

Not: Bu belge, Almanca orijinal sürümün Anthropic Claude Opus 4.8 yapay zekâ dil modeliyle (akıl yürütme eforu: yüksek) otomatik olarak oluşturulmuş bir çevirisidir ve başka şekilde doğrulanmamıştır. Şüphe durumunda Almanca orijinal esas alınır. Çeviri tarihi: 31 Mayıs 2026.

Eurogorodki

MÜSABAKA KURALLARI

10.06.2023 itibarıyla

İçindekiler

Önsöz	3
1 Temel Kavramlar	4
2 Ekipman ve Oyun Sahası	6
2.1 Gorodok.....	6
2.2 Bit	6
2.3 Oyun Sahası	6
2.3.1 Oyun Yüzeyi	7
2.3.2 Toplama Çukuru, Çarpma Duvarı ve Çit.....	8
2.3.3 Atış Şeridi	9
3 Oyun Figürleri.....	11
4 Oyunun Akışı	12
4.1 Güvenlik Kuralları	12
4.2 Giriş ve Isınma	12
4.3 Oyun Öncesi Diziliş	12
4.4 Oyun	12
4.5 Oyundan / Setten Sonra Diziliş.....	13
5 Oyun Kuralları	14
5.1 Geçersiz Atış	14
5.2 Tekrar Atışı	14
5.3 Çıkarılan ve Çıkarılmayan Gorodok	14
5.4 Ceza Gorodok	15
5.5 Oynanmayan Figür	15
5.6 Oyunun / Müsabakanın Kesilmesi.....	15
6 Turnuva ve Oyun Biçimleri	17
6.1 Oyun Biçimleri ve Oyun Modları	17
6.1.1 „2x20 Bits“ Modu	17
6.1.2 „5 Figür + Faks“ Modu	17
6.1.3 Penaltı	18
6.2 Bir Oyunun Galibi	18
6.3 Bir Turnuvanın Galibi.....	18
6.4 Takım Müsabakaları	19
6.5 Basitleştirilmiş Kurallar.....	19
7 Turnuva Katılımcıları	20
7.1 Oyun Sınıfları	20

7.2	Oyun Kıyafeti	20
7.3	Takım Sorumlusu	20
7.4	Takım Kaptanları	21
7.5	Müسابaka Katılımcılarının Hak ve Yükümlülükleri	21
7.5.1	Müسابaka Katılımcılarının Hakları	21
7.5.2	Turnuva Katılımcılarının Yükümlülükleri.....	21
8	Turnuva Organizasyonu	22
8.1	Turnuva Yöneticisi ve Yardımcısı	22
8.2	Baş Sekreter	23
8.3	Hakem	23
8.4	Turnuva Sunucusu	24
8.5	Hakem Komitesi (SRK)	24
8.6	Ekipman Komitesi (INVK).....	24
9	İtiraz	25
9.1	İtiraz Sunma Usulü	25
9.2	İtirazın Çözümüne Kavuşturulması Usulü.....	25
10	Kural İhlallerinde Cezalar	26
Ek	27
	Oyun Figürlerinin Doğru Kurulumu.....	27
	Sıralama Turnuvaları için Oyun Protokolü „2x20 Bits“	30
	Oyun Protokolü „2x20 Bits Karma Takım“	32
	Oyun Protokolü „5 Figür + Faks“	33

Bu sürümün temelini Uluslararası Gorodki Federasyonu IFoG / 2021'in müسابaka hükümleri oluşturur.
Daha iyi okunabilirlik amacıyla bu belgede eril biçim kullanılmıştır. Bununla hem erkek hem de kadın kişiler kastedilmektedir.

Önsöz

Eurogorodki, beş Gorodki'den (ahşap bloklar) oluşan figürlere bir Bit (atış sopası) ile atış yapılan bir atış sporudur. Amaç, Gorodki'leri mümkün olduğunca az atışla dışarı çıkarmaktır. Bit'ler bir plastik borudan/çubuktan yapılır. Oyun sınıfına göre 6,5 m veya 13 m mesafeden atış yapılır.

2001 yılında Almanya'da ortaya çıkan Eurogorodki'nin yanı sıra Klasik Gorodki (kökeni Doğu Avrupa) ve Fin Gorodki (Kyykkä) de oynanır.

Bu üç Gorodki disiplini uluslararası düzeyde „Uluslararası Gorodki Federasyonu“ (IFoG) tarafından organize edilir. Almanya'da Gorodki e.V. çatı spor kuruluşu olarak görev yapar.

1 Temel Kavramlar

Atış Alanı	Atışın yapıldığı alan. Ya Kon (13 m) ya da Polukon (6,5 m).
Bit	Gorodki'lere atış yapmak için kullanılan plastikten yapılmış atış sopası.
Gorodki	birden fazla ahşap oyun bloğu.
Gorodok	tek bir ahşap oyun bloğu.
Tutamak	Bit'in tutulduğu yer.
Kon	Atış şeridindeki atış alanı. Kon'un ön sınırı şehrin ön çizgisine 13 m mesafededir.
Polukon	Atış şeridindeki atış alanı. Polukon'un ön sınırı şehrin ön çizgisine 6,5 m mesafededir.
Koruma Şeridi	Çok kısa atışlarda Bit'i hasardan korumak içindir. Koruma şeridi lastikten yapılır.
Oyun	iki bireysel oyuncu/takım arasındaki karşılaşma. Bir oyun setlere bölünebilir.
Oyun Sahası	birbirine paralel uzanan iki oyun yüzeyi ve iki atış şeridinden oluşur.
Oyun Figürü	beş Gorodki'den oluşan bir yapı.
Oyun Yüzeyi	Bit'lerin inmesi gereken yüzey. Bu yüzey şehir, banliyö ve koruma şeridi olarak bölünür.
Oyun Biçimi	Belirli sayıda atışa göre mi (örn. 2x20 Bits) yoksa oynanacak belirli sayıda figüre göre mi (örn. 5 Figür + Faks) oynandığını ayırt eder.
Atış Turu	Takım müsabakalarında bir takım olarak art arda atış yapabilen belirli sayıda oyuncu. Çiftler müsabakalarında bir atış turu iki oyuncudan oluşur. Bireysel müsabakada bir atış turu, bir oyuncunun art arda iki atışından oluşur.
Oyun Sınıfı	Müsabakanın çeşitli ölçütlere göre sınıflandırılması (bireysel, takım, cinsiyet, yaş, atış mesafesi).
Oyun Modu	Oyunun oynandığı mod, örn. 2x20 Bits, 2x10 Bits, 5 Figür + Faks, 15 Figür.
Oyun Protokolü	Oyun sırasında hakem tarafından tutulur ve oyun modunu ve oynanacak figürlerin sırasını gösterir.
Set	Bir oyunun parçası. Oyun moduna göre bir oyun birden fazla setten oluşabilir. Oyunun sonucu, setlerin sonuçlarından belirlenir.
Şehir	Oyun figürlerinin kurulduğu kare biçimli alan (2x2 m).
Ceza İşareti	Banliyönün ön çizgisine 20 cm mesafede, banliyönün ortasında ve ona paralel uzanan çizgi.
Geçersiz Atış (kaybedilen atış)	Kurallara uygun olmayan atış.
Banliyö	Şehrin ön çizgisi ile banliyönün ön çizgisi arasındaki dikdörtgen alan.

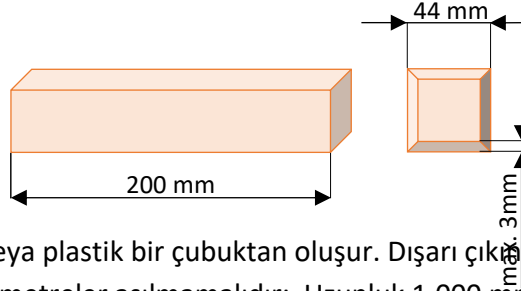
Tekrar Atışı	Dış koşullarca bozulan bir atışın ardından yapılan yeni atış.
Atış Şeridi	Atışın yapıldığı oyun sahası bölümü. Atış şeridi Kon ve Polukon olarak bölünür ve yanlardan çizgilerle sınırlanır.

2 Ekipman ve Oyun Sahası

2.1 Gorodok

Bir Gorodok ahşaptan yapılır ve kare tabanlı bir dikdörtgenler prizması biçimindedir. Cilalanmamalı/verniklenmemeli ve içinde boşluk veya yabancı dolgu bulunmamalıdır. Kare tabanın kenar uzunluğu 44 mm, boyu 200 mm olup her biri 2 mm toleranslıdır. Gorodok'un uç yüzeylerinde çevresel en fazla 3 mm pah bulunabilir. Her oyun figürü beş Gorodok'ten kurulur.

