



2019 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. Oyuncu ve Koç Ödemeleri
- 2.2. Etkinlik Ödülleri
- 2.3. 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. Maç Sonrası Süreç
- 8.5. Seri Sonrası Süreç

9. Kronokırılma ve Yeniden Başlama Protokolü

- 9.1. Tanımlar
- 9.2. Kronokırılma Kullanımı
- 9.3. Önemsiz Hata Durumu
- 9.4. Kritik Hata Durumu
- 9.5. Kurtarılamayan Oyun Durumu
- 9.6. GKO'dan Önce Yeniden Başlatma
- 9.7. GKO Sonrasında Yeniden Başlatma
- 9.8. Yeniden Başlatma Prosedürü
- 9.9. Ekipman Arızaları
- 9.10. Lig Yetkililerinin Takdir Yetkisi

10. Davranış Kuralları

- 10.1. Rekabetin Bütünlüğü
- 10.2. Kurallara İlişkin Sorumluluk
- 10.3. Cezalar

11. Ek Hükümler

- 11.1. Yayın Hakkı
- 11.2. Kararların Kesinliği
- 11.3. Kural Değişiklikleri

12. Sözlük

13. Değişiklik Listesi

Giriş ve Amaç

2019 Sezonu Resmi Kuralları ("**Kurallar**"), 2019 senesinde Vodafone Freezone Şampiyonluk Ligi'nde ("**VFŞL**") ve Akademi Ligi'nde ("**AL**") mücadele etmeye 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 VFŞL ve AL oyununa uygulanacak olup diğer müsabakalara, turnuvalara veya organize League of Legends ("**LoL**" veya "**Oyun**") oyunlarına uygulanmayacaktır.

Riot Games Eğlence Hizmetleri Ltd. Şti. ("**RIOT**") bu Kuralları, VFŞL ve AL 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

VFŞL'de ve AL'de yarışabilmek için tüm oyuncuların aşağıdaki şartları yerine getirmesi gerekmektedir:

1.1. Oyuncunun Yaşı

1.1.1.VFŞL için: Hiçbir oyuncu, 17 tam yıl yaşamış olmak anlamına gelen, 17. yaş gününden önce bir VFŞL takımının başlangıç beşlisinde bulunamaz. Ancak takımlar, 17 yaşını doldurmadan VFŞL başlangıç beşlisinde bulunmamak şartıyla, 16 yaşını doldurmuş oyuncularla sözleşme imzalayabilir ve bu oyuncuları Akademi Ligi'nde kullanabilir. Hiçbir koç, 17 tam yıl yaşamış olmak anlamına gelen 17. yaş gününden önce bir VFŞL takımı ile maça çıkamaz.

1.1.2.AL için: Takımlar kadrolarında bulundurdukları 16 yaşını doldurmuş oyuncuları Akademi Ligi başlangıç beşlilerinde kullanabilirler. Ek olarak, her organizasyon, Kadrosunda 15 yaşını doldurmuş olan bir oyuncu ("**Altyapı Oyuncusu**") bulundurabilir. Hiçbir koç, 17 tam yıl yaşamış olmak anlamına gelen 17. yaş gününden önce bir AL takımı ile maça çıkamaz.

1.2. Esporcü Lisansı

Vodafone Freezone Şampiyonluk Ligi'nin tüm aşamalarında yerli oyuncu statüsünde maça çıkan ve Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olan tüm oyuncuların esporcu 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, 1.3.4. 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 katılması gerekmektedir. Oyuncunun bir mevsime katılmış sayılması için, lig aşaması maçlarının en az %50'sinde as kadroda yer almış olması gerekmektedir.

1.3.4.Çift Yerli Oyuncu Statüsüne Uygunluk. Bir oyuncu herhangi bir zamanda sadece bir bölgenin yerli oyuncusu sayılabilir. Birden fazla bölgede (örneğin çift 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, VFŞL'ye ve AL'ye katılmak için uygunluk formunu sunarak ve Kural 1.3.1'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 söz konusu bilgileri sadece talep edildikleri amaçlara yönelik olarak işlemektedir ve ilgili kişilere aktarmaktadır. Kişisel verilerin işlenmesine ilişkin daha fazla bilgi Riot Games Gizlilik Politikası'nda yer almaktadır.
<https://tr.leagueoflegends.com/tr/legal/privacy#how-use-info>.

Her takım, oyuncularının Kural 1.3'te belirtilen gereklilikleri yerine getirmesini sağlamakla yükümlüdür. Eğer bir oyuncu (veya ailesi veya yasal vasisi) bağlı olduğu bölgeye dair yanlış sınıflandırmaya neden olacak şekilde hatalı, yanlış yönlendiren veya eksik bilgi verirse, bu kural hem takım hem de oyuncu tarafından ihlal edilmiş olur. Takım veya oyuncu tarafından Kural 1.3'ün ihlali, aynı zamanda Kural 10.2'nin de ihlali anlamına gelmektedir ve ihlal halinde Kural 10.3'teki disiplin cezaları uygulanacaktır.

1.3.6.Başlangıç Beşlisi ve Yedekler: Vodafone Freezone Şampiyonluk Ligi, Akademi Ligi ve uluslararası turnuvalara katılan her takım başlangıç beşlisinde en fazla iki (2) yabancı oyuncu bulundurabilir. Takımların Kural 1.3'ün hükümlerine aykırılık oluşturacak şekilde oyuncu değişikliği yapmasına hiçbir zaman izin verilmeyecektir.

1.4. Lig Kısıtlaması

Takım kadrosunda yer alan tüm oyuncuların, herhangi bir sunucuda son 12 ay içerisinde Elmas 4 veya üzeri bir lige ulaşmış bir hesabı bulunmalıdır.

1.5. Başka Turnuvalara Katılım

Mevcut mevsimde 4 veya daha az VFŞL maçında oynamış oyuncular, mensup oldukları takımın en az 72 saat önce Lig Yönetimi'nden yazılı olarak izin istemesi şartıyla, yazılı izin alınan turnuvalara katılabilirler. Herhangi bir profesyonel ligin parçası olan bir takımın katılım gösterdiği turnuvalar bu kurala dahil değildir ve sözleşmeli hiçbir oyuncu bu turnuvalara katılamaz. Ek olarak, yasaklı bir sponsorla (Takım Katılım Sözleşmesi'nde listelendiği üzere) ilişkili herhangi bir turnuvaya katılım izni verilmeyecektir.

Bu şartları karşılayan bir oyuncu onay aldığı bir turnuvaya katılım gösterirse, bu turnuvada oynadığı sürece ve bu turnuvada oynadığı son maçı takip eden 2 takvim haftası boyunca VFŞL'de maça çıkamaz. Başka bir turnuvaya katılım gösteren oyuncuların AL'de oynamasında ise herhangi bir engel bulunmamaktadır.

VFŞL'de 5 veya daha fazla maça çıkmış hiçbir sözleşmeli oyuncu, Riot Games veya başka bir organizasyon tarafından düzenlenen başka turnuvalara katılamaz.

1.6. Riot Çalışanı Olmama

VFŞL lig aşaması, VFŞL mevsim finalleri, AL lig aşaması veya AL Finalleri başlangıcında veya sırasında Riot Games Inc. ("RGI") veya Riot Games Eğlence Hizmetleri Ltd. Şti ("RIOT") veya herhangi bağlı kuruluşlarında çalışan kimseler 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. Oyuncu ve Koç Ödemeleri

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

2.2. Etkinlik Ödülleri

Organizasyonlar VFŞL Kış Mevsimi ve Yaz Mevsimi, AL Kış Mevsimi ve Yaz Mevsimi, MSI, Rift Rivals ve Dünya Şampiyonası boyunca, etkinliklerdeki performans seviyeleri oranında para ödülü kazanabileceklerdir.

2.3. Sponsorluklar

Bir organizasyon, lig boyunca sponsor desteği alma imkanına sahiptir. Sınırlı/yasaklı 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 veya takım sponsorun LoL oyunu sırasında, LoL'e ilişkin materyallerle bağlantılı olarak, VFŞL, AL veya herhangi RIOT ile bağlantılı etkinlik sırasında reklamını yapamaz.

Takım Yöneticileri, sponsorlukları veya marka unsurlarını sadece bağlı olduğu takım için satabilir veya idare edebilir. Takım Sahibi, ligde yer alan diğer takımların 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 Vodafone Freezone Şampiyonluk 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, ligde yer alan birden fazla takım 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 ligde yer alan herhangi bir takımda kontrol gücüne sahip olamaz.

3. Takım Sahipliđi

3.1. Takım Sahipliđinin Tanınması

RIOT'ın Takım sahipliđine, çoklu takım sınırlamalarına ilişkin konulara ve VFŞL'nin rekabetçi bütünlüđü üzerinde olumsuz etkiye sahip olabilecek diđer ilişkilere yönelik kesin ve bağlayıcı kararları verme hakkı vardır. Takım Sahibi, RIOT'ın vereceđi herhangi bir kesin karara itiraz etmeyeceđini kabul etmektedir.

