

TÜRKİYE'DE ESPOR YAPILANMASININ GENEL ÇERÇEVESİ

Av. Dr. Gürkan Özocak

Spor Faaliyeti ve Espor

İnsan topluluklarının bir arada yaşamaya başladıkları ilk dönemlerden bu yana var olan spor kavramının en yalın tabiriyle "oyun, oynama, eğlence" olarak tanımlanması mümkündür. Nitekim "spor" sözcüğü Fransızca "eğlenmek, oynamak" anlamına gelen 'desport' sözcüğünden türemiş, zamanla 'disport'a dönüşmüş ve nihayet, günümüzdeki kullanımı ile 'sport' halini almıştır. Bu sözcüğün Latince'de "dinlendirmek, eğlendirmek, oyalamak" anlamına gelen 'deportare' kavramından geldiğini savunan yazarlar olduğu gibi, İtalyanca'da "zevk, eğlence" anlamına gelen 'diporto' sözcüğüne dayandığını ileri süren yazarlar da mevcuttur. Ancak her halükârda, spor kavramının sözcük anlamı olarak eğlenmek, zevk almak, hoş vakit geçirmek için kullanıldığı kuşkusuzdur. Bu şekilde ortaya çıkan spor faaliyeti, zaman içerisinde belirli kurallar dahilinde yapılan ve kitlelerce takip edilen bir fenomen haline gelmiştir.

Spor faaliyeti gerek spor sosyologları ve felsefeciler, gerek spor bilimcileri yahut spor insanları, gerekse de hukukçular tarafından farklı şekillerde tanımlanmıştır. Bu tartışmaların detayına girmeksizin ve fakat sporu en geniş tabiriyle ifade edebilmek adına, spor faaliyetini, kişilerin, önceden belirlenmiş kurallara uygun olarak, maddi bir karşılık veya eğlenmek için, araçlı veya araçsız, bireysel veya takım halinde, kendisiyle, doğayla yahut bir başkasıyla rekabet esasına dayanan mücadelelerini içeren, fiziksel veya zihinsel yeteneklerini kullandıkları ve geliştirdikleri etkinlikler olarak tanımlamamız mümkündür.

Espor(elektronik spor) da spor faaliyetleri içerisinde son yıllarda kendine yer bulan bir branş olarak ortaya çıkmıştır. Esasen dijital oyunların bireysel veya takım halinde ve müsabaka biçiminde gerçekleştirilmesi neticesinde ortaya çıkan bir spor dalı olan esporun, özellikle sporcularının bilgisayar, konsol veya mobil cihazlar üzerinden bu faaliyetleri icra etmeleri ve alışıldık anlamda "spor aktivitesi"ne benzememesi nedeniyle, gerçekten bir spor branşı olup olmadığı uzun süre tartışılmıştır. Ancak bugün itibarıyla, özellikle sporcularının (ya da espor ekosistemindeki yaygın kullanımıyla gamer'ların) ciddi anlamda fiziksel efor sarfetmeleri ve zihinsel yahut oynanan oyuna ilişkin yeteneklerinin yanı sıra, uzun süreler boyunca fiziksel faaliyette bulunmaları nedeniyle, esporun bir spor branşı olduğu hususunda neredeyse hiçbir şüphe kalmamıştır. Dahası sporun temelinde "eğlenmek, iyi zaman geçirmek, zevk almak" ve "rekabet içerisinde yarışmak" nüvelerinin bulunduğu dikkate alındığında, esporun spor faaliyetleri içerisinde yerini alacağı tartışmasızdır.

Bu açıklamalardan yola çıkarak, esporu, bilgisayar, konsol veya mobil cihazlar üzerinden, çevrimiçi (online) veya çevrimdışı (offline) şekilde, bireysel veya takım halinde gerçekleştirilen, neticesinde bir tarafın kazanmasının amaçlandığı, rekabetçi ve çok oyunculu fiziksel ve zihinsel faaliyetler olarak tanımlayabiliriz. Ancak elektronik cihazlar ya da dijital platformlar üzerinden oynanan her oyunu espor kapsamında kabul etmememiz gerekmektedir.



Özellikle belirli bir yarışma niteliğini barındırmayan yahut "pay to win" denilen ve bazı aşamalarda ücret ödeyerek ya da oyun içi satın alma yaparak oyun içerisindeki seviyelerin geçilmesi, oyun karakterinin geliştirilmesi vb. özellikler barındıran oyunların espor içerisinde kabul edilmesi mümkün değildir. Bu bağlamda, yukarıdaki tanıma uygun olarak, rekabetçi ve yarışmacı bir müsabaka düzeninde oynanan ve en önemlisi tarafların eşit koşullarda yarıştıkları dijital oyun mücadelelerinin espor olarak kabul edilmesi gerekmektedir.

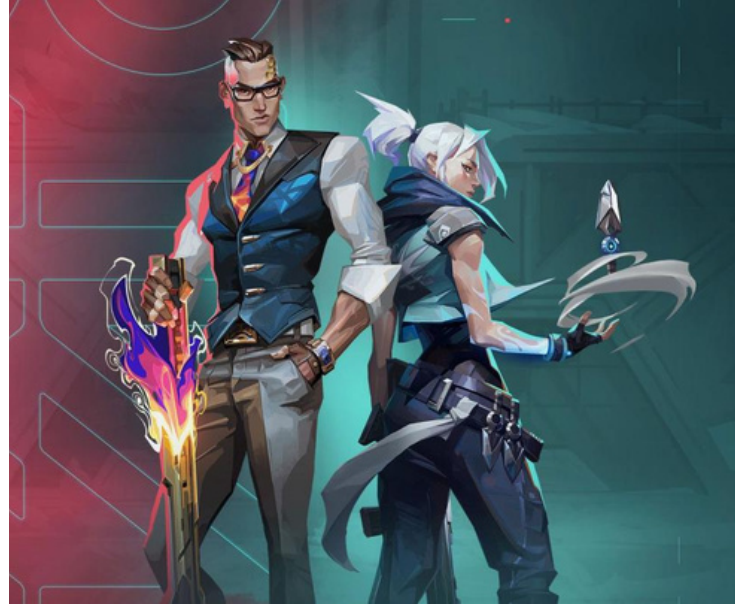
Bugün özellikle espor branşına dahil olan oyun ve yarışma türlerinin, çevrimiçi çok oyunculu savaş alanı oyunları (MOBA), çevrimiçi çok oyunculu rol yapma oyunları (MMORPG), gerçek zamanlı strateji oyunları (RTS), sanal karakterin gözünden oynanan oyunlar (FPS), oyuncuların hayatta kalmayı amaçladığı oyunlar (Battle Royale), dövüş oyunları ve geleneksel spor oyunları olarak sayılması ve kategorize edilmesi mümkündür. Ne var ki zaman içerisinde farklı türde oyunların üretilip yayınlanarak espor branşına dahil olması ile birlikte, bu listenin değişmesi muhtemeldir. Bununla beraber, hali hazırda Dünyada en çok espor turnuvası veya organizasyonuna konu olan, başka bir deyişle en popüler espor oyunları olarak **League of Legends (LoL), Valorant, PUBG Mobile, CS:GO (Counter-Strike: Global Offensive), DOTA 2, Call of Duty, Fortnite ve FIFA** gibi oyunlar sayılabilir.

Türkiye'de Esporun Kısa Tarihi

Türkiye'de uzun yıllardır dijital oyunlara ve bu oyunlar üzerinden gerçekleştirilen yarışma ve müsabakalara yoğun bir ilgi bulunmaktaysa da, özellikle federasyonlaşma sürecine girilmesi ve esporun kurumsal bir kimlik kazanması 2010'lu yıllarla beraber söz konusu olmuştur. 2011 yılında kurulan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) Türkiye'de dijital oyunlarla ilgili kurulan ilk federasyondur. TÜDOF, yalnızca espor ile ilgili değil, dijital oyunları oynayan tüm oyunculara hizmet etme, ayrıca gençlerin ve ailelerin bu hususlarda bilinçlendirilmesi, gençlere dijital oyun yazarlığı eğitimlerinin verilmesi gibi konularda da görev yapmak üzere kurulmuş ve Türkiye'deki bütün dijital oyun ekosistemini içerisine alma hedefiyle çalışmayı şiar edinmiş bir yapı olarak karşımıza çıkmıştır.

Ne var ki kurumsal macerası kısa süren TÜDOF 2013 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından kapatıldıktan sonra, espor 2013 yılı itibariyle Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu çatısı altında bir asbaşkanlık olarak örgütlenmiştir. Ancak bu asbaşkanlık, Türkiye'deki resmi müsabakalarda yer alacak esporculara Gençlik ve Spor Bakanlığı adına sporcu lisansı vermekten başka bir görev yapmamıştır.

Nihayet 2018 yılında, Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın 24.04.2018 tarihli ve 277144 sayılı onayı ile 'Türkiye E-Spor Federasyonu' (TESFED) kurulmuş ve espor ayrı bir federatif yapıya kavuşmuştur.



Bugün itibariyle çok sayıda ilde temsilciliği bulunan TEFED, geçtiğimiz beş yılda yayımladığı "Sporcu, Lisans, Tescil ve Vize Talimatı", "Hakem Talimatı", "Özel E-Spor Salonları ve Yeterlilik Belgesi Talimatı", "Antrenör Eğitimi Talimatı" ve "E-Spor Yarışma Talimatı" gibi düzenleyici işlemlerle espor ekosistemini regüle etmeye devam etmektedir. Bununla beraber bugüne dek Gençlik ve Spor Bakanlığı'na bağlı federasyon olarak görev yapan ve ayrı bir disiplin talimatı ve disiplin kurulu bulunmayan TEFED'in 18.11.2022 tarihli ve 32107 sayılı Resmî Gazete'de Ana Statüsü yayımlanmış, bu Ana Statü ile birlikte Federasyonun idari ve mali özerkliğe ve tüzel kişiliğe sahip olduğu düzenlenmiş ve merkez teşkilatının Genel Kurul, Yönetim Kurulu, Denetim Kurulu, Disiplin Kurulu ve Genel Sekreterlikten oluşacağı belirtilmiştir.

Türkiye'de Esporun Müsabaka ve Turnuva Yapılanması

Türkiye'de bugün itibariyle espor turnuva ve müsabaka yapılanması iki ayrı modelde karşımıza çıkmaktadır. Bunlardan ilki turnuva veya yayın platformları tarafından organize edilen espor turnuvalarıdır. Bu platformlar, öncelikle oyunun eser sahibi olan yayıncı (Publisher) firmadan aldıkları lisansla belirli bir süre için söz konusu dijital oyuna ilişkin bir turnuva veya lig organize etmektedirler. Akabinde turnuvada mücadele edecek takımlar veya oyuncuların başvuruları alınmakta, bu şekilde söz konusu turnuvalar gerçekleştirilmekte ve sona ermektedir. Uygulamaya bakıldığında turnuva veya yayın platformları tarafından gerçekleştirilen espor turnuvalarının "lig" gibi sezonlar içerisinde devam eden bir yapıda değil, belirli bir sürede gerçekleşip sona eren organizasyonlar olduğu göze çarpmaktadır. Nitekim ilgili platformların bu turnuvaları gerçekleştirebilmek için oyunun eser sahibi Publisher firmalardan izin, daha doğru bir deyişle "lisans" almaları zorunludur.



Zira unutulmamalıdır ki, esporu diğer klasik spor branşlarından ayıran önemli özellik, bu spor branşının üzerinde gerçekleştiği dijital oyunu geliştiren, çoğaltan ve yayınlayan eser sahibi bir firmanın olmasıdır. Türk hukuk sistemi açısından değerlendirildiğinde, bu firmalar söz konusu dijital oyun yönünden 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ve 6769 sayılı Sınai Mülkiyet Kanunu kapsamında, "eser" ve "marka" olmak üzere çeşitli fikri mülkiyet haklarının sahibi olan ve oyun üzerinde tasarrufta bulunma yetkisini haiz olan kurumlardır. Dolayısıyla bu firmaların oyunun turnuva haline getirilmesine ve bu açıdan ticarileştirilmesine izin vermemesi halinde, o dijital oyun yönünden herhangi bir espor organizasyonu yapılması mümkün olmayacaktır.

Türkiye'deki ikinci espor turnuva modeli ise doğrudan oyunun eser sahibi olan Publisher firma tarafından organize edilen liglerdir. Bunların ilki ve en önemlisi Riot Games tarafından yayınlanan League of Legends (LoL) oyununa ilişkin uzun yıllardır organize edilen 'LoL Şampiyonluk Ligi'dir. LoL, ABD menşeli bir firma olan Riot Games tarafında geliştirilen ve ilk kez 2008 yılında betası yayınlanıp, 2009 yılında ise tüm Dünyada piyasaya sunulan ve neredeyse yayınlanmasının akabinde milyonlarca kişi tarafından oynanan, Dünyanın en popüler espor oyunlarından birisidir. Riot Games firmasının oyunun yayınlanmasından sonra benimsediği büyüme stratejisi ile LoL turnuva organizasyonu kısa sürede uluslararası bir fenomen haline gelmiştir. Bu strateji çerçevesinde Riot Games firmasının Türkiye şubesi de 2012 yılında açılmış ve 2013 yılında Türkiye Şampiyonluk Ligi düzenlenmeye başlamıştır.

İlk kez 2013 Şampiyonluk Ligi Yaz Mevsimi olarak organize edilen LoL'ün bu ilk sezonunda Dark Passage takımı şampiyon olmuştur. O günden bu yana devam eden LoL Şampiyonluk Ligi, Türkiye'nin en uzun soluklu esporturnuva organizasyonu olma özelliğini korumaktadır. Şampiyonluk Ligi, Riot Games tarafından yayımlanan kural setine göre organize edilmekte ve yönetilmektedir. Buna göre, takımların oyuncu sayıları, sporcularla imzalayacakları sözleşmelerin ücret ve süre sınırları, kullanılacak ekipmanlar ve bunun yanı sıra müsabakalar esnasında uyulması gereken kurallar, disiplin ihlalleri ve bunlara uygulanacak yaptırımların tamamı detaylı bir şekilde bu kural setinde düzenlenmektedir. Bununla birlikte, LoL Şampiyonluk Ligi, yukarıdaki paragrafta bahsettiğimiz turnuvalardan farklı olarak, "lig" usulünde yapılan ve her yıl iki sezon halinde (Yaz ve Kış Mevsimi) düzenli olarak gerçekleştirilen bir organizasyon niteliğini korumaktadır.

Espor Hukuku ve Esporcu Sözleşmeleri

Esporum Türkiye'deki gelişimi, buna mukabil belirli kurallar dahilinde düzenlenmesi ve olası ihtilaflara çözüm yolu bulma arayışı ile birlikte, son yıllarda Espor hukukunun kendine özgü bir hukuk alanı olarak ortaya çıktığını söylememiz mümkündür. Bu yönüyle halen gelişim aşamasında olan Espor hukukunun, espor faaliyetlerinin ve organizasyonlarının belirli kurallar çerçevesinde gerçekleşmesini amaçlayan, espor müsabakalarına ilişkin disiplin ihlalleri ile bu ihlallere uygulanacak yaptırımları, bununla beraber espor ekosistemi içerisinde yer alan süljeler arasındaki ilişkiler ile hak ve yükümlülükleri düzenleyen, temelde spor hukukunun bir alt dalı gibi görünmekle birlikte bilişim hukuku ve fikri mülkiyet hukuku ile son derece yakın

ilişki içerisinde olan, ayrıca ceza hukuku, borçlar hukuku, şirketler hukuku gibi ana hukuk disiplinlerinden yoğun olarak beslenen bir dal olduğunu söylememiz yanlış olmayacaktır.

Espor hukukunun bugün itibarıyla en önemli iki tartışma konusundan ilki disiplin ihlalleri ve bunlara uygulanacak yaptırımlardır. Bu hususta halen turnuva organizasyonlarını gerçekleştiren turnuva veya yayın platformlarının yahut Publisher firmaların kendi kurallarını koydukları ve bunların uygulanması, hatta bunlara yapılacak itirazların değerlendirilmesi noktasında da kendilerini yetkili kıldıkları görülmektedir. Her ne kadar Gençlik ve Spor Bakanlığı'na bağlı TESFED tarafından düzenlenen veya izin verilen müsabaka ve faaliyetlerde meydana gelen disiplin ihlallerinin Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından 13.07.2019 tarihli ve 30830 sayılı Resmî Gazete'de yayımlanan 'Spor Disiplin Yönetmeliği' kapsamında değerlendirilmesi gerekmekte ise de, bu hususta henüz yaygın bir uygulamanın oluşmadığı görülmektedir. Nitekim, TESFED tarafından yayımlanan Yarışma Talimatı'nın 19. maddesinde de, söz konusu talimata aykırı fiilleri işleyen idareci, antrenör, hakem ve sporcular hakkında Spor Disiplin Yönetmeliği hükümlerinin uygulanacağı hüküm altına alınmıştır. Bununla birlikte, yukarıda ifade ettiğimiz üzere TESFED'in 18.11.2022 tarihli ve 32107 sayılı Resmî Gazete'de Ana Statüsü yayımlanmış ve Ana Statü'de Disiplin Kurulu da federasyonun merkez teşkilatı içerisinde sayılmıştır. Ana Statü'nün 9. maddesinde ise, disiplin kurulunun, federasyonun faaliyet programında yer alan veya kurum ve kuruluşlarca Federasyondan izin alınmak suretiyle düzenlenen yarış ve faaliyetlerde; kulüp, Federasyona bağlı spor falları ile ilgili faaliyetlerde bulunan kuruluş, sporcu, hakem, antrenör, öğretici, menajer, yönetici ve görevli diğer kişilerin spor ahlakı ve disiplinine aykırı davranışlarına ilişkin disiplin işlerine bakacağı öngörülmüştür. Bu düzenlemeden hareketle, yeni dönemden itibaren TESFED'in Disiplin Kurulunun oluşumuyla birlikte, Federasyonun espor ekosisteminde gerçekleşen disiplin ihlallerinin ele alınması yönünden daha aktif bir rol alacağı açıktır.

Espor hukukunun ikinci önemli tartışma başlığı ise esporcu sözleşmeleridir. Espor kulüplerinde yer alan ve takımı adına espor müsabakalarına katılan sporcuların kulüpler ile aralarında bir sözleşme imzalamaları esastır. Esporun hukuk düzenince tanınan bir spor branşı olduğu hususunda herhangi bir şüphe olmadığından, imzalanan bu sözleşmeler de birer sporcu sözleşmesidir. Türk hukukunda sporcular "amatör" ve "profesyonel" olarak iki ayrı kategoriye ayrılmaktadırlar. Amatör sporcu, spor yapması karşılığında, zorunlu masrafları haricinde, ücret almayan kişi olarak tanımlamak mümkündür. Bu nitelik, amatör sporcu profesyonel sporcudan ayıran en önemli özelliktir. Profesyonel sporcular ise, yukarıdaki tanımdan da anlaşılacağı üzere, icra etmiş olduğu spor dalını bir "meslek" olarak yapan ve bu faaliyetten düzenli kazanç sağlayan kişilerdir.

Profesyonel sporcuların ilgili spor dalında uzmanlaşmak için sürekli antrenman yapmaları ve bunu bir meslek haline getirmeleri ile bu işi para karşılığı yapmaları profesyonelliğin olmazsa olmaz unsurudur. Dolayısıyla bir sporcu, ilgili kulüple arasında bir sözleşme olsun veya olmasın, para kazanmak ve geçimini sağlamak için aslı mesleği olarak o spor faaliyetlerini icra ediyorsa, profesyonel olarak kabul edilmelidir.

