

# TEŐEKKÜRLER

Bu kural kitabı, Uluslararası Quidditch Birlięi (IQA) tarafından ve onun kullanımı için hazırlanmıŐtır. IQA, geliŐimine katkıda bulunan aŐaęıdaki kiŐilere teŐekkür eder.

## Yeni ięerik

Michael Clark-Polner  
Natalie Astalosh  
Arkady English  
Hugo Petit-Jean  
Amel Sadikovic  
Nicholas Weir

## Düzenleyenler

Eva Baisan  
Daniel Scharf  
Keith Jones  
Andrés Vargas Beato

## Tasarım

Elisa Scorrano

## GeçmiŐte Katkıda Bulunanlar

Pauline Raes  
Chula Bruggeling  
Lisa Tietze  
Kyle Ross  
Dave Goddin  
Eamon Harrison  
Stephen Cockram  
Chris LeCompte  
Steven Daly  
Ragnhild W. Dahl  
Steffen Wirsching  
Alex Greenhalgh  
Emma Morris  
Larsen Price  
Nicole Stone

Luke Nickholds  
Rebecca Alley  
Jelmer Lokman  
Irene Velasco  
Armand Cosseron  
Fotoğraflar

### Teşekkürler

Austin Wallace  
Christos Kaldis  
Clay Dockery  
Sarah Kneiling  
Jared Leggett  
Fredric Armstrong Nelson IV  
Matthew Niederberger  
Caleb Ragatz  
Kim Couch  
Max D. Gutierrez  
Cynthia Holden  
Mary Kimball  
Sarah Woolsey  
Eric Schnier  
Crystal Hutcheson  
Katie Bone

Bu kural kitabı, zamanlarının ve emeklerinin çoğunu IQA'ya harcamayı seçen tüm gönüllülere ithaf edilmiştir.

Telif hakkı © 2020 Uluslararası Quidditch Derneği tarafından. Her hakkı saklıdır. Bu kitabın herhangi bir bölümü, eleştirel makalelerde ve incelemelerde alıntılama yapılması dışında yazılı izin olmaksızın çoğaltılamaz ve herhangi bir şekilde kullanılamaz.

Bu kitap, Warner Bros, J.K. Rowling veya onun herhangi bir lisansörü tarafından yazılmamıştır, hazırlanmamıştır, onaylanmamıştır veya lisanslanmamıştır.

Rowling'in karakterlerini, ürünlerini; Warner Bros, J.K. Rowling veya onun herhangi bir lisansörü ile bağlantılı yazarlarını, ekip üyelerini ya da yayıncılarını hiçbir şekilde ima etmez veya üzerinde hak iddia etmez.

## ÇEVİRMEN BEYANI

Bu çeviri, IQA 2020-2022 kural kitabının Türkçe'ye resmi çevirisidir. Çeviri, IQA çeviri kalite standartlarına göre revizyon ve redaksiyon aşamasından geçse de tamamen hatasız olduğunu garanti edilemez. Uyumsuzluk veya tutarsızlık olması durumunda, orijinal İngilizce kural kitabı üstün tutulmalıdır. Bu çevirinin temel amacı, sporumuzun kurallarını uluslararası toplum için kendi anadillerinde erişilebilir kılmaktır. Resmi IQA oyunları sırasında iletişimin genellikle İngilizce olduğunu ve tüm sertifikalı hakemlerin hakem komutlarını İngilizce olarak da bilmeleri gerektiğini lütfen unutmayın. NGB'ler (kendi ülkelerinde quidditch aktivitelerini denetleyen gönüllü kuruluşlar) bu kuralların bazılarını kendi yerel bağlamlarına ve gereksinimlerine göre uyarlamaya karar verebilir. Daha fazla bilgi için lütfen yerel NGB'nizle iletişime geçin.

### TERCÜME EDENLER:

Merve Türkyılmaz  
Benan Emre  
Berke Vatansever  
Burak Başdağ  
Melis Ercan  
Mert Özateş  
Serenay Akgün  
Yunus Kerem Özbek

### GERİ BİLDİRİM:

Metinde herhangi bir hata veya tutarsızlık bulursanız, lütfen [translate@iqasport.org](mailto:translate@iqasport.org) adresinden IQA Çeviri Departmanı ile iletişime geçin.



# ULUSLARARASI QUIDDİTCH BİRLİĞİ HAKKINDA

## Misyonumuz nedir?

Uluslararası Quidditch Birliđi (IQA), quidditch'in dñnya apındaki en ŗst dñzey yñnetim organıdır ve kűresel olarak sporun geliřimini ve faaliyetini destekler. IQA, quidditch'e yol gñstermek ve tanıtımını yapmak iin sportif műsabakalar dűzenler, diđer quidditch oluřumlarını destekler ve quidditch'in toplumsal cinsiyet eřitliđi ve kapsayıcılıđı gibi deđerlerini geniř kitlelerle duyurur.

## Quidditch nedir?

Quidditch 2005'ten beri var. Her gűn, 40 kadar ŗlkede quidditch oyuncuları bir araya gelir. Quidditch, tűm toplumsal cinsiyetlerden ve cinsel yñnelimlerden oyuncuları kucaklar, ve sporculara kendilerini tanımladıkları toplumsal cinsiyetle oynama imkűnı sađlar. Tűm quidditch sporcuları kendilerini nasıl tanımlayacaklarını belirleme hakkına sahiptir.

İfy ve sahada tanınan bu belirtilen cinsiyettir. Birok oyuncu bu řekilde, ilk kez, kendilerini oldukları gibi kabul eden bir takım sporuyla tanışmıřtır.

Quidditch, heyecan verici, hızlı bir yakın temas sporudur. Bir quidditch takımı, oyunun herhangi bir anında sahada yedi kiři bulunacak řekilde 21 sporcudan oluřur. Oyun sűresince tűm oyuncular, bacaklarının arasında bir sűpűrge tutmak zorundadır. 'maksimum dűrt' quidditch kuralı, sporun tűm cinsiyetleri kapsayıcı olmasını ve oyun sahasında cinsiyet eřitliliđinin her zaman korunmasını sađlamak iin bir kerede aynı cinsiyetten dűrtten fazla oyuncunun sahada olamayacađını belirtir.

Daha fazla bilgiye [iqasport.org](http://iqasport.org) adresinden ulařabilirsiniz.

Sorularınız mı var? IQA'e sosyal medya ŗzerinden ulařın!

# İÇERİK

## TEŞEKKÜRLER ULUSLARARASI QUİDDİTCH BİRLİĞİ HAKKINDA İÇERİK GİRİŞ

### 1. TAKIM OLUŞUMU VE DEĞİŞİKLİKLER

- 1.1. LİDERLİK VE TAKIM GÖREVLİLERİ
- 1.2. KADRO VE OYUNCULAR
- 1.3. OYUNCU DEĞİŞİKLİKLERİ
- 1.4. DEĞİŞİKLİK ALANI VE YEDEK KULÜBESİ

### 2. EKİPMANLAR VE BOYUTLAR

- 2.1. SAHA ÇİZGİLERİ VE İŞARETLERİ
- 2.2. ÇEMBERLER
- 2.3. MAÇLARDA KULLANILAN TOPLAR
- 2.4. SÜPÜRGELER
- 2.5. OYUNCU EKİPMANLARI

### 3. MAÇ PROSEDÜRÜ

- 3.1. ÖN HAZIRLIKLAR
- 3.2. MAÇA BAŞLAMA
- 3.3. DURDURMALAR
- 3.4. MAÇ SÜRESİNİN YÖNETİLMESİ
- 3.5. MAÇIN BİTİŞİ VE UZATMALAR
- 3.6. HÜKMEN MAĞLUP OLMAK
- 3.7. ASKIYA ALINAN MAÇLAR

### 4. SAYILAR

- 4.1. GOL SAYISI
- 4.2. GOLDEN SONRA MAÇA YENİDEN BAŞLAMAK
- 4.3. KIRILAN VEYA DÜŞEN ÇEMBERLER
- 4.4. ALTINTOP (SNITCH) YAKALANIŞI

### 5. YAKARTOPLAR (BLUDGERLAR) VE SÜPÜRGEDEN DÜŞME

- 5.1. SÜPÜRGEDE OLMA
- 5.2. OYUNCULARI SÜPÜRGEDEN DÜŞÜRMEK
- 5.3. SÜPÜRGEDEN DÜŞME PROSEDÜRÜ
- 5.4. CANLI YAKARTOPLARIN (BLUDGERLARIN) YÖNÜNÜ DEĞİŞTİRME  
VE YAKALAMA
- 5.5. ÜÇÜNCÜ YAKARTOP (BLUDGER) VE VURULMA DOKUNULMAZLIĞI
- 5.6. DOĞAL HAREKET

## 6. FİZİKSEL TEMAS VE ETKİLEŞİMLER

- 6.1. GENEL ETKİLEŞİMLER
- 6.2. ÖZEL TEMAS
- 6.3. ARAYICILAR VE ALTINTOP (SNITCH) KOŞUCUSU
- 6.4. GEÇİŞ HAKKI
- 6.5. SPORTMENLİK DIŞI DAVRANIŞLAR

## 7. SINIRLAR VE TOPLAR

- 7.1. TOPLARI KULLANMAK
- 7.2. TUTUCU ALANI
- 7.3. ATAK, SAVUNMA VE DRIVE
- 7.4. OYUNUN TEMPOSU
- 7.5. SINIRLAR

## 8. ALTINTOP (SNITCH) KOŞUCUSU

- 8.1. ALTINTOP (SNITCH) KOŞUCUSUNUN GÖREVİ
- 8.2. ALTINTOP (SNITCH) KOŞUCUSUNUN GEREKSİNİMLERİ
- 8.3. ALTINTOP (SNITCH) KOŞUCUSU'NUN ZAMANLAMASI
- 8.4. DÜŞME DURUMLARI

## 9. CEZALAR

- 9.1. DİSİPLİN CEZALARI
- 9.2. GENEL FAUL PROSEDÜRLERİ
- 9.3. FAUL ZAMANLAMASI
- 9.4. CEZA KUTUSU
- 9.5. AVANTAJ
- 9.6. GECİKMELİ CEZALAR
- 9.7. ALTERNATİF CEZA SONRASI YENİDEN BAŞLATMA

## 10. HAKEMLER

- 10.1. YETKİLİLER
- 10.2. HAKEM KARARLARI
- 10.3. OYUNCULAR VE YETKİLİLER

EK A: TANIMLAR

EK B: TİPLERİNE GÖRE FAUL LİSTESİ

EK C: HAKEM İŞARETLERİ LİSTESİ

EK D: DEĞİŞEN KURALLAR

# GİRİŞ

Quidditch, son iki yılda çok hızlı büyüdü ve kayda değer bir gelişim gösterdi. Bu sürede durmadan evrildiği için kuralların da buna göre evrilmesi gerekti. Bu kural kitabını yazmak için yetkililerin, antrenörlerin ve oyuncuların geri bildirimlerini dinledik ve Quidditch'in geleceği için düşüncelerini dinledik. Kural kitabını yazarken ve eski kurallara eklemeler yaparken cümlelerin daha açık olmasına dikkat ettik. Bunun sonucu olarak yaptığımız değişikliklerin; quidditch'i, dünyanın dört bir yanındaki herkes için heyecan verici bir hale getireceğini umuyoruz.

## 1. TAKIM OLUŞTURULMASI VE DEĞİŞİKLİKLER

### 1.1. LİDERLİK VE TAKIM GÖREVLİLERİ

#### 1.1.1. Zorunlu Sözcü Kaptan

Her takım, bir maça sözcü kaptan olarak görev yapmak üzere takımın resmi kadrosunda bir kişiyi tayin etmelidir.

- A.** Sözcü kaptan, hakemlerle konuşurken takım adına konuşma yetkisine sahiptir.
  - i.** Oyuncular kendi adlarına direkt olarak hakemlerle konuşabilirler.
  - ii.** Hakemler, herhangi bir kişiyi herhangi bir hakemle görüşmeyi bırakmaya yönlendirebilir.
- B.** Takımın sözcü kaptanı herhangi bir nedenle pozisyonun görevlerini sürdüremezse, takımları yedek bir sözcü kaptan seçmelidir.
  - i.** Takımın maçtaki esas sözcü kaptanı kural dışına çıkmadan yedek kulübesine veya sahaya dönerse, sözcü kaptan rolüne devam eder.
- C.** Sözcü kaptanlar, aktif bir oyuncu olarak girmedikleri ve maç durdurulmadığı sürece sahaya girmemelidir.
  - i.** Sözcü kaptan kural dışı olarak sahaya girerse veya kural dışı olarak oyunu etkilerse  
maçı ve sahayı gasp ediyor olarak kabul edilir.

- Cezası: mavi kart—sahayı gasp etme.

#### 1.1.2. Takım Görevlileri

Oyuncu olmayan koçlar dahil takımın forma giymeyen üyeleri "takım görevlileridir."

- A.** Etkinlik direktörleri, oyuncu alanında izin verilen takım görevlisi sayısını sınırlayabilir.
  - i.** İzin verilen takım görevlisi sayısı üçten az olamaz.
- B.** Takım görevlileri maça giremez.



**C.** Bir takım görevlisi, bir yedek oyuncu için ceza ile sonuçlanacak herhangi bir eylemde bulunursa, takım görevlisi aynı cezayı alacaktır.

**D.** Takım görevlileri, oyun durdurulmadan sahaya giremez.

**i.** Bir takım görevlisi, kural dışı bir şekilde sahaya girerse veya sahada kural dışı olarak oyunu etkilerse, sahayı gasp ediyor demektir.

- Cezası: mavi kart—sahayı gasp etme.

## 1.2. KADROLAR VE OYUNCULAR

### 1.2.1. Kadrolar

**A.** Her takım 7 ila 21 oyuncudan oluşur.

**i.** Bir takımda arayıcısız süre de dahil olmak üzere bir maça başlamak veya devam etmek için kurallara uygun olan yedi oyuncu bulunmalıdır..

**a.** Uzatma sırasında takımda eğer altı adet kurallara uyan, oynamaya uygun oyuncu varsa maç devam edebilir.

**B.** Bir takımın maçın herhangi bir noktasında yetersiz uygun oyuncu olmaması durumunda takım hükmen mağlup sayılır.

**C.** Bir oyuncunun yaralanması, takımının hükmen yenik düşmesine neden olacaksa ve sahadaki sağlık personeli, oyuncunun yaklaşık bir dakika veya daha az tedavi ile sahaya güvenli bir şekilde dönebileceğine inanıyorsa, baş hakem yaralı oyuncunun takımını hükmen mağlup ilan etmek yerine oyuncu dönene kadar oyunu durduracaktır.

- Cezası: hükmen mağlup sayılma—Maça devam etmek için yeterli sayıda uygun oyuncuya sahip olmamak.

### 1.2.2. Pozisyonlar

**A.** Bir takım, maç süresince biri Tutucu olan dört kovalayıcı sahip olmalıdır.

**i.** Tutucu alnına yeşil bir kafa bandı takmalıdır.

**ii.** Kalan kovalayıcılar alınlarına beyaz bir kafa bandı takmalıdır.

**iii.** Kovalayıcılar quaffle'ı kurallara uygun herhangi bir şekilde kullanabilirler.

**iv.** Tutucular ve kovalayıcılar, oyuncu değişiklikleri ve pozisyon değişiklikleri için ayrı pozisyonlar olarak kabul edilecektir.

**B.** Bir takım, maç süresince iki vurucuya sahip olmalıdır.

**i.** Vurucuların alınlarına siyah bir kafa bandı takması gerekir.

**ii.** Vurucular, yakartopları (bludger) kurallara uygun herhangi bir şekilde kullanabilir.

**C.** Bir takım ma esnasında altıntop kořucusunun (snitch kořucusu) sahaya girdiđi andan, altıntop (snitch) yakalayışı geerli sayılana kadarki süreye kadar bir arayıcıya sahip olmalıdır. Bu süre dıřında takımlar sahada arayıcı bulunduramaz.

i. Arayıcıların alınlarına sarı bir kafa bandı takmaları gerekmektedir.

**D.** Mata olmayan tüm oyuncular yedektir.

i. Yedekler oyunculara yedek oldukları süre boyunca herhangi bir pozisyon atanmaz.

ii. Yedek oyuncuların kafa bandı takması gerekmez.

**E.** Cezalı oyuncular

ceza kutusundayken takımın ihtiyaç duyduđu pozisyon görevini yerine getirmeye devam ederler.

**F.** Aktif bir oyuncu deđiřikliđi nedeniyle takımlarda tam oyuncu eksikliđi varsa veya bir arayıcı, arayıcıların sahaya girmeden önceki bekleme süresinin sonunda sahaya girmeyi yanlıřlıkla ihmal ederse, ceza verilmeyecektir.

● Ceza: sözcü kaptan sarı kart—kurallara uygun olmayan oyuncular

● Ceza: sözcü kaptana sarı kart—oyuna bir arayıcıyı kasıtlı olarak göndermemek

1.2.3. (Toplumsal) Cinsiyet maksimum kuralı

**A.** Bir takım, aynı anda oyunda aynı (toplumsal) cinsiyette tanımlanan dörtten fazla oyuncuya sahip olamaz.

i. Cezası devam eden bir oyuncu oyunda kabul edilir.

**B.** Bir oyuncunun tanımlandıđı cinsiyet, o oyuncunun cinsiyeti olarak kabul edilir.

● Ceza: sözcü kaptan sarı kart—kurallara uygun olmayan oyuncular

1.2.4. Kural dıřı oyuncuları düzeltme

Sözcü kaptan, kural dıřı oyuncuları oyunda bulundurduđu için bir ceza aldıđında, oyun yeniden başlamadan önce mümkün olduđunca az oyuncu deđiřikliđi ile ihlali düzeltmelidir.

## 1.3. OYUNCU DEđİřİKLİKLERİ

1.3.1. Deđiřiklik prosedürü

Ma durdurulmamışken bir oyuncuyu bir yedek oyuncuyla deđiřtirmek için ařađıdaki kořullara uyulmalıdır:

a. **Oyuncu süpürge den düşmemiş olmalıdır.**

- B.** Oyuncu deęişiklięi yapan oyuncu, takımın oyuncu deęiřtirme alanı iinde sahadan ıkar ve bunun ardından hemen sprgesinden iner.
- i.** Oyuncu, sahadan ıkmadan nce sprgesinden inmemelidir.
  - ii.** Deęiřtirilen oyuncu, sprgesinden indikten sonra sprgeden dřmř sayılamaz.
- C.** Bařka herhangi bir ekipmanın takas edilmesi gerekiyorsa (kafa bantları dahil), saha dıřında takas edilmelidir.
- D.** Oyuna giren yedek oyuncu daha sonra oyunla etkileřime gemeden nce deęiřtirme alanına sprgeye binmeli ve sahaya adım atmalıdır.
- i.** Yedek oyuncu, sahaya takımın oyuncu deęiřtirme alanının sınırı boyunca, ıkan oyuncunun oyun alanını terk ettięi yerden kabaca aynı yerden girer.
  - ii.** Bir deęiřiklik, ıkan oyuncunun tamamen sahadan kıp kendi takımının oyuncu deęiřtirme alanından tamamen ieri girdięinde tamamlanmıř sayılır.
    - a.** Oyuna giren yedek oyuncu daha sonra hemen oyuna katılmaya ve sprgeden dřmeye uygun hale gelir.
- E.** Maa giren oyuncu, bu prosedrn ihlali durumunda herhangi bir ceza kartı alabilir.
- F.** Bir oyuncu bu prosedr ihlal eden ancak henz oyunla etkileřime girmemiř bir oyuncu deęiřiklięi ile oyuna girerse, hakem bu ihlali kural dıřı oyuncu deęiřiklięi yerine oyuncu deęiřiklięi ihlali olarak deęerlendirecektir.
- i.** Giren oyuncu, hakem aęrısından nce veya deęiřiklik ihlalinin dzeltmeden nce oyunla etkileřime girerse, kural dıřı oyuncu deęiřiklięi nedeniyle cezalandırılmalıdır.
  - ii.** Tekrar tekrar deęiřiklik ihlali yapan bir oyuncu, kural dıřı oyuncu deęiřiklięi nedeniyle cezalandırılmalıdır.

● Ceza: prosedrn tekrarı—deęiřtirme ihlali

● Ceza: mavi kart—kural dıřı oyuncu deęiřiklięi

### 1.3.2. Pozisyon deęiřiklięi

Oyuncular, oyuncu deęiřtirme prosedrlerini takip ederek, oyuncu deęiřtirme alanında sprgelerinden inmiř bir halde kafa bantlarını deęiřtirerek pozisyon deęiřtirebilirler.

**A.** Bir oyuncu bir takım arkadařıyla pozisyon deęiřtirdięinde, iki ayrı oyun deęiřiklięi olmuř gibi muamele grecektir. Birinde eski pozisyonlarından kmıř, dięerinde ise yeni pozisyonlarına gemiřler gibi.

### 1.3.3. Oyuncu Deęiřimi Prosedrleri

**A.** Deęiřtirmeler, yalnızca oyun ařaęıdaki istisnalar dıřında durdurulmadıęında yapılabilir:

- i. Oyundan atılan bir oyuncunun değiştirilmesi (Bkz: 9.1.6. Dışarı atma).
- ii. Sakatlanan bir oyuncunun değiştirilmesi (Bkz: 1.3.4. Yaralanmaya bağlı değişimler)
- iii. Ceza alanına gönderildiğinde başka bir oyuncuyla pozisyon değiştiren bir tutucunun olduğu durumlarda (Bkz: 9.4.2. Ceza alanına gitmek).
- iv . Oyundaki bir oyuncuyu faul yapan bir oyuncu ile değiştirmek (Bkz: 9.4.5. Yedeklere ve takım görevlilerine verilen cezalar).
- v. Kural dışı bir oyuncu diziliminin oyuna girmesi nedeniyle bir ceza aldıktan sonra ihlallerin düzeltilmesi (Bkz: 1.2.4. Kural dışı oyuncu dizilimi düzeltme).

#### 1.3.4. Yaralanmaya bağlı oyuncu değişimleri

**A.** Bir oyuncu sakatlanırsa ve oyun durdurulmazsa, herhangi bir oyuncu değişikliği için 1.3.1 'de belirtildiği gibi tüm oyun değişikliği prosedürünü izlenmelidir. Oyuncu değişikliği prosedürü.

**B.** Oynayan bir oyuncu açık bir şekilde kanadığında veya oyun devam ederken oynamaya devam edemeyecek veya değişikliğe gidemeyecek kadar düştüğünde ve çok yaralandığında oyun sakatlanan oyuncu nedeniyle durdurulmalıdır.

i. Sakatlanan oyuncu, oyunu engelliyorsa veya herhangi bir hafif olmayan kafa yaralanması da dahil olmak üzere ciddi bir yaralanması varsa, oyun derhal durdurulmalıdır.

ii. Yaralanma ciddi değilse ve oyuncu aktif oynamayı engellemiyorsa, baş hakem, oynamayı durdurana kadar maçın devam etmesine izin vermelidir. Ne takım ne de oyun, sakatlanan oyuncunun alanına doğru kayda değer bir avantaj elde edemez.

**C.** Oyun durdurulursa ve bir oyuncu sakatlanırsa:

i. Sakatlanan oyuncu sahayı yedek oyuncu ile değiştirmek üzere terk edebilir.

a. Bir oyuncunun yaralanması nedeniyle oyun durdurulursa, o oyuncu sahayı terk etmelidir.

b. Sakatlanan oyuncu açık kanaması varsa sahayı terk etmelidir.

1. Kanayan oyuncu, kanaması durduktan sonra bir hakemden izin alana kadar oyuna dönemez.

c. Sakatlanan oyuncunun süpürgesi oyun durdurulduğunda bulunduğu yerde bırakılır.

ii. Sahadan ayrılan herhangi bir sakat oyuncu, uygun bir yedek ile değiştirilmelidir.

a. Oyun durdurulduğunda, yedek oyuncu süpürgeyi gösterdiği noktada değiştirilen oyuncunun yerini alır.

b. Oyuna giren yedek oyuncuya, oyunun yeniden başlaması üzerine sakatlanan oyuncunun sahip olabileceği herhangi bir top verilir.

c. Bir oyuncu, kural olarak, ciddi olmayan bir sakatlık için sahayı terk etmek zorunda kalırsa ve uygun bir yedek yoksa, bu oyuncu süpürgesini alabilir ve oyuncu değiştirme alanının sınırında oyuna devam edebilir.

**D.** Bir oyuncu herhangi bir nedenle sakatlık numarası yapamaz.

- Cezası: sarı kart - sakat gibi davranmak

## 1.4. DEĞİŞİKLİK ALANI VE YEDEK KULÜBESİ

### 1.4.1. Takım yedek kulübesi ve oyuncu değiştirme alanı kısıtlamaları

**A.** Tüm oyuncu değişiklikleri, takım yedek kulübesinde değil, oyuncu değiştirme alanında gerçekleşmelidir.

**B.** Yedekler ve takım görevlileri, oyun durdurulmadığında takım yedek kulübesinde veya yedek alanında kalmalı ve oyuna yedek oyuncu katılmadıkça saha sınır çizgisinin önünü kapatmamalıdır.

i. Bir takım tekrar tekrar kural dışı olarak saha sınır çizgisinin önünde kalabalık yapıyorsa, görevliler oyuna girmek üzere olmadıkça o takımdaki tüm yedeklerin takım yedek kulübesinde kalmasını isteyebilir.

**C.** Bir takım tarafından oyuncu alanına getirilen oyun için gerekli olmayan ekstra ekipman, takımın yedek kulübesinde güvenli bir şekilde saklanmalıdır.

i. Kenarda tutulan ekstra toplar bir torbada veya başka bir saklama kabında saklanmalıdır.

### 1.4.2. Oyuncu değiştirme alanından, yedek kulübesinden veya oyuncu alanından ayrılma

**A.** Bir seferde bir yedek veya takım görevlisi, sayı veya zamanı kontrol etmek için yedek alandan veya takım kürsüsünden ayrılabilir, ancak sayı tutucunun veya zaman tutucunun görevlerine müdahale etmemeli veya sahaya girmemelidir.

**B.** Ekibin sözcü kaptanı, etkinlik görevlileri ile iletişim kurmak için oyuncu alanından ayrılabilir.

**C.** Tıbbi yardıma ihtiyacı olan herhangi bir kişi bunun için oyuncu alanından ayrılabilir.

i. Oyuncu alanından bu şekilde ayrılan tüm oyuncular, tıbbi olarak oyuna yeniden katılmaya uygun görülürse geri dönebilirler.

ii. Gerekirse, takımın sözcü kaptanı tarafından belirlenen herhangi biri, yaralı bir takım arkadaşına katılmak üzere oyuncu alanını terk edebilir.

iii. Kafa yaralanmaları durumunda, baş hakem kendi takdirine bağlı olarak, yaralanan kişinin tıbbi yardım almak için oyuncu alanından ayrılmasını isteyebilir.

**D.** Diğer kuralları aşmak amacıyla oyuncu değişikliği alanından veya yedek kulübesinden kasıtlı ve kural dışı olarak ayrılmak kural dışı bir hiledir.

- Cezası: mavi kart - kural dışı atlatma

#### 1.4.3. Oyuna kenardan müdahale

Yedek oyuncular kenar çizgisinden oyuna müdahale etmemelidir.

**A.** Aşağıdakilerden herhangi biri olduğunda bir yedek oyuncu oynanışı doğrudan etkiliyorsa, bu kenardan müdahaledir:

- Yedek oyuncu, hem oyuncu değiştirme alanı hem de yedek kulübesi dışında kasıtlı ve kural dışı olarak bulunursa.
- Yedek oyuncu, hala yedekken devam eden oyundan kaçınmak için her türlü makul çabayı göstermemişse.

- Cezası: mavi kart - kenardan müdahale

- Cezası: kırmızı kart - kasıtlı kenardan müdahale

## 2. EKİPMAN BOYUTLARI

### 2.1. SAHA ÇİZGİLERİ VE İŞARETLERİ

#### 2.1.1. Sınır çizgileri

Saha, 33'e 60 metrelik bir dikdörtgen oluşturan dört sınır çizgisinden oluşur.

**A.** 33 metrelik sınır çizgileri uç çizgilerdir.

**B.** 60 metrelik sınır çizgileri yan çizgilerdir.

- Sayı tutucunun masasına en yakın kenar çizgisi "sayı tutucusunun kenar çizgisidir".
- Sayı tutucusunun masasından en uzak kenar çizgisi "başlangıç kenar çizgisidir".

#### 2.1.2. Orta saha çizgisi

Orta saha çizgisi kenar çizgilerinin orta noktalarını birbirine bağlar.

#### 2.1.3. Tutucu bölgesi çizgileri

Uç çizgilere paralel, kenar çizgilerini birbirine bağlayan ve her iki tarafında orta saha çizgisinden 11 metre uzakta konumlandırılmış iki tutucu bölgesi çizgisi vardır.

#### 2.1.4. Sayı çizgileri

Uç çizgilere paralel, kenar çizgilerini birbirine bağlayan ve her iki tarafında orta saha çizgisinden 16.5 metre uzakta konumlandırılmış iki sayı çizgisi vardır.

#### 2.1.5. Sayı topu koşucusu başlangıç çizgisi

Sayıtopu koşucusu başlangıç çizgisi, başlangıç kenar çizgisinden 8,25 metre uzaklıkta yer alır ve orta saha çizgisine dik olarak her yönde 2 metre uzanır.

#### 2.1.6. Başlangıç koşucusu bölgesi

Başlangıç koşucu bölgesi, sayıtopu koşucularının başlangıç çizgisinden başlangıç kenar çizgisine kadar orta çizginin 4 metre içindeki alandır ve oyuncu alanı sınırına kadar uzatılır.

**A.** Başlangıç koşucusu bölgesi işaretlenirse, sadece başlangıç kenar çizgisinde, sahanın dışında işaretlenmelidir.

#### 2.1.7. Oyuncu değiştirme alanları

Her takımın oyuncu değiştirme alanı, sahanın dışında ve kendi tutucu bölgelerini çevreleyen 19 'a 2,75 metrelik bir dikdörtgendir.

**A.** Oyuncu değiştirme alanının bir tarafı, sayı tutucunun yan çizgisindeki tutucu bölgesinin içindeki bölümdür.

**B.** Oyuncu değiştirme alanı, kenar çizgisinden 2.75 metre uzağa uzanır.

#### 2.1.8. Takımların yedek kulübeleri

Her takımın yedek kulübesi, oyuncu değiştirme alanı ile oyuncu alanı sınırı arasında 19 x 2.75 metrelik bir dikdörtgendir.

#### 2.1.9. Ceza alanları

Her takımın saha dışında bir ceza alanı vardır.

**A.** Her ceza alanı, orta saha çizgisinden başlayan ve sayı tutucunun kenar çizgisi boyunca takımın yedek kulübesi yönünde 4 metre uzanan 5.5 ila 4 metrelik dikdörtgen bir alandır.

#### 2.1.10. Top pozisyonları

Sahada dört top pozisyonu vardır.

**A.** Her bir tutucu bölge çizgisinin orta noktasında bir yakartop pozisyonu bulunur.

**B.** Bir yakartop pozisyonu, orta saha ve sayıtopu koşucusu başlangıç çizgilerinin kesişiminde bulunur.

**C.** Sayıtopu pozisyonu orta saha çizgisinin orta noktasında yer alır.

#### 2.1.11. Oyuncu alanı

Oyuncu alanı, sahayı çevreleyen bir dikdörtgendir.

**A.** Bu dikdörtgen:

i. 44 metre genişliğinde ve 66 metre uzunluğundadır.

**B.** Oyuncu alanı engellerden ve tehlikeli arazilerden uzak olmalıdır.

i. Oyuncu alanında sayı tutucu masası gibi maça özgü, oyunu engelleyecek düzenekler kurulamaz.

**C.** Oyun sırasında, oyuncu alanı aşağıdakiler için ayrılmıştır:

i. Oynayan takımların aktif kadrosundaki oyuncular.

ii. O anda oynanan oyuna atanan hakemler ve görevliler.

iii. Baş hakem veya etkinlik direktörünün takdirine bağlı olarak oyuncu alanına (kendi riski altında) erişim verilen etkinlik personeli.

iv. 1.1.2 'de belirtilen takım görevlileri. Takım kadrosu.

**D.** Oyuncu alanına seyirci girmemelidir.

#### 2.1.12. Alan işaretleri

Saha ve çevresinin çeşitli bölümleri açık bir şekilde işaretlenmelidir. Bu işaretler genellikle koniler veya çizgilerle yapılır.

**A.** Aşağıdakiler bir şekilde işaretlenmelidir:

i. 2.1.1 'de açıklandığı gibi saha sınırı.

ii. 2.1.2 'de açıklandığı gibi orta saha çizgisi.

iii. 2.1.3 'te açıklandığı gibi tutucu bölgesi çizgileri.

iv. Sayıtopu koşucusu başlangıç çizgisi 2.1.5 'te açıklandığı gibidir.

**B.**

Aşağıdaki işaretler isteğe bağlıdır, ancak tavsiye edilir:

i. 2.1.4 'te açıklandığı gibi sayı çizgileri.

ii. 2.1.6 'da açıklandığı gibi başlangıç koşucuları bölgesi.

iii. Takım, 2.1.8 'de açıklandığı gibi yedek kulübesinde bekler.

i.v. 2.1.9 'da açıklandığı gibi ceza alanları.

v.2.1.10 'da açıklandığı gibi açıkta kalan top pozisyonları.

vi. 2.1. 11 'de açıklandığı gibi oyuncu alanı.

vii. 2.2.3 'te açıklandığı gibi çemberlerin konumlandırılması.

a. Bu işaretler, çemberlerin sabit durmasını engellememelidir.

## 2.2. ÇEMBERLER

#### 2.2.1. Çember dizilimi ve yapımı

**A.** Her bir çember, bir direk ve bunun üstüne bağlı dairesel bir halkadan oluşmalıdır. Bunlar metal veya beton dışında herhangi bir malzemeden yapılmış olabilir ve oyuncular için tehlikeli olmamalıdır.

**B.** Bir çember dik tutulmak için bir tabana tutturulabilir.

i. Bu taban, çember yüksekliğini değiştirmemelidir.



- ii. Metal bağlantı malzemeleri dışında, taban sert metal veya betondan yapılmamalıdır.
- C. Çemberler serbest durmalı ve ekstra destek almadan dik durabilmelidir.
  - i. Hakemler, oyuncular için tehlikeli olduğuna inandıkları çember veya tabana izin vermemelidir.

### 2.2.2. Çember şekli

Her bir çember setinde üç farklı yükseklikte direklerin tepesine bağlı çember halkaları olmalıdır.

- A. Gerekli yükseklikler, zeminden çemberlerin dairesel alanının çevresinden dış kenarının en alt kısmına kadar ölçülür. Yükseklikler aşağıdaki gibidir:
  - i. Kısa çember 89 ile 93 santimetre yüksekliğindedir.
  - ii. Orta çemberin yüksekliği 135 ila 139 santimetre arasındadır.
  - iii. Uzun çemberin yüksekliği 181 ila 185 santimetre arasındadır.
- B. Her direğin üstüne bir çember halkası sabitlenmelidir.
  - i. Her bir çember halkasının iç çapı 81 santimetre ile 86 santimetre arasında olmalıdır.