3.2. Takım Mülkiyet Sınırlamaları

Hiçbir Takım Sahibi veya Takım Yöneticisi veya Takım Sahibinin Bağlı Şirketi; Vodafone Freezone Şampiyonluk Ligi ve profesyonel espor liglerinde birden fazla takıma doğrudan veya dolaylı olarak sahip olamaz veya onları kontrol edemez veya doğrudan veya dolaylı (örneğin sözleşmesel düzenleme) olarak onlardan maddi fayda elde edemez veya onların çalışanı veya altyüklenicisi olamaz. Takımdaki herhangi bir geri alma hakkı, önalım hakkı veya benzer hak; mülkiyet kısıtlamalarının uygulanması amacıyla o takımda kontrol gücü gibi muamele görecektir.

Açıklık getirmek gerekirse; LCS, LEC, LMS, LCK, LPL, CBLOL, LCL, LJL, LATAM, OPL, SEA, VFŞL ve League of Legends Dünya Şampiyonası'na takım göndermeye uygun olan bir bölgedeki en yüksek seviyeyi temsil eden herhangi başka bir lig, profesyonel espor ligi sayılır.

Bir Sahibin veya Sahibin Bağlı Şirketinin başka bir takımda herhangi ticari kazanç veya faydaya veya herhangi seviyede bir tesire sahip olduğu tespit edilirse, iki takımdan birinden bu kazancını derhal geri çekmesi istenecektir. Ayrıca bu kişi RIOT tarafından verilecek cezaya tabi olacaktır.

Takım mülkiyetine dair deđişiklikler ve isim haklarına sahip sponsorlardaki deđişiklikler sadece takip eden Mevsim'in başlangıcından önce, en güncel Mevsim Finali maçlarından sonra, eđer takım MSI'a katılıyorsa MSI'ın bitiminde, yani mevsimler arasında yapılabilir.

4. Kadrolar

Her VFŞL takımının, lig süresi boyunca bir takım menajeri (“**TM**”), bir veya iki takım koçu (“**Koç**”), kadrosunda minimum 10, maksimum 13 oyuncusu (“**Kadro**”) olması gerekir.

Her takım, kadro kilit tarihinde bildirmiş olduğu kadrosunda, VFŞL'de oynamaya uygun en az altı (6) oyuncu ve AL'de oynamaya uygun en az altı (6) oyuncu bulundurmalıdır.

VFŞL için: Bir takımın VFŞL başlangıç beşlisinde en fazla iki (2) yabancı oyuncu bulunabilir.

AL için: Bir takımın AL başlangıç beşlisinde en fazla bir (1) yabancı oyuncu, iki (2) kıdemli oyuncu bulunabilir. Kıdemli oyuncu, herhangi bir profesyonel ligde, son üç mevsimin ikisinde normal sezon maçlarının %50'si ve fazlasında başlangıç beşlisinde yer almış oyuncu olarak tanımlanır. Açıklık getir

Çevrimdışı olarak oynanacak olan tüm VFŞL ve AL maçlarında, takım maç alanına acil bir durumda maça girmeye uygun bir yedek getirmek zorundadır. Açıklık getirmek adına, bir oyuncu hem yabancı, hem kıdemli oyuncu olarak sayılabilir. bir VFŞL takımının başlangıç beşlisinde iki yabancı oyuncu varsa ve takım yedek olarak bir yabancı oyuncu getirmek istiyorsa, yerli oyuncularından birinin maça çıkamaması durumunda onun yerini alabilecek bir yerli yedeğin de maç alanında bulunması gerekmektedir.

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

Tüm oyuncular, 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 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.

Bir oyuncu, kontratlı oyuncusu olduğu takımdan başka bir takımın kadrosunda yer alamaz ve bu takımdan başka bir takımda oynayamaz. Her oyuncunun bir takımla kontratı olabilir ve oyuncu başka bir bölgeden geliyorsa ve bu bölgede mevcut bir kontratı varsa, bu bilgiyi lig yönetimine vermekle yükümlüdür.

VFŞL mevsim yarı finallerine katılan takımların Mevsim Finalleri kadrolarındaki oyuncuların ve koçun en az 1 yıl geçerli pasaportlarının bulunması gerekmektedir. Bu takım üyelerinin pasaport gerekliliklerini yerine getirmeyen takımlar, cezaya tabi tutulabilir.

4.1. Takım Koçu

Her takımın en az bir, en fazla iki resmi koçu olmalıdır. Takım koçu olarak bildirilen kişi; takımın başlangıç oyuncusu, yedek oyuncusu, takım sahibi ve/veya yöneticisi olamaz. Koç sadece bir organizasyonu temsil edebilir ve herhangi bir şekilde birden fazla organizasyonla ilişkisi olamaz. Takımın katıldığı her çevrimdışı oyunda koçun maç alanında olması gerekmektedir. Eğer takım koçları acil bir durum sebebiyle maça katılamıyorsa, TM onun yerini alacak geçici bir koç atmalıdır. Geçici koç, bir takım menajeri 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 cezaya tabi tutulacaktır.

4.2. Kadro Bildirimi

Her mevsim başlangıcından önce Lig Yönetimi tarafından belirlenen tarihte her takım en az 10, en fazla 13 oyuncudan oluşan kadrosunu Lig Yönetimi'ne sunmalıdır. Takımlar belirlenen zamanda mevcut her oyuncu ve takım koçu için Uygunluk Belgesi (Oyuncular için Uygunluk ve İbra Formu, koçlar için Koç Kayıt Formu) ve Özet Sayfa sunmalıdır. Kadronun değiştirilmek istenmesi durumunda, talepler Bölüm 5'e uygun şekilde sunmalıdır. Takım VFŞL veya AL için başlangıç beşlisini 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 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 güncellenecek 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

Lig aşamasının ilk 8 haftası boyunca, takımların kadroları her maç haftası için Çarşamba günü saat 17:00'da kilitlenecektir. 8. hafta maçlarından önceki kadro kilit tarihinde, tüm takımların kadroları mevsim sonuna kadar kilitlenecektir.

VFŞL ve AL için başlangıç beşlilerinin kilitleneceği gün ve saatler aşağıdaki gibidir:

- Perşembe günü oynanacak AL maçları için Çarşamba 17:00
- Cuma günü oynanacak AL maçları için Perşembe 23:00 (ya da o gün oynanan son maçın sonucunun ilan edilmesinden 1 saat sonra, hangisi daha geç ise)
- Cumartesi günü oynanacak VFŞL maçları için Cuma 23:00 (ya da o gün oynanan son maçın sonucunun ilan edilmesinden 1 saat sonra, hangisi daha geç ise)
- Pazar günü oynanacak VFŞL maçları için Cumartesi 19:00 (ya da o gün oynanan son maçın sonucunun ilan edilmesinden 1 saat sonra, hangisi daha geç ise)

Takımlar, oynayacağı herhangi bir maçın başlangıç beşlisinde herhangi bir değişiklik yapmak istemeleri halinde Lig Yönetimi'ne bu değişiklik talebini yukarıda belirtilen gün ve saatten önce iletmelidir. Herhangi bir değişiklik sunulmadığında VFŞL için takımın son VFŞL maçına çıktığı başlangıç beşlisi, AL için takımın son AL maçına çıktığı başlangıç beşlisi dikkate alınır.

VFŞL için: Mevsim finallerinin her aşamasının başlangıcından 3 takvim günü önce, saat 17:00'da takımlar, kilitlenmiş olan kadrolarından o aşama için belirledikleri yedi (7) kişilik mevsim finali kadrolarını Lig Yönetimi'ne sunmalıdır. Bu yedi kişilik kadrolarda en fazla 3 yabancı oyuncu bulunabilir. Takımlar her aşamadan önce yedi kişilik kadrolarını, mevcut takım kadrolarındaki farklı oyuncularla oluşturabileceklerdir. MSI veya Dünya Şampiyonası'na katılmaya hak kazanan takımlar, mevsim finallerinden sonra bu turnuvaların kuralları doğrultusunda kadrolarından turnuvaya gidecek oyuncuları belirleyeceklerdir.

AL için: Mevsim finallerinin başlangıcından 3 takvim günü önce, saat 17:00'da takımlar kilitlenmiş olan kadrolarından belirledikleri yedi (7) kişilik mevsim finali kadrolarını Lig Yönetimi'ne sunmalıdır. Bu yedi kişilik kadroda en fazla 2 yabancı oyuncu bulunabilir. Takımlar mevsim finalleri boyunca bu kadroyla mücadele edecektir.

Açıklık getirmek gerekirse, bir oyuncu kadro ve başlangıç beşlisi kurallarına uyduğu sürece hem VFŞL, hem AL mevsim finali kadrosunda yer alabilir.

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 değişiklik isteğinin 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. Akademi Ligi için her takımın kısaltmasının sonuna A harfi eklenecektir. 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 VFŞL 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) Oyuncuları dięer VFŞL takımları ile takas etmek; (2) serbest oyuncular ile anlaşmak (veya kendi oyuncularını serbest bırakmak); ve (3) takımın yedek oyuncularının statüsünü Başlangıç Oyuncusu statüsüne yükseltmek (veya tam tersi). Tüm deęişiklikler Bölüm 4'ün gerekliliklerine uygun olarak yapılmalıdır. Bir VFŞL takımına katılan bir oyuncu, takıma katılmasının üzerinden 14 gün geçmedikçe başka bir VFŞL takımının başlangıç beşlisinde yer alamaz.

