



# League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

(Versiyon – 03.01.2022)

**2022 VE SONRASI İÇİN HEDEFLENMİŞTİR**

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

<b>Temel Bilgiler ve Amaç</b>	<b>6</b>
<b>1. Kuralların Kabulü, Değiştirilmesi ve Uygulanması</b>	<b>8</b>
1.1. Kabul	8
1.2. Kabul ve Uygunluk Durumu Onayı	8
1.3. EMEA Politikası ve Etkinliğe Özel Kurallarda Değişiklik	8
1.4. EMEA Politikası ve Etkinliğe Özel Kuralların Uygulanması	9
1.5. Gizlilik Politikası	9
1.6. İlave Şartlar	9
<b>2. Oyuncular ve Oyuncuların Uygunluk Durumları</b>	<b>10</b>
2.1. Oyuncu Yaşı	10
2.2. Sıralama Gereksinimi	10
2.3. Birden Fazla Takım	10
2.4. Bölgesel Gereksinimler	11
2.4.1. Bölgesel Kadro Gereksinimi	11
2.4.2. Takımın Ana Bölgesi	11
2.4.3. Mukim Tanımı	11
2.4.4. İkamet Belgesi	11
2.4.5. Bölge veya İkamet Değişiklikleri	12
2.4.6. İkamet Koşullarına Uyma	12
2.4.7. Doğrulama	12
2.4.8. Pasaport ve Seyahat Uygunluğu	12
2.4.9. MENA (Ortadoğu ve Kuzey Afrika) Takımları ve Oyuncu Uygunluğu	13
2.5. Takımlarda Riot veya Turnuva Organizatörü Çalışanları Yasağı	13
2.6. Oyuncu İsimleri	13
2.7. Medya ve Sponsor Etkinlikleri	14
<b>3. Takımlar ve Sahipler</b>	<b>14</b>
3.1. Takım Menajeri	14
3.2. Takım Kaptanı	15
3.3. Gereksinimler	15
3.3.1. As ve Yedek Oyuncular	15

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

3.3.2.	Minimum Kadro Gereksinimi	15
3.4.	Kadronun Bildirimi ve Takım Kaydı	16
3.5.	Kadro Değişiklikleri	
3.6.1.	Acil Durum Kadro Değişiklikleri	16
3.6.1.	Acil Durum Kadro Değişiklikleri	16
3.6.	İzin Verilen Kadro Değişiklikleri	17
3.6.1.	Acil Durum Kadro Değişiklikleri	17
3.6.2.	Takım İsminin Bileşenleri	17
3.6.3.	Takım İsimlerinde Ticari Markaların Kullanımı	17
3.6.4.	Takım İsimlerinin ve Logolarının Reddedilmesi	18
3.7.	Sahipler	18
3.7.1.	Yer Hakkı Sahipliği	18
3.7.2.	Takımın Transferi	18
3.8.	Eşzamanlı Sahiplik ve Çıkar Çatışmaları	18
3.9.	Olağanüstü Durumların Bildirimi	19
<b>4.</b>	<b>Müسابaka Formatı ve Yapısı</b>	<b>19</b>
4.1.	Müسابaka Formatı	19
4.2.	Ödüller	19
4.2.1.	Ödüllerin Teslimi	19
4.2.2.	Ödüllerin Kabulü	20
4.2.3.	Ödüllere İlişkin Vergiler	20
<b>5.</b>	<b>Oyuncu Ekipmanı</b>	<b>20</b>
5.1.	Çevrimiçi Maçlar	20
5.1.1.	İletişim Programının Kullanımı	21
5.1.2.	İletişim Sunucusu Sorunları	21
5.1.3.	Oyuncu Bağlantı Sorunları	21
5.1.4.	Kanal Kullanımı	22
5.1.5.	Sunucu Erişimi	22
5.1.6.	Oynandığının Fiziksel Kanıtı	22
5.2.	Çevrimdışı Maçlar	22
5.2.1.	İletişim Programının Kullanımı	22
5.2.2.	Sunucu Sorunları	23

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

5.2.3.	Kanal Kullanımı	23
5.2.4.	Sunucu Erişimi	23
<b>6.</b>	<b>Forma ve Kıyafet</b>	<b>23</b>
6.1.	Resmi Formalar	23
6.2.	Forma Tasarımı Gereklilikleri	24
6.3.	Takımın Kıyafet Tasarımı ve Gereklilikleri	24
6.4.	Turnuva Organizatörü Tarafından Temin Edilen Formalar	24
6.5.	Menajerler ve Koçlar	25
6.6.	Kıyafet Yasağı; Müsabakaya Katılımın Reddi	25
<b>7.</b>	<b>Sponsorluklar</b>	<b>25</b>
7.1.	Genel Sponsorluklar	25
7.2.	Yasaklı Sponsorlar Listesi'ne İlişkin Kararlar	26
7.3.	Ticari Markaların İzinsiz Kullanımı	26
<b>8.</b>	<b>Davranış Kuralları</b>	<b>27</b>
8.1.	Genel İtibariyle Davranışlar	27
8.1.1.	Rekabet Ahlakı	27
8.1.2.	Yüksek Standartlar	27
8.1.3.	Disiplin İşlemleri ve Yaptırımlar	27
8.2.	Rekabet Ahlakı	27
8.2.1.	Şike	28
8.2.2.	Rüşvet	28
8.2.3.	Hediyeler	28
8.2.4.	Kumar	28
8.2.5.	Hile Yapma	29
8.2.6.	Açık Kullanma	29
8.2.7.	Hesap Paylaşmak	29
8.2.8.	Yayına Müdahale	29
8.2.9.	İzinsiz İletişim Kurma	29
8.2.10.	Yarıda Bırakma ve Katılmayı Reddetme	30
8.2.11.	Kurallara Uymamak	30
8.3.	Profesyonellik Dışı Davranışlar veya Yasa Dışı Eylemler	30

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

8.3.1.	Kaba veya Nefret Dolu Söylemler	30
8.3.2.	Şiddet	31
8.3.3.	Uyuşturucu ve Alkol	31
8.3.4.	Sataşma	31
8.3.5.	Cinsel Taciz	31
8.3.6.	Ayrımcılık ve Aşağılama	32
8.3.7.	Karalayıcı Söylemler	32
8.3.8.	Yasadışı Faaliyet	32
8.3.9.	Ahlaka Aykırı Faaliyet	32
8.4.	Gizlilik	32
8.5.	Kullanım Koşulları	33
8.6.	Yanlış Bilgi	33
<b>9.</b>	<b>Disiplin İşlemleri ve Yaptırımlar</b>	<b>33</b>
9.1.	Turnuva Organizatörü tarafından gerçekleştirilecek Soruşturmalar	33
9.2.	İhtarlar	34
9.3.	Diğer Yaptırımlar	34
9.4.	Tekrarlanan İhlaller	35
9.5.	Nihai Kararlar	35
<b>10.</b>	<b>İsimlerin Kullanımı ve Benzerlikler</b>	<b>35</b>
10.1.	Takım Üyeleri Tarafından Hakların Tanınması	35
10.2.	İnternet Yayınları ve Yayınların Sahipliği	36
10.3.	Geribildirim	36
<b>11.</b>	<b>Yükümlülüğün Sınırlandırılması</b>	<b>36</b>
11.1.	Cezai Tazminattan Sorumlu Olmama	36
11.2.	Sorumluluğun Üst Sınırı	37
<b>12.</b>	<b>İhtilafların Halli</b>	<b>37</b>
12.1.	Geçerli Kanun	37
12.2.	Belirli Kararların Kesinliği	37
12.3.	Çözüm Yolları	38
<b>13.</b>	<b>Anlam ve Yorum</b>	<b>38</b>
13.1.	Turnuva Organizatörünün Yorumlama Hakkı	38

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

13.2.	İşletme Yargısı	38
13.3.	Dil	39
13.4.	Uyuşmazlıklar	39
<b>EK 1 - Terimler Sözlüğü</b>		<b>40</b>
<b>EK 2 - Resmi Müsabakanın Yapısı</b>		<b>43</b>
<b>EK 3 - League of Legends: Wild Rift Espor: Katılım Formu Bağlantıları</b>		<b>45</b>
<b>EK 4 - Küresel Sponsorluk Politikaları</b>		<b>46</b>
<b>EK 5 - League of Legends: Wild Rift EMEA Rekabetçi Bölgeleri</b>		<b>48</b>
<b>EK 6 - Forma Politikası</b>		<b>49</b>
<b>EK 7 - Riot EMEA Şartlı Kategoriler</b>		<b>51</b>

## Temel Bilgiler ve Amaç

League of Legends: Wild Rift, küresel bir kitleye ve hemen hemen dünyanın her ülkesinde oyunculara sahip bir oyun. League of Legends: Wild Rift'in sahibi Riot Games, Inc. ("**Riot**"), bu EMEA Müsabaka Politikası'nı ("**EMEA Politikası**") bir ülkedeki veya bölgedeki yaşayan ve oyunda belli bir başarı elde etmiş oyuncuların diğer ülkeler ve bölgelerde aynı düzeyde başarı elde etmiş oyuncularla eşit şartlar altında oynayabilmesi için oynanışı ulusal sınırların ötesinde standartlaştırmak adına hazırlamıştır. Bu EMEA Politikası, nerede gerçekleştiğine bakılmaksızın League of Legends: Wild Rift Esporu'nun bir parçası olan tüm League of Legends: Wild Rift müsabakaları için geçerli olan oyuncu davranışları gibi konuları kontrol eder.

Fakat Riot aynı zamanda, belli bir bölge veya ülkede League of Legends: Wild Rift müsabakaları düzenleyen kuruluşları ("**Turnuva Organizatörleri**") yeni formatlar ve süreçler denemeye ve League of Legends: Wild Rift'in üst düzey bir espor olarak korunması için sürekli yenilik yapmaya teşvik etmek istiyor. Riot bu hedefine ulaşmak için Turnuva Organizatörlerine belli bir ülke veya bölgedeki taraftar ve oyuncu tercihlerini, piyasa koşullarını ve yasal ve kültürel normları göz önünde bulunduran kendi kurallarını oluşturma yetkisi veriyor. Bu yerel kurallar ("**Etkinliğe Özel Kurallar**") ödül havuzu, program ve playoff yapısı gibi yerel kanunlar ve koşullara bağlı olarak değişiklik gösterebilecek konular için kurallar belirliyor.

Bu EMEA Politikası ve geçerli Etkinliğe Özel Kurallar bunlar için geçerli ve bağlayıcıdır: (1) Resmi bir League of Legends: Wild Rift müsabakasına ("**Takım**") katılması için bir takım kaydettiren birey (gerçek kişi), kuruluş ve/veya grup ("**Sahipler**") ve (2) her bir Takımın oyuncuları, menajerleri, koçları ve diğer temsilcileri. Bir Takımın oyuncuları, menajerleri, koçları, Sahipleri ve diğer temsilcilerine "**Takım Üyeleri**" denir.

Bu EMEA Politikası çevrimiçi elemeler, bölgesel müsabakalar, küresel sahne ve resmi bir League of Legends: Wild Rift müsabakasının ("**Resmi Müsabaka**") bir parçası olan diğer tüm maçlar, seriler, turnuvalar, turnuva dizileri veya etkinlikler için geçerlidir. Etkinliğe Özel Kurallar, bunlar tarafından yönetilen belli bir bölgede düzenlenen Resmi Müsabakaların bir parçası olan tüm maçlar, seriler, turnuvalar, turnuva dizileri veya etkinlikler için geçerlidir. Bu EMEA Politikası, Takım Üyeleri ve Riot arasında bir sözleşme görevi görür. Geçerli Etkinliğe Özel Kurallar, Takım Üyeleri ve Turnuva Organizatörü arasında bir sözleşme görevi görür.

Bu EMEA Politikası ve geçerli Etkinliğe Özel Kurallar, League of Legends: Wild Rift'in tasarımına ve geliştirilmesine rehberlik eden genel ilkelerin, yani (a) adalet; (b) şeffaflık; (c)

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

tutarlılık; (d) rekabet ahlakı; ve (e) erişilebilirlik sağlamak için oluşturulmuştur. Riot mümkün olduğunda bu EMEA Politikası'nı, bu ilkelere uygun olarak yorumlayacak ve uygulayacaktır.

**\*\* Her Takım Üyesi, herhangi bir Resmi Müsabaka'ya katılmadan önce bu EMEA Politikası'nı ve geçerli Etkinliğe Özel Kuralları okumalı, anlamalı ve kabul etmelidir. \*\***

Ek 1'deki Terimce bu EMEA Politikası ve Etkinliğe Özel Kurallar için geçerli olan faydalı tanımlar ve açıklamalar içerir.



# 1. Kuralların Kabulü, Deęiřtirilmesi ve Uygulanması

## 1.1. Kabul

Her Takım Üyesi, herhangi bir Resmi Müsabakaya katılabilmek için bu EMEA Politikası'na ve geçerli Etkinliğe Özel Kurallara uymayı kabul etmelidir. Takım Üyeleri, bir Resmi Müsabakaya katılmak için kayıt yaptırarak veya herhangi bir Resmi Müsabakaya katılarak bu EMEA Politikası'nı veya geçerli Etkinliğe Özel Kuralları kabul edebilir.

## 1.2. Kabul ve Uygunluk Durumu Onayı

Bir Resmi Müsabaka başlamadan önce, bir Takım Üyesinden (veya ebeveyni ya da vasisinden) uygunluk ve izin formu imzalaması istenebilir. Bu form, Takım Üyesinin bu EMEA Politikası'na ve geçerli Etkinliğe Özel Kurallara uymayı kabul ettiğini teyit eder. Bir Takım Üyesi (veya ebeveyni ya da vasisi), istendiğinde uygunluk ve izin formunu imzalamazsa veya tam olarak doldurulmuş formu Turnuva Organizatörü tarafından belirlenen süre içinde ona iletmezse, Takım Üyesinin geçerli Resmi Müsabakaya katılmasına izin verilmeyecektir. Açıklamak gerekirse, uygunluk ve izin formu imzalaması istenmeyen bir Takım Üyesi, Bölüm 1.1'de belirtildięi gibi bu EMEA Politikası'nı kabul edebilir. Uygunluk ve izin formunun mevcut versiyonu (zaman zaman Riot tarafından deęiřtirilebilir) Ek 2'de bulunabilir.