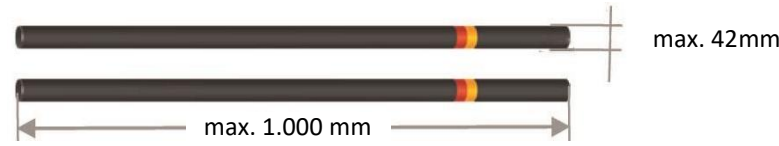
Şekil 1: Gorodok



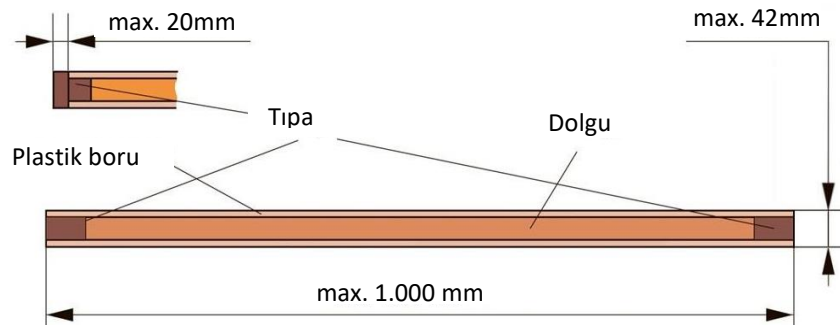
2.2 Bit

Bir Bit plastik bir borudan veya plastik bir çubuktan oluşur. Dışarı çıkartı yapan metal parçaları olmamalıdır. Aşağıdaki parametreler aşılmamalıdır: Uzunluk 1.000 mm Ağırlık 2.000 g Çap 42 mm

Plastik borunun uçlarına başka malzemelerden (metal hariç) tıplar takılabilir; tıpların çapı plastik borunun çapını aşmamalıdır. Tıpların dış kısmı boru ucundan en fazla 20 mm taşmalıdır; sabitlemek için metal pim/vida kullanılabilir. Plastik borunun iç hacmi sağlığa zararsız her türlü malzemeyle doldurulabilir. Bit'in yapısı oyun sırasında dayanıklılığını ve güvenliğini sağlamalıdır. Belirtilen ölçülerin korunması için Bit'lerin ileride sıcaklığa bağlı olası genişmesi üretimde dikkate alınmalıdır.



Şekil 2: Plastik çubuktan Bit

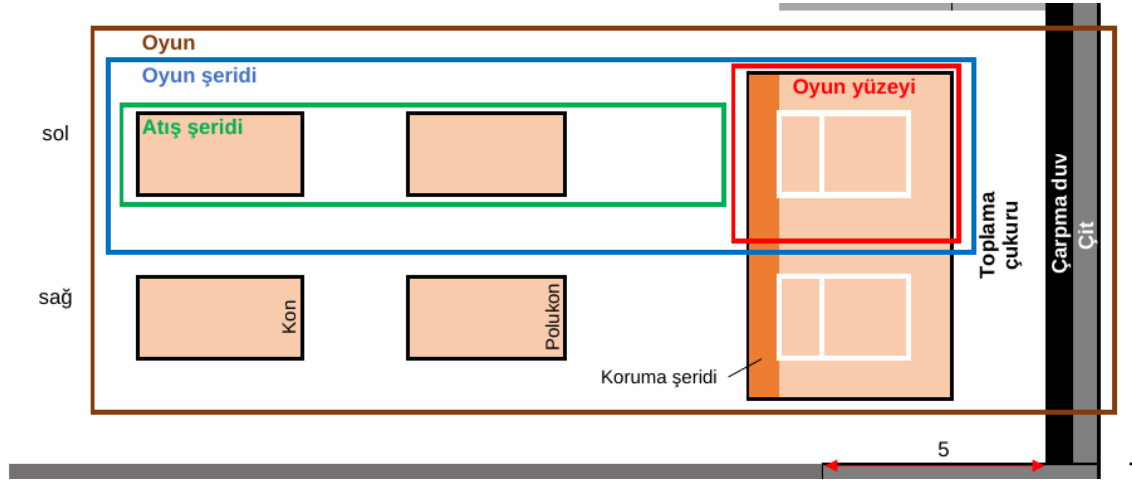


Şekil 3: Plastik borudan Bit

2.3 Oyun Sahası

Bir oyun sahası için, önerilen uzunluğu en az 22 m ve genişliği en az 11 m olan düz bir zemin gerekir. Oyun sahası yan yana iki oyun şeridinden, toplama çukurundan, çarpma duvarından ve çitten oluşur. Oyun şeridi oyun yüzeyi ve atış şeridi olarak bölünür. İki oyun şeridinin oyun yüzeyleri ile atış şeritleri arasındaki yükseklik farkları 5 cm'yi aşmamalıdır.

Oyun sahasının bölünmesi Şekil 4'te gösterilmiştir. Ayrıca Şekil 5 ve Şekil 6 da gösterilmiştir.Şekil 4: Oyun Sahasının BölünmesiŞekil 5: Oyun YüzeyiŞekil 6: Oyun Sahası



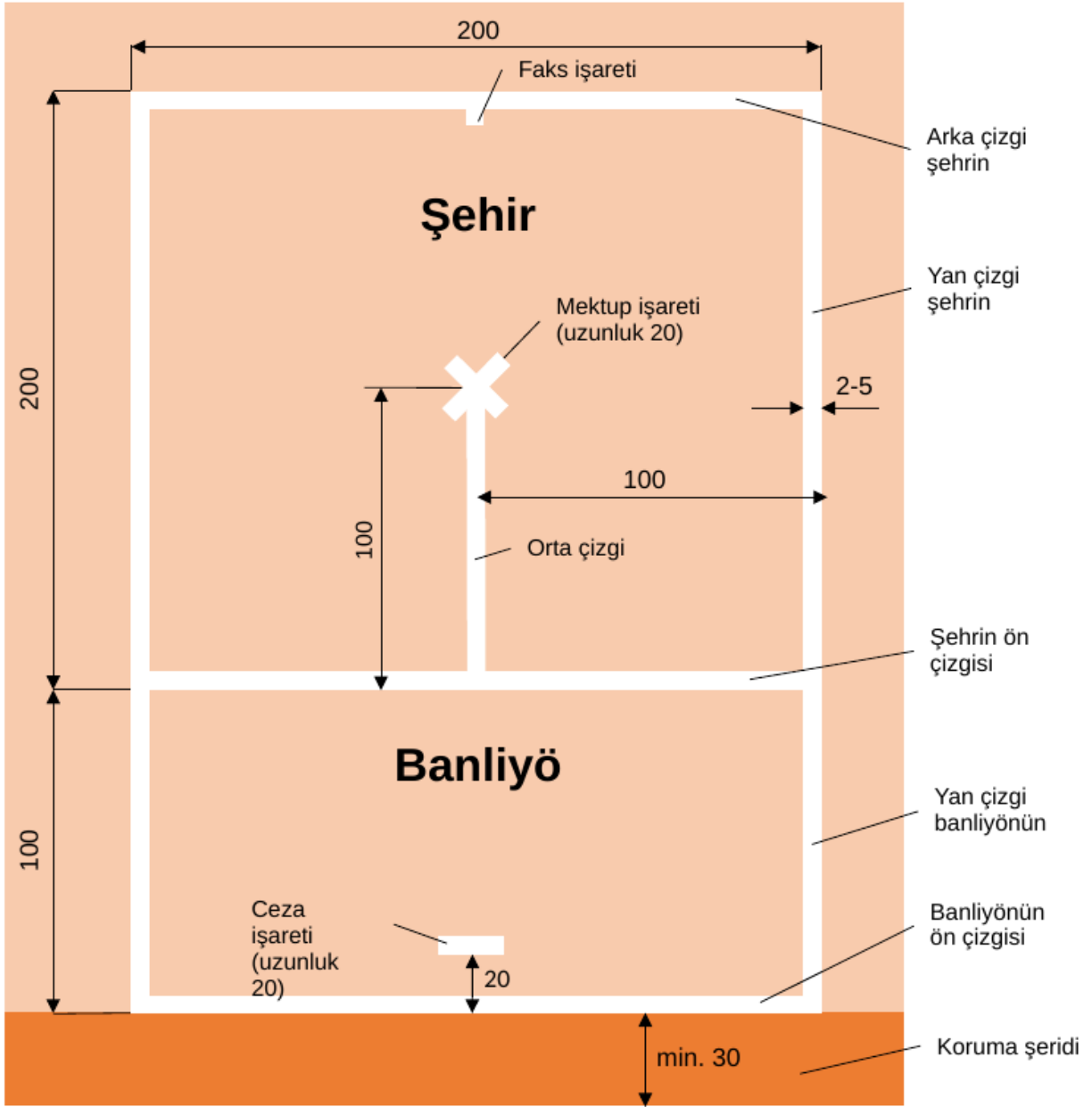
Şekil 4: Oyun Sahasının Bölünmesi

2.3.1 Oyun Yüzeyi

Yan yana iki oyun yüzeyi 6,5 m (genişlik) x 3,5 m (uzunluk) asgari ölçülerini sağlamalıdır; zemin sert ve düz olmalıdır (örn. beton, beton plaka). Oyun yüzeylerinin üst yüzeyi pürüzsüz olmalıdır; tercihen metal plakalardan oluşur (önerilen kalınlık en az 4 mm), ancak darbeye dayanıklı, pürüzsüz ve düz plastik plakalar veya başka malzemeler de kullanılabilir.

Şehir ve banliyö işaretleri oyun yüzeyine kontrast bir renkte uygulanır. Banliyönün ön çizgisinin hemen önüne, en az banliyönün tüm genişliği boyunca bir koruma şeridi (lastikten) yerleştirilir. Bu şerit 30 cm'den dar olmamalı ve çok kısa atışlarda Bit'i hasardan korumalıdır. Koruma şeridi plakaların kenarıyla aynı hizada döşenmelidir.

Arka çizgiden sonra en az 20 cm yüzey daha bulunmalıdır. Arka çizgiden sonra bir rampa varsa, bu yüzey en az 25 cm olmalıdır.



