



# Players 4 Players Spiel- und Turnierregeln

Version 3e, 26.04.2008

Players 4 Players Tischfußballvereinigung e. V.  
[www.players4players.de](http://www.players4players.de)

## Endeks

1. Grundlagen.....	3
2. Taç atışı.....	3
3. Top »oyunda«.....	4
4. »Avut top«.....	4
5. »Ölü top«.....	4
6. Timeout.....	5
7. Sopaların çevrilmesi.....	6
8. Masanın etkilenmesi.....	7
9. Oyun alanına elini sokma.....	7
10. Masada değişiklikler.....	8
11. Dikkat dağıtmak.....	8
12. Konuşma raconları.....	8
13. Pas atmak.....	9
14. Süre kısıtlaması.....	9
15. Teknik faul.....	10
16. Hakem.....	10
17. Şeref kuralları.....	11
18. Turnuva yönetimi.....	11

## 1. Grundlagen

### 1.1. Masa tarafının veya ilk atışın belirlenmesi

Yazı tura atarak hangi takımın masanın ne tarafından başlayacağı veya hangi takımın ilk atışı yapacağı kararlaştırılır. Karşı takım seçimi kabul etmek zorundadır. Eğer masa için jeton gerekiyorsa, karşı takım jetonu da ilk olarak atması gerekir; sonraki jetonlar sırasıyla atılır.

### 1.2. Isınma hareketleri

Maç başladıktan sonra hiç bir oyuncu artık taç veya vuruş için ısınma hareketleri yapamaz. Bu hem oyunun oynandığı masa için hem de diğer masalar için geçerli. Bu kural timeout ve set araları için de geçerlidir. Topun figüre değerek hareket etmesi ısınma hareketi olarak sayılır. Bu kurala aykırılık yapıldığında bir uyarı verilir, tekrar durumunda ise teknik faul verilir.

### 1.3. Kale değiştirme

Her bir setin ardından. her takım kale değiştirme hakkına sahiptir. Bir set'ten sonra kale değişimi hakkının kullanılmaması, tüm diğer setlerde bu hakkın kaybolmasına neden olmaz.

### 1.4. Double´da pozisyon

Taç hakkına sahip olan takım. double´daki pozisyonunu ilk olarak belirlemelidir. Bir double´da, her oyuncu kendisinin seçtiği her iki langırt sopası ile oynayabilir. Top oyuna girdikten sonra oyuncunun, vuruş yapılana kadar veya timeout istenene kadar pozisyonunu tutması gerekir.

### 1.5. Kurallara uygun gol

Kale çizgisini geçen top, oyun alanına geri sekse dahi gol olarak değerlendirilir. Saymaya unutulmuş bir gol ancak, takip eden top oyunda olduğu müddet hatırlatılabilir. Takip eden top kaleye girdikten sonra itiraz kabul edilemez.

### 1.6. Oyunun kazanılması

İlk olarak beş gol (tek kazanılan set oyunlarda yedi gol) atan takım, seti kazanır. İlk olarak gerekli sayıda set alan takım oyunu kazanır.

## 2. Taç atışı

### 2.1. Doğru taç

Top, maç başlangıcında veya gol başarısız ardından top atma deliğinin içinden oyuna atılmalıdır. Topu oyuna atan oyuncu, topun gidişatını etkilemeye çalışabilir. Atıcı takım, gol atmadan önce, topa bir figür ile dokunmalıdır. Oyuncunun, oyun alanına elini değdirmesi yasaktır. Fakat topu oyuna yuvarlamadan önce, topu taç vuruşu için doğru pozisyona getirmek için oyuncunun elini değdirmesine izin verilir. Bu esnada top atıcının elinden düşerse, oyuncu topu tekrar pozisyona sokmalıdır. Eğer tekrar topu elinden kaçırırsa taç atışına karşı oyuncuya kaybeder. Oyun alanı olarak oyun sahasından masa kenarların yüksekliğine kadar olan bölüm kastedilmektedir.

### 2.2. Oyuna hazır olma

Taç atan takım karşı takım oyuna hazır olduğunu onaylamadığı müddetçe topu atamaz. Bu kurala uyulmadığında top tekrar vuruş hakkına sahip olan kişi tarafından oyuna atılır.

### **2.3. Top »oyunda«**

Top bir oyuncu tarafından oynanmadan önce oyun sahasına dokunmalıdır. O andan itibaren »oyunda« sayılır.

### **2.4. Bir Golün ardından taç atışı**

Set esnasındaki diğer taç atışları, golü yiyen takım tarafından atılır. Bir den çok set ile oynanan maçlarda, ilk taç bir önceki setin mağlubu tarafından atılır.

### **2.5. Yanlış takım tarafından taç atışı**

Top yanlış takım tarafından atıldığında ve hata top kaleye girmeden fark edildiğinde, set durdurulmalı ve top doğru oyuncu tarafından tekrar atılmalıdır. Takip eden top kaleye girdikten sonra itiraz kabul edilemez. Top kaleye girdikten sonra itiraz kabul edilemez.

### **2.6. Kural ihlali ardından taç atışları**

Bir takım kural ihlali nedeniyle taç atış hakkını aldığı ve oyun akışı esnasında aynı top oyun alanını terk ettiğinde veya ölü sayıldığında kural 4.1'de tarif edildiği gibi, taç atışını (yani .[202F?] kural ihlalden önce) kaybeden takımın savunma alanından tekrar oyuna alınır.

## **3. Top »oyunda«**

### **3.1. Top »oyunda«**

Top taç'a atıldığında »oyunda« kalmalıdır, ancak »avut top« veya »ölü top« olduğunda veya gol atıldığında hariç.

### **3.2. Top atış deliğinde**

Atış deliğine atılan ve kendiliğinden tekrar oyun sahasına giren top, »oyunda« kabul edilir.

## **4. »Avut top«**

### **4.1. Top oyun alanının dışında**

Top oyun sahasının dışındaki herhangi bir eşyaya değdiğinde »avut top« olarak sayılır. Taç'ı atan takımın savunma alanında top tekrar oyuna sokulur. Bunun için top 2'li sopanın bir figüründe pozisyonlanır; ardından karşı takım oyuna hazır olduğuna dair onay alınmalı, ardından top bir figürden diğerine oynanmalı orada bir saniye için durdurulmalıdır, ancak bundan sonra bir vuruş veya pas atılabilir (timeout sonrasında oyunun devamındaki gibi, bkz. kural 6.9)

### **4.2. »Kaldırıcı« (Heber)**

»Kaldırıcı« (Heber) (savunma alanından adamların üzerinden atılan kontrollü bir vuruş) olarak adlandırılan hareket set başına en fazla iki ile limitlendirilmiştir. Sebepsiz bir »kaldırıcı«(Heber) teknik faul ile cezalandırılır. Bir »kaldırıcı« ile masa dışına atılan top karşı takım tarafından taç'a atılır.

## **5. »Ölü top«**

### **5.1. Top »ölü« konumda**

Bir top tamamen hareketsiz ve hiç bir figür tarafından ulaşılamayan bir konumda ise »ölü« kabul edilir.

## **5.2. Kale ve sonraki 2'li sopa arasında »ölü top«**

Top bir kale ve 2'li sopa arasında »ölü« ilan edildiğinde bulunduğu savunma alanında tekrar oyuna alınır, kural 4.1'de anlatıldığı gibi.

## **5.3. 2'li sopaların arasındaki »ölü top«**

Top 2'li sopaların arasında »ölü« ilan edildiğinde aslen vuruş hakkına sahip olan takım tarafından tekrar oyuna alınır, kural 4.1'de anlatıldığı gibi.

## **5.4. Oyun geciktirmeleri**

Özellikle »ölü« konumlandırılan bir top yeni taç atışı yapmak üzere karşı takıma geçer.

## **5.5. »Ölü« bir topa müdahale edilmesi**

Bir oyuncu »ölü top«'a müdahale ederse (örn. vurma,üfleme, sopanın bükülmesi) karşı tarafın oyuncusu ya oyunu devam ettirme şansına sahip olur yada topu tekrar atma şansına sahip olur.

## **6. Timeout**

### **6.1. Set'ler arasında timeout**

Set'lerin arasında timeout'a izin verilmez. Set'ler arasında azami 60 sn.'lik bir ara müsaade edilir. Her iki takım da süre dolmadan oyuna hazır olduğuna dair onay verirse, oyuna başlanır. 60 sn.'nin gerisi bu gibi durumlarda kayba uğrar.

### **6.2. Set esnasında Timeout**

Her takıma set başına , masadan uzaklaşabileceği, iki timeout hakkı verilir. Timeout 30 sn.'yi geçmemelidir. Her takım top başına sadece bir timeout isteyebilir. Kurallara uygun bir gol'den sonra taç atışın yapmadan önce her takımdan timeout alınabilir. Alınan timeout sıradaki top için sayılır.

### **6.3. Top »oyunda«'yken timeout**

Bir »avut topu«'nda veya »ölü top«'ta hiç bir takım timeout isteme hakkına sahip değildir. Top »oyunda«'yken sadece topa sahip olan oyuncu timeout isteme hakkına sahiptir. Timeout isteyebilmek için topun hareketsiz durumda olması gerekir.

### **6.4. Timeout cezaları**

Bir oyuncu eğer, top »oyunda«'yken, ellerini tutamaklardan çeker ve masadan yönelirse takım timeout ile cezalandırılır. Kurallara aykırı bir oyun geciktirmesi timeout ile cezalandırılmaktadır.

### **6.5. Yetkisiz timeout**

Bir takım yetkisiz bir timeout isterse veya bir timeout cezası nedeniyle takımın hakkı olan timeout miktarı aşılırsa, takım otomatik olarak teknik faul verilir.

### **6.6. Timeout zaman aşımı**

Timeout turnuva yönetimin veya hakemin onayı olmadan 30 sn.'yeyi aşacak olursa, gecikmeye sebebiyet veren takım teknik faul ile cezalandırılır.

## **6.7. Timeout esnasında topun hareket ettirilmesi**

Bir timeout sırasında oyuncuların hakemin izni olmadan topa dokunmaları, hareketin ısınma hareketi olarak değerlendirilebileceğinden (bakınız kural 1.2), yasaktır. Bu kurala aykırılık top kaybına ve bir uyarıya neden olur. Top karşı takım tarafından tekrar taç'a atılır.

## **6.8. Pozisyon değişimi**

Bir timeout sırasında takımlar içerisinde pozisyon değişikliği yapılabilir (6.10'dan 6.12 arası ve 10.2'den 10.3 arası noktalar hariç). Topa sahip olan takım double'daki pozisyonunu ilk olarak belirlemelidir.

## **6.9. Timeout'un ardından**

Oyuna devam etmeden önce karşı taraf oyuna hazır olduğunu onaylamalıdır. Başlamadan önce topun kaldırılması veya pozisyonun değiştirilmesi ret edilebilir (örn: top kaleye tehlikeli bir şekilde yakın konumda). Topa sahip oyuncu topu bir figür'den diğerine hareket ettirmeli ve burada vuruş yapmadan veya pas atmadan önce bir saniye bekletmelidir. Bu kurala uyulmadığı takdirde karşı takım oyuna devam etme veya taç atma arasında karar verme hakkına sahiptir.

## **6.10. Hakem timeout'u**

Maç sırasında bir kural sorusu çıktığında hakem talebinde bulunmak için, bir takım timeout isteyebilir. Bu timeout set başına müsaade edilen iki timeout ile birlikte sayılmamaktadır. Hakem turnuva yönetiminden talep edilir ve ret edilemez. Hakem timeout'u esnasında pozisyon değişikliği yapılamamaktadır.

## **6.11. Masa onarımı için timeout talebi**

Tüm gerekli masa onarımları (örn: Figürlerin sıkılması, v.s) maç öncesinde yapılmalıdır. Maç esnasında masa onarımı için timeout, sadece oyun masasında ani bir değişiklik meydana geldiğinde istenebilir (örn: bir figürün kırılması, v.s.). Masa onarımı için alınan timeout set başına müsaade edilen iki timeout ile birlikte sayılmaz.

## **6.12. Tıbbi Timeout**

Bir oyuncu tıbbi nedenlerden dolayı timeout talebinde bulunabilir. Turnuva yönetimi tarafından onaylanmalıdır. Timeout'un süresini turnuva yönetimi belirler. Sakatlık arasından sonra fiziksel olarak oyunu bitirme imkanı olmayan oyuncu, pes etmelidir. Tıbbi timeout talebi kabul edilmediğinde, talepte bulunan oyuncu timeout alabilir. Genelde tıbbi timeout'lar sadece kaza nedeniyle veya oyun esnasında meydana gelen beklenmedik sakatlıklarda verilir.

# **7. Sopaların çevrilmesi**

## **7.1. Topa dokunarak döndürme**

SOpaların döndürülmesi kurallara aykırıdır. Döndürmek, herhangi bir figür'ün topa dokunmadan veya dokunduktan sonra 360 derecelik rotasyon yapmasına denir. Kurallara aykırı bir döndürme nedeniyle hareket ettirilen top aşağıdaki kurallara uygun şekilde tekrarlanmalıdır:

- a) Top kaleye girerse: Gol sayılmayacaktır, taç hakkı karşı tarafa geçecektir.
- b) Top kaleye girmezse: Karşı takım oyunu devam ettirme veya topu tekrar atma imkanına sahiptir.

## **7.2. Topa dokunmadan döndürme**

Topa deędirmeden sopanın çevrilmesi kurallara aykırı bir döndürme hareketi deęildir, fakat dikkat dağıtma olarak deęerlendirilebilir. Eęer bir oyuncu döndürme nedeniyle kendi kalesine gol atarsa, bu gol karşı tarafa sayılır.

## **7.3. Dięer döndürme**

Tutulmayan bir sopanın figürüne çarpıldığında ve bu nedenle dönmesine neden olursa, cezalandırılmayacaktır.

## **8. Masanın etkilenmesi**

### **8.1. Masanın etkilenmesi**

Masanın sallanması, kaydırılması veya kaldırılması yasaktır. Kasti olup olmadığı bu durumda bir rol oynamamaktadır. Kurallara aykırılık ve özellikle abartılı bir sertlik uygulanıp uygulanmadığı kararını bir hakem vermelidir. Burada bir takımın top kaybedip kaybetmediğı bir rol oynamamaktadır. Masanın etkilenmesinde abartılı bir sertlik söz konusu deęilse oyunun nereden devam edeceğine hakem karar verir.

Abartılı sertlik top oyunda olmasa da cezalandırılır. (örn. bir gol başarısından sonra sopaların masaya çarpılması) Bunun cezası bir uyarıdır. Ayrıca hakem tekrar durumunda normal şartlarda geçerli sayılacak bir golün sayılmayacağına ve karşı takıma »teknik faul« nedeniyle taç hakkı verilineceğine dair uyarır.

### **8.2. Abartılı sertlięin cezaları**

Bu kurala uyulmadığında aşığıdaki geçerlidir:

İlk uygunsuzlukta takım uyarı alır. Hakem oyunun nereden devam edeceğine karar verir. Bundan sonraki her uygunsuzluk teknik faul ile cezalandırılacaktır.

### **8.3. Karşı tarafın sopasına dokunma**

Karşı tarafın sopasına dokunma aynı masayı etkileme gibi cezalandırılır.

## **9. Oyun alanına elini sokma**

### **9.1. Top »oyunda«**

Oyuncunun, top »oyunda«yken, karşı takım oyuncusundan izin almadan oyun alanına elini sokması yasaktır. Bu kuralın ihlali teknik faul ile cezalandırılır. Her hangi bir oyuncu »oyunda« bulunan bir topa kendi savunma alanındayken dokunduğunda, karşı takım oyuncusu gol hakkı kazanır ve top kurallara uygun bir gol atılmış gibi kaleye gönderilir. Oyun alanının üzerinden uçan bir top »oyunda« sayılır.

### **9.2. Top »oyunda« deęil**

Oyun alanında top bulunmadığında oyuncuların oyun alanına dokunmaların sakıncası yoktur (örn. top izlerinin silinmesi).

### **9.3. Onay verme**

Karşı tarafın oyuncusu onayladığı takdirde, oyun alanına el sokulmasına müsaade edilir.

## **10. Masada deęişiklikler**

### **10.1. Masada deęişiklikler.**

Masanın oynayış şeklini deęiştirebilecek müdahalelerin yapılması yasaktır. Bu kurala uyulmadığında diskalifiye olunabilir.

### **10.2. Kırık oyun figürü**

Topa dokunurken bir figür kırılacak olursa, oyun kaldığı yerden timeout'tan sonraki gibi devam ettirilir.

### **10.3. Masanın üzerinde yabancı madde**

Oyun alanına herhangi bir nesne düştüğünde, topa sahip olan takım nesnenin çıkartılabilmesi için, oyunu durdurmalıdır.

