



2018 Sezonu
Resmi Kuralları

İçindekiler

1. Takım Üyelerinin Uygunluğu

- 1.1. Oyuncunun Yaşı
- 1.2. Esporcu Lisansı
- 1.3. Yerli Oyuncu Koşulu
- 1.4. Lig Kısıtlaması
- 1.5. Başka Turnuvalara Katılmama
- 1.6. Riot Çalışanı Olmama

2. Mali Konular

- 2.1. Takım Ödemeleri
- 2.2. Oyuncu ve Koç Ödemeleri
- 2.3. Etkinlik Ödülleri
- 2.4. Sponsorluklar

3. Takım Sahipliği

- 3.1. Takım Sahipliğinin Tanınması
- 3.2. Takım Mülkiyet Sınırlamaları

4. Kadrolar

- 4.1. Takım Koçu
- 4.2. Kadro Bildirimi
- 4.3. Kadro Kilitleri ve Yedek Oyuncular
- 4.4. Takım İsimleri, Takım Kısaltmaları, Logolar ve Oyuncu İsimleri

5. Oyuncu Değişiklikleri

- 5.1. Genel Oyuncu Değişikliği Kuralları
- 5.2. Oyuncu Takasları
- 5.3. Serbest Oyuncu Anlaşmaları
- 5.4. Yedek Oyuncuların Yükseltilmesi

6. Lig Yapısı ve Format

- 6.1. Terimlerin Tanımları
- 6.2. Aşama Detayları
- 6.3. Taraf Seçimlerinin Bildirilmesi

7. Maç Süreci

- 7.1. Oyuncu ve Koç Kıyafetleri
- 7.2. Oyuncu Ekipmanları
- 7.3. Bilgisayar Programları ve Kullanımları
- 7.4. Oyuncu Hesapları
- 7.5. Ses Kontrolleri
- 7.6. Ekipmanların Kurcalanması
- 7.7. Etkinlik Yerine Genel Erişim
- 7.8. Maç Alanı
- 7.9. Diğer Takım Üyeleri İçin Alanlar
- 7.10. Program Değişiklikleri
- 7.11. Stüdyoya Ulaşım

- 7.12.Hakemlerin Rolü
- 7.13.Turnuva Yaması ve Turnuva Alanı
- 7.14.Maç Öncesi Kurulum
- 7.15.Oyun Kurulumu
- 7.16.Seçim-Yasaklama Evresi ve Taraf Seçimi

8. Oyun Kuralları

- 8.1. Terimlerin Tanımları
- 8.2. Geçerlilik Kazanmış Oyun
- 8.3. Oyunun Durdurulması
- 8.4. Yeniden Başlatma ve Kurtarma Protokolü
- 8.5. Tayin Edilmiş Galibiyet
- 8.6. Maç Sonrası Süreç
- 8.7. Seri Sonrası Süreç

9. Davranış Kuralları

- 9.1. Rekabetin Bütünlüğü
- 9.2. Kurallara İlişkin Sorumluluk
- 9.3. Cezalar

10. Ek Hükümler

- 10.1. Yayın Hakkı
- 10.2. Kararların Kesinliği
- 10.3. Kural Değişiklikleri

11. Sözlük

12. Değişiklik Listesi

Giriş ve Amaç

2018 Sezonu Resmi Kuralları (“**Kurallar**”), 2018 senesinde Şampiyonluk Ligi’nde (“**ŞL**”) ve Yükselme Ligi’nde (“**YL**”) ve bunların elemelerinde oynamaya hak kazanmış her takıma, bu takımların takım koçları, yöneticileri, sahipleri, Başlangıç Oyuncuları, Yedek Oyuncuları (topluca, “**Takım üyeleri**”) ve diğer çalışanlarına uygulanır. Bu Kurallar sadece resmi ŞL ve YL oyununa uygulanacak olup diğer müsabakalara, turnuvalara veya organize League of Legends’in (“**LoL**” veya “**Oyun**”) oyunlarına uygulanmayacaktır.

Riot Games Eğlence Hizmetleri Ltd. Şti. (“**RIOT**”) bu Kuralları, ŞL ve YL rekabetçi oyununda kullanılan kuralları birleştirmek ve standart hale getirmek adına LoL’ün rekabetçi bir şekilde oynanması için koymuştur.

Bu Kurallar, sadece LoL’ün profesyonel seviyede oynanması ve profesyonel seviyede oynayan takımlar arasındaki rekabetçi denge için RIOT tarafından kurulan sistem bütünlüğünün sağlanması amacıyla tasarlanmıştır. Standart hale getirilmiş kurallar; takımlar, oyuncular ve menajerler dâhil olmak üzere LoL’ün profesyonel oynanışındaki tüm taraflara fayda sağlar.

Bu Kurallar taraflar arasındaki rekabeti kısıtlamaz. Oyuncular ve takımlar arasındaki sözleşme koşulları, her bir takıma ve oyuncularına bırakılmıştır.

1. Takım Üyelerinin Uygunluğu

ŞL'de ve YL'de yarışabilmek için tüm oyuncuların aşağıdaki şartları yerine getirmesi gerekmektedir:

1.1. Oyuncunun Yaşı

1.1.1.ŞL için: Hiçbir oyuncu, 17 tam yıl yaşamış olmak anlamına gelen, 17. yaş gününden önce bir ŞL takımının Aktif Kadrosunda bulunamaz. Ancak takımlar, 17 yaşını doldurmadan Aktif Kadroda bulunmamak şartıyla, 16 yaşını doldurmuş oyuncularla sözleşme imzalayabilir. Hiçbir koç, 17 tam yıl yaşamış olmak anlamına gelen 17. yaş gününden önce bir ŞL takımının kadrosunda bulunamaz.

1.1.2.YL için: Her takımın başlangıç beşlisindeki en az dört oyuncu, ya 17 yaşını doldurmuş olmalı ya da bir sonraki ŞL mevsiminin başında 17 yaşını dolduracak olmalıdır (Bu kural doğrultusunda 2018 Kış Mevsimi için oyuncuların 11 Haziran 2001 tarihinden önce doğmuş olması gerekmektedir). Ek olarak, her takım Aktif Kadrosunda bu standartları karşılamayan ancak 13 yaşını doldurmuş olan bir oyuncu ("**Altyapı Oyuncusu**") bulundurulabilir. Hiçbir koç, 17 tam yıl yaşamış olmak anlamına gelen 17. yaş gününden önce bir YL takımının kadrosunda bulunamaz.

1.2. Esporcü Lisansı

Şampiyonluk Ligi'nin tüm aşamalarında, Yükselme Ligi'nin lig aşaması ve finallerinde, Şampiyonluk Ligi Elemeleri'nde yerli oyuncu statüsünde maça çıkan ve Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olan tüm oyuncuların Gençlik ve Spor Bakanlığı'ndan alınan dijital sporcü lisansına sahip olması gerekmektedir. Lisans kontrolü, lig yetkilileri tarafından kadrolar kilitlendikten sonra, maç başlangıcından önce yapılacaktır.

1.3. Yerli Oyuncu Koşulu

1.3.1.Yerli Oyuncu Tanımı. Kural 1.3 doğrultusunda, oyuncu eğer Türkiye Cumhuriyeti vatandaşıysa, Yerli Oyuncu sayılır. Ek olarak, 1.3.3. maddesinde belirtilen şartları yerine getiren oyuncular da Yerli Oyuncu statüsü kazanabilir. Çift vatandaşlığa dair kurallar, 1.2.4. maddesinde tanımlanmıştır.

1.3.2.Yerli Statüsüne Aday Olmayan Oyuncular. Bir bölgenin profesyonel veya yarı profesyonel liginde bir takımda 11 Temmuz 2016 tarihinden önce aktif olarak oynamayan ya da 11 Mayıs 2015 ve 11 Temmuz 2016 tarihleri arasında temel amacı yarışmak olarak o bölgeye yerleşmemiş, yerli oyuncu statüsünde olmayan oyuncuları kapsar. Bu kategorilerin dışında kalan oyuncular, ligde oynadıkları süreye bakılmaksızın yerli statüsü elde edemezler. Temel amacı yarışmak olarak yerleşen birine örnek vermek gerekirse, bir takımın seçmelerine katılmış ancak henüz kadroya katılmamış oyuncular yerli statüsüne aday oyuncu olarak sayılır.

1.3.3.Yerli Statüsüne Aday Oyuncular. Bir bölgenin profesyonel veya yarı profesyonel liginde bir takımda 11 Temmuz 2016 tarihinden önce aktif olarak oynayan ya da 11 Mayıs 2015 ve 11 Temmuz 2016 tarihleri arasında temel amacı yarışmak olarak o bölgeye yerleşmiş, yerli oyuncu statüsünde olmayan oyuncularını kapsar. Yerli statüsünde olmayan oyuncuların, yerli oyuncu olmak istedikleri liglerde varlık gösterdiklerinden emin olmak için, oyuncunun bölgedeki yerli oyuncu statüsü için kredi oluşturmak amacıyla, mevsim bazlı lige katılımları takip edilecektir. Yerli statüsünde olmayan oyuncuların, yerli oyuncu sayılabilmek için son 12 mevsimin 8'ine (kabaca son 6 yılın 4'ünde) katılması gerekmektedir. Oyuncunun bir mevsime katılmış sayılması için, lig aşaması maçlarının %50'sinde as kadroda yer almış olması gerekmektedir.

1.3.4.Çifte Yerli Oyuncu Statüsüne Uygunluk. Bir oyuncu herhangi bir zamanda sadece bir bölgenin yerli oyuncusu sayılabılır. Birden fazla bölgede (örneğin çifte vatandaşlıklar) yasal olarak yerli oyuncu statüsünde bulunan oyuncular aynı anda iki bölgede de yerli sayılamazlar. Yerli oyuncusu statüsüne uygun oldukları bölgelerden birinde yerli oyuncu olmayı seçtikten sonra, bir bölgeden diğerine geçmek için, bu oyuncuların geçmek istedikleri bölgenin en yakın zamandaki mevsiminde oynanan lig aşaması maçlarının en az %50'sinde oynamış olmaları gerekmektedir. Yerli oyuncu olarak oynayabileceği bölgelerden birini seçen oyuncular, diğer bölgedeki yerli oyuncu statülerinden feragat etmiş olurlar.

1.3.5.Oyuncunun Bağlı Bulunduğu Bölgenin Kanıtlanması. Tüm oyuncular, Dünya Şampiyonası Etkinliğine, ŞL'ye ve YL'ye katılmak için uygunluk formunu sunarak ve Kural 1.2.1'de belirtilen gereklilikleri sağlayarak bağlı oldukları bölgeyi doğrulamalıdır. Oyuncular, nüfus cüzdanı veya pasaport fotokopileriyle yerli oyuncu statülerini kanıtlayabilir. Şüpheye mahal vermemek adına, oyuncular kendilerinden istenen belgelerden, kendi takdirlerine göre hassas bilgilerini çıkarabilirler. RIOT, oyuncular tarafından RIOT'a ifşa edilen herhangi bir kişisel bilgi sebebiyle sorumlu olmayacaktır. Her bir oyuncu bu bilgilerin RIOT tarafından idari amaçla işlenmesine ve/veya aktarılmasına rıza göstermektedir. Her takım, oyuncularının Kural 1.2'de belirtilen gereklilikleri yerine getirmelerini sağlamakla yükümlüdür. Eğer bir oyuncu (veya ailesi veya yasal vasisi) o oyuncunun bağlı olduğu bölgesine dair yanlış sınıflandırmaya neden olacak şekilde hatalı, yanlış yönlendiren veya eksik bilgi verirse hem takım hem de oyuncu tarafından bu Kurallar ihlal edilmiş olur. Takım veya oyuncu tarafından Kural 1.2'nin ihlali, aynı zamanda Kural 10.2'nin de ihlali anlamına gelmektedir ve ihlal halinde Kural 10.5 ve 10.6'daki disiplin cezaları uygulanacaktır.

1.3.6.Başlangıç Beşlisi ve Yedekler: Şampiyonluk Ligi, Yükselme Ligi ve uluslararası turnuvalara katılan her takım altı (6) kişilik kadroda (Başlangıç beşlisi ve bir yedek oyuncu) en fazla iki (2) yabancı oyuncu bulundurabilir. Takımların Kural 1.2'nin hükümlerine aykırılık oluşturacak şekilde oyuncu değişikliği yapmasına hiçbir zaman izin verilmeyecektir.

1.4. Lig Kısıtlaması

1.4.1. ŞL için: Aktif Kadroda yer alan tüm oyuncuların (Başlangıç Beşlisi ve Aktif Yedek), herhangi bir sunucuda Elmas 4 ve üzeri bir hesabı bulunmalıdır.

1.4.2. YL için: Açık Elemelere kayıt olan takımların tüm oyuncuları Platin 5 ve üzeri olmalıdır. Ek olarak, Lig Aşaması ve YL Finalleri boyunca, Aktif Kadrodaki tüm oyuncuların herhangi bir kümede Platin 5 ve üzeri bir hesabı bulunmalıdır.

Sezon sonu liglerin sıfırlanması gibi oyuncuların kontrolü dışında gelişen durumlarda gerekli esneklik tanınacak, takdiri lig yönetiminde olmak üzere oyuncuların oynadıkları ligin minimum gerekliliklerini makul bir süre zarfında karşılaması beklenecektir.

1.5. Başka Turnuvalara Katılmama

ŞL ve YL Lig Aşaması, Mevsim Finalleri ve Şampiyonluk Ligi Elemeleri'ne katılım gösteren oyuncular, bu turnuvalara katılımları sırasında Riot Games veya başka bir organizasyon tarafından düzenlenen başka turnuvalara katılamaz.

1.6. Riot Çalışanı Olmama

ŞL lig aşaması, ŞL mevsim finali, ŞL elemeleri, YL lig aşaması veya YL Finalleri başlangıcında veya sırasında Riot Games Inc. ("**RGI**") veya Riot Games Eğlence Hizmetleri Ltd. Şti ("**RIOT**") veya herhangi bağlı kuruluşlarında çalışan kişiler Takım Üyesi olamazlar. "Bağlı kuruluş", bir "Sahibi" olan veya onu kontrol eden, onun mülkiyetinin veya müteselsil mülkiyetinin veya kontrolünün altında olan herhangi bir gerçek veya tüzel kişiyi ifade eder. "Kontrol", hangi yoldan olursa olsun, kurumun politikalarına veya idaresine karar verme, o kurumun yöneticilerini, memurlarını, müdürlerini veya vekillerini doğrudan veya dolaylı olarak seçme, görevlendirme veya onaylama gücünü ifade eder.

2. Mali Konular

2.1. Takım Ödemeleri

2018 sezonunda mücadele etmeye hak kazanmış olan her ŞL ve YL takımı, RIOT ile aralarında imzaladıkları sözleşmeye istinaden (her biri, “**Takım Katılım Sözleşmesi**”) lige katılımları için RIOT’tan belli bir miktar ödeme alacaklardır (“**Takım ödemeleri**”).

2.2. Oyuncu ve Koç Ödemeleri

Her takım, oyuncularına ve takım koçuna karşı olan sözleşmesel yükümlülüklerini eksiksiz olarak yerine getirmek zorundadır.

2.3. Etkinlik Ödülleri

Takımlar ŞL kış mevsimi ve yaz mevsimi, YL kış ve yaz mevsimi, MSI, Rift Rivals ve Dünya Şampiyonası boyunca, etkinliklerdeki performans seviyeleri oranında para ödülü alabileceklerdir.

2.4. Sponsorluklar

Bir ŞL veya YL takımı, lig boyunca sponsor desteği alma imkanına sahiptir. Sponsorluk edinme sınırlandırılmamıştır. Sınırlı sponsorların listesi Takım Katılım Sözleşmesi’nde bulunmaktadır. RIOT yetkilileri kategori listesini herhangi bir zamanda güncelleme yetkisine sahiptir. Eğer sponsor bu sınırlı kategorilerde yer alıyorsa, oyuncular sponsorun LoL oyunu sırasında, LoL’e ilişkin materyallerle bağlantılı olarak, ŞL, YL veya herhangi RIOT ile bağlantılı etkinlik sırasında reklamını yapamazlar.

Takım Yöneticileri, sponsorluklar veya marka unsurlarını sadece bağlı olduğu takım için satabilir veya idare edebilir. Takım Sahibi, Şampiyonluk Ligi veya Yükselme Ligi espor takımlarının satılması veya idare edilmesiyle ilgilenen herhangi bir üçüncü kişiye takıma veya herhangi bir marka unsuruna ilişkin herhangi bir mülkiyet hakkı sağlayamaz.

Hiçbir kişi ya da kurum, birden fazla Şampiyonluk Ligi veya Yükselme Ligi takımının isim hakkına aynı anda sahip olamaz. Bir takımın isim hakkını elinde bulunduran Sponsor, hiçbir şekilde ligdeki başka takımlara sponsorluk yapamaz. Kısmen veya tamamen takım sahibi veya şirket temsilcisi olan bir kişi başka bir takıma doğrudan veya dolaylı olarak sponsor olamaz.

Bir lig mevsimi boyunca birden fazla ŞL veya YL takımı için sponsorlukların satışı veya idaresi ile uğraşan herhangi bir kişi veya kurum, birden fazla takımı temsil ettiği mevsimin son gününü takip eden 2 (iki) yıldan az olmayan süre için herhangi bir ŞL veya YL takımında kontrol gücüne sahip olamaz.

3. Takım Sahipliđi

3.1. Takım Sahipliđinin Tanınması

Eđer Aık Elemeler sũresince takım bir takım sahibi belirlemek iin bařvuruda bulunmamıřsa, Aık Elemeler'in bittiđi tarihte takımın son ıktıđı maın bařlangı beřlisinin yapacađı oylamada ođunluk oyuna sahip olan kiři sũz konusu Yũkselme Ligi takımının sahibi seilir. Takım sahibi takımın oyuncularından biri olamaz. Takım sahibi, takım adına Takım Katılım Sũzleřmesi'ni imzalayacaktır ve takım ile RIOT arasındaki iletiřimden sorumludur.