Şekil 5: Oyun Yüzeyi

2.3.2 Toplama Çukuru, Çarpma Duvarı ve Çit

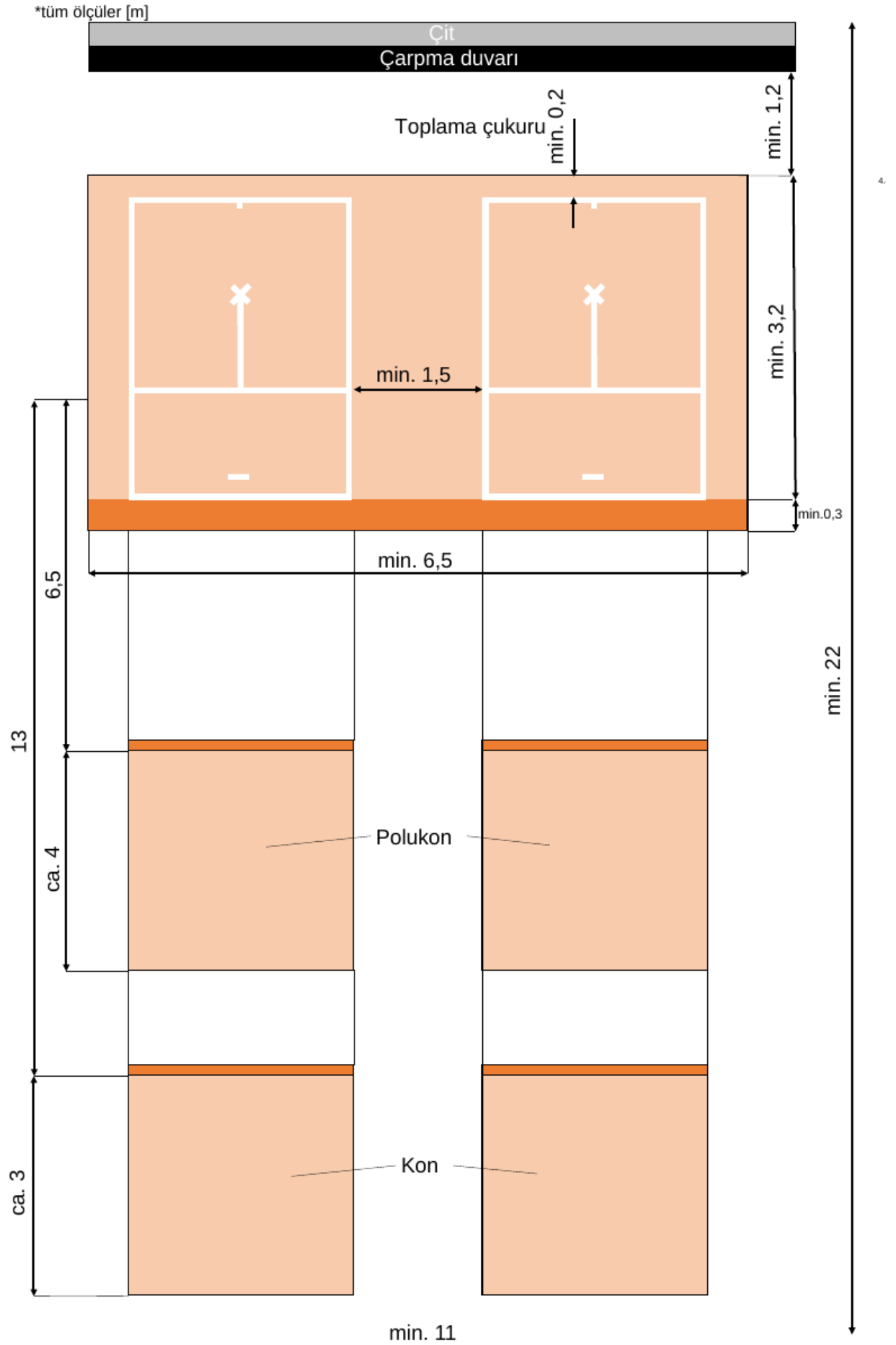
Toplama çukuru, Bit'in çarpma duvarına çarptıktan sonra tekrar oyun yüzeyine yuvarlanmasını önlemeyi amaçlar. Toplama çukuru için en az 1,2 m genişlik ve en az 10 cm derinlik önerilir.

Toplama çukurunun hemen ardından en az 1,3 m yükseklikte bir çarpma duvarı kurulmalıdır. Çarpma duvarı, atışın kuvvetini emebilmek için esnek ve dayanıklı bir malzemedен olmalıdır. Çarpma duvarının arkasına, ağ gözü en fazla 32 mm olan en az 3 m yükseklikte bir çit kurulmalıdır. Çarpma duvarı doğrudan çite de monte edilebilir.

2.3.3 Atış Şeridi

Atış şeritleri 2 m genişliğindedir ve yanlardan işaret çizgileriyle sınırlanır. Kon ve Polukon'un ön sınırları çıtalar/kirişler (asgari yükseklik 30 mm) olarak yapılır. Yan ve ön sınırlar Kon veya Polukon'un dışında kalır; bu sınırlar atış sırasında aşılmamalıdır.

Kon ve Polukon'un yan sınırlarının iç kenarları, şehrin yan çizgilerinin dış kenarlarıyla çakışmalıdır. İşaret çizgileri kontrast renkte 2-5 cm genişliğinde uygulanır. Kon'un çitasının/çizgisinin iç kenarından şehrin ön çizgisinin dış kenarına mesafe 13 m, Polukon için 6,5 m'dir. Atış alanları yeterince sert olmalı ve atış yapılırken kaymayı önlemelidir. Tercih edilen zeminler sentetik kaplamalar, asfalt, beton plaka veya parke taşıdır.

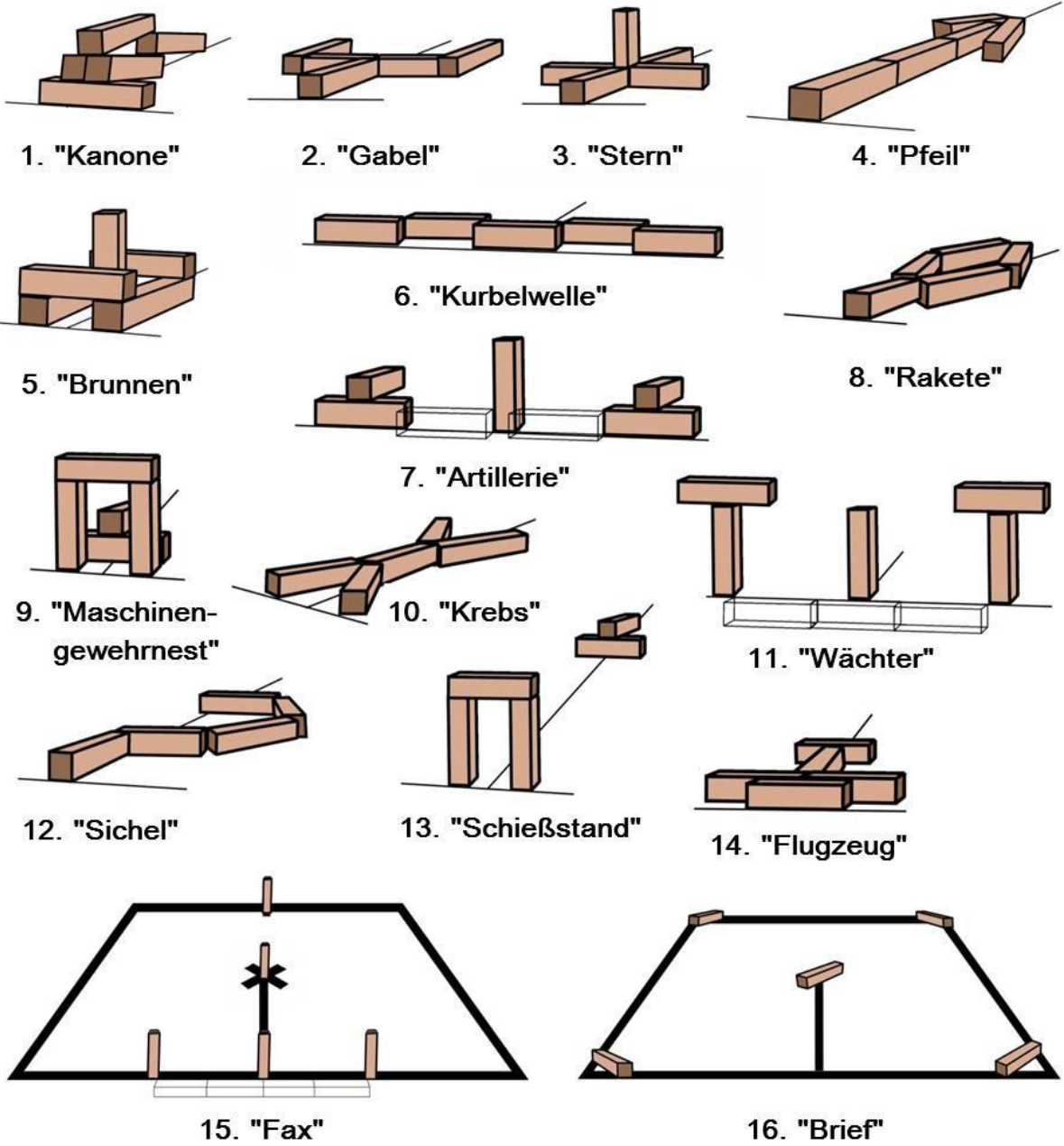


Şekil 6: Oyun Sahası

3 Oyun Figürleri

Gorodki oyununda toplam 16 farklı oyun figürü ayırt edilir. Bir oyunda oynanan figürlerin sırası ve sayısı turnuva yönetmeliğiyle belirlenir. Şekil 7 oyun figürlerinin numaralandırılmasını ve adlandırılmasını gösterir. Öngörülen kurulum ekte „Oyun Figürlerinin Doğru Kurulumu“ bölümünde gösterilmiştir.Şekil 7: Oyun FigürleriEkOyun Figürlerinin Doğru Kurulumu

Bir oyuncu atışını sol kolla yaparsa, „No. 12 Orak“ ve „No. 16 Mektup“ figürleri onun için ayna görüntüsü olarak kurulur.



Şekil 7: Oyun Figürleri

4 Oyunun Akışı

4.1 Güvenlik Kuralları

Gorodki oynanırken güvenliği sağlamak için tesiste bulunan tüm kişiler aşağıdaki güvenlik kurallarına uymalıdır:

- Yalnızca kırılmaz ve oyun kurallarına göre onaylı Bit'lerle oynanır.
- Oyuncular, atış yapılırken atış sektöründe veya atış noktasının yakın çevresinde başka kişilerin bulunmamasına dikkat etmelidir. Oyuncunun arkasında ve atış kolunun yanında 3 m güvenlik mesafesi korunmalıdır.
- Atış yalnızca hakemin işaretinden sonra yapılabilir.
- Oyun yüzeyinde hakem dışında başka kişiler varken atış yapılamaz.
- Oyun figürleri kurulurken kuran kişi sırtını çarpma duvarına dönmelidir.
- Oyun, ısınma veya antrenman sırasında oyun yüzeylerine oyuna katılmayan kişilerce girilemez.
- Oyun sahasında alkol ve uyuşturucu kullanımı ile sigara içmek yasaktır. Fiziksel veya ruhsal durumu nedeniyle kendisi veya başkaları için tehlike oluşturan kişiler oyuna alınamaz.

4.2 Giriş ve Isınma

Oyun başlamadan önce oyuncuların ısınma hakkı vardır. Isınma süresi bireysel müsabakalarda 10 dakika, çiftler ve takım müsabakalarında takımın her oyuncusu için 5 dakikadır. Isınma, girişin hemen ardından hakemin izninden sonra başlar.

Giriş için her oyuncu, Bit'ler elinde, kendi şeridinin Kon'unun ön sınırları hizasında dizilir. Oyuncular, şeridin dış yan çizgileri boyunca (sağ şeritte sağda, sol şeritte solda), turnuva yönetiminin işaretiyle ve tüm sahalarda eş zamanlı olarak oyun yüzeyine doğru yürür. Hakem, iki oyuncunun ortasında onlarla birlikte yürür ve ısınmayı serbest bırakır.

Isınma sırasında sunucu sporcuları ve hakemleri tanıtır. Hakemler oyun protokollerinin doğruluğunu kontrol eder.

4.3 Oyun Öncesi Diziliş

Turnuva yönetimi ısınmanın bittiğini duyurduktan sonra, oyuncular (Bit'lerle) ve hakem arka çizgide seyirciye dönük dizilir; hakem bu sırada iki oyuncunun veya takımın arasında durur. Hakem her iki rakibi de selamlar ve oyunu başlatır.

4.4 Oyun

Oyunun amacı, Gorodki'leri mümkün olduğunca az atışla şehir ve banliyöden dışarı çıkarmaktır. Oyunu sağ şeritteki oyuncu/takım başlatır. Bu oyuncu art arda iki atış yapar, ardından sol şeritteki rakip kendi iki atışını yapar. Bir Bit, atış alanını terk ettiğinde „atılmış“ sayılır. Atış, savurmanın başlamasıyla başlar ve atan oyuncunun atıştan sonra dengeli bir duruşa ulaşmasıyla biter.

Bireysel müsabakalarda oyun figürlerinin kurulması için her oyuncu

başına bir yardımcı görevlendirilebilir. Bir oyuncunun yardımcısı yoksa, figürleri rakibi için kurar ve rakibin yardımcısı, yardımcısı olmayan oyuncu için kurar. Oyuncular ve yardımcıları hakemin izni olmadan oyun sahasını terk edemez.

Kadın katılımcılar, çocuklar, gençler ve veteranlar yalnızca Polukon'dan (6,5 m) atış yapar. 15 yaş ve üzeri erkek katılımcılar Kon'dan (13 m) oynar; 1 ila 4 Gorodki çıkarılırsa, erkekler figür tamamen temizlenene kadar sonraki atışları Polukon'dan (6,5 m) yapar. „Mektup“ ve „Faks“ figürleri erkeklerde tamamen Kon'dan oynanır.

Isınma ve oyun sırasında oyuncular atış alanına girip çıkarken ön sınır çizgilerinin üzerinden geçmemeli; atış alanını yan sınırlardan terk etmelidir.

Oyuncu atış alanına ulaşır ulaşmaz, hakem kurulan figürün doğruluğunu ve sahadaki güvenliği kontrol eder, ardından atışı „bir düdükle“ serbest bırakır. Oyuncunun bir atış turunda aynı Bit ile iki atış yapması yasaktır. Müsabaka sırasında bir Bit kırılırsa, oyuncu o gün bir Bit ile oyunu bitirebilir. Bir Bit'in arızasına hakem karar verir. Oyuncu hakemin kararına katılmazsa sözlü itirazda bulunabilir; o zaman Bit'in kabulüne ekipman komitesi karar verir. Bir sonraki müsabaka gününde oyuncu yeniden iki sağlam Bit ile gelmelidir.

4.5 Oyundan / Setten Sonra Diziliş

Bir setin bitiminden sonra oyuncular, Bit'ler ellerinde, şehrin dış yan çizgilerinde birbirlerine dönük dizilir. Hakem setin ara sonuçlarını açıkladıktan sonra oyuncular şeritleri değiştirir ve sağ şeritteki oyuncu sonraki seti başlatır.

Oyunun bitiminden sonra oyuncular (Bit'siz) ve hakem arka çizgide seyirciye dönük dizilir; hakem bu sırada oyuncuların arasında durur. Hakem nihai sonuçları açıkladıktan sonra oyuncular hakemin izniyle sahayı terk eder. Sahayı terk ederken komşu sahalardaki oyuncuların oyununu rahatsız etmemeye dikkat edilmelidir.

5 Oyun Kuralları

5.1 Geçersiz Atış

Atış şu durumlarda geçersiz sayılır ve Gorodki'lerin konumu eski haline getirilir:

- atışın hakemin düdüğünden önce yapılması.
- oyuncunun atışı yaparken atış alanının ön veya yan sınır işaretlerinin üzerine basması ya da herhangi bir vücut kısmıyla sınırların dışındaki yüzeye dokunması. Çizgiler veya çitalar/kirişler izin verilen alanın dışında kalır.
- oyuncunun veya yardımcının oyunu geciktirmeye ya da rakibi rahatsız etmeye yönelik eylemlerde bulunması. Buna hakem veya hakem komitesi karar verir.

İşaret = iki düdük → geçersiz atış

5.2 Tekrar Atışı

Bir veya birden fazla Gorodok, oyun yüzeyinin sarsılması, rüzgâr veya başka dış etkiler nedeniyle, Bit Gorodki'lerin yanından geçmeden ya da onlara dokunmadan önce konumunu değiştirmişse, ilk konum eski haline getirilir ve atış tekrarlanır.

İşaret = üç düdük → tekrar atışı

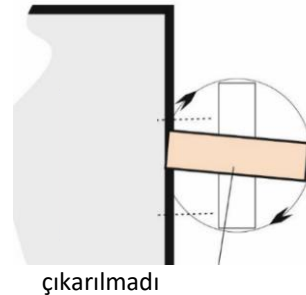
Bir veya birden fazla Gorodok, oyun yüzeyinin sarsılması, rüzgâr veya başka dış etkiler nedeniyle, Bit Gorodki'lerin yanından onlara dokunmadan geçtikten sonra konumunu değiştirmişse, ilk konum eski haline getirilir. Atış geçerli sayılır.

Hakem, kararından emin değilse veya atışın yapılması sırasında oyuncunun dış etkilerle ciddi biçimde engellendiğini tespit ederse bir tekrar atışı verebilir.

5.3 Çıkarılan ve Çıkarılmayan Gorodok

Bir Gorodok, „Şehrin Arka Çizgisi“ni, „Şehrin Yan Çizgisi“ni veya „Banliyönün Yan Çizgisi“ni tamamen geçmişse çıkarılmış sayılır. Banliyöyü „Banliyönün Ön Çizgisi“nden terk eden bir Gorodok çıkarılmış sayılmaz.

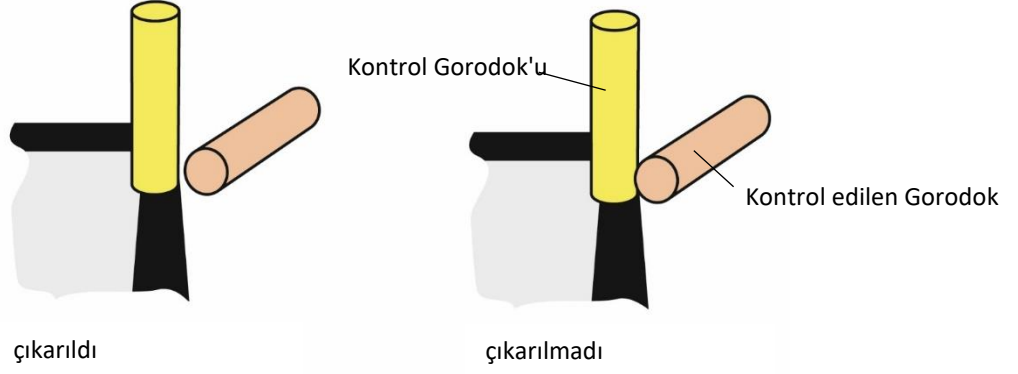
Bir Gorodok kendi eksenini etrafında dönerken çizgiye dokunursa, konumu ancak tamamen durduktan sonra belirlenir.



Şehrin veya Şekil 8: Döner Gorodok

çizgisinin dışında, yanında duran bir Gorodok'un konumu

tarafından yukarıdan görsel olarak belirlenir. Gorodok'un dikey izdüşümü çizgiye dokunmuyorsa çıkarılmış sayılır. Yardımcı olarak çizgiye bir kontrol Gorodok'u konulabilir ve konum böylece tam olarak belirlenebilir. Kontrol Gorodok'u konulurken kontrol edilen Gorodok'a dokunursa, ikincisi çıkarılmamış sayılır.



