

ÇANKAYA
İLÇE MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
2024-2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI
OYUN KURALLARI

YAĞ SATARIM BAL SATARIM OYUN KURALLARI

OYUN ALANI:

- 1. Oyun Alanı:** Bu oyun açık alanda veya kapalı spor salonlarında oynanabilir. Oyun alanının yüzeyi, düz olmak kaydıyla parke, çim veya toprak olabilir.
- 2. Saha ölçüleri:** İç daire 7.64 m çapında (yarıçapı 3.82m), dış daire 12.64 m çapında (yarıçapı 6.32 m), iç ve dış daire arasındaki mesafe 2.5 m'dir, iki oyuncu bölgesi arasındaki mesafe 1.5 m'dir. Çizgi kalınlıkları 5 cm olmalıdır. İç daireye dıştan eşit aralıklarla teğet olarak çizilmiş 50 santimetrekarelik 12 adet kare bulunur (Şekil 1). Bu karelerin içine 1'den 12'ye kadar numaralar yazılmalıdır. Bu numaralara bölge numarası denir. Numaralandırma yapılırken, masa hakeminin tam karşısındaki bölge numarası 12 olmalı ve sıralama buna göre yapılmalıdır (saat şeklinde). Ayrıca bölge numaralarının olduğu karelere bitişik olarak, oyuncuların arka tarafına denk gelecek şekilde 50 santimetrekarelik mendilin bırakılacağı ikinci kareler çizilecektir. (Mendil bu karelere bırakılmak zorundadır.)
- 3.** Oyun alanındaki bütün çizgiler sınırladıkları alana dahildir.
- 4. Oyuncu Değiştirme Çizgisi:** Masa hakemi tarafındaki kenar çizgisidir. Her takım kendi yedek oyuncu alanının bulunduğu taraftan oyuncu değişikliği yapar.
- 5.** Oyun sahasının her iki yanında, 3m x1m boyutlarında, yedek oyuncu alanları vardır.

OYUN SÜRESİ:

- 1.** Oyun üç set üzerinden oynanır. İki set alan takım maçı kazanır. Oyun süresiyle ilgili zaman kısıtlaması yoktur. Setlerdeki 1-1'lik beraberlik durumunda üçüncü setin başında tekrar "aldım verdim" sayışması yapılır. Sayışmayı kazanan takım müsabakaya başlar.
- 2.** Her iki takımın, bir sette 1 dakikalık birer mola hakkı vardır. Takım kaptanı veya geleneksel oyun lideri oyun durduğu esnada hakeme işaret ederek mola hakkını kullanabilir.
- 3.** Set aralarındaki dinlenme süresi 3 dakikadır.
- 4.** Maç öncesinde takımlara 10 dakika ısınma süresi verilir.

TAKIMLARIN OLUŞUMU:

- 1.** Takımlar kız- erkek karma olarak oluşturulur.
- 2.** Karma takımlar 6 kız, 6 erkek oyuncudan oluşur.
- 3.** Bir takım en fazla 12 oyuncu (6 asil, 6 yedek olmak üzere), bir geleneksel oyun liderinden oluşur. Oyun her biri 6 asil oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır. Oyuncuların 6'sı yedektir.
- 4.** Takımlar en az 6 oyuncuyla müsabakalara katılmak zorundadırlar. 6 oyuncunun altında müsabakaya gelen takım eksik ilan edilir ve hükmen mağlup sayılır. Müsabaka esnasında

6 asil oyuncusundan bir ya da daha fazla oyuncusu sakatlanmış ve oyuncu değişikliği yapacak yedek oyuncusu da yoksa takım hükmen yenilmiş sayılır.

5. 6 asil oyuncunun 3'ü erkek 3'ü kız olmak zorundadır.

OYUN DÜZENİ:

1. Saha seçimi, her iki takım kaptanının "Aldım verdim, ben seni yendim, alamazsın veremezsin sen beni yenemezsin" şeklindeki karşılıklı ayak adımlama yöntemiyle (Sayışmaları sonucunda) yapılır. Oyunculardan hangisinin adımlamaya başlayacağına, hakemin "bozuk para hangi elimde" sorusunu bilen taraf karar verir. Adımlama mesafesi 12-6 veya 9-3 numaralı oyuncu bölgeleri arasındadır. Adımlama mesafesi boyunca her oyuncu bir defa yarım adım kullanabilir. Hangi oyuncunun ayağı üstte kalırsa o oyuncu kazanmış olur ve seçme hakkına sahip olur.

2. Sayışmayı kazanan takım oyuna başlama şeklini belirler. (Mendili alarak oyuna başlama hakkı)

3. Mendili alan takımın oyuncuları, 1 numaralı oyuncu bölgesinden başlayarak tek sayılı oyuncu bölgelerine yerleşirler. (1-3-5-7-9-11)

4. Rakip takım (mendil bırakılan takım) oyuncuları 2 numaralı oyuncu bölgesinden başlayarak çift numaralı oyuncu bölgelerine yerleşirler. (2-4-6-8-10-12).

5. Elinde mendil olan oyuncu, elindeki mendili sallayarak koşu yolunda sekerek turlamaya başlar. Diğer oyuncular ise, "**Yağ Satarım Bal Satarım, Ustam Öldü Ben Satarım, Ustamın Kürkü Sarıdır, Satsam On Beş Liradır, Zambak zumbak Dön Arkana İyi Bak, Zambak Zumbak Dön Arkana İyi Bak**" şarkısını söylerler.

6. Oyuncu şarkı nakaratının (**2. Zambak Zumbak Dön Arkana İyi Bak**) bittiği andan itibaren iki tur içinde elindeki mendili rakip takım oyuncularından birinin arkasındaki mendil bırakma alanına (50 santimetrekarelik alana) bırakmak zorundadır. Nakarat bitmeden mendil bırakılırsa mendili bırakan takım bir sayı kaybeder.

7. Oyuncu iki tur koşuktan sonra elindeki mendili hala bırakmamışsa ve koşmaya devam ediyorsa takımı bir sayı kaybeder. Oyun sırası rakip takıma geçer. Baş hakem oyuncuların tur sayılarını sesle ve el işaretiyle gösterir.

8. Oyun devam ederken arkasına mendil bırakılan oyuncuyu takım arkadaşları uyarabilir.

9. Oyuncu bilinçli olarak koşmayarak beklerse, oyunu ağırlaştırırsa hakem tarafından uyarılır. Oyuncu uyarıya rağmen aynı davranışları sergilerse hakem oyunu durdurur, rakip takıma bir sayı verir. Oyun rakip takımın oyuncusuyla devam eder.

10. Mendili rakip oyunculardan birisinin arkasına bırakan oyuncu, iki tur koşuktan sonra yerine döner veya rakip oyuncu mendili fark edinceye kadar diğer oyunculara mendil bırakıyormuş gibi aldatma yapabilir. Bu şekilde en az iki turu tamamlayıp yerine geçebilir.

11. Oyuncu mendilin bırakıldığını fark ederek mendili bırakan oyuncuyu iki turu tamamlamadan koşu yolunu ihlal etmeden, ebelese takımı bir puan kazanır. Ebelemenin elle yapılması zorunludur. Ebeleyemez veya çizgi ihlali yaparsa rakip takım sayı kazanır.

Mendil bırakan oyuncunun bir ayağının oturma alanına temas etmesi ile oyun tamamlanmış sayılır ve takım sayı kazanır.

12. Set içerisinde aynı oyuncuya birden fazla mendil bırakılabilir. Ancak arka arkaya bırakılamaz. Arka arkaya mendil bırakılmasını önlemek için mendil bırakan oyuncu sonraki oyunda bir tur sırtı daireye dönük oturur.

13. On iki (12) oyuncunun da sırayla oynamasıyla bir set tamamlanmış olur. En fazla sayı alan takım seti kazanır.

14. Birinci sette çift numaralı oyuncu bölgelerinde oyuna başlayan takım oyuncuları 2.sette tek numaralı oyuncu bölgelerine yerleşir ve set bir numaralı oyuncu bölgesinde oturan oyuncu ile başlar.

15. Sayılarda eşitlik (6-6) olması durumunda; ilk 5 oyuncunun (1,2,3,4,5 numaradaki oyuncuların) yarışmasından sonra sayıca önde bitiren takım seti kazanır.

16. Oyuna katılanlar oyun kurallarını bilmek ve kurallara uymak zorundadırlar.

17. Oyuna katılanlar sportmenliğe yakışır bir şekilde hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadırlar.

18. Oyunda istem dışı düşen oyuncular için “**düşene vurulmaz**” prensibi uygulanır ve hakem kararı ile oyun tekrar edilir. Ancak bu hak mendili bırakıp kaçan oyuncular için ve her sette birer defa uygulanır. Bu kural yalnızca mendili bırakan oyuncular için geçerlidir.

OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ VE UYULMASI GEREKEN KURALLAR

1. Bir takımın yedek oyuncu sayısı 6 oyuncu ile sınırlandırılmıştır.

2. Her takım bir sette 6 oyuncu değiştirme hakkına sahiptir ve bu hakkını istediği zaman kullanabilir.

3. Oyuncu değişiklikleri kız – erkek dengesi bozulmadan oyunun duraklama zamanlarında yapılır.

4. Geleneksel oyun lideri istediği zaman oyuncu değiştirme talebini masa hakemine bildirir. Baş hakem oyun durakladığı zaman oyuncu değişikliğini gerçekleştirir. Hakem onayı olmadan oyuncu değişikliği yapılamaz.