RIOT'ın Takım sahipliđine, oklu takım sınırlamalarına iliřkin konulara ve řL'nin ve YL'nin rekabeti bũtœnlũđũ œzerinde olumsuz etkiye sahip olabilecek diđer iliřkilere yœnelik kesin ve bađlayıcı kararları verme hakkı vardır. Takım Sahibi, RIOT'ın vereceđi herhangi bir kesin karara itiraz etmeyeceđini kabul etmektedir.

3.2. Takım Mũlkiyet Sınırlamaları

Hibir Takım Sahibi veya Takım Yœneticisi veya Takım Sahibinin Bađlı řirketi; řampiyonluk Ligi, Yũkselme Ligi ve profesyonel espor liglerinde birden fazla takıma dođrudan veya dolaylı olarak sahip olamaz veya onları kontrol edemez veya dođrudan veya dolaylı (œrneđin sũzleřmesel dũzenleme) olarak onlardan maddi fayda elde edemez veya onların alıřanı veya altyũklenicisi olamaz. Takımdaki herhangi bir geri alma hakkı, œnalım hakkı veya benzer hak; mũlkiyet kısıtlamalarının uygulanması amacıyla o takımda kontrol gũcũ gibi muamele gœrecektir.

Aıklık getirmek gerekirse; Kuzey Amerika LCS, Avrupa LCS, LMS, LCK ve LPL, CBLOL, LCL, LJL, LLN, CLS, OPL, GPL, řL ve League of Legends Dũnya řampiyonası'na takım gœndermeye uygun olan bir bœlgedeki en yũksek seviyeyi temsil eden herhangi bařka bir lig, profesyonel espor ligi sayılır.

Bir Sahibin veya Sahibin Bađlı řirketinin bařka bir takımda herhangi ticari kazanca veya faydaya veya herhangi seviyede bir tesire sahip olduđu tespit edilirse, iki takımdan birinden bu kazancını derhal geri ekmelidir ve ayrıca o kiři RIOT tarafından verilecek cezaya tabi olacaktır.

Mũlkiyete ve isim haklarına sahip Sponsorlardaki deđiřiklikler sadece takip eden Mevsimin bařlangıcından œnce, en gũncel mevsim finali ve řampiyonluk Ligi Elemeleri malarından sonra, eđer takım MSI'a katılıyorsa MSI'ın bitiminde, yani Mevsimler arasında yapılabilir.

Herhangi bir mevsimde řampiyonluk Ligi'nden dũřen bir takımın Bađlı řirketi veya Takım Sahibi, bir sonraki mevsimde, yani aradan bir tam mevsim gemeden farklı bir takımın yerini satın alma veya bařka bir iřlemlle devralarak řampiyonluk Ligi'nde mũcadele edemez.

4. Kadrolar

Her ŞL ve YL takımının, lig süresi boyunca bir genel menajeri (“**GM**”), bir takım koçu (“**Koç**”), başlangıç kadrosunda beş oyuncusu (“**Başlangıç Beşlisi**”), bir yedek oyuncusu (“Aktif Yedek”) (Başlangıç beşlisi ve yedekler topluca, “**Aktif Kadro**”) olması gerekir. Takımlar ek olarak kadrolarında bir ile dört arasında inaktif yedek (“**İnaktif Kadro**”) bulundurabilir. İnaktif Kadro’da en fazla iki yabancı oyuncu bulunabilir.

Yükselme Ligi koç istisnası dışında kimse yukarıda belirtilen pozisyonların iki veya daha fazlasında aynı anda görev alamaz. Kadrolarında koçları olmayan Yükselme Ligi takımlarının genel menajerleri koç rolünü üstlenerek takım ile maça çıkmalıdır. Aktif Kadrodaki değişiklikler aşağıda Bölüm 5’te ifade edilen şekilde gerçekleşmelidir.

Her takım, kadro kilit tarihinde bildirmiş olduğu altı (6) kişilik aktif kadroda (Başlangıç Beşlisi ve bir yedek oyuncu) en fazla iki (2) yabancı oyuncu bulundurabilir.

Takımların Aktif Kadroları lolespor.com adresinde yayınlanacaktır. Usulüne uygun olarak yapılan belgelendirme üzerine sitede yer alan Aktif Kadro güncellenecektir. Ek olarak kadro kilit tarihlerinde tüm takımlara, mücadele ettikleri ligdeki diğer takımların Aktif Kadroları yollanacaktır. Kadro uygunluğu lig yetkililerinin takdirindedir.

Her Başlangıç Oyuncusu, her aktif yedek ve her inaktif yedek üyesi oldukları takım ile yazılı bir sözleşmeye sahip olmalıdır. Oyuncuların resmi olarak sözleşme ilişkisi kurduklarını teyit etmek amacıyla, her takım kadrosuna katmak istediği her oyuncu için lig yönetimine oyuncunun sözleşmesiyle birlikte lig tarafından sağlanan Oyuncu Hizmetleri Sözleşmesi Özet Sayfası’nı (“**Özet Sayfa**”) sunmalıdır. Özet Sayfa, kendi başına bir oyuncu veya koç sözleşmesi değildir, oyuncu veya koç sözleşmesindeki önemli maddeleri özetleyen bir belge niteliğindedir. Lig Yönetimi, bu özet sayfa ile oyuncu sözleşmesinin lige uygunluğunu teyit eder.

Özet Sayfa’nın oyuncu veya koç sözleşmesiyle çeliştiği durumlarda, eğer söz konusu oyuncu veya koç sözleşmesi Takım Katılım Sözleşmesi’ndeki gereklilikleri karşılıyorsa, Lig Yönetimi kendi takdirine göre Özet Sayfa’da yazan bilgileri geçerli kabul edebilir. Bir ŞL veya YL oyuncusu, kontratlı oyuncusu olduğu takımdan başka bir takımın kadrosunda yer alamaz ve bu takımdan başka bir takımda oynayamaz. Her ŞL ve YL oyuncusunun bir takımla kontratı olabilir ve oyuncu başka bir bölgeden geliyorsa ve bu bölgede mevcut bir kontratı varsa, bu bilgiyi ŞL görevlilerine vermekle yükümlüdür.

Mevsim yarı finallerine katılan takımların aktif kadrolarındaki oyuncuların en az 1 yıl geçerli pasaportlarının bulunması gerekmektedir. Aktif kadrosunun pasaport gerekliliklerini yerine getirmeyen takımlar, cezaya tabi tutulacaktır.

4.1. Takım Koçu

Her takımın bir takım koçu belirlenmesi gerekmektedir. Takım koçu; başlangıç oyuncusu, yedek oyuncu, Şampiyonluk Ligi veya Yükselme Ligi takımının sahibi ve/veya yöneticisi olamaz. Bu kuralın tek istisnası koçları olmayan Yükselme Ligi takımlarında Genel Menajer'in maçlar sırasında koç olarak görev alabilmesidir. Koç sadece bir organizasyonu temsil edebilir ve herhangi bir şekilde birden fazla takımla ilişkisi olamaz. Takımın katıldığı her oyun için koçun yerinde olması gerekmektedir. Eğer takım koçu acil bir durum sebebiyle oyuna katılamıyorsa, GM onun yerini alacak geçici bir koç atmalıdır. Bu geçici koç, takım menajerinin kendisi de olabilir. Lig Yönetimi, takdiri kendilerine ait olmak üzere durumun aciliyetine karar vererek geçici bir koç atanmasına izin verecektir. Eğer sahnede bir koç yer almıyorsa, takım ceza alır.

4.2. Kadro Bildirimi

Her mevsim başlangıcından önce Lig Yönetimi tarafından belirlenen zamanda, her takım beş başlangıç oyuncusu, bir yedek ve bir ile dört arası opsiyonel inaktif yedekten oluşan kadrosunu Lig Yönetimi'ne sunmalıdır. Takımlar belirlenen zamanda mevcut her başlangıç oyuncusu, aktif yedek ve takım koçu için Uygunluk Belgesi (Oyuncular için Uygunluk ve İbra Formu, koçlar için Koç Kayıt Formu), Özet Sayfa ve geçerli bir sözleşme sunmalıdır. GM'nin Aktif Kadroyu değiştirmek istemesi durumunda, GM taleplerini Bölüm 5'e uygun şekilde sunmalıdır. Takım başlangıç dizilimini değiştirmek isterse, Lig Yönetimi'ne aşağıdaki Bölüm 5'e uygun şekilde talepte bulunmalıdır. Talep bu değişikliğin öngörüldüğü herhangi bir yürürlük tarihinden önce mümkün olan en erken tarih ve zamanda sunulmalıdır.

Eğer talep Lig Yönetimi'nin yeni oyuncunun maça katılması için makul düzenlemeleri yapmasına imkan vermeyecek kadar geç sunulursa, Lig Yönetimi, kendi takdirine göre, aksini düzenleyen başka kurallar gözetilmeksizin takımı o oyuncunun seyahatinin artan masraflarını karşılamakla sorumlu tutabilir. RIOT oyuncuların uygunluklarına ve Kurallara uyumuna göre böyle bir talebi kabul etme veya reddetme hakkını saklı tutar.

Bildirim, Takım ve Takım Üyelerine dair lig yetkilileri tarafından talep edilen tüm kişisel bilgileri de içermelidir. Takım isminin resmi yazılışı, Takım Üyelerinin oyun içi isimleri de (istenen yazılış ve büyük harfle yazım da dâhil olmak üzere) bu kapsama dâhildir.

Takımların güncel kadroları Küresel Kontrat Veritabanı'nda bulunmaktadır. Oyuncu değişikliği talepleri Lig Yönetimi tarafından onaylandığında, veritabanı güncellecek ve burada bulunan kadro takımın güncel kadrosu olarak kabul edilecektir. Takımlar, kadrolarından bir oyuncu çıkardıklarında lig yetkililerini veritabanının güncellenmesi için bilgilendirmekle yükümlüdür.

4.3. Kadro Kilitleri ve Yedek Oyuncular

ŞL için: Lig aşamasının ilk 8 haftası, takımların Aktif Kadroları haftanın ilk maçından 72 saat önce kilitlenecek ve takım bir sonraki haftaya kadar 5 başlangıç oyuncusu ve 1 yedek oyuncusunu değiştiremeyecektir. Bu kuralın tek istisnası, cuma günü maç oynanacak olan süper haftalardır. Bu haftaların Aktif Kadroları haftanın ilk maçından 48 saat önce kilitlenecektir. 8. hafta maçlarından önceki son kadro kilit tarihinde hem aktif hem inaktif kadrolar mevsim sonuna kadar kilitlenecektir. Takımlar mevsim finalleri boyunca, ŞLE için ve kadrolar kilitlendikten sonraki lig haftalarında, haftanın ilk maçından 72 saat öncesine (ya da Cuma günü başlayan haftalar için 48 saat öncesine) kadar aktif kadroları ile inaktif kadroları arasında değişiklik yapabilecektir.

YL için: Lig aşaması boyunca, takımların Aktif Kadroları haftanın ilk maçından 72 saat önce kilitlenecek ve takım bir sonraki haftaya kadar 5 başlangıç oyuncusu ve 1 yedek oyuncusunu değiştiremeyecektir. Lig aşamasının son haftası olan 5. hafta maçlarından önceki son kadro kilit tarihinde hem aktif hem inaktif kadrolar mevsim sonuna kadar kilitlenecektir. Takımlar, Yükselme Ligi Finalleri boyunca ve ŞLE için, haftanın ilk maçından 72 saat öncesine (ya da Cuma günü başlayan haftalar için 48 saat öncesine) kadar aktif kadroları ile inaktif kadroları arasında değişiklik yapabilecektir.

Takımlar, oynayacağı herhangi bir maçın başlangıç beşlisinde herhangi bir değişiklik yapmak istemeleri halinde maç gününden bir gün önce, 22:00'a kadar veya yayın olan günlerde yayın bittikten sonra 2 saat içerisinde (hangisi daha geç ise) Lig Yönetimi'ne bu değişiklik talebini iletmelidir. Herhangi bir değişiklik sunulmadığında Aktif Kadro bildiriminde yer alan Başlangıç Oyuncuları ve roller dikkate alınacaktır.

Takımlar seri maçlarının arasında oyuncu değişikliği yapabilir. Maçın bitimini (Nexus'un yıkılmasını) takiben 5 dakika içinde takım lig yetkililerine değişikliği bildirmeli ve onay almalıdır. Örneğin, bir takım serisinin ikinci maçında yedek oyuncusunu oynatmak istiyorsa, takım koçu birinci maç bittikten sonra 5 dakika içinde bir lig yetkilisine durumu bildirmelidir.

4.4. Takım İsimleri, Takım Kısaltmaları, Logolar ve Oyuncu İsimleri

Takımlar her oyuncunun turnuva sunucusundaki Sihirdar isminin önüne iki veya üç karakterlik kısaltma ekleyebileceklerdir. Bu kısaltmalar yalnızca büyük harfler veya 0-9 arasındaki sayılardan oluşmalıdır. Aynı takım kısaltması, RIOT tarafından tanınan ligler arasında sadece bir takım tarafından kullanılabilir.

Sihirdar İsimleri yalnızca büyük harf, küçük harf, 0-9 arasında sayı, alt çizgi veya sözcükler arasında tek boşluk içerebilir. Sihirdar İsimleri boşluklar dâhil 12 (on iki) karakteri aşamaz. Takım isimleri, Sihirdar isimleri veya takım kısaltmaları için hiçbir ek özel karakter kullanılamaz. Sihirdar isimleri veya Takım İsimleri terbiyesizlik veya müstehcenlik, LoL şampiyon türevleri veya diğer benzer karakter isimleri, karışıklık yaratabilecek ürün veya hizmetlerin türevlerini içeremez.

Tüm Takım Kısaltmaları, Takım İsimleri ve Sihirdar İsimleri oyundaki kullanımından önce RIOT yetkilileri tarafından onaylanmalıdır. İsim değişikliklerine belli hafifletici sebepler haricinde izin verilmemekle birlikte, değişiklikler lig yetkilileri tarafından ŞL maçlarında kullanımından önce onaylanmalıdır. Logolar, takım adları, Sihirdar adları, vb.'ne dair görsel değişiklikler mevsim başında, Lig Yönetimi tarafından bildirilen tarihte kilitlenir ve mevsim sonuna kadar değiştirilemez. Bu kilit tarihinde, takımların lig yetkililerine tam takım adlarını, alternatif takım adlarını, takım kısaltmalarını, ai formatında (vektörel) takım logolarını iletmiş olmaları gerekmektedir. Lig yetkilileri takım ismini RIOT tarafından getirilen profesyonel standartlara uymadığı gerekçesiyle reddetme imkanına sahiptir, bu durumda takımın ismini değiştirmesi gerekecektir.

5. Oyuncu Deęişiklikleri

Takımlar isteęe baęlı kadro deęişiklięi yapmak için üç yöntem kullanabilir: (1) oyuncularını dięer ŐL veya YL takımları ile takas etmek; (2) serbest oyuncular ile anlaşmak (veya kendi oyuncularını serbest bırakmak); ve (3) takımın aktif veya inaktif Yedek oyuncularının statüsünü Başlangıç Oyuncusu statüsüne yükseltmek (veya tam tersi). Tüm deęişiklikler Bölüm 4'ün gerekliliklerine uygun olarak yapılmalıdır. Bir ŐL veya YL takımına katılan bir oyuncu, takıma katılmasının üzerinden 14 gün geçmedikçe başka bir ŐL veya YL takımının Aktif Kadro'sunda yer alamaz.

5.1. Genel Oyuncu Deęişiklięi Kuralları

- 5.1.1.Sözleşmesel Yükümlülükleri Kaldırmaması.** Her takım oyuncularına, Oyuncu Anlaşmaları uyarınca hak ettikleri tüm ödemeleri yapmakla yükümlüdür. Hiçbir isteęe baęlı oyuncu deęişiklięi, takımların oyunculara karşı olan sözleşmesel yükümlülüklerini ortadan kaldırmaz.
- 5.1.2.Sözleşme İhlali Yapılmaması.** Bir Oyuncu Hizmet Sözleşmesinin herhangi bir hükmünü ihlal eden isteęe baęlı oyuncu deęişiklięi geçerli deęildir, takas yapmak isteyen takımın GM'si veya bir oyuncuyu yedeęe çekmek isteyen takım koçu veya takım menajeri, oyuncu deęişiklięinin işleme alınmasından önce ilgili tüm onayların alınmasını saęlamakla yükümlüdür.
- 5.1.3.Tam Kadro Gereklilięi.** İsteęe baęlı oyuncu deęişiklięi, takımların Aktif Kadrolarında her zaman beş başlangıç oyuncusu ve bir yedek oyuncu bulundurma zorunluluęunu ortadan kaldırmaz.
- 5.1.4.Kural Kapsamı.** Bu bölümün tek amacı, GM tarafından yapılan isteęe baęlı oyuncu deęişikliklerini düzenlemektir. ŐL veya YL oyuncusunun vefatı veya sakatlıęı veya bu Kuralları ihlal etmesi sebebiyle RIOT tarafından uzaklaştırılması veya diskalifiye edilmesi sonucunda RIOT tarafından gerekli kılınacak olan zorunlu oyuncu deęişikliklerine deęinmemektedir.
- 5.1.5.Gerekli Belgeler.** Takıma yeni dahil olan bir oyuncunun Başlangıç Oyuncusu olarak görevlendirilmesine yönelik herhangi bir deęişiklik, o oyuncunun oynamaya uygun sayılmasından önce Özet Sayfanın, oyuncunun geçerli sözleşmesinin ve Uygunluk Belgesinin (içinde bulunan sezon için halihazırda dosyada bulunmaması durumunda) sunulmasıyla gerçekleştirilmelidir.
- 5.1.6.Oyuncu Transfer Kısıtlamaları.** (Herhangi bir sebeple) ŐL veya YL Aktif Kadrosundan ayrılan veya çıkarılan herhangi bir oyuncu; daha sonra gerçekleşen bir takas, serbest oyuncu anlaşması veya dięer herhangi bir işlemle, o Aktif Kadrodan çıkmasından itibaren en az üç (3) hafta dolmadıkça aynı Aktif Kadroya katılamaz.
- 5.1.7.Serbest Kalma.** Bir oyuncu herhangi bir sebepten dolayı üst üste 2 lig haftası süresince Aktif Kadroda yer almaz ise sözleşmesini tek tarafı olarak herhangi bir sebep göstermeden ve söz konusu ŐL veya YL Takımı lehine herhangi bir tazminat hakkı doğurmadan fesih edebilir.