Şekil 9: Kontrol Gorodok'u

Bir Gorodok Bit ile vurulduktan sonra kırılır ve Gorodok'un yarısından azı şehirde veya banliyöde kalırsa, Gorodok çıkarılmış sayılır. Daha büyük kısım şehirde veya banliyöde kalırsa, kırık Gorodok bütün bir Gorodok'la değiştirilir ve oyun devam eder.

Daha önce çıkarılmış bir Gorodok şehre veya banliyöye geri döner ve başka bir Gorodok'un konumunu değiştirirse, ilk konum eski haline getirilir ve çıkarılmış Gorodok kaldırılır. Hâlâ hareket hâlinde bir Gorodok söz konusuysa, çarpışma noktasına geri konur.

5.4 Ceza Gorodok

Banliyönün ön çizgisine dokunan, onu geçen veya banliyönün ön çizgisine 20 cm'den daha yakın inen bir Gorodok'a ceza Gorodok denir. Figürden en az bir Gorodok çıkarılmışsa, ceza işareti üzerine yatay olarak yerleştirilir. Figürden hiçbir Gorodok çıkarılmamışsa veya „Mektup“ ya da „Faks“ figürü söz konusuysa, ceza Gorodok ceza işaretinin ortasına dikey olarak konur. Birden fazla ceza Gorodok, ceza işaretinin hayali uzantısı boyunca ortalanmış olarak yan yana bitişik yerleştirilir.

Ceza Gorodok sayılmayan bir Gorodok, banliyöde ceza Gorodok'larının yerleştirilmesini engelleyecek şekilde kalırsa, olası ceza Gorodok'ları bu Gorodok'un yanına, ceza işaretinin hayali uzantısı boyunca bitişik yerleştirilir. Ceza Gorodok'ları mümkün olduğunca ortaya yerleştirilmelidir.

5.5 Oynanmayan Figür

Oyun sırasında, bir setin bitiminden önce bir figürün oynanmadığı (atlandığı) tespit edilirse, bu figür sonradan oynatılır. Oyun yüzeyindeki figür tamamen çıkarılır çıkarılmaz kurulur. Oynanmayan bir figür oyunun veya setin bitiminden sonra tespit edilirse, puanlar oynandığı gibi sayılır (atlanan figür hesaba katılmaz).

5.6 Oyunun / Müsabakanın Kesilmesi

Müسابakalar veya tek tek oyunlar şu durumlarda geçici olarak kesilebilir veya iptal edilebilir:

- oyun sahası kurallara uymuyorsa.
- hava koşulları düzgün bir şekilde devam etmeye izin vermiyorsa.
- tıbbi yardım sağlanması gerekiyorsa.

Oyunun kesintisi 15 dakikadan uzun sürmemişse, oyun yeniden ısınma yapılmadan devam ettirilir. Oyun yüzeyindeki Gorodki'lerin konumu kesinti sırasında değiştirilmez veya kesintiden önceki hâline getirilir.

15 dakikadan uzun bir kesinti durumunda oyuncuların 5 dakikalık bir ısınma hakkı vardır. Oyun yüzeyindeki Gorodki'lerin konumu ısınmadan sonra kesintiden önceki hâline getirilir.

Kesinti 2 saatten uzun sürerse, set baştan başlatılır.

6 Turnuva ve Oyun Biçimleri

Gorodki turnuvaları bireysel ve takım müsabakaları olarak düzenlenir ve oyun moduna göre farklılık gösterebilir. Oynanan oyun sınıfları ve oyun modu turnuva yönetmeliğinde belirlenir.

Bireysel bir müsabakada bir oyuncu başka bir oyuncuya karşı oynar.

Takım müsabakaları farklı oyun sınıflarında oynanabilir. Bir takım iki veya üç, dört veya daha fazla oyuncudan oluşur ve yedek oyuncular içerebilir. Takım üyelerinin oyun sınıflarının bileşimi de farklı olabilir. Bir takımı tam olarak kaç oyuncunun oluşturacağı ve hangi oyun sınıflarının temsil edilmesi gerektiği veya edilebileceği turnuva yönetmeliğinde belirlenir.

6.1 Oyun Biçimleri ve Oyun Modları

Bireysel veya takım oyunu aşağıdaki oyun biçimlerinde oynanabilir:

- Belirli sayıda atışa göre (örn. 2x20 Bits). Çıkarılan Gorodki'lerin sayısı sayılır. Çıkarılan her Gorodok bir puan getirir; buna göre tamamen temizlenen bir oyun figürü için 5 puan alınır.
- Oynanacak belirli sayıda figüre göre (örn. 5 Figür + Faks). Tüm figürleri çıkarmak için gereken atışlar sayılır.
- açıklanan iki varyantın birleşik bir biçimi.

Ekte oyun protokolü örnekleri yer alır; bu protokollerin kullanılması önerilir. Oyun moduna göre bir oyun iki veya daha fazla setten oluşabilir. Farklı oyun modlarına ilişkin örnekler aşağıdaki alt bölümlerde sunulmuştur.Ek

6.1.1 „2x20 Bits“ Modu

„2x20 Bits“ modu Eurogorodki'de en yaygın olanıdır; „belirli sayıda atış“ oyun biçimine göre oynanır.

Bir oyun, en fazla 15 figüre 20'şer atış (Bit) ile iki setten oluşur. İlk sette oyun figürleri sırayla 1 No.lu Top'tan 15 No.lu Faks'a kadar oynanır. Oyuncular şeritleri değiştirdikten sonra, ikinci sette figürler ters sırada, 15 No.lu Faks'tan 1 No.lu Top'a kadar oynanır.

Oyuncu bir sette 15 figürün hepsini çıkarmak için 20 Bit'ten azını kullanırsa, yapmadığı her atış için 5 ek puan alır.

Örnek: İlk sette oyuncu „15 No.lu Faks“ figürünü 18. atışta tamamen temizledi, yani 2 atış (Bit) „tasarruf etti“. Çıkardığı 15 figür için 75 puan alır (15 x 5 puan); buna tasarruf edilen 2 atış için 10 ek puan eklenir (2 x 5 puan). Böylece ilk setin sonucu 85 puandır.

6.1.2 „5 Figür + Faks“ Modu

„5 Figür + Faks“ modu sıklıkla final oyunlarında kullanılır; „oynanacak belirli sayıda figür“ oyun biçimine göre oynanır ve kazanılan set sayısı sayılır. İki set oynandıktan sonra durum 2:0 ise oyun biter; aksi takdirde üçüncü bir set oynanır. Bir setin galibi 1 puan alır, beraberlikte her iki oyuncu da 0,5'er puan alır.

Her sette sırası önceden belirlenmiş 6'şar figür çıkarılmalıdır:

birinci set: 1, 2, 3, 4, 5 ve 15 No.lu figürler

ikinci set: 6, 7, 8, 9, 10 ve 15 No.lu figürler

üçüncü set: 11, 12, 13, 14, 16 ve 15 No.lu figürler

Üçüncü setten sonra beraberlik olursa, galibi belirlemek için ek bir oyun oynanır.

6.1.3 Penaltı

Eleme oyunlarında son setten sonra beraberlik olursa, galibi belirlemek için bir penaltı yapılır.

Penaltıda oyuncular, biri üstünlük sağlayana kadar art arda ikişer atış yapar. Üstünlük, bir figürü tamamen çıkarmak için rakibinden daha az atış kullanılarak elde edilir. Oyunculardan biri üstünlük sağlayana kadar sırayla 1 ila 16 No.lu figürler oynanır.

Ek oyunda atış şeritlerinin belirlenmesi kura ile yapılır.

6.2 Bir Oyunun Galibi

Bir oyun, bir oyuncu veya bir takım şu durumlarda kazanılmış sayılır:

- belirli sayıda atışlı oyunlarda, oyunun sonunda rakibinden daha çok puana sahipse. Oyunun sonucu tüm setlerin çıkarılan Gorodki toplamıdır. Oyun sonunda puan eşitliğinde, son sette daha çok puan toplayan oyuncu kazanmıştır.
- oynanacak belirli sayıda figürlü oyunlarda, oyunun sonunda rakibinden daha az atış kullanmışsa. Oyun sonunda puan eşitliğinde, son sette daha az atış kullanan oyuncu kazanmıştır.
- kazanılan set sayısına göre oyunlarda, son setten sonra toplamda rakibinden daha çok puana sahipse. Setler belirli sayıda atışa veya oynanacak belirli sayıda figüre göre oynanabilir. Oyunun genel sonucu için ilgili sette kaç Gorodok çıkarıldığı veya kaç atış kullanıldığı önemli değildir. Kazanılan her set 1 puan getirir. Bir sette eşit sonuçta oyuncular 0,5'er puan alır. Belirleyici (üçüncü, beşinci, ...) setten önce atış şeritleri kura ile belirlenir. Eleme oyunlarında son setten sonra beraberlik olursa, galibi belirlemek için bir penaltı yapılır.

6.3 Bir Turnuvanın Galibi

Müsabakanın nihai sonuçlarının belirlenmesi farklı şekillerde yapılabilir. Aşağıdaki varyantlar önerilir:

- Tüm turların toplanması
Bir turnuva boyunca 2, 3 veya daha fazla oyun oynanabilir. Galip, oynanan tüm oyunların toplamından belirlenir.
- Eleme tur(lar)ı ve ardından final tur(lar)ı
Birden fazla oyundan oluşabilen bir veya birkaç eleme turundan sonra bir final turu oynanır. Final turu bir veya birden fazla oyundan oluşabilir. Eleme tur(lar)ının sonuçları final tur(lar)ından önce silinir.