5. Değiştirilen oyuncu, aynı sette, oyuna tekrar alınamaz.

6. Yedek oyuncular oyun esnasında kendileri için belirlenmiş olan yedek oyuncu alanında beklerler.

7. Oyun esnasında ciddi bir sakatlık meydana gelirse, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık personelinin sahaya girmesine izin vermelidir.

8. Eğer sakatlanmış bir oyuncu kurallara uygun olarak değiştirilemiyorsa (Oyuncu değiştirme hakkını tamamlamış ise), bu oyuncuya 3 dakikalık bir iyileşme süresi tanınır. Bu arada oyun durur; ancak bir maçta aynı oyuncuya bu hak birden fazla tanınmaz.

GELENEKSEL OYUN LİDERİ VE TAKIM KAPTANI:

1. Her takımda bir takım kaptanı olmak zorundadır. Takım kaptanının formasında, göğüs numarasının altında 6 cm x 2 cm'lik bir şerit olmalıdır.
2. Maç öncesi takım kaptanı müsabaka cetvelini imzalar ve sayışmada takımını temsil eder.
3. Her takımdan sorumlu bir geleneksel oyun lideri bulunur. Geleneksel oyun lideri; müsabaka isim listesini masa hakemine teslim eder, oyuncu değişikliği talebinde bulunabilir. Geleneksel oyun lideri müsabaka süresince yalnızca kendilerine ayrılan bölümden takıma taktik verebilir, oyun alanına giremez, oyunun akışını durduracak davranışlarda bulunamaz. Oyun lideri oyun alanına girerek oyunu durduracak bir davranışta bulunursa sayı rakip takıma verilerek yaptırım uygulanır.
4. Müsabakada takımın başında yalnızca 1 oyun lideri (sınıf öğretmeni, beden eğitimi öğretmeni veya okul idarecisi) bulunabilir. Müsabaka cetvelinde yazılı olan oyun lideri dışında hiçbir çalıştırıcı sahaya alınmayacaktır. Oyun liderleri müsabaka esnasında oyuncularına kırıcı, aşağılayıcı şekilde davranamaz. Bağırarak taktik veremez. Bu kurallara uymayan oyun liderleri oyun alanı dışına çıkartılır. Takım kaptanı geleneksel oyun liderinin görevini yürütür.
5. Takım kaptanı ve geleneksel oyun lideri kendi takım oyuncularının davranış ve disiplininden sorumludur.
6. Maç esnasında ve oyun alanında olduğu sürece, takım kaptanı oyundaki kaptandır. Takım kaptanı oyunda olmadığı zaman geleneksel oyun lideri veya takım kaptanı oyundaki kaptanlık rolünü üstlenmek üzere bir başka oyuncuyu tayin eder.
7. Takım kaptanı oyun esnasında mola ve oyun durakladığında oyuncu değişikliği talebinde bulunabilir.

GELENEKSEL OYUN HAKEMLERİ:

1. Yağ satarım bal satarım müsabakasını 1 başhakem, 2 çizgi hakemi ve 1 masa hakeminden oluşan hakem heyeti yönetir. Koşullara göre müsabakalar daha az hakemle de yönetilebilir.
2. **Başhakem:** Müsabaka esnasında bütün yetkiler başhakemdedir, başhakem sahanın içinde hareketli olmalıdır, diğer hakemler yardımcı hakemlerdir.
3. Açık alanlarda yapılan müsabakalarda, hava şartlarının elverişsiz olduğu durumlarda, başhakem müsabakayı başka bir tarihe erteleyebilir.
4. Masa hakemi: 12 numaralı oyuncu bölgesinin 2.50 cm dışında yan çizgi tarafında masada oturur ve yazı işlerini yürütür.
5. **Çizgi hakemleri:** Oyuncuların çizgi ihlali yapıp yapmadıklarını kontrol ederler ve başhakeme yardımcı olurlar.

SARI KART, KIRMIZI KART:

SARI KART: Oyun liderinin yerinden kalkması ve yerini terk etmesi, yüksek sesle öğrencilere bağırması sarı kartla cezalandırılır. Aynı davranışlara devam etmesi durumunda kırmızı kartla cezalandırılır.

KIRMIZI KART: Oyun liderinin kırıcı, aşağılayıcı, hakaret ve şiddet içeren davranışlarda bulunması kırmızı kartla cezalandırılır.

MALZEMELER:

1. Oyuncunun malzemeleri forma, şort, çorap, dizlik ve spor ayakkabısından oluşur.
2. Takımın forma, şort ve çoraplarının rengi ile tasarımı tek tip ve temiz olmalıdır.
3. Ayakkabılar hafif, esnek, lastik ve topuksuz olmalıdır. Oyuncular kesinlikle ayakkabılarını çıkararak müsabakaya çıkamazlar.
4. Oyuncuların formaları 1'den 12'e kadar numaralandırılmış olmalıdır.
5. Numaralar formanın ön ve arka ortasında bulunmalıdır. Numaraların renk ve parlaklığı formanın renk ve parlaklığına zıt tonlarda olmalıdır.
6. Numaraların boyu göğüste en az 10 cm, sırtta en az 15 cm olmalıdır. Numaraların yazıldığı bandın genişliği ise en az 2 cm'dir.
7. Mendil 30cm x 30cm ebatlarında saten kumaştan imal edilmelidir. Tek renk olmalıdır.
8. Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara suni bir avantaj sağlayacak malzemelerin kullanılması yasaklanmıştır. Ayakkabıların kaymasını engellemek amacı ile ayakkabıların tabanına herhangi bir madde sürülemez. Oyuncular müsabaka esnasında küpe, kolye, künye, toka ve saat gibi kendilerine zarar verebilecek malzemeleri çıkartmak zorundadırlar.
9. Oyuncular zarar görme riskini kabul etmek şartıyla gözlük veya lens takabilirler. Ancak 18 yaş altı oyuncular konu ile ilgili muvafakat (veli izni) belgesini geleneksel oyun liderine ibraz etmek zorundadır. Sorumluluk geleneksel oyun liderine aittir.

OYUNUN ŞARKI SÖZLERİ:

Yağ satarım, bal satarım,

Ustam öldü, ben satarım,

Ustamın kürkü sarıdır,

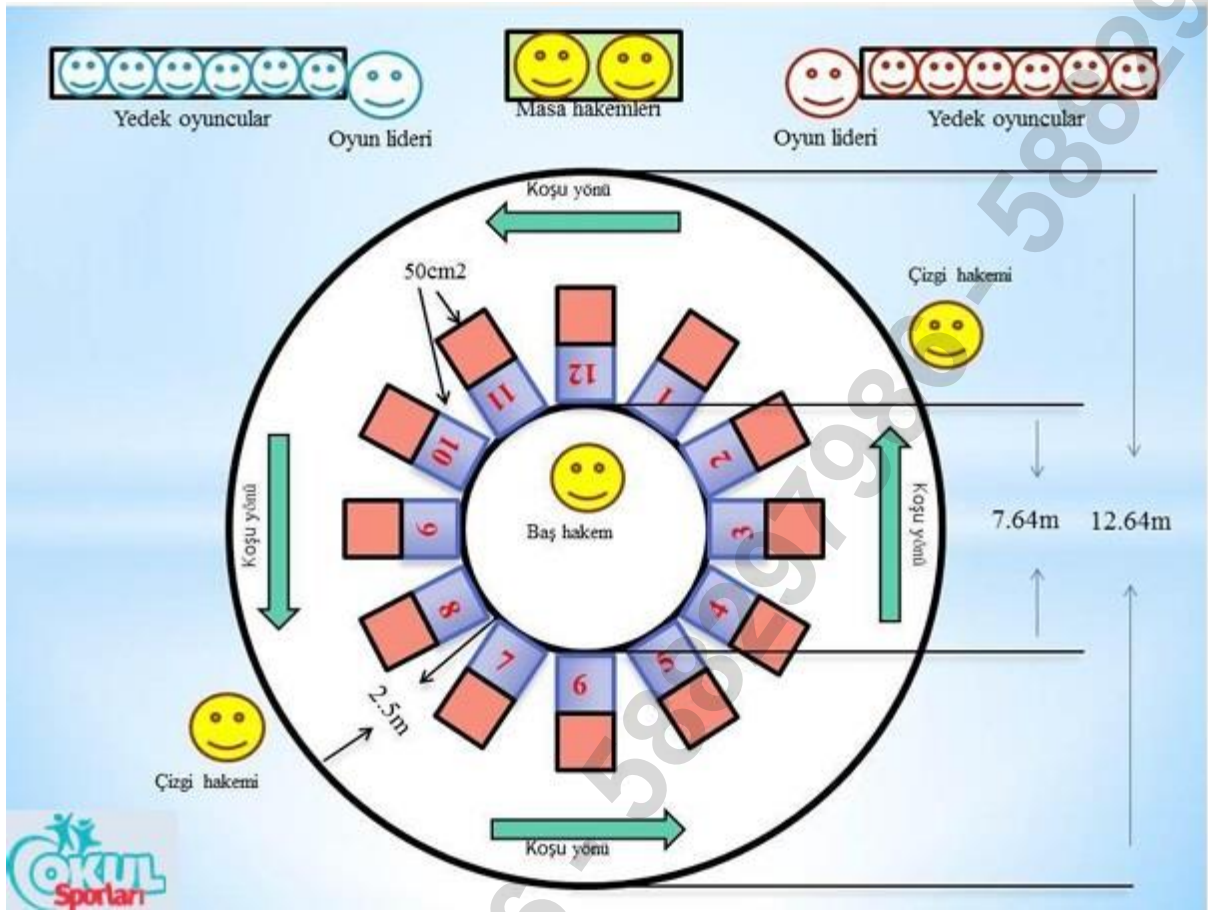
Satsam on beş liradır,

Zam-bak Zum-bak,

Dön arkana iyi bak,

Zam-bak Zum-bak,

Dön arkana iyi bak.



