



TÜRKİYE ÜNİVERSİTE SPORLARI FEDERASYONU ÜNİLİĞ ESPOR MÜSABAKA TALİMATI



AMAÇ VE KAPSAM

Bu Talimat, Türkiye Üniversite Sporları Federasyonu tarafından düzenlenecek olan “Ünilig” Espor faaliyeti katılım koşullarının; üniversite yöneticilerinin, teknik sorumluların, sporcuların ve diğer ilgililerin uymakla yükümlü oldukları kuralların ve Ünilig kapsamında yapılacak olan müsabakaların organizasyonuna ilişkin usul ve esasların belirlenmesi amacıyla hazırlanmıştır.

KISALTMALAR VE TANIMLAR

Bu Talimat metninde geçen;

SHGM: Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü’nü,

TÜSF: Türkiye Üniversite Sporları Federasyonu’nu,

Federasyon Temsilcisi: TÜSF adına görev yapan yetkiliyi,

Federasyon Gözlemcisi: Türkiye Espor Federasyonu adına görev yapan yetkiliyi,

Tertip Komitesi: Yarışmayı Tertip Eden Komiteyi,

Federasyon İl Temsilcisi : Türkiye Üniversite Sporları Federasyonu İl Temsilcisini

İl Spor Dalı Temsilcisi: Türkiye Espor Federasyonu İl Temsilcisini,

Takım: Üniversiteler bünyesinde kurulmuş olan takımlarını,

MHK: Türkiye Espor Federasyonu Merkez Hakem Kurulu’nu,

Disiplin Kurulu: TÜSF Disiplin Kurulu’nu

Yarışma Talimatı: TÜSF Yarışma Talimatını ifade eder.

FAALİYET BİLGİLERİ

Son Başvuru Tarihi : 10.05.2025

Yarışmalar: League of Legends ve Valorant kategorilerinde yapılacaktır.

Final müsabakalarına katılacak üniversite takımlarının KAFİLE LİSTELERİ’ni son başvuru tarihine kadar oluşturmaları gerekmektedir. Onaylı KAFİLE LİSTELE’ni Teknik Toplantıda Lisan ve Öğrenci Belgeleri ile teslim edeceklerdir.

Faaliyetin Adı	ÜNİLİĞ ESPOR FİNAL YARIŞMALARI (Yarı Final + Final)
Faaliyetin Yeri	Tavas GSİM Espor Merkezi / KAYSERİ Valorant & LOL Offline olarak Kayseri’ de gerçekleştirilecektir.
Tarihi	13-15 Mayıs 2025
İrtibat	0 554 375 26 26 (Üniversite temsilcileri için) 0 544 490 02 32 (Takım, sporcu vb. iletişim için)
Teknik Toplantı Yeri	13 Mayıs 2025
Tarih / Saat	18:00



TÜRKİYE ÜNİVERSİTE SPORLARI FEDERASYONU ÜNİLİĞ ESPOR MÜSABAKA TALİMATI



Kategori bildirimi için başvuru: [Linki](#)

Son Başvuru Tarihi : 15.04.2025

Yarışmalar: League of Legends, Valorant, EA FC25 ve NBA kategorilerinde yapılacaktır.

Eleme yarışmalarına katılacak üniversitelerin, öğrencilerinin isimlerinin olduğu onaylı katile listelerini ve onaylı sporcu kartlarını (lisanslarını) **17 Nisan 2025** tarihine kadar tusfespor@gmail.com adresine göndermeleri gerekmektedir.

Faaliyetin Adı	ÜNİLİĞ ESPOR ELEME YARIŞMALARI
Faaliyetin Yeri	Online Gerçekleştirilecektir. Valorant: Online LOL: Online EA FC25 & NBA: Final yarışmaları sırasında Offline olarak gerçekleştirilecektir.
Tarihi	28 Nisan – 04 Mayıs 2025
İrtibat	0 554 375 26 26 (Üniversite temsilcileri için) 0 544 490 02 32 (Takım, sporcu vb. iletişimler için)

Not: Faaliyete katılacak üniversitelerin, Extranet sisteminden Online elemeler için Sağlık, Kültür ve Spor Daire Başkanlıklarından onaylı/imzalı olarak 17 Nisan 2025 tusfespor@gmail.com mail adresine Offline Finaller için teknik toplantıda tertip komitesine teslim edilecektir.

AÇIKLAMALAR

Madde 1. Katılım Koşulları ve Sporcu Sayıları

1-“Üniliğ” Espor faaliyetine katılmak isteyen takımlar;

a. Her takım 1 Yabancı uyruklu sporcu oynatabilir.

b. Üniversiteler yarışmaya;

- League Of Legends Kategorisinde 5 asil sporcu, 2 yedek sporcu,1 teknik ekip üyesi en fazla 8 kişi ile,
- Valorant Kategorisinde 5 asil sporcu, 2 yedek sporcu,1 teknik ekip üyesi en fazla 8 kişi ile,
- EA FC25 Kategorisinde 1 asil 1 yedek,1 teknik ekip üyesi en fazla 3 ekip üyesi ile katılabilirler
- NBA Kategorisinde 1 asil 1 yedek, 1 teknik ekip üyesi en fazla 3 ekip üyesi ile katılabilirler

2- Espor faaliyetine katılmayı taahhüt ettikleri halde mazeretsiz olarak katılmayan takımlar, Disiplin Kuruluna sevk edilirler.

Madde 2. Gerekli Belgeler

1-Üniversiteler, Teknik Toplantıda Üniversitelerinin Öğrenci Dekanlığı, Sağlık Kültür ve Spor Dairesi Başkanlığı veya Spor Koordinatörlüğünden imzalı / onaylı katile listesi,

2- Öğrenci kimlik belgeleri (Öğrenci belgesi)

3- TÜSF Sporcu Kartları (Lisansları)

Madde 3. Organizasyon ve Sorumluluklar

Organizasyonu Üstlenen Üniversitenin ve Kurumların Yapması Gerekenler;

1- Müsabaka alanının düzenini sağlar, gerekli sağlık, emniyet ve güvenlik önlemlerini alır, müsabakanın genel organizasyonunu yaparlar.

2-Ödül Töreni için “Şeref Kürsüsü” ve “Madalya Minderi veya Tepsisi” ile üzeri örtülü bir masa gereklidir.

3-Federasyon Temsilcisi, tüm raporları ve müsabaka sonuçlarını TÜSF'ye göndermekle yükümlüdür.

4-“Ünilig” Espor faaliyetine ilişkin yarışma programı ve olaylı müsabakalar ile ilgili işlemlerin yürütülmesi konularında TÜSF yetkilidir.

5-Müsabakalar ile ilgili tüm kararlar TÜSF tarafından alınır ve gerekli işlemlerin yapılması için ilgili birimlere bildirimde bulunulur.

Madde 4. Yarışma Kuralları ve Açıklamalar

Yarışmalar LEAGUE OF LEGENDS, VALORANT, EA FC25 ve NBA kategorilerinde yapılacaktır.

TÜSF Türkiye Üniversitelerarası VALORANT Turnuvası Kural Kitapçığı

Tanım ve Amaç

Bu kitapçıkta bulunan tüm yazılı kurallar, turnuvaya katılmaya hak kazanmış takım üyelerinin turnuva süresince uyması gereken kurallarla donatılmıştır.

VALORANT Turnuva Formatı

Kayıtların tamamlanmasının ardından takımlar tek bir turnuva ağacına yerleştirilecek. Çeyrek finale kadar karşılaşmalar tek maç üzerinden, çeyrek final, yarı final ve 3.lük karşılaşmaları 3 maç üzerinden; büyük final ise 5 maç üzerinden olacaktır. Turnuvaya en az 16 takım başvurusu olursa faaliyet gerçekleştirilecektir.

VALORANT Turnuvası Kural Seti

1. Giriş

1.1. Organizatör

Turnuvayı TUSF Teknik Kurulu organize etmektedir. Bu turnuvanın Riot Games, Inc. ya da VALORANT Espor ile ilişkisi ya da sponsorluğu yoktur.

1.2. Etkinlik Zamanı

Turnuva online elemeleri **28 Nisan 2025 – 04 Mayıs 2025** tarihleri arasında gerçekleşecek olup finalleri ise **14 Mayıs- 15 Mayıs 2025** tarihlerinde **KAYSERİ’de** çeşitli etkinliklerle birlikte izleyicilere açık bir şekilde gerçekleştirilecektir. Turnuva WhatsApp **#duyuru** kanallarını takip etmeyi unutmayın.

Turnuvanın kayıtları **17 Nisan 2025** tarihinde kapanacaktır. Kayıtların kapanmasının ardından oyuncu değişikliği yapılamayacaktır.

1.3. İletişim Sunucusu

Turnuvanın elemeleri süreçleri (elemeler, çeyrek final, yarı final ve final maçları) “TÜSF Espor Turnuvaları” WhatsApp grubundan takip edilecektir.

Sunucuda bulunmayan takımlar turnuvaya dahil edilmeyecektir.

WhatsApp sunucusuna dahil olmak için [buraya](#) tıklayabilirsiniz. Sunucuya girdikten sonra kaydınızı teyit etmeniz gerekiyor.

Discord uygulamasına VPN’ siz girilemediği için bu seneki faaliyetlerde Discord uygulaması kullanılmayacaktır.

1.4. Kayıt ve Kayıt Teyit

- Turnuva kayıt formu Üniversite tarafından görevlendirilmiş takım koçu ve/veya takım kaptanı tarafından doldurulacak, eksik ya da hatalı kayıt nedeniyle turnuvaya katılamama durumundan takımların kendileri sorumlu olacak.
- Turnuvaya katılan takımların tüm oyuncularının TÜSF lisanslarını tusfespor@gmail.com mail adresine göndermeleri gerekmektedir.

- Takımların turnuvaya dahil olabilmesi için, takım kaptanlarının WhatsApp sunucusunda bulunan **#turnuva-kayıt-teyit** kanalı üzerinden, yine WhatsApp sunucusunda belirtilen format ile teyit yaptırması zorunludur.
- Turnuvaya katılacak tüm oyuncuların aktif olarak üniversite öğrencisi olması ve takım oyuncularının hepsinin aynı üniversiteden olması gerekmektedir. Aksi durum ispatlandığında ilgili üniversite takımı TÜSF Disiplin Kurulu'na sevk edilecektir.

1.5. Takım Koçları ve İzleyici

Turnuva dahilindeki oynanacak maç lobilerinde TUSF Teknik Kurulu, yayın ve teknik ekibi dışında hiçbir kimse izleyici kısmında bulunamaz. Eğer varsa takım koçları, sekmesi altında maçları izleyebilir.

2. Resmi Kurallar Dizisi

Turnuva Kuralları ("Resmi Kurallar Dizisi"), sınırlama olmaksızın, oyuncuların uygunluk kriterleri, ikamet koşulları, turnuva yapısı, davranış kuralları vb. de dahil, turnuva oyununu düzenleyen kuralları tesis etmektedir. Turnuvaya kaydolmak ve/veya katılmak suretiyle, bu Resmi Kurallar Dizisinde yer alan tüm hükümleri tamamen kabul edersiniz.

3. Takım Üyelerinin Uygunluğu

3.1. Oyuncu Uygunluğu

Uygunlukları yerine getirmeyen oyuncular tespit edildiği takdirde turnuvadan menedilecektir. Bu durumda menedilen oyunların yerine yedek listesinde bulunan oyunculardan devam edilecektir.

3.2. Takım ve Oyuncu İsimleri

Oyuncunun veya takımın kullandığı isim, logo veya herhangi bir içerik (örneğin, rumuz), hakaret edici, aşağılayıcı, küfürlü, tehditkâr, kaba, müstehcen, seksüel, ırkçı, iftira niteliğinde olmamalıdır, Organizatörlerin menfaatlerine aykırı veya organizatörlerin menfaatlerine zarar verebilecek nitelikte olmamalıdır ve daha genel olarak, etik dışı, spor değerlerine aykırı veya yürürlükteki yasa ve düzenlemelerin hükümlerine dayalı olarak itiraz edilebilir nitelikte olmamalıdır. Bunların yanında kaydolan oyuncular şahıslarına ait hesap bilgileriyle turnuva iletişim adreslerine kaydolmak zorundadır.

3.3. İlave Gereklilikler

Organizatör, herhangi bir şekilde veya herhangi bir nedenle, daha önceki bir turnuvanın organizatörü tarafından veya başka herhangi bir üçüncü şahıs organizatör tarafından yasaklanan veya yaptırıma tabi tutulan veya yasaklanmış veya yaptırıma tabi tutulmuş olan herhangi bir oyuncunun kaydedilmesini reddetme hakkını saklı tutar.

Turnuvaya katılmak için oyunun geçerli versiyonuna, geçerli bir hesaba sahip olmanız gereklidir. Daha önceki turlarda yarışan kayıtlı oyuncuların turnuva boyunca hesaplarının ve kullanıcılarının aynı olması zorunludur.

Oyuncu, turnuvanın başlamasından önce ekipmanının düzgün bir şekilde çalıştığından emin olmak için gereken tüm testleri gerçekleştirmeyi kabul eder. Oyuncu, ekipmanının, video oyununun yasal olan veya yasal olarak elde edilmiş olan bir versiyonu ile konfigürasyonunun yapılmış olduğunu ve tamamen güncel olduğunu kabul eder. Oyuncu, aksesuarlarının, turnuva süreçlerini olumsuz etkileyebilecek parça veya yazılımlar içermediğini kabul eder.

4. Turnuva Yapısı

Türkiye Üniversite Sporları Federasyonu üniversitelerarası VALORANT Turnuvası eleme, çeyrek final maçları tamamen çevrimiçi oynanacak bir turnuvadır.

Turnuvanın elemelerine katılan tüm oyuncuların ve/veya koçların belirtilen saatte belirtilen turnuva whatsapp kanalında bulunması zorunludur. Belirtilen saatten sonra 10 dakikaya kadar beklenir, bu durumdan sonra

teknik kurulun geç kalan oyuncu hakkında karar alma yetkileri saklıdır. Maçlar belirtilen kurallar çerçevesinde oynanacaktır.

4.1. VALORANT Turnuvası Oyun Ayarları

4.1.1.Format

Turnuva çeyrek finale kadar BO1, çeyrek final ve yarı final BO3, Final BO5 formatı üzerinden oynanacaktır.

4.1.1.1. BO1 (Best of One):

Oynanacak tek maçın galibi bir üst tura çıkmasıdır.

Turnuva eşleşmelerinde üstte olan taraf A Takımı, altta olan taraf B Takımı olarak tanımlanır. A Takımı harita seçme sürecini başlatır;

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

4.1.1.2. BO3 (Best of Three):

Oynanacak üç maçtan iki zafer ile ayrılan takımın bir üst tura çıkmasıdır.