5.1. Genel Oyuncu Deęişiklięi Kuralları

- 5.1.1. Sözleşmesel Yükümlülükleri Kaldırmaması.** Her takım oyuncularına, Oyuncu Hizmet Sözleşmeleri 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 TM'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 deęişiklikleri, takımların Kadrolarında her zaman VFŞL'de oynamaya uygun altı oyuncu ve AL'de oynamaya uygun altı oyuncu bulundurma zorunluluęunu ortadan kaldırmaz.
- 5.1.4. Kural Kapsamı.** Bu bölümün tek amacı, TM tarafından yapılan isteęe baęlı oyuncu deęişikliklerini düzenlemektir. VFŞL veya AL oyuncularının 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 ve Uygunluk Belgesinin (içinde bulunan sezon için halihazırda dosyada bulunmaması durumunda) sunulmasıyla gerçekleştirilmelidir.
- 5.1.6. Oyuncu Transfer Kısıtlamaları.** (Herhangi bir sebeple) Bir takımın kadrosundan ayrılan veya çıkarılan herhangi bir oyuncu; daha sonra gerçekleşen bir takas, serbest oyuncu anlaşması veya dięer herhangi bir işleme, o kadrodan çıkmasından itibaren en az üç (3) hafta dolmadıkça aynı kadroya katılamaz.
- 5.1.7. Serbest Kalma.** Bir oyuncu herhangi bir sebepten dolayı takımın kadrosunda yer almaz ise sözleşmesini tek taraflı olarak herhangi bir sebep göstermeden ve söz konusu VFŞL Takımı lehine herhangi bir tazminat hakkı doğurmadan fesih edebilir. Ancak RIOT tarafından verilen uzaklaştırma cezalarının süresi boyunca bu kural geçerli olmayacaktır.

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 VFŞL takımı başka bir VFŞL 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 VFŞL takımından oyuncu içerebilir.

5.2.3. Bedel 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 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 TM'lerin adları

5.2.5.3. Katılan tüm oyuncuların adları ve pozisyonları

5.2.5.4. Takasların tanımları

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

5.2.5.6. Takasın talep edilen yürürlük tarihi

Takasa veya takas dizisine dâhil olan her takımın TM'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 ve transfer bitiş 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, VFŞL'ye katılmaya uygun olan, ya (a) henüz bir VFŞL takımıyla geçerli ve yazılı bir Oyuncu Sözleşmesi imzalamamış ya da (b) bir VFŞL takımı tarafından serbest bırakılmış veya sözleşmesi yenilenmeyerek sona ermiş olan oyuncudur. Bir takımla yalnızca "müzakere aşamasında" olmak Serbest Oyuncu statüsünü değiştirmez. Serbest Oyuncular tüm VFŞL uygunluk gerekliliklerini yerine getirdikleri müddetçe bir VFŞL takımı ile anlaşabilirler.

5.3.1.2. Tam Kadro Gerekliliği. Hiçbir serbest oyuncu anlaşması, VFŞL takımının lig aşaması boyunca VFŞL'de oynamaya uygun altı oyuncu ve AL'de oynamaya uygun altı oyuncu 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, RIOT onayı kapsamındadır. RIOT onayı oyuncuların yanı sıra takım koçları için de gereklidir. Takımlar RIOT onay süreci tamamlanmadan 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 TM'lerin adları

5.3.2.3. Katılan tüm oyuncuların ad ve pozisyonları

5.3.2.4. Anlaşmaların talep edilen yürürlük tarihleri

Yürürlük Tarihi. Bir takımın yeni bir oyuncu transfer etmesi durumunda, bu transfer haftalık kadro kilit tarihine 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, oyuncu derhal takım kadrosuna eklenecektir.

5.4. Yedek Oyuncuların Yükseltilmesi

Takım menajeri veya Takım sahibi, bir Yedek Oyuncuyu terfi ettirip takımın 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 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. TM'ler takımın başlangıç kadrosundan indirilen bir oyuncuyu sözleşmesinin şartları doğrultusunda takımın 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 oyuncular arasında değişiklik yapabilir.

5.4.3.RIOT Onayı. Kadro bildirim, her VFŞL haftasının başlangıcından önce, Lig Yönetimi tarafından takımlara bildirilen kadro kilit tarihinde Lig Yönetimi'ne takım tarafından yapılmalıdır. Takımın, haftanın ilk maçına çıkaracağı Başlangıç Oyuncuları ve rolleri en geç maçıtan 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. Takım adı

5.4.3.2. 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 veya TM 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 belirlemediyse, 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 görevin tamamlanması (bir Nexus'un yok edilmesi), (b) bir takımın teslim olması, (c) bir takımın diskalifiye olması veya (d) tayin edilmiş galibiyet (Bkz. Bölüm 9.8.1) yöntemlerinden biriyle –hangisi önce olursa- kazanan belirleninceye kadar oynanan Sihirdar Vadisi haritasındaki müsabakadır.

6.1.2. Seri. Bir takımın toplam oyunların çoğunluğunu kazanıncaya kadar oynanan oyun bütünüdür; örneğin, 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. 2019 Sezonu iki mevsime (Kış ve Yaz) bölünecektir. Her bir mevsim iki aşamadan oluşacaktır: (a) Lig aşaması ve (b) Mevsim Finalleri.

6.2. Aşama Detayları

6.2.1. Lig Aşaması.

Bu aşamada, ligde yer alan on takım rakiplerine karşı mevsim başına yirmi sekiz (18) maç oynayacaktır. Takımlar ligin bir mevsimi boyunca birbirleriyle ikişer 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 bir defa seri başı olarak taraf seçim hakkına sahip olacaktır. Ligdeki sıralama galibiyet sayılarına göre belirlenecektir. Bu aşama sonunda VFŞL'de ilk altı (6) takım, AL'de ise ilk dört (4) takım Mevsim Finalleri'ne katılmaya hak kazanacaktır.

Maç programı www.lolespor.com adresinde bulunabilir.

Vodafone Freezone Şampiyonluk Ligi

1	Mevsim Yarı Finali
2	Mevsim Yarı Finali
3	Mevsim Çeyrek Finali
4	Mevsim Çeyrek Finali
5	Mevsim Çeyrek Finali
6	Mevsim Çeyrek Finali
7	-
8	-
9	-
10	-

Akademi Ligi

1	AL Yarı Finali
2	AL Yarı Finali
3	AL Yarı Finali
4	AL Yarı Finali
5	-
6	-
7	-
8	-
9	-
10	-

6.2.2. Tiebreaker Kuralı Uygulaması. Tiebreaker kuralı, birden fazla takımın lig aşaması sonunda eşit galibiyet sayısında olması ve çoklu averajın eşitliği bozamazlığı durumunda (aynı kazanma yüzdesine sahip olma olarak tanımlanmıştır) uygulanır. Bir beraberlikte, bir takım diğer tüm takımlara karşı çoklu averajda üstün veya geride ise beraberliğin birincisi veya sonuncusu ilan edilerek gerekmesi halinde yeni bir beraberlik tablosu oluşturulur. 6.2.2. maddesi dahilinde takımların sıralanması söz konusu olan her kural için, söz konusu kuraldaki kıstasların hepsinin eşit olduğu durumlarda eşitliği bozmak için yazı tura atılacaktır.

6.2.2.1. Tiebreaker Zamanlaması: Tiebreaker karşılaşmaları, mevsim finallerinin ilk gününden önce, Lig Aşamasının son oyunundan sonra, lig yetkilileri tarafından takımlara bildirilen bir tarih ve saatte oynanacaktır. Beraberlik ilan edildikten sonra taraf seçim hakkına sahip olan takımın seçimini bildirmesi istenecektir.

6.2.2.2. Galibiyet Kuvveti Skoru: Her mevsimin lig aşamasının sonunda takımlar, en yüksek galibiyet yüzdesine sahip takım 1. sırada olmak üzere galibiyet yüzdelerine göre 1'den 10'a kadar 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, genel sıralamada üstünde yer alan takımların adedine 1 eklenerek sıralanır. Örneğin, iki takım birincilik için berabere durumdaysa, eşit galibiyet oranına sahip ise ve birbirlerine karşı oynadıkları maçlar 1-1 sonuçlandıysa, bu hesaplama amacıyla her iki takım da 1. olarak sıralanır. Galibiyet yüzdesinde hemen arkalarından gelen takım(lar) 3. 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 o takımların kuvvet çarpanlarıyla çarpılmasıyla ve bu sayıların birbiriyle toplanmasıyla bulunur.

Sıralama	Çarpan	Sıralama	Çarpan
1	5.0	6	2.5
2	4.5	7	2.0
3	4.0	8	1.5
4	3.5	9	1.0
5	3.0	10	0.5

Örneğin; eğer 6. sıradaki takım 1. sıradaki takıma karşı 1 galibiyet (5 puan), 2. ve 3. takımlara karşı 0 galibiyet, 4.lük için berabere kalmış takımlardan birine karşı 2, diğerine karşı 1 galibiyet (10,5 puan) ve 6., 7. ve 8. takımlara karşı 1'er galibiyet ($2,5 + 2 + 1,5 = 6$) elde ettiyse, bu takımın Galibiyet Kuvveti Skoru 21,5'tir.

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

6.2.2.3. Galibiyet Süresi Skoru: Galibiyet Süresi Skoru bir takımın beraberlikteki 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.