## 1.3. EMEA Politikası ve Etkinliğe Özel Kurallarda Deęişiklik

Bu EMEA Politikası ve Etkinliğe Özel Kurallar sektördeki gelişmeler, espor iş modelindeki deęişiklikler ve League of Legends: Wild Rift güncellemeleri dikkate alınarak düzenli aralıklarla güncellenecektir. Zaman zaman Riot bu EMEA Politikası'nı güncelleyebilir, deęiřtirebilir veya ona ek yapabilir ve Turnuva Organizatörü Etkinliğe Özel Kuralları güncelleyebilir, deęiřtirebilir veya onlara ek yapabilir. Riot ve Turnuva Organizatörü, Takım Üyelerine talimat veren ve rehberlik eden çevrimiçi gönderiler, eğitici videolar, e-postalar veya metinler yayınlayarak bu EMEA Politikası'nı ve Etkinliğe Özel Kuralları yorumlayabilir veya uygulayabilir. Bu EMEA Politikası'nda veya Etkinliğe Özel Kurallarda yapılacak herhangi bir önemli deęişiklik, çevrimiçi

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

kayıt sürecinin bir parçası olarak iletilen e-posta adresi aracılığıyla Takım Kaptanlarına (aşağıda tanımlandığı gibi) gönderilecektir. Her Takım Kaptanı, bu EMEA Politikası ve Etkinliğe Özel Kurullarla ilgili güncellemeleri ve bilgileri diğer Takım Üyeleriyle paylaşmaktan sorumludur. Herhangi bir Resmi Müsabakaya katılmak değiştirilen kurulların, talimatların ve rehberliğin kabul edildiği anlamına gelecektir.

### 1.4. EMEA Politikası ve Etkinliğe Özel Kurulların Uygulanması

Riot, bazı Resmi Müsabakaları doğrudan veya bir ya da daha fazla bağlı kuruluşu aracılığıyla yürütebilir. Ayrıca Riot bir veya daha fazla Resmi Müsabakanın yönetimi için üçüncü taraf bir turnuva organizatöründen destek alabilir. Her iki durumda da bir Resmi Müsabakayı düzenleyen kuruluş (Riot, Riot'un bir ortağı veya üçüncü taraf bir organizatör), söz konusu Resmi Müsabakanın "Turnuva Organizatörü" olarak bilinir. Turnuva Organizatörü, diğer şeylerin yanı sıra, her Resmi Müsabaka için görevliler, hakemler ve yöneticiler ("**Turnuva Yetkilileri**") bulmaktan ve bu EMEA Politikası'na ve geçerli Etkinliğe Özel Kurullara uyulmasını sağlamaktan sorumlu olacaktır.

### 1.5. Gizlilik Politikası

Riot, bir Takım Üyesinin kişisel bilgilerini, Takım Üyesinin ana bölgesinde yürürlükte olan League of Legends: Wild Rift Gizlilik Politikası'na uygun olarak toplayacak, saklayacak ve kullanacaktır.

### 1.6. İlave Şartlar

Takım Üyelerinin Resmi Müsabakalara katılmak için Turnuva Organizatörünün ana bölgelerinde geçerli olan ilave şartlarını kabul etmeleri gerekebilir. League of Legends: Wild Rift oynanışının, Takım Üyesinin ana bölgesinde yürürlükte olan Hizmet Koşulları/Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi'yle uyumlu olması gerekir. Riot, tamamen kendi takdirine bağlı olarak, herhangi bir zamanda Resmi Müsabakaların bazılarını veya tamamını değiştirme ya da iptal etme hakkını saklı tutar.

## 2. Oyuncular ve Oyuncuların Uygunluk Durumları

### 2.1. Oyuncu Yaşı

Bir Resmi Müsabakaya oyuncu olarak katılmaya hak kazanabilmek için kişinin Resmi Müsabaka başlangıç tarihi itibarıyla 16 yaşında veya daha büyük olması gerekir (yani oyuncunun en az 16 yıl yaşamış olması gerekir). Bir oyuncu Resmi Müsabaka başlamadan önce 16 yaşında veya daha büyükse; ancak ikamet ettiği ülkede reşitlik yaşının altındaysa, (a) bu EMEA Politikası'ndaki ve geçerli Etkinliğe Özel Kurallardaki diğer uygunluk kriterlerini karşıladığı ve (b) ebeveyni veya yasal vasisi bu EMEA Politikası'nı ve geçerli Etkinliğe Özel Kuralları oyuncu adına kabul ettiği ve Turnuva Organizatörünün sağladığı ebeveyn izni formunu doldurarak oyuncunun katılımına izin verdiği takdirde, oyuncu Resmi Müsabakada yarışabilir.

### 2.2. Sıralama Gereksinimi

2022'de düzenlenecek League of Legends: Wild Rift müsabakalarında herhangi bir sıralama gereksinimi bulunmamaktadır.

### 2.3. Birden Fazla Takım

Oyuncular, yayıncılar, koçlar veya diğer turnuva katılımcıları aynı anda birden fazla Takım için oynayamaz veya birden fazla Takımla anlaşamaz. Başka bir kuruluşla imzalanmış ve geçerli bir sözleşmesi olan kimse, başka bir takımın oyuncusu, koçu veya menajeri olarak katılamaz. Bir oyuncu böyle bir anlaşma veya sözleşme imzalarsa, Turnuva Yetkilileri durum çözülene ve oyuncu bu Bölümdeki gereksinimleri karşılayana dek oyuncuyu gelecekteki maçlarda uzaklaştırma hakkını saklı tutar.

## 2.4. Bölgesel Gereksinimler

### 2.4.1. Bölgesel Kadro Gereksinimi

Küresel, geniş bölgesel veya bölgesel bir müsabakada yarışan takımların bölgesel kimliğini korumak ve taraftarlar ile sponsorların önemli gördüğü bölgesel kimlik türünü teşvik etmek adına her Takım, herhangi bir Resmi Müsabaka sırasında As Kadrosunda EMEA bölgesinde ikamet eden (aşağıda tanımlandığı gibi) en az üç oyuncu bulundurmalıdır. Etkinliğe özel kurallar, ilave ikamet kısıtlamaları içerebilir.

### 2.4.2. Takımın Ana Bölgesi

Bir Takımın ana bölgesi, çevrimiçi kayıt sırasında belirlenir ve Turnuva Operatörünün önceden yazılı onayı olmaksızın Resmi Müsabaka sırasında herhangi bir zamanda değiştirilemez. Bir Takıma dahili ikamet doğrulama sürecinin ardından, müsabaka başlamadan önce Riot tarafından belli bir Alt Bölge (Avrupa, Türkiye veya BDT) atanacaktır.

### 2.4.3. Mukim Tanımı

Eğer bir oyuncu, Resmi Müsabaka için kayıt yaptırdığı tarihte, (a) en az altı (6) ay süreyle söz konusu Bölgedeki bir yetki alanının yasal olarak daimi mukimi ise; veya (b) söz konusu Bölgedeki bir ülkenin vatandaşı veya yurttaşysa, oyuncu, Resmi Müsabaka amaçlarıyla belirli bir Bölgenin “**Mukimi**” olarak kabul edilir.

### 2.4.4. İkamet Belgesi

Tüm oyuncular, bir Resmi Müsabakanın (“**Canlı Etkinlik**”) parçası olan herhangi bir canlı, yüz yüze turnuvaya katılmadan önce, aşağıda belirtildiği gibi ikametgâh kanıtlarını sağlayarak ikametlerini belgeleyeceklerdir. Turnuva Yetkilileri tarafından Mukim olarak onaylanmak için, bir oyuncunun Bölgede yasal olarak ikamet ettiğini, Bölgedeki yargı yetkisi bulunan resmi bir daire tarafından verilmiş geçerli bir kimlik belgesi ile kanıtlaması veya geçerli bir oturma vizesine (örneğin, çalışma vizesi veya sporcu vizesi) sahip olması gerekir. İkametgâhı kanıtlamak için gereken belge türü, yargıdan yargıya değişiklik gösterecektir ancak pasaport veya ulusal kimlik kartı bunlara dahil olabilir. Turnuva Organizatörü, ikamet kanıtı olarak kabul edilen kimlik belgelerinin listesine sahip olacaktır. Şüpheye mahal vermemek adına, turist vizesi ikamet

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

şartını karşılamamaktadır. Canlı Etkinliklere katılmaya hak kazanan takımlar, söz konusu Canlı Etkinliklere düzenlenecek seyahatleri doğrulamak için tüm oyuncuların pasaport bilgilerini sunmalıdır.

### 2.4.5. Bölge veya İkamet Değişiklikleri

Bir oyuncu, birden fazla Bölgede yasal mukim statüsüne sahip olup olmadığı fark etmeksizin, herhangi bir zamanda yalnızca tek bir Bölgenin Mukimi olabilir. Başka bir bölgeye taşınan oyuncuların, taşınmalarının birinci yıl dönümüne kadar önceki bölgelerinde ikamet ettiği kabul edilecektir.

### 2.4.6. İkamet Koşullarına Uyma

Her Takım, oyuncularının uygulanan ikamet gereksinimlerini karşıladığını ve Takımın kendi Bölgesinde ikamet eden gerekli minimum sayıda oyuncuya sahip olduğunu garanti etmekten sorumludur. Bir oyuncunun (ya da ebeveyni veya vasisinin) yanlış, yanıltıcı veya eksik bilgi vermesi, bu oyuncunun ikametgâhının ve Bölgesinin yanlış sınıflandırılmasına yol açarsa, bu durum hem Takım hem de oyuncu tarafından işbu EMEA Politikası'nın ihlali olarak görülecektir. Böyle bir ihlal sonucunda Takım ve/veya oyuncu, işbu EMEA Politikası'nda ve Etkinliğe Özel Kurallarda belirtildiği şekilde disiplin cezalarına tabi olacaktır.

### 2.4.7. Doğrulama

Turnuva Yetkilileri, bir oyuncunun yaşını, ikametgâhını ya da işbu EMEA Politikası'ndaki veya Etkinliğe Özel Kurallardaki diğer uygunluk şartlarına uygunluğunu doğrulamak için yasal kanıt talep etme hakkını saklı tutar. (a) Bir oyuncunun Bölgesinin veya İkametgâhının ya da (b) bir Takımın ana Bölgesinin belirlenmesine ilişkin tüm konular, Resmi Müsabaka amaçları doğrultusunda, tamamen Turnuva Yetkililerinin yegane takdir yetkisine bağlı olarak çözülecektir.

### 2.4.8. Pasaport ve Seyahat Uygunluğu

Takım çevrimdışı bir turnuvaya katılmaya hak kazanırsa, seyahat için gerekli belgeleri sağlamak Takımın sorumluluğunda olacaktır (örn. geçerli bir pasaporta sahip olmak). Riot'un seyahate veya vizeye ilişkin ihtiyaçlara yardımcı olması için Takımın her bir üyesinin çevrimdışı turnuvadan en az 2 ay önce uluslararası seyahat için geçerli bir belgeye sahip olması gerekmektedir.

#### 2.4.9. MENA (Ortadoğu ve Kuzey Afrika) Takımları ve Oyuncu Uygunluğu

MENA bölgesinin vatandaşı veya mukimi olan herhangi bir oyuncu, üç Mukim yerlerinden birini kapsamadan herhangi bir Alt Bölgeden (Avrupa, Türkiye veya BDT) bir takımın kadrosuna katılabilir. 3 veya daha fazla MENA bölgesi mukimi ile kaydolan bir takım için Riot tarafından en uygun Alt Bölge atanacaktır.

#### 2.5. Takımlarda Riot veya Turnuva Organizatörü Çalışanları Yasağı

Takım Üyeleri, Bölgesel Şampiyona, Geniş Bölgesel Şampiyona veya Küresel Şampiyonaya uzanan katılım yolculuğuna bağlı olarak Resmi Müsabaka sırasında herhangi bir esnada Riot'un, Turnuva Organizatörünün veya bunların ilgili yan kuruluşlarının çalışanları olamaz.

#### 2.6. Oyuncu İsimleri

Bir oyuncunun Riot ID'si veya oyun içi takma ismi ("**Riot ID**") kayıt esnasında seçilecektir ve daha öncesinde Turnuva Yetkililerinin yazılı onayı alınmadan herhangi bir esnada değiştirilemez. Riot ID, herhangi bir dilde saldırgan, kötü niyetli veya incitici bir anlam taşıyan herhangi bir sözcük veya ifade içeremez. Riot ID, öncesinde Turnuva Organizatörünün yazılı onayı alınmadan kurumsal bir ismin ya da Riot'un, League of Legends: Wild Rift'in ya da herhangi üçüncü tarafların fikri mülkiyetlerinin tamamını veya bir kısmını içeremez. Söz konusu onayı güvence altına almak amacıyla bir oyuncu, Turnuva Organizatörüne, söz konusu üçüncü tarafın fikri mülkiyetini kullanmak için uygun bir izni olduğunu Turnuva Organizatörünü tatmin edecek şekilde kanıtlaması için yeterli olan bir lisans sözleşmesi, sponsorluk sözleşmesi veya farklı bir belgelenmiş kanıt sağlamalıdır. Turnuva Organizatörü tarafından sağlanabilecek herhangi bir onaya bakılmaksızın, bir oyuncunun adı veya Riot ID'si içerisinde veya bir parçası olarak kurumsal bir ismi veya üçüncü bir tarafın fikri mülkiyetini kullanma hakkının alınmasına ilişkin tüm risk ve sorumluluk oyuncuya aittir. Turnuva Yetkilileri, herhangi bir nedenle oyuncu

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

tarafından seçilen herhangi bir Riot ID'yi reddetme ve oyuncunun işbu EMEA Politikası ile uyumlu olan alternatif bir Riot ID seçmesini talep etme hakkını saklı tutar.

### 2.7. Medya ve Sponsor Etkinlikleri

Oyuncuların her biri, Resmi Müsabakanın ve League of Legends: Wild Rift'in ("**Medya Etkinlikleri**") pazarlama ve tanıtımı ile bağlantılı olarak Riot veya Turnuva Organizatörünün düzenlediği medya röportajlarına, basın brifinglerine, yayın oturumlarına, sponsor etkinliklerine, fotoğraf veya video çekimlerine, hayır etkinliklerine, ev turlarına, webcast'lere, podcast'lere, sohbetlere ve diğer medya etkinliklerine, bu Medya Etkinlikleri oyuncuların maç hazırlığına veya katılımına haksız yere müdahale etmemesi koşuluyla katılmayı kabul eder. Oyuncuların bir Medya Etkinliğine gidiş dönüş esnasında yaptığı makul ve önceden onaylanmış masraflar, Turnuva Organizatörü veya Riot tarafından karşılanacaktır. Turnuva Organizatörü, planlanmış herhangi bir Medya Etkinliğine katılmayan ve tam katılım göstermeyen herhangi bir oyuncu veya Takımı diskalifiye etme hakkına sahip olacaktır.