Turnuvanın yarı finaller kısmına gelindiğinde format BO3 olarak değişir. Turnuva eşleşmelerinde üstte olan taraf A Takımı, altta olan taraf B Takımı olarak tanımlanır. A Takımı harita seçme sürecini başlatır;

- A Takımı harita havuzundan 1 haritayı yasaklar.
- B Takımı harita havuzundan 1 haritayı yasaklar.
- A Takımı BO3'ün ilk maçının haritasını kalan harita havuzundan seçer.
- B Takımı ilk oynanacak haritanın taraflarını seçer ve ardından BO3'ün ikinci maçının haritasını kalan harita havuzundan seçer.
- A Takımı ikinci oynanacak haritanın taraflarını ve üçüncü oynanacak haritayı seçer.
- B Takımı üçüncü oynanacak haritanın taraflarını seçer.

4.1.1.3. BO5 (Best of Five):

Oynanacak beş maçtan üç zafer ile ayrılan takımın kazanmasıdır.

Turnuvanın final kısmına gelindiğinde format BO5 olarak değişir. Turnuva eşleşmelerinde üstte olan taraf A Takımı, altta olan taraf B Takımı olarak tanımlanır. A Takımı harita seçme sürecini başlatır;

- A Takımı harita havuzundan 1 haritayı yasaklar.
- B Takımı harita havuzundan 1 haritayı yasaklar.
- A Takımı BO5'ün ilk maçının haritasını kalan harita havuzundan seçer.
- B Takımı ilk oynanacak haritanın taraflarını seçer ve ardından BO5'ün ikinci maçının haritasını kalan harita havuzundan seçer.
- A Takımı ikinci oynanacak haritanın taraflarını ve üçüncü oynanacak haritayı seçer.
- B Takımı üçüncü oynanacak haritanın taraflarını seçer ve ardından BO5'ün dördüncü maçının haritasını kalan harita havuzundan seçer.
- A Takımı dördüncü oynanacak haritanın taraflarını seçer.
- Kalan son harita oynanacak beşinci harita olarak belirlenir.
- B Takımı beşinci oynanacak haritanın taraflarını seçer.

Turnuva harita havuzu aşağıda yer alan harita havuzundan oluşmaktadır.

- Ascent
- Bind
- Split
- Icebox
- Haven
- Breeze
- Fracture

4.2. Lobi Ayarları

Turnuva eşleşmelerinde üstte olan taraf A Takımı, altta olan taraf B Takımı olarak tanımlanır. Lobiyi aşağıdaki ayarlara uygun kurmak ve B Takımının kaptanını davet etmek A Takımı kaptanının sorumluluğundadır.

Mod: Standart

- Sunucu: İstanbul
- Grup Durumu: Kapalı
- Hilelere İzin Ver: Kapalı
- Turnuva Modu: Açık
- Uzatmalar: 2 Farkla Galibiyet: Açık
- Sonuna kadar Tüm Turları Oyna: Kapalı
- Karşılaşma geçmişini gizle: Kapalı

4.3.Kadro Genişliği

Kadrolarında turnuva duyurusunda açıklanmış formata uygun sayıda oyuncu bulundurmalarıdır. Roller ve oyuncuların as/yedek kadroda bulunmaları hakkında bir kısıtlama yoktur. Takımlar en fazla 2 yedek oyuncu bulunabilir. Takım bünyesinde yer alan tüm oyuncuların aynı üniversitede öğrenim görüyor olması gerekmektedir.

5.Maç İşleyişleri ve Kuralları

5.1. Turnuva İşleyişini Sağlayan Ekip

Tüm turnuva boyunca teknik kurul, tüm kurallarda maç öncesi, maç sırası ve maç sonrasında ortaya çıkabilecek durumda karar verme yetkisine ve değişiklik yapma hakkına sahiptir. Baş müsabaka denetleyicisi ve denetleyici tanımları aşağıda yapılmıştır.

5.1.1. Baş Müsabaka Denetleyicisi

Tüm turnuva boyunca denetleyicileri yöneten, son kararı verme yetkisine sahip sorumlu kişidir. Baş müsabaka denetleyicisi her zaman profesyonel bir tutum içerisinde olmalıdır ve kuralları tarafsızca uygulamalıdır.

5.1.2.Denetleyici

Denetleyici turnuva boyunca gelişen durumları gözlemleyip baş müsabaka denetleyicisine rapor sunan, karar verme yetkisi olabilen yetkililerdir. Denetleyicilerin görevi bunlarla sınırlı olmamakla beraber aşağıdakileri kapsar;

- Maç öncesinde takımların dizilimleri
- Maç başlangıcı sağlamak
- Maç sırasında oyunu duraklatma/ devam ettirme sürecini yönetmek
- Maç sırasındaki kural ihlallerini belirlemek ve ceza vermek
- Maç bitimini ve sonucunu ilan edip kayıt altına almak

5.2. Hazır Bulunmak

Tüm oyuncular turnuva yetkilileri tarafından bildirilecek saatte lobide hazır bulunmak zorundadır. Tüm oyuncuların oyun güncellemelerini ve oyun içi ayarlarını yapmış olması gerekmektedir. Oyuncular maç esnasında kullanılacak olan tüm donanımsal/yazılımsal testleri yapmış olması, sesli iletişimlerini test etmiş ve yedek ekipmanlarını hazır bulundurması gerekmektedir. Oyuncuların yaşayabileceği her türlü donanım, internet, elektrik vb. sorunlar oyuncuların sorumluluğundadır. Turnuva yetkilileri takımların yaşayabileceği problemleri çözmeleri konusunda olabildiğince tüm desteği verecektir, ancak belirtildiği üzere tüm sorumluluk

takıma aittir. Sorunun kaynağı ne olursa olsun, oyuncunun sorumlu tutulduğu sebeplerden dolayı maça gecikmesi veya maç içerisinde belirtilen duraklatma süresini aşmasında mazeret kabul edilmeyecektir.

5.3. Maç sonuçları

Her maç sonunda kazanan tarafın kaptanının maç bitim ekranının görüntüsünü “turnuva-ss” yazı kanalına atması gerekmektedir. Aksi takdirde galibiyet aldığına dahil hak iddia edemez.

Not: “turnuva-ss” yazı kanalını sadece takım kaptanları görebilecek.

Her takım, bir maçın sonundan itibaren **on (10) dakika** içinde maç sonucuna itiraz etmek için denetleyiciler ile temas incelemesini gerçekleştirir. Denetleyiciler, ilgili takımların sundukları belgeler ve kanıtlara dayalı olarak, şikâyeti reddedebilir veya şikâyeti kısmen veya tamamen haklı bulabilir.

5.3.1. Maç Görselleri

Maçla ilgili tüm görseller en az 14 gün boyunca saklı kalmalıdır. Genelde, bu görselleri maçınızın ardından mümkün olan en kısa sürede turnuva yetkililerine, talep edilmesi durumunda, iletmeniz gerekmektedir.

Sahte ve yanıltıcı görsellerin paylaşılması yasak olup, ihlali durumunda cezai yaptırım uygulanacaktır.

Maç görsellerinin isimlendirilmesi basit olmalıdır.

(Örnek: X Takımı vs Y Takımı Eleme karşılaşması Kazanan: X Takımı)

5.4. Haritalar Arası Mola

Turnuva Yetkilileri, bir sonraki maçın haritası başlamadan önceki süre konusunda oyuncuları bilgilendirir. Haritalar arasındaki standart geçiş süresi beş (5) ila sekiz (8) dakikadır. Bu süre, son Haritanın son Turunun ardından oyuncuların yerlerine dönmeleri için sahip oldukları süredir.

5.5. İtirazlar

Maçı biten her takımın maçın bitmesinden itibaren 10 dakika içerisinde itiraz etme hakkı vardır. İtirazların değerlendirilmesi için itiraz eden takımın kanıt sunması gerekmektedir. Bu kanıtlar ekran görüntüleri ve video gibi materyaller olabilir. Kanıt gerektiren itirazlarda kanıtı denetleyicilere sunmak itiraz eden takımın sorumluluğundadır.

5.6. Oyun Açıkları ve Hatalarını Suistimal Etme

Oyuncular, “Resmi Kural Setinde” özel olarak belirtilmiş olsun veya olmasın, espor toplulukları tarafından bilinen oyun açıkları veya hataları kullanmayacaklardır. Teknik Kurulun bir katılımcının haksız avantaj kazandırmış olan bir oyun açıkları ve/veya hataları isteyerek kullanmış olduğunu fark etmesi halinde, denetleyiciler oyunun (mümkün ise) oyun açığının veya hatasının gerçekleşmesinden önceki haline geri döndürülmesine veya ceza uygulanmasına karar verebilir. Teknik Kurul, oyun açıklarının veya hataların isteğe bağlı olarak mı yoksa istek dışı mı kullanıldığını kendi münhasır takdirine bağlı olarak tespit eder.

Böyle bir durum ile karşı karşıya kalındığında itiraz edebilmek için kanıt gerekmektedir.

5.7. Bağlantı Kopmaları

Bağlantı kopması durumunda aşağıdaki kurallar geçerli olacaktır:

1. Maç, istem dışı bir şekilde kesintiye uğradığı takdirde (örneğin, oyuncular veya sunucularda çökme, network kesintisi) denetleyiciler;

(i) oyunu problemin ortaya çıkmasından önceki durumuna geri döndürme,

(ii) aynı ayarlar ile yeni bir maç başlatma veya

(iii) maçın galibini (ve nihai sıralamayı) belirleme olanağına sahip olacaktır.

2. Maçın istemli olarak kesintiye uğraması durumunda, kendi isteğiyle bağlantıyı kesen oyuncu diskalifiye olacaktır.

3. Maçta oyunculardan bağımsız yaşanacak kopma sonucunda kopma yaşanmadan önce var olan oyuncular denetleyiciler maçın isteğe bağlı olarak mı yoksa istemsiz bir şekilde bir kesintiye uğradığına kendi mutlak takdirine bağlı olarak karar vermeye yetkilidir.

5.8. Geçici Durdurma

5.8.1 Teknik Duraklatmalar

Tüm takımların bir haritadaki karşılaşmayı teknik duraklatma kapsamında en fazla 5 dakika durdurma hakkı vardır. Sporcu, karşılaşmayı durdurma sebebini önceden veya durdurma talebinde bulunduktan hemen sonra turnuva denetleyicisine bildirmelidir. Bir takımın aynı haritada karşılaşmayı birden fazla kez durdurmasına veya 5 dakikalık süreyi aşmasına izin verilmez. Duraklatma süresinin dolmasının ardından ve/veya teknik sorunun çözülmesinin ardından, iki tarafın da hazır olduklarına dair denetleyici ile iletişimde olması ve bunun ardından duraklatmanın kaldırılması ile birlikte maça devam edilmesi gerekmektedir. Duraklatmaları yalnızca, duraklatmayı alan takım kaldırabilir. Rakip takımın hazır olduğuna dair turnuva denetleyicilerinde onay gelmeden, duraklatmayı alan takım bu duraklatmayı kaldıramaz. Duraklatmayı kaldırmak isteyen takımların turnuva denetleyicileri ile iletişime geçmesi ve onay alması zorunludur. 5 dakikalık duraklatma süresi dolmuş olsa dahi, denetleyici onayı gelmeden duraklatmayı açmak kesinlikle yasaktır.

5.8.2 Taktiksel Duraklatma

Takımlar her harita için iki(2) kere 60 saniyeyi aşmayacak şekilde Taktiksel Mola kullanabilir. 60 saniyelik süre, oyun içi duraklama zamanlayıcısı başladığında başlayacaktır. Molalar oyun için duraklatma sistemi ile alınır. Haritanın uzatmaya gitmesi durumunda her takım ek bir mola hakkına daha sahip olur.

5.9. Üçüncü Şahıslar ile İletişim

Oyuncular bir maç sırasında üçüncü şahıslar (koçlar dahil) ile iletişim kuramazlar.

Bu kısıtlama, aynı zamanda, harici kaynaklar (örneğin, yayın yapan kanallar, sosyal ağlar, iletişim araçları, ...) vasıtasıyla, devam eden oyun hakkında bilgi alınmasını da içerir.

5.10. Kayıtlar ve Yayın

Tüm dünya çapında sadece teknik kurul turnuvayı, internet üzerinde, televizyon üzerinde veya bilinen veya bilinmeyen diğer iletişim araçları üzerinde kaydetme ve yayınlama yetkisine sahiptir. Teknik Kurul tarafından açıkça aksi izin verilen durumlar hariç olmak üzere, sporcular maçları kaydetme veya yayınlama yetkisine sahip değildirler.

Belirtilen şartlara uyulmadan yapılacak yayınlar eğer tespit edilirse, teknik kurul takım hakkında diskalifiye kararı verme yetkisine sahiptir.

5.11. Hak Kaybı

Bir takımın eksik sporcuyla maça çıkmak zorunda kalması durumlarında, söz konusu o takım maç hakkını kaybetmiş olarak addedilir. Maç hakkını kaybeden sporcu maçı kaybetmiş sayılır.

6. Kurallardaki Değişiklikler

Teknik Kurul, bu “Resmi Kurallar Setini”, önceden belirli bir süreç izleme yükümlülüğü olmaksızın, bildirimsiz olarak ve sonuç olmaksızın herhangi bir zamanda değiştirme hakkını saklı tutar. Teknik Kurul, turnuva formatındaki değişiklikleri oyunculara bildirmek için veya maç zamanlarında bir değişiklik olması durumunda Turnuva whatsapp kanalı yoluyla oyuncular ile temasa geçmeyi kabul eder.

7. Davranış Kuralları

Herkes için tatminkâr bir turnuva deneyimi olmasını sağlanabilmesi için, teknik kurul, sakın bir şekilde oyun oynama, birbirine saygılı olma, iyi sportmenlik uygulamaları sergileme, dürüst olma, adil oyun oynama, izleyicilere, oyunculara ve denetleyicilere saygılı olma kurallarına uyulmasını istemektedir.

Turnuvaya katılmak suretiyle, her oyuncu ilgili kanun ve kurallara, davranış kurallarına, bu kurallarda yer alan çeşitli düzenlemelere ve şartlara uymayı kabul eder.

Bu davranış kurallarının, yasaklanmış veya hileli olan veya haksız avantajlara yol açabilecek çeşitli davranışların sınırlayıcı olmayan bir listesini oluşturması amaçlanmaktadır. Teknik Kurul, herhangi bir zamanda bu davranış kurallarında değişiklik yapma ve davranış kurallarına aykırı eylemler durumunda, söz konusu eylemin aşağıdaki listede yer alıp almadığına bakılmaksızın uygun disiplin işlemlerini uygulama hakkını saklı tutar.