### 2.2.3. Çemberleri konumlandırma

- A. Her sayı çizgisinde üç çember bulunur.
  - i. Uzun çember, sayı çizgisinin ortasına yerleştirilmelidir.
  - ii. Diğer iki çember, her iki taraftaki uzun çemberden 2.34 metre uzaklıktaki sayı çizgisine yerleştirilir.
  - iii. Orta sahadan her iki çember setine bakacak şekilde, kısa çember solda ve orta çember sağda olmalıdır.
- B. Çember halkaları sayı çizgisiyle aynı hizada olmalıdır.

## 2.3. MAÇLARDA KULLANILAN TOPLAR

### 2.3.1. Sayıtopu

Sayıtopu şu şekilde olmalıdır:

- A. Bir voleybol topu.
- B. 65 santimetre ile 67 santimetre arasında çevre.
- C. Sayıtopu küresel şeklini korumalı ve ortalama bir oyuncunun topun kumaşının büyük bir kısmını tek elde tutabileceği şekilde ne tamamen şişirilmeli ne de düz olmalıdır.

### 2.3.2. Yakartoplar

Üç yakartop şu şekilde olmalıdır:

- A. Esnek kauçuk veya kauçuk benzeri kapaklardan yapılmış küresel bilyeler (Amerikan yakartopları yani dodgeball gibi).
- B. Çapı 22 santimetre, çevresi 68 santimetre olmalıdır.

**C.** Yakartop küresel şeklini korumalı ve ortalama bir oyuncunun topun kumaşının büyük bir kısmını tek elde tutabileceği şekilde ne tamamen şişirilmeli ne de düz olmalıdır.

### 2.3.3. Altıntop

Altıntop şu şekilde olmalıdır:

**A.** Bir çorap içinde tutulan standart bir tenis topu.

**i.** Çorap, 25 ila 30 santimetre arasında bir uzunluğa sahip ve pürüzsüz olmalıdır.

**a.** Çorap şortların dışına takılırsa, çorabın 5 santimetreye kadar olan kısmı bu minimum uzunlukta sayılabilir.

**B.** Çorap, altıntop koşucusunun şortuna sağlam bir şekilde ve çorabın arayıcı tarafından çıkarılmasına izin verecek şekilde sokulmalı veya takılmalıdır.

### 2.3.4. Oyundaki kusurlu toplar

Bir oyun topu oyun sırasında arızalanırsa (örneğin patlarsa

), baş hakem topu değiştirmek için oyunu durdurmalıdır. Aşağıdaki koşullar geçerlidir:

**A.** Herhangi bir top arızalandığında baş hakem oyunu derhal durdurmalıdır.

**B.** Bir top arızalandığında havada ise, değiştirilen veya onarılan top, geçerli bir sayıdan sonraki sayıtopu hariç, en son elinde bulunduran oyuncuya iade edilir.

**i.** Bu oyuncu oyun durdurulmadan önce süpürgesinden düşürülür veya oyundan atılırsa, top bu oyuncunun mevcut konumuna en yakın, aynı takımın uygun oyuncusuna verilir.

**a.** Böyle bir oyuncu yoksa, top oyuncunun mevcut konumuna bırakılacaktır.

**C.** Süpürgeден düşürülme veya sayı gerçekleşmeden önce bir maç görevlisinin kusurlu olarak tanıdığı bir topla hiçbir sayı veya süpürgeден düşürme gerçekleşemez.

**D.** Bir oyuncuya vururken bir yakartop kusurlu hale gelirse, süpürgeден düşme geçerli sayılır ve yakartop ölü sayılır.

**i.** Başarılı bir şekilde yakalanan bludger, son harekette kusurlu hale gelirse, bu yakalama geçerli sayılır.

**E.** Altıntop, arayıcı yakalayışı sırasında kusurlu hale gelirse (örneğin, çorap ikiye bölünürse ve arayıcı bunun yarısını alırsa) ve arayıcı gerçek topu temiz bir şekilde ele geçirmişse altıntop yakalayışı geçerli sayılır.

**i.** Altıntop, yakalamadan önce kusurlu hale gelirse, altıntop yakalayışı geçerli değil olarak kabul edilmelidir.

## 2.4. SÜPÜRGELELER

### 2.4.1. Süpürge yönetmelikleri

Oyundaki tüm oyuncuların bir süpürgesi olmalıdır. Süpürge:

**A.** Plastikten yapılmış sert bir direktten oluşmalıdır.

- i. Bu direk 98 ila 102 santimetre uzunluğunda olmalıdır.
  - ii. Bu direğin dış çapı 25 ile 35 milimetre arasında olmalıdır.
    - a. Direğin uçları kapatılırsa, kapakların çapı hafifçe 35 milimetreyi aşabilir.
- B.** Kıymık veya keskin noktaları olmamalıdır.
- i. Süpürgeyi kaplayan herhangi bir bant da dahil olmak üzere süpürgelere ek bir malzeme eklenmemelidir.
    - i. Tutma bandı, oyuncunun normalde süpürgeyi elleriyle kavrayacağı yeri yani süpürgeyi kaplayan 20 cm'ye kadar olan bir bölümünü kaplayabilir.

#### 2.4.2. Kırık süpürgeler

Oyun sırasında bir süpürge zarar görürse, baş hakem oyunu derhal durdurmalı ve süpürge zarar gören oyuncu, oyuna dair herhangi bir şey yapmadan önce süpürgesi değiştirilmelidir.

oyun

- i. Zarar görmüş bir süpürgeyi oyunda hala kullanıldığı bilinirken yeni bir oyun başlatmak uygun değildir.

- Zarar görmüş bir süpürgeyi oyunda hala kullanıldığı bilinirken yeni bir oyun başlatmanın cezası kırmızı karttır.

#### 2.4.3. Süpürgelerin sağlanması

NS Etkinlik Bir oyun direktörü her iki takıma da en az 10 eşit süpürge sağlamalıdır. Önceden belirlenen etkinlik politikası tarafından izin verildiği sürece, takımlar kendi süpürgelerini sağlayabilirler.

### 2.5. OYUNCU EKİPMANI

#### 2.5.1. Emniyet

Oyuncular, kendileri veya diğer oyuncular için tehlikeli olabilecek herhangi bir ekipman kullanmamalı veya herhangi bir şey giymemelidir.

- A.** Oyuncular, baş hakemin takdirine bağlı olarak keskin veya uzun tırnaklara sahip olmamalıdır. Avuç içi yukarı kaldırıldığında görünen tırnaklar genellikle uzun olarak kabul edilir.

- Uygun olmayan bir şekilde uzun ve keskin olan tırnaklarla oyuna girmenin cezası mavi karttır.

#### 2.5.2. Zorunlu ekipman

Oyun sırasında, her oyuncu aşağıdakileri uygun şekilde giymelidir:

- A.** Oyuncunun alınına takılması gereken, oyuncunun pozisyonunu ayırt etmeye yarayan renkli bir kafa bandı.
- B.** Bir t-shirt veya forma.
  - i. Aynı takımdaki oyuncular için formalar kolaylıkla tanınabilir, aynı temel renkte ve rakip takımdan ayırt edilebilir olmalıdır.
  - ii. Birincil forma rengi sarı veya altın sarısı olmamalıdır.
  - iii. Forma tasarımı dikey siyah ve beyaz çizgilerden oluşmamalıdır.
- C.** Bir çeşit alt (şort, pantolon veya etek gibi).
  - i. Alta giyilen kıyafetin birincil rengi sarı veya altın sarısı olmamalıdır.
  - ii. Alta giyilen kıyafetin altına bir tür iç çamaşırı giyilmelidir.
- D.** Ayakkabı veya krampon.
  - i. Sivri uçlar veya çiviler keskin olmamalıdır.
  - ii. Sivri uçlar veya çiviler tamamen metalden yapılmamalı veya metal kapaklarla sabitlenmemelidir.
- E.** Şunlara sahip bir ağızlık:
  - i. Bir oklüzal (ısıрма yüzeylerini koruyan ve ayıran) kısım
  - ii. Bir labial (dişleri ve destekleyici yapıları koruyan) kısım
  - iii. Arka dişleri yeteri kadar örtecek bir kalınlık



Zorunlu ekipman kurallarına uymadan oyuna girmenin cezası mavi karttır.



Oyun sırasında zorunlu ekipmanlardan birini kasten çıkarmanın cezası mavi karttır.

### 2.5.3. Kafa bandı ku

Pozisyon belirten kafa bantları aşağıdaki standartlara tabidir.

- A.** Kafa bandının rengi, oyuncunun konumunu açık bir şekilde tanımlayacak kadar belirgin olmalıdır.
- B.** Kafa bandı makul bir mesafeden kolayca görülebilir olmalı ve oyuncunun saçından veya diğer ekipmanlarından ayırt edilebilir olmalıdır.
- C.** Şapka veya diğer başlıklar kafa bandı olarak kullanılamaz.
  - i. Oyuncunun pozisyonunu belirten kafa bandı, kafa bandından açıkça ayırt edilebilecek bir renkte olan bir başlığın üzerine takılmalıdır.
  - ii. Hem bant şeklinde hem de pozisyon belirten bir renkte olan şapkalar kafa bandı olarak kabul edilebilir.
    - a. Bu ögenin üzerine başka bir pozisyon belirten kafa bandı takılamaz.
- D.** Bir oyuncunun kafa bandı oyunun ortasında kaybolursa, oyuncu kafa bandı olmadan oynamaya devam edebilir. Ancak, aşağıdakilerden herhangi biri meydana geldiğinde kafa bandını değiştirmelidirler:

- i. Nakavt edildiklerinde
- ii. Oyun durdurulduğunda
- iii. Sayı atıldığında

a. Arayıcılar ve vurucular sayı atıldığında kafa bantlarını değiştirmek zorunda değildir.

**E.** Bir yetkili, herhangi bir nedenle bir oyuncunun kafa bandını kabul edilemez bulursa, oyuncu kafa bandını derhal değiştirmelidir.

- i. Eğer bu değişiklik derhal yaşanmazsa, kazara ekipman ihlali prosedürü uygulanmalıdır. (Bakınız: 2.5.7. Yanlışlıkla Yapılan Ekipman İhlalleri)

- Uygun olmayan bir kafa bandını değiştirmemenin cezası oyuncunun çemberlerine geri dönmesidir.

#### 2.5.4. Forma numaraları

Her oyuncunun numarası, formasının arkasında açıkça görülebilen, 0 ile 99 aralığında (0 ve 99 dahil olmak üzere) bir tam sayı olmalıdır.

**A.** Forma numarası, solda bulunan sıfırlar dahil olmak üzere iki basamağı aşamaz.

**B.** Aynı takımda oynayan iki farklı oyuncu, aynı forma numarasına sahip olamaz.

i. Bir oyuncunun numarası belirlenirken soldaki sıfırlar yok sayılır.

ii. Bir takım, oyunda aynı numarayı giyen iki farklı oyuncu bulundurduğu için ceza alırsa, sözcü kaptan numarasını değiştirmek için oyunculardan birini seçmelidir.

a. NS

belirlenen oyuncu, yeni bir numaraya sahip olana kadar ve yeni numarası hakemlere bildirilinceye kadar oyunda kalmaz.

**C.** Oyun sırasında bir oyuncunun numarası tanınmayacak şekilde hasar görürse:

i. Oyun durdurulmaz.

ii. Hakem, oyuncuya forma numarasının hasar gördüğünü bildirir.

iii. Oyuncu, bir sonraki oyuncu değişikliğinde veya oyundaki bir sonraki duraklamada (hangisi önce olur) numarasını düzeltmelidir.

a. Oyunda bir duraklama varsa ve forma numarası hızlı bir şekilde düzeltilemiyorsa, oyuncu bu duraklama sırasında oyundan çıkarılmalıdır.

b. Eğer sorun yalnızca oyuncuya yeni bir numara vererek çözülebiliyorsa, yeni numara hakemlere bildirilmelidir.

**D.** Hiçbir oyuncu, sırtında uygun ve okunabilir bir numara olmadan oyuna giremez.

- Ceza: mavi kart—uygun ve okunabilir bir forma numarası olmadan oyuna girmek
- Ceza: sözcü kaptana mavi kart—oyunda aynı numarayı giyen iki farklı oyuncu olması

### 2.5.5. Ek ekipman

Aşağıdakiler “ek ekipman” olarak kabul edilir.” ve listelenen sınırlamalarla giyilebilir.

#### A. Dolgu—tüm dolgular:

- 2.5 santimetre veya daha ince olmalıdır.
- "Vuruş testi"ni geçmelidir," i.e., yani, bir hakem parmak boğumuyla dolgunun üzerine vurduğunda, vuruş sesi çıkmamalıdır.
- Ufak bir güç uygulandığında dahi kolayca bükülebilmelidir.

#### B. Diş telleri—atletik diş tellerine izin verilir ancak genel olarak yukarıdaki dolgu standartlarını karşılaması gerekir.

- Bir destekleyici ekipman sert bir malzeme içerebilir ancak destekleyici ekipmanın parçası olan sert plastik ve metal parçalar oyun boyunca kaplanmış olmalıdır ve vuruş testinden geçmiş olmalıdır.
- Eğer sert plastik veya metal parça kaplanmış olma durumundan çıkarsa, oyuncu sahayı terk edip bu sorunu çözmelidir. Yanlışlıkla Yapılan Ekipman İhlalleri
- Hakemler, sahadaki herhangi birine tehlike yaratacağını düşündükleri destekleyici ekipmanı geri çevirebilir.

#### C. Atletik destekleyiciler—kasıkları korumak için kullanılan atletik destekleyicilere izin verilir.

#### D. Gözlük ve göz koruyucu—oyuncular normal gözlük, büyük tip gözlük veya başka tip gözlük takabilir.

- Camdan yapılmış herhangi bir göz koruyucu camın açıkta kalmaması için gözlüğün altına takılmalıdır.
- Lakros kafesi gibi metalden yapılmış büyük tip gözlükler yasaktır.

#### E. Eldivenler—eldivenlere izin verilir ve dolgu ile aynı kurallara tabidirler.

#### F. Şapkalar—dört pozisyon belirten kafa bandı renginden herhangi birinde bir veya daha fazla yatay çizgiye sahip olan şapkalar, kafa bandı tarafından kamufle edilse bile giyilemez.

#### G. Kolda ek ekipman - ön kolda kolluk, eldiven veya destekleyiciden başka bir şey giyilmesine izin verilmez.

#### H. Özel ekipman—engelli veya iyileşme sürecinde yaraları bulunan kişiler başka özel ekipmanlara ihtiyaç duyabilir. Bu tür ekipmanlar resmi bir oyunda kullanılmadan önce, geçerli ligin ekipman feragat politikası tarafından uygun bulunmalıdır.

I. Herhangi bir ek ekipman, oyundan önce baş hakem tarafından onaylanmalıdır. Hakem tarafından tehlikeli sayılan veya adil sayılmayan herhangi bir ekipmanın kullanımı her iki takım için izinsizdir

- Ceza: mavi kart—oyunda uygun olmayan ek ekipman kullanmak

#### 2.5.6. Ek ekipmanın onaylanması

Hakemler ekipman kontrolü yapmasalar bile tüm dolgular, destekler ve özel ekipmanlar her oyundan önce baş hakeme veya atanmış temsilcisine onay için sunulmalıdır.

- Ceza: kırmızı kart—oyunda bir yetkili tarafından izin verilmeyen ekipmanların kullanılması

#### 2.5.7. Yanlışlıkla yapılan ekipman ihlali

Bir oyuncunun uygun olan ekipmanının bir olay sonucunda kural dışı hale gelmesi durumunda:

**A.** Hakem, ihlalin oyuncular için tehlike oluşturduğuna karar vermedikçe oyun durdurulmaz.

**B.** Hatalı oyuncu, ihlali düzeltmek için derhal sahayı terk etmeli ve bir yedek oyuncu ile değiştirilmelidir.

**i.** Oyuncuların zarar görmüş bir süpürgeyi değiştirmek için sahayı terk etmelerine gerek yoktur.

**C.** Ekipmanı düzeltmek için sahayı terk etmesi gereken herhangi bir oyuncu, ekipman değiştirilene, tamir edilene veya kaldırılana kadar oyuna tekrar girmemelidir.

**i.** Kullanımı zorunlu ekipmanlar tamir edilmeli veya değiştirilmelidir.

**a.** Eğer bir süpürge veya bir kafa bandının yedeği yoksa baş hakem, ekipman sağlanana kadar oyunu durdurmalıdır.

**D.** Oyuncu, ihlalden haberdar edildikten sonra sahayı terk etmez veya ihlali düzeltmeden oyuna yeniden girerse, bu oyuncu bir hakemin uyarısını dikkate almadığı için cezaya tabii tutulmalıdır.

- Ceza: sarı kart—

bir hakemin uyarısına kulak asmamak

#### 2.5.8. Mekana özel ekipman kısıtlamaları

Etkinlik hakemler, mekan gerekliliklerine uymak için gerekli olmayan ekipmanları yasaklayabilir.

- Ceza: kırmızı kart - açıkça yasaklanmış ekipmanların kullanılması etkinlik hakem

#### 2.5.9. Kasıtlı olarak ekipman değiştirmek

Avantaj elde etmek için toplar ve çemberler dahil olmak üzere herhangi bir oyun ekipmanını kasıtlı olarak değiştirmek kural dışıdır.

- Ceza: kırmızı kart—herhangi bir oyun ekipmanını kural dışı olarak değiştirmek

#### 2.5.10. Yasaklanmış ekipman

Aşağıdakiler yasak ekipmanlardır ve oyuncular tarafından oyun sırasında asla giyilemezler:

- A.** Ses veya görüntü kayıt cihazları.
- B.** Her türlü takı.
  - i. Cilt üzerine yapıştırılan, esnek, plastik hızma bantlarına (flaster) izin verilir.
  - ii. Büyük ölçüde gergin hızmaları olan oyuncular, cilt üzerine yapıştırılan ve hızmayı tamamen dolduran sert plastik tutucular kullanabilir.
  - iii. Bir oyuncunun takıları oyunu etkilemediyse, oyuncu yasak ekipman takmak yerine yasak takı takma cezası alacaktır.
- C.** Bir topa etki edebilen kavrama arttırıcı cisimler.

- Ceza: oyundan atılma—kural dışı takı takmak

- Ceza: kırmızı kart—kural dışı ekipman giymek



### **3. MAÇ PROSEDÜRÜ**

### 3.1. ÖN HAZIRLIKLAR

#### 3.1.1. Maç öncesi toplantı

Maç başlamadan önce, baş hakem iki takımın da temsilcilerini çağırıp genel kurallardan bahseder.

- A.** Her takım, maç boyunca takımı temsil etmesi adına bir takım sözcüsü seçmelidir.
  - i.** Takım sözcüsü maç öncesi toplantıya katılmalıdır.
  - ii.** Ek takım temsilcileri de maç öncesi toplantıya katılabilir.
- B.** Bu sırada, baş hakem takım temsilcileriyle aşağıdakiler ile ilgili görüşmeli:
  - i.** Sahaya özgü temel kurallar.
  - ii.** Altın top koşucusunun belirlenmesi.
  - iii.** Hakemlerin azami toplumsal cinsiyet kuralından haberdar olması gereken tüm oyuncular.
  - iv.** Oynayacak tarafların diğer endişeleri.

#### 3.1.2. Yazı tura

Oyun-öncesi toplantının sonunda yazı-tura atılması gerekir.

- A.** Yazı veya tura, bozuk para havadayken maça daha uzaktan gelen takım tarafından söylenmelidir.
- B.** Kura atışını kazanan, 3.1.2'de listelenen üç seçenek arasından ilk tercihi yapma hakkı kazanır. C. veya bu tercihi rakip kaptana bırakabilir. İlk tercihi yapmayan takım, kalan iki seçenekten birini seçmek durumundadır.
- C.** Oyun için seçenekler şöyle olacaktır:
  - i.** Hangi çemberlerin savunulacağı.
  - ii.** Hangi takımın sayı topu koşucusunun başlangıç pozisyonunu önce seçeceği.
  - iii.** Hangi takımın yakartop koşucusunun başlangıç pozisyonunu önce seçeceği.
- D.** Takımlar, yazı tura atıldıktan hemen sonra seçimlerini belirlenen sıraya göre yapacaklardır.

### 3.2. OYUNA BAŞLAMA

#### 3.2.1. Başlangıç çizgisi sırası

Baş hakemin çağırısı üzerine, her takım başlangıç oyuncularını başlangıç çizgisine göndermelidir.

- A.** Her takım, başlangıç koşucusu bölgesindeki başlangıç pozisyonlarında sıraya girmek için bir kovalayıcı ve bir vurucu göndermelidir. Bu oyuncular belirlenmiş koşucular olacaktır.
- B.** Belirlenen koşucular, iç omuzları orta hattan en az 0,5 metre uzakta ve başlangıç koşucu bölgesi içinde olacak şekilde sıraya girecektir.

- i. Sayı topu koşucuları, sayı topu koşucusu başlangıç çizgisinden başlayacak ve yakartop koşucuları başlangıç kenar çizgisinden başlayacaktır.
  - ii. Üzerine koşulabilecek her top için, pozisyonunu ilk önce seçecek olan koşucu, süpürgesini orta çizginin tercih ettiği tarafına yerleştirerek seçimini belirtecektir. Rakip koşucu ise süpürgesini orta hattın diğer tarafına yerleştirmelidir.
- C.** Her takımdan bir kovalayıcı, rakibinin yarı sahasında, başlangıç koşucusu bölgesinin dışında ve kaleci bölgesi çizgisinden en az 1,5 metre uzakta başlangıç kenar çizgisi üzerinde sıraya girmeli ve süpürgesini o konuma yere koymalıdır.
- D.** Her takımın hücum bölgesi kovalayıcısı başlangıç yerini seçtikten sonra her iki takımdaki kalan vurucu ve kovalayıcılar başlangıç koşucusu bölgesinin dışında kendi yarılarında başlangıç kenar çizgisi üzerinde sıraya gireceklerdir.
- i. Hiçbir oyuncu kendi yarı sahasında rakip kovalayıcının, omuzdan omuza ölçülmek üzere 1 metre yakınında sıraya giremez.
- E.** Bir oyuncu, süpürgesini bir işaretleyici olarak başlayacağı konuma yerleştirerek başlangıç konumunu seçer. İşaretleyici süpürge yerleştirildikten sonra, bir oyuncunun aşağıdakileri yapması belirlenmiş oyuncu ihlalidir:
- i. Herhangi bir işaretleyici süpürgeyi hareket ettirmek.
  - ii. Hakemlerden izin almadan işaretleyici süpürgeден uzaklaşmak.
  - iii. Pozisyon belirten kafa bandını değiştirmek.
  - iv. Oyuna başlayacak oyuncu, oyundan atılmadıkça veya oynayamayacak kadar sakatlanmadıkça, bu oyuncuyu değiştirmek. Bu ceza yalnızca oyuna başlayacak oyuncuya verilmelidir.
- F.** Eğer oyun başlamadan önce herhangi bir kart gösterilmişse kart gören oyuncu, ceza süresi bitince oyuna kendi takımının başlangıç çizgisi yerine ceza sahasından başlayacaktır.
- i. Belirlenmiş bir koşucu ceza alırsa, bu oyuncu başlangıç çizgisinde aynı pozisyondaki diğer başlangıç oyuncularından biriyle değiştirilebilir.

Ceza: mavi kart—belirlenmiş oyuncu ihlali

### 3.2.2. Süpürgeler yukarı prosedürü

- A.** Tüm oyuncular yerlerini aldıktan sonra; baş hakem her iki takımın, tüm yardımcı hakemlerin ve diğer görevlilerin hazır olduğunu ve tüm topların uygun pozisyonlarında durduğunu doğrulamalıdır. (Bakınız: 2.1.10. Top pozisyonları).
- i. Süpürgeler yukarı komutundan önce herhangi bir nedenle yeri değişen herhangi bir top, baş hakem süpürgeler yukarı komutunu vermeden önce düzeltilmelidir.
- B.** Baş hakem "süpürgeler aşağı" der. Başlangıç çizgisinde sıralanan oyuncular süpürgelerini ellerine almalı ve yerleştirdikleri konumda düz

tutmalıdır. "Süpürgeler aşağı" komutu verildiğinde, "süpürgeler yukarı" verilene kadar aşağıdakiler geçerlidir:

- i. Oyuncular, vücutlarının veya ekipmanlarının herhangi bir kısmı (süpürgeleri hariç) ile başlangıç çizgisinin ötesine geçmemelidir.
  - ii. Oyuncular "süpürgeler yukarı" komutu verilene kadar yerde düz bir şekilde duran süpürgelerini bu komut verildiğinde ellerine alabilirler.
- D.** Baş hakem "hazır" diye bağıır.
- i. Oyuncular "hazır" çağrısıyla başlangıç pozisyonu alabilirler, ancak bunu yaparken süpürgeleri yerde düz durmaya devam etmelidir.
- E.** Baş hakem "hazır" dedikten birkaç saniye sonra "süpürgeler yukarı" der.
- i. "Süpürgeler yukarı" komutunu duyan tüm oyuncular hakemin komutu bitirmesini beklemeye gerek duymadan hemen süpürgelerine binmeli ve oynamaya başlamalıdır.
  - ii. Yanlış bir "süpürgeler yukarı" komutu varsa veya bu komuttan önce kural dışı bir hareket yapılırsa, başhakem:
    - a. Uygun bir cezaya karar vermelidir.
    - B. Oyuncuları "Süpürgeler aşağı" komutundaki konumlarına göndermelidir.
- C.** "Süpürgeler yukarı" prosedürünü tekrarlamalıdır.
- F.** Bir oyuncu aşağıdaki durumlarda hatalı bir başlangıç yapmış sayılır:
- i. Oyuncu "süpürgeler yukarı" komutundan önce süpürgesini yerden kaldırırsa.
  - ii. Oyuncu "süpürgeler yukarı" komutundan önce hareket eder ve başlangıç çizgisinin ötesine geçerse.

Ceza: Mavi kart— Yanlış başlangıç

### 3.2.3. Başlangıç kısıtlamaları

- A.** Orta hatta başlayan iki top, çekişmeli toplardır.
- i. Her top, kurallara uygun olarak alınana (dokunulana) veya kendisine atanmış belirlenmiş koşucular kalmayana kadar çekişmeli bir top olarak kalır.
  - ii. Hakem, bir topun oyuncular için artık çekişmeli bir top olup olmadığını belirsiz olabileceğine inanıyorsa, bu topu "serbest" olarak adlandırmalıdır.
- B.** Çekişmeli topa yalnızca o topa atanmış belirlenmiş bir koşucu dokunabilir.
- C.** Belirlenmiş koşucular birbirlerini itemez, yerde kayamaz veya topa dalış yapamaz.
- i. Bir oyuncu bu kuralı belirlenmiş koşucu olmayan iki oyuncu arasında kurallara uygun olacak şekilde ihlal ederse bu durum belirlenmiş koşucu ihlalidir.
- D.** Belirlenmiş oyuncu olmayan bir oyuncunun belirlenmiş oyunculardan birine temas etmesi veya yolunu kapatması, belirlenmiş oyuncu müdahalesidir. Belirlenmiş koşucu müdahalesi kural dışıdır.

**E.** Aşağıdakilerden herhangi biri meydana geldiğinde, bir oyuncu belirlenmiş koşucu olmaktan çıkar:

- i. Belirlenmiş koşucunun atanmış olduğu topa kurallara uygun bir şekilde dokunulduysa.
- ii. Koşucu orta hattın çevresinden uzaklaşırsa.
- iii. Koşucu vurulursa.
- iv. Koşucu ceza alırsa.
- v. Koşucuların atanmış topu karşı takıma verilirse.

Ceza: mavi kart—kural dışı olarak çekişmeli bir topa dokunmak

Ceza: mavi kart—belirlenmiş koşucu ihlali

Penaltı: sarı kart—belirlenmiş koşucu müdahalesi

### 3.3. DURDURMALAR

#### 3.3.1. Oyunu durdurma

Oyunu durdurmak için:

- A.** Hakem, çift kısa vuruşlarda düdük çalar.
- B.** Süre (masa) hakemi oyun süresini ve diğer süreleri durdurur.
- C.** Oyun durdurulduğu anda oyunda olan tüm oyuncular durmalı, süpürgelerini bırakmalı ve o an buldukları konumlarını korumalıdır.
  - i. Oyuncular, top karşı takıma verilmediği sürece, durdurma düdüğünden itibaren kendilerinde olan topu muhafaza etmelidir.
    - a. Oyuncular, oyun durduğu sırada diğer topları almamalı veya başka bir şekilde hareket ettirmemelidir.
  - ii. Oyun durdurulduğunda kural dışı bir pozisyonda olan herhangi bir oyuncu, derhal kurala uygun bir pozisyona geçmelidir.
  - iii. Düdükten sonra yanlışlıkla ve büyük bir ölçüde hareket eden oyuncular, düdüğün çalındığı andaki konumlarına geri döndürülür.

- Ceza: sarı kart—oyun durdurulduğu sırada kasıtlı olarak kural dışı hareket etmek
- Ceza: sarı kart—oyun durdurulduğu sırada kasıtlı olarak kural dışı hareket etmek veya bir topu tutmak.

#### 3.3.2. Durdurma prosedürleri

Oyun durdurulurken:

- A.** Baş hakem gerektiğinde diğer hakemlerle görüşür.
- B.** Baş hakem bir faul kararı verir

ve faulün sebebini oyunculara, diğer hakemlere ve seyircilere bildirir:

i. Ceza alan herhangi bir oyuncu, ceza süresinin bitmesini beklemek için ceza sahasına gönderilir.

ii. Oyundan atılan herhangi bir oyuncu, oyun alanından çıkarılır.

**C.** Eğer oyundaki toplarda bir el değişikliği olursa, oyun yeniden başlamadan önce uygun prosedür izlenmelidir.

**D.** Oyunu durdurmak için çalınan düdükten önce elden çıkarılan ancak hiçbir şeyle (diğer oyuncular, ekipmanlar veya zemin) temas etmeyen herhangi bir gevşek top, topu elinden çıkaran oyuncuya iade edilir.

i. Eğer top karşı takıma verilmişse bu kural geçerli olmaz.

ii. Bu kurala göre eğer topu elinden çıkaran oyuncu topu almak için uygun değilse, top hareket ettirilmemelidir.

**E.** Oyunu durdurmak için çalınan düdükten önce, oyuncunun elinden çıkardığı ve herhangi bir şeyle (diğer oyuncular, ekipmanlar veya zemin) temas eden top durana ya da saha dışına çıkana kadar hareketine devam etmelidir.

i. Eğer top düdükten sonra saha dışına çıkarsa, saha dışına çıktığı noktadan yaklaşık 2 metre içeriye yerleştirilir ve her iki takım tarafından da saha içine alınması gerekmez.

ii. Eğer top durduktan sonra hareket ederse, durduğu ilk noktaya yerleştirilmelidir.

iii. Başka bir kural bu topun başka bir yere konmasını gerektiriyorsa, bu kural geçerli olmaz.

**F.** Herhangi bir dış müdahale kaldırılmalıdır.

**G.** Yaralı oyuncular ve kusurlu ekipman dahil olmak üzere tüm endişeler giderilmelidir.

**H.** Oyun yeniden başlatıldığında sayı topu ölmüşse, oyun durmadan önce savunma yapan tutucuya verilir.

3.3.3. Oyun yeniden başlatılır.

Oyunu yeniden başlatmak için:

**A.** Baş hakem, oyunculara oyunun tekrar başlayacağını "süpürgelere binin!" komutunu vererek bildirir.

i. Oyuncular, oyun durduğunda süpürgelerini yere bıraktıkları konumdan süpürgelerine tekrar binmelidir.

ii. Oyuncular, yeniden binmek için verilen komutta durmalıdır.

a. Oyun durduğu anda yerde iki veya daha fazla oyuncunun bir topu kontrolüne almak için tutuyorsa, yine de ayağa kalkmalıdırlar. Ayakta kaldıktan sonra, her biri o topu tekrar tutabilir. Topu yerdeyken tuttıkları gibi tutmaları gerekmez.

b. Oyun durdurulduğunda yerde bir oyuncu ve kurallara uygun olarak kendisine sarılmış bir rakibi varsa, yine de ayağa kalkmalı ve tüm teması kesmelidirler. Oyuncu ayağa kalktıktan sonra sarılacağı oyuncunun herhangi bir tarafına geçmeyi seçebilir.

1. Oyuncu rakibinin 1 metre yakınında kalmalıdır.
2. Oyuncu, oyunu yeniden başlatmak için çalınan düdükten hemen sonra, önceden sarılmış olduğu oyuncuya sanki öndenmiş gibi arkadan temas başlatabilir.
3. Eğer önceden kendisine sarınılan oyuncu topa hakim olarak oyuna devam etmezse veya durdurma sırasında sarılan oyuncunun takımına bir kart gösterilirse veya top kaybı cezası verilirse, oyuncunun rakibinin etrafında hareket etmesine veya arkadan temas başlatmasına izin verilmez.

iii. Oyun durduğu anda kurallara uygun bir şekilde başka bir oyuncu ile temas halinde olan oyuncular, oyun durduğunda her iki oyuncu da ayakta olduğu sürece bu temasa devam edebilir..

iv. Aksi takdirde oyunun yeniden başlamasına hazırlanmak için kendilerini yeniden konumlandırabilirler ancak hatalı bir şekilde yeniden başlamamaya dikkat etmelidirler.

a. Hatalı yeniden başlama şu durumlarda yaşanır:

bir oyuncu, oyunu yeniden başlatmak için çalınan düdükten önce aşağıdakilerden herhangi birini yaparsa:

1. Topu ileri doğru elinden çıkarırsa.
2. Yeni bir temas başlatırsa.
3. Bulduğu konumdan ayrılırsa.
4. Tam anlamıyla hakim olmadığı bir topu doğrudan etkilemeyi denerse.

B. Hatalı yeniden başlama varsa, oyun durdurulmuş olarak kalır ve hareket eden oyuncu önceki konumuna geri döner.

C. İlk hatalı yeniden başlamada sahadaki tüm oyunculara uyarı verilmelidir.

1. Oyun durduğunda herhangi bir oyuncu tarafından üst üste yapılan herhangi bir hatalı yeniden başlama, ceza ile sonuçlanacaktır.

**B. Baş hakem kısa bir düdük çalar. Bu düdük sesiyle:**

i. Oyun devam eder.

ii. Süre (masa) hakemi durdurmuş olduğu oyun süresini ve diğer tüm süreleri tekrar başlatır.

