

TFT Yükselme Serisi Türkiye 2025 Kural Kitapçığı

1.Giriş

Bu kurallar turnuvaya katılmaya hak kazanmış tüm oyuncularını bağlar.

Kurallar turnuva yetkilileri tarafından Teamfight Tactics için oluşturulan sistemin bütünlüğünün ve oyuncular arasındaki rekabetçi dengenin teminat altına alınması için tasarlanmıştır. Standartlaştırılmış kurallar, Teamfight Tactics sahnesinde yer alan tüm tarafların yararınadır.

2. Uygunluk

2.1 RIOT Hesabı

Her oyuncu turnuvaya yalnızca bir hesap ile katılabilir.

Oyuncuların Riot ID'leri aşağılayıcı, alaycı ya da uygunsuz kelimeler içeremez. Oyuncular, turnuva süresince Riot ID'lerini izinsiz değiştiremezler. Yanlış veya eksik Riot ID bildirilmesi, duruma göre uyarıya veya turnuvadan men edilmeye yol açabilir.

Turnuva organizatörü herhangi bir nedenle Riot ID kabul etmeme hakkını saklı tutar. Turnuva organizatörü herhangi bir nedenle bir oyuncunun başvurusunu kabul etmeme hakkını saklı tutar.

2.2 Katılım Sınırı

TFT Yükselme Serisi turnuvalarına, Türkiye sunucusunda derecesi Elmas IV ve üzeri oyuncular as oyuncu olarak, derecesi Zümrüt I ve Zümrüt II olan oyuncular da yedek oyuncu olarak katılabilir. Elmas IV ve üzeri dereceye sahip olan en yüksek derece ve LP'ye sahip 128 oyuncu as oyuncu olarak belirlenir. Elmas IV ve üzeri dereceye sahip olan diğer oyuncular ise sıralamaya göre yedek oyuncu olarak belirlenir. Turnuvaya kayıt yaptıran Zümrüt I ve Zümrüt II derecesine sahip oyuncular da yedek oyuncu olarak belirlenir. As oyuncu olarak belirlenen 128 oyuncudan herhangi biri check-in yapmadığında, check-in yapan Elmas IV ve üzeri dereceye sahip yedek oyuncular dereceli sıralamalarına göre turnuvaya dahil edilir. Check-in yapan oyuncu sayısı 128 oyuncuyu bulmadığı durumlarda; check-in yapmış oyuncuların sayısı 8'in katı olmadığı takdirde, check-in yapmış Zümrüt I ve Zümrüt II dereceye sahip olan yedek oyuncular, derecelerine göre oyuncu sayısını en yakın 8'in katına tamamlayacak şekilde turnuvaya dahil edilecektir.

Oyuncuların oyun içi dereceli sıralamaları, Açık Eleme aşamalarında, turnuva kayıtları kapandığında sahip olduğu aşama, küme ve LP'ler üzerinden değerlendirilecektir. Ustalık, Üstatlık ve Şampiyonluk aşamalarında yer alan oyuncular turnuva kayıtları kapandığında sahip oldukları LP'ye göre sıralanacaklardır, aşamaları dikkate alınmayacaktır.

Birden fazla oyuncunun aynı aşama, küme ve LP'ye sahip olması durumunda sıralama, oyuncuların turnuvaya kayıt olma saatlerine göre yapılacaktır.

2.3 Uyruk

Katılımcıların Türkiye vatandaşı olması gerekmektedir.

2.4 Ceza Alma Durumu

Oyuncu, TFT Yükselme Serisi'nin herhangi bir turnuvasında herhangi bir sebepten dolayı gelecekteki turnuvalara katılımını kısıtlayacak bir cezası var ise turnuvada yer alamaz.

2.5 Kamera Açma Zorunluluğu

Derece yapan oyuncuların, turnuvanın tamamlanmasından sonra TFT Yükselme Serisi boyunca ceza alıp almadıklarını ve uyruk kontrolü için turnuva yönetimi; oyunculardan ad ve soyad bilgilerini teyit edebilmek adına kameralı kimlik kontrolü yapacaktır.

2.6. Turnuva İletişimi

Turnuva operasyonu boyunca oyuncularla iletişim turnuvanın Discord veya Revolt sunucusu üzerinden gerçekleşecektir. Turnuva Discord veya Revolt sunucusunda yer almayan oyuncu turnuvadan men edilebilir.

Turnuva Discord sunucusu: <https://discord.gg/CSA6uXSJde>

Turnuva Revolt sunucusu: <https://rvlt.gg/6XBGnVhX>

2.7. Turnuva Ödülleri

Final Aşamasını 1-8. sırada bitiren oyuncular Türkiye Kupası'na katılmaya hak kazanmanın yanında aşağıdaki ödüllerin sahibi olacaktır:

1. Oyuncu	540.000 OPTIMI Points
2. Oyuncu	346.000 OPTIMI Points
3. Oyuncu	246.000 OPTIMI Points
4. Oyuncu	170.000 OPTIMI Points
5. Oyuncu	100.000 OPTIMI Points
6. Oyuncu	100.000 OPTIMI Points
7. Oyuncu	50.000 OPTIMI Points
8. Oyuncu	50.000 OPTIMI Points

OPTIMI Points'lerle OPTIMI platformunun [mağazasından](#) alışveriş yapabilirsiniz.

3. Format

TFT K.O. Kolezyumu setinde, Türkiye Kupası Playoff Aşaması'na slot veren dört TFT Türkiye Yükselme Serisi turnuvası düzenlenecektir.

3.1 Turnuva Yapısı

Her bir TFT Türkiye Yükselme Serisi; iki Açık Eleme Aşaması, bir Playoff Aşaması ve bir Final Aşaması'ndan oluşur.

3.1.1 Açık Eleme Aşaması

Her açık elemelerde 128 oyuncu 16 lobiye yerleştirilecektir. Lobiler her tur bitiminde karıştırılacaktır.

Katılımcılar açık eleme aşamasında toplam 5 karşılaşma oynayacaktır. Her açık elemelerde, 5 karşılaşmanın sonunda 128 katılımcı arasından en yüksek puana sahip 32 oyuncu Playoff aşamasına katılma hakkı elde edecektir.

3.1.1.1 Lobi Yerleştirmeleri

3.1.1.1.1 Lobi Yerleştirmeleri

Birinci turda 128 oyuncu oyun içi derecelerine göre 16 lobiye snake seeding sistemiyle yerleştirilecektir. Oyun içi dereceler her bir açık elemenin yapılacağı gün saat 15:00'te kaydedilecektir.

