



Resmi Kural Kitabı

İÇİNDEKİLER

Giriş	3
BeyBlade Maçı	4
Formatlar	5
Genel Kurallar	8
Evrensel Kısıtlamalar	10
Geçerli Parçalar	11
BeyPuanları	13

GİRİŞ

Beyblade iki kişinin oynadığı, rekabete dayanan bir topaç oyunudur. Beybladeçiler topaçlarını küçük bir stadyuma atarlar (buna BeyStadyum denir) – ve bu karşılıklı oyuna Beyblade maçı denmektedir. Beybladeler değiştirilebilir parçalara sahiptirler; bu yüzden her biri değişik özelliklere sahiptir. Stadyum içinde dönmeye devam eden Beyblade, maçı kazanır.

Beybladeler tür olarak üçe ayrılırlar: Saldırı, Savunma ve Dayanıklılık.

Saldırı tipi Beybladeler hızlı ve agresif bir biçimde hareket için tasarlanmıştır. Amaçları, karşı Beyblade'i sahanın dışına atmaktır. Tabii bu agresifliğin bir bedeli de olmalıdır; bu bedel ise Saldırı tipli Beyblade'lerin dönüş sürelerinin çok az olmasıdır. Eğer erkenden kazanamazsa bu tip Bladelerin yenileceğine kesin gözüyle bakılmaktadır.

Savunma tipi Beybladeler tamamıyla gelen saldırıları karşılamak için tasarlanmıştır. Amaçları, bu saldırıları karşılayarak sahanın dışına çıkmadan oyunda kalmayı sürdürmektir. Saldırı tiplerine karşılık vermekte uzman olan bu Beybladeler eğer bir saldırı Beyblade'i tarafından saha dışına atılamazlarsa, Defans tiplerinin kazanması içten bile değildir.

Dayanıklılık tipi Beybladeler sürekli saldırıları karşılamalarına rağmen dönmeye devam etmeleriyle ün yapmışlardır. Defans tiplerinden farklı olarak Dayanıklılık tipleri, ufak ve sürekli gelen saldırıları püskürtmede başarılı iken Defans tipleri, az aralıklarla gelen güçlü saldırıları karşılamaktadır. Parçalarının özelliğine göre Dayanıklılık Beybladeleri hafiftir.

Dördüncü Beyblade tipi olan Denge, iki beyblade tipinin birleşimiyle oluşur.

Beybladeçiler Beybladelerini değişik parçalarla tekrar kurabilirler. Böylece her Beybladeçi kendine has bir stil ve strateji yaratma şansını yakalar.

Dünya Beyblade Organizasyonu (DBO), Dünya üzerindeki Beybladeçiler için değerli bir otoritedir. Kapsamlı bir sıralama sistemi, Beywiki – engin bilgilerle genişleyen bir Beyblade veritabanı – ve dünyadaki en büyük Beyblade tartışma alanını içerir.

Bu kitapta DBO Beyblade maçları için gerekli olan kuralları bulacaksınız. Lütfen bu kuralları dikkatlice okuyunuz.

Bu sadece bir kural kitabıdır. Beyblade ve Dünya Beyblade Organizasyonu hakkında daha fazla bilgi için, resmi siteyi ziyaret edin: worldbeyblade.org!



BEYBLADE MAÇI

Beyblade maçları raundlar halinde yapılmaktadır. Bir Beyblade maçı kazanmak için Beybladeçiler, üç ayrı raund kazanmak zorundadır.

• Tek round kazanmak için gerekenler:

- Karşı Beyblade'in durması.
- Karşı Beyblade'in saha dışına çıkması (atıştan hemen sonra, çarpışma olmadan).

• Ceza Durumları:

- Beybladeçi eğer raund sırasında Beystadium ya da Beyblade'ler dokunursa, raund hemen biter ve karşı taraftaki Beybladeçi raundu kazanır.
- Beybladeçi atışını fazla erken ya da geç yaptığı takdirde de raund biter ve karşı taraf raundu kazanır.

Beraberlik halinde hiçbir Beybladeçi puan alamaz.

Karşı Beyblade'in kırılması ya da parçalarının dağılması halinde Maç biter ve maçı siz kazanırsınız (Plastiklerdeki Kutsal Canavar Çipinin yerinden çıkması, parçalanma ya da dağılma sayılmamaktadır).

