

RED BULL NEYMAR JR'S FIVE OYUNUNUN QAYDALARI

2020

1-ci versiya



Red Bull Neymar Jr's Five Turnirinin öz qaydaları var.

RED BULL NEYMAR JR'S FIVE OYUNUNUN QAYDALARI

1. 'OUTPLAY THEM ALL'

2. Oyun meydançası

3. Qapı

4. Oyunçu sayı

5. Oyunçunun təchizatı

6. Top

7. Hakim

8. Matçın müddəti

9. Oyunun başlanması və bərpa olunması

10. Topun oyundan kənar və oyun daxilində vəziyyəti

11. Cərimə meydançası

12. Penalti zərbəsi

13. Qaydaların pozulması

14. Cərimələr

15. Sərbəst zərbələr

16. Qızıl qol

17. Turnirin formatı

18. Sağlamlıq və təhlükəsizlik

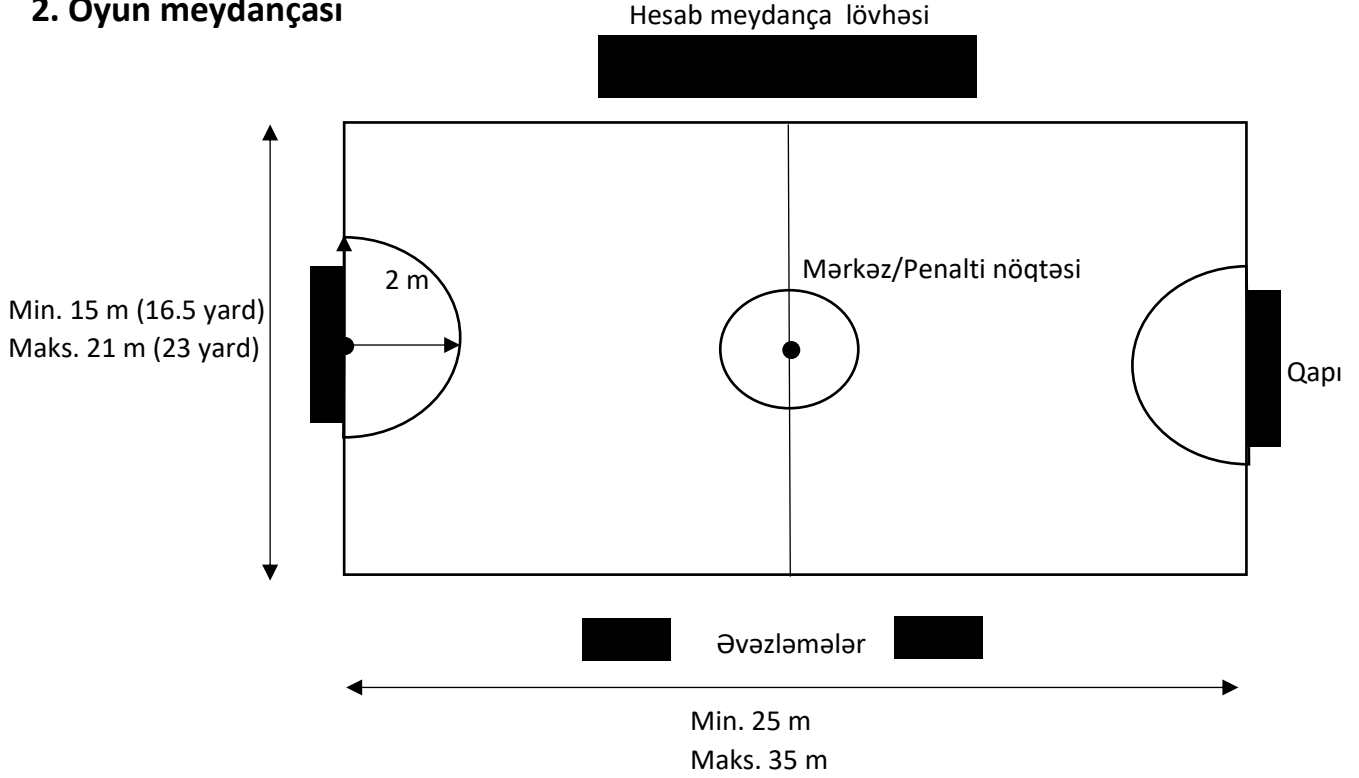
19. Davranış

1. 'OUTPLAY THEM ALL'

1.1. Komandalardan biri qol vurduqda, digəri öz oyunçusunun birini itirir.

1.2. 10 dəqiqə ərzində rəqibindən daha çox qol vurmuş komanda qalib sayılır. Həmçinin bir komandadakı bütün oyunçular oyunu tərک etməyə məcbur olarsa, digər komanda qalib sayılır. Hər iki komandanın vurduğu qolların sayı eyni olarsa və ya heç bir komanda qol vura bilməzsə, oyun heç-heçə nəticələnir.

2. Oyun meydançası



2.1 Oyunlar həm hasarlanmış, həm də hasarlanmamış ot, süni qazon, beton və ya küllə örtülmüş meydançalar da daxil olmaqla istənilən səthli meydançalarda oynanıla bilər.

2.2 Oyun meydançası düzbucaqlıdır və xətlərlə işarələnmişdir. Oyun meydançasını əhatələyən sərhədlərə yan xətləri (2 uzun) və qapı xətləri (2 qısa) deyilir. Mərkəzi xətt vasitəsilə oyun meydançası iki hissəyə bölünür.

2.3 Yan xətti qapı xəttindən daha uzundur.

Oyun meydançasının uzunluğu (yan xətti)	Oyun meydançasının eni (qapı xətti)
minimum 25 m	minimum 15 m
maksimum 35 m	maksimum 21 m

2.4 Qapı meydançası hər bir qapının mərkəzindən çəkilmiş 2 m radiuslu yarım dairədir.

2.5 Mərkəz / Penalti nöqtəsi mərkəzi xəttin ortasında yerləşir.

2.6 Qapı öz qapı lövhəsinin ortasında yerləşir. Qapının və qapı lövhəsinin ölçüsü ilə sən 3-cü bənddə tanış ola bilərsiniz.

2.7 Hesab lövhəsi oyun meydançasından kənarında yan xəttinin ortasında yerləşdirilir.

2.8 Ehtiyat oyunçular skamyası hesab lövhəsi ilə üzbəüz oyun meydançasının əks tərəfində yerləşir.

3. Qapı

Qapı xüsusi qapı lövhəsində yerləşir.

3.1 Qapı lövhəsinin uzunluğu 4 m, hündürlüyü isə 2 m təşkil edir.

3.2. Qapı öz qapı lövhəsinin alt orta hissəsində yerləşir. Qapının uzunluğu 1,5 m, hündürlüyü isə 0,8 m təşkil edir.

4. Oyunçu sayı

4.1. Oyun matçı iki komanda arasında keçirilir. Hər komanda 5 oyunçudan ibarətdir.

Oyunçulardan biri komandanın kapitanı seçilir. Komanda kapitanın oyun zamanı heç bir imtiyazı və xüsusi statusu yoxdur. Lakin o, komanda üzvlərinin davranışına görə müəyyən məsuliyyət dərəcəsinə malikdir.

4.2 Komanda üzvlərindən biri hər hansı bir səbəbdən matçda iştirak edə bilməzsə (məsələn, qəza keçirsə, xəstələnsə, sadəcə matça gəlməmə), matç komandadakı oyunçu sayı 5-dən az olan halda keçirilə bilər. Matç 0:0 hesabı ilə başlayır. 10 dəqiqədən sonra oyun bitir. Digərindən daha çox qol vurmuş komanda qalib sayılır. Həmçinin bir komandadakı bütün oyunçular oyunu tərk etməyə məcbur olarsa, digər komanda qalib sayılır. Oyunçu sayı daha çox olan komanda digər komandadakı bütün oyunçuları oyunu tərk etməyə məcbur edərsə, hesab 5:0 olur.

4.3 Turnir başladıqdan sonra heç bir komandaya turnirin əvvəlində onunla birgə qeydiyyatda alınmayan oyunçunun əlavə edilməsinə icazə verilmir.

4.4. Hər bir komanda maksimum 7 oyunçu qeydiyyatdan keçirə bilər (5 oyunçu + 2 əvəzedici).

4.5. Cinsiyyətin fərqi yoxdur.

4.6 Turnirin iştirakçısı özünün 18 yaşı və ya daha çox olduğunu və ya 01.08.95-cü il tarixindən əvvəl doğulmadığını təsdiq edir. Yaş məhdudiyyətlərinin pozulması bütün komandanın turnirdən qovulması ilə nəticələnir.