## 3. Takımlar ve Sahipler

### 3.1. Takım Menajeri

Tüm Takımlar, Resmi Müsabaka sırasında bütün aşamalarda Takımın genel menajerliği görevini üstlenecek bir kişiye ("Takım Menajerine") sahip olmalıdır. Takım Menajeri, Takım kayıt sürecini tamamladığında atanacak ve Riot ile söz konusu Takımın Sahipleri arasındaki tüm lojistik ve işletimsel iletişimden sorumlu olacaktır. Riot ve Turnuva Organizatörü, Takım Menajeri ile gerçekleştirdikleri tüm iletişimlerin Takım Sahiplerinin tamamı tarafından gerçekleştirildiğine itimat edebilir. Takım Kaptanı da (aşağıda tanımlandığı gibi) dahil olmak üzere, Takımın herhangi bir Sahibi veya Üyesi, Takım Menajeri olarak görev yapabilir. Bir Takım, Riot'a ve Turnuva Organizatörüne öncesinde yazılı bildirimde bulunmaksızın Takım Menajerini değiştiremez.

## 3.2. Takım Kaptanı

Tüm takımlar, kayıt sürecini tamamlarken bir oyuncuyu kaptan olarak (“**Takım Kaptanı**”) atamalıdır. Takım Menajerinin müsait olmadığı durumlarda Takım Kaptanı, Takımla alakalı Turnuva Yetkilileri ile gerçekleştirilecek tüm iletişimlerden sorumlu olacaktır. Turnuva Yetkilileri, Takım Kaptanı ile gerçekleştirdikleri tüm iletişimlerin Takım Sahiplerinin tamamı tarafından gerçekleştirildiğine itimat edebilir. Takım Kaptanı, Takımın kadrosunda bütün aşamalarda yer alan bir oyuncu olmalıdır. Şüpheye mahal vermemek adına, Takım Menajeri (yukarıda tanımlandığı gibi) veya Takımın herhangi bir Sahibi, kendisinin de Takımın kadrosunda yer alan bir oyuncu olması kaydıyla Takım Kaptanı görevini üstlenebilir. Bir Takım, öncesinde Turnuva Yetkililerinin yazılı onayını almaksızın bir Resmi Müsabaka esnasında Takım Kaptanını değiştiremez.

## 3.3. Gereksinimler

### 3.3.1. As ve Yedek Oyuncular

Tüm Takımlar, herhangi bir Resmi Müsabaka sırasında tüm aşamalarda en az altı oyuncu bulundurulmalıdır. Takımın as kadrosunda beş oyuncu ve bir yedek oyuncu olmalıdır. Takımlar, yedek oyuncu görevini üstlenmek üzere iki oyuncuya kadar ek oyuncu ekleme seçeneğine sahiptir. *Not: Takımların herhangi bir çevrimdışı etkinlik için en fazla 12 üye ile seyahat etmesine izin verilecektir. Seyahat konaklamaları, uygun olduğu şekilde küresel veya geniş bölgesel bir etkinliğe hak kazanan herhangi bir takımın en fazla sekiz üyesi için karşılanacaktır.* Turnuva Yetkilileri, kadrosu eksik olan herhangi bir Takımı diskalifiye etme hakkına sahiptir.

### 3.3.2. Minimum Kadro Gereksinimi

Tüm As Oyuncular ve bir As Oyuncunun yerini alacak herhangi bir Yedek Oyuncu, tüm Resmi Müsabakalara katılmaya uygun olmalıdır. Takımlar, herhangi bir Resmi Müsabaka sırasında tüm aşamalarda minimum kadro gereksinimine uymalıdır. Herhangi bir aşamada bir Takımın kadrosu altı oyuncunun altına düşerse, tamamen Turnuva Yetkililerinin kendi takdirlerine bağlı olarak minimum kadronun altına düşülmesine izin verilmedikçe, söz konusu Takım diskalifiye edilebilir veya başka bir şekilde cezalandırılabilir.



### 3.4. Kadronun Bildirimi ve Takım Kaydı

Herhangi bir Resmi Müsabakanın başlangıcından önce tüm Takımlar, Riot veya Turnuva Organizatörü tarafından sağlanan araçları ve formları kullanarak kadrolarının (tüm As Oyuncular ve Yedek Oyuncular dahil olmak üzere) kaydını yapmalıdır. Bölüm 3.5'te belirtilen durum haricinde, öncesinde Turnuva Yetkililerinin onayı alınmadan bir Takımın kaydı yapıldıktan sonra söz konusu Takımın kadrosunda herhangi bir değişiklik yapılmasına izin verilmeyecektir (hastalık, vize sorunları vb. nedeniyle yapılan değişiklikler dahil).

### 3.5. Kadro Değişiklikleri

Takımlar, Riot ("**Kadro Kesinleştirme Süreçleri**") haricindeki herhangi bir aşamada diğer Takımlardaki oyuncuları kapsayan takasları gerçekleştirebilir, yeni oyuncularla veya serbest oyuncularla anlaşabilir veya kadrosundaki oyuncuları başka bir şekilde değiştirebilir. Küresel veya geniş bölgesel etkinlikler için Kadro Kesinleştirme Süreci, bir Takımın küresel veya geniş bölgesel bir turnuvaya katılmaya hak kazandığı andan itibaren söz konusu turnuvanın son maçı sonuçlanana kadar olan zamanı kapsar. Ayrıca Takımların, sınırlı bir başlangıcı ve sonu olan bir turnuvaya yönelik olarak Son Kadro Kesinleştirme Tarihinden sonra kadro değişikliği yapmasına izin verilmez. Kadro Kesinleştirme Süreçleri, Riot'un takdirine bağlı olarak yıldan yıla değişebilir ve League of Legends: Wild Rift Espor internet sitesinde tüm bölgesel ve alt bölgesel etkinlikler için belirlenecektir. Turnuva Yetkilileri tarafından aksi kararlaştırılmadığı müddetçe, Kadro Kesinleştirme Süreçleri sırasında herhangi bir aşamada Takım kadrosuna oyuncu eklenmesi veya çıkarılması, işbu EMEA Politikası'nı ihlal eder.

#### 3.5.1. İzin Verilen Kadro Değişiklikleri

Takım, Müsabakanın bir sonraki aşamasına geçmeye hak kazanmazsa, Kadro Kesinleştirme Süreci bitmiş kabul edilir. Örneğin, bir Takım WREC Playoff'larını İlk 4'e girerek tamamlamadıysa, Son Şans açık elemeleri için yeni bir kadro gönderebilir.

#### 3.5.2. Acil Durum Kadro Değişiklikleri

Acil bir durum söz konusu olduğunda takımlar, her etkinlik için belirlendiği şekilde Geçici Oyuncu Kredisi veya Acil Serbest Oyuncu politikası kapsamında kadroya bir yedek oyuncu ekleyebilir. Acil durum, COVID ile ilgili bir durum, bir oyuncunun fiziksel olarak yerel sağlık ve güvenlik

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

talimatlarına uyarınca yarışmasını engelleyecek bir yaralanma veya ölüm durumu olarak tanımlanır.

### 3.6. Takım İsimleri ve Logoları

#### 3.6.1. Takım İsmi ve Logosunun Seçimi

Takımın ismi ve logosu, kayıt sırasında seçilecektir ve öncesinde Turnuva Yetkililerinin yazılı onayı alınmaksızın Sezon boyunca veya bir turnuvanın sona ermesinden önce herhangi bir aşamada değiştirilemez. Bir Takımın ismi veya logosu, Turnuva Organizatörünün veya Riot Yetkililerinin takdirine bağlı olarak belirlenen kurallara uygun olmalıdır ve herhangi bir dilde saldırgan, kötü niyetli veya incitici bir anlam taşıyan herhangi bir sözcük veya ifade içeremez.

#### 3.6.2. Takım İsmi Bileşenleri

Takımlar, takım isimlerinde toplamda en fazla bir tane sponsor markasına sahip olabilir. Örnek verecek olursak, "Alienware" sponsor markası ise takım isminin *Alienware Lions* olması uygundur. Takım isimlerinde şehirlerin, bölgelerin, alanların veya diğer coğrafi konumların isimlerinin kullanılması yasaktır.

#### 3.6.3. Takım İsimlerinde Ticari Markaların Kullanımı

Takım ismi, öncesinde Turnuva Organizatörünün yazılı onayı alınmadan kurumsal bir ismin ya da Riot'un, League of Legends: Wild Rift'in ya da herhangi üçüncü tarafların fikri mülkiyetlerinin tamamını veya bir kısmını içeremez. Söz konusu onayı güvence altına almak amacıyla bir Takım, Turnuva Organizatörüne, söz konusu üçüncü tarafın fikri mülkiyetini kullanmak için uygun bir izni olduğunu Turnuva Organizatörünü tatmin edecek şekilde kanıtlaması için yeterli olan bir lisans sözleşmesi, sponsorluk sözleşmesi veya farklı bir belgelenmiş kanıt sağlamalıdır. Turnuva Organizatörü tarafından sağlanabilecek herhangi bir onaya bakılmaksızın, bir Takımın ismi içerisinde veya bir parçası olarak kurumsal bir ismi veya üçüncü bir tarafın fikri mülkiyetini kullanma hakkının alınmasına ilişkin tüm risk ve sorumluluk Takıma aittir.

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

### 3.6.4. Takım İsimlerinin ve Logolarının Reddedilmesi

Turnuva Yetkilileri, herhangi bir nedenle herhangi bir Takım ismini veya logosunu reddetme ve Takımdan işbu EMEA Politikası'na uygun olan alternatif bir isim veya logo seçmesini talep etme hakkına sahiptir.

## 3.7. Sahipler

### 3.7.1. Yer Hakkı Sahipliği

Riot ve Turnuva Organizatörü, işbu EMEA Politikası'nın ve Etkinliğe Özel Kuralların amaçları doğrultusunda, Takımın kaydını gerçekleştiren Sahip(ler)i Takımın kendisinin ve Takımın Resmi Müsabakadaki yerinin yegane sahip(ler)i olarak kabul edecektir. Bu doğrultuda, bir Takım Resmi bir Müsabakanın sonraki aşamasına geçmeye hak kazanırsa, bu hak oyunculara veya başka herhangi bir kişi veya kuruluşa değil, Takımın kendisine ve Sahip(ler)ine aittir. Ancak bu hak, sonraki aşamaya geçme sürecinde Takımda bulunan en az üç (3) oyuncuyu takımda tutmasına bağlıdır.

### 3.7.2. Takımın Transferi

İşbu EMEA Politikası'nda ve yürürlükteki Etkinliğe Özel Kurallarda Sahip(ler)e verilen sahiplik ve diğer haklar ve ayrıcalıklar, (a) alıcının, devralanın veya temlik edilenin EMEA Politikası'nın tüm hüküm ve koşullarını ve yürürlükteki Etkinliğe Özel Kuralları kabul ettiğini ve bunlara bağlı kalacağını yazılı olarak onaylaması koşuluyla satılabilir, transfer edilebilir veya üçüncü bir tarafa devredilebilir; ve (b) söz konusu satış, devir veya transferin öncesinde Riot'un yazılı izni gerekecektir.

## 3.8. Eşzamanlı Sahiplik ve Çıkar Çatışmaları

Eşzamanlı Sahipliğe ilişkin kurallar, Resmi Müsabakaların rekabet ahlakını korumak için, 1 Ocak 2022'den itibaren tüm Resmi Müsabakalar için geçerli olacaktır. Eşzamanlı Sahiplik Politikası'na [buradan](#) ulaşılabilir.

### 3.9. Olağanüstü Durumların Bildirimi

EMEA Politikası'nın veya yürürlükteki Etkinliğe Özel Kuralların Takım veya Takımın diğer Sahiplerinden herhangi biri (ya da onlarla beraber veya onlar adına hareket eden herhangi bir kişi) tarafından herhangi bir şekilde ihlal edildiğinden şüpheleniliyorsa veya fiilen ihlal edildiyse ve bu ihlalin herhangi bir Resmi Müsabaka, League of Legends: Wild Rift veya Riot Taraflarından herhangi biri üzerinde maddi ve olumsuz etkisi varsa veya etkilemesi mantıken ihtimal dahilindeyse, tüm Sahipler mümkün olan en kısa sürede Riot'a ve Turnuva Organizatörüne bildirimde bulunacaktır (aşağıda tanımlandığı gibi). Eğer bir Sahip, bu Bölümün gerektirdiği şekilde bildirim sağlamazsa, bu durum işbu EMEA Politikası'nın Takım tarafından ihlali olarak kabul edilir ve Takım, diskalifiye ve yer hakkı kaybı dahil olmak üzere yaptırımlara tabi tutulabilir.

## 4. Müsabaka Formatı ve Yapısı

### 4.1. Müsabaka Formatı

League of Legends: Wild Rift Esporu için müsabaka formatı, [Ek 2'de](#) özetlenmiştir. Bireysel Resmi Müsabakalarla ilgili özel meseleler, yürürlükteki Etkinliğe Özel Kurallarda açıklanacaktır.

### 4.2. Ödüller

#### 4.2.1. Ödüllerin Teslimi

Başarılı takımlara ve bireysel oyunculara verilecek ödüller, Resmi bir Müsabaka esnasında veya sonrasında verilebilir. Genel olarak, bir Takım veya oyuncu tarafından kazanılan ödüller, doğrudan Takım Sahiplerine teslim edilecektir. Ödülün paylaşılmasından ve oyunculara ve başarıya katkıda bulunan diğer kişilere ödenmesinden, tüm net nakit ödüllerinin en az yüzde ellisinin (%50) Sahipler tarafından Takımdaki oyunculara (grup olarak) verilmesi şartıyla Sahipler sorumlu olacaktır. Net nakit ödül, kazanılan ödülün toplam brüt tutarı eksi ödüller üzerindeki vergiler olarak tanımlanır. Sahiplerin toplam ödemeyi hesaplarken masrafları veya diğer ücretleri düşürmelerine izin verilmez. Sahipler, oyunculara nakit ödüllerden daha büyük bir pay sağlayabilir; ancak tüm nakit ödüllerin en az yüzde ellisini Takımın oyuncularına transfer

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

etmeleri gerekir. Sahip, tüm nakit ödüllerin en az yüzde ellisini Takımın oyuncularına dağıtmazsa, uygulanacak disiplin cezası Riot tarafından tamamen Riot'un kendi takdirine bağlı olarak belirlenecektir.

### 4.2.2. Ödüllerin Kabulü

Resmi Müsabakada bir ödül kazandığı duyurulan her Takım veya oyuncu aşağıdaki koşulları karşılamadığı müddetçe resmi kazanan olarak kabul edilmeyecektir: (a) ilgili Takım veya oyuncunun geçerli kanun kapsamında ödülü almaya hak kazanması; (b) kazanan oyuncunun (veya velisinin veya kanuni vasisinin) ödül almayı kabul beyanı, sorumluluktan ibra belgesi ve/veya Riot tarafından talep edilen diğer gerekli belgeleri usulüne uygun olarak imzalaması; (c) kazanan Takımın Sahiplerinin; ödül almayı kabul beyanı, sorumluluktan ibra belgesi ve/veya Riot veya Turnuva Organizatörü tarafından talep edilen diğer gerekli belgeleri usulüne uygun olarak imzalaması. Kazanılan ödüle ilişkin bütün belgelerin usulünce imzalanarak eksiksiz olarak Turnuva Organizatörü'ne veya Turnuva Yetkililerine zamanında teslim edilmemesi, Takımın müsabakadan çekilmesi ve ödülün kaybedilmesiyle sonuçlanabilir. Resmi Müsabaka'nın kapanışından sonra makul bir süre içinde herhangi bir ödülün teslim alınmaması, Takımın müsabakadan çekilmesi ve ödülün kaybedilmesiyle sonuçlanabilir. Bu koşullar altında kaybedilen para ödülünün tamamı Riot'un kendi takdirine bağlı olarak kullanılmak üzere doğrudan Riot Toplumsal Etki Fonuna gidecektir.