MENDİL KAPMACA OYUN KURALLARI

OYUN ALANI:

1. Oyun Alanı: Bu oyun açık alanda veya kapalı spor salonlarında oynanabilir. Oyun alanının yüzeyi, düz olmak kaydıyla parke, çim veya toprak olabilir.

2. Saha ölçüleri: Oyunun saha ölçüleri 40 m x 20 m veya 28 m x 15m ebadında dikdörtgen olmalıdır.

3. Tarafsız Bölge; Sahanın tam ortasında 3,60m çapında, mendil hakeminin mendili tutacağı, "tarafsız bölge" olarak adlandırılan bir daire vardır. **Tarafsız bölgeye yalnızca hücum oyuncusu girip mendili alabilir.** Oyuncuların hakeme dokunmaları yasaktır. Hakeme dokunan oyuncu da elenir. Savunma oyuncuları tarafsız bölgeye giremez, mendili alan rakip oyuncuyu tarafsız bölgeyi terk etmeden ebeleyemez. Savunma oyuncusu tarafsız bölge özelliği ortadan kalkmadan bu alana girerse veya mendili alan oyuncuya dokunursa elenir.

4. Mendili alan oyuncunun ayaklarından birinin tarafsız bölgenin dışına çıkmış olması, alanı terk ettiği anlamına gelmez. Terk etmiş sayılması için oyuncunun iki ayağının da

alanın dışına çıkması gerekir. Oyuncu ayaklarından birini alanın dışına çıkararak aldatma yapabilir. Mendili alan oyuncu tarafsız bölgeyi terk edip, tekrar tarafsız bölgeye döndüğü anda, tarafsız bölge özelliğini kaybeder. Bu durumda rakip oyuncu da tarafsız bölgeye girebilir, ebeleme yapabilir.

5. Oyuncu Değişirme Çizgisi: Masa hakemi tarafındaki kenar çizgisidir. Her takım kendi yedek oyuncu alanının bulunduğu taraftan oyuncu değişikliği yapar.

6. Uzun kenarlara kenar çizgisi, kısa kenarlara dip dizgi denir.

7. Orta çizgi, iki uzun kenarın orta noktalarını birleştiren çizgidir.

8. Sahadaki bütün çizgiler 5cm kalınlığındadır.

9. Masa hakeminin her iki yanında (sağında ve solunda) yedek oyuncu alanları vardır.

OYUN SÜRESİ:

1. Bir oyuncunun hücum süresi 30 saniyedir.

2. Mendil hakemi düdük çalarak ve ayağını yere vurarak oyunu başlattığında, 30 saniyelik hücum süresi de başlamış olur. Mendil hakemi 30'dan geriye doğru sesli olarak sayar, sifıra gelindiğinde süre bitmiş olur. Hakemler süre ölçer (kronometre) kullanabilirler.

3. Oyun üç set üzerinden oynanır. İki set kazanan takım maçı kazanır. Setlerdeki 1-1 lik beraberlik durumunda, üçüncü setin başında tekrar "aldım verdim" sayışması yapılır.

4. Her iki takımın; 1 sette, birer mola (1 dakika) hakkı vardır. Takım kaptanı veya geleneksel oyun lideri oyun durakladığında hakeme işaret ederek mola hakkını kullanabilir.

5. Set aralarındaki dinlenme süresi 3 dakikadır.

6. Oyun oynanırken ciddi bir kaza meydana gelirse, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık personelinin sahaya girmesine izin vermelidir.

7. Eğer sakatlanmış bir oyuncu kurallara uygun olarak değiştirilemiyorsa (Oyuncu değiştirme hakkını tamamlamış ise), bu oyuncuya 3 dakikalık iyileşme süresi tanınır; ancak bir maçta aynı oyuncuya bu hak birden fazla verilmez. Oyuncunun bu süre içinde iyileşmemesi halinde, sakatlanan oyuncu dışarıya alınır, takım eksik oyuncuyla müsabakaya devam eder, bu oyuncu elenmiş sayılır.

8. Maç öncesinde takımlara 10 dakika ısınma süresi verilir.

TAKIMLARIN OLUŞUMU:

1. Takımlar kız- erkek karma olarak oluşturulur.

2. Bir takım en fazla 14 oyuncu (10 asil 4 yedek olmak üzere), bir geleneksel oyun liderinden oluşur. Oyun her biri 10 asil oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır.

3. Takımlar en az on (10) oyuncuyla müsabakalara katılmak/başlamak zorundadır. On (10) oyuncunun altında müsabakaya gelen takım hükmen mağlup sayılır.

4. Takımların 10 oyuncunun 5'i erkek 5'i kız olmak zorundadır.

OYUN DÜZENİ:

1. Saha seçimi, her iki takım kaptanının **“Aldım verdim, ben seni yendim, alamazsın veremezsin sen beni yenemezsin.”** şeklindeki karşılıklı ayak adımlama yöntemiyle (sayışmaları sonucunda) yapılır. Oyunculardan hangisinin adımlamaya başlayacağına, hakemin **“bozuk para hangi elimde”** sorusunu bilen taraf karar verir. Adımlama mesafesi tarafsız bölge merkezi ile yan çizgi arasındadır. Adımlama mesafesi boyunca her oyuncu bir defa yarım adım kullanabilir. Hangi oyuncunun ayağı üstte kalırsa o oyuncu kazanmış olur ve seçme hakkına sahip olur.
2. Adımlamada seçme hakkına sahip olan takım set boyunca hücum mu, savunma mı yapacağını hakeme bildirir. Hücum yapma hakkını seçen takım set bitene kadar mendili almak zorundadır. Savunma yapacak olan takım o set boyunca mendili alamaz. Ancak hücum oyuncusu mendili yere düşürürse, savunmacı mendili yerden alıp kendi alanına götürebilir.
3. Her iki takımın oyuncuları masa hakeminin karşı taraftaki kenar çizgisinin gerisinde, kendileri için belirlenmiş alanda beklerler ve oyun liderinin belirlemiş olduğu pozisyon listesine göre çıkış yapmak zorundadırlar.
4. Oyun lideri pozisyon sıralamasını yaparken kız erkek sıralamasını istediği gibi yapabilir.
5. Yarışacak olan oyuncu, hakemin işaretiyle dip çizgideki çıkış alanına gelir.
6. Mendil hakeminin düdüğünü çalması ve aynı anda ayağını yere vurmasıyla oyuncular çıkış yaparlar.
7. Hücum süresi 30 saniyedir.
8. Hakemin çıkış işaretiyle süre başlar. 30 saniye tamamlanmadan oyunculardan biri mendili alıp kendi yarı alanındaki dip çizgiden mendil ile birlikte geçmek zorundadır.
9. Bir oyuncu mendili alıp, mendil ile birlikte rakip oyuncu tarafından ebelenmeden kendi yarı alanındaki dip çizgiden geçebilirse, takım 1 sayı kazanmış olur, rakip oyuncu oyun dışı kalır ve bu oyuncu set boyunca tekrar oyuna giremez.
10. Mendili alan oyuncu 30 saniyelik sürede kendi yarı alanındaki dip çizgiyi geçemezse elenir.
11. Hücum oyuncusu 30 saniye içinde mendili almaz ise, oyuncu elenir ve takımı sayı kaybeder.
12. Mendili alan oyuncu kendi yarı alanındaki dip çizgiyi geçmeden rakip oyuncu tarafından ebelenirse, oyun dışı kalır ve set boyunca tekrar oyuna giremez. Ebeleyen oyuncunun takımı 1 puan kazanır. Mendili alan oyuncu koşarken mendili düşürürse, tekrar mendili alabilir veya rakip oyuncu da mendili alıp kendi dip çizgisine koşabilir. 30 saniyelik oyun süresinde oyuncu mendili kendi dip çizgisinden geçirirse o oyuncu kazanmış olur. Rakip oyuncu elenir. Dip çizgiyi geçen oyuncunun elinde mendil olmak zorundadır.

13. Mendili almış olan oyuncuyu ebeleme, sadece el ile dokunarak yapılabilir. Ayakla veya başka bir şekilde ebeleme yapılamaz, yapılırsa bunu yapan oyuncu oyun dışı kalır.

14. Mendili almış olan oyuncuya kasti olarak sert bir şekilde vuran oyuncu oyun dışı kalır. Bu kararı başhakem verir.

15. Müsabaka esnasında hakemin işaretiyle oyuna başlayan oyuncuların her ikisi de kendi dip çizgileri dışında herhangi bir yerden oyun alanını terk edemez. Oyun alanını terk eden oyuncu oyun dışı kalır, sayıyı rakip takım alır.

16. Mendili alan oyuncu istem dışı düşerse, rakip oyuncu ebeleme yapamaz (Düşene vurulmaz) bu durumda hakem aynı oyuncular için oyunu tekrar oynatır. Ancak bu hak her sette mendili alan oyuncular için birer defa verilir. Aynı oyuncu ikince defa düştüğünde bu kural uygulanmaz ebeleme yapılabilir.