Aşağıdaki davranışlar disiplin yaptırımlarına neden olabilir:

- Turnuvanın sorunsuz bir şekilde devam etmesini sağlamak için uyulması gereken teknik kurul talimatlarına uymama;
- Turnuvaya geç gelme;
- Kötü sportmenlik;
- Teknik kurul ile gerçek dışı bir işbirliği izlenimi yaratan veya kaba, müstehcen, hakaret içerikli, ahlaka aykırı, yasa dışı veya bir üçüncü şahıs için zararlı bir kullanıcı adı veya yayın içeriği seçilmesi;
- Diğer katılımcılara karşı veya denetleyicilere karşı taciz, takip, tehdit, korkutma veya diğer zararlı davranışlar;
- Yasa dışı, aşağılayıcı, incitici, tehditkâr, küfür, kaba, müstehcen, cinsel içerikli, ırkçı veya karalayıcı materyal de dahil olmak üzere, ırk, siyasi veya dini görüş veya cinsel eğilimler ile ilgili olmasına bakılmaksızın, genel olarak etik olmayan veya sportmenliğe yakışmayan veya kanun veya ilgili bir kural gereği cezalandırılabilir her türlü unsuru kapsayacak şekilde, hakaret niteliğinde değerlendirilebilecek içeriklerin iletilmesi;
- Denetleyiciler ile oyuncular arasındaki kişiye özel ve gizli iletişimlerin alenen paylaşılması;
- Bir oyun sırasında kasıtlı olarak bağlantının kesilmesi;
- Pazarlama veya promosyon amaçlı içeriklerin yayınlanması;
- Teknik Kurulun veya bir üçüncü şahsın itibar veya imajına zarar verebilecek içeriğin yayınlanması;
- Sahte kimlik yaratma veya bir üçüncü kişinin kimliğine bürünme;
- Turnuva sırasında avantaj elde etmek için yetkili kişilere doğrudan veya dolaylı teklifler, vaatler, bağışlar, hediyeler veya diğer tür yardımlar sağlama;
- Diğer sporcuların kişisel bilgilerini (adları, adresleri, telefon numaraları, vb), sosyal medya, internet sitesi veya diğer bir kanal üzerinden kamusal alanda yayınlanma;
- “Resmi Kurallar Setinde” özel olarak belirtilmiş olsun veya olmasın haksız avantaj elde etmek için video oyunundaki bir açığın kasıtlı kullanımı veya suistimali;
- Otomatize veri işleme sistemlerinin tamamı veya herhangi bir kısmına hileli yollarla erişme veya erişimi sürdürme;
- Oyunun özellikleri, kuralları, verileri veya grafikleri değiştiren bir hile programı kullanma;
- Video oyunu ile veya bir hizmet ile ilişkili olmasına bakılmaksızın, otomatize bir veri sistemini kurcalama veya engelleme;
- Teknolojik virüsler, bozuk veriler iletme veya iletilmesine yardımcı olma veya otomatize bir veri sisteminin doğru bir şekilde çalışmasını engellemeye yönelik diğer yöntemler.
- Bir kişinin bir maç sırasında haksız bir avantaj elde etmesini sağlayacak bir oyun açığı veya bir hatanın varlığını hakemlere bildirmeme;
- Bir maçı kazanmak için elinden geçen tüm çabayı göstermeme;
- Bahis yapma veya turnuvada yasa dışı bahis sistemi kurma;
- Turnuva sıralamasını manipüle etme.

Listelenen davranışlar, diğer tür zararlı davranışlar ile birlikte, kasıtlı veya kasıtsız olmasına veya sadece teşebbüs edilmiş olmasına bakılmaksızın, bu kurallarda tanımlanan şekilde bir yaptırım ile cezalandırılabilir. Yardım veya destek sağlamak suretiyle ihlalin hazırlanmasını veya işlenmesini kolaylaştıran herhangi bir kişi de disiplin yaptırımına tabi tutulabilir.

Oyuncular turnuva ile ilişkili zararlı davranışları veya içerikleri hakem ekibine bildirebilirler.

Oyuncular, hiçbir şekilde, aşağıdaki sektörlerde veya aşağıdaki ürünlerle faaliyet gösteren şirketlerin reklamını, tanıtımını yapamaz veya bunlarla işbirliği yapamazlar.

- Tütün ürünleri;

- Sigara, e-sigara, buhar cihazları;
- Alkollü içecekler;
- Farmakolojik ürünler veya hizmetler;
- Yetişkinlere özel eğlence hizmetleri (pornografi dahil);
- Ateşli silahlar endüstrisine ait ürünler;
- Kumar, bahisçilik, piyango, fantezi ligler;
- Yasa dışı ürün veya hizmetler;
- Organizatörlerin faaliyeti açısından zararlı olabilecek ürün veya hizmetler.

8. Uygulanabilecek Disiplin Yaptırımları

Bir sporcu özellikle davranış kuralları olmak üzere bu kuralları ihlal ettiği takdirde, denetleyici ekibi, işlenen ihlalin ciddiyetine bağlı olarak ihlal eden sporcuya yaptırım uygulama hakkını saklı tutar.

Teknik Kurul hile şüphesi yaşanan takımın ve sporcuların cihazlarında bulunan dosyaları kişisel ilgi dışında olan yazılımsal ve donanımsal verilerini kontrol etme hakkına sahiptir.

Teknik Kurul, ihlalin derecesi, ciddiyet düzeyi ve tekrarını dikkate alarak bir oyuncuyu aşağıdaki ciddiyet sırasına göre aşağıdaki yaptırımlara tabi tutabilir:

- Uyarma;
- Bir Maçın Kaybı;
- Turnuvadan Diskalifiye Edilme;
- Ödüllerin Geri Alınması;
- Turnuvadan ve gelecekteki turnuvadan men etme.

Bu disiplin cezalarına ek olarak, denetleyici ekibi, özellikle, hile veya otomatize bir veri işleme sistemine zarar verme eylemine katılmak suretiyle, turnuvanın sorunsuz işlemesine müdahale etmiş veya müdahale etme teşebbüsünde bulunmuş herhangi bir kişiye karşı hukuki ve/veya cezai her türlü yasal işlemi başlatma hakkını saklı tutarlar.

9. Gizlilik

Turnuva sırasında, denetleyici ekibi, bir veya daha fazla sayıda sporcu ile özel olarak iletişim kurması gerekebilir. Münhasıran bir veya daha fazla sayıda kişiye özel olan mesajlar, kişiye özel yazışma olarak değerlendirilecektir.

Kişiye özel yazışmalar 'gizli' olarak korunur. Mesajın alıcıları, bu mesajların içeriğini alenen ifşa etme hakkına sahip değildir. Kişiye özel yazışmaları izinsiz olarak ifşa eden kişiler, hukuken veya cezaen sorumlu tutulabilir.

10. Kişilik Hakları

Katılımcı, organizatörleri, bunların ilgili grup şirketlerini, bunların bağlı kuruluşlarını, iştiraklerini, turnuvanın ticari ve medya ortaklarını veya bunlar adına hareket eden kişileri, herhangi bir yöntemle veya herhangi bir medya (fotoğraf, video, kayıt, ...) vasıtasıyla, katılımcının imajını (sesi, silüeti, soyadı, takma adı dahil) çekme, yakalama, kaydetme, katılımcının, bilinen veya bilinmeyen her türlü medya üzerindeki görünümünü, soyadını, takma adını ve/veya sesini, özellikle internet siteleri ve; Organizatörler, bunların grupları, bağlı kuruluşları, iştirakleri, Turnuvanın ticari ve medya ortaklarının internet siteleri, bu şirketlerin sosyal ağ sayfaları, bu şirketlerin sunduğu servisler, televizyon kanalları (lineer TV, kablo TV veya uydu, internet IPTV veya catch-up, VOD, SVODF, OOH, uçak eğlence hizmetleri gibi lineer olmayan TV vasıtasıyla), hem dijital hem de matbu ortamda olmak üzere basında yer alan yayınlar da dahil, mobil adaptasyon veya deklinasyonlar olmak üzere her türlü ortamda, sınırlama olmaksızın CD-Rom, DVD, Blu-Ray, bilgisayar, cep telefonu da dahil her türlü formatta, her türlü dilde, dünya çapında daimi bir esasta olmak üzere, bilinen veya bilinmeyen her türlü yöntemle kullanma, çoğaltma, sergileme, yayınlama, ilan etme, gösterme, temsil etme, modifiye etme, adapte etme, çevirme, alt başlık ile kullanmaları konusunda yetkilendirir. Bu yetkilendirme, ayrıca, katılımcı tarafından organizatörlere gönderilen video, kamera görüntüleri veya resimleri ve oyun üzerinde yapılan her türlü hareketi (örneğin, gameplay) yayınlama hakkını da içerir.

11. Fikri Mülkiyet

Turnuva sırasında kullanılan markalar, logolar, yazılımlar, çizimler, modeller, veri tabanları, çevrimiçi hizmetler ve video oyunları fikri ve sınai mülkiyet hükümleri kapsamında koruma altındadır ve ilgili hakların sahiplerine aittir. Materyallerin çoğaltımı veya hakların temsili kesinlikle yasaktır.

12. Sorumluluğun Sınırlandırılması

Turnuvaya katılım, sporcuların, elektronik iletişim ağlarının özelliklerini ve teknik sınırlarını tamamen anladıkları ve kabul ettikleri anlamına gelir. Sporcu, çevrimiçi hizmetlerin “olduğu gibi”, herhangi bir garanti olmaksızın sağlanmakta olduğunu ve bunların kullanımı ile ilgili risklerin kendilerine ait olduğu gerçeğini kabul eder. Teknik Kurul hizmetlerin kesintiye uğramayacağını, hata içermeyeceğini veya problemlerin düzeltileceğini; oyuncuların turnuva sırasında kullanılan bazı hizmetlerin kısmen veya tamamen kesintiye uğramasından sorumlu tutulamayacakları garanti edemez.

Epilepsi uyarıları: bazı insanlar, yanıp sönen ışıklar veya günlük ortamlarda yaygın olarak mevcut olan paternleri izlerken epilepsi nöbetleri geçirebilmekte veya anlık bilinç kayıpları yaşayabilmektedirler. Bu kişilerin Oyunu kullanmadan önce özel önlemler almaları gerekebilir. Bir epileptik durum (örneğin, farkındalık kaybı veya nöbet) ile bağlantılı semptomlar yaşamış olmanız durumunda, herhangi bir video oyunu kullanmadan önce doktorunuza danışınız.

Turnuva sırasında sporcu veya üçüncü kişilerin uğrayabileceği zararlar, güvenlik gereklilikleri ile ilgili ciddi bir hata tespit edilmediği sürece organizatörün sorumluluğunda değildir veya organizatörün ticari veya medya ortaklarının sorumluluğunda değildir.

Organizatörün sorumluluğu, yalnızca, turnuvanın organizasyonu ve katılım için gereken bilgilerin temini ile sınırlıdır.

13. Kişisel Veriler

13.1. Toplanan Veriler

Turnuvaya kayıt sırasında, teknik kurul, sporcu ile ilgili kişisel veriler toplamakta olup bunlar sporcunun, tam, doğru ve ilgili olduğunu tasdik ettiği, kimliği ile ilgili bilgileri (örneğin, adı ve soyadı, doğum tarihi, adresi, pasaport, ...) ve oyun ile ilgili bilgileri (oyun hesabı, kullanıcı adı, sıralama, vb) içerebilir. Bu veriler, turnuvanın ve turnuvanın medyada yer almasının (özellikle, oyuncuların sonuçlarının kullanıcı adları kullanılarak internet üzerinde paylaşımı dahil) organizasyonu için katiyetle gereklidir.

Eksik veya yanlış verilerle turnuvaya kaydolma, kaydın iptaline ve hatta organizatörlerin takdirine bağlı olarak belirlenmek üzere disiplin yaptırımlarının uygulanmasına yol açabilir.

13.2. Toplanan Verilerin İşlenmesine İlişkin Sebepler

Teknik Kurul tarafından toplanan veriler turnuvanın düzgün işleyişini sağlamak için: uygunluk kriterlerini doğrulamak ve daha genel olarak turnuvanın idari ve teknik yönetimi amacı için kullanılacaktır.

Buna ek olarak, organizatörler tarafından toplanan veriler, sporcuların performansının internet üzerinde, sosyal medyada ve dünyanın herhangi bir yerinde yayınlanmak üzere bazı medya kuruluşları ile paylaşılması amacı için kullanılır.

Turnuvaya katılmak suretiyle, oyuncu, verilerinin turnuvanın organizasyonu için mutlaka gerektiği üzere bu şekilde işlenebileceğini kabul eder. Teknik Kurul tarafından toplanan veriler, aynı zamanda, istatistik amaçları için ve çoklu turnuva süreçlerinde performanslarına göre oyuncu sıralamalarının belirlenmesinde de kullanılabilir.

Son olarak, toplanan veriler, oyunculara uygulanan disiplin yaptırımları ile ilgili bir dosya oluşturulması ve bu dosyanın sürdürülmesi için kullanılır.

Bu işleme, Turnuvanın düzgün işleyişinin sağlanması ve bu Kurallara aykırı davranışlara yönelik önlemler alınması için organizatörlerin meşru menfaatleri bakımından gereklidir.

13.3. Toplanan Verilerin Muhafazası

Toplanan veriler, teknik kurul tarafından, sporcunun kaydolduğu son turnuvanın sonundan itibaren veya organizatörler tarafından düzenlenen bir turnuvaya son katılımından itibaren bir (1) yıl boyunca saklanır.

Veriler, bir disiplin yaptırımının uygulanabileceği süreye karşılık gelen daha uzun bir süre boyunca saklanabilir. Disiplin yaptırımlarının muhafaza edilmesine yönelik veriler, uygulanan bir yaptırımın sonundan veya kaldırılmasından sonra bir yıl süresince saklanır.

Buna ek olarak teknik kurul, tarihsel ve arşivsel amaçlar için bu kuralların bütünlüğünün korunması için turnuva boyunca kullanılan sporcu rumuzlarını saklama hakkını saklı tutar.

Kullanıcı adlarının muhafaza edilmesine itirazı olan sporcular, herhangi bir zamanda kullanıcı adlarının teknik kurul tarafından silinmesini isteyebilirler.

Veriler, teknik kurul tarafından kullanılan yetkilendirilmiş servisler ile paylaşılacaktır. Sporcu, özellikle Turnuvanın materyal organizasyonu ve medyada yer alması ile ilgili olarak veya yasal veya sair gereklilikleri yerine getirmek üzere; Turnuva sırasında toplanan verilerin teknik alt yükleniciler ile paylaşılabilmesi konusunda bilgi sahibidir.

Verilerin bir alt yükleniciye aktarılması durumunda, organizatörler, alt yüklenicinin, verileri, organizatörlerin talimatları doğrultusunda işlemeyi taahhüt etmesi gibi gerekli önlemleri almış olmayı ve uygun güvenlik önlemlerinin alınacak olduğunu kabul ederler.

13.4. Verileri İşlenen Kişilerin Hakları

Oyuncu, kendisi ile ilgili kişisel verilere erişme, bunları değiştirme, silme veya aktarma hakkına ve ayrıca, söz konusu verilerin şartlar dahilinde ve kurallar ile belirlenen sınırlar içerisinde olmak üzere, işlenmesini reddetme veya sınırlandırma sahip olduğunu bilmektedir. Oyuncu, vefatından sonra kişisel verilerine ne olacağına karar verme hakkına sahiptir.

Oyuncu, aynı zamanda, mukimi olduğu ülke için kişisel verileri korunmasını ile ilgili ulusal kuruma şikayet başvurusunda bulunma hakkına sahiptir.

