

Bitexen TESFED Türkiye Kupası

FIFA 21 Classic Kural Kitapçığı

Turnuvaya Uygunluk	3
Yaş Sınırı	3
Platform	3
Takım Adı, Oyun İçi Adları ve Logo	3
PSN ID (Çevrimiçi Kimlik) Onaylanması	3
Katılımcı Şartları	3
Turnuva Yapısı	3
Terimlerin Anlamları	3
Takım Sınırlaması	4
Turnuva Formatı	4
Turnuva Takvimi	4
Program Değişiklikleri	5
Takım ve Kadro Kuralları	5
Seçilecek takımlar	5
Maç İşleyişi	6
Oyuncu Sorumlulukları	6
Maça Nasıl Girilir ?	6
Gecikme Süresi	6
NAT Tipi	6
Berberlik	6
Bağlantı Kopması	6
Kuralın Kötüye Kullanımı & Maçı Terk Etmek	6
Teknik Problemler	7
Canlı Yayın	7
İletişim	7
Maç Sonucu	7
Maç Kayıtları	7
Maçı Terk Etmek	7
Turnuva Kuralları	7
Lobi Ayarları	7
Savunma Sistemi	8
Kural İhlalleri ve Cezalar	8
Cezalar	8
Hatalar ve Açıklar	8
Hile	8

Kuralların Özü	8
Kararların Kesinliđi	8
Kural Deđişiklikleri	8
Turnuvanın/Organizasyonun Menfaatlerinin Gözetilmesi	8
Gizlilik	9
Fiziksel (Offline) Etkinlik Kuralları	9
Ekipmanların Deđiştirilmesi	9
Bilgisayar Programları ve Kullanımları	9
Sesli Konuşma	9
Sosyal Medya ve İletişim	9
Gereksiz Ekipman	9
Ses Kontrolleri	10
Etkinlik Yerine Genel Erişim	10
Maç Alanı	10
Takım Menajerleri	10
Elektronik Cihazlar	10
Yiyecek İçecek Sınırlamaları	10
Maç Alanına Ulaşım	10
Hakemlerin Rolü	11
Sorumluluklar	11
Hakem Davranışları	11
Maç Öncesi Kurulum	11
Kurulum Zamanı	11
Ekipmanların Arızalanması	11
Maç Öncesi Test Onayı	11
Oyuncunun Hazır Olması Durumu	12
Gerekli Belgeler	12
Ödüller	12

1. Turnuvaya Uygunluk

1.1. Yaş Sınırı

Turnuvada yer alan tüm oyuncular 15 yaşını doldurmuş olmalıdır.

1.2. Platform

Turnuvaya katılım yalnızca Playstation platformu üzerinden olacaktır.

1.3. Takım Adı, Oyun İçi Adları ve Logo

Oyuncuların, kişisel olarak herhangi bir ilgileri bulunmayan takım isimlerini, takım etiketlerini veya oyuncu isimlerini kullanmaları yasaktır.

Oyuncuların herhangi bir bağlantısının bulunmadığı takım, kurum, organizasyon, marka ve benzeri her tür kuruluşun adını "çevrimiçi kimlik" olarak kullanmaları yasaktır.

Din, dil, ırk, milliyet, cinsiyet ve cinsel yönelim gibi herhangi bir ayrımcı unsurun, kullanımı yasaklı maddelerin, alkol ürünlerinin ve benzeri kelimelerin oyuncu adı veya takım adı olarak kullanılmasına izin verilmemektedir.

Kurallara uygun olmayan takım adı veya oyuncu adlarını gizlemeye çalışmak adına sayı, şekil veya harflerin yerini değiştirmek, farklı harf kullanmak ve kısaltma kullanmak da yasaktır.

Turnuva içerisinde aynı organizasyona ait 2 farklı takım yer alıyor ise takım isimleri farklı olmak zorundadır. (Örnek: Takım A - Takım A Akademi)

Oyuncuların ve takımların, kayıtlar kapandıktan sonra takım adları, tag(kısaltma) ve logolarında herhangi bir değişiklik yapılamaz, takımlar veya oyuncular farklı bir takım bünyesine giremezler.