- Ceza: çemberlere geri dön - ikinci hatalı yeniden başlama

### 3.3.4. Molalar

**A. Mola almak için iki yöntem vardır.**

- i. Sözcü kaptan, oyun içindeki herhangi bir duraklama sırasında bir mola talep edebilir.
- ii. Sözcü kaptan, oyun süresinin ilk 17 dakikası boyunca oyunda herhangi bir ara veya duraksama sırasında bir mola talep edebilir. Sahada aktif bir oyun olmadığında oyunda bir durgunluk veya ara meydana gelir.
  - a. Zaman tutucu, oyun süresinin 17. dakikasını açık bir şekilde bildirmelidir.
  - b. Hakem, bu tür bir molayı vermeden önce, vurucu veya yakartop içeren oyunlar da dahil olmak üzere herhangi bir aktif oyun olup olmadığını hızlı bir şekilde kontrol etmelidir.
- iii. Bu koşulların hiçbiri karşılanmazsa mola reddedilecektir.
  - a. Mola verilmeyecekse, baş hakem talebi açıkça reddetmelidir.
- iv. Her takım her oyunda yalnızca bir kez mola verebilir.
- v . Kural dışı bir mola talebi için bir ceza, yalnızca talebin kasıtlı olarak kural dışı olması veya hakemin oyunu durdurması veya kural dışı olduğunu fark etmeden talebi başka bir şekilde vermesi durumunda uygulanacaktır.
  - a. Hakem bir yerde aktif bir oyundan habersiz olduğu için oyun yanlışlıkla durdurulduysa, talep iyi niyetle yapıldığı sürece sözcü kaptana ceza verilmemelidir.

**B. Bir mola düzgün bir şekilde alındığında:**

- i. Oyun durmazsa, baş hakem oyunu durduracaktır.
- ii. Baş hakem, sayı tutucuya bir mola çağrısı yapıldığını bildirecektir.
  - iii. Kural 3.3.2 'deki tüm geçerli durdurma prosedürleri tamamlandıktan sonra, mola süresinin birinci dakikası başlar.
  - iv. Baş hakem, molanın başlamasında 45 saniye sonra uzun bir düdük üfleyecektir.
  - v. Mola tamamlandıktan sonra, baş hakem standart yeniden başlatma prosedürünü kullanarak oyuna devam edecektir (Bkz: 3.3.3. Oyunu Yeniden Başlatma).
    - a. Yeniden başlatma düdüğü çalındığında süpürgesinde olmayan her oyuncu süpürgesinden düşmüş sayılır.

- Ceza: mavi kart - kural dışı mola talebi

### 3.4. MAÇ SÜRESİNİN YÖNETİLMESİ

#### 3.4.1. Oyun süresi

Oyun süresi, "süpürgeler yukarı!" "komutu ardından başlar .



**A.** Oyun süresi ile ilişkili tüm süreler, tüm duraklamalar için duraklatılmalı ve oyun kaldığı yerden devam ettirildiğinde devam ettirilmelidir.

### 3.4.2. Arayıcı zamanı

Arayıcı zamanı —Altın topun yakalanmayabileceği oyunun ilk 18 dakikasdır.

**A.** Arayıcı zamanı öncesi oyun zamanında ölçülmelidir.

**B.** Arayıcı zamanı öncesi sırasında oyunda arayıcı yoktur.

**C.** Her takımdan bir arayıcı, 17. dakikada veya öncesinde zaman hakemine rapor vermelidir.-

**i.** Arayıcılar, arayıcı sahasında yedek olarak kabul edilir ve zaman hakemi tarafından serbest bırakılana kadar sahaya giremezler.

**ii.** 17'den önce zaman hakemine rapor vermemenin cezası yoktur.- Ancak, her takımın ilk arayıcısı oyun zamanında, zaman hakemi ile kontrol edilmeli ve ceza kutusundan sahanın direk içine doğru serbest bırakılmalıdır .

**a.** Takımlarının ilk arayıcısı olarak sahaya giren bir oyuncu oyun zamanında, zaman hakemi tarafından serbest bırakılmadan önce yanlış çıkış yaparsa ve ceza süresini arayıcı olarak alır.

**NS.** Altın top koşucusu, oyun süresinin 17 ve 18 dakikayı gösterdiği sıralarda oyuncu alanına girmelidir.

**E.** Arayıcısız dönemin sonunda, zaman hakemi arayıcıları kendi ceza kutularından oyuna salar.

- Ceza: mavi kart—Arayıcının yanlış çıkışı

## MAÇIN BİTİŞİ VE UZATMALAR

### 3.5.1. Altın top yakalamasını çözme

Altın top yakalayışı geçerli kabul edildikten sonra, yakalayan takıma 30 puan kazandırır

**A.** Eğer yakalayış yapan takımın puanı diğer takımdan fazla ise, yakalayış yapan takım kazanır, ve baş hakem üç uzun ıslık çalarak maçın bittiğini belirtir.

**B.** Eğer yakalayan takımın diğer takımdan daha fazla puanı yoksa, maç uzatmaya gider.

### 3.5.2. Uzatmaya Gitmek

Maç uzatmaya gittiğinde:

**A.** Altın top koşucusu oyuncu alanını terk eder.

**B.** Arayıcılar yedek oyuncu olarak yedek kulübelerine geri döner.

**i.** Eğer bir oyuncu, oyun devam ederken ceza sahasında duracaksa, tutucu dışında oyunda olan bir oyuncuyla kafa bantlarını değiştirerek

derhal pozisyon deęiřtirmelidir. Bu pozisyonda kalan cezanın geri kalanını ekerler ve yeni arayıcı yedek olarak yedek kulübesine döner.

- C.** Dięer bütün oyuncular oyun durduęu zamanki yerlerinde kalırlar.
- D.** Hedef skor yakalayış yapmayan takımın skorunun 30 fazlası olarak belirlenir.
- E.** Bař hakem řu anki skorları ve hedef skoru duyurur.
- F.** Oyun, standart yeniden bařlatma prosedürü ile devam eder. (Bkz. Kural 3.3.3. Oyunu Yeniden Bařlatma).

### 3.5.3. Hedef skora ulařmak

Bir takım hedef skora ulařtıęında:

- A.** Bař hakem oyunu durdurmalı.
- B.** Bařhakem tüm yetkililerle birlikte ele alınması gereken herhangi bir sorun veya ceza olmadıęını teyit ettikten sonra, oyunun sonunu belirtmek için üç uzun düdük çalmalıdır.
- C.** Hedef skora ulařan takım maçı kazanır.

### 3.5.4. Uzatmalar sırasında pes etmek

Uzatmaların herhangi bir noktasında, her iki takımın da pes etme hakkı bulunur.

- A.** Eęer pes eden takım geride kalıyorsa, hakem üç uzun düdük ile oyunun bittięini iřaret edecektir. İmtiyaz anındaki skor final skoru olacak ve pes etmeyen takım kazanacak.
- B.** Pes edem takım geride deęilse, pes etmeyen takıma 10 sayılık üstünlük saęlamaya yetecek kadar goller verilecektir. Bařhakem, üç uzun düdük ile oyunun bittięini iřaret edecektir. Ortaya çıkan skor nihai skor olacak ve pes etmeyen takım kazanacak.
- C.** Sadece sözcü kaptan takımı adına pes edebilir. Sözcü kaptanın pes etme beyanı kesindir.
- NS.** Kaptan, oyunun durdurulmadıęı veya yakalamadan sonra ve oyun yeniden bařlamadan önce de dahil olmak üzere, uzatma sırasında herhangi bir zamanda pes ettięini beyan edebilir.

## 3.6. HÜKMEN MAęLUP OLMAK

### 3.6.1. Hükmen maęlup olmayı beyan etmek

- A.** Bařhakem, ařaęıdaki durumlarda maçı hükmen kaybettięini ilan etmelidir:
  - i.** Bir takımın sözcü kaptanı resmi olarak hükmen maęlup olma talebinde bulunur.
  - ii.** Bir takım rakibinin onayı ve etkinlik direktörünün onayı olmadan, askıya alınan bir oyuna devam etmeyi reddeder.
  - iii.** Hükmen maęlup olma cezası uygulanır.
- B.** Lig ihlalleri veya etkinlik politikaları nedeniyle bir oyun hükmen maęlup ilan edilebilir

**C.** Hükmen mağlup olma durumunda:

- i. Oyun hemen sona erer ve hükmen mağlup sayılan takım kaybeden takım olarak ilan edilir.
- ii. All players should clear the pitch.

### 3.7. ASKIYA ALINAN OYUNLAR

#### 3.7.1. Bir oyunun askıya alındığını ilan etme

**A.** Başhakem veya etkinlik direktörü, hava durumu, güvenlik endişeleri, aşırı veya uygunsuz davranış, dış müdahale, saha değişikliği veya topların veya süpürgelerin önemli ölçüde hareket ettirilmesini gerektiren uzun süreli bir duraklama nedeniyle bir oyunun askıya alındığını ilan edebilir.

**B.** Askıya alınan oyunlar, mevcut oyun süresi, skor, ceza sahasındaki oyuncular ve kalan ceza süreleri ve oyun toplarına hangi takımın sahip olduğu ile birlikte kaydedilmelidir.

i. Snitch dışındaki sahipsiz toplar, başhakem makul bir şekilde hangi takımın sahip olacağını düşünüyorsa o takıma atanacaktır.

a. Başhakem, aşağıdaki durumlar dışında, genellikle topsuz en yakın uygun oyuncuya göre topu atayacaktır:

1. Top, toplu bir vurucu tarafından açıkça korunuyorsa.

2. Bir vurucunun pozisyonu iki farklı topu atamak için kullanılabilir.

**B.** Bir takıma ikiden fazla yakartop atanamaz.

**C.** Bir takımdaki her iki vurucu da ceza sahasındaysa, yine de en az bir yakartop atanacaktır.

**C.** Askıya alınan oyunlar, oynaması güvenli hale geldikten sonra mümkün olan en kısa sürede yeniden başlatılmalıdır.

#### 3.7.2. Askıya alınan bir oyuna devam etme

**A.** Oyunun orijinal görevlilerinden herhangi biri mevcut değilse, etkinlik direktörü veya baş hakem onları değiştirecektir.

**B.** Takımlar, oyuncu değişikliği prosedürüne uymadan, askıya alma sırasında oyuncu değişikliği yapabilir.

i. Ceza sahasındaki herhangi bir oyuncu, ceza süresi boyunca değiştirilemez.

a. Ceza sahasındaki oyuncu müsait değilse, kalan ceza süresi kadrodaki başka bir uygun oyuncu tarafından çekilmelidir.

ii. Bir oyuncu, uzaklaştırma sırasında meydana gelen bir faul için ceza kartı alırsa, bu yedek oyuncuya verilen bir ceza olarak kabul edilir ve sözcü kaptan cezanın uygulanacağı pozisyonu seçebilir.

**C.** Yeniden başlatmak için oyunda olacak tüm oyuncular, kendi tutucu bölgelerinde herhangi bir yerde sıraya gireceklerdir.

- i. Takımlar, oyun askıya alındığı sırada sahip oldukları veya kendilerine verilen toplara sahip olacaklardır.
  - ii. Bir takımın iki vurucusunun da ceza sahasında olması durumunda, yakartopu orta çemberin yanına yerleştirilecektir.
- NS.** Eğer askıya alınma 17. dakika sonrasında ve de snitch yasal olarak yakalanmadan önce gerçekleşmişse, snitch koşucusu oyun devam etmeden önce sahaya girmelidir.
- i. Arayıcılar henüz serbest bırakılmamışsa, her takımdan bir arayıcı, oyun yeniden başlamadan önce sayı görevlisine rapor vermelidir.
  - ii. Askıya alınmadan önce uygulanmış olan herhangi bir altıntop handikapı, oyun yeniden başladığında hala geçerlidir.
- E.** Başhakem her iki takımın ve tüm görevlilerin hazır olup olmadığını kontrol eder.
- F.** Hakem "hazır" der.
- G.** Birkaç saniye sonra baş hakem kısa süreli düdük çalar. Bu düdük sesiyle:  
Oyun devam eder.
- ii. Zaman hakemi oyun zamanını ve diğer tüm zaman saatlerini yeniden başlatır.
- H.** Bir oyuncu, hazır çağrısı ile oyunu yeniden başlatmak için üflenen düdük arasındaki zaman aralığında tutucu bölgesi çizgisinin önünde ki yere temas ederse, bu yanlış bir başlangıçtır.

Ceza: Mavi kart— Yanlış çıkış

### 3.7.3. Terk edilmiş oyunlar

- A.**  
askıya alınan oyun, düzenlendiği etkinlik sırasında devam ettirilemez ise, Etkinlik direktörü oyunu terk edilmiş oyun olarak ilan etmelidir.
- B.** Her iki takımın da sözcü kaptanları ve etkinlik direktörü askıya alınmış bir oyunu yeniden başlatmamaya karşılıklı olarak karar verirse etkinlik direktörü oyunu terk edilmiş oyun olarak ilan etmelidir.
- i. Takımlardan biri veya her ikisi, rakip takımın ve etkinlik direktörünün onayı olmadan oyuna devam etmeyi reddederse, Etkinlik direktörü, takım(lar)ın hükmen mağlup olduğunu ilan edecektir.

## 4. SKOR

### 4.1. GOL SAYISI

#### 4.1.1. Geçerli gol

Rakibin çemberlerinden tamamen geçtiğinde ve gol geçerli olarak sayıldığında, sayartopu kimin ittiğine bakılmaksızın, o takım 10 puan alır.

**A.** Sayının geçerli olabilmesi için şu maddelerin sağlanması gerekir:

i. Sayartopun çemberden tamamen geçmesi

Sayılar çemberlerin iki tarafından da atılabilir.

ii. Sayartop ölü olmamalı.

iii. Sayartop puanlanamaz olmamalı. (Bakınız: 5.6.3. Geçersiz Sayartop).

iv. Sayı, sayıyı atan takımdan herhangi bir oyuncunun kart cezası alıracak bir faul yaptığı zaman ile kartın oyuncuya gösterildiği zaman arasında atılmamış olmalıdır.

v. Sayı, sayıyı atan takımdan herhangi bir üyenin sayartop kaybıyla sonuçlanan bir faul yapması ve bu top kaybının tamamlanması arasında atılmamış olmalıdır.

vi. Sayı atan oyuncu, sayartopu almadan hemen önce veya canlı bir sayartop ile temas halindeyken çembere dönüş cezası, penaltı kartı veya oyundan atılma ile sonuçlanan bir faul yapmamış olmalıdır.

vii. Çember yerinden oynatılmış veya başka bir şekilde oynanamaz hale gelmemiştir (Bakınız: 4.3.1. Yerinden çıkmış bir çember üzerinden sayı atma).

**B.**

Sayartop geçerli bir gol atılır atılmaz ölür.

**C.** Başhakem, uzun bir düdük çalarak ve iki kolunu kaldırarak bir golün geçerli olduğunu teyit etmelidir.

**NS.** Altıtop yasal olarak yakalandıktan sonra başka bir geçerli bir gol atılamaz. (Bakınız: 4.4.3. Yakın zamanlı oyunlar

#### 4.1.2. Sayı olacak topa müdahale

**A.** Aşağıdakilerden herhangi biri doğruysa, bir oyun sayı olacak topa müdahale etmiş olarak kabul edilir ve quaffle çemberden geçmiş gibi puanlanır:

i. Tutucu dışında kendi tutucu sahası içindeki bir oyuncu, quaffle'ın çıkacağı taraftan kendinin bir parçası veya ekipmanı ile sayartopa dokunursa

ii. Kendi tutucu bölgesinde, tutucu dışındaki bir oyuncu, quaffle'ın girdiği tarafın öbür tarafından vücudunun herhangi bir parçası veya bir ekipmanı ile çemberin içinden uzanarak topu engellemeye çalışırsa

**B.** Kasıtlı olarak sayı atılmasını engelleyen bir vurucu veya arayıcı, kasıtlı sayı atılmasına müdahale etmiştir.

- Penaltı: kırmızı kart—sayı olacak topa kasıtlı müdahale

## 4.2. GOLDEN SONRA YENİDEN BAŞLAMAK

#### 4.2.1. ölü sayartop

Bir gol atıldıktan sonra ve sayartop oyunu yeniden başlatılmadan önce sayartop ölü kabul edilir.

**A.** Daha önce savunma yapan tutucunun takımındaki herhangi bir oyuncu, ölü sayartopu kendi tutucu bölgesindeki tutucuya taşıyabilir veya verebilir, ancak başka bir şekilde ölü sayartop ile etkileşime giremez.

**i.** Yedek oyuncular, ölü quaffle'ı bu şekilde tutucularına verebilirler, ancak bunu yaparken her zaman oyuncu değiştirme alanında veya yedek kulübesinde kalmalıdır.

**B.** Önceden hücum eden takım, daha önce savunan takımın talebi üzerine tutucuya vermediği sürece, ölü sayartopu alamaz veya kasıtlı olarak onunla etkileşime giremez.

**i.** Önceden hücum eden takım bu talebi reddetmeyi seçebilir.

**C.** Gol onaylanmadan önce sayartop canlıymış gibi oynayan oyunculara ceza verilmeyecektir.

**i.** Bu kural, oyuncunun quaffle oyununun yeniden başlatılmasını etkileme niyetiyle hareket ettiğine karar verilirse geçerli olmayacaktır.

**NS.** Daha önce savunma yapan tutucu, hakemden sayartopu teslim etmesini isteyebilir.

**E.** Bir penaltı, ölü bir quaffle'ı önceden hücum eden takıma devrederse, oyun yeniden başlatıldığında sayartop canlanır.

- Ceza: mavi kart—kasten ve yasa dışı olarak ölü bir sayartop ile etkileşime girmek

#### 4.2.2. Tutucu yeniden başlatması

Önceden savunan tutucu, bir golün onaylanmasından sonra ölü sayartopa sahip olan ilk kişiye, sahanın yarısında herhangi bir yere sahip olduklarında sayartop oyunu yeniden başlatılarak canlı hale gelir.

**A.** Sayartopa önce başka biri sahipse, sayartopu canlı kılmak için tutucu kendi tutucu bölgesinde sayartopa sahip olmalıdır.

**B.** Başhakem, sayartop oyunu tutucu tarafından yeniden başlatıldıktan sonra kısa bir düdük çalmalıdır.

### KIRILAN VEYA DÜŞEN ÇEMBERLER

#### 4.3.1. Yerinden çıkmış bir çember üzerinden puanlama

Yerinden çıkmış bir çembere kimse sayı atamaz. Yerinden çıkmış bir çember, kırılmış, yerinden çıkmış, herhangi bir şekilde devrilmiş veya oynanamaz olarak tanımlanır.

**A.**Eğer düşmekte olan çemberin içinden sayı topu tamamen geçerse, sayı geçerlidir.

- i. Düşen bir çember, çember yere değdiğinde veya çember, bir oyuncunun tepesi de dahil olmak üzere, dik olmayan bir pozisyonda geçici olarak durduğunda yerinden çıkmış olarak kabul edilir.
- B.** Döndürülen çemberler ,artık kale çizgisi ile aynı hizada olmayanlar bile, yerinden oynatılmış sayılmaz ve üzerine gol atılabilir.
  - i. Aktif oyun alanı terk edildikten sonra, dönmüş çemberler uygun pozisyona geri getirilmelidir.
- C.** Direk veya çember halkası kırıldığında veya çember halkası direktten ayrıldığında bir çember kırılmış sayılır.
- NS.** Başhakem bir çemberin yerinden çıktığını belirlerse, sözlü olarak çemberin yerinden çıktığını ilan edebilir.
- E.** Yerinden çıkmış bir çember, o çember üzerinde tekrar gol atılabilmesi için sabitlenmeli ve doğru pozisyonuna getirilmelidir.

#### 4.3.2. Yerinden çıkmış çember prosedürü

Bir çember yerinden çıktığında oyun genellikle devam eder.

- A.** Bir çember yerinden çıkarsa ve aşağıdakilerden herhangi biri meydana gelirse, oyun durdurulmalıdır.
  - i. Kırık bir çember, oyuncuların güvenliği için bir tehdit oluşturur.
  - ii. Kırık bir çemberin düzeltilmesi için ekstra parçalar veya alışılmadık derecede uzun bir süre gerekir ve bu kırık çemberi savunan takım hücum takımıysa
    - a. Başhakem oyunu durdurmak için oyunda bir sükunet anı bekleyebilir.

#### iii. Aynı tutcu bölgesindeki üç çember de yerinden çıkarsa

- B.** Yerinden çıkmış tüm çemberler, oyunun durma anında uygun pozisyonlarına geri döndürülmelidir.
- C.** Yerinden çıkmış bir çember için oyun durdurulmazsa, aktif oyun alandan uzaklaşınca çemberler düzeltilmelidir.
- NS.** Sayartop taşıyıcısı kendi yarı sahasındayken ve rakiple herhangi bir temasta bulunmuyorken, rakip çemberlerin düzeltilmesini isteyebilir.

#### 4.3.3. Çemberleri yerinden çıkarma, döndürme ve yeniden düzenleme

- A.** Oyuncular, takımları hücum takımı iken, rakiplerinin yerinden çıkmış çemberlerini düzeltmezler.
- B.** Oyuncular pervasızca veya art arda çemberleri yerinden oynatamazlar.
  - i. Bu kural aşağıdaki durumlarda geçerli değildir:
    - a. Bir çember, atılan bir top tarafından yerinden çıkarsa
    - B. Atak yapan bir sayartop oyuncusu tartışmalı bir skor yapmaya çalışırken bir çemberi yerinden çıkarırsa
    - C. Bir oyuncu, rakip oyuncuyla kendi fiziksel etkileşiminin bir sonucu olarak bir çemberi yerinden çıkarırsa

ii. Bir oyuncu başarılı bir şekilde gol atarken bir çemberi kural dışı olarak yerinden çıkarırsa, bu gol çemberi yerinden oynatma cezası ile reddedilmeyecektir.

C. Bir oyuncu kasıtlı olarak bir çemberi yerinden oynatamaz

D. Bir oyuncu, sayı topunun çemberin içinden geçip geçmeyeceğini etkilemek amacıyla bir çemberi hareket ettiremez veya değiştiremez.

- Ceza: mavi kart—bir rakibin çemberini kural dışı olarak düzenleme
- Ceza: mavi kart—kasıtsız olarak çemberleri tekrar tekrar yerinden çıkarmak
- Penaltı: sarı kart – pervasızca bir çemberi yerinden oynatmak
- Ceza: kırmızı kart—Bir çemberi kasten yerinden çıkarmak
- Ceza: kırmızı kart—Sayartopun geçip geçmeyeceğini etkilemek için bir çemberi hareket ettirmek veya değiştirmek

#### 4.4. ALTINTOP YAKALANIŞI

##### 4.4.1. Altıntop Yakalanışı

Bir takımın arayıcısı altıntopu yakaladığında ve yakalanış geçerli sayıldığında o takım otuz puan kazanır.

A. Bir snitch yakalanışı aşağıdakiler sağlandığında geçerli sayılır:

i. Bir arayıcı altıntopu topunu aştıntop koşucusundan ayırmalı ve topun altıntop koşucusundan ayrıldığı anda altıntopun tek sahibi olmalıdır.

ii. Yakalanıştan önce snitch topu snitch koşucusuna sıkı bir şekilde bağlanmış olmalıdır

iii. Altıntop koşucusu yakalanış esnasında düşmüş olmamalıdır. (Bkz: 8.4.1. Düşmüş altıntop koşucusu).

iv. Arayıcı

yakalamadan hemen önce veya yakalama sırasında çembere geri dönüş cezası, penaltı kartı veya oyundan atılma ile sonuçlanan bir faul yapmamalıdır.

v. Yakalayış, yakalayan takımdan herhangi bir oyuncunun kart cezası alıracak bir faulü yaptığı zaman ile kartın oyuncuya gösterildiği zaman arasında olmamalıdır.



**vi.** Yakalayıř, yakalayan takımın üçüncü yakartop müdahalesi yaptıđı zaman ile üçüncü yakartop müdahalesinin cezasının uygulandıđı zaman arasında olmamalıdır.

**vii.** Altıntop kořucusu, herhangi bir hakem ya da yakalayan takımın herhangi bir oyuncusu tarafından fiziksel olarak, yakalayıřa katkı sađlayacak bir řekilde engellenmiř olmamalıdır.

a. Yalnızca 6.3.1'de listelenen eylemlerden kaynaklanan fiziksel engeller.A. (Arayıcının altıntop kořucusu ile etkileřimleri), bu eylemler arayıcı tarafından yasal olarak gerçekleřtirildiyse göz ardı edilecektir.

**viii.** Arayıcı, yakalayıř esnasında süpürgesinden düřmüř olmamalıdır.

**iv.** Arayıcılar altıntopu, altıntop kořucusundan eř zamanlı olarak ayırmıř olmamalıdır.

**x.** Oyun durmuřken altıntop yakalanmamalıdır.

#### 4.4.2. Yakalayıřın iřaret edilmesi

**A.** Eđer bař hakem ya da altıntop hakemi geđerli bir altıntop yakalayıřının gerçekleřtiđine inanıyorsa, oyun durdurulmalıdır.

**B.** Eđer altıntop yakalayıřı onaylanmıřsa, yakalayan takım 30 puanla ödüllendirilir ve bař hakem maçı'nı bittiđini veya uzatmalara gideceđini iřaret eder. (Bkz 3.5.1. Snitch yakalayıřının sonuçlandırılması).

#### 4.4.3. Yakın zamanlı oyunlar

**A.** Geđerli bir snitch yakalayıřıyla birlikte yakalayan takım tarafından yapılan bir faul veya herhangi bir takım tarafından geđerli bir sayı art arda yařanırsa, bař hakem mevcut kanıtlara dayanarak hangisinin daha önce yařandıđına karar vermelidir.

**i.** Sadece hakemlerin beyanları kanıt niteliđindedir.

**ii.** Eđer geđerli snitch yakalayıřından önce kurallara uygun řekilde bir sayı atıldıysa, maçı'nın bitiři veya uzatmaya gidiřine karar verilirken hesaba katılmayacaktır.

**a.** Eđer snitch yakalayıřı maçı bitiriyorsa, sayı geđerli sayılmalıdır.

**b.** Eđer maçı uzatmaya gidiyorsa, set skoru belirlendikten sonra sayı sayılır. Sayı uzatmada atılmıř olarak sayılır ve hedef skoru belirlerken dikkate alınmaz.

**iii.** Eđer faulden önce geđerli bir snitch yakalayıřı yapıldıysa, snitch yakalayıřı geđerli sayılmalıdır.

**iv.** Sadece ve sadece hangi olayın daha önce yařandıđı hakkında hiçbir kanıt olmadıđı durumda, bař hakem olayların eř zamanlı gerçekleřtiđini ilan edebilir.

a. snitch yakalayıřını geđerli kılacak bir faul ve kurallara uygun snitch yakalayıřı eř zamanlı yařanmıř olarak açıklanırsa, snitch yakalayıřı geđerli sayılmalıdır.

b.Eğer kurallara uygun bir sayı ve kurallara uygun bir snitch yakalayışı eş zamanlı yaşanmış olarak açıklanırsa, sayı, yakalayıştan daha önce olmuş olarak sayılmalıdır.

## 5. BLUDGERLAR VE SÜPÜRGEDEN DÜŞME

### 5.1. BİNİLMİŞ SÜPÜRGE

#### 5.1.1. Süpürgeye binmek

Oyuna katılmak için tüm oyuncular süpürgeye binmelidir.

- A.** Süpürgeye binmek için, oyuncu süpürgesini bacaklarının arasına almalı ve süpürge vücudunun herhangi bir noktasına temas etmelidir.
- B.** Aşağıdakilerden biri yaşanana kadar oyuncu süpürgeye biner biçimde kalır:
  - i.** Süpürgeleri(ya da süpürgeyi tutan kolu) oyuncunun bacakları arasında kalan düzlemi artık geçmediğinde.
  - ii.** Oyuncu süpürgesiyle teması kaybettiğinde.
  - iii.** Oyuncunun eli süpürgenin altında değilken, süpürge yerde, düz bir biçimde durduğunda.

#### 5.1.2. Süpürgeden çıkma

Oyun esnasında bir oyuncu süpürgeden çıkarsa, oyuncu süpürgesinden düşer ve süpürgeden düşme prosedürünü uygular.

- A.** Eğer bir oyuncu rakibin kurallara uygun olmayan bir eylemiyle süpürgeden çıkarsa,hakem oyuncunun süpürgeye yeniden binmesine ve oyuna devam etmesine izin verebilir. Oyuncu hemen süpürgesine tekrar binmezse süpürgeden düşme prosedürünü takip etmelidir.

### 5.2. OYUNCULARI SÜPÜRGEDEN DÜŞÜRMEK

#### 5.2.1. Süpürgeden düşme etkisinin ortaya çıkması

- A.** Bir oyuncu aşağıdakilerden biri yaşanınca "süpürgeden düşmüş" sayılır:
  - i.** Oyuncu süpürgeden çıkarsa.
  - ii.** Oyuncu, bir rakibin canlı yakartopu tarafından vurulursa.
    - a. Oyuncunun saçından, kıyafetlerinden veya maç topu dışındaki ekipmanlarından vurulması buna dahildir.
    - b. Aşağıdaki oyuncular bir rakibin canlı yakartopu tarafından vurulduğunda süpürgeden düşmez.
      1. Korunan tutucular(Bkz: 7.2.2. Tutucuya özel güçler)
      2. Dokunulmazlık alan vurucular(Bkz: 5.5.2. Dokunulmazlık almak).

3. Topu içeri sokmak için saha dışında olan ve içeri giren oyuncular (Bkz: 7.5.4. İçeri girme prosedürü).

c. Dokunulmazlığı olmayan vurucular, onları vuran yakartopları tutmak amacıyla, yakartop ölü hale geçene kadar süpürgeден çıkmayı geciktirebilir (Bkz: 5.4.3. Vurulmuş vurucular).

**B.** Oyuncular süpürgeден düştükleri an, süpürgeден düşme prosedürü uygulamaya koyulmalıdır (Bkz: 5.3.1. Süpürgeден düşme prosedürü).

i. Oyuncular süpürgeден düşmüş olmayı kasten göz ardı edemez.

- Ceza: Sarı kart — süpürgeден düşmüş olmayı kasten göz ardı etmek.

### 5.2.2. canlı yakartop

Süpürgeден düşürmek için, yakartop canlı durumda olmalıdır.

**A.** Bir yakartop canlı olmak için:

i. Şunlardan biri gerekir:

a. Bir vurucu tarafından fırlatılması, tekmelenmesi ya da bilerek itilmesi, ya da

b. Kuralların öyle gerektirmemesine rağmen bir vurucu tarafından bilerek bırakılması.

ii. Elden çıktığı anda veya itilmesinin bittiği anda bir rakiple temas halinde olmamalıdır,

iii. Yere deęmiş, saha dışına çıkmış ya da yakalanmış olmamalıdır.

a. Bu durumlarda, yukarıda belirtilen eylemler yaşanana dek yakartop canlı durumdadır.

iv. Rakibin vücudu, başka bir bludger ya da quaffle tarafından serbest bırakılmış olmamalıdır.

**B.** Canlı olmayan her yakartop ölü kabul edilir.

### 5.2.3. Tutulan yakartoplar

**A.** Bir vurucu, rakibe sahip olduğu bludger ile temas ederek rakibini aldatamaz.

i. Sahip olunan yakartop ile kazayla yapılan temaslar cezalandırılmaz.

- Ceza: mavi kart — kural dışı bir şekilde tutulan yakartopla rakibe temas etmek

### 5.2.4. Dost ateşi

Bir oyuncu, yakın zamanda kendisi veya takım arkadaşı tarafından canlı hale getirilen bir yakartop tarafından süpürgeден düşürülemez.

### 5.2.5. Güvenli Seslenişi

Eğer bir oyuncu, onu süpürgesinden düşüremeyecek olan bir yakartop tarafından vurulursa, hakem, oyuncuya "güvenli" veya "vurulmadı" diye seslenmeli, seslenmezse o oyuncu süpürgeден düşer.

**A.** Bir yakartop tarafından vurulan oyuncular süpürgeден çıkmalı ve derhal süpürgeден düşme prosedürünü uygulamaya koyulmalıdır(oyuncu, canlı yakartopu tutmaya çalışan vurulmuş bir vurucu değilse).

i.Eğer bir oyuncu bir bludger tarafından vurulduysa ve bir hakem tarafından "güvenli" ya da "vurulmadı" denmediyse, o oyuncu süpürgeден düşer.

**B.**Eğer oyuncu bir yakartop tarafından vurulduğu için süpürgesinden çıkarsa, ama ardından "güvenli" ya da "vurulmadı" denirse, oyuncu, hakemin talimatıyla süpürgesine tekrar binebilir ve oyuna devam edebilir.

Eğer oyuncu, hakemin talimatıyla süpürgesine hızlıca tekrar binmezse, oyuncu süpürgeден düşme prosedürünü tamamlamak zorunda kalır.

**C.** Eğer oyuncu süpürgeден düşme prosedürüne derhal başlamazsa ceza alabilir.

i.Eğer yakartop isabetindeki son karar "güvenli" veya "vurulmadı" ise oyun devam eder ve herhangi bir ceza söz konusu olmaz.

ii. Eğer bir hakem oyuncuya "güvenli" ya da "vurulmadı" derse, ancak karar sonrasında "vuruldu" olarak değiştirilirse oyuncu süpürgesinden çıkmadığı için ceza almaz. Ancak oyuncu, "vuruldu" komutuna süpürgesinden çıkarak tepki vermelidir.

iii.Eğer hiçbir hakem oyuncuya "güvenli" ya da "vurulmadı" demediyse ve bludger isabetindeki son karar "vuruldu" olur ise, oyuncu süpürgeден düşmeyi kasten göz ardı etmiş sayılır.

a. Hakem, oyuncunun yakartopun ona dokunduğunun farkında olmadığını düşünüyorsa, hakem olayı farkedilmeyen süpürgeден düşme olarak değerlendirebilir(Bkz: 5.3.4. Farkedilmeyen süpürgeден düşme).

1. Uygun ceza belirlenirken, oyuncunun vurulmadığını düşünmesi göz önünde bulundurulmaz.

- Ceza: Sarı kart — süpürgeден düşmüş olmayı kasten göz ardı etmek.

### 5.3. SÜPÜRGEĐEN DÜŞME PROSEDÜRÜ

#### 5.3.1. Süpürgeден düşme prosedürü

Süpürgeден düşmüş oyuncular aşağıdaki prosedürü uygulayana kadar süpürgeден düşmüş olarak kalır, sırasıyla:

**A.** Elindeki herhangi bir topu derhal bırakarak topa sahip olmaktan çıkmalı ve süpürgeден çıkmalı.

i. Oyuncu, önceden başlamış doğal bir hareketi tamamlamadığı sürece, topu atamaz, yuvarlayamaz, tekmeleyemez veya pas atamaz (Bkz: 5.6.2. Doğal hareket koşulları).

ii. Bu şekilde bırakılmış bir bludger ölü sayılır.

iii. Bu şekilde bırakılmış bir quaffle ile sayı atılamaz.

**B.** Kendi çemberlerinden birine dokunmalı.

i. Oyuncu çemberin kendisine veya direğine dokunmalıdır, çemberin tabanına değil.

ii. Oyuncu çembere vücudunun herhangi bir parçasıyla dokunmalıdır, süpürgesiyle değil.