3.1.1.1.2 Diğer Turların Lobi Yerleştirmeleri

Diğer turların başlangıçlarında oyuncular, lobilere genel puan tablosuna göre en fazla puandan en düşük puana doğru yerleştirilecektir.

Genel puan tablosuna göre yapılacak olan yerleştirmelerde eşitlik olması durumunda, turnuvanın kayıtları sona erdiğinde görevliler tarafından kaydedilen oyun içi derecesi yüksek olan oyuncu üstün sayılır ve buna göre yerleştirmeler gerçekleştirilir.

Eğer eşitlik bulunan oyuncular dereceleri ile ayrıştırılamadı ise bir diğerinden erken kayıt yapan oyuncu üstün sayılır ve buna göre yerleştirmeler gerçekleştirilir.

3.1.2 Playoff Aşaması

Playoff Aşaması'na yükselme hakkı kazanan 64 oyuncu 8 lobiye yerleştirilecektir. Lobiler her tur oynandıktan sonra karıştırılacaktır.

Katılımcılar Playoff aşamasında 5 karşılaşma oynayacaktır. 5. karşılaşmanın sonunda en yüksek puana sahip 32 oyuncu Final aşamasına katılma hakkı elde edecektir.

3.1.2.1 Lobi Yerleştirmeleri

Birinci turda 64 oyuncu oyun içi derecelerine göre 8 lobiye snake seeding sistemiyle yerleştirilecektir. Oyun içi dereceler Playoff aşamasının yapılacağı gün saat 15:00'te kaydedilecektir.

Playoff Aşaması öncesinde görevliler tarafından kaydedilen oyun içi derecesi yüksek olan oyuncu üstün sayılır ve buna göre yerleştirmeler gerçekleştirilir.

Birden fazla oyuncunun aynı aşama, küme ve LP'ye sahip olması durumunda bu oyuncuların sıralaması rastgele yapılacaktır.

3.1.2.2 Diğer Turların Lobi Yerleştirmeleri

Diğer turların başlangıçlarında oyuncular, lobilere genel puan tablosuna göre en fazla puandan en düşük puana doğru yerleştirilecektir.

Genel puan tablosuna göre yapılacak olan yerleştirmelerde eşitlik olması durumunda, Playoff Aşaması öncesinde görevliler tarafından kaydedilen oyun içi derecesi yüksek olan oyuncu üstün sayılır ve buna göre yerleştirmeler gerçekleştirilir.

Birden fazla oyuncunun aynı aşama, küme ve LP'ye sahip olması durumunda sıralama rastgele yapılacaktır.

3.1.3 Final Aşaması

Final Aşaması'na yükselme hakkı kazanan 32 oyuncu 4 lobiye yerleştirilecektir. Lobiler her tur oynandıktan sonra karıştırılacaktır.

Katılımcılar Final Aşaması'nda 6 karşılaşma oynayacaktır. 5. karşılaşmanın sonunda en yüksek puana sahip 16 oyuncu 6. karşılaşmayı oynama hakkı elde edecektir. Diğer oyuncular turnuvadan elenecektir.

6. karşılaşmanın sonunda en yüksek puana sahip 8 oyuncu başarı sırasına göre belirtilmiş ödülleri kazanacak ve Türkiye Kupası Playoff aşamasına doğrudan katılım hakkı elde edecektir. 6. karşılaşmanın sonunda Final Aşaması'nı 9-32. sırada bitiren oyuncular Türkiye Kupası Kapalı Eleme Aşamasına katılma hakkı elde edecektir.

3.1.3.1 Lobi Yerleştirmeleri

3.1.3.1.1 Birinci Tur Lobi Yerleştirmeleri

Birinci turda 32 oyuncu Playoff Aşaması başarı sıralamasına göre 4 lobiye snake seeding sistemiyle yerleştirilecektir.

3.1.3.1.2 Diğer Turların Lobi Yerleştirmeleri

Diğer turların başlangıçlarında oyuncular, lobilere genel puan tablosuna göre en fazla puandan en düşük puana doğru yerleştirilecektir.

Genel puan tablosuna göre yapılacak olan yerleřtirmelerde eřitlik olması durumunda, Playoff Ařaması bařarı sırası yksek olan oyuncu lobi yerleřtirmelerinde stn sayılacaktır.

3.1.4 Yedek Oyuncu

3.1.4.1 Aık Eleme Ařaması Yedek Oyuncu

Her bir Aık Eleme ařamasında, katılım řartlarını saėlayan en yksek derece ve LP'ye sahip 128 oyuncu as oyuncu olarak belirlenir. Katılım řartlarını saėlayan diėer oyuncular ise sıralamaya gre yedek oyuncu olarak belirlenir. Turnuvaya kayıt yaptıran Zmrt I ve Zmrt II derecesine sahip oyuncular da yedek oyuncu olarak belirlenir. As oyuncu olarak belirlenen 128 oyuncudan herhangi biri check-in yapmadıėında, check-in yapan Elmas IV ve zeri dereceye sahip yedek oyuncular dereceli sıralamalarına gre turnuvaya dahil edilir. Check-in yapan oyuncu sayısı 128 oyuncuyu bulmadıėı durumlarda; check-in yapmıř oyuncuların sayısı 8'in katı olmadıėı takdirde, check-in yapmıř Zmrt I ve Zmrt II dereceye sahip olan yedek oyuncular, derecelerine gre oyuncu sayısını en yakın 8'in katına tamamlayacak řekilde turnuvaya dahil edilecektir.

3.1.4.2 Playoff Ařaması Yedek Oyuncu

Herhangi bir aık elemeyi 33-48. sırada bitiren oyuncular, Playoff ařaması iin yedek oyuncu olarak belirlenir. Playoff ařamasına katılmaya hak kazanan 64 oyuncudan herhangi biri check-in yapmadıėında, bu oyuncunun katılım hakkı kazandıėı Aık Eleme esas alınarak, aynı elemeye ait check-in yapan yedek oyuncular arasından bařarı sıralamasına gre oyuncu turnuvaya dahil edilir.

3.1.4.3 Final Ařaması Yedek Oyuncu

Playoff ařamasını 33-40. sırada bitiren oyuncular, Final ařaması iin yedek oyuncu olarak belirlenir. Final ařamasına katılmaya hak kazanan 32 oyuncudan herhangi biri check-in yapmadıėında, check-in yapan yedek oyuncular arasından Playoff bařarı sıralamasına gre oyuncular turnuvaya dahil edilir.

3.1.5 Eřleřmelerin Yayınlanması

Lobiler turnuvanın Discord veya Revolt sunucusundan Check-in iřleminden sonra en kısa srede yayınlanacaktır.