Beyblade ve Atıcı Seçimi

- Beyblade atıcıya takılana kadar Beybladeçinin Beyblade seçimini yapmamış sayılır. Beyblade atıcıya takıldıktan sonra o Beyblade'in maç süresince kullanılması gerekmektedir.
- Herhangi bir Beyblade atıcıya takılmadığı veya fırlatma şeridi atıcıya takılmadığı sürece Beybladeçi, atıcı seçiminde özgürdür. Bunların herhangi biri olduğu takdirde Beybladeçi atıcı değiştiremez. Ancak, Dual Atıcı kullanıldığı görülürse, atış yönü raunlar arasında değiştirilebilir.

Atış Kuralları

- İki Beybladeçi de dizleri çökmüş vaziyette Beystadium'u aralarına alacak şekilde durmalıdırlar. Eğer Beystadium'un bir masa üzerine konması gerekirse, iki Beybladeçi de ayağa kalkarak Beystadium ve masayı karşılıklı olarak aralarına alırlar.
- Beyblade'in atıcıdan ayrıldığı nokta BeyStadyum'dan en fazla 30cm uzaklıkta olmalıdır.
- Beybladeçiler geri sayımı "3! 2! 1! Hazır Ateş!" şeklinde yaparlar. Bir atışın geçerli olabilmesi için Beybladeler "Ateş!" denildiği sırada fırlatılmalıdır.

Beyblade maçları sırasında güvenlik unsurlarını gözden kaçırmayınız. Her zaman aranızdaki mesafeleri koruyun ve Beystadium üzerine dayanmayın. Her ne kadar DBO Beystadium Çitlerini zorunlu kılmassa da, küçük çocuklar için kullanılması gereğini bir kez daha vurguluyoruz.

FORMATLAR

Metal Fight Beyblade Formatı

Bu formatta, sadece Metal Fight Beyblade topaçları kullanılabilir.

Heavy Metal System Formatı

Bu formatta, sadece Heavy Metal System topaçları kullanılabilir.

Plastik Formatı

Bu formatta, sadece Orjinal Plastik topaçlar kullanılabilir.

Açık Format

Bu formatta, evrensel bir kısıtlaması olmayan tüm orjinal Beybladeler kullanılabilir.

BeyStadyumları

Aşağıdaki grafik hangi formatta hangi BeyStadyumların kullanılması gerektiğini gösterir. Formatlar yukarıda ve BeyStadyum isimleri sol taraftadır. Hasbro BeyStadyumları DBO-onaylı maçlar sırasında kullanılamaz.

	Metal Fight Beyblade	Heavy Metal System	Plastik	Açık
Saldırı Tipi (MFB)	✓	✓	✓	✓
Denge Tipi (MFB)	✓	✓	✓	✓
Dayanıklılık Tipi (MFB)	✓	✓	✓	✓
Geniş Kare Tipi (MFB)	✓	✗	✗	✗
Süper Saldırı Tipi (MFB)	✓	✗	✗	✗
Kasırga Saldırı	✗	✓	✓	✓
Kasırga Denge	✗	✓	✓	✓
Kasırga Denge S Tipi	✗	✓	✗	✗

Sınırlı Format

Sınırlı format tamamıyla opsiyonel bir kuraldır ve tüm formatlara uygulanabilir. Sınırlı formatta, belirli Beyblade parçalarının kullanılması yasaklanır. Aşağıda, Sınırlı Formatın kullanımını etkisizleştirdiği parçaları bulacaksınız.

Sınırlı Plastik Listesi

- **Saldırı Çemberleri**
 - Gyros AR (*Bearing Gyros*)
 - Tiger Defender (*Driger S*)
 - Triple Wing (*Trygle*)
 - Upper Dragoon (*Kid Dragoon, Master Dragoon*)
 - War Lion (*BBA Balancer, Galeon*)
 - Wing Cross (*Bistool, Gekiryu-oh, Ultimate Frostic Dranzer*)
- **Ağırlık Diskleri**
 - Spark Disk
 - Wide Defense
 - Wide Survivor
- **Dönüş Mekanizmaları**
 - Bearing Version (*Wolborg*)
 - Bearing Version 2 (*Wolborg 2*)
 - CG Free Shaft Version (*Zeus*)
 - Double Bearing Version (*Burning Kerberus*)
 - Heavy Metal Core (*Metal Driger*)
- **Blade Omurgaları**
 - Bearing Base (*Metal Dragoon Bearing Stinger*)
 - Grip Base (*Dragoon Grip Attacker*)
 - Metal Ball Base (*Draciel Metal Ball Defender*)
 - SG Grip Change Base (*Uriel 2*)
 - SG Spiral Change Base (*Dranzer S*)
- **Diğer Kısıtlamalar**
 - Metal Top taşımayı sağlayan Blade Omurgalarına ikiden fazla Metal Top alınması yasaklanmıştır.

Heavy Metal System Sınırlı Listesi

- **Saldırı Çemberleri**
 - Circle Upper (*Death Gargoyle MS*)
 - Samurai Upper (*Samurai Changer MS*)
 - Metal Ape (*Magical Ape MS*)
- **Ağırlık Diskleri**
 - Customize Weight Disk (17g Version) (*HMS Random Booster ACT 2*)

- **İşleyen Çekirdekler**

- ▶ Bearing Core (*Wolborg MS*)
- ▶ Bearing Core 2 (*Jiraiya MS*)
- ▶ Grip Flat Core (*Dragoon MS*)
- ▶ Grip Flat Core (Ultimate Mode) (*Dragoon MS UV*)
- ▶ Metal Change Core (*Death Gargoyle MS*)

- **Diğer Kısıtlamalar**

- ▶ Tüm maç boyunca aynı dönüş yönünün kullanılması zorunludur.

Metal Fight Beyblade Sınırlı Listesi

Şu an Metal Fight Beyblade için belirlenen bir sınırlama listesi yoktur.

GENEL KURALLAR

Oyun İçi ve Oyun Dışı açıklamaları

- **Bir Beyblade ne zaman "dönüyor" sayılır?**
 - Eğer bir Beyblade tam bir devir dönebiliyorsa, o Beyblade dönüyor sayılır. Motor düzenekli Beybladeler için; Beyblade'in üst yarısının bir devir dönmesi, o Beyblade'i "dönüyor" olarak saymak için yeterlidir. Beyblade dönmeyi bıraktığı anda oyundan çıkmış sayılır ve Maç biter.
- **Bir Beyblade ne zaman oyundan çıkmış sayılır?**
 - Beybladeler, oynanan alanın dışına çıktıkları takdirde oyundan çıkmış sayılırlar, BeyStadyum dışındaki halı/parke veya benzeri yerlere deđdikleri anda deđil. Beyblade oyun alanından ayrıldığı anda oyundan çıkmış sayılır.
- **Beyblade oyun alanından çıkıyor, ancak BeyStadyum'un çıkış alanında dönmeye devam ediyor.**
 - Bazı BeyStadyumların kendilerine has özellikleri vardır: bunlardan biri de Beybladelerin aralıklara vb. yerlere sıkışmasıdır. Eğer Beyblade olası bir biçimde BeyStadyuma geri dönebileceđi yamaçtan dışarı çıkarsa, oyundan çıkmış sayılır. Ancak, oyuna geri dönebileceđi bir alanda dönmeye eden bir Beyblade, oyun içinde kalmış sayılır.
- **Bir Beyblade dönmeyi bıraktığında diđer bir Beyblade'in de sahadan çıkmış olması.**
 - Eğer hangi Beyblade'in kazandığı belirlenemiyorsa, o tur berabere sayılır.
- **Beyblade durduktan sonra dönmeye tekrar başlarsa.**
 - Bir Beyblade durduđu anda tur biter. Tekrar dönmesi gibi özel bir durum ile tur devam etmez. Bir Beyblade oyun dışı edildiğinde, tekrar oyuna giremez.
- **Bir Beyblade BeyStadyum dışına çıktıktan sonra tekrar BeyStadyuma girerse.**
 - Bir Beyblade BeyStadyum dışına çıktığı anda tur biter. Bir Beyblade oyun dışı edildiğinde, tekrar oyuna giremez.

BeyBattle Maddeleri

Oyalanma Maddesi

Eđer iki Beybladeçinin de rakiplerinin Beyblade ve Atıcı seçtikleri görülüyorsa, iki Beybladeçide arkalarını dönerek seçimlerini gizli olarak yapabilme hakkına sahiptirler.

Atış Tekrarlama Maddesi

Eğer Beyblade atışı ile ilgili kesin olarak bir teknik hata varsa (örn: Beyblade'in atıştan hemen sonra parçalarının dağılması, ya da atışın elde kayma v.s olmasından dolayı zayıf bir şekilde yapılması), Beybladeçi istediği zaman "Atış Tekrarlama Maddesi" denilen kuralı kullanabilir. Bu kural, Beyblade atıcı yardımıyla atıldıktan hemen sonra uygulanmalıdır (uygulanması gerekli ise).

Bu durumda, Beybladeçi Beyblade'i ile atıcısını inceleyebilir ve eksik ya da bozuk parçaları değiştirebilir (eğer değiştirilecek söz konusu parça tamamıyla bozuk/kırık olan ile aynı ise). Beyblade parçalarının üretimlerinde Takara-Tomy'nin bazen farklı ancak benzer kalıplar kullandığını görmekteyiz. Parçalarda kalıp farklılığı var ise, değiştirilecek parça tamamen aynı olmak zorundadır. Parçaların renk farklılıkları göz ardı edilebilir. Gerekli değişimler yapıldıktan sonra Beybladeçi, Beyblade'ini BeyStadyum'da tek başına test etmekte özgürdür. Atış Tekrarlama kuralı Beyblade Maçı sırasında bir kere kullanılabilir. Bir yarışma sırasında ise maksimum iki kere kullanılabilir.

Yasal Modifikasyonlar

Her modifikasyon yasak olsa da, yasal olarak kabul gören bazı modifikasyonlar bulunmaktadır.

- Estetik görüntü için parçaları boyamak ya da astar çekmek. Astar hafif ve dokusuz olmalı ki Beyblade'in performansını etkilemesin.
- Çoğu Dual Atıcı içerisinde bir üretim hatası vardır: Kutsal Canavar Koruyucusunu tam olarak tutamazlar. Bunu üstesinden gelmek için, şu modifikasyonun kullanılması çok uygundur: Atıcının altındaki vidayı çıkararak siyah diş gibi olan parçayı alıyoruz. Plastiği sıcak suda bekletiyoruz ve sonrasında kendi isteğimize göre büküyoruz (hani bol geliyorsa sıkılaştırıyoruz). Bu şekli kalıcı tutmak için ise plastik parçamızı soğuk suya tutuyoruz.
- Atıcının içini yağlamak.
- Fırlatma şeritlerini düzleştirmek.
- Atıcılar arasında parça değişimi, teknik açıdan Atıcı aynı kaldığı sürece.

BeyStadium Durumları

BeyStadyumlar zaman içinde aşınır. Duvarlardaki çatlaklar bant ile düzeltilebilir (BeyStadyum dışına doğru). Ancak, oynama alanı içindeki kırık ve çatlaklar DBO oyunlarında kullanılamaz.

EVRENSEL KISITLAMALAR

Bu bölüm DBO tarafından onaylanmayan hareket ve durumları içerir, Beyblade Maçlarının hangi formatta yapıldığı dikkate alınmaz.

RESMİ DBO KARŞILAŞMALARI SIRASINDA SADECE ORJINAL TAKARA/TAKARA-TOMY, HASBRO, VE SONOKONG BEYBLADELERİ KULLANILABİLİR.

Çoğu Beyblade topacı DBO tarafından kullanılabilir olarak tanımlanmaktadır. Ancak, resmi DBO karşılaşmalarında kullanılmasına izin verilmeyen bazı özel parçalar bulunmaktadır.

- Gyros Ağırlık Diski (Bearing Gyros paketlerinin içinden çıkan)
- Saklı Ruh Beybladeleri (Griffolyon,Salamalyon,Zinrai, yani içinden Kutsal Canavar Model Kiti çıkan Beybladeler)
- Elektronik ve Uzaktan Kumandalı Beybladeler
- Burger King, Kellogg's Promosyonlarındaki oyuncak Beybladeler (resmi olmadıkları için)
- Beyblade ile alakalı herhangi bir yan ürün (topaçlar ile alakası olmayan; Dranzer şeklinde küçük bir anahtarlık gibi)

Bir sisteme ait olan parçalar diğer bir system için kullanılamaz: HMS parçalarını Plastik parçalarla kullanmak gibi, ya da Plastik Customize Tutucu ile MFB atıcısının kullanılması.

Modifikasyon

Aşağıdaki maddeler, DBO tarafından kural dışı olarak ilan edilen eklemelerdir. Herhangi bir Beyblade parçası bu modifikasyonlara maruz kaldığı takdirde, DBO karşılaşmalarında kullanılamaz.