17. Hakemi aldatmaya yönelik davranışlarda bulunan oyuncular ve geleneksel oyun liderleri oyun dışı kalır. Bu kararı başhakem verir.

18. Takımda yarışan tek bir oyuncu kalması halinde; bu oyuncuya her koşudan sonra 30 saniye dinlenme süresi verilir.

19. Oyun sonunda rakip takımın 10 oyuncusunu da oyun dışı bırakan takım seti kazanır.

OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ VE UYULMASI GEREKEN KURALLAR:

1. Oyuncu değişiklikleri kız – erkek dengesi bozulmadan yapılır.

2. Oyuncu değişikliği sınırı: Bir sette en fazla 4 oyuncu değiştirilebilir.

3. Geleneksel oyun lideri istediği zaman oyuncu değiştirme talebini masa hakemine bildirir. Mendil hakemi oyun durakladığı zaman oyuncu değişikliğini gerçekleştirir.

4. Değiştirilen oyuncu aynı sette oyuna tekrar alınmaz.

5. Yedek oyuncular, oyun esnasında kendileri için belirlenmiş olan, yedek oyuncu alanında beklerler.

GELENEKSEL OYUN LİDERİ VE TAKIM KAPTANI

1. Her takımda bir takım kaptanı olmak zorundadır. Takım kaptanının formasında, göğüs numarasının altında 6cm x 2cm'lik bir şerit olmalıdır.

2. Maç öncesi takım kaptanı müsabaka cetvelini imzalar ve sayışmada takımını temsil eder.

3. Her takımdan sorumlu bir geleneksel oyun lideri bulunur. Geleneksel oyun lideri; müsabaka isim listesini masa hakemine teslim eder, müsabaka süresince takıma taktik verir, oyuncu değişikliği talebinde bulunur.

4. Geleneksel oyun liderleri müsabaka esnasında oyuncularına kırıcı, aşağılayıcı şekilde davranamaz. Bağırarak taktik veremez. Mola, devre arası ve sakatlık durumu haricinde oturmak zorundadır, ayağa kalkamaz. Bu kurallara uymayan geleneksel oyun liderleri oyun alanı dışına çıkartılır. Takım kaptanı geleneksel oyun liderinin görevini yürütür.

5. Takım kaptanı ve geleneksel oyun lideri kendi takım oyuncularının davranış ve disiplininden sorumludur. Müsabakalarda geleneksel oyun liderleri kendileri için belirlenen alanda oturmak zorundadır.

6. Maç esnasında, oyun alanında olduğu sürece, takım kaptanı oyundaki kaptandır. Takım kaptanı oyunda olmadığı zaman geleneksel oyun lideri veya takım kaptanı oyundaki kaptan rolünü üstlenmek üzere bir başka oyuncuyu tayin eder.

GELENEKSEL OYUN HAKEMLERİ:

1. Mendil kapmaca müsabakasını 1 başhakem 2 çizgi hakemi ve 2 masa hakeminden oluşan 5 kişilik hakem heyeti yönetebilir.

2. Başhakem (Mendil hakemi): Müsabaka esnasında bütün yetkiler başhakemdedir, başhakem sahanın içinde hareketli olmalıdır, diğer hakemler yardımcı hakemlerdir.

3. Açık alanlarda yapılan müsabakalarda, hava şartlarının elverişsiz olduğu durumlarda, başhakem müsabakayı başka bir tarihe erteleyebilir.

4. Masa hakemi: Yan çizgiyle orta çizginin kesiştiği noktanın en az 1m dışında masada oturur, maç cetvelini yazar. Oyuncu değişikliklerini başhakeme bildirir.

5. Çizgi hakemleri: Karşılıklı çapraz köşelerde bulunurlar. Çıkış yapan oyuncuların çizgi ihlali yapıp yapmadıklarını kontrol ederler. Oyunculardan herhangi biri oyun alanından çıkarsa bayrağını kaldırarak başhakemi uyarırlar.

6. Başhakemin uzak kaldığı ebeleme durumlarında veya diğer pozisyonlarda çizgi hakemleri bayraklarını kaldırarak başhakemi uyarırlar.

SARI KART, KIRMIZI KART:

SARI KART: Oyun liderinin yerinden kalkması ve yerini terk etmesi, yüksek sesle öğrencilere bağırması sarı kartla cezalandırılır. Aynı davranışlara devam etmesi durumunda kırmızı kartla cezalandırılır.

KIRMIZI KART: Oyun liderinin kırıcı, aşağılayıcı, hakaret ve şiddet içeren davranışlarda bulunması kırmızı kartla cezalandırılır.

MALZEMELER:

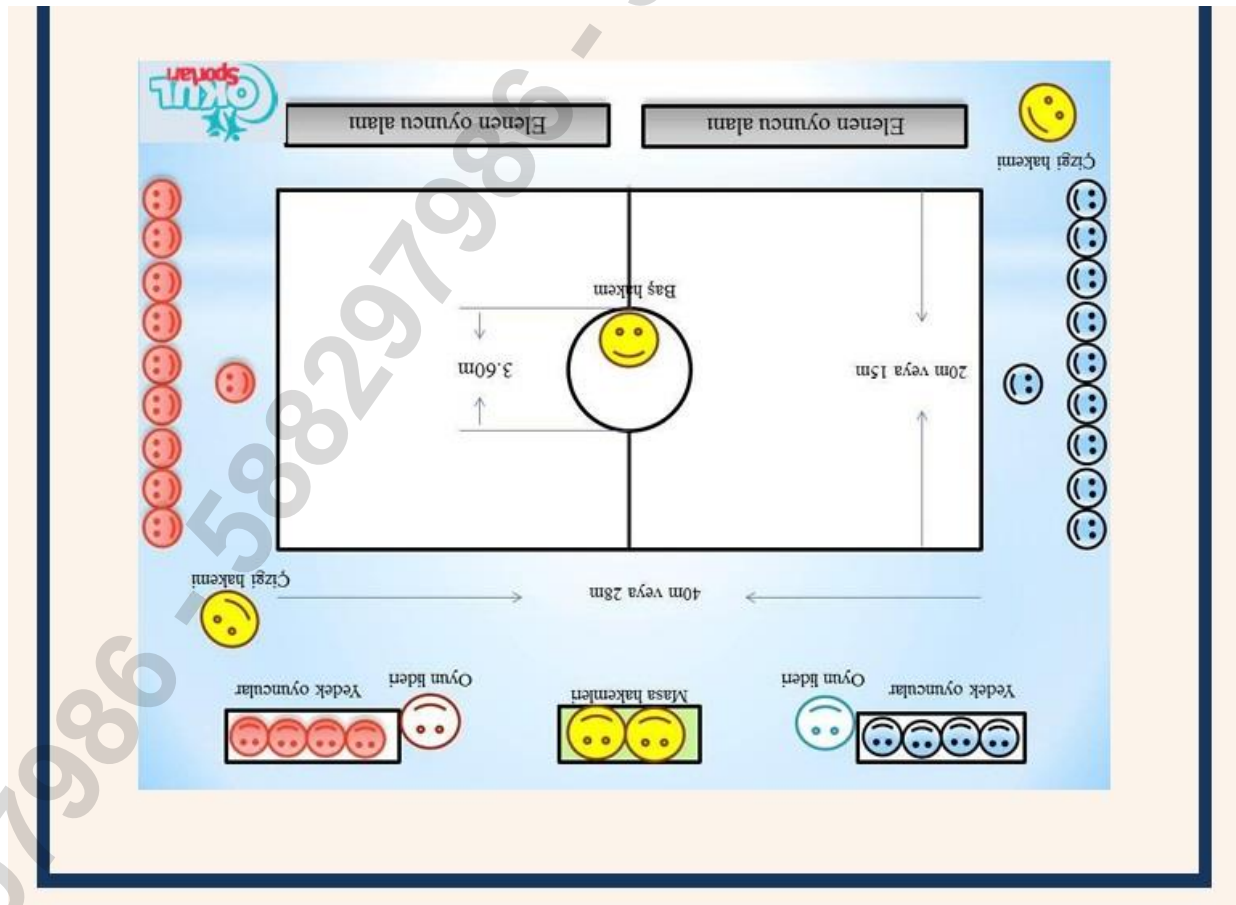
1. Oyuncunun malzemeleri forma, şort, çorap, dizlik ve spor ayakkabısından oluşur.

2. Takımın forma, şort ve çoraplarının rengi ile tasarımı tek tip ve temiz olmalıdır.

3. Ayakkabılar hafif, esnek, lastik ve topuksuz olmalıdır. Müsabaka esnasında oyuncular kesinlikle ayakkabılarını çıkaramazlar.

4. Oyuncuların formaları 1'den 14'e kadar numaralandırılmış olmalıdır.

5. Numaralar formanın ön ve arka ortasında bulunmalıdır. Numaraların renk ve parlaklığı formanın renk ve parlaklığına zıt tonlarda olmalıdır.
6. Numaraların boyu göğüste en az 10 cm, sırtta en az 15 cm olmalıdır. Numaraların yazıldığı bandın genişliği ise en az 2 cm. dir.
7. Mendil 30cm x 30cm ebatlarında saten kumaştan imal edilmelidir. Tek renk olmalıdır.
8. Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara suni bir avantaj sağlayacak malzemelerin kullanılması yasaklanmıştır. Oyuncular müsabaka esnasında küpe, kolye, künye, toka ve saat gibi müsabaka esnasında kendilerine zarar verebilecek malzemeleri çıkartmak zorundadırlar.
9. Oyuncular zarar görme riskini kabul etmek şartıyla gözlük veya lens takabilirler. Ancak 18 yaş altı oyuncular konu ile ilgili muvafakat (izin) belgesini geleneksel oyun liderine sunmak zorundadır. Sorumluluk geleneksel oyun liderine aittir.
10. Oyuna katılanlar sportmenliğe yakışır bir şekilde hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadır.
11. Oyuna katılanlar oyun kurallarını bilmek ve kurallara uymak zorundadır.



