



## İçindekiler

1. Giriş.....	3
1.1. Organizatör .....	3
2. Resmi Kurallar Dizisi .....	3
3. Takım Üyelerinin Uygunluğu .....	3
3.1. Oyuncunun Yaşı.....	3
3.2. Ülke Uygunluğu.....	3
3.3. Takım ve Oyuncu İsimleri .....	3
3.4. İlave Gereklilikler .....	4
4. Turnuva Yapısı.....	4
4.1. IGEF Fortnite Turnuvası Format ve Lobi Ayarları .....	4
4.1.1. Format .....	4
4.2. Lobi Ayarları.....	4
5. Maç İşleyişleri ve Kuralları .....	5
5.1. Turnuva İşleyişini Sağlayan Ekip.....	5
5.1.1. Baş Hakem .....	5
5.1.2. Hakem .....	5
5.2. Maç sonuçları.....	5
5.3. Oyun Açıkları ve Hatalarını Suistimal Etme.....	5
5.4. Bağlantı Kopmaları .....	5
5.5. Geçici Durdurma .....	6
5.6. Üçüncü Şahıslar ile İletişim .....	6
5.7. Kayıtlar ve Yayın .....	6
5.8. Hak Kaybı .....	6
6. Kurallardaki Değişiklikler.....	6
7. Davranış Kuralları.....	7
8. Uygulanabilecek Disiplin Yaptırımları .....	8
9. Gizlilik .....	8
10. Kişilik Hakları.....	9
11. Fikri Mülkiyet .....	9
12. Sorumluluğun Sınırlandırılması .....	9
13. Kişisel Veriler .....	10
13.1. Toplanan Veriler .....	10
13.2. Toplanan Verilerin İşlenmesine İlişkin Sebepler .....	10
13.3. Toplanan Verilerin Muhafazası.....	10
13.4. Verileri İşlenen Kişilerin Hakları.....	11
14. Uygulanacak Hukuk.....	11

## 1. Giriş

### 1.1. Organizatör

Arrakis Tanitim Organizasyon Pazarlama Sanayi Ticaret LTD. STI., ařađıda açıklandığı üzere, İstanbul Gençlik ve Eğlence Festivali - Fortnite Turnuvası ("Turnuva") organize etmektedir ("Oyun").

Spor İstanbul ("Spor İstanbul"), bu turnuvayı organize etmesi için bir Arrakis Tanitim Organizasyon Pazarlama Sanayi Ticaret LTD. STI. ("Arrakis")'yi tayin etmiştir. Spor İstanbul ve Arrakis, bundan sonra birlikte "Organizatörler" olarak anılmaktadır.

## 2. Resmi Kurallar Dizisi

Arrakis Turnuva Kuralları ("**Resmi Kurallar Dizisi**"), sınırlama olmaksızın, oyuncuların uygunluk kriterleri, ikamet koşulları, turnuva yapısı, davranış kuralları vb. de dahil, turnuva oyununu düzenleyen kuralları tesis etmektedir. Turnuvaya kaydolmak ve/veya katılmak suretiyle, bu Resmi Kurallar Dizisinde yer alan tüm hükümleri tamamen kabul edersiniz.

## 3. Takım Üyelerinin Uygunluğu

### 3.1. Oyuncunun Yaşı

Turnuvaya katılacak tüm oyuncuların 13 yaşını doldurmuş olması gerekmektedir. Oyuncular, maçın gerçekleşeceği tarihte kural setinde belirtilen yaşın üstünde olmalıdırlar.

Oyuncuların kuralları onaylaması halinde yaş sınırını kabul etmiş sayılır. Turnuva sürecinde organizatörlerin ve hakemlerin "kimlik kontrolü" yapma hakkı vardır. Kimlik kontrolünü kabul etmeyen oyuncular turnuvada devam etme hakkını kaybedecektir.

### 3.2. Ülke Uygunluğu

IGEF Fortnite Turnuvasına katılacak olan oyuncuların Türkiye Cumhuriyeti Vatandaşı, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Vatandaşı ya da Türkiye Cumhuriyeti sınırları içerisinde yasal olarak minimum 6 aydır ikamet ediyor olması gerekmektedir.

Organizatör, yerel kanunlara ve vize gerekliliklerine uyumunuz konusunda herhangi bir sorumluluk almamaktadır.

Uygunlukları yerine getirmeyen oyuncular tespit edildiği takdirde turnuvadan men edilecektir. Bu durumda men edilen oyunların yerine yedek listesinde bulunan oyunculardan devam edilecektir.

### 3.3. Takım ve Oyuncu İsimleri

Oyuncunun veya takımın kullandığı isim, logo veya herhangi bir içerik (örneğin, rumuz), hakaret edici, aşağılayıcı, küfür, tehditkâr, kaba, müstehcen, seksüel, ırkçı, iftira niteliğinde olmamalıdır, Organizatörlerin menfaatlerine aykırı veya organizatörlerin menfaatlerine zarar verebilecek nitelikte olmamalıdır ve daha genel olarak, etik dışı, espor değerlerine aykırı veya yürürlükteki yasa ve düzenlemelerin hükümlerine dayalı olarak itiraz edilebilir nitelikte olmamalıdır.

### 3.4. İlave Gereklilikler

Organizatör, herhangi bir şekilde veya herhangi bir nedenle, daha önceki bir turnuvanın organizatörü tarafından veya başka herhangi bir üçüncü şahıs organizatör tarafından yasaklanan veya yaptırıma tabi tutulan veya yasaklanmış veya yaptırıma tabi tutulmuş olan herhangi bir oyuncunun kaydedilmesini reddetme hakkını saklı tutar.

Turnuvaya katılmak için oyunun geçerli versiyonuna, geçerli bir hesaba sahip olmanız gereklidir. Daha önceki turlarda yarışan kayıtlı oyuncuların turnuva boyunca hesaplarının ve kullanıcılarının aynı olması zorunludur.

Oyuncu, turnuvanın başlamasından önce ekipmanının düzgün bir şekilde çalıştığından emin olmak için gereken tüm testleri gerçekleştirmeyi kabul eder. Oyuncu, ekipmanının, video oyununun yasal olan veya yasal olarak elde edilmiş olan bir versiyonu ile konfigürasyonunun yapılmış olduğunu ve tamamen güncel olduğunu kabul eder. Oyuncu, aksesuarlarının, turnuva süreçlerini olumsuz etkileyebilecek parça veya yazılımlar içermediğini kabul eder.

## 4. Turnuva Yapısı

IGEF Fortnite Turnuvası tamamen çevrimiçi oynanacak bir turnuvadır.

Turnuvanın elemelerine katılan tüm oyuncuların belirtilen saatte belirtilen turnuva discord kanalında bulunması zorunludur. Belirtilen saatten sonra 10 dakikaya kadar beklenir, bu durumdan sonra organizatörün geç kalan oyuncu hakkında karar alma yetkileri saklıdır. Maçlar belirtilen kurallar çerçevesinde oynanacaktır.

### 4.1. IGEF Fortnite Turnuvası Format ve Lobi Ayarları

#### 4.1.1. Format

Tüm oyuncuların olduğu havuzdan rastgele lobiler oluşturulur. Her lobinin birincisi final lobisine katılmaya hak kazanmış sayılacaktır.

Final lobisi tek maç üzerinden olacaktır.

### 4.2. Lobi Ayarları

Her maç için lobiler hakemler tarafından oluşturulur. Oyuncular, maçın başlatılması için hakemler tarafından lobiye davet edilir.

Her maç için oyun ayarları varsayılan ayar olarak hakemler tarafından tanımlanır.

## 5. Maç İşleyişleri ve Kuralları

### 5.1. Turnuva İşleyişini Sağlayan Ekip

Tüm turnuva boyunca baş hakem ve hakemlerden oluşan kurul, tüm kurallarda maç öncesi, maç sırası ve maç sonrasında ortaya çıkabilecek durumda karar verme yetkisine ve değişiklik yapma hakkına sahiptir. Baş hakem ve hakemlerin tanımları aşağıda yapılmıştır.

#### 5.1.1. Baş Hakem

Baş hakem tüm turnuva boyunca hakemleri yöneten, son kararı verme yetkisine sahip sorumlu kişidir. Baş hakem her zaman profesyonel bir tutum içerisinde olmalıdır ve kuralları tarafsızca uygulamalıdır.

#### 5.1.2. Hakem

Hakemler turnuva boyunca gelişen durumları gözlemleyip baş hakeme rapor sunan, karar verme yetkisi olabilen yetkililerdir. Hakemlerin görevi bunlarla sınırlı olmamakla beraber aşağıdakileri kapsar;

- Maç öncesinde takımların dizilimleri
- Çevrimdışı etkinliklerde ekipman ve maç alanının denetimi
- Maç başlangıcı sağlamak
- Maç sırasında oyunu duraklatma/ devam ettirme sürecini yönetmek
- Maç sırasındaki kural ihlallerini belirlemek ve ceza vermek
- Maç bitimini ve sonucunu ilan edip kayıt altına almak

### 5.2. Maç sonuçları

Her maç sonunda kazanan tarafın kaptanının maç bitim ekranının görüntüsünü hakem ekibine iletmesi gerekmektedir. Aksi takdirde galibiyet aldığına dahil hak iddia edemez.

Her takım, bir maçın sonundan itibaren beş (5) dakika içinde maç sonucuna itiraz etmek için hakemler ile temas kurma olanağına sahiptir. Bir takım bir maçın sonucu hakkında şikayet başvurusunda bulunduğu takdirde, hakemler şikayeti değerlendirmek üzere, ilgili maçın detaylı incelemesini gerçekleştirir. Hakemler, ilgili takımların sundukları belgeler ve kanıtlara dayalı olarak, şikayeti reddedebilir veya şikayeti kısmen veya tamamen haklı bulabilir.

### 5.3. Oyun Açıkları ve Hatalarını Suistimal Etme

Oyuncular, "Resmi Kural Setinde" özel olarak belirtilmiş olsun veya olmasın, espor toplulukları tarafından bilinen oyun açıkları veya hataları kullanmayacaklardır. Organizatörün bir katılımcının haksız avantaj kazandırmış olan bir oyun açıkları ve/veya hataları isteyerek kullanmış olduğunu fark etmesi halinde, hakemler oyunun (mümkün ise) oyun açığının veya hatasının gerçekleşmesinden önceki haline geri döndürülmesine veya ceza uygulanmasına karar verebilir. Organizatör, oyun açıklarının veya hataların isteğe bağlı olarak mı yoksa istek dışı mı kullanıldığını kendi münhasır takdirine bağlı olarak tespit eder.

### 5.4. Bağlantı Kopmaları

Bağlantı kopması durumunda aşağıdaki kurallar geçerli olacaktır:

1. Maç, istem dışı bir şekilde kesintiye uğradığı takdirde (örneğin, oyuncular veya sunucularda çökme, network kesintisi) hakemler; (i) oyunu problemin ortaya çıkmasından önceki durumuna geri döndürme, (ii) aynı ayarlar ile yeni bir maç başlatma veya (iii) maçın galibini (ve nihai sıralamayı) belirleme olanağına sahip olacaktır.
2. Maçın istemli olarak kesintiye uğraması durumunda, kendi isteğiyle bağlantıyı kesen oyuncu diskalifiye olacaktır.
3. Maçta oyunculardan bağımsız yaşanacak kopma sonucunda kopma yaşanmadan önce var olan oyuncular hakemler maçın isteğe bağlı olarak mı yoksa istemsiz bir şekilde bir kesintiye uğradığına kendi mutlak takdirine bağlı olarak karar vermeye yetkilidir.

### 5.5. Geçici Durdurma

Oyuncular oyunu taktiksel sebeplerle geçici olarak durdurma hakkına sahip değildirler. Teknik bir problem yaşandığı takdirde her takımın maç başına 5 dakika oyunu duraklatma hakları vardır. Bu süre sonunda maçla ilgili kararı hakemler verir.

### 5.6. Üçüncü Şahıslar ile İletişim

Oyuncular bir maç sırasında üçüncü şahıslar (koçlar dahil) ile iletişim kuramazlar.

Bu kısıtlama, aynı zamanda, harici kaynaklar (örneğin, yayın yapan kanallar, sosyal ağlar, iletişim araçları,...) vasıtasıyla, devam eden oyun hakkında bilgi alınmasını da içerir.

### 5.7. Kayıtlar ve Yayın

Tüm dünya çapında sadece organizatör turnuvayı, internet üzerinde, televizyon üzerinde veya bilinen veya bilinmeyen diğer iletişim araçları üzerinde kaydetme ve yayınlama yetkisine sahiptir. Organizatörler tarafından açıkça aksi izin verilen durumlar hariç olmak üzere, Oyuncular maçları kaydetme veya yayınlama yetkisine sahip değildirler.

### 5.8. Hak Kaybı

Bir takımın eksik oyuncuyla maça çıkmak zorunda kalması durumlarında, söz konusu o takım maç hakkını kaybetmiş olarak addedilir. Maç hakkını kaybeden oyuncu maç kaybetmiş sayılır.

Organizatörler tarafından gelen teyit mailine 72 saat içinde geri dönmeyen katılımcılar turnuvaya devam etme hakkını kaybedecektir.

## 6. Kurallardaki Değişiklikler

Organizatör, bu "Resmi Kurallar Setini", önceden belirli bir süreç izleme yükümlülüğü olmaksızın, bildirimsiz olarak ve sonuç olmaksızın herhangi bir zamanda değiştirme hakkını saklı tutar. Organizatör, turnuva formatındaki değişiklikleri oyunculara bildirmek için veya maç zamanlarında bir değişiklik olması durumunda e-posta da dahil olağan iletişim kanalları yoluyla oyuncular ile temasa geçmeyi kabul eder.

## 7. Davranış Kuralları

Herkes için tatminkâr bir turnuva deneyimi olmasını sağlanabilmesi için, organizatör, sakın bir şekilde oyun oynama, birbirine saygılı olma, iyi sportmenlik uygulamaları sergileme, dürüst olma, adil oyun oynama, izleyicilere, oyunculara ve hakemlere saygılı olma kurallarına uyulmasını istemektedir.

Turnuvaya katılmak suretiyle, her oyuncu ilgili kanun ve kurallara, davranış kurallarına, bu kurallarda yer alan çeşitli düzenlemelere ve şartlara uymayı kabul eder.

Bu davranış kurallarının, yasaklanmış veya hileli olan veya haksız avantajlara yol açabilecek çeşitli davranışların sınırlayıcı olmayan bir listesini oluşturması amaçlanmaktadır. Organizatör, herhangi bir zamanda bu davranış kurallarında değişiklik yapma ve davranış kurallarına aykırı eylemler durumunda, söz konusu eylemin aşağıdaki listede yer alıp almadığına bakılmaksızın uygun disiplin işlemlerini uygulama hakkını saklı tutar.

Aşağıdaki davranışlar disiplin yaptırımlarına neden olabilir:

- Turnuvanın sorunsuz bir şekilde devam etmesini sağlamak için uyulması gereken hakem talimatlarına uymama;
- Turnuvaya geç gelme;
- Kötü sportmenlik;
- Organizatörler ile gerçek dışı bir işbirliği izlenimi yaratan veya kaba, müstehcen, hakaret içerikli, ahlaka aykırı, yasa dışı veya bir üçüncü şahıs için zararlı bir kullanıcı adı veya yayın içeriği seçilmesi;
- Diğer katılımcılara karşı veya hakemlere karşı taciz, takip, tehdit, korkutma veya diğer zararlı davranışlar;
- Yasa dışı, aşağılayıcı, incitici, tehditkâr, küfürlü, kaba, müstehcen, cinsel içerikli, ırkçı veya karalayıcı materyal de dahil olmak üzere, ırk, siyasi veya dini görüş veya cinsel eğilimler ile ilgili olmasına bakılmaksızın, genel olarak etik olmayan veya sportmenliğe yakışmayan veya kanun veya ilgili bir kural gereği cezalandırılabilir her türlü unsuru kapsayacak şekilde, hakaret niteliğinde değerlendirilebilecek içeriklerin iletilmesi;
- Hakemler ile oyuncular arasındaki kişiye özel ve gizli iletişimlerin alenen paylaşılması;
- Bir oyun sırasında kasıtlı olarak bağlantının kesilmesi;
- Pazarlama veya promosyon amaçlı içeriklerin yayınlanması;
- Organizatörlerin veya bir üçüncü şahsın itibar veya imajına zarar verebilecek içeriğin yayınlanması;
- Sahte kimlik yaratma veya bir üçüncü kişinin kimliğine bürünme;
- Turnuva sırasında avantaj elde etmek için yetkili kişilere doğrudan veya dolaylı teklifler, vaatler, bağışlar, hediyeler veya diğer tür yardımlar sağlama;
- Diğer oyuncuların kişisel bilgilerini (adları, adresleri, telefon numaraları, vb), sosyal medya, internet sitesi veya diğer bir kanal üzerinden kamusal alanda yayınlama;
- "Resmi Kurallar Setinde" özel olarak belirtilmiş olsun veya olmasın haksız avantaj elde etmek için video oyunundaki bir açığın kasıtlı kullanımı veya suistimali;
- Otomatize veri işleme sistemlerinin tamamı veya herhangi bir kısmına hileli yollarla erişme veya erişimi sürdürme;
- Oyunun özellikleri, kuralları, verileri veya grafikleri değiştiren bir hile programı kullanma;
- Video oyunu ile veya bir hizmet ile ilişkili olmasına bakılmaksızın, otomatize bir veri sistemini kurcalama veya engelleme;
- Teknolojik virüsler, bozuk veriler iletme veya iletilmesine yardımcı olma veya otomatize bir veri sisteminin doğru bir şekilde çalışmasını engellemeye yönelik diğer yöntemler.
- Bir kişinin bir maç sırasında haksız bir avantaj elde etmesini sağlayacak bir oyun açığı veya bir hatanın varlığını hakemlere bildirmeme;
- Bir maçı kazanmak için elinden geçen tüm çabayı göstermeme;
- Bahis yapma veya turnuvada yasa dışı bahis sistemi kurma;
- Turnuva sıralamasını manipüle etme.

Listelenen davranışlar, diğer tür zararlı davranışlar ile birlikte, kasıtlı veya kasıtsız olmasına veya sadece teşebbüs edilmiş olmasına bakılmaksızın, bu kurallarda tanımlanan şekilde bir yaptırım ile cezalandırılabilir.

Yardım veya destek sağlamak suretiyle ihlalin hazırlanmasını veya işlenmesini kolaylaştıran herhangi bir kişi de disiplin yaptırımına tabi tutulabilir.

Oyuncular turnuva ile ilişkili zararlı davranışları veya içerikleri hakem ekibine bildirebilirler.

Oyuncular, hiçbir şekilde, aşağıdaki sektörlerde veya aşağıdaki ürünlerle faaliyet gösteren şirketlerin reklamını, tanıtımını yapamaz veya bunlarla işbirliği yapamazlar.

- Tütün ürünleri;
- Sigara, e-sigara, buhar cihazları;
- Alkollü içecekler;
- Farmakolojik ürünler veya hizmetler;
- Yetişkinlere özel eğlence hizmetleri (pornografi dahil);
- Ateşli silahlar endüstrisine ait ürünler;
- Kumar, bahisçilik, piyango, fantezi ligler;
- Yasa dışı ürün veya hizmetler;
- Organizatörlerin faaliyeti açısından zararlı olabilecek ürün veya hizmetler.

## 8. Uygulanabilecek Disiplin Yaptırımları

Bir oyuncu özellikle davranış kuralları olmak üzere bu kuralları ihlal ettiği takdirde, hakem ekibi, işlenen ihlalin ciddiyetine bağlı olarak ihlal eden oyuncuya yaptırım uygulama hakkını saklı tutar.

Organizatör hile şüphesi yaşanan takımın ve oyuncularının cihazlarında bulunan dosyaları kişisel ilgi dışında olan yazılımsal ve donanımsal verilerini kontrol etme hakkına sahiptir.

Organizatör, ihlalin derecesi, ciddiyet düzeyi ve tekrarını dikkate alarak bir oyuncuyu aşağıdaki ciddiyet sırasına göre aşağıdaki yaptırımlara tabi tutabilir:

- Uyarma;
- Bir Maçın Kaybı;
- Turnuvadan Diskalifiye Edilme;
- Ödüllerin Geri Alınması;
- Turnuvadan ve gelecekteki turnuvadan men etme.

Bu disiplin cezalarına ek olarak, hakem ekibi, özellikle, hile veya otomatize bir veri işleme sistemine zarar verme eylemine katılmak suretiyle, turnuvanın sorunsuz işlemesine müdahale etmiş veya müdahale etme teşebbüsünde bulunmuş herhangi bir kişiye karşı hukuki ve/veya cezai her türlü yasal işlemi başlatma hakkını saklı tutarlar.

## 9. Gizlilik

Turnuva sırasında, hakemlerin, bir veya daha fazla sayıda oyuncu ile özel olarak iletişim kurması gerekebilir. Münhasıran bir veya daha fazla sayıda kişiye özel olan mesajlar, kişiye özel yazışma olarak değerlendirilecektir.



Kişiye özel yazışmalar 'gizli' olarak korunur. Mesajın alıcıları, bu mesajların içeriğini alenen ifşa etme hakkına sahip değildir. Kişiye özel yazışmaları izinsiz olarak ifşa eden kişiler, hukuken veya cezaen sorumlu tutulabilir.

## 10. Kişilik Hakları

Katılımcı, organizatörleri, bunların ilgili grup şirketlerini, bunların bağlı kuruluşlarını, iştiraklerini, turnuvanın ticari ve medya ortaklarını veya bunlar adına hareket eden kişileri, herhangi bir yöntemle veya herhangi bir medya (fotoğraf, video, kayıt, ...) vasıtasıyla, katılımcının imajını (sesi, silueti, soyadı, takma adı dahil) çekme, yakalama, kaydetme, katılımcının, bilinen veya bilinmeyen her türlü medya üzerindeki görünümünü, soyadını, takma adını ve/veya sesini, özellikle internet siteleri ve; Organizatörler, bunların grupları, bağlı kuruluşları, iştirakleri, Turnuvanın ticari ve medya ortaklarının internet siteleri, bu şirketlerin sosyal ağ sayfaları, bu şirketlerin sunduğu servisler, televizyon kanalları (lineer TV, kablo TV veya uydu, internet IPTV veya catch-up, VOD, SVODF, OOH, uçak eğlence hizmetleri gibi lineer olmayan TV vasıtasıyla), hem dijital hem de matbu ortamda olmak üzere basında yer alan yayınlar da dahil, mobil adaptasyon veya deklinasyonlar olmak üzere her türlü ortamda, sınırlama olmaksızın CD-Rom, DVD, Blu-Ray, bilgisayar, cep telefonu da dahil her türlü formatta, her türlü dilde, dünya çapında daimi bir esasta olmak üzere, bilinen veya bilinmeyen her türlü yöntemle kullanma, çoğaltma, sergileme, yayınlama, ilan etme, gösterme, temsil etme, modifiye etme, adapte etme, çevirme, alt başlık ile kullanmaları konusunda yetkilendirir. Bu yetkilendirme, ayrıca, katılımcı tarafından organizatörlere gönderilen video, kamera görüntüleri veya resimleri ve oyun üzerinde yapılan her türlü hareketi (örneğin, gameplay) yayınlama hakkını da içerir.