1.4. PSN ID (Çevrimiçi Kimlik) Onaylanması

Tüm çevrimiçi kimlikler kayıt aşamasında kontrol edilerek turnuva yetkilileri tarafından incelenecektir. Turnuva yetkilileri uygun bulmadıkları bir çevrimiçi kimliği reddetme hakkına sahiptir. Böyle bir durumda, takıma yetkililer tarafından bilgi verilecek ve oyuncunun çevrimiçi kimliğini değiştirmesi istenecektir. Turnuva başladıktan sonra isim değişikliğine hiçbir durumda izin verilmemektedir.

1.5. Katılımcı Şartları

Turnuvaya kayıt olan katılımcıların Türkiye sınırları içerisinde ikamet etmesi gerekmektedir. Katılımcıların Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olması zorunlu değildir.

2. Turnuva Yapısı

2.1. Terimlerin Anlamları

Seri: Bir takımın toplam maçların çoğunluğunu kazanana kadar oynanan oyunların bir setidir.

Tek Maçlık Seri (BO1): Bir oyunun kazananın kazanması demektir.

İki Maçlık Seri (BO2): İki oyundan ikisinin kazanılması demektir. Beraberlik durumunda [4.5.1](#) uygulanır.

Üç Maçlık Seri (BO3): Üç oyundan ikisinin kazanılması demektir.

Kazanan takım turnuva formatında bir sonraki raunda ilerleyecektir.

2.2. Takım Sınırlaması

Bitexen TESFED Türkiye Kupası Turnuvası en iyi espor deneyimini yaşatmak adına **512** takımla sınırlandırılmıştır. 512 Takımın üstünde bir başvuru geldiğinde **32** ve/veya katlarına ulaştığında diğer başvurular değerlendirilecektir.

2.3. Turnuva Formatı

2.3.1. 512 takım katılımında uygulanacak kurallar

Grup Aşaması: **16** slotlu **32** farklı grup oluşturulur. Grup mücadeleleri tekli eleme sistemi ile BO1 üzerinden oynanır. Her gruptan bir takım çıkar ve bu takımlar **32** slotlu final aşamasına yükselmiş olur.

Final Aşaması: Final aşaması tekli eleme sistemi ile oynanır. Ön Eleme 1. Tur, Ön Eleme 2. Tur, Çeyrek Final, Yarı Final ve Final olmak üzere 5 turdan oluşur.

Ön Eleme mücadeleleri BO1 üzerinden, Çeyrek Final ve Yarı Final Mücadeleleri BO3 üzerinden, Final ise BO3 üzerinden gerçekleşir.

2.3.2. 256 takım katılımında uygulanacak kurallar

Grup Aşaması: **16** slotlu **16** farklı grup oluşturulur. Grup mücadeleleri tekli eleme sistemi ile BO1 üzerinden oynanır. Her gruptan bir takım çıkar ve bu takımlar **16** slotlu final aşamasına yükselmiş olur.

Final Aşaması: Final aşaması tekli eleme sistemi ile oynanır. Ön Eleme, Çeyrek Final, Yarı Final ve Final olmak üzere 4 turdan oluşur.

Ön Eleme mücadeleleri BO1 üzerinden, Çeyrek Final ve Yarı Final Mücadeleleri BO3 üzerinden, Final ise BO3 üzerinden gerçekleşir.

2.3.3. 128 takım katılımında uygulanacak kurallar

Grup Aşaması: **16** slotlu **8** farklı grup oluşturulur. Grup mücadeleleri tekli eleme sistemi ile BO2 üzerinden oynanır. Her gruptan bir takım çıkar ve bu takımlar **16** slotlu final aşamasına yükselmiş olur.

Final Aşaması: Final aşaması tekli eleme sistemi ile oynanır. Çeyrek Final, Yarı Final ve Final olmak üzere 3 turdan oluşur.

Çeyrek Final ve Yarı Final Mücadeleleri BO3 üzerinden, Final ise BO3 üzerinden gerçekleşir.

2.4. Turnuva Takvimi

- Kayıt başlangıcı: **2 Temmuz**
- Kayıt bitişi: **18 Temmuz 23.59**
- Fikstür duyurulması: **19 Temmuz**
- Gruplar aynı anda maça başlayacak ve maçlar arka arkaya oynanacaktır.