**C.** Çemberin çevresinden ayrılmadan önce süpürgesine tekrar binmelidir.

● Ceza: prosedür tekrarı — süpürgeден düşme prosedürünü ihlal etmek

● Ceza: sarı kart — süpürgeден düşme prosedürünü kasıtlı olarak ya da tekrar tekrar ihlal etmek

### 5.3.2. Süpürgeден düşmüş oyuncular

Süpürgeден düşen oyuncular oyunla etkileşmemelidir, bunun için:

**A.** Herhangi bir oyun yapmamalıdır.

**B.** Doğal hareketten kaynaklı olmayan bir şekilde herhangi bir oyun topuyla oynamamalı ve topu atmamalıdır (Bkz: 5.6.2. Doğal hareket koşulları).

i. Eğer oyuncu kural dışı bir şekilde, süpürgeден çıktıktan sonra topu ilerletirse, doğal hareket ihlali olarak hüküm verilir.

**C.** Sahip olduğu tüm topları bırakmak.

**D.** Diğer oyuncularla etkileşimden aktif olarak kaçınmalıdır.

**E.** Oyun durdurulmuş durumda değilken oyuncu değişikliği yapmamalıdır.

● Ceza: mavi kart — süpürgeден düşmüşken oyunla kural dışı etkileşmek

### 5.3.3 Süpürgeден düşmüş bir oyuncu olarak temas kurmak

**A.** Süpürgeден düşmüş bir oyuncu kazayla olmadığı sürece fiziksel bir temas başlatamaz.

i. Eğer bir oyuncu vurulmadan önce temas kurmanın son hareketindeyse ve o hareket makul bir şekilde durdurulamıyorsa, oyuncu o hareketi tamamlayabilir.

a. 5.3.3.B hükmüne göre oyuncu o temasa son vermek için derhal harekete geçmelidir.

b.Eğer bir oyuncu süpürge­den düřtükten sonra ve bir rakibe temas etmeden önce birden fazla adım atıyorsa, o temas kural dıřıdır.

**B.** Eğer bir oyuncu süpürge­den düřmeden önce bir rakiple temas halindeyse, derhal temasa güvenli bir şekilde ve rakibi olabildiğince az etkileyecek şekilde son vermek adına harekete geçmelidir.

- Ceza: sarı kart — süpürge­den düřmüşken kural dıřı temas

#### 5.3.4. Süpürge­den düřmenin fark edilmemesi

Bir oyuncu süpürge­den çıktıktan veya bir rakibin canlı yakartopu tarafından vurulduktan sonra kasıtlı olmadan oyuna devam ederse:

- A.** Hakem, oyuncuya sözel ve görsel olarak vurulduğunu bildirmelidir.
- B.** Hakem, oyuncuya vurulduğunu bildirmek amacıyla oyunu durdurabilir.
  - i.Eğer bu yaşanır­sa, oyuncunun sahip olduđu top oyun durduğunda rakip takıma geçer.
- C.** Eğer bir oyuncu süpürge­den çıktığından veya rakibin canlı bludgeri tarafından vurulduğundan habersiz bir şekilde oyunu etkilerse, o oyuncu farkında olmadan süpürge­sin­den düřmüşken oyunu etkilemekten dolayı cezalandırılır.
  - i.Eğer oyuncu süpürge­den çıktığından habersiz bir şekilde kurallara uygun bir temasta bulunursa, sadece o temastan dolayı cezaya tabi olurlar.
  - ii.Eğer bir oyuncu süpürge­den düřtükten hemen sonra doğal hareket kurallarına aykırı bir şekilde topu fırlatır­sa bundan dolayı cezaya maruz kalmaz (Bkz: 5.6.2.) Doğal hareket koşulları).

- Ceza: mavi kart — süpürge­den düřtüğünün farkında olmadan oyunu etkilemek

## 5.4. CANLI YAKARTOPUN YÖNÜNÜ DEĞİřTİRME VE YAKALAMA

### 5.4.1. Yakartopları engelleme ve savuřturma

Bir topa sahip olan bir oyuncu, topa sahipken, gelen canlı bir yakartopu engellemeye veya savuřturmaya çalışabilir:

- A.** Sahip olunan top, gelen topu savuřturmak veya gelen topu engellemek için kullanılabilir.
- B.** Bir engelleme veya savuřturma, yakartopun canlı olup olmadığını değıřtirmez.
- C.** Bir yakartop ile kasıtlı olarak etkileşimde bulunmak için ölü bir sayartop kullanılamaz.
- D.** Oyuncular, ölü bir yakartop veya bir takım arkadaşı tarafından canlı hale getirilen yakartopla etkileşimde bulunmak için sahip olunan topu kasıtlı olarak kullanamaz.

i. Hakem, oyuncunun, yakartopun ölü olduğunun veya kendi takım arkadaşı tarafından hareketli hale getirildiğinin makul bir şekilde farkında olmadığına karar verirse, oyuncu cezalandırılmaz.

● Ceza: mavi kart—kural dışı savuşturma

● Ceza: mavi kart—kural dışı engelleme

#### 5.4.2. Yakartopları savurmak

Başka bir topun kullanılması dışında, canlı bir yakartopu kasıtlı olarak savurma veya başka bir şekilde kasıtlı olarak itme girişimi, yakartop savurması olarak kabul edilir.

**A.** Vurucular genellikle canlı bir bludgerin gidişatını değiştirmeye çalışabilir veya herhangi bir girişimde bulunabilirler.

i. Vurulan bir vurucu, yakalama girişiminin bir parçası olmadıkça, herhangi bir yakartopu savuramaz (Bkz: 5.4.3. Vurulmuş vurucular).

ii. Bir yakartop sahip olan bir vurucu, başka bir yakartopu savuramaz.

a. Bu kural, sahip olunan bir yakartop ile canlı bir yakartopu savuşturmayı yasaklamaz (Bkz: 5.4.1. Bludgerleri engellemek ve savuşturmak).

iii. Bludger zaten canlıysa, bludgeri canlı hale getiren takım için canlı kalmaya devam eder.

a. Rakip takım için canlıysa, savuran vurucu vurulmuş olur.

**B.** Kovalayıcılar ve arayıcılar, hiçbir zaman yakartopları savuramazlar.

i. Bu kural, sahip olunan bir sayartop ile canlı bir yakartopu savuşturmayı yasaklamaz (Bkz: 5.4.1. Bludgerleri engellemek ve savuşturmak).

ii. Bu kural korunmayı yasaklamaz (Bkz. 7.1.2.B. Yerleşimsel Top Etkileşimleri).

**C.** Eğer bir oyuncu defalarca yasadışı olarak yakartopu savuruyorsa, zarar yok faul yok çalınamaz.

● Ceza: mavi kart—kural dışı bludger savurma

#### 5.4.3. Vurulmuş vurucu

Dokunulmazlığı olmayan bir vurucu, rakibin canlı bir yakartopu tarafından vurulduğu andan o yakartop ölene kadar, süpürgesinden düşmüş olarak nitelendirilmez, vurulmuş bir vurucu olarak nitelendirilir. Vurulan bir vurucu aşağıdaki kısıtlamalara tabidir:

**A.** Vurulmuş bir vurucu, bir yakartopu canlı hale getiremez.

**B.** Vurulmuş bir vurucu, sahip olduğu yakartopu derhal bırakmalıdır.

- i.Oyuncu, önceden başlamış doğal bir hareketi tamamlamadığı sürece, topu atamaz, yuvarlayamaz, tekmeleyemez veya pas atamaz (Bkz: 5.6.2. Doğal hareket koşulları).
- ii.Yakartopu serbest bırakmamak, bir vurulmuş vurucu ihlalidir.
- C.** Vurulmuş bir vurucu, ya kendisini vuran canlı yakartopu yakalamaya çalışmalı ya da süpürgeден düşme prosedürünü derhal uygulamalıdır.
- i.Bir vurucunun, yakalama girişiminde bulunmak bir yakartopu havaya doğru itmesine izin verilir.
- ii.İlk vuruştan sonra, vurulan vurucunun, kendisine çarpan yakartopu yakalama girişimi dışında herhangi bir şekilde, herhangi bir yakartopun yönünü değiştirmeye yönelik kasıtlı girişimi, bir vurulmuş vurucu ihlalidir.
- D.** Vurulan bir vurucu, 5.4.3'te belirtilenler dışında herhangi bir eylemde bulunursa.A-C., bu eylemler için süpürgeден düşmüş bir oyuncuyla aynı kural ve cezalara tabidirler
- E.** Vurulan bir vurucu, yakartopu ölmeden önce yakalarsa vurulmuş sayılmaz.
- i. Vurulmuş bir vurucu, vurulmuş bir vurucuyken, rakipler tarafından fırlatılan tüm canlı yakartopları ölmeden önce yakalamadığı sürece süpürgeден düşme etkisine maruz kalır.
- F.** Yakartopu ölmeden önce yakalayamayan vurulmuş bir vurucu süpürgeден düşer ve derhal süpürgeден düşme prosedürüne başlaması gerekir.

- Ceza: mavi kart — vurulmuş vurucu ihlali

## ÜÇÜNCÜ YAKARTOP VE VURULMA DOKUNULMAZLIĞI

### 5.5.1. Üçüncü yakartop

Bir takım iki yakartopa sahipse ve kalan yakartop sahipsiz ve ölüyse, serbest ölü yakartop üçüncü yakartop olur.

**A.**Bu top, aşağıdakilerden biri meydana gelene kadar üçüncü yakartop olarak kalır:

i.İki yakartopa sahip olan takımın makul bir vuruş girişiminde bulunması.

ii. İki yakartopa sahip olan takımın, rakip oyuncunun hareketleri nedeniyle bir yakartop kaybetmesi.

iii.Yakartopu olmayan takımın, herhangi bir yakartopa sahip olması.

**B.** İki yakartopa sahip olan takımdaki oyuncular üçüncü yakartop müdahalesi yapamaz.

i. Aşağıdaki durumlardan biri oluşursa üçüncü yakartop müdahalesi olur:



a. İki yakartopa sahip olan takımdan bir oyuncunun üçüncü yakartopa sahip olması veya herhangi bir şekilde hareket ettirme girişiminde bulunması.

b. İki yakartopa sahip olan takımdan bir oyuncunun, sürekli veya kasıtlı olarak diğer takımın yolunu keserek üçüncü yakartopa ulaşmasını engellemesi veya geciktirmesi.

ii.Üçüncü yakartop müdahalesi için devredilen iki yakartop, hakemin takdirine bağlı olarak seçilir, ancak genellikle üçüncü yakartopu içermelidir.

iii.Üçüncü yakartop müdahalesinin cezasını kararlaştırmak için oyun durdurulmalıdır.

a.Hakemler, duruma göre avantaj veya gecikmeli ceza nedeniyle oyunu durdurmayı geciktirebilirler.

- Ceza: çembere dönme, sayı topunun el değiştirmesi ve çift yakartopun el değiştirmesi —üçüncü yakartop müdahalesi

#### 5.5.2. Dokunulmazlık almak

Üçüncü bir yakartop olduğunda, yakartopu olmayan takımdaki bir vurucu, canlı yakartoplar tarafından vurulmamak adına vurulma dokunulmazlığı almak için elini omzunun üstüne kaldırıp yumruğunu kapatabilir.

**A.** Aşağıdakilerden biri yaşanıyorsa, bir oyuncunun rakip takımın iki yakartopu varken dokunulmazlık alması uygunsuz bir dokunulmazlık almadır.

i.Kalan yakartop hala canlıysa.

ii. Üçüncü yakartop, başka bir oyuncuyu vurma amacı taşımadan o oyuncu tarafından serbest bırakıldıysa.

iii.Takımının diğer vurucusu da dokunulmazlık alıyorsa.

a. Bir takımdaki her iki

vurucu da dokunulmazlık almaya çalışırsa, içlerinden birinin cezadan kaçınmak için yumruğunu geri indirmesi gerekir. Vuruculardan hiçbiri yumruğunu indirmezse, sadece biri cezalandırılacaktır.

**B.** Bir vurucu, üçüncü bir yakartop olmadığına, rakip takımın iki yakartopu olmadığı ve kalan yakartopun canlı olmadığı durumda dokunulmazlık alırsa, bu geçersiz bir dokunulmazlık olur.

i.Dokunulmazlık kasıtsız olarak hatalıysa ve oyunu etkilemediyse, oyuncu bunun yerine küçük bir geçersiz dokunulmazlık cezasıyla cezalandırılabilir.

**C.** Dokunulmaz vurucu, dokunulmazlık alınmadan önce canlı hale getirilen yakartoplara karşı dokunulmaz değildir.

**D.** Eğer bir rakip, dokunulmaz olan vurucu dokunulmazlığını kaybetmeden önce vurma girişimindeki doğal hareketinin son aşamasına başlarsa, eskiden dokunulmaz olan vurucu bu girişimle süpürgeci düşürülemez.

- Ceza: çembere dönme—geçersiz dokunulmazlık alma
- Ceza: çembere dönme—küçük bir geçersiz dokunulmazlık alma
- Ceza: mavi kart—hatalı dokunulmazlık alma

### 5.5.3. Dokunulmazlık sınırlamaları

Bir vurucu dokunulmazlık almış durumdayken, aşağıdaki kısıtlamalara tabidir:

- A.** Vurucu doğrudan ve derhal üçüncü yakartopa sahip olmak için harekete geçmelidir.
  - i. Vurucu, topa tercih ettiği herhangi bir yönden yaklaşabilir.
  - ii. Dokunulmazken başka herhangi bir eylem yapmak bir dokunulmazlık ihlalidir.
  - iii. Vurucu, yakartopu ele geçirdikten sonra dokunulmazlığını kaybeder.
    - a. Vurucu, yumruğunu indirmiş olsa bile, üçüncü yakartopu almaya çalışırken dokunulmaz kalır.
- B.** Vurucu, dokunulmazlığını kural gereği kaybetmedikçe veya rakip takım bir yakartop kaybetmedikçe dokunulmazlığından vazgeçemez.
  - i. Vurucu, artık üçüncü yakartopu elde etmeye çalışmıyorsa, dokunulmazlıklarından vazgeçmelidir.
  - ii. Kural dışı bir şekilde dokunulmazlıktan vazgeçmek bir dokunulmazlık ihlalidir.
- C.** Üçüncü yakartopun durumu değişirse, dokunulmaz vurucu dokunulmazlığını anında kaybeder ve elini indirmesi gerekir.

- Ceza: mavi kart — dokunulmazlık ihlali

## 5.6. DOĞAL HAREKET

### 5.6.1. Doğal hareket

Bir oyuncu süpürgesinden düştüğünde veya vurulmuş

bir vurucu haline geldiğinde, o oyuncu, eğer bu hareket makul bir şekilde durdurulamazsa, zaten başlamış olduğu doğal hareketi bitirebilir.

### 5.6.2. Doğal hareket koşulları

- A.** Bir topun fırlatılmasının doğal hareket olarak tanımlanması için aşağıdaki koşullar geçerli olmalıdır:
  - i. Oyuncu, süpürgeden düşmeden önce başlamış olan tekil doğal hareketin bir parçası olarak sahip olduğu herhangi bir topu serbest bırakmalıdır.

a. Oyuncu süpürgeден düştükten sonra başlayan herhangi bir hareket, doğal bir hareket olarak değerlendirilmez.

ii. Oyuncu, süpürgeден düştüğü anda topla temas halinde olmalıdır.

**B.** Eğer bir oyuncu, elden çıkarıldıktan hemen sonra, yukarıdaki doğal hareket koşullarını karşılamadan bir topu fırlatırsa, bu doğal bir hareket ihlalidir.

**C.** A bludger released by completing natural motion is considered dead.

**D.** Bu kuralın amacı doğrultusunda, vurulmuş bir vurucu süpürgeден düşmüş olarak değerlendirilir.

● Ceza: topun el değiştirmesi — kasıtsız doğal hareket ihlali

● Ceza: sarı kart — kasıtlı doğal hareket ihlali

### 5.6.3. Sayı atılamaz sayıtopu

Bir oyuncu, süpürgeден düştüğü anda sayıtopuna dokunuyorsa ve onu serbest bırakırsa veya doğal hareketle fırlatırsa, sayıtopu sayı atılamaz sayıtopu haline gelir.

**A.** Sayı atılmaz bir sayıtopu, çemberin içinden geçse bile sayıyla sonuçlanmaz.

**B.** Sayıtopu canlı kalır ve oyun normal şekilde devam eder.

**C.** Aşağıdakilerden herhangi biri gerçekleştiğinde sayıtopu tekrar sayı atılabilir hale gelir:

i. Sayıtopunu serbest bırakan oyuncuyla aynı takımdaki uygun bir kovalayıcı tarafından dokunulursa.

ii. Herhangi bir oyuncunun eline geçerse.

## 6. FİZİKSEL TEMAS VE ETKİLEŞİMLER

### 6.1. GENEL ETKİLEŞİMLER

#### 6.1.1. Kural dışı fiziksel temas

Hakem tarafından tesadüfi olarak belirlenmediği sürece, aşağıdaki fiziksel temas biçimleri her zaman kural dışıdır:

**A.** Kasıtlı olarak başka bir pozisyondaki bir oyuncuyla temasa geçmek.

**B.** Arayıcılar hariç, altıtop koşucusu ile kasıtlı olarak temasa geçmek.

**C.** Rakibi tekmelemek.

**D.** Kafayı kullanarak zorla temas kurmak.

**E.** Rakibin başı, boynu veya kasıklarıyla temas kurmak.

**F.** Rakibin dizlerinin altında temas başlatma veya kuvvet uygulama.

**G.** Rakibine çelme takmak.

**H.** Bir rakibe kaymak veya dalmak.

- I. Herhangi bir oyuncunun üzerine atlama, sıçrama veya tırmanma.
- J. Rakip veya takım arkadaşı olan başka bir oyuncuyu kasten kaldırmak veya yerden yüksekte tutmaya devam etmek.
- K. Bir rakibin süpürgesini veya kıyafetlerini kavramak.
- L. Sayıtopuna tek başına sahip olan dokunulmazlığa sahip rakip tutucudan sayıtopunu çalmaya çalışmak, temas kurmak veya başka bir şekilde etkileşime girmek (Bakınız: 7.2.2 Tutucuya özel yetkiler).

- Ceza: standart temas cezası— Kural dışı fiziksel temas

### 6.1.2. Perdeleme

Perdeleme, bir oyuncunun, rakibini yavaşlatmak veya yön değiştirmesini sağlamak amacıyla, başlangıçta bir itme, şarj veya salma yapmadan rakibinin yolunda sahada kurallar dahilinde bir pozisyona gelmesidir.

- A. Perdeleme yapan oyuncu, rakibinin beklenen yoluna girdiğinde, bir perdeleme yapılmış olarak kabul edilir.
- B. Tüm perdelemeler, dahil olan oyunculardan birinin topa sahip olup olmadığına bakılmaksızın aşağıdaki kurallara ve kısıtlamalara tabidir:
  - i. Başka bir pozisyondaki bir oyuncuyu perdelemek kural dışıdır.
  - ii. Bir perdeleme sırasında dirsek veya omuz noktası gibi vücudunun tek bir noktasını uzatmak, perdelenen oyuncunun bu noktaya çarpmasına neden olmak yasaktır.
  - iii. Oyuncu çarpışmak yerine temas başlatırsa, bu bir perdeleme olarak kabul edilmeyecektir.
  - iv. Hareketin kurallara uygun olması için oyuncunun ayaklarının ayarlanmasına gerek yoktur.
    - a. Perdeleme yapacak oyuncu perde sırasında doğrudan rakibine doğru hareket ediyorsa ve temas kuvvetliyse, hareket bunun yerine bir şarj olarak kabul edilecektir.
- C. Hiçbir oyuncunun topa sahip olmaması durumunda, genel perde kısıtlamalarına ek olarak aşağıdaki kısıtlamalar uygulanır:
  - ben. Arkadan yapılan bir perdeleme başlangıçta perdelenen oyuncuya durması ve/veya yön değiştirmesi için bir adım boşluk bırakmalıdır.
  - ii. Hareket halindeki bir oyuncu üzerindeki bir perde, oyuncunun perdenin yapıldığı andaki hızına göre belirlendiği gibi, oyuncunun durması ve/veya yön değiştirmesi için yeterli bir süre ile ayarlanmalıdır, onların perdelemeyi fark edip etmemesine göre olmamalıdır.
  - iii. Perdeleme yapan oyuncu, ya temasın zorlayıcı olmaması için yavaşlayarak ya da rakip oyuncudan tamamen kaçınarak perdelenen oyuncuya temas etmekten kaçınmak için her türlü çabayı göstermelidir.
    - a. Tesadüfi temas cezalandırılmaz.

**D.** Perdelenen bir oyuncu, yolunu deęiřtirerek perdeye tepki verirse, yeni yola gemek iin yapılan herhangi bir hareket, yeni bir perde olarak kabul edilecektir.

**E.** Kural dıřı bir perdeye giren oyuncu, perdelemede uyguladıęı gc arttırmadıęı srece cezalandırılmaz.

- Ceza: standart temas cezası—kural dıřı perde

- Ceza: standart temas cezası—bir perde oyuncusunu kural dıřı olarak řarj etmek

#### 6.1.3. Tartıřmalı bir topa tekme atmak

Rakibin oynamayı denedięi bir topa vurmak genellikle kurallar dahilindedir. Ařaęıdaki kurallar geerlidir:

**A.** Bir oyuncu herhangi bir rakibi tekmelememelidir.

**B.** Rakibin eliyle dokunduęu bir topa tekme atmak tehlikeli bir harekettir.

**C.** Hakem, rakibin vuruřa aktif olarak yoldan ıkararak tepki vermemiř olması durumunda, bir oyuncunun vuruřunun kural dıřı olacaęına karar verirse, vuruř tehlikeli bir vuruř olarak deęerlendirilmelidir.

**NS.** Hakem, tekmelenen veya vuruřa yakın olan oyuncunun, vuruř yoluna ge girdięi iin, vuruřtan veya vuruřa yakın olduęundan hatalı olduęuna karar verirse, bu kurala gre faul yoktur.

- Penaltı: sarı kart—tehlikeli vuruř

- Penaltı: sarı kart—rakibe tekme atmak

- Ceza: kırmızı kart—řiddetli veya korkun kural dıřı vuruř

#### 6.1.4. Kayma ve dalma

Oyuncular kayabilir veya dalıř yapabilir. Ancak, ařaęıdakileri yapmak yasa dıřıdır:

**A.** Bir rakibe kaymak veya dalmak.

**B.** Kayma veya dalıřtan kaınmak iin rakibi hareketini deęiřtirmeye zorlayacak řekilde doęrudan rakibe doęru kaymak veya dalmak.

**C.** Topun zerine doęruca inen bir oyuncu kayma veya dalma olarak kabul edilmez.

**D.** Yukarıdaki koşulu ihlal etmeyen (örneğin yan yana hareket) ve pervasız, tehlikeli veya başka bir şekilde kural dışı olmayan dalışlar veya kaymalar kurallar dahilindedir.

- Ceza: standart temas cezası—kural dışı kayma
- Ceza: standart temas cezası—kural dışı dalış

#### 6.1.5. Engelleme

Herhangi bir kişinin üzerinden atlamak veya tamamen dalmak engelleme olarak kabul edilir.

**A.** Bir oyuncunun ayakları dışında vücudunun herhangi bir yeri ile temas etmeyen herhangi bir kişiyi engellemesi veya engellemeye teşebbüs etmesi kural dışıdır.

**ben.** Engelleyen oyuncu, engellenen kişinin ani hareketiyle daha tehlikeli bir temastan kaçınmak için kural dışı bir engel yapmaya zorlanmışsa, engel cezalandırılmayacaktır.

**B.** Bir oyuncu atış yapmak veya snitch'i yakalamaya çalışmak dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere başka bir oyuncunun üstünden başka birine uzanmak ya da geçmek için de olsa atlarsa ve bu kişi engellenecek kişinin aynı tarafından aşağı inerse, buna engel olarak hükmedilemez.

**i.** Bir oyuncu herhangi bir kişinin üzerinden atlamaya veya tamamen dalmaya çalışır, ancak bunu başaramazsa, bu bir engel girişimi olarak kabul edilecektir.

**C.** Bir oyuncu engel denemeden atlar ancak havadayken temas nedeniyle başka bir kişinin üzerine düşerse, bu bir engel olarak kabul edilmeyecektir.

- Ceza: sarı kart—yasadışı bir şekilde herhangi bir kişiye engel olmak veya engel olmaya çalışmak
- Ceza: kırmızı kart—herhangi bir kişiyi şiddetle veya aleni bir şekilde kural dışı olarak engellemek

#### 6.1.6. Bir takım arkadaşı aracılığıyla temas

**A.** Herhangi bir oyuncunun, bir takım arkadaşının herhangi bir rakiple fiziksel etkileşimine neden olmak veya başka bir şekilde fiziksel teması etkilemek amacıyla öncelikle bir takım arkadaşıyla temasa geçmesi kural dışıdır.

**B.** Bir takım arkadaşı aracılığıyla tesadüfi veya ikincil temas cezalandırılmayacaktır.

- Ceza: standart temas cezası—bir takım arkadaşı aracılığıyla kural dışı temas

#### 6.1.7. Savunmasız alıcı

Havadaki bir topu yakalamaya çalışan bir alıcı, savunmasız bir alıcı olarak kabul edilir.

**A.** Bir alıcının savunmasız bir alıcı olarak kabul edilmesi için yerden ayrılması gerekmez.

**B.** Havadaki bir alıcı, ya tek ve tam olarak topa sahip olduktan sonra ya da topu yakalama girişiminden vazgeçtikten sonra bacakları iniş şokunu emene kadar savunmasız kalır.

**C.** Savunmasız bir alıcı, herhangi bir rakip tarafından itilemez, sarılamaz, şarj edilemez veya kavranamaz.

**D.** Hakemin savunmasız bir alıcıyla kural dışı temas nedeniyle kart göstermek amacıyla topun kendisine atıldığına karar verdiği bir oyuncu, o atışta savunmasız bir alıcı olarak kabul edilmeyecektir.

**E.** Topla oynama girişiminden kaynaklanan tesadüfi temas bu kurala göre cezalandırılmayacaktır.

- i.** Temas eden oyuncu, savunmasız alıcıya doğrudan güç uygulamaya çalışıyorsa, bu temasın tesadüfi olmadığına karar verilecektir.

- Ceza: sarı kart—savunmasız bir alıcıyla kuraldışı olarak temas kurmak

- Ceza: kırmızı kart—savunmasız bir alıcıya şarj uygulamak.

- Ceza: kırmızı kart—savunmasız bir alıcıyı kavramak

#### 6.1.8. Top çalma

Top çalma, bir oyuncunun rakibinden bir topu sıyrarak veya dürterek çıkarma girişiminden oluşur.

**A.** Bir oyuncu rakibini sararken ondan top çalmaya çalışabilir.

- i.** Bir oyuncu top çalmayı denemek için rakibini iki kolla sarmaz. Bu, diğer kol rakibi sarmak için kullanılırken, bir kolla top çalma girişiminde rakibe uzanmayı içerir.

**B.** Bir oyuncu, topa vurmak için topa sarılmamalı veya sallanmamalıdır.

**C.** Yalnızca topu çalınan oyuncu ile topu çalan oyuncu arasındaki temas amacıyla, topu çalınan oyuncunun, topun doğrudan kontrolünü kaybedene kadar çalma girişimi sırasında tek hakimiyete sahip olduğu kabul edilir.

- Ceza: standart temas cezası—kural dışı çalma girişimi

#### 6.1.9. İlk temas noktası

İterken, vücut bloke ederken, şarj ederken veya sararken, bir oyuncu rakibiyle arkadan ilk teması yapmamalıdır..

**A.** Temas, rakibin gövdesinin ön tarafından başlatılmalıdır.

**i.** Gövdenin önü bir oyuncuyu her iki omzunun ortasından ikiye bölen düzlem olarak tanımlanır.

**ii.** Rakibin önünde sayılabilmesi için, teması başlatan oyuncunun merkezinin temas başlatıldığı anda bu düzlemin önünde olması gerekir.

**iii.** Temas eden oyuncunun vücudu bu şekilde konumlandırıldığı sürece, gerçek temas noktası, rakibin gövdesinin, kollarının veya bacaklarında dizinin üzerindeki herhangi bir kural dahilinde kısmında meydana gelebilir.

**B.** Temas kuralları dahilinde sağlandıktan sonra, temas kesilmediği sürece arkadan temasla sonuçlansa bile oyuncu temasa devam edebilir.

**i.** Bu, temas türünü değiştirmeyi içerir.

**C.** Bir oyuncu, sırtını dönerek temas başlatırsa, rakip oyuncu temasa devam edebilir ve faul olmaz.

**D.** Bir oyuncu temastan hemen önce dönerek rakip oyuncunun arkadan teması başlatmasına neden olursa, temas eden oyuncunun dönüş tepki vermek ve temastan tamamen kaçınmak için makul bir zamanı olmaması koşuluyla, arkadan temas faul sayılmaz.

**E.** Bir oyuncu, temas başlatmaya çalışan bir rakibinden kaçır veya koşarsa ve temas arkadan başlatılırsa, bu yine de fauldür.

- Ceza: standart temas cezası—arkadan kural dışı temas

#### 6.1.10. Arkadan sınırlı temas

**A.** Kuvvet uygulamadan rakibin arkasına bir veya iki el koymak kuralları dahilindedir.

**i.** Bu, rakibin kendisine doğru hareket etmesini önlemek için bir kolu itmeden kullanmayı içerir.

**B.** Aşağıdaki durumlarda arkadan sınırlı temasa izin verilir:

**i.** Pozisyon için itişme.

**ii.** Top çalma girişimi sırasında.

**C.** Bu kurala göre arkadan başlatılan temas, oyuncunun 6.1.9'da listelenen temaslara girmesine izin vermez.



#### 6.1.11. Kuraldışı teması ayarlama

**A.** Rakip oyuncunun doğrudan hareketleri nedeniyle rakip oyuncuya kural dışı temas kurmaya zorlanan bir oyuncu, teması kurallar dahilinde bir duruma getirmek için derhal harekete geçmeli veya cezadan kaçınmak için teması kesmelidir.

i. Oyuncunun teması yeniden ayarlaması, kuraldışı teması kullanmamalı veya ilerletmemelidir.

ii. Oyuncunun teması başlatmadan önce kurallar dahilinde bir pozisyona geçmek için yeterli zamanı varsa, bunu yapmalıdır.

#### 6.1.12. Pervasızca oynamak

Pervasızca oynamak kural dışıdır. Bu, başkalarına tehlikeyi tamamen göz ardı ederek oynamayı içerir.

- Ceza: sarı kart – pervasızca oynamak

- Ceza: kırmızı kart—Korkunç bir şekilde pervasızca oynamak

#### 6.1.13. Korkunç temas

Özellikle korkunç kuraldışı temas yasaktır. Aşağıdakiler her zaman son derece kural dışı temaslardır:

**A.** Aşırı güç kullanarak temas kurmak.

**ben.** Aşırı güç kullanmak, bir oyuncunun başlatılan eylemi tamamlamak için gerekli güç kullanımını açık ara aşması ve bunun sonucunda rakibini yaralama tehlikesiyle karşı karşıya kalması olarak tanımlanır.

**B.** Vücudunu veya toplar dahil herhangi bir ekipmanı kullanarak herhangi bir kişiyi kasten yaralamak veya kasten yaralamaya çalışmak.

**C.** Rakibi kasten diz çöktürmek, dirsek atmak veya kafa atmak dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere başka bir kişiye vurmak veya vurmaya teşebbüs etmek.

**D.** Kasıtlı olarak başka bir kişinin kafasına, boynuna veya kasıklarına fiziksel olarak temas etmek.

**E.** Altın top koşucusu dışında bir yetkiliyle kasten fiziksel temas kurmak.

**F.** Savunmasız bir alıcıyı şarj etme (Bakınız: 6.1.7.) Savunmasız alıcı

**G.** Savunmasız bir alıcıyla mücadele (Bakınız: 6.1.7.) Savunmasız alıcı

- Ceza: Atılma—bir takım arkadaşına karşı son derece kural dışı temas

- Ceza: kırmızı kart—rakibe, seyirciye, görevliye veya etkinlik görevlisine karşı son derece kural dışı temas

## 6.2. ÖZEL TEMAS

### 6.2.1. Vücut blokajı

Bir vücut blokajı, blok yapan oyuncunun bahsi geçen vücut bölümleri tarafından zaten kuvvetli olmayan bir temas kurulduktan sonra herhangi bir önemli temas kuvvetinin uygulanmadığı, kollar veya gövdeye sabitlenmemiş eller dışındaki vücut parçaları kullanılarak rakibe kuvvet uygulanmasından oluşur.

- A.** Baş, bacakları veya ayakları kullanarak vücut blokajı yapmak kural dışıdır.
- B.** Bir vücut blokajı sırasında dirseğin ucunu rakibe uzatmak yasaktır.
- C.** Temas arkadan başlatılırsa vücut blokajı yapmak yasaktır (Bakınız: 6.1.9. İlk temas noktası)

- Ceza: standart temas cezası—kural dışı vücut blokajı

### 6.2.2. İtmek

İtme, ister temasın başlaması sırasında ister öncesinde uzatılmış olsun, uzatılmış bir kolu olan bir rakibe karşı kuvvet başlatmadan oluşur.

- A.** İtmek için sadece bir kol kullanılabilir.
- B.** Dirsek ucunu kullanarak itmek kural dışıdır.
- C.** Temas arkadan başlatılırsa itmek yasaktır. İlk temas noktası
- D.** Rakibin süpürgesini doğrudan itmek kural dışıdır.
- i.** Rakibin süpürgesini tesadüfen itmek kural dışı değildir.

- Ceza: standart temas cezası—kural dışı itme

### 6.2.3. Şarj etme

Bir şarj, vücut blokajı durumları dışında, gövdeye sabitlenmemiş kollar veya eller dışındaki vücut kısımlarını kullanarak bir rakibe zorla temas kurmaktan oluşur.

- A.** Baş, bacakları veya ayakları kullanarak şarj etmek kural dışıdır.
- B.** Şarj eden oyuncunun topa sahip olmadıkça, tam olarak ve tek başına topa sahip olmayan bir rakibi şarj etmek kural dışıdır.
  - i.** Topu olmayan bir vurucu, rakibini gövdesine veya dizlerinin üstünden bacaklarına sarılmaya çalışmadan şarj etmek zorundadır.
- C.** Bir şarj sırasında, şarj eden oyuncunun vücudunun tek bir noktasının, örneğin omuz veya dirsek ucuyla yönlendirmek gibi teması başlatacak şekilde temas başlatmak yasaktır.

i. Omuzdan omuza temasa izin verilir.

**D.** Şarj eden bir oyuncunun, şarjın ilk gücünü uygularken rakip oyuncu pas atmak, şut çekmek veya başka bir şekilde topu atmak için doğrudan bir girişimin parçası olarak ayaklarını bırakmadıkça, ayaklarının yerden tamamen ayrılması kural dışıdır.

i. Oyuncunun, doğrudan bir topu fırlatma girişiminin parçası olarak ayaklarını terk etmiş olduğuna hükmedilmesi için topu gerçekten atması gerekmez.