6.2.2.4. İkili Beraberlik. Eğer iki takım eşit galibiyet yüzdesine sahipse, öncelikle takımların aralarındaki ikili averaja bakılacak ve bir takım diğerine karşı 2-0 üstün ise beraberlik, maç oynanmadan, 2-0 üstün olan takımın lehine bozulacaktır. Eğer takımların ikili averajları 1-1 ise beraberlik takımlar arasında bir maç oynanarak bozulur. İkili beraberliklerde tiebreaker karşılaşması 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.

6.2.2.5. Üçlü Beraberlik. İlk olarak takımların birbirlerine karşı oynadıkları maçların sonuçlarına bakılır ve beraberliğe karar verilir. Üçlü beraberlikte beş farklı senaryo bulunmaktadır:

6.2.2.5.1. Beraberlikteki tüm takımların birbirlerine karşı oynadıkları maçların sonucunda eşit galibiyet oranı bulunuyorsa (2-2, 2-2, 2-2) en düşük galibiyet kuvveti skoruna sahip iki takım arasında bir maç oynanır. Maçın mağlubu üçlü beraberliğin üçüncüsü ilan edilir. Maçın galibi takım ile üçlü beraberlikteki en yüksek galibiyet kuvveti skoru bulunan takım arasında düzenlenecek maçın galibi üçlü beraberliğin birincisi, kaybedeni ise ikincisi ilan edilir. Galibiyet kuvveti skorlarında eşitlik olması durumunda ise eşitlik bulunan takımlar arasında galibiyet süresi skorlarına bakılır. Taraf seçimi her zaman galibiyet kuvveti skoru yüksek olan takıma aittir, yine aynı şekilde galibiyet kuvveti skorunda eşitlik yaşanması durumunda taraf seçimi galibiyet süresi skoruna göre belirlenir.

6.2.2.5.2. Beraberlikteki bir takım 3-1, bir takım 2-2 ve diğer takım 1-3 galibiyet oranlarına sahip ise, 2-2 ve 1-3 galibiyet oranlarına sahip takımlar arasında bir maç oynanır. Maçın mağlubu üçlü beraberliğin üçüncüsü ilan edilir. Maçın galibi takım ile 3-1 galibiyet oranına sahip takım arasında düzenlenecek maçın galibi üçlü beraberliğin birincisi, kaybedeni ise ikincisi ilan edilir. Taraf seçimi her zaman galibiyet oranı yüksek olan takıma aittir.

- 6.2.2.5.3.** Beraberlikteki iki takım 3-1, dięer takım 0-4 galibiyet oranına sahip ise 0-4 galibiyet oranına sahip takım üçlü beraberlięin üçüncüsü ilan edilir ve 3-1 galibiyet oranına sahip iki takım arasında ikili beraberlik ilan edilir. (6.2.3.4. maddesinde belirtilen kurallara göre ikili beraberlik çözümlenir.)
- 6.2.2.5.4.** Beraberlikteki bir takım 4-0, dięerleri 1-3 galibiyet oranlarına sahip ise 4-0 galibiyet oranına sahip takım üçlü beraberlięin birincisi ilan edilir ve 1-3 galibiyet oranına sahip iki takım arasında ikili beraberlik ilan edilir. (6.2.2.4. maddesinde belirtilen kurallara göre ikili beraberlik çözümlenir.)
- 6.2.2.5.5.** Beraberlikteki bir takım 4-0, bir takım 2-2 ve dięer takım 0-4 galibiyet oranlarına sahip ise üçlü beraberlik herhangi bir maç oynanmadan takımların galibiyet oranlarına göre sıralanması yöntemiyle çözümlenir. (4-0 galibiyet oranına sahip takım birinci, 2-2 galibiyet oranına sahip takım ikinci, 0-4 galibiyet oranına sahip takım üçüncü ilan edilir.)

6.2.2.6. Dörtlü Beraberlik. Takımlar berabere kaldıkları dięer takımlarla eşleřtirilecek 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 eşleřtirilir. Toplam (yani dięer üç takıma karşı) galibiyet sayılarında eşitlik olan takımlar arasındaki eşitlięi bozmak için eşit takımlar arasındaki maçların galibiyet oranlarına bakılır. Bunların da eşit olduęu durumda, eşitlik olan takımların arasındaki galibiyet kuvveti skorlarına bakılır ve takımlar buna göre eşleřtirilir. Eęer galibiyet kuvveti skorlarında da eşitlik varsa, galibiyet süresi skorlarına bakılır ve takımlar buna göre eşleřtirilir. Eşleřtirmelerde taraf seçim hakkı, iki takım arasındaki maçlar için galibiyet sayısı fazla olan takıma verilir. Galibiyet sayılarının eşit olduęu 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.

6.2.2.7. Beřli Beraberlik. Takımlar, en yüksek galibiyet kuvveti skoruna sahip üç takımın yarı finallere otomatik olarak çıkacaęı tekli eleme sisteminde mücadele edeceklerdir. Dięer iki takım ise kalan son yarı finalist konumu için bir maç yapacaktır. Turnuvada sıralamaya karar verilebilmesi için üçüncülük maçı oynanacaktır. Bütün taraf seçim hakları ve seribařı takımlar galibiyet kuvveti skoru ile belirlenecektir. Galibiyet kuvveti skorunda eşitlik olması durumunda ise galibiyet süresi skoru devreye girecektir.

6.2.2.8. Altılı Beraberlik. Beraberlikteki en düşük galibiyet kuvveti skoruna sahip dört takım tekli eleme sisteminde mücadele eder. Kazanan iki takım, altılı beraberlikteki en yüksek galibiyet kuvveti skoruna sahip diğer iki takımla tekli eleme sisteminde mücadele eder. Turnuvada sıralamaya karar verilebilmesi için 3. ve 5.'lik maçı oynanacaktır. Bütün taraf seçim hakları ve seribaşı takımlar galibiyet kuvveti skoru ile belirlenecektir. Galibiyet kuvveti skorunda eşitlik olması durumunda ise galibiyet süresi skoru devreye girecektir.

6.2.2.9. Yedili Beraberlik. Takımlar, en yüksek galibiyet kuvveti skoruna sahip takımın yarı finallere otomatik olarak çıkacağı tekli eleme sisteminde mücadele edeceklerdir. Turnuvada sıralamaya karar verilebilmesi için 3. ve 5.'lik maçı ve kaybedenler ağacı oynanacaktır. Bütün taraf seçim hakları ve seribaşı takımlar galibiyet kuvveti skoru ile belirlenecektir. Galibiyet kuvveti skorunda eşitlik olması durumunda ise galibiyet süresi skoru devreye girecektir.

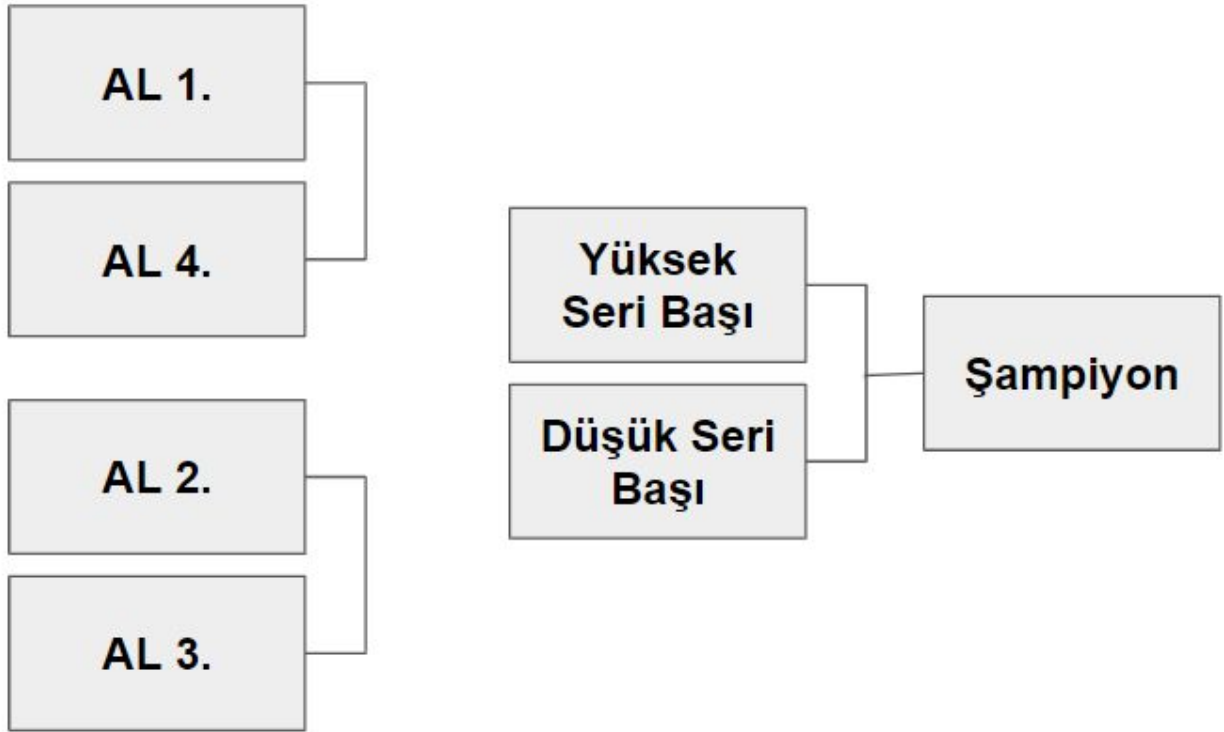
6.2.2.10. Sekizli Beraberlik. Takımlar tekli eleme sisteminde mücadele edeceklerdir. Turnuvada sıralamaya karar verilebilmesi için 3.'lük maçı ve (5.'lik ve 7.'lik maçı dâhil) kaybedenler ağacı oynanacaktır. Bütün taraf seçim hakları ve seribaşı takımlar galibiyet kuvveti skoru ile belirlenecektir. Galibiyet kuvveti skorunda eşitlik olması durumunda ise galibiyet süresi skoru devreye girecektir.