5.1.8. Koç Değişiklikleri. Takım koçlarının, her hafta kadro kilit tarihinde bildirilmesi gerekmektedir. Acil durumlarda koçların değiştirilmesine izin verilecek olup, durumun aciliyetiyle ilgili takdir yetkisi Lig Yönetimi'ne aittir.

5.2. Oyuncu Takasları

Bir ŞL veya YL takımı başka bir ŞL veya YL takımıyla aşağıdaki şartlarda oyuncularını takas edebilir:

5.2.1. Sayı. Mevsim veya sezon başına takas edilebilecek oyuncu açısından belirlenmiş maksimum toplam bir sayı yoktur.

5.2.2. Asimetrik Takaslar. Takaslar simetrik yapıda (örneğin, 1'e 1, 2'ye 2) olmak zorunda değildir. Oyuncular herhangi bir formül veya orana göre takas edilebilir (örneğin, 2'ye 1, 3'e 2). Takas, sınırlama olmaksızın, bir veya daha fazla Başlangıç Oyuncusuyla bir veya daha fazla Yedek oyuncunun değişimi için yapılabilir. Takas işlemleri takas başına iki takım ile sınırlı değildir. Bir takas sınırlama olmaksızın, iki veya daha fazla ŞL veya YL takımından oyuncu içerebilir.

5.2.3. Ücret veya Ödeme Karşılığı Takaslar. Oyuncular, diğer Kuralları ihlal etmedikçe, bir takımdan başkasına nakit ödeme veya başka bir bedel karşılığında takas edilebilir. Bir oyuncunun bir veya birden fazla oyuncu ve nakit ve/veya başka bir bedel karşılığında takas edilmesini öngören karma işlemler de geçerlidir.

5.2.4. Takas Uygunluğu. Takımlar ancak Aktif veya İnaktif Kadrolarında bulunan oyuncuları takas edebilirler; Lig Yönetimi, ileriye dönük ve/veya henüz anlaşılmamış oyuncular üzerinden yapılan takasları onaylamayacaktır.

5.2.5. RIOT Onayı. Takas talepleri, yürürlüğe girmeden önce takım tarafından yazılı olarak RIOT'a sunulmalı, RIOT tarafından yazılı olarak onaylanmış olmalıdır. Takas talebi onay süreci, RIOT'ın takasların Bölüm 4.2'de belirtilen onaylı takas çerçevesinde yapıldığını ve tüm uygunluk ve diğer Kurallara riayet edildiğinin tasdikinden oluşmaktadır. Takas talepleri, eposta ile yapılmalıdır ve aşağıdaki bilgileri içermelidir:

5.2.5.1. Katılan tüm takımların adları

5.2.5.2. Katılan tüm GM'lerin adları

5.2.5.3. Katılan tüm oyuncuların adları ve pozisyonları

5.2.5.4. Katılan tüm oyuncuların Başlangıç Oyuncusu/Yedek Oyuncu olma durumu

5.2.5.5. Takasların tanımları

5.2.5.6. Takasın bir unsuru olarak bir takımdan diğerine ödenen herhangi bir bedel

5.2.5.7. Takasın talep edilen yürürlük tarihi

Takasa veya takas dizisine dâhil olan her takımın GM'si, RIOT'a yazılı bildirimde bulunmalıdır. Eğer bir takım, oyuncuya takas üzerinde onay hakkı tanıyan Oyuncu Hizmet Sözleşmesine sahip olan bir oyuncuyu takas etmek isterse, o oyuncunun da yazılı onayının alınması gerekir.

5.2.6. Yürürlük Tarihi. Hiçbir durumda bir mevsimdeki herhangi bir takasın yürürlük tarihi, söz konusu mevsim için takas bitim tarihinden sonraki bir tarihte olamaz.

5.3. Serbest Oyuncu Anlaşmaları

Takımlar, aşağıdaki şartlar altında bir serbest oyuncuyla sözleşme imzalayabilir.

5.3.1. Tanımlar

5.3.1.1. Serbest Oyuncu ("SO"). Bir Serbest Oyuncu, ŞL'ye veya YL'ye katılmaya uygun olan ya (a) henüz bir ŞL veya YL takımıyla geçerli ve yazılı bir Oyuncu Sözleşmesi imzalamamış ya da (b) bir ŞL veya YL takımı tarafından serbest bırakılmış veya sözleşmesi yenilenmeyerek sona ermiş olan oyuncudur. Bir takımla yalnızca "müzakere aşamasında" olmak Serbest Oyuncu statüsünü değiştirmez. Serbest Oyuncular tüm ŞL veya YL uygunluk gerekliliklerini yerine getirdikleri müddetçe bir ŞL veya YL takımı ile anlaşabilirler.

5.3.1.2. Tam Kadro Gerekliliği. Hiçbir serbest oyuncu anlaşması, ŞL veya YL takımının lig aşaması boyunca beş Başlangıç Oyuncusu ve bir yedek oyuncudan oluşan Aktif Kadro bulundurma zorunluluğunu ortadan kaldırmaz.

5.3.2. RIOT Onayı. Serbest oyuncu anlaşma talepleri yürürlüğe girmeden önce takım tarafından yazılı olarak yapılmalı ve RIOT tarafından yazılı olarak onaylanmalıdır. Serbest oyuncu anlaşması onay süreci, RIOT'ın anlaşmaların Bölüm 4.3.'te belirtilen çerçeve dâhilinde yapıldığına ve tüm uygunluk kurallarının ve diğer Kuralların gözetildiğine dair onayından oluşmaktadır. Oyun içi ve dışı olmak üzere davranış kontrolü, lig onayı kapsamındadır. RIOT onayı oyuncuların yanı sıra takım koçları için de gereklidir. Takımlar RIOT onay süreci tamamlanmadan kadar transferlerini duyurmayı tercih ederlerse, oyuncuların veya koçların onaylanmaması durumunda takımın uğrayacağı zarardan RIOT sorumlu tutulamaz. Bu durum, oyuncular ve koçların aynı organizasyonla tekrar anlaştıkları durumlar için de geçerlidir. Serbest oyuncu anlaşma bildirimleri, eposta ile yapılmalıdır ve aşağıdaki bilgileri içermelidir:

5.3.2.1. Katılan tüm takımların adları

5.3.2.2. Katılan tüm GM'lerin adları

5.3.2.3. Katılan tüm oyuncuların ad ve pozisyonları

5.3.2.4. Katılan tüm oyuncuların Başlangıç Oyuncusu/Yedek oyuncu pozisyonu

5.3.2.5. Anlaşmaların talep edilen yürürlük tarihleri

Yürürlük Tarihi. Bir takımın yeni bir oyuncu transfer etmesi durumunda, bu transfer oyuncunun ilgili lig haftasının ilk maçının yetmiş iki (72) saat öncesine kadar RIOT yetkililerine bildirilmelidir. RIOT yetkilileri oyuncunun uygunluğuna ve talebin kurallarla uyumlu olup olmadığına bağlı olarak söz konusu talebi onaylama veya reddetme hakkını saklı tutar. RIOT onayının üzerine, Serbest Oyuncu Anlaşması Onay Talep Formu açıkça aksini öngörmedikçe serbest oyuncu anlaşması Aktif Kadroya ek olarak derhal yürürlükte sayılacaktır.

5.4. Yedek Oyuncuların Yükseltilmesi

Takım menajeri veya Takım sahibi, bir Yedek Oyuncuyu terfi ettirip takımın Aktif Kadrosundaki Başlangıç Oyuncusunun yerine geçmesi için "yükseltebilir", veya tersine, seviyesini düşürebilir ve bir Başlangıç Oyuncusunu Yedek Oyuncu durumuna "indirebilir". Bu değişiklikler, aşağıdakilere uygun olarak, takımın sezon maçlarının başlangıcından önce Lig Yönetimi tarafından takımlara bildirilen süre içerisinde yapılmalıdır:

5.4.1.Simetri. Takım yöneticisi Yedek oyuncuyu takımın başlangıç kadrosuna terfi ettirdiğinde, bu terfi aynı anda yerine getirilen başlangıç oyuncusunun takası, düşürülmesi veya serbest bırakılmasıyla birlikte yapılmalıdır. Böylelikle takımın başlangıç kadrosu hiçbir zaman beş oyuncudan fazla olmaz.

5.4.1.1. Önceki Başlangıç Oyuncusunun Durumu. GM'ler takımın başlangıç kadrosundan indirilen bir oyuncuyu sözleşmesinin şartları doğrultusunda takımın aktif veya inaktif yedek kadrosuna çekebilir veya yukarıdaki sınırlamalara tabi olmak kaydıyla bir Serbest Oyuncu ile yedek kadroyu doldurabilir.

5.4.2.Oyunlar Arasında Yükselme/Düşme

5.4.2.1. Takım koçu seri sırasında başlangıç oyuncularıyla yedek oyuncu arasında değişiklik yapabilir.

5.4.3. RIOT Onayı. Aktif kadro bildirimini, ŞL haftasının ilk oyunundan 72 saat önce Lig Yönetimi'ne takım tarafından yapılmalıdır. Takımın, haftanın ilk maçına çıkaracağı Başlangıç Oyuncuları ve rolleri en geç maçtan bir gün önce, lig yetkilileri tarafından belirtilen saatte bildirilmelidir. Değişiklikler eposta ile Lig Yönetimi'ne sunulacaktır. Herhangi bir değişiklik sunulmadığı takdirde, takım en güncel kadrosuyla oynayacaktır. Oyuncu yükseltme/düşürme taleplerinin onay süreci lig yetkililerinin oyuncu yükseltme/düşürmesinin uygun süre içinde ve diğer tüm uygunluk ve diğer Kurallara uygun olarak yapıldığını teyit etmesinden oluşur. Oyuncu seviyesi yükseltmesi/düşürmesi talepleri belirlenmiş zamanda RIOT yetkililerine gönderilmelidir. Talepte belirtilmesi gerekli bilgiler aşağıdadır:

5.4.3.1. Katılan takımın adı

5.4.3.2. Katılan takım koçunun adı

5.4.3.3. Katılan tüm oyuncuların ad ve pozisyonları

5.4.3.4. Katılan tüm oyuncuların Başlangıç Oyuncusu/Yedek Oyuncu olma durumları

5.4.3.5. Seviye yükseltme/düşürmelerin talep edilen yürürlük tarihleri

Oyuncunun sözleşmesi oyuncuya Başlangıç Oyuncusu kadrosuna yükseltme veya yedeğe çekme konularında onay hakkı tanıyorsa, oyuncunun Takım içerisinde konumunun değiştirilmesine itiraz etmesi durumunda sözleşmesindeki ilgili madde sonucu belirler. Oyuncu'nun Sözleşmesi as kadroya yükseltme veya yedeğe çekme konusunda Oyuncu'ya söz hakkı vermiyorsa, Takım Koçu söz konusu hakkın oyuncuya verilmediğini Oyuncu'nun sözleşmesinden teyit etmelidir.

5.4.4. Yürürlük Tarihi. Lig yetkililerinin onayı üzerine, oyuncunun seviyesinin yükseltilmesi/düşürülmesi onay talebi açıkça ileri bir tarihi yürürlük tarihi olarak belirlememişse, seviye yükseltme/düşürme derhal yürürlüğe girmiş sayılacaktır. Ancak hiçbir durumda bir mevsimdeki herhangi bir yükseltme/düşürmenin yürürlük tarihi, o mevsim için Oyuncu Seviyesi Yükseltme/Düşürme bitiş tarihinin sonrasındaki bir tarih olmayacaktır.

6. Lig Yapısı ve Format

6.1. Terimlerin Tanımları

6.1.1. Maç. (a) Son amacın tamamlanması (bir Nexus'un yok edilmesi), (b) bir takımın teslim olması, (c) bir takımın diskalifiye olması veya (d) tayin edilmiş galibiyet (Bkz. Bölüm 7.5) yöntemlerinden biriyle –hangisi önce olursa- kazanan belirleninceye kadar oynanan Sihirdar Vadisi haritasındaki müsabakadır.

6.1.2. Seri. Bir takımın toplam oyunların çoğunluğunu kazanıncaya kadar veya iki maç üzerinden oynanan serilerde tüm maçlar tamamlanana kadar oynanan oyun bütünüdür; örneğin, iki maçtan ikisini kazanmak (“iki maç üzerinden”, “Bo2”), üç maçtan ikisini kazanmak (“üç maç üzerinden”, “Bo3”); beş maçtan üçünü kazanmak (“beş maç üzerinden”, “Bo5”). Kazanan takım ya lig formatında galibiyet alacak ya da turnuva formatında bir sonraki müsabakaya yükselecektir.

6.1.3. Mevsim. Yaklaşık üç aylık zaman dilimi boyunca oynanan lig oyunu. 2018 Sezonu iki mevsime (Kış ve Yaz) bölünecektir.

ŞL için: Her bir mevsim üç aşamadan oluşacaktır: (a) Lig aşaması, (b) Mevsim finalleri ve (c) mevsim finallerinden sonra düzenlenecek olan Şampiyonluk Ligi Elemeleri.

YL için: Her bir mevsim dört aşamadan oluşacaktır: (a) Açık elemeler, (b) Lig aşaması, (c) Yükselme Ligi Finalleri, (d) Şampiyonluk Ligi Elemeleri

6.2. Aşama Detayları

6.2.1. Yükselme Ligi Açık Elemeleri. Açık Elemeler her Mevsim öncesinde Battlegrounds sistemi üzerinden yapılan turnuvalardır. Açık Elemeler tamamlandığında, elemelerden en çok puanı elde etmiş belirli sayıda takım (Riot Games tarafından her mevsim için ayrı duyurulacaktır) Lig Aşaması'na katılmaya hak kazanacaktır. Açık Elemelerle ilgili detaylar Açık Eleme Kural Seti'nde bulunmaktadır.

6.2.2. Lig Aşaması.

ŞL için: Bu aşamada, ligde yer alan sekiz takım rakiplerine karşı mevsim başına yirmi sekiz (28) maç oynayacaktır. Takımlar ligin bir mevsimi boyunca birbirleriyle dörder defa, bir (1) maç üzerinden karşılaşacaklardır. Taraf seçim hakkı önceden belirlenmiş olacak ve takımlar mevsim boyunca rakipleriyle eşit sayıda taraf seçme hakkına sahip olacaktır. Her takım, diğer her takıma karşı fikstürde iki defa seri başı olarak taraf seçim hakkına sahip olacaktır. Ligdeki sıralama galibiyet sayılarına göre belirlenecektir. Bu aşama sonunda 8. olan takım direkt olarak küme düşecek, 7. olan takım ligdeki yerini korumak için Şampiyonluk Ligi Elemeleri'nde mücadele edecektir.

YL için: Bu aşamada, ligde yer alan altı takım rakiplerine karşı mevsim başına toplamda on (10) maç yani beş (5) seri oynayacaktır. Takımlar ligin bir mevsimi boyunca birbiriyle birer defa, iki (2) maçlık seriler üzerinden (BO2) karşılaşacaklardır. Taraf seçim hakkı önceden belirlenmiş olacak ve fikstürde seri başı olarak belirlenmiş takımlar birinci maçta, rakipleri ise ikinci maçta taraf seçme hakkına sahip olacaktır. Ligdeki sıralama takımların serilerde aldıkları galibiyet sayılarına göre belirlenecektir, yani serideki her galibiyet takıma bir puan kazandıracaktır. Bu aşama sonunda 5. ve 6. olan takımlar Yükselme Ligi'nden düşecek, ilk dört takım Yükselme Ligi Finalleri'ne katılmaya hak kazanacaktır.

Tarih ve oyunların tam çizelgesi www.lolespor.com adresinde bulunabilir.

Şampiyonluk Ligi

1.	KMF/TBF
2.	KMF/TBF
3.	KMF/TBF
4.	KMF/TBF
5.	KMF/TBF
6.	KMF/TBF
7.	ŞLE
8.	Düşer

Yükselme Ligi

1.	YLF
2.	YLF
3.	YLF
4.	YLF
5.	Düşer
6.	Düşer

6.2.2.1. Lig Aşaması Tiebreaker Karşılaşması. Birden fazla takımın Lig aşaması sonunda eşit olması durumunda (aynı kazanma yüzdesine sahip olma olarak tanımlanmıştır), berabere kalan takımlar ikili averaja göre seribaşı olacaktır. Takımlar aynı ikili averaja sahip olurlarsa (her takımın iki takım arasındaki oyunların %50'sini kazanması anlamına gelmektedir), söz konusu takımlar kimin seri başı olacağını belirlemek için tiebreaker karşılaşması oynayacaklardır. Tiebreaker karşılaşmaları, mevsim finallerinin ilk gününden önce, Lig Aşamasının son oyunundan sonra, lig yetkilileri tarafından takımlara bildirilen bir tarihte oynanacaktır. Beraberlik ilan edildikten sonra taraf seçim hakkına sahip olan takımın seçimini derhal bildirmesi istenecektir.

İkili beraberlikler için taraf seçim hakkı, galibiyet kuvveti skoru yüksek olan takıma aittir. Berabere kalan takımların galibiyet kuvveti skoru eşit ise birbirlerine karşı oynadıkları maçların galibiyet süresi skoruna bakılır.

Galibiyet Kuvveti Skoru: Her mevsimin lig aşamasının sonunda takımlar, en yüksek galibiyet yüzdesine sahip takım 1 numara olmak üzere galibiyet yüzdelerine göre 1'den 8'e sıralanırlar. İki takımın aynı galibiyet yüzdesine sahip olması durumunda, bu takımlardan biri diğerine karşı oynadığı maçların %50'sinden fazlasını kazanmışsa, o takım üst sırada sayılır. İki veya daha fazla takımın hem galibiyet yüzdelerinin, hem de birbirlerine karşı aldıkları galibiyet sayılarının eşit olduğu her durumda, takımlar olabilecekleri en yüksek sırada sayılır. Eşit sıradaki takımlara aynı sıra çarpanı verilir ve galibiyet yüzdesinde onların hemen arkasındaki takım, önündeki takımların adedine 1 eklenerek sıralanır. Örneğin, iki takım birincilik için berabere durumdaysa, %83.3'lük galibiyet oranına sahipse ve birbirlerine karşı oynadıkları maçların sonuçları ŞL için 2-2, YL için 1-1'se, bu hesaplama amacıyla ikisi de 1. takım olarak sıralanır. Galibiyet yüzdesinde hemen arkalarından gelen takım da 3. takım olarak sıralanır. Bu sıralama tamamlandığında, herhangi bir takıma karşı alınan galibiyete aşağıdaki tabloda gösterilen sayılarla hesaplanan bir değer biçilir. Bir takımın Galibiyet Kuvveti Skoru, diğer her takıma karşı elde ettiği galibiyet sayılarının önce o takımların kuvvet çarpanlarıyla çarpılmasıyla, ve elde edilen sayıların birbiriyle toplanmasıyla bulunur.