## **11. Dikkat dağıtmak**

### **11.1. Hareket ve sesler**

Topun bulunduğu sopanın dışındaki sopalardaki ses ve hareketler dikkat dağıtma olarak değerlendirilebilir. Top »oyunda«yken yüksek sesli hohlamalar, poflamalar, öksürmeler ve bir takımın oyuncularını arasında konuşması dikkat dağıtıcı hareket olarak değerlendirilebilir. Bir oyuncunun hareketinin sportmenlik dışı olup olmadığını değerlendirmek hakemin değerlendirmesine kalmıştır.

### **11.2. Eller tutamalarda**

Eđer oyuncunun iki eli de tutamalarda deęilse bir vuruş veya pas dikkat dağıtıcı hareket olarak değerlendirilebilir. Fakat oyuncu bir vuruş öncesinde kendisini silmek için üç saniyeliğine elini tutamaklardan çekebilir. Top vuruş pozisyonuna girdiğinde, oyuncu elini de silse, süre (kural 14) akmaya başlar. Bir vuruş öncesinde gene iki elde en az bir saniyeliğine tutamaklara temas etmelidir.

### **11.3. Cezalar**

Bu kuralın ihlali nedeniyle bir gol atılırsa, gol sayılmaz. Karşı takım taç atışı kazanır. gol atılmazsa rakip ya oyuna devam edebilir ya da topu tekrar taç'a atabilir

## **12. Konuşma raconları**

### **12.1. Yorumlar**

Oyuncular tarafından sportmenliğe aykırı doğrudan veya dolaylı olarak yapılan yorumlar müsaade edilemez.

### **12.2. Küfür etme/Hakaret etme**

Oyuncuların küfür etmesi veya kişilere hakaret etmesi yasaktır.

### **12.3. Coaching**

oyun esnasında akustik veya optik direktifler veren bir antrenörün masanın etrafına dikilmesi yasaktır. Fakat timeout esnasında ve setler arasında antrenör direktiflerin sakıncası yoktur.

## 12.4. Cezalar

12.1 ve 12.2 kurallarının ihlali teknik faul'dür, özel durumlarda turnuva salonundan da çıkarttırılma gibi cezalar da verilebilir. Bu oyuncular içinde seyirciler için de geçerli olabilir. 12.3 kurallarının ilk ihlali uyarı ile cezalandırılır. İkinci ihlal de antrenör desteği alan takım teknik faul ile cezalandırılır. Hakem isterse ilk ihlalde dahi antrenörü oyun alanının yakın çevresinden uzaklaştırabilir.

## 13. Pas atmak

### 13.1. Durdurulan

Durdurulan top bir figürün deęebileceęi uzaklıkta hareket etmeyen bir toptur.

### 13.2. Pas

Alan sıra topa dokunduęunda bir pas geręekleşmiş olur. Savunma alanından, topun 5'li sıraya deędięi bir vuruş yapıldıęında, top 5'li sıranın deęebileceęi uzaklıkta durursa veya kontrollü oynanmaya devam edilmedięi sürece pas sayılmaz.

### 13.3. Sıkışan top

Bir top sıkıştırılır veya durdurulursa doęrudan pas olarak devam ettirilemez. Pas atılmadan önce en az dięer bir figüre deęmelidir.

### 13.4. »Sıkıştırılan« pas

Top'un yanlışlıkla sıkıştırılarak atılan pas'a müsaade edilir. Buna, top savaşı esnasında meydana gelen 1-figürlük paslarda dahildir. »İstemsiz« oluşan bir sıkıştırma söz konusu olup olmadıęına hakem karar verir.

### 13.5. Kenar pası

Figür - kenar - aynı figür - geęen vuruş pas'ı yasaktır.

### 13.6. 3'lü sopaya pas

Savunma alanından 3'lü sopaya atılan pas her zaman müsaade edilir.

### 13.7. Sahipsiz top

Top bir kere 2'li sopadan veya kaleciden gönderilir ve karşı takımın bir figürüne deęerse, bu top artık pas olarak sayılmaz ve her figür tarafından yakalanabilir.

### 13.8. Ceza

Bir takım yukarıdaki pas kurallarından ihlal ederse karşı takım maçı devam ettirebilir veya top'u yeniden taç'a atabilir.

## 14. Süre kısıtlaması

### 14.1. Bir sopa da süre kısıtlaması

Savunma alanında ve 3'lü sopada topu tutma süresi 15 sn. ile sınırlandırılmıştır, 5'li sopada ise 10 sn. ile sınırlandırılmıştır. Bu süre içerisinde top karşı takımın bir figürüne deęmeli veya yanından geęirilmelidir.