6.2.2.11. Dokuzlu Beraberlik. Beraberlikteki en düşük galibiyet kuvveti skoruna sahip iki takım arasında bir maç oynanır ve kazanan takım kalan 7 takımla birlikte tekli eleme sisteminde mücadele eder. Kaybeden takım beraberliğin 9.'su ilan edilir, diğer 8 takım ise sekizli beraberlik oluşturur. Bu beraberlik 6.2.2.10. kuralına göre çözümlenir.

6.2.2.12. Onlu Beraberlik. Beraberlikteki en düşük galibiyet kuvveti skoruna sahip dört takım arasında rastgele bir tekli eleme tablosu oluşturulur. Kazanan 2 takım, diğer 6 takımla birlikte sekizli beraberlik oluşturur. Bu beraberlik 6.2.2.10. kuralına göre çözümlenir.

6.2.3. Mevsim Finalleri.

Bu aşama, lig aşamasındaki sıralamalarına göre tekli eleme tablosuna yerleştirilecek olan altı takım arasında oynanacak üç turdan oluşmaktadır. Ödüller derecelere göre verilecektir. Her tur 5 maç üzerinden oynanan (Bo5) serilerden oluşacaktır.



6.3. Taraf Seçimlerinin Bildirilmesi

6.3.1.Lig Aşaması. Lig aşaması boyunca haftanın tüm taraf seçimleri, her maç haftası Çarşamba günü, kadro kilit tarihinde 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, eğer farklı aşamalar arasında bir günden fazla boşluk bulunmuyorsa, bir önceki aşamanın bittiği gün 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.

7. Maç Süreci

7.1. Oyuncu ve Koç Kıyafetleri

Oyuncular maça tek tip forma veya tek tip takım markalı uzun kollu kıyafetlerle çıkmalıdır. Açıklık getirmek gerekirse, oyuncular forma veya uzun kollu kıyafet ile maça çıkabilir, ancak uzun kollu kıyafetler birbirinden farklı olamaz. Herhangi bir VFŞL veya çevrimdışı AL etkinliği boyunca tüm oyuncular üst bedenlerinde görünür takım markalı giysilerin yanısıra pantolon ve kapalı ayakkabı giymelidir. Oyuncular tek tip olmak kaydıyla eşofman altı giyebilir. Oyuncular çevrimdışı olarak oynanan tüm VFŞL ve AL maçlarında, RIOT tarafından gerçekleştirilen maç öncesi ve sonrası röportajlarında, kendi isimleri yazılı veya ligdeki ilk haftasında olan bir oyuncu için isimsiz (varsa kendi ismini içeren) resmi takım formalarını giymelidir. 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 her maçta business casual veya daha resmi giyinmelidir. Pantolon ve kapalı ayakkabı zorunluluğu koçlar için de geçerlidir. Hakemler, gerekli gördükleri takdirde bu standardın altında kalan kıyafetler giyen koçlara yaptırım uygulama hakkını saklı tutar.

Takım üyeleri çoklu logolu, yamalı veya pazarlama öğeleri 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 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 çevrimdışı VFŞL ve AL 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

7.2.1.4.

Oyuncuların talebi üzerine, RIOT yetkilileri tüm resmi çevrimdışı VFŞL veya AL maçlarında kullanılmak üzere aşağıdaki kategorilerdeki ekipmanları temin edebilecektir:

7.2.1.5. El ısıtıcıları

- 7.2.1.6. Bilgisayar Klavyeleri
- 7.2.1.7. Bilgisayar Faresi
- 7.2.1.8. 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 çevrimdışı VFŞL ve AL 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 kullanılamayacağına 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.

Yasaklı bir sponsorun (Takım Katılım Sözleşmesi'nde listelendiği üzere) bir logosunu veya amblemini taşıyan takım veya oyuncuya ait 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 kendi yedek ekipmanını kullanmak isterse, söz konusu ekipman RIOT yetkililerinin onayından geçmelidir, kullanılmak istenen ekipmanın onaydan geçmemesi halinde RIOT yetkilileri oyuncuya basit ekipman sağlayacaktır.

7.3. Bilgisayar Programları ve Kullanımları

Oyuncular RIOT tarafından sağlanacak olan programları kullanacaktır, kendi programlarını yüklemeleri yasaktır. Bu kapsama, takım odalarındaki bilgisayarlar da dâhildir. Takım odalarındaki bilgisayarlara bir program yüklemek isteyen oyuncu öncelikle bir RIOT 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 konuşmalarını kontrol edebilir.

7.3.2.Sosyal Medya ve İletişim. RIOT'a ait maç bilgisayarlarını herhangi bir sosyal medya veya iletişim sitesi açmak veya sitede paylaşımda bulunmak için kullanmak yasaktır. Bu durum, sayılanlarla kısıtlı kalmamak üzere, Facebook, Twitter, çevrimiçi forumlar/mesaj platformları ve epostaları kapsamaktadır.

7.3.3. Gereksiz Ekipman. Cep telefonları, hafıza kartları veya müzik çalar 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 adı, Lig Yönetimi'nin onayladığı resmi turnuva ismine ayarlı olmalı ve değiştirilmemelidir.

7.5. Ses Kontrolleri

Oyuncular ses seviyelerini lig yetkilileri tarafından belirlenen 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 bu ekipmanları kurcalayamaz. Ekipmanları ile alakalı yardıma ihtiyacı olanlar, bir RIOT yetkilisinden yardım talep etmelidir.

7.7. Etkinlik Yerine Genel Erişim

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

7.8. Maç Alanı

“Maç alanı”, maç sırasında kullanılan bilgisayarın bulunduğu 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, maç tekrarları ve seri araları dâhil olmak üzere, lig yetkililerinin izin verdiği durumlar haricinde maç alanında bulunamaz. RIOT yetkilileri maç alanında olan oyunculardan bu cihazları maç öncesinde toplayacak ve maç bitiminden sonra kendilerine iade edecektir.

7.8.3. Yiyecek İçecek Sınırlamaları. Maç alanına yiyecek 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 için diğer alanlar, etkinlik yeri içerisinde, RIOT yetkilileri tarafından belirlendiği üzere, oyuncuların dinlenmeleri ve sosyalleşmeleri için tasarlanmış olan, maç alanından ayrı konumlanmış yerlerdir. Bu alanda sadece RIOT yetkililerince izin verilmiş kişiler bulunabilir.

7.10. Program Değişiklikleri

RIOT, kendi takdirine göre belirli bir gündeki maç programını tekrar düzenleyebilir ve/veya bir VFŞL veya AL 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

VFŞL veya çevrimdışı AL etkinliğine katılan takımın 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. Uygun durumlarda Kronokırılma, maç tekrarı veya tayin edilmiş galibiyet kararlarını vermek
- 7.12.1.6. Maç sırasındaki kural ihlallerine ceza vermek
- 7.12.1.7. 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, VFŞL ve AL boyunca verilecek tüm kararlarda her zaman son sözü söyleme yetkisine sahip olacaktır.

7.12.4. Bahis Yasağı. Aşağıda Bölüm 10'da yer alan LoL'de bahisleri yasaklayan tüm kurallar, sınırlama olmaksızın hakemlere de uygulanacaktır.

7.13. Turnuva Yaması ve Turnuva Alanı

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

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

Örnek: Yama X.X, 1 Şubat 2018'de, 23:59'da yayınlanmıştır. Haftanın maçları veya mevsim finalleri başlamadıysa, VFŞL ve AL 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. Deęişikliğe uğrayan şampiyonların durumu, RIOT yetkililerinin takdirindedir. Ancak lig haftası içinde, aksi belirtilmedikçe, deęişikliğin canlı sunucuya gelmesinden 1 hafta sonra şampiyon aktif hale gelecektir. Mevsim finalleri içinse, eęer finaller deęişikliğin 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 kontrolleri gerçekleştirmiş olmak zorundadır. RIOT yetkilileri, oyuncuları ve takımları maç programlarının bir parçası olarak belirlenmiş kurulum zamanları ve süreleri hakkında bilgilendirecektir. RIOT yetkilileri, programı her zaman deęiştirebilir. Kurulum zamanı oyuncular maç alanına girdiklerinde başlamış sayılır. Oyuncuların alandaki RIOT yetkilisinin veya hakemin izni olmadan ve başka bir RIOT yetkilisi eşlik etmeden alandan ayrılamazlar. 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, Alt Koridor, Destek.