Sıralama	Çarpan	Sıralama	Çarpan
1	4.0	5	2.0
2	3.5	6	1.5
3	3.0	7	1.0
4	2.5	8	0.5

Örneğin; eğer 6. sıradaki takım 1. takıma karşı 1 galibiyet (4 puan), 2. ve 3. takımlara karşı 0 galibiyet, 4.lük için berabere kalmış takımlardan birine karşı 2, diğerine karşı 1 galibiyet (7,5 puan) ve 6., 7. ve 8. takımlara karşı 1'er galibiyet ($1,5 + 1 + 0,5 = 3$) elde ettiyse, bu takımın Galibiyet Kuvveti Skoru 14,5'tir.

Bu hesaplamada dikkat edilmesi gereken nokta, 4.lük için berabere kalan iki takım olması sebebiyle bir sonraki takımın 6. sayılması ve 5. takımın olmamasıdır.

Galibiyet Süresi Skoru: Galibiyet Süresi Skoru bir takımın tiebreaker'daki diğer tüm takımlara karşı elde ettiği galibiyetlerin sürelerinin toplamıyla hesaplanır. Bu hesaplamada galibiyet süresi toplamı daha düşük olan takımın galibiyet süresi skoru daha yüksek olur ve avantaja sahip olacak taraf olarak belirlenir. Berabere kalan takımların Galibiyet Süresi Skorları'nın eşit olduğu durumda, Galibiyet Süresi Skoru takımların mevcut mevsimde elde ettikleri tüm galibiyetlerin sürelerinin toplamıyla hesaplanır.

Eğer üç veya daha fazla takım berabere kaldıysa, tiebreaker'a katılan diğer tüm takımlara karşı alınan galibiyetler dikkate alınacaktır. Eğer tek bir takım, tiebreaker'da diğer tüm takımlara karşı galibiyet üstünlüğüne sahip olursa (oyunların %50'sinden fazlasını kazanmak anlamına gelmektedir, örneğin A takımının hem B takımına karşı hem C takımına karşı ŞL için 4-0 veya 3-1, veya YL için 2-0 üstünlüğü olması durumunda, A takımı üçlü beraberliğin lideri ilan edilecektir), otomatik olarak mümkün olan en yüksek sıralamaya sahip olacaktır ve kalan takımlar arasında yeni bir tiebreaker düzenlenecektir. Benzer şekilde eğer tek bir takım, tiebreaker'da diğer tüm takımlara karşı mutlak galibiyet dezavantajına sahip olursa (oyunların %50'sinden fazlasını kaybetmek anlamına gelmektedir, örneğin A takımının hem B takımına karşı hem C takımına karşı ŞL için 0-4 veya 1-3, veya YL için 0-2 skor dezavantajına sahip olması durumunda, A takımı üçlü beraberliğin sonuncusu ilan edilecektir), otomatik olarak mümkün olan en düşük sıralamaya sahip olacaktır ve kalan takımlar arasında yeni bir tiebreaker düzenlenecektir.

Hiçbir takım tiebreaker'da diğer tüm takımlara karşı galibiyet üstünlüğüne sahip olamazsa, aşağıdaki sistem kullanılacaktır:

6.2.2.1.1. Üçlü Beraberlik. İlk olarak takımların üçlü averajlarına bakılacak ve bir takım diğer takımlardan daha fazla galibiyete sahipse oluşturulacak olan tekli eleme tablosunda bir tur üstten başlayacaktır. Tüm takımların birbirlerine karşı aldıkları galibiyetler eşitse, önce takımların galibiyet kuvveti skorlarına bakılacaktır. Galibiyet kuvveti skorlarında eşitlik olması durumunda ise galibiyet süresi skorlarına bakılacaktır ve en iyi skora sahip olan takım tekli eleme tablosuna bir üst turdan başlayacaktır. Eğer beraberlikteki herhangi iki takımın galibiyet kuvveti skoru eşit ve beraberlikteki üçüncü takımdan daha iyiyse, bu iki takım arasındaki galibiyet süresi skoruna bakılacaktır ve galibiyet süresi skoru daha iyi olan takım tekli eleme tablosuna bir üst turdan başlayacaktır. İlk maçta taraf seçim hakkı, ikili averajda üstün olan takıma, ikili averajın eşit olması durumunda ise galibiyet kuvveti skoru daha yüksek olan takıma ait olacaktır. Eğer bu iki takımın galibiyet kuvveti skorları eşitse galibiyet süresi skorlarına bakılacak ve daha iyi olan takım taraf seçimine sahip olacaktır. Bu maçın kaybedeni beraberlikte sonuncu (üçüncü) ilan edilecektir. Bu karşılaşmanın kazananı, otomatik olarak üst tura çıkan takımla tek maç üzerinden karşılaşacak ve beraberliğin birincisi ile ikincisi belirlenecektir. Final maçı için taraf seçimi, üst turdan başlayan takıma ait olacaktır.

6.2.2.1.2. Dörtlü Beraberlik. Takımlar berabere kaldıkları diğer takımlarla eşleştirilecek ve birer maç üzerinden oynayacaklardır. Daha sonra kazananlar ve kaybedenler birbirleriyle oynayacaklardır. Kazananlar maçının galibi birinci, kazananlar maçının kaybedeni ikinci, kaybedenler maçının galibi üçüncü ve kaybedenler maçının kaybedeni dördüncü sırayı alacaktır. Takımlar berabere kaldıkları takımlara karşı sahip oldukları toplam galibiyet sayılarına göre birbirleriyle eşleştirilir. Toplam (yani diğer üç takıma karşı) galibiyet sayılarında eşitlik olan takımlar arasındaki eşitliği bozmak için eşit takımlar arasındaki maçların galibiyet oranlarına bakılır. Bunların da eşit olduğu durumda, eşitlik olan takımların arasındaki galibiyet kuvveti skorlarına bakılır ve takımlar buna göre eşleştirilir. Eğer galibiyet kuvveti skorlarında da eşitlik varsa, galibiyet süresi skorlarına bakılır ve takımlar buna göre eşleştirilir. Eşleştirmelerde taraf seçim hakkı, iki takım arasındaki maçlar için galibiyet sayısı fazla olan takıma verilir. Galibiyet sayılarının eşit olduğu durumda ise önce galibiyet kuvveti skoruna bakılacak ve daha iyi skora sahip olan takım taraf seçimine sahip olacaktır. Galibiyet kuvveti skorlarında da eşitlik olması durumunda, galibiyet süresi skoruna bakılacak ve daha iyi skora sahip olan takım taraf seçimine sahip olacaktır.

6.2.2.1.3. Beşli Beraberlik. Takımlar, iki takımın aralarında dördüncü yarı finalist konumu için oynayacakları ve rasgele eşleştirilecekleri tekli eleme sisteminde mücadele edecektir. Turnuvada sıralamaya karar verilebilmesi için üçüncülük maçı oynanacaktır. Bütün taraf seçim hakları yazı tura ile belirlenecektir. Beraberlik ilan edildikten sonra mümkün olan en kısa zamanda yazı tura atılacak ve kazanan tarafın seçimini derhal bildirmesi istenecektir.

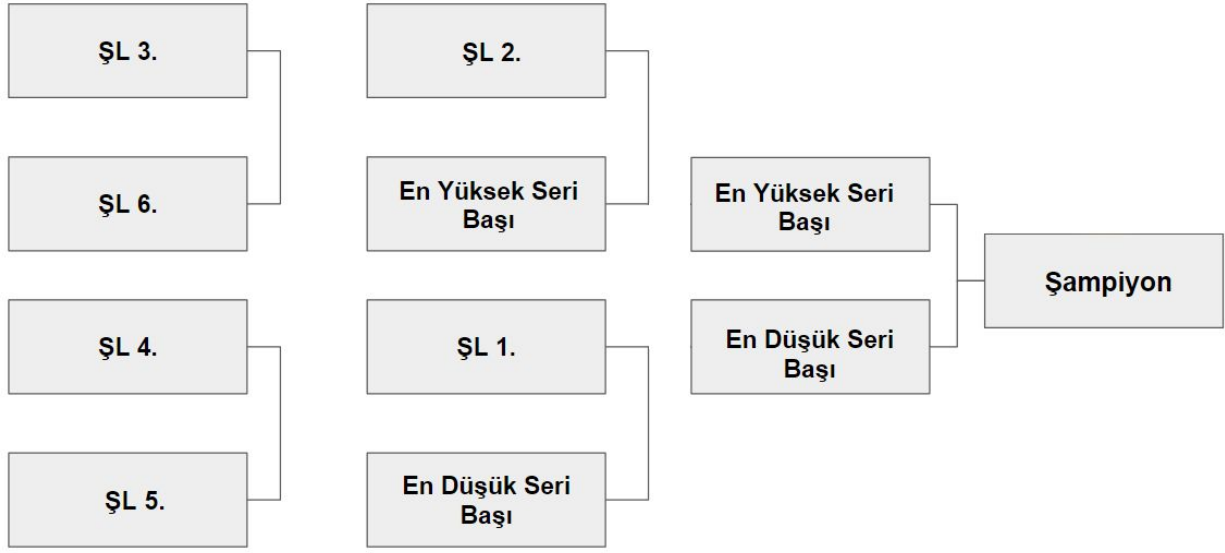
6.2.2.1.4. Altılı Beraberlik. Takımlar, rasgele iki takımın yarı finallere otomatik olarak çıkacağı tekli eleme sisteminde mücadele edecektir. Turnuvada sıralamaya karar verilebilmesi için 3. ve 5.'lik maçı oynanacaktır. Bütün taraf seçim hakları yazı tura ile belirlenecektir. Beraberlik ilan edildikten sonra mümkün olan en kısa zamanda yazı tura atılacak ve kazanan tarafın seçimini derhal bildirmesi istenecektir.

6.2.2.1.5. Yedili Beraberlik. Takımlar, rasgele bir takımın yarı finallere otomatik olarak çıkacağı tekli eleme sisteminde mücadele edeceklerdir. Turnuvada sıralamaya karar verilebilmesi için 3.'lük maçı ve kaybedenler ağacı oynanacaktır. Bütün taraf seçim hakları yazı tura ile belirlenecektir. Beraberlik ilan edildikten sonra mümkün olan en kısa zamanda yazı tura atılacak ve kazanan tarafın seçimini derhal bildirmesi istenecektir.

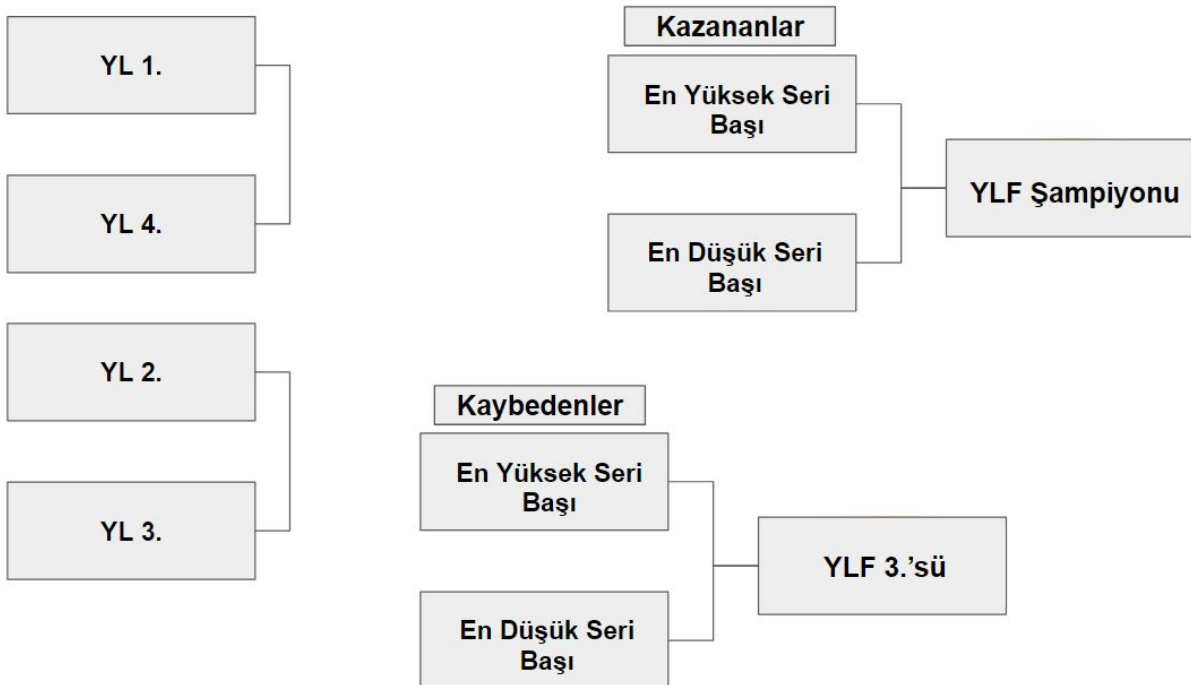
6.2.2.1.6. Sekizli Beraberlik. Takımlar rasgele bir şekilde seçilecekleri tekli eleme sisteminde mücadele edeceklerdir. Turnuvada sıralamaya karar verilebilmesi için 3.'lük ve (7.'lik maçı dâhil) kaybedenler ağacı oynanacaktır. Bütün taraf seçim hakları yazı tura ile belirlenecektir. Beraberlik ilan edildikten sonra mümkün olan en kısa zamanda yazı tura atılacak ve kazanan tarafın seçimini derhal bildirmesi istenecektir.

6.2.3. Mevsim Finalleri.

ŞL için: Bu aşama, lig aşamasındaki sıralamalarına göre tekli eleme tablosuna yerleştirilecek olan altı takım arasında oynanacak olan üç turdan oluşmaktadır. Mevsim finalleri ve Lig Aşamasına göre belirlenmiş birinciden altıncıya kadar olan takımlar direkt olarak bir sonraki mevsimde mücadele etmeye hak kazanacaklardır. Ödüller derecelere göre verilecektir. Her tur 5 maç üzerinden oynanan (Bo5) serilerden oluşacaktır.

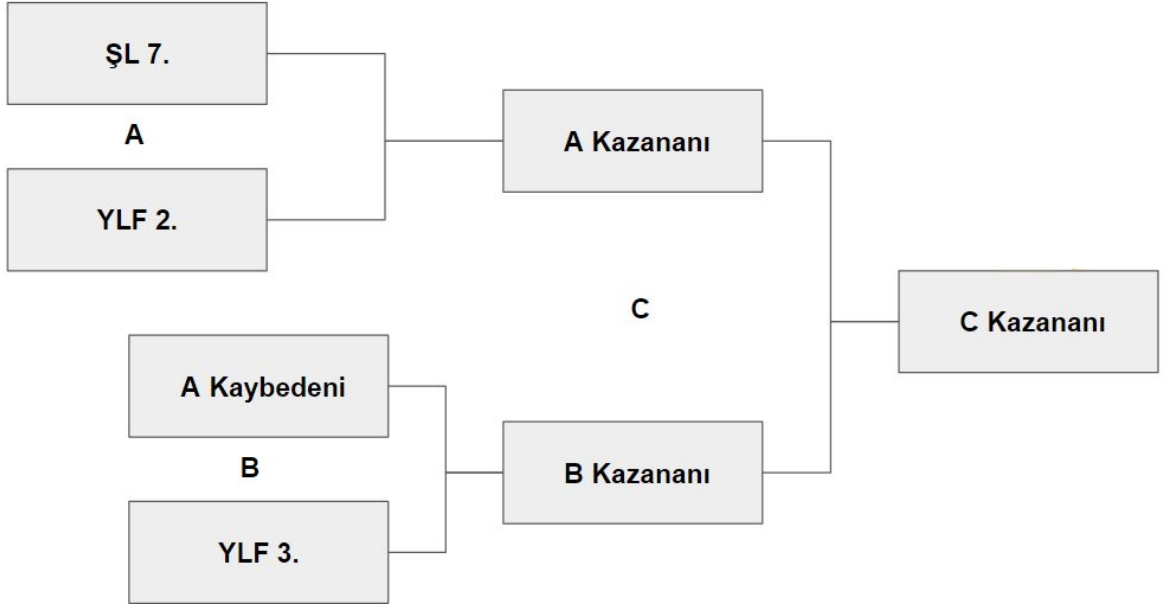


YL için: Bu aşama, lig aşamasındaki sıralamalarına göre tekli eleme tablosuna yerleştirilecek olan dört takım arasında oynanacak olan üç turdan oluşmaktadır. Bu turlar yarı final, Şampiyonluk Ligi Elemeleri'ne katılacak takımı belirlemek için oynanacak olan üçüncülük maçı ve final maçıdır.



6.2.4.Şampiyonluk Ligi Elemeleri. Bu aşama, ŞL mevsimini 7. bitiren takım ile Yükselme Ligi Finalleri'ni 2. ve 3. bitiren takımlar arasında, beş maçlık (bo5) üç seri üzerinden oynanacaktır. Şampiyonluk Ligi Elemeleri'nin galibi, bir sonraki mevsimde ŞL'de yer almaya hak kazanacaktır.