Belirli sayıda atışlı ve tüm turların toplandığı müsabakalarda, toplamda en yüksek puana (en çok çıkarılan Gorodki) ulaşan galip olur. İki veya daha fazla katılımcı arasında puan eşitliğinde sıralamayı şu belirler:

- 1) son oyunun sonucu.
- 2) son oyunun son setinin sonucu.

- 3) son oyundaki 5 puanlık atışların en yüksek sayısı.
- 4) son oyunun son setindeki 5 puanlık atışların en yüksek sayısı.
- 5) son oyundaki 4, 3 ve 2 puanlık atışların en yüksek sayısı.

Oynanacak belirli sayıda figürlü ve tüm turların toplandığı müsabakalarda, toplamda en düşük puana (en az yapılan atış) ulaşan galip olur. İki veya daha fazla katılımcı arasında puan eşitliğinde sıralamayı şu belirlirler:

- 1) son oyunun sonucu.
- 2) son oyunun son setinin sonucu.
- 3) sondan bir önceki oyunun sonucu.
- 4) son oyunda figürün bir atışla çıkarıldığı atışların en yüksek sayısı.
- 5) son oyunda figürün iki, üç ve dört atışla çıkarıldığı atışların en yüksek sayısı.

6.4 Takım Müsabakaları

Takım müsabakalarında oyuncuların atışlarını yapma sırası, tamamlanan her atış turundan sonra takım içinde değiştirilebilir. Koşul, her atış turunda takımın tüm oyuncularının atışa gelmesi ve yedek oyuncular hariç her oyuncunun iki atış yapmasıdır. Her atış turunda yedek oyuncu değiştirilebilir. Atış turundaki sırayı takım kaptanı belirler.

En az üç oyuncudan oluşan bir takımın yer aldığı bir takım müsabakasında bir oyuncu eksikse, eksik oyuncunun atışları ıskalanan atış olarak sayılır. Oyun başlamadan önce iki veya daha fazla oyuncu eksikse, takım oyuna çıkamaz. Oyun, oyuncusu eksik takım için yenilgi sayılır. Galibin çıkarılan Gorodki toplamından belirlendiği müsabakalarda, bu takım için oyun protokolüne „0“ puan yazılır.

Rakip takım oyuna çıkmazsa veya katılan takım sayısı tekse, takım oyunu rakipsiz oynar.

Oyun başında geç kalan bir oyuncu, adı daha önce oyun protokolüne yazılmışsa, takımı tamamlayabilir ve o andan itibaren oyuna katılabilir. Bu oyuncunun artık ısınma hakkı yoktur.

Bir oyuncu 12 No.lu „Orak“ veya 16 No.lu „Mektup“ figürünü Bit ile bir Gorodok'a değmeden ıskalarsa ya da geçersiz bir atış yaparsa, diğer elle atış yapan takımdaki sonraki oyuncu için bu figürler yeniden düzenlenir.

6.5 Basitleştirilmiş Kurallar

Çocuklar veya yeni başlayanlar için basitleştirilmiş kurallar belirlenebilir. Örneğin oyun sahasının, oyun yüzeyinin boyutu ve atış mesafesi uyarlanabilir. Bit'lerin ve Gorodki'lerin boyutu ve ağırlığı da ilgili gereksinimlere göre seçilebilir.

Gorodki'ye yeni başlayanların katıldığı etkinliklerde katılımcıların ve seyircilerin güvenliğine özellikle dikkat edilmelidir.

7 Turnuva Katılımcıları

7.1 Oyun Sınıfları

Bir Gorodki turnuvası için oyun sınıflarına ve yaş gruplarına tam ayırım turnuva yönetmeliğiyle belirlenir.

Bireysel müsabakalardaki oyun sınıfları için yaşa göre aşağıdaki ayırım önerilir:

- | Tanım | Yaş | Atış mesafesi |
|-----------------|--------------------|---|
| Çocuklar U10 | 10 yaşa kadar | bireysel |
| Çocuklar U12 | 11–12 yaş | Polukon |
| Çocuklar U14 | 13–14 yaş | Polukon |
| Gençler U18 | 15–18 yaş | Erkek gençler Kon / Kız gençler Polukon |
| Yetişkinler Ü19 | 19 yaştan itibaren | Erkekler Kon / Kadınlar Polukon |
| Veteranlar Ü55 | 55 yaştan itibaren | Kon veya Polukon |

Katılımcının yaşı, müsabaka yılının 31 Aralık tarihine göre belirlenir.

Bir oyuncunun Gorodki turnuvasına kabulünün temeli, kulübü tarafından zamanında yapılan kayıttır.

Bir sporcu, sportif niteliği oyun sınıfının düzeyine uygunsa, düzenleyicilerin kararıyla bir oyun sınıfının müsabakasına kabul edilebilir (yönetmelikte aksi belirtilmedikçe). Oyun sınıflarına nihai ayırma turnuva düzenleyicisi karar verir.

Transgender bireyler Gorodki turnuvalarına erkekler oyun sınıfında katılır.

7.2 Oyun Kıyafeti

Oyuncular ve yardımcıları havaya ve müsabaka koşullarına uygun spor kıyafeti giymelidir. Bir takımın veya kulübün üyeleri renk olarak yeknesak bir üst giymelidir. Kıyafette oyuncu numarasının ve kulüp adının yer alması önerilir.

7.3 Takım Sorumlusu

Takım sorumlusu ilgili spor kulübü tarafından belirlenir ve kayıta not edilir. Takım sorumlusu takımın lideridir. Sporcularının disiplinine ve müsabaka kurallarına uymasına dikkat etmekten sorumludur.

Takım sorumlusu müsabakaların kuralına katılır ve komitelerin toplantıları takım sorumlularıyla birlikte yapıldığında bu toplantılarda bulunur.

Oyunlar sırasında takım sorumlusu oyuncuların veya takımın yanında durabilir ve onları destekleyebilir. Bireysel müsabakalarda takım sorumlusu yardımcı olarak da görev yapabilir, ancak takım ve çiftler müsabakalarında yapamaz.

Takım sorumlusu, hakem komitesinin üyesi değilse hakem komitesinin işlerine karışmamalıdır.

7.4 Takım Kaptanları

Takım müsabakalarında bir takım kaptanı atanır. Takım sorumlusunun yokluğunda takım kaptanı takım sorumlusunun görevlerini üstlenir. Takım kaptanı oyun yüzeyini terk ederse, yokluğunda takım kaptanı olarak görev yapacak oyuncunun adını hakeme bildirir.

7.5 Müsabaka Katılımcılarının Hak ve Yükümlülükleri

7.5.1 Müsabaka Katılımcılarının Hakları

Oyuncular müsabaka sırasında şu haklara sahiptir:

- oyun başlamadan önce bir ısınma süresine. Bu süre bireysel müsabakalarda 10 dakika, takımlarda oyuncu başına 5 dakikadır.
- kararına ilişkin kuşku varsa hakemden kararını açıklamasını istemeye. Oyuncu hakemin kararına katılmazsa turnuva yöneticisine başvurabilir. Takım müsabakalarında bu hak yalnızca takım sorumlusuna aittir.
- hakemin kararına itiraz etmeye.
- oyun kurallarının veya turnuva yönetmeliğinin ihlali durumunda oyun değerlendirmesine karşı bir itiraz sunmaya. Tüm itirazlar bir saat içinde yazılı olarak hakem komitesine sunulur; bununla ilgili oyun bitiminden sonra protokole uygun bir kayıt düşülür.
- itirazın reddinden sonra bir saat içinde yazılı bir karşı itirazla hakem komitesine başvurmaya. karşı itirazla hakem komitesine.
- tıbbi bakım almaya.
- bireysel müsabakalarda bir yardımcıya.

7.5.2 Turnuva Katılımcılarının Yükümlülükleri

Oyuncular müsabaka sırasında şu yükümlülüklerle sahiptir:

- oyun kurallarını ve turnuva yönetmeliğini bilmek ve bunlara uymak;
- adil müsabaka ruhuyla hakeme ve rakibe karşı uygun davranmak.
- oyunu geciktiren veya öyle görülebilecek eylemlerden kaçınmak. Bu hem oyuncu hem de yardımcı için geçerlidir.
- rakibi rahatsız edebilecek hiçbir eylemde bulunmamak.
- turnuva yönetimi kendisini görevlendirdiğinde hakem olarak bir oyunu yönetmek.

8 Turnuva Organizasyonu

Turnuva düzenleyicisi, turnuvanın yürütülmesi için belirli teknik desteği sağlamalıdır. Düzenleyiciler planlama sırasında şunları düşünmelidir:

- Oyun tesisinin hazırlanması (kurallara uygun olarak).
- Yeterli Gorodki. Saha başına en az 12 adet.
- Oyun sırasında kullanılan tüm Gorodki'ler eşit ağırlık ve büyüklükte olmalıdır.
- Sahaların temizliği için süpürge ve su çekçekleri.
- Bit ölçülerini kontrol etmek için terazi ve bir ölçü aleti (örn. metre).
- Yiyecek ve içecek ikramı.
- Sahaların yakınında yeterli sıhhi tesisat.
- Katılımcılar ve seyirciler için görsel bilgiler (oyun çizelgeleri, sonuç listeleri).
- Oyun protokolleri, düdüklü, kırtasiye ve diğer gerekli ofis malzemeleri.
- Elektrik beslemesi ve hoparlör sistemi.