2.4.1. Grup Aşaması

2.4.1.1. 512 takım katılımında

Grup 1/2/3/4/5/6/7/8 mücadeleleri - **21 Temmuz 19.00**

Grup 9/10/11/12/13/14/15/16 mücadeleleri - **22 Temmuz 19.00**

Grup 17/18/19/20/21/22/23/24 mücadeleleri - **23 Temmuz 19.00**

Grup 25/26/27/28/29/30/31/32 mücadeleleri - **24 Temmuz 19.00**

2.4.1.2. 256 takım katılımında

A/B/C/D grupları - **21 Temmuz 19.00**

E/F/G/H grupları - 22 Temmuz 19.00
I/J/K/L grupları - 23 Temmuz 19.00
M/N/O/P grupları - 24 Temmuz 19.00

2.4.1.3. 128 takım katılımında

A/B/C/D grupları - 21 Temmuz 19.00
E/F/G/H grupları - 22 Temmuz 19.00

2.4.2. Final Aşaması

2.4.2.1. 512 takım katılımında

Ön Eleme 1. Tur - 25 Temmuz 19.00
Ön Eleme 2. Tur - 25 Temmuz 19.30
Çeyrek Final - 25 Temmuz 20.00
Yarı Final - 25 Temmuz 21.00
Final - 8 Ağustos tarihinde Fiziksel (Offline) olarak gerçekleştirilecektir. **Fiziksel Etkinlik Kuralları**'na 9. maddeden ulaşabilirsiniz.

2.4.2.2. 256 takım katılımında

Ön Eleme 1. Tur - 25 Temmuz 19.00
Çeyrek Final - 25 Temmuz 19.30
Yarı Final - 25 Temmuz 20.30
Final - 8 Ağustos tarihinde Fiziksel (Offline) olarak gerçekleştirilecektir. **Fiziksel Etkinlik Kuralları**'na 9. maddeden ulaşabilirsiniz.

2.4.2.3. 128 takım katılımında

Çeyrek Final - 23 Temmuz 19.00
Yarı Final - 25 Temmuz 19.00
Final - 8 Ağustos tarihinde Fiziksel (Offline) olarak gerçekleştirilecektir. **Fiziksel Etkinlik Kuralları**'na 9. maddeden ulaşabilirsiniz.

2.5. Program Değişiklikleri

The Academys, kendi takdirine göre belirli bir gündeki maç programını tekrar düzenleyebilir ve/veya bir maçı başka bir tarihe çekebilir veya maç programını başka türlü değiştirebilir. **The Academys'in** maç programını değiştirmesi halinde, uygun olan en kısa zamanda tüm duyuru kanallarından takımları bilgilendirecektir.

3. Takım ve Kadro Kuralları

3.1. Seçilecek takımlar

Oyuncular milli takım (ülke takımları) haricinde tüm takımları seçebilirler. Bu kurala "Soccer Aid" takımı dahil değildir, oyuncuların "Soccer Aid" takımını seçmelerine izin verilmez

4. Maç İşleyişi

4.1. Oyuncu Sorumlulukları

Tüm maçlar fikstürde belirtilen saatinde başlayacaktır. Maçınızın başlaması için rakibinizi PSN ID ile arkadaş olarak eklemeniz ve rakibinizi davet etmeniz gerekmektedir. Rakibi davet etme sorumluluğu fikstürde üstte yer alan oyuncuya aittir.

4.2. Maça Nasıl Girilir ?

- Rakibiniz belirlendikten sonra rakibinizi arkadaş olarak ekleyin.
- Online sekmesine gidip, CLASSIC'i seçin.
- Sağ taraftan dostluk maçlarını seçin.
- Rakibinizi davet edin ve rakibiniz geldikten sonra maçı başlatın

4.3. Gecikme Süresi

Bir maça gecikme süresi 10 dakika olarak belirlenmiştir. Turnuva maçına zamanında gelmemek, hükmen mağlubiyetle sonuçlanır.

4.4. NAT Tipi

Oyuncular turnuvaya girmeden önce NAT tipini kontrol etmelidir, bu bilgiye **Ayarlar** → **[Ağ]** → **[İnternet Bağlantısını Test Et]** yoluyla ulaşabilirsiniz.