Özellikle ciddi bir ekonomik hacme sahip birçok spor branşında olduğu gibi, esporda da sporcular spor dalını icra etmeleri karşılığında belirli bir ücret almakta ve birçoğu bunu meslek olarak ifa etmektedir. Dolayısıyla yukarıdaki tanıma göre esporcuların da profesyonel sporcu olduğu düşünülebilir. Ne var ki, Türk hukukunda yalnızca futbol profesyonel spor dalı olarak kabul edildiğinden, futbol dışındaki tüm sporlar amatör statüdedirler. Bunun karşılığı olarak da, futbol tamamen ayrı bir mevzuat ile ve Türkiye Futbol Federasyonu'nun özerk yapısı altında örgütlenirken, futbol dışındaki diğer spor branşları Gençlik ve Spor Bakanlığı çatısı altında yer almaktadırlar. Bunun bir önemli sonucu da tabii olunan spor yargısı yönünden ortaya çıkmaktadır. Anayasa'nın 59. maddesinin üçüncü fıkrası uyarınca, sporun yönetimine ve disiplinine ilişkin konularda zorunlu tahkim uygulaması söz konusudur ve tahkim kurullarının bu hususlarda vermiş olduğu kararlar kesin olup, bunlara karşı herhangi bir şekilde yargı yoluna gidilememektedir. Dolayısıyla örneğin bir spor federasyonunun ceza ya da disiplin kurulunun tatbik ettiği bir disiplin yaptırımına karşı gidilecek ikinci derece yargı yolu yalnızca ilgili tahkim kuruludur ve tahkim kurulunun bu hususta vermiş olduğu kararlar kesindir. Türkiye'deki spor tahkim yapılanması da yukarıdaki amatör-profesyonel spor dalı ayırımına göre oluşmuştur. Buna göre, Türkiye'de iki tahkim kurulu bulunmaktadır. Futbol ile ilgili uyuşmazlıklar Türkiye Futbol Federasyonu Tahkim Kurulu'nun, futbol dışındaki diğer tüm spor branşlarına ilişkin uyuşmazlıklar ise Gençlik ve Spor Bakanlığı Tahkim Kurulu'nun görev alanına girmekte ve bu kurulların sporun yönetimine ve disiplinine ilişkin vermiş oldukları kararlara karşı herhangi bir yargı organına başvurulamamaktadır.



Bu açıklamalardan hareketle, her ne kadar spor faaliyeti belirli bir ücret karşılığı icra edilmekteyse de, Türk hukuku bakımından espor da Gençlik ve Spor Bakanlığı çatısı altında örgütlenmektedir ve amatör statüdedir. Bununla beraber, bir kulüple belirli bir ücret karşılığı sözleşme imzalayan esporcuların aslında bir "hizmet ilişkisi" içerisine girdikleri de unutulmamalıdır. Bu açıdan kulüpler ile esporcular arasında imzalanan sözleşmenin hukuki niteliğinin 6098 sayılı Türk Borçlar Kanunu uyarınca "hizmet sözleşmesi" olacağı açıktır. Burada önemle vurgulamamız gerekir ki, her ne kadar üstlendikleri işgörmeye edimi işverene ücret karşılığında belirli bir hizmet verme şeklinde tezahür etmekte ise de, esporculara 4857 sayılı İş Kanunu hükümleri uygulanmamaktadır. Zira İş Kanunu'nun 4/g maddesinde, sporculara İş Kanunu hükümlerinin uygulanmayacağı hüküm altına alınmıştır. Bu itibarla, espor kulüpleri ile esporcular arasındaki sporcu sözleşmeleri yönünden Türk Borçlar Kanunu'nun (TBK) hizmet sözleşmesine ilişkin hükümler uygulama alanı bulacaktır.

TBK'nın 393. maddesindeki tanıma göre, hizmet sözleşmesi, işçinin işverene bağımlı olarak belirli veya belirli olmayan süreyle işgörmeyi ve işverenin de ona zamana veya yapılan işe göre ücret ödemeyi üstlendiği sözleşmelerdir. Dolayısıyla, kulüpler ile esporcular arasında yapılan sözleşmelerin üç ana unsurunun işgörmeye edimi, ücret ve bağımlılık olduğunu söylememiz mümkündür. Esporcu, aradaki sözleşme uyarınca, üzerinde anlaşılan süre boyunca işverene bağımlı ve onun talimatlarıyla bağlı olarak hizmet verecek ve işveren sıfatını haiz espor kulübü de sözleşmede üstlendiği ücret ödeme borcunu ve varsa diğer yan yükümlülüklerini ifa edecektir. Bu sözleşmelerden kaynaklanan herhangi bir ihtilafın söz konusu olması halinde ise, taraflar herhangi bir hizmet sözleşmesinden farksız bir biçimde, genel hukuk yolları ile haklarını arayabileceklerdir. TESFED'in henüz sporcu sözleşmelerine ilişkin herhangi bir talimatı ya da düzenlemesi bulunmamaktadır.

Esporcu sözleşmeleri hazırlanırken özellikle kulüplerin veya sporcuların ana edimleri olan işgörmeye ve ücret haricindeki diğer yan yahut tâli yükümlülüklerinin doğru bir biçimde belirlenmesi ve sözleşmede belirtilmesi son derece önemlidir. Özellikle LoL Şampiyonluk Ligi'nde turnuva organizasyonu tarafından kulüplerden sezon başında yalnızca sözleşme özetleri talep edildiğinden, uygulamada birçok kulübün sporcularıyla sadece bu özetleri imzaladıkları ve bunun haricinde detaylı bir sözleşme tanzim etmedikleri görülmektedir. Oysa diğer spor branşlarında olduğu gibi, esporda da tarafların hak ve yükümlülüklerinin herhangi bir boşluğa mahal vermeyecek şekilde yazılı olarak belirlenmesi, her iki tarafın da haklarının korunması bakımından son derece önemlidir. Bu sözleşmelerde işgören tarafındaki esporcunun işveren olan kulübe bağımlılığının ve sadakat yükümlülüğünün kapsamının belirlenmesi kadar, sporcuların ücret haricinde sigorta primlerinin ödenmesi, belirli

durumlarda başarı primi verilmesi, bireysel yayın ve reklam haklarının olup olmadığı, imaj haklarının kapsamı ve sınırları gibi hususların detaylı bir şekilde düzenlenmesi, ayrıca sözleşmenin feshine ilişkin ilkelerin belirlenmesi elzemdir. Bu açıdan ihtiyaç ve beklentilere cevap verecek şekilde hazırlanmış bir esporcu sözleşmesi, sonraki aşamada taraflar arasında ihtilaf çıkma riskini de ciddi oranda azaltacaktır.

Kaynakça

- 1.ÇAĞLAYAN, Ramazan, Spor Hukuku, Ankara, 2007.
- 2.DOĞU, Hakkı Mert, "E-Spor ve E-Spor Hukukunda Sporcu Sözleşmeleri", Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, S. 69(2), 2020.
- 3.ERTAŞ, Şeref / PETEK, Hasan, Spor Hukuku, 2. Bası, Ankara, 2011
- 4.GARDINER, Simon / O'LEARY, John / WELCH, Roger / BOYES, Simon / NAIDOO, Urvasi, Sports Law, 4th Edition, New York, 2012.
- 5.GÜLER, Yunus Emre, Türkiye'de E-Spor: Dijital Bağımlılık ve Saldırganlık, Ankara, 2021.
- 6.GÜLŞEN, Recep, Spor Hukuku, 2. Baskı, Ankara, 2013.
- 7.KARTAL, Mehmet, Küreselleşme Bağlamında Türkiye'de E-Spor, Ankara, 2020.
- 8.KILIÇ, Taylan, Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği, İstanbul, 2021.
- 9.KİLCİ, Alp Kaan, Spor ve Dijital Oyunda Son Nokta: Espor, 2. Baskı, Ankara, 2021.
- 10.KÜÇÜKGÜNGÖR, Erkan, "Türk Hukukunda Sporcuların Hukuki Durumu", Ankara Barosu Dergisi, S. 1999/1.
- 11.OĞUZMAN, Kemal / ÖZ, Turgut, Borçlar Hukuku Genel Hükümler, 3. Bası, İstanbul, 2000.
- 12.ÖZENÇ, Orhan Efe / TINMAZLAR, Atakan, Türkiye'de E-Spor ve League of Legends, İstanbul, 2018.
- 13.ÖZENÇ, Orhan Efe / YÖRÜK, İbrahim, Her Yönüyle E-Spor, İstanbul, 2019.
- 14.TRAVERSI, Alessandro, Diritto PenaledelloSport, Milano, 2001.

