



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ ÖDÜLLÜ ROCKET LEAGUE TURNUVASI TURNUVA YÖNERGESİ



TURNUVA ADI	MARMARA ÜNİVERSİTESİ ROCKET LEAGUE TURNUVASI		
BAŞLAMA-BİTİŞ TARİHİ	21.05.2021	YERİ	https://discord.gg/TV4PYf4UXP
SON BAŞVURU TARİHİ	15.05.2021	SİSTEM	2'YE 2 TURNUVA SİSTEMİ
ORGANİZASYON	Marmara Üniversitesi Sağlık, Kültür ve Spor Daire Başkanlığı ve Marmara Üniversitesi Esport Kulübü		

TURNUVA PROGRAMI		
Tarih	Saat	Açıklama
21 MAYIS	17.00	TURNUVA BAŞLANGICI
	Tüm takımlar 17.00dan önce discordda bulunmak zorundadır.	1. Tur *
	* Her tur bitiminde sonraki tur başlayacaktır.	

1. GENEL HÜKÜMLER

- 1-1 Turnuvaya katılmış tüm oyuncular, turnuva kurallarını kabul etmiş sayılır.
- 1-2 Her takım, maç saatinden 15 dakika önce Discord sunucusunda hazır olarak bulunmalıdır.
- 1-3 Turnuva boyunca rakip takıma hakaret, küfür, argo konuşmak kesinlikle yasaktır. Böyle bir durumun olması durumunda takım turnuvadan men edilir.
- 1-4 Tüm maçlar Rocket League'nin oynanabilir en güncel sürümünde oynanır.
- 1-5 Takımlar turnuva hakemleri ile Discord sunucusu üzerinden iletişime geçebilir.
- 1-6 Turnuvaya katılacak herkesin Marmara Üniversitesinde aktif olarak okuyor olması gerekmektedir.
- 1-7 Turnuvaya kaydolurken verdiğiniz bilgiler doğru olmalıdır.
- 1-8 Takım kaptanları kendi takımlarındaki kişilerden sorumlu olup onları bir araya getirmekle yükümlüdür.
- 1-9 Turnuva sonunda ve her maç sonunda kazanan takımın kaptanı Discord sunucusuna oyun sonu ekran görüntüsü atmak zorundadır.
- 1-10 Eğer maç başlama saatinden 15 dakika geçmiş ve hala rakibiniz yoksa kurulu odada takım arkadaşlarınızla dururken ekran görüntüsü alıp yine Discord üzerinden göndermeniz gerekir.
- 1-11 Karşı takımla ilgili bir şikayetiniz varsa (hile, ninja oyuncu, küfür) anında turnuva sorumlusuna iletmelisiniz.
- 1-12 Turnuvaya katılan herkes katılım için istenilen bilgileri veya turnuva sırasında öğrenciliklerini teyit etmek için istenilen bilgileri kendi rızasıyla verdiğini kabul etmiş sayılır. Bu bilgiler üzerinde herhangi bir hak talep edilemez.
- 1-13 Turnuva kapasitesi 64 takım ile sınırlıdır. Kapasite dolduktan sonra yapılan kayıtlar geçersiz sayılır.

2. YARIŞMAYA UYGUNLUK

2.1. Öğrenci Olma

Turnuvada yer alan takımların tüm oyuncuları Marmara Üniversitesi öğrencisi olmak zorundadırlar.

2.2.1. Ceza Durumu

Oyuncular, Psyonix turnuvalarına katılmalarını engelleyecek bir ceza almamış olmalıdırlar. Turnuvaya geçmeden hemen önce bunun çözülmesi gerekmektedir. Aksi takdirde takım turnuvadan çıkarılabilir. Hakemler şüpheli bir durumda daha farklı yaptırımlarda bulunabilir.



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ ÖDÜLLÜ ROCKET LEAGUE TURNUVASI TURNUVA YÖNERGESİ



3. FORMAT

- 3-1** Turnuva ikili eleme (double elimination - losers' bracket) formatında yapılacaktır.
3-2 Finale kadar olan maçlar BO3 formatında, büyük final maçı BO7 formatında yapılacaktır.
3-3 Büyük finale kazananlar finalinden gelen takım seriye 1-0 önde başlar.