- Oyuncular NAT Tipi 1 (Açık) veya NAT Tipi 2 (Orta) kullanmalıdırlar.
- NAT Tip 3 (Sıkı) kullanıyorsanız, rakiplerinizle bağlantı kuramayabilirsiniz, bu da maçı kaybetmenize neden olur.

4.5. Bir Maçlık (BO1) ve Üç Maçlık (BO3) Seride Beraberlik

90 dakikalık maç sonunda, skor berabere ise maç uzatmalara gider. Uzatma süresinden sonra skor hala eşitse, penaltılara gidilir.

4.5.1. İki Maçlık (BO2) Seride Beraberlik

İki maçlık seride bir maçın berabere bitmesi durumunda maçlar uzatmaya gitmez, berabere biter. İki maçlık seri sonunda beraberlik olması durumunda altın gole gidilir. Altın gol için taraf seçimi, hakem eşliğinde yazı tura ile yapılır.

4.6. Bağlantı Kopması

Oyunda herhangi bir nedenle bağlantı kopması durumunda oynanmakta olan maçın 90 dakikasından kalan süresiyle yeni bir oyun başlatılacaktır. Bu durumda yeni başlayan oyuna +3 dakika eklenecektir ve süre sonunda önceki maç golleri ile birleştirilecektir. Örneğin:

68. dakikada maç 2-0 iken, rakip oyundan düştü ve size oyundan düştüğünü bildirdi. Eski maçın dakikası ve skoru baz alınarak yeni bir maça başlanır. Yeni maçın oyun süresi (90+3) - 68 = 25 dakikadır, 25 dakika sonunda maçın 0-1 bittiği durumda geçmiş maçtaki goller dahil edilerek sonuç yazılır. Maç 2-1 bitmiş sayılır.

Yukarıdaki örneğe göre yeniden başlatılmış oyunda beraberlik olması durumunda "Altın Gol"e gidilir. Örneğin:

68. dakikada maç 1-0 iken, rakip oyundan düştü. Yeni maç oluşturup 25 dakika sonunda maçın 0-1 bitti. Genel skor 1-1 duruma geldi. Bu durumda

yeni oluşturulmuş oyun (25 dakikalık maç) bozulmaz, oyun devam eder ve ilk golü atan takım kazanır.

4.6.1. Kuralın Kötüye Kullanımı & Maçı Terk Etmek

4.6.'da yer alan Bağlantı Kopması kuralına maçı terk etmek dahil değildir. Oyuncuların maçı terk etmesi kesinlikle yasaktır. Öfkeyle bırakılan maçların tekrarı olmayacaktır. 4.6.'da yer alan kuralı suistimal etmek için maçın bozulması kesinlikle yasaktır, suistimal edilmesi ihtimaline karşı oyuncudan gerekli testler istenecektir.

4.6.2. Teknik Problemler

Tüm oyuncular hem donanım hem de ağ ile ilgili kendi teknik sorunlarından sorumludur. Sorunların oyun veya oyunun oynandığı platform üzerinde çok sayıda oyuncuyu etkilediği bir durumda turnuva hakemi ilerleyişle ilgili kararda yetkili merciidir.

4.7. Canlı Yayın

Oyuncular oynadıkları turnuva maçlarını, yapacakları yayın dolayısıyla doğabilecek sorumlulukları kabul ederek **The Academys** hakem ekibinden izin alarak yayın açabilirler. Bu maçlar izleyici modu kullanarak yayınlanamaz. Eğer bir maçın yayını turnuva organizatörleri tarafından yapılıyorsa, bu maçın kişisel yayını yapmak yasaktır.

4.8. İletişim

Turnuvaya kayıt olan her oyuncunun kayıt formunda vermiş olduğu mail adresinin kontrolünden kendisi sorumludur. [Discord](#) #duyuru kanalı ana iletişim kanallarından biri olarak kabul edildiğinden oyuncuların [Discord](#)'da duyuru ve ilgili kanalları takip etmesi gerekmektedir.

4.9. Maç Sonucu

Maç sonundaki sonuç ekranının bir ekran görüntüsü alınmalı ve **Discord** #fifa21-maç-sonuç kanalında "**A vs. B, kazanan A**" şeklinde paylaşılmalıdır. Maç sonucunuzda oyuncuların hesap isimleri ve atılan goller açık bir şekilde görülebilir ve okunur olmalıdır.