4.7 Komandada 25 yaşdan yuxarı maksimum 2 oyunçu oynaya bilər.

4.8 Komandaların tərkibində qapıçı olmur (heç bir oyunçu qapıya vurulmuş topa əllə mane ola və ya qapı meydançasına daxil ola bilməz).

4.9 Komandalardan biri qol vurduqda, digəri öz oyunçusunun birini itirir. Ən kiçik nömrəli oyunçu meydançanı birinci tərk edir, daha sonra oyunu iki nömrəli oyunçu, sonra isə üç nömrəli oyunçu tərk edir və s. Komandanın oyunu tərk etmiş oyunçuları rəqib komanda üçün "qənimət" kimidir. Buna görə də onlar hesab lövhəsinin rəqib komandaya aid hissəsində oturur. Onlar hesab göstəricisidir. Oyunu tərk etmiş oyunçu oyun meydançasına ehtiyat oyunçu kimi daxil ola bilməz.

4.10 Əvəzləmə həyata keçirildikdə əvvəlcə oyunçulardan biri oyun meydançasını tərk edir, sonra isə onu əvəz edən oyunçu meydançaya daxil olur. Əvəzləmə üçün oyunda fasilə edilmir!

4.11 Oyun meydançasında əlavə oyunçu aşkar olunduqda, topun olduğu nöqtədən birbaşa sərbəst zərbə təyin olunur.

5. Oyunçunun təchizatı

Oyun meydançasındaki bütün oyunçular komanda yoldaşları ilə eyni rəngdə 1-dən 5-ə qədər nömrələnmiş sinə nişanı və ya qol sargısı gəzdirməlidir.

5.2. Uyğun ayaqqabı zəruri şərtidir.

5.3. Oyunçunun üzərində təhlükəli heç nə olmamalıdır (boyunbağı, üzük, sırğa, bilərzik və s.)

5.4. Zərurət yaranarsa, turnirə ev sahibliyi edən komanda öz geyim rəngini və sinə nişanını dəyişdirir.

6. Top

6.1 Bütün matçlar futzalda istifadə olunan 4-ölçülü topla keçirilir (63.5 – 66 sm).

7. Hakim

7.1 Matç zamanı oyun meydançasında ən azı bir hakim olur.

7.2 Hakimin oyunla əlaqəli qərarları həlledicidir.

8. Matçın müddəti

8.1 Bir qayda olaraq, matç maksimum 10 dəqiqə çəkir.

8.2 Vaxt heç bir səbəbdən dayandırıla bilməz: Red Bull Neymar Jr's Five oyunlarında fasilə yoxdur.

8.3 Ağır zədələnmə hallarında matç dayandırıla bilər.

8.4 Topa zərbə signalın başa çatmasından əvvəl və final fitin bitməsindən sonra o, qapı istiqamətində hərəkət etməyə davam edəndə endirilərsə, aşağıdakı hallara diqqət yetirilməlidir:

- Öz yolu ilə hərəkət edən topa müdafiəçi toxunarsa və top qapıya daxil olarsa, qol sayılır.

- Öz yolu ilə hərəkət edən topa hücumçu toxunarsa və top qapıya daxil olarsa, qol sayılır.

9. Oyunun başlanması və bərpa olunması

9.1 Oyunun əvvəlində topun hansı komandada olacağını müəyyən etmək üçün püşk atılır.

Püşkatmada qalib gələn komanda topu oyuna daxil edir.

9.2 Topun oyuna daxil edilməsi oyunun əvvəlində və hər dəfə qol vurduqdan sonra həyata keçirilir. Komandalardan biri qol vuruqdan sonra rəqib komanda topu oyuna daxil edir.

Bu zaman:

9.2.1 Hər iki komandanın oyunçuları oyun meydançasının özlərinə aid hissəsində olmalıdır.

9.2.2 Top oyuna daxil olmayanadək topu oyuna daxil edən komandanın rəqibləri topdan ən azı 2 m məsafədə, yəni mərkəzi dairənin xaricində dayanmalıdır.