7.14.3. Ekipmanların Arızalanması. Eęer oyuncu kurulum süresi boyunca ekipmanlarla alakalı bir sorunla karşılaşırsa, derhal bir RIOT yetkilisini çağırmalı 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. Oyuncuların 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, Alt Koridor, 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:** Yalnızca Lobi
- 7.15.3.4. Oyun Tipi:** Turnuva Çekilişi

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 sihirدار 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, yüksek seri başı olan takım tek sayılı oyunlar (örneğin Oyun 1,3, ve 5) için taraf seçimi yapacakken, düşük seri başı olan takım çift sayılı oyunlar (Oyun 2 ve 4) için taraf seçebileceklerdir. Örnek olarak, yüksek seri başı olan takım oyun 1'i mavi tarafta, oyun 3 ve 5'i kırmızı tarafta oynamayı seçebilirken, tablonun alt tarafında bulunan (düşük seri başı olan) 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. Herhangi bir sebepten ötürü bir takım seriyeye 1-0 önde başlarsa, bu takımın ilk maçı 1-0 kazandığı varsayılacak ve sıradaki oynanacak maçta düşük seri başı olan takım taraf seçim hakkına sahip olacaktır.

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 bilgilendirmeli ve seçmek veya yasaklamak istediği şampiyonu diğer takım yeni seçimini veya yasaklamasını kilitlemeden önce 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 kalabilirler.

7.16.7. Seçim-Yasaklamalardan Sonra Oyunun Başlaması. Aksi lig yetkilileri 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 önceden kontrollü şekilde manuel olarak yapılmış seçimleri kullanarak başlatabilir. Tüm oyuncular Şampiyonlarını önceki geçerli tamamlanmış seçim-yasaklama evresine uygun olarak seçeceklerdir.

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 ağ bağlantısına 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 sağlandıktan sonra oyunun baştan başlatılmasına sadece sınırlı şartlar altında izin verilecektir (Bölüm 9.7'ü inceleyiniz). GKO'yu sağlayacak olan şartlara örnekler:

- 8.2.1.** Minyonlara, orman canavarlarına, kulelere veya rakip Şampiyonlarına isabet eden herhangi bir saldırı veya yetenek atışı.
- 8.2.2.** Bir şampiyonun rakip takımın görüşüne 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 oyunu duraklatmak zorunda değildir. Herhangi bir duraklatma boyunca, RIOT yetkilisi tarafından izin verilmedikçe oyuncular maç alanını terk edemez.

- 8.3.1. Talimatla Duraklatma.** RIOT yetkilileri kendi takdirlerine göre herhangi bir zamanda maçı duraklatabilir, 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 bir oyuncunun sandalyesinin kırılması).

Önceden bilinen hastalık ve sakatlıklar için, maçtan önce hakemler bilgilendirilmeli ve bu durumlar için duraklatma alınıp alınamayacağına dair hakemlerden onay alınmalıdır. 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 9.8.1'i inceleyiniz) verilmeyecekse bahsi geçen oyuncunun takımı oyunu hükmen kaybetmiş sayılacaktır.

8.3.3. Oyunun Devam Ettirilmesi. Oyuncular, duraklatma gerçekleşikten sonra oyunu devam ettiremez. Oyuncuların 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 duraklatılmış oyun sırasında birbirleriyle hiçbir şekilde iletişim kuramaz. Açıklık getirmek gerekirse, oyuncular sadece oyunun durma sebebini tanımlamak ve sorunu çözmek amacıyla hakemle iletişime geçebilir. Hakemler kendi takdirlerine göre, oyunun tekrar başlatılmasından önce takımların oyun şartlarını tartışmak üzere konuşmalarına izin verebilir.

8.4. Maç Sonrası Süreç

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

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

8.4.3. 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, takdiri lig yetkililerinde olmak üzere, bu oyuncu takımı için tüm seçim-yasaklamalara karar verebilir; Ancak, seçim-yasaklama evresi başladığında hiçbir oyuncu maç alanında bulunmazsa, o takım hükmen mağlup olmuş sayılır.

8.4.4. 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). Hükmen mağlubiyet ile biten maçların süresi on beş (00:15:00) dakika olarak tescil edilecektir. Başka bir istatistik hükmen kaybedilmiş maçlar için tutulmayacaktır.

8.5. Seri Sonrası Süreç

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

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

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

9. Kronokırılma ve Yeniden Başlatma Protokolü

9.1. Tanımlar

9.1.1.Kronokırılma. Arıza kurtarma aracı.

9.1.2.Hata. Oyunun veya bir ekipmanın beklenenden farklı çalışmasına veya beklenmeyen veya yanlış bir sonuç üretmesine sebep olan bir yanlışlık, kusur veya bozukluk.

9.1.3.Önemsiz Hata. Oyun istatistiklerini kritik derecede etkilemeyen hatalar veya ekipman arızaları. Bu hataların oyunun durumuna veya oyun istatistiklerine etkisi, ideal olmamakla birlikte, gerekirse oyuna devam edilebilecek düzeydedir. Açıklık getirmek gerekirse, Kronokırılma'nın kullanılmadığı durumlarda önemsiz hatalar oyunun yeniden başlatılmasına sebep olmaz.

9.1.4.Oyuna Devam Edilen Hata. Oyunun rekabetçi bütünlüğünü önemli ölçüde etkilemeyen hatalar. Bu kategoriye, varlığında oyunun oynanışını önemli ölçüde etkileyen ancak kolay çözümleri olan hatalar (bilgisayarın veya oyunun yeniden başlatılması gibi) veya başka oyun içi fonksiyonlar ile önlenebilen veya etkisi azaltılabilen hatalar da girebilir.

Bu kategori aynı zamanda takımlara önceden bildirilen ve genellikle şampiyon, eşya veya çevre etkileşimlerini veya kalıcı etkileri içeren "bilgilendirme" başlığını da kapsamaktadır. Bu hatalar, hataya sebep olan şampiyonun, kostümün veya eşyanın devre dışı bırakılması dışında herhangi bir şekilde çözülememektedir ve bu hatalar için yeniden başlatma teklif edilmeyecektir.

Lig yetkilileri, takdiri kendilerine ait olmak üzere, eğer hatanın oyunun rekabetçi bütünlüğüne etkisinin yüksek olduğuna karar verirlerse, "bilgilendirme" başlığı altındaki hatalar için Kronokırılma teklif edebilir. Eğer lig yetkilileri, takdiri kendilerine ait olmak üzere, dezavantajda olan takımın veya oyuncunun hatayı bilerek tetiklediğine karar verirse, hata için Kronokırılma teklif etmeyeceklerdir. Kronokırılma teklifi değerlendirirken, Lig yetkilileri hatayı önemsiz hata veya kritik hata olarak kategorize edecek ve durumu buna göre değerlendirecektir. Kronokırılma oyunu kurtaramıyorsa oyun yeniden başlatılmadan devam edecektir. Bir oyuncu oyun içinde hatanın yeniden gerçekleşmesine sebep olursa kronokırılma yeniden teklif edilmeyecektir.

9.1.5.Kasti Olmayan Ekipman Arızaları. Sunucu, ekran, bilgisayar ve oyuncu ekipmanları da dahil olmak üzere, herhangi bir ekranın arızalanması. Bu kategori, oyuncunun bilerek ekipmanını bozması, ekrana zarar vermesi veya bilgisayarı kurcalaması gibi oyuncu tarafından kasti olarak meydana getirilen arızaları kapsamaz. Bir ekipman arızasının kasti olup olmadığına karar verme yetkisi lig yetkililerindedir.

9.1.6.Kritik Hata. Oyuncunun rekabet etmesini, oyun istatistiklerini veya oyun işleyişini büyük ölçüde etkileyen bir hata veya kasti olmayan ekipman arızası, ya da dış etkenlerin kabul edilemez etkilere yol açtığı bir durum. Hatanın, oyuncunun oynayabilme yeteneğine zarar verdiğine karar verme yetkisi sadece lig yetkililerine aittir.

9.1.7. Doğrulanabilir Hata. Hatanın doğrulanabilir olarak değerlendirilmesi için, hatanın varlığının kesin olarak kanıtlanması ve oyuncudan kaynaklanmaması gerekmektedir. Yetkililer oyun içi izleyici fonksiyonunu kullanarak söz konusu oyunun tekrarını izlemeli veya oyuncu ekranlarının kayıtlarını kontrol ederek hatayı doğrulamalıdır.

9.1.8. Kurtarılamayan Oyun. Oyunun yeniden başlatılmasını gerektirecek bir hata veya durum. Bu durumlar (i) Kritik bir hatanın meydana gelmesinin ardından Kronokırılmanın kullanılmaması veya oyunu kurtarmaması, (ii) söz konusu şampiyonun veya kostümün devre dışı bırakılmasını gerektirecek şampiyon veya kostüm hataları da dahil olmak üzere, Kronokırılma kullanılarak düzeltilemeyecek hatalar veya (iii) lig yetkililerinin takdirine göre oyunun devam etmesinin mümkün olmadığı durumlar (çevresel şartlar ve tamir edilemez düzeydeki ekipman arızaları da dahil olmak üzere).

9.1.9. Durağan Oyun. Durağan oyun durumu, iki takımın da maç sırasında birbiriyle ağır bir şekilde etkileşimde olmadığı anlara verilen addır. Ancak küçük miktarda etkileşimin gerçekleştiği anlar da durağan oyun sayılabilir.