ŞL'yi 7. sırada bitiren takım, YLF'yi 2. sırada bitiren takım ile eşleşecektir. Serinin birinci, üçüncü ve beşinci maçı için taraf seçim hakkı ŞL'yi 7. sırada bitiren takıma ait olacaktır. İlk serinin kazananı finale çıkarken, kaybedeni YLF'yi 3. sırada bitiren takımla eşleşecektir ve serinin birinci, üçüncü ve beşinci maçı için taraf seçim hakkına sahip olacaktır. İkinci seriyi kaybeden takım ŞLE'den elenirken, kazanan takım finalde ilk serinin kazananı ilk eşleşecektir. Final maçında, ilk seriyi kazanarak finale çıkan takım, serinin birinci, üçüncü ve beşinci maçı için taraf seçim hakkına sahip olacaktır. Eğer ŞL 7.si ile YL 2.si arasında oynanan serinin kaybedeni ikinci seriyi kazanarak finale çıkarsa, yani aynı eşleşme tekrar oynanacaksa, ilk seriyi kazanan takım seriye 1-0 önde başlayacaktır.



6.3. Taraf Seçimlerinin Bildirilmesi

6.3.1. Lig Aşaması. Lig aşaması boyunca haftanın tüm taraf seçimleri, haftanın ilk maçının başlangıcından 72 saat önce, aktif kadrolarla birlikte Lig Yönetimine bildirilecektir. Fikstürde sol tarafta yer alan takım seri başı olarak taraf seçim hakkına sahip olacaktır. Taraf seçimi yapmayan takımlar, mavi tarafı seçmiş kabul edilecektir.

6.3.2. Mevsim Finalleri. Tüm mevsim finali serilerinde birinci, üçüncü ve beşinci maç için taraf seçimi eşleşmede ligi üst sırada bitiren takıma ait olurken, ikinci ve dördüncü maç için taraf seçimi eşleşmede ligi alt sırada bitiren takıma ait olacaktır. İlk maç için taraf seçimi, maçtan 2 gün önce 22:00'da ya da aynı gün yayın bitiminden sonra 2 saat içinde (hangisi daha geç ise) Lig Yönetimi'ne bildirilmelidir. Taraf seçimi yapmayan takımlar, mavi tarafı seçmiş kabul edilecektir.

6.3.3. Şampiyonluk Ligi Elemeleri. İlk iki seride birinci, üçüncü ve beşinci maç için taraf seçimi eşleşmede ligi üst sırada bitiren takıma (ŞL 7.si > YL 2.si > YL 3.sü) ait olurken, ikinci ve dördüncü maç için taraf seçimi eşleşmede ligi alt sırada bitiren takıma ait olacaktır. Final maçında, ŞLE boyunca seri kaybetmeden finale çıkan, yani ŞLE'nin ilk serisini kazanan takım seri başı olacaktır. Serilerin ilk maçı için taraf seçimi, maçtan 1 gün önce 22:00'da ya da aynı gün yayın bitiminden sonra 2 saat içinde (hangisi daha geç ise) Lig Yönetimi'ne bildirilmelidir.

7. Maç Süreci

7.1. Oyuncu ve Koç Kıyafetleri

Oyuncular tüm ŞL ve YL maçlarında, RIOT tarafından gerçekleştirilen maç öncesi ve sonrası röportajlarında kendi isimleri olan veya ilk lig haftasında olan bir oyuncu için isimsiz veya kendi ismini içeren resmi takım formlarını giymelidir. Oyuncular maça tek tip forma veya takım markalı uzun kollu kıyafetlerle ile çıkmalıdır. Açıklık getirmek gerekirse, takım formlarının tek tip olması gerekmektedir birlikte, uzun kollu takım markalı giysilerin tek tip olmasına gerek yoktur ve oyuncular bunların herhangi biriyle maça çıkabilir. Herhangi bir ŞL veya YL etkinliği boyunca tüm oyuncular üst bedenlerinde görünür takım markalı giysilerin yanısıra pantolon ve kapalı ayakkabı giymelidir. Oyuncular tek tip olmak kaydıyla eşofman altı giyebilir. Böyle zamanlarda giyilen ceketler ve diğer tüm giysiler aşağıdaki Bölüm 10'da belirtilen kısıtlamalara ve RIOT yetkililerinin değerlendirme ve takdirlerine tabidirler. Tüm giysiler üzerindeki kesin onay yetkisi RIOT yetkililerine aittir. Takımlar, maça çıkacakları forma üzerinde değişiklik olması durumunda, formanın kullanılacağı ilk maçtan önce Lig Yönetimi'nin yazılı onayını almalıdır.

Koçlar sahnede oynanan mevsim finallerinde takım elbise giymelidir. Stüdyoda oynanan lig maçlarında ise takım elbise zorunluluğu bulunmamakla birlikte, koçlar belli bir şıklık standardının üzerinde olmalıdır. Hakemler, gerekli gördükleri takdirde bu standardın altında kalan kıyafetler giyen koçlara yaptırım uygulama hakkını saklı tutar. Kapalı ayakkabı ve pantolon kuralları koçlar için de geçerlidir.

Takım üyeleri çoklu logolu, yamalı veya reklamsal dil barındıran giysiler giyebilir. RIOT, bunlarla sınırlı olmaksızın aşağıda örnekleri verilen sakıncalı veya hakaret edici dil içeren giysileri engelleme hakkını her zaman saklı tutar: (1) RIOT'ın kendi takdirine göre etik saymadığı ifadeler veya herhangi bir ürün veya hizmet hakkında yanlış, ispatlanmamış veya yersiz iddia içerenler. (2) Herhangi bir reçetesiz satılamayan ilaç, tütün ürünü, ateşli silah, tabanca veya mermi reklamı yapanlar. (3) Sayılanlarla sınırlı kalmamak kaydıyla, piyango veya kumarı teşvik eden, özendirilen veya destekleyen teşebbüs, hizmet veya ürün dâhil ŞL ve YL bölgesinde yasadışı sayılan bir eylem oluşturan veya onlarla bağlantılı unsurları içerenler. (4) İftira eden, müstehcen, küfürlü, kaba, itici veya hakaret barındıran unsurları içerenler veya toplumsal olarak kabul edilmeyen konulara atıfta bulunanlar. (5) Herhangi bir pornografik websitesinin veya pornografik ürünün reklamını yapanlar. (6) Hak Sahibinin rızası olmadan kullanılan veya herhangi bir ihlal, güveni kötüye kullanma veya haksız rekabetin başka türlerine yönelik iddiaya sebep olacak veya bu iddialara RIOT veya bağlı şirketlerini maruz bırakacak herhangi bir marka, telif hakkı veya fikri mülkiyetin başka bir unsurunu içerenler. (7) Karşı takım veya oyuncuyu veya herhangi başka bir kişiyi, müesseseyi veya ürünü küçük gören veya şerefini zedeleyenler. RIOT yukarıda sayılan giyim kurallarına uymayan Takım Üyelerinin maça girişlerini veya devamlı katılımlarını engelleme hakkını saklı tutar. Oyuncular maç esnasında şapka veya bere takamazlar.

7.2. Oyuncu Ekipmanları

7.2.1. RIOT Tarafından Sağlanan Ekipmanlar. RIOT yetkilileri tüm resmi ŞL ve YL maçları için aşağıda yer alan kategorilerdeki ekipmanları sunacaktır ve oyuncular sadece bu ekipmanları kullanacaktır:

7.2.1.1. Bilgisayar ve Monitör

7.2.1.2. Mikrofonlu kulaklıklar ve/veya kulakiçi kulaklıklar ve/veya mikrofonlar

7.2.1.3. Masa ve sandalye

Oyuncuların talebi üzerine, RIOT yetkilileri tüm resmi ŞL veya YL maçlarında kullanılmak üzere aşağıdaki kategorilerdeki ekipmanları temin edebilecektir:

- 7.2.1.4. El ısıtıcıları
- 7.2.1.5. Bilgisayar Klavyeleri
- 7.2.1.6. Bilgisayar Faresi
- 7.2.1.7. Fare Altlıkları

RIOT tarafından sağlanan bütün ekipmanlar RIOT'ın takdirine göre seçilecek ve belirlenecektir.

7.2.2. Oyuncu veya Takım Tarafından Sağlanan Ekipmanlar. Oyuncular aşağıdaki kategorilerde sayılan, kendilerine veya takımlarına ait olan ekipmanları maç alanına getirebilirler ve bu ekipmanları resmi ŞL ve YL maçları sırasında kullanabilirler:

- 7.2.2.1. Bilgisayar Klavyeleri
- 7.2.2.2. Bilgisayar Fare ve Kablo Tutacakları
- 7.2.2.3. Fare Altlıkları

RIOT yetkilileri kendi takdirlerine göre turnuva güvenliği, emniyeti veya operasyonel verimlilik ve etkinliğe ilişkin gerekçelere dayanarak herhangi bir kişisel ekipman parçasının kullanılmasına izin vermeyebilir. Bu ekipmanlara hatalı, doğru çalışmayan ya da bozuk ekipmanlar da dahildir. Bu nedenle, takımların yanlarında yedek ekipman getirmeleri ve maçtan önce bu ekipmanları RIOT yetkililerine teslim etmeleri gerekmektedir. Bir ekipmanın RIOT yetkilileri tarafından maç alanında kullanılmayacağına karar verilirse, takımın yedek ekipmanı RIOT yetkilileri tarafından hatalı ekipmanla değiştirilecektir. Takımın yedek klayve veya faresi olmaması durumunda, basit klayve ve fare RIOT yetkilileri tarafından oyuncuya sağlanacaktır.

Oyuncular, kendilerine veya takıma ait olan ikinci bir mikrofonlu kulaklığı, Takım sponsorları tarafından sağlanmışsa ve her zaman için kablosu çekilmiş, elektrikten kesilmiş, herhangi bir pili bulunmayan vaziyette tutuluyorsa, dekoratif amaçla boyunlarında taşımaları, tek istisna saklı kalmak kaydıyla, RIOT tarafından sağlananlar haricinde, maç alanına herhangi bir mikrofonlu kulaklık, kulakiçi kulaklık ve/veya mikrofon getirmeyecek, kullanmayacak veya üzerlerinde taşımayacaktır. İkinci kulaklıkta mikrofon varsa, her zaman için tamamen geriye çekilmiş veya kapalı vaziyette tutulacaktır.

Riot Games veya LoL rakibi herhangi bir firmanın logosunu/amblesini veya bu firmaların logosunu/amblesini andıran bir logoyu veya amblemi taşıyan takım veya oyuncu sahipli hiçbir ekipman ve donanım maç alanına getirilmeyecektir.

7.2.3. Ekipmanların Değiştirilmesi. Oyuncular veya RIOT yetkilileri ekipmanlarla ilgili bir teknik sorundan herhangi bir zamanda şüphelenirse, oyuncu veya RIOT yetkilisi durumun teknik tespitini talep edebilir. RIOT teknisyeni gerekli olduğu şekilde sorunu belirleyecek ve giderecektir. Teknisyenler kendi takdirlerine göre RIOT yetkililerinin ekipmanları değiştirmesini talep edebilir. Bir ekipmanın değiştirilmesine yönelik kararlar yalnızca RIOT'ın takdirindedir. Eğer oyuncu değişimde kendi ekipmanını kullanmak isterse, söz konusu ekipman önceden RIOT yetkililerinin onayından geçmiş olmalıdır, aksi takdirde RIOT yetkilileri yeni ekipman sağlayacaktır.

7.3. Bilgisayar Programları ve Kullanımları

Oyuncular RIOT tarafından sağlanacak olan programları kullanacaktır, kendi programlarını yüklemeleri yasaktır. Bu kapsama ısınma alanı bilgisayarları da dâhildir. Isınma alanı bilgisayarlarına bir program yüklemek isteyen oyuncu öncelikle bir ŞL veya YL yetkilisine danışmak zorundadır.

7.3.1.Sesli Konuşma. Sesli konuşma, yalnızca RIOT yetkililerinin sağlayacağı kulaklıklarda kullanılan yerel sistem üzerinden yapılacaktır. Üçüncü parti sesli konuşma yazılımlarının (örneğin, Skype) kullanılması yasaktır. RIOT yetkilileri takdirlerine göre takımın sesli görüşmelerini kontrol edebilir.

7.3.2.Sosyal Medya ve İletişim. RIOT bilgisayarlarını herhangi bir sosyal medya veya iletişim sitesi açmak veya sitede paylaşımında bulunmak için kullanmak yasaktır. Bu durum, sayılanlarla kısıtlı kalmamak üzere, Facebook, Twitter, çevrimiçi forumlar/mesaj platformları ve e-mailleri kapsamaktadır.

7.3.3.Gereksiz Ekipman. Cep telefonları, hafıza kartları veya MP3 oynatıcı gibi gerekli olmayan ekipmanları her ne sebeple olursa olsun maç bilgisayarlarına bağlamak yasaktır.

7.4. Oyuncu Hesapları

Oyuncular RIOT tarafından kendilerine tahsis edilen Turnuva Sunucusu hesaplarına sahip olacaklardır. Tercihlerine göre hesaplarının ayarlarını yapmak oyuncuların kendi sorumluluğundadır. Hesabın Sihirdar ismi Lig Yönetimi'nin onayladığı şekilde oyuncunun resmi turnuva ismine ayarlı olmalıdır.

7.5. Ses Kontrolleri

Oyuncular ses seviyelerini kontroller üzerinde açıkça işaretlenecek olan minimum ayarların üzerinde tutmalıdır. RIOT yetkilileri, ses seviyesinin çok düşük olduğuna karar verirlerse kendi takdirlerine göre oyunculardan ses seviyelerini yükseltmelerini isteyebilirler.

Mikrofonlu kulaklıklar doğrudan oyuncuların kulakları üzerine yerleştirilmeli, oyun boyunca orada kalmalıdır. Oyuncular mikrofonlu kulaklıkların yerleştirilmesini herhangi bir metotla engelleyemez veya mikrofonlu kulaklıklar ile kulakları arasına şapka, eşarp veya diğer giysi nesnelere dâhil hiçbir şey yerleştiremezler.

7.6. Ekipmanların Kurcalanması

Oyuncular maç başladıktan sonra takım arkadaşlarının sahip olduğu veya takım arkadaşları için temin edilen ekipmana dokunamaz veya tutamaz. Ekipmanları ile alakalı yardıma ihtiyacı olanlar, bir RIOT yetkilisinden yardım talep etmelidir.

7.7. Etkinlik Yerine Genel Erişim

ŞL ve YL Takımlarının resmi maçlar için sınırlandırılmış maç alanına erişimleri, aksine önceden RIOT tarafından izin verilmedikçe Takım Üyeleri ile sınırlıdır. ŞL ve YL maçlarına katılıma izin verme, münhasır olarak RIOT yetkililerinin takdirindedir.

7.8. Maç Alanı

“Maç alanı”, maç sırasında kullanılan müsabaka bilgisayarlarıyla çevrili alanı ifade eder. Maç sırasında, maç alanında Takım Üyesi olarak sadece oyundaki takımların Başlangıç Oyuncuları bulunabilir.

7.8.1. Takım Menajerleri. Menajerler maça hazırlık sürecinde maç alanında bulunabilirler, ancak seçim-yasaklama evresi başlamadan ayrılmalıdırlar ve ardından maç bitinceye kadar bu alana dönebilirler.

7.8.2. Elektronik Cihazlar. Cep telefonları ve tabletler dâhil elektronik cihazlar, seçim-yasaklama evresi, duraklatmalar, tekrarlar ve seri araları dâhil olmak üzere turnuva alanında bulunamaz. RIOT yetkilileri maç alanında olan oyuncuların bu cihazları maç öncesinde toplayacaktır ve maç bitiminden sonra kendilerine iade edecektir.

7.8.3. Yiyecek İçecek Sınırlamaları. Maç alanına yemek sokmak yasaktır. İçecekler, maç alanında sadece RIOT yetkililerinin temin edeceği kapaklı bardaklar kullanılmak şartıyla serbesttir. RIOT yetkilileri bu bardakları talep üzerine oyunculara verecektir.

7.9. Diğer Takım Üyeleri İçin Alanlar

Takım Üyeleri İçin Diğer Alanlar, etkinlik yeri içerisinde, RIOT yetkilileri tarafından belirlendiği üzere, oyuncuların dinlenmeleri ve sosyalleşmeleri için tasarlanmış olan, maç alanından ayrı konumlanmış yerlerdir. RIOT yetkililerince aksi yönde özel izin verilmemişse bu alanlara yalnızca Takım Üyeleri girebilir.

7.10. Program Değişiklikleri

RIOT, kendi takdirine göre belirli bir gündeki maç programını tekrar düzenleyebilir ve/veya bir ŞL veya YL maçını başka bir tarihe çekebilir veya maç programını başka türlü değiştirebilir. RIOT maç programını değiştirirse uygun olan en yakın zamanda tüm takımları bilgilendirecektir.

7.11. Stüdyoya Ulaşım

ŞL veya YL etkinliğine katılan takımın Aktif Kadro üyeleri, stüdyoya RIOT yetkilileri tarafından belirlenen zamandan sonra gelmemelidir.

7.12. Hakemlerin Rolü

7.12.1. Sorumluluklar. Hakemler oynanan maçın öncesinde, maç sırasında ve sonrasında maçla alakalı her konuda, soruda ve durumda karar vermeye yetkili olan RIOT yetkilileridir. Hakemlerin görevi bunlarla sınırlı olmamak kaydıyla aşağıdakileri kapsar:

- 7.12.1.1. Maç öncesinde takım dizilimini kontrol etmek
- 7.12.1.2. Oyuncu ekipmanlarını ve maç alanlarını kontrol edip takip etmek
- 7.12.1.3. Maç başlangıcını ilan etmek
- 7.12.1.4. Maç sırasında oyunu duraklatmak/devam ettirmek
- 7.12.1.5. Maç sırasındaki kural ihlallerine ceza vermek

7.12.1.6. Maçın bitimini ve sonucunu onaylamak

7.12.2. Hakem Davranışları. Hakemler her zaman profesyonel bir tutum içinde olmalıdır ve kuralları tarafsızca uygulamalıdır. Herhangi bir oyuncu, takım, takım yöneticisi, koç, takım sahibi veya başka bir kişiye karşı hırs veya önyargıya sahip olmamalıdır.

7.12.3. Kararların Kesinliği. Eğer bir hakem hatalı karar verirse, karar iptal edilebilir. RIOT yetkilileri kendi takdirlerine göre, verilen kararda uygun prosedürün izlenip izlenmediğine karar vermek için maç sırasında veya sonrasında verilen kararı değerlendirebilirler. Eğer prosedüre uyulmamışsa, RIOT yetkilileri hakem kararını imkân dâhilinde geçersiz kılma haklarını saklı tutar. RIOT yetkilileri, ŞL ve YL boyunca verilecek tüm kararlarda her zaman son sözü söyleme yetkisine sahip olacaktır.