Bir turnuvanın düzgün yürütülmesi için aşağıdaki görevlilerin veya komitelerin belirlenmesi gereklidir:

- Turnuva Yöneticisi
- yardımcı turnuva yöneticisi
- Baş Sekreter
- Hakem
- Hakem Komitesi
- Ekipman Komitesi

Aşağıdaki görevliler veya komiteler ek olarak önerilir:

- ek sekreterler
- Turnuva Sunucusu

8.1 Turnuva Yöneticisi ve Yardımcısı

Turnuva yöneticisi, müsabakanın oyun kurallarına ve yönetmeliğe uygun olarak organizasyonundan ve yürütülmesinden sorumludur. Talimatları tüm katılımcılar için bağlayıcıdır. Turnuva yöneticisi bir yelek veya benzeriyle tanınabilir olmalıdır. Görevleri arasında şunlar vardır:

- oyun tesisinin durumunu kontrol etmek.
- bir turnuva planı hazırlamak ve turnuvayı buna göre yürütmek.
- tek tek oyunlar için hakemleri belirlemek.
- turnuva boyunca ortaya çıkan tüm organizasyonel soruları gecikmeden ele almak ve bunlara uygun şekilde yanıt vermek.
- yazılı itirazları kabul etmek.
- hakem komitesi toplantılarını toplamak ve itirazlara karar vermek üzere sporcuları veya takım sorumlularını bunlara davet etmek.
- müsabakanın akışı ve sonuçları hakkında bilgi sağlamak.
- müsabakanın sonuçlarını kontrol etmek ve bunları turnuvadan sonra bir turnuva protokolü biçiminde sunmak.
- sahalardaki oyun akışını izlemek ve hakemlerin açık hatalı kararlarını düzeltmek.
- görevlerini yerine getirmeyen hakemleri hakemlik görevinden almak.

- hakem komitesinin kararıyla katılımcıları diskalifiye etmek.
- olumsuz hava koşullarında veya oyun tesisindeki arızalarda oyunu kesmek veya iptal etmek.

Yardımcı turnuva yöneticisi, kendisine verilen alanlarda müsabakanın yürütülmesinden sorumludur. Turnuva yöneticisinin yokluğunda onun görevlerini üstlenir. Bir veya birden fazla yardımcı belirlenebilir.

Turnuva yöneticisi, turnuva organizasyonu kapsamında ortaya çıkan görevleri üstlenir veya devreder.

8.2 Baş Sekreter

Baş sekreterin görevleri arasında şunlar vardır:

- kayıtların doğruluğunu kontrol etmek.
- kuraları yapmak ve sonuçlarını kaydetmek.
- bir oyun çizelgesi hazırlamak ve turnuva yöneticisinin onayından sonra katılımcıları bilgilendirmek.
- hakem komitesi toplantılarını tutanağa geçirmek.
- turnuva belgelerini usulüne uygun olarak yürütmek.
- turnuva yöneticisiyle uyum içinde hakemleri görevlendirmek.
- oyun protokollerini hakemlere dağıtmak ve oyundan sonra doğruluklarını kontrol etmek.
- turnuva sunucusuna bilgi sağlamak ve faaliyetini denetlemek.
- bir turnuva raporu hazırlamak.

Baş sekreter, işinde kendisine yardımcı olacak birden fazla sekreter atayabilir.

8.3 Hakem

Her oyun için baş sekreter tarafından bir hakem görevlendirilir. Gerektiğinde oyun protokolünü tutan bir hakem yardımcısı görevlendirilebilir. Hakem oyun yüzeyinde bulunur ve oyun yönetiminden ve oyun kurallarına uyulmasından sorumludur. Görevleri arasında şunlar vardır:

- oyun yüzeyinin durumuna ve yeterli miktarda Gorodki'ye dikkat etmek.
- hakemler her oyundan önce (ısınma sırasında) Bit'leri sağlam durum ve işaretin varlığı açısından kontrol etmelidir.
- ısınma ve oyun sırasında güvenlik kurallarına uyulmasını denetlemek.
- figürlerin kurulum sırasını ve doğruluğunu kontrol etmek.
- atışı bir düdükle serbest bırakmak ve çıkarılan Gorodki sayısını belirlemek ve yüksek sesle duyurmak.
- geçersiz bir atış veya Gorodki'lerin kayması tehlikesi varsa Gorodki'lerin konumunu tebeşirle işaretlemek.
- kararlarını katılımcıların talebi üzerine gerekçelendirmek.
- oyunun her anında, figürün kurulumunun doğruluğunu, atış sırasındaki oyuncuyu, Bit'in iniş yerini ve Gorodki'lerin oyun yüzeyindeki hareketini açıkça görebileceği bir konumda durmak.
- oyun protokolünü tutmak.
- oyun yüzeyinin toplanmasını denetlemek. Oyuncular tüm Gorodki'leri oyun yüzeyinden toplamalı ve Bit'lerini yanlarında götürmelidir.

- oyunun sonucunu oyunculara bildirmek ve oyun protokolünü oyunculara imzalatmak.
- oyun protokolünü baş sekretere teslim etmek, gerekirse oyun sonuçlarını açıklamak.
- ortaya çıkan eksiklikler ve eksik yardımcı araçlar vb. hakkında turnuva yönetimini bilgilendirmek.

Hakem, tıbbi yardım dışında oyun sırasında oyunculara herhangi bir yardımda bulunamaz.

Oyun için bir hakem yardımcısı görevlendirilmişse, oyun protokolünü tutmaktan o sorumludur. Takım müsabakalarında oyuncuların atış sırasını denetler.

8.4 Turnuva Sunucusu

Bir turnuvada bir sunucu varsa, aşağıdaki görevleri üstlenir:

- spor tesisinde bulunanları müsabakanın akışı ve organizasyonu hakkında bilgilendirmek (skorlar, sonraki oyunlar, oyun sonuçları, ...).
- ısınma sırasında kulüpleri, katılımcıları ve hakemleri tanıtmak.

8.5 Hakem Komitesi (SRK)

SRK'nın bileşimi turnuva düzenleyicisi tarafından belirlenir. SRK'nın oluşturulması için aşağıdaki yapı önerilir:

- Turnuva Yöneticisi
- yardımcı turnuva yöneticisi
- Baş Sekreter
- düzenleyicinin görüşüne göre yetkin en az iki kişi daha

SRK'nın çalışması turnuva yöneticisi tarafından yönetilir. SRK, turnuvanın usulüne ve kurallara uygun yürütülmesine dikkat eder ve itirazlar ile diskalifiyelere karar verir. Karar basit çoğunlukla alınır; oy eşitliği durumunda turnuva yöneticisinin oyu çift sayılır.

8.6 Ekipman Komitesi (INVK)

INVK, Bit'leri, Gorodki'leri ve sahaları kontrol etmekten ve bunların öngörülen kurallara uygun olduğunu onaylamaktan sorumludur.

Her oyuncu ilk oyunundan önce Bit'lerini INVK'ya kontrol ettirmeli (2.2 Bit'e göre koşullar) ve işaretletmelidir (örn. etiket). Yalnızca işaretli Bit'lerle oynanabilir.2.2Bit

INVK'nın bileşimine turnuva düzenleyicisi karar verir; en az üç kişiden oluşmalıdır.

9 İtiraz

9.1 İtiraz Sunma Usulü

Oyuncu hakemin bir kararına katılmazsa, oyun sırasında oyunun akışını veya sonucunu etkileyen tartışmalı bir an meydana gelmişse, oyuncu, takım kaptanı veya takım sorumlusu hakemin kararına itiraz edebilir. İtirazın sunulma süresi, oyunun bitiminden sonra bir saattir.

Bir turnuva katılımcısı, turnuva sırasında müsabakanın yürütülmesine ilişkin bir eyleme veya karara katılmazsa, bununla ilgili sözlü bir duyurudan sonra itiraz edebilir. İtirazın sunulma süresi, sözlü duyurudan sonra bir saattir.

İtiraz, turnuva yöneticisine (yardımcısına veya baş sekretere) yazılı olarak sunulur ve şu bilgileri içerir:

- itirazı sunan kişinin adı ve soyadı;
- tartışmalı durumun ortaya çıktığı tarih ve saat;
- oyun kurallarının veya turnuva yönetmeliğinin ihlaline atıfla tartışmalı durumun ayrıntılı bir açıklaması.

9.2 İtirazın Çözümüne Kavuşturulması Usulü

Kurallara uygun sunulan bir itirazın incelenmesi, itirazın sunulduğu andan itibaren bir saat içinde başlatılmalıdır.

İtirazın incelenmesine katılanlar:

- hakem komitesi;
- itirazı sunan taraf;
- eylemlerine karşı itiraz yapılan katılımcı.

SRK toplantısı turnuva yöneticisi veya onun yokluğunda yardımcı tarafından yönetilir. Turnuva yöneticisine karşı bir itiraz yapılmışsa, toplantı yardımcı tarafından yönetilir. İtiraz eden kişi veya hakkında itiraz yapılan kişi SRK'ya mensupsa, karar almada oy hakları yoktur. SRK'nın kararları basit oy çoğunluğuyla alınır. Oy eşitliğinde, turnuva yöneticisinin oy verdiği karar alınır. Bu durumda çekimser kalmaz. Turnuva yöneticisine karşı bir itiraz yapılmışsa, yardımcı turnuva yöneticisinin oyu belirleyicidir.

Toplantı sonuçları bir tutanakta belgelenir; bu tutanakta SRK'nın kararları oyun kurallarının ve turnuva yönetmeliğinin ilgili maddelerine atıfla gerekçelendirilir. Doldurulmuş toplantı tutanağı ilgili her iki tarafa da verilir.

Bir oyuncunun veya takımın, ilk anlaşmazlıkla ilgili olmayan ikinci itirazı da SRK tarafından gerekçeli olarak reddedilirse, bu oyuncu veya takım, müsabakanın sonuna kadar başka itiraz sunma hakkından yoksun bırakılır. Bir itiraz SRK tarafından reddedilmişse, bu anlaşmazlık konusunda başka itiraz sunulamaz.