TOMBİK OYUN KURALLARI

OYUN ALANI:

- 1. Oyun Alanı:** Açık alanlarda veya kapalı spor salonlarında oynanabilir. Oyun alanının yüzeyi düz olmak kaydıyla parke, çim veya toprak olabilir.
- 2. Saha ölçüleri:** Oyunun saha ölçüleri 40 m x 20 m veya 28 m x15 m ebadında dikdörtgen olmalıdır.
- 3. Yasak bölge:** Sahanın tam ortasında 3,60 m çapında, ortasında tombik taşlarının dizileceği 30cm x 30 cm ölçülerinde kare alan bulunan dairedir. Bu alana oyun başladığında ebe olan takım oyuncuları giremez.
- 4.** Oyun alanındaki bütün çizgiler sınırladıkları alana dahildir.
- 5.** Oyuncu Değişirme Çizgisi: Masa hakemi tarafındaki kenar çizgisidir. Her takım kendi yedek oyuncu alanının bulunduğu taraftan oyuncu değişikliği yapar.
- 6. Atış çizgisi:** 3,60 m çapındaki dairenin merkezinin 7 m uzağında, dip çizgi tarafında, 2 m uzunluğunda 5 cm kalınlığında atış çizgisi olacaktır.
- 7.** Uzun kenarlara kenar çizgisi, kısa kenarlara dip çizgi denir.
- 8.** Orta çizgi iki uzun kenarın orta noktalarını birleştiren çizgidir.
- 9.** Sahadaki bütün çizgiler 5 cm kalınlığın da olacaktır.
- 10.** Masa hakeminin her iki yanında (sağında ve solunda) yedek oyuncu alanları vardır.

OYUN SÜRESİ:

- 1.** Oyun 5 set üzerinden oynanır. 3 set alan takım maçı kazanır. Oyun süresiyle ilgili zaman kısıtlaması yoktur. Setlerdeki 2-2 lik beraberlik durumunda beşinci setin başında tekrar "aldım verdim" sayışması yapılır.
- 2.** Her iki takımın, 1 sette 1 dakikalık birer mola hakkı vardır. Takım kaptanı veya geleneksel oyun lideri set devam ederken hakeme işaret ederek mola hakkını kullanabilir.
- 3.** Set aralarındaki dinlenme süresi 3 dakikadır.
- 4.** Oyun oynanırken ciddi bir kaza meydana gelirse, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık personelinin sahaya girmesine izin vermelidir.
- 5.** Eğer sakatlanmış bir oyuncu kurallara uygun olarak değiştirilemiyorsa (Oyuncu değiştirme hakkını tamamlamış ise), bu oyuncuya 3 dakikalık iyileşme süresi tanınır; ancak bir maçta aynı oyuncuya bu hak birden fazla verilmez. Oyuncunun bu süre içinde iyileşmemesi halinde, sakatlanan oyuncu dışarıya alınır, takım eksik oyuncuyla müsabakaya devam eder.
- 6.** Maç öncesinde takımlara 10 dakika ısınma süresi verilir.

TAKIMLARIN OLUŞUMU:

- 1.** Takımlar kız- erkek karma olarak oluşturulur.

2. Karma takımların 5'i kız 5'i erkek oyuncudan oluşmak zorundadır.

3. Bir takım en fazla 10 oyuncu (6 asil 4 yedek olmak üzere), bir geleneksel oyun lideri, bir yardımcı geleneksel oyun liderinden oluşur. Oyun her biri 6 oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır. Oyuncuların dördü yedektir.

4. Takımlar en az 6 oyuncuyla müsabakalara katılmak zorundadırlar. 6 oyuncunun altında müsabakaya gelen takım hükmen mağlup sayılır.

5. Takımlarda 6 oyuncunun 3'ü erkek 3'ü kız olmak zorundadır.

OYUN DÜZENİ:

1. **Saha seçimi**, her iki takım kaptanının "Aldım verdim, ben seni yendim, alamazsın veremezsin sen beni yenemezsin." şeklindeki karşılıklı ayak adımlama yöntemiyle (sayışmaları sonucunda) yapılır. Oyunculardan hangisinin adımlamaya başlayacağına, hakemin "bozuk para hangi elimde" sorusunu bilen taraf karar verir. Adımlama mesafesi tarafsız bölge merkezi ile 7 m atış çizgisi arasındadır. Adımlama mesafesi boyunca her oyuncu bir defa yarım adım kullanabilir. Hangi oyuncunun ayağı üstte kalırsa o oyuncu kazanmış olur ve Hücum (Atış) ya da Savunma (Ebe) seçme hakkına sahip olur.

2. Set kazanmak,

a) Atış yapan takım (Hücumcu); "dokuztaş taşı (tombik)" topla devirdikten sonra, tüm oyuncuları rakip takım tarafından vurulmadan, belirlenen kurallar çerçevesinde sahanın ortasındaki 30cm x 30 cm ölçülerinde kare alana tekrar üst üste dizilebilirse 1 set kazanmış olur.

b) Ebe olan takım (Savunmacı); atış yapan takımın oyuncularının tamamını "dokuztaş" dizmeden vurursa 1 set kazanmış olur. (Atış yapan takımın görevi; kendi takım oyuncuları, ebe olan takım tarafından topla vurulmadan, yıkılmış olan dokuztaş belirlenen alanda üst üste dizmektir.)

3. Atış (Hücum) yapacak olan takımın oyuncuları, atış çizgisinin 1 m gerisinde, forma numaralarına göre küçükten büyüğe doğru dizilirler. Hakemin işaretiyle, küçük numaradan başlayarak sırayla atış çizgisine gelerek atışlarını yaparlar. Atışı başarısız olan oyuncu, sıranın sonuna geçerek ikinci atış sırasını bekler.

4. Her oyuncunun bir sette iki atış hakkı vardır. Oyuncular önce sırayla ilk atış haklarını kullanırlar, dokuztaş devrilmez ise ikinci tur atışlarını yaparlar. Bir oyuncu iki atış hakkını art arda kullanamaz. Atış sırasında atış yapan oyuncu çizgi ihlali yapamaz (ayak çizgiye basamaz). Çizgi ihlali yapılırsa dokuztaş yıkılsa bile atış geçersiz sayılır ve atış sırası bir sonraki oyuncuya geçer.

5. Atış yapan oyuncu, hakemin işaretinden önce atış yaparsa, dokuztaş yıkılsa bile atış geçersiz sayılır ve atış sırası bir sonraki oyuncuya geçer.

6. Atış (hücum) yapan takımın asil oyuncularının tamamı, ikişer defa atış yaptıkları halde, dokuztaş deviremezler ise, atış yapan takım seti kaybetmiş olur. Bir sonraki set oynatılır.

7. Dokuztaş devrildikten sonra atış yapan takım oyuncuları hiçbir şekilde topa dokunamaz. Topa dokunan veya ebe(savunmacı) olan takımın attığı topa vurulan oyuncu set bitene kadar oyun dışı kalır, yerine yedek oyuncu giremez.

8. Oyun başladığında tarafsız bölgeye, sadece atış (hücum) yapan takım girip çıkabilir. Müsabaka esnasında top tarafsız bölgede kalırsa başhakem oyunu durdurur ve topu savunma oyuncusuna verir. Oyun durduğunda taş dizilemez.

9. Yasak bölgeye, ebe (savunmacı) olan takımdan sadece takım kaptanı, dokuztaş devrildikten hemen sonra, devrilen dokuztaşı yasak bölge içinde dağıtmak için ve atış yapan takımın dokuztaşı devirmeyen toplarını hakeme geri vermek için girer. Taşları dağıttıktan sonra yasak bölgeyi terk etmek zorundadır. Dokuztaş ebe (savunmacı) olan takım kaptanı tarafından dağıtıldıktan sonra set bitene kadar yasak bölgeye ebe (savunmacı) takımın hiçbir oyuncusu giremez. Oyundaki hiçbir oyuncu (hücum veya savunma oyuncusu) tombik taşlarını saklayamaz, taş saklayan oyuncu olursa oyuncu diskalifiye edilir.

10. Oyun başladıktan sonra; set bitene kadar, ebe (savunmacı) olan takım oyuncuları kasıtlı olarak atış (hücum) yapan takımın üst üste koyduğu taşları deviremez. Eğer kasıtlı olarak dokuztaşı deviren olursa (topla veya herhangi bir cisimle) başhakem bunu yapan oyuncuya 2 dk cezası verir. Hücum oyuncuları tarafsız bölgedeki taşları bu alanın dışına çıkaramazlar, çıkararak oyuncu olursa 2 dk cezası verilir.

11. Taşları dizmeye çalışan takımın oyuncuları ayakları ile taşları merkeze yansıtabilirler, kendilerini hedef yaparak (baraj oluşturarak) kendi oyuncularının taşları dizmelerine olanak sağlayabilirler.