### 4.2.3. Ödüllere İlişkin Vergiler

Herhangi bir ödülün alınmasına veya kullanımına ilişkin olan KDV dahil her türlü ulusal, eyalet vergileri ve yerel vergiler münhasıran kazanan tarafa aittir. Ödül kazananlar; Canlı Etkinliklerin gerçekleştirildiği ülkede bir nakit ödül almak için gerekli bütün resmi formları ve vergi formlarını eksiksiz doldurarak Turnuva Organizatörü'ne teslim etmekle yükümlüdür. Ödüller devredilemez.

## 5. Oyuncu Ekipmanı

### 5.1. Çevrimiçi Maçlar

Çevrimiçi (canlı olmayan) maçların tamamı için oyuncuların kendi ekipmanının tamamını sağlamaları beklenir. Buna cep telefonları, kulak üstü kulaklıklar, kulak içi kulaklıklar, web

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

kameraları ve ses programları dahildir ancak bunlarla sınırlı değildir. Emülatörlerin, tabletlerin, oyun kollarının, tetik uzantılarının, klavyenin, farenin veya diğer herhangi bir fiziksel uzantının kullanılması yasaktır. Maçlar çevrimdışı bir sunucuda oynanmayacağı için, oyuncuların kendi ağ korumalarını da (DDOS önleme de dahil ancak bununla sınırlı olmamak üzere) göz önünde bulundurmaları gerekecektir.

Ayrıca oyuncuların donanımının ve internet bağlantısının güvenilirliği oyuncunun kendi sorumluluğundadır.

### 5.1.1. İletişim Programının Kullanımı

Oyuncuların çevrimiçi oyunlar sırasında takım iletişimi için sağlanan Discord, Teamspeak veya sunulan diğer iletişim hizmetlerini kullanmaları gerekir. Oyun şampiyon seçimine geçmeden önce beş As Oyuncunun tamamı, sunucuda takım tarafından belirlenen kanala katılmalıdır. Belirlenen süre içerisinde kanala katılmayan oyuncular için, oyuncunun lobide olmadığı fark edilerek cezalar uygulanacaktır.

5.1.1.1. İzin Verilen Kullanıcılar: Kanalda yalnızca oyunu oynayan beş oyuncu ve takımın resmi koçuna izin verilir. Takımların tamamına atanmış Riot Partner Organizatör yetkilileri ve Yayın Ekibi katılabilir.

### 5.1.2. İletişim Sunucusu Sorunları

İletişim sunucusuna ilişkin sorunların ortaya çıkması ve bunların çözülememesi durumunda tüm oyuncuların yedek sunucuya geçmeleri istenecektir.

### 5.1.3. Oyuncu Bağlantı Sorunları

Oyuncular, iletişim sunucusuna gerçekleştirecekleri bağlantılarından kendileri sorumludur. Bağlanmakta sorun yaşarlarsa veya bağlantıları kesilirse, oyuncular veya takım arkadaşları sorun ortaya çıkar çıkmaz Riot Partner Organizatörünü bilgilendirmelidir.

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

### 5.1.4. Kanal Kullanımı

Takımların yalnızca takımları için belirlenmiş kanalı kullanmasına izin verilir. Eğer bir oyuncu, parçası olmadığı bir takımın kanalına girerse, oyuncunun niyeti fark etmeksizin hile yapmaya kalkıştığı farz edilerek cezalara tabi tutulacaktır.

### 5.1.5. Sunucu Erişimi

Oyuncular, önceden Riot Partner Organizatörünün onayını almadan sunucu bilgilerini paylaşamazlar.

### 5.1.6. Oynandığının Fiziksel Kanıtı

Takımlar, Riot Partner Organizatörü yetkililerine kendilerinin oynadıklarına dair fiziksel kanıt sağlamaktan sorumludur. Maç ortamına yalnızca kayıtlı oyuncuların katıldığını kanıtlamak için web kamerası yayınları, fiziksel Kimlik ve oyun hesabı kimlikleri tüm aşamalarda gereklidir. Kural 5.1.6'ya uyulmaması anında cezalarla sonuçlanacaktır.

## 5.2. Çevrimdışı Maçlar

Tüm çevrimdışı (canlı/LAN) maçlar için oyunculara cep telefonu sağlanacaktır. Maçlarda kullanılacak olan telefon, hangisi daha önce gerçekleşirse, etkinlik sonuna kadar veya oyuncu yarışmadan elendikten sonra Riot Yetkilileri ve Riot Partner Yetkilileri tarafından kontrol edilecek ve saklanacaktır. Emülatörlerin, tabletlerin, oyun kollarının, tetik uzantılarının, klavyenin, farenin veya diğer herhangi bir fiziksel uzantının kullanılması yasaktır.

Parmak kılıfı kullanımına izin verilir. Turnuva organizatörü tarafından sağlanmayan kişisel bir telefon kılıfının kullanılması veya telefonda herhangi bir değişiklik yapılması yasaktır (el becerisini arttırmak için tasarlanmış bir tutma yeri veya halka örnekler arasındadır).

### 5.2.1. İletişim Programının Kullanımı

Oyuncuların çevrimiçi oyunlar sırasında takım iletişimi için sağlanan Discord, Teamspeak veya sunulan diğer iletişim hizmetlerini kullanmaları gerekir. Oyun şampiyon seçimine geçmeden önce beş As Oyuncunun tamamı, sunucuda takım tarafından belirlenen kanala katılmalıdır.

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

Belirlenen süre içerisinde kanala katılmayan oyuncular için, oyuncunun lobide olmadığı fark edilerek cezalar uygulanacaktır.

5.2.1.1. İzin Verilen Kullanıcılar: Kanalda yalnızca oyunu oynayan beş oyuncu ve takımın resmi koçuna izin verilir. Takımların tamamına atanmış Riot Partner Organizatör yetkilileri ve Yayın Ekibi katılabilir.

### 5.2.2. Sunucu Sorunları

İletişim sunucusuna ilişkin sorunların ortaya çıkması ve bunların çözülememesi durumunda tüm oyuncuların yedek sunucuya geçmeleri istenecektir.

### 5.2.3. Kanal Kullanımı

Takımların yalnızca takımları için belirlenmiş kanalı kullanmasına izin verilir. Eğer bir oyuncu, parçası olmadığı bir takımın kanalına girerse, oyuncunun niyeti fark etmeksizin hile yapmaya kalkıştığı farz edilerek cezalara tabi tutulacaktır.

### 5.2.4. Sunucu Erişimi

Oyuncular, önceden Riot Partner Organizatörünün onayını almadan sunucu bilgilerini paylaşamazlar.

## 6. Forma ve Kıyafet

### 6.1. Resmi Formalar

Bir Takım, Resmi Müsabakalarda kullanım amacıyla resmi forma giymeyi öngördüğü takdirde Takım Üyeleri bütün halka açık Resmi Müsabakalarda (Canlı Etkinlikler, halka açık yayınlanan Çevrimiçi Etkinlikler ve bütün Medya Etkinlikleri dahil) Takımın resmi formasını giyecektir. Bir Takım, resmi forma giymeyi öngörmediği takdirde Takım Üyeleri, etkinliğe uygun kıyafet (şort veya şapka giyilmez) giyecektir.



## 6.2. Forma Tasarımı Gereklilikleri

Oyuncular birden fazla logo, arma veya tanıtım dili içeren kıyafetler giyebilir. Riot ve Turnuva Organizatöründen her biri aşağıda sıralanan niteliklere sahip kıyafetler dahil olmak üzere; ilgili Resmi Müsabaka'nın minimum estetik standartlarını karşılamayan veya uygunsuz ya da saldırgan mesaj içeren kıyafetleri her zaman yasaklama hakkını saklı tutar: (a) Riot veya Turnuva Organizatörünün kendi yegâne ve mutlak takdirine bağlı olarak etik olmadığını düşündüğü, herhangi bir ürün veya hizmet veya görüşlere ilişkin yanlış, doğruluğu ispatlanmamış veya asılsız beyanlar içeren kıyafetler; (b) ticari faaliyetleri "Kırmızı Liste" kapsamına alınan herhangi bir markanın reklamını yapan kıyafetler; (c) Bölüm 7 kapsamında öngörülen Etik Davranış Kuralları hükümlerini ihlal eden herhangi bir bilgi veya materyal içeren kıyafetler.

## 6.3. Takımın Kıyafet Tasarımı ve Gereklilikleri

Bir Takım, Resmi Müsabakalar için bir forma giymeyi seçtiği takdirde söz konusu forma her bir Takım tarafından masrafları kendisine ait olmak üzere tasarlanacak ve imal edilecek olup işbu Ek 6 kapsamında öngörülen minimum gereklilikleri karşılamalıdır. Turnuva Organizatörü, bütün Takım formalarını gözden geçirecek olup forma tasarımında değişiklik yapılmasını önerme hakkına sahiptir.

## 6.4. Turnuva Organizatörü Tarafından Temin Edilen Formalar

Turnuva Organizatörü, bir Resmi Müsabaka başlamadan önce Resmi Müsabaka temalı kıyafetleri oyunculara temin edebilir. Söz konusu Resmi Müsabaka formaları, esas olarak karşılaşma dışı zamanlarda röportajlar ve ilgili Medya Etkinlikleri kapsamında kullanılacaktır. Ayrıca, Takım resmi bir formaya sahip olmadığı veya herhangi bir Takımın forması Turnuva Organizatörünün ilgili tasarım gerekliliklerine uygun olmadığı takdirde ilgili Takım bir karşılaşma boyunca Resmi Müsabaka temalı kıyafetleri geçici olarak giyebilecek ve ilgili Takıma bu süre zarfında kendi forma tasarımını değiştirmesi için belirli bir zaman tanınacaktır.

## 6.5. Menajerler ve Koçlar

Bir Takım Menajeri veya koçu (varsa) herhangi bir Resmi Müsabaka boyunca veya bir Takımın koçu veya yöneticisi sıfatıyla halka açık etkinliklere katıldığı süre zarfında takım elbise veya Takım forması giymekle yükümlüdür.

## 6.6. Kıyafet Yasağı; Müsabakaya Katılımın Reddi

Turnuva Organizatörü; (a) Bölüm 6 kapsamında sponsorluk kısıtlamaları ve Bölüm 7 kapsamında Davranış Kuralları hükümleri dahil olmak üzere; işbu Küresel Politika hükümlerine uygun olmadığı kabul edilen kıyafetleri yasaklama ve (b) işbu Bölüm kapsamında öngörülen kıyafet kurallarına uymayan herhangi bir Takım Üyesinin bir Resmi Müsabakaya katılımını veya katılıma devam etmesini reddetme hakkını her zaman saklı tutar. Turnuva Organizatörünün bir Resmi Müsabaka boyunca veya Medya Etkinlikleri dahil halka açık etkinliklere katılırken giyilen forma ve kıyafetlere ilişkin bütün hususlardaki kararı kesin ve taraflar üzerinde bağlayıcıdır.

# 7. Sponsorluklar

## 7.1. Genel Sponsorluklar

Takımlar ve Takım Üyeleri, sponsor çatışmalarının önüne geçmek ve müsabakanın bütünlüğünü ve Resmi Müsabakalar, League of Legends: Wild Rift ve Riot'un itibarını korumak amacıyla tasarlanmış olan işbu EMEA Politikası'nda belirtilen kısıtlamalara tabi olarak sponsorlar ve reklamcılarla ilişkiler geliştirmeleri için teşvik edilir. Takımlar veya herhangi bir Takım Üyesi, Riot veya Turnuva Organizatörü tarafından Yasaklı Sponsorlar Kategorileri Listesi'ne (Ek 4) eklenmiş herhangi bir ürün veya hizmet kategorisine dahil olduğu kararlaştırılan herhangi bir şahıs veya kuruluş ile herhangi bir League of Legends: Wild Rift iş kolu için iş yapmak üzere bir sponsorluk, destek, reklam anlaşmaları veya benzer bir anlaşma yapabilme hakkına sahip değildir. Bir Takım veya Takım Üyesi, duruma göre öncesinde Riot'un yazılı onayına tabi olmak üzere, Uluslararası Yasaklı Sponsorluk Kategorileri Listesi'ndeki söz konusu herhangi bir işin (uluslararası etkinliklerde değil) yalnızca bölgesel veya yerel etkinliklerde tanıtılması veya başka bir şekilde sergilenmesi koşuluyla, Riot veya Turnuva Organizatörü tarafından Uluslararası Yasaklı Sponsorlar Kategorileri Listesi'ne (Ek 5) eklenmiş herhangi bir ürün veya hizmet kategorisine

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

dahil olduğu kararlaştırılan herhangi bir şahıs veya kuruluş ile herhangi bir League of Legends: Wild Rift Esporu iş kolu için iş yapmak üzere bir sponsorluk, destek, reklam anlaşmaları veya benzer bir anlaşma yapabilme hakkına sahip olacaktır. Uluslararası Yasaklı Sponsorlar Kategorileri Listesi'nde bölgesel bir sponsorluk yürütmekle ilgilenen takımlar, Uluslararası Yasaklı Sponsorlar Kategorileri Listesi'nde önceden onaylanmış belirli sponsorların listeleri de dahil olmak üzere onay süreci hakkında daha fazla bilgi için kendi ana Bölgeleriyle iletişime geçmelidir. Marka Rehberine Uyma

Bir Takımın veya Takım Üyesinin yaptığı tüm sponsorluk, destek, reklam anlaşmaları veya benzer bir anlaşmalar ve bu anlaşmalar uyarınca gerçekleştirilen tüm temel işlemler veya eylemler, (a) o esnada geçerli olan League of Legends: Wild Rift Marka ve Üslup Rehberi ile uyumlu olacaktır; ve (b) Riot, Turnuva Organizatörü veya başka herhangi bir şahıs veya kuruluş (anlaşmayı yapan Takım veya Takım Üyesi dışında) için bağlayıcı olan herhangi bir münhasırlık veya başka bir hükme sahip olmayacaktır.