10 Kural İhlallerinde Cezalar

No.	İhlal	Sonuçlar
10.1.	Atış, hakemin düdüğünden önce yapılır.	Atış „geçersiz“ sayılır.
10.2	Oyuncu, atışın başlangıcından vücudunun dengeli bir duruşa ulaşmasına kadar geçen sürede yan çizgi üzerindeki bir noktaya, bir sınır çitasına veya Kon'un (Polukon'un) dışına bir vücut kısmıyla dokunmuştur.	Atış „geçersiz“ sayılır.
10.3	Oyun ekipmanı oyun kurallarına uymuyor.	Kurallara uymayan ekipmanın kullanımının yasaklanması.
10.4	Oyun kurallarına uymayan oyun ekipmanının kullanılması.	Oyuncunun turnuva yönetimi tarafından diskalifiye edilmesi.
10.5	Atış alanına girerken veya çıkarken Kon ve Polukon'un sınır çizgilerinin veya çizgilerinin üzerine basmak veya geçmek.	-birinci ihlal: Sözlü uyarı -ikinci ihlal: Protokole kayıtlı uyarı. -Her sonraki ihlal: Oyun sonucundan bir puan düşülür (belirli sayıda atışlı oyun) veya sonuca bir Bit eklenir (oynanacak belirli sayıda figürlü oyun).
10.6	Oyuncu veya yardımcısı oyunu geciktirir ya da rahatsız eder veya öyle yorumlanabilecek eylemlerde bulunur.	-birinci ihlal: Protokole kayıtlı uyarı. - Her sonraki ihlal: Oyuncu bir atış hakkını kaybeder. Bu atış „geçersiz“ sayılır.
10.7	Hakemin onayı olmadan oyun yüzeyini terk etmek.	-birinci ihlal: Protokole kayıtlı uyarı. - ikinci ihlal: Oyuncu bir atış hakkını kaybeder. Bu atış „geçersiz“ sayılır. - üçüncü ihlal: oyuncu bu oyun için diskalifiye edilir.
10.8	Ağır sportmenlik dışı davranış.	Oyuncunun turnuva yönetimi tarafından diskalifiye edilmesi.

Ek

Oyun Figürlerinin Doğru Kurulumu

Figürlerin kurulumu, „Mektup“ figürü hariç, şehrin ön çizgisinin ön kenarının ortasında, işaret çizgilerini aşmadan yapılır.

Şehrin ön, arka veya yan çizgileri üzerinde bulunan tüm Gorodki'ler, bu Gorodki'lerin dikey izdüşümlerinin dış kenarları şehrin işaret çizgilerinin dış kenarlarıyla çakışacak şekilde yerleştirilmelidir.

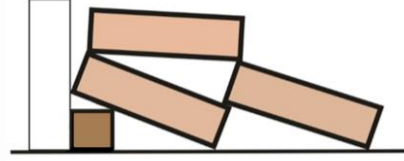
Gorodki'ler arasındaki mesafelerin doğruluğu, yatay olarak yerleştirilen kontrol Gorodok'u ile kontrol edilir.

Yan yana duran Gorodki'ler birbirine değmelidir.

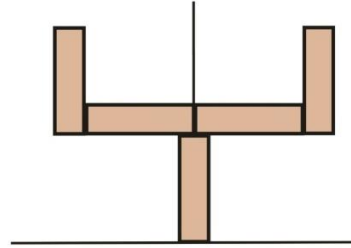
„Faks“ ve „Mektup“ figürlerinde orta işaret üzerinde bulunan Gorodok, çizgilerin ortasına yerleştirilir.

Oyun figürlerinin doğru kurulumu her figür için aşağıdaki şekillerde gösterilmiştir:

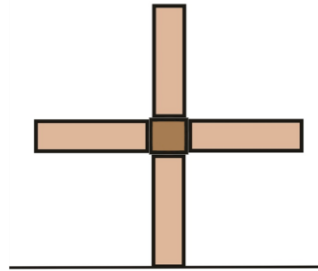
1. 1. Top



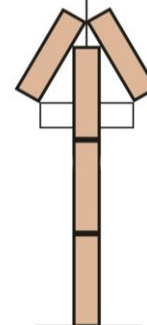
2. 2. Çatal



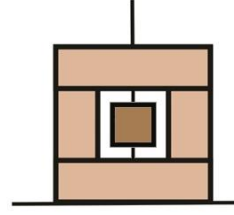
3. Yıldız



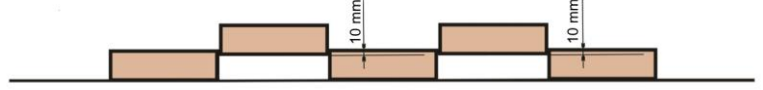
4. Ok



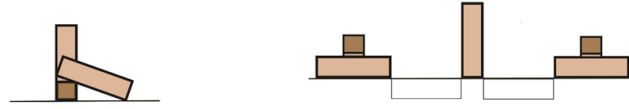
5. Kuyu



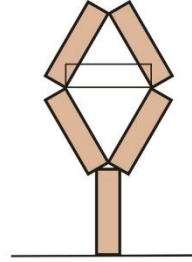
6. Krank Mili



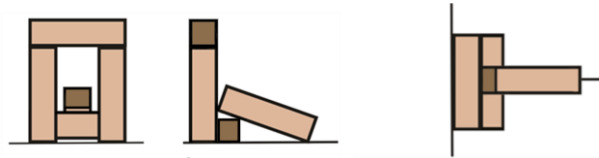
7. Topçu



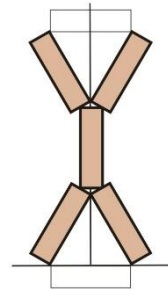
8. Roket



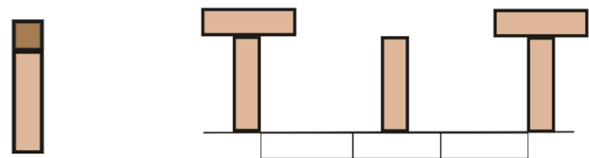
9. Makineli Tüfek Yuvası



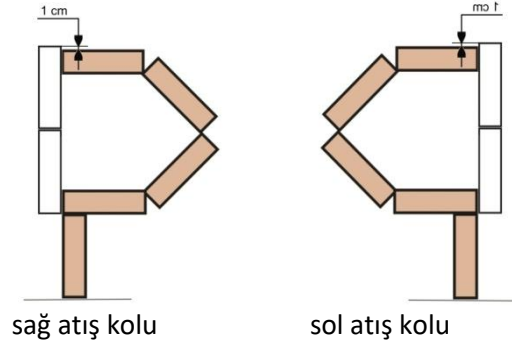
10. Yengeç



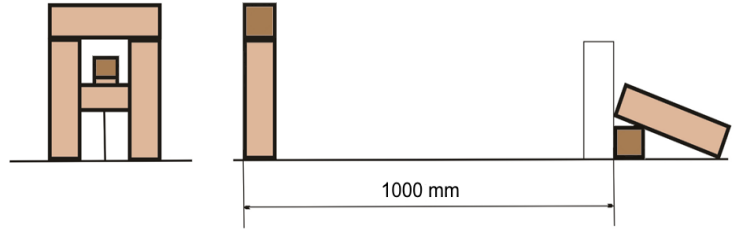
11. Nöbetçi



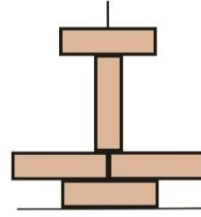
12. Orak



13. Atış Poligonu



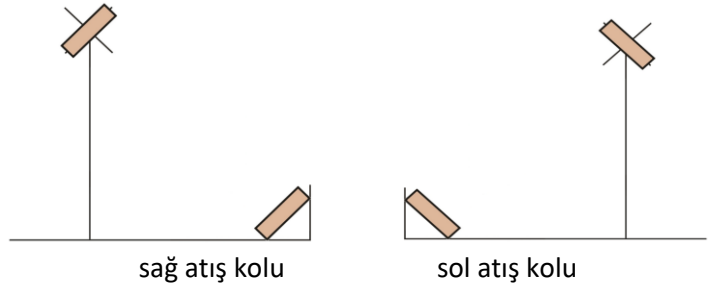
14. Uçak



15. Faks



16. Mektup



Sıralama Turnuvaları için Oyun Protokolü „2x20 Bits“ Varyant 1

Gorodki Spielprotokoll

2x20 Bits Einzel

Durchgang Datum Turniername

Schiedsrichter / Spielfeld Nr. _____ / _____

Spielsatz I (1-20)

Spieler 1: Vorname, Name _____

Spieler 2: Vorname, Name _____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Summe

Spielsatz II (21-40)

Spieler 2: Vorname, Name _____

Spieler 1: Vorname, Name _____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Summe

Unterschriften: _____

Schiedsrichter _____

Spieler 1

Ergebnis 40'

Spieler 2

Ergebnis 40'

Besondere Vorkommisse / Bemerkungen:

Gorodki-Turnier



Ort, Datum

SPIELPROTOKOLL

Spielrunde _____

Spieler I: _____

Spieler II: _____

Spielsatz I:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Summe	

Spielsatz II:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Summe	

Spielergewinn:

Unterschrift: Spieler I _____ Spieler II _____

Besondere Vorkommnisse, Bemerkungen:

Spielleiter: _____ Unterschrift: _____

Oyun Protokolü „5 Figür + Faks“

Gorodki Spielprotokoll 5 Figuren + Fax

Datum, Ort _____

Schiedsrichter _____

Spieler 1
Vorname, Name _____

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Würfe		
Runde I																																	
Runde II																																	
Runde III																																	
	Würfe gesamt																																

Spieler 2
Vorname, Name _____

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Würfe		
Runde I																																	
Runde II																																	
Runde II																																	
	Würfe gesamt																																

Unterschriften: _____ (Schiedsrichter) _____ (Spieler 1) _____ (Spieler 2) Ergebnis