TÜSF Türkiye Üniversitelerarası League of Legends Turnuvası Kural Kitapçığı

Tanım ve Amaç

Bu kitapçıkta bulunan tüm yazılı kurallar, turnuvaya katılmaya hak kazanmış takım üyelerinin turnuva süresince uyması gereken kurallarla donatılmıştır.

League of Legends Turnuva Formatı

Kayıtların tamamlanmasının ardından takımlar tek bir turnuva ağacına yerleştirilecek. Çeyrek finale kadar karşılaşmalar tek maç üzerinden.

Çeyrek final ve yarı final karşılaşmaları ise 3 maç, final karşılaşması ise 5 maç üzerinden gerçekleşecektir. Turnuva 7 gün sürecek 5 gün online elemeler 1 gün online play-off 1 gün büyük final maçları şeklinde olacaktır.

League of Legends Turnuvası Kural Seti

1. Giriş

1.1. Organizatör

Turnuvayı TUSF Teknik Kurulu organize etmektedir. Bu turnuvanın Riot Games, Inc. ya da LoL Espor ile ilişkisi ya da sponsorluğu yoktur.

1.2. Etkinlik Zamanı

Turnuva online elemeleri **21 Nisan – 30 Nisan 2025** tarihleri arasında gerçekleşecek olup finalleri ise **14-15 Mayıs 2025** tarihlerinde **KAYSERİ' de** çeşitli etkinliklerle birlikte izleyicilere açık bir şekilde gerçekleştirilecektir. Turnuva whatsapp **#duyuru** kanallarını takip etmeyi unutmayın.

Turnuvanın kayıtları **15 Nisan 2025** tarihinde kapanacaktır. Kayıtların kapanmasının ardından oyuncu değişikliği yapılamayacaktır.

1.3. İletişim Sunucusu



Turnuvanın elemeleri süreçleri (elemeler, çeyrek final, yarı final ve final maçları) “TÜSF Espor Turnuvaları” whatsapp sunucusundan takip edilecektir.

Sunucuda bulunmayan takımlar turnuvaya dahil edilmeyecek.

Whatsapp sunucusuna dahil olmak için [buraya](#) tıklayabilirsiniz. Sunucuya girdikten sonra kaydınızı teyit etmeniz gerekiyor.

1.4. Kayıt ve Kayıt Teyit

1.4.1. Turnuva kayıt formu üniversite tarafından yetkilendirilmiş takım koçu ve/veya takım kaptanı tarafından doldurulacak, eksik ya da hatalı kayıt nedeniyle turnuvaya katılamama durumundan takımların kendileri sorumlu olacak.

1.4.2. Turnuvaya katılacak tüm oyuncuların aktif olarak üniversite öğrencisi olması ve takım oyuncularının hepsinin aynı üniversiteden olması gerekmektedir.

1.4.3. Turnuvaya katılan takımların tüm oyuncularının TÜSF lisanslarını tusfespor@gmail.com mail adresine göndermeleri gerekmektedir.

1.4.4. Takımların turnuvaya dahil olabilmesi için, takım kaptanlarının ve/veya koçların whatsapp sunucusunda bulunan **#kayıt-teyit** kanalı üzerinden, yine whatsapp sunucusunda belirtilen format ile teyit yaptırması zorunludur. Teyit edilmeyen takımlar turnuvada yer alamayacak.

1.5. Takım Koçları ve İzleyici

Turnuva dahilindeki oynanacak maç lobilerinde oyuncular haricinde kimse bulunmamalıdır. Takım koçları dahil herhangi bir şahıs koçluk modunda veyahut direkt normal izleyici modunda maçı izleyemez.

2. Resmi Kurallar Dizisi

Turnuva Kuralları (“Resmi Kurallar Dizisi”), sınırlama olmaksızın, oyuncuların uygunluk kriterleri, ikamet koşulları, turnuva yapısı, davranış kuralları vb. de dahil, turnuva oyununu düzenleyen kuralları tesis etmektedir. Turnuvaya kaydolmak ve/veya katılmak suretiyle, bu Resmi Kurallar Dizisinde yer alan tüm hükümleri tamamen kabul edersiniz.

3. Takım Üyelerinin Uygunluğu

3.1. Takım ve Oyuncu İsimleri

Sporcunun veya takımın kullandığı isim, logo veya herhangi bir içerik (örneğin, rumuz), hakaret edici, aşağılayıcı, küfür, tehdit, kaba, müstehcen, seksüel, ırkçı, iftira niteliğinde olmamalıdır, Organizatörlerin menfaatlerine aykırı veya organizatörlerin menfaatlerine zarar verebilecek nitelikte olmamalıdır ve daha genel olarak, etik dışı, espor değerlerine aykırı veya yürürlükteki yasa ve düzenlemelerin hükümlerine dayalı olarak itiraz edilebilir nitelikte olmamalıdır. Bunların yanında kaydolan oyuncular şahıslarına ait hesap bilgileriyle turnuva iletişim adreslerine kayıt olmak zorundadır.

3.2. İlave Gereklilikler

3.2.1. Organizatör, herhangi bir şekilde veya herhangi bir nedenle, daha önceki bir turnuvanın organizatörü tarafından veya başka herhangi bir üçüncü şahıs organizatör tarafından yasaklanan veya yaptırıma tabi tutulan veya yasaklanmış veya yaptırıma tabi tutulmuş olan herhangi bir oyuncunun kaydedilmesini reddetme hakkını saklı tutar.

3.2.2. Turnuvaya katılmak için oyunun geçerli versiyonuna, geçerli bir hesaba sahip olmanız gereklidir. Daha önceki turlarda yarışan kayıtlı oyuncuların turnuva boyunca hesaplarının ve kullanıcılarının aynı olması zorunludur.

3.2.3. Oyuncu, turnuvanın başlamasından önce ekipmanının düzgün bir şekilde çalıştığından emin olmak için gereken tüm testleri gerçekleştirmeyi kabul eder. Oyuncu, ekipmanının, video oyununun yasal olan veya yasal olarak elde edilmiş olan bir versiyonu ile konfigürasyonunun yapılmış olduğunu ve tamamen güncel olduğunu kabul eder. Oyuncu, aksesuarlarının, turnuva süreçlerini olumsuz etkileyebilecek parça veya yazılımlar içermediğini kabul eder.



4. Turnuva Yapısı

4.1. Türkiye Üniversite Sporları Federasyonu Üniversitelerarası League of Legends Turnuvası yarı finale kadar çevrimiçi oynanacak bir turnuvadır.

4.2. Turnuvanın elemelerine katılan tüm oyuncuların ya da koçların/kaptanların belirtilen saatte belirtilen turnuva whatsapp kanalında bulunması zorunludur. Belirtilen saatten sonra 15 dakikaya kadar beklenir, bu durumdan sonra organizatörün geç kalan oyuncu hakkında karar alma yetkileri saklıdır. Maçlar belirtilen kurallar çerçevesinde oynanacaktır.

4.3. League of Legends Turnuvası Oyun Ayarları

4.3.1. Format

Turnuva çeyrek finale kadar BO1, çeyrek final ve yarı final BO3, final ise BO5 formatı üzerinden oynanacaktır.

4.3.1.1. BO1 (Best-of-One):

Turnuva eşleşmelerinde üstte olan taraf A Takımı, altta olan taraf B Takımı olarak tanımlanır. A Takımı lobinin sol tarafında B Takımı lobinin sağ tarafında yer alır.

4.3.1.2. BO3 (Best-of-Three):

Turnuvanın çeyrek finaller kısmına gelindiğinde format Best-of-Three olarak değişir. Turnuva eşleşmelerinde üstte olan taraf A Takımı, altta olan taraf B Takımı olarak tanımlanır. A Takımı ilk maçta lobinin sol tarafında, ikinci maçta lobinin sağ tarafında yer alacaktır. Serinin üçüncü maça uzaması durumunda hakemler yazı-tura ile tarafları belirler.

4.3.1.3. BO5 (Best-of-Five):

Turnuvanın final kısmına gelindiğinde format Best-of-Five olarak değişir. Turnuva eşleşmelerinde üstte olan taraf A Takımı, altta olan taraf B Takımı olarak tanımlanır. A Takımı 1.maçta sol, 2.maçta sağ 3.maçta sol, 4.maçta sağ tarafta yer alacaktır. Serinin beşinci maça uzaması durumunda hakemler yazı-tura ile tarafları belirler.

4.4. Kadro Genişliği

Kadrolarında turnuva duyurusunda açıklanmış formata uygun sayıda oyuncu bulundurmalarıdır. Roller ve oyuncuların as/yedek kadroda bulunmaları hakkında bir kısıtlama yoktur. Takımlar en fazla 2 yedek oyuncu bulunabilir.. Takım bünyesinde yer alan tüm oyuncuların aynı üniversitede öğrenim görüyor olması gerekmektedir. Aksi durum ispatlandığında ilgili üniversite takımı TÜSF Disiplin Kurulu'na sevk edilecektir.

4.5. Lobi Ayarları

Turnuva eşleşmelerinde üstte olan taraf A Takımı, altta olan taraf B Takımı olarak tanımlanır. Lobiyi aşağıdaki ayarlara uygun kurmak ve B Takımının kaptanını davet etmek A Takımı kaptanının sorumluluğundadır.

Özel oyun ayarlarında;

- Takım Büyüklüğü: 5
- Oyun Tipi: Turnuva Çekilişi
- İzleyiciye İzin Ver: Yalnızca Lobi

olarak ayarlanmalıdır.

5. Maç İşleyişleri ve Kuralları

5.1. Turnuva İşleyişini Sağlayan Ekip

Tüm turnuva boyunca baş denetçi ve denetçilerden oluşan kurul, tüm kurallarda maç öncesi, maç sırası ve maç sonrasında ortaya çıkabilecek durumda karar verme yetkisine ve değişiklik yapma hakkına sahiptir. Baş denetçi ve denetçilerin tanımları aşağıda yapılmıştır.

5.1.1. Baş Müsabaka Denetleyicisi

Tüm turnuva boyunca denetleyicileri yöneten, son kararı verme yetkisine sahip sorumlu kişidir. Baş müsabaka denetleyicisi her zaman profesyonel bir tutum içerisinde olmalıdır ve kuralları tarafsızca uygulamalıdır.

5.1.2. Denetleyici

Denetleyici turnuva boyunca gelişen durumları gözlemleyip baş müsabaka denetleyicisine rapor sunan, karar verme yetkisi olabilen yetkililerdir. Denetleyicilerin görevi bunlarla sınırlı olmamakla beraber aşağıdakileri kapsar;

- Maç öncesinde takımların dizilimleri
- Maç başlangıcı sağlamak
- Maç sırasında oyunu duraklatma/ devam ettirme sürecini yönetmek
- Maç sırasındaki kural ihlallerini belirlemek ve ceza vermek
- Maç bitimini ve sonucunu ilan edip kayıt altına almak

5.2. Hazır Bulunmak

Tüm sporcular turnuva yetkilileri tarafından bildirilecek saatte lobide hazır bulunmak zorundadır. Tüm sporcuların oyun güncellemelerini ve oyun içi ayarlarını yapmış olması gerekmektedir. Sporcuların maç esnasında kullanılacak olan tüm donanımsal/yazılımsal testleri yapmış olması, sesli iletişimlerini test etmiş ve yedek ekipmanlarını hazır bulundurması gerekmektedir. Sporcuların yaşayabileceği her türlü donanım, internet, elektrik vb. sorunlar oyuncuların sorumluluğundadır. Turnuva yetkilileri takımların yaşayabileceği problemleri çözmeleri konusunda olabildiğince tüm desteği verecektir, ancak belirtildiği üzere tüm sorumluluk takıma aittir. Sorunun kaynağı ne olursa olsun, sporcuların sorumlu tutulduğu sebeplerden dolayı maçta gecikmesi veya maç içerisinde belirtilen duraklatma süresini aşmasında mazeret kabul edilmeyecektir.

5.3. Maç sonuçları

Her maç sonunda kazanan tarafın kaptanının maç bitim ekranının görüntüsünü “turnuva-ss” yazı kanalına atması gerekmektedir. Aksi takdirde galibiyet aldığına dahil hak iddia edemez.

Not: “turnuva-ss” yazı kanalını sadece takım kaptanları görebilecek.

Her takım, bir maçın sonundan itibaren **on (10) dakika** içinde maç sonucuna itiraz etmek için denetçiler ile temas kurma olanağına sahiptir. Bir takım bir maçın sonucu hakkında şikâyet başvurusunda bulunduğu takdirde, denetçiler şikâyeti değerlendirmek üzere, ilgili maçın detaylı incelemesini gerçekleştirir. Denetçiler, ilgili takımların sundukları belgeler ve kanıtlara dayalı olarak, şikâyeti reddedebilir veya şikâyeti kısmen veya tamamen haklı bulabilir.

5.4. İtirazlar

Maçı biten her takımın maçın bitmesinden itibaren 10 dakika içerisinde itiraz etme hakkı vardır. İtirazların değerlendirebilmesi için itiraz eden takımın kanıt sunması gerekmektedir. Bu kanıtlar ekran görüntüleri ve video gibi materyaller olabilir. Kanıt gerektiren itirazlarda kanıt hakemlere sunmak itiraz eden takımın sorumluluğundadır.

5.5. Oyun Açıkları ve Hatalarını Suistimal Etme

Sporcular, “Resmi Kural Setinde” özel olarak belirtilmiş olsun veya olmasın, espor toplulukları tarafından bilinen oyun açıkları veya hataları kullanmayacaklardır. Organizatörün bir katılımcının haksız avantaj kazandırmış olan bir oyun açıkları ve/veya hataları isteyerek kullanmış olduğunu fark etmesi halinde, hakemler oyunun (mümkün ise) oyun açığının veya hatasının gerçekleşmesinden önceki haline geri döndürülmesine veya

ceza uygulanmasına karar verebilir. Organizatör, oyun açıklarının veya hataların isteğe bağlı olarak mı yoksa istek dışı mı kullanıldığını kendi münhasır takdirine bağlı olarak tespit eder. Böyle bir durum ile karşı karşıya kalındığında itiraz edebilmek için kanıt gerekmektedir.

5.6. Bağlantı Kopmaları

Bağlantı kopması durumunda aşağıdaki kurallar geçerli olacaktır:

5.6.1. Maç, istem dışı bir şekilde kesintiye uğradığı takdirde (örneğin, sporcular veya sunucularda çökme, ağ kesintisi) hakemler;

- oyunu problemin ortaya çıkmasından önceki durumuna geri döndürme,
- aynı ayarlar ile yeni bir maç başlatma veya
- maçın galibini (ve nihai sıralamayı) belirleme olanağına sahip olacaktır.

5.6.2.

Maçın istemli olarak kesintiye uğraması durumunda, kendi isteğiyle bağlantıyı kesen sporcu diskalifiye olacaktır.

5.6.3.