Durağan oyun anı belirlenirken, hatanın gerçekleştiği ana mümkün olan en yakın zaman belirlenmelidir. Takımların savaştığı bir anda Kronokırılma kullanılması durumunda ise bu anın muhtemel bir savaş başlangıcından önce oyunculara yaklaşık 2 saniyelik bir pencere tanınacak şekilde belirlenmesine gayret edilmelidir. Burada amaç takımları savaş başlatmak zorunda bırakmamak, aynı zamanda da bir tarafın savaş başlatabilme ihtimalini ortadan kaldırmamaktır.

İdeal bir durağan oyun anı her zaman var olmayabilir. Bu durumlarda amaç, hatanın gerçekleştiği ana olabildiğince yakın olan ve takımların yoğun etkileşim içerisinde olmadığı bir an belirlemektir. Örneğin, çok fazla geriye gitmek bir takımın görüş alma, koridor baskısı kurma, rakip takımın üyelerini tuzağa düşürme gibi hazırlıklarının boşa gitmesine sebep olabilir.

9.1.10. Bedel. (i) Şampiyon ölümleri, (ii) belirlenen durağan oyun anında henüz başlanmamış ancak oyunun durdurulduğu anda tamamlanmış olan görevler (kule, inhibitör, ejder, alamet, baron) veya (iii) ulti, eşya veya sihirdar büyüsü kullanımı; eğer söz konusu ultinin 1. seviyede bekleme süresi (her türlü bekleme süresi düşürme etkisinden bağımsız temel bekleme süresi) 110 saniye veya daha fazla ise veya sihirdar büyüsü ya da eşyanın bekleme süresi (rünlerin veya eşyaların bekleme süresi düşürme etkilerinden bağımsız) 110 saniye veya daha uzun bir bekleme süresine sahipse bedel oluşturur. Eğer lig yetkilileri bir ulti, sihirdar büyüsü veya eşyanın bu kuralı tetiklemek için beklenen oyun gidişatının dışında kullanıldığına kanaat getirirlerse, bu kullanım bir bedel oluşturmayacaktır. Görüş (yerleştirilen veya yok edilen totemler), biçilen minyonlar, vs. gibi diğer faktörler oyunda kendine has bir önemi olan ama Kronokırılma kullanımına karar verme noktasında dikkate alınmayan faktörlerdir.

9.1.11. Zamanında Bildirim. Oyuncu bir hatanın farkına vardığında (yukarıda tanımlandığı üzere, ekipman arızalarını da kapsamaktadır), makul olan en kısa zamanda aşağıdaki yöntemlerden biriyle oyunu duraklatmalı ve lig yetkililerini bilgilendirmelidir:

- /pause komutu ile oyunu duraklatma;
- Bir takım arkadaşından oyunu duraklatmasını isteme
- Bir hakemden oyunu duraklatmasını isteme

Açıklık getirmek gerekirse, eğer oyuncu bir hakemden oyunu duraklatmasını isterse, oyun anında duraklatılmasa bile oyuncu bildirim zamanında gerçekleştirmiş kabul edilecektir. Örneğin bir takım savaşı devam ediyorsa, hatanın fark edildiği anda oyunun duraklatılması makul olmayabilir. Bu durumda lig yetkilileri takım savaşı bitene kadar oyunu duraklatmanın makul olmadığına kanaat getirebilir.

9.2. Kronokırılma Kullanımı

Eğer bir oyunda bir hata meydana gelirse, lig yetkilileri öncelikle oyuncunun yukarıda açıklanan zamanında bildirim kuralına uyup uymadığını kontrol eder. Eğer oyun uygun zamanda durdurulduysa, lig yetkilileri hatanın doğrulanabilir olup olmadığına karar verir. Daha sonra, eğer hata doğrulanabilirse, lig yetkilileri hatanın önemsiz hata, kritik hata ve kurtarılamayan oyun kategorilerinden hangisine girdiğine karar verir.

9.3. Önemsiz Hata Durumu

Eğer hata önemsiz hata kategorisine giriyorsa, lig yetkilileri bir durağan oyun anı bulmalı ve Kronokırılma kullanarak bu noktaya geri dönmenin bir bedel oluşturup oluşturmadığını belirlemelidir. Eğer Kronokırılma kullanımı bir bedel oluşturuyorsa, Kronokırılma kullanılmaz ve oyuna devam edilir.

Eğer hata önemsiz hata kategorisine giriyorsa ve Kronokırılma kullanımı bir bedel oluşturmuyorsa, lig yetkilileri (i) Kronokırılma'nın oyunu kurtarabileceğini ve (ii) oyunda daha gerideki bir noktaya gitmenin hatayı düzelteceğini veya hatanın tetiklenmesini engelleyeceğini teyit etmelidir. Eğer Kronokırılma oyunu kurtaramıyorsa, oyunda geri gitmek hatayı düzeltmeyecek veya hatanın tetiklenmesini engellemeyecekse ya da meydana gelen hata, oyuna devam edilen hata kategorisindeyse oyuna devam edilecektir.

Kronokırılma kullanımının uygun olduğuna karar verilirse, lig yetkilileri takımların önemsiz hata sebebiyle hangi ölçüde dezavantajda olduğuna karar verir ve önemli ölçüde dezavantajda olan takımlara Kronokırılma teklif edilir. Eğer iki takım da önemli ölçüde dezavantajdaysa, takımlardan sadece birinin Kronokırılma teklifini kabul etmesi, Kronokırılma kullanılması için yeterlidir.

Önemli ölçüde dezavantajda olan takımlardan biri Kronokırılma teklifini kabul ederse, lig yetkilileri oyunu uygun bir durağan oyun anına almak için Kronokırılma'yı kullanır. Uygun bir durağan oyun anı yoksa, lig yetkililerinin takdirinde, Kronokırılma kullanılarak oyun hatadan önceki bir ana alınabilir.

9.4. Kritik Hata Durumu

Eğer hata kritik hata kategorisine giriyorsa, lig yetkilileri (i) Kronokırılma'nın oyunu kurtarabileceğini ve (ii) oyunda daha gerideki bir noktaya gitmenin hatayı düzelteceğini veya hatanın tetiklenmesini engelleyeceğini teyit etmelidir.

Eğer Kronokırılma oyunu kurtaramıyorsa ya da oyunda geri gitmek hatayı düzeltmeyecek veya hatanın tetiklenmesini engellemeyecekse, hata kurtarılamayan oyun durumu oluşturur.

Eğer hata kritik hata kategorisine giriyorsa, lig yetkilileri takımların kritik hata sebebiyle hangi ölçüde dezavantajda olduğuna karar verir ve önemli ölçüde dezavantajda olan takımlara Kronokırılma teklif edilir. Önemli ölçüde dezavantajda olan takımlardan biri Kronokırılma teklifini kabul ederse, lig yetkilileri oyunu uygun bir duran oyun anına almak için Kronokırılma'yı kullanır. Uygun bir duran oyun anı yoksa, lig yetkililerinin takdirinde, Kronokırılma kullanılarak oyun hatadan önceki bir ana alınabilir. Eğer lig yetkilileri, takdiri kendilerine ait olmak üzere, Kronokırılma kullanmanın bedelinin oyunu yeniden başlatmanın bedelinden daha yüksek olduğuna karar verirlerse, önemli ölçüde dezavantajda olan takımlara oyunu yeniden başlatma teklif edilebilir.

9.5. Kurtarılamayan Oyun Durumu

Lig yetkilileri kurtarılamayan oyun durumu ile karşılaştıklarında 9.6, 9.7 ve 9.8'deki yeniden başlatma prosedürünü izleyeceklerdir.

9.6. GKO'dan Önce Yeniden Başlatma

GKO statüsüne erişilmemişse oyunun baştan başlatılabileceği durumlara örnekler aşağıda sıralanmıştır.

- 9.6.1. Oyuncu rün veya arayüz ayarlarının oyundan kaynaklanan bir hata sebebiyle oyun lobisinden maça doğru şekilde aktarılmadığını fark ederse, oyunu bunları ayarlamak için duraklatabilir. Eğer ayarlar doğru şekilde yapılamıyorsa, oyun baştan başlatılabilir.
- 9.6.2. RIOT yetkilisinin takımların minyonların çıkışına yetişememesi gibi durumlar da dâhil olmak üzere, teknik sıkıntıların oyunu kaldığı yerden normal bir şekilde devam ettirmeye elverişli olmadığına karar vermesi.
- 9.6.3. GKO'dan sonra oyunun yeniden başlatılmasına sebep olacak durumlar

9.7. GKO Sonrasında Yeniden Başlatma

GKO oluştuktan sonra oyunun baştan başlatılabileceği durumlara örnekler aşağıda sıralanmıştır.

- 9.7.1. Maç sırasında herhangi bir anda kurtarılamayan oyun durumu yaşanır.
- 9.7.2. Lig yetkilileri çevresel koşulların adaletsiz bir mücadele ortamı oluşturduğuna karar verirse (ör. Aşırı derecede gürültü, kötü hava şartları, kabul edilemez güvenlik riskleri).

9.8. Yeniden Başlatma Prosedürü

9.8.1. Tayin Edilmiş Galibiyet. Lig yetkililerinin oyunu baştan başlatmaya karar vermesine neden olacak bir kurtarılamayan oyun durumuyla karşılaşılması halinde, lig yetkilileri bunun yerine bir takımı oyunun galibi olarak tayin edebilir. Lig yetkilileri, kendi takdirlerine göre takımlardan birinin yenilgiden kaçamayacağına makul bir kesinlik derecesine kadar karar verebilir. Aşağıdaki kıstaslar, zorunda olmamakla birlikte, makul kesinliğin kararlaştırılmasında kullanılabilir.