9.2.3 Top mərkəzi nöqtədə tərpənməz şəkildə dayandırılır.

9.2.4. Hakim signal verir.

9.2.5 Topa zərbə endirildikdən sonra o, oyuna daxil edilmiş sayılır (hansı istiqamətdə hərəkət etməsindən asılı olmayaraq).

9.2.5 Topa zərbə endirən oyunçu digər oyunçunun topa toxunmasından əvvəl topa toxuna bilməz.

9.2.7. Komandada yalnız bir oyunçu qalıbsa, onun driblinq etməsinə və mərkəzdən qapıya zərbə endirməsinə icazə verilir.

9.2.8 Topun oyuna daxil edilməsi düzgün aparılmadıqda o, oyuna yenidən daxil edilməlidir.

9.2.9 Topu oyuna daxil etdikdən sonra birbaşa qapıya qol vurmaq olar.

Atılmış top oyunun bərpa edilməsi yoludur. Bəzən hakim Oyun Qaydalarında göstərilmədiyi hər hansı bir səbəbdən oyunu dayandıрмаğa məcbur olur. Oyunu bərpa etdikdə hakim topu oyunun dayandırıldığı zaman olduğu yerə atır.

Oyun topun yerə dəydiyi zaman bərpa olunur. Bu zaman hər iki komandanın oyunçuları topdan ən azı 2 m məsafədə durur.

10. Topun oyundan kənar və oyun daxilində vəziyyəti

Aşağıdakı hallarda top oyundan kənar olur:

- Qapı lövhəsinin yanındakı meydança lövhələrin və oyun meydançasının yan meydança lövhələrinin üzərindən uçub keçir.
- Qapı meydançasının daxilində yer almış topa heç bir oyunçu qapı meydançasına daxil olmadan toxuna bilmir.
- Hakim oyunu saxlayır.

Top qapı lövhəsinin yanındakı meydança lövhələrin üstündən uçub keçirsə, matç künc zərbəsi və ya qapı zərbəsi ilə davam edir.

10.1. Künc zərbəsi:

10.1.1. Künc zərbəsi sonuncu dəfə müdafiəçi komandanın oyunçusuna toxunan top qapı lövhəsinin yanındakı meydança lövhələrin üstündən uçub keçdikdə təyin olunur.

10.1.2. Top üzərindən uçub keçdiyi lövhəyə yaxın küncün qarşısında yerləşdirilir.

10.1.3. Rəqib komandanın oyunçuları top oyuna daxil edilməyənədək küncdən ən azı 2 m məsafədə durmalıdır.

10.1.4. Topa zərbəni hücumçu komandanın oyunçusu endirir.

10.1.5. Topa zərbə endirən oyunçu digər oyunçu topa toxunmayanadək topa toxuna bilməz.

10.1.6. Künc zərbəsi ilə birbaşa qol vurula bilər.

10.1.7. Komandada yalnız bir oyunçu qalıbsa, onun künc zərbəsindən sonra dribling etməsinə icazə verilir.

10.1.8. Künc zərbəsi proseduru düzgün həyata keçirilməyibsə, o, yenidən həyata keçirilməlidir.

10.2 Qapıdan zərbə

10.2.1 Qapıdan zərbə sonuncu dəfə hücumçu komandanın oyunçusuna toxunan top qapı lövhəsinin yanındakı meydança lövhələrin üstündən uçub keçdikdə təyin olunur.

10.2.2 Müdafiəçi komandanın oyunçusu qapının yanındakı lövhələrin qarşısındakı istənilən nöqtədən topa zərbə endirir.

10.2.3 Topa zərbə endirən oyunçu digər oyunçu topa toxunmayanadək topa toxuna bilməz.

10.2.4 Rəqib komandanın oyunçuları oyun meydançasının özlərinə aid hissəsində durur.

10.2.5. Qapıdan zərbə ilə birbaşa qol vurula bilər.

10.2.6 Komandada yalnız bir oyunçu qalıbsa, onun qapıdan zərbəsindən sonra dribling etməsinə icazə verilir.

10.2.7 Qapıdan zərbə proseduru düzgün həyata keçirilməyibsə, o, yenidən həyata keçirilməlidir.

10.3 “Kick-in” zərbəsi (topun pyuna daxil edilməsi):

10.3.1 Kick-in zərbəsi top oyun meydançasının yan meydança lövhələrin üstündən uçub keçdikdə təyin olunur. Bu zaman kick-in zərbəsini topa sonuncu dəfə toxunan oyunçunun rəqibləri vurur.