3.1.6 Eksik Lobi

Turnuvadaki oyuncular 8'erli olarak lobilere blnrlr. Eėer lobilerde 8 oyuncudan az oyuncu bulunursa, lobi kurulduktan sonra istemci zerinden "Normal" oyun modunda karřılařma aratılır ve kalan oyuncular rastgele eřleřtirme sistemi zerinden dahil edilir. Lobilerde rastgele eřleřtirmeden gelen oyuncular bitirdikleri sıralama fark etmeksizin o lobide 8. olarak varsayılacaktır.

Turnuvaya kayıt yaptırmak, turnuva süreci boyunca oynanacak tüm karşılaşmalara katılım göstereceğinizi ifade etmektedir. Turnuvadan maçları tamamlamadan erken ayrılmak, bir sonraki TFT Yükselme Serisi Türkiye turnuvasından otomatik olarak diskalifiye olmanıza neden olabilir.

Turnuvada, herhangi bir lobide oyuncu eksikliği olması durumunda, puan durumuna göre elenen oyuncular, liderlik tablosundaki sıralamaları dikkate alınarak turnuva rekabet bütünlüğünü korumak amacıyla lobiye dahil edilebilir.

3.1.7 Lobinin Sonlandırılması

Her tur sonunda, görevliler tarafından herhangi bir lobideki oyuncunun üst tura yükselme şansı olup olmadığı kontrol edilir. Eğer bir lobideki tüm oyuncuların üst tura yükselme şansı yoksa, o lobi sonlandırılır ve o lobide yer alan oyuncular turnuvadan elenir.

3.2 Turnuva Takvimi

Birinci Açık Eleme Kayıt Başlangıç: 5 Eylül 12:00
Birinci Açık Eleme Kayıt Bitiş: 11 Eylül 15:00
Birinci Açık Eleme Oyun İçi Aşama, Küme ve LP Kontrolü: 11 Eylül 15:00
Birinci Açık Eleme Aşaması Check-in: 11 Eylül 17:00-18:30
Birinci Açık Eleme Aşaması Başlangıç: 11 Eylül 19:00

İkinci Açık Eleme Kayıt Başlangıç: 5 Eylül 12:00
İkinci Açık Eleme Kayıt Bitiş: 13 Eylül 15:00
İkinci Açık Eleme Oyun İçi Aşama, Küme ve LP Kontrolü: 13 Eylül 15:00
İkinci Açık Eleme Aşaması Check-in: 13 Eylül 17:00-18:30
İkinci Açık Eleme Aşaması Başlangıç: 13 Eylül 19:00

Playoff Aşaması Oyun İçi Aşama, Küme ve LP Kontrolü: 15 Eylül 16:00
Playoff Aşaması Check-in: 15 Eylül 17:00-18:30
Playoff Aşaması Başlangıç: 15 Eylül 19:00
Final Aşaması Check-in: 16 Eylül 17:30-18:30
Final Aşaması Başlangıç: 16 Eylül 19:00

3.3 Puanlama

Sıralama	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
Puan	8	7	6	5	4	3	2	1

3.4 Eşitlik Bozma

Eşitlik bozma kuralları, turnuvanın son turu oynandıktan sonra oluşabilecek eşitlikleri bozmak için kullanılır. Turnuva puanı haricindeki diğer eşitlik bozma kuralları, oynanan gün

içerisindeki maçlar üzerinden incelenmektedir. Kurallar yukarıdan aşağıya doğru sırayla uygulanmaktadır.

Puan eşitliği durumunda uygulanacak kurallar aşağıdaki gibidir:

- Turnuva Puanı (Playoff+Final)
- Toplam 1.lık sayısı
- Toplam ilk 4 sayısı
- En az toplam 8. sıra
- Toplam 2.lıklar
- Toplam 3.lükler
- Son maçın sıralaması
- 6.maçın, 5.maçın, 4. maçın, 3.maçın... (eşitlik bozulana kadar) sıralaması

Turnuva Puanı: Playoff ve Final aşamasında alınan puanların toplamıdır.

Toplam 1.lık sayısı: Toplam turnuva puanının eşit olduğu durumda eşitlik bulunan gün boyunca daha çok 1.liğe ulaşan oyuncu tie-break'i kazanmıştır.

Toplam ilk 4 sayısı: Toplam 1.lık sayısının eşit olduğu durumda eşitlik bulunan gün boyunca karşılaşmalarda daha çok ilk 4'e giren oyuncu tie-break'i kazanmıştır.

En az toplam 8. sıra: Toplam ilk 4 sayısının eşit olduğu durumda eşitlik bulunan gün boyunca karşılaşmalarda en az 8.liğe giren oyuncu tie-break'i kazanmıştır.

Toplam 2.lıklar: En az toplam 8 sıra sayısının eşit olduğu durumda eşitlik bulunan gün boyunca karşılaşmalarda en çok 2.lık kazanan oyuncu tie-break'i kazanmıştır.

Toplam 3.lükler. Toplam 2.lık sayısının eşit olduğu durumda eşitlik bulunan gün boyunca karşılaşmalarda en çok 3.lük kazanan oyuncu tie-break'i kazanmıştır.

Son maç sıralaması: Toplam 3.lük sayısının eşit olduğu durumda turnuvanın son karşılaşmasında daha yüksek sıralama yapan oyuncu tie-break'i kazanmıştır. Eşitliğin devam ettiği durumda, eşitlik bozulana kadar sırayla önceki maçlardaki sonuçlara bakılır, daha yüksek sıralama yapan oyuncu tie-break'i kazanmıştır.

4. Maç Kuralları

4.1 Lobi Kurulumu

Açık Eleme, Playoff ve Final aşaması maç lobileri Türkiye sunucusunda "Normal" oyun modunda kurulur.

Paylaşılan lobilerde en üstte bulunan oyuncular lobiyi kurmak ve diğer 7 oyuncuyu lobiyeye davet etmekle yükümlüdür.

Lobilerde en üst sırada bulunan oyuncu maça çıkmaz ise, diğer oyuncuların hakeme en hızlı şekilde bilgi vermesi gerekmektedir. Lobi hakemleri lobiye kuracak yeni oyuncuyu belirleyecektir.

Lobi başlamaya hazır olduğunda lobiye kuran oyuncu ekran görüntüsünü ilgili Discord veya Revolt kanalından hakem ile paylaşarak başlamak için onay almalıdır.

4.2 Yeniden Kurma

Her oyuncu, kendi internet bağlantısından sorumludur. Oyun tekrarı yalnızca aşağıdaki durumların **sırayla** gerçekleşmesi durumunda turnuva yetkililerinin takdirine bağlı olarak değerlendirmeye alınabilir:

1. Oyuncu yaşadığı durumu turnuva hakemine anında iletmesi,
2. PvE turunda oyuncunun hasar alması,
3. 2-1 aşamasında Eklenti seçememek,
4. 3-1 aşamasına kadar oyuna yeniden bağlanabilmek.

