



E-TİCARET HACKATHON YARIŞMASI ŞARTNAMESİ

2025

İÇİNDEKİLER

VERSİYON.....	3
TANIMLAR ve KISALTMALAR DİZİNİ	4
1. YARIŞMANIN İÇERİĞİ VE GENEL BİLGİLER	1
2. YARIŞMANIN AMACI.....	1
2.1. Datathon: Kaggle Ürün Sıralama Aşaması	1
2.2. Hackathon: Terim-Ürün Eşleştirme Aşaması	2
3. BAŞVURU VE KATILIM KOŞULLARI	4
3.1. Takım Oluşturma	5
3.2. Danışman Yükümlülükleri	5
3.3. Süreç Bilgileri.....	6
3.4. Başvuru Esasları	7
4. YARIŞMA TAKVİMİ.....	7
5. PUANLAMA VE DEĞERLENDİRME	8
5.1. Ön Değerlendirme Süreci	8
5.2. Hackathon Süreci	8
5.2.1. Proje Sunum Aşaması.....	8
5.3. Yarışma Puanlaması	9
6. ÖDÜLLER.....	9
7. İLETİŞİM.....	10
8. GENEL KURALLAR.....	10
9. ETİK KURALLAR	10
10. SORUMLULUK BEYANI	10

VERSİYON

VERSİYON	TARİH	Açıklama
V1.0	17.07.2025	2025 İlk Versiyon

TANIMLAR ve KISALTMALAR DİZİNİ

Ar-Ge: Araştırma ve geliştirme faaliyetleri,

Değerlendirme Kurulu: TEKNOFEST E-Ticaret Hackathonu Yarışmasında rapor değerlendirme, şartname revize süreçleri, teknik soruları yanıtlama gibi konularda görev alan, alanında uzman kişilerden oluşan kurul,

KYS: TEKNOFEST Kurumsal Yönetim Sistemi,

E-Ticaret Hackathonu Yarışması: İşbu şartnameye konu yarışma,

Paydaş: T3 Vakfı , Türkiye Cumhuriyeti Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı ve Trendyol,

Takım: En az 2 (iki) ve en fazla 5 (beş) kişiden oluşan ekibe verilen isim,

Takım Kaptanı: Yarışmada Takımı temsil yetkisi olan takım üyesi,

TEKNOFEST: Havacılık, Uzay ve Teknoloji Festivali,

TEKNOFEST Yarışmalar Komitesi: Paydaş Kurumlardan ilgili sorumlu üyelerin oluşturduğu komite,

T3 Vakfı: Türkiye Teknoloji Takımı Vakfı,

Yarışma Süreci: Yarışma başvurularının alınmaya başladığı tarih ile final sonuçlarının açıklandığı tarih arasında geçen süre.

1. YARIŞMANIN İÇERİĞİ VE GENEL BİLGİLER

E-Ticaret Hackathon Yarışması, TEKNOFEST organizasyonu kapsamında düzenlenecek fikir geliştirme ve uygulama yarışmasıdır. Bu şartname, yarışmaya başvuru yapan ve süreçlere katılım gösteren katılımcılar ile Trendyol arasındaki hak ve yükümlülükleri belirlemektedir. Bu nedenle, metnin tamamının dikkatlice okunması ve anlaşılması büyük önem taşımaktadır.

Minimum takım büyüklüğü 2, maksimum 5'tir ve önceden geliştirilmiş projelerin kullanımına izin verilmeyecektir. Yarışma 2 aşamadan oluşmaktadır. İlk aşama [Kaggle](#) üzerinde gerçekleşecek ve başvuru kriterlerini karşılayan herkes takım olarak katılabilecektir. Kaggle; veri bilimi üzerine kod ve veri paylaşımı yapılan, ayrıca rekabetçi etkinliklerin de düzenlenmesini sağlayan bir online platformdur. Kaggle aşamasında başarılı olan ilk 20 takım ikinci aşamaya davet edilecektir. İkinci aşamada fiziksel hackathon gerçekleştirilecek ve ödüller derece elde eden takımlara bu aşama sonucunda verilecektir.

Yarışma Tarihi ve Yeri: 13-14 Eylül 2025, İstanbul

2. YARIŞMANIN AMACI

Yarışmanın temel amacı, kullanıcıların arama deneyimini geliştirmiş algoritmalar kullanarak iyileştirmektir. Yarışmanın iki temel aşaması bulunmaktadır ve amaç bu aşamalarda farklılıklar göstermektedir.

2.1. Datathon: Kaggle Ürün Sıralama Aşaması

Yarışmanın birinci aşamasının temel amacı, kullanıcıların e-ticaret platformlarındaki deneyimlerini iyileştiren veri odaklı çözümler geliştirilmesini sağlamaktır. Bu doğrultuda, yarışmacılardan aşağıdaki özelliklere sahip bir tahmin sistemi geliştirmeleri beklenmektedir:

Kullanıcıların bir zaman aralığında farklı terimler yazarak yaptıkları her arama bir "oturum" olarak değerlendirilmektedir.

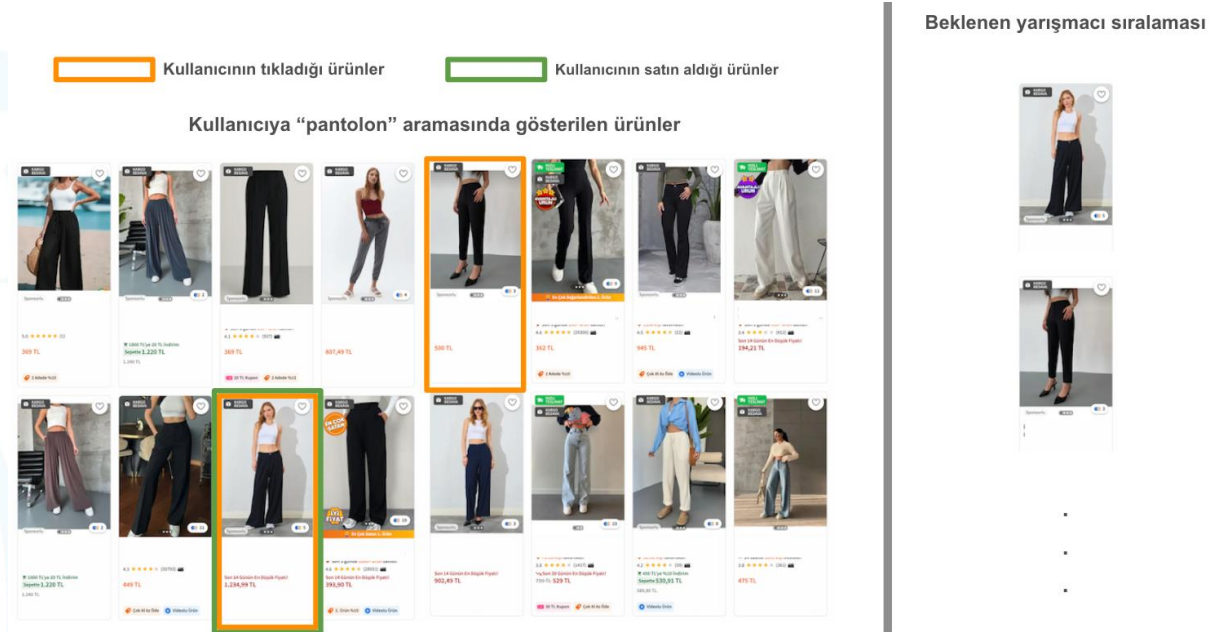
Ürüne Tıklama Tahmini: Verilen bir oturum içerisinde kullanıcının hangi ürünlere tıklayacağını tahmin edilmesi.

Ürünü Satın Alma Tahmini: Aynı oturum kapsamında kullanıcının hangi ürünü satın alacağını tahmin edilmesi.

Yarışmacılara:

- Ürünlere ait temel bilgiler
 - Kullanıcılara ait temel bilgiler
 - Kullanıcıların site içi geçmiş hareketlerine ait dökümler ve istatistikler
- veri olarak sağlanacaktır.

Problemin daha net anlaşılabilmesi için örnek bir akış aşağıda verilmiştir:



Değerlendirme ve diğer detaylar:

- Değerlendirme, tıklama ve sipariş tahminlerinin oturum başına hesaplanmış Recall@K değerlerinin ağırlıklandırılmış toplamı kullanılarak yapılacaktır. Bu metrik, her iki görevin başarımını birlikte değerlendiren dengeli bir puanlama sistemidir.
- Katılımcıların bu aşamada kullanıcı oturum bilgilerini etkin şekilde analiz eden bir model geliştirmeleri beklenmektedir.
- Eğitim ve test verisi organizatörler tarafından sağlanacaktır.
- Bu aşama için herhangi bir GPU, CPU gibi bir makina kaynağı **sağlanmayacaktır**.
- Verinin detayları yarışmadan hemen önce yapılacak bir toplantıyla açıklanacak ve yarışmacılara veriler aynı tarihte iletilecektir.
- Bu aşamaya dair nihai sıralama Kaggle platformundaki "private leaderboard"a göre belirlenecektir.
- Başvuru esnasında takım üyesi olarak belirtilmiş kişiler Kaggle aşamasında da aynı takımı oluşturup yarışmalıdır.

2.2. Hackathon: Terim-Ürün Eşleştirme Aşaması

İkinci aşamanın amacı, kullanıcı sorgularını anlamsal olarak da işleyip ilgili ürünleri sıralayabilen etkileşimli bir arayüzün geliştirilmesidir. Bu aşamada katılımcılardan aşağıdaki bileşenleri içeren bir sistem tasarımları beklenmektedir:

İçerik Sıralama: Verilen herhangi bir arama terimi ile genel ürün havuzundaki en alakalı olabilecek ürünleri toplamak ve satın alınabilme - tıklanabilme ihtimalini de gözleterek sıralamak.

Önyüz Tasarlama: İlgili görevi yerine getiren sade ve anlaşılır bir önyüz geliştirilmesi de beklenmektedir. Bu önyüz, sorgu alıp nihai önerileri sıralı olarak sunacak şekilde çalışmalı ve sonuçların görselleştirilmesini de içermelidir.

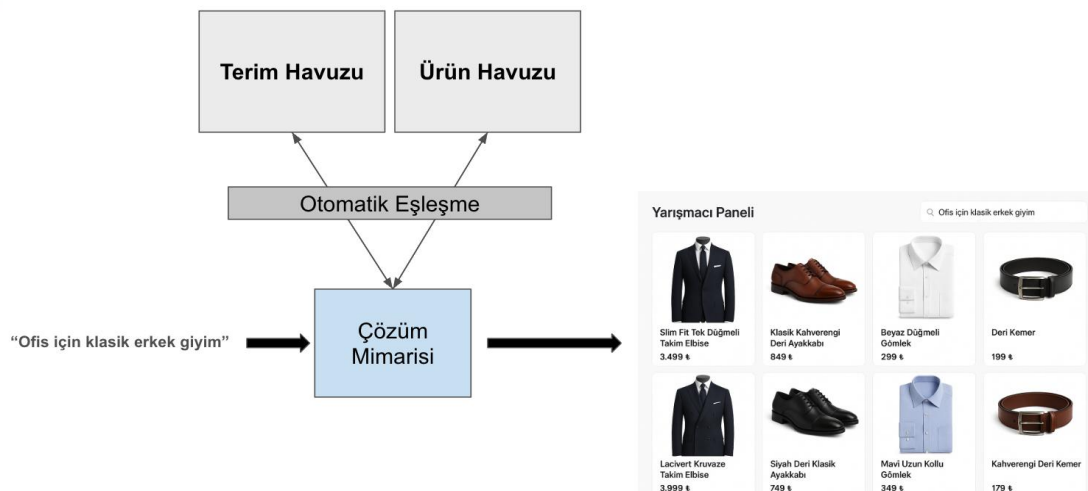
Örnek Aramalar:

- Topuklu ayakkabı ve elbise kombini
- Yaz tatilinde şık ve rahat kombinler
- Ofis için klasik erkek giyim
- Anneler günü hediyesi olarak şık takı seti
- Dağ yürüyüşü için ayakkabı ve sırt çantası

Bu aşamada yarışmacılar ilk aşamada iletilen veri setini kullanacaklardır. Fakat test senaryoları kullanıcı hakkında önceden herhangi bir bilgi içermeyecektir. Bu sebeple yarışmacılar ilk aşamadan farklı olarak kullanıcı geçmişine dayalı bilgiler çıkaramayacaklardır. Bu durum, sistemin **yalnızca sorguya dayalı** olarak içerik sunma kabiliyetini ön plana çıkaracaktır.

Katılımcılardan, yukarıdaki işlevleri sağlayan sade ve anlaşılır bir arayüz geliştirmeleri beklenmektedir. Bu arayüz, sorgu alıp öneri sunacak şekilde çalışmalı ve sonuçların görselleştirilmesini de içermelidir.

Problemin daha net anlaşılabilmesi için örnek bir akış aşağıda verilmiştir:



Yarışmacıların ikinci aşama esnasında sunum, görsellik ve fikir alışverişine daha fazla zaman ayırabilmeleri için fiziksel yarışma tarihinden önce ikinci aşamaya ilgili detaylar bildirilecek ve takımlara teknik hazırlıklarını yapmak için zaman tanınacaktır. **Bu aşamada ekiplere işlem kaynağı sağlanacaktır.**

3. BAŞVURU VE KATILIM KOŞULLARI

- 15-30 yaş aralığında, yapay zeka alanında proje geliştiren veya geliştirmek isteyen herkes başvurabilir: Türkiye ve yurt dışında öğrenim gören lise öğrencisi ve üniversite öğrencisi (Ön Lisans, Lisans, Yüksek Lisans, Doktora ve Açık Öğretim dâhil) ile mezunları katılım sağlayabilir.
- Bir kişi aynı yarışmada birden fazla takımda yer alamaz.
- Takımlar, tek bir kurumdan oluşabileceği gibi, birden fazla kurumdan katılımcıların bir araya gelmesiyle karma bir şekilde de kurulabilir. Bu konuyla ilgili bir kısıtlama bulunmamaktadır.
- Takımlar, isteğe bağlı olarak, üyelerini desteklemek amacıyla 1 danışmanı takımlarına ekleyebilirler. Lise düzeyindeki takımlar için danışman eklenmesi zorunludur.
- 18 yaş altı yarışmacılar danışmanları eşliğinde yarışmaya katılabilir.
- Katılımcıların proje fikirleri özgün olmalıdır. Benzerlik veya taklit olduğu tespit edilen projeler diskalifiye edilecektir. Katılımcı, aynı proje ile daha önce başka bir yarışmaya katılmışsa, o yarışmanın adı, yeri, tarihi, organizatörü ve elde edilen sonuç gibi bilgileri proje dosyasında belirtmelidir.
- Proje geliştirme - kod yazımı aşamasında yapay zeka asistanlarından faydalanılması konusunda bir kısıt bulunmamaktadır.
- Geliştirilen çözümlerde servis edilen model ve yaklaşımların kaynak koduna ve ağırlıklarına erişilebilmesi gerekmektedir. (*ChatGPT, Gemini vb. ücretli yapay zeka araçlarının çözüm olarak kullanılması yasaktır.*)
- Başvurular 5 Ağustos 2025 tarihine kadar www.t3kys.com başvuru sistemi üzerinden çevrim içi olarak yapılır.
- Başvuru tarihleri arasında takım kaptanı sistem üzerinden kaydolar, takım üyelerini doğru ve eksiksiz olarak sisteme kaydeder ve üyelerin e-postalarına davet gönderir. Davet gönderilen üye, Başvuru Sistemine giriş yaparak “Takım Bilgilerim” kısmından gelen daveti kabul eder ve kayıt tamamlanır. Aksi durumda kayıt tamamlanmış sayılmaz.
- Takım üyelerinin başvuru süresinde takım tanıtım dosyasını (Takım adına tek bir tanıtım dosyası yeterlidir.) www.t3kys.com başvuru sistemi üzerinden elektronik formatta teslim etmiş olmaları gerekmektedir. Başvurunun tamamlanması için belgelerin eksiksiz teslim edilmesi gerekir.
- Başvuru formlarının değerlendirilmesiyle takımlar seçilecek ve yarışmaya katılmaya hak kazanacaktır.

- Yarışma kapsamında gerekli tüm süreçler KYS üzerinden yapılmaktadır. Takımların KYS üzerinden süreçlerini takip etmesi gerekmektedir.
- Trendyol bünyesinde çalışanlar yarışmacı veya danışman olarak başvuru yapamayacaklardır.

3.1. Takım Oluşturma

- Lise seviyesinde takımlar danışman bulundurmak zorundadır.
- Yarışmaya başvurular takım halinde yapılacaktır. Takımlar en az 2, en fazla 5 kişiden oluşmalıdır.
- Danışman, takım üyesi rolüyle eklenmemelidir. Danışmanın takımdaki rolü danışman olarak belirtilmelidir.
- Yarışmaya sadece takım olarak başvuru alınmaktadır. Yarışmaya bireysel katılım kabul edilmemektedir.
- Her takımın en fazla bir danışmanı olabilir. Birden fazla danışman bulunan takımların başvuruları geçersiz sayılacaktır.
- Takım içerisinde takım kaptanı bulunmalıdır.
- Başvuru tarihleri arasında takım kaptanı/danışman (varsa) sistem üzerinden kayıt olur, danışman (varsa) ve/veya takım kaptanı, takım üyelerinin kaydını doğru ve eksiksiz olarak sistemde oluşturur ve üyelerin e-postalarına davet gönderir. Davet gönderilen üye, başvuru sistemine giriş yaparak “Takım bilgilerim” kısmından gelen daveti kabul eder ve kayıt işlemi tamamlanır. Aksi durumda kayıt işlemi tamamlanmış olmaz.



3.2. Danışman Yükümlülükleri

- Danışman olarak görev yapacak kişinin danışmanlık görevlerini yerine getireceğine dair belgenin ıslak imzalı olarak TEKNOFEST Yarışmalar Komitesinin açıklayacağı tarihte sisteme yüklenmesi gerekmektedir.

- Danışmanın görevi; öğrencilere kendi eğitim-öğretimlerini planlayabilmeleri konusunda yardımcı olmak, akademik, sosyal ve kültürel konularda yol göstermek, zihinsel, sosyal ve duygusal yönleriyle öğrencinin kişiliğinin bir bütün olarak gelişebilmesi için uygun ortamın hazırlanmasına yardımcı olmak vb. görev ve hizmetlerdir. Danışmanın takımındaki rolü projede ihtiyaç duyulacak akademik desteği sağlayarak takım üyelerinin problemlerine çözüm üretebilmeleri için yol göstermektir.
- Danışman şartları; Danışman olarak eğitim/öğretim kurumlarında görevli öğretmenler/akademisyenler veya ilgili alanda kariyer hayatını devam ettiren mühendis/uzman vb. kişiler danışman olarak takımda yer alabilir.
- Danışman final aşamasına kadar takıma destek olacağını ve final aşaması süresince takımın yanında bulunacağını taahhüt eder.
- Lise seviyesindeki takımların danışmanları aracılığıyla başvuru yapmaları ve yarışma alanına danışmanlarıyla gelmeleri zorunludur.
- Lise seviyesindeki takımların danışmanlarının final aşamasında takımının yanında bulunması zorunlu olup, final aşamasına mücbir sebeplerden dolayı katılım sağlayamayacak danışmanların iletisim@teknofest.org mail adresine katılamama gerekçesinin yer aldığı dilekçeyi göndererek TEKNOFEST Yarışmalar Birimine başvurması gerekmektedir.

3.3. Süreç Bilgileri

- Yarışma süreci boyunca TEKNOFEST yarışmalar komitesi tarafından yapılacak olan tüm bilgilendirmeler takımın iletişim sorumlusu olarak belirlediği kişiye yapılacaktır. Bu sebeple her takım bir iletişim sorumlusu belirlemelidir. (KYS' ye kayıtlı e-mail adresine bilgilendirme yapılmaktadır.)
- Süreçlerin (Başvuru Yapma, Rapor/Sunum/Form Son Yükleme Tarihi, İtiraz Süreci, Doldurulması Gereken Form vb.) takibi iletişim sorumlusunun görevi olup iletişim sorumlusundan kaynaklı gecikmeler ve/veya aksaklıklardan TEKNOFEST yarışmalar komitesi sorumlu değildir.
- Yarışma kapsamında gerekli tüm süreçler (Başvuru, Rapor/Sunum/Form Alımı, Rapor/Sunum/Form Sonuçları, İtiraz Süreçleri, Üye ekleme/çıkarma işlemleri vb.) KYS sistemi üzerinden yapılmaktadır. Takımların KYS portalı üzerinden süreçleri takip etmesi gerekmektedir.
- Yarışma süreci boyunca başvuru yapma, rapor yükleme, itiraz süreci ve form doldurma işlemleri takım kaptanı ve/veya danışmanın yetkisi dahilinde olup yarışma süreçleri bu kişiler üzerinden yönetilmektedir.
- Yarışma kapsamında gerekli tüm süreçler KYS portalı üzerinden yapılmaktadır. Takımların KYS portalı üzerinden süreçleri takip etmesi gerekmektedir.
- Finale kalan takımlara sağlanacak ulaşım ve konaklama desteği sınırlıdır. Destek verilecek kişi sayısı takım başı en fazla 5 kişi (danışman dahil) olup TEKNOFEST Yarışmalar Komitesi tarafından değişiklik yapma hakkı bulunmaktadır. Takım oluşturulurken bu maddenin göz önünde bulundurulması gerekmektedir.

- TEKNOFEST Yarışmalar Komitesi festival alanında bulunacak üye sayısını sınırlandırma yetkisine sahiptir. Sınırlandırma yapılması durumunda komite tarafından bilgilendirme yapılacaktır.

3.4. Başvuru Esasları

Başvurular, TEKNOFEST Havacılık, Uzay ve Teknoloji Festivali Teknoloji Yarışmaları resmî web sitesi (www.teknofest.org) üzerinden alınacaktır.

Başvurular **05/08/2025** tarihine kadar www.t3kys.com başvuru sistemi üzerinden çevrim içi olarak yapılır.

Yarışmacı, başvuru yapmadan önce yarışma hakkındaki tüm açıklamaları ve katılım koşullarını okuyup onaylamak suretiyle yarışmaya katılabilecektir.

Yarışmaya başvuranlar şartnamede yer alan şartların tamamını kabul etmiş oldukları sayılmaktadır.