Maçın beklenen tamamlanma süresinin ardından 10 dakika sonrasında maç sayfasında herhangi bir skor gözükmezse kazanan rastgele bir şekilde belirlenecektir.

4.10. Maç Kayıtları

Yarı final aşamasından itibaren oyuncular maçlarının kaydını almalı ve hakem ekibi ile paylaşmalıdır. Alınan maç kaydında oyun görselleri dışında bir görsel içerik olmamalı. Oyunun sesi açık olmalı ve oyun sesi dışında bir ses bulunmamalı. Maçlarınızı Youtube'a yükleyebilirsiniz.

4.11. Maçı Terk Etmek

Maç süreci tamamlanmadan maçı erken terk eden kullanıcılar turnuvadan men edilecektir ve gelecek turnuvalarımızdan da uygun görülen süre boyunca uzaklaştırılacaktır.

5. Turnuva Kuralları

Turnuva **Classic** modunda ve **1 v 1** şeklinde gerçekleşecektir.

5.1. Lobi Ayarları

- **Mod:** Classic Dostluk Maçları
- **Maç Uzunluğu:** Devre arası 6 dakika (Toplam maç süresi 12 dakika)
- **Kontroller:** Herhangi biri

- Oyun Hızı: Normal
- Squad Type: Online

5.2. Savunma Sistemi

Turnuvada eski savunma devre dışı olmalı, taktiksel savunma sistemiyle oynanması zorunludur. Kontrolleri Özelleştir menüsünde bu ayarları bulabilirsiniz.

6. Kural İhlalleri ve Cezalar

6.1. Cezalar

The Academys'in 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 **The Academys Yöneticilerinin** takdirine bırakılmıştır.

6.2. Hatalar ve Açıklar

Haksız avantaj kazanmak üzere oyunun hataları veya açıklarından faydalanmak kesinlikle yasaktır. Oyundaki bir mekaniğin kasti mi yoksa hatalı mı olduğundan emin değilseniz, lütfen o mekaniği kullanmadan önce turnuva hakemleri ile iletişime geçin.

Örnek avantaj sağlayan durum; oyun içerisinde konsol yardımıyla (kare tuşu mekaniğiyle) oyunun mevcut ve izin verilen dizilimleri harici oyuncularını bireysel olarak haksız üstünlük sağlayan konumlandırma imkanı sunan mekaniğini kullanmak yasaktır.

6.3. Hile

Herhangi bir kişiye avantaj sağlayan, tüm üçüncü parti yazılımlar yasaktır. Hile olduğunu düşündüğünüz oyuncuların video kayıtlarını alarak turnuva hakemleri ile iletişime geçin.

7. Kuralların Özü

7.1. Kararların Kesinliği

Oyuncu uygunluğu, uygunsuz davranış nedeni ile verilen cezalar, turnuvanın planlaması ve yürütülmesine ilişkin bütün kararlar nihai olarak **The Academys**'e aittir. Maç sırasında bir hakemin yanlış bir karar vermesi halinde, kararı ancak Baş Hakem değiştirilebilir. Yetkililer, adil karar verilmesi için, verilen bir kararın doğruluğunu maç sırasında veya maç sonrasında değerlendirebilir. Eğer verilen karar yanlışsa, yetkililer hakemin verdiği kararı hükümsüz kılma hakkını saklı tutar. Turnuvanın yetkilileri, turnuva boyunca verilen bütün kararlarda son sözü söyleme hakkına sahip olacaklardır.

7.2. Kural Değişiklikleri

Bu Kurallar, **The Academys** tarafından **turnuvanın** bütünlüğünün ve adaletli oyunun sağlanması için zaman zaman değiştirilebilir, düzenlenebilir veya bu kurallara ilave getirilebilir. Bu değişiklikler **Discord** Duyuru kanalından duyurulacak olup **Discord** Duyuru kanalında duyurulmamış kural değişikliği hükümsüz sayılacaktır.