12. Hücum süresi: Hücum süresi 1 dakikadır. Hücum süresi ebe(savunmacı) olan takımın oyuncularından herhangi birinin topu eline almasıyla başlar, hücum atışı yapmasıyla biter.

13. Hücum atışı: Ebe(savunmacı) olan takımın oyuncularından birinin, rakip takımın oyuncularından birini ebelemek (vurmak) amaçlı yaptığı atıştır.

14. Ebe (savunmacı) olan takım bir dakika içinde, hücum atışı yapmaz ise, hakem düdükle oyunu durdurur ve takıma bir ceza puanı verir. Aynı sette ebe (savunmacı) olan takım ikinci defa hücum süresini ihlal ederse bir taş koyma cezası ile cezalandırılır. Bundan sonraki her hücum süresi ihlalinde bir taş koyma cezası uygulanır.

15. Ebe (savunmacı) olan takım oyuncularından herhangi birisi istediği kadar top sürebilir, topu tuttuktan sonra en fazla 3 adım atabilir, üç adım sonunda pas verebilir, hücum atışı yapabilir veya tekrar top sürebilir. Topla birlikte 3'ten fazla adım atan oyuncu 2 dakika cezasıyla cezalandırılır (yerine başka oyuncu giremez). İki dakika cezası alan oyuncu, yedek oyuncu alanına gider ve masa hakeminin iki dakika cezasının bittiğini gösteren işaretiyle tekrar oyuna girer. İki dakika cezası alan oyuncu oyun alanını terk ettikten sonra hakem, topu yasak bölge ile atış çizgisi arasındaki alanda, ebe (savunmacı) olan takım oyuncularından birine vererek oyunu devam ettirir.

16. Atış (hücum) yapan oyuncu, tek ya da çift elle atış yapabilir.

17. Her setten sonra takımlar yer deęiřtirir. (Atıř (hücum) yapan takım ebe (savunmacı) olan takımın yerine, ebe (savunmacı) olan takım atıř yapan takımın yerine geçer.)

TOPLA OYNANIRKEN:

1. Top direk rakip oyuncuyu oyun dıřı bırakmak için atılabilir.
2. Top yerden sektirilerek rakip oyuncuyu oyun dıřı bırakmak için atılabilir.
3. Top kasıtlı olarak rakip oyuncuyu sakatlayacak şekilde atılamaz. Eęer hakem atılan topun kasıtlı olarak rakip oyuncuyu sakatlamak için atıldıęına kanaat ederse, topu atan oyuncuyu yanına çağırır ve uyarır. Aynı oyuncu bu hatalı davranıřı tekrar ederse, hakem oyuncuyu oyun dıřına çıkarır. (İhraç eder.)
4. Müsabakanın yapıldıęı yere göre (spor salonu, açık alan veya okul bahçesi) Top oyun alanının dıřına çıktıęında oyunun devam edebilmesi için kenar çizgilere ve dip çizgilere yedek toplar konmalıdır. Özellikle açık alanlarda oynanan oyunlarda oyunun devamlılıęı için yedek topların kullanılması zorunludur. Top oyun alanını nereden terk etmiře, o alanda ki yedek topla oyuna devam edilir.
5. Kapalı spor salonlarında duvardan sekerek oyuncuya çarpan top o oyuncuyu oyun dıřı bırakmaz.

OYUNCU DEęİŐİKLİęİ VE UYULMASI GEREKEN KURALLAR

1. Oyuncu deęiřiklikleri kız – erkek dengesi bozulmadan yapılır.
2. **Oyuncu deęiřiklięi sınırı:** Bir sette en fazla 4 oyuncu deęiřtirilebilir.
3. Geleneksel oyun lideri istedięi zaman oyuncu deęiřtirme talebini masa hakemine bildirir. Ancak başhakem oyun durakladıęı zaman oyuncu deęiřiklięini gerçekteřtirir.
4. Deęiřtirilen oyuncu aynı sette oyuna tekrar alınamaz.
5. Yedek oyuncular, oyun esnasında kendileri için belirlenmiře olan, yedek oyuncu alanında beklerler.

GELENEKSEL OYUN LİDERİ VE TAKIM KAPTANI

1. Her takımda bir takım kaptanı olmak zorundadır. Takım kaptanının formasında, göęüs numarasının altında 6 cm x 2 cm'lik bir řerit olmalıdır.
2. Maç öncesi takım kaptanı müsabaka cetvelini imzalar ve sayıřmada takımını temsil eder.
3. Her takımdan sorumlu bir geleneksel oyun lideri bulunur. Geleneksel oyun lideri; müsabaka isim listesini masa hakemine teslim eder, müsabaka süresince takıma taktik verir, oyuncu deęiřiklięi talebinde bulunur.
4. Geleneksel oyun liderleri müsabaka esnasında oyuncularına kırıcı, ařaęılayıcı şekilde davranamaz. Baęırarak taktik veremez. Bu kurallara uymayan geleneksel oyun liderleri oyun alanı dıřına çıkartılır. Takım kaptanı geleneksel oyun liderinin görevini yürütür.

5. Takım kaptanı ve geleneksel oyun lideri kendi takım oyuncularının davranış ve disiplininden sorumludur.
6. Maç esnasında ve oyun alanında olduğu sürece, takım kaptanı oyundaki kaptandır. Takım kaptanı oyunda olmadığı zaman geleneksel oyun lideri veya takım kaptanı oyundaki kaptanlık rolünü üstlenmek üzere bir baka oyuncuyu tayin eder.
7. Takım kaptanı mola ve oyuncu değişikliği talebinde bulunabilir.

GELENEKSEL OYUN HAKEMLERİ:

1. Tombik müsabakasını 1 başhakem, 1 masa hakemi, 1 süre hakemi ve 2 çizgi hakeminden oluşan 5 kişilik hakem heyeti yönetir.
2. **Başhakem:** Müsabaka esnasında bütün yetkiler başhakemdedir, başhakem sahanın içinde hareketli olmalıdır, diğer hakemler yardımcı hakemlerdir.
3. Açık alanlarda yapılan müsabakalarda, hava şartlarının elverişsiz olduğu durumlarda, başhakem müsabakayı başka bir tarihe erteleyebilir.
4. **Masa hakemi:** Yan çizgiyle orta çizginin kesiştiği noktanın en az 1m gerisinde bulunan masada oturur, müsabaka cetvelini yazar. Oyuncu değişikliklerini başhakeme bildirir.
5. **Süre hakemi:** Isınma, devre arası, mola süreleriyle 1 dakikalık hücum ve 2 dakika ceza süresini kontrol eder.
6. **Çizgi hakemleri:** Karşılıklı çapraz köşelerde bulunurlar. Masa hakeminin sağ eli tarafındaki köşede ve bu köşeden 1 ile 2 metre uzaklıkta, ayakta durur. Atış yapan oyuncuların çizgi ihlali yapıp yapmadıklarını kontrol ederler. Oyunculardan herhangi biri oyun alanından çıkarsa bayrağını kaldırarak başhakemi uyarırlar.
7. Hakemin uzak olduğu pozisyonlarda, ebe olan takımın oyuncularının attığı topolar, hücum yapan takımın oyuncularına çarparsa çizgi hakemleri bayraklarını kaldırarak başhakemi uyarırlar.
8. Başhakem ve masa hakemi oyun süresince kaç tane taşın üst üste konulduğunu takip eder. Ebe olan takım yanlışlıkla veya bilerek hücum eden takımın dizmeye çalıştığı taşları devirirse hakem oyunu durdurarak devrilen sayı kadar taşı tekrar üst üste dizer.

SARI KART, KIRMIZI KART:

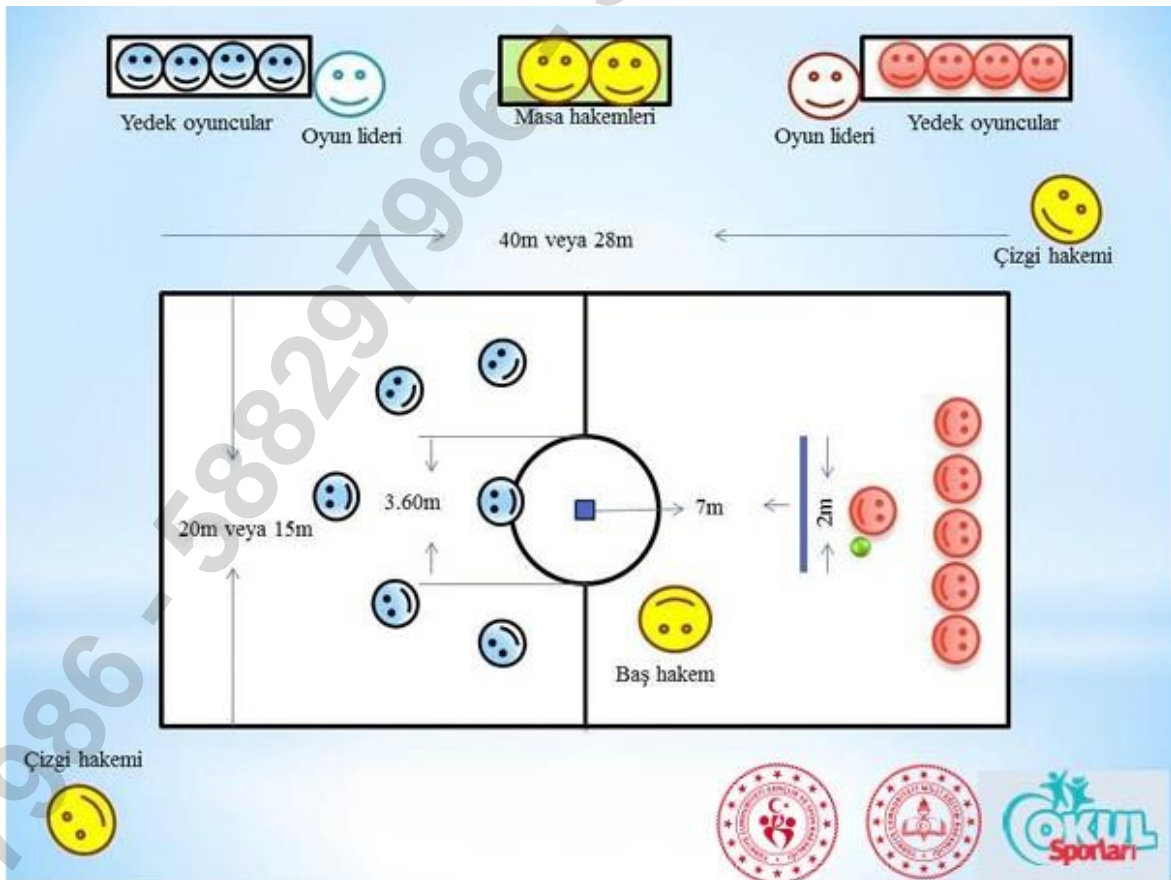
SARI KART: Oyun liderinin yerinden kalkması ve yerini terk etmesi, yüksek sesle öğrencilere bağırması sarı kartla cezalandırılır. Aynı davranışlara devam etmesi durumunda kırmızı kartla cezalandırılır.

KIRMIZI KART: Oyun liderinin kırıcı, aşağılayıcı, hakaret ve şiddet içeren davranışlarda bulunması kırmızı kartla cezalandırılır.

MALZEMELER:

1. Oyuncunun malzemeleri forma, şort, çorap, dizlik ve spor ayakkabısından oluşur.
2. Takımın forma, şort ve çoraplarının rengi ile tasarımı tek tip ve temiz olmalıdır.

3. Ayakkabılar hafif, esnek, lastik ve topuksuz olmalıdır.
4. Oyuncuların formaları 1'den 10'a kadar numaralandırılmış olmalıdır.
5. Numaralar formanın ön ve arka ortasında bulunmalıdır. Numaraların renk ve parlaklığı formanın renk ve parlaklığına zıt tonlarda olmalıdır.
6. Numaraların boyu göğüste en az 10 cm, sırtta en az 15 cm olmalıdır. Numaraların yazıldığı bandın genişliği ise en az 2 cm'dir.
7. Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara suni bir avantaj sağlayacak malzemelerin kullanılması yasaklanmıştır. Oyuncular müsabaka esnasında küpe, kolye, künye, toka ve saat gibi müsabaka esnasında kendilerine zarar verebilecek malzemeleri çıkartmak zorundadırlar.
8. Oyuncular zarar görme riskini kabul etmek şartıyla gözlük veya lens takabilirler. Ancak 18 yaş altı oyuncular konu ile ilgili muvafakat (veli izni) belgesini geleneksel oyun liderine ibraz etmek zorundadır. Sorumluluk geleneksel oyun liderine aittir.
9. Oyuna katılanlar sportmenliğe yakışır bir şekilde hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadır.
10. Oyuna katılanlar oyun kurallarını bilmek ve kurallara uymak zorundadır.



KALELİ YAKAN TOP OYUN KURALLARI

OYUN ALANI

- 1. Oyun Alanı:** Açık alanda veya kapalı spor salonlarında oynanabilir. Oyun alanının yüzeyi düz olmak kaydıyla parke, çim veya toprak olabilir.
- 2. Saha ölçüleri:** Oyun sahası 9mx18 m ebadında dikdörtgen olmalıdır. Bu alanın tam ortasından sahayı ortadan ikiye bölen orta çizgi vardır. Uzun kenarlara kenar çizgisi, kısa kenarlara dip dizgi denir.
- 3.** Oyun alanındaki bütün çizgiler sınırladıkları alana dahildir.
- 4.** Sahadaki bütün çizgiler 5cm kalınlığında olacaktır.
- 5.** Oyun sahasının her iki yanında, masa hakemi tarafında 2mx1m boyutlarında, yedek oyuncu alanları vardır.

OYUN SÜRESİ:

- 1.** Oyun üç set üzerinden oynanır. Oyun süresiyle ilgili zaman kısıtlaması yoktur.
- 2.** Her iki takım için, 1 sette 1 dakikalık birer mola hakkı vardır. Takım kaptanı veya geleneksel oyun lideri set devam ederken masa hakemine işaret ederek mola hakkını kullanabilir.
- 3.** Set aralarındaki dinlenme süresi 3 dakikadır.
- 4.** Top oyundayken ciddi bir kaza meydana gelirse, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık personelinin sahaya girmesine izin vermelidir.
- 5.** Eğer sakatlanmış bir oyuncu kurallara uygun olarak değiştirilemiyorsa (Oyuncu değiştirme hakkını tamamlamış ise), bu oyuncuya 3 dakikalık iyileşme süresi tanınır; ancak bir maçta aynı oyuncuya bu hak birden fazla verilmez. Oyuncunun bu süre içinde iyileşmemesi halinde, sakatlanan oyuncu dışarıya alınır, takım eksik oyuncuyla müsabakaya devam eder.
- 6.** Maç öncesinde takımlara 10'ar dakika ısınma süresi verilir.

TAKIMLARIN OLUŞUMU:

- 1.** Takımlar kız- erkek karma olarak oluşturulur.
- 2.** Karma takımlar 6 kız 6 erkek oyuncudan oluşmak zorundadır.
- 3.** Bir takım en fazla 12 oyuncu (8 asil 4 yedek olmak üzere), bir geleneksel oyun liderinden oluşur. Oyun her biri 8 asil oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır. Oyuncuların dördü (4) yedektir.
- 4.** Takımlar en az 8 oyuncuyla müsabakalara katılmak zorundadırlar. 8 oyuncunun altında müsabakaya gelen takım hükmen mağlup sayılır.
- 5.** 8 Asil oyuncunun 4'ü erkek 4'ü kız olmak zorundadır.

OYUN DÜZENİ:

1. Saha seçimi, her iki takım kaptanının “Aldım verdim, ben seni yendim, alamazsın veremezsin sen beni yenemezsin.” şeklindeki karşılıklı ayak adımlama yöntemiyle (sayışmaları sonucunda) yapılır. Oyunculardan hangisinin adımlamaya başlayacağına, hakemin “hangi elimde” sorusunu bilen taraf karar verir. Adımlama mesafesi iki yan çizgi arasındır. Adımlama mesafesi boyunca her oyuncu bir defa yarım adım kullanabilir. Hangi oyuncunun ayağı üstte kalırsa o oyuncu kazanmış olur ve seçme hakkına sahip olur.

2. Oyun 3 (üç) set üzerinden oynanır. İki set kazanan takım maçı kazanmış olur. Setlerdeki bir birlik beraberlik durumunda üçüncü setin başında tekrar “aldım verdim” sayışması yapılır.

3. Oyun Alanına Yerleşme:

a) A Takımının oyuncularından (oyun başlamadan önce) belirlenen kaleci oyuncu, **rakip takımın oyun alanının dip çizgisinin gerisindeki atış alanına yerleşir.**

b) B Takımının oyuncularından (oyun başlamadan önce) belirlenen kaleci oyuncu rakip takımın oyun alanının dip çizgisinin gerisindeki atış alanına yerleşir.

c) Geri kalan 7 oyuncu belirlenen 9mx9m alanlarında kendi bölgelerine yerleşir.

4. **Kaleci Oyuncu:** Her iki takımın rakip oyun alanı dip çizgisinde görevlendirdiği oyuncudur. Oyun başlarken her takımın bir (1) kaleci oyuncusu bulunur.

5. Hakemin işreti ile oyuna topu kazanan takım başlar. Dip çizgiden ve kendi oyun alanları içinde olmak şartı ile aralarında pas alışverişi yaparak, rakip oyuncuları direk veya yerden sektirerek vurmaya çalışırlar. (Karşılıklı her iki takımda)

6. Topa sahip olma alanı kendi alanını çevreleyen çizgilerin içi veya rakip oyun alanının dışında kalan dip çizgilerin gerisidir. Çizgilere basmak yasaktır.

7. Bu alan içerisinde yapılan atışlar veya kalecisiyle yapılan paslaşmalar kurallara aykırı değildir. Rakip alana girerek alınan toplar veya oyun alanı dışına çıkılarak alınan toplar faul olarak nitelendirilir ve top rakip takıma geçer. Sahayı terk eden oyuncu elenir ve kaleci bölgesine gider.

8. Aynı kurallar her iki takım içinde aynen geçerlidir. Topun oyunda olduğu sürede kaptırılan toplar veya havadan atılırken tutulan toplar, yere değdikten sonra sınırlanan oyun alanından çıkmadan tutulan toplar, hücum etme hakkını o takıma kazandırır.

9. Hücum atışı yapan oyuncu, topu havadan atarak veya yerden sektirerek rakip oyuncuya isabet ettirir ve top yere düşerse o oyuncu vurulmuş sayılır. Ama o oyuncu vurulur ve top yere düşmeden bir başka takım arkadaşı tarafından top havada yakalanırsa vurulmuş sayılmaz. Top kazanılmış olur ve hücum hakkı o takıma geçer.