3-4 Oyun Modu

Game Mode: Soccar
Oyun Uzunluğu: 5 Dakika
Arena: DFH Stadium
Team Size: 2v2
Bots: No Bots
Region: Europe
Joinable By: Name/Password

4. TAKIM YÖNETİMİ VE KADRO KURALLARI

4.1. Kadro Genişliği

Takımlar, kadrolarında turnuva duyurusunda açıklanmış formata uygun sayıda oyuncu bulundurmalarıdır. Oyuncuların as/yedek kadroda bulunmaları hakkında bir kısıtlama yoktur. Takımlarda en fazla 1 yedek oyuncu bulunabilir.

4.2. Takım Kaptanı

Turnuva organizatörüne iletilmesi gereken her türlü bilgi ve soruyu elçisine bildirmesi gerekmektedir. Turnuva organizatörü ile organizatör tarafından gerekmedikçe iletişim içerisinde olmayacaklardır. Takım kaptanı, turnuvayı kazanan takım oyuncularını kendi iradesiyle takımdan çıkaramaz. Bir oyuncu takımdan ayrılmak istiyorsa kendi rızasıyla ayrılmalıdır. Ayrıca kaptan yedek oyuncu olabilir.

4.3. Yedekler

Takımlar, maça çıkacakları kadrolarında yapacakları değişiklikleri günün ilk maçından 10 dakika, seri aralarında ise bir önceki maçın bitiminden itibaren en geç 5 dakika içerisinde hakemlere bildirmelidir.

4.4. İsimlerin Onaylanması

Tüm takım isimleri, takım kısaltmaları kullanılmadan önce turnuva yetkilileri tarafından onaylanmalıdır. İsim değişikliğine hiçbir durumda izin verilmemektedir. Turnuva yetkilileri uygun bulmadıkları bir takım adını reddetme hakkına sahiptir. Böyle bir durumda, takıma yetkililer tarafından bilgi verilecek ve takımın adını değiştirmesi istenecektir.

4.5 Duraklatmalar

4-1 Bir oyuncu bağlanamadıysa veya oyunun ilk dakikası içerisindeyken bağlantısı kopmuş ve maçta henüz gol atılmamış ise maç yeniden başlatılabilir. Bu şartlar dışında maçın bozulması tamamen yasaktır.

5. MAÇ İŞLEYİŞİ

5.1. Hakemlerin Rolü

Hakemler, maçlar hakkında, maç öncesi, sonrası veya sırasında her konu ve soruyla ilgili karar verme sorumluluğuna sahip görevlileridir. Turnuva başlamadan önce veya turnuva sırasında hakemler gerekli gördüklerinde oyuncuların Marmara Üniversitesi öğrencisi olduklarını teyit etmek için oyuncuların ekran paylaşımı yapıp öğrenciliklerini kanıtlayan belgeler(e-devlet, öğrenci belgesi vb.) göstermelerini isteyebilir. Belgelerin yetersiz kaldığına kanaat getirilirse hakemler oyuncuların kameralarını açmasını isteyebilir.



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ ÖDÜLLÜ ROCKET LEAGUE TURNUVASI TURNUVA YÖNERGESİ



5.1.1. Hakemlerin Sorumlulukları

Bunlar dahil fakat bunlarla sınırlı olmaksızın, hakemlerin sorumlulukları aşağıdaki gibidir:

5.1.1.1. Bir takımın maç öncesi başlangıç dizilimini kontrol etmek.

5.1.1.2. Maçı başlatmak.

5.1.1.3. Maç öncesinde, sırasında ve sonrasında kural ihlali yapanlara ceza vermek.

5.1.1.4. Maç bitişini ve sonucunu tasdik etmek.

5.1.2. Hakem Davranışları

Hakemler, her zaman profesyonel bir tavırla görevlerini yerine getireceklerdir ve kuralları tüm oyunculara, takım yöneticilerine, sahiplerine veya bireylere tarafsız ve önyargıs bir şekilde uygulayacaktır.

