

2025-2026 SEZONU eFUTBOL MÜSABAKALARI STATÜSÜ

Madde 1 – Amaç ve Kapsam

- (1) Bu Talimat 2025-2026 sezonunda düzenlenecek eTürkiye Kupası, eSüper Lig ve eSüper Kupa organizasyonları ile bu kapsamda yapılacak müsabakalara ilişkin kuralların belirlenmesi amacıyla düzenlenmiştir.
- (2) Bu talimat, eFutbol müsabakalarına katılacak Süper Lig kulüplerinin eFutbol Takımlarını ve bu takımlarda görev alacak kişileri kapsar.

Madde 2 – Tanımlar ve Kısaltmalar

- (1) Bu Talimatta yer alan;
 - a) TFF: Türkiye Futbol Federasyonu’nu,
 - b) TESFED: Türkiye Espor Federasyonu’nu
 - c) Kulüp: Futbol dalında faaliyeti bulunan 7405 sayılı Spor Kulüpleri ve Spor Federasyonları Kanunu’nda belirlenen koşulları taşıyan ve TFF tarafından futbol dalında tescil edilmiş olan spor kulüpleri ve/veya spor anonim şirketlerini,
 - d) eFutbol Takımı: Süper Lig kulüplerinin kurmakla zorunlu olduğu eFutbol takımlarını,
 - e) Sezon: eFutbol Organizasyonu kapsamında gerçekleştirilen ilk resmi müsabaka ile son resmi müsabakanın oynandığı tarihler arasındaki süreyi,
 - f) TESFED Disiplin Kurulu: TESFED Disiplin Kurulu’nu
 - g) eFutbol: EA FC26 Futbol Oyunu üzerinden oynanan eTürkiye Kupası, eSüper Lig ve eSüper Kupa müsabakalarını,
 - h) EA FC26 Futbol Oyunu: Electronic Arts şirketi tarafından üretilen PlayStation, XBOX, mobil ve bilgisayar platformlarında oynanabilen oyunu,
 - i) En iyi 1 (BO1) : 1 Maç üzerinden oynanacak müsabakalarda karşılaşma skorunda üstün olan takımın kazanması veya beraberliği,
 - j) En İyi 2 (BO2) : 2 Maç üzerinden oynanacak müsabakalarda toplam skorda üstün olan takımın kazanmasını,
 - k) PSN ID (PSN Kimliği) : Çevrim içi olarak oyun oynarken ve Sony Network üzerindeki diğer çevrimiçi özellikleri kullanırken görünen adı,
 - l) EA: Electronic Arts şirketini,

- m) eFutbol Müsabakaları Organizasyon Komitesi: İşbu Statü uyarınca düzenlenecek organizasyonlara ilişkin fıkstür ve kuraları belirleyerek müsabakaları organize eden ve müsabakalarda hakemlik yapan komiteyi

ifade eder.

MADDE 3 – Katılım

- (1) Bu statüde belirlenen şartlar uyarınca en üst profesyonel ligde yer alan kulüplerin eFutbol takımı kurarak eFutbol müsabakalarına katılımı zorunludur.
- (2) İşbu Statü kapsamında düzenlenecek müsabakalara katılım sağlayacak Süper Lig kulüplerinin espor branşında TESFED’te tescilli olması, tescilli olmayan kulüplerin TESFED’den katılım yazısı alması gerekmektedir.
- (3) Kulüpler bu Statünün Ek-4’ünde bulunan eFutbol Organizasyonu Katılım Formunu ve ilgili belgeleri süresinde TFF’ye sunmak zorundadır.
- (4) eFutbol organizasyonlarından herhangi birine katılmayan veya turnuva başladıktan sonra organizasyondan çekilen kulüplere ihlalin gerçekleştiği her bir organizasyon için 250.000 TL para cezası verilir. Kulüpler, eFutbol Takımlarında;
 - En az 1, en fazla 3 eFutbol oyuncusu,
 - En az 1 eFutbol takım koçu veya sorumlusu (aynı zamanda eFutbol oyuncusu olabilir),

görevlendirmek ve bu kişilerin bilgileri ile TFF tarafından istenecek belgeleri 29 Aralık 2025 saat 15.00’e kadar TFF’ye bildirerek tescil ettirmek zorundadır.

Madde 4 – eFutbol Müsabakaları Oyuncu Uygunluğu

- (1) eFutbol oyuncuları yalnızca tescilli oldukları Süper Lig kulüplerinin eFutbol Takımlarında mücadele edebilir.
- (2) Tescil edilecek oyuncular TESFED nezdinde lisanslı ve 01.01.2009 tarihi veya öncesinde doğmuş olmalıdır.
- (3) eFutbol Takımlarındaki oyuncuların müsabakalara iştirak ederken kullanacakları kullanıcı adlarının TFF’ye bildirilmesi zorunludur. Kullanıcı adları hiçbir dilde argo, şiddet, küfür, pornografik, ırkçılık, terör propagandası içeremez. TFF’ye bildirilen kullanıcı adları sezon boyunca değiştirilemez. TFF oyuncunun kullanıcı adını etkinliğin herhangi bir aşamasında reddetme hakkına sahiptir.
- (4) 18 yaşından küçük eFutbol oyuncularının eFutbol müsabakalarına iştirak edebilmesi için Ek-5’te belirtilen muvafakatnamenin yasal temsilcileri tarafından imzalanarak TFF’ye sunulması zorunludur.

- (5) eFutbol oyuncularından en fazla 1 tanesi ikamet veya çalışma izni bulunması koşuluyla yabancı uyruklu olabilir.
- (6) eFutbol müsabakaları Türkiye sınırları içerisinde oynanır.
- (7) Oyuncuların <https://www.fcpro.com/games/ea-sports-fc/fc-pro/news/fc-pro-26-deep-dive> adresindeki yeterlilik şartlarını yerine getirmiş olması gerekmektedir. Yapılan kayıtların TFF ile paylaşılması gerekmektedir. Web adresinin değişmesi halinde TFF'nin yeni adresi ayrıca bildirme zorunluluğu yoktur. Ayrıca bu web sitesindeki yeterliliği sağlayan ve herhangi bir kulüpte tescilli olmayan Türkiye Cumhuriyeti vatandaşları serbest oyuncu statüsünde transfer edilebilir.

Madde 5 – Transfer ve Tescil

- (1) eFutbol müsabakalarına, bağlı olduğu kulübü adına TFF'ye tescil edilerek lisans alan eFutbol oyuncuları katılabilir.
- (2) Tescille birlikte eFutbolcu, FIFA, UEFA ve TFF'nin statü ve talimatlarına tabi olacağını kabul eder.
- (3) Oyuncular aynı sezon içerisinde, en fazla bir kulüp nezdinde tescil edilebilir. Sezon başlangıcından itibaren herhangi bir resmi müsabakada görev almamış eFutbol oyuncusu tescilli olduğu kulübün yazılı muvafakatini almak koşulu ile bir defaya mahsus olmak üzere başka bir kulübe transfer olabilir.
- (4) Tescil işlemlerinin yapılacağı tarihler TFF tarafından belirlenir. Tescil ve lisans işlemleri için istenecek evraklar TFF tarafından ilan edilir.
- (5) Serbest oyuncu statüsünde yer alan oyuncular eFutbol Sezonu içerisinde transfer edilebilir.
- (6) Serbest oyuncu transfer edecek kulüplerin işbu Statü'nün 4. maddesinde yer alan şartlara haiz oyuncularını oynanacak resmi maçtan en az 24 saat önce TFF'ye yazılı şekilde bildirmeleri gerekmektedir. Yazılı bildirimde bulunmayan kulüplerin serbest oyuncu transferi tamamlanmamış sayılır.
- (7) Serbest oyuncu statüsünde yer alan oyuncular transfer olduğu andan itibaren kulübün yer aldığı organizasyonun (eTürkiye Kupası ve eSüper Lig) %60'dan fazlasını oynamak zorundadır. Aksi takdirde organizasyonların (Play-off veya Offline Finaller) bir üst turlarında yer alamazlar.
- (8) Kulüpler serbest oyuncuları transfer ettikleri organizasyonun tamamında veya bir kısmında oynatabilir. Serbest oyuncu transfer eden kulüpler ilk olarak bildirdikleri oyuncuları kadrolarından çıkarmak zorunda değildir. İlk tescil sırasında 3 Oyuncu bildiren kulüplerin serbest oyuncu transfer hakkı bulunmamaktadır.
- (9) Kulüpler en fazla 1 serbest oyuncu statüsünde eFutbolcu transfer edebilirler.

Madde 6 – Müsabaka Formatı ve Puan Usulü

- (1) İşbu Statü uyarınca fikstür ve kuraları belirleyerek müsabakaları organize eden ve müsabakalarda hakemlik yapmak için eFutbol Müsabakaları Organizasyon Komitesi yetkilidir. eFutbol Müsabakaları Organizasyon Komitesi müsabakalarda hakemlik yaparken, işbu Statü’de kendisine yetki verilen ihlalleri tespit ve cezaları tebliğ etmeye yetkilidir.
- (2) eFutbol organizasyonları, her bir organizasyona ait işbu Statü ekinde yer alan özel düzenlemeler uyarınca belirtilen formata uygun olarak lig usulü veya play-off usulüne göre yapılır. Lig usulüne göre yapılan organizasyonlarda takımların puan durumlarına göre derecelendirilmelerine “Puan Usulü Sistemi” ismi verilir. Buna göre, yapılan müsabakalarda kazanan takıma 3 (üç), berabere kalan takımlara 1 (bir) puan verilir. Kaybeden takıma ise puan verilmez.
- (3) Puan usulü ile yapılan müsabakalar sonunda en fazla puan kazanan takım birinci, ondan sonra gelen ikinci ve devamı olarak sıralanır. Puanların eşitliği halinde aşağıda belirlenen sistem uygulanır:
 - a) Aynı puana sahip takım sayısı iki ise;
 - I. Önce bu iki takımın kendi aralarında oynadıkları müsabakalardaki puan üstünlüğüne bakılır,
 - II. Kendi aralarındaki müsabakalarda puan eşitliği varsa bu müsabakalardaki gol averajına bakılır. (Bu müsabakalarda atılan gollerde eşitlik varsa, deplasmanda fazla gol atan takım üstün sayılmaz.)
 - III. Kendi aralarındaki müsabakalarda puan ve gol eşitliği devam ediyorsa, genel puantajdaki gol averajına bakılır.
 - IV. Takımların gol averajları da eşit ise daha fazla gol atmış olan takım üstün sayılır.
 - V. Yukarıdaki bu şartlara rağmen eşitlik devam ediyorsa hükmen yenilgisi olmayan takım üstün sayılır.
 - VI. Bütün bu şartlara rağmen eşitliğin devam etmesi halinde belirtilen esaslara göre ilgili takımlar arasında yapılacak tek maçlı eleme usulü uygulanacak bir müsabaka neticesinde kazanan takım üstün sayılarak nihai sonuç alınır. Bu müsabakanın da berabere sonuçlanması halinde altın gol atılana kadar yeni müsabaka başlatılır.
 - b) Aynı puana sahip takım sayısı üç veya daha fazla ise;
 - I. Bu takımların birbirleriyle oynadıkları müsabaka sonuçlarına göre yapılan puan cetveli ile kesin sonuç belirlenir. (Puan cetvelinde eşit puanlı iki veya daha fazla takım arasında oynanan müsabaka sonuçlarına tekrar bakılmaz.)
 - II. Önce bu puan cetvelinde takımlar arasında puan üstünlüğüne bakılır.

- III. Puan cetvelinde puan eşitliği varsa I. bentte belirtilen puan cetvelindeki gol averajına bakılır. (Bu müsabakalarda atılan gollerde eşitlik varsa, deplasmanda fazla gol atan takım üstün sayılmaz.)
- IV. Gol averajı da eşit ise daha fazla gol atan takıma bakılır.
- V. Bütün bu şartlara rağmen takımların puanları ile attıkları ve yedikleri gol sayıları eşit ise genel puan cetvelindeki averaja bakılır.
- VI. Genel puan cetvelindeki averajlar eşit ise daha fazla gol atmış olan takım üstün sayılır.
- VII. Yukarıdaki bu şartlara rağmen eşitlik devam ediyorsa hükmen yenilgisi olmayan takım üstün sayılır.
- VIII. Bütün bu şartlara rağmen eşitliğin devam etmesi halinde TFF tarafından belirtilen esaslara göre ilgili takımlar arasında yapılacak müsabaka(lar) neticesinde kazanan takım üstün sayılarak nihai sonuç alınır.

TFF gerekli gördüğü hallerde, gol averajını uygulamamaya veya başka bir şekilde uygulamaya karar verebilir.

Madde 7 - Ticari Haklar ve Sponsorluklar

- (1) eFutbol müsabakalarının 2025-2026 sezonu yayın haklarının merkezi olarak pazarlanması ve diğer ticari hakların tasarrufu münhasıran TFF'ye aittir. Yayın haklarına ilişkin TFF'nin kanuni payı ile Statüde belirtilen para ödülleri ve TFF organizasyon giderleri mahsup edildikten sonra elde edilen geliri, belirlenecek dağıtım kriterlerine göre kulüplere dağıtmaya TFF Yönetim Kurulu yetkilidir.
- (2) Mevzuat ve EA FC26 kuralları saklı kalmak üzere; Statü kapsamına girenler aşağıda yer alan kategori ve sektörlerdeki markalarla sponsorluk anlaşması yapamaz, bu markaları tanıtamaz veya yayınlarda/etkinliklerde görünür şekilde kullanamaz.
 - a) Kumar, bahis, fantezi oyun siteleri veya benzeri şans oyunları ile bağlantılı tüm ürün, hizmet ve internet siteleri (örneğin spor bahisleri, sanal bahis, fantezi ligler vb.).
 - b) Alkol, tütün, reçeteli veya reçetesiz ilaçlar, yasaklı maddeler, enerji içecekleri, enerji tozları veya benzeri ürünler.
 - c) Ultimate Team Coins veya benzeri oyun içi varlıkları satan, tanıtan veya erişim sağlayan web siteleri ya da şirketler.
 - d) Her türlü silah, mühimmat, ateşli silah veya bu ürünlerin tanıtımı.
 - e) Pornografik, cinsel içerikli veya yetişkinlere yönelik materyallerin tanıtımı veya görselleri.
 - f) EA, ortakları veya bağlı markalarının doğrudan rakipleri olan ürün veya hizmetler. EA'nın rekabet ettiği video oyun şirketleri, oyun yayıncıları veya bu şirketlerin ortaklarının tanıtımı yasaktır.
 - g) Yüksek yağ, tuz veya şeker içeren (HFSS) gıdalar ve içeceklerin görselleri.
 - h) Farmasötik ürün veya hizmetler, diyet takviyeleri, tıbbi cihazlar, tıbbi tedaviler veya sağlık hizmetleri.
 - i) Dövmeler, vücut markalama hizmetleri, politik reklamlar veya politik gündemleri

teşvik eden her türlü içerik.

j) Kripto para birimleri, kripto para borsaları, kripto cüzdanları veya sanal/dijital para birimlerine ilişkin tüm hizmet ve web siteleri.

k) EA'nın iş modeline veya faaliyet alanına zarar verebilecek her türlü hizmet veya ürün. (Bilgisayar korsanlığı, Hesap veya jeton satışı, Altın hizmetleri, Oyuna müdahale eden yazılımlar (cheat, hack vb.)).

l) EA, PlayStation veya EA FC serisiyle bağlantılı olmayan, doğrudan rakip oyun platformları veya donanım üreticileri ile ilişkili sponsorluklar. (Microsoft Xbox One, Xbox Series X|S, Xbox 360, Nintendo Wii-U, Nintendo Switch, Windows/Linux Steam, Windows OS, Sanal gerçeklik platformları (Microsoft Hololens, HTC Vive, Oculus Rift veya benzeri), Valve Steam Box, Apple TV, Amazon Fire TV, NVIDIA Shield, Yeni nesil ev tipi oyun konsolları veya oyun amaçlı TV bağlantılı cihazlar.)

m) Yürürlükteki yasaları ihlal eden yasa dışı ürün veya hizmetler veya içerik.

n) EA'nın derecelendirme kuruluşları (ESRB, PEGI, OFLC, USK) tarafından belirlenen yaş veya içerik sınıflandırmalarıyla çelişen sponsorluklar.

- (3) Süper Lig kulüpleri, eFutbol müsabakalarında TFF'ye tescilli isimleri ile temsil edilir. Kulüpler, Kulüplerin Futbol Dalında Tescil Talimatı hükümlerine uygun olarak lige katılım isimlerine sponsor ismi ekleyebilir.
- (4) Kulüpler ayrıca, TFF tarafından pazarlama ve iletişim faaliyetlerinde kullanılmak üzere en az 3 adet takım formasını TFF'ye 25 Aralık 2025 tarihine kadar teslim etmek zorundadır.
- (5) Turnuva lig isim sponsoru ve resmi sponsorları olması halinde, formaların sol kolunda ve sol omzunda TFF'nin bildireceği şekilde turnuva lig isim sponsoru ve resmi sponsorlarının logosu bulundurulacaktır. Turnuva lig isim sponsorunun logosu sol kola ve lig resmi sponsorlarının logoları sol omza yerleştirilir. Takım formalarının sol omzunda takım sponsorlarının logosu bulunması halinde, aynı boyutlarda sağ omuz bölgesine turnuva resmi sponsorlarının logosu yerleştirilir. Her iki omuz bölgesinde de takım sponsorlarının logosu bulunması durumunda ise, TFF'nin belirleyeceği uygun bir bölgede, aynı boyutlarda turnuva resmi sponsorlarının logosu yer alacaktır.

Madde 8 – Forma, Sportif Ekipman ve Reklamlar

- (1) Kulüp ve eFutbol oyuncuları eFutbol müsabakalarına çıkarken bu statünün Ek-6'sında yer alan sportif ekipman ve reklam esaslarına uymak zorundadır.
- (2) eFutbol oyuncularının, takım koçlarının veya takım sorumlularının forma içine giyecekleri giysilerde reklam ya da slogan bulundurulması veya formalarında gösteri amaçlı malzemeler saklanması, bulundurulması ya da kullanılması yasaktır.
- (3) eFutbol oyuncuları, takım koçları veya takım sorumluları müsabaka esnasında, röportaj ve çekim alanlarında tescilli olduğu kulübün logosunun yer aldığı formayı giymek zorundadır.

Madde 9 – Bağlantı Sorunları ve Teknik Gereklilikler

- (1) Oyuncular bağlantı kopma sorunu yaşadıkları ya da oyuna giremedikleri durumlarda eFutbol Müsabakaları Organizasyon Komitesine haber verip durumu yöneticilere

bildirmelidir.

- (2) Eğer her iki oyuncu da maçın başlama saatinden 10 dakika sonra maça başlayamıyorsa:
 - a) İki oyuncu da konsollarını yeniden başlatmalıdır.
 - b) Modemlerine reset atmalıdır.
- (3) Oyuncular bağlantı kopması nedeniyle yukarıdaki fıkralarda belirtilen prosedürleri uyguladıktan sonra en geç 10 dakika içinde müsabakaya yeniden başlamalıdır. Bu durumda müsabaka kaldığı skor ve dakikadan devam eder.
- (4) Yukarıda belirlenen prosedürlerin uygulanmasına rağmen bağlantı sorunu devam eden taraf müsabakada hükmen yenik sayılır, teknik olarak hazır olan taraf hükmen galip sayılır.
- (5) Bağlantı sorunun her iki taraf için de devam etmesi halinde müsabaka ileri bir tarih ya da saate ertelenir.
- (6) Müsabaka bağlantısının koptuğu anda bir takımda kırmızı kartlı bir oyuncu varsa kırmızı kart geçerlidir. Yeniden başlayan müsabakaya bu kartın görülerek başlanması zorunludur.
- (7) Eğer oyun hatasından dolayı gol olan bir pozisyon sayılmaz ya da benzeri bir sorun yaşanırsa, itiraz edilmesi durumunda hatadan dolayı sayılmayan pozisyon geçerli kabul edilerek oyun kaldığı yerden devam eder. Oyun hatasının gerçekleştiği andan sonra yapılan itirazlar kabul edilmez.
- (8) Oyun esnasında serverlardan dolayı bir çökme olursa maç kaldığı andaki skor ve şartlarla devam eder. Eğer bir takımda kırmızı kartlı bir oyuncu varsa kırmızı kart geçerlidir. Yeniden başlayan müsabakaya bu kartın görülerek başlanması zorunludur.
- (9) Oyuncular, oynadıkları müsabakaları kaydetmekle yükümlüdür. Bununla birlikte, eFutbol Müsabakaları Organizasyon Komitesi, müsabakalarda eFutbolcular'dan canlı olarak ekranlarını ileteceği teknik gereksinimleri karşılayacak şekilde paylaşmasını talep edebilir. eFutbolcular canlı olarak paylaştıkları ekranlarında meydana gelen aktivitelerden sorumludur.
- (10) Oyuncuların eFutbol Müsabakaları Organizasyon Komitesi tarafından bildirilen ayarları yapmaları ve oyun kurallarına uymaları zorunludur. Aksi halde ilk ihlalde ihtar, müteakip ihlallerde ise 1 müsabakadan men cezası verilir.
- (11) Takımların müsabaka saatinden en geç 1 saat öncesinde müsabakanın oynanacağı alanda bulunması gerekmektedir. Bir kulübün bu kuralı ilk ihlalinde ihtar, 2. ve devam eden her ihlalinde 5.000 Türk Lirası para cezası verilir. Ayrıca müsabaka saatinden en geç 1 saat öncesinde TFF'ye bildirilen forması ile hazır bulunmayan oyuncuya ilk ihlalde 5.000 Türk Lirası, 2. ve devam eden her ihlalde 10.000 Türk Lirası para cezası verilir.

Madde 10- Müsabaka ve Davranış Kuralları

- (1) Müsabaka ve davranış kuralları tüm eFutbol oyuncuları, eFutbol takım koçları ve kulüpler için geçerlidir.

- (2) Bu Statü kapsamındaki kişiler FIFA, UEFA ve TFF'nin talimat ve düzenlemelerine uymakla yükümlüdür.
- (3) Bu Statü kapsamındaki kişiler; başkalarının onurunu ve kişisel itibarını korumak ve saygı göstermekle yükümlüdür.
- (4) Bu statü kapsamındaki kişiler, TFF tarafından verilen talimatlara her zaman uymakla yükümlüdür.
- (5) eFutbol Müsabakaları Organizasyon Komitesi, bir müsabaka süresince, müsabaka ve davranış kurallarını müteaddit ihlal eden kişileri müsabakadan diskalifiye etme yetkisine sahiptir.
- (6) Bu Statü kapsamındaki kişiler;
 - a) TFF talimat ve düzenlemelerine aykırı davranmamak ve ihlal etmemekle,
 - b) TFF ekipmanlarına, video futbol oyunlarına veya başka bir kişinin bilgisayarına veya mülküne zarar veren, müdahale eden veya bozan herhangi bir yazılım veya program kullanmamakla,
 - c) Başka bir eFutbol oyuncusunun ve turnuva yöneticisinin sistem ve ekipmanlarının kullanımını engellemek veya bozmamakla,
 - d) Taciz, tehdit ve sporun ruhuna aykırı istenmeyen mesajlar göndermemekle,
 - e) Irk, cinsel yönelim, din, dil ile ilgili kişisel saldırılarda ve nefret söyleminde bulunmamakla; açıklamalar yapmamakla,
 - f) Bir EA hizmetindeki açıkları, hileleri, belgelendirilmemiş özellikleri, tasarım hatalarını veya sorunları kullanmamakla,
 - g) Bir EA hizmetinin barışçıl, adil ve saygılı oyun ortamını bozan herhangi bir faaliyette bulunmamakla; istismar, saldırganlık, tehdit edici herhangi bir eylem veya dil kullanmamakla,
 - h) Tehdit, aşağılayıcı davranış, saldırganlık, ayrımcılık ve kötü söz içeren ifadeler kullanmamaklayükümlüdür.
- (7) Oyun konsolları, kontrolörler veya herhangi bir turnuva ekipmanının hasar görmesi ve/veya kötüye kullanılması yasaktır.
- (8) TFF'nin mülkiyetinde bulunan oyun konsolu, kontrolör veya herhangi bir turnuva ekipmanı; talimat kapsamındaki kişiler tarafından davranış kurallarına aykırı olarak kullanılamaz.
- (9) Bu statü kapsamındaki kişilerin eFutbol müsabakaları ve/veya eFutbol ile ilgili herhangi bir aktivite üzerine, doğrudan ya da dolaylı bahis ve benzeri şans oyunları oynamaları yasaktır.

- (10) Sadece sponsoru olan ve performansına göre ödeme alanlar hariç olmak üzere bu Statü kapsamındaki kişiler, başkalarının davranışlarını etkilemeye yönelik, herhangi bir borç veya çıkar çatışması yaratabilecek nitelikteki hediye ve benzeri menfaatleri veremez, teklif, talep veya kabul edemez.
- (11) Bu Statü kapsamındaki kişiler, TFF tarafından eFutbol müsabakaları kapsamında organize edilen; röportaj, ödül töreni ve her türlü etkinliğe katılmak zorundadır. Katılımı gerçekleştirmeyen kulüplere 100.000 Türk Lirasından az olmamak üzere para cezası verilir.
- (12) Bu Statü kapsamındaki kişilerin müsabaka sonucunu ve sürecini hukuka veya spor ahlakına aykırı şekilde etkilemesi yasaktır. Teşvik primi de verilmesi bu kapsamdadır. Aşağıda sayılanlarla sınırlı olmamak koşuluyla, bu hallerin varlığı halinde taraflar arasında müsabaka sonucunu etkilemeye yönelik eylemler olarak kabul edilecektir;
- a) eFutbol müsabakalarında herhangi bir nedenle bir maçı kasıtlı olarak kaybetmek.
 - b) eFutbol müsabakalarında yardımcı olmak üzere ikincil bir hesap kullanmak da dahil olmak üzere başka bir oyuncu adına oynamak.
 - c) Sıralama dengesini bozacak ve rakibinin haksız galibiyet almasına neden olacak şekilde müsabaka esnasında kasıtlı olarak gol yemek, averaj dengesini bozacak şekilde karşı takımla anlaşmalı ve kasten oyunu kötü oynamak.
 - d) TFF tarafından verilecek para ödülünü bölüşmeyi kabul etmek veya teşebbüs etmek.
 - e) Rakibin averajını etkilemek amacıyla daha fazla veya az gol atmasına izin vermek.
- (13) Bu statü kapsamındaki kişilerin, eFutbol müsabaka organizasyonlarında elektronik sigara da dahil olmak üzere tütün ürünleri, alkol, uyuşturucu veya uyarıcı madde kullanması yasaktır.

Madde 11 – Disiplin hükümleri

- (1) eFutbol Müsabakaları Organizasyon Komitesi, bu statü kapsamındaki kişilerin aşağıda yer alan ihlalleri gerçekleştirdiğini tespit etmesi halinde aşağıda yer alan standart cezaları ilgililere tebliğ eder.
- a) Başkalarına karşı sportmenliğe aykırı veya tahrik edici şekilde davranışlarda bulunulması halinde ilk ihlalde ihtar, müteakip ihlallerde ise 1 müsabakadan men cezası verilir.
 - b) Oynadıkları müsabakaları kaydetmeyen eFutbolculara 1 müsabakadan men cezası verilir. Canlı olarak ekranlarını ilettikleri müsabakalarda teknik gereksinimlerin karşılanmaması veya üçüncü kişilerce meydana gelen ihlallerde eFutbolculara 1 müsabakadan men cezası verilir.
 - c) Sosyal medyada lig ve turnuva hakkında negatif paylaşımlar yapması durumunda ilk ihlalde 1 müsabakadan men, müteakip ihlallerde ise 3 müsabakadan men ceza verilir.
 - d) Çevrimiçi veya çevrimdışı olarak sosyal medya paylaşımlarını da kapsayacak şekilde

internet üzerinden gerçekleştirilen her türlü etkinlikte başkalarını izole etmek, dışlamak ya da onuruna zarar vermek amacıyla yapılan sistematik, düşmanca ve tekrarlanan nitelikteki eylemlerde ve cinsel tacizde bulunulması halinde ilk ihlalde 2 müsabakadan men, müteakip ihlallerde ise 3 müsabakadan men ceza verilir.

- e) Başkalarına karşı hakaret, tehdit edici davranışlarda bulunulması halinde ilk ihlalde 2 müsabakadan men, aynı sezonda müteakip ihlallerde ise 3 müsabakadan men cezası verilir.
- (2) Kendilerine işbu maddenin 1. fıkrası uyarınca ceza verilen kişiler, cezanın tebliğinden itibaren 36 saat içerisinde yazılı başvuru ile TESFED Disiplin Kurulu'na itiraz edebilir.
- (3) eFutbol Müsabakaları Organizasyon Komitesi, gerçekleşen ihlalin 1. fıkra da yer alan standart cezalardan daha ağır bir ceza gerektirdiği kanaatinde olması halinde, standart cezayı tebliğ etmek yerine ilgililer hakkında TESFED Disiplin Kurulu'na sevk edilmesini yetkililerden talepebilir. TESFED Disiplin Kurulu, kendisine sevk edilen disiplin ihlalleri için, en az 3 müsabakadan men cezasından az olmamak üzere ilgili eFutbol organizasyonundan ihracına kadar karar verebilir. TESFED Disiplin Kurulu ayrıca ihlali gerçekleştiren kişinin bağlı bulunduğu kulübe de 20.000 TL ile 100.000 TL arasında para cezası verebilir.
- (4) Kullanılan turnuva sistemini aldatmaya yönelik eylemlerde bulunan ya da turnuva sistemine müdahale eden veya etmeye çalışan kişilere en az bir yıl hak mahrumiyeti cezası verilir.
- (5) Sahte maç görseli, skoru ya da videosu ile turnuva yöneticilerini aldatmaya yönelik paylaşımda bulunan kişilere en az 5 müsabakadan men cezası ve 100.000 Türk Lirası para cezası verilir.
- (6) Müsabaka için bildirilen eFutbolcu'dan başka birinin oynatılması halinde, eFutbolcu yerine oynayan kişiye en az bir yıl hak mahrumiyeti cezası verilir. Aynı zamanda ihlali gerçekleştiren kulübe de 150.000 Türk Lirası para cezası verilir.
- (7) Ayrıca bir ceza öngörülmediği takdirde, işbu Statü'de belirtilen yükümlülöklere uymadığı tespit edilen kulüplere 25.000 TL'ye kadar para cezası uygulanabilir.
- (8) Bu Statüde düzenlenmeyen disiplin ihlalleri için Futbol Disiplin Talimatı hükümleri uygulanır.
- (9) 1. fıkra da yer alan standart cezalar haricinde, bu Statüde yer alan disiplin hükümleriyle ilgili karar verme yetkisi TESFED Disiplin Kurulu'ndadır.
- (10) İşbu Statü kapsamında verilen müsabakadan men cezalarına karşı itiraz edilmesi, cezanın infazını durdurmaz.
- (11) TESFED Disiplin Kurulu tarafından verilen cezalar TFF tarafından infaz edilir.

Madde 12 – Hükmen Yenik Sayılmalar

- (1) Hükmen yenik sayılmayı gerektiren durumlar aşağıdaki gibidir;

- a) Müsabakanın oynanacağı saatte gerekli sistem gereksiniminin hazır bulundurulmaması,
 - b) Kulübe tescilli olmayan veya oyuncu uygunluğu taşımayan eFutbol oyuncusunun oynaması,
 - c) eFutbol oyuncularının TFF temsilcilerinin oyuncuları tanımamasından faydalanarak başka bir kişiyle değiştirilmesi,
 - d) eFutbol oyuncularının müsabakayı Türkiye sınırı içerisinde oynamaması,
 - e) Herhangi bir sebeple cezalı veya idari tedbirli olan eFutbolcu oynatılması,
 - f) eFutbol oyuncusunun kendisine ait olmayan kullanıcı adını izinsiz kullanması veya kullanıcı adının sahte olması veya sahte maç görseli, skoru ya da videosu ile turnuva yöneticilerini aldatmaya yönelik eylemlerde bulunması.
- (2) eFutbol müsabakalarında ilan olunan saatte hazır bulunmayan, müsabakaya çıkmayan, katılmayan veya başlamış bir müsabakayı terk eden takım hakkında hükmen mağlubiyet kararı verilir. Bu ihlalin sezon içerisinde 2. ve müteakip tekrarlarında, her bir ihlal için Kulübe hükmen mağlubiyet cezasının yanı sıra 25.000 TL para cezası verilir. Bu kulüp hakkında ayrıca Futbol Müsabaka Talimatı'nın 24. maddesi uygulanmaz.
- (3) Bu madde kapsamında kalan hükmen mağlubiyet kararlarını vermeye TESFED Disiplin Kurulu yetkilidir.

Madde 13 – Statüde Hüküm Bulunmayan Haller

- (1) Bu statüde hüküm bulunmayan hallerde TFF Yönetim Kurulu karar vermeye yetkilidir.

Madde 14 – Yürürlük

- (1) Bu Statü, TFF Yönetim Kurulu'nun 26.12.2025 tarih ve 64 sayılı toplantısında kabul edilmiş ve 27.12.2025 tarihinde TFF'nin resmi internet sitesinde yayınlanarak yürürlüğe girmiştir.

EK-1 eTürkiye Kupası Müsabaka Esasları

Madde 1 – Genel Bakış ve Genel Kurallar

- (1) eTürkiye Kupası, TFF'nin belirleyeceği cihazlar kullanılarak gerçekleştirilen bir video oyun yarışmasıdır.
- (2) eTürkiye Kupası sezonu EA FC26 oyununda TFF'nin belirleyeceği modda oynanır.
- (3) Müsabakalara ilişkin takvim usul ve esaslar ile organizasyon kuralları TFF tarafından belirlenir.

Madde 2 – eTürkiye Kupası Kuralları

- (1) Bu Statü kapsamındaki oyuncuların;
 - a) eTürkiye Kupasında mücadele edebilmesi için en az 1 adet video oyun konsolu ve EA FC26 veya EA FC26'e erişebilmesi,
 - b) Geçerli bir Oyuncu Etiketini veya PSN Kimliği olması,
 - c) Electronic Arts'ın Gizlilik ve Çerez Politikası ve Kullanıcı Sözleşmesi'ni kabul etmiş olması gerekmektedir.

Madde 3 – eTürkiye Kupası Sezon Formatı

- (1) eTürkiye Kupası, 18 Süper Lig takımının katılımıyla gerçekleşir ve takımlar, 5 takımlı 2 grup ve 4 takımlı 2 grup olmak üzere toplam 4 gruba ayrılır.
- (2) Grup Müsabakalarında eşleşmeler kura çekimi ile belirlenir.
- (3) 2023-2024 eSüper Lig'de normal sezonda ilk 8 sırada yer alan takımlar 1. torbadan sıralamaya göre geriye kalan 10 kulüp ise 2. torbadan kura çekiminde yer alır.
- (4) Her grupta 1. torbadan 2 adet, 2. torbadan 3 adet olmak üzere toplamda 5 takım mücadele eder. Sadece D ve C grubu 1. torbadan 2 adet, 2. Torbadan 2 adet takım gelecek şekilde düzenlenir.
- (5) Gruplarda müsabakalar çift devreli lig usulü oynanır. Gruplarda ilk 2 sırada yer alan takımlar son 8 turuna katılmaya hak kazanır.
- (6) Turnuvada Son 8 Turundan itibaren kalan bütün müsabakalar Çift Maçlı Eleme usulüne (BO2) göre oynanır. Toplam skorda eşitlik olması durumunda üst tura çıkan takım altın gol ile belirlenir. Kaybeden Kazanan eşleşme sistemine göre oynanır.
- (7) Kaybedenler ve Kazananlar sisteminin olduğu eşleşme ağacı son 8 turunda paylaşılacaktır. Turnuva sonuna kadar bu ağaç geçerli olacaktır.

- (8) Son 8 Turunda müsabakalar Çift Maç Eleme usulüne (BO2) göre oynanacaktır. Eşleşmeler aşağıdaki gibi oynanacaktır.
- A grubu birincisi – C grubu ikincisi ile eşleşir
 - B grubu birincisi – D grubu İkincisi ile eşleşir
 - C grubu birincisi – A grubu ikincisi ile eşleşir
 - D grubu birincisi – B grubu ikincisi ile eşleşir
- (9) Son 8'e kalan takımlar kalan müsabakaları Çift Maç Eleme usulüne (BO2) ve kaybeden kazanan eşleşme sistemi ile oynayacaklardır. 2 Maç sonucunda toplam skorda eşitlik olması durumunda üst tura çıkan takım altın gol ile belirlenecektir.
- (10) Kulüpler, son 8 turuna grup aşamasındaki müsabakaların en az %60'ında mücadele eden oyuncu ile katılır. Son 8 turunun herhangi bir aşamasında mücbir sebebin ortaya çıkması halinde TFF, mücadele eden oyuncuların değiştirilmesine veya turnuvadan ihraç edilmesine karar verebilir.

Madde 4 – Kadro Biçimi

- (1) Oyuncular, eTürkiye Kupası 2025/2026 eFutbol Sezonunda TFF'nin belirleyeceği oyun modunda ve kendi kulübünü seçerek mücadele etmek zorundadır.
- (2) Takımlar müsabakalar başlamadan en geç 1 saat önce hazır olmak zorundadır. Hazırlık süreci takımların eFutbol oyuncularının sorumluluğundadır. Hazırlık süreci TFF görevlileri tarafından sahada belirlenmiş istasyonlardan yapılır.
- (3) Her takım müsabakaya başladığı eFutbolcu ile müsabakayı tamamlamak zorundadır.
- (4) Oyuncular, kendi takım kitlerini (formalarını) oyunda bulunduğu durumda karşılaşmalarda kullanmalıdır.

Madde 5 – Ödüller ve eSüper Kupa Katılım Hakkı

- (1) Final mücadelesini kazanan takım Şampiyon, kaybeden takım ikinci olur.
- (2) eTürkiye Kupasını sezonunu şampiyon bitiren takıma 125.000 TL, ikinci sırada bitiren takıma 75.000 TL, üçüncü sırada bitiren takıma 50.000TL para ödülü verilir.
- (3) eTürkiye Kupası finalistlerine TFF tarafından düzenlenecek tören eşliğinde kupa ve madalya verilir. eTürkiye Kupasında mücadele eden tüm takım oyuncularının törene katılmaları zorunludur. Törene katılmayan takımlara 10. maddenin 11. fıkrasında yer alan yaptırım uygulanır.
- (4) eTürkiye Kupası finalistleri, eSüper Kupa müsabakalarına katılmaya hak kazanır.

EK-2 eSüper Lig Müsabaka Esasları

Madde 1 – Genel Bakış ve Genel Kurallar

- (1) eSüper Lig, PlayStation 5 konsolu için EA SPORTS FC 26 kullanılarak gerçekleştirilen bir video oyun yarışmasıdır.
- (2) eSüper Lig sezonu EA FC26 oyunu Ultimate Team modunda oynanır.
- (3) Müsabakalara ilişkin takvim usul ve esaslar ile organizasyon kuralları TFF tarafından belirlenir.

Madde 2 – eSüper Lig Kuralları

- (1) Bu Statü kapsamındaki oyuncuların;
 - a) eSüper Lig mücadele edebilmesi için en az 1 adet video oyun konsolu ve EA FC26 veya EA FC26'e erişebilmesi,
 - b) Geçerli bir Oyuncu Etiketli veya PSN Kimliği olması,
 - c) Electronic Arts'ın Gizlilik ve Çerez Politikası ve Kullanıcı Sözleşmesi'ni kabul etmiş olması gerekmektedir.

Madde 3 – eSüper Lig sezon formatı

- (1) Normal Sezon müsabakaları, çift devre lig usulüne göre Şubat 2026 – Nisan 2026 tarihleri arasında oynanır.
- (2) Normal sezonu ilk 8 sırada tamamlayan takımlar final etabına katılır. Final etabı eşleşme ağacı aşağıdaki gibi olup çeyrek final itibariyle yayınlanacaktır.

Lig 1. - Lig 8.

Lig 2. - Lig 7.

Lig 3. - Lig 6.

Lig 4. - Lig 5.

- (3) Final etabı itibariyle Müsabakalar BO1 üzerinden ve Kaybeden Kazanan eşleşme sistemine göre oynanır. Müsabaka sonucunda eşitlik olması durumunda öncelikle uzatmalar ardından penaltı atışları ile kazanan belirlenecektir.
- (4) Kulüpler, final etabı müsabakalarına, lig aşamasındaki müsabakaların en az %60'ında mücadele eden oyuncu ile katılır. Final etabı müsabakalarının herhangi bir aşamasında mücbir sebebin ortaya çıkması halinde TFF, mücadele eden oyuncuların değiştirilmesine veya turnuvadan ihraç edilmesine karar verebilir.

Madde 4 – Kadro Biçimi

- (1) Oyuncular, eSüper Lig müsabakalarında Ultimate Team oyun modunda ve TFF tarafından bildirilen hesaplarla mücadele eder. Hesapların temin edilememesi durumunda, eFutbol Müsabakaları Organizasyon Komitesinin belirleyeceği kadro kurallarına göretakım oluşturulur. eFutbol Müsabakaları Organizasyon Komitesi eSüper lig ve eSüper lig Final etabının oyun içi kural setine karar verme hakkına sahiptir.
- (2) Takımlar müsabakalar başlamadan en geç 1 saat önce hazır olmak zorundadır. Hazırlık süreci takımların eFutbol oyuncularının sorumluluğundadır. Hazırlık süreci TFF görevlileri tarafından sahada belirlenmiş istasyonlardan yapılır.
- (3) Oyuncular, kendi takım kitlerini (formalarını) oyunda bulunduğu durumda karşılaşmalarda kullanmalıdır.
- (4) Her takım müsabakaya başladığı eFutbolcu ile müsabakayı tamamlamak zorundadır.

Madde 5 - Ödüller ve eSüper Kupa Katılım Hakkı

- (1) Final etabında oynanan final mücadelesini kazanan takım şampiyon, kaybeden takım ikinci olur. Kaybeden eşleşme ağacının yarı final müsabakasını kaybeden takım dördüncü, final müsabakasını kaybeden takım üçüncü olur. Çeyrek final etabında elenen takımlardan normal sezonda hangisi daha üst sıralarda bitirdiyse beşinci ve altıncı olarak süper finale katılmaya hak kazanır.
- (2) eSüper Lig final etabını şampiyon bitiren takıma 300.000 TL, ikinci bitiren takıma 240.000 TL, üçüncü bitiren takıma 200.000, dördüncü sırada bitiren takıma 160.000 TL, beşinci sırada bitiren takıma 140.000 TL, altıncı sırada bitiren takıma 120.000 TL, yedinci sırada bitiren takıma 100.000 ve sekizinci sırada bitiren takıma 100.000 para ödülü verilir. Ayrıca lig etabını Dokuzuncu ve on sekizinci sıra aralığında bitiren takımlara ise 70.000 TL para ödülü verilir.
- (3) eSüper Lig normal sezonunda oynanacak tüm resmi maçlarda mücadele eden oyunculara verilmek üzere kulüplere performans ödülü verilir. Kulüplere her galibiyet için 8.000 TL, her beraberlik için ise 4.000 TL tutarında ödül verilir. Bu ödemeler vergiler hariç şekilde kulüpler tarafından oyuncuların hesaplarına aktarılır.
- (4) Kulüplerin ödülден feragat edildiğine ilişkin oyunculardan aldığı muvafakatnameyi ya da oyunculara performans ödülü yapıldığına ilişkin belgeleri sunmaması halinde, TFF tarafından dağıtılan performans ödülleri kulüplerin hak edişinden kesilerek ilgili oyunculara aktarılır.
- (5) eSüper Ligi final etabını birinci, ikinci ve üçüncü sırada tamamlayan kulüplere TFF tarafından düzenlenecek tören eşliğinde kupa ve madalya verilir. Bu takımların törene katılmaları zorunludur. Törene katılmayan takımlara 10. maddenin 11. fıkrasında yer alan yaptırım uygulanır.
- (6) eSüper Lig sezonunda final etabını ilk 6 sırada tamamlayan takımlar eSüper Kupada mücadele etmeye hak kazanır. eTürkiye Kupasından eSüper Kupaya katılma hakkı

kazanan takım veya takımların aynı zamanda eSüper Lig final etabında ilk 6 içerisinde yer alması halinde, eSüper Kupa'ya katılım hakkı, eksik kalan takım sayısı kadar eSüper Lig normal sezondaki başarı sırasına göre eSüper Kupa'ya katılma hakkı kazanamayan diğer takımlara geçer.