Bu durumun yanı sıra,
Sunucu hatası nedeniyle birden fazla oyuncunun oyuna dahil olamaması.

Böyle bir durumda hızlıca hakemler bilgilendirilmeli ve kararları beklenmelidir.

Hakemler durumu yorumlayacak ve yeniden lobi kurulup kurulmayacağına karar vereceklerdir. Oyuncu oyuna giriş yaptıysa ve herhangi bir sorunla karşılaşılmadı ise lobi yeniden kurulmayacaktır.

4.3 Gecikme Süresi

Bir lobiye gecikme süresi 5 dakika olarak belirlenmiştir. Gecikme yaşanan durumlarda, lobinin hakemi ile Discord ve Revolt üzerinden yazılı iletişime geçilmesi gerekmektedir. Lobiye zamanında gelmemek, oyuncunun diskalifiye edilmesine neden olabilir. Oyunun başlamasını kasıtlı olarak geciktiren oyuncular cezalandırılabilir. Lobi hakeminin inisiyatifine bağlı olarak oyunculara lobiye katılım için ekstra süre verilebilir.

4.4 Sonuçların Gönderimi

Her lobide 1. ve 2. olan oyuncular karşılaşma sonunda 5 dakika içerisinde karşılaşma sonuç ekranının görüntüsünü almak ve turnuva Discord veya Revolt sunucusunda yer alan ilgili kanala iletmek zorundadır. Ekran görüntüsü göndermeyen oyuncular hakkında disiplin işlemi uygulanabilir.

4.5 Teslim Olma

Tüm oyuncular turnuva maçları bitene kadar oynamakla sorumludur. Turnuva maçında teslim olmak yasaktır. Teslim olmak, bir sonraki TFT Yükselme Serisi Türkiye turnuvasından otomatik olarak diskalifiye olmanıza sebep olabilir.

5. Oyuncu Yönetimi

5.1 Müsabaka Yönetimi

5.1.1 Adil Olmayan Oyun

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

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

5.1.1.2 Rekabette Dürüstlük

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

5.1.1.3 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 turnuva yetkilileri, takdiri kendilerine ait olmak üzere, bu özelliklerin gerektiği şekilde çalışmadığına karar vereceklerdir.

5.1.1.4 Siber Saldırı

Herhangi bir oyuncu veya kişi tarafından, başka bir oyuncu adına, Teamfight Tactics oyun sunucusu üzerinde yapılan değişiklikler olarak tanımlanır.

5.1.1.5 Hesap Paylaşımı

Bir başka oyuncu hesabından oynamak veya bir başkasını, başka bir oyuncu hesabından oynamaya zorlamak, ikna veya teşvik etmek.

5.1.1.6 Aldatıcı Cihazlar

Her türlü aldatıcı cihaz ve/veya program kullanımı.

5.1.1.7 Turnuva Yetkililerinin Takdiri

Turnuva yetkililerinin takdiri ve tespitine bağlı olarak, turnuva yetkilileri tarafından rekabetçi oyunun bütünlüğü için belirlenen standartların ve kuralların ihlaline sebep olan herhangi bir davranış veya hareket.

5.2 Profesyonellik Dışı Davranışlar

5.2.1 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.

5.2.2 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.

5.2.3 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.

5.2.4 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. Oyuncular, sosyal medyada ve yayınlarda bu tür bir dil kullanamaz.

5.2.5 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.

5.2.6 Organizatör ve Kuruluşlar İle ilgili Beyanlar

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

5.2.7 Oyuncu Davranış Soruşturması

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

aksatırsa, oyuncu uygun şekilde cezalandırılır.

5.2.8 Suç Faaliyetleri

Bir oyuncu, hiçbir şekilde yasalar, yönetmelikler, anlaşmalarca yasaklanmış ve yetkili bir mahkemede hüküm giymeye sebep verecek herhangi bir faaliyette bulunamaz.

5.2.9 Ahlaksızlık

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

5.2.10 Gizlilik

Oyuncular, turnuva yetkilileri tarafından kendisine tevdi edilen herhangi bir gizli bilgiyi, sosyal medya kanalları dâhil herhangi bir yöntemle açıklayamaz ve ifşa edemez.

5.2.11 Rüşvet

Hiçbir oyuncu bir oyuncuya, antrenöre, yöneticiye, turnuva yetkilisine, hakemlere veya bir başka turnuva oyuncusu tarafından istihdam edilen herhangi bir kişiye, turnuvada mücadele eden bir oyuncuyu yenilgiye uğratmak veya uğratmaya teşebbüs etmek için herhangi bir hediye veya ödül teklif edemez.

5.2.12 Hediyeler

Hiçbir oyuncu, mücadele eden bir oyuncuyu yenme ya da yenmeye teşebbüs etme veya bir maçı satma ya da maçta şike yapma da dahil olmak üzere, oyunu rekabet çerçevesinde oynama ile ilişkili verdiği veya vereceği hizmetler için herhangi bir hediye, ödül ve para kabul edemez.

5.2.13 Uyumsuzluk

Hiçbir oyuncu turnuva yetkililerinin kararlarını veya talimatlarını uygulamayı reddedemez.

5.2.14 Şike

Hiçbir oyuncu bir oyun veya maçın sonucunu etkilemek için kanunlar veya işbu resmi kurallar ile yasaklanmış olan tekliflerde bulunamaz, anlaşmalar veya planlar yapamaz veya yapmaya teşebbüs edemez.

5.2.15 Belgeler veya Muhtelif Talepler

Turnuva yetkilileri, turnuva boyunca belli zamanlarda makul miktarda bir takım belgeleri talep edebilir. Turnuva yetkililerinin belirledikleri süre içerisinde, talep ettikleri belgelerin

kendilerine ulaştırılmaması veya eksik olması halinde, söz konusu oyuncuya cezai yaptırımlar uygulanabilir.

5.3 Cezalandırma

Herhangi bir kişinin, turnuva 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 turnuva yetkililerinin takdirindedir.

5.4 Cezalar

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

5.4.1 Sözlü Uyarı

5.4.2 Diskalifiye

5.5 Cezaların Ağırlığı

Tekrar eden ihlaller, gelecekteki turnuvalara katılımdan men edilmekten, diskalifiyeye kadar artabilecek cezalara tabi tutulacaktır. Cezaların her zaman birbiri ardına verilmeyebileceği hususuna dikkat edilmelidir. Örneğin; turnuva yetkilileri, takdiri tamamen kendilerine ait olmak üzere bir oyuncuyu, şayet oyuncu bunu hak eden bir suç işlediyse, birinci suçunda diskalifiye edebilir.