Maçta sporculardan bağımsız yaşanacak kopma sonucunda kopma yaşanmadan önce var olan sporcular, denetçiler maçın isteğe bağlı olarak mı yoksa istemsiz bir şekilde bir kesintiye uğradığına kendi mutlak takdirine bağlı olarak karar vermeye yetkilidir.

5.7. Prodraft Kuralı

Turnuva süresince, herhangi bir taraftan bir tanesi şampiyon seçim aşaması sırasında prodraft kullanımını talep ederse, seçim yasaklama prodraft üzerinden yapılacaktır. Prodraft üzerinde yapılan seçim yasaklama bittikten sonra oyun lobisi aynı şekilde kurulur, aynı şampiyonlar yasaklanır ve seçilir.

5.8. Geçici Durdurma

Sporcular oyunu taktiksel sebeplerle geçici olarak durdurma hakkına sahip değildirler.

Teknik bir problem yaşandığı takdirde her takımın maç başına 15 dakika oyunu duraklatma hakları vardır. Bu süre sonunda maçla ilgili kararı hakemler verir.

5.9. Üçüncü Şahıslar ile İletişim

Sporcular bir maç sırasında üçüncü şahıslar (koçlar dahil) ile iletişim kuramazlar.

Bu kısıtlama, aynı zamanda, harici kaynaklar (örneğin, yayın yapan kanallar, sosyal ağlar, iletişim araçları, ...) vasıtasıyla, devam eden oyun hakkında bilgi alınmasını da içerir.

5.10. Kayıtlar ve Yayın

Tüm dünya çapında sadece organizatör turnuvayı, internet üzerinde, televizyon üzerinde veya bilinen veya bilinmeyen diğer iletişim araçları üzerinde kaydetme ve yayınlama yetkisine sahiptir. Organizatörler tarafından açıkça aksi izin verilen durumlar hariç olmak üzere, Oyuncular maçları kaydetme veya yayınlama yetkisine sahip değildirler.

Belirtilen şartlara uyulmadan yapılacak yayınlar eğer tespit edilirse, hakemler takım hakkında diskalifiye kararı verme yetkisine sahiptir.

5.11. Hak Kaybı

Bir takımın eksik sporcuyla maça çıkmak zorunda kalması durumlarında, söz konusu o takım maç hakkını kaybetmiş olarak addedilir. Maç hakkını kaybeden oyuncu maç kaybetmiş sayılır.

6. Kurallardaki Değişiklikler

Organizatör, bu “Resmi Kurallar Setini”, önceden belirli bir süreç izleme yükümlülüğü olmaksızın, bildirimsiz olarak ve sonuç olmaksızın herhangi bir zamanda değiştirme hakkını saklı tutar. Organizatör, turnuva formatındaki değişiklikleri sporcuya bildirmek için veya maç zamanlarında bir değişiklik olması durumunda Turnuva whatsapp kanalı yoluyla oyuncular ile temasa geçmeyi kabul eder.

7. Davranış Kuralları

Herkes için tatminkâr bir turnuva deneyimi olmasını sağlanabilmesi için, organizatör, sakın bir şekilde oyun oynama, birbirine saygılı olma, iyi sportmenlik uygulamaları sergileme, dürüst olma, adil oyun oynama, izleyicilere, oyunculara ve hakemlere saygılı olma kurallarına uyulmasını istemektedir.

Turnuvaya katılmak suretiyle, her oyuncu ilgili kanun ve kurallara, davranış kurallarına, bu kurallarda yer alan çeşitli düzenlemelere ve şartlara uymayı kabul eder.

Bu davranış kurallarının, yasaklanmış veya hileli olan veya haksız avantajlara yol açabilecek çeşitli davranışların sınırlayıcı olmayan bir listesini oluşturması amaçlanmaktadır. Organizatör, herhangi bir zamanda bu davranış kurallarında değişiklik yapma ve davranış kurallarına aykırı eylemler durumunda, söz konusu eylemin aşağıdaki listede yer alıp almadığına bakılmaksızın uygun disiplin işlemlerini uygulama hakkını saklı tutar.

Aşağıdaki davranışlar disiplin yaptırımlarına neden olabilir:

- Turnuvanın sorunsuz bir şekilde devam etmesini sağlamak için uyulması gereken hakem talimatlarına uymama;
- Turnuvaya geç gelme;
- Kötü sportmenlik;
- Organizatörler ile gerçek dışı bir iş birliği izlenimi yaratan veya kaba, müstehcen, hakaret içerikli, ahlaka aykırı, yasa dışı veya bir üçüncü şahıs için zararlı bir kullanıcı adı veya yayın içeriği seçilmesi;
- Diğer katılımcılara karşı veya hakemlere karşı taciz, takip, tehdit, korkutma veya diğer zararlı davranışlar;
- Yasa dışı, aşağılayıcı, incitici, tehditkâr, küfürlü, kaba, müstehcen, cinsel içerikli, ırkçı veya karalayıcı materyal de dahil olmak üzere, ırk, siyasi veya dini görüş veya cinsel eğilimler ile ilgili olmasına bakılmaksızın, genel olarak etik olmayan veya sportmenliğe yakışmayan veya kanun veya ilgili bir kural gereği cezalandırılabilir her türlü unsuru kapsayacak şekilde, hakaret niteliğinde değerlendirilebilecek içeriklerin iletilmesi;
- Hakemler ile sporcular arasındaki kişiye özel ve gizli iletişimlerin alenen paylaşılması;
- Bir oyun sırasında kasıtlı olarak bağlantının kesilmesi;
- Pazarlama veya promosyon amaçlı içeriklerin yayınlanması;
- Organizatörlerin veya bir üçüncü şahsın itibar veya imajına zarar verebilecek içeriğin yayınlanması;
- Sahte kimlik yaratma veya bir üçüncü kişinin kimliğine bürünme;
- Turnuva sırasında avantaj elde etmek için yetkili kişilere doğrudan veya dolaylı teklifler, vaatler, bağışlar, hediyeler veya diğer tür yardımlar sağlama;
- Diğer oyuncuların kişisel bilgilerini (adları, adresleri, telefon numaraları, vb), sosyal medya, internet sitesi veya diğer bir kanal üzerinden kamusal alanda yayınlanma;
- “Resmi Kurallar Setinde” özel olarak belirtilmiş olsun veya olmasın haksız avantaj elde etmek için video oyunundaki bir açığın kasıtlı kullanımı veya suistimali;
- Otomatize veri işleme sistemlerinin tamamı veya herhangi bir kısmına hileli yollarla erişme veya erişimi sürdürme;
- Oyunun özellikleri, kuralları, verileri veya grafikleri değiştiren bir hile programı kullanma;
- Video oyunu ile veya bir hizmet ile ilişkili olmasına bakılmaksızın, otomatize bir veri sistemini kurcalama veya engelleme;
- Teknolojik virüsler, bozuk veriler iletme veya iletilmesine yardımcı olma veya otomatize bir veri sisteminin doğru bir şekilde çalışmasını engellemeye yönelik diğer yöntemler.
- Bir kişinin bir maç sırasında haksız bir avantaj elde etmesini sağlayacak bir oyun açığı veya bir hatanın varlığını hakemlere bildirmeme;

- Bir maçı kazanmak için elinden geçen tüm çabayı göstermeme;
- Bahis yapma veya turnuvada yasa dışı bahis sistemi kurma;
- Turnuva sıralamasını manipüle etme.

Listelenen davranışlar, diğer tür zararlı davranışlar ile birlikte, kasıtlı veya kasıtsız olmasına veya sadece teşebbüs edilmiş olmasına bakılmaksızın, bu kurallarda tanımlanan şekilde bir yaptırım ile cezalandırılabilir. Yardım veya destek sağlamak suretiyle ihlalin hazırlanmasını veya işlenmesini kolaylaştıran herhangi bir kişi de disiplin yaptırımına tabi tutulabilir.

Oyuncular turnuva ile ilişkili zararlı davranışları veya içerikleri hakem ekibine bildirebilirler.

Oyuncular, hiçbir şekilde, aşağıdaki sektörlerde veya aşağıdaki ürünlerle faaliyet gösteren şirketlerin reklamını, tanıtımını yapamaz veya bunlarla iş birliği yapamazlar.

- Tütün ürünleri;
- Sigara, e-sigara, buhar cihazları;
- Alkollü içecekler;
- Farmakolojik ürünler veya hizmetler;
- Yetişkinlere özel eğlence hizmetleri (pornografi dahil);
- Ateşli silahlar endüstrisine ait ürünler;
- Kumar, bahisçilik, piyango, fantezi ligler;
- Yasa dışı ürün veya hizmetler;
- Organizatörlerin faaliyeti açısından zararlı olabilecek ürün veya hizmetler.

8. Uygulanabilecek Disiplin Yaptırımları

Bir oyuncu özellikle davranış kuralları olmak üzere bu kuralları ihlal ettiği takdirde, hakem ekibi, işlenen ihlalin ciddiyetine bağlı olarak ihlal eden oyuncuya yaptırım uygulama hakkını saklı tutar.

Organizatör hile şüphesi yaşanan takımın ve oyuncularının cihazlarında bulunan dosyaları kişisel ilgi dışında olan yazılsal ve donanımsal verilerini kontrol etme hakkına sahiptir.

Organizatör, ihlalin derecesi, ciddiyet düzeyi ve tekrarını dikkate alarak bir oyuncuyu aşağıdaki ciddiyet sırasına göre aşağıdaki yaptırımlara tabi tutabilir:

- Uyarma;
- Bir Maçın Kaybı;
- Turnuvadan Diskalifiye Edilme;
- Ödüllerin Geri Alınması;
- Turnuvadan ve gelecekteki turnuvadan men etme.

Bu disiplin cezalarına ek olarak, hakem ekibi, özellikle, hile veya otomatize bir veri işleme sistemine zarar verme eylemine katılmak suretiyle, turnuvanın sorunsuz işlemesine müdahale etmiş veya müdahale etme teşebbüsünde bulunmuş herhangi bir kişiye karşı hukuki ve/veya cezai her türlü yasal işlemi başlatma hakkını saklı tutarlar.

9. Gizlilik

Turnuva sırasında, hakem ekibi, bir veya daha fazla sayıda oyuncu ile özel olarak iletişim kurması gerekebilir. Münhasıran bir veya daha fazla sayıda kişiye özel olan mesajlar, kişiye özel yazışma olarak değerlendirilecektir. Kişiye özel yazışmalar 'gizli' olarak korunur. Mesajın alıcıları, bu mesajların içeriğini alenen ifşa etme hakkına sahip değildir. Kişiye özel yazışmaları izinsiz olarak ifşa eden kişiler, hukuken veya cezaen sorumlu tutulabilir.

10. Kişilik Hakları

Katılımcı, organizatörleri, bunların ilgili grup şirketlerini, bunların bağlı kuruluşlarını, iştiraklerini, turnuvanın ticari ve medya ortaklarını veya bunlar adına hareket eden kişileri, herhangi bir yöntemle veya herhangi bir medya (fotoğraf, video, kayıt, ...) vasıtasıyla, katılımcının imajını (sesi, silueti, soyadı, takma adı dahil) çekme, yakalama, kaydetme, katılımcının, bilinen veya bilinmeyen her türlü medya üzerindeki görünümünü, soyadını, takma adını ve/veya sesini, özellikle internet siteleri ve; Organizatörler, bunların grupları, bağlı kuruluşları, iştirakleri, Turnuvanın ticari ve medya ortaklarının internet siteleri, bu şirketlerin sosyal ağ sayfaları, bu

şirketlerin sunduğu servisler, televizyon kanalları (lineer TV, kablo TV veya uydu, internet IPTV veya catch-up, VOD, SVODF, OOH, uçak eğlence hizmetleri gibi lineer olmayan TV vasıtasıyla), hem dijital hem de matbu ortamda olmak üzere basında yer alan yayınlar da dahil, mobil adaptasyon veya deklinasyonlar olmak üzere her türlü ortamda, sınırlama olmaksızın CD-Rom, DVD, Blu-Ray, bilgisayar, cep telefonu da dahil her türlü formatta, her türlü dilde, dünya çapında daimi bir esasta olmak üzere, bilinen veya bilinmeyen her türlü yöntemle kullanma, çoğaltma, sergileme, yayınlama, ilan etme, gösterme, temsil etme, modifiye etme, adapte etme, çevirme, alt başlık ile kullanmaları konusunda yetkilendirir. Bu yetkilendirme, ayrıca, katılımcı tarafından organizatörlere gönderilen video, kamera görüntüleri veya resimleri ve oyun üzerinde yapılan her türlü hareketi (örneğin, gameplay) yayınlama hakkını da içerir.

11. Fikri Mülkiyet

Turnuva sırasında kullanılan markalar, logolar, yazılımlar, çizimler, modeller, veri tabanları, çevrimiçi hizmetler ve video oyunları fikri ve sınai mülkiyet hükümleri kapsamında koruma altındadır ve ilgili hakların sahiplerine aittir. Materyallerin çoğaltımı veya hakların temsili kesinlikle yasaktır.

12. Sorumluluğun Sınırlandırılması

Turnuvaya katılım, oyuncuların, elektronik iletişim ağlarının özelliklerini ve teknik sınırlarını tamamen anladıkları ve kabul ettikleri anlamına gelir. Oyuncu, çevrimiçi hizmetlerin “olduğu gibi”, herhangi bir garanti olmaksızın sağlanmakta olduğunu ve bunların kullanımı ile ilgili risklerin kendilerine ait olduğu gerçeğini kabul eder. Organizatör hizmetlerin kesintiye uğramayacağını, hata içermeyeceğini veya problemlerin düzeltileceğini; oyuncuların turnuva sırasında kullanılan bazı hizmetlerin kısmen veya tamamen kesintiye uğramasından sorumlu tutulamayacakları garanti edemez.

Epilepsi uyarıları: bazı insanlar, yanıp sönen ışıklar veya günlük ortamlarda yaygın olarak mevcut olan paternleri izlerken epilepsi nöbetleri geçirebilmekte veya anlık bilinç kayıpları yaşayabilmektedirler. Bu kişilerin Oyunu kullanmadan önce özel önlemler almaları gerekebilir. Bir epileptik durum (örneğin, farkındalık kaybı veya nöbet) ile bağlantılı semptomlar yaşamış olmanız durumunda, herhangi bir video oyunu kullanmadan önce doktorunuza danışınız.

Turnuva sırasında oyuncu veya üçüncü kişilerin uğrayabileceği zararlar, güvenlik gereklilikleri ile ilgili ciddi bir hata tespit edilmediği sürece organizatörün sorumluluğunda değildir veya organizatörün ticari veya medya ortaklarının sorumluluğunda değildir.

Organizatörün sorumluluğu, yalnızca, turnuvanın organizasyonu ve katılım için gereken bilgilerin temini ile sınırlıdır.