### 7.2. Yasaklı Sponsorlar Listesi'ne İlişkin Kararlar

Riot, Yasaklı Sponsorlar Listesi'nde değişiklik yapabilir. Güncellemeler veya değişiklikler için Yasaklı Sponsorlar Listesi'ni incelemek, Takım ve Takım Üyelerinin sorumluluğundadır. Kendi takdirine bağlı olarak Riot veya Turnuva Organizatörü, bir Takımın veya Takım Üyesinin Yasaklı Sponsorlar Listesi'ndeki herhangi bir kategoride reklam veya sponsorluğu sergileme hakkını reddedebilir veya feshedebilir.

### 7.3. Ticari Markaların İzinsiz Kullanımı

İşbu EMEA Politikası'ndaki veya Etkinliğe Özel Kurallardaki hiçbir ayrıntı, bir Takıma veya Takım Üyesine dolaylı yolla feragat, hukuki engel veya başka bir vesileyle, League of Legends: Wild Rift ismini veya başka bir ticari markayı, ticari ismi ya da Riot'a veya iştiraklerine ait veya lisansı onlara ait olan logoyu kullanma hakkı veya lisansı vermez. Riot veya Riot iştiraklerine ait veya lisansı onlara ait olan bir ticari markanın, ticari ismin veya logonun bir Takım veya Takım Üyesi tarafından izinsiz kullanımı yasaktır ve işbu EMEA Politikası'nın ihlali anlamına gelir. Bir Takım veya Takım Üyesi, herhangi bir ürün veya hizmeti, diğer insanların söz konusu ürün veya hizmetin Riot, Turnuva Organizatörü veya Riot'un herhangi bir iştiraki tarafından uygun

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

bulduğuna veya onaylandığına inanmasına yol açacak şekilde tanıtamaz veya bunlara sponsor olamaz.

## 8. Davranış Kuralları

### 8.1. Genel İtibariyle Davranışlar

#### 8.1.1. Rekabet Ahlakı

Tüm Takımların ve Takım Üyelerinin, Bölüm 7.2'de daha ayrıntılı olarak açıklandığı gibi, herhangi bir Resmi Müsabakada her zaman beceri ve yeteneklerini sonuna kadar kullanarak yarışmaları beklenir.

#### 8.1.2. Yüksek Standartlar

Tüm Takımlar ve Takım Üyeleri, tüm aşamalarda kişisel bütünlüğün ve iyi sportmenliğin en yüksek standartlarına uymalıdır. Takım Üyeleri, Bölüm 7.3'te daha ayrıntılı olarak açıklandığı gibi, diğer rakipler, Turnuva Yetkilileri, Turnuva Organizatörü, medya, sponsorlar ve taraftarlarla olan etkileşimlerinde profesyonel ve sportmenliğe uygun davranmalıdır.

#### 8.1.3. Disiplin İşlemleri ve Yaptırımlar

İşbu EMEA Politikası'nın veya yürürlükteki Etkinliğe Özel Kuralların ihlal edilmesi, Bölüm 8'de ayrıntılı olarak açıklandığı gibi Turnuva Organizatörünün takdirine bağlı olarak disiplin cezası veya yaptırımlarla sonuçlanacaktır.

### 8.2. Rekabet Ahlakı

Aşağıda, oyunun rekabet ahlakının üzerinde olumsuz etkisi olan ve tamamı yasaklanmış olan davranış örneklerinin münhasır olmayan bir listesi sunulmuştur:

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

### 8.2.1. Şike

Hiçbir Takım Üyesi, herhangi bir oyunun (veya herhangi bir maçın veya bölümün) sonuçlarını kasıtlı ve haksız bir şekilde değiştirmek veya değiştirmeye teşebbüs etmek amacıyla bir maça hile karıştırmayı teklif edemez, kabul edemez veya bu hususta başkalarıyla anlaşamaz veya farklı bir eylemde bulunamaz. Eğer bir Takım Üyesinden bir oyunun sonucuna “şike karıştırması” ya da başka bir şekilde işbu EMEA Politikası veya yürürlükteki Etkinliğe Özel Kurallar tarafından yasaklanan herhangi bir eylemde yer alması istenirse, söz konusu Takım Üyesi bu talebi derhal Turnuva Organizatörüne bildirmelidir.

### 8.2.2. Rüşvet

Hiçbir Takım Üyesi, Resmi Müsabakada bir oyunun sonucunu etkilemek için bir oyuncuya, koça, menajere, başka bir Takım Üyesine, Müsabaka Yetkilisine, Turnuva Organizatörüne ya da başka bir Takımla bağlantılı olan veya başka bir Takım tarafından istihdam edilen herhangi bir kişiye, herhangi bir hediye, nakit para veya başka bir ödül teklif edemez.

### 8.2.3. Hediyeler

Hiçbir Takım Üyesi, herhangi bir Resmi Müsabaka ile bağlantılı olarak başka bir Takım veya oyuncudan (veya başka bir takım veya oyuncu adına hareket eden herhangi bir kişiden) herhangi bir hediye, ödül veya tazminat kabul edemez.

### 8.2.4. Kumar

Herhangi bir espor müsabakasındaki bir turnuvanın, maçın veya oyunun sonucu üzerine kumar oynamak (her türlü oyun veya oyunun bölümleri de dahil olmak üzere), espor müsabakalarının bütünlüğüne ve halkın espora güvenine karşı ciddi bir tehdit oluşturabilir. Takım Üyelerinin, (a) herhangi bir espor müsabakası üzerine (veya herhangi bir oyun veya bölüm üzerine) bahis oynamasına veya oynamaya teşebbüs etmesine, ya da (b) yüksek hacimli kumarbazlarla ilişki kurmasına veya diğer şahıslara bahislerini etkileyebilecek şekilde bilgi vermesine izin verilmez.

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

### 8.2.5. Hile Yapma

Hile yapmak yasaktır. Bir Takım veya Takım Üyesinin, League of Legends: Wild Rift oyun istemcisinde herhangi bir değişiklik yapması yasaktır. Herhangi bir hile cihazının veya hile programının kullanılması, hile olarak kabul edilecektir.

### 8.2.6. Açık Kullanma

Avantaj elde etmek amacıyla kasıtlı olarak herhangi bir oyun içi bug kullanımı açık kullanma olarak görülür ve yasaktır. Açık Kullanma durumu, Turnuva Organizatörünün takdirine bağlı olarak, herhangi bir oyun işlevini amaçları dışında ve League of Legends: Wild Rift'in tasarım amacını ihlal eden biçimde kullanmak gibi davranışları kapsar. Takım üyeleri, belirli bir davranışın Açık Kullanma olarak değerlendirilip değerlendirilmeyeceğini belirlemek için Müsabaka başında hakemle beraber gizli şekilde kontrol edebilir. Riot, bir suistimalin gerçekleşip gerçekleşmediğini olayın vukuundan sonra geriye dönük olarak tespit etme hakkını saklı tutar.

### 8.2.7. Hesap Paylaşmak

Başka bir oyuncunun hesabı veya Riot ID'si altında oynamak veya diğer bir kişiyi başka bir oyuncunun hesabı veya Riot ID'si altında oynaması için zorlamak veya teşvik etmek yasaktır.

### 8.2.8. Yayına Müdahale

Canlı Etkinliklerde hiçbir Takım Üyesi ışıklara, kameralara veya diğer stüdyo ekipmanlarına müdahale edemez.

### 8.2.9. İzinsiz İletişim Kurma

Canlı Etkinliklerde, söz konusu Canlı Etkinlikte kullanılmasına Turnuva Organizatörü ve Turnuva Yetkilileri tarafından izin verilen cihazlar dışındaki tüm iletişim cihazları, Resmi Oyun başlamadan önce oyun alanından çıkarılmalıdır. Oyuncular, maç alanında mesaj/e-posta gönderip alamaz ve sosyal medyayı kullanamaz. Bir oyuncunun maç sırasında gerçekleştireceği iletişim, Takımdaki diğer oyuncularla sınırlı olacaktır.

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

### 8.2.10. Yarıda Bırakma ve Katılmayı Reddetme

Bir Takım Üyesi veya Takım, herhangi bir Resmi Müsabakaya kaydolursa veya katılmayı kabul ederse, öncesinde Turnuva Organizatörünün yazılı iznini almadan söz konusu Sezon esnasında gerçekleştirilecek herhangi bir oyun veya ilgili başka bir etkinliği yarıda bırakamaz veya etkinliğe katılmayı reddedemez. Kayıt süreci tamamlandıktan sonra bir oyuna mazeret göstermeden katılmamak, aşağıda Bölüm 8'de belirtildiği gibi yaptırımlarla sonuçlanabilir.

### 8.2.11. Kurallara Uymamak

Hiçbir Takım Üyesi, Turnuva Organizatörünün veya Turnuva Yetkililerinin talimatlarına veya kararlarına uymayı reddedemez.

## 8.3. Profesyonellik Dışı Davranışlar veya Yasa Dışı Eylemler

Aşağıda, tamamı yasaklanmış olan profesyonellik dışı davranışlar veya yasa dışı faaliyetlere ilişkin örneklerin münhasır olmayan bir listesi sunulmuştur.

### 8.3.1. Kaba veya Nefret Dolu Söylemler

Bir Takım Üyesi, Canlı Etkinlik, Çevrimiçi Etkinlik, Medya Etkinliği veya herhangi bir Resmi Müsabaka veya League of Legends: Wild Rift'e ilişkin herhangi bir iletişim esnasında gücendirici, aşağılayıcı, karalayıcı, iftira niteliğinde, onur kırıcı, müstehcen, ayrımcı, tehdit edici, kurallara aykırı veya kaba bir dil kullanamaz. Bir Takım Üyesi, bu tarz yasaklanmış iletişimleri yayınlamaz, iletemez veya yayamaz. Bir Takım Üyesi, bu tarz bir dili sosyal medyada veya halka açık etkinlikler sırasında ya da League of Legends: Wild Rift'in herhangi bir yayını veya canlı yayınında kullanamaz. Bu kural İngilizce için ve diğer tüm dillerdeki konuşmalar için geçerlidir. Ek olarak Takım Üyeleri, toplumu bu kural kapsamında yasaklanmış herhangi bir faaliyette bulunmaya teşvik edemez.

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

### 8.3.2. Şiddet

Takım Üyelerinden, anlaşmazlıklarını saygılı bir tavırla ve şiddet, tehdit veya göz korkutmaya (fiziksel veya fiziksel olmayan biçimde) başvurmadan çözmeleri beklenir. Canlı Etkinlikte veya herhangi bir rakibe, taraftara veya Yarışma Yetkilisine karşı şiddete asla izin verilmez.

### 8.3.3. Uyuşturucu ve Alkol

Bir Takım Üyesi tarafından herhangi bir Resmi Müsabakaya veya başka bir etkinliğe katılırken veya Turnuva Organizatörüne ait olan veya onun için kiralanan tesislerdeyken uyuşturucu veya alkol gibi kontrole tabi maddelerin kullanımı, bulundurulması, dağıtımı veya satışı ya da bu tür kontrole tabi maddelerin etkisi altında olmak kesinlikle yasaktır. Bir Takım Üyesi tarafından reçeteli ilaçların izinsiz kullanılması veya bulundurulması yasaktır. Reçeteli ilaçlar yalnızca reçete edilen kişi tarafından ve reçete edildiği şekilde, kombinasyonda ve miktarda kullanılabilir. Reçeteli ilaçlar yalnızca reçete edildikleri sağlık durumunun tedavisi için kullanılabilir ve bir oyunda performansı artırmak için kullanılamaz. Takım Üyelerinin tamamı, bu kuralın ihlali gerçekleşirse durumu Turnuva Organizatörüne bildirmelidir.

### 8.3.4. Sataşma

Sataşma yasaktır. Sataşma; belirli bir süre boyunca gerçekleştirilen sistematik, düşmanca ve tekrarlı eylemler veya bir kişiyi yalnızlaştırmayı ya da dışlamayı ve/veya kişinin onurunu zayıflatmayı amaçlayan korkunç bir tekil olay olarak tanımlanır.

### 8.3.5. Cinsel Taciz

Cinsel taciz yasaktır. Cinsel Taciz, istenmeyen cinsel yaklaşımlar olarak tanımlanır. Değerlendirmede söz konusu davranışın tacize uğrayan kişi tarafından istenmeyen veya saldırgan bir davranış olarak nitelendirilip nitelendirilmeyeceği göz önünde bulundurulur. Cinsel tehditlere/zorlamalara veya cinsel bir menfaat karşılığında herhangi bir avantaj vaat edilmesine hiçbir şekilde müsamaha gösterilmez.



## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

### 8.3.6. Ayrımcılık ve Aşağılama

Takım üyeleri, bir ülkenin, özel kişinin veya bir grup insanın onurunu ve şerefini ırk; ten rengi; etnik, ulusal veya toplumsal köken; cinsiyet; dil; din; siyasi görüş veya başka herhangi bir görüş; ekonomik durum; doğum veya başka herhangi bir durum; cinsel yönelim veya başka herhangi bir nedene dayanan küçültücü, ayrımcı veya aşağılayıcı sözler veya eylemlerle zedeleyemez.

### 8.3.7. Karalayıcı Söylemler

Takım Üyeleri, herhangi bir Resmi Müsabakayı, Turnuva Organizatörünü, Yarışma Yetkilisini, Riot'u veya Riot'un iştiraklerini, sponsorlarını veya League of Legends: Wild Rift'i aşağılayan, kötüleyen veya karalayan herhangi bir söylemde bulunamaz, böyle bir söylemi düzenleyemez, onaylayamaz veya yayınlamaz.

### 8.3.8. Yasadışı Faaliyet

Takımlar ve Takım Üyeleri yürürlükteki tüm yasalara her zaman uymalıdır. Bir Takım veya Takım Üyesi, halk sağlığına, emniyetine veya güvenliğine ilişkin düzenlemeleri ihlal eden herhangi bir faaliyette bulunamaz.

### 8.3.9. Ahlaka Aykırı Faaliyet

Bir Takım Üyesi, yalnızca Turnuva Organizatörünün kararına tabi olarak etik dışı, ahlaka aykırı veya utanç verici herhangi bir faaliyette bulunamaz.

## 8.4. Gizlilik

Bir Takım Üyesi, Turnuva Organizatörünün izni olmadan, herhangi bir Resmi Müsabakaya ilişkin olarak Riot veya Turnuva Organizatörü tarafından söz konusu Takım Üyesine sağlanan veya erişilir kılınan herhangi bir gizli veya özel bilgiyi ifşa edemez. Takım Üyeleri, Riot veya Turnuva Organizatörü tarafından sağlanan gizli veya özel bilgileri saklamakla yükümlüdür. Riot'un ve Turnuva Organizatörünün "gizli veya özel bilgileri", Riot veya Turnuva Organizatörü tarafından bir Takım Üyesine açıklanan (sözlü, yazılı ya da başka bir somut veya soyut biçimde) veya başka bir vesileyle sağlanan, Takım Üyesinin bildiği veya bilmesi gereken, bilgilerin ifşasına ilişkin gerçekler ve koşullar göz önüne alındığında Riot veya Turnuva Organizatörünün gizli

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

bilgileri sayılan, League of Legends: Wild Rift veya herhangi bir Resmi Müsabaka ile ilgili veya bağlantılı olan tüm bilgi ve materyalleri kapsar. Gizli bilgiler, bunlarla sınırlı olmamak üzere, gelişim planlarını, League of Legends: Wild Rift güncellemeleri için yayın tarihlerini, bir Takım Üyesi ile Riot veya Turnuva Organizatörü arasındaki tüm itirazlar, tartışmalar veya benzer diğer durumlara ilgili veya bağlantılı bilgi ve materyalleri, Canlı Etkinliklerde kullanılan sahnenin konfigürasyonu ve Çevrimiçi veya Canlı bir Etkinlikte “açıklanma heyecanını” korumak için taraftarlardan gizlenen diğer benzer bilgileri içerir.