6. Şikayet

Bir oyuncuyu hile, uygunsuz davranış ya da kural ihlali vb şeylerden şikayet etmek için uygun bir sebep ve kanıt gerekmektedir. Hakemler sebebinizi ya da kanıtınızı yetersiz bulursa, şikayetinizi değerlendirmeye almama hakkına sahiptir.

Yapılan şikayetin yeterli görülerek değerlendirilmeye alınması ya da yetersiz görülerek değerlendirmeye alınmaması hakemlerin kararıdır. Hakemlerin verdiği kararlara saygı duyulmalıdır.

Haksız bir şekilde şikayet, hakemleri aldatmaya/kandırmaya çalışmak uyarı almanıza ya da turnuvadan diskalifiye edilmenize sebep olabilir. Bir takım bir hatayla oynamaya devam etmeye karar verirse, oyundan sonra hata cezalandırılabilir fakat sonucu değiştirilmez.

7. Canlı Yayın

Oyuncular oynadıkları turnuva maçlarını, yapacakları yayın dolayısıyla doğabilecek sorumlulukları kabul ederek gerçekleştirebilirler.

8. Kuralların Özü

8.1. Kararların Kesinliği

Bu kuralların yorumu, oyuncuların uygunluğu, turnuvanın planlanması ve sahnelenmesi, kötü tavır ve hareketlerin cezalandırılması ile ilgili tüm kararlar tamamen turnuva yetkililerinin takdirinde olup, bu konularda turnuva yetkilileri tarafından verilecek kararlar nihai kararlardır. Bu kurallar ile ilgili turnuva yetkililerinin kararları temyiz edilemez ve hiçbir şekilde parasal zararlar veya diğer yasal tazminatlar için mesnet tesis edilemezler.

8.2. Turnuvanın/Organizasyonun Menfaatlerinin Gözetilmesi

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

Tarih	Eleme	Bölüm	Önceki Kural	Güncellenmiş Kural
02.01.2025	Yükselme Serisi #1 Play-off Aşaması	4.2 / Yeniden Kurma	Her oyuncu, kendi internet bağlantısından sorumludur. Oyun tekrarı yalnızca aşağıdaki durumlarda turnuva yetkililerinin takdirine bağlı olarak değerlendirmeye alınabilir: Eğer bir oyuncunun bağlantısı yükleme ekranında, ilk eklenti seçiminden önce koparsa veya bağlantısı koptuğu için ilk PVE turlarından ganimet kaçırırsa, Sunucu hatası nedeniyle birden fazla oyuncunun oyuna dahil olamaması. Böyle bir durumda	Her oyuncu, kendi internet bağlantısından sorumludur. Oyun tekrarı yalnızca aşağıdaki durumların sırayla gerçekleşmesi durumunda turnuva yetkililerinin takdirine bağlı olarak değerlendirmeye alınabilir: 1. Oyuncu yaşadığı durumu turnuva hakemine anında iletmesi, 2. PvE turunda oyuncunun hasar alması,

			hızlıca hakemler bilgilendirilmeli ve kararları beklenmelidir. Hakemler durumu yorumlayacak ve yeniden lobi kurulup kurulmayacağına karar vereceklerdir.	3. 2-1 aşamasında Eklenti seçememek, 4. 3-1 aşamasına kadar oyuna yeniden bağlanabilme k. Bu durumun yanı sıra, Sunucu hatası nedeniyle birden fazla oyuncunun oyuna dahil olamaması. Böyle bir durumda hızlıca hakemler bilgilendirilmeli ve kararları beklenmelidir. Hakemler durumu yorumlayacak ve yeniden lobi kurulup kurulmayacağına karar vereceklerdir. Oyuncu oyuna giriş yaptıysa ve herhangi bir sorunla karşılaşılmaı ise lobi yeniden kurulmayacaktır.
02.01.2025	Yükselme Serisi #1 Play-off Aşaması	3.1.4 / Yedek Oyuncu	Playoff aşamasına katılmaya hak kazanmış ilk 32 oyuncudan herhangi birisinin gelmemesi durumunda, gelmeyen oyuncunun hangi açık elemenden geldiğine bakılıp 33 ve 40.sıralar arasına girmiş (33 ve 40 dahil) yer alan kişiler yedek olarak alınacak ve ilk 32 oyuncu içerisinde gelmeyen oyuncu ile yer değiştirilecektir.Final aşamasına katılmaya hak kazanmış ilk 8 oyuncudan herhangi birisinin gelmemesi durumunda Playoff'ta 9-12. sıralar arasına girmiş (9 ve 12 dahil) oyuncular yedek olarak alınacak	Herhangi bir açık elemeyi 17-24. sırada bitiren oyuncular, Playoff aşaması için yedek oyuncu olarak belirlenir. Playoff aşamasına katılmaya hak kazanan ilk 32 oyuncudan herhangi biri check-in yapmadığında, bu oyuncunun hangi açık elemenden geldiğine bakılır. O açık elemende 17 ve 24. sıralar arasında (17 ve 24 dahil) yer alan oyuncular, sırasıyla ilk 32 oyuncu arasından gelmeyen oyuncunun yerine geçerler.Playoff aşamasını 9-12. sırada bitiren oyuncular, Final

			ve ilk 8 oyuncu içerisinde gelmeyen oyuncu sırayla yer değiştirilecektir.	aşaması için yedek oyuncu olarak belirlenir. Final aşamasına katılmaya hak kazanmış ilk 8 oyuncudan herhangi birisinin gelmemesi durumunda Playoff'ta 9-12. sıralar arasına girmiş (9 ve 12 dahil) oyuncular yedek olarak alınacak ve ilk 8 oyuncu içerisinde gelmeyen oyuncu sırayla yer değiştirilecektir.
02.01.2025	Yükselme Serisi #1 Play-off Aşaması	3.1.2.2 / Diğer Turların Lobi Yerleştirmeleri	Eğer eşitlik bulunan oyuncular dereceleri ile ayrıştırılmadı ise bir diğerinden erken kayıt yapan oyuncu üstün sayılır ve buna göre yerleştirmeler gerçekleştirilir.	Birden fazla oyuncunun aynı aşama, küme ve LP'ye sahip olması durumunda sıralama rastgele yapılacaktır.
14.04.2025	Uygunluk	2.2 Katılım Sınırı	Oyuncular Türkiye sunucusunda en az Elmas 4 derecesinde olmak zorundadır. Turnuva katılım sınırı 128 oyuncu ile sınırlıdır.	Oyuncular Türkiye sunucusunda en az Zümrüt 4 derecesinde olmak zorundadır. Turnuva katılım sınırı 128 oyuncu ile sınırlıdır.
14.04.2025	Yükselme Serisi #3 1. Açık Eleme	3.1.1.2 Diğer Turların Lobi Yerleştirmeleri	Diğer turların başlangıçlarında oyuncular, lobilere genel puan tablosuna göre en fazla puandan en düşük puana doğru yerleştirilecektir. Genel puan tablosuna göre yapılacak olan yerleştirmelerde eşitlik olması durumunda, turnuvanın kayıtları sona erdiğinde görevliler tarafından kaydedilen oyun içi derecelere bakılır. Eğer eşitlik bulunan oyuncular dereceleri ile ayrıştırılmadı ise bir diğerinden erken kayıt yapan oyuncu üstün sayılır ve buna göre yerleştirmeler gerçekleştirilir.	Diğer turların başlangıçlarında oyuncular, lobilere genel puan tablosuna göre en fazla puandan en düşük puana doğru yerleştirilecektir. Genel puan tablosuna göre yapılacak olan yerleştirmelerde eşitlik olması durumunda, turnuvanın kayıtları sona erdiğinde görevliler tarafından kaydedilen oyun içi derecesi yüksek olan oyuncu üstün sayılır ve buna göre yerleştirmeler gerçekleştirilir.

				Eğer eşitlik bulunan oyuncular dereceleri ile ayrıştırılmadı ise bir diğerinden erken kayıt yapan oyuncu üstün sayılır ve buna göre yerleştirmeler gerçekleştirilir.
14.04.2025	Yükselme Serisi #3 1. Açık Eleme	3.1.2.1 Lobi Yerleştirmeleri	Birinci turda 32 oyuncu oyun içi derecelerine göre 4 lobiye snake seeding sistemiyle yerleştirilecektir. Oyun içi dereceler 23 Nisan 16:00'da kaydedilecektir. Oyuncuların dereceli sıralamaları, Açık Eleme aşamalarında, turnuva kayıtları kapandığında sahip olduğu aşama, küme ve LP'ler üzerinden değerlendirilecektir. Ustalık, Üstatlık ve Şampiyonluk aşamalarında yer alan oyuncular turnuva kayıtları kapandığında sahip oldukları LP'ye göre sıralanacaklardır, aşamaları dikkate alınmayacaktır. Birden fazla oyuncunun aynı aşama, küme ve LP'ye sahip olması durumunda sıralama rastgele yapılacaktır.	Birinci turda 32 oyuncu oyun içi derecelerine göre 4 lobiye snake seeding sistemiyle yerleştirilecektir. Oyun içi dereceler 23 Nisan 16:00'da kaydedilecektir. Playoff Aşaması öncesinde görevliler tarafından kaydedilen oyun içi derecesi yüksek olan oyuncu üstün sayılır ve buna göre yerleştirmeler gerçekleştirilir. Birden fazla oyuncunun aynı aşama, küme ve LP'ye sahip olması durumunda sıralama rastgele yapılacaktır.
14.04.2025	Yükselme Serisi #3 1. Açık Eleme	3.1.2.2 Diğer Turların Lobi Yerleştirmeleri	Diğer turların başlangıçlarında oyuncular, lobilere genel puan tablosuna göre en fazla puandan en düşük puana doğru yerleştirilecektir. Genel puan tablosuna göre yapılacak olan yerleştirmelerde eşitlik olması durumunda, görevliler tarafından kaydedilen oyun içi derecelere bakılır. Birden fazla oyuncunun aynı aşama, küme ve LP'ye sahip olması	Diğer turların başlangıçlarında oyuncular, lobilere genel puan tablosuna göre en fazla puandan en düşük puana doğru yerleştirilecektir. Genel puan tablosuna göre yapılacak olan yerleştirmelerde eşitlik olması durumunda, Playoff Aşaması öncesinde görevliler tarafından kaydedilen oyun içi derecesi yüksek olan oyuncu üstün sayılır ve buna

			durumunda sıralama rastgele yapılacaktır.	göre yerleřtirmeler gerekleřtirilir. Birden fazla oyuncunun aynı ařama, kme ve LP'ye sahip olması durumunda sıralama rastgele yapılacaktır.
14.04.2025	Ykselme Serisi #3 1. Aık Eleme	3.1.4 Yedek Oyuncu	n Eleme ařamaları bařlamadan nce 128 as oyuncunun dıřında derecenize ve LP sıralamasına gre 32 yedek oyuncu belirlenecek ve check-in iřlemine gerekleřtirmeyen as oyuncuların yerine yedek oyuncular oynayabilecektir. Check-in sreci bittikten sonra sırasıyla yedek oyunculara turnuvanın Discord ve Revolt sunucusu zerinden ulařılmaya alıřılacaktır. Bu durumda en kısa zamanda dnř saęlamanız gerekmektedir. Aksi takdirde sıranız dięer yedek oyuncuya geecektir. Herhangi bir aık elemeyi 17-24. sırada bitiren oyuncular, Playoff ařaması iin yedek oyuncu olarak belirlenir. Playoff ařamasına katılmaya hak kazanan ilk 32 oyuncudan herhangi biri check-in yapmadıęında, bu oyuncunun hangi aık elemenden geldięine bakılır. O aık elemelerde 17 ve 24. sıralar arasında (17 ve 24 dahil) yer alan oyuncular, sırasıyla ilk 32 oyuncu arasından gelmeyen oyuncunun yerine geerler. Playoff ařamasını 9-12. sırada bitiren oyuncular, Final ařaması iin yedek	Aık Eleme ařamaları bařlamadan nce 128 as oyuncunun dıřında derece ve LP sıralamasına gre 32 yedek oyuncu belirlenecek ve check-in iřlemine gerekleřtirmeyen as oyuncuların yerine yedek oyuncular derece ve LP sırasına gre turnuvaya dahil edilecektir. Check-in sreci bittikten sonra sırasıyla yedek oyunculara turnuvanın Discord ve Revolt sunucusu zerinden ulařılmaya alıřılacaktır. Bu durumda en kısa zamanda dnř saęlamanız gerekmektedir. Aksi takdirde sıra dięer yedek oyuncuya geecektir. Herhangi bir aık elemeyi 17-24. sırada bitiren oyuncular, Playoff ařaması iin yedek oyuncu olarak belirlenir. Playoff ařamasına katılmaya hak kazanan ilk 32 oyuncudan herhangi biri check-in yapmadıęında, bu oyuncunun hangi aık elemenden geldięine bakılır. O aık elemelerde 17 ve 24. sıralar arasında (17 ve 24 dahil) yer alan oyuncular, sırasıyla as