- Beyblade'in performansını etkileyecek herhangi bir madde ya da cisim etkilenmesi DBO aksini belirtmedikçe kural dışıdır.
- Beyblade parçalarını yıpratıp aşındırmak (Beyblade maçları dışında olan aşınmalar; bir Blade'in fazla kullanımı, elbette onun parçalarının aşınmasına yol açacaktır=.
- Doğal yoldan aşınmalar olsa bile, söz konusu parçanın şeklini veya performansını değiştiren aşınmalar modifikasyon sınıfına girmektedir.
- NSK rulmanlarını kurutmak. Rulmanı ayarlamak için önce NSK rulmanları yağlarından tiner v.b kimyasallar ile kurtulurlar, bu onların dayanıklılıklarını artırarak Beyblade'in de dönüş süresinde gözle görülür bir artış sağlayacaktır. Rulmanı terbiye etmek için ise Rulmanların shaftlarının ucunu bir motora bağlayarak dönmelerini sağlarız; bu şekilde rulmanlardaki sürtünme katsayısı büyük ölçüde azalır.
- Beyblade'in çıkartma kullanmak için uygun olmayan yerlerine çıkartma yapıştırmak (Ağırlık diskinin etrafına, ya da daha sıkı olması için Dönüş Mekanizmasının etrafına).
- Atıcılara ya da Atıcı Tutucularına "Yasak Modifikasyon" kısmındaki belirtilen değişikliklerden farklı ekleme/çıkarmalar yapmak kural dışı olarak nitelendirilir.

GEÇERLİ PARÇALAR

Parçaların yokluğu ile ilgili Altın Kural

Beyblade içinde Kutsal Canavar Çipi bölümü haricinde eksik ya da parçası olmayan bir yer varsa, bu boşluklar kapatılmalıdır.

Parça-Tipi Kuralları

- **Kutsal Canavar Çipi (Plastik)**
 - Eğer bu Çip bir Beyblade maçı sırasında Beyblade'den ayrılırsa, o parçaya dokunulmaz ve maça devam edilir.
 - Kutsal Canavar Çipi kullanılması zorunlu olmayan tek parçadır.
- **Alt Diskleri olan Saldırı Çemberleri (Plastik)**
 - Alt Disk için yeri olan bir Saldırı Çemberi, Alt Disk olmadan kullanılamaz.
 - Bir Alt Disk, uygun olan başka bir Saldırı Diskine takılabilir.
- **Destek Parçası için yeri olan Blade Omurgaları (Plastik)**
 - Destek Parçası için yeri olan bir Blade Omurgası, Destek Parçası olmadan kullanılamaz.
 - Her boşluğa farklı bir Destek Parçası kullanılabilir.
- **Değişken Blade Omurgası Uçları (Plastik)**
 - Blade Omurgası'nın bir parçası olarak nitelendirilen uçları başka bir Blade Omurgası'nda kullanamazsınız. Örnek olarak: Driger S'in SG Metal Değişim ve Dragoon S'in Fırtına Tutucusu.
 - Eğer uç Dönüş Mekanizması'nın bir parçasıysa o halde uçlar arası değişim yapılabilir. Örnek olarak: Wolborg 1/2 ile Burning Kerberous)
- **Ağırlık Diskleri (Plastik, Heavy Metal System)**
 - Birden fazla Ağırlık Diski kullanamazsınız.
- **Kutsal Canavar Koruyucusu (Heavy Metal System)**
 - Uygun bir Koruyucu kullanılması zorunludur, Shining God MS'in İşleyen Çekirdeğini bir arada tutan Koruyucular v.b istisna sayılır.
- **Değiştirilebilir Ağırlık Diskleri (Heavy Metal System)**
 - Bir plastik parçası olmayan Değiştirilebilir Ağırlık Diskleri kullanılamaz.

Beyblade/Parça-Belirli Kuralları

- **Magical Ape MS (Gyro Mode)**
 - İçindeki Metal rulman bir NSK rulmanı ile değiştirilemez.
 - HMS Saldırı Çemberini değiştirebilirsiniz.
 - Plastik Saldırı Çemberini değiştirebilirsiniz.
 - Üç çeşit değiştirilebilir özel denge uçlarını kullanamazsınız.

