

SAKARYA İLİ
GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI ŞENLİĞİ
2016-2017 YILI YÖNERGESİ

Amaç: Bu yönergenin amacı, geleneksel çocuk oyunları oynamayı özendirerek çocukların, fiziksel ve psikomotor, duygusal ve sosyal, zihinsel ve dil gelişimine katkı sağlayarak, onları zararlı alışkanlıklardan uzaklaştırmak için yapılacak faaliyetlerde, özel ve resmi kurumlarda eğitim öğretim gören öğrenciler ile bu faaliyetleri yürütmekle görevli öğretmen ve idarecilerin görev ve sorumluluklarına ilişkin usul ve esasları düzenlemektir.

Kapsam: Bu yönerge, geleneksel çocuk oyunlarına katılacak, özel ve resmi eğitim öğretim kurumlarının 2, 3, 4, 5 ve 6. sınıflarında eğitim öğretim gören öğrenciler ile bu şenliklerde görev yapan idareci ve öğretmenleri kapsamaktadır.

Dayanak: Bu yönerge, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu, Milli Eğitim Bakanlığı Ortaöğretim Kurumları yönetmeliği, 652 sayılı Milli Eğitim Bakanlığının Teşkilat ve Görevleri hakkında kanun hükmünde kararname, Milli Eğitim Bakanlığı İlköğretim ve Orta Öğretim Kurumları Sosyal etkinlikler yönetmeliği, Milli Eğitim Bakanlığı Müsteşarlık Makamının 15/12/2011 tarih ve 934 sayılı yazısı, 638 sayılı Gençlik Hizmetleri ve Spor Bakanlığının Teşkilat ve Görevleri hakkında kanun hükmünde kararname, 3289 sayılı spor genel müdürlüğünün Teşkilat ve Görevleri hakkında kanun, Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Genel Müdürlüğü Okul sporları Faaliyet yönetmeliği'ne ve T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü ile T.C. Gençlik Spor Bakanlığı Spor Genel Müdürlüğü İş Birliğinde Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliği Düzenlenmesine dair 15/4/2015 tarihli protokole dayanılarak hazırlanmıştır.

Tanımlar:

MEB : Milli Eğitim Bakanlığını

Milli Eğitim Müdürlükleri: İl ve İlçe Milli Eğitim Müdürlüklerini

İl Koordinatörlüğü : Görevli olduğu il'de geleneksel çocuk oyunlarının il düzeyinde organizasyonu yaparak gerekli olduğu hallerde oyun kurallarını düzenleyen Okul Sporları İl Tertip Kurulu

İlçe Koordinatörlüğü : Görevli olduğu ilçe'de geleneksel çocuk oyun kurallarını okullardaki öğretmenlere öğretmek bu faaliyetlerin ilçe okullar adına yürütülmesinden sorumlu İlçe Okul Sporları Tertip Kurulu

Okul Koordinatörü : Okul İdaresince Geleneksel çocuk oyunlarının okul içinde turnuva düzenlenmesini ve hakemlerini belirleyecek olan 2.,3.,4.,5.,6. Sınıf öğretmenlerinden 1'er kişi ile beden eğitimi öğretmenini ve görevlendirilen müdür yardımcısını,

Geleneksel Oyun Lideri : GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI oynanırken okul müdürlüğünce görevlendirilen 2., 3., 4., 5., 6. sınıf öğretmenleri, Okulda varsa Beden

Eđitimi ęđretmenini, Beden Eđitimi ęđretmeni bulunmayan okullarımızda ise okul idaresinin gęrevlendirdiđi geleneksel ocuk oyunlarına duyarlı bir ęđretmeni ve idareciyi,

- Takım : GELENEKSEL OCUK OYUNLARI, oynamak zere kayıtlı olduđu sınıfları adma yarışmalara katılabileceđi yađ aralıđında olan ve sınıf ęđretmeni yada beden eđitimi ęđretmeni tarafından seilen oyuncularını,
- Takım Kaptanı : Geleneksel Oyun Liderine yarışmaları esnasında yardımcı olan ęđrenciyi, ifade eder.

YKMLLKLER

1. GELENEKSEL OCUK OYUNLARI il ve İlelerimizdeki tm ilkokullarda 2. 3. ve 4. Sınıflarda, Ortaokullarda 5. ve 6. Sınıflarda **SUBAT - HAZİRAN 2017** tarihleri arası yapılacaktır.
2. ocuk Oyunları Őenliklerinin ilelerde yrtlmesi iin, Genlik Hizmetleri ve Spor İle Mdr bulunan (Akyazı, Geyve, Taraklı, Hendek ,Karasