

HEPSİBURADA GAMESTAR ETKİNLİK KATILIM KOŞULLARI

Kişisel Verilerin Korunması

6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu uyarınca, etkinlik sırasında oyuncudan alınan bilgiler oyuncuyla iletişime geçebilmek için kullanılacaktır. Oyunculara ait ilgili kişisel veriler, mevzuat kapsamındaki haklar saklı kalmak kaydıyla işlenecektir.

1. Etkinlik Yapısı

1.1 Fiziksel Etkinlik

Etkinlik süresince oyuncular, FC 25'te yapay zekaya karşı en hızlı şekilde 3 gol atmaya çalışacak ve liderlik tablosunda diğer oyuncularla rekabet edecektir.

1.2 Online Etkinlik

Online etkinlikte oyuncular birbirleriyle teki eliminasyon formatında FC 25'te mücadele edecektir. Finale çıkmaya hak kazanan 2 oyuncudan yapay zekaya karşı daha çok puan elde eden oyuncu Büyük Finale yükselecektir.

Turnuva eşleşmeleri, turnuvanın başlangıç günü [challenge](#) turnuva platformunda turnuva ağacı üzerinden rastgele belirlenecektir.

1.3 Oyun Ayarları

Oyun Modu: 3 gol (Karşılaşma normal oyun süresince biter veya takımlardan biri 3 gol atınca karşılaşma sona erer)

Yapay Zeka Zorluk Derecesi: Dünya Klası

Maç Süresi: 8 dakika

Rakip Takım Seçimi:

Liverpool ★ ★ ★ ★ ★

Brighton & Hove Albion ★ ★ ★ ★ ★

Hull City ★ ★ ★

Bolton Wanderers ★ ★
Doncaster Rovers ★

1.4 Yapay Zekaya Karşı Puan Sistemi

Oyuncular attıkları her gol için **50** puan kazanırken, yedikleri her gol için **30** puan kaybeder. Karşılaşma tamamlandığında, maç süresinde kalan her dakika için oyuncuya **1** puan eklenir. Karşılaşma sonunda elde edilen puan, seçilen rakip takımın yıldız sayısı (oyun içi takım gücü) ile çarpılarak **yarışma puanı** hesaplanır.

Örnek Yarışma Puan Hesabı:

Oyuncu Liverpool takımını 3-2 yenmiş ve karşılaşma dakika 78'de bitmiştir. Oyuncunun kazanacağı puan şu şekilde hesaplanacaktır:
 $[(3*50)-(2*30)+(90-78)]*5= 510$

1.5. Puan Eşitliği

Liderlik tablosunda ödül kazanmaya hak kazanan oyuncular arasında puan eşitliği oluşursa, eşitliğin bozulması oyuncunun yapay zekaya karşı oynadığı takımın gücüne göre belirlenecektir. Takımı en düşük güce sahip olan oyuncu üstün sayılacaktır.

Örnek:

Liderlik tablosunda yer alan 1. Oyuncu: Kayserispor 3-0 Liverpool (Kalan süre 30)
Liderlik tablosunda yer alan 2. Oyuncu: Barcelona 3-0 Liverpool (Kalan süre 30)

Bu örneğe göre eşitlik, 1. oyuncunun lehine olacak şekilde bozulur.

1.6. Programda Değişiklikler

Hepsiburada, Intel ve Lenovo takdiri kendilerine ait olmak üzere yarışma programlarını yeniden düzenleyebilir ve değişiklik yapabilir. Etkinlik yetkililerinin etkinlik programını değiştirmesi halinde, değişiklik tüm oyunculara en kısa zamanda bildirecektir.

2. Yarışmaya Uygunluk

2.1 Fiziksel Etkinlik:

Kaydınızı başarıyla gerçekleştirdikten sonra etkinlik alanında check-in işlemini tamamlamanız durumunda yarışmada yer alabileceksiniz. Etkinlik alanına gelerek check-in yapan ilk 128 kişi etkinlikte bulunabilecektir. 128'i geçtikten sonra gelen katılımcılar yedek oyuncu olarak nitelendirilecektir.

14 yaşından küçük olan katılımcıların kayıtları geçersiz sayılacaktır. 14-18 yaşındaki katılımcıların ödül kazanması durumunda velilerinin yanında bulunmaları gerekmektedir.

Her katılımcının etkinlik başına bir kez yarışma hakkı bulunmaktadır.

Bir oyuncu fiziksel etkinliklerden herhangi birinde birincilik elde ederse, Büyük Finalde mücadele etme hakkı kazanır ve diğer etkinliklere katılamaz.

2.1.1 Sunulacak Ekipmanlar

Fiziksel etkinlik süresince tüm ekipmanlar organizatör tarafından sağlanacaktır. Oyuncular, FC 25 oyununu Lenovo marka bilgisayarlar üzerinde oynayacak; maçın ilk yarısını klavye ile, ikinci yarısını ise isteğe bağlı olarak gamepad ile oynayabileceklerdir.

2.2. Online Etkinlik

Online turnuvaya katılmak için turnuva platformuna kayıt olmalı ve turnuva kaydınızı tamamlamalısınız.

Turnuvada 14 yaşından küçük oyuncuların tespit edilmesi halinde, ilgili oyuncu diskalifiye edilecektir. Organizatör, şüphelendiği oyuncudan yalnızca yaş teyidi amacıyla kamera açmasını ve kimliğini göstermesini talep edebilir.

Bir oyuncu online etkinliklerden herhangi birinde birincilik elde ederse, Büyük Finalde mücadele etme hakkı kazanır ve diğer etkinliklere katılamaz.

2.2.1 Oyun Sistem/Platform Kısıtlaması

Bu turnuva yalnızca PC kullanıcılarına yöneliktir. Konsol platform kullanıcıları bu etkinliğe dahil değildir.

2.3. Check-in Süreci

Fiziksel etkinliklerde kaydını gerçekleştiren oyuncular etkinliğin başlangıç saatinden 1 saat önce alana gelerek check-in işlemlerini hakem ekibiyle gerçekleştirecektir.

Online etkinliklerinin check-in süreci optimi.gg adresinde yarışmanın başlangıcından 1 saat önce başlayacaktır.

3. Etkinlik İşleyişi

3.1. Kararların Kesinliği

Etkinlik sırasında, bir hakemin yanlış bir karar vermesi halinde karar değiştirilebilir. Yetkililer; adil karar verilmesi için verilen bir kararın doğruluğunu etkinlik sırasında veya etkinlik sonrasında değerlendirebilir. Eğer; verilen karar yanlış ise, yetkililer hakemin verdiği kararı hükümsüz kılma

hakkını saklı tutar. Etkinliğin yetkilileri, yarışma boyunca verilen bütün kararlarda son sözü söyleme hakkına sahiptir.

3.2. Hazır Bulunmak

Tüm oyuncular etkinlik yetkilileri tarafından bildirilecek saatte hazır bulunmak zorundadır. Oyuncuların kendi ayarlarını yapabilmesi için hakemler belirli bir süre tanıyacaktır. Bu sürenin aşılması durumunda oyuncunun yarışmaya başlaması gerekmektedir. Oyuncuya ek süre tanınması hakemin inisiyatifine bırakılmıştır. Yarışmanın temposunu bozmayacak şekilde hakemler oyunculara ek süre tanıyabilir.

4. Oyuncu Yönetimi

4.1. Müsabaka Yönetimi

4.1.1. Adil Olmayan Oyun

Aşağıda belirtilen durumlar adil olmayan oyun olarak kabul edilecek ve etkinlik yetkilileri tarafından, takdiri kendilerine ait olmak üzere cezalandırılacaktır.

4.1.1.1.1. Ödül parasının veya diğer tazminatların paylaşılması konusunda önceden anlaşılması.

4.1.1.1.2. Bir oyunu para karşılığında veya herhangi başka bir sebep için kasıtlı olarak kaybetmek veya bir başka oyuncuyu kaybetmeye ikna etmeye çalışmak.

4.1.1.2. Rekabette Dürüstlük

Oyunculardan, tüm yarışma boyunca her zaman en iyi performanslarını sergileyerek oynamaları, adil oyun, dürüstlük ve sportmenlik prensiplerine uygun davranmaları beklenmektedir.

4.1.1.3. İstismar

İstismar, avantaj sağlamak için oyun içindeki herhangi bir hatadan kasıtlı olarak faydalanmak olarak tanımlanır. Oyunun herhangi bir noktasında çıkan beklenmedik sorunlar (buglar) istismara yol açabilecek durumlardır ve etkinlik yetkilileri, takdiri kendilerine ait olmak üzere, bu özelliklerin gerektiği şekilde çalışmadığına karar vereceklerdir.

4.1.2. Kutsal Ögelere Saygısızlık ve Nefret Söylemleri

Oyuncular, hiçbir şekilde müstehcen, terbiye sınırları dışında, aşağılayıcı, tehdit veya taciz edici, iftira niteliğinde, karalayıcı, saldırgan ya da ayrımcılık ve kin içeren bir dil kullanamaz.

4.1.3. Kırıcı Davranışlar / Aşağılama

Oyuncular, hiçbir şekilde rakip oyunculara veya yetkililere yönelik kışkırtıcı, aşağılayıcı, kırıcı veya düşmanca bir davranışta bulunamaz ve başka bir şahsı benzer bir davranışta bulunması için kışkırtamaz.

4.2. Profesyonellik Dışı Davranışlar

4.2.1. Taciz

Taciz yasaktır. Taciz, bir şahsın onurunu zedeleyerek şahsı izole etmek veya toplum dışına itmek amacıyla belli bir süreç boyunca yapılan sürekli, sistematik, düşmanca hareketler olarak tanımlanır.

4.2.2. Cinsel Taciz

Cinsel taciz yasaktır. Cinsel taciz, hoş karşılanmayan cinsel yaklaşımlar olarak tanımlanır. Değerlendirme, yaklaşıma muhatap olan kişinin söz konusu yaklaşımı saldırgan veya istenmez olarak kabul etmesi esas alınarak yapılır. Herhangi bir cinsel tehdit, baskı veya cinsel kayırmaya sıfır tolerans uygulanmaktadır.

4.2.3. Ayrımcılık ve Karalama

Oyuncular bir ülkenin, bir şahıs veya grubun onur ve namusuna, ırkına, derisinin rengine, etnik, sosyal ve ulusal asıllarına, din, dil ve politik düşüncelerine, mali durumlarına, cinsel tercihlerine ve diğer herhangi benzeri hususlarda ayrımcı, karalayıcı ve aşağılayıcı söz ve hareketlerle saldıramazlar.

4.2.4. Organizatör ve Kuruluşlar İle ilgili Beyanlar

Oyuncular, etkinlik yetkililerinin takdiri kendilerine ait olarak belirleyebileceği üzere etkinlik ve kuruluşların menfaatlerine zarar verecek veya olumsuz etki yapacak herhangi bir beyan veremez, yapamaz, düzenleyemez, onaylayamaz ve destekleyemez.

4.2.5. Oyuncu Davranış Soruşturması

Etkinlik yetkilileri, bir oyuncunun kuralları ihlal ettiğini belirlemesi halinde, etkinlik yetkilileri takdiri kendilerine ait olmak üzere cezalar tayin edebilirler. Etkinlik yetkililerinin bu konudaki bir oyuncuyla iletişime geçmesi durumunda, oyuncu gerçeği söylemek ile yükümlüdür. yükümlüdür. Eğer oyuncu etkinlik yetkilisine yalan söyler ve soruşturmayı aksatırsa, oyuncu uygun şekilde cezalandırılır.

4.2.6. Ahlaksızlık

Bir oyuncu hiçbir şekilde, etkinlik yetkilileri tarafından ahlaksız, yüz kızartıcı veya konvansiyonel ahlaki standartlara aykırı olduđu kabul edilen herhangi bir faaliyette bulunamaz.

4.2.7. Uyumsuzluk

Hiçbir oyuncu etkinlik yetkililerinin kararlarını veya talimatlarını uygulamayı reddedemez.

4.2.8. Belgeler veya Muhtelif Talepler

Etkinlik yetkilileri, etkinlik boyunca belli zamanlarda makul miktarda bir takım belgeleri talep edebilir. Etkinlik yetkililerinin belirledikleri süre içerisinde, talep ettikleri belgelerin kendilerine ulaştırılmaması veya eksik olması halinde, söz konusu oyuncuya cezai yaptırımlar uygulanabilir.

4.3. Cezalandırma

Herhangi bir kişinin, etkinlik yetkililerinin, takdiri tamamen kendilerine ait olmak üzere, haksız oyun tesis edildiğine inandıkları bir davranışa teşebbüs etmesi veya böyle bir davranışta bulunması halinde, söz konusu kişi veya kişilere cezai yaptırım uygulanacaktır. Bu tür davranışlara uygulanacak cezaların yapısı ve boyutu tamamen etkinlik yetkililerinin takdirindedir.

4.4. Cezalar

Bir oyuncunun yukarıda listelenen kuralları ihlal ettiğinin tespiti halinde etkinlik yetkilileri, aşağıda belirtilen cezaları uygulayacaktır:

4.4.1. Sözlü Uyarı

4.4.2. Ödül Hak Mahrumiyeti

4.4.3. Diskalifiye