**C.** Temas arkadan başlatılırsa şarj yasaktır. İlk temas noktası

- Ceza: standart temas cezası—kural dışı şarj

#### 6.2.4. Sarma

Bir sarma, rakibin herhangi bir bölümünü bir kol veya kollarla çevrelemekten oluşur. Kol eli içerir.

**A.** Topa sahip olmayan bir rakibi sarmak kural dışıdır.

**B.** Rakibi iki kol kullanarak sarmak yasa dışıdır.

**C.** Bir oyuncunun, dimdik yükselmek veya vücudunu başka bir şekilde rakibine doğru itmek amacıyla sarım sırasında yeri terk etmesi yasa dışıdır.

**D.** Bir sarım kuralları dahilinde başlatıldığında, sarılan oyuncu, sarılı oyuncu topu bıraksa bile, momentum nedeniyle halihazırda başlatılan sarım hareketine devam edebilir.

i. Hakem topun serbest bırakıldığı an "top dışarıda" diye bağırmalıdır."

ii. Topun serbest bırakıldığının farkına varıldığında, oyuncu daha önce yaratılan momentumun ötesinde temasa devam edemez.

**C.** Temas arkadan başlatılırsa şarj yasaktır. İlk temas noktası

**F.** Bir kapma, bir rakibi veya rakibin herhangi bir bölümünü kapalı bir elle tutmayı içeren bir sarma şeklidir.

i. Rakibin süpürgesini veya kıyafetlerini kapmak yasa dışıdır.

ii. Kapma sırasında rakibin herhangi bir yerini birden çekmek veya süpürgeyi tutan kolunu çekmek yasaktır.

**G.** Herhangi bir sarma türü sırasında rakibin kolundan doğrudan keskin ve ani bir kuvvet uygulamak yasaktır.

**H.** Mücadele, bir oyuncuyu sarma ve yere düşürme eylemidir.

- Ceza: standart temas cezası—kural dışı sarma

## ARAYICILAR VE ALTINTOP KOŞUCUSU

### 6.3.1. Altıntop koşucusu ile Arayıcı etkileşimleri

Arayıcılar, birbirleriyle etkileşimler açısından standart temas ve etkileşim kurallarına tabiyken, altıntop koşucusu ile etkileşimler için farklı kurallar geçerlidir.

**A.** Bir arayıcının bir altıntop koşucusuyla aşağıdaki etkileşimleri yapması kurallar dahilindedir:

- i. Standart vücut blokajı kurallarına tabi olarak altıntop koşucusuna vücut blokajı yapma (Bkz: 6.2.1. Vücut blokajı).
- ii. Altıntop koşucusunun kollarını itmek veya hareket ettirmek.
- iii. Bir veya iki kolla altıntop koşucusunun etrafına veya üzerine uzanmak.
  - a. Altıntop koşucusunun etrafına ulaşan herhangi bir kol, onlarla yalnızca tesadüfi temas sahip olmalıdır.
  - b. Altıntop koşucusunun vücudunu, etrafında uzanan bir kolla sıkıştırmak veya başka bir şekilde kısıtlamak yasa dışıdır.
- C. Eğer arayıcı etrafına uzanırken altıntop koşucusu arayıcının koluna girerse arayıcı altıntop koşucusunun hareketini kısıtlamamak için kolunu hareket ettirmelidir.

**B.** Bir arayıcının bir altıntop koşucusuyla aşağıdaki etkileşimleri yapması kural dışıdır.

- i. Altıntop koşucusunun başı, boynu veya kasıklarıyla temas.
- ii. Altıntop koşucusuna şarj uygulama.
  - a. Muhtemel şarj, altıntop koşucusunun bacaklarına, beline veya gövdesine temas etmezse, şarj olarak değerlendirilmeyecektir.
- iii. Altıntop koşucusunun bacaklarını, belini veya gövdesini itmek.
- iv. Altıntop koşucusunun kollarını bastırmak veya kapmak.
- v. Ayakları dışında vücudunun herhangi bir yeri ile yere değmezken altıntop koşucusuna engel olmak veya engel olmaya çalışmak.
- vi. Altıntop koşucusunu sarıp yere düşürmek veya sarıp yere düşürmeye çalışmak.
- vii. Altıntop koşucusunun kıyafetlerini kapmak.
  - a. Arayıcının giysiyi hemen bırakması halinde herhangi bir ceza uygulanmaz.
  - B. Hatalı arayıcı tarafından altıntop koşucusunun kıyafetlerinin kapılması sırasında, hemen sonrasında veya bunun sonucunda yapılan herhangi bir yakalama, herhangi bir ceza verilmese bile yine de geçersiz sayılacaktır.
- viii. Kayma veya dalış sırasında altıntop koşucusu ile güçlü bir temas kurmak.
  - a. Tesadüfi hafif temas cezalandırılmaz.
- ix. Altıntop koşucusu ile aleni bir şekilde kural dışı temas kurmak (Bakınız: 6.1.13. Korkunç temas).

**C.** Altıntop koşucusunun kolları sıkıca tutulursa veya başka bir şekilde gövdesine sabitlenirse, gövdelerinin bir parçası olarak kabul edilecektir.

- Ceza: standart temas cezası—altıntop koşucusu ile kuraldışı etkileşim

## 6.4. GEÇİŞ HAKKI

### 6.4.1. Geçiş hakkı

Farklı pozisyonlardaki oyuncular birbirleriyle fiziksel olarak etkileşime giremezler. Bu etkileşimler için aşağıdaki kurallar geçerlidir:

**A.** Aşağıda, farklı pozisyonlardaki iki oyuncu arasındaki geçiş hakkı için en yüksekte en düşüğe öncelik sırası verilmiştir:

- i. Topu olan sabit bir oyuncu.
- ii. Topu olmayan sabit bir kovalayıcı.
- iii. Topu olan hareketli bir oyuncu.
- iv. Topu olmayan sabit bir vurucu veya arayıcı.
- v. Topu olmayan hareketli bir oyuncu.

**B.** Daha düşük önceliğe sahip oyuncular, yoldan çekilmeyi de içerebilecek şekilde daha yüksek önceliğe sahip oyunculara öncelik vermelidir.

i. Öncelik vermesi gerekirken vermeyen daha düşük öncelikli oyuncular genellikle "hatalı" olurlar.

**C.** Aynı önceliğe sahip iki oyuncu etkileşime girdiğinde, hakem etkileşimde kusurlu olduğunu düşündüğü oyuncu kusurlu kabul edilecektir.

i. Oyuncuların etkileşim için eşit derecede kusurlu olduğuna karar verilirse, ceza verilmeyecektir.

**D.** Bir oyuncu açıkça kural dışı bir müdahale etkileşimine neden olma niyetiyle hareket ederse, önceliğine bakılmaksızın o oyuncu hatalı kabul edilecektir.

**E.** Bir oyuncu, rakibinin, eşit veya daha yüksek önceliğe sahip başka bir oyuncuyla kural dışı bir interpozisyon etkileşimine girmesine veya başka bir oyuncuya öncelik vermesine neden olma niyetiyle hareket ederse, etkileşimde bulunan taraflardan herhangi biri değil, o oyuncu hatalı kabul edilecektir.

**F.** Hakem, hatalı oyuncunun makul bir şekilde tepki vermesi ve öncelik vermesi için yeterli zamanın olmadığını belirlerse, etkileşim tesadüfi olarak kabul edilecek ve herhangi bir ceza verilmeyecektir.

i. Bu hüküm, kusurlu oyuncunun etkileşimde bulunduğu rakip oyuncunun farkında olmamasını sağlamak için makul bir şekilde beklendiği veya hareket ettiği takdirde etkinleştirilmeyecektir.

**G.** Kural dışı bir müdahale için yalnızca hatalı oyuncu cezalandırılır.

i. Eğer kural dışı müdahale tesadüfiyse ve genel oyun etkilenmediyse, bunun yerine minör bir kural dışı müdahale için cezalandırılırlar.

● Penaltı: çemberlere geri dön—küçük kural dışı müdahale

● Penaltı: sarı kart—kural dışı müdahale

- Ceza: kırmızı kart—şiddet içeren veya korkunç kural dışı müdahale

#### 6.4.2. Vurulmuş oyuncularla etkileşimler

**A.** Herhangi bir oyuncunun, vurulmuş bir rakiple kasıtlı olarak temas başlatmaya, teması sürdürmeye veya başka bir şekilde etkileşime girmeye çalışması kural dışıdır.

i. Temas, vurulmadan önce veya vurulma sırasında başlatılmışsa, oyuncunun vurulan rakipten güvenli bir şekilde ayrılması için müsaade verilecektir.

ii. Vurulmuş oyuncular, vurulduklarında oyunla etkileşime girmekten kaçınmak için ellerinden gelen tüm mantıklı çabayı göstermelidir.

- Penaltı: sarı kart - vurulmuş bir rakiple kural dışı olarak etkileşime girmek

- Ceza: kırmızı kart—vurulmuş bir rakiple şiddetli veya aleni bir şekilde kural dışı etkileşim

### 6.5. SPORTMENLİK DIŞI DAVRANIŞLAR

#### 6.5.1. Sportmenlik dışı davranış

**A.** Oyuncular sportmenlik dışı davranışlarda bulunmamalıdır. Bu davranışlara alay etme, oyuncular, seyirciler, yetkililer veya etkinlik personeline karşı kaba veya düşmanca davranışlar örnek olarak verilebilir.

**B.** Herhangi bir zamanda açık, kaba, aşırı veya küfürlü dil veya jestlerin kullanılması sportmenlik dışı davranış olarak kabul edilir.

i. Kullanılan dil başka bir kişiye yönelikse ve aşağıdakilerden herhangi biri doğruysa, bu oldukça sportmenlik dışı davranıştır:

a. Dilin küfürlü ya da aşırı olması.

B. Dilin yalnızca vurgu için değil, anlamları için kullanılan kaba sözcükleri içermesi.

C. Dilin ırk, cinsiyet, cinsiyet, cinsel yönelim, din veya ülkesine göre herhangi bir kişiyi veya grubu küçük düşüren ırksal sıfatlar, etnik hakaretler veya bunlarla sınırlı olmamak üzere farklı ifadeler içermesi dili ayrımcı yapar .

ii. Başka bir kişiye müstehcen, açık veya kaba jestler yönlendirmek oldukça sportmenlik dışı bir davranıştır.

**C.** Tehdit de dahil olmak üzere, aleni derecede kaba veya düşmanca davranışlar, sportmenlik dışı davranışlardır.

- Penaltı: sarı kart-sportmenlik dışı davranış
- Ceza: kırmızı kart—oldukça sportmenlik dışı davranış

#### 6.5.2. Takım içi sportmenlik dışı davranış

Birinin takım arkadaşlarına veya kendisine adres gösterilmeden veya direkt olarak yapılmış sportmenlik dışı davranış, takım içi sportmenlik dışı davranıştır.

**A.** Takım içi sportmenlik dışı davranış, aşağıdakilerden biri olmadıkça cezalandırılmaz:

**ben.** Müstehcen veya kaba dilin tekrar tekrar kullanılması.

**ii.** Aşırı sert.

**B.** Bu bölümdeki cezalar şu bölümdeki cezaların yerine geçerlidir: 6.5.1'deki cezalar. Sportmenlik dışı davranış.

- Ceza: mavi kart—açık veya kaba dilin tekrar edilerek kullanılması
- Ceza: atılma—korkunç dahili sportmenlik dışı davranış

#### 6.5.3. Fiziksel tartışmalar

Herhangi bir kişiyle fiziksel tartışmaya girmek kural dışıdır.

- Ceza: fırlatma—bir takım arkadaşıyla fiziksel bir münakaşaya girmek
- Ceza: kırmızı kart—rakip, seyirci, görevli veya etkinlik görevlisi ile fiziksel bir tartışmaya girmek

#### 6.5.4. Tükürme

Oyuncular, herhangi bir oyuncuya, seyirciye, görevliye veya etkinlik görevlisine kasıtlı olarak tükürmemelidir.

- Ceza: atılma—kasten takım arkadaşına veya takım arkadaşına tükürme

- Ceza: kırmızı kart—rakibe, seyirciye, görevliye veya etkinlik görevlisine kasıtlı olarak tükürmek

#### 6.5.5. Ciddi faul

Kötücül davranış ve bariz hile de dahil olmak üzere ciddi faullü oyun oynamak kural dışıdır.

**A.** Ciddi faulün belirli bir oyuncuya atanamadığı durumlarda, sözcü kaptan cezayı almalıdır.

- Ceza: kırmızı kart—ciddi faul

#### 6.5.6. Faul numarası yapmak

Faul yapılmış gibi davranmak kural dışıdır.

- Ceza: sarı kart—faul yapılmış gibi davranmak

## 7. SINIRLAR VE TOPLAR

### 7.1. TOPLARI KULLANMAK

#### 7.1.1. Topun kullanımı

Oyuncular, kendi konumlarıyla ilişkili topa sahip olabilir, dokunabilir, tekme atabilir, fırlatabilir veya başka bir şekilde kullanabilirler.

**A.** Topun tek ve tam kontrolü bir oyuncuya aitse, o oyuncunun topa sahip olduğu kabul edilir. Bu, bir oyuncunun bir vuruş sırasında topla temas eden tek oyuncu olduğu zamanları da içerir.

**i.** Rakibin ellerinden veya havadan topu savurmak topa sahip olma olarak kabul edilmez.

**a.** Yerdeki bir topu ezmek ona sahip olmak olarak kabul edilir.

**B.** Oyuncular herhangi bir zamanda konumlarıyla ilişkili yalnızca bir topa sahip olabilir, dokunabilir, tekme atabilir, fırlatabilir veya başka bir şekilde kullanabilir.

**i.** Vurucu, rakibi tarafından yönlendirilen bir yakartopu yakalama sürecindeyse, geçici olarak iki yakartopa sahip olabilir.

**a.** Bu senaryoda vurucu, cezadan kaçınmak için iki yakartoptan birini hemen bırakmalıdır.

**C.** Oyuncular, altıntop dışında kurallara uygun olarak sahip oldukları herhangi bir topa vurabilirler.

**D.** Oyuncular, farklı bir topun kullanımını taklit etmek için konumlarıyla ilişkili bir topu kullanamazlar.



**E.** Oyuncular, altıntop koşucusu ile kasıtlı olarak etkileşim kurmak için konumlarındaki bir topu kullanamazlar.

- Ceza: mavi kart—kişinin kendi pozisyonundaki bir topu kural dışı olarak kullanması
- Penaltı: sarı kart—altıntop koşucusu ile kasıtlı olarak etkileşime geçmek için bir top kullanmak

#### 7.1.2. Müdahale top etkileşimleri

Oyuncuların konumlarıyla ilişkili olmayan bir topa sahip olmaları, dokunmaları, tekmelemeleri, fırlatmaları veya herhangi bir şekilde kullanmaları yasaktır. Aşağıdaki kurallar geçerlidir:

**A.** Sayıtopunu oynayamayacak olan herhangi bir hazırdaki oyuncu, etkin bir sayıtopundan kaçınmak için tüm gerekli önlemleri almalıdır.

**i.** Oyuncunun bundan kaçınması gerekiyorsa ve sayıtopu tarafından vurulursa, etkin bir sayıtopundan kaçınma eylemi başarısız olmuş olur.

a. Oyuncu bundan kaçınmaya çalıştıysa ve başarısız olduysa, ve bu olay genel oyunu etkilemediyse, etkin bir sayıtopundan kaçınmak küçük bir başarısızlıktır.

B. Sayıtopunu bloke etmek için kasıtlı olarak yoluna girmek veya içinde kalmak, bir top müdahalesidir.

C. Bir oyuncunun kasıtsız olarak hareketli sayıtopundan kaçınmaması, doğrudan sayı atmasını engelliyorsa, kasıtsız olarak hareketli sayıtopunun sayı atmasını engellediği için cezalandırılmalıdır.

**ii.** Sayıtopunun yoluna çıkan bir vurucu, sayıtopunu yönlendirmek için yakartoplarını itmeye çalışabilir. Ancak, sayıtopu tarafından vururlarsa yine de cezalandırılırlar.

**iii.** Gelen bir sayıtopundan habersiz olan bir oyuncu, habersiz olacağından emin olmak için hareket etmedikçe, bundan kaçınmadığı için cezalandırılmaz.

a. Oyuncu farkında olmamasını sağlamak için hareket ettiyse, etkileşim kasıtlı olarak kabul edilecektir.

**iv.** Gelen bir sayıtopundan gerekli ölçüde kaçınmak için zamanı olmayan bir oyuncu, bundan kaçınmadığı için cezalandırılmaz.

**B.** Bir yakartopa kasıtlı olarak engel olmak da dahil olmak üzere, bir yakartopun kendisine vurmasına izin veren bir oyuncu, bu yakartopa karşı kalkan oluşturur.

**i.** Hazırdaki herhangi bir oyuncu, bir rakip tarafından hareketlendirilen bir yakartopa karşı kalkan olabilir.

a. Yakartopu oynayamayacak durumda olan bir oyuncunun, ölü veya bir takım arkadaşı tarafından hareketli hale getirilmiş bir yakartopa karşı kalkan yapması yasa dışıdır.

1. Hakem, oyuncunun, yakartopun ölü olduğunun veya kendi takım arkadaşı tarafından hareketli hale getirildiğinin makul bir şekilde farkında olmadığına karar verirse, oyuncu cezalandırılmaz.

2. Topa müdahale etme cezası yerine kural dışı koruma cezası verilir.

ii. Bir yakartop oynayamayan bir oyuncu, yakartop canlı olmadan önce veya yakartopa sahip olan vurucu ile temas kurmadığı sürece, bir yakartop canlı yapılmadan önce ona karşı kalkan girişiminde bulunabilir.

iii. Oyuncu, yakartopun vücudunun herhangi bir kısmından veya ekipmanından herhangi bir açıda zıplamasına izin verebilir. Bununla birlikte, canlı bir yakartopu vücudunun herhangi bir kısmıyla itmeye yönelik herhangi bir girişim, yasadışı bir yakartop savurmasıdır. (Bakınız: 5.4.2. Yakartopları savurmak

a. Top müdahalesi cezası yerine kural dışı yakartop savurması cezası verilecektir.

**C.** Oyuncular, bir skordan sonra eski savunma kalecisine iade etmek için yasal olarak ölü bir sayıtopuna sahip olabilirler (Bakınız: 4.2.1. Ölü sayıtopu

**D.** Kişinin pozisyonuyla ilişkili olmayan bir topa herhangi bir diğer kasıtlı etkileşim, bir top müdahalesidir.

**E.** Topun konumu veya yörüngesini önemli ölçüde etkileyecek şekilde, kişinin konumuyla ilişkili olmayan bir topun kasıtsız ve kural dışı bir şekilde hareket etmesi, tesadüfi bir top müdahalesidir.

**F.** Top müdahalesi yaparak bir skoru kasten bloke etmek, kasıtlı olarak ve kural dışı olarak bir skoru bloke etmektir.

● Ceza: çemberlere geri dön - hareketli bir sayıtopundan kaçınma durumunda küçük bir başarısızlık

● Penaltı: top kaybı—tesadüfi top müdahalesi

● Ceza: mavi kart—hareketli bir sayıtopundan kaçınmama

● Ceza: mavi kart—kural dışı yakartop savurması

- Ceza: mavi kart—Kural Dışı Koruma
- Penaltı: sarı kart—Top müdahalesi
- Penaltı: sarı kart—kural dışı bir şekilde kasıtsız olarak bir sayıtopunun sayı atmasını engellemek
- Ceza: kırmızı kart—kasten ve kural dışı olarak bir sayıyı bloke etmek

#### 7.1.3. Yedekler ve vurulmuş oyuncular tarafından müdahale

Yedek oyuncular ve vurulmuş oyuncular, hakemin takdirine bağlı olarak, herhangi bir topla etkileşime girmemek için gerekli bir çaba göstermelidir.

- Ceza: mavi kart—toptan kaçmak için kural dışı bir şekilde gerekli bir çaba göstermemek
- Ceza: kırmızı kart—kasten ve kural dışı olarak bir sayıyı bloke etmek

#### 7.1.4. Yakartop, sayıtopuna karşı

**A.** Oyuncular, aşağıdaki istisnalar dışında, konumlarındaki bir topu başka bir konumdaki bir topla etkileşim kurmak için itemez veya kullanamaz:

i. Hazırdaki herhangi bir oyuncu, bir rakip tarafından hareketlendirilen bir yakartopa karşı kalkan olabilir.

ii. Kovalayıcılar bir rakip tarafından canlı yapılan bir yakartopu vurmak veya saptırmak için tutulan veya itilen bir sayıtopu kullanabilir.

a. Hakem, oyuncunun, yakartopun ölü olduğunun veya kendi takım arkadaşı tarafından hareketli hale getirildiğinin gerekli bir şekilde farkında olmadığına karar verirse, oyuncu cezalandırılmaz.

**B.** Tutulan bir topun, kişinin pozisyonuyla ilişkili olmayan bir topla etkileşim kurmak için kasıtlı olarak kural dışı kullanımı, top müdahalesidir.

**E.** Topun konumu veya yörüngesini önemli ölçüde etkileyecek şekilde, kişinin konumuyla ilişkili olmayan bir topun kasıtsız ve kural dışı bir şekilde hareket etmesi, tesadüfi bir top müdahalesidir.

- Penaltı: top kaybı—tesadüfi top müdahalesi

- Penaltı: sarı kart—top müdahalesi

## 7.2. TUTUCU BÖLGESİ

### 7.2.1. Tutucu bölgesi içinde

Vücudunun herhangi bir kısmı kendi tutucu bölgesi çizgisinin gerisinde veya temas halinde olan bir oyuncu, tutucu bölgesinde kabul edilir.

### 7.2.2. Tutucuya özel yetkiler

7.2.2'de açıklanan durum dışında, kendi tutucu bölgesinde bulunan bir tutucuB., dokunulmaz tutucu olarak kabul edilir.

#### A. Dokunulmaz tutucu aşağıdaki yetkilere sahiptir:

i. Dokunulmaz tutucu sayıtopunun tek sahibi iken, rakip oyuncular tutucuyla temas kuramaz, onunla etkileşime giremez veya sayıtopunu çalmaya teşebbüs edemez (Bkz: 6.1.1. Çelme takma her zaman kural dışı fiziksel temastır.

a. Bu temastan muafiyet yürürlüğe girmeden önce sayıtopunun sahibiyet durumu belirlenmelidir.

ii. Dokunulmaz tutucu, etkin yakartoplar tarafından vurulmaya karşı bağımsızdır.

a. Dokunulmazlığa sahip oyunculara yakartop atan vurucular için herhangi bir ceza yoktur.

#### B. Tutucunun takımındaki herhangi bir oyuncu, tutucu bölgesi dışında sayıtopuna sahip olduğunda:

i. Tutucu yukarıda listelenen tüm yetkilerini kaybeder.

ii. Yukarıda listelenen yetkiler, takımlarının sürüşü sona erdiğinde geri kazanılabilir.

## SALDIRI, SAVUNMA VE SÜRÜŞLER

### 7.3.1. Sürüşler

#### A. Aşağıdakilerden biri meydana geldiğinde bir takım için bir sürüş başlatılır:

i. Takımdaki bir oyuncu, oyunun başında sayıtopunu ele geçiren ilk oyuncudur.

ii. Bu takımdaki bir oyuncu, rakip takımın sürüşü sırasında sayıtopuna sahip olur ve böylece rakip takımın sürüşü sona erer.

iii. Takımdan bir oyuncu, geçerli bir sayının ardından sayıtopunu etkin tutuyor.

#### B. Aşağıdakilerden biri olduğunda bir ekip için sürüş sona erer .:

- i. Rakip takım sayıtopunu ele geçirerek kendi sürüşünü başlatır.
  - ii. Her iki takım da sayı alır.
- C.** Savunmadaki takıma bir ceza kartı veya üçüncü yakartop müdahale cezası verildiğinde, bir sürüş biter ve aynı takım için yeni bir sürüş başlar.

### 7.3.2. Saldırı ve savunma

- A.** Bir takımın sürüşü sırasında, o takım "saldıran takım"dır.
  - i. Rakip takım "savunan takımı"dır.

## 7.4. OYUN HIZI

### 7.4.1. Oyun gecikmesi

Oyun gecikmesi, herhangi bir şekilde oyunun başlamasını geciktirmek veya durdurmaya çalışmak veya oyunun devam etmesini önemli ölçüde engellemeye çalışmak olarak tanımlanır.. Neyin oyun gecikmesini oluşturduğunun kesin olarak belirlenmesi, aşağıdaki yönergeler çerçevesinde hakemin takdirindedir:

**A.** Zamanında hazır bulunmayarak oyunun başlamasını geciktirmek veya hakemler tarafından yönlendirildiği zaman başlatıcıları göndermemek oyunu geciktirmektir.

- i. Bir takımda birden fazla kişi oyunun başlamasını geciktiriyorsa, ceza sözcü kaptana verilecektir.

**B.** Vurucu veya vurucular, rakip takımın ele geçirmesini önlemek için bir sayıtopunu koruyabilir. Bununla birlikte, eğer bir vurucu sayıtopunu korumaya devam ederken kovalayıcılar sayıtopunu almak için gerekli bir girişimde bulunmazlarsa bu oyun gecikmesidir.

**C.** Tutucu gecikmesi:

- i. Dokunulmaz tutucu, sayıtopunu doğrudan ve derhal tutucu bölgesinin dışına ilerletmeli, bir pası tamamlamaya çalışmalı veya sayıtopunu yere bırakmalıdır.
- ii. Bir sayının ardından, önceden "savunma takımı"nda olan tutucu, sayıtopunu etkin hale getirene kadar oyundan çıkmamalıdır.

**D.** Sayıtopu sahibi, orta saha çizgisini geçene kadar sayıtopunu en azından normal yürüme hızında ilerletmelidir.

- i. Sayıtopu taşıyıcısı doğrudan olmayan bir yol izliyorsa, ileriye doğru ilerlemeleri, orta saha çizgisine dik bir yol üzerinde normal bir yürüme hızının ileriye doğru ilerlemesine eşit veya daha fazla olmalıdır.

- ii. Sayıtopu taşıyıcısı bir savunma oyuncusu tarafından bloke edilirse, ileriye doğru ilerlemelerini geçici olarak geciktirebilirler ancak savunma oyuncusunu açıkça atlatmanın bir yolunu bulmaya çalışmalıdırlar.

- a. Sayıtopu taşıyıcısı, eğer savunucu sayıtopu taşıyıcısı ve savunucunun dip çizgisi arasında ise ve aşağıdaki durum geçerliyse engellenmiş sayılır:

1. Sayıtopu taşıyıcısının yaklaşık 2 metre yakınında karşı takımdan bir kovalayıcı vardır.

2. Yakartopa sahip bir rakip bir vurucu sayıtopu taşıyıcısının yaklaşık 4 yakınındadır.

**E. Oyalama:**

i. Her sürüşte, saldıran takımdaki kovalayıcılar, genel olarak sayı almak niyetiyle hareket etmelidir. Sayıtopunu elinde bulunduran oyuncular, herhangi bir nedenle zaman kaybetmek niyetiyle hareket edemezler.

**F. Başhakem, takımın oyunu geciktirmeye başladığına karar verdiğinde bir uyarı verebilir.**

i. Takımlar, oyunu geciktirme cezasından kaçınmak için bu uyarıya derhal yanıt vermelidir. Tek bir oyun sırasında, hakemin uygun gördüğü takdirde oyunun geciktirilmesi durumları için birden fazla uyarı verilebilir.

ii. Oyun gecikmesi durumunun çağrısı yapılmadan önce uyarı verilmesine gerek yoktur.

- Ceza: mavi kart ve sayıtopu kaybı—oyunun gecikmesi

#### 7.4.2. Sayıtopunu sıfırlama

Takımların sayıtopunu kendi çemberlerine doğru taşımaları veya itmeleri kısmen kısıtlanmıştır. Aşağıdaki kurallar geçerlidir:

**A.** Her takımın sürüşleri sırasında her biri sahanın genişliği boyunca uzanan iki sınırlayıcı hattı vardır:

i. Takımın kendi tutucu bölgesi çizgisi.

ii. Orta saha çizgisi.

**B.** Sayıtopu, tamamen o çizginin bir tarafında olmaktan, tamamen o çizginin diğer tarafında olmaya geçtiğinde, bir sınırlayıcı çizgiyi aşmış sayılır.

i. Sayıtopuna sahip olan bir oyuncu, bir sınırlayıcı çizgiyi geçmek durumları için sayıtopunun bir uzantısı olarak kabul edilir.

ii. Sayıtopunun çizgiyi geçmiş sayılmak için çizginin iki yanından bir tarafa değmesi gerekmez.

**C.** Bir hücum oyuncusu, sayıtopunu sınırlayıcı hatlarından birinde geriye doğru taşırırsa veya iterse, aşağıdaki istisnalar dışında, durum "sıfırlama" olarak hükmedilecektir:

i. A Savunma oyuncusu, itme sırasında veya sonrasında ve sayıtopu bir kısıtlayıcı çizgi boyunca geriye doğru hareket etmeden önce sayıtopunu saptırır.

a. Bu, sapmanın bir yakartop ile yapılıp yapılmadığını içerir.

ii. A Savunma oyuncusu sayıtopunu savurarak bir sınırlayıcı çizgiyi geçmesine neden oluyor.

a. Sayıtopu sahihsizleştiğinde, saldıran takım mümkün olan en kısa sürede sayıtopunu bu sınırlayıcı hattın ilerisine taşımak veya ilerletmek

için harekete geçmelidir, aksi takdirde bu durum bir sıfırlama olarak kabul edilecektir.

iii. Bir sürüşü başlatan veya ilerleten oyuncu, sayıtopunu sürüşün başlangıcından hemen sonra bir veya her iki sınırlayıcı hat boyunca geriye doğru ittirirse.

a. Bu eylem, oyunu geciktirme ve oyalama da dahil olmak üzere diğer tüm kurallara tabidir.

B. Oyuncu, rakibiyle fiziksel temas halindeyken sürüşe başlarsa, sayıtopunu bu temas sırasında veya hemen sonrasında, sayıtopunu önemli ölçüde ilerletmemeleri koşuluyla, sıfırlama olarak sayılmadan sınırlayıcı hatlar boyunca geriye doğru taşıyabilir veya itebilir.

**D.** Bir sıfırlama eylemi, sayıtopunun her iki sınırlayıcı hattında geriye doğru geçmesine neden olursa, bu tek bir sıfırlama olarak kabul edilecektir.

i. Bu eylem, oyunu geciktirme ve oyalama da dahil olmak üzere diğer tüm kurallara tabidir.

**E.** Her sürüşün ilk yasal sıfırlaması üzerine, başhakem yüksek sesle "sıfırlama kullanıldı" diye bağırmalı ve bir kolunu avuç içi aşağı gelecek şekilde saldıran takımın çemberlerine doğru sallamalıdır.

**F.** İki tür geçersiz sıfırlama vardır:

i. Sayıtopunu tek bir sürüşte birden fazla kez sıfırlamak kural dışıdır.

ii. Uygun bir alıcıya pas vermeye veya rakiplerine sayı atmaya çalışmadan, sayıtopunu bir sınır çizgisi boyunca geriye doğru iterek sıfırlamak kural dışıdır.

a. Bir alıcının uygunluğu, geçişin zamanında değil, sayıtopunun gelişinde belirlenir.

B. Bu kısıtlama, bir oyuncu takımının sıfırlama girişiminde bulunmak için kasıtlı olarak sayıtopunu serbest bırakmadıkça, serbest bırakılan toplar için geçerli değildir.

**G.** Geçersiz bir sıfırlama çağırısı yapılırsa, oyun durdurulmalıdır.

i. Rakip takım top kaybı çağırısı olmadan sayıtopunu açık bir şekilde geri alırsa, hakem oyunun "zarar yoksa faul yok" kuralı altında devam etmesine izin verebilir.

● Ceza: sayıtopu kaybı—geçersiz sıfırlama

## 7.5. SINIRLAR

7.5.1. Sınırların dışında.

**A.** Sınır çizgileri içindeki alan, saha içidir.

**B.** Sınır çizgileri ve bunların ötesindeki herhangi bir alan, sahanın dışındadır.

7.5.2. SINIRLAR VE TOPLAR

- A.** Sahip olunan bir top, ancak ona sahip olan oyuncu dışarı çıktığında saha dışına çıkar.
- B.** Sahip olunmayan bir top, aşağıdakilerden biri meydana geldiğinde saha dışına çıkar:
- Top, oyundaki bir oyuncu dışında saha dışındaki herhangi bir şeye dokunur.
  - Sayıtopu, saha dışında olan bir oyuncuyla temas halindedir.
- C.** Etkin bir yakartop, sınırların dışına çıkar çıkmaz ölü olur.
- D.** Saha dışına çıkan bir yakartop için oyun durdurulmaz.
- E.** Etkin bir sayıtopu saha dışına çıktığında, hakem "sınır" ilan edecektir ve sahaya giriş yapan oyuncuyu belirtecektir.
- Rakip takımdaki bir oyuncu sayıtopuna sahipse, onu bırakmalıdır.
  - Sahaya giriş yapan takımdan olmayan tüm kovalayıcılar geri dönmeli veya sahada kalmalı ve giriş yapan oyuncuya müdahale etmeyi bırakmalıdır.
  - Sahaya giriş yapmayan takım yukarıdaki gereklilikleri yerine getirmese veya başhakem sayıtopunun alınmasının oyunu gereksiz yere geciktirebileceğine karar verirse oyun durdurulur.
- F.** Bir sayıdan sonra ölü bir sayıtopu saha dışına çıktığında, daha önce savunan tutucuya iade edilir ve saha içerisine giriş yapmasına gerek yoktur.
- Baş hakem, sayıtopunun alınmasının oyunu gereksiz yere geciktirebileceğine karar vermedikçe, ölü bir sayıtopunun saha dışına çıkması durumu için oyun durdurulmaz.
- G.** Herhangi bir topu saha dışına göndermek amacıyla bir topu itmek kural dışıdır.
- H.** Saha dışına çıkan bir top, düzgün bir şekilde içeri girene kadar rakibi vurmamak veya sayı atmak için kullanılamaz.

- Ceza: mavi kart—herhangi bir topu saha dışına göndermek amacıyla bir topu itmek

- Ceza: sarı kart—kasten veya bariz bir şekilde bir "sınır" çağrısını görmezden gelmek

### 7.5.3. Saha dışı oyuncular

- A.** Oyuncular saha dışındaki zemine temas ettiklerinde saha dışında sayılırlar.
- Bir oyuncu tekrar kendisini saha sınırı içerisindeki zemine dokunarak saha içerisine yeniden yerleştirene kadar saha dışında kalır.
  - Bir oyuncunun sahip olduğu top saha dışında yere temas ederse, o oyuncu da saha dışıdır.
- B.** Oyuncular, özellikle izin verilmedikçe veya kural gerektirmedikçe saha dışına çıkamazlar.
- Yanlışlıkla kısa bir süre saha dışına çıkan oyuncu cezalandırılmayacaktır.
    - Bu durum, herhangi bir sınır dışı top kaybını engellemez.



ii. Kurallara uygun olarak saha dışına çıkan bir oyuncu, saha dışına çıkma nedeni ortadan kalktığıında, direkt olarak saha içerisine dönmelidir.