4. YARIŞMA TAKVİMİ

TARİH	AÇIKLAMA
17 Temmuz 2025	Başvuru Başlangıç Tarihi
5 Ağustos 2025 23:59	Son Başvuru Tarihi
8 Ağustos 2025	Yarışmacılara Kaggle Linki İletilmesi
8-22 Ağustos 2025	Online Kaggle Yarışması
29 Ağustos 2025	Finalist Takımların Açıklanması(20 takım)
5 Eylül 2025	Çevrim içi toplantı ile finalistlerle buluşma
5-12 Eylül 2025	Hackathon'a Hazırlık Süreci
13-14 Eylül 2025	13 Eylül: Fiziksel Hackathon, Networking 14 Eylül: Proje Sunumları ve Sonuçların Açıklanması
17-21 Eylül 2025	Ödül Töreni (TEKNOFEST İstanbul)

5. PUANLAMA VE DEĞERLENDİRME

5.1. Ön Değerlendirme Süreci

Ön eleme sonuçları T3 KYS platformu üzerinden açıklanacaktır. Finalistlerin seçimi, birinci aşamada Kaggle private leaderboard skoruna göre belirlenecektir. İlk 20 takımın birinci aşamada yaptıkları çalışmalar da (notebook, repo vs.) talep edilecek, çözümlerinin tutarlılığı detaylı bir şekilde incelenecektir.

5.2. Hackathon Süreci

Kaggle'daki ön eleme aşamasını geçen takımlar fiziksel olarak Hackathon'un yapılacağı Trendyol Maslak Kampüs'e davet edilecektir. Takımlar hackathon sürecinde geliştirdikleri fikirlerini sunum haline getirdikten sonra sonra jüriye sunum yapacaklardır.

Hackathon'dan önce takımların projelerini olgunlaştırması için 7 günlük süre verilecektir. 5 Eylül 2025 tarihinde yapılacak çevrim içi toplantıyla finalistlerle bir araya gelinecek ve bu toplantının ardından yarışma başlayacaktır.

Fiziksel Hackathon ise 13 Eylül Cumartesi günü saat 09:00'da başlayacak ve 14 Eylül Pazar günü saat 14.00'de bitecektir. Jüri değerlendirme sunumları Hackathon'un bitmesiyle 14 Eylül Pazar 14:00'de başlayacaktır.

5 Eylül 2025 tarihinden başlayarak 14 Eylül Pazar günü saat 14:00'e kadar takımlar geliştirmelerini yapabilirler. Projenin değerlendirmeye alınabilmesi için 14 Eylül 2025 günü saat 14:00'e kadar takımlar Github'a geliştirmelerini yüklemiş ve sunumlarını hazırlamış olmalıdırlar.

5.2.1. Proje Sunum Aşaması

Proje sunumları yarışma komitesi tarafından hackathon sonrasında takımlara iletilen saatte gerçekleşir.

Jüri değerlendirmesi 10 dakika sunum ve demo, 3 dakika soru-cevap usulünde gerçekleşecektir.

Yarışmacılara nihai değerlendirme kriterlerini de gözetken örnek bir sunum şablonu sağlanacaktır. Sunumlar yarışma süresi bitmeden önce toplanacak ve jüri sunumlarından önce değişiklik yapılmasına izin verilmeyecektir.

Sunumu tek sözcü yapabilir ancak sunumda her takım üyesinin projedeki görevi açıkça belirtilmelidir. Jüriler takım üyelerine sözcü olmasalar bile görevlerine yönelik soru sorabilirler.

Sunum sırasında projenin çalışmaya hazır bir şekilde ayakta olması beklenir. Jüriler sunum sırasında projeyi test edebilirler.