10.3.2 Zərbə topun oyun meydançasını tərk etdiyi meydança lövhəsinin önündəki nöqtədən vurulur.

103.3 Bütün rəqiblər göstərilən nöqtədən ən azı 2 m məsafədə dayanmalıdır.

10.3.4 Topa zərbə endirən oyunçu digər oyunçu topa toxunmayanadək topa toxuna bilməz.

10.3.5 Kick-in zərbəsi ilə birbaşa qol vurula bilməz.

10.3.6 Komandada yalnız bir oyunçu qalıbsa, onun kick-in zərbəsindən sonra driblinq etməsinə və topu birbaşa qapıya vurmasına icazə verilir. Bu zaman kick-in zərbəsi ilə birbaşa qol vurula bilər.

10.3.7 Kick-in zərbəsi proseduru düzgün həyata keçirilməyibsə, o, yenidən həyata keçirilməlidir.

10.4 Qapı meydançasının daxilində yer almış topa heç bir oyunçu qapı meydançasına daxil olmadan toxuna bilmirsə, matç oyun meydançasının mərkəzində topun atılması ilə davam etdirilir.

Top qapı lövhəsinə və ya hakimə dəydikdən sonra oyun meydançasında qalması oyunun davam etməsi deməkdir. Bu hallar da daxil olmaqla bütün digər hallarda top oyunda qalır.

12. Cərimə meydançası

12.1.1. Oyunçunun cərimə meydançasına daxil olmasına və / və ya cərimə meydançası daxilində topla oynamasına icazə verilmir. Bu əməl oyunun gedişinə təsir edirsə, cərimə təyin olunur. Bu əməlin oyuna heç bir təsiri yoxdursa, cərimə təyin edilmir. Bu, aşağıdakı hallarda baş verir:

12.1.2. Oyunçu cərimə meydançasının xəttini tapdalayır.

12.1.3. Oyunçu cərimə meydançasının ərazisinə top oyun meydançasının digər yarısında olarkən daxil olur. Cərimə təyin olunmur.

12.1.4 Hücumçu və / və ya müdafiəçi meydançanın bir tərəfindən keçərkən cərimə meydançasını kəsir. Bu zaman top hücumçu komandasında olarsa, cərimə təyin olunmur.

12.1.5. Oyunçu topu uzaqlaşdırır və topsuz cərimə meydançasına daxil olursa, cərimə təyin olunmur.

12.1.6. Qapı meydançasının daxilində yer almış topa heç bir oyunçu qapı meydançasına daxil olmadan toxuna bilmirsə, matç oyun meydançasının mərkəzində topun atılması ilə davam etdirilir.

13. Penalti zərbəsi

13.1. Oyunçu topu mərkəzdən / penalti nöqtəsindən vurmaldır.

13.2. Penalti zərbəsi hakimin siqnal verməsindən sonra vurulmalıdır.

13.3 Hətta penalti zərbəsinin vurulmasından sonra top qapı istiqamətində hərəkət etməsə belə, o, oyuna daxil edilmiş sayılır.

13.4 Penalti zərbəsinin vurulması zamanı hər iki komandanın oyunçuları penalti zərbəsinə vuran oyunçunun arxasında dayanmalıdır.

13.5 Penalti vurulduqda top penalti nöqtəsində tərənəm şəkildə dayanmalıdır.

13.6 Penalti zərbəsinə vuran oyunçu hətta top qapı lövhəsinə və ya qapı lövhəsinin yanındakı lövhəyə dəyib qayıtsa belə hər hansı komandanın oyunçusu topa toxunmayanadək topa toxuna bilməz. Əks təqdirdə, vasitəli sərbəst zərbə təyin olunur.

13.7 Penalti zərbəsi zamanı hücumçu ya da müdafiəçi atmaca atarsa, aşağıdakılar icra olunacaq:

- Müdafiəçi tərəfindən atmaca: Qol=Qol (təsirsiz); Qol deyil=penalti yenidən vurulur.