### 8.5. Kullanım Koşulları

(a) League of Legends: Wild Rift Kullanım Koşulları'nı ihlal eden; (b) League of Legends: Wild Rift'in resmi internet sitelerinde veya sosyal medya hesaplarında paylaşılmış herhangi bir yönergeyi veya politikayı ihlal eden; ya da (c) League of Legends: Wild Rift'in başkaları tarafından kullanımına veya yararlanılmasına müdahale eden herhangi bir davranışta bulunmak yasaktır ve işbu EMEA Politikası açısından ihlal teşkil eder.

### 8.6. Yanlış Bilgi

Vergi formları, kayıt formları, ebeveyn izinleri ve diğer belgeler, Turnuva Organizatörü tarafından bazı zamanlarda talep edilebilir. Bir Takım Üyesi, Turnuva Organizatörüne bilerek yanlış veya hatalı bilgi verirse, işbu EMEA Politikası'nı ihlal eder. Takımlar, belgelerin Turnuva Organizatörü tarafından belirlenen standartlara göre tamamlanmaması durumunda yaptırımlara tabi tutulabilir.

## 9. Disiplin İşlemleri ve Yaptırımlar

### 9.1. Turnuva Organizatörü tarafından gerçekleştirilecek Soruşturmalar

Turnuva Organizatörü, işbu EMEA Politikası'na ve yürürlükteki Etkinliğe Özel Kurallara uygunluğu takip etme ve olası ihlalleri araştırma hakkına sahip olacaktır. Takım Üyelerinin her biri, işbu EMEA Politikası'nı kabul ederek, işbu EMEA Politikası'nın, Turnuva Organizatörünün yürürlükteki Etkinliğe Özel Kuralların veya yürürlükteki yasanın ihlal edildiğinden şüphelenilmesine ilişkin olarak yürüttüğü herhangi bir dahili veya harici soruşturmada Turnuva

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

Organizatörü ile işbirliği yapmayı kabul eder. Takım Üyeleri, Turnuva Organizatörü tarafından veya onun için yürütülen herhangi bir soruşturma ile bağlantılı olarak doğruyu söylemekle ve ayrıca söz konusu soruşturmaya engel olmamak, soruşturmacıları yanlış yönlendirmemek veya kanıtları saklamamakla yükümlüdür.

### 9.2. İhtarlar

Turnuva Organizatörü, bir Takım Üyesinin veya Takımın işbu EMEA Politikası'nı, yürürlükteki Etkinliğe Özel Kuralları veya yürürlükteki yasayı ihlal ettiğini saptarsa, söz konusu Takıma ihtarlar uygulayabilir ve ihtarların her biri, ihlal veya suistimalin meydana geldiği Resmi Müsabaka için o Takıma verilen toplam ödül parasının yüzde birinde kesinti yapar ("İhtar"). Bir Takım veya Takım Üyeleri tarafından gerçekleştirilen çok sayıda ihlal veya suistimal, ek İhtarların uygulanmasına neden olabilir. Bir ihlal veya suistimal bilhassa endişe vericiyse veya aynı Takım veya Takım Üyesi tarafından birden fazla ihlal veya suistimal gerçekleştirildiyse, Turnuva Organizatörü bu ihlal veya suistimal için birden fazla İhtar uygulayabilir. Turnuva Organizatörü, bir Takıma veya Takım Üyesine İhtar uygularsa, Takımın para ödülünden kesilen miktarlar, diğer uygun Takımlara tahsis edilecek olan ödül havuzuna eklenecektir. İhtarlar, Resmi Müsabakaların bağlı olduğu rekabet sistemini korumak için tasarlanmıştır ve bir ceza değil, maktu zarardır.

### 9.3. Diğer Yaptırımlar

Turnuva Organizatörü, bir Takım Üyesinin veya Takımın işbu EMEA Politikası'nı, yürürlükteki Etkinliğe Özel Kuralları veya yürürlükteki yasayı ihlal ettiğini saptarsa, yukarıda belirtilen İharlara ek olarak aşağıdaki disiplin cezalarından herhangi birini veya tamamını uygulayabilir: (a) sözlü veya yazılı topluma açık uyarı(lar); (b) ödül(ler)den feragat; (c) maç(lar)dan feragat; (d) turnuva(lar)dan feragat; (e) yer hakkından feragat; (f) uzaklaştırma(lar); ve (g) League of Legends: Wild Rift ya da Riot veya iştiraklerinin sahip olduğu veya kontrol ettiği diğer oyunları veya espor varlıklarına ilişkin gelecekteki Resmi Müsabakalar veya diğer etkinlikler de dahil olmak üzere uygulanacak diskalifiye(ler) ve menedilme(ler). Bir Takım veya Takım Üyesi, daha öncesinde dünyada herhangi bir yetki alanında League of Legends: Wild Rift oyununun yer aldığı etkinliklerden diskalifiye veya menedilmişse ya da Riot espor ekosistemi dışında bilhassa çok kötü bir eylemde bulunmuşsa, Turnuva Organizatörü o Takımı veya Takım Üyesini bir Resmi Müsabakaya katılmaktan diskalifiye veya menedebilir.

## 9.4. Tekrarlanan İhlaller

Tekrarlanan ihlaller veya suistimler, Resmi Müsabakalara katılımdan diskalifiye edilmek de dahil olmak üzere daha ağır cezalara tabidir.

## 9.5. Nihai Kararlar

Aksi açıkça belirtilmediği müddetçe, işbu EMEA Politikası ve yürürlükteki Etkinliğe Özel Kurallar kapsamında gerçekleştirilen tüm ihlaller ve suistimler, kasıtlı olarak gerçekleştirilip gerçekleştirilmediği fark etmeksizin cezalandırılabilir. Söz konusu ihlalleri ve suistimleri gerçekleştirilmeye kalkışmak da cezalandırılabilir. Turnuva Organizatörü ve Turnuva Yetkilileri tarafından (a) işbu EMEA Politikası'nın ve yürürlükteki Etkinliğe Özel Kuralların ihlaline ilişkin olarak uygulanan tüm kararlar; (b) ihlaller veya suistimler sonucunda verilen herhangi bir İhtar; ve (c) uygun disiplin cezası (veya disiplin cezalarının birleşimi) nihai ve bağlayıcıdır.

# 10. İsimlerin Kullanımı ve Benzerlikler

## 10.1. Takım Üyeleri Tarafından Hakların Tanınması

Tüm Takım Üyeleri, işbu belgeyle Riot'a, Turnuva Organizatörüne ve ilgili iştiraklerine, League of Legends: Wild Rift oynandığı esnada herhangi bir Resmi Müsabakada veya bunun bir bölümünde kendilerinin internet üzerinden canlı yayınlanmasına, belirli kanallar aracılığıyla yayınlanmasına veya kaydedilmesine izin verir. Ayrıca Tüm Takım Üyeleri, tam ismini, Riot ID'sini, fotoğrafını, resmini, görüntüsünü, avatarını, sesini, videosunu, oyun içi kişiliğini, maç istatistiklerini ve biyografik bilgilerini kopyalaması, yayınlaması, dağıtması, düzenlemesi, sunması, saklaması ve başka bir şekilde kullanması ve sergilemesi için işbu belgeyle Riot'a ve Turnuva Organizatörüne telifsiz, tamamen ödenmiş, dünya çapında bir hak ve lisans (alt lisans verme hakkıyla birlikte), ve (a) bir Resmi Müsabakanın tamamının veya herhangi bir bölümünün herhangi bir kaydının yayını veya canlı yayını; (b) herhangi bir Resmi Müsabakanın veya herhangi bir oyunun, maçın veya turnuvanın veya bunların bir bölümünün pazarlanması ve tanıtımı; ve (c) Riot ve League of Legends: Wild Rift'in pazarlaması ve tanıtımı ile bağlantılı

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

olarak, ve mevcut ve gelecekteki tüm medya için yukarıdaki öğelerin türemiş çalışmalarını oluşturma hakkı verir.

### 10.2. İnternet Yayınları ve Yayınların Sahipliği

Tüm Takım Üyeleri, bir Resmi Müsabakanın tamamına veya herhangi bir bölümüne ait tüm canlı yayınların ve görsel-işitsel kayıtların Riot'a veya lisans verenlerine ait olduğunu gayri kabili rücu kabul ve beyan eder. Herhangi bir Resmi Müsabakanın internet yayınında, canlı yayınında veya görsel-işitsel kaydında yer alıyor olması bir Takım Üyesine söz konusu internet yayını, canlı yayın veya görsel-işitsel kayıt üzerinde herhangi bir mülkiyet hakkı vermez.

### 10.3. Geribildirim

Takım Üyeleri, zaman zaman bir Resmi Müsabakanın veya League of Legends: Wild Rift'in işleyişi veya bunların daha verimli hale getirilmesi hususunda Riot'a veya Turnuva Organziatörüne öneriler, yorumlar veya başka geribildirimler ("**Geribildirim**") sunabilir. Tüm Takım Üyeleri, ayrı bir yazılı anlaşma mevcut olmadığı takdirde, Geribildirimi sunan kişi tarafından gizli olarak seçilmiş olması durumunda bile tüm Geribildirimlerin sunulmuş oldukları Riot veya Turnuva Organizatörü için herhangi bir gizlilik yükümlülüğü oluşturmayacağını kabul eder. Ayrıca, sonrasında Riot tarafından imzalanmış yazılı bir sözleşmede aksi belirtilmediği müddetçe Riot, fikri mülkiyet hakları veya başka bir gerekçeyle herhangi bir yükümlülük veya kısıtlama ile yüzleşmeksizin Geribildirimi uygun gördüğü şekilde kullanmakta, ifşa etmekte, çoğaltmakta, düzenlemekte, lisans vermekte, alt lisans vermekte veya başka bir şekilde dağıtmakta ve açık kullanmakta özgür olacaktır.

## 11. Yükümlülüğün Sınırlandırılması

### 11.1. Cezai Tazminattan Sorumlu Olmama

Yürürlükteki yasanın olanak tanıdığı azami ölçüde, Riot, Turnuva Organizatörü ve bunların herhangi bir iştiraki veya lisans vereni (topluca "**Riot Tarafları**"), herhangi bir kar kaybından veya işbu EMEA Politikası, Etkinliğe Özel Kurallardan herhangi biri ve Resmi Müsabakalar veya League of Legends: Wild Rift gerekçesiyle veya bunlarla bağlantılı olarak veya bir Riot Tarafı

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

hatalı olsa ve bir Riot Tarafı söz konusu zararların olasılığının farkında olsa bile League of Legends: Wild Rift'te bir gecikme ya da kullanım veya işlev sorunu ortaya çıkması gerekçesiyle veya bunlarla bağlantılı olarak ortaya çıkan herhangi bir dolaylı, tesadüfi, sonuçsal, özel, cezai veya emsal zararlardan sorumlu olmayacaktır.

### 11.2. Sorumluluğun Üst Sınırı

Yürürlükteki yasanın olanak tanıdığı azami ölçüde, Riot Taraflarının işbu EMEA Politikası, Etkinliğe Özel Kurallardan herhangi biri ve Resmi Müsabakalar ile League of Legends: Wild Rift gerekçesiyle veya bunlarla bağlantılı olarak ortaya çıkan toplam sorumluluğu, bir Takım Üyesinin 25.000 ABD Dolarını aşmayacak miktardaki doğrudan zararlarıyla sınırlı olacaktır. Birden fazla talepte bulunulması bu sınırlamayı genişletmeyecektir. Zararlara ilişkin bu sınırlamalar ve hariç tutmalar, söz konusu çözüm yolu yeterli telafi sağlayamasa bile geçerlidir. Riot, bu Bölüm 10.2'de açıkça belirtilmiş olan yükümlülüklerle ek olarak herhangi bir yükümlülüğü üstlenmez ve bunların Riot adına üstlenilmesi için Turnuva Organizatörü veya diğer herhangi bir şahıs veya kuruluşa yetki vermez.

## 12. İhtilafların Halli

### 12.1. Geçerli Kanun

İşbu EMEA Politikası ve Etkinliğe Özel Kurallardan herhangi biri, yasaların çelişmesine ilişkin yasalarını hesaba katmayarak Kaliforniya Eyaleti, ABD, yasalarına tabi olacaktır.

### 12.2. Belirli Kararların Kesinliği

Oyuncuların uygunluğu, sponsor kısıtlamaları, Resmi Müsabakanın planlaması ve düzenlenmesi ve işbu EMEA Politikası ve yürürlükteki Etkinliğe Özel Kurallar kapsamında işlenen ihlaller ve suistimallere ilişkin tüm kararlar, yalnızca Turnuva Organizatörüne veya Turnuva Organizatörünün tercihine bağlı olarak kendisi ile Turnuva Yetkililerine aittir. Turnuva Organizatörünün ve/veya Turnuva Yetkililerinin kararları nihai ve bağlayıcıdır ve herhangi bir maddi tazminat talebine veya başka bir çözüm yoluna mahal vermeyecektir.

## 12.3. Çözüm Yolları

Yukarıda belirtilenlere karşın, Riot ve Turnuva Organizatörü, söz konusu davanın gerekli veya makbul olması durumunda, bir Takım veya Takım Üyesine karşı ihtiyati tedbir veya başka bir adil tedbir almak için herhangi bir yetkili mahkeme huzurunda herhangi bir dava veya adli kovuşturma başlatma ve takibat yapma hakkına sahip olacaktır. Riot veya Turnuva Organizatörü tarafından işbu EMEA Politikası'nın veya yürürlükteki Etkinliğe Özel Kuralların herhangi bir hükmünün ihlal edilmesi durumunda, bir Takım veya Takım Üyesinin hakkı, eğer mevcutsa, zararlar için yasal çözüm yolları ile sınırlı olacaktır ve bir Takım veya Takım Üyesi, hiçbir durumda Riot veya Turnuva Organizatörünün herhangi bir Resmi Müsabakayı ve herhangi bir Medya Etkinliğini yürütmekten ya da bir internet yayını, canlı yayını veya başka bir görsel-işitsel içeriği dağıtmaktan menetme veya kısıtlama hakkına sahip olmayacaktır. Riot ve iştirakleri veya grup şirketlerinden herhangi biri, bir Takım veya Takım Üyesi ile güvene dayalı herhangi ilişkiye veya göreve sahip değildir.