## 14.2. Dönen top

Dönen bir top sopanın ulaşabileceği uzaklıktaysa, bu sopanın hakimiyetinde sayılır.

## 14.3. Ceza

Süre aşımının cezası top kaybıdır. Rakip taç hakkını elde eder.

## 14.4. Reset

Bir oyuncu topu durdurmuş ve vuruşa hazırladığında topa müdahale edilirse hakem »reset« der ve süreyi tekrar başlatır. Topa sahip olma süre limiti (14.1) baştan başlar. Hakemin reset çağrısı oyunun durdurulmasına sebep değildir. Topa sahip oyuncu topu bir figürden başka figüre geçirmesi gerekmez. Savunmacı oyuncu bu yüzden dikkatini dağıtmamalı ve savunmaya hazır halde kalmalıdır. Tekrar edilen ihlaller durumunda bir uyarı veya teknik faul verilebilir.

## 15. Teknik faul

### 15.1. Teknik faul'ün uzatılması

Otorize bir hakemin veya turnuva yöneticisi kararına göre takımlardan biri bu kuralı ihlal ettiğinde uyarı veya teknik faul verilebilir. Verilen uyarı takım için geçerlidir. Normalde uyarı gerektiren, takip eden her kural ihlalinde teknik faul verilir.

### 15.2. »Teknik faul«'un uygulanması

Teknik faul durumunda maç'a ara verilir. Top karşı takımın 3'lü sopasına verilir ve kale vuruşu yapma hakkı elde eder. Bu durumda olay dışında kalan double partnerleri vuruş süresince masadan uzaklaşmalıdır. Top savunma alanından çıktığı, tutulduğu veya gol atıldığı andan itibaren teknik faul vuruşu bitirilmiştir. Oyuncu topu teknik faul verildikten sonra topu kaybederse dahi vuruş bitirilmiş sayılacaktır. Teknik faul'den sonra oyun tekrar durdurulur. Top, gol olsa da olmasa da, oyuna teknik faul'ün verildiği noktada oyuna sokulur. Top hareket halindeyse, burada »ölü« ilan edilmiş gibi tekrar oyuna sokulur.

### 15.3. Set veya maç kaybı

Farklı kural ihlalleri için teknik faul verilebileceği için set veya maç kaybı aşağıdaki şekilde kurallandırılmıştır.

1. Teknik faul
2. Teknik faul
3. Teknik faul
- 4 Teknik faul =Set kaybı
5. Teknik faul
6. Teknik faul
- 7 Teknik faul =Set kaybı
8. Teknik faul
- 9 Teknik faul = Maç kaybı

## 16. Hakem

### 16.1. Hakem isteme

Her oyuncu her an maç esnasında veya maç öncesinde hakem talebinde bulunabilir.

## **16.2. Hakem mevcut değilse**

kural yorumunda sorun yaşandığında ve hakem mevcut değilse talep edilen hakem mümkün olan en adil kararı vermelidir.

## **16.3. Hakem mevcut ise**

Olay yerinde bulunan hakemin kararı katidir. Otorize hakemler ile tartışmalara müsaade edilemez. Kural kararı ile ilgili oyuncuların yorumları hakeme izinsiz müdahale olarak sayılır.

Bir kural ihlalinde ilgili takım için uyarı, tekrar durumunda ise teknik faul verilebilir.

## **17. Şeref kuralları**

### **17.1. Şeref kurallarının ihlali**

Turnuva esnasında, turnuva salonunda veya tesislerde sportmenliğe aykırı veya ahlaksız tavırlar şeref kurallarına aykırıdır.

### **17.2. Ceza**

Şeref kuralların ihlalinin cezası maç kaybı, diskalifiye olma veya turnuva salonunda uzaklaştırma olabilir. Şeref kuralları ihlalinin yapıp yapılmadığı veya hangi cezanın uygun olduğuna turnuva yönetimi karar verir.

## **18. Turnuva yönetimi**

### **18.1. Turnuva yönetimi**

Turnuvanın yapılması ve turnuva mod'u turnuva yönetimin sorumluluğundadır. Turnuva yönetimin kararları katidir ve değiştirilemez.

© by Diplo-Dokus 2008