7.12.4. Bahis Yasağı. Aşağıda Bölüm 9'da yer alan LoL'de bahisleri yasaklayan tüm kurallar, sınırlama olmaksızın hakemlere de uygulanacaktır.

7.13. Turnuva Yaması ve Turnuva Alanı

Turnuva yamasında yapılacak değişiklikler RIOT'ın takdirinde olacaktır. Turnuva yamasında veya şampiyonların kullanılabilir hale geleceği tarihlerde RIOT takdirinde yapılacak değişiklikler takımlara makul bir süre önceden bildirilecektir.

Turnuva yaması aksi bir durum takımlara bildirilmediği sürece, canlı sunucuda yamanın yayınlanmasının üzerine bir takvim haftası geçtikten sonra güncellenecektir. Haftanın maçları veya mevsim finallerinin başlamış olması halinde yama değişikliği uygulanmayacaktır.

Örnek: Yama X.X, 1 Şubat 2018'de, 23:59'da yayınlanmıştır. Haftanın maçları veya mevsim finalleri başlamadıysa, ŞL ve YL turnuva yaması olarak tüm maçlar için 8 Şubat 2015'te 23:59'da veya sonrasında bu yama kullanılmaya uygun olacaktır.

Çıkışının üzerinden en az bir (1) hafta geçmemiş şampiyonlar otomatik olarak kullanılmayacaktır. Değişikliğe uğrayan şampiyonların durumu, RIOT yetkililerinin takdirindedir. Ancak lig haftası içinde, aksi belirtilmedikçe, değişikliğin canlı sunucuya gelmesinden 1 hafta sonra şampiyon aktif hale gelecektir. Mevsim finalleri içinse, eğer finaller değişikliğin yapıldığı yamada oynanacaksa, takdiri RIOT yetkililerine ait olmak üzere, şampiyon kapalı kalacaktır. Şampiyonların açık olup olmayacağı, maçlardan makul bir süre önce takımlara bildirilecektir.

7.14. Maç Öncesi Kurulum

7.14.1. Kurulum Zamanı. Oyuncular, maça tamamen hazırlanmış olmaları için maç saati öncesinde belirlenmiş zaman dilimlerine sahip olacaklardır. Oyuncular kendilerine maç öncesi iletilmiş olan listede belirtilmiş olan bütün hususlara riayet etmek zorundadır. RIOT yetkilileri, oyuncuları ve takımları maç programlarının bir parçası olarak belirlenmiş kurulum zamanları ve süreleri hakkında bilgilendirecektir. RIOT yetkilileri, programı her zaman değiştirebilir. Kurulum zamanı, oyuncuların alandaki RIOT yetkilisinin veya hakemin izni olmadan ve başka bir RIOT yetkilisi eşlik etmeden alandan ayrılma izinlerinin bulunmadığı maç alanına girdiklerinde başlamış sayılır. Kurulum aşağıdakilerden oluşmaktadır:

- 7.14.1.1. RIOT tarafından sağlanan bütün ekipmanların çalıştığından emin olmak.
- 7.14.1.2. Ekipmanların bağlanması ve ayarlanması
- 7.14.1.3. Sesli iletişim sisteminin düzgün çalıştığından emin olmak
- 7.14.1.4. Rün sayfalarının düzenlenmesi
- 7.14.1.5. Oyun içi ayarları yapmak
- 7.14.1.6. Sınırlı oyun içi ısınma

7.14.2. Oturma Düzeni. Oyuncular lobiye katılacakları düzende oturmalıdır: Üst Koridor, Orman, Orta Koridor, Nişancı, Destek.

7.14.3. Ekipmanların Arızalanması. Eğer oyuncu kurulum süresi boyunca ekipmanlarla alakalı bir sorunla karşılaşursa, derhal bir RIOT yetkilisini uyarmalı ve bilgilendirmelidir.

7.14.4. Teknik Destek. RIOT yetkilileri kurulum sürecini yönetmek ve maç öncesi kurulum sürecinde ortaya çıkabilecek sorunları çözmek için hazır bulunacaklardır.

7.14.5. Maç Başlangıç Saatine Uyuma. Oyuncunun kurulum sürecine yönelik herhangi bir sorunu tahsis edilen zamanda çözmesi ve maçın belirlenmiş zamanda başlaması beklenmektedir. RIOT yetkililerinin takdirine göre, kurulum sorunlarından kaynaklanan gecikmeler mazur görülebilir. RIOT yetkililerinin takdirine göre gecikmelere ceza verilebilir.

7.14.6. Maç Öncesi Test Onayı. Bir RIOT yetkilisi, maçın programa göre başlama zamanından beş dakika öncesine kadar her bir oyuncunun kurulumunu tamamladığını onaylayacaktır.

7.14.7. Oyuncunun Hazır Olması Durumu. Maçta on oyuncunun tamamı kurulumun tamamlandığını onayladıktan sonra, oyuncular ısınma oyununa giremezler.

7.14.8. Oyun Lobisi Kurma. RIOT yetkilileri resmi oyun lobisinin nasıl kurulacağına karar verecektir. Testler tamamlandığında RIOT yetkilileri, oyuncuları Üst Koridor, Orman, Orta Koridor, Nişancı, Destek pozisyon sıralamasında oyun lobisine katılmaları için yönlendirecektir.

7.15. Oyun Kurulumu

7.15.1. Seçim-Yasaklama Evresinin Başlaması. On oyuncu da resmi oyun lobisine girdiğinde, bir RIOT yetkilisi her iki takımın da (aşağıda açıklanan) seçim-yasaklama evresine hazır olduklarını onaylamalarını isteyecektir. Her iki takım da hazır olduklarını onayladığında, bir RIOT yetkilisi oda sahibine oyunu başlatması için talimat verecektir. Takım Koçu, seçim-yasaklama evresi boyunca maç alanında bulunabilecek, takımla iletişim kurabilecektir. Takas aşaması sırasında geri sayım sayacı son beş (5) saniyeyi gösterdiğinde takım koçu sahneyi terkederek belirlenmiş konumuna geçecektir.

7.15.2. Seçim-Yasaklama Evresinin Kaydı. Seçim-yasaklamalar, Turnuva Çekilişi oyun modu aracılığıyla yapılacaktır. Seçim-yasaklamalar oyun kurulumu öncesinde tamamlanırsa lig yetkilileri, kendi takdirine göre resmi seçim-yasaklamayı kaydedecek ve oyun başlangıcını kendileri iptal edecektir.

7.15.3. Genel Ayarlar/Oyun Ayarları

- 7.15.3.1. Harita: Sihirdar Vadisi
7.15.3.2. Takım Boyutu: 5
7.15.3.3. İzinli İzleyiciler: Sadece Lobi
7.15.3.4. Oyun Tipi: Turnuva Çekilişi
(Aşağıdaki Kurulum Ekranını İnceleyiniz.)



The screenshot shows the game lobby settings for the map Sihirdar Vadisi. The interface is dark-themed with a blue and gold color scheme. At the top, there are navigation tabs: PVP, YAPAY ZEKAYA KARŞI, EĞİTİM, ÖZEL OYUN KUR (selected), and ÖZEL OYUNA KATIL. The map name 'Sihirdar Vadisi' is prominently displayed in the center. Below the map name, there are several settings sections: 'Ad' with a text input field containing 'TCL 2018 W1D1 A vs B G1'; 'Takım Büyüklüğü' (Team Size) set to 5 and 'Bölge' (Region) set to IST1; 'Şifre (Opsiyonel)' (Optional Password) with an empty text input field; 'Oyun Tipi' (Game Type) with options: Kapalı Seçim (selected), Sıralı Seçim, Hepsi Rasgele, and Turnuva Çekilişi (selected); and 'İzleyiciye İzin Ver' (Allow Spectators) with options: Yalnızca Lobi (selected) and Hiçbiri.

7.16. Seçim-Yasaklama Evresi ve Taraf Seçimi

7.16.1. Turnuva Çekilişi. RIOT yetkilileri Turnuva Çekilişi modunu ya da manuel seçimi (örneğin, oyun içi özellikleri kullanılmadan yazılı veya sözlü olarak yapılan seçim) kullanmayı tercih edebilir. Seçimler başladıktan sonra, takımların Başlangıç Oyuncuları değiştirilemez. Oyuncular, seçimlerini RIOT yetkilisine bildirmek şartıyla, takımlarının seçtiği herhangi bir Şampiyonu oynayabilir.

7.16.2. Oyun Unsurlarındaki Sınırlamalar. Bir eşyaya, Şampiyona, kostüme, rüne ya da Sihirdar büyüüne, bilinen bir oyun hatasından dolayı veya RIOT'ın takdirine göre belirlenmiş herhangi başka sebeple bir maç sırasında veya maçtan önce herhangi bir zamanda sınırlama getirilebilir.

7.16.3. Taraf Seçimi. Takımların Lig aşaması boyunca oynayacağı taraflar, Bölüm 6.2 ve 6.3'te belirtildiği şekilde düzenlenecektir. Serilerde, seri başı olan takım tek sayılı oyunlar (örneğin Oyun 1,3, ve 5) için taraf seçimi yapacakken, diğer takım çift sayılı oyunlar (Oyun 2 ve 4) için taraf seçebileceklerdir. Örnek olarak, seri başı olan takım oyun 1'i mavi tarafta, oyun 3 ve 5'i kırmızı tarafta oynamayı seçebilirken, tablonun alt tarafında bulunan takım Oyun 2'yi kırmızı tarafta Oyun 4'ü mavi tarafta oynamayı seçebilir. Bir seride ilk maçtan sonraki maçlar için taraf seçimi Nexus'un patlamasından sonraki 5 dakika içerisinde yapılmalıdır. Seçim yapılmazsa, mavi taraf seçilmiş sayılacaktır.

7.16.4. Seçim Sırası. Şampiyon seçim-yasaklamaları aşağıda belirtilen şekilde olacaktır:
Mavi Takım= A; Kırmızı Takım=B

1. Yasaklamalar: ABABAB

1. Seçimler: ABBAAB

2. Yasaklamalar: BABA

2. Seçimler: BAAB

7.16.5. Seçim Hatası. Bir Şampiyonun seçilmesi veya yasaklanması sırasında hata yapıldığında, hatayı yapmış olan takım RIOT yetkilisini diğer takım yeni seçimini kilitlemeden önce bilgilendirmeli ve seçmek istediği şampiyonu bildirmelidir. Bu durumda süreç tekrar başlayacak ve hata yapmış olan takımın hatasının düzeltilmesi için hatanın yapıldığı noktaya dönülecektir. Hatayı yapan takım RIOT yetkilisine hangi şampiyonu seçmek istediğini diğer takım yeni seçimini kilitlemeden önce bildirmezse, hatalı seçimden geri dönülmeyecektir.

7.16.6. Şampiyonların Takası. Takımlar tüm şampiyon takaslarını takas aşamasının bitimine yirmi (20) saniye kala tamamlamalıdır, aksi takdirde cezaya maruz kalacaklardır.

7.16.7. Seçim-Yasaklamalardan Sonra Oyunun Başlaması. Aksi RIOT yetkilisi tarafından belirtilmedikçe seçim-yasaklama evresinin tamamlanmasından hemen sonra oyun başlayacaktır. Bu noktada, RIOT yetkilileri maç alanından takım üyeleri tarafından yazılmış notlar dâhil olmak üzere tüm basılı materyali kaldıracaktır. Oyuncular, "Serbest Zaman" olarak da bilinen, seçim-yasaklamaların tamamlanmasıyla oyunun başlaması arasındaki sürede oyundan çıkamazlar.

7.16.8. Oyunun Kontrollü Başlatılması. Oyun başlangıcında bir hata olması veya RIOT yetkililerinin seçim-yasaklama evresini oyun başlangıcından ayırmaya yönelik bir karar vermesi durumunda, RIOT yetkilisi oyunu Kapalı Seçim modu kullanarak kontrollü bir şekilde başlatabilir. Tüm oyuncular Şampiyonlarını önceki geçerli tamamlanmış seçim-yasaklama evresine uygun olarak seçeceklerdir.

(Aşağıdaki Kurulum Ekranını İnceleyiniz.)

PvP YAPAY ZEKAYA KARŞI EĞİTİM | ÖZEL OYUN KUR ÖZEL OYUNA KATIL

Sihirdar Vadisi

Ad
TCL 2018 W1D1 A vs B G1

Takım Büyüklüğü Bölge
5 IST1

Şifre (Opsiyonel)

Oyun Tipi
Kapalı Seçim Sıralı Seçim Hepsi Rasgele
Turnuva Çekilişi

Izleyiciye İzin Ver
Yalnızca Lobi Hiçbiri

Onayla

7.16.9. Oyunun Yüklenmesinde Meydana Gelen Hatalar. Oyunun çökmesi, bağlantının kopması veya oyunun yüklenme sürecini bozan ve bir oyuncunun oyuna bağlanmasına engel olan herhangi bir hatanın meydana gelmesi durumunda, oyun on oyuncu da bağlanana ve oynamaya hazır olana kadar duraklatılmalıdır.

8. Oyun Kuralları

8.1. Terimlerin Tanımları

8.1.1. Oyundan Kasıt Olmadan Kopma. Oyuncunun oyunla bağlantısının oyun istemcisi, platform, ağ veya bilgisayarla alakalı sorunlar nedeniyle kesilmesi anlamına gelmektedir.

8.1.2. Oyundan Kasıtlı Kopma. Oyuncunun oyunla bağlantısının kendi hareketlerine (örneğin, oyundan çıkmasına) bağlı olarak kesilmesi anlamına gelmektedir. Oyuncunun bağlantısının kopmasına yol açan herhangi bir hareketi oyuncunun gerçek niyetine bakılmaksızın kasıtlı sayılacaktır.

8.1.3. Sunucunun Çökmesi. Oyun sunucusu, Turnuva Sunucusu veya müsabaka alanının internetine bağlı sorunlarla alakalı olarak tüm oyuncuların oyundan düşmesi anlamına gelmektedir.

8.2. Geçerlilik Kazanmış Oyun

Geçerlilik Kazanmış Oyun ("GKO"), on oyuncunun da bağlandığı ve rakip takımlar arasında kayda değer bir etkileşimin sağlandığı oyun anlamına gelmektedir. Bu noktadan itibaren oyun "resmi" sayılacaktır. GKO başladıktan sonra oyunun baştan başlatılmasına sadece sınırlı şartlar altında izin verilecektir (Bölüm 8.4'ü inceleyiniz). GKO'yu başlatacak olan şartlara örnekler:

8.2.1. Minyonlara, orman canavarlarına, kulelere veya rakip Şampiyonlarına isabet eden herhangi bir saldırı veya yetenek atışı.

8.2.2. Rakip oyuncuların birbirlerinin görüş alanına girmesi.

8.2.3. Nehri geçme ve rakip takımın ormanı ile bitişik çalıya girmeyi de içeren, herhangi bir takım tarafından karşı tarafın ormanına ayak basmak, görüş sağlamak veya yetenek atışı kullanmak.

8.2.4. Oyun sayacının iki dakikaya ulaşması (00:02:00)

8.3. Oyunun Durdurulması

Eğer bir oyuncu RIOT yetkilisini bilgilendirmeden veya oyunu durdurmadan kasıtlı olarak bağlantısını keserse, RIOT yetkilisi durdurma uygulamak zorunda değildir. Herhangi bir duraklatma veya durdurma boyunca, RIOT yetkilisi tarafından izin verilmedikçe oyuncular maç alanını terkedemez.

8.3.1. Talimatla Duraklatma. RIOT yetkilileri kendi takdirlerine göre herhangi bir zamanda maçın duraklatılmasını isteyebilir veya bir oyuncunun bilgisayarından maçı duraklatabilir.

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

8.3.2.1. Bağlantının kasıt olmadan kopması

8.3.2.2. Bir donanım veya yazılım arızası (örneğin, monitör gücünün kesilmesi, ekipman arızası veya oyundaki hatalar)

8.3.2.3. Oyuncunun fiziksel etkiye maruz kalması (örneğin alandaki seyircilerin müdahalesi veya kırık sandalye).

Önceden bilinen hastalık ve sakatlıklar için, maçtan önce hakemler bilgilendirilmeli ve bu durumlar için duraklatma alınıp alınamayacağına dair hakemlerden onay alınmalıdır. Bu tarz bir duraklatma sırasında; oyuncunun hazır, istekli, makul bir süre içinde oynamaya devam edecek durumda olup olmadığına kendi takdirlerine göre RIOT yetkilileri karar verecektir. Makul sürenin ne kadar olacağına karar verme yetkisi RIOT yetkililerine aittir, ancak bu süre birkaç dakikayı geçmeyecektir. RIOT yetkilisi oyuncunun makul bir süre içerisinde oyuna dönemeyeceğine karar verirse ve takıma Tayin Edilmiş Galibiyet (Bölüm 8.5'i inceleyiniz) verilmeyecekse bahsi geçen oyuncunun takımı oyunu hükmen kaybetmiş sayılacaktır.

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

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

8.3.5. Duran Oyun Esnasında Oyuncuların İletişimi. Mücadele eden tüm takımların eşitliği gözetildiği için, oyuncular hiçbir şekilde duran oyun sırasında birbirleriyle iletişim kuramaz. Şüphenin ortadan kaldırılması için, oyuncular sadece oyunun durma sebebini tanımlamak ve sorunu çözmek amacıyla hakemle iletişime geçebilir. Eğer duraklama yeterince uzun sürerse, hakemler kendi takdirlerine göre, oyunun tekrar başlatılmasından önce takımların oyun şartlarını tartışmak üzere konuşmalarına izin verebilir.

8.4. Yeniden Başlatma ve Kurtarma Protokolü

8.4.1.GKO'dan Önce Yeniden Başlatma. GKO statüsüne erişilmemişse oyunun baştan başlatılabileceği durumlara örnekler aşağıda sayılmıştır.