## 13. Anlam ve Yorum

### 13.1. Turnuva Organizatörünün Yorumlama Hakkı

İşbu EMEA Politikası veya Etkinliğe Özel Kurallardan herhangi biri kapsamında olmayan, Resmi Müsabaka veya League of Legends: Wild Rift'e ilişkin herhangi bir konu, işbu EMEA Politikası'nın veya Etkinliğe Özel Kurallardan herhangi birinin güncellemesi veya yorumlanması niteliğinde Turnuva Organizatörü tarafından yapılacak ve zaman zaman Takımlara sağlanacak bir yorumlamaya tabi olacaktır. İşbu EMEA Politikası'nın ve Etkinliğe Özel Kuralların yorumlanmasıyla ilgili olarak Turnuva Organizatörü ve Turnuva Yetkilileri tarafından alınan tüm kararlar nihai ve bağlayıcıdır.

### 13.2. İşletme Yargısı

İşbu EMEA Politikası veya Etkinliğe Özel Kurallardan herhangi biri, Riot'a veya Turnuva Organizatörüne hükümde özellikle aksi belirtilmediği müddetçe işlem yapma, işlem yapmaktan imtina etme, onay verme veya vermeme ya da başka herhangi bir karar alma hakkını verdiğinde, bahsettiğinde veya saklı tuttuğunda, Riot ve Turnuva Organizatörü, Riot'un ve

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

Turnuva Organizatörünün çıkarlarına ve Resmi Müsabakaların, League of Legends: Wild Rift'in kısa ve uzun vadeli çıkarlarına ilişkin değerlendirmesini ve Riot ve Turnuva Organizatörünün iştirakleri ve grup şirketlerinin işletmelerini ve faaliyetlerini göz önünde bulundurarak kendi işletme yargısına dayalı olarak ve tamamen kendi takdirine bağlı olarak söz konusu eylemde bulunma hakkına sahip olacaktır. Bir Takım veya Takım Üyesi, Riot'un, Turnuva Organizatörünün veya herhangi bir Yarışma Yetkilisinin, işbu EMEA Politikası veya Etkinliğe Özel Kurallardan herhangi biri kapsamında herhangi bir izin, onay, belirleme veya talep edilen başka bir eylemi makul olmayan bir şekilde geri çektiği veya geciktirdiği iddiasına dayalı olarak herhangi bir talepte bulunma veya dava hakkına sahip olmayacaktır.

### 13.3 Dil

İşbu EMEA Politikası, İngilizce dilinde hazırlanmıştır. İşbu EMEA Politikası'nın İngilizce versiyonu ile çevirisi arasında bir yorumlama uyumsuzluğu olması durumunda, İngilizce versiyon geçerli olacaktır.

### 13.4 Uyuşmazlıklar

İşbu EMEA Politikası ile Etkinliğe Özel Kurallardan herhangi biri arasında yorumlama uyumsuzluğu olması durumunda, Riot için en çok koruyucu hükümler hangileriye (Riot tarafından belirlendiği şekilde) onlar geçerli olacaktır. İşbu Genel Koşulların hükümleri ile herhangi bir Ekteki hükümler arasında yorumlama uyumsuzluğu olması durumunda, Riot için en çok koruyucu hükümler hangileriye (Riot tarafından belirlendiği şekilde) onlar geçerli olacaktır.



## EK 1 - Terimler Sözlüğü

“**League of Legends: Wild Rift Esporu**”, Wild Rift Esporu Yarışmacıları Belirleme Döneminin ilk resmi maçıyla başlayan ve sonraki Wild Rift Esporu yılsonu müsabakasının final maçıyla biten dönem anlamına gelir.

“**İhtilaf**”, Genel Kurallardan veya yürürlükteki Etkinliğe Özel Kurallardan kaynaklanan veya bunlara ilişkin herhangi bir uyuşmazlık, iddia veya anlaşmazlık anlamına gelir.

“**İhtar**”, şayet Turnuva Organizatörü, bir Takım Üyesinin veya Takımın işbu EMEA Politikası'nı, yürürlükteki Etkinliğe Özel Kuralları veya yürürlükteki yasayı ihlal veya suistimal ettiğini saptarsa, Turnuva Organizatörü tarafından uygulanan bir yaptırım anlamına gelir ve bu, ihlalin veya suistimalin meydana geldiği Resmi Müsabaka için bir Takıma verilen para ödülünden kesinti yapılması ile sonuçlanır.

“**Etkinliğe Özel Kurallar**”, diğerleri için değil, belirli bir Resmi Müsabaka için geçerli olan kurallar ve yukarıdakilere yönelik herhangi bir güncelleme, değişiklik veya ekleme anlamına gelir.

“**Geribildirim**”, öneriler, yorumlar veya diğer türden geribildirimler anlamına gelir.

“**Riot ID**”, bir Takımın Riot Kimliği veya oyun içindeki takma ismi anlamına gelir.

“**EMEA Politikası**”, (a) işbu League of Legends: Wild Rift EMEA Yarışma Politikası ve buna dahil edilen her bir Ek; ve (b) yukarıdakilere ilişkin herhangi bir güncelleme, değişiklik veya ekleme anlamına gelir.

“**Canlı Etkinlik**”, bir Resmi Müsabakanın parçası olan herhangi bir canlı, yüz yüze turnuva anlamına gelir.

“**Medya Etkinliği**”, Riot veya Turnuva Organizatörü tarafından Resmi Müsabaka ve/veya League of Legends: Wild Rift'in pazarlaması ve promosyonuyla bağlantılı olarak düzenlenen medya röportajları, basın brifingleri, canlı yayın oturumları, sponsor etkinlikleri, fotoğraf veya video çekimleri, hayır etkinlikleri, ev turları, webcast'ler, podcast'ler, sohbetler ve diğer medya etkinlikleri anlamına gelir.

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

**“Resmi Müsabaka”**, (a) League of Legends: Wild Rift müsabakasının resmi bir parçası olan, ve (b) Riot tarafından “Resmi Müsabaka” olarak belirlenen herhangi bir turnuva, turnuva dizisi veya başka bir etkinlik anlamına gelir.

**“Resmi Oyun”**, bir Resmi Müsabaka kapsamında oynanan bir League of Legends: Wild Rift yarışması anlamına gelir.

**“Çevrimiçi Etkinlik”**, (a) bir Resmi Müsabaka kapsamında olan, çevrimiçi olarak gerçekleştirilen herhangi bir yarışmacı belirlemesi de dahil olmak üzere herhangi bir çevrimiçi turnuva, ve (b) normalde canlı ve yüz yüze olarak gerçekleştirilen fakat sağlık ve güvenlik endişeleri veya resmi bir makamın gereksinimleri nedeniyle çevrimiçi ortama taşınan herhangi bir Resmi Müsabaka anlamına gelir.

**“Sahip”**, Resmi Müsabakaya kayıt olurken bir Takımın sahibi olarak kaydedilen herhangi bir birey veya grup anlamına gelir.

**“Kırmızı Liste”**, yasaklı ürün veya hizmet kategorileri listesi anlamına gelir.

**“Bölge”**, Ek 5'te yayınlandığı gibi veya Turnuva Yetkilileri tarafından belirlenebilen, bir Takımın Resmi Müsabakalarda yarıştığı bölge anlamına gelir.

**“Mukim”**, (i) oyuncunun Resmi Müsabakaya kaydolduğu tarihte belirli bir Bölgede yasal olarak ikamet eden bir kişi veya (ii) söz konusu Bölgedeki bir ülkenin vatandaşı veya yurttaşı anlamına gelir.

**“Riot”**, Riot Games, Inc. anlamına gelir.

**“Riot Tarafları”**, Riot, Turnuva Organizatörü veya bunların ilgili iştirakleri ve/veya lisans verenleri anlamına gelir.

**“As Oyuncu”**, bir Takımın as kadrosundaki beş oyuncusundan herhangi biri anlamına gelir.

**“Yedek Oyuncu”**, bir Takımın kadrosundaki en fazla üç (3) yedek oyuncu anlamına gelir.

**“Takım”**, yukarıda Temel Bilgiler ve Amaç bölümünde belirtilen anlama sahiptir ve bir Resmi Müsabakaya katılan beş ila sekiz kişilik kadroyu içerir.

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

“**Takım Kaptanı**”, Resmi Müsabaka kaydı sırasında kaptan olarak belirlenen bir Takım oyuncusu anlamına gelir.

“**Takım Menajeri**”, Resmi Müsabakaya kaydı sırasında Takımın menajeri olarak belirlenen kişi anlamına gelir.

“**Takım Üyeleri**”, her bir Takımın oyuncuları, yöneticileri, koçları ve Sahipleri anlamına gelir.

“**Turnuva Yetkilileri**”, Resmi Müsabakayı yürütmek üzere Turnuva Organizatörü tarafından belirlenen görevliler, hakemler ve yöneticiler anlamına gelir.

“**Turnuva Organizatörü**”, belirli bir Resmi Müsabakayı yürüten kuruluş (Riot, bir Riot iştiraki, veya üçüncü taraf bir organizatör olması fark yaratmaksızın) anlamına gelir.

“**Transfer Dönemi**”, yürürlükteki Etkinliğe Özel Kurallarda belirtildiği gibi, bir Takımın oyuncularını değiştirebileceği zaman aralıkları anlamına gelir.

“**League of Legends: Wild Rift**”, Riot tarafından sunulan çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası mobil oyunu anlamına gelir.

## EK 2 - Resmi Müsabakanın Yapısı

Müسابakanın yapısı ve formatı, Riot veya Turnuva Organizatörünün takdirine bağlı olarak değişikliklere tabi tutulabilir.

2.4 Bölgesel Gereksinimlere dayanarak, Tüm Takımlara dahili ikamet doğrulama sürecinin ardından, müsabaka başlamadan önce Riot tarafından belli bir Alt Bölge (Avrupa, Türkiye veya BDT) atanacaktır.

### 1. Açık Elemeler

Açık Eleme, Alt Bölge başına 256 takımla sınırlıdır. Her biri 128 takımdan oluşan iki Çifte Eleme grubunda, 3 Maçlık Seri formatında oynanır.

### 2. Wild Rift EMEA Şampiyonası Playoff'ları (WREC Playoff'ları)

WREC Playoff'ları, her Alt Bölgeden en iyi takımın WREC Finali'ne kaldığı bir Çifte Eleme grubunda oynanır. Tüm seriler 3 maçlık seri formatında oynanır, final serisi 3 Maçlık Seri formatında oynanır.

### 3. Wild Rift EMEA Şampiyonası Son Şans Elemeleri (WREC LCQ)

Son Şans Elemesi, Alt Bölge başına 128 takımla sınırlıdır. İsviçre sisteminde oynanır ve En İyi 8 takım, Tekli Eleme grubunda oynar.

LCQ Playoff'ları, 8 takımlı Tekli Eleme grubunda oynanır ve WREC Playoff'ları yarı finallerinden 3 takım, büyük üçüncü taraf turnuvalarında üst aşamaya geçmiş en fazla 3 takım ve kalan boşlukları dolduran LCQ takımlarından oluşur. Her Alt Bölgeden en iyi takım WREC Finallerine yükselir. Tüm seriler üç maçlık seri formatında oynanır, final serisi 5 Maçlık Seri formatında oynanır.

### 4. Wild Rift EMEA Şampiyonası Finalleri

WREC Finalleri çevrimdışı olarak gerçekleşir ve her Alt Bölgeden 2 takım (toplamda 6 takım) içerir.

Büyük Finale ulaşan iki takım da Wild Rift Icons Global Championship'e katılmaya hak

League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

kazanacaktır.

League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

## EK 3 - League of Legends: Wild Rift Espor: Katılım Formu Bağlantıları

### Ek 3.1 Uluslararası Formlar

[Wild Rift Turnuvaları - Takım Üyesi Uygunluğu ve İzni \(Uluslararası\)](#)

[Wild Rift Takım Anlaşması \(Uluslararası\)](#)

### Ek 3.2 Bölgesel Formlar

[Wild Rift Turnuvaları - Takım Üyesi Uygunluğu ve İzni \(Bölgesel\)](#)

[Wild Rift Takım Anlaşması \(Bölgesel\)](#)

## EK 4 - Küresel Sponsorluk Politikaları

Küresel bir sporun yöneticileri olarak, takımlarımıza ne tür markaların sponsor olabileceği konusunda bazı kontrollerimizin olması önemlidir. Bu sponsorlar doğrudan ana hedef kitlemizle hitap etmekte ve bu sponsorların değerlerimizle çelişmediklerinden emin olmanın yanı sıra istenmeyen sponsorlukların Riot'un kurumsal markası üzerindeki etkilerini göz önünde bulundurma yükümlülüğümüz vardır. Ek olarak, bazı bölgelerde kimi sponsorluklar tartışmalı olabilir, bir bölgedeki sponsorluğun diğer bölgelerdeki sonuçlarını da göz önünde bulundurmak önemlidir. Son olarak, bazı bölgelerde belirli sponsorluk türlerini engelleyen yasal gereksinimler mevcuttur ve uluslararası yayınlanan müsabakaları göz önünde bulundururken bunlara saygı duymamız gerekir.

### Küresel Olarak Yasaklı Sponsorlar Kategorileri

Bu sponsorluk kategorileri dünya çapında yasaklanmıştır - dünya çapında hangi ligde olursa olsun hiçbir takım bu kategorilerin kapsamına giren bir sponsorluğu kabul edemez.