7.3. Turnuvanın/Organizasyonun Menfaatlerinin Gözetilmesi

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

8. Gizlilik

Yapılan itirazlar, itirazlar sırasında kullanılan dosyalar ve hakemler tarafından iletilen dosyalar, tartışmalar, turnuva yetkilileri ve hakemler ile olan konuşmalar, sesli iletişim ve bunlar dahil olmak üzere bunlar harici tüm dökümantasyonlar gizli niteliktedir. Bu sayılan tüm kayıtların ve materyallerin **The Academys** yönetiminin yazılı izni olmadan yayınlanması yasaktır. Katılımcı bu kaynakları ifşa etmeyeceğine, yayınlamayacağına ve dışarıya aktarım veya kayıt altına alım yapmayacağına turnuvaya katılımıyla birlikte taahhüt verir. Aksi senaryoya sebep olan katılımcı hakkında hukuki işlem başlatılması hakkı ve oyuncunun/takımın turnuvadan ve turnuva yetkilileri tarafından diğer turnuvalardan men edilmesi hakkı mevcuttur.

9. Fiziksel (Offline) Etkinlik Kuralları

9.1. Ekipmanların Değiştirilmesi

Oyuncular veya turnuva yetkilileri ekipmanlarla ilgili bir teknik sorundan herhangi bir zamanda şüphelenirse, oyuncu veya Turnuva yetkilisi durumun teknik tespitini talep edebilir. Turnuva teknisyeni gerekli olduğu şekilde sorunu belirleyecek ve giderecektir. Teknisyenler kendi takdirlerine göre turnuva yetkililerinin ekipmanları değiştirmesini talep edebilir. Bir ekipmanın değiştirilmesine yönelik kararlar yalnızca The Academys'in takdirindedir. Eğer oyuncu kendi yedek ekipmanını kullanmak isterse, söz konusu ekipman turnuva yetkililerinin onayından geçmelidir, kullanılmak istenen ekipmanın onaydan geçmemesi halinde turnuva yetkilileri oyuncuya alandaki mevcut ekipmanı sağlayacaktır.

9.2. Bilgisayar Programları ve Kullanımları

Oyuncular The Academys tarafından sağlanacak olan programları kullanacaktır, kendi programlarını yüklemeleri yasaktır. Takım odalarındaki bilgisayarlara bir program yüklemek isteyen oyuncu öncelikle bir turnuva yetkilisinden izin almak zorundadır

9.3. Sesli Konuşma

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

9.4. Sosyal Medya ve İletişim

The Academys'e ait maç bilgisayarlarını herhangi bir sosyal medya veya iletişim sitesi açmak veya sitede paylaşımında bulunmak için kullanmak yasaktır. Bu durum, sayılanlarla kısıtlı kalmamak üzere; Facebook, Twitter, çevrimiçi forumlar/mesaj platformları ve e-postaları da kapsamaktadır.

9.5. Gereksiz Ekipman

Cep telefonları, hafıza kartları, USB bellek veya müzik çalar gibi gerekli olmayan ekipmanları her ne sebeple olursa olsun maç bilgisayarlarına bağlamak yasaktır. Cep telefonları, akıllı saatler vb. ürünler mücadele başlamadan önce hakemlere teslim edilecektir.

9.6. Ses Kontrolleri

Oyuncular ses seviyelerini turnuva yetkilileri tarafından belirlenen minimum ayarların üzerinde tutmalıdır. Turnuva 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.

9.7. Etkinlik Yerine Genel Erişim

Finalist Takımlarının resmi maçlar için sınırlandırılmış maç alanına erişimleri, aksi yönde karar önceden The Academys tarafından izin verilmedikçe Takım Üyeleri ile sınırlıdır.

9.8. 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.

9.8.1. Takım Menajerleri

Menajerler maça hazırlık sürecinde maç alanında bulunabilirler, ancak mücadele evresi başlamadan ayrılmalıdırlar ve ardından maç bitinceye kadar bu alana dönemezler.

9.8.2. Elektronik Cihazlar

Cep telefonları ve tabletler dâhil elektronik cihazlar, seçim-yasaklama evresi, duraklatmalar, maç tekrarları ve seri araları dâhil olmak üzere, turnuva yetkililerinin izin verdiği durumlar haricinde maç alanında bulunamaz. The Academys yetkilileri maç alanına geçişte, üzerinde alana girişi yasak olan cihazları alan dışında bırakmalarını veya yetkiliye teslim etmelerini, cihaz sahibinden alana giriş kontrolü sırasında talep edecektir. Toplanan cihazların her biri ayrı şeffaf poşetlerde muhafaza edilecek maç bitiminden sonra cihaz sahiplerine iade edilecektir.