8.4.1.1. Oyuncu rün veya arayüz ayarlarının oyun lobisinden maça doğru aktarılmadığını fark ederse, oyunu bunları ayarlamak için duraklatabilir. Eğer ayarlar doğru şekilde yapılamıyorsa, oyun baştan başlatılabilir.

8.4.1.2. RIOT yetkilisinin takımların minyonların çıkışına yetişememesi gibi durumlar da dâhil teknik sıkıntıların oyunu kaldığı yerden normal bir şekilde devam ettirmeye elverişli olmadığına karar vermesi.

8.4.2. GKO Sonrasında Yeniden Başlatma. GKO başladıktan sonra oyunun baştan başlatılabileceği durumlara örnekler aşağıda sayılmıştır.

8.4.2.1. Maç sırasında herhangi bir anda maç istatistiklerini veya oynanış mekaniğini önemli ölçüde değiştiren kritik bir oyun hatası yaşanır.

8.4.2.2. Eğer RIOT yetkilisi haksız çevresel koşulların olduğuna karar verirse (ör. Fazla gürültü, kötü hava şartları, kabul edilemez güvenlik riskleri).

8.4.3. Kronokırılma. Maç sırasında herhangi bir anda, oyun içinde oyun istatistiklerini veya oynanış mekaniklerini etkileyen kritik bir hata gerçekleşmesi veya harici çevresel faktörlerin dayanılmaz bir hale gelmesi durumunda yeniden başlatma veya kurtarma gerçekleşebilir.

8.4.3.1. Yeniden başlatma veya kurtarmanın gerçekleşebilmesi için bazı kesin şartların gerçekleşmesi gerekir. Hakemler, hatanın kritik ve doğrulanabilir olduğuna karar vermelidir. Kritik olarak değerlendirilen bir hata, oyuncunun maç esnasında oynayabilme yeteneğine zarar veren hata tipidir. Hatanın, oyuncunun oynayabilme yeteneğine zarar verdiğine karar verme yetkisi sadece Şampiyonluk Ligi ve Yükselme Ligi hakemlerine aittir. Hatanın doğrulanabilir olarak değerlendirilmesi için, hatanın varlığının kesin olarak kanıtlanması ve oyuncu hatasından kaynaklanmaması gerekmektedir. Yetkililer oyun içi izleyici fonksiyonunu kullanarak söz konusu oyunu yeniden oynatmalı ve hatayı doğrulamalıdır.

8.4.3.2. Bir oyuncu kritik bir hata yaşadığına inanıyorsa, oyunu durdurmalı ve bir hakemi zamanında haberdar etmelidir. Eğer bir oyuncunun avantajlı bir zamanda yeniden başlatmak için bir hatayı belirtmekte gecikmesi durumu fark edilirse, yeniden başlatma veya kurtarmaya izin verilmeyecektir.

8.4.3.3. Eğer hakemler hatanın kritik ve doğrulanabilir olduğuna karar vermişse ve oyuncu duraklatma protokolünü takip ettiyse, Baş Hakem: (i) Belirleyici Felaket Kurtarma Aracı'nın ("Kronokırılma") oyunu onarıp onaramayacağına karar verir ve (ii) söz konusu hatanın Kronokırılma ile onarılmaya uygunluğuna karar vermek için merkezi hata veritabanına danışır. Bilinen oyun içi hatalar üç kategoriye ayrılmıştır:

Her Zaman Kullanılan: Bu hatalar doğaları gereği oyunu bozabilir. Kronokırılma'nın oyunu hatanın düzeltilebileceği veya tetikleyicisinden kaçınılabileceği bir duruma geri getirebileceğine karar verilmiştir.

Bedelsiz: Bu hatalar normal oyun düzenini Kronokırılma'yı gerektirecek kadar bozmayan hatalardır. Bedel şu şekilde belirlenir: (i) şampiyon ölümleri, (ii) alınan görevler (oyunun duraklatılma anında devam etmeyenler; yani ejderhanın çekilmiş olması veya üç oyuncunun alt koridor kulesinde minyon dalgasıyla karşısında kimse yokken kuşatma yapması gibi bir durum yoksa); veya (iii) "duran oyun durumu" (yani oyunun geri alınacağı nokta, aşağıda tanımlandı) ile duraklatma sırasındaki maçın durumu arasında sihirدار büyü kullanımı (normal oyun düzeninin dışında bu kuralı tetiklemek için sihirدار büyü kullanan oyuncular hariç). Görüş (yerleştirilen veya yok edilen totemler), bir oyuncunun ulti kullanması, biçilen minyonlar, vs. oyunda kendine has bir bedeli olan ama Kronokırılma kullanımına karar verme seviyesini arttırmayan faktörlerdir.

Kronokırılmasız: Hata, oyunun daha erken safhasına geri döndürülse bile düzeltilemiyor veya Kronokırılma kullanımından kaynaklı bir gecikmeye sebep olacak kadar oyuna etki etmiyorsa bu kategoride yer alır.

8.4.3.4. Eğer hata bilinmiyorsa Baş Hakem, hata hakkındaki bütün verileri toplar, Kronokırılma'nın oyunu onarabilme durumuna karar verir ve hatayı yukarıdaki kategorilerden hangisine koyacağına karar verir.

8.4.3.5. Kronokırılma'nın oyunu onaracağını varsayarsak:

8.4.3.5.1. Eğer hata "Her Zaman Kronokırılma Kullanılan" olarak değerlendirildiye, Baş Hakem takımların hata sebebiyle büyük miktarda dezavantajlı olup olmadığına karar verir ve büyük miktarda dezavantajlı olan takıma (bu iki takım birden de olabilir) Kronokırılma ile maçı onarma teklifi sunar, ancak bu takıma oyunun hangi noktaya döneceği söylenmez. Eğer büyük oranda dezavantajlı olan takım Kronokırılma isterse, Baş Hakem hata gerçekleşmeden önceki anlarda uygun bir duran oyun anı bulmaya çalışır. Duran oyun durumu, iki takımın da maç sırasında birbiriyle ağır bir şekilde takas yapmadığı anlara verilen addır, ancak küçük miktarda takasların gerçekleştiği anlar da duran oyun sayılabilir. Uygun bir duran oyun durumu olmaması halinde de oyun Baş Hakem'in takdirinde olmak üzere, hata öncesi bir ana geri çekilebilir.

8.4.3.5.2. Eđer hata “**Bedelsiz Kronokırılma**” olarak belirlenmiřse, Bař Hakem oyunun yukarıda tanımlandığı gibi bir duran oyun durumuna onarılabilme olasılıđına karar verir. Eđer bedelsiz olduđuna karar verilirse, Bař Hakem takımların hata sebebiyle büyük miktarda dezavantajda olup olmadığına karar verir ve büyük miktarda dezavantajlı olan takıma (bu iki takım birden de olabilir) Kronokırılma ile maçı onarma teklifi sunar, ancak bu takıma oyunun hangi aşamada duran oyuna döneceđi söylenmez. Eđer büyük oranda dezavantajlı olan takım Kronokırılma isterse, Bař Hakem hata gerçekteşmeden önceki anlarda uygun bir duran oyun anına oyunu onarır. Eđer duran oyun durumuna dönmek bir bedel tetikliyorsa, oyun Kronokırılma kullanılmadan devam eder.

8.4.3.5.3. Eđer bir hata “**Kronokırılmasız**” olarak belirlenirse, ya bu hata Kronokırılma tarafından tamir edilemediđi için oyun yeniden başlatılır (ařađıda anlatıldıđı üzere), ya da önemsiz bir hataysa Kronokırılma'yla kurtarılabilmesinden bađımsız olarak hataya rađmen oyuna devam edilir (hata Kronokırılma kullanımına deđmeyecek düzeydeyse).

8.4.3.6. Eđer Kronokırılma oyunu kurtaramıyorsa ya da hata Kronokırılmasız olarak belirtilmiř ve önemli bir hata ise, Bař Hakem takımların hata sebebiyle büyük miktarda dezavantajlı olup olmadığına karar verir ve büyük miktarda dezavantajlı olan takıma (bu iki takım birden de olabilir) maçı yeniden kurma teklifi sunar. Eđer büyük miktarda dezavantajlı olan takım maçın yeniden kurulmasını kabul ederse, Bölüm 8.4'te belirtilen kurallar dođrusunda oyun bařtan başlatılır. Ancak, eđer yeniden başlatma řampiyon hatasından kaynaklıysa Geçerlilik Kazanmıř Oyun durumu fark etmeksizin maç ayarları (seçimler ve yasaklamalar dâhil olmak üzere) geçerli sayılmaz ve hata, özel bir oyun etkeninin (yani bir kostümün yasaklanması gibi) tamamen kaldırılması sayesinde düzelmiyorsa en azından günün geri kalan maçlarında söz konusu řampiyon seçilemez hale gelir.

8.4.3.7. Monitör, bilgisayar veya sunucu kaynaklı bir donanım hatası durumunda, Bař Hakem takımların hata sebebiyle büyük miktarda dezavantajlı olup olmadığına karar verir. Eđer etkilendiđi yönünde karar verirse (bu iki takım birden de olabilir), hakemler maçı hatanın olduđu noktaya onarmayı dener. Bu an, Bař Hakem tarafından hatadan önceki duran oyun durumuna uygun olarak seçilir. Oyuncunun sahip olduđu klavye veya fare gibi aksesuarlarda hata oluşması halinde, takdiri kendilerine ait olmak üzere RIOT yetkilileri oyuncunun bilinçli olarak ekipmanı bozmaya yönelik bir eylemde bulunmadığına kanaat getirirlerse, Kronokırılma kullanılabilir. Maç alanındaki herhangi bir ekipmana takım üyeleri tarafından bilinçli olarak zarar verilmesi sonucu bir hata meydana gelmesi durumunda, Kronokırılma kullanılmaz ve maç devam eder.

8.4.3.8. Kontrollü Ortam. Seçim-yasaklamalar veya Sihirdar büyüleri dâhil ancak onlarla sınırlı kalmamak üzere belli şartlar, GKO'ya erişmemiş oyunların baştan başlatılmasında korunabilir. Ancak maç GKO statüsüne ulaşmışsa, RIOT yetkilileri herhangi bir seçimi muhafaza etmez.

8.4.4. Oyuncunun Ayarları Onaylaması. Her oyuncu, GKO tesis edilmeden önce rünler, kontroller ve arayüz ayarları dâhil oyun ayarlarını tamamladığını doğrulamalıdır. Doğrulamadaki herhangi bir hata, GKO tesis edildikten sonra oyunun baştan başlatılmasına haklı sebep oluşturmaz.

8.5. Tayin Edilmiş Galibiyet

RIOT yetkililerinin oyunu baştan başlatmaya karar vermesine neden olacak teknik bir sıkıntı olması durumunda, RIOT bunun yerine bir takımı oyunun galibi olarak tayin edebilir. Eğer oyun, oyun saatine göre yirmi (20) dakikadan fazla oynandıysa (00:20:00), RIOT yetkilileri kendi takdirlerine göre takımlardan birinin yenilgiden kaçamayacağına makul bir kesinlik derecesine kadar karar verebilir. Aşağıdaki kıstaslar makul kesinliğin kararlaştırılmasında kullanılabilir.

8.5.1. Altın Farkı. Takımlar arasındaki altın farkı %33'den fazlaysa

8.5.2. Kalan Kule Farkı. Takımlar arasındaki kalan kule sayısındaki fark yediden (7) fazlaysa.

8.5.3. Kalan İnhibitör Farkı. Takımlar arasındaki kalan inhibitör sayısı farkı ikiden (2) fazlaysa.

8.5.4. Kalan Nexus Kulesi Farklı. Takımlar arasındaki kalan nexus kulesi farklı iki (2) ise.

8.5.5. Hayatta Kalan Şampiyon Farkı. Takımlar arasında hayatta kalan şampiyon farkı en az dört (4) ise ve rakip takımın şampiyonlarının canlanmasına en az kırk (40) saniye varsa.

8.5.6. Kesin Zafer. Lig yetkililerinin, teknik sorunun gerçekleştiği anda oyunun bir takımın galibiyetinden başka herhangi bir şekilde bitemeyeceğine karar vermesi (örneğin 45. dakikada bir takımın Nişancı ve ormancısının bir minyon dalgasıyla katliama uğramış rakiplerinin üssüne doğru koşuyor olması).

8.6. Maç Sonrası Süreç

8.6.1. Sonuçlar. RIOT yetkilileri, oyun sonuçlarını onaylayıp kaydedeceklerdir.

8.6.2. Teknik Notlar. Oyuncular teknik sorunları RIOT yetkililerine bildireceklerdir.

8.6.3. Mola. RIOT yetkilileri, oyuncuları sonraki oyunun seçim-yasaklama evresi başlamadan önce kalan zaman hakkında bilgilendireceklerdir. Seçim-yasaklama evresi, takımın maç alanında tam kadro bulunup bulunmadığına bakılmaksızın çizelgedeki zamana uygun olarak başlayacaktır. RIOT yetkilileri, kendi takdirlerine göre oyuncu hesaplarına giriş yapabilir ve oyun lobisine katılabilir. Takımdan tek bir oyuncu dahi seçim-yasaklama evresi başladığında maç alanında hazır bulunursa, takım için tüm seçim-yasaklamalara o oyuncu karar verecektir; Ancak, seçim-yasaklama evresi başladığında hiçbir oyuncu maç alanında bulunmazsa, o takım hükmen mağlup olmuş sayılır.

8.6.4. Hükmen Mağlubiyetin Sonuçları. Hükmen mağlubiyet sonucu kazanılmış maçlar bir takım için maçı kazanmaya yetecek minimum sayı ile bildirilecektir (örneğin, 1 maç üzerinden oynanan seriler için 1-0, , 2 maç üzerinden oynanan seriler için 2-0, 3 maç üzerinden oynanan seriler için 2-0, 5 maç üzerinden oynanan seriler için 3-0). Başka bir istatistik hükmen kaybedilmiş maçlar için tutulmayacaktır.

8.7. Seri Sonrası Süreç

8.7.1.Sonuçlar. RIOT yetkilileri, maç sonuçlarını kayıt ve tasdik edeceklerdir.

8.7.2.Sonraki Maç. Oyuncular, çizelgedeki sonraki maçları dâhil müsabakadaki güncel sıralamaları hakkında bilgilendirilecektir.

8.7.3.Maç Sonrası Yükümlülükleri. Oyunculara; sayılanlarla sınırlı olmamak üzere, basında görünümleri, röportajlar veya maçla alakalı başka konulara yönelik maç sonrası yükümlülüklerine dair bilgi verilecektir.

9. Davranış Kuralları

9.1. Rekabetin Bütünlüğü

Takımlardan bütün lig maçları esnasında ellerinden gelenin en iyisini yapmaları ve sportmenlik, doğruluk ve dürüst oyun prensiplerinin dışına çıkmamaları beklenir. Bu kuralın ihlali halinde lig yetkilileri tarafından belirlenen cezalar uygulanır. Kural ihlalleri hakkındaki tüm kararlar Lig Yönetimi'nin takdirindedir. Aşağıdaki örnekler yalnızca açıklayıcı olmaları amacıyla verilmiştir:

9.1.1. Gizli anlaşmalar olarak da bilinen, hile yapmaya veya diğer insanları kandırmaya yönelik oluşturulan iş birlikleri. Bu tür iş birlikleri oyuncular, takımlar ve/veya organizasyonlar arasında gerçekleşebilir ve işbirliği veya komplolar tarafların haksız fayda sağlaması için oluşturulmuş olabilir. Komplolara burada bahsedilmeyen taraflar da dahil olabilir. Gizli anlaşmalara, aşağıdakilerle sınırlı olmamak üzere şu örnekler verilebilir:

- 9.1.1.1.** Oyuncuların kendi aralarında anlaşıp bilerek oyunun rekabet standartlarının altında oynamaları.
- 9.1.1.2.** Para veya diğer ödülleri bölüşmek için önceden anlaşma yapmak.
- 9.1.1.3.** Harici kaynaklar ve oyuncular arasında elektronik veya farklı şekillerde sinyal gönderimi ve alımı.
- 9.1.1.4.** Belli bir bedel karşılığında veya herhangi diğer bir nedenden ötürü bilerek oyunu kaybetmek ya da bunu başka bir oyuncuya yaptırmaya çalışmak.
- 9.1.1.5.** Serbest oyuncuların nereye gideceklerini ve/veya takım üyelerinin ya da olası takım üyelerinin sözleşmelerini ya da ücretlerini hileyle önceden belirlemeye çalışmak.

9.1.2. Hack olarak da bilinen, League of Legends oyun istemcisi üzerinde yapılan tüm değişiklikler.

9.1.3. Oyundaki hataların bilerek ve istenerek kötüye kullanımı.

9.1.4. İzleyici ekranlarına bakmak.