- Başka bir Oyunu, Oyun geliştiricisi veya yayımcısı
- Başka bir oyun konsolu
- Başka bir espor veya Oyun turnuvası, ligi veya etkinliği
- Başka bir espor takımı, sahibi veya bağlı kuruluşu
- Reçeteli ilaçlar
- Ateşli silahlar, mühimmat veya ateşli silah aksesuarları
- Pornografi veya pornografik ürünler
- Tütün ürünleri veya bu ürünlerin kullanımına yönelik araç gereçler
- Bahis veya kumar sağlayıcıları ve ilgili şirketler (bahisleri toplayan şirketler ve bahis siteleri)
- Bira ve şarap ürünleri (alkollü ürün şirketleri tarafından pazarlanan alkolsüz içecekler de dahil olmak üzere) veya satışı ya da kullanımı yürürlükteki ilgili yasayla düzenlenen diğer sarhoş edici maddeler

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

- Kripto para birimleri veya herhangi bir düzenlemeye tabi olmayan diğer finansal araçlar veya piyasalar
- Sahte veya yasa dışı olduğu bilinen sanal öğelerin satıcıları veya pazar yerleri
- LoL oyununun Kullanım Koşulları'nı ihlal eden ürünlerin veya hizmetlerin satıcıları veya pazar yerleri
- Fantezi espor organizatörleri (günlük fantezi de dahil olmak üzere)
- Siyasi kampanyalar veya siyasi eylem komiteleri
- Belirli dini veya siyasi makamları destekleyen veya itibarsız olan hayır kurumları (örneğin, Tohum Otizm Vakfı, Türk Eğitim Vakfı (TEV), Anne Çocuk Eğitim Vakfı ve benzer bilindik kuruluşlar itibarlı kabul edilir)



## EK 5 - League of Legends: Wild Rift EMEA Rekabetçi Bölgeleri

Bölge	Ülkeler / Bölgeler / Alanlar
Avrupa, Ortadoğu ve Afrika	Almanya, Andora, Arnavutluk, Avusturya, Azerbaycan, Bahreyn, Belçika, Beyaz Rusya, Birleşik Arap Emirlikleri, Birleşik Krallık, Bosna-Hersek, Bulgaristan, Cezayir, Çek Cumhuriyeti, Danimarka, Ermenistan, Estonya, Fas, Filistin (BM gözlemci devleti), Finlandiya, Fransa, Gürcistan, Hollanda, Hırvatistan, Irak, İrlanda, İspanya, İsrail, İsveç, İsviçre, İtalya, İzlanda, Karadağ, Katar, Kazakistan, Kosova, Kuveyt, Kıbrıs, Kırgızistan, Letonya, Libya, Lihtenştayn, Litvanya, Lübnan, Lüksemburg, Macaristan, Makedonya, Malta, Moldova, Monako, Moritanya, Mısır, Norveç, Özbekistan, Polonya, Portekiz, Romanya, Rusya, San Marino, Slovakya, Slovenya, Suudi Arabistan, Sırbistan, Tacikistan, Tunus, Türkiye, Türkmenistan, Ukrayna, Umman, Ürdün, Vatikan (Papalık), Yunanistan

## EK 6 - Forma Politikası

1. Aşağıdaki görselde görüldüğü gibi, formada dört tanımlanmış bölge mevcuttur:



b. Omuz bölgesi, formanın üst kısmı ile yakanın alt kısmı arasındaki bölge olarak tanımlanır.

c. Göğüs ve Karın bölgeleri (toplucu "Gövde" olarak anılacaktır) yakanın altından formanın altına kadar uzanır. Gövdeyi ortadan ikiye bölerler.

2. Takım, logosunu formanın Göğüs bölgesinde sergilemeli ve yanında kolayca görülebilecek kadar büyük olmalıdır.

a. Oyuncunun Oyun İçi İsmi, formanın üst arka tarafında sergilenmelidir.

b. Formanın, kapüşonlunun, ceketin veya vücudun üst kısmına giyilen herhangi bir giysinin gövdesinde toplam en fazla 2 adet takım sponsoru logosu bulunabilir.

c. Takımlar, takım ve sponsor logolarının formanın gövde bölgesinde nasıl yerleştirileceklerini seçebilirler.

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

- d. Gövde ve formanın diğer bölgeleri arasında bölünen herhangi bir logo, 2 sponsor [\[OS2\]](#) logo sınırına dahil edilecektir.
3. Netleştirecek olursak, bir ligin gerektirdiği logolar veya işaretler (lig genelindeki bir giyim sponsorunun logosu gibi) bu sınıra dahil edilmez.
4. Ek olarak, giyim ürününün logosu/markası, “Etiket” alanlarından biri içindeki bir etikette gösteriliyorsa, bu sınıra dahil edilmez.
5. Takım, Riot Esport'un açık yazılı izni olmadan herhangi bir Riot Games markasını veya IP'sini kullanamaz. Bunlara aşağıdakiler de dahildir, ancak bunlarla sınırlı değildir: Riot Games Logosu, Etkinlik Logoları, League of Legends: Wild Rift Logoları veya League of Legends: Wild Rift fikri mülkiyetleri (şampiyon çizimleri vb. gibi).
6. Formanın omuzlarına, üst kısmına veya arkasına logo yerleştirme konusunda herhangi bir kısıtlama yoktur. Bölgeler kendi takdirlerine bağlı olarak ek standartlar belirleyebilir ve bu kısıtlamalar Uluslararası Etkinliklerde şart koşulacaktır.
7. Bölgeler, yerel lig oyunları için işbu politikadan çekilmeyi seçebilir, ancak takımlar etkinlik için fotoğraf çekimleri de dahil olmak üzere medya ve uluslararası etkinliklerdeki oyunlar için (First Strike, Masters, Champions) uyum sağlamak durumundadır. Riot Esport tarafından belirlenen son tarihe kadar uygun bir forma üretemeyen takımlar, buna dayalı forma değişikliklerine (fazladan sponsor logolarının üzerinin bantlanması vb.) veya diğer cezalara tabi tutulabilir.

## EK 7 - Riot EMEA Şartlı Kategoriler

### ■ Şartlı Kategoriler

Bunlar Riot'un fazla yasal riske sahip olduğunu düşündüğü kategorilerdir. Dolayısıyla tüm olası sponsorluk anlaşmalarında Riot bu kategorilere onay vermeden önce uyulması ve karşılanması gereken bazı özel gereksinimler ve koşullar vardır. Genellikle bu sponsorluk kategorilerinin, Riot IP'siyle bağlantılı olmaması veya sponsorluğun bir Riot yayınında görünmemesi ya da belli bir yaş sınırı/yasal sınırlama gibi kısıtlamaları olacaktır. Şartlı Sponsorluklar kategorisindeki sponsorlukların onaylanabileceği koşullar, her birinin yasal ve ticari risklere bağlı olarak alt kategoriden alt kategoriye farklılık gösterebilir.

### ● Alkollü İçecekler

- Bu kategoride bir Takımla ilgili herhangi bir sponsorluğun, tamamlanmadan önce Riot'un onayına sunulması gerektiğini unutmayın. Anlaşmaya dahil edilmesi planlanan aktivasyon listesinin onaylanması gerekir. Gelecekteki yeni aktivasyonlar da onay için Riot'a sunulmalıdır.
- Devam eden şartlar şöyledir:
  - Yalnızca aşağıdaki içecek türleri ile sponsorluk
    - Alkolsüz içecekler
    - Bira ürünleri
    - Şarap ürünleri
    - %20 alkolün altındaki karışık alkollü içecekler
  - Yayını temiz tutmak için aşağıdakiler yasaktır:
    - Bira sponsorlarının logoları formalarda bulunamaz.
    - Sponsorların takımları adlandırma hakkı bulunmaz.
    - Riot yayınında görülmemelidir.
  - 18 yaşından küçük herhangi bir oyuncunun bir aktivasyonda kasıtsız olsa bile kullanılması yasaktır.
    - Bazı yetki alanları, kullanılan bireyin 25 yaşında veya daha büyük olmasını gerektirir.
  - Alkollü bir sponsorla yaptığınız aktivasyonlarda herhangi bir Riot IP'si kullanılmamalıdır.

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

- Sporumuzun karışık izleyici kitlesi nedeniyle, aktivasyonlar doğrudan alkolle ilgili olmamaya özen göstermelidir.
- Aktivasyonlar reşit olmayanlara odaklanmaktan kaçınmalıdır.
- Yerel kuralları uygulama yetkisi Riot'a değil, takıma ve ortaklarına aittir. Yerel yönetmelikler yukarıda belirtilenden daha katı kısıtlamalar gerektiriyorsa (promosyonlarda yer alan kişilerin yaşı veya alkollü sponsorlukların tamamen yasaklanması gibi), geçerli yerel yasalar tabi olacaktır.
- Bu kategori hâlâ Uluslararası Yasaklı Sponsorlar Kategorileri Listesi'ndedir.
- **Kripto Para Borsaları**
- Bu kategoride bir Takımla ilgili herhangi bir sponsorluğun, tamamlanmadan önce Riot'un onayına sunulması gerektiğini unutmayın. Anlaşmaya dahil edilmesi planlanan aktivasyon listesinin onaylanması gerekir. Gelecekteki yeni aktivasyonlar da onay için Riot'a sunulmalıdır.
- Tüm kripto para birimi/varlık borsası sponsorluklarının, espor etkinliklerimizle bağlantılı olarak kullanılmak üzere Riot tarafından onaylanması için aşağıdaki kriterleri karşılaması gerekir:
  - Sponsor kuruluş Riot tarafından onaylanmış olmalıdır.
  - Sponsorluk yapan aktivasyonlar Riot tarafından onaylanmış olmalıdır. Takım, bu sponsorluğu kullanarak planlanan tüm aktivasyonların listesini sağlamalıdır.
  - Yasaklanan aktivasyonlara şunlar dahildir (ancak bunlarla sınırlı değildir) (yeni aktivasyonlar önerildiğinde veya bunlara izin verildiğinde bu listeyi şüpheye mahal bırakmamak için güncelleyeceğimizi unutmayın):
    - Yayın prodüksiyonunu temiz tutmak için Takımlar bu sponsoru canlı yayınlarda gösteremez, bu nedenle:
    - Formaların üstünde yerleştirme yapılamaz.
    - Adlandırma hakkı verilmez.
    - Riot yayınlarında yerleştirme veya tanıtım yapılamaz.
    - Bunun devam eden bir yükümlülük olduğunu unutmayın (yani, başlangıçta sunulmayan gelecekteki tüm aktivasyonların faaliyete geçmeden önce sunulması gerekir).
  - Takım ve sponsor, yasal ve düzenleyici zorunluluklara uymaktan sorumludur. Yerel yönetmelikler yukarıda belirtilenden daha katı kısıtlamalar gerektiriyorsa (promosyonlarda yer alan kişilerin yaşı gibi), geçerli yerel yasalar tabi olacaktır.

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

- Yasal zorunluluklar, kural değişikliği veya diğer benzer olaylar nedeniyle borsa onayının kaldırılması durumunda Takım, durum düzeltilene kadar borsayla bir anlaşmayı uzatamaz veya yenileyemez.
- Tüm Takım sponsorlukları, borsanın Yasaklı Sponsorluklar Kategorisi'nde faaliyet göstermeye başlama ihtimaline karşın bir fesih hakkı içermelidir (Takım, Riot'a karşı herhangi bir yükümlülük veya sorumluluk olmaksızın bu hakkı derhal kullanacağını kabul eder).
- Bu sponsorluk kategorisinin EMEA çapında açılacağını; fakat hâlâ Uluslararası Yasaklı Sponsorlar Kategorileri Listesi'nde olduğunu unutmayın.
- Bir Borsanın onaylanmak üzere değerlendirilmesi için yasal olarak EMEA içinde faaliyet gösterebilmesi ve reklam yayınlayabilmesi gerektiğini unutmayın. Göz önünde bulundurulması gereken diğer unsurlar:
  - Yasal/itibari riskleri değerlendirmek için borsa üstünde yapılan bir kontrol.
  - Onaylanması için borsanın lisanslı olması, kayıtlı olması veya EMEA'da yasal olarak faaliyet gösterdiğinin kabul edilmesi gerekir (belirli bir yetki alanını hedefleyen yerel ürünler ve aktivasyonlar için borsa yasal olarak o yetki alanında tanınmalıdır).
  - Riot'un tamamen kendi takdirine bağlı olarak önemli kabul ettiği etkin bir düzenleme, hükümet veya kanun yaptırımı soruşturmasına tabi olan herhangi bir pazar yeri veya borsa, tüm olası (ancak geriye dönük olmayan) sponsorluk fırsatları için reddedilecek veya bunların onayları iptal edilecektir.
  - Borsa yukarıda listelenen kriterleri karşılamadığı sürece Riot'un, onayı reddetmesi beklenmelidir.
  - Takımların, kripto para borsası sponsorunun lisans durumlarının değiştiğini veya kiralama riski altında olduğunu fark etmeleri durumunda Riot'u bilgilendirmeleri gerekir.
  - Bir kripto para borsasının Riot tarafından onaylanmış olması, kripto para borsasının tüm yetki alanlarında lisanslı olduğu veya kurallara eksiksiz uyumunun onaylandığı anlamına gelmez. Takımlar her zaman kendi durum tespitlerini ve yasal analizlerini yapmalıdır.
- **NFT'ler**
- Riot, NFT'lere karşı konumunu hâlâ kesinleştirme aşamasında. Ancak Riot, takımların yasaklanmış sponsorluk kurallarını ihlal etmeden kendi NFT'lerini yayınlamalarına izin

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

vermelerini sağlayacak bir istisna yapabilir; fakat bu NFT'ler aşağıdakileri içermemektedir:

- Riot IP'si
- Turnuva IP'si
- Kupalarımızın veya canlı etkinliklerimizden alınan (MSI, Worlds ve EUM gibi uluslararası Riot etkinlikleri dahil) maçların görüntüleri, resimler veya diğer görüntüler
- Diğer yasaklı sponsorlarla herhangi bir bağlantı (örn. kumar)
- Takımlar bunları içerebilir:
  - Wild Rift Oyuncuları ve personel görüntüleri (Takımların oyuncu benzerliğini bu şekilde kullanmak için sözleşmeye dayalı hakları olması koşuluyla)
  - Wild Rift takım formları (diğer Riot IP'sini içermemeleri koşuluyla)
- Yukarıda belirtilenlerin dışında, Takım Üyelerini kullanan her bir aktivasyon türünün Riot tarafından incelenip önceden onaylanması gerektiğini lütfen unutmayın.

### ● **Blok zinciriyle bağlantılı onaylı teknoloji şirketleri**

- Riot'un bu alanda bir takıma sponsor olmak isteyen herhangi bir ürünü veya şirketi bireysel olarak incelemesi ve onaylaması gerekecek.
- Bu kategoride Takımınızla ilgili herhangi bir sponsorluğun, tamamlanmadan önce Riot'un onayına sunulması gerektiğini unutmayın. Anlaşmaya dahil etmeyi planladığınız aktivasyon listesinin onaylanması gerekir. Gelecekteki yeni aktivasyonlar da onay için Riot'a sunulmalıdır.
- Şu aktivasyonlar mümkün değildir:
  - Formaların üstünde yerleştirme yapılamaz.
  - Adlandırma hakkı verilmez.
  - Riot yayınlarında yerleştirme veya tanıtım yapılamaz.
  - Hiçbir Riot IP'siyle etkileşime girilmemelidir:
    - Herhangi bir şampiyon görselinin yanında görünmemeli, herhangi bir maç görüntüsünün üzerine yerleştirilmemeli ve hem Riot Games hem de Espor IP'siyle ilişkilendirilmemelidir.
    - Bu kuralın tek istisnası, bu sponsorların içinde oynanış olan bir videonun kapanış kartında görünebilmesidir.
    - Bu istisna, bu tür klipler/içerikler için adlandırma haklarını **içermez**.

## League of Legends: Wild Rift EMEA Müsabaka Politikası

- Bu kategori hâlâ Uluslararası Yasaklı Sponsorlar Kategorileri Listesi'ndedir.