13. Kişisel Veriler

13.1. Toplanan Veriler

Turnuvaya kayıt sırasında, organizatörler, oyuncu ile ilgili kişisel veriler toplamakta olup bunlar oyuncunun, tam, doğru ve ilgili olduğunu tasdik ettiği, kimliği ile ilgili bilgileri (örneğin, adı ve soyadı, doğum tarihi, adresi, pasaport, ...) ve oyun ile ilgili bilgileri (oyun hesabı, kullanıcı adı, sıralama, vb) içerebilir. Bu veriler, turnuvanın ve turnuvanın medyada yer almasının (özellikle, oyuncuların sonuçlarının kullanıcı adları kullanılarak internet üzerinde paylaşımı dahil) organizasyonu için katiyetle gereklidir.

Eksik veya yanlış verilerle turnuvaya kaydolma, kaydın iptaline ve hatta organizatörlerin takdirine bağlı olarak belirlenmek üzere disiplin yaptırımlarının uygulanmasına yol açabilir.

13.2. Toplanan Verilerin İşlenmesine İlişkin Sebepler

Organizatörler tarafından toplanan veriler turnuvanın düzgün işleyişini sağlamak için: uygunluk kriterlerini doğrulamak ve daha genel olarak turnuvanın idari ve teknik yönetimi amacı için kullanılacaktır.

Buna ek olarak, organizatörler tarafından toplanan veriler, oyuncuların performansının internet üzerinde, sosyal medyada ve dünyanın herhangi bir yerinde yayınlanmak üzere bazı medya kuruluşları ile paylaşılması amacı için kullanılır.

Turnuvaya katılmak suretiyle, oyuncu, verilerinin turnuvanın organizasyonu için mutlaka gerektiği üzere bu şekilde işlenebileceğini kabul eder. Organizatörler tarafından toplanan veriler, aynı zamanda, istatistik amaçları için ve çoklu turnuva süreçlerinde performanslarına göre oyuncu sıralamalarının belirlenmesinde de kullanılabilir.

Son olarak, toplanan veriler, oyunculara uygulanan disiplin yaptırımları ile ilgili bir dosya oluşturulması ve bu dosyanın sürdürülmesi için kullanılır.

Bu işleme, Turnuvanın düzgün işleyişinin sağlanması ve bu Kurallara aykırı davranışlara yönelik önlemler alınması için organizatörlerin meşru menfaatleri bakımından gereklidir.

13.3. Toplanan Verilerin Muhafazası

Toplanan veriler, organizatörler tarafından, oyuncunun kaydolduğu son turnuvanın sonundan itibaren veya organizatörler tarafından düzenlenen bir turnuvaya son katılımından itibaren bir (1) yıl boyunca saklanır. Veriler, bir disiplin yaptırımının uygulanabileceği süreye karşılık gelen daha uzun bir süre boyunca saklanabilir. Disiplin yaptırımlarının muhafaza edilmesine yönelik veriler, uygulanan bir yaptırımın sonundan veya kaldırılmasından sonra bir yıl süresince saklanır.

Buna ek olarak organizatörler, tarihsel ve arşivsel amaçlar için bu kuralların bütünlüğünün korunması için turnuva boyunca kullanılan oyuncu rumuzlarını saklama hakkını saklı tutar.

Kullanıcı adlarının muhafaza edilmesine itirazı olan oyuncular, herhangi bir zamanda kullanıcı adlarının organizatörler tarafından silinmesini isteyebilirler.

Veriler, Organizatörler tarafından kullanılan yetkilendirilmiş servisler ile paylaşılacaktır. Oyuncu, özellikle Turnuvanın materyal organizasyonu ve medyada yer alması ile ilgili olarak veya yasal veya sair gereklilikleri yerine getirmek üzere; Turnuva sırasında toplanan verilerin teknik alt yükleniciler ile paylaşılacağı konusunda bilgi sahibidir.

Verilerin bir alt yükleniciye aktarılması durumunda, organizatörler, alt yüklenicinin, verileri, organizatörlerin talimatları doğrultusunda işlemeyi taahhüt etmesi gibi gerekli önlemleri almış olmayı ve uygun güvenlik önlemlerinin alınacak olduğunu kabul ederler.

13.4. Verileri İşlenen Kişilerin Hakları

Oyuncu, kendisi ile ilgili kişisel verilere erişme, bunları değiştirme, silme veya aktarma hakkına ve ayrıca, söz konusu verilerin şartlar dahilinde ve kurallar ile belirlenen sınırlar içerisinde olmak üzere, işlenmesini reddetme veya sınırlandırma sahip olduğunu bilmektedir. Oyuncu, vefatından sonra kişisel verilerine ne olacağına karar verme hakkına sahiptir.

Oyuncu, aynı zamanda, mukimi olduğu ülke için kişisel verileri korunmasını ile ilgili ulusal kuruma şikayet başvurusunda bulunma hakkına sahiptir.

TÜSF Türkiye Üniversitelerarası TÜSF NBA2K Turnuvası Oyun Kuralları ve Açıklamalar

1. Giriş

1.1. Organizatör

Turnuvayı TUSF Teknik Kurulu organize etmektedir.

1.2. Etkinlik Zamanı

Turnuva OFFLINE olarak **14 Mayıs- 15 Mayıs 2025** tarihlerinde **KAYSERİ' de** çeşitli etkinliklerle birlikte izleyicilere açık bir şekilde gerçekleştirilecektir. Turnuva whatsapp **#duyuru** kanallarını takip etmeyi unutmayın. Turnuva'nın gerçekleşebilmesi için en az 16 Üniversite takımı başvuru yapmalıdır.

Turnuvanın kayıtları **15 Nisan 2025** tarihinde kapanacaktır. Kayıtların kapanmasının ardından oyuncu değişikliği yapılamayacaktır.

1.3. İletişim Sunucusu

Turnuvanın elemeleri süreçleri (elemeler, çeyrek final, yarı final ve final maçları) “TÜSF Espor Turnuvaları” whatsapp sunucusundan takip edilecektir.

Sunucuda bulunmayan takımlar turnuvaya dahil edilmeyecektir.

Whatsapp sunucusuna dahil olmak için [buraya](#) tıklayabilirsiniz. Sunucuya girdikten sonra kaydınızı teyit etmeniz gerekiyor.

1.4. Kayıt ve Kayıt Teyit

- Turnuva kayıt formu Üniversite tarafından görevlendirilmiş takım koçu ve/veya takım kaptanı tarafından doldurulacak, eksik ya da hatalı kayıt nedeniyle turnuvaya katılamama durumundan takımların kendileri sorumlu olacak.
- Turnuvaya katılan takımların tüm oyuncularının TÜSF lisanslarını tusfespor@gmail.com mail adresine göndermeleri gerekmektedir.
- Takımların turnuvaya dahil olabilmesi için, takım kaptanlarının whatsapp sunucusunda bulunan **#turnuva-kayıt-teyit** kanalı üzerinden, yine whatsapp sunucusunda belirtilen format ile teyit yaptırması zorunludur.
- Turnuvaya katılacak tüm oyuncuların aktif olarak üniversite öğrencisi olması ve takım oyuncularının hepsinin aynı üniversiteden olması gerekmektedir. Aksi durum ispatlandığında ilgili üniversite takımı TÜSF Disiplin Kurulu'na sevk edilecektir.

1.5. Takım Koçları ve İzleyici

Turnuva dahilindeki oynanacak maç lobilerinde TUSF Teknik Kurulu, yayın ve teknik ekibi dışında hiçbir kimse izleyici kısmında bulunamaz. Eğer varsa takım koçları, sekmesi altında maçları izleyebilir.

2. Resmi Kurallar Dizisi

Turnuva Kuralları (“Resmi Kurallar Dizisi”), sınırlama olmaksızın, oyuncuların uygunluk kriterleri, ikamet koşulları, turnuva yapısı, davranış kuralları vb. de dahil, turnuva oyununu düzenleyen kuralları tesis etmektedir. Turnuvaya kaydolmak ve/veya katılmak suretiyle, bu Resmi Kurallar Dizisinde yer alan tüm hükümleri tamamen kabul edersiniz.

3. Takım Üyelerinin Uygunluğu

3.1. Oyuncu Uygunluğu

Uygunlukları yerine getirmeyen oyuncular tespit edildiği takdirde turnuvadan menedilecektir. Bu durumda menedilen oyunların yerine yedek listesinde bulunan oyunculardan devam edilecektir.

3.2. Takım ve Oyuncu İsimleri

Oyuncunun veya takımın kullandığı isim, logo veya herhangi bir içerik (örneğin, rumuz), hakaret edici, aşağılayıcı, küfür, tehditkâr, kaba, müstehcen, seksüel, ırkçı, iftira niteliğinde olmamalıdır, Organizatörlerin menfaatlerine aykırı veya organizatörlerin menfaatlerine zarar verebilecek nitelikte olmamalıdır ve daha genel olarak, etik dışı, spor değerlerine aykırı veya yürürlükteki yasa ve düzenlemelerin hükümlerine dayalı olarak itiraz edilebilir nitelikte olmamalıdır. Bunların yanında kaydolan oyuncular şahıslarına ait hesap bilgileriyle turnuva iletişim adreslerine kayıt olmak zorundadır.

3.3. İlave Gereklilikler

Organizatör, herhangi bir şekilde veya herhangi bir nedenle, daha önceki bir turnuvanın organizatörü tarafından veya başka herhangi bir üçüncü şahıs organizatör tarafından yasaklanan veya yaptırıma tabi tutulan veya yasaklanmış veya yaptırıma tabi tutulmuş olan herhangi bir oyuncunun kaydedilmesini reddetme hakkını saklı tutar.

Turnuvaya katılmak için oyunun geçerli versiyonuna, geçerli bir hesaba sahip olmanız gereklidir. Daha önceki turlarda yarışan kayıtlı oyuncuların turnuva boyunca hesaplarının ve kullanıcılarının aynı olması zorunludur. Oyuncu, turnuvanın başlamasından önce ekipmanının düzgün bir şekilde çalıştığından emin olmak için gereken tüm testleri gerçekleştirmeyi kabul eder. Oyuncu, ekipmanının, video oyununun yasal olan veya yasal olarak elde edilmiş olan bir versiyonu ile konfigürasyonunun yapılmış olduğunu ve tamamen güncel olduğunu kabul eder. Oyuncu, aksesuarlarının, turnuva süreçlerini olumsuz etkileyebilecek parça veya yazılımlar içermediğini kabul eder.

4. Turnuva Yapısı

Türkiye Üniversite Sporları Federasyonu Üniversitelerarası NB2K Turnuvası tamamen OFFLINE oynanacak bir turnuvadır.

5. Genel Kurallar

PlayStation5 NBA 2K25 Turnuvası TÜSF tarafından yürütülür. NBA2K25, PlayStation5 konsolu ("PS5") için 2K Games NBA 2K25 ("NBA2K25") kullanılarak yürütülen bir video oyunu yarışmasıdır.

Bu yarışma hiçbir şekilde 2K Games tarafından desteklenmez, desteklenmez veya yönetilmez veya 2K Games ile ilişkili değildir

- Turnuvaya katılacak sporcular, turnuvaya kendi NBA 2K25 ve Playstation hesaplarıyla katılacaktır. Turnuva yönetimi tarafından herhangi bir erişim sağlanmayacaktır.
- Oluşabilecek herhangi bir hesap probleminden oyuncuların kendisi sorumludur. Oyuncular, maçlarından önce gerekli güncellemeleri (güncelleme için oyunculara ek süre verilmeyecektir) ve testleri yapmış olmalıdırlar.
- Katılımcılar, 2K'nın Kullanıcı Sözleşmesi'ni ve kuralları okuyup kabul etmiş sayılır.
- TÜSF kuralları önceden haber vermeksizin değiştirebilir veya bu kuralların tam tersi yönde karar alabilir.
- Turnuvaya katılan üniversitelerin / oyuncuların PS Plus üyeliğine sahip olmaları gerekmektedir.
- Takım isimleri oyuncuların temsil ettiği Üniversite adları ve kısaltmaları olmak zorundadır.
- Turnuvaya katılan oyuncular TV ya da Monitörden oyuna dahil olabilirler.
- Turnuvada her üniversite kendisini yalnızca 1 takım ile temsil edebilir.
- Turnuvaya katılan üniversite öğrencileri yalnızca kendi hesaplarından giriş yapabileceklerdir. Başka bir kişinin adına olan hesaplardan giriş yapmalarına izin verilmeyecektir.
- Basketbol oyun kurallarında NBA2K25'teki kurallar baz alınacaktır.
- Turnuva 1 vs.1 offline olarak gerçekleştirilecektir.
- Turnuvada grup aşaması ve yarı final tekli eliminasyon formatında ve final maçları üç maç üzerinden oynanacaktır. / Gruplara ayrılacak ve puanlama usulü (kazanan 2 puan kaybeden 1 puan alacak şekilde grubunda ilk iki sırada yer alan takımlar bir üst gruba yükselecek vs.)
- Turnuva öncesinde fikstür ve fikstürde yer alan sporcuların kullanıcı adları turnuvaya katılan oyuncular ile arkadaş eklemek üzere paylaşılacaktır.

6. Oyun Kuralları

- Maç saatinden 15 dk. önce takımların hazır olmaları gerekmektedir. Maç başlama saatinde hala hazır olmayan takımlar 10 dakika beklenir, eğer hala gelmemiş ise o takım mücadeleye hükmen mağlup sayılır.

- b. Fikstürde solda olan oyuncu ev sahibi olarak kabul edilir ve odayı kurmak ve ayarları yapmak ile yükümlüdür
- c. Maç başlamadan önce tüm oyuncular birbirini ve rakibini arkadaş olarak eklemelidir.
- d. Ev sahibi oyuncu (Fikstürde solda olan takım) oyuna giriş yaptıktan sonra aşağıdaki yolu izlemez;

1) Şimdi Oyna kısmı seçilmeli

2) Sağ tarafta bulunan Online Arkadaş ile oyna kısmı seçilmeli

3) Rakip Seçme kısmında Online Arkadaşlar altındaki rakip isimlerini seçerek odaya davet etmelidir.

4) Gelişmiş özelliklerden oyun ayarları yapılmalı (aşağıdaki ayarlar dışındaki ayarlar standart bırakılmalıdır)

Oyun Modu: Özel Maç

Oyun Hızı: Normal

Oyun Tarzı: All-Star

Yorgunluk: Açık

Oyun Süresi: Her çeyrek 4 dakika (4 çeyrek x 4 dakika toplamda 12 dakika)

5) **Takımların seçimi:** Takımlar 2025 yılı içerisinde NBA' de mücadele eden takımlar içerisinde seçilecek olup öncelik ev sahibi (fikstürde solda olan) takımın olacaktır.

- Takım seçiminde, oyuncular bütün turnuva boyunca *bir takımı bir kez kullanabilecektir*.
- Takım seçiminde iki taraf aynı takımı alamaz.
- All-Star, All-Time ve History takımlarını kullanmak yasaktır

e. Oyun kuralları içerisindeki Molalar harici oyunu duraklatmak yasaktır.

f. TÜSF yetkilisi maçı izleyecek olup maç sonunda skoru fikstüre işleyecektir. Yetkili olmadığı takdirde kazanan takımın sorumlusu maçın net bir şekilde görünür skorunun ekran resmini çekerek TÜSF yetkilisine iletmek ile yükümlüdür.