			oyuncu olarak belirlenir. Final aşamasına katılmaya hak kazanmış ilk 8 oyuncudan herhangi birisinin gelmemesi durumunda Playoff'ta 9-12. sıralar arasına girmiş (9 ve 12 dahil) oyuncular yedek olarak alınacak ve ilk 8 oyuncu içerisinde gelmeyen oyuncu sırayla yer değiştirilecektir.	32 oyuncu arasından gelmeyen oyuncunun yerine geçerler. Playoff aşamasını 9-12. sırada bitiren oyuncular, Final Aşaması için yedek oyuncu olarak belirlenir. Final aşamasına katılmaya hak kazanmış ilk 8 oyuncudan herhangi birisinin gelmemesi durumunda Playoff'ta 9-12. sıralar arasına girmiş (9 ve 12 dahil) oyuncular yedek olarak alınacak ve ilk 8 oyuncu içerisinde gelmeyen oyuncu sırayla yer değiştirilecektir.
14.04.2025	Yükselme Serisi #3 1. Açık Eleme	3.1.5 Eşleşmelerin Yayınlanması	Lobiler turnuvasının Discord veya Revolt sunucusundan Check-in işleminden sonra en kısa sürede yayınlanacaktır. Turnuva lobilerin duyurulması ve operasyonunun yönetimi için herhangi bir turnuva platformu kullanılmayacaktır.	Lobiler turnuvasının Discord veya Revolt sunucusundan Check-in işleminden sonra en kısa sürede yayınlanacaktır.
14.04.2025	Yükselme Serisi #3 1. Açık Eleme	3.1.6 Eksik Lobi	Turnuvadaki oyuncular 8'erli olarak lobilere bölünürler. Eğer lobilerde 8 oyuncudan az oyuncu bulunursa, lobi kurulduktan sonra istemci üzerinden "Normal" oyun modunda karşılaşma aratılır ve kalan oyuncular rastgele eşleştirme sistemi üzerinden dahil edilir. Lobilerde rastgele eşleştirmeden gelen oyuncular bitirdikleri sıralama fark etmeksizin o lobide 8. olarak varsayılacaktır. Turnuvaya kayıt yaptırmak, turnuva süreci boyunca oynanacak tüm karşılaşmalara katılım	Turnuvadaki oyuncular 8'erli olarak lobilere bölünürler. Eğer lobilerde 8 oyuncudan az oyuncu bulunursa, lobi kurulduktan sonra istemci üzerinden "Normal" oyun modunda karşılaşma aratılır ve kalan oyuncular rastgele eşleştirme sistemi üzerinden dahil edilir. Lobilerde rastgele eşleştirmeden gelen oyuncular bitirdikleri sıralama fark etmeksizin o lobide 8. olarak varsayılacaktır. Turnuvaya kayıt yaptırmak, turnuva

			göstereceğinizi ifade etmektedir. Turnuvadan maçları tamamlamadan erken ayrılmak, bir sonraki TFT Yükselme Serisi Türkiye turnuvasından otomatik olarak diskalifiye olmanıza neden olabilir.	süreci boyunca oynanacak tüm karşılaşmalara katılım göstereceğinizi ifade etmektedir. Turnuvadan maçları tamamlamadan erken ayrılmak, bir sonraki TFT Yükselme Serisi Türkiye turnuvasından otomatik olarak diskalifiye olmanıza neden olabilir. Turnuvada, puan ortalaması en düşük olan lobide oyuncu eksikliği olması durumunda, puan durumuna göre elenen oyuncular, liderlik tablosundaki sıralamaları dikkate alınarak turnuva rekabet bütünlüğünü korumak amacıyla lobiye dahil edilebilir.
14.04.2025	Yükselme Serisi #3 1. Açık Eleme	3.4 Eşitlik Bozma	Turnuva puanı haricindeki diğer eşitlik bozma kuralları, oynanan gün içerisindeki maçlar üzerinden incelenmektedir. Kurallar yukarıdan aşağıya doğru sırayla uygulanmaktadır. Puan eşitliği durumunda uygulanacak kurallar aşağıdaki gibidir: • Turnuva Puanı (Playoff+Final) • Toplam 1.lik sayısı • Toplam ilk 4 sayısı • En az toplam 8. sıra • Toplam 2.likler • Toplam 3.lükler • Son maçın sıralaması • 5.maçın, 4. maçın, 3.maçın... (eşitlik bozulana kadar) sıralaması	Eşitlik bozma kuralları, turnuvanın son turu oynandıktan sonra oluşabilecek eşitlikleri bozmak için kullanılır. Turnuva puanı haricindeki diğer eşitlik bozma kuralları, oynanan gün içerisindeki maçlar üzerinden incelenmektedir. Kurallar yukarıdan aşağıya doğru sırayla uygulanmaktadır. Puan eşitliği durumunda uygulanacak kurallar aşağıdaki gibidir: Turnuva Puanı (Playoff+Final) Toplam 1.lik sayısı Toplam ilk 4 sayısı En az toplam 8. sıra Toplam 2.likler Toplam 3.lükler Son maçın sıralaması

			Turnuva Puanı: Playoff ve Final aşamasında alınan puanların toplamıdır. Toplam 1.lık sayısı: Toplam turnuva puanının eşit olduğu durumda eşitlik bulunan gün boyunca daha çok 1.liğe ulaşan oyuncu tie-break'i kazanmıştır. Toplam ilk 4 sayısı: Toplam 1.lık sayısının eşit olduğu durumda eşitlik bulunan gün boyunca karşılaşmalarda daha çok ilk 4'e giren oyuncu tie-break'i kazanmıştır. En az toplam 8. sıra: Toplam ilk 4 sayısının eşit olduğu durumda eşitlik bulunan gün boyunca karşılaşmalarda en az 8.liğe giren oyuncu tie-break'i kazanmıştır. Toplam 2.lıklar: En az toplam 8 sıra sayısının eşit olduğu durumda eşitlik bulunan gün boyunca karşılaşmalarda en çok 2.lık kazanan oyuncu tie-break'i kazanmıştır. Toplam 3.lükler. Toplam 2.lık sayısının eşit olduğu durumda eşitlik bulunan gün boyunca karşılaşmalarda en çok 3.lük kazanan oyuncu tie-break'i kazanmıştır. Son maç sıralaması: Toplam 3.lük sayısının eşit olduğu durumda turnuvanın son karşılaşmasında daha yüksek sıralama yapan oyuncu tie-break'i kazanmıştır. Eşitliğin devam ettiği durumda, eşitlik bozulana kadar sırayla önceki maçlardaki	5.maçın, 4. maçın, 3.maçın... (eşitlik bozulana kadar) sıralaması Turnuva Puanı: Playoff ve Final aşamasında alınan puanların toplamıdır. Toplam 1.lık sayısı: Toplam turnuva puanının eşit olduğu durumda eşitlik bulunan gün boyunca daha çok 1.liğe ulaşan oyuncu tie-break'i kazanmıştır. Toplam ilk 4 sayısı: Toplam 1.lık sayısının eşit olduğu durumda eşitlik bulunan gün boyunca karşılaşmalarda daha çok ilk 4'e giren oyuncu tie-break'i kazanmıştır. En az toplam 8. sıra: Toplam ilk 4 sayısının eşit olduğu durumda eşitlik bulunan gün boyunca karşılaşmalarda en çok 2.lık kazanan oyuncu tie-break'i kazanmıştır. Toplam 2.lıklar: En az toplam 8 sıra sayısının eşit olduğu durumda eşitlik bulunan gün boyunca karşılaşmalarda en çok 3.lük kazanan oyuncu tie-break'i kazanmıştır. Son maç sıralaması: Toplam 3.lük sayısının
--	--	--	--	--

			sonuçlara bakılır, daha yüksek sıralama yapan oyuncu tie-break'i kazanmıştır.	eşit olduğu durumda turnuvanın son karşılaşmasında daha yüksek sıralama yapan oyuncu tie-break'i kazanmıştır. Eşitliğin devam ettiği durumda, eşitlik bozulana kadar sırayla önceki maçlardaki sonuçlara bakılır, daha yüksek sıralama yapan oyuncu tie-break'i kazanmıştır.
14.04.2025	Yükselme Serisi #3 1. Açık Eleme	3.1.3 Final Aşaması	Final Aşaması 24 Nisan tarihinde saat 20:00 'da başlayacaktır. Bu aşamada 8 oyuncu bulunur ve oyuncular 1 lobiye yerleştirilir. En yüksek puana sahip oyuncu Tactician's Cup'a katılma hakkı kazanırken, 2. ve 3. oyuncular Tactician Trials'a katılmaya hak kazanacaktır.	Final Aşaması 24 Nisan tarihinde saat 20:00 'da başlayacaktır. Bu aşamada 8 oyuncu bulunur ve oyuncular 1 lobiye yerleştirilir. Katılımcılar final aşamasında toplam 5 karşılaşma oynayacaktır. 5 karşılaşmanın sonunda oyunculara başarı sırasına göre belirtilen ödüller verilecektir.
20.08.2025	Yükselme Serisi K.O #2 2. Açık Eleme	3.1.4 Yedek Oyuncu	Her bir Açık Eleme aşamasında, katılım şartlarını sağlayan en yüksek derece ve LP'ye sahip 128 oyuncu as oyuncu olarak belirlenir. Katılım şartlarını sağlayan diğer oyuncular ise sıralamaya göre yedek oyuncu olarak belirlenir. As oyuncu olarak belirlenen 128 oyuncudan herhangi biri check-in yapmadığında, check-in yapan yedek oyuncular dereceli sıralamalarına göre turnuvaya dahil edilir.	Her bir Açık Eleme aşamasında, katılım şartlarını sağlayan en yüksek derece ve LP'ye sahip 128 oyuncu as oyuncu olarak belirlenir. Katılım şartlarını sağlayan diğer oyuncular ise sıralamaya göre yedek oyuncu olarak belirlenir. Turnuvaya kayıt yaptıran Zümrüt I ve Zümrüt II derecesine sahip oyuncular da yedek oyuncu olarak belirlenir. As oyuncu olarak belirlenen 128 oyuncudan herhangi biri check-in yapmadığında, check-in yapan Elmas

				IV ve üzeri dereceye sahip yedek oyuncular dereceli sıralamalarına göre turnuvaya dahil edilir. Check-in yapan oyuncu sayısı 128 oyuncuyu bulmadığı durumlarda; check-in yapmış oyuncuların sayısı 8'in katı olmadığı takdirde, check-in yapmış Zümrüt I ve Zümrüt II dereceye sahip olan yedek oyuncular, derecelerine göre oyuncu sayısını en yakın 8'in katına tamamlayacak şekilde turnuvaya dahil edilecektir.
20.08.2025	Yükselme Serisi K.O #2 2. Açık Eleme	2.2 Katılım Sınırı	TFT Yükselme Serisi#1 turnuvasında oyuncular Türkiye sunucusunda en az Platin II derecesinde olmak zorundadır. TFT Yükselme Serisi#2, TFT Yükselme Serisi#3 ve TFT Yükselme Serisi#4 turnuvalarında oyuncular Türkiye sunucusunda en az Elmas IV derecesinde olmak zorundadır. Turnuva katılım sınırı 128 oyuncu ile sınırlıdır. Kayıtların kapanmasının ardından kayıtlı oyuncuların Türkiye sunucusundaki dereceli sıralamaları kontrol edilecek, en yüksek dereceli seviye ve Lig Puanına (LP) sahip 128 oyuncu turnuvaya as oyuncu olarak, devamında gelen oyuncular ise yedek olarak dahil edilecektir.	TFT Yükselme Serisi turnuvalarına, Türkiye sunucusunda derecesi Elmas IV ve üzeri oyuncular as oyuncu olarak, derecesi Zümrüt I ve Zümrüt II olan oyuncular da yedek oyuncu olarak katılabilir. Elmas IV ve üzeri dereceye sahip olan en yüksek derece ve LP'ye sahip 128 oyuncu as oyuncu olarak belirlenir. Elmas IV ve üzeri dereceye sahip olan diğer oyuncular ise sıralamaya göre yedek oyuncu olarak belirlenir. Turnuvaya kayıt yaptıran Zümrüt I ve Zümrüt II derecesine sahip oyuncular da yedek oyuncu olarak belirlenir. As oyuncu olarak belirlenen 128 oyuncudan herhangi biri check-in yapmadığında, check-in yapan Elmas IV ve üzeri dereceye sahip yedek oyuncular dereceli sıralamalarına

				göre turnuvaya dahil edilir. Check-in yapan oyuncu sayısı 128 oyuncuyu bulmadığı durumlarda; check-in yapmış oyuncuların sayısı 8'in katı olmadığı takdirde, check-in yapmış Zümrüt I ve Zümrüt II dereceye sahip olan yedek oyuncular, derecelerine göre oyuncu sayısını en yakın 8'in katına tamamlayacak şekilde turnuvaya dahil edilecektir.
--	--	--	--	---