EK-3 eSüper Kupa Müsabaka Esasları

Madde 1 – Genel bakış ve genel kurallar

- (1) eSüper Kupa, PlayStation 5 konsolu için EA FC26 kullanılarak gerçekleştirilen bir video oyun yarışmasıdır.
- (2) eSüper Kupa sezonu EA FC26 oyunu Ultimate Team modunda oynanır.
- (3) Müsabakalara ilişkin takvim usul ve esaslar ile organizasyon kuralları TFF tarafından belirlenir.

Madde 2 –eSüper Kupa Kuralları

- (1) Bu Statü kapsamındaki oyuncuların;
 - a) eSüper Kupa’da mücadele edebilmesi için en az 1 adet video oyun konsolu ve EA FC26 e sahip olması veya EA FC26'e erişebilmesi,
 - b) Geçerli bir Oyuncu Etiketi veya PSN Kimliği olması,
 - c) Electronic Arts’ın Gizlilik ve Çerez Politikası ve Kullanıcı Sözleşmesi'ni kabul etmiş olması gerekmektedir.

Madde 3 – eSüper Kupa Sezon Formatı

- (1) eSüper Kupa müsabakaları 2026 yılı Nisan ayında oynanır. eSüper Kupa, eTürkiye Kupası finalistleri ile eSüper Lig final etabını ilk 6 sırada tamamlayan takımlar olmak üzere 8 takımdan oluşur. eSüper Kupaya katılan kulüpler belirlendikten sonra turnuva ağacı paylaşılacaktır.
- (2) eSüper Kupa eşleşmeleri uyarınca, çeyrek final, yarı final ve final müsabakaları oynanır. Bütün müsabakalar BO1 üzerinden ve kazanan kaybeden eşleşme sistemi üzerinden oynanır. Eşitlik olması durumunda önce uzatmalar ardındanpenaltı atışları ile kazanan takım belirlenir.
- (3) Kulüpler, eSüper Lig müsabakalarının en az %60’ında mücadele eden oyuncu ile eSüper Kupa müsabakalarına katılır.

Madde 4 – Kadro Biçimi

- (1) Oyuncular, eSüper Kupada TFF tarafından bildirilen hesaplarla mücadele eder. Hesapların temin edilememesi durumunda, eFutbol Müsabakaları Organizasyon Komitesinin belirleyeceği kadro kurallarına göre takım oluşturulur. eFutbol Müsabakaları Organizasyon Komitesi eSüper Kupa etabının oyun içi kural setine karar verme hakkına sahiptir.
- (2) Takımlar müsabakalar başlamadan en geç 3 saat önce hazır olmak zorundadır. Hazırlık süreci takımların eFutbol oyuncularının sorumluluğundadır. Hazırlık süreci TFF görevlileri tarafından sahada belirlenmiş istasyonlardan yapılır.
- (3) Oyuncular, kendi takım kitlerini (formalarını) oyunda bulunduğu durumda

karşılaşmalarda kullanmalıdır.

Madde 5 – Ödüller ve Uluslararası Müsabakalara Katılım Hakkı

- (1) Final müsabakasını kazanan takım birinci, kaybeden takım ikinci olur. Kaybeden eşleşme ağacının final müsabakasını kaybeden takım üçüncü olur.
- (2) eSüper Kupa'yı birinci bitiren takıma 125.000 TL, ikinci sırada bitiren takıma 75.000 TL, üçüncü bitiren takıma 50.000 TL para ödülü verilir.
- (3) eSüper Kupa'yı birinci, ikinci ve üçüncü sırada tamamlayan kulüplere TFF tarafından düzenlenecek tören eşliğinde kupa ve madalya verilir. Tüm kulüplerin törene katılmaları zorunludur. Bu kurala uymayan takımlara 10. Maddenin 11. Fıkrasında yer alan yaptırım uygulanır.
- (4) eSüper Kupa'da birinci olan kulüp ve oyuncu eŞampiyonlar Ligi Grup Aşamasına ve FC PRO World Championship LCQ etabına katılmaya hak kazanır.

EK-4

2025-2026 SEZONU eFUTBOL MÜSABAKALARI KATILIM FORMU				
KULÜBÜN ADI				
	AD-SOYAD	TC KİMLİK NO	PSN ID	TEL
1. OYUNCU				
2. OYUNCU				
3. OYUNCU				
4. OYUNCU				
KOÇ/SORUMLU				
	Yukarıda yer alan tüm bilgilerin doğru olduğunu 2025 – 2026 sezonu eFutbol organizasyonu kapsamında yapılacak olan bütün müsabakalara katılacağımızı kabul, beyan ve taahhüt ederiz. Tarih İsim ve İmza			

EK-5 2025/2026 eFUTBOL MÜSABAKALARI MUVAFAKATNAMESİ

Oyuncunun Adı/ Soyadı :

TC Kimlik No :

Kulüp Adı :

(Veliler ya da yasal vasi tarafından doldurulacak bölüm)

Velisi/vasisi bulunduğum yukarıda kimlik bilgileri yazılı oyuncunun, 2025-2026 eFutbol organizasyonu kapsamındaki tüm müsabakalara katılmasına ve takım kafelesi ile birlikte seyahat etmesine izin verdiğimi kabul ve beyan ederim.

Veliler/vasilerin

1- Adı/Soyadı :

TC Kimlik No/Pasaport No :

2- Adı/Soyadı :

TC Kimlik No/Pasaport No :

Tarih/ İmza :

(Kulüp tarafından doldurulacak bölüm)

Yukarıda kimlik bilgileri yazılı oyuncumuz için alınan “Muvafakatname”deki imzanın, ilgili oyuncunun yetkili yasal temsilcisine ait olduğunu ve bu konudaki sorumluluğun Kulübümüze ait olduğunu kabul, beyan ve taahhüt ederim.

Kulüp adına

Adı/ Soyadı:

Unvanı:

Tarih/ İmza:

(*)Kulüp adına bağlayıcı imza yetkisine sahip bir temsilci tarafından imzalanmalıdır.

EK-6 eFUTBOL MÜSABAKALARI SPORTİF EKİPMAN ve REKLAM ESASLARI

Madde 1 – Amaç

- (1) Bu esasların amacı, müsabakalara katılacak eFutbolcuların forma setleri ve benzeri sportif giysileri ile bunların üzerindeki reklam sayılabilecek her türlü resim, yazı ve benzeri şekillerin kullanımı ile ilgili usul ve esasların düzenlenmesidir.
- (2) Sportif ayakkabılar, bu esaslar kapsamında değildir.

Madde 2 – Tanımlar

- (1) Bu esaslardaki;
 - a) Reklam: Müsabakalara katılacak kulüplerin eFutbolcularının ve diğer ilgililerin forma seti, eşofman, şapka ve benzeri sportif giysilerinde bulundurulacak reklam ve reklam sayılabilecek her türlü resim, yazı ve benzeri şekilleri, kamera açısına yansıyan her türlü ürün ya da logoyu,
 - b) Sportif Ekipman: Forma setleri de dâhil olmak üzere, takımların müsabakalarda kullandıkları her türlü sportif malzemeyi, forma, şapka vb. ekipmanı,
 - c) Forma Seti: eFutbolcuların müsabakada kullandıkları formaları,
 - d) Üretici Logosu: Forma setini ve diğer sportif ekipmanı üreten firmayı tanıtan logo, işaret veya yazıyı,

ifade eder.