## 11. Fikri Mülkiyet

Turnuva sırasında kullanılan markalar, logolar, yazılımlar, çizimler, modeller, veri tabanları, çevrimiçi hizmetler ve video oyunları fikri ve sınai mülkiyet hükümleri kapsamında koruma altındadır ve ilgili hakların sahiplerine aittir. Materyallerin çoğaltımı veya hakların temsili kesinlikle yasaktır.

## 12. Sorumluluğun Sınırlandırılması

Turnuvaya katılım, oyuncuların, elektronik iletişim ağlarının özelliklerini ve teknik sınırlarını tamamen anladıkları ve kabul ettikleri anlamına gelir. Oyuncu, çevrimiçi hizmetlerin "olduğu gibi", herhangi bir garanti olmaksızın sağlanmakta olduğunu ve bunların kullanımı ile ilgili risklerin kendilerine ait olduğunu gerçeğini kabul eder. Organizatör hizmetlerin kesintiye uğramayacağını, hata içermeyeceğini veya problemlerin düzeltileceğini; oyuncuların turnuva sırasında kullanılan bazı hizmetlerin kısmen veya tamamen kesintiye uğramasından sorumlu tutulamayacakları garanti edemez.

Epilepsi uyarıları: bazı insanlar, yanıp sönen ışıklar veya günlük ortamlarda yaygın olarak mevcut olan paternleri izlerken epilepsi nöbetleri geçirebilmekte veya anlık bilinç kayıpları yaşayabilmektedirler. Bu kişilerin Oyunu kullanmadan önce özel önlemler almaları gerekebilir. Bir epileptik durum (örneğin, farkındalık kaybı veya nöbet) ile bağlantılı semptomlar yaşamış olmanız durumunda, herhangi bir video oyunu kullanmadan önce doktorunuza danışınız.

Turnuva sırasında oyuncu veya üçüncü kişilerin uğrayabileceği zararlar, güvenlik gereklilikleri ile ilgili ciddi bir hata tespit edilmediği sürece organizatörün sorumluluğunda değildir veya organizatörün ticari veya medya ortaklarının sorumluluğunda değildir.

Organizatörün sorumluluğu, yalnızca, turnuvanın organizasyonu ve katılım için gereken bilgilerin temini ile sınırlıdır.

## 13. Kişisel Veriler

### 13.1. Toplanan Veriler

Turnuvaya kayıt sırasında, organizatörler, oyuncu ile ilgili kişisel veriler toplamakta olup bunlar oyuncunun, tam, doğru ve ilgili olduğunu tasdik ettiği, kimliği ile ilgili bilgileri (örneğin, adı ve soyadı, doğum tarihi, adresi, pasaport, ...) ve oyun ile ilgili bilgileri (oyun hesabı, kullanıcı adı, sıralama, vb) içerebilir. Bu veriler, turnuvanın ve turnuvanın medyada yer almasının (özellikle, oyuncuların sonuçlarının kullanıcı adları kullanılarak internet üzerinde paylaşımı dahil) organizasyonu için katıyetle gereklidir.

Eksik veya yanlış verilerle turnuvaya kaydolma, kaydın iptaline ve hatta organizatörlerin takdirine bağlı olarak belirlenmek üzere disiplin yaptırımlarının uygulanmasına yol açabilir.

### 13.2. Toplanan Verilerin İşlenmesine İlişkin Sebepler

Organizatörler tarafından toplanan veriler turnuvanın düzgün işleyişini sağlamak için: uygunluk kriterlerini doğrulamak ve daha genel olarak turnuvanın idari ve teknik yönetimi amacı için kullanılacaktır.

