sorumluluk katılımcının kendisine aittir.

[7.4] Bütün katılımcılar, karşılaşma bekleme süresinde ve karşılaşma sırasında karakterinin takılı ekipmanını, beceri ön ayarını ve Aktarım/Uyanış modunu değiştirebilir. Fakat katılımcıya kendi ayarlarını yapmak için ekstra süre verilmez.

8. Organizasyon Ekibinin Kararları, Sorunlara Müdahale ve Kimlik Doğrulama Talebi Bilgilendirmesi

[8.1] Organizasyon ekibi, karşılaşma kararlarında birinci derecede sorumludur ve karşılaşma süresince tüm kararların

son onay yetkisi her zaman organizasyon ekibinde bulunur.

[8.2] Organizasyon ekibi, sözlü olarak veya oyun içi sohbet yoluyla uyarı ve diskalifiye kararı alabilir.

[8.3] Organizasyon ekibi, karşılaşmanın uygun şekilde devam edebilmesi için önceden oyun ortamını kontrol etmelidir.

[8.4] Organizasyon ekibi, olağanüstü bir durum meydana geldiğinde karşılaşmanın devam edemeyeceğine karar verirse, beraberlik ya da yeniden oynatma kararı verebilir.

[8.5] BDMC sırasında, organizasyon ekibi kimlik doğrulaması için kimlik kartı veya pasaport gibi belgelerin fotoğrafını ya da aslını isteyebilir ve katılımcı bu talebe uymazsa, katılımcıyı diskalifiye edebilir

[8.6] Karşılaşma sırasında oyun istemcisi, ağ, PC veya çevre cihazlarda yaşanan sorunlar nedeniyle oyun bağlantısı kesilirse, aşağıdaki şekilde işlem yapılır.

Oyun Bağlantısının Kesilmesi Durumunda Uygulanacak Adımlar	
Karşılaşma devam etmiyor ise	(1) Sorun yaşayan katılımcı 5 dk. boyunca yeniden bağlanamazsa veya yeniden bağlandıktan sonra tekrar oyun bağlantısı kesilirse, ilgili raunt mağlubiyet olarak sayılır. (2) (1)'deki sorun aynı şekilde tekrar yaşanırsa, katılımcı diskalifiye edilir. (3) Bu durum, BDMC süresince toplanarak birikir.
Karşılaşma devam ediyor ise (Karşılaşma başladıktan sonra arena kapısı açıldığında)	(1) Oyun bağlantısı kesilen katılımcı 1 mağlubiyet alır, eğer 2 mağlubiyet aldıysa, rakip katılımcı o karşılaşmada galibiyet kazanır.

[8.8] Organizasyon ekibi, kritik bir bug/hata oluştuğunda veya teknik bir sorun nedeniyle karşılaşmanın sağlıklı bir şekilde devam edemeyeceğine karar verdiğinde ya da diğer makul sebeplerden dolayı karşılaşmanın durdurulması kaçınılmaz hale gelirse, yeniden oynanmasına karar verebilir.

9. Yasaklı Davranışlar ve Nezaketsiz Hareketler

[9.1] Karşılaşma sırasında yasaklı veya nezakete aykırı bir davranış tespit edilirse, organizasyon ekibi katılımcıya aşağıda belirtilen yaptırımları uygulayabilir.

Yaptırım Ayrımı	İçerik
Uyarı	(1) Organizasyon ekibinin kontrolüne ve talimatlarına uyulmadığı takdirde (2) Karşılaşma sırasında katılımcılara kasıtlı olarak kışkırtma ya da alay etme durumunda * Örnek) Ölen karakterin üzerinde belirli bir hareketi ya da zıplamayı tekrar tekrar yapmak (3) Organizasyon ekibinin değerlendirmesine göre uyarı verilmesi uygun görülen diğer durumlarda * 2 defa uyarı alındığında diskalifiye olunur. * Uyarılar, BDMC etkinliği boyunca toplanarak birikir.
Diskalifiye	(1) Bölüm 1, madde 4'te belirtilen diskalifiye durumlarından birine girildiğinde

	(2) Karşılaşma sonucunu doğrudan etkileyebilecek oyun içi bug gibi durumlar kötüye kullanıldığında (3) Yetkisiz yasadışı program gibi dışarıdan bir program kullanıldığı tespit edildiğinde (4) Katılımcılar arasında yaşanan çatışmalar veya sürekli tekrarlanan nezakete aykırı davranışlar nedeniyle karşılaşmanın normal şekilde ilerlemesi engellendiğinde ya da bu tür tekrar eden çatışmalar yüzünden karşılaşmanın devam edemeyeceği düşünüldüğünde
--	---

[9.2] Yukarıda belirtilen maddeler dışında, normal karşılaşma akışını engelleyen veya aksatan uygunsuz bir davranış tespit edilirse, organizasyon ekibinin takdirine bağlı olarak uygun önlemler alınabilir ve Black Desert Operasyon Politikası'na göre işlem yapılabilir.

10. Katılımcı Adı, Aile Adı, Karakter Görünümü Kuralları

[10.1] Katılımcılar arasında, aile adı, karakter adı veya katılımcı adının Black Desert isimlendirme politikasına aykırı olması ya da genel kabul gören toplumsal değerlere göre başkalarını rahatsız edebileceğinin organizasyon ekibi tarafından değerlendirilmesi halinde, aile adı, karakter adı ve katılımcı adı değiştirilebilir.

[10.2] Karakterin görünümü ve boyası üzerinde özelleştirme yapılabilir ancak rahatsız edici ya da katılımcıları olumsuz etkileyebilecek bir görünüm olması durumunda, organizasyon ekibinin değerlendirmesine göre değiştirilmesi talep edilebilir.

11. Telif ve Diğer Kurallar

[11.1] Tüm karşılaşmalar kaydedilir. Organizasyon ekibinin kararına bağlı olarak canlı yayınlanabilir veya canlı olarak aktarılabilir. Canlı yayınlanmayan ya da canlı aktarılmayan karşılaşmalar da aynı şekilde kaydedilecektir.

[11.2] Katılımcının karşılaşma başvurusu sırasında belirttiği aile adı, karakter adı ve katılımcı adı gibi bilgiler önceden web sitesi ve yayınlar aracılığıyla paylaşılabilir.

[11.3] BDMC ile ilgili tüm videoların telif hakları organizasyon ekibine aittir. Bu telif hakları aşağıda belirtilen ek hakları da kapsar.

- BDMC ile ilgili fotoğraf ve kayıtlı video kullanım hakları
- Canlı yayın ve kayıtlı videolar

[11.4] Organizasyon ekibi, "Black Desert" ile ilgili etkinlik, tanıtım, yayın gibi amaçlarla çevrim içi/çevrim dışı tanıtım materyalleri, kayıtlı ve düzenlenmiş VOD gibi ikincil içeriklerin üretiminde bu materyalleri kullanabilir ve BDMC katılımcısının buna onay verdiği kabul edilir.

12. Kuralların Yürürlüğe Giriş Tarihi

[12.1] Bu kurallar, duyurunun yapıldığı andan itibaren geçerli olur.

[12.2] Kurallarda herhangi bir düzenleme veya ekleme yapılırsa, değiştirilen ya da eklenen maddeler o andan itibaren geçerli olur.