**C.** Oyuncular, aksi takdirde kurallara uygun temas yoluyla rakiplerini sınırların dışına çıkmaya zorlayabilir.

i. Rakip oyuncu saha dışına çıktığında, onu zorlayan oyuncu yapabildiği en kısa sürede güvenli bir şekilde teması kesmelidir.

ii. Rakip tarafından saha dışına çıkmaya zorlanmanın cezası yoktur.

a. Bu durum, herhangi bir sınır dışı top kaybını engellemez.

B. Oyuncu, sahaya dönmek için doğrudan ve hemen harekete geçmelidir.

iii. Topu taşıyan oyuncu, vurulmuş bir oyuncu tarafından dışarı çıkmaya zorlanırsa, saha dışında sayılmaz.

a. Çağrılmaktan kaçınmak için, top taşıyıcı sahalara derhal geri dönmek için harekete geçmelidir.

**D.** Oyuncular, bir top taşıyıcıyı saha dışına zorlamaya çalışırken saha dışına çıkabilirler.

**E.** Oyuncular bir topun saha dışına çıkmasını engellemeye çalışırken saha dışına çıkabilirler.

- Ceza: çembere geri dönmek - kasıtlı veya bariz bir şekilde kural dışı yollardan gitmek veya sınırların dışında kalmak

#### 7.5.4. Sahaya giriş prosedürü

**A.** Sahaya giriş yapan oyuncu, saha dışı topa sahip olur ve giriş yapma noktasına hareket eder.

i. Sayıtopu için giriş noktası, sayıtopunun saha çizgisini geçtiği yaklaşık konumdur.

ii. Bir yakartop için giriş noktası, saha dışı yakartopu aldığıında, gelen vurucuya sınır çizgisi üzerinde yaklaşık olarak en yakın noktadır.

iii. Giriş yapan oyuncu, saha dışındayken gelen etkin bir yakartop tarafından vurulmaya karşı bağışıktır.

**B.** Oyun durdurulmuşsa, başhakem oyunu yeniden başlatacaktır.

**C.** Bir görevli beş saniye geri sayacaktır.

**D.** Gelen oyuncu, hakem "sıfır" demeye başlamadan önce topu sahaya geri taşıyarak veya sahaya doğru fırlatarak topu saha içerisine sokmalıdır.

i. Top atıldıysa, yan çizgiyi veya dip çizgiyi tamamen geçtiğinde saha içi kabul edilir.

ii. Top saha içinde taşınıyorsa, oyuncu saha içine tekrar yerleştiği zaman top tekrar saha içi olarak kabul edilir.

iii. Rakip takımdaki hiçbir oyuncu fiziksel olarak giriş yapan oyuncunun giriş noktasından sahaya tamamen tekrar girmesini önleyemez.

**E.** Giriş yapan oyuncu, yalnızca sınır çizgisine dik bir yönde hareket edebilir.

- i. Bu, oyuncunun atışına adım atmasını engellemez.
- F. Bir atışla gelen bir yakartop ölü sayılır.
- G. Bir atışla gelen bir sayıtopu sayı alamaz(Bakınız: 5.6.3. Geçersiz sayıtopu).
- H. Sahaya giriş prosedürü ihlali varsa, bunun sonucunda ortaya çıkan "top kaybı" cezası alan oyuncunun topu içeri göndermesine gerek yoktur.

- Ceza: çembere dönüş ve top kaybı—sahaya giriş prosedürü ihlali
- Ceza: çembere geri dönmek - sahaya giriş yapan oyuncunun sahaya yeniden girmesini kural dışı olarak fiziksel şekilde engellemek

#### 7.5.5. Sahaya giriş yapacak oyuncunun belirlenmesi

- A. Sahaya giriş yapan oyuncu giriş yapmaya uygun olmalıdır.
  - ben.** Giriş yapmaya uygun bir oyuncu, aşağıdaki koşulların tümünü karşılayan bir oyuncudur.
    - a. Oyuncu vurulmamıştır.
    - B. Oyuncunun kurallara uygun olarak topa sahip olmasına izin vardır.
    - C. Oyuncu başka bir topa sahip değildir.
    - d. Oyuncu, halihazırda saha dışında olan başka bir top için sahaya giriş yapan bir oyuncu değil.
  - B. Sahipsiz bir yakartop saha dışına çıktığında, sahaya giriş yapan oyuncu, yakartop saha dışına çıktığı anda topa en yakın olan uygun oyuncudur.
    - i. Giriş yapan oyuncu, saha dışı yakartopunu almadan önce herhangi bir nedenle uygun olmazsa veya saha dışı yakartopunu takip etmeyi reddederse, bir sonraki uygun vurucu giriş yapan oyuncu olarak belirlenecektir.
    - ii. Giriş noktasının yakınında uygun bir vurucu yoksa ve her iki takımdaki vurucu da saha dışı yakartopu takip etmeye çalışmıyorsa, en yakın görevli yakartopu alacak ve giriş noktasının yaklaşık 2 metre mesafesine topu yerleştirecektir.
      - a. Bu topun artık içeri girmesine gerek yok.
  - C. Sayı topu sınırların dışına çıktığında gelen oyuncu, sayı topuna son dokunmayan takımda bulunan, gelen noktaya en yakın uygun kovalayıcıdır.
    - i. Bir saha dışı oyuncuyla temas halinde olduğu için sayı topu dışarı çıktığında, o oyuncu sayı topuna en son dokunmuş sayılır.
    - ii. Bir kovalayıcı gelen oyuncu olarak belirlendiği andan sayı topu içeri girdikten sonra sahaya dönene kadar canlı yakartop tarafından nakavt edilmekten muafır.
  - D. Bir oyuncu elindeyken top saha dışına çıkarsa, gelen oyuncu rakip takımdaki uygun en yakın oyuncudur.

## 8. ALTINTOP KOŞUCUSU

### 8.1. ALTINTOP KOŞUCUSUNUN ROLÜ

#### 8.1.1 Altıntop koşucusunun görevi

altın topu takımların arayıcıları tarafından yakalanmasına mümkün olduğu kadar uzun bir süre adil ve tarafsız şekilde engel olmaktır.

#### 8.1.2. altın top koşucusu üniforması

- A.** Altın top koşucusu altın topun iliştirilmiş olduğu bir şort veya pantolon giymelidir.
  - i.** Altın top koşucusunun şort ve topu 2.3.3'te belirtilen bütün gereksinimleri sağlamalıdır. Altın top.
- B.** Altıntop koşucusunun giydiği şort veya forma her iki takımdan da farklı olup kolayca ayırt edilebilecek şekilde olmalıdır.
- C.** Altıntop koşucusunun giydiği şort veya pantolon sarı veya altın rengi olmalıdır.

### 8.2. ALTINTOP KOŞUCUSUNUN GEREKSİNİMLERİ

#### 8.2.1. Altıntop koşucusunun davranış kuralları

Bir altıntop koşucusu şunları yapmamalıdır:

- A.** Arayıcının başı, boynu veya kasıklarına temasta bulunmamalıdır.
  - i.** Kafadan yapılan küçük tesadüfi temaslar göz ardı edilebilir.
- B.** Arayıcı sizle farklı bir temasta bulunmadığı süreçte bacağından veya diz hizasından temas kurmaya özen gösterin.
- C.** Arayıcılar dışındaki diğer oyuncularla temas kurmamalıdır.
- D.** Dikkatsizce veya tehlikeli bir şekilde oynamamalıdır.
- E.** Birini kasten yaralamamalıdır.
- F.** Bir takıma karşı önyargı ile oynamamalı, iki tarafa karşı tarafsız olacak şekilde görevini yapmalıdır.
- G.** Kendilerini birkaç saniyeden fazla savunan bir arayıcı ile iş birliği yapmamaları gerekir.
  - i.** Bir arayıcı, altın topu yakalamaya çalışmaktansa karşı arayıcıya müdahale etmek için daha fazla çaba sarf ettiğinde, Altın top koşucusunu savunmakta olduğu farz edilecektir.
  - ii.** Altıntop koşucusu, o arayıcı tarafından savunulan alanın dışına çıkmalı, o arayıcının süpürgesini çalmaya çalışmalı veya başka bir şekilde, savunulduğunu fark ettikten sonra yaklaşık üç saniye içinde o arayıcının onları savunma girişimine önemli ölçüde müdahale etmelidir.
  - iii.** Bir altıntop koşucusu, arayıcının kendisini savunmaya çalıştığından şüpheleniyorsa, savunulduğunu varsayarak hareket etmelidir.

**H.** Altıntop koşucusu uzunca bir süre belli bir takımın sahasında kalmamalıdır.

**i.** Altıntop koşucusu uzun süre saha sınırının 2 metre yakınında kalmamalıdır.

**J.** Altıntop koşucusu sahayı kasten terk etmemelidir.

**K.** Altıntop koşucusu sakatlanma, oynayamama, tehlikeli bir durumdan kaçınma, ekipmanı ayarlama veya bir hakem tarafından istenmediği sürece kasıtlı olarak herhangi bir şekilde yere düşmeye çalışmamalıdır. (Bkz: 8.4.1.) Düşmüş altıntop koşucusu).

**L.** Altıntop koşucusu altın tutmak veya korumak da dahil olmak üzere herhangi bir topa kasıtlı olarak dokunmamalıdır.

**M.** Altıntop koşucusu süpürge dışında kişinin saç bandını, giysisini veya ekipmanını kasıtlı olarak çekmemelidir.

**N.** Altıntop koşucusu bir arayıcının süpürgesinin aldığı süpürgeyi çok uzak mesafelere doğru fırlatmamalıdır.

**i.** Altıntop koşucusu, aldığı süpürgeyi hemen bırakacak, kısa bir mesafeye hafifçe fırlatacak (tercihen arayıcının çemberleri yönünde) ya da doğrudan oyuncuya geri verecektir.

**Ö.** Oyuncuları aldatmak için kasıtlı olarak geçersiz çağrıda bulunamaz veya bir çağrı hakkında oyunculara yalan bilgi veremez.

**P.** Başhakemin direktifine karşı gelemez.

**Q.** Oyuncu alanına kendisine yardımcı olacak herhangi bir ekipman getiremez.

#### 8.2.2. Altıntop koşucusu tarafından standartların ihlali

**A.** Baş hakem, 8.2.1'de listelenen kuralların ihlalinde Altıntop koşucusunu yaralanmayı neden göstererek oyundan çıkarabilir. Altıntop koşucu aşırı agresif veya sorumsuz olması durumunda baş hakem tarafından oyundan çıkarılabilir.

**B.** Bir hakem, altıntop koşucusunun 8.2.1'de listelenen standartların ihlalinin gördüğü durumda, altıntop koşucusunu uyarmalıdır. Altıntop koşucusu davranış kuralları.

**i.** Altıntop koşucusu tarafından yapılan bazı büyük ihlaller, önceden uyarı yapılmadan altıntop koşucusunun atılmasını gerektirebilir.

**C.** Eğer altıntop koşucusu, arayanlardan birine karşı büyük bir ihlal yaparsa, oyun derhal durdurulmalı ve oyun durdurulmadan önce rakip takım tarafından yakalanan altıntopa "geçersiz" denilmelidir.

#### 8.2.3. Duraklamalar sırasında altıntop koşucuları

Altıntop koşucusu duraklamalar sırasında şu kurallara dikkat ederek hareket edebilir:

**A.** Altıntop koşucusu, oyun yeniden başlatılmadan önce oyun durdurulduğunda buldukları yere dönmelidir.

**B.** Altıntop koşucusu oyunun yeniden başlamasını geciktirmemelidir.

### 8.3. ALTINTOP KOŞUCUSU'NUN ZAMANLAMASI

### 8.3.1. Altıntop koşucusunun serbest bırakılması

Altıntop koşucusu, oyun süresinin 17 ve 18 dakikayı gösterdiği sıralarda sayı görevlisi masasından sahaya girmelidir.

### 8.3.2. Sahada kalma

altıntop koşucusu sahaya girdikten sonra, yakalanana kadar kasıtlı olarak sahayı terk edemez..

### 8.3.3. altıntop handikapları

**A.** Altıntop koşucusu için handikaplar birikimlidir ve oyun süresinin belli zamanlarında kendilerine koyulan bu handikapları uygulamalıdır.

**i.** Arayıcılar serbest bırakılmasından sonra, altıntop koşucusu tutucu bölgesi çizgileri arasında kalmak zorundadır.

**ii.** Birinci handikap olarak oyunun yirmi üçüncü dakikasında, altıntop koşucusunun orta saha çizgisinin yaklaşık 1,5 metre yakınında kalması gerekir.

**iii.** İkinci handikap olarak oyunun yirmi sekizinci dakikasında, altıntop koşucusunun sadece bir kolunu kullanması gerekir.

**iv.** Üçüncü handikap olarak oyunun otuz üçüncü dakikasında, altıntop koşucusunun bulunabileceği alan küçülür ve orta saha çizgisinden yaklaşık 1,5 metre mesafede durması gerekir. (Bakınız: 2.1.5. tutucu ve kovalayıcı başlangıç çizgisi).

**B.** Altıntop koşucuları, bir oyun sırasında kendilerini handikaplar eklemeyi seçebilirler. Etkinlik personeli veya oyun yetkilileri, altıntop koşucusunun bu ek handikapları kendine vermesine dair istekte veya emirde bulunamaz.

**C.** Bir altıntop koşucusunun büyük bir standart ihlali yapmadığı süreçte handikaplara uymaması nedeniyle hiçbir altıntop yakalayışı geçersiz sayılamaz.

**D.** Handikapların sürekli ihlali, altıntop koşucusunun değiştirilmesi için gerekli bir sebeptir.

## 8.4. DÜŞMESİ DURUMUNDA

### 8.4.1. Altıntop koşucusunun düşmesi

**A.** Bir altıntop koşucusu şu durumlarda düşmüş sayılır:

**i.** Altıntop koşucusunun elleri veya ayakları dışında vücudunun herhangi bir kısmı yere değiyorsa.

**a.** Altıntop çorabının yere değmesi, altıntop koşucusunun düşmüş sayılmasına neden olmaz.

**ii.** Altıntop koşucusunun herhangi bir kısmı, saha sınırında veya dışında zemine temas ediyorsa.

**iii.** Altıntop koşucusunun giysilerinin 8.4.2'de açıklandığı gibi ayarlanması gerekir. Altıntop koşucusunun kıyafetleri ayarlandıktan sonra

**iv.** maç herhangi bir duraklatma olmaksızın yeniden başlatılır.

**B.** Altıntop koşucusu kasıtlı veya kasıtsız olarak düşmesi durumunda altıntop yakalanamaz ve yapılan yakalamalar geçersiz sayılır.

**i.** Altıntop koşucusu, arayıcıların üç saniyelik önde başlamalarının tamamlanmasına kadar düşmüş sayılır (Bakınız: 8.4.3. Bir snitch koşucusunun sıfırlanması).

#### 8.4.2 Altıntop koşucusunun kıyafetlerinin ayarlanması

**A.** Altıntop koşucusunun kıyafetleri herhangi bir şekilde altıntopun alınmasına engel oluyor, altıntop koşucusunun hareketlerini kısıtlıyor ya da altıntop koşucusunun şortu belinden fazla düşük kalıyor ve altıntop tam ortada durmuyorsa koşucusunun giysisinin ayarlanması gerekir.

**B.** Eğer altıntop koşucusunun kıyafetlerinin ayarlanması gerekiyorsa, hakemin takdirine bağlı olarak, altıntop koşucusu düşmüş sayılır ve kıyafeti düzeltilene kadar altıntop yakalanamaz.

**i.** Bir arayıcı altıntopu tutmayı başarıp şorttan çekmeye çalışırken arayıcı altıntopu bırakana kadar altıntop koşucusu düşmüş sayılmaz. Eğer arayıcı altın topu yakalayamamasına rağmen altıntopun konumunu değiştirecek kadar çekmişse arayıcı şortu bıraktığında altıntop koşucusu düşmüş sayılır.

**a.** Bu olay, altıntop koşucusunun, giysisinin ayarlanması dışındaki nedenlerle düşmüş olarak değerlendirilmesini engellemez veya geciktirmez.

#### 8.4.3. Altıntop koşucusunu sıfırlama

Altıntop koşucusu düştüğünde arayıcılar şunları yapmalıdır:

**A.** O anlık altıntop koşucusunun peşini bırakmalıdır.

**B.** Altıntop koşucusu ile teması kesmelidir.

**C.** Altıntop koşucusunun ayağa kalkmasına izin verin.

**D.** Altıntop koşucusunun tüm giysi ve ekipmanı gerektiği gibi ayarlamasına izin verin.

**E.** Direkt olarak altıntop koşucusunu tekrar takip etmeden önce, altıntop hakeminin üç saniye saymasını bekleyin, üç saniye sonunda altıntopu kovalamaya devam edebilirsiniz.

Üç saniye kuralına uymadığınız durumda; Ceza: çembere geri dön - yasadışı bir şekilde altıntopu takip etmek

## 9. CEZALAR

### 9.1. DİSİPLİN YAPTIRIMLARI

#### 9.1.1. Zarar yok, faul yok

Her iki takıma da avantaj sağlamayan küçük bir ihlal durumunda, hakem faul vermek yerine oyuncularını potansiyel bir ihlal konusunda sözlü olarak uyardıya karar verebilir.

#### 9.1.2. Prosedür tekrarı

Bir oyuncu, prosedür tekrarı cezası ile sonuçlanan bir faul yaparsa, oyuncu ihlal edilen prosedürün ihlal edildiği noktadan itibaren ihlal edilen prosedürü tekrar etmelidir.

- A.** Oyuncunun, prosedür ihlalden sonra ihlali fark edip hatasını düzeltmiş bir şekilde oyuna devam etmiş ise ihlalin gerçekleştiği yere dönmesine gerek yoktur.
- B.** Oyuncu, prosedür doğru bir şekilde tamamlayana kadar oyunla etkileşime giremez.

#### 9.1.3. Çembere geri dön

Bir oyuncu, çembere geri dönme cezası ile sonuçlanan bir faul yaparsa:

- A.** Oyun genellikle durdurulmamalıdır.
- B.** Bir hakem oyuncuya ihlal hakkında bilgi verir. Takımı ve numarasını söyleyerek oyuncuyu belirtir ve ona “çemberlere geri dön” der.
- C.** Oyuncu süpürgesinden inmeli ve süpürge den düşme prosedürünü izlemelidir.
- D.** Top çembere geri dön komutu sonrasında bilerek bir takım arkadaşına veya kendi çemberine doğru yuvarlanılırsa, tur kaybı prosedürüne göre rakip takıma devredilmez.

- Ceza: sarı kart—bir yetkilinin direktifini dikkate almamak

#### 9.1.4. Tur Kaybı

Tur kaybı, hangi top üzerinden bir faul yapıldıysa ona göre o topun karşı takıma verilmesiyle sonuçlanır. Bir oyuncu tur kaybıyla sonuçlanan bir faul yaparsa:

- A.** Hakem kural gereği oyunu durdurması gerekmedikçe, oyun devam ederken tur kaybı cezasını gerçekleştirip oyunun devam etmesine izin verebilir.
  - i.** Aynı anda birden fazla top devredilecekse, hakem tur kaybını tamamlamak için genellikle oyunu durdurmalıdır.
- B.** Tur kaybını tamamlamak için oyun durdurulmazsa:
  - i.** Hakem tur kaybı için çağrıda bulunur.
  - ii.** Eğer topa sahip oyuncu faul yapan taraftaysa topu bırakmalıdır.
  - iii.** Top kaybı gerçekleşmişse, karşılayan takımdan uygun olan herhangi bir oyuncu topu geri alabilir.
  - iv.** Hakem, en yakın uygun oyuncuya topu pas verebilir.

v. Faul yapan takım, Karşılayan takım topa sahip olana veya top kaybını reddedene kadar topa dokunamaz.

vi. Faul yapan takım, karşılayan takımın topu almasını geciktiremez.

vii. Karşılayan takım topa sahip olmak için derhal hareket etmeli veya top kaybını reddetmelidir.

a. Tur kaybı hakkında açıkça bilgilendirildikten sonra yukarıda belirtilen davranışların herhangi birinin yapılmaması, Tur kaybının düşmesi olarak kabul edilecektir.

**B.** Tur kaybını tamamlamak için oyun durdurulmazsa:

i. Hakem oyunu durdurur.

ii. Hakem, topun bulunduğu yere en yakın uygun oyuncuya topu verir.

a. Top faul sırasında veya sonrasında atılmışsa, atış noktasına en yakın uygun oyuncuya döndürülür.

**D.** Topu alacak uygun bir oyuncu yoksa, top alan takımın orta çemberine yerleştirilir veya atılır.

i. Karşılayan takımın tüm vurucularında zaten yakartop olduğu için yakartop alacak uygun oyuncu yoksa, top devrilmek yerine düşürülür veya yere bırakılır.

**E.** Devredilecek bir sayı topu, prosedür tamamlanana kadar karşılayan takıma karşı golle sonuçlanamaz.

**F.** Bir yakartop için bir top kaybı çağrıldığında, o yakartop, top kaybı prosedürü tamamlanana kadar bir oyuncuyu süpürgesinden düşüremez.

**G.** Her iki takım da aynı topu devirecek fauller yaptıysa, o topa sahip olacak taraf şu şekilde belirlenir:

i. En ağır ceza kartını alan taraf topu kaybeder. (Kırmızı > Sarı > Mavi)

ii. Berabere kalan fauller arasında en ağır ceza kartı için birden fazla faul berabereyse, yapılan faul prosedürü en son yapılır.

● Ceza: çembere geri dönüş - tur kaybı prosedürünün tamamlanmasını geciktirmek

● Ceza: sarı kart—bir tur kaybı çağrısını kasten görmezden gelmek

#### 9.1.5. ceza kartları

Bir faul ceza kartıyla sonuçlanırsa:

**A.** Oyun durdurulur.

**B.** Hakem, uygun kartı/kartları göstererek ve faulün niteliğini bildirerek ceza olduğunu işaret eder.

**C.** Faul yapan oyuncu ceza sahasına gönderilir.

i. Faul yapan takım, faul yapan oyuncunun ceza süresi bitene kadar eksik oynamalıdır.



a. Ceza kutusunda bulunan oyuncu süresi bitene kadar, sakatlanmadıkça veya oyundan atılmadıkça ceza sahasındayken değiştirilemez.

ii. Kırmızı kart gören oyuncu oyundan atılır ve atılan oyuncunun yerine bir yedek oyuncu ceza sahasına gönderilir.

a. Oyundan atılan oyuncular için tüm gereksinimler ve prosedürler izlenmelidir (Bakınız: 9.1.6. Dışarı atma).

**D.** Penaltı kartları aşağıdaki tur kayıplarına neden olur:

i. Faul anından oyun durdurulana kadar faul yapan oyuncunun sahip olduğu veya hareket ettiği herhangi bir top rakip takıma devredilmelidir. Bu, faul yapılan takımın faul tarafından ele geçirilmesinin engellendiği tüm topları içerir.

ii. Gecikmiş bir ceza kartla sonuçlanırsa ve faul yapılan takım faul zamanı ile oyunun durdurulması arasında sayı topunu kaybederse, sayı topu faul yapılan takıma verilir.

iii. Sarı ve kırmızı kart alınacak fauller durumunda, faul yapan takım sayı topunu rakip takıma teslim eder.

**E.** Bir oyuncu aynı oyunda ikinci sarı kart görürse, kırmızı kart alarak sahadan atılır. Değişen oyuncu atılan oyuncunun ceza süresini çekmelidir.

**F.** Oyun yeniden başlatılır.

#### 9.1.6. Atılma

Eğer bir oyuncu atılma cezası almışsa:

**A.** Atılan oyuncu, oyun alanını terk eder ve maçın sonuna kadar geri dönemez.

**B.** Oyuncu, oyun alanından ayrılmayı reddederse:

i. Oyuncunun takımı, oyuncuyu oyun alanından uzaklaştırmaya yardımcı olmalıdır.

ii. Oyuncu ayrılmayı reddetmekte ısrar ederse veya tehlikeli hareketlerde bulunursa başhakem, faul yapan oyuncunun takımını hükmen mağlup sayabilme hakkına sahiptir.

**C.** Hakem, oyuncunun sahayı terk etmesini isteyebilir.

**D.** Atılan oyuncular, oyun alanına tekrar girmemeli veya oyun alanı içindeki herhangi biriyle iletişim kurmamalıdır.

i. Bu kural oyundan atılan oyuncunun takımı için tezahürat yapmasını engellemez.

**E.** Atılan oyuncu oyundaysa, takım faul yapan oyuncunun yerine bir oyuncu koymalıdır.

**F.** Atılan oyuncunun ceza süresi tam olarak dolmamışsa, yerine geçecek olan yedek oyuncu ceza sahasındaki süreyi tamamlamak zorundadır.

i. Atılan oyuncu oyunda değilse, sözcü kaptanın oyun içerisindeki bir oyuncusunu ceza sahasına yönlendirmesi gerekir. (ceza süresini geçirmesi için)

- Ceza: Sözcü kaptana mavi kart — Oyundan atılmış olan oyuncunun oyun alanı içerisindeki kişilerle konuşması sözcü kaptanın mavi kart almasıyla sonuçlanır
- Ceza: hükmen mağlup - atıldıktan sonra oyuncu alanını terk etmeyi ısrarla reddetmesi sonucu takım hükmen mağlup sayılır
- Ceza: hükmen mağlup - bir oyuncu atıldıktan sonra başkalarını tehlikeye atacak davranışlarda bulunursa takım hükmen mağlup sayılır

#### 9.1.7. Hükmen Mağlubiyet

Bir faul hükmen mağlup cezası ile sonuçlanırsa, faul yapan takım oyunu kaybeder (Bakınız: 3.6.1. Bir ceza beyanı).

A. Her iki takım da aynı oyun veya olayda hükmen mağlup cezası alırsa, iki takım da mağlup ilan edilecektir.

#### 9.1.8. Standart temas cezaları

Bir faul cezası standart temas cezası olarak listelendiğinde, bu faul için aşağıdaki cezalar uygulanacaktır:

**A.** Faulün varsayılan cezası sarı karttır.

**B.** Genel oynanışı etkilemeyen küçük fauller hemen düzeltildiği takdirde sarı kart yerine çembere geri dönme cezası ile sonuçlanabilir.

**C.** Şiddetli veya aşırı sert fauller sarı kart yerine kırmızı kart ile sonuçlanmalıdır.

#### 9.1.9. Sözcü kaptan ceza kartları

Bir faul cezası sözcü kaptan ceza kartı olarak listelendiğinde, listelenen ceza kartı doğrudan faule neden olan veya yapan kişi yerine takımın sözcü kaptanına verilir.

## 9.2. GENEL FAUL PROSEDÜRLERİ

#### 9.2.1. Rakiplerin neden olduğu ihlaller sonucufauler

**A.** Rakibinin yasadışı eylemlerinin doğrudan bir sonucu olarak bir kuralı ihlal eden herhangi bir oyuncu, cezadan kaçınmak için ihlali mümkün olan en kısa sürede düzeltilmelidir.

#### 9.2.2. Faulden sonra oyun

Bir oyuncu tarafından faul yapılırken veya hemen sonrasında gerçekleştirilen herhangi bir gol, vurulma veya altıntop yakalayışı geçersiz sayılır.

**A.** Avantaj veya gecikmeli bir ceza verilirse, faul yapan oyuncu, faul yapılırken veya hemen sonrasında rakiplerini vurabilir.

### 9.2.3. Yedek kulübesi faulleri

Bazı durumlarda, yedek oyuncular veya takım görevlileri faul yaptığında, ceza sözcü kaptana, sözcü kaptan cezası olarak değerlendirilebilir.

**A.** Tanımlanabilir tek bir yedek oyuncu veya takım görevlisi faul yaparsa, ceza yalnızca faul yapan kişiye verilir.

**B.** Tek bir yedek oyuncu veya takım görevlisi faul yaparsa ancak faul yapan kişi tespit edilemezse, ceza sözcü kaptana verilir.

**C.** Birden fazla yedek oyuncu veya takım görevlisi aynı veya doğrudan bağlantılı ihlalleri birlikte işlerse, işlenen faul için, sadece sözcü kaptan bir ceza kartı alacaktır.

**i.** Birden fazla oyuncunun ihlali durumunda sözcü kaptan, ihlaller için yalnızca tek bir ceza kartı alacaktır.

**ii.** İhlalin cezası düz kırmızı kart veya atılma ise, kırmızı kart veya atılma cezası alacak davranışları yaptıkları tespit edilen tüm yedek oyuncular ve takım görevlileri oyundan atılacaktır.

**D.** Yedek oyuncular veya takım görevlileri birbiriyle alakalı olmayan birden fazla ceza alacak davranışta bulunursa, bu davranışlar kuralın düzgün bir şekilde uygulanabilmesi amacıyla ayrı olaylar olarak ele alınacaktır.

**i.** Faul birden fazla ceza kartıyla sonuçlanacaksa bu kartlar cezalar iki kırmızı kart ile sonuçlanacak olsa bile sözcü kaptan veya onun yerine geçen kaptan, kartların yalnızca en şiddetlisine hizmet edecektir. Birden fazla kart alındığında kalan kartların her biri için ceza kutusunda süreyi doldurmak adına ayrı bir oyuncu sahadan çekilmelidir.

**a.** Sahadan çekilen oyuncular kartlarla kredilendirilmez yani o kart oyuncunun üzerine yazılmaz sadece süre cezasını çeker.

**B.** Sözcü kaptana bu şekilde iki sarı kart verilirse, Kartlar yine de sözcü kaptanın üzerine yazılır ve sözcü kaptan oyundan atılır.

## 9.3. FAUL ZAMANLAMASI

### 9.3.1. Eşzamanlı ceza

Bir oyuncu birden fazla faul yaparsa, oyuncuya aşağıdakiler dışında her bir ihlal için uygun ceza verilecektir:

**A.** Bir oyuncu aynı anda birden fazla ceza kartı ihlali yaparsa, yaptığı en ağır faul üzerinden ceza alır.

**B.** Bir oyuncu hızlı bir şekilde art arda doğrudan bağlantılı birden fazla ceza kartı ihlalinde bulunursa, bu faullerin en ağırı üzerinden ceza kartı verilir.

### 9.3.2. Gol öncesi fauller

**A.** Faul yapılan takım, faul zamanı ile bu faulün cezasının kararlaştırılması arasında bir gol atarsa, ceza, sayı topunun devredilmesi ile sonuçlanmayacaktır.

#### 9.3.3. Gol sonrası fauller.

**A.** Daha önce savunma yapan takımdaki bir oyuncu, sayı topu ölüyken yaptığı faul nedeniyle ceza alırsa:

- i. Faul, savunma amaçlı bir oyunun parçası olarak yapılmışsa ceza, sayı topunun devri ile sonuçlanmayacaktır.
- ii. Eğer faul, savunma amaçlı bir oyunun parçası olarak yapılmadıysa ceza, öngörülen top kayıpları da dahil olmak üzere tam olarak değerlendirilir.
- iii. Gol, faul için herhangi bir ceza süresini ortadan kaldırmaz.

#### 9.3.4. Maçtan önce yapılan fauller

Bir oyuncu oyun başlamadan önce bir ceza kartı alırsa:

**A.** Faulü yapan takım, Oyuna ceza sahasında bir oyuncu ile başlar. Faulü yedek kulübesinde kalacak olan bir oyuncu yaptıysa oyuna gireceklerden biri ceza süresini üstlenir.

**B.** Oyuncunun ceza süresi resmi olarak “süpürgeler yukarı” çağrısıyla başlar.

#### 9.3.5. Arayıcı cezaları

Arayıcı, altıntop oyuna girdikten sonraki bekleme aşamasında bir ceza kartı alırsa:

**A.** Arayıcı ceza kutusuna gönderilir.

**B.** Arayıcının ceza süresi resmi olarak arayıcı bekleme aşamasının sona ermesiyle başlar.

**C.** Arayıcı bu süreçte ceza kutusundayken atılan goller arayıcıyı serbest bırakamaz.

#### 9.3.6. Oyun bitiminden sonraki fauller

Oyun sona erdikten sonra bir oyuncuya faul verilirse, ceza normal olarak oyunun puan kartına kaydedilmelidir.

## 9.4. CEZA KUTUSU

#### 9.4.1. Ceza Kutusu

**A.** Ceza kartları, cezalandırılan kişi için bir veya iki dakikalık cezalarla sonuçlanır.

i. Bir oyuncunun cezası sona erdiğinde ceza kutusundan çıkarılır.

ii. Bir oyuncu birden fazla ceza almışsa, cezalar değerlendirildikleri sıraya göre art arda verilir.

iii. İki dakikalık bir ceza verilmesi durumunda oyuncu iki dakikalık oyun süresini ceza kutusunda geçirdiğinde cezası sona erer.

iv. Bir dakikalık ceza verilmesi durumunda oyuncu oyunun bir dakikasını ceza sahasında geçirdiğinde veya rakip takım herhangi bir yöntemle gol attığında cezası sona erer.

a. Atılan bir sayı, oyuncunun bir dakikalık cezadan kalan süresinin dolmasına neden olur ve oyuncu ceza kutusundan çıkabilir.

B. Ceza kutusunda bir dakikalık cezasının süresi dolmamış iki oyuncu varsa en az süresi kalan oyuncunun cezası sona erer ve ceza kutusundan çıkabilir. Diğer oyuncu sürenin bitimini veya başka bir skor gelmesini beklemek zorundadır.

C. İki oyuncunun aynı sayıda harcanmamış cezası var ve kalan ceza süresi aynıysa, başhakem takdir yetkisini kullanarak hangi bir dakikalık cezanın sona ereceğini seçecektir.

v. Faul yapılan takım, bir dakikalık cezayla sonuçlanan faul yapmış ve faul zamanı ile oyun durdurulduğu zaman arasında gol atmışsa ve bu süreç içerisinde başka bir, bir dakikalık ceza almış olan oyuncusu ceza kutusunda değil ise bir dakikalık cezası derhal sona erer.

a. Birden fazla bir dakikalık cezalar değerlendirilirse, yalnızca bir tanesi sona erecektir.

B. Cezalı oyuncunun sadece bir dakikalık cezası varsa sayı atıldıktan sonra, ceza kutusuna gitmezler.

vi. Oyuncu herhangi bir nedenle ceza alanını erken terk ederse, ceza alanı dışında geçirilen süre cezadan sayılmaz.

a. Oyuncu uygunsuz bir şekilde ceza sahasının dışındayken bir gol atılırsa oyuncu ceza sahasının dışında olmasından dolayı gol atılmasından dolayı içeri giremez ve süresini beklemek zorunda kalır.

B. Kırmızı kart, ceza alan oyuncunun yerine geçecek yedek oyuncuya iki dakika ceza verilmesiyle sonuçlanır.

C. Mavi ve sarı kartlar, faul yapan oyuncuya bir dakikalık ceza verilmesiyle sonuçlanır.

D. Kendi cezası için ceza sahasında cezasını çeken bir kişi mavi veya sarı ceza kartı alırsa, ek bir dakika cezası vermelidir.