- Hücumçu tərəfindən atmaca: Qol=Qol (təsirsiz); Qol deyil=müdafiəçi komanda vasitəli sərbəst zərbə vurur.

14. Qaydaların pozulması

14.1. Oyunçunun hakim tərəfindən diqqətsizlik, ehtiyatsızlıq və ya aşırı güc tətbiq etmə kimi qiymətləndirilən aşağıdakı əmələ yol verməsi rəqib komandaya birbaşa sərbəst/cərimə zərbə hüququ verir:

14.1.1. Rəqibi ayaqla vurmaq və ya vurmağa cəhd etmək

14.1.2. Rəqibin üstünə tullanmaq

14.1.3. Rəqibi əllə vurmaq və ya vurmağa cəhd etmək

14.1.4. Rəqibi itələmək

14.1.5. Sürüşüb rəqibin ayaqların altına girmək

14.1.6. Rəqibi büdrətmək və ya büdrətməyə cəhd etmək

14.1.7. Rəqibi tutmaq

14.1.8. Birisinə tüpürmək və ya onu dişləmək

14.1.9. Bilərəkdən topa əl vurmaq

14.1.10. Hər iki əlini eyni zamanda qarşı lövhəsinin yanındakı lövhəyə vurmaq

14.1.11. Topa, rəqibə və ya hakimə nəsə atmaq

14.2. Oyunçunun hakim tərəfindən diqqətsizlik, ehtiyatsızlıq və ya aşırı güc tətbiq etmə kimi qiymətləndirilən aşağıdakı əmələ yol verməsi rəqib komandaya vasitəli sərbəst/cərimə zərbə hüququ verir:

14.2.1. Təhlükəli şəkildə oynamaq

14.2.2. Təhqiramiz və qıcıqlandırıcı danışıqdan istifadə etmək

14.2.3. Səssiz hərəkətlərlə (jestlərlə) rəqibi qıcıqlandırmaq.

14.2.4. Oyunu bərpa edilməsi zamanı topa iki dəfə ardıcıl toxunmaq

15. Cərimələr

15.1 Sarı vərəqə

15.1.1. Sarı vərəqə komandaya xəbərdarlıq edildiyini bildirmək üçün istifadə olunur.

15.1.2. Komandalardan birinin oyunçuları toplam 3 sarı vərəqə alarsa, o, penalti ediləcək.

15.1.3. Oyunçularının toplam 3 sarı vərəqə almasına görə penalti oynadıldıqdan sonra komandanın sarı vərəqələrinin sayı sıfırlanır.

15.1.4. Aşağıdakı əməllərdən birini və ya bir neçəsini həyata keçirən oyunçunun komandası sarı vərəqə alır:

15.1.4.1. İdmandankənar davranış

15.1.4.2. Söz və ya hərəkətlə təhqir

15.1.4.3. Oyun Qydalarının davamlı sürətdə pozulması

15.1.4.4. Oyunun ləngidilməsi

15.1.4.5. Künc, qarşı, sərbəst və kik-in zərbəsi zamanı ara məsafəsinin saxlanılmaması.

15.1.4.6. Topun bilərəkdən oyun meydançasından uzaqlaşdırılması.

15.2 Qırmızı vərəqə

15.2.1. Qırmızı vərəqə oyunçunu, əvəzedicinin və ya əvəz edilən oyunçunun oyundan xaric edildiyini bildirmək üçün istifadə olunur.

15.2.1.1. Aşağıdakı əməllərdən birini və ya bir neçəsini həyata keçirən oyunçu, əvəzedicisi və ya əvəz edilən oyunçu qırmızı vərəqə alır:

15.2.1.2. Ciddi pozuntu

15.2.1.3. Zorakı davranış

15.2.1.4. Rəqibə və ya başqa bir şəxsə tüpürmək və ya onu dişləmək

15.2.1.5. Topu əllə saxlayaraq rəqib komandasının qol vurmasını və ya aşkar qolvurma şəraitinin yarandığını inkar etmək.

15.5.1.6 Qapıya tərəf hərəkət edən rəqibin aşkar qolvurma şəraitində qol vurmasına sərbəst zərbə və ya penalti zərbəsi ilə cərimələn pozuntu vasitəsilə imkan verməmək.