9.8.3. Yiyecek İecek Sınırlamaları

Ma alanına yiyecek sokmak yasaktır. İecekler, ma alanında sadece The Academys yetkililerinin temin edeceėi kapaklı bardaklar kullanılmak şartıyla serbesttir. The Academys yetkilileri bu bardakları talep üzerine oyunculara verecektir.

9.8.4. Ma Alanına Ulařım

Etkinliėe katılan takımın üyeleri, alana The Academys yetkilileri tarafından belirlenen zamandan sonra gelmemelidir.

9.9. Hakemlerin Rolü

9.9.1. Sorumluluklar

Hakemler oynanan maın öncesinde, ma sırasında ve sonrasında mala alakalı her konuda, soruda ve durumda karar vermeye yetkili olan turnuva yetkilileridir. Hakemlerin görevi bunlarla sınırlı olmamak kaydıyla ařaėıdakileri kapsar:

- Ma öncesinde takım dizilimini kontrol etmek
- Ma bařlangıcını ilan etmek
- Ma sırasında oyunu duraklatmak/devam ettirmek
- Ma sırasındaki kural ihlallerine ceza vermek
- Maın bitimini ve sonucunu onaylamak

9.9.2. Hakem Davranıřları

Hakemler her zaman profesyonel bir tutum içinde olmalıdır ve kuralları tarafsızca uygulayacaktır. Herhangi bir oyuncu, takım, takım yöneticisi, ko, takım sahibi veya bařka bir kiřiye karřı hırs veya önyargıya sahip olmayacaktır.

9.10. Ma Öncesi Kurulum

9.10.1. Kurulum Zamanı

Oyuncular, maa tamamen hazırlanmıř olmaları için ma saati öncesinde belirlenmiř zaman dilimlerine sahip olacaklardır. Oyuncular kendilerine ma öncesi iletilmiř olan listede belirtilmiř olan bütün kontrolleri gerekleřtirmiř olmak zorundadır. The Academys yetkilileri, oyuncuları ve takımları ma programlarının bir parası olarak belirlenmiř kurulum zamanları ve süreleri hakkında bilgilendirecektir. The Academys yetkilileri, programı her zaman deėiřtirebilir. Kurulum zamanı oyuncular ma alanına girdiklerinde bařlamıř sayılır. Oyuncuların alandaki The Academys yetkilisinin veya hakemin izni olmadan ve bařka bir The Academys yetkilisi eřlik etmeden alandan ayrılamazlar. Kurulum ařaėıdakilerden oluřmaktadır:

- The Academys tarafından saėlanan bütün ekipmanların alıřtıėından emin olmak
- Ekipmanların baėlanması ve ayarlanması
- Sesli iletiřim sisteminin düzgün alıřtıėından emin olmak
- Oyun ii ayarları yapmak
- Sınırlı oyun ii ısınma

9.10.2. Ekipmanların Arızalanması

Eğer oyuncu kurulum süresi boyunca ekipmanlarla alakalı bir sorunla karşılaşursa, derhal bir hakem veya The Academys yetkilisi çağırmalı ve bilgilendirmelidir.

9.10.3. Maç Öncesi Test Onayı

Bir The Academys yetkilisi, maçın programa göre başlama zamanından beş dakika öncesine kadar her bir oyuncunun kurulumunu tamamladığını onaylayacaktır.

9.10.4. Oyuncunun Hazır Olması Durumu

Maç öncesi tüm oyuncuların tamamı kurulumun tamamlandığını onayladıktan sonra, oyuncular ısınma oyununa giremezler, devam edemezler.

10. Gerekli Belgeler

Kayıt olan kişilerin kayıtlarını eksiksiz ve doğru olarak doldurması zorunludur. Yanlış veya aldatıcı olması durumunda diskalifiye işlemi uygulanmaktadır. Ödül gönderimleri ile ilgili kazanan takımlardan ad-soyad, ikamet adresi, telefon numarası, TC kimlik no ve IBAN bilgileri istenecektir.

11. Ödüller

Toplam ödül havuzu **10.000 TL** değerinde EXEN coin.