E. Bir takım arkadaşının cezası nedeniyle ceza sahasında cezasını çeken bir kişi ceza kartı alırsa:

i. Başka bir yedek, orijinal cezanın kalanını çekmelidir.

ii. İhlal yapan oyuncunun cezası daha sonra bir yedek oyuncu tarafından yapılan faul olarak kabul edilecektir (Bakınız: 9.2.3. Yedek kulübesi faulleri).

#### 9.4.2. Ceza sahası işlemleri

Cezalı oyuncu, takım görevlisi veya uygun yedek oyuncu ceza kutusuna gönderilirken oyun durdurulur.

**A.** Faul yapan oyuncunun faulden sonra ve ceza kartını almadan önce yaptığı herhangi bir oyuncu değişikliği veya pozisyon değişikliği geri alınmalı ve faul yapan oyuncu ceza süresini ilk faulü yaptığı pozisyonda kullanmalıdır.

i. Faul kural dışı oyuncu değişikliği ise, giren oyuncu ceza kartını ve süreyi alır.

**B.** Tutucu ceza sahasına gönderilirse, ceza sahasına gitmeden önce takımlarındaki herhangi bir kovalayıcı ile kafa bantlarını değiştirmelidir.

i. Tutucu, ceza sahasında hizmet veren bir oyuncuyla yer değiştirmemelidir.

ii. Takımın diğer tüm kovalayıcıları zaten ceza sahasındaysa, tutucu bunun yerine takımındaki bir arayıcı veya vurucu ile kafa bantlarını değiştirerek pozisyonlarını değiştirmelidir.

**C.** Sözcü kaptan oyundayken sözcü kaptana özel verilen bir ceza kartı alırsa, ceza sahasına geçmeden önce, takımlarındaki tutucu olmayan bir oyuncu ile pozisyon değiştirebilir.

i. Sözcü kaptan tutucu pozisyonundaysa , başka bir oyuncuyla pozisyon değiştirmek zorundadır.

ii. Halihazırda ceza sahasında olan bir oyuncu ile pozisyon değiştiremez.

iii. Eğer sözcü kaptan ceza kartını aldığı anda zaten ceza sahasında ise, başka bir oyuncu ile pozisyon değiştirmesine izin verilmemelidir.

**D.** Ceza sahasına gönderilen kişi vakit kaybetmeden derhal ceza sahasına gitmeli ve ceza süresi bitene kadar orada kalmalıdır.

i. Bir oyuncuya mavi veya sarı kart verilirse ancak başhakem veya faul yapan oyuncunun kendisi cezasını çekemeyecek kadar sakatlandığına karar verirse., sözcü kaptan cezayı çekmek için uygun bir yedek seçmelidir.

a. Kart almış bir oyuncu bir sakatlık nedeniyle ceza sahasında değilse; bu oyuncu, yerine ceza sahasında duran oyuncu ceza sahasından çıkana kadar oyuna tekrar giremez.

**E.** Ceza süresi baş hakemin oyunu devam ettirmesiyle başlar.

**F.** Oyuncunun ceza süresi, ceza kartı gösterilmeden önce atılan bir sayıyla sıfırlanırsa, oyuncu ceza sahasına gitmemelidir.

i. Oyuncu, oyun durdurulduğunda kurallara uygun olarak süpürgesindeyse, ayrı bir faul için çembere geri dönme cezası verilmedikçe, oyun yeniden başlatıldığında süpürgesinde kalacaktır.

- Ceza: sarı kart—kart verildikten sonra hemen ceza sahasına gidilmemesi.

#### 9.4.3. Ceza sahasıyla ilgili hususlar

**A.** Ceza sahasındaki oyuncular, azami toplumsal cinsiyet kuralı ve pozisyonları açısından oyunda kabul edilir.

**B.** Bir oyuncu başka bir oyuncunun kartı için ceza sahasındaysa, ceza süresi boyunca azami toplumsal cinsiyet kuralı ve pozisyon açısından ceza sahasındaki oyuncu değil, kart verilen oyuncu oyunda kabul edilir.

**i.** Bu, bir oyuncunun, bir takım görevlisinin cezası için hizmet verdiği durumlarda geçerli değildir.

**C.** Ceza sahasındaki oyuncular, oyunla etkileşime geçme konusunda yedek oyuncularla aynı kısıtlamalara ve cezalara tabidir.

**i.** Bir oyuncu, mantıklı bir sebepten yanlışlıkla ceza süresinin bittiğini düşünerek ceza sahasından ayrılırsa ve ceza sahasına geri dönmeden önce oyunu etkilemezse, cezalandırılmamalıdır.

**a.** Ceza süresi ceza sahası dışındayken işlemeyecektir (Bakınız: 9.4.1.A.vi)A.vi).

**D.** Ceza sahasındaki oyuncular süpürge üstünde olamaz.

**E.** Bir oyuncu ceza sahasındayken kural dışı olarak oyuncu değiştirirse, oyuncu değişikliği geri alınmalı ve normal kural dışı oyun değiştirme cezası yerine ceza sahasında kural dışı oyuncu değişikliği cezası verilmelidir.

- Ceza: sözcü kaptana sarı kart—ceza sahasında kural dışı oyuncu değişikliği

#### 9.4.4. Ceza süresinin takibi.

**A.** Ceza süresi, hakem oyunu yeniden başlatmak için düdüğü çaldığında başlar.

**B.** Bir oyuncunun ceza süresi biter bitmez, zaman hakemi oyuncuyu ceza sahasından bırakmalıdır.

**i.** Bir oyuncu ceza sahasından çıktığında süpürgesinde değildir ve oyuna yeniden girmek için vurulma prosedürünü uygulamalıdır.

**ii.** Ceza sahasındaki herhangi bir oyuncu, ceza süresi biter bitmez sahaya dönebilir.

#### 9.4.5. Yedek oyunculara ve takım görevlilerine verilen cezalar

Bir yedek oyuncu veya takım görevlisi bir ceza kartı alırsa, o takım bir oyuncu eksik oynamalıdır. Aşağıdaki prosedürler uygulanır:

**A.** Sözcü Kaptan, halihazırda ceza sahasında olmayan ve oyunda bulunan bir oyuncuyu belirlemelidir.

**i.** Ceza sahasına birden fazla yedek oyuncu veya takım görevlisi gönderilecekse, her biri için oyunda ayrı bir oyuncu belirlenmelidir.

**ii.** Belirlenen oyuncu, azami toplumsal cinsiyet kuralının ihlal etmeyen bir alternatif oyuncu olmadığı durumlar haricinde tutucu olmamalıdır.

**B.** Eğer kart alan yedek oyuncuoyundan çıkarılmadıysa, belirlenen oyuncunun yerine oyuna girer.

**i.** Faul yapan yedek oyuncu ceza sahasına gider.

- ii. Belirlenen oyuncu yedek kulübesine döner ve normal oyuncu değişikliği prosedürü ile oyuna geri dönebilir.
- C. Eğer kartı alan yedek oyuncusahadan atıldıysa, belirlenen oyuncu ceza süresini tamamlamak için ceza sahasına gitmelidir.
- D. Bir takım görevlisine ceza kartı verilirse, belirlenen oyuncu ceza sahasına ilerler ve ceza süresini tamamlar.
  - i. Takım görevlisi sahadan atılmamışsa, ceza sahasında belirlenen oyuncuya katılmaları gerekir.
    - a. Takım görevlisinin ceza süresi sona erdiğinde, oyuncu oyuna döner ve takım görevlisi yedek kulübesine geri döner.

#### 9.4.6. Ceza sahasındaki tüm oyuncular

Bir takım için oynayan tüm oyuncular aynı anda ceza sahasındaysa, o takım hükmen mağlup sayılmalıdır.

- A. Her iki takım da aynı olay veya anda bu duruma ulaşırsa, iki taraf da hükmen mağlup sayılır.

- Penaltı: hükmen mağlubiyet- tüm oyuncuların aynı anda ceza sahasında olması

## 9.5. AVANTAJ

### 9.5.1. Avantaj kararı

Baş hakem, faul nedeniyle oyunun durdurulmasının faul yapan takıma quaffle oyununda bir avantaj sağlayacağına karar verirse, hakem avantaj kararıyla oyunu durdurmaya geciktirebilir.

- A. Avantaj kararı verildiğinde, aşağıdaki prosedür uygulanır:
  - i. Hakem, faul anında quaffle'ın yerini gösteren bir işaret atar ve bir elini dik bir şekilde havaya kaldırır.
  - ii. Hakem, durum gerektiriyorsa, avantajın başlangıcında faul yapan oyuncuyu çemberlerine geri gönderebilir.
  - iii. Aşağıdaki durumlar dahilinde ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere, faul yapan takım oyunun durdurulmasından fayda sağlamayana kadar oyun devam eder:
    - a. Faul yapan takım sayı topunun hakimiyetini kazandığında.
    - B. Faul yapılan takım sayı attığında.
    - C. Faul yapılan takım sayı atmak için aktif olarak hareket etmediğinde.
    - d. Faul yapılan takım başka bir faul yaptığında.
    - e. Her iki takımdan birisi altıntopu yakaladığında.
- B. Avantaj ortadan kalktığında, hakem oyunu durdurmalı ve her türlü ceza normal usüle uygun şekilde verilmelidir.



i. Avantaj kararı sırasında savunmada olan takıma herhangi bir ceza verilmezse, oyun avantaj kararı hiç verilmemiş gibi yeniden başlatılacaktır.

#### 9.5.2. Avantaj yeniden başlatma prosedürü

Bir avantaj kararından sonra oyun şu şekilde yeniden başlatılır:

**A.** Faul yapmayan takım bir sayı atarsa, oyun bir sayı için standart prosedüre göre yeniden başlar (Bakınız: 4.2. Sayıdan sonra oyunun başlayışı).

**B.** Başlangıçta faul yapılan takım, avantaj kaybolmadan önce sayı atmazsa:

i. Faul sırasındaki sayıtopu sahibi (veya onun yedeği) avantaj işaretinin bulunduğu yere geri gönderilir ve oyun devam etmeden önce quaffle verilir.

a. Bu oyuncu vurulduysa, uygun bir oyuncu olarak avantaj işaretinin bulunduğu yere geri gönderilir.

b. Bu oyuncu avantaj sırasında çemberine geri dönme faul'u yaptıysa veya ceza sahasına gönderildiyse, o takımdan avantaj işaretinin bulunduğu yere en yakın uygun sayıtopu oyuncusu oraya gitmeli ve sayıtopunu almalıdır.

c. Quaffle başlangıçta faul yapan takıma devredilirse, hiçbir oyuncu avantaj işaretinin bulunduğu yere taşınmayacaktır.

ii. Diğer tüm oyuncular, durma anında oldukları yerde kalır ve durmadan önce vurulmuşlarsa, vurulmuş olmaya devam ederler.

iii. Oyun başhakem tarafından yeniden başlatılır.

## 9.6. GECİKMELİ CEZALAR

#### 9.6.1. Gecikmeli cezalar

Başhakem dışındaki görevliler tarafından karar verilen tüm mavi, sarı ve kırmızı kart cezaları ile üçüncü yakartop müdahale cezaları, gecikmeli ceza olarak kabul edilir.

**A.** Başhakem de faulü görür ve karar verirse, gecikmeli ceza sayılmaz.

**B.** Oyun bu prosedüre göre durdurulursa ve kart veya üçüncü yakartop müdahale cezası verilmeyeceğine karar verilirse, gecikmeli ceza değilmiş gibi davranılır.

#### 9.6.2. Gecikmeli ceza kararı vermek

**A.** Başhakem dışındaki bir yetkili, bir oyuncu veya takım görevlisinin faul yaptığını görürse, o hakem elini kaldırır ve oyun gecikmeli ceza olarak devam eder.

**B.** Yardımcı hakem, durum gerektiriyorsa gecikme sırasında faul yapan oyuncuyu çemberine geri gönderebilir.

**C.** Hakem, bir faulün meydana geldiğini ve faulü hangi takımın yaptığını başhakeme görsel ve sözlü olarak işaret eder.

i. Başhakem oyunu derhal durdurmanın uygun olduğuna karar verirse, bunu yapabilir.

ii. Baş hakem, faul devam etmiyorsa veya kötüleşmiyorsa, avantaj geçene kadar oyunun avantajda olduğu gibi devam etmesine izin verebilir.

a. Başhakem avantajda olduğu gibi oyunu devam ettirirse, kendi kolunu da kaldırmalıdır.

**D.** Gecikmeli ceza sırasında herhangi bir takım tarafından başka bir faul yapılırsa, başhakem oyunu durdurmalı ve her iki faulü de hemen çözümlmelidir.

**E.** Tüm cezalar kararlaştırıldıktan sonra oyun yeniden başlatılır.

## 9.7. ALTERNATİF CEZA SONRASI BAŞLANGIÇ

### 9.7.1. Alternatif yeniden başlama yerleşimi

Bir ceza kartı veya üçüncü yakartop müdahale cezası verildikten sonra, yeniden başlatmada sayıtopuna sahip olan kovalayıcı, oyun yeniden başladığında nerede olacağını seçme şansına sahiptir.

**A.** Bu oyuncunun seçenekleri, bu kural olmasaydı nerede olacağını göz önünde bulundurarak aşağıdaki gibi belirlenir:

i. Bu oyuncu, sahadaki konumundan bağımsız olarak, varsayılan prosedürlerin oyuna devam etmesini gerektirdiği yerde oyuna devam etmeyi seçebilir.

ii. Rakip takımın tutucu bölgesi dışında oyuna devam edecekse, bunun yerine kendi çemberleri yönündeki en yakın çizgi üstünde herhangi bir yere geri dönebilir.

iii. Rakip takımın tutucu bölgesinde oyuna devam edecekse, bunun yerine rakip takımın saha sonu çizgisindeki herhangi bir yere gidebilir ve oyun devam ettiğinde o noktadan sayıtopunu sahaya sokabilir.

**B.** Kovalayıcı karar vermeli ve uygunsa, derhal seçilen konuma hareket etmelidir.

i. Kovalayıcı seçimini yapmakta gecikirse, hakem onu, varsayılan prosedürlerin oyuna devam etmelerini sağlayacağı yerden devam etmesi için yönlendirmelidir.

**C.** Aşağıdakilerden herhangi biri geçerliyse, bu seçim kovalayıcıya sunulmayacaktır:

i. Faul ile oyunun durması arasındaki gecikme sırasında geçerli bir sayı atılır.

ii. Kovalayıcı kendi tutucu bölgesindedir.

iii. Oyunun durduğu sırada verilen bütün ceza kartları ve üçüncü yakartop müdahale cezaları, kovalayıcının kendi takımına verildiyse.

## 10. HAKEMLER

### 10.1. YETKİLİLER

#### 10.1.1. Baş hakem

- A.** Etkinlik yetkilileri her maç için bir baş hakem belirlemelidir.
- B.** Başhakem, oyuncu alanına girildiği andan itibaren maç bitiş düdüğünden sonra oyuncu alanı terk edilene kadar kuralları ve gerekli yaptırımları uygulama yetkisine sahiptir.
- C.** Başhakem, kuralları yürütmek veya güvenli ve adil bir oyunu kolaylaştırmak için oyunu herhangi bir zamanda durdurabilir.
- D.** Başhakem, ceza kartlarını doğrudan kullanabilen tek yetkilidir.
  - i.** Diğer görevliler baş hakeme ceza kartı vermesini tavsiye edebilir.
- E.** Baş hakem, yaralanma veya -kendi kararıyla- kovulması gereken, herhangi bir hakemi uygun bir yedek ile değiştirebilir.
- F.** Diğer tüm görevliler başhakemin otoritesine saygı duymalıdır.

#### 10.1.2. Ek görevlilerin atanması

Her oyun için, Baş hakem veya etkinlik yetkilileri en az iki yardımcı hakem, bir altıntop hakemi, bir sayı hakemi ve bir altıntop koşucusu atamalıdır ve ayrıca ekstra hakem atayabilirler. (iki ek yardımcı hakem, bir süre hakemi ve iki sayı hakemini geçmemek şartıyla)

- A.** Halihazırda dörtten az yardımcı hakem varsa. Altıntop hakemi altıntop koşucusu oyunda değilken yardımcı hakem olarak görev yapabilir.
  - i.** Altıntop koşucusu oyunda değilken altıntop hakemi yardımcı hakem olarak görev yapmıyorsa:
    - a.** Süpürgeler yukarı'yı izlemeye yardımcı olmalı ve ardından hemen oyun alanı terk etmelidir.
    - b.** Altıntop yakalandıktan sonra oyun devam edecekse, yakalama onaylandıktan sonra oyun alanını terk etmelidir.
- B.** Altıntop hakemi mecburi iki yardımcı hakemden ayrıca atanmalıdır.

#### 10.1.3. Asgari bir ekiple görev yapmak

Her oyun için iki sayı hakemi ve bir süre hakeminin atanması şiddetle tavsiye edilir.

- A.** Aynı bir süre hakemi atanmamışsa, sayı hakemi süre hakeminin sorumluluklarını da üstlenir.
- B.** Sayı hakemleri atanmamışsa, baş hakem sayı hakemlerinin sorumluluklarını da üstlenir.

#### 10.1.4. Yardımcı hakemler

- A.** Başhakemin takdirine bağlı olarak yardımcı hakemlerin ana odak noktaları şunlardır:

- i. Oyuncuların vurulup vurulmadığına karar vermek.
- ii. Maçları sayıtopundan uzakta izlemek.
- iii. Saha dışına çıkan oyunculara ve toplara dikkat etmek.

#### 10.1.5. Altıntop hakemi

**A.** Baş hakemin takdirine bağlı olarak, snitch hakeminin ana odak noktaları şunlardır:

- i. "Süpürgeler Yukarı"da yanlış başlangıçları izlemek.
- ii. Vurulmalar ve potansiyel yakalamalar da dahil olmak üzere altıntop koşucusunun etrafındaki hareketleri izlemek.
- iii. Snitch koşucusunun düşmüş olup olmadığına karar vermek ve üç saniyelik üstünlüğünü saymak.
- benv.** Altıntop handikaplarının uygulandığına emin olmak.
- v. Bir arayıcının altıntop koşucusunu koruduğuna inandıklarında ve altıntop koşucusunun bu durumu fark etmemiş olabileceğine inandıklarında altıntop koşucusunu bilgilendirmek.

**B.** Altıntop hakemi oyun sırasında altıntop koşucusuna yakalanması için, arayıcıların yerleri, oyuncu değişiklikleri ve taktikleri dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere herhangi bir ek tavsiye veya uyarıda bulunmamalıdır.

**C.** Altıntop hakemi, yalnızca aşağıdaki durumlarda oyunu durdurabilir:

- i. Bir altıntop yakalamasının geçerli olabileceğine inanıyorlarsa.
- ii. Altıntop koşucusu yaralandığında veya değiştirilmesi gerektiğinde.
- iii. Altıntop veya altıntop şortu kusurlu hale geldiğinde ve değiştirilmesi gerektiğinde.
- iv. "Süpürgeler Yukarı"da yanlış bir başlangıç olduğuna inanıyorlarsa.

#### 10.1.6. Sayı hakemleri

**A.** Baş hakemin takdirine bağlı olarak, sayı hakemlerinin ana odak noktaları şunlardır:

- i. Çemberlere doğru çekilen şutları izlemek.
- ii. Sayıtopunun kendi yakınlarındaki saha sonu çizgisini geçerek sahadan çıkıp çıkmadığına karar vermek.

#### 10.1.7. Sayı Hakemi

**A.** Sayı hakeminin ana odak noktaları şunlardır:

- i. Oyunun skorunu takip etmek.
- ii. Oyunun sayı tablosunu güncellemek
- iii. Tüm ceza kartları için oyuncu numarası ve ceza nedenini kaydetmek.
- iv. Skoru düzenli aralıklarla ve istek üzerine duyurmak.
  - v. Uzatma sırasında oyun skoruna benzer şekilde hedef skoru duyurmak ve görüntülemek.

#### 10.1.8. Süre Hakemi

**A.** Süre hakeminin ana odak noktaları şunlardır:

- i. Oyun süresini takip etmek.
  - ii. Ceza sürelerini takip etmek ve ceza süreleri bittikten sonra oyuncuları ceza sahasından çıkarmak.
  - iii. 17 dakikalık oyun süresinin işaretini açıkça duyurmak (Bakınız: 3.3.4. Molalar).
  - iv. Skor görevlisinin masasına rapor verdiklerinde arayıcıları ve altıntop koşucusunu tanımak ve onları uygun zamanda sahaya bırakmak.
  - v. Arayıcı yanlış başlangıçlarına dikkat etmek.
- B.** Oyun süresinin sahadaki oyuncular tarafından görülebilecek şekilde gösterilmesine gerek yoktur. Ancak, oyun saati görüntüleniyorsa, şunları içermelidir:
- i. Doğrudan ve yalnızca süre hakemi tarafından kontrol edilmelidir.
    - a. Sahada birden fazla görüntülenme varsa, senkronizasyon sorunu olmaması için ekranların tek bir kontrol grubu tarafından kontrol edilmesi gerekir.
  - ii. Her iki takım için de net ve açıkça görülebilir olmalıdır.
  - iii. Resmi süre olmalıdır.
    - a. Görüntülenen hiçbir oyun süresi asla gayri resmi olamaz.
    - B. Görüntülenen bir oyun süre saati arızalanırsa veya başka bir şekilde resmi süreyle eşleşmekten çıkarsa, düzeltilene ve yeniden resmi süreyle eşleşene kadar kapatılmalıdır.

#### 10.1.9. Altıntop koşucusu

**A.** Altıntop koşucusu bir resmi görevlidir ve herhangi bir kararda diğer yetkililere tavsiyede bulunabilir.

**B.** Altıntop koşucusu yalnızca aşağıdaki kararları doğrudan verebilir:

- i. Altıntop koşucusunun etrafındaki süpürgeyen düşmeler ve vurulmalar.
  - ii. Altıntop koşucusuna uygulanan kural dışı temaslar.
  - iii. Kıyafetleri yamulduğunda ve düzeltilmesi gerektiğinde düşmüş olarak değerlendirilme.
- C.** Eđeraltıntop koşucusu ve başka bir görevli doğrudan bir karar konusunda anlaşamazlarsa, altıntop koşucusu oyun sırasında diğer hakemin kararına uymak zorundadır.

## 10.2. Hakem' Kararları

### 10.2.1. Hakemin takdiri

Niyet veya şiddetliliğin bir kararla ilgili olduğu durumlarda, hakem bu niyeti veya şiddetliliği değerlendirirken tam takdir yetkisine sahiptir.

### 10.2.2. Kararların temeli

Herhangi bir görevli tarafından verilen kararlar, yalnızca kendilerinin ve oyun için atanan diğer görevlilerin gözlemlerine dayalı olarak yapılmalıdır.

### 10.2.3. Oyunun durduğu sırada kararları ayarlama

Baş hakem, oyun devam etmeden önce duraklatma sırasında verilen kararları rahatça değiştirebilir.

**A.** Başhakem maçın bittiğini gösteren üç düdüğü çaldığında n, sayı ve altıtop yakalama kararları nihai hale gelir ve değiştirilemez.

#### 10.2.4. Sayı kararı ayarlama

Başhakem, eski savunma takımın sayıtopuna tutucu bölgesi dışında sahip olması ve sayıtopu sahibi olan oyuncunun bir sonraki önemli hareket veya etkileşimine kadar geçerli veya geçersiz sayı kararını değiştirebilir.

### 10.3. OYUNCULAR VE YETKİLİLER

#### 10.3.1. Yetkililerle etkileşimler

**A.** Oyuncular ve takım personeli, başhakemin ve diğer tüm görevlilerin kararlarına ve direktiflerine uymalıdır.

**B.** Oyuncular ve takım personeli, hakemlerin kararlarını ısrarla sorgulamak da dahil olmak üzere hiçbir yetkiliye saygısızlık etmemelidir.

● Ceza: mavi veya sarı kart—bir yetkiliye saygısızlık etmek

● Ceza: sarı kart—bir yetkilinin direktifini dikkate almamak

#### 10.3.2. Hakem komutlarını kullanma

Oyuncular ve takım personeli, sözlü veya görsel, hakem işaretlerini veya komutlarını kullanamaz.

● Ceza: mavi kart—yasadışı olarak sözlü veya görsel, hakem işaretlerini veya komutlarını kullanmak

## EK A: TANIMLAR

Savuşturma—Vurma anında hala elinde bulunan başka bir topla vurarak bir topu hareketlendirmek.

Vurucular— Fırlatarak, tekmeleyerek veya herhangi bir şekilde yakartopları hareketlendirerek oyunun akışını diğer oyuncuları "süpürgesinden düşürerek" bozan her takımda ikişer tane bulunan oyuncular.

Yakartop—Sadece vurucular tarafından kullanılabilen ve rakipleri geçici olarak süpürge den düşürmek için kullanılan 22 cm çapında üç adet şişirilmiş lastik toptan biri (Bakınız: 2.3.2. Yakartoplar).

Kovalayıcılar- Her takımda sayı topunu rakip takımın çemberlerinden geçirmeye çalışan ve diğer takımın bunu yapmasını engellemeye çalışan dörder oyuncu.

Ölü yakartop—Etkin olmaması nedeniyle vurulma etkisi yaratamayan yakartop (Bakınız: 5.2.2. Etkin Yakartop).

Ölü Sayıtopu-Geçerli bir sayının atılması ile sayıtopu oyununun yeniden başlatılması arasında geçen süredeki sayıtopu. Ölü bir sayıtopu ile sayı atılamaz. (Bakınız: 4.2.1. Ölü sayıtopu).

**Varsayılan prosedürler**-Terimin kullanıldığı üç haneli kural olmasaydı izlenecek prosedürler. (Örnek: 1.1.1.)

Aşırı—şok edici derecede kötü

Serbest yakartop —Her iki takımında vurucularının sahip olmadığı bir yakartop.

Eski hücum takımı—Az önce sayı atan takım.

Eski savunma takımı-Az önce gol sayı yiyen takım.

Maç—Bir kazanan ilan etmek amacıyla yapılan iki takım arasındaki bir yarışma.

Oyun süresi-Herhangi bir oyunun resmi süresi, "Süpürgeler Yukarı!"nın "S" sesinden itibaren, oyunla birlikte duraklatılarak, oyunun sonuna kadar ölçülür.

Azami toplumsal cinsiyet kuralı—Her takımın, aynı anda sahada aktif olarak oynayan ve kendini aynı cinsiyette tanımlayan en fazla dört oyuncuya sahip olmasına izin veren kural. (Bakınız: 1.2.3. Azami toplumsal cinsiyet kuralı).

Geçerli sayı—Sayıtopu herhangi bir şekilde tamamen rakibin takımın çemberinden geçtiğinde ve sayı geçerli olarak onaylandığında, takım on puan kazanır. (Bakınız: 4.1.1. Geçerli sayı).

Savunmasız alıcı—Havadaki bir topu yakalama sürecinde olan bir oyuncu. Bir oyuncunun savunmasız bir alıcı olarak kabul edilmesi için yerden ayrılması gerekmez. Savunmasız bir alıcıyı itmek, şarj etmek, takılmak veya sarmak kural dışıdır (Bakınız: 6.1.7. Savunmasız alıcı).

**Çember**—Bir çember tepesi ve bağlı olduğu direk (Bakınız: 2.2.2. Çemberin Biçimi). Çember tabanı çemeberin bir parçası sayılmaz. Oyuncular, süpürgeден düşme prosedürünü tamamlamak için süpürgelerine binmeden önce yerinden çıkmamış çemberlerinden birine dokunmalıdır.

**Çember-Tepesi**—Sayıtopyunun sayı atabilmesi için içinden geçmesi gereken 81-86 santimetre iç çaplı daire (Bakınız: 2.2.2. Çemberin Biçimi).

**Tesadüfi**—Sadece şans eseri, kasıt veya hesap dışı olarak meydana gelen.

**Kasıtlı**—Düşünölmüş belirli bir amaç ile gerçekleştirilen bir eylem.

**Tutucu**-Her takımın kendi tutucu bölgesinde ek ayrıcalıklara sahip kovalayıcısı.

**Tekme**-Ayakla veya bacağıın diz altındaki herhangi bir bölümüyle vurmak. Vuruş anında, topa vuran oyuncu, topa temas eden tek oyuncuysa, topa sahip olduğu kabul edilir. Rakip bir oyuncuyu tekmelemek kural dışıdır.

**Vurulma Dokunulmazlığı**—Vurulma dokunulmazlığı olan bir oyuncu, etkin yakartoplar tarafından süpürgesinden düşürülemez. Dokunulmaz bir tutu, kendi tutucu bölgesinde vurulma dokunulmazlığına sahiptir. Üçüncü yakartopu almaya giden bir vurucu, elini yumruk halinde omzunun üstüne kaldırarak vurulma dokunulmazlığı kazanır. (Bakınız: 5.5.2. Vurulma dokunulmazlığı alma).

**Etkin yakartop**—Oyunda bulunan bir vurucu (topu sahaya sokmakta, süpürgesinden düşmüş veya vurulmuş olmadığı sürece) tarafından fırlatılan, tekmelenen veya başka bir şekilde kasıtlı olarak hareketlendirilen bir yakartop. Canlı bir bludger, rakipleri süpürgelerinden düşürebilir (Bakınız: 5.2.2. Etkin yakartop).

**Etkin sayıtopyu**—Oyun durmamış olduğu sürece, ölü bir quaffle olmayan bir sayıtopyu.

**Doğal hareket**—Bir oyuncunun devam eden, zaten başlamış olduğu ve tek bir doğal hareketi içeren, durdurulamayan hareketi (Bkz: 5.6.1. Doğal hareket).

**Rakip yarı saha**-Bir takımın hücum etmekle görevlendirildiği çemberleri içeren sahanın veya oyuncu alanının yarısı.

**Rakip Çemberler**—Bir takımın hücum etmekle görevlendirildiği çemberler.

**Rakip tutucu bölgesi**—Bir takımın hücum etmekle görevlendirildiği çemberleri içeren tutucu bölgesi.

**Rakip etkin yakartopu**—En son bir rakip oyuncu tarafından etkin hale getirilen bir yakartop.



Uzatma-Oyunun altıtop yakalandıktan sonra oynanan kısmı. Sadece altıtop yakalaması, yakalayan takımı öne geçirmeyince ortaya çıkar, ve her iki takım da hedef puana ulaşana kadar sürer (Bakınız: 3.5. Maçın bitişi ve uzatmalar).

Dost yarısa-Bir takımın savunmakla görevlendirildiği çemberleri içeren sahanın veya oyuncu alanının yarısı.

Kendi çemberleri—Bir takımın savunmakla görevlendirildiği çemberleri.

Kendi tutucu bölgesi—Bir takımın savunmakla görevlendirildiği çemberleri içeren tutucu bölgesi.

Ceza sahası-Oyuncularının faul yaptıktan sonra belirli bir süre geçirmek zorunda olduğu, ortasaha çizgisi, saha, ve oyun alanı sınırına bitişik 5.5'a 4 metrelik kutu alan. Her takımın orta saha çizgisinin kendi tarafında bir ceza sahası vardır. Ceza sahasındaki oyuncular oyuna etkileşime giremez, ancak azami toplumsal cinsiyet kuralı ve pozisyonları açısından oyunda kabul edilir (Bakınız: 2.1.9. Ceza sahaları).

Ceza süresi—Bir oyuncunun faul nedeniyle ceza sahasında geçirmesi gereken süre. Ceza süresi oyun süresiyle ölçülür ve bu nedenle oyunun durması sırasında ilerlemez.

Saha sınırı—33'e 60 metrelik oyunun genellikle kısıtlı olduğu, sınır çizgileri ile işaretlenmiş dikdörtgen alan (Bakınız: 2.1.1. Sınır çizgileri).

Oyuncu-Bir takımın kadrosundaki, oyunda yer almaya uygun olan herhangi bir kişi.

Oyun alanı—44'e 66 metrelik sahayı içeren ve çevreleyen dikdörtgen alan. Seyirciler oyun alanına giremez. Oyuncu alanı dışındaki her şey seyirci alanıdır (Bakınız: 2.1. 11. Oyuncu alanı).

Sahip Takım—Üçüncü bludger durumunda, sahip olan takım, kalan serbest bludger üçüncü bludger olduğunda başlangıçta iki bludger'a sahip olan takımdır

Sahiplik-Bir topun tam ve tek kontrolü. Kasıtlı olarak topa vuran bir oyuncu, topla temas eden tek kişi olduğu sürece o topa sahip olarak kabul edilir. Yerdeki bir topu savuran bir oyuncu, topla temas eden tek kişi olduğu sürece o topa sahip olduğu kabul edilir (Bkz. 7.1.1. Topun kullanımı).

Dokunulmaz Tutucu —7.2.2'de açıklanan durum dışında, kendi tutucu bölgesinde bulunan bir tutucu.B.

Sayı Topu—Kovalayıcıların sayı atmak için kullandıkları top (Bakınız: 2.3.1. Sayı topu).

Sayı topu taşıyıcı—Sayı topuna sahip olan oyuncu.

Pervasız-Suçtu tamamen göz ardı ederek oynamakbirinin eylemlerinin dizileri

Skor tutucunun masası—Oyuncu alanının dışında, yaklaşık olarak orta saha çizgisinin uzantısı boyunca, sayı görevlisi ve zaman hakeminin bulunduğu konum. Bu her zaman gerçek bir masa değildir.

Puanlama Takımı—Skora doğrudan neden olan takımdan bağımsız olarak, bir snitch yakalamasının yapıldığı veya gol atıldığı takım

Arayıcı—Her takımdaki altın topu altın top koşucusundan almaya çalışıp 30 puan kazandırmaya çalışan oyuncu

Arayıcı sırası —Altın topun yakalanmayabileceği oyunun ilk 18 dakikası.

Altın Top-Altın top, bir kumaş kılıf veya çorap içinde bulunan bir toptur. Arayıcılar, 30 puan kazanmak için altın topu yakalamaya çalışırlar (Bakınız: 2.3.3. Altın top).

Altın top—Bakınız: Altın top

Altın top çorabı-Altın topu içeren kumaş kılıf, altın top koşucusunun şortunun arkasına takılmalıdır.

Altın top koşucusu—Altın topu yakalanmaktan korumakla görevli bir oyun hakemi. (Bkz: 8. Altın top koşucusu).

Sözcü kaptan-Hakemlerle konuşurken takım adına konuşabilecek tek kişi olan takımda belirlenmiş kişi (Bakınız: 1.1.1. Zorunlu sözcü kaptan).

Seyirci alanı—44 x 66 metrelik oyuncu alanının dışındaki alan

Duraklama— Oyun içindeki zamanın bir hakemin oyunu durdurması ile başhakemin oyuna devam etmesi veya oyunun bittiğini ilan etmesi arasındaki süre

Vurulmuş vurucu—Vurulan vurucu, rakibi tarafından atılan canlı bir yakar top tarafından vurulan bir vurucudur (Bkz: 5.4.3. Vurulmuş vurucu).