Buna ek olarak, organizatörler tarafından toplanan veriler, oyuncuların performansının internet üzerinde, sosyal medyada ve dünyanın herhangi bir yerinde yayınlanmak üzere bazı medya kuruluşları ile paylaşılması amacı için kullanılır.

Turnuvaya katılmak suretiyle, oyuncu, verilerinin turnuvanın organizasyonu için mutlaka gerektiği üzere bu şekilde işlenebileceğini kabul eder. Organizatörler tarafından toplanan veriler, aynı zamanda, istatistik amaçları için ve çoklu turnuva süreçlerinde performanslarına göre oyuncu sıralamalarının belirlenmesinde de kullanılabilir.

Son olarak, toplanan veriler, oyunculara uygulanan disiplin yaptırımları ile ilgili bir dosya oluşturulması ve bu dosyanın sürdürülmesi için kullanılır.

Bu işleme, Turnuvanın düzgün işleyişinin sağlanması ve bu Kurallara aykırı davranışlara yönelik önlemler alınması için organizatörlerin meşru menfaatleri bakımından gereklidir.

### 13.3. Toplanan Verilerin Muhafazası

Toplanan veriler, organizatörler tarafından, oyuncunun kaydolduğu son turnuvanın sonundan itibaren veya organizatörler tarafından düzenlenen bir turnuvaya son katılımından itibaren bir (1) yıl boyunca saklanır. Veriler, bir disiplin yaptırımının uygulanabileceği süreye karşılık gelen daha uzun bir süre boyunca saklanabilir. Disiplin yaptırımlarının muhafaza edilmesine yönelik veriler, uygulanan bir yaptırımın sonundan veya kaldırılmasından sonra bir yıl süresince saklanır.

Buna ek olarak organizatörler, tarihsel ve arşivsel amaçlar için bu kuralların bütünlüğünün korunması için turnuva boyunca kullanılan oyuncu rumuzlarını saklama hakkını saklı tutar.

Kullanıcı adlarının muhafaza edilmesine itirazı olan oyuncular, herhangi bir zamanda kullanıcı adlarının organizatörler tarafından silinmesini isteyebilirler.

www1Veriler, Organizatörler tarafından kullanılan yetkilendirilmiş servisler ile paylaşılacaktır. Oyuncu, özellikle Turnuvanın materyal organizasyonu ve medyada yer alması ile ilgili olarak veya yasal veya sair gereklilikleri yerine getirmek üzere; Turnuva sırasında toplanan verilerin teknik alt yükleniciler ile paylaşılacağı konusunda bilgi sahibidir.

Verilerin bir alt yükleniciye aktarılması durumunda, organizatörler, alt yüklenicinin, verileri, organizatörlerin talimatları doğrultusunda işlemeyi taahhüt etmesi gibi gerekli önlemleri almış olmayı ve uygun güvenlik önlemlerinin alınacak olduğunu kabul ederler.

#### 13.4. Verileri İşlenen Kişilerin Hakları

Oyuncu, kendisi ile ilgili kişisel verilere erişme, bunları değiştirme, silme veya aktarma hakkına ve ayrıca, söz konusu verilerin şartlar dahilinde ve kurallar ile belirlenen sınırlar içerisinde olmak üzere, işlenmesini reddetme veya sınırlandırma sahip olduğunu bilmektedir. Oyuncu, vefatından sonra kişisel verilerine ne olacağına karar verme hakkına sahiptir.

Oyuncu, aynı zamanda, mukimi olduğu ülke için kişisel verileri korunmasını ile ilgili ulusal kuruma şikayet başvurusunda bulunma hakkına sahiptir.

#### 14. Uygulanacak Hukuk

Bu Kurallar, Türkiye Cumhuriyeti kanunlarına ve İstanbul mahkemelerinin münhasır yargı yetkisine tabidir. Hükümlerden bir veya daha fazlasının kesinlik kazanan bir mahkeme kararı yoluyla geçersiz ilan edilmesi durumunda, diğer hükümler, yürürlükte kalmaya ve geçerli olmaya devam edecektir.