9.1.5. Başka bir oyuncunun hesabını kullanmak veya başka birini buna teşvik etmek.

9.1.6. Herhangi bir hile cihazı ve/veya programının ya da benzer bir hile yönteminin kullanımı.

9.1.7. Geçerli ve önceden belirtilmiş bir neden olmaksızın, bağlantının bilerek kesilmesi.

9.1.8. Lig tarafından belirtilen bu kural ve/veya standartları ihlal eden diğer tüm davranışlar.

- 9.1.9.** Takım yöneticileri ve üyeleri maç alanı ve çevresinde müstehcen, kötü, kaba, küçümseyici, tehditkâr, küfürlü, onur kırıcı, karalayıcı, küçük düşürücü veya saldırgan ya da sakıncalı bir dil kullanamaz; nefret söylemlerinde ya da ayrımcılık teşkil eden davranışlarda bulunamaz. Takım yöneticileri ve üyeleri, lig ya da yüklenicilerinin sağladığı ya da kullanıma sunduğu imkânları, hizmetleri veya ekipmanları bu tür mesajlar paylaşmak, göndermek veya yaymak için kullanamaz. Takım yöneticileri ve üyeleri bu tür bir dili sosyal medya veya yayın gibi halka açık etkinliklerde kullanamaz.
- 9.1.10.** Takım yöneticileri ve üyeleri; karşı takım yöneticileri ve üyelerini, taraftarları veya lig yetkililerini hedef alan onur kırıcı, küçük düşürücü, yıkıcı veya düşmanca hareket veya eylemlerde bulunamaz; diğer kişi veya kişileri bu tür davranışlara teşvik edemez.
- 9.1.11.** Lig yetkililerini, karşı takım yöneticilerini ve üyelerini veya izleyicileri taciz eden davranışlara müsaade edilmez. Başka bir oyuncunun bilgisayarına, vücuduna veya eşyalarına dokunmak gibi ve bunlarla sınırlı olmayan davranış kuralı ihlallerinin devam etmesi halinde cezai işlem uygulanır. Takım yöneticileri, üyeleri ve (varsa) misafirleri, maça katılım gösteren bütün kişilere saygılı davranmak zorundadır.
- 9.1.12.** Hiçbir takım yöneticisi veya üyesi, ışıklandırmalar, kameralar veya diğer stüdyo ekipmanına dokunamaz ve bunlara diğer şekillerde müdahalede bulunamaz. Takım yöneticileri ve üyeleri sandalyeler, masalar veya diğer stüdyo ekipmanlarının üzerinde ayakta duramaz. Takım yöneticileri ve üyeleri, lig yetkililerinin verdiği bütün talimatlara uymakla yükümlüdür.
- 9.1.13.** Maç sırasında, başlangıç kadrosundaki bir oyuncu yalnızca kendi takımının diğer üyeleriyle iletişim kurabilir.
- 9.1.14.** Hiçbir takım üyesi, yetkilisi veya görevlisi koç bilgisayarını kullanarak oyuna müdahale edemez veya oyuncularla iletişime geçemez. Koç bilgisayarından, oyunu duraklatmak ve oyuncularla maç sırasında iletişime geçmek de dahil olmak üzere oyuna müdahale etmek, takdiri lig yönetimine ait olmak üzere, eylemde bulunan takımın maçı hükmen kaybetmesiyle sonuçlanabilir.

9.2. Kurallara İlişkin Sorumluluk

- 9.2.1.** Aksi belirtilmediği takdirde burada belirtilen kuralların istenerek veya istenmeyerek ihlal edilmesi halinde cezai işlem uygulanabilir. Ayrıca bu kabahatleri veya ihlalleri işlemeye çalışmak da ceza sebebidir.
- 9.2.2.** Taciz kesinlikle yasaktır. Bir kişiyi yalnız bırakmaya veya soyutlamaya ve/veya kişinin itibarını zedelemeye yönelik, sistematik, saldırgan ve uzun bir süre boyunca devam eden veya tek seferlik fakat aşırıya kaçan davranışlar taciz olarak tanımlanır.
- 9.2.3.** Cinsel taciz kesinlikle yasaktır. İstenmeyen cinsel teşebbüsler cinsel taciz olarak tanımlanır. Buradaki ölçüt makul bir insanın yapılan davranışı sakıncalı veya saldırgan bulup bulmayacağı üzerinedir. Cinsel içerikli tehdit ve zorlamalara veya belli avantajlar karşılığında ahlaksız tekliflerde bulunmaya kesinlikle müsamaha gösterilmez.

- 9.2.4.** Takım yöneticileri ve üyeleri, ırk, ten rengi, etnik, ulusal veya sosyal köken, cinsiyet, dil, din, politik veya diğer görüşler, mali durum, doğum veya diğer durum, cinsel tercih ya da herhangi diğer bir sebepten ötürü bir ülkeyi, kişiyi veya grubu kırarak veya rencide edecek söylemlerde bulunamaz.
- 9.2.5.** Takım yöneticileri ve üyeleri, ligin, Riot Games'in veya bağlı kuruluşlarının ya da League of Legends'in üzerinde önyargı oluşturabilecek veya kötü etki bırakabilecek hiçbir açıklama yapamaz, yayınlamaz ve bunlara izin veya destek veremez. Bu tür durumların takdiri tamamen lige aittir.
- 9.2.6.** Lig sezonu boyunca takımlardan onay veya görünürlük amacıyla belgelerini sunmaları istenebilir. Lig süresince oluşabilecek beklentilerin karışabilmesi için bu belgeler gereklidir. Erken duyurular, takımların gelecek maçlarındaki stratejilerini belirlemek amacıyla yapacağı rekabetçi araştırmaları sekteye uğratabilir. Bu yüzden takım yöneticileri ve üyelerinden rekabet sürecini kötü şekilde etkileyebilecek bilgileri sızdırmaması istenmişse ve takım yöneticileri veya üyelerinden biri bu bilgileri sızdırmışsa, takım yöneticisi, üyesi ve/veya takım hakkında cezai işlem uygulanabilir.
- 9.2.7.** Riot Games'in bir takım, takım yöneticisi veya takım üyesinin Sihirdar Kanunu'nu, Kullanım Koşullarını veya League of Legends'in diğer kurallarını çiğnediğini tespit etmesi halinde, lig yetkilileri kendi takdirlerine göre cezai işlem uygulayabilir. Lig yetkililerinin araştırma esnasında bir takım yöneticisi veya üyesiyle iletişime geçmesi halinde, takım yöneticisi veya üyesi doğruları söylemekle yükümlüdür. Takım yöneticisi veya üyesinin bilgi saklayarak veya lig yetkililerini kandırarak araştırma sürecini engellemesi halinde, takım yöneticisi, takım üyesi ve/veya takım ceza alır.
- 9.2.8.** Takım yöneticileri ve üyeleri, kanun, tüzük ve düzenlemelere göre suç kabul edilen ve yetkili mahkemelerce suçlu bulunmalarıyla sonuçlanabilecek hiçbir eylemde bulunamaz.
- 9.2.9.** Takım yöneticileri ve üyeleri, RIOT'a bağlı kuruluşların sağladığı gizli bilgileri hiçbir şekilde başkalarıyla paylaşamaz.
- 9.2.10.** Takım yöneticileri ve üyeleri, belli hizmetlerin yerine getirilmesi veya başka bir takımı yenmesi veya yeneceğinin sözünü vermesi karşılığında diğer oyuncu, koç, takım yöneticisi, lig yetkilisi, RIOT çalışanı veya ligdeki diğer bir takıma bağlı kişilere hediye teklif edemez ve bu kişilerden hediye kabul edemez. Bu kuralın tek istisnası, takımın resmi sponsoru veya sahibinin takım yöneticisi veya üyelerine performansla dayalı ödüller sunmasıdır.

9.2.11. Hiçbir takım yöneticisi veya üyesi ya da bağlı kuruluş, diğer lig takımlarıyla sözleşmesi bulunan koç veya oyuncularını kendi tarafına çekmeye çalışamaz veya iş teklifinde bulunamaz ve bu koç veya oyuncularını takımlarıyla aralarında bulunan sözleşmeleri çiğnemeye teşvik edemez. Koç veya oyuncular, takımlarını bu kuralı çiğnemeye teşvik edemez. Koç veya oyuncular topluma açık mecralarda takımlardan ayrılma isteklerini dile getirebilir ve bütün ilgili tarafları yöneticileriyle iletişime geçmeye teşvik edebilir. Ancak koç veya oyuncular doğrudan başka bir takımı mevcut takım yöneticileriyle iletişime geçmeye teşvik edemez veya sözleşme yükümlülüklerini ihlal etmeye çalışamaz. Bu kuralın ihlali halinde lig yetkilileri tarafından belirlenen cezalar uygulanır. Başka bir takımın koçu veya oyuncusunun durumu hakkında bilgi almak isteyen takım yöneticileri, bu oyuncu ve/veya koçun sözleşmesinin bulunduğu takımın yöneticileriyle iletişime geçmek zorundadır. Bilgi almak isteyen takım, oyuncunun sözleşmesi hakkında görüşmelere başlamadan önce lig yetkililerini bilgilendirmelidir. Oyuncu sözleşmeleri Küresel Sözleşme Veritabanı içerisinde bulunabilir.

9.2.12. Takım yöneticisi ve üyeleri, lig yetkililerinin verdiği talimatları veya kararları uygulamayı reddedemez.

9.2.13. Takım yöneticisi ve üyeleri, kanunlar veya burada belirtilen kurullarla yasaklanmış hiçbir şekilde teklif, anlaşma ya da komplo aracılığıyla maç ya da oyunların sonuçlarını değiştirmeye çalışamaz.

9.2.14. Lig sezonu sırasında, lig yetkililerin isteği doğrultusunda belgelerin sunulması veya diğer makul taleplerin yerine getirilmesi gerekebilir. Eğer belgeler ligin belirlediği standartlara göre tamamlanmadıysa, takım bazı cezalara tabi tutulabilir. Talep edilen belgeler zamanında teslim edilmediyse ve tamamlanmadıysa ceza verilebilir.

9.2.15. Takım yöneticileri ve üyeleri veya RIOT yetkilileri, doğrudan veya dolaylı şekilde League of Legends turnuvası veya oyun/maç sonuçları üzerinde bahis veya kumar oynayamaz.

9.3. Cezalar

9.3.1. Ligin kendi takdirine göre dürüst oyun çerçevesinin dışına çıkan davranışlar sergileyen veya sergilemeye çalışan bütün kişiler cezaya tabi tutulacaktır. Bu tür davranışlar nedeniyle verilen cezaların türü ve kapsamı, tamamen ligin takdirine bırakılmıştır.

9.3.2. Kural ihlali yapan takım yöneticilerinin ve üyelerinin tespiti halinde, lig şu cezaları uygulayabilir:

9.3.2.1. Sözlü uyarı

9.3.2.2. Mevcut veya gelecek oyun veya oyunlarda taraf seçme hakkının geri alınması

9.3.2.3. Mevcut veya gelecek oyun veya oyunlarda yasaklama hakkının geri alınması

9.3.2.4. Para cezaları ve/veya ödül hak mahrumiyeti

9.3.2.5. Oyun ve/veya maçlarda hükmen mağlubiyet

9.3.2.6. Uzaklaştırılma

9.3.2.7. Diskalifiye edilme

9.3.3. Tekrar eden kural ihlalleri, gelecekte lige katılmaktan men edilmeye kadar gidebilen cezalarla sonuçlanır. Ayrıca cezaların her zaman yukarıdaki sıraya göre uygulanmayabileceđi göz önünde bulundurulmalıdır. Lig kendi takdiri dođrultusunda takım yöneticilerini, takım üyelerini veya takımı, gerçekleştirilen eylemin derecesine göre ilk kural ihlalinde ligden ihraç edebilir. Disiplin işlemleri için belli bir süre belirtilen cezalar yalnızca rekabet dönemindeki ayları kapsar. Rekabet dönemindeki aylar, League of Legends'ın profesyonel rekabetinin gerçekleştiđi aylardır.

10. Ek Hükümler

10.1. Yayın Hakkı

RIOT, bir Takım Üyesinin ceza aldığına yönelik bildiri yayınlama hakkına sahiptir. Bu bildiri adı geçen herhangi bir Takım Üyesi ve/veya takım, bu maddede Riot Games Eğlence Hizmetleri Ltd.Şti, Riot Games, Inc. ve/veya sayılanların aileleri, yan kuruluşları, bağlı şirketleri, çalışanları, temsilcileri veya yüklenicilerine karşı, yayınlanan bu bildiriyle bağlantılı olarak herhangi bir yasal yola başvurmayacağını kabul eder.

10.2. Kararların Kesinliği

Kurallar, Oyuncu uygunluğu, ŞL/YL planlaması ve yürütülmesi ve uygunsuz davranış nedeni ile verilen cezalara ilişkin bütün kararlar nihai olarak Lig aittir. Bir ihtilaf sadece ve münhasıran RIOT'ın bir Takım Menejeri veya Takım Üyesinin kurallara aykırı davranması ile ilgili ise ve verilen ceza 10.000 TL veya daha yüksek bir tutara tekabül ediyor veya Takım Menejeri veya Takım Üyesinin uzaklaştırılması ile ilgili ise Takım Sahibi konuyu Takım Katılım Sözleşmesi'nde yer alan tahkim usulü çerçevesinde Tahkime götürme yetkisine sahiptir. Bir ihtilafın tahkime konu olup olamayacağına dair takdir hakkı sadece RIOT'ın yetkisindedir.

10.3. Kural Değişiklikleri

Bu Kurallar, RIOT tarafından ŞL'nin ve YL'nin bütünlüğünün ve adaletli oyunun sağlanması için zaman zaman değiştirilebilir, düzenlenebilir veya bu kurallara ilave getirilebilir.

11. Sözlük

ŞL	Şampiyonluk Ligi
YL	Yükselme Ligi
ŞLE	Şampiyonluk Ligi Elemeleri
YLF	Yükselme Ligi Finalleri
Aktif Kadro	Takımların 5 başlangıç oyuncusu ve 1 yedekten oluşan, maça çıkmaya uygun kadrosudur. Belirli aralıklarda bu kadronun değiştirilmesine izin verilir.
Başlangıç Oyuncuları	Aktif kadroda yer alan, maçlardan önce belirlenen zaman dilimlerinde Lig Yönetimine bildirilen, takımın bir sonraki profesyonel maçında oynayacak beş oyuncu.
Yedek Oyuncu	Aktif kadroda yer alan, maçlardan önce belirlenen zaman dilimlerinde Lig Yönetimine bildirilen, seri veya maç aralarında oyuncu değişikliği ile başlangıç oyuncularından birinin yerine bir sonraki oyuna girmeye uygun olan takım üyesidir.
İnaktif Kadro	Takımın Aktif Kadro'sunda yer almayan ancak 10 kişilik toplam kadrosunda yer alan sözleşmeli oyuncularının oluşturduğu opsiyonel kadrodur.
Serbest Oyuncu	Herhangi bir takımla sözleşmesi bulunmayan, profesyonel bir takımla transfer penceresi açık olduğu sürece sözleşme imzalayabilecek oyuncudur.
Oyun Elementleri	Bunlarla sınırlı olmasa da Rünler, Şampiyonlar, Kostümler, Eşyalar ve Sihirdar Büyüleri bu tanım için örnek verilebilir.
Global Kontrat Veritabanı	Profesyonel League of Legends oyuncularının varsa sözleşmelerinin sürelerini ve takımlarını bulabileceğiniz belgedir. https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Y7k5kQ2AegbuyiGwEPsa62e883FYvtHqr6UVut9RC4o/pubhtml#
Küresel Kontrat Penceresi	Yaz Mevsimi kadro kilit tarihlerinden itibaren 20 Kasım 2018'e kadar son mevsimde profesyonel veya yarı-profesyonel bir takımın parçası olmuş olan oyuncular ve koçlar yeni bir takımla anlaşamaz veya sözleşme imzalayamaz. Hali hazırda bulunduğu takımla sözleşme yenileme durumları bu kurala tabi değildir.
ŞL Ceza Listesi	Lig Yönetimi tarafından verilen mevcut ve geçmiş cezaların bulunduğu dokümandır. (Doküman hazır olunca link eklenecek)
Lig Yönetimi	ŞL ve YL'nin regülasyonu ve işleyişini icra eden birimdir. Baş hakem ve hakem ekibi, bu birime bağlıdır.
Mevsim	Mevsim, bir League of Legends profesyonel sezonunun iki yarısından bir tanesidir. Bir ŞL/YL sezonu, Kış Mevsimi ve Yaz Mevsimi olmak üzere iki mevsimden oluşur. Bu mevsimlerde şampiyon olan takımlar uluslararası turnuvalara katılmaya hak kazanır.
Sezon	League of Legends profesyonel liglerinin bir sene içerisinde oynanacak olan iki mevsimini ve yıl içerisindeki uluslararası turnuvaları kapsar.
Mevsim Arası	Mevcut sezon içerisinde yer alan Kış Mevsimi ve Yaz Mevsimi arasında yer alan zaman dilimidir.

Sezon Arası	Sezon sonunda Küresel Kontrat Penceresi'nin açıldığı tarih ile bir sonraki sezonun ilk maçının oynandığı tarih arasındaki zaman dilimidir.
Takım Menajeri	Takım Sahibi tarafından Takım ile ilgili bazı işleri yürütmek üzere yetkilendirilen, RIOT'ın kadro bildirim, röportajlar, fotoğraf çekimleri gibi Takım'ın günlük operasyonlarını koordine etmek için iletişime geçtiği kişidir.

12. Değişiklik Listesi

Tarih	Değişen Madde	Yapılan Değişiklik
16.03.2018	7.1 Oyuncu ve Koç Kıyafetleri	Oyuncuların maça tek tip uzun kollu takım markalı giysi ile çıkması gerekliliği kaldırıldı.
30.03.2018	6.3.3 Şampiyonluk Ligi Elemeleri	Taraf seçimi bildiriyle ilgili bir hata düzeltildi. İlk maç için taraf seçiminin maçtan iki gün önce bildirilmesi gerekliliği bir güne düşürüldü.
08.06.2018	6.2.2.1 Lig Aşaması Tiebreaker Karşılılaşması	Tiebreaker karşılaşmalarının mevsimin son maçından hemen sonra oynanacağı ibaresi, maçların lig yönetimi tarafından takımlara bildirilen tarihte oynanacağı ibaresi ile değiştirildi.
08.06.2018	4. Kadrolar	ŞL takımlarının sahip olduğu inaktif kadro hakkı, YL takımlarına da tanınacak şekilde kural güncellendi.
08.06.2018	4.3 Kadro Kilitleri ve Yedek Oyuncular	Kadro bildiriyle ilgili maddeler, maçların Cuma günü başladığı haftaları ve YL'nin inaktif kadrolarını da kapsayacak şekilde güncellendi.
08.06.2018	1.1 Oyuncunun Yaşı	Daha açıklayıcı olması için "16 yaşındaki" ifadesi "16 yaşını doldurmuş" şeklinde değiştirildi
08.06.2018	8.3.2 Oyuncunun Duraklatması	Daha açıklayıcı olması için, oyuncu duraklatmalarıyla ilgili paragraf güncellendi
08.06.2018	6.2.1.1 Lig Aşaması Tiebreaker Karşılılaşması	Tiebreaker kuralları güncellendi, Galibiyet Kuvvet Skoru" sistemi eklendi.
08.06.2018	9.1 Rekabetin Bütünlüğü	Koç bilgisayarlarından oyuna müdahale etmenin, takımın hükmen mağlup sayılmasına yol açabileceğini belirten kural eklendi.
08.06.2018	8.5 Tayin Edilmiş Galibiyet	Tayin edilmiş galibiyete karar verirken kullanılacak kıstaslara eklemeler yapıldı.