Yedek oyuncu -Şu anda oyunda olmayan bir oyuncu

Oyuncu değişim alanı —Saha sınırlarının dışında her takım için bulunan, o takımın tüm oyuncu değişikliklerinin yapılması gereken belirlenmiş bir bölge (Bakınız: 2.1.7. Oyuncu değişim alanları).

Üçüncü yakar top—Bir takımın diğer ikisine sahip olduğu tek serbest yakar top. Topa sahip olan takım belirli koşullar altında bir yakar top kaybettiğinde, yakar top üçüncü yakar top olarak kalabilir (Bakınız: 5.5.1. Üçüncü yakar top).

Çelme takma—Bir oyuncunun dizlerinin altından temas ederek ayağını yerden kesmeye yönelik herhangi bir girişim. Çelme takma her zaman yasa dışı fiziksel temastır.

Geçersiz sayı topu —Bir oyuncu, sayı topunu fırlatarak saha içine alırsa veya canlı bir yakar top tarafından vurulduğunda bir sayı topuna dokunursa ve onu serbest bırakır veya doğal harekete göre iterse, sayı topu puanlanamaz bir sayı topu olur. Geçersiz sayı topu, sayı topu tamamen bir çemberden geçse bile bir sayı sonuçlanamaz (Bkz: 5.6.3 Geçersiz sayı topu).

Çekmek-Ani keskin bir kuvvetle çekmek

## **EK B: TIPLERİNE GÖRE FAUL LİSTESİ**

### **B-1. BİREYSEL FAULLER**

#### **B.1.1. Tekrarlanan prosedür suçları**

Aşağıdakiler, ihlalde bulunan oyuncunun oyuna devam etmeden önce eylemi düzgün bir şekilde tekrar etmesi gereken ihlallerdir:

**1.3.1.** Oyuncu değişikliği ihlali

**5.3.1.** Süpürgeден düşürülme prosedürünü ihlal etmek

#### **B-1.2 Çembere dönüş kural ihlalleri**

Hakem, çembere geri dönüş ihlali yapan herhangi bir oyuncuyu, kural 5.3.1'de açıklandığı gibi, süpürgeден düşme prosedürünün tamamını tamamlayarak, o oyuncunun çemberlerine geri göndermelidir. Aşağıdakiler çembere geri dönme kural ihlalleridir:

**2.5.3.** Kayıp bir kafa bandını kural dışı bir şekilde değiştirmemek

**3.3.3.** İkinci yanlış yeniden başlatma

**5.5.2.** Uygun olmayan dokunulmazlık iddiası

**5.5.2.** Küçük geçersiz dokunulmazlık iddiası

**6.4.1.** Küçük yasadışı araya girme etkileşimi

**7.1.2.** Atılan bir sayı topundan kaçınmak için küçük başarısızlık

**7.5.3.** Kasıtlı veya bariz bir şekilde kural dışı yollardan gitmek veya sınırların dışında kalmak

**7.5.4.** Saha içine giren oyuncunun sahaya tekrar girmesini yasa dışı bir şekilde fiziksel olarak engellemek

- 8.4.3. Altın topu yasadışı bir şekilde takip etmek
- 9.1.4. Tur kaybı işleminin tamamlanmasını geciktirmek

#### B-1.3. Tur kaybı kural ihlalleri

Aşağıdaki kural ihlalleri, bir sayı topu e veya bir yakar top tur kaybı ile sonuçlanır:

- 5.6.2. Kasıtsız doğal hareket ihlali
- 7.1.2. Tesadüfi araya giren top müdahalesi (Ayrıca 7.1.4.)
- 7.4.2. Kural dışı sınırlama

#### B-1.4. Mavi kart suçları

Aşağıdakiler kırmızı kart ihlalleridir:

- 1.1.1. Sahayı gasp etmek (Ayrıca 1.1.2.)
- 1.3.1. kural dışı oyuncu değişikliği
- 1.4.2. kural dışı sahtekarlık
- 1.4.3. (Kasıtsız) yan çizgi girişimi
- 2.5.1. Kural dışı uzun veya keskin tırnaklarla oyuna girmek
- 2.5.2. Zorunlu ekipman giymeden oyuna girmek
- 2.5.2. Oyun sırasında kasten zorunlu ekipmanı çıkarmak
- 2.5.4. Yasal ve tanınabilir bir forma numarası olmadan oyuna girmek
- 2.5.5. Oyunda yasa dışı ek ekipman kullanmak
- 3.2.1. Kilitli oyuncu ihlalleri
- 3.2.2. Yanlış başlangıç (Ayrıca 3.7.2.)
- 3.2.3. Tartışmalı bir topa yasadışı olarak dokunmak
- 3.2.3. Belirlenmiş koşucu ihlali
- 3.3.4. Geçersiz mola isteği
- 3.4.2. Arayıcı yanlış başlangıç
- 4.2.1. Ölü bir sayı topu ile kasıtlı ve yasadışı olarak etkileşime girmek
- 4.3.3. yasa dışı olarak sıfırlaman rakibin çemberi
- 4.3.3. Çemberlerin tekrarlayarak istemeden yerinden çıkması
- 5.2.3. Tutulan bir yakar top ile bir rakibe yasadışı olarak temas etmek
- 5.3.2. Süpürgeден düşmüşken oyunla yasa dışı etkileşimde bulunmak
- 5.3.4. Bilmeden süpürgeден düşük durumda olurken oyunu etkilemek
- 5.4.1. yasadışı sopa
- 5.4.1. yasa dışı engelleme
- 5.4.2. Yasadışı bludger swat (ayrıca 7.1.2.)
- 5.4.3. Vurulmuş vurucu ihlali
- 5.5.2. Geçersiz dokunulmazlık iddiası

- 5.5.3. Dokunulmazlık ihlali
- 6.5.2. Müstehcen veya kaba dilin tekrarlanarak kullanılması
- 7.1.1. Kendi pozisyonundaki dışında bir topu yasadışı olarak kullanmak
- 7.1.2. Atılan bir sayı topundan kaçınmamak
- 7.1.3. Toptan kaçınmak için kural dışı bir şekilde kabul edilebilir bir çaba göstermemek
- 7.5.2. Herhangi bir topu saha dışına göndermek amacıyla bir topu fırlatmak
- 10.3.2. Sözlü veya görsel hakem işaretlerini veya komutlarını yasadışı olarak kullanmak

#### B-1.5. Sarı kart ihlalleri

Aşağıdakiler sarı kart ihlalleridir:

- 1.3.4. Yaralanmış numarası yapmak
- 3.2.3. Belirlenmiş koşucu girişimi
- 3.3.1. Durma sırasında kasıtlı olarak yasa dışı hareket etmek
- 3.3.1. Durma sırasında kasıtlı olarak bir topu yasadışı olarak hareket ettirmek veya tutmak.
- 4.3.3. Bir çemberi pervasızca yerinden çıkarmak
- 5.2.1. Süpürgeден düşmeyi kasten görmezden gelmek (ayrıca 5.2.5.)
- 5.3.1. Süpürgeден düşme prosedürünü kasten veya tekrar tekrar ihlal etmek
- 5.3.3. Süpürgeден düşme sırasında yasadışı temas
- 5.6.2. Kasıtlı doğal hareket ihlali
- 6.1.3. Tehlikeli tekme
- 6.1.3. Rakibi tekmelemek
- 6.1.5. Herhangi bir kişiye yasa dışı olarak engel olmak veya engel olmaya çalışmak
- 6.1.7. Savunmasız bir alıcıyla kural dışı olarak müdahale etmek
- 6.1.12. Pervasızca oynamak
- 6.4.1. Yasadışı araya girme etkileşimi
- 6.4.2. Süpürgeден düşürülmüş bir rakiple yasa dışı olarak etkileşime girmek
- 6.5.1. Sportmenlik dışı davranış
- 6.5.6. Faul yapılmış gibi davranmak
- 7.1.1. Altın top koşucusu ile kasıtlı olarak etkileşim kurmak için bir top kullanma
- 7.1.2. Araya giren topmüdahalesi (ayrıca 7.1.4.)
- 7.1.2. Hareketli bir sayı topunun sayı olmasını kural dışı istemeden engelleme

- 7.5.2. Kasıtlı veya bariz bir şekilde bir "sınırı" görmezden gelmek Karar
- 9.1.4. Bir tur kaybı çağrısını kasıtlı olarak görmezden gelmek
- 9.4.2. Ceza kartı verildikten sonra hemen ceza sahasına geçmemek
- 10.3.1. Bir yetkilinin direktifini dikkate almamak (ayrıca 2.5.7. ve 9.1.3.)

#### B-1.6. Kırmızı kart ihlalleri

Aşağıdakiler kırmızı kart ihlalleridir:

- 1.4.3. Kasıtlı kenar çizgi müdahalesi
- 2.4.2. Yeni bir oyuna bilerek kırık bir süpürge ile başlamak
- 2.5.6. Oyunda bir hakem tarafından izin verilmeyen ekipmanların kullanılması
- 2.5.8. Etkinlik Yöneticisitarafından açıkça yasaklanmış ekipmanların kullanılması
- 2.5.9. Oyun ekipmanını kural dışı olarak değiştirmek
- 2.5.10. Yasaklanmış ekipman giymek
- 4.1.2. Sayı olacak topa kasıtlı müdahale
- 4.3.3. Bir çemberi kasıtlı olarak yerinden çıkarmak
- 4.3.3. Sayı topunun içinden geçip geçmeyeceğini etkilemek için bir çemberi hareket ettirmek veya değiştirmek
- 6.1.3. Şiddetli veya aşırı sert kuraldışı tekme
- 6.1.5. Herhangi bir kişiye şiddetle aşırı sert bir şekilde veya yasa dışı bir şekilde engel olmak
- 6.1.7. Savunmasız bir alıcıya hücum etme
- 6.1.7. Savunmasız bir alıcıyı kavramak
- 6.1.12. Aşırı sert şekilde pervasızca oynamak
- 6.1.13. Rakibe, seyirciye, görevliye veya etkinlik görevlisine karşı aşırı derecede kural dışı temas
- 6.4.1. Şiddet içeren veya aşırı sert kural dışı araya girme etkileşimi
- 6.4.2. Süpürgeден düşürülmüş bir rakiple yasa dışı olarak etkileşime girmek
- 6.5.1. Aşırı sert sportmenlik dışı davranış
- 6.5.3. Rakip, seyirci, görevli veya etkinlik görevlisi ile fiziksel bir münakaşaya girmek
- 6.5.4. Rakibe, seyirciye, görevliye veya etkinlik görevlisine kasten tükürmek
- 6.5.5. Ciddi faul
- 7.1.2. Kasıtlı ve yasadışı olarak bir skoru bloke etmek (ayrıca 7.1.3.)

#### B-1.7. Oyundan atılma kural ihlalleri

Aşağıdaki kural ihlalleri sonuçlanır kırmızı kart görmeksizin oyundan atılma:

- 2.5.10. Yasaklı takı takmak
- 6.1.13. Bir takım arkadaşına karşı son derece kural dışı temas
- 6.5.2. Aşırı sert iç sportmenlik dışı davranış

**6.5.3.** Bir takım arkadaşıyla fiziksel bir münakaşaya girmek

**6.5.4.** Bir takım arkadaşına kasıtlı olarak tükürmek

#### B-1.8. Standart temas cezası suçları

Aşağıdaki ihlaller, kural 9.1.8'de bulunan standart temas ceza setinin uygulanmasıyla sonuçlanır:

**6.1.1.** kural dışı fiziksel temas

**6.1.2.** Kural dışı perdeleme

**6.1.2.** Perdeleme yapan oyuncuya kural dışı üstüne atılmak

**6.1.4.** Kural dışı kayma

**6.1.4.** kural dışı dalış

**6.1.6.** Bir takım arkadaşı aracılığıyla yasa dışı temas

**6.1.8.** Kural dışı top çalma girişimi

**6.1.9.** Arkadan kural dışı temas

**6.2.1.** Kural dışı vücut bloğu

**6.2.2.** Kural dışı itme

**6.2.3.** Kural dışı atılma

**6.2.4.** Kural dışı kavrama

**6.3.1.** Altın top koşucusu ile yasa dışı etkileşim

#### B-1.9. Eşsiz cezaları olan kural ihlalleri

Bazı kural ihlallerinin, birden fazla yaptırım uygulayan veya isteğe bağlı yaptırım seviyeleri olan benzersiz cezaları vardır. Aşağıdaki suçlar, parantez içinde kendilerinden sonra listelenen ceza ile sonuçlanır:

**5.5.1.** Üçüncü yakar top müdahalesi (çemberlere dönüş, sayı topu kaybı ve çift bludger tur kaybı)

**7.4.1.** Oyun gecikmesi (mavi kart ve sayı topu tur kaybı)

**7.5.4.** Sahaya giriş prosedür ihlali (çemberlere dönüş ve tur kaybı)

**10.3.1.** Bir hakeme saygısızlık etmek (mavi veya sarı kart)

## **B-2. SÖZCÜ KAPTAN FAULLERİ**

#### B-2.1. Sözcü kaptan tarafından genel fauller

Açıkça listelendiği durumlar dışında, konuşan kaptanlar, faul yaptıklarında oyuncularla aynı cezalara tabidir.

#### B-2.2. Sözcü kaptan mavi kart faulleri

Aşağıdaki fauller, hangi takım üyesinin faule neden olduğuna bakılmaksızın takımın konuşan kaptanı için mavi kartla sonuçlanır:

- 2.5.4.** Oyuncu alanında aynı numarayı giyen iki oyuncunun olması
- 9.1.6.** Oyun alanında bulunan kişilerle oyundan atılmış bir oyuncu olarak kural dışı iletişim kurmak

B-2.3. Konuşan kaptan sarı kart faulleri.

Aşağıdaki fauller, hangi takım üyesinin faule neden olduğuna bakılmaksızın takımın konuşan kaptanı için mavi kartla sonuçlanır:

- 1.2.2.** Oyundaki kural dışı oyuncu grubu (ayrıca 1.2.3.)
- 1.2.2.** Oyuna bir arayıcıyı kasıtlı olarak göndermemek
- 9.4.3.** Ceza sahasında kural dışı oyuncu değişikliği

### **B-3. KAYBETME FAULLERİ**

B-3.1. Kaybetme faulleri

Bireysel takım üyeleri veya bir bütün olarak takım tarafından yapılan aşağıdaki ihlaller hükmen kaybetme ile sonuçlanır:

- 1.2.1.** Oyuna devam etmek için yeterli sayıda uygun oyuncuya sahip olmamak.
- 9.1.6.** Oyundan atıldıktan sonra oyuncu alanından ayrılmayı ısrarla reddetmek
- 9.1.6.** Oyundan atıldıktan sonra başkalarını tehlikeye atmak
- 9.4.6.** Tüm oyuncuların ceza süresi için oyunda olması

## **EK C: HAKEM İŞARETLERİ LİSTESİ**

Hakem işaretlerinin tam listesi GIPHY'de mevcuttur: <https://giphy.com/channel/iqasporT>

### **FAUL OLMAYAN SİNYALLER**

1. Yeniden başlatılan oyun - <https://bit.ly/2NcMsxV>



2. Zaman aşımı

- <https://bit.ly/2QgdvKq>

3. Sayı yok/yakalama yok - <https://bit.ly/2zHyfFNS>

4. Geçerli sayı - <https://bit.ly/2DH71mp>

5. İyi bir altın top yakalama - <https://bit.ly/2OIX4z0>

6. Top çıkarma/kalecilik - <https://bit.ly/2xNpbNQ>

7. Tutucu bölgesi/bağışıklık - <https://bit.ly/2y0HazJ>

8. Sınırların dışında - <https://bit.ly/2OhSVMD>

9. Kullanılan sıfırlama - <https://bit.ly/2It8xaE>

## **FAUL SİNYALLERİ**

12. Sahaya giriş prosedür ihlali - <https://bit.ly/2RdFCLx>

13. Üçüncü yakar top müdahalesi - <https://bit.ly/2QmZjj4>

14. Yasadışı prosedür - <https://bit.ly/2DHD2Ld>
15. Yan çizgi ihlali - <https://bit.ly/2NPYabz>
16. Ekipman ihlali - <https://bit.ly/2Ongt2E>
17. Oyunun gecikmesi - <https://bit.ly/2NdzzDs>
18. Aleni veya kaba dil (yalnızca mavi) - <https://bit.ly/2OlvMc4>
19. Bir topla yasa dışı etkileşim - <https://bit.ly/2Q11bZj>
20. Çemberleri yerinden çıkarma - <https://bit.ly/2xL0YrC>
21. Hakem işaretlerini veya komutlarını kullanma - <https://bit.ly/2xNxY2A>
24. Bir hakeme saygısızlık etmek - <https://bit.ly/2zGDBkd>
25. Bir hakemin çağrısını dikkate almamak - <https://bit.ly/2IuD3AI>
26. Kasıtlı ihlaller, sahtekârlık, durmayı/vurulmayı görmezden gelme - <https://bit.ly/2DFe6UF>
29. Tehlikeli tekme - <https://bit.ly/2DJCfJT>
30. Kural dışı kayma/dalma - <https://bit.ly/2xNR2NZ>
31. Genel yasadışı temas - <https://bit.ly/2y5KUjM>
32. Kural dışı perde - <https://bit.ly/2OZHjL7>
33. kural dışı çalma girişimi - <https://bit.ly/2P2majl>
34. kural dışı itme - <https://bit.ly/2NabVYN>
35. Kural dışı hücum - <https://bit.ly/2QnSGwT>
36. Kural dışı sarma - <https://bit.ly/2zH8PYR>

36. Kuraldışı sarma (tutmak) - <https://bit.ly/2y5Lazg>
37. Araya müdahale girişimi - <https://bit.ly/2RbOql4>
38. Kural dışı Altın top etkileşimi - <https://bit.ly/2NcSZbV>
39. Pervasız oyun - <https://bit.ly/2IrD20H>
40. Personel ihlali - <https://bit.ly/2RcvJOg>
42. Sportmenliğe aykırı davranış - <https://bit.ly/2OXd1ZC>
43. İç davranış - <https://bit.ly/2xYqby6>
44. Aşırı sert veya diğer normalden daha az faulün kırmızı kart versiyonu - <https://bit.ly/2Rcpbzh>
45. Savunmasız alıcı - <https://bit.ly/2NW4XMf>
46. kırık bir süpürgeyle yeni bir oyuna başlama - <https://bit.ly/2Rcpha7>
47. Kasıtlı ve kuraldışı olarak bir skoru bloke etmek - <https://bit.ly/2NV1ZYk>
50. Çemberlere dönüş - <https://bit.ly/2N6UdW1>
51. Tur kaybı - <https://bit.ly/2DIWV18>
52. Ceza kartı - <https://bit.ly/2NSvPww>
53. Kartsız oyundan çıkarma - <https://bit.ly/2y15fqd>
54. Pesetmek/Hükmen mağlup olmak (kural ihlali veya istek üzerine) - <https://bit.ly/2y1ETV0>
55. Sözcü kaptan cezası - <https://bit.ly/2NdLvVN>

## EK D: DEĞİŞEN KURALLAR

### GENEL BAKIŞ

Aşağıda, 2018-20 kural kitabından yapılan değişikliklerin bir listesi bulunmaktadır. Bölüm “[silindi]” olarak listelenmemişse, kural numaraları, kural kitabının bu baskısındaki yerlerini gösterir.

Bu değişiklik kayıtındaki girişler, yeni kuralların değil, yapılan değişikliklerin özetleridir. Bu özetlerde önemli ayrıntılara yer verilmeyebilir. Bu değişiklik kaydındaki girişler, kural olarak değerlendirilmemeli veya gerçek kurallar yerine kullanılmamalıdır. Ayrıntılar için lütfen kuralların kendisine bakın.

### BÜYÜK DEĞİŞİKLİKLER

Aşağıdaki kurallar, neredeyse tüm oyunlarda quidditch'in nasıl oynandığı üzerinde önemli bir etkiye sahip olması beklenen kurallardır.

#### 3.2.

Saha kenarından başlayan oyuncularla yeni bir başlangıç prosedürü uygulandı.

*Bu değişiklik nedeniyle ayarlanan diğer kurallar:* 2.1.1.B.ii., 2.1.5., 2.1.6., 2.1.10., 2.1.12., 3.1.2., 8.3.3.A.iv., 9.3.4.A.

#### 3.5.

Yakalayan takımın öne geçmesiyle sonuçlanmayan yakalamalar artık uzatmalara dayalı bir skoru tetikliyor.

*Önemli ilgili değişiklikler:* 10.1.2. (Uzatmalar sırasında altın top hakemleri), 10.1.7.A.v. (belirlenen puanı gösteren sayıcılar).

*Bu değişiklik nedeniyle ayarlanan diğer kurallar:* 1.2.2.C., 1.3.5. [silindi], 3.4.2., 4.4.1., 4.4.2., 4.4.3.A.ii., 4.4.3.A.iii. [silindi], 4.4.3.Av, 7.3.1.A., 7.3.1.B.ii. [silindi], 8.2.3.E. [silindi], 8.3.1., 8.3.2., 9.3.6., 10.1.8.vi., 10.2.3.,

*Bu değişiklik nedeniyle düzeltilen Ek A tanımları:* Oyun zamanı, Uzatma, Periyot [silindi], Kural zamanı [silindi], İkinci uzatma [silindi], Arayıcı sırası, Altın top, Duraklama

#### 9.1.5.E.

Tek bir maçta ikinci bir sarı kart gören oyuncular oyundan atılacak, ancak kırmızı kart göremeyecekler. Kırmızı kart görmenin tek yolu kırmızı kart faulüdür.

*Bu değişiklik nedeniyle ayarlanan diğer kurallar:* 9.1.6.F.ii., 9.2.3.D.i.b., 9.4.5.

#### 9.7.

Rakip takıma bir ceza kartı veya üçüncü yakar top müdahale cezası verildiği çoğu durumda, sayı topu ile oyuna devam eden oyuncunun oyuna nereden devam edeceği konusunda sınırlı bir seçeneği olacaktır.

*Bu değişiklik nedeniyle düzeltilen Ek A tanımları: Varsayılan prosedürler*

## SIK ETKİLENEN DEĞİŞİKLİKLER

Aşağıdaki değişikliklerin ortaya çıkması veya etkilemesi bekleniyor birçok tüm oyunlarda olmasa da

### 3.3.4.

Tutucu bölgesindeki tutucu molası kaldırıldı ve yerine oyun içi mola verildi.

### 7.1.5. [silindi]

Bir topa ardışık vuruş sınırı kaldırıldı.

*Bu değişiklik nedeniyle ayarlanan diğer kurallar: 7.1.1.C., 7.2.2.A.i. [silindi]*

*Bu değişiklik nedeniyle düzeltilen Ek A tanımları: Tekme atmak*

### 7.3.1.C.

Savunmaya bir ceza kartı veya üçüncü yakar top müdahale cezası verildiğinde ve hücum sayı topunu tutuyorsa, hücum eden takıma yeni bir hücum hakkı verilecektir.

### 7.4.2.B.

Bir sayı topu taşıyıcısını fiziksel olarak bir kısıtlayıcı hat üzerinden geriye doğru zorlamak artık bir sınırlama olarak sayılacaktır.

### 8.2.1.G.

Altın top koşucuları, kısa bir süre sonra kendilerini savunan arayanlara aktif olarak müdahale etmelidir.

*Önemli ilgili değişiklikler: 10.1.5.Av (Altın top hakemi savunma arayışını belirlemeye yardımcı olur)*

### 9.4.1.

Cezaların üst üste eklenme süresi artık ceza kartlarını ardışık olarak verilen ayrı cezalar olarak ele alıyor (hokey stili).

## SEYREK DARBELERDEKİ DEĞİŞİKLİKLER

Aşağıdaki değişiklikler dikkate değer, ancak çoğu oyunda yaygın olmayacak.

### 1.2.1.A.i.

Bir oyuna devam etmek için gereken minimum oyuncu sayısı, uzatmalarda altıya düşer.

### 1.2.1.A.i.

Küçük yaralanmalar için minimum oyuncu hükmen kuralına sınırlı bir istisna eklendi.

### 1.2.3.C.

Minimum oyuncu gereksiniminin cinsiyet kuralı istisnası ortadan kaldırıldı.

*Bu değişiklik nedeniyle ayarlanan diğer kurallar: 1.2.1.Ai, 1.2.3.C. [silindi], 9.1.6.Ei [silindi]*

### 3.3.3.A.ii.b.

Oyun durdurulduğunda yasal olarak yerde sarılı bir rakibi olan oyuncuların, bazı durumlarda, daha önce sarılı olduğu oyuncunun herhangi bir tarafından oyuna devam etmeyi seçmelerine izin verilir ve oyun yeniden başlar başlamaz özel temas başlatma istisnaları vardır.

### 3.7.1.B.

Bir oyunun askıya alındığı ilan edildiğinde, kalan toplar, İK'nın bir sonraki oyunda toplara kimin sahip olacağına dair kararına göre toplar takımlara verilir.

*Bu değişiklik nedeniyle ayarlanan diğer kurallar: 3.7.2.*

### 4.4.1.A.vi.

Üçüncü yakar top müdahalesi, bir altın top yakalamasını engelleyebilir.

### 4.4.4.[silindi]

Takımlar artık herhangi bir nedenle yasal bir altın top yakalamasını reddedemez.

### 7.2.2.A.i.

Savunma yapan tutucu bir şut kurtardığında ve top başka kimseye dokunmadan saha dışına çıktığında, hücum eden takım topu saha içine sokacaktır.

*Bu değişiklik nedeniyle ayarlanan diğer kurallar: 7.5.5.C.*

### 7.4.1.

Oyunun başlamasını geciktirmek artık "oyun gecikmesi" kapsamında ele alınmaktadır.

### 8.2.1.N.

Bir arayıcının süpürgesini çalan altıntop koşucuları, arayıcının süpürgesinden indirildiğine karar verildikten sonra süpürgeyi tutamaz veya önemli bir mesafeye fırlatamaz.

### 9.1.4.F.

Bir yakar top için bir top kaybı kararı verildiğinde, o yakar top, top kaybı tamamlanana kadar oyuncuları süpürgeye düşüremez.

*Not:* Bu, oyun ii top kaybı iin geerlidir. Top kaybı kararı verildiğinde top kaybı prosedürü başlar. Penaltı kartlarından ve üçüncü bludger müdahale çağrılarında elde edilen cirolar, oyun durdurulana kadar “çağrılmaz”. Bu durumlarda kural 9.2.2. (Faulden sonra oynar) kontrol kuralıdır.

#### **9.4.1.**

Kırmızı kartlar artık oyuncunun diğerk ceza süresini silmiyor. Artık bir oyuncunun önceden var olan ceza süresinin üstüne ekleniyor.

#### **9.4.1.**

Bir oyuncu kural dışı olarak ceza sahasından erken çıktığında ceza süresi duraklar, ceza sahasına zararsız ve faul olmadan geri dönerlerse buna dahildir.

#### **9.4.2.C.**

Sözcü kaptan bir kaptan oyun sırasında bir "sözcü kaptan ceza kartı" aldığında, cezayı hangi pozisyonda çekeceğini seçebilir.

*Bu deęişiklik nedeniyle ayarlanan diğerk kurallar: 9.2.3.*

### **CEZA DEęİŞİKLİKLERİ**

Aşağıdaki deęişiklikler, yasal olup olmadığını deęiştirmek yerine, öncelikle kural dışı bir eylemin cezasını etkiler.

#### **2.5.10.B.iii.**

Çoğu kural dışı mücevher vakası iin ceza, mücevher çıkarma cezasına indirildi.

#### **5.5.1.**

Üçüncü yakar top müdahalesinin cezasına bir sayı topu kaybı eklendi.

#### **5.5.1.B.iii.**

Üçüncü yakartop müdahalesine karar vermek iin oyun artık durdurulmalıdır.

### **OYUNCU EKİPMANI DEęİŞİKLİKLERİ**

Aşağıdaki deęişiklikler etkileroyuncu ekipmanı, süpürge dahil.

#### **2.4.1.A.i.**

Süpürge'nin uzunluğu artık 98-102 cm arasında olmalıdır.

#### **2.4.1.A.ii.**

Süpürge milinin dış çapı artık 25-35 mm arasında olmalıdır.

#### **2.4.1.D.**

Süpürgelere, elin normalde tutacağı 20 cm'lik bir alanda tutma bandı dışında, bant ve diğer takviye malzemeleri artık uygulanamaz.

#### **2.5.5.F.**

Dört pozisyon renginden herhangi birinden yatay çizgili şapkalar artık giyilemez.

### **SAHA VE OYUN EKİPMANINDAKİ DEĞİŞİKLİKLER**

Aşağıdaki değişiklikler sahanın çemberlerini, toplarını ve boyutlarını etkiler.

#### **2.1.9.**

Ceza sahası artık 5.5x4 metredir.

#### **2.2.2.**

Çember yüksekliklerine +/- iki santimetre tolerans eklenmiştir.

*Bu değişiklik nedeniyle ayarlanan diğer kurallar: 2.2.3.*

### **AÇIKLAMALAR**

Aşağıdaki düzenlemeler, önceden var olan kurallara ilişkin açıklamalardır.

#### **1.3.4.C.ii.b.**

Sakatlanan oyuncunun yedeği, yeniden başlatma sırasında sakatlanan oyuncunun sahip olacağı herhangi bir topa sahip olur.

#### **2.1.8.**

Yedek klübesi açıklaması netlik için ayarlandı.

#### **3.3.2.E.**

Oyun durdurulduğunda hareket eden ve sahip olunmayan toplar 3.3.2 kapsamında değildir. D, H veya diğer kuralların, duruncaya veya sınırların dışına çıkana kadar hareket etmeye devam etmesine izin verilecektir. Duraklama sırasında beklerken sonrasında hareket ettiklerinde, ilk beklemeye başladıkları yere anında geri dönmelidirler.

#### **3.3.3.A.iii.**

Ayakta duran bir oyuncu, oyun durdurulduğunda başka bir ayaktaki oyuncuyla temas halinde olduğunda, genellikle yeniden başlatmak için bu teması sürdürebilir.

#### **6.1.7.**

Bir alıcı, bir topu yakalamaya çalışırken, yakalayamasa bile savunmasız alıcı kabul edilir.

#### **6.1.7.**



Havadaki çaresiz alıcılar, yakalama girişiminden sonra bacakları inişlerinin şokunu emene kadar savunmasız alıcı durumlarını korur.

#### **6.1.7.**

İki karşı takımın savunmasız alıcı arasındaki temas üzerine rehberlik eklendi.

#### **6.2.3.D.**

Bir top atmak için bir sıçrama sırasında meydana gelen temas için, üstüne atılma sırasında ayakları terk etmeye karşı kuralın açık bir istisnası eklendi.

#### **7.1.2.B.**

Vurucu olmayanlar, rakiplerinin canlı yakar toplarının yoluna girebilirler (ancak onları itmemelidirler).

*Bu değişiklik nedeniyle ayarlanan diğer kurallar: 5.4.2.B.ii.*

#### **7.4.2.B.**

Top veya topu tutan kişi çizgiyi tamamen geçtiğinde, top sınır çizgisini geçmiş olarak kabul edilir.

#### **7.5.3.E.**

Oyuncular, bir topun saha dışına çıkmasını engellemeye yönelik doğrudan bir girişim sırasında yasal olarak saha dışına çıkabilirler.

#### **7.5.5.C.i.**

Sahip olunmayan bir sayı topu (iki veya daha fazla oyuncu tarafından tutulanlar dahil), saha dışı bir oyuncuyla temas halinde olması nedeniyle saha dışına çıkarsa, saha dışındaki oyuncu sayı topuna dokunan son oyuncu olarak kabul edilecektir.

#### **8.3.3.C.**

Bir altın top yakalama, altıntop handikaplarının ihlali nedeniyle reddedilebilir, ancak ve ancak ihlal, yakalama yapmayan takıma karşı standartların büyük bir ihlalinin oluşturuyorsa.

#### **9.1.4.A.i.**

Birden fazla top kaybı olduğunda genel olarak oyunu durdurmak için kılavuz eklendi.

#### **9.3.5.**

Arayıcı öncesi sırasında arayıcıya verilen cezalar için talimatlar eklendi.

#### **9.4.3.C.i.**

Bir oyuncu, makul ama yanlışlıkla ceza sürelerinin sona erdiğine inandığı için ceza alanından erken ayrılırsa ve oyunla etkileşime girmeden geri dönerse, ayrılmaları için cezalandırılmazlar.

## YENİ TANIMLANAN ŞARTLAR

Aşağıdaki terimler için Ek A'ya tanımlar eklenmiştir. Bu tanımların, bu değişiklik kaydında listelenen diğer değişikliklerle ilgisi yoktur.

### Aşırı sert

Şok edici derecede kötü

### Rakibin Çemberleri

Bir takımın saldırmak için atandığı çemberler.

## TEKNİK DEĞİŞİKLİKLER

Aşağıdaki değişiklikler doğası gereği tekniktir ve ya son derece sınırlı ya da oyunda yok darbe.

### 1.2.2.A.

Tutucu, özel bir kovalayıcı biçimi olarak yeniden tanımlandı.

*Bu değişiklik nedeniyle ayarlanan diğer kurallar:* 5.4.2.B., 5.6.3.C.i., 6.1.1.A., 6.1.2.Bi, 6.4.1., 7.1.2.B.i.a., 7.1.4.ii., 7.4.1.B., 7.4.1.D.ii.a.1., 7.4.1.E., 7.5.2.E.ii., 7.5.5.C.ii., 9.4.2.B.

*Bu değişiklik nedeniyle düzeltilen Ek A tanımları:* Kovalayıcı, Tutucu, Vurucu, Arayıcı, Sayı topu

### 3.7.1.A.

Bir oyunu askıya almak için teknik olarak izin verilen nedenler genişletildi.

### 10.1.5.

Altın top hakemi, özellikle süpürgeyle hatalı çıkışları izlemekle görevlendirilmiştir ve yanlış bir başlangıç kararı verildiğinde düdüğünü kullanarak oyunu durdurabilir. Bu, altın top hakemi arayıcı zamanı öncesi sırasında AR olarak görev yapmayacağı zaman da geçerlidir.

## İFADE DEĞİŞİKLİKLERİ

Aşağıdaki değişiklikler, oyun etkisi olmayan küçük ifade değişiklikleridir ve diğer değişikliklerle ilgisi yoktur.

### Kural kitabı boyunca

"Turnuva" kelimesinin tüm örnekleri "etkinlik" olarak değiştirildi

### Kural kitabı boyunca

Emperyal ölçümlere atıfta bulunan tüm parantezler kaldırılmıştır.

#### **4.3.1.B.**

“Oldukları gibi döndüler”, “onlar gibi döndüler” olarak deęiştirildi.

#### **6.1.9.**

"180 derece düz düzlem", "düz düzlem" olarak deęiştirildi.

### **DEęİŐEN KURALLAR**

AŐaęıdakiler, baŐka bir deęiŐiklikle ilgisi olmayan, kural kitabında taŐınan kurallardır. Kuralların kendileri hareketin bir parçası olarak deęiŐtirilmedi.

#### **8.2. & 8.3**

8.2. ve 8.3. kural kitabında deęiŐtirilen yerler (8.2. eski 8.3. ve tam tersi).