Madde 3 – Genel Esaslar

- (1) Reklamların hukuka, fair-play ruhuna, ahlaka ve adaba aykırı düşmemesi esastır. Özellikle alkollü içkilere, tütün mamullerine, bahis ve kumar oyunlarına yönelik ve politik, ırkçı veya dini içerikli reklam yapılması yasaktır.
- (2) eFutbol takımlarının forma setleri üzerinde bulunacak her türlü reklam TFF'nin onayına tabidir. Kulüpler TFF'den onay almak kaydı ile reklam içeriklerini diledikleri gibi değiştirebilirler.

Madde 4 – Forma Setleri

- (1) Kulüpler, müsabaka günü ekran karşısına kulüplerinin logosu olan forma ya da kitlerle çıkmak zorundadır.

Madde 5 – Sportif Ekipmanlara Verilecek İzin Usulü

- (1) eFutbol organizasyonunda mücadele eden kulüpler, bu esaslara uygun olarak forma setlerinin reklam ve isim içerir asıllarını, TFF tarafından belirlenecek olan tarihe kadar TFF'ye onay için göndermek zorundadır.

- (2) eFutbol organizasyonunda yer alan kulüplerin, sezon içerisinde forma tedarikçisinin herhangi bir nedenle değişmesi ve bu hususun belgelendirilmesi halinde, TFF'nin onayı ile forma setlerini değiştirmeleri mümkündür.
- (3) eFutbol organizasyonunda mücadele eden kulüpler, forma setlerinin ön ve arka cepheden çekilmiş fotoğraflarını sezonun ilk müsabakaları başlamadan en az 5 gün önce onay için TFF'ye göndermek zorundadır.
- (4) eFutbol organizasyonunda mücadele eden kulüplerin sezon içerisinde forma, şapka, antrenman kiti ya da benzeri üzerinde yer alan reklam değişikliklerini, TFF'ye onay için göndermesi zorunludur.

Madde 6 – Formalarda Bulunabilecek Reklamlar

- (1) Kulüpler forma üzerine mevzuata ve EA FC26 The FC Pro World Championship kurallarına uygun olmak koşuluyla reklam alabilirler. Reklamların mevzuata veya EA FC26 The FC Pro World Championship kurallarına uygun olup olmaması hususunda tüm sorumluluk kulüplere aittir.
- (2) Reklamın boyutu en fazla göğüste 200 cm² olabilir, sırtta 150 cm², omuz 25 cm² ve kollarda 50 cm² yer verilecektir.
- (3) eFutbolcuların sportif ekipmanları içine giyecekleri giysilerde reklam ya da slogan bulundurulması veya sportif ekipmanlarında gösteri amaçlı malzemeler saklanması, bulundurulması ya da kullanılması yasaktır.
- (4) Formalarda, ön yüz, omuzlar, sağ ve sol kol ile arka yüz üst kısımda futbolcu numaralarının üstünden başka bir yerde reklam bulundurulamaz.
- (5) Formanın ön yüzünde bulundurulacak reklamın boyutu en fazla 200 cm² olabilir. Bu reklamlar kulüp amblemini ve kulübün kullanım hakkı elde etmesi halinde ay-yıldızlı amblemi kapatmayacak şekilde düzenlenir.
- (6) Formanın arka yüzünde bulundurulacak reklamın boyutu en fazla 150 cm² olabilir. Bu reklamlar, futbolcuların sırt numaralarının yerini değiştirmeyecek ve görünürlüğünü engellemeyecek şekilde olmalıdır.
- (7) Sağ ve sol kolda bulundurulacak reklamın boyutu en fazla 50 cm² olabilir.

Madde 7 – Şapkalarda Bulundurulabilecek Reklamlar

- (1) Şapkanın dört tarafında da reklam bulundurulabilir.
- (2) Şapka üzerindeki reklam boyutları 30 cm²'yi geçmemelidir.

Madde 8 – Numaralar ve İsimler

- (1) Futbolcuların kullanmaları durumunda formalarında ve şortlarında aynı numaraların bulundurulması zorunludur. Numaralar, formalarda 25-30 cm, şortlarda 10-15 cm büyüklüğünde olmalıdır.
- (2) Numaralar ve isimler, forma setlerinden farklı olacak biçimde tek renkte ve görülebilir olmalıdır. Bununla birlikte kulüpler, yasal mevzuata uygun olması, forma numaralarının görünürlüğünü etkilememesi ve TFF'den onay alması kaydıyla, formalarda yer alacak numaraların içerisinde desen, figür, çizim, fotoğraf vb. ibareler bulundurabilirler.
- (3) eFutbol müsabakalarında, formanın arkasında numaranın alt kısmında harflerin büyüklüğü 7,5 cm'yi geçmeyecek şekilde futbolcunun isminin yazılması zorunludur.
- (4) eFutbol organizasyonunda yer alan kulüpler, resmi müsabakalarında istedikleri fontu kullanabilirler.
- (5) Futbolcuların sırt numaralarının alt iç kısmında, boyutu en fazla 10 cm² olacak şekilde üretici veya kulüp logosu bulundurulabilir. Üretici veya kulüp logosu numaraların dışına taşmayacak şekilde konumlandırılmalıdır.
- (6) eFutbol organizasyonunda yer alan kulüpler, futbolcuların sezon boyunca kulübünde kullanacağı numaraları 1–99 rakamları arasında belirleyebilirler.
- (7) Forma numaraları, sezon boyunca herhangi bir nedenle (futbolcunun başka bir kulübe transfer olması vs.) başka bir futbolcuya devredilemez. Transfer edilen futbolculara kullanılmayan numaralardan birinin verilmesi zorunludur.

Madde 9 – Üretici Logosu

- (1) Üretici, sportif ekipmanda işaretini veya logosunu bulundurabilir. Üretici firmanın logosu, en fazla 20 cm² boyutunda olmalıdır. En fazla 3 yerinde, turnuva ismi, isim sponsoru ve turnuva logosunu kapatmayacak şekilde bulunabilir.
- (2) Üretici logosu, şortun ön veya arka yüzünde ve çoraplarda en fazla 12 cm² boyutunda olacak şekilde bulunabilir.

Madde 10 – Kulüp Adı ve Logosu

- (1) Kulüp Logosu, formaların göğüs hizasında, şortlarda ise sol ön yüzdeki numaranın üzerinde bulunmalıdır. Kulüp logosunun boyutu formalarda 100 cm² ve şortlarda 50 cm²'yi aşmamalıdır.
- (2) Kulübün adının kısaltması formanın önünde olacak şekilde ve şortların önünde ve çoraplarda herhangi bir yerde bulunabilir.

- (3) Kulüp adının kısaltmasının yazı tipi serbestçe belirlenir. Bununla birlikte harflerin boyu 2 cm'den büyük olamaz. Kulüp adının kısaltmasının boyutu, forma, şort ve çoraplar üzerinde 12cm²'yi aşamaz.
- (4) Formalarda, kulüp logosu yerine kulüp adının kısaltması veya kulüp adı bulunabilir. Harflerin boyu 5 cm'den büyük olamaz. Şortlarda ve çoraplarda ise harflerin boyu 5 cm'den büyük olmamak kaydı ile kulüp logosu yerine kulüp adının kısaltması kullanılabilir.
- (5) Kulübün adının kısaltması, takma ismi veya tanıtıcı şekli formanın yaka bölgesinin arka kısmını ortalayacak şekilde yer alabilir. Harflerin boyu 2 cm'yi, bu fıkarda yer alan ibarelerin boyutu ise 12 cm²'yi aşmamalıdır.