- ▶ Beyblade'i BeyStadyum'un Kasirga Yamacı denilen bölgesine koymak zorunludur. BeyStadyum bu bölgeden yoksunsa, BeyStadyum duvarının yamacından 3 cm uzakta olacak şekilde konulmalıdır.
- ▶ Magical Ape MS (Gyro Mode) atılmadığı ve konulduğu için, Beyblade'i elimizden BeyStadyum'a bırakma işlemini "ATEŞ!" denildiği zaman yapmamız gerekmektedir.
- **Rubber Weight Core (*Round Shell MS*)**
 - ▶ Rubber Weight Core özel modunda kullanılamaz.
- **Battle Change Core (*Samurai Changer MS*)**
 - ▶ Battle Change Core plastik CWD bölümü olmadan kullanılamaz.
- **Bunshin Core (*Phantom Fox MS*)**
 - ▶ Beyblade'in Bunshin Core kullanan bir bölümü dönmeyi bıraktığı halde diğer bölümü dönmeyi sürdürürse, duran parçan ellenmemelidir. BeyStadyum ya da savaş ortasındaki Beyblade'e edilen müdahale kuralları hala geçerliliğini korumaktadır.

BEYPUANLARI

DBO içerisindeki puanlama sistemi BeyPuanları'na bağlıdır.

BeyPuan sistemine geçiş iznini elde ettiğinizde başlangıç olarak 1000 BeyPuanı ile başlarsınız. Bir maç kazandığınızda, BP kazanırsınız. Bir maç kaybettiğinizde, BP kaybedersiniz. Kazanılan ya da kaybedilen BP miktarı rakibiniz ile sizin aranızdaki BP farkına bağlıdır.

BeyPuanları bir Beybladeçinin yeteneğini yaklaşık olarak hesap etmek için kullanılır. Yüksek BPLi bir Beybladeçinin düşük BPLi bir Beybladeçiden daha güçlü olduğu düşünülür. Yüksek BPLi bir Beybladeçi düşük BPLi bir Beybladeçiyi yenersen çok fazla BP kazanamaz. Ancak, söz konusu Yüksek BPLi Beybladeçi düşük BPLi bir Beybladeçiye yenilirse, çok fazla BP kaybedecektir.

Rakibinizin kaybettiği miktar kadar BP kazanacağınız için kendi seviyenizde Beybladeçilerle karşılaşmanız daha akıllıca olur.

Beyblade Maçlarını Sırasıyla Rapor Edin

Beyblade maçlarını sırasıyla rapor etmeyi sakın unutmayın! Aşağıda Beybladeçi 1 ve Beybladeçi 2 var:

- Beybladeçi 1 kazandı
- Beybladeçi 2 kazandı
- Beybladeçi 1 kazandı

Yukarıdaki kazanma sırasıyla rapor edip onaylamanız beklenmektedir. Maçın başında Beybladeçilerin puanlarına göre puan alışverişi yapıldığı için herhangi bir yanlış yapıldığı takdirde sıralamalarda dengesizlik olacaktır (örnek: Beybladeçi 1 için iki kere üst üste kazandı olarak rapor etmek, ve aradaki Beybladeçi 2'nin kazanma durumunu unutmak ya da bilerek girmemek) **If you intentionally report battles in the incorrect order, you are violating WBO policy and will be banned if discovered. Eğer bilinçli olarak yanlış sıralama ile raporlar vererseniz, DBO kurallarını ihlal etmiş sayılırsınız ve bu web sitesinden atılmanız anlamına gelecektir.**

Aynı Kişilerle Ayda Beş Maç

DBO sisteminin dengesinin bozulmasını önlemek amacıyla, aynı Beybladeçi ile ayda sadece 5 (beş) maç yapabilirsiniz. Eğer yanlışlıkla fazla maç bildirimini yaptıysanız, hemen bir DBO yetkilisi ile görüşün. Eğer size verilen maç raporu gönderme sayısını aşarsanız, hesabınız üzerinden cezalandırılabilirsiniz; DBO web sitesinden atılmak bu cezalara dahildir.

Bu kural DBO turnuvalarındaki maçlar için geçerli değildir.

BeyPuan sıralamaları hakkında teknik sorularınız için (yenilgi bildirim gibi), DBO web sitesinin Yardım bölümüne girin.

Çeviren: Yugi Jyudai (Sarp Metin) - June 2009