10. Atılan top oyuncuya çarptıktan sonra yere temas edip başka bir oyuncuya daha çarparsa, sadece topun ilk olarak çarptığı oyuncu vurulmuş olur. Atılan top oyuncuya çarptıktan sonra yere değmeden 1 veya birden fazla oyuncuya çarptıktan sonra yere değerse ; o oyuncuların hepsi vurulmuş sayılır.

11. Vurulan oyuncu oyundan çıkararak kendi kale bölgesine geçer ve burada oyuna devam eder. Buradan atı yapmaya ya da paslarla takımına katkı sağlamaya devam eder.
12. Kale bölgesinden ya da kendi bölgesinden atılan toplarla, rakip alandaki tüm oyuncular vurulana kadar oyun devam eder.
13. Oyuna başlarken kaleci olarak başlayan oyuncular, istedikleri zaman hakeme bilgi verilmek şartı ile oyuna girme hakkına sahiptirler. Her iki takımın da kalecilerinin (hala oyuna girmemişlerse) oyunda son bir oyuncu kaldığında oyuna girme zorunluluğu vardır. Toplam 8 oyuncunun da vurularak oyundan çıkarılması gereklidir.
14. Tüm rakip oyuncuları vurarak (8 oyuncu) oyundan çıkarmayı başaran takım seti kazanmış sayılır.
15. Her sette takımların 4 oyuncu değiştirme hakkı vardır. Oyun alanındaki vurulmamış olan oyuncuların biri ile değişim yapılabilir. Aksi durumda (vurulmuş oyuncu ile) değişiklik yapılamaz.
16. İkinci set oyun başında sayışmayı kaybeden takımın oyuncularının top atışıyla başlar.
17. Atış yapan oyuncu çizgi ihlali yaparsa (çizgiye basarsa) top rakip takıma geçer. Alan ihlali yapan (Oyun alanından dışarı çıkan, rakibin oyun alanına geçen) oyuncu ise vurulmuş sayılır.
18. Atış yapan oyuncu, tek ya da çift elle atış yapabilir.
19. Her setten sonra takımlar yer değişir.
20. Her setten sonra takımlar yeniden oyuna başlamadan önce kalecilerini yeniden belirleyerek hakeme bildirirler. (Aynı kalecilerin devam etmesinde bir sakınca yoktur, isterlerse değişirler.)
21. Oynanan 3 setten ikisini kazanan takım oyunu kazanmış sayılır. Setlerdeki bir birlik beraberlik durumunda üçüncü setin başında tekrar "aldım verdim" sayışması yapılır.
22. Oyuncular rakip alandaki veya oyun alını dışındaki toplara müdahale edemezler.

TOPLA OYNANIRKEN:

1. Top direk veya yerden sektirerek rakip oyuncuyu oyun dışı bırakmak için atılabilir. Oyuncu havadan gelen ve yerden seken topu tutabilir, tutarsa oyun devam eder, tutamayıp top yere düşer ise oyuncu vurulmuş sayılır. Bir oyuncuya çarpan topu veya oyuncunun tutmaya çalıştığı, tutamadığı topu yere düşmeden takım arkadaşı tutarsa oyuncu vurulmuş sayılmaz.
2. Top kasıtlı olarak rakip oyuncuyu sakatlayacak şekilde atılamaz. Eğer hakem atılan topun kasıtlı olarak rakip oyuncuyu sakatlamak için atıldığına kanaat getirirse, topu atan oyuncuyu yanına çağırır ve uyarır. Aynı oyuncu bu hatalı davranışı tekrar ederse, hakem oyuncuyu oyun dışı bırakabilir.

OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ VE UYULMASI GEREKEN KURALLAR

1. Oyuncu değişiklikleri kız – erkek dengesi bozulmadan yapılacaktır.

2. Oyuncu deęişiklięi sınırı bir sette 4 oyuncudur.
3. Geleneksel oyun lideri istedięi zaman oyuncu deęiştirme hakkını masa hakemine iřaret ederek kullanabilir.
4. Yedek oyuncular, oyun esnasında kendileri için belirleniř olan, yedek oyuncu alanında beklerler.

GELENEKSEL OYUN LİDERİ VE TAKIM KAPTANI

1. Her takımda bir takım kaptanı olmak zorundadır. Takım kaptanının formasında, göęüs numarasının altında 6 cmx2 cm'lik bir řerit olmalıdır
2. Maç öncesi takım kaptanı müsabaka cetvelini imzalar ve sayıřmada takımını temsil eder.
3. Takım kaptanı ve geleneksel oyun lideri kendi takım oyuncularının davranıř ve disiplininden sorumludur.
4. Maç esnasında ve oyun alanında olduęu sürece, takım kaptanı oyundaki kaptandır. Takım kaptanı oyunda olmadığı zaman geleneksel oyun lideri veya takım kaptanı oyundaki kaptan rolünü üstlenmek üzere bir başka oyuncuyu tayin eder.
5. Her takımdan sorumlu bir geleneksel oyun lideri bulunur. Geleneksel oyun lideri; müsabaka isim listesini masa hakemine teslim eder, müsabaka süresince takıma taktik verir, oyuncu deęişiklięi talebinde bulunur.
6. Geleneksel oyun liderleri müsabaka esnasında oyuncularına kırıcı, ařaęılayıcı şekilde davranamaz. Baęırarak taktik veremez. Bu kurallara uymayan Geleneksel oyun liderleri oyun alanı dıřına çıkartılır. Takım kaptanı Geleneksel oyun liderinin görevini yürütür.
7. Takım kaptanı mola ve oyuncu deęişiklięi talebinde bulunabilir.

GELENEKSEL OYUN HAKEMLERİ:

1. İkili yakan top oyununu, 1 başhakem, 1 masa hakemi ve 2 çizgi hakeminden oluřan hakem heyeti yönetir.
2. **Başhakem:** Müsabaka esnasında bütün yetkiler başhakemdedir, başhakem sahanın tam ortasındaki çizgiyi görececek şekilde olmalıdır, dięer hakemler yardımcı hakemlerdir.
3. **Masa hakemi:** Yan çizgiyle orta çizginin keřiřtięi noktanın en az 1m dıřında masada oturur, maç cetvelini yazar 2 dakika ceza süresini tutar. Oyuncu deęişikliklerini başhakeme bildirir.
4. Başhakem ve masa hakemi oyun süresince vurulan oyuncuları takip etmek zorundadırlar. Kalecilerin oyuna dahil olup olmadıklarının takibini de masa hakemi tarafından yapılarak baş hakeme bildirilmelidir.
5. Çizgi hakemleri: karřılıklı çapraz köşelerde bulunurlar. Top veya oyunculardan herhangi biri oyun alanından çıkarsa bayraęını kaldırarak başhakemi uyarırlar. Ayrıca dip çizgideki oyuncu ihlallerinde de bayraklarını kaldırarak başhakemi uyarırlar.

6. Hakemin uzak olduđu pozisyonlarda, hücüm eden takım oyuncularının attığı toplar diđer takımın oyuncularına çarparsa çizgi hakemleri bayraklarını kaldırarak başhakemi uyarırlar.

SARI KART, KIRMIZI KART

SARI KART: Oyun liderinin yerinden kalkması ve yerini terk etmesi, yüksek sesle öğrencilere bağırması sarı kartla cezalandırılır. Aynı davranışlara devam etmesi durumunda kırmızı kartla cezalandırılır.

KIRMIZI KART: Oyun liderinin kırıcı, aşağılayıcı, hakaret ve şiddet içeren davranışlarda bulunması kırmızı kartla cezalandırılır

MALZEMELER:

1. Bir oyuncunun malzemeleri forma, şort, çorap, dizlik ve spor ayakkabısından oluşur.
2. Bütün bir takımın forma, şort ve çoraplarının rengi ile tasarımı tek tip ve temiz olmalıdır.
3. Ayakkabılar hafif, esnek, lastik veya deri tabanlı ve topuksuz olmalıdır. Oyuncular kesinlikle ayakkabılarını çıkararak müsabakaya çıkamazlar.
4. Oyuncuların formaları 1'den 12'ye kadar numaralandırılmış olmalıdır.
5. Numaralar formanın ön ve arka ortasında bulunmalıdır. Numaraların renk ve parlaklığı formanın renk ve parlaklığına zıt tonlarda olmalıdır.
6. Numaraların yüksekliği göğüste en az 10 cm, sırtta en az 15 cm olmalıdır. Numaraların yazıldığı bandın genişliği ise en az 2 cm olacaktır.
7. Oyunda ikili yakan top topu veya voleybol topu kullanılır.
8. Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara suni bir avantaj sağlayacak malzemelerin kullanılması yasaklanmıştır. Oyuncular müsabaka esnasında küpe, kolye, künye, toka ve saat gibi kendilerine zarar verebilecek malzemeleri çıkartmak zorundadırlar.
9. Oyuncular zarar görme riskini kabul etmek şartıyla gözlük veya lens takabilirler. Ancak 18 yaş altı oyuncular konu ile ilgili muvafakat (izin) belgesini geleneksel oyun liderine sunmak zorundadır. Sorumluluk geleneksel oyun liderine aittir.
10. Oyuna katılanlar oyun kurallarını bilmek ve onlara uymak zorundadırlar.
11. Oyuna katılanlar sportmenliğe yakışır bir şekilde hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadırlar.