9.8.1.1. Altın Farkı. Eğer oyunun yirminci (00:20:00) dakikasından sonra, takımlar arasındaki altın farkı %33'den fazlaysa

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

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

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

9.8.1.5. 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.

9.8.1.6. Kesin Zafer. Lig yetkilileri, teknik sorunun gerçekleştiği anda oyunun bir takımın galibiyetinden başka herhangi bir şekilde bitemeyeceğine karar verirse (örneğin 45. dakikada bir takımın alt koridor ve ormancısının bir minyon dalgasıyla katliama uğramış rakiplerinin üssüne doğru koşuyor olması).

9.8.2. Yeniden Başlatma Teklif Edilmesi. Eğer lig yetkilileri bir takımı 9.8.1 doğrultusunda maçın galibi olarak tayin etmezse, lig yetkilileri hangi takımların hata sebebiyle önemli ölçüde dezavantajda olduğuna karar verir ve önemli ölçüde dezavantajda olan takımlara oyunu yeniden başlatma teklif edilir. Önemli ölçüde dezavantajda olan takımlardan biri oyunu yeniden başlatma teklifini kabul ederse, oyun bu kısımdaki kurallar çerçevesinde yeniden başlatılır. Önemli ölçüde dezavantajda olmak, oyunun yeniden başlatılmasının teklif edilmesi için ön koşuldur.

Sunucunun çöktüğü ve oyunun devam etmesinin veya Kronokırılma ile kurtarılmasının mümkün olmadığı durumlarda, lig yetkilileri takımlara yeniden başlatma teklif etmeden oyunun yeniden başlatılması talimatını verebilir.

9.8.3. Kontrollü Ortam. Seçim-yasaklamalar veya sihirdar büyülerî dâhil ancak onlarla sınırlı kalmamak üzere belli şartlar, GKO'ya erişmemiş oyunların baştan başlatılmasında korunabilir. Ancak oyun GKO statüsüne ulaşmışsa, herhangi bir seçim muhafaza edilmez.

9.8.4.Şampiyon ve Kostümlerin Devre Dışı Bırakılması. Eğer yeniden başlatma bir şampiyon hatasından kaynaklıysa, Geçerlilik Kazanmış Oyun durumu fark etmeksizin maç ayarları (seçimler ve yasaklamalar dâhil olmak üzere) geçersiz sayılır. Eğer hata, özel bir oyun etkeninin (yani bir kostümün yasaklanması gibi) tamamen kaldırılması ile düzeltilemiyorsa, söz konusu şampiyon veya kostüm en azından günün geri kalan maçlarında devre dışı bırakılabilir.

9.9. Ekipman Arızaları

Bir ekipman arızası durumunda, lig yetkilileri arızanın önemsiz hata (örneğin monitörün kapanması ve oyuncunun bir duvara doğru koşması), kritik hata (örneğin klavyenin bozulmasının oyuncunun skor vermesiyle sonuçlanması) veya kurtarılamayan oyun durumu (örneğin oyun sunucusunun çökmesi) kategorilerinden hangisine girdiğini belirleyecek ve bu doğrultuda yukarıda belirtilen uygun prosedürü takip edeceklerdir.

9.10. Lig Yetkililerinin Takdir Yetkisi

Lig yetkilileri, kendi takdirlerine göre, ligin ve karşılaşmanın sağlıklı işleyişi için gerekli olduklarını düşündükleri durumlarda, bu kurallardaki herhangi bir dil eksikliğine bakılmaksızın Kronokırılma kullanabilir veya bir oyunu yeniden başlatabilirler.

10. Davranış Kuralları

10.1. 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:

10.1.1. 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 iş birliği 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:

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

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

10.1.3. Oyundaki hataların bilerek ve istenerek kötüye kullanımı.

10.1.4. İzleyici ekranlarına bakmak.

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

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

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

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

10.1.9. 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.

10.1.10. 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.

10.1.11. 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.

10.1.12. 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.

10.1.13. Maç sırasında, başlangıç kadrosundaki bir oyuncu yalnızca kendi takımının diğer üyeleriyle iletişim kurabilir.

10.1.14. 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.

10.2. Kurallara İlişkin Sorumluluk

10.2.1. Aksi belirtilmediği takdirde burada belirtilen kuralların isteyerek veya istemeyerek ihlal edilmesi halinde cezai işlem uygulanabilir. Ayrıca bu kabahatleri veya ihlalleri işlemeye çalışmak da ceza sebebidir.

10.2.2. 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.

10.2.3. 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.

- 10.2.4.** 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 yönelim ya da herhangi diğer bir sebepten ötürü bir ülkeyi, kişiyi veya grubu kıracak veya rencide edecek söylemlerde bulunamaz.
- 10.2.5.** 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.
- 10.2.6.** Lig sezonu boyunca takımlardan onay veya görünürlük amacıyla belgelerini sunmaları istenilebilir. Lig süresince oluşabilecek beklentilerin karışanabilmesi 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.
- 10.2.7.** 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.
- 10.2.8.** Takım yöneticileri ve üyeleri, kanun, tüzük ve düzenlemelere göre suç kabul edilen ve yetkili mahkemelerce suçlu bulunmalarıyla sonuçlanabilecek hiçbir eylemde bulunamaz.
- 10.2.9.** Takım yöneticileri ve üyeleri, RIOT'a bağlı kuruluşların sağladığı gizli bilgileri hiçbir şekilde başkalarıyla paylaşamaz.
- 10.2.10.** 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 performans dayalı ödüller sunmasıdır.

10.2.11. Hiçbir takım yöneticisi, 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. Oyuncu sözleşmeleri [Küresel Kontrat Veritabanı](#)'nda bulunabilir.

10.2.12. Takım yöneticileri ve üyeleri, lig yetkililerinin verdiği talimatları veya kararları uygulamayı reddedemez.

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

10.2.14. 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.

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

10.3. Cezalar

10.3.1. Lig yönetiminin 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 lig yönetiminin takdirine bırakılmıştır.

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

10.3.2.1. Sözlü uyarı

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

10.3.2.3. Mevcut veya gelecek oyun veya oyunlarda yasaklama kaybı

10.3.2.4. Para cezaları ve/veya ödül hak mahrumiyeti

10.3.2.5. Oyun ve/veya maçlarda hükmen mağlubiyet

10.3.2.6. Uzaklaştırılma

10.3.2.7. Diskalifiye

10.3.3. Tekrar eden kural ihlalleri, gelecekte lige katılmaktan ve/veya mevcut ligde yarışmaktan men edilmeye kadar gidebilen cezalarla sonuçlanır. Ayrıca cezaların her zaman yukarıdaki sıraya göre uygulanmayabileceği göz önünde bulundurulmalıdır. Lig yönetimi kendi takdiri doğrultusunda takım yöneticilerini, takım üyelerini veya takımı, gerçekleştirilen eylemin derecesine göre ilk kural ihlalinde ligden ihraç edebilir. Disiplin işlemi için belli bir süre belirtilen cezalar yalnızca rekabet dönemindeki ayları kapsar. Rekabet dönemindeki aylar, League of Legends'ın profesyonel rekabetinin gerçekleştiği aylardır.

11. Ek Hükümler

11.1. Yayın Hakkı

RIOT, bir Takım Üyesinin ceza aldığına yönelik bildiri yayınlama hakkına sahiptir. Bu bildiri de 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.

11.2. Kararların Kesinliği

Kurallar, Oyuncu uygunluğu, VFŞL/AL planlaması ve yürütülmesi ve uygunsuz davranış nedeni ile verilen cezalara ilişkin bütün kararlar nihai olarak Lig Yönetimi'ne aittir. Bir ihtilaf sadece ve münhasıran RIOT'ın bir Takım Menajeri veya Takım Üyesinin kurallara aykırı davranması ile ilgili ise ve verilen ceza 10.000 TL veya daha yüksek bir tutara tekabül ediyor veya Takım Menajeri veya Takım Üyesinin uzaklaştırılması ile ilgili ise Takım Sahibi konuyu Takım Katılım Sözleşmesi'nde yer alan tahkim usulü çerçevesinde tahkime götürme yetkisine sahiptir.

11.3. Kural Değişiklikleri

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

12. Sözlük

VFŞL	Vodafone Freezone Şampiyonluk Ligi.
AL	Akademi Ligi.
Kadro	VFŞL'de oynamak için uygun en az 6, AL'de oynamak için uygun en az 6 olmak üzere toplamda en az 10 en fazla 13 oyuncudan, en az 1 en fazla 2 koçtan oluşur.
Başlangıç Oyuncuları	Kadroda yer alan, maçlardan önce belirlenen zaman dilimlerinde Lig Yönetimi'ne bildirilen, takımın bir sonraki profesyonel maçında oynayacak beş oyuncu.
Yedek Oyuncu	Kadroda yer alan ancak başlangıç beşlisinde bulunmayan, mevcut maçta oynamaya uygun oyuncu.
Serbest Oyuncu	Herhangi bir takımla sözleşmesi bulunmayan, profesyonel bir takımla transfer penceresi açık olduğu sürece sözleşme imzalayabilecek oyuncu.
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 19 Kasım 2019'a 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.
Lig Yönetimi	VFŞL ve AL'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 VFŞL/AL 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.