15.2.1.7. Təhqiramiz və qıcıqlandırıcı danışıqdan və ya hərəkətlərdən (jest) istifadə etmək.

15.2.1.8. Bir matç ərzinə iki dəfə xəbərdarlıq almaq.

15.2.1.9. Qırmızı vərəqə onun təqdim edildiyi komandaya vurulmuş qol kimi qiymətləndirilir. Oyunçu meydançanı tərk etməli və hesab lövhəsinin rəqib komandaya aid hissəsində oturmalıdır. Qırmızı vərəqəni alan komanda oyuna mərkəzdən başlayır.

15.2.1.10. Oyunçunun final fitidən sonra qırmızı vərəqə alması, onun növbəti iki oyuna buraxılmaması deməkdir.

15.2.1.11. Turnirin direktoru hər hansı bir komandanın oyunçusunu həm oyun meydançasında, həm də oyun meydançasından kənarında törətdiyi qayda pozuntusuna görə diskvalifikasiya etmək səlahiyyətinə malikdir.

17. Qızıl qol

17.1 Qızıl Qol yalnız Nokaut mərhələsində tətbiq olunur. Komandanın bir oyunçusu rəqib komandanın bir oyunçusuna qarşı qol vurulmayanadək oynayır (təkbətək). Oyun hakimin mərkəzdə top atması ilə başlayır. Oyunun başlanması üçün hakimin atdığı top yerdən sıçramalıdır. Hər hansı bir oyunçu qol vurarsa, oyun həmin oyunçunun oynadığı komandanın xeyrinə başa çatır.

17.2 Oyunçu rəqib oyunçunun qol vurmasını inkar edərsə, ona qırmızı vərəqə təqdim edilir, qalibyyət isə rəqib komandaya verilir.

18. Turnirin formatı

18.1. Red Bull Neymar Jr's Five turniri aşağıdakı formatda keçirilir:

1. Qrup mərhələsi
2. Nokaut mərhələsi
3. Final mərhələsi

18.2. Qrup mərhələsində qalib gələn komandalara 3, məğlub olan komandalara isə 0 xal verilir.

18.3 Matç başlayandan 10 dəqiqə sonra hər iki komandada oyunçuların sayı eyni olarsa, komandaların hər birinə 1 xal verilir. Qrup mərhələsinin sonunda Qızıl Qol və ya digər tədbirlər keçirilmir.

18.3. Qrup mərhələsinin sonunda iki və ya daha çox komandanın xal sayı eyni olarsa, qalibyyət daha çox qol fərqi olan komandaya verilir. Komandalar yenə də bərabədirsə, daha çox qol vuran komanda qalib gəlir. Komandalar yenə də bərabədirsə, aralarındakı nəticə həlledici sayılır. Komandalar yenə də bərabədirsə, növbəti mərhələyə keçəcək komandanı Qızıl Qol təyin edir.

18.4. Nokaut mərhələsində matç başlayandan 10 dəqiqə sonra hər iki komandada oyunçuların sayı eyni olarsa, növbəti mərhələyə keçəcək komandanı Qızıl Qol təyin edir.

19. Sağlamlıq və təhlükəsizlik

19.1. Oyun meydançasındakı bütün insanların sağlamlığı və təhlükəsizliyi Red Bull üçün çox əhəmiyyətlidir. Hər hansı bir təhlükə yaranar və ya təxmin edilərsə (hava şəraitinin pisləşməsi, təbii fəlakətin baş verməsi və s.), oyunçulardan və rəsmilərdən təhlükəsiz və nizamlı şəkildə oyun meydançasını tərk edib daha təhlükəsiz məkana getmələri (təhlükənin xarakterindən asılı olaraq) və təhlükənin aradan qalxmasını gözləmələri xahiş ediləcək. Şəraitdən asılı olaraq təhlükənin aradan qalxması haqqında məlumatı təşkilatçı, matçın hakimi, yerli hakimiyyət orqanının başçısı, yerli təhlükəsizlik orqanının rəhbəri və \ və ya polis verir.

20. Davranış

20.1. Bütün oyunçuların tədbirin yuxarıda qeyd olunan davranış qaydalarına əməl etməsi, eləcə də peşəkarcasına davranması gözlənilir.

20.2. Ciddi davranış səhvi bütün komandanın turnirdən qovulmasına səbəb ola bilər.