



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

Faaliyetin Adı	ESPOR FİNAL YARIŞMALARI
Faaliyetin Yeri	TÜRKİYE SPOR YAZARLARI DERNEĞİ HP OMEN CLUB
Tarihi	01 – 05 Mayıs 2024
İrtibat	Yasin Nuri ÇAKIR Tel : 0 554 375 26 26
Teknik Toplantı Yeri	TÜRKİYE SPOR YAZARLARI DERNEĞİ HP OMEN CLUB
Tarih / Saat	30.05.2024 17:00

ÜNİLİĞ E-SPOR FİNALİSTLERİ			
S.N	VALORANT	LEAGUE OF LEGEND	PUBG M
1	BEYKENT ÜNİV.	İSTANBUL MEDİPOL ÜNİV.	
2	BAHÇEŞEHİR ÜNİV.	ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİV.	
3	ANKARA ÜNİV.	İZMİR DEMOKRASİ ÜNİV.	
4	KTO KARATAY ÜNİV.	SABANCI ÜNİV.	
5	KOCAELİ ÜNİV.	BAHÇEŞEHİR ÜNİV.	
6	ERCİYES ÜNİV.	MALTEPE ÜNİV.	
7	FIRAT ÜNİV.	İSTANBUL KENT ÜNİV.	
8	ONDOKUZ MAYIS ÜNİV.	PAMUKKALE ÜNİV.	

Kategori bildirim için başvuru Linki : [LİNK VERİLECEK](#)

Son Başvuru Tarihi : 29 Mayıs 2024

Yarışmalar League of Legends, Valorant ve PUBG M kategorilerinde yapılacaktır.



TÜRKİYE ÜNİVERSİTE SPORLARI FEDERASYONU ÜNİLİĞ ESPOR MÜSABAKA TALİMATI



Faaliyetin Adı	ESPOR ELEME VE YARI FİNAL YARIŞMALARI
Faaliyetin Yeri	ONLİNE
Tarihi	29 NİSAN - 7 MAYIS 2023
İrtibat	Yasin Nuri ÇAKIR Tel: 0 554 375 26 26

Eleme yarışmalarına katılacak üniversitelerin, öğrencilerinin isimlerinin olduğu onaylı katile listelerini ve onaylı sporcu kartlarını 24 Mart 2024 tarihine kadar tusfespor@gmail.com adresine göndermeleri gerekmektedir.

Not: Faaliyete katılacak üniversitelerin, Extranet sisteminden “ÜNİLİĞ KATILIM TAAHHÜTÜ”nü onaylayarak konaklama ve yemek ile ilgili taleplerini **29 Mayıs 2024 Saat:17:00** tarihine kadar girmeleri gerekmektedir. Ayrıca; katile listesi doldurularak; Sağlık, Kültür ve Spor Daire Başkanlıklarından onaylı/imzalı olarak teknik toplantıda tertip komitesine teslim edilecektir.

AÇIKLAMALAR

Madde 1. Katılım Koşulları ve Sporcu Sayıları

1-“Ünilig” Espor faaliyetine katılmak isteyen takımlar;

a. Her takım 1 Yabancı uyruklu sporcu oynatabilir.

b. Üniversiteler yarışmaya;

- League Of Legends Kategorisinde 5 asil, 5 yedek en fazla 10 sporcu ile,
- Valorant Kategorisinde 5 asil, 5 yedek en fazla 10 sporcu ile katılabilirler.
- PUBGM Kategorisinde 4 asil 4 yedek en fazla 8 sporcu 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-Müsabakalar Türkiye Espor Federasyonunun hakem desteği ile gerçekleştirilir.

4-Federasyon Temsilcisi, tüm raporları ve müsabaka sonuçlarını TÜSF’ye göndermekle yükümlüdür.

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

6-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 ve PUBGM 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 olacak. Turnuva 5 gün sürecek 3 gün online elemeler 1 gün online play-off 1 gün büyük final maçları şeklinde olacaktır.

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 **25 Mart – 25 Nisan 2024** tarihleri arasında gerçekleşecek olup finalleri ise **01 -05 Mayıs 2024** tarihlerinde HP OMEN ev sahipliğinde, İstanbul'da çeşitli etkinliklerle birlikte izleyicilere açık bir şekilde gerçekleştirilecektir. Turnuva discordunda **#duyuru** kanallarını takip etmeyi unutmayın.

10 dakika teşrif süresi vardır.

Turnuvanın kayıtları **24 Mart 2024** tarihinde kapanacak. Kayıtların kapanmasının ardından oyuncu değişikliği yapılamayacak.

1.3. İletişim Sunucusu

Turnuvanın elemeleri, çeyrek final, yarı final ve üçüncülük maçları "TUSF Espor Turnuvaları" Discord sunucusunda gerçekleştirilecek.

Sunucuda bulunmayan takımlar turnuvaya dahil edilmeyecek.

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

1.4. Kayıt ve Kayıt Teyit

- Turnuva kayıt formu 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 Discord sunucusunda bulunan **#turnuva-kayıt-teyit** kanalı üzerinden, yine Discord sunucusunda belirtilen format ile teyit yaptırması zorunludur.
- Turnuvaya katılacak tüm oyuncuların aktif olarak üniversite öğrencisi olması ve takım oyuncularının hepsinin aynı üniversiteden olması gerekmektedir.

1.5. Takım Koçları ve İzleyici

Turnuva dahilindeki oynanacak maç lobilerinde TUSF Teknik Kurulu, yayın ve hakem 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 men edilecektir. Bu durumda men edilen 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, espor değerlerine aykırı veya yürürlükteki yasa ve düzenlemelerin hükümlerine dayalı olarak itiraz edilebilir nitelikte olmamalıdır. Bunların yanında kayıt olan 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 VALORANT Turnuvası eleme, çeyrek final, yarı final ve üçüncülük maçları tamamen çevrimiçi oynanacak bir turnuvadır.

Turnuvanın elemelerine katılan tüm oyuncuların belirtilen saatte belirtilen turnuva discord kanalında bulunması zorunludur. Belirtilen saatten sonra 10 dakikaya kadar beklenir, bu durumdan sonra organizatörün 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 5 yedek oyuncu bulunabilir. Üniversite içerisinde yapılan turnuvayı kazanan kadro, as kadro sayılır. Takım bünyesinde yer alan tüm oyuncuların ve koçların aynı üniversitede öğrenim görüyor olması gerekmektedir.

5.Maç İşleyişleri ve Kuralları

5.1. Turnuva İşleyişini Sağlayan Ekip

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

5.1.1. Baş Hakem

Baş hakem tüm turnuva boyunca hakemleri yöneten, son kararı verme yetkisine sahip sorumlu kişidir. Baş hakem her zaman profesyonel bir tutum içerisinde olmalıdır ve kuralları tarafsızca uygulamalıdır.

5.1.2.Hakem

Hakemler turnuva boyunca gelişen durumları gözlemleyip baş hakeme rapor sunan, karar verme yetkisi olabilen yetkililerdir. Hakemlerin 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 hakemler ile temas incelemesini gerçekleştirir. Hakemler, 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 hakemlere 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. 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.

5.7. 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) hakemler;

(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 hakemler 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. Oyuncu, karşılaşmayı durdurma sebebini önceden veya durdurma talebinde bulunduktan hemen sonra turnuva hakemine 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 hakemlerle 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 hakemlerinden onay gelmeden, duraklatmayı alan takım bu duraklatmayı kaldıramaz. Duraklatmayı kaldırmak isteyen takımların turnuva



hakemleri ile iletişime geçmesi ve onay alması zorunludur. 5 dakikalık duraklatma süresi dolmuş olsa dahi, hakem 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 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 oyuncuyla maça çıkmak zorunda kalması durumlarında, söz konusu o takım maç hakkını kaybetmiş olarak addedilir. Maç hakkını kaybeden oyuncu maçı 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 oyunculara bildirmek için veya maç zamanlarında bir değişiklik olması durumunda Turnuva Discord 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 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 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 oyuncular arasındaki kişiye özel ve gizli iletişimin 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 yayınlama;
- “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 iletilme 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 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 yazılımsal 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 olduğunu 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 katıyetle 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 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 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 5 gün sürecek 3 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 **25 Mart – 25 Nisan 2024** tarihleri arasında gerçekleşecek olup finalleri ise **01 – 05 Mayıs 2024** tarihlerinde HP Omen İstanbul ev sahipliğinde çeşitli etkinliklerle birlikte izleyicilere açık bir şekilde gerçekleştirilecektir. Turnuva discordunda **#duyuru** kanallarını takip etmeyi unutmayın.

10 dakika teşrif süresi vardır.

Turnuvanın kayıtları **24 Mart 2024** tarihinde kapanacak. Kayıtların kapanmasının ardından oyuncu değişikliği yapılamayacak.

1.3. İletişim Sunucusu

Turnuva “TÜSF Espor Turnuvaları” Discord sunucusunda gerçekleştirilecek. Sunucuda bulunmayan takımlar turnuvaya dahil edilmeyecek.

Discord 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 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 tusfesor@gmail.com mail adresine göndermeleri gerekmektedir.

1.4.4. Takımların turnuvaya dahil olabilmesi için, takım kaptanlarının Discord sunucusunda bulunan **#kayıt-teyit** kanalı üzerinden, yine Discord sunucusunda belirtilen format ile teyit yaptırması zorunludur. Teyit



edilmeyen takımlar turnuvada yer alamayacak. Teyit işlemini tamamlayan ilk 128 takım sıra ile turnuvaya dahil edilecek. Toplam 16 takım yedek olarak alınacak.

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

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, espor 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.

3.2. 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 finale kadar çevrimiçi oynanacak bir turnuvadır.

4.2. Turnuvanın elemelerine katılan tüm oyuncuların belirtilen saatte belirtilen turnuva discord 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 5 yedek oyuncu bulunabilir. Üniversite içerisinde yapılan turnuvayı kazanan kadro, as kadro sayılır. Takım bünyesinde yer alan tüm oyuncuların ve koçların aynı üniversitede öğrenim görüyor olması gerekmektedir.

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 hakem ve hakemlerden oluşan kurul, tüm kurallarda maç öncesi, maç sırası ve maç sonrasında ortaya çıkabilecek durumda karar verme yetkisine ve değişiklik yapma hakkına sahiptir. Baş hakem ve hakemlerin tanımları aşağıda yapılmıştır.

5.1.1. Baş Hakem

Baş hakem tüm turnuva boyunca hakemleri yöneten, son kararı verme yetkisine sahip sorumlu kişidir. Baş hakem her zaman profesyonel bir tutum içerisinde olmalıdır ve kuralları tarafsızca uygulamalıdır.

5.1.2. Hakem

Hakemler turnuva boyunca gelişen durumları gözlemleyip baş hakeme rapor sunan, karar verme yetkisi olabilen yetkililerdir. Hakemlerin 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 hakemler ile temas kurma olanağına sahiptir. Bir takım bir maçın sonucu hakkında şikâyet başvurusunda bulunduğu takdirde, hakemler şikâyeti değerlendirmek üzere, ilgili maçın detaylı incelemesini gerçekleştirir. Hakemler, 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 değerlendirilmesi için itiraz eden takımın kanıt sunması gerekmektedir. Bu kanıtlar ekran görüntüleri ve video gibi materyaller olabilir. Kanıt gerektiren itirazlarda kanıtı hakemlere sunmak itiraz eden takımın sorumluluğundadır.

5.5. 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. 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, oyuncular 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 oyuncu diskalifiye olacaktır.

5.6.3. Maçta oyunculardan bağımsız yaşanacak kopma sonucunda kopma yaşanmadan önce var olan oyuncular hakemler 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

Oyuncular 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

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 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 oyuncuyla maça çıkmak zorunda kalması durumlarında, söz konusu o takımın maç hakkını kaybetmiş olarak addedilir. Maç hakkını kaybeden oyuncu maçı kaybetmiş sayılır.

6. Kurallardaki Değişiklikler

Organizatör, bu "Resmi Kurallar Setini", önceden belirli bir süreç izleme yükümlülüğü olmaksızın, bildirimli olarak ve sonuç olmaksızın herhangi bir zamanda değiştirme hakkını saklı tutar. Organizatör, turnuva formatındaki değişiklikleri oyunculara bildirmek için veya maç zamanlarında bir değişiklik olması durumunda Turnuva Discord 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 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 oyuncular arasındaki kişiye özel ve gizli iletişimin 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 yazılımsal 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 PUBGM Turnuvası Kural Kitapçığı

Tanım ve Amaç

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

Format:

Turnuvaya konsepti belirlenen kurallar çerçevesinde kaydolmak isteyen herkes kaydolabilir. Ayrıca her takım sadece bir kez kaydolabilir.

Turnavadaki gruplar elemelerini kendi içerisinde oynar ve bu elemelerin sonunda oynanacak olan Büyük Final aşamasında derece yapan ilk 2 (iki) takım (slot sayısı organizatör kararına göre daha sonradan değişiklik gösterebilir) ödül almaya hak kazanacaktır.

Ödül:

Turnuva Aşamaları:

Turnuva 4 ayrı aşamadan oluşmaktadır. Bu aşamalar sırasıyla:

1. Kayıt Olma Aşaması (Son başvuru tarihi 24 Mart 2024)
2. Eleme Aşaması
3. Eleme Finalleri Aşaması
4. Büyük Final Aşaması

Turnuvaya kaydolan tüm takımlar 4 aşama içinde gereksinimlerini yerine getirebileceğini kabul ederek ve farkında olarak kaydolmuş sayılır.

Tanımlamalar:

Turnuva Oyun Modu: SQUAD (TAKIMLI)

Maçlar: Turnuvaya katılan takımların oynayacağı müsabakalar.

Kazanan Takımlar: Turnuva Finalleri sonucunda belirlenen ve duyurulan takımlar.

Turnuva Takvim Planı:

Kayıtlar: 24 Mart 2024 sona erecektir.

Elemeler: 25 Mart – 25 Nisan 2024

Eleme Finalleri: 01 – 05 Mayıs 2024

Büyük Final: 01 – 05 Mayıs 2024

TUSF Espor teknik Kurulu turnuvanın takviminde değişiklik yapma hakkına sahiptir ve bu hakkı gizli tutar.

B. Katılım Şartları



Katılım Şartları

Sadece mobil oyuncular turnuvaya katılabilir. Herhangi bir tablet ya da Emülatör kullanıcısı turnuvaya katılamaz. Yasaklı bir cihazdan maçlardan giriş yapan bir oyuncu tespit edilirse o takım turnuvadan diskalifiye edilir ve ceza alır.

Herhangi bir profesyonel oyuncu (2024 yılı içerisinde düzenlenen PMPL Bahar Sezonu turnuvasında oynamaya hak kazanmış oyuncu) turnuvada bir takımda oynayamaz.

Kaydolan tüm oyuncuların PUBG MOBILE hesaplarının önce 20 seviye üzerinde olmuş olması gerekmektedir.

Kaydolan tüm oyuncuların PUBG MOBILE hesaplarının önce GÜMÜŞ RÜTBE ve üzerinde bir rütbeye sahip olması gerekmektedir.

Turnuvaya kaydolmak için oluşturduğunuz takımda en az Dört (4), en fazla Altı (6) oyuncu bulunmalıdır. PUBG MOBILE tarafından hesabı yasaklanmış oyuncular bu turnuvaya katılım gösteremez.

Turnuvada oynayabilmek için turnuva sitesindeki turnuva başvuru formunu doğru bir şekilde doldurup, turnuvaya özel olarak açılan Discord sunucusunda bulunmanız gerekmektedir. Hatalı kayıt yapan takımlar turnuvaya kabul edilmeyecektir.

Turnuvada kaydolan oyuncuların hesaplarında ve takım isimlerinde din, dil, ırk, milliyet, cinsiyet, cinsel yönelim gibi herhangi bir ayrımcı unsurun belirtilenlerle sınırlı olmamak üzere kullanılmasına izin verilmemektedir.

Kadrodaki Üyelerin Sorumlulukları:

Takım Yöneticisi:

Eğer varsa takım yöneticisi, kayıt formunun gönderilmesinden itibaren tüm iletişimden sorumlu kişidir. Teknik kurul ve/veya hakem kurulunun ilettiği ya da talep ettiği bilgilerin iletişimlerini takımla ya da oyuncularla yürütme sorumluluğu vardır. Takım yöneticisinin bulunması durumunda, takım kaptanı tarafından turnuva hakem ekibini bildirilmelidir.

Takım Kaptanı:

Her takımın bir kaptanı olmak zorundadır. Takım yöneticisi olmayan takımlarda, takım yöneticisinin yapması gereken tüm iletişimi sağlamakla yükümlü kişi takım kaptanıdır. Takım kaptanı kadroda bulunan oyuncular arasından biri olmak zorundadır. Takım yöneticisi gibi oyuncu olmayan biri olamaz.

NOT: Takıma ait slot ve ödül dağıtım talebi formu Takım Kaptanı olan oyuncunun mail adresine gönderilir.

Takım Üyeleri:

Takım kaptanı ile kadroda bulunan diğer oyunculardır. Turnuvaya kayıt olan takım üyeleri tüm turnuva boyunca aynı kalmak zorundadır.

Takım üyeleri turnuvadaki maçlara katılan ve takımını temsil eden oyunculara verilen genel isimdir.

Takım üyeleri herhangi bir sorun olduğunda herhangi bir Takım Yöneticisi takımda bulunmuyor ise takım kaptanına durumu bildirerek Turnuva Organizasyon ekibine bu durumu belirtmekte yükümlüdür.

Kadro Değişiklikleri ve Kadro Kilitleme

Takımlar turnuvaya bir kez kaydolabilir. Turnuvaya kaydolduktan sonra herhangi bir kadro değişikliği yapamazlar. Bir oyuncu yalnızca bir takım ile kaydolabilir. Teknik kurul ve hakem ekibi birden fazla takımda kaydı bulunan oyuncuların durumlarıyla ilgili karar verme yetkisini saklı tutar.

C. Kayıt Olma



Turnuvaya kaydolmak için kayıt şartlarını yerine getiren takımlar aşağıdaki adımları takip ederek turnuvaya kaydolabilir.

Başvurunuzu göndermek ve turnuvanın düzenleneceği Discord sunucusuna katılmak.

Turnuva Discord sunucusunda kaydolduğunuz takım adına rol almak ve eleme programınızı takip etmek.

Ç. Turnuva Aşamaları Planı

Turnuva Aşamalarının Planı

Turnuva Eleme – Eleme Finalleri ve Büyük Final aşaması olarak 3 farklı bölümden oluşmaktadır.

Elemelerin Planı

Her eleme grubu 16 (on altı) takımdan oluşur ve toplamda teknik kurul ve/veya hakem kurulu tarafından Discord sunucusunda duyurulacak olan grup sayısı kadar eleme grubu oynanır.

Bu eleme gruplarında teknik kurul ve/veya hakem kurulu tarafından önceden duyurulmuş fikstür ve maç sayısı planına göre maçlar oynanır ve maçların sonucunda üst turlara çıkacak olan takımlar belirlenir.

Eleme Finallerine kadar kaç eleme turunun oynanacağı teknik kurul ve/veya hakem kurulu tarafından gelen başvuru sayısına endeksli olarak Turnuvanın Discord sunucusunda duyurulacaktır. Her takım turnuvanın eleme turları aşamalarını, maç programını ve üst tura çıkacak takım sayısının takibinden sorumludur.

Eleme Turu için fikstür ve planı teknik kurul ve/veya hakem kurulu arasında Discord sunucusundan duyuracaktır.

Eleme Aşaması Hakkında:

Eleme turlarının sonunda kendi grubunda toplam puan sıralamasında turnuvanın Discord sunucusunda Turnuva Organizatörlerinin duyurmuş olduğu sıralama aralığındaki takımlar elemelerin bir üst turuna yükselir.

Eleme aşamaları belirlenen tarih aralıklarında saat ilk maçın başlaması şeklinde planlanmıştır.

NOT: Eleme aşamalarında başlangıç saatleri ve program Turnuva Organizatörleri tarafından değiştirilebilir. Turnuva Organizatörleri bu hakkı gizli tutar.

Eleme Finalleri Aşamasının Planı

Eleme aşaması sonucunda Eleme Finalleri aşamasına yükselen takımlar eleme finallerinde mücadele ederler.

Eleme Finalleri aşaması her grup için 5 maç olarak oynanır, bu maçlar sırasıyla:

Erangel - Sanhok - Miramar - Erangel - Miramar olarak belirlenmiştir.

5 maçlık Eleme Finalleri sonucunda her grubun en çok puan toplayan ilk 4 (Dört) takım adını Büyük Final aşamasına yazdırır.

Büyük Final Planı

Eleme Finalleri aşamasının sonucunda en çok puan toplayan 16 takım büyük finallerde oynamaya hak kazanır.

Büyük Final bir gün boyunca oynanacaktır ve finalde 6 maç oynanacaktır. Bu maçlar sırasıyla:

Erangel – Sanhok - Miramar - Erangel – Sanhok – Miramar olarak planlanmıştır.

NOT: Turnuva Organizasyon Yetkililerinin önceden yazılı onayı alınmaksızın turnuva devam ederken OYUNCULARIN İSİMLERİ kesinlikle değiştirilmeyecektir. Turnuva elemelerinden sonraki aşamaya kalan (ELEME FINALLERİ aşaması) takımların hepsinin bir oyuncu etiketi olmalıdır. Oyuncu etiketi takım adını kısaltılmış şekilde temsil eder. Örneğin, Severnik Takımının oyun içi etiketi "svr" olabilir. Takımdaki tüm oyuncuların oyuncu etiketi aynı olmalıdır.

Örneğin "Nisay" adlı oyuncunun oyun içi takma adı "svrNisay" olmalıdır. Oyuncu Etiketleri, hiçbir dilde rahatsız edici, saldırgan veya incitici olan kelime veya kelime öbeği içermemelidir. Turnuva Yetkilileri, bir oyuncu tarafından seçilen herhangi bir Oyuncu Etiketini reddetme ve oyuncunun söz konusu Turnuva Kurallarına uygun olarak başka bir Oyuncu Etiketini seçmesini isteme hakkını saklı tutar.

NOT: Takımın adı kayıt sırasında seçilir ve Turnuva Yetkililerinin önceden yazılı onayı olmadan turnuva süresince değiştirilemez. Tüm takım isimleri farklı ve benzersiz olmalıdır. Bir takımın adı ve logosu, herhangi bir dilde saldırgan, kaba veya incitici bir kelime veya kelime öbeği içeremez. Turnuva Yetkilileri, bir oyuncu



tarafından seçilen herhangi bir takım adı ya da logosunu reddetme ve oyuncunun söz konusu turnuva kurallarına uygun olarak başka bir takım adı ya da logosu seçmesini isteme hakkını saklı tutar.
NOT: Oyuncu etiketi kuralı Eleme Finalleri aşaması ve Büyük Final için geçerlidir. Ön eleme aşamasında oyuncuların oyuncu etiketi kullanma zorunluluğu yoktur fakat diğer aşamalar için kullanması zorunludur.

Oyun Ayarları

Turnuvanın tüm aşamalarında resmi turnuvalarda kullanılan maç ayarı parametreleri kullanılır.

Mod: Üçüncü Şahıs (TPP)

Oyun Alanı Küçülme Hızı- x1.1

Red Zone ve İşaret Fişegi- disabled

Güvenli 1. Alan Gelme Süresi- 60s (sadece Sanhok)

Tüm Silahlar- x2

Dürbün ve Mermiler- x2

Fişek kullanımı yasaktır. Yumruk ve tava serbesttir.

NOT: Maç ayarı parametrelerinde teknik kurul ve/veya hakem heyeti değişiklik yapma hakkına sahiptir ve bu hakkı gizli tutar.

D. Kadro Kuralları ve Oyun Kuralları

Kadro Gereksinimleri

Turnuvada oynayabilmek için en az 4 (dört) en fazla 6 (altı) oyuncunun kaydolduğunuz kadroda bulunması gerekir.

Turnuva Slotu

Turnuvada tüm iletişimden öncelikli olarak takım kaptanı ve takım yöneticisi (eğer varsa) sorumludur. Turnuvaya kaydolan takım kaptanın mail adresi üzerinden tüm slot ve ödül formu işlemleri yapılacaktır. Turnuvaya kaydolan tüm oyuncular bunu kabul ederek kaydolmuş sayılır.

Oyuncu Uygunluğu

Turnuvaya kayıtlı tüm oyuncuların mobil cihazlardan (telefon) oynaması zorunludur. Tablet ya da Emülatör sınıfına bağlı cihazlardan oynayan oyuncular tespit edilerek takımları ile beraber diskalifiye edilecektir. Teknik kurul ve/veya hakem heyeti oyunculardan oyun içi ekran kaydı ya da cihaz doğrulayıcı farklı şeyleri isteme hakkına sahiptir.

Lobiye Katılım Gereksinimleri ve Oyun Hesapları

Turnuvada oynayan tüm oyuncuların kendi grupları için Discord sunucusunda duyurulan maç saatinden önce hazır olması gerekir.

Oyun Lobileri aşağıdaki sıralama ile kurularak, yönetilir.

İlk maç belirlenen başlangıç saatinden 15 dakika önce kurularak duyurulur.

Takımların maça girmek için 15 dakikalık bir süresi vardır. Maç başlangıç saati geldiğinde maç başlar.

NOT: Teknik kurul ve/veya hakem ekibi odaların başlangıç süresinde değişiklik yapma hakkına sahiptir ve bu hakkı gizli tutar.



İlk maçtan sonra kurulacak olan maçlar ise (turnuvanın birden fazla maça sahip olan ayaklarında geçerli olmak üzere) lobilerin bitiş saatinden hemen sonra kurulur ve 6 dakika ara ile başlar.

Odalara zamanında katılmak takımların sorumluluğundadır.

Her takım oyun lobisine en az 3 (üç) oyuncu ile giriş yapmalıdır, lobi başlama zamanında 3 kişiden daha az oyuncu ile lobide bulunan takımlar lobiden atılır.

Oyuncuların hesapların hiçbirinde aktif bir PUBG Mobile yasağı olmaması gerekmektedir.

Takımların kayıtlı kadro dışı oyuncu ile maça katılması yasaktır.

Odalara 20 seviye altında herhangi bir hesapla giriş yapan oyuncular lobiden atılır.

Lobi Bağlantı Sorunları

Oyun lobisinin yeniden başlatılması; başlangıç aşamasındayken oyun sunucusunun yeniden başlatılması ile ilgili yönergeler şunlardır:

Lobideki oyuncuların %10'undan fazlası oyuna giremiyor ise,

Lobide sekiz tam takım veya fazlası oyuna giremiyor ise

Oyun yayınlanıyorsa ve lobideki sunucu veya gözlemci oyuna giremiyor ise oyun lobisi yeniden başlatılır.

Maç içi kurulan odada herhangi bir problem (lag, bug, ms sorunu) olduğunda maç başladıktan sonra ilk 8 dakika yapılan bildirimler dikkate alınacaktır. Olası bir rehost için ilk 8 dakika odadaki 16 takımdan en az 9 takımın destek kanalında bildirmesi sonucu bir yenilenmeye gidilecektir.

NOT: Maç hakemi odanın yenilenmesi durumunda son karar verecek olan kişidir. Eğer maç hakemi gelen itirazları yeterli bulmazsa oyun lobisini yeniden kurma talebini reddetme hakkına sahiptir.

NOT: Tüm takımlar kendi internet bağlantılarından sorumludur.

Hile/Yazılım Kullanımı

Turnuva boyunca katılımcı oyuncuların hile, 3. parti yazılım ya da Tencent Games tarafından haksız rekabete yol açıcı olarak görülen durumları kullanması durumunda o takım ve oyuncu turnuvadan elenir. Hile kullanan oyuncu Tencent Games'e rapor edilir.

Lobi Kuralları

Herhangi bir oyun açığını kullanmak, teşvik etmek ya da denemek kesinlikle yasaktır, buna yeltenen takım ve oyuncular turnuvadan elenir.

Davranış Kuralları

Din, dil, ırk, milliyet, cinsiyet, cinsel yönelim gibi herhangi bir ayrımcı unsurun belirtilenlerle sınırlı olmamak üzere oyun içi isimlerde ve oyun içi profil resimlerinde kullanılmasına izin verilmemektedir.

Turnuva sürecinde turnuva katılımcısı hiçbir oyuncu maçlar sırasında oyun içi tümü sohbeti aktif hale getirerek rakip takım ve oyunculara hakaret edemez ve aşağılama eğiliminde bulunamaz.

Turnuva katılımcısı hiçbir oyuncu sosyal medya hesaplarında ya da insanlara açık mecralarda turnuva sponsorluğu hakkında ve turnuva organizasyonu hakkında hakaret edemez, aşağılama ve kötü söz öbekleri kullanamaz.

Turnuva katılımcısı hiçbir oyuncu turnuva sürecinde Discord sunucusunda ya da herhangi farklı bir mecrada turnuva yöneticileri ve/veya diğer katılımcılar ile agresif davranışlar göstererek iletişim kuramaz, kötü söz öbekleri kullanamaz.

NOT: Davranış kurallarında yazılı olarak belirtilen durumların haricinde turnuva organizasyonunun fark ettiği herhangi farklı bir durumda nihai karar verme hakkı Organizasyon ekibine aittir.

Canlı Yayın Oluşturma / Maçları Yayınlama:

Turnuva maçlarının teknik kurulun izni olmadan oyuncular ve takımlar tarafından kendi gözünden yayınlanması kesinlikle yasaklanmıştır. Hiçbir takım herhangi bir turnuva maçını canlı şekilde yayınlamaz. Bunun yayılımını gerçekleştiremez.

Bunu yapan takımlar turnuvadan teknik kurul kararına göre elenme ihtimali ile karşı karşıya kalabilir.



Oyun İçi Klipleri Kayıt Alma:

Turnuva esnasında oyuncular aldıkları kayıtları herhangi bir sosyal medya mecrasında turnuva organizasyon ekibinin izni olmadan paylaşamaz, yayınlamaz.

Oyun İçi Puanlama Sistemi

Turnuva puanlama sistemi aşağıda belirtildiği gibidir.

Puan Durumu Sıralaması:

1. 10 Puan
 2. 6 Puan
 3. 5 Puan
 4. 4 Puan
 5. Puan
 6. Puan
 7. 1 Puan
 8. 1 Puan
 9. 0 Puan
 10. 0 Puan
 11. 0 Puan
 12. 0 Puan
 13. 0 Puan
 14. 0 Puan
 15. 0 Puan
 16. 0 Puan
- Skor: 1 Puan

Puanların eşit olması durumunda ilk olarak WWCD (oynanan maçın #1 sırasında bitirme sayısı) sayısı yüksek olan takım üst tura çıkar eğer WWCD sayısı eşit olursa sıralama puanı yüksek olan takım bir üst tura çıkar, sıralama puanlarında eşit olması durumunda skor puanı yüksek olan takım bir üst tura çıkar.

Sıralama Nedir: Turnuva maçları sonunda puan tablosundaki sıralamalara göre her takımın kazandığı puan hesaplanır, bu hesaplama sonucunda takımların derecelerine göre 1-16 arasında sıralandığı tabloya verilen isimdir.

Lobi Kuralları/Davranış Kuralları İhlali Cezaları:

Turnuva sürecinde aşağıda belirtilen durumlarda takımlar/oyuncular ceza alacaktır. Yazılı olmayan durum ve cezalarda Teknik kurul ekibi nihai kararı verme hakkına sahiptir.

İki takım ya da farklı takımlara bağlı iki oyuncu arasında 'teaming' (yardımlaşma) yapılıyor ise bu iki takım turnuvadan elenir.

Hile & yasaklı yazılım kullanan takım ve oyuncular turnuvadan elenir.

İzinsiz canlı yayın açan takım ve oyuncular turnuvadan elenir.

Kayıt aşamasında yanlış bilgiler ile kayıt olan takımlar elenir.

Turnuva sürecinde davranış kurallarını ihlal eden takımlar elenir.

Turnuva kurallarını ihlal eden takımlar turnuvadan elenir.

Madde 5. Sporcuların Uygunluğu

1-Müsabakalara katılacak sporcular TÜSF'nin Yarışma Talimatında belirtilen yaş sınırında **(01.01.1996 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-Müsabakalara 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 **2.500,00-TL** teminat ücreti ile birlikte Federasyon Temsilcisine sunmalıdır. Eğer itiraz kabul edilirse teminat ücreti iade edilir.

3-“Ünilig” Salon Hokey müsabakaları ile ilgili her türlü itiraz TÜSF Yarışma Talimatına uygun olarak Tertip Komitesine yapılır.

Madde 8. Müsabaka Sonuçlarının Tescili

Müsabaka 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 müsabakaların 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 / Yemek Taahhüt

Faaliyet için konaklama ve/veya yemek talep edecek üniversiteler; "Ünilig Kafile Listesi ve Katılım Taahhütü Formu"nu doldurarak konaklama ve yemek ile ilgili taleplerini **24 Mart 2024 Saat:17.00** tarihine kadar girmeleri gerekmektedir. Bu formu doldurmayan üniversitelere konaklama ve yemek sağlanamayacaktır.

Online organizasyonlar için konaklama ve yemek giderleri karşılanmayacaktır.

Madde 15. Beslenme-Barınma ve Ulaşım Giderleri

ÜNİLİĞ Faaliyetlerine katılım sağlayan üniversitelere katkı sağlamak amacıyla konaklama, yol ve yemek giderleri desteği Federasyonumuz tarafından verilmektedir. Bu destekten yararlanmak istemeyen yol, konaklama ve diğer giderlerini kendi üniversitelerince karşılamak isteyen üniversitelerimiz federasyonumuza bildirimde bulunmak şartıyla, bu hizmetlerden yararlanmayabilirler.

(Ünilig Uygulama Talimatı madde 7.3)

Faaliyete katılacak üniversitelerin konaklama, yol ve yemek ücretleri aşağıdaki maddelere göre federasyonumuz tarafından karşılanacaktır.

1- Ünilig faaliyetlerine katılacak üniversite idareci, antrenör ve sporcuların üniversitelerin resmi araçları ile (hizmet alımı veya kiralama yoluyla temin edilen araçlar dahil) katılım sağlamaları halinde; araçların akaryakıt giderleri ile şoförlerin tam pansiyon konaklama giderleri karşılanacaktır.

Rektörlük Onay yazısında yer alması gereken hususlar ve istenen belgeler

a) Araç plaka ve cinsi,

b) Şoför isimleri ve kafile listesi,

c) Üniversitenin resmi hesabı (hesap adı ve IBAN no).

d) Faaliyet tarihlerini kapsayan, TÜSF adına düzenlenen (görevli araç plakası yazılı) akaryakıt faturaları (VN: 3930446207 – VD: Maltepe) (kilometre hesabı dikkate alınarak) Üniversiteler bütün akaryakıt giderlerine ait belgeleri illerine döndükten sonra, Federasyonumuzun; Kırım Caddesi Emek Mahallesi 36/C Çankaya / Ankara adresine kargo ile göndereceklerdir. (Kargo ücreti üniversiteye ait olacaktır.)

Yukarıda istenen belgeler(d) maddesi hariç faaliyet mahallinde Federasyon görevlilerine teslim edilecektir.

Üniversite araçları ile müsabaka yerine gelecek olan kafileler (8 kişi ve üzeri şoförler hariç) bu durumlarını müsabaka başlangıcından bir hafta öncesine kadar Federasyona resmi olarak finans@tusf.org e-posta adresine gönderilmesi gerekmektedir. Aksi takdirde herhangi bir ücret ödemesi yapılmayacaktır.

Yukarıdaki durum haricinde organizasyonlara katılacak kişilere normal Şehirlerarası otobüs rayiç bedeli (müsabakanın yapıldığı ile ait) üzerinden ulaşım ücretleri ödenecektir. Yapılacak olan ödemeler kişilere SİPAY Elektronik ödeme yöntemi üzerinden gönderilecektir.



Faaliyetlere katılım sağlayacak üniversiteler Yarışma talimatı Ek'1 ve Ek 2- de yer alan KVKK talep formu ile toplu seyahat yolluklarını eksiksiz bir şekilde doldurularak yarışma mahallinde Federasyon görevlisine teslim edeceklerdir. İlgili formların eksiksiz bir şekilde doldurup teslim etmeyen katılımcılara ödeme işlemi yapılmayacaktır.

2-Yol ücreti ödemeleri (müsabakalara katılan antrenör, idareci ve sporcular); müsabaka mahallindeki belediyeye ait **şehirlerarası otobüs rayiçleri** esas alınarak yapılacaktır.

3-Takımların konaklamaları ilgili mevzuata göre TÜSF tarafından karşılanacaktır. Federasyonun belirlediği yerde konaklamayan takımların **konaklama, yemek ve yol giderleri** Üniversitelerince karşılanacaktır.

4- Faaliyet merkezine gidiş ve dönüşteki işe-ibate ve kanuni harcırahları üniversitelere aittir.

5-Müsabakalara geldikleri, Federasyon Temsilcisi ve Gözlemcisi tarafından tespit edilen ve sahaya çıkma hakkı bulunan kişi sayısı kadar ödeme yapılacaktır.

6-Üniversitelere Kadın veya Erkekler kategorisinden yalnız birinde katılım sağlanırsa 6 Sporcu, 1 Teknik Ekip, (İdareci, Antrenör, Masör) vb. ödeme yapılacaktır (Toplam 7 kişi). Her iki takımla kadın-erkek kategorisinde katılım sağlanırsa 12 sporcu 2 Teknik (İdareci, Antrenör, Masör) vb. ödeme yapılacaktır (Toplam 14 kişi). Takımlar fazla sayıda sporcu, idareci, Antrenör vb. getirmek isterlerse tüm giderleri Üniversitelerine ait olacaktır.

7-Organizasyondan ihraç edilen antrenör, idareci, sporcu veya takımlara, ihraç edildiği tarihe kadar olan konaklama bedeli ödenebilir.

Müsabakaların yapılacağı illerde bulunan takımlara ilçeler dahil olmak üzere herhangi bir ödeme yapılmaz.

8-Müsabakaların yapılacağı illerde bulunan takımlara ilçeler dahil olmak üzere herhangi bir ödeme yapılmaz.

Madde 16. 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 17. Yürürlük

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

Madde 18. Yürütme

Bu Talimat hükümlerini Türkiye Üniversite Sporları Federasyonu Başkanı yürütür.