Maçın Sonlanması

- Maçın normal süresi bittiğinde bir taraf skor olarak öndeyse maç sonlanır
- Maç içerisinde ya da öncesinde takımlardan herhangi biri maçtan çekilirse maç 20-0 olarak diğer takımın lehine tescillenir.
- Normal maç süresinin berabere bitmesi durumunda 2 dakikalık uzatma periyodu oynanacaktır.

7. Teknik Problemler

- a. Tüm oyuncular hem donanım hem de ağ ile ilgili kendi teknik sorunlarından sorumludur.
- b. Yaşanacak teknik bir soruna TÜSF yetkilisinin kararı ile; maçın başlamasından 1 dakika geçmeden ya da ilk sayı alınmadan önce (hangisi önce gerçekleşirse) oyun, ayarlar, takımlar ve taraflar değiştirilmeden tekrardan başlatılır.
- c. Sorunların oyun veya oyunun oynandığı platform üzerinde çok sayıda oyuncuyu etkilediği bir durumda turnuva yetkilisi tarafından nasıl ele alınacağına karar verilecektir.
- d. Eğer maç içerisinde oyundan kaynaklı bir hata alınırsa, hatayı kanıtlıya beraber TÜSF yetkililerine iletiniz, TÜSF yetkilileri durumu değerlendirerek karar vereceklerdir.
- e. Maçtan kasıtlı olarak ayrılma ya da düşme durumlarında, oyundan ayrılan oyuncu hükmen mağlup sayılır.
- f. Maç sırasında kasıtlı olmadan yaşanan bir bağlantı kopması durumunda, düşen oyuncunun maça bağlanması için 5 dakika beklenir ve maç kaldığı yerden devam eder. Oyuncu verilen sürede maça bağlanamıyor ise hükmen mağlup sayılır.

Ancak: Eğer maç sırasında bir takım 20 ya da daha fazla fark ile öndeyse ve rakibinin (yenilen takım) bağlantısı koparsa maç tamamlanmış sayılır ve o anki skor kabul edilir.

- g. Maçların herhangi bir durumda ertelenmesi, iki taraf kabul etse dahi söz konusu değildir. Bu konuda son söz sahibi TÜSF yetkilileridir.

- h. Turnuvaya katılan üniversiteler ya da sporcular TÜSF yetkilisinin onayı olmadan herhangi bir canlı yayın yapamazlar. İzinsiz olarak canlı yayın yaptığı tespit edilen takım hakkında cezai işlem uygulanır. Bu uygulamalarda yetki TÜSF yetkililerine aittir.

7.1 Hileler ve Hataların Kötüye Kullanımı

- Oyun içi tüm hilelerin herhangi bir koşulda turnuvada kullanılması tamamen yasaktır.
- Herhangi bir hile kullanmak diskalifiye ile sonuçlanır ve rapor TÜSF disiplin kuruluna iletilir.
- Hilelerle ilgili bir şikâyetiniz olduğu takdirde video kaydına alıp TÜSF yetkilisine iletmeniz gerekmektedir.

7.2 Oyunun Durdurulması

Eğer bir oyuncu TÜSF yetkilisini bilgilendirmeden veya oyunu durdurmadan kasıtlı olarak bağlantısını keserse, TÜSF yetkilisi oyunu duraklatmak zorunda değildir. Herhangi bir duraklatma boyunca, TÜSF yetkilisi tarafından izin verilmedikçe oyuncular maçı alanını terk edemez.

7.3 Oyuncunun Maçı Duraklatması

Oyuncular, maçı devam edemeyecekleri acil bir durumla karşılaşmaları halinde oyunu duraklatabilir. TÜSF yetkilileri, kendi takdirlerine göre hangi durumların acil olarak değerlendirileceğine karar verme yetkisine sahiptir. Ek olarak, oyuncular aşağıda belirtilen durumlardan hemen sonra maçı durdurabilir. Duraklatma alındıktan sonra, bir TÜSF yetkilisine derhal duraklatmanın sebebi belirtilmelidir. Aşağıdakiler kabul edilebilir gerekçeler arasındadır:

- Bağlantının kasıtlı olmadan kopması
- Bir donanım veya yazılım arızası (örneğin, monitör gücünün kesilmesi, ekipman arızası veya oyundaki hatalar)
- Oyuncunun fiziksel etkiye maruz kalması (örneğin alandaki seyircilerin müdahalesi veya bir oyuncunun sandalyesinin kırılması).

Önceden bilinen hastalık ve sakatlıklar için, maçtan önce hakemler bilgilendirilmeli ve bu durumlar için duraklatma alınıp alınamayacağına dair hakemlerden onay alınmalıdır.

7.4. Oyunun Devam Ettirilmesi

Oyuncular, duraklatma gerçekleşikten sonra oyunu devam ettiremez. Oyuncuların oyun içi sohbet vasıtasıyla her iki takımın da hazır olduğunu belirtmesini takiben TÜSF yetkilisinin onayının alınması, tüm oyuncuların haberdar edilmesi ve yerlerinde hazır bulunmasından sonra izleyici konumundaki yetkililer duraklatılmış oyunu tekrar başlatacaktır.

7.5. İzinsiz Duraklatma

Eğer oyuncu TÜSF yetkilisinin izni olmadan oyunu duraklatır veya başlatırsa, bu durum haksız oyun kapsamında sayılacak ve TÜSF yetkililerinin takdirine göre ceza uygulanacaktır.

7.6. Duran Oyun Esnasında Oyuncuların İletişimi

Mücadele eden tüm takımların eşitliği gözetildiği için, oyuncular duraklatılmış oyun sırasında birbirleriyle hiçbir şekilde iletişim kuramaz. Açıklık getirmek gerekirse, oyuncular sadece oyunun durma sebebini tanımlamak ve sorunu çözmek amacıyla hakemle iletişime geçebilir. Hakemler kendi

takdirlerine göre, oyunun tekrar başlatılmasından önce takımların oyun şartlarını tartışmak üzere konuşmalarına izin verilebilir.

8. Maç Sonrası Süreç

a. Sonuçlar

- Eğer maçta bir TUSF yetkilisi yok ise “kazanan” takımın temsilcisi ekran görüntüsünü daha önceden belirlenen iletişim yolu ile TUSF yetkilisine iletmek ile yükümlüdür, TUSF yetkilileri oyun sonuçlarını onaylayıp kaydedeceklerdir.
- Eğer maç skoru maçtan sonraki en geç 10 dakika içerisinde TUSF yetkilisine iletilmez ise maç iki takımında mağlubiyeti ile tamamlanmış olarak kabul edilecektir.

b. Teknik Notlar

- Oyuncular teknik sorunları TUSF yetkililerine bildireceklerdir.

c. Hükmen Mağlubiyetin Sonuçları

- Hükmen mağlubiyet sonucu kazanılmış maçlarda mağlup olan takım 0 puan, kazanan takım 2 puan olarak maç tescillenir.

TUSF Türkiye Üniversitelerarası TUSF EA FC25 Turnuvası Oyun Kuralları ve Açıklamalar

1. Giriş

1.1. Organizatör

Turnuvayı TUSF Teknik Kurulu organize etmektedir.

1.2. Etkinlik Zamanı

Turnuva OFFLINE olarak **14 Mayıs- 15 Mayıs 2025** tarihlerinde **KAYSERİ**’de çeşitli etkinliklerle birlikte izleyicilere açık bir şekilde gerçekleştirilecektir. Turnuva whatsapp **#duyuru** kanallarını takip etmeyi unutmayın. Turnuva’nın gerçekleşebilmesi için en az 16 Üniversite takımı başvuru yapmalıdır.

Turnuvanın kayıtları **15 Nisan 2025** tarihinde kapanacak. Kayıtların kapanmasının ardından oyuncu değişikliği yapılamayacaktır.

1.3. İletişim Sunucusu

Turnuvanın elemeleri süreçleri (elemeler, çeyrek final, yarı final ve final maçları) “TUSF Esport Turnuvaları” whatsapp sunucusundan takip edilecektir.

Sunucuda bulunmayan takımlar turnuvaya dahil edilmeyecek.

Whatsapp sunucusuna dahil olmak için [buraya](#) tıklayabilirsiniz. Sunucuya girdikten sonra kaydınızı teyit etmeniz gerekiyor.

1.4. Kayıt ve Kayıt Teyit

- Turnuva kayıt formu Üniversite tarafından görevlendirilmiş takım koçu ve/veya takım kaptanı tarafından doldurulacak, eksik ya da hatalı kayıt nedeniyle turnuvaya katılamama durumundan takımların kendileri sorumlu olacak.
- Turnuvaya katılan takımların tüm oyuncularının TUSF lisanslarını tusfespor@gmail.com mail adresine göndermeleri gerekmektedir.

- Takımların turnuvaya dahil olabilmesi için, takım kaptanlarının whatsapp sunucusunda bulunan **#turnuva-kayıt-teyit** kanalı üzerinden, yine whatsapp sunucusunda belirtilen format ile teyit yaptırması zorunludur.
- Turnuvaya katılacak tüm oyuncuların aktif olarak üniversite öğrencisi olması ve takım oyuncularının hepsinin aynı üniversiteden olması gerekmektedir. Aksi durum ispatlandığında ilgili üniversite takımı TÜSF Disiplin Kurulu'na sevk edilecektir.

1.5. Takım Koçları ve İzleyici

Turnuva dahilindeki oynanacak maç lobilerinde TUSF Teknik Kurulu, yayın ve teknik ekibi dışında hiçbir kimse izleyici kısmında bulunamaz. Eğer varsa takım koçları, sekmesi altında maçları izleyebilir.

2. Resmi Kurallar Dizisi

Turnuva Kuralları ("Resmi Kurallar Dizisi"), sınırlama olmaksızın, oyuncuların uygunluk kriterleri, ikamet koşulları, turnuva yapısı, davranış kuralları vb. de dahil, turnuva oyununu düzenleyen kuralları tesis etmektedir. Turnuvaya kaydolmak ve/veya katılmak suretiyle, bu Resmi Kurallar Dizisinde yer alan tüm hükümleri tamamen kabul edersiniz.

3. Takım Üyelerinin Uygunluğu

3.1. Oyuncu Uygunluğu

Uygunlukları yerine getirmeyen oyuncular tespit edildiği takdirde turnuvadan menedilecektir. Bu durumda menedilen oyunların yerine yedek listesinde bulunan oyunculardan devam edilecektir.

3.2. Takım ve Oyuncu İsimleri

Oyuncunun veya takımın kullandığı isim, logo veya herhangi bir içerik (örneğin, rumuz), hakaret edici, aşağılayıcı, küfür, tehditkâr, kaba, müstehcen, seksüel, ırkçı, iftira niteliğinde olmamalıdır, Organizatörlerin menfaatlerine aykırı veya organizatörlerin menfaatlerine zarar verebilecek nitelikte olmamalıdır ve daha genel olarak, etik dışı, spor değerlerine aykırı veya yürürlükteki yasa ve düzenlemelerin hükümlerine dayalı olarak itiraz edilebilir nitelikte olmamalıdır. Bunların yanında kaydolun oyuncular şahıslarına ait hesap bilgileriyle turnuva iletişim adreslerine kayıt olmak zorundadır.

3.3. İlave Gereklilikler

Organizatör, herhangi bir şekilde veya herhangi bir nedenle, daha önceki bir turnuvanın organizatörü tarafından veya başka herhangi bir üçüncü şahıs organizatör tarafından yasaklanan veya yaptırıma tabi tutulan veya yasaklanmış veya yaptırıma tabi tutulmuş olan herhangi bir oyuncunun kaydedilmesini reddetme hakkını saklı tutar.

Turnuvaya katılmak için oyunun geçerli versiyonuna, geçerli bir hesaba sahip olmanız gereklidir. Daha önceki turlarda yarışan kayıtlı oyuncuların turnuva boyunca hesaplarının ve kullanıcılarının aynı olması zorunludur. Oyuncu, turnuvanın başlamasından önce ekipmanının düzgün bir şekilde çalıştığından emin olmak için gereken tüm testleri gerçekleştirmeyi kabul eder. Oyuncu, ekipmanının, video oyununun yasal olan veya yasal olarak elde edilmiş olan bir versiyonu ile konfigürasyonunun yapılmış olduğunu ve tamamen güncel olduğunu kabul eder. Oyuncu, aksesuarlarının, turnuva süreçlerini olumsuz etkileyebilecek parça veya yazılımlar içermediğini kabul eder.

4. Turnuva Yapısı

Türkiye Üniversite Sporları Federasyonu Üniversitelerarası NB2K Turnuvası tamamen OFFLINE oynanacak bir turnuvadır.

5. Genel Kurallar

5.1. Kadro Yapısı

Takımlar 1 (bir) kişiden oluşmalıdır.

Takımlar cinsiyet fark etmeksizin kurulabilir.

5.2. Kullanıcı Adı Kısıtlamaları

Her oyuncunun kullanıcı adını kayıt formunda belirtmesi gerekmektedir. Kendi kullanıcı adı dışında oynayan takımlar hakemler tarafından alınacak karar doğrultusunda cezalandırılacaktır.

5.3. İsimlerin Onaylanması

Tüm takım isimleri, takım kısaltmaları ve oyuncu isimleri kullanılmadan önce incelenecektir. İsim değişikliğine hiçbir durumda izin verilmemektedir.

5.4. Turnuva Formatı

Turnuva Final aşamasına kadar (Final aşaması hariç) "BO1" eleme yöntemi ile tek maç üzerinden oynanacaktır. Final turları "BO3" eleme yöntemi ile üç maç üzerinden oynanacaktır.

6. Maç İşleyişi

6.1. Gecikme Cezaları

1. Bir maça gecikme süresi 15 dakika olarak belirlenmiştir.
2. Turnuva maçına zamanında gelmemek, hükmen mağlubiyetle sonuçlanabilir.
3. Eğer hakem gerekli görürse, ekstra zaman verebilir.
4. Gecikme yaşanan durumlarda ekran görüntüsü alınırken, saatin görünür olduğundan emin olunmalıdır.
5. Oyun sunucusunun hazırlanmasını veya oyunun başlamasını kasıtlı olarak geciktiren takımlar, bu bölümde belirtilen kurallara tabi tutulacaktır.

6.2. Mola Hakkı

1. Takımlar veya oyuncular oyun içerisinde herhangi bir sebepten dolayı mola haklarını kullanabilirler.
2. Takımlar bir maç için 2 kere mola hakkına sahiptir.
3. Mola süresi 1 dakikadır.

6.3. Duraklatma Hakkı

1. Oyuncuların oyunlarına etki eden problemlerden dolayı oyuncular hakemlerden oyunun duraklatılmasını talep edebilir.
2. Oluşabilecek teknik arızaya bağlı olarak; hakemlerin inisiyatifine göre oyun sırasıyla beş, on, on beş, otuz dakikaya kadar duraklatılabilir. Oluşan problemin ortadan kalkmaması durumunda etkinlik sorumlusu, hakem, takım yöneticileri ve kaptanlar ile yapılacak istişareler sonucunda maç ertelenebilir.

6.4. Hazır Bulunmak

1. Tüm oyuncular turnuva yetkilileri tarafından bildirilecek saatte lobide hazır bulunmak zorundadır.
2. Tüm oyuncuların oyun güncellemelerini ve oyun içi ayarlarını yapmış olması gerekmektedir.
3. Turnuva yetkilileri takımların yaşayabileceği problemleri çözmeleri konusunda olabildiğince tüm desteği verecektir, ancak belirtildiği üzere tüm sorumluluk takıma aittir.
4. Sorunun kaynağı ne olursa olsun, oyuncunun sorumlu tutulduğu sebeplerden dolayı maça gecikmesi veya maç içerisinde belirtilen duraklatma süresini aşamasında mazeret kabul edilmeyecektir.

6.5. Yayın Yasağı

Oyuncular, oynadıkları turnuva maçlarını bireysel veya takım olarak yayınlama hakkına sahip değildir.

6.6. Taraf Seçimi

1. Bo1 maçlarda taraf seçimi yazı tura seçimi ile yapılır.
2. Bo3 maçlarda taraf seçimi yazı tura seçimi ile belirlenir.
3. Eşitlik bozma oyunlarında oynanan maçlarda ise taraf seçimi yazı tura seçimi ile yapılır.

6.7. Oyun Hazırlığı

6.7.1. İletişim

1. Başvuru sırasında belirtilen e-posta adresi güncel olmalıdır.
2. Turnuvaya kayıt olan oyuncular duyuruları takip etme sorumluluğundadır.
3. Yapılan duyuruların takip edilmemesi durumunda sorumluluk takıma aittir ve diskalifiye gibi cezalar uygulanabilir.

6.7.2. Maç Görselleri

1. Maçla ilgili tüm görseller en az 14 gün boyunca saklı kalmalıdır.
2. Bu görselleri talep edilmesi durumunda maçınızın ardından mümkün olan en kısa sürede turnuva hakemlerine iletmeniz gerekmektedir.
3. Sahte ve yanıltıcı görsel paylaşan takım turnuvadan diskalifiye edilecektir.
4. Maç görsellerinin isimlendirilmesi basit olmalıdır.
5. Sonuç Görüntüleri, maç sonundaki sonuç tablosunun bir ekran görüntüsü alınmalı ve hakeme iletilmelidir.
6. Ekran görüntüsünde oynama yapmak cezaya yol açabilir.
7. Eksik ekran görüntüsü, her takım / oyuncunun ceza almasına yol açabilir.

6.7.3. Maç Bölünmesi, Oyun Bozulması

Maç esnasında oluşabilecek; elektrik kesintisi, server çökmesi, ağ kopması gibi olağan teknik problemler sonucunda maçın yarıda kalması halinde aşağıdaki kurallar uygulanacaktır.

- a) Oyunun skor tablosunda yazan skorlar baz alınacaktır.
- b) Oyun lobisi tekrar kurulup oyun yeniden başlatılacaktır.

6.8. Müsabaka Yönetimi

6.8.1. Rekabette Dürüstlük

Takımlardan, tüm turnuva maçlarında her zaman en iyi performanslarını sergileyerek oynamaları, adil oyun, dürüstlük ve sportmenlik prensiplerine uygun davranmaları beklenmektedir.

6.8.2. Bilgisayar Korsanlığı

Herhangi bir oyuncu, takım veya kişi tarafından, başka bir oyuncu veya takım adına, oyun sunucusu üzerinde yapılan değişiklikler olarak tanımlanır.

6.8.2.1. Aldatıcı Cihazlar

Her türlü aldatıcı cihaz ve/veya program kullanımı.

6.8.2.2. Planlı Olarak Bağlantı Kesilmesi

Açıkça ve uygun bir sebep belirtilmeden, bağlantının bilerek kesilmesi (sinirlenip oyundan çıkmak gibi).

6.8.3 Kutsal Ögelere Saygısızlık ve Nefret Söylemleri

Oyuncular, hiçbir şekilde maç alanı yakınında veya içinde, müstehcen, terbiye sınırları dışında, aşağılayıcı, tehdit veya taciz edici, iftira niteliğinde, karalayıcı, saldırgan ya da ayrımcılık ve kin içeren bir dil kullanamaz.

Oyuncular, turnuva yetkilileri tarafından kendisine tahsis edilen imkan, servis ve ekipmanı, söz konusu ifadeler içeren iletişim için kullanamaz. Oyuncular, sosyal medyada ve yayınlarda bu tür bir dil kullanamaz.

6.8.4 Kırıcı Davranışlar / Aşağılama

Oyuncu, hiçbir şekilde rakip oyuncusuna, izleyicileri veya yetkililere yönelik kışkırtıcı, aşağılayıcı, kırıcı veya düşmanca bir davranışta bulunamaz ve başka bir şahsı benzer bir davranışta bulunması için kışkırtamaz.

6.8.5. Taciz Edici Davranışlar

Turnuva yetkililerinin, rakip oyunculara veya izleyicilerinin taciz edilmesine tolerans gösterilmeyecektir. Başka bir oyuncunun bilgisayarına, vücuduna veya malzemelerine dokunmak dahil, fakat bununla sınırlı olmaksızın tekrar edilen görgü kuralı ihlalleri, ceza uygulamaları ile sonuçlanacaktır. Takım üyeleri ve (varsa) misafirleri, maça katılan tüm şahıslara saygılı davranmalıdır.

7.FC-25 TURNUVA KURALLARI

Genel Bilgiler

Offline turnuvamız sadece Playstation 5 üzerinden oynanacaktır.

- Turnuvalarımız Daha sonra belirtilecek yerde OFFLINE olarak düzenlenecektir. Bütün turnuva katılımcıları, maçları çevrimdışı olarak oynayacaklardır.

Maç Prosedürleri

1. Turnuva BO1 usulü yapılacaktır.
2. Turnuva katılımcıları, turnuvanın bilgilendirme gruplarında yer alan eşleşmelere göre maçlarını oynayacaktır.
3. Final Maçı BO3 eleme yöntemiyle oynanacaktır.
4. Savunma Biçiminde Eski Savunma seçmek yasaktır. (Rekabetçi Seçilecektir.)
5. Stadyum iki kullanıcı anlaşarak belirleyebilir anlaşılabilmesi durumunda rastgele seçilecektir.
6. Ekranda radar olacak ve altta yer alacaktır ama iki kullanıcı anlaşması durumunda değiştirilebilir. Radar dışında kalan name plate, skor ve süre kaldırılamaz
7. Maç içerisinde futbol ahlaki kurallarına göre oyun oynanması gerekmektedir. Bunun dışında vakit geçirmeye yönelik top çevirme, oyun açıklarını suistimal etmek yasaktır. Bu durumun tekrarında kullanıcı hükmen yenik sayılacaktır.
8. Oyun sırasında sadece oyun durduğunda; Korner, Taç, Aut, Faul atışı vb. durumlarda Start tuşuna basılarak işlemler yapılabilir. Bu kurala uymayıp top hareket halindeyken oyunu durduran uyarılacak, tekrarı halinde hükmen yenik sayılacaktır. (Her kullanıcının 3 Adet mola hakkı olacaktır.)
9. Organizasyon sırasında tartışma çıkaran, sözlü hakaret eden ve turnuva ortamını bozan kişilerin, durumuna ve konumuna bakılmaksızın iki taraflı olarak diskalifiye edilecektir.
10. Bütün anlaşmazlıkları turnuva yönetimi çözecektir.

Maç ayarları şöyledir:

1. **Oyun Modu:** Offline Santra
2. **Devre süresi:** 5 dakika (Toplam: 10 dakika)
3. **Kontroller:** Kişisel ayarlar
4. **Oyun Hızı:** Hızlı
5. **Ekip Türü:** Offline
6. **Yasaklı takımlar;** Efsane kadrolar ve Uluslararası milli takımlar
- 7- Sakatlık seçeneği kapalı olacaktır.

8. Elle oynama seçeneği Kapalı olacaktır.
9. Savunma sistemi kullanıcı tarafından eski savunma hariç olmak üzere özelleştirilebilir.
- 10- Maç öncesi düzenleme süresi en fazla 5 dakikadır.
11. **Kamera Ayarları:** TELE Yükseklik 20- Uzaklık 0
12. **Hakem Katılığı:** Normal

Hava Durumu: Açık – Akşam, Kadrolar- Oyunun Güncel kadroları

Madde 5. Sporcuların Uygunluğu

- 1-Müşabakalara katılacak sporcular TÜSF'nin Yarışma Talimatında belirtilen yaş sınırında **(01.01.1997 ve Sonrası Doğanlar)** olmalıdırlar.
- 2-Sporcular TÜSF'nin Yarışma Talimatında belirtilen şartları taşımaları zorunludur.
- 3-Sporcular, onaylı listede yer alarak öğrenci kimliği ve TÜSF Sporcu Kartına (Lisans) sahip olmalıdırlar.
- 4-Bu maddede belirtilen hususlara aykırı davranan takımlar hakkında hükmen mağlubiyet ve turnuvadan ihraç kararı vermeye TÜSF müsabaka tertip komitesi yetkilidir.

Madde 6. Antrenörler ve Diğer Takım Mensupları

- 1-Müşabakalara katılan üniversitelerin temsilcileri (idareci, antrenör, masör vb.) ilgili üniversitenin personeli olmak zorundadır. Alan (Spor Bilimleri Fakültesi veya BESYO) dışından görevlendirilen antrenör için ilgili branşın en az 1. Kademe antrenörlük belgesine sahip ve üniversite ile çalışma sözleşmesinin olması gerekmektedir.
- 2- Üniversiteler takımlarını ya da sporcularını idarecisi veya antrenörü olmadan faaliyetlere gönderemez. Sporcular sisteme idareci olarak kayıt edilemez.

Madde 7. İtiraz Prosedürü

- Bir takım bir hakem kararı tarafından veya herhangi bir olay nedeni ile müsabaka sırasında olumsuz bir şekilde kendi aleyhlerine bir durum oluştuğuna inanıyorlar ise, itiraz prosedürü şu şekilde ilerlemelidir.
- 1-İtiraz eden takımın bir sporcusu, müsabakanın bitiminde hakemler yarışma kâğıdını onaylamadan (imzalamadan) önce imzalamalıdır.
 - 2-30 dakika içerisinde durumu açıklayan bir yazıyı **5.000,00-TL** teminat ücreti ile birlikte Federasyon Temsilcisine sunmalıdır. Eğer itiraz kabul edilirse teminat ücreti iade edilir.
 - 3-“Üniliğ” Salon Hokey müsabakaları ile ilgili her türlü itiraz TÜSF Yarışma Talimatına uygun olarak Tertip Komitesine yapılır.

Madde 8. Müsabaka Sonuçlarının Tescili

Müşabaka ve yarışma sonuçları, TÜSF tarafından tescil edilir.

Madde 9. Diskalifiyeler

Sporcular veya takımlar Tertip Komitesi tarafından da ihraç edilebilir. Bundan ayrı olarak, şiddet, sözel veya fiziksel saldırı, şüpheli oyun sonucu gibi davranışlardan dolayı sporcu organizasyondan ihraç edilebilir. Tertip Komitesi bahsedilen bu davranışlar nedeni ile takımın diğer üyelerinin katılımından dolayı (herhangi bir şey yapmasalar bile) tüm takımı ihraç edebilir.

Madde 10. Disiplin Hükümleri

- 1- Bu Talimata ve TÜSF'nin diğer talimatlarına aykırı davranan sporcular, teknik sorumlular, yöneticiler, takımlar ve diğer ilgililer hakkında TÜSF Disiplin Talimatı hükümleri uygulanır.
- 2- Olaylı müşabakaların raporları, Federasyon Temsilcisi tarafından toplanarak 72 saat içinde faks, E-mail, vb. iletişim araçlarıyla TÜSF'ye gönderilir.

Madde 11. Kupa ve Madalyalar

- 1-TÜSF tarafından belirlenecek esaslar çerçevesinde yarışmalar sonunda birinci, ikinci ve üçüncü olan takıma kupa, sporculara madalyalar verilir.
- 2- Kupa töreni organizasyonu TÜSF tarafından yapılır.
- 3-Üniversiteler TÜSF'nin belirleyeceği organizasyon kurallarına uymak ve kupa-madalya törenine katılmak zorundadırlar.
- 4-Açılış-kapanış ve kupa-madalya törenine mazeretsiz şekilde katılım sağlamayan üniversite ve takımlarına konaklama, yol ve yemek masrafları ödenmeyecektir. Konaklama ve yemek masrafları üniversitelerinden tahsil edilecektir.

Madde 12. Hakemler

Müsabakalar, Türkiye E-Spor Federasyonu tarafından atanan gözlemci ve hakemler tarafından yönetilir.

Madde 13. Tertip Komitesi

TÜSF Yarışma Talimatına uygun olarak aşağıdaki şekilde oluşur.

Başkan : Federasyon Temsilcisi, Tertip Komitesinin Başkanıdır.

Üye : İl Müdürü ve/veya (faaliyet üniversitede yapılıyor ise) Sağlık Kültür ve Spor Dairesi Başkanı,

Üye : İl Müdürlüğü Spor Şube Müdürü,

Üye : Üniversite Sporları Federasyonu İl Temsilcisi

Üye : İlgili Spor Dalının İl Temsilcisi,

Üye : Varsa ilgili branşın TÜSF Teknik Kurul Üyesi

Üye : Üyelerce gerek görülmesi durumunda yarışmalara katılan üniversite yöneticileri arasından seçilecek en fazla 3 kişi.

İlgili spor dalının federasyon gözlemcisinin bulunmadığı durumlarda bu görev ilgili spor dalının il temsilcisi ile TÜSF İl temsilcisi tarafından yürütülür.

Madde 14. Konaklama ve Ulaşım Giderleri

Faaliyete katılan üniversitelere online müsabakalar kapsamında herhangi bir ödeme yapılmayacak olup final müsabakalarına katılacak üniversitelere yapılacak ödemeler ile ilgili hususlar daha sonra belirlenecektir.

Madde 15. Talimatta Düzenlenmeyen Hususlar

Bu Talimatta ayrıca düzenlenmeyen hususlar hakkında nihai olarak karar verme yetkisi TÜSF'e aittir.

Bu Talimatta yer almayan konularda; mevcut yasa, yönetmelik, çerçeve statü, ana statü, talimat hükümleri ve TÜSF' nin çıkardığı tüzük, talimat, ilke kararları ve mevzuatı doğrultusunda, Türkiye Üniversite Sporları Federasyonu karar verme ve gerektiğinde açıklayıcı ek talimat çıkarma yetkisine sahiptir.

Madde 16. Yürürlük

Bu talimat, Türkiye Üniversite Sporları Federasyonunun web sayfalarında yayımı tarihinde yürürlüğe girer.

Madde 17. Yürütme

Bu Talimat hükümlerini Türkiye Üniversite Sporları Federasyonu Başkanı yürütür.