5.3. Yarışma Puanlaması

PUANLAMA TÜRÜ	PUANLAMA YÜZDESİ
Ön Değerlendirme Süreci: Kaggle Skoru	%40
Hackathon Süreci: Demo ve Sunum Kalitesi	%30
Hackathon Süreci: Uygulanabilirlik	%20
Hackathon Süreci: Yenilikçilik/Yaratıcılık	%10

Nihai Değerlendirme Kriterleri

- **Kaggle Skoru:** Birinci aşamadaki Kaggle private leaderboard skoru. *(Takımların Kaggle skorları yeterli katılım olması durumunda kendi içlerinde, olmaması durumunda referans bir çözüm skoruna göre normalize edilecektir.)*
- **Demo ve Sunum Kalitesi:** Projeye ait demonun ve sunumun ne kadar etkileyici, net ve anlaşılır olduğu dikkate alınacaktır. Sürecin projeyi olabilecek en iyi şekilde yansıtmayı beklenir.
- **Uygulanabilirlik:** Projenin gerçek dünya problemlerine yönelik çözüm sunma kapasitesi, ölçeklenebilirliği ve uygulanabilirliği incelenecektir.
- **Yenilikçilik/Yaratıcılık:** Projenin ne derece yenilikçi ve yaratıcı olduğu değerlendirilecektir. Literatürdeki gelişmiş ve güncel yaklaşımların uygulanması beklenmektedir.

Yarışmanın nihai kazananları Hackathon sunum aşamasının sonunda belirlenmiş olacaktır.

6. ÖDÜLLER

Yarışmada finale kalan ve final değerlendirmesinde dereceye giren takımlara para ödülü verilecektir. Aşağıdaki tabloda belirtilen ödüller, ödül almaya hak kazanan takımlara verilecek toplam tutarı göstermektedir, bireysel ödüllendirme yapılmayacaktır. Birincilik, ikincilik ve üçüncülük ödülleri, KYS' deki takımınızda yer alan mevcut takım üyeleri (danışman dahil değildir) toplam sayısına göre eşit miktarda bölünerek her şahsın belirteceği banka hesabına yatırılacaktır.

Tablo 4 Seviye Bazlı Derece Ödül Tablosu

DERECE	ÖDÜL MİKTARI
BİRİNCİLİK	120.000,00 TL
İKİNCİLİK	100.000,00 TL
ÜÇÜNCÜLÜK	90.000,00 TL

7. İLETİŞİM

Yarışma hakkında sorular için TEKNOFEST web sitesinde **TEKNOFEST E-Ticaret Hackathon Yarışması** sayfasından yarışmanın grubuna katılabilirsiniz. Bu grubun aktif olarak takip edilmesi ve her takımdan en az 1 kişinin üye olarak bu gruptaki duyuruları, soru ve cevapları takip etmesi yarışmacıların sorumluluğundadır. Belirtilen e-posta grubunun takip edilmemesi sonucunda doğacak takımların güncel bilgilendirmelere ulaşamama durumundan TEKNOFEST Yarışmalar Komitesi sorumlu değildir.

Yarışmanın organizasyonel bölümleri ile ilgili soruların **iletisim@teknofest.org** e-posta adresi üzerinden iletilmesi gereklidir.

Sorularınızın yukarıda doğru kanallar üzerinden iletilmesi, sorulan sorulara hızlı dönüş yapılabilmesi açısından önem arz etmektedir.

8. GENEL KURALLAR

Yarışma kapsamında geçerli olan Genel Kurallar kitapçığına ulaşmak için [tıklayınız](#).

9. ETİK KURALLAR

Yarışma kapsamında geçerli olan Etik Kurallar kitapçığına ulaşmak için [tıklayınız](#).

10. SORUMLULUK BEYANI

T3 Vakfı ve TEKNOFEST, yarışmacıların teslim etmiş olduğu herhangi bir üründen veya yarışmacıdan kaynaklanan herhangi bir yaralanma veya hasardan hiçbir şekilde sorumlu değildir. Yarışmacıların üçüncü kişilere verdiği zararlardan T3 Vakfı ve organizasyon yetkilileri sorumlu değildir. T3 Vakfı ve TEKNOFEST, takımların kendi sistemlerini Türkiye Cumhuriyeti yasaları çerçevesinde hazırlamalarını ve uygulamalarını sağlamaktan sorumlu değildir. Türkiye Teknoloji Takımı Vakfı işbu şartnamede her türlü değişiklik yapma hakkını saklı tutar.