5.1.3. Kararların Kesinliği

Maç sırasında bir hakemin yanlış bir karar vermesi halinde, karar değiştirilebilir. Yetkililer, adil karar verilmesi için, verilen bir kararın doğruluğunu maç sırasında veya maç sonrasında değerlendirebilir. Eğer verilen karar yanlışsa, yetkililer hakemin verdiği kararı hükümsüz kılma hakkını saklı tutar. Turnuvanın yetkilileri, turnuva boyunca verilen bütün kararlarda son sözü söyleme hakkına sahip olacaklardır.

5.2. Turnuva Yaması & Sunucusu

Turnuva maçları Türkiye sunucusunda güncel yamada oynanacaktır. Turnuva yamasında veya şampiyonların kullanılabilir hale geleceği tarihlerde Riot Games takdirinde yapılacak değişiklikler takımlara makul bir süre önceden bildirilecektir.

5.3. Online Maçlarda Kurulum ve Online Müsabakalarda Oyuncu Sorumlulukları

Tüm oyuncuların, belirlenen maç saatinden en az 1 saat önce maça başlamaya hazır şekilde beklemesi gerekir. Bununla sınırlı olmamakla birlikte hazır olmak, kadrodaki beş oyuncunun istemci yamalarını yapmış, oyun içi ayarlarını tamamlamış ve rün sayfalarını hazırlamış olması anlamına gelir.

Maç başlamadan önce oluşabilecek tüm sorunların çözülmesi gerekmektedir. Maç sırasında oluşan bağlantı veya donanım sorunları, turnuva hakemleri tarafından elenmenize yol açabilir.

Takımlar/oyuncular arasında varılan anlaşmalar maç yorumu olarak turnuva hakemlerine bildirilmelidir. Tüm oyuncuların oyunu oynamaya uygun olduğundan emin olunmalıdır. Bir takımın yabancı bir oyuncu oynatması duruma bağlı olarak diskalifiyeye yol açabilir.

Turnuva yönetimi hesap veya oyuncuyla alakalı şüphe durumlarını cezaya sebep olarak kullanabilir:

- Sihirdar büyü değişiklikleri
- Oyun içi şüpheli şampiyon ve rol değişiklikleri
- Şüpheli hesap hareketleri

Şüpheli işlem sonrasında oyuncudan açıklama talep edilir. Oyuncudan sahip olduğu farklı hesapların bilgileri istendiği takdirde oyuncu tüm hesaplarını eksiksiz vermek durumundadır. Aksi halde yaptırım uygulanabilir. Eğer bir takımın bir şikayeti bulunuyorsa buldukları aşamadan bir sonraki aşama başlayana kadar şikayetlerini turnuva yetkililerine iletmelidir.

5.4. Programın Ayarlanması

Turnuva yetkilileri uygun gördükleri takdirde turnuvanın temposunu korumak veya izleyici deneyimini olumsuz etkileyecek durumları engellemek için maç saatlerinde değişiklik yapabilirler.

5.5. Gecikme Cezaları

Bir maça gecikme süresi 10 dakika olarak belirlenmiştir. Gecikme yaşanan durumlarda, karşılaşmanın hakemi ile önce yazılı, sonra sesli iletişime geçilmesi gerekmektedir. Turnuva maçına zamanında gelmemek, hükmen mağlubiyetle sonuçlanır. Lobi kurulmasını veya oyunun başlamasını kasıtlı olarak geciktiren takımlar, bu bölümde belirtilen kurallara tabi tutulacaktır.



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ ÖDÜLLÜ ROCKET LEAGUE TURNUVASI TURNUVA YÖNERGESİ



5.6. 1v2 Oyun

Bir takımın maça başlamaya hazır sayılması için 2 oyuncusunun da hazır olması gerekmektedir. Eğer oyuncuların biri lobi veya şampiyon seçimi sırasında oyundan düşerse, takım hazır sayılmayacak ve gecikme süresi işlemeye başlayacaktır. Eğer oyun esnasında bir oyuncu oyundan düşerse takım oyuna devam edebilir.

5.7. 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.

5.8. İzleyiciler

Oyun lobisine sadece takımların ilk beşinin girmesine izin verilir. Her ne sebeple olursa olsun, oyun lobisine izleyici alınmayacaktır. Bu kurala istisna olarak turnuva hakemleri, ve maçları sunmakla ve yayınlamakla görevli yetkili kişiler lobide izleyici kısmına istedikleri zaman katılabilirler.

5.9. Yayın Yasağı

Oyuncular oynadıkları turnuva maçlarını, yapacakları yayın dolayısıyla doğabilecek sorumlulukları kabul ederek gerçekleştirebilirler. Bu maçlar izleyici modu kullanarak yayınlanması için iki takımın da onay vermesi gerekmektedir. Turnuva yönetimi doğabilecek sorunlardan sorumlu olmayacaktır.

5.10. Oyun Lobisinin Kurulması

Lobiyi turnuva ağacında üstte yer alan takım kurar. Ardından rakibini lobiye davet etmekle yükümlüdür.

5.11. Ekran Görüntüleri

Sonuç Görüntüleri: Maç sonundaki sonuç tablosunun bir ekran görüntüsü alınmalı ve hakeme iletilmelidir. Ekran görüntüsünde oynama yapmak cezaya yol açabilir. (a) Uyarı, (b) şampiyonları, eşyaları ve ya istatistikleri gizlemek veya bir maçın sonucunu yanlış göstermek maçın geçersiz sayılmasına veya hükmen mağlubiyete yol açabilir.

Eksik Ekran Görüntüleri: Maçlarda ekran görüntüsü almanız gerekmektedir. Eksik ekran görüntüsü, her takım / oyuncunun ceza almasına ve maçın hükmen yenilgi ile sonlanmasına yol açabilir.

6. MAÇ ÖNCESİ KURALLARI

6-1 Turnuva ağacında üstte olan taraf odayı kurmakla yükümlüdür.

6-2 Takım kaptanları karşılaşma öncesi iletişim kurmak ve harita(ları) belirlemek için Discord üzerinden maç için açılan yazılı kanallarda hazır bulunmalıdırlar.

6-3 Mutasyona izin verilmemektedir.

6-4 Her iki oyuncunun da birincil ve ikincil renkleri team settings içerisinde default olarak ayarlanmış olmalıdır.

6-5 Tüm oyunlar varsayılan takım renkleriyle DFH Stadiumu haritasında (normal sürüm, day veya stormy değil) oynanacaktır.

6-6 Araç renkleri takım renklerine uygun olmalıdır (mavi ve turuncu). Renkleri uyumsuz araba kullanan oyuncular ilk oyunlarında uyarılacaktır, durumun devam etmesi durumunda oyuncular turnuvadan diskalifiye edilecektir.



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ ÖDÜLLÜ ROCKET LEAGUE TURNUVASI TURNUVA YÖNERGESİ



7. DURAKLATMALAR

- 7-1** Oyuncu tarafı teknik bir problemle karşılaşıldığında takım kaptanının bu süreçte yaşadıkları problemi Discord üzerinden hakemlere bilgi vermesi gerekmektedir. Tarafların maç içerisinde maksimum 10 ar dakika oyunu duraklatma hakları (Yalnızca teknik sorunlar sebebiyle) vardır.
- 7-2** Oyuncular savaş halindeyken duraklatma alınması yasaktır.
- 7-3** Yapılan her duraklatmada kaptanların karşı takıma oyun içi chat kısmından bilgi vermesi gerekmektedir.

8. CEZAI DURUMLAR

8.1. Müsabaka Yönetimi

8.1.1. Adil Olmayan Oyun

Aşağıda belirtilen durumlar adil olmayan oyun olarak kabul edilecek ve turnuva yetkilileri tarafından, takdiri kendilerine ait olmak üzere, cezalandırılacaktır.

8.1.1.1. Muvazaa. İki veya daha fazla oyuncu ve/veya suç ortağı arasında, diğer rakip oyunculara dezavantaj sağlamak için yapılan anlaşma anlamındadır. Muvazaa kapsamına, bunlarla sınırlı olmamak kaydıyla aşağıdaki örnekler girmektedir:

8.1.1.1.1. Yumuşak Oyun, iki veya daha fazla oyuncu arasında, oyun içinde birbirine zarar vermemek, birbirinin saldırılarını engellemek veya makul müsabaka standartlarında oynamamak için yapılan anlaşma olarak tanımlanır.

8.1.1.1.2. Ödül parasının veya diğer tazminatların paylaşılması konusunda önceden anlaşılması.

8.1.1.1.3. Elektronik veya başka bir yöntemle bir suç ortağından oyuncuya sinyaller göndermek ve almak.

8.1.1.1.4. Bir oyunu para karşılığında veya herhangi başka bir sebep için kasıtlı olarak kaybetmek veya bir başka oyuncuyu kaybetmeye ikna etmeye çalışmak.

8.1.1.2. Rekabette Dürüstlük

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

8.1.1.3. İstismar

İstismar, avantaj sağlamak için oyun içindeki herhangi bir hatadan kasıtlı olarak faydalanmak olarak tanımlanır. Oyunun herhangi bir noktasında çıkan beklenmedik sorunlar (buglar) istismara yol açabilecek durumlardır ve turnuva yetkilileri, takdiri kendilerine ait olmak üzere, bu özelliklerin gerektiği şekilde çalışmadığına karar vereceklerdir.

8.1.1.4. Bilgisayar Korsanlığı

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

8.1.1.5. Hesap Paylaşımı

Bir başka oyuncu hesabından oynamak veya bir başkasını, başka bir oyuncu hesabından oynamaya zorlamak, ikna veya teşvik etmek.

8.1.1.6. Aldatıcı Cihazlar

Her türlü aldatıcı cihaz ve/veya program kullanımı.



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

ÖDÜLLÜ ROCKET LEAGUE TURNUVASI

TURNUVA YÖNERGESİ



8.1.1.7. Planlı Olarak Bağlantı Kesilmesi

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

8.1.1.8. Turnuva Yetkililerinin Takdiri

Turnuva yetkililerinin takdiri ve tespitine bağlı olarak, turnuva yetkilileri tarafından rekabetçi oyunun bütünlüğü için belirlenen standartların ve kuralların ihlaline sebep olan herhangi bir davranış veya hareket.

8.1.2. Kutsal Öğelere Saygısızlık ve Nefret Söylemleri

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

8.1.3. Kırıcı Davranışlar / Aşağılama

Bir takım üyesi, hiçbir şekilde rakip takım oyuncularına, izleyicileri veya yetkililere yönelik kışkırtıcı, aşağılayıcı, kırıcı veya düşmanca bir davranışta bulunamaz ve başka bir şahsı benzer bir davranışta bulunması için kışkırtamaz.

8.1.4. Taciz Edici Davranışlar

Turnuva yetkililerinin, rakip takım oyuncularının veya izleyicilerin 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.

8.2. Profesyonellik Dışı Davranışlar

8.2.1. Taciz

Taciz yasaktır. Taciz, bir şahsın onurunu zedeleyerek şahsı izole etmek veya toplum dışına itmek amacıyla belli bir süreç boyunca yapılan sürekli, sistematik, düşmanca hareketler olarak tanımlanır.

8.2.2. Cinsel Taciz

Cinsel taciz yasaktır. Cinsel taciz, hoş karşılanmayan cinsel yaklaşımlar olarak tanımlanır. Değerlendirme, yaklaşıma muhatap olan kişinin söz konusu yaklaşımı saldırgan veya istenmez olarak kabul etmesi esas alınarak yapılır.

Herhangi bir cinsel tehdit, baskı veya cinsel kayırmaya sıfır tolerans uygulanmaktadır.

8.2.3. Ayrımcılık ve Karalama

Takım üyeleri bir ülkenin, bir şahıs veya grubun onur ve namusuna, ırkına, derisinin rengine, etnik, sosyal ve ulusal asıllarına, din, dil ve politik düşüncelerine, mali durumlarına, cinsel tercihlerine ve diğer herhangi benzeri hususlarda ayrımcı, karalayıcı ve aşağılayıcı söz ve hareketlerle saldıramazlar.

8.2.5. Oyuncu Davranış Soruşturması

Turnuva yetkilileri, bir takım üyesinin kuralları ihlal ettiğini belirlemesi halinde, turnuva yetkilileri takdiri kendilerine ait olmak üzere cezalar tayin edebilirler. Turnuva yetkililerinin bu konudaki bir oyuncuyla iletişime geçmesi durumunda, oyuncu yalan söylememekle yükümlüdür. Eğer oyuncu turnuva yetkilisine yalan söyler ve soruşturmayı aksatırsa, takım uygun şekilde cezalandırılacaktır.

8.2.6. Suç Faaliyetleri

Bir takım oyuncusu, hiçbir şekilde yasalar, yönetmelikler, anlaşmalarca yasaklanmış ve yetkili bir mahkemede hüküm giymeye sebep verecek herhangi bir faaliyette bulunamaz.



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

ÖDÜLLÜ ROCKET LEAGUE TURNUVASI

TURNUVA YÖNERGESİ



8.2.7. Ahlaksızlık

Bir takım oyuncusu hiçbir şekilde, turnuva yetkilileri tarafından ahlaksız, yüz kızartıcı veya konvansiyonel ahlaki standartlara aykırı olduğu kabul edilen herhangi bir faaliyette bulunamaz.

8.2.8. Gizlilik

Oyuncular ve turnuva yetkilileri, KEP tarafından kendisine tevdi edilen herhangi bir gizli bilgiyi, sosyal medya kanalları dâhil herhangi bir yöntemle açıklayamaz ve ifşa edemez.

8.2.9. Rüşvet

Hiçbir takım oyuncusu bir oyuncuya, antrenöre, yöneticiye, turnuva yetkilisine, veya bir başka turnuva takımı tarafından istihdam edilen herhangi bir kişiye, turnuvada mücadele eden bir takımı yenilgiye uğratmak veya uğratmaya teşebbüs etmek için herhangi bir hediye veya ödül teklif edemez.

8.2.10. Hediyeler

Hiçbir takım üyesi, mücadele eden bir takımı yenme ya da yenmeye teşebbüs etme veya bir maçı satma ya da maçta şike yapma da dahil olmak üzere, oyunu rekabet çerçevesinde oynama ile ilişkili verdiği veya vereceği hizmetler için herhangi bir hediye, ödül ve para kabul edemez. Bu kuralın tek istisnası bir takım üyesine takımın resmi sponsoru veya sahibi tarafından ödenecek performans bazlı ücrettir.

8.2.11. Uyumsuzluk

Hiçbir takım üyesi turnuva yetkililerinin kararlarını veya talimatlarını uygulamayı reddedemez.

8.2.12.Şike

Hiçbir takım üyesi bir oyun veya maçın sonucunu etkilemek için kanunlar veya işbu resmi kurallar ile yasaklanmış olan tekliflerde bulunamaz, anlaşmalar veya planlar yapamaz veya yapmaya teşebbüs edemez.

8.2.13. Belgeler veya Muhtelif Talepler

Turnuva yetkilileri, turnuva boyunca belli zamanlarda makul miktarda bir takım belgeleri talep edebilir. Turnuva yetkililerinin belirledikleri süre içerisinde, talep ettikleri belgelerin kendilerine ulaştırılmaması veya eksik olması halinde, söz konusu oyuncu veya takımlara cezai yaptırımlar uygulanabilir.

8.3. Kumarla İlişki

Hiçbir takım üyesi veya turnuva yetkilisi, direkt veya dolaylı olarak herhangi bir League of Legends turnuvasının veya maçının sonuçları ile ilgili bahis yapamaz veya kumar oynayamaz.

8.4. Cezalandırma

Herhangi bir kişinin, turnuva yetkililerinin, takdiri tamamen kendilerine ait olmak üzere, haksız oyun tesis edildiğine inandıkları bir davranışa teşebbüs etmesi veya böyle bir davranışta bulunması halinde, söz konusu kişi veya kişilere cezai yaptırım uygulanacaktır. Bu tür davranışlara uygulanacak cezaların yapısı ve boyutu tamamen turnuva yetkililerinin takdirindedir.

8.5. Cezalar

Bir takım üyesinin yukarıda listelenen kuralları ihlal ettiğinin tespiti halinde turnuva yetkilileri, aşağıda belirtilen cezaları uygulayacaktır:

8.5.1. Sözlü Uyarı

8.5.2. Güncel veya Gelecekteki Oyunlar İçin Taraf Seçimi Kaybı

8.5.3. Ödül Hak Mahrumiyeti

8.5.4. Hükmen Maç Kaybı

8.5.5. Hükmen Seri Kaybı

8.5.6. Uzaklaştırma

8.5.7. Diskalifiye



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ ÖDÜLLÜ ROCKET LEAGUE TURNUVASI TURNUVA YÖNERGESİ



8.6. Cezaların Ağırlığı

Tekrar eden ihlaller, gelecekteki turnuvalara katılmadan men edilmekten, diskalifiyeye kadar artabilecek cezalara tabi tutulacaktır. Cezaların her zaman birbiri ardına verilmeyebileceği hususuna dikkat edilmelidir. Örneğin; turnuva yetkilileri, takdiri tamamen kendilerine ait olmak üzere bir oyuncuyu, şayet oyuncu bunu hak eden bir suç işlediyse, birinci suçunda diskalifiye edebilir.

9. TURNUVA ÖDÜLÜ

Ödül Dağılımı

Ödüller, takımın ödül kazanmaya hak ettiği aşamanın son maçına çıkan ikiliye eşit şekilde dağıtılacaktır. Turnuvada sonrasında dereceye girerek ödül kazananlara ödüllerin dağıtım tarihi ve şekli <https://esks.marmara.edu.tr/basvuru/> adresindeki kayıt esnasında belirtmiş oldukları e-posta yolu ile bildirilecektir. Ödül teslim süresi 60 gün olup, bu süre zarfında ödülünü almayan kişiler hakkını kaybetmiş olarak sayılacaktır.

- 1.ler Stereo Oyuncu Kulaklığı
- 2.ler Oyuncu Klavyesi
- 3.ler Oyuncu Mouse

10. KURALLARIN ÖZÜ

10.1. Kararların Kesinliği

Bu kuralların yorumu, oyuncuların uygunluğu, turnuvanın planlanması ve sahnelenmesi, kötü tavır ve hareketlerin cezalandırılması ile ilgili tüm kararlar tamamen turnuva yetkililerinin takdirinde olup, bu konularda turnuva yetkilileri tarafından verilecek kararlar nihai kararlardır. Bu kurallar ile ilgili turnuva yetkililerinin kararları temyiz edilemez ve hiçbir şekilde parasal zararlar veya diğer yasal tazminatlar için mesnet tesis edilemezler.

10.2. Turnuvanın/Organizasyonun Menfaatlerinin Gözetilmesi

Turnuva yetkilileri, her daim, turnuvanın menfaatlerini gözetmek için gerekli otorite ile hareket edeceklerdir. Herhangi bir konuya bu kural seti içerisinde değinilmemiş olması bu yetkiyi engellemez. Turnuva yetkilileri, takdiri kendilerine ait olmak üzere, hareketleri turnuvanın menfaatleriyle çatışan kişiler hakkında cezai işlemler uygulayabilir.

TURNUVA TAKVİMİ

- 29 Nisan - Kayıtların açılışı
15 Mayıs - Kayıtların kapanışı
21 Mayıs - Turnuva başlangıç tarihi (ROCKET LEAGUE Elemeler)
27 Mayıs – ROCKET LEAGUE Turnuva Finalleri

İLETİŞİM

Yönetim Kurulu

- Sırrı Özdemirçelik - sirriozdemircelik@gmail.com
Hüseyin Karaduman - huseyinkaradumanxx@gmail.com
Ömer Arda Özdiñer - oarda99@hotmail.com
Orçun Özcan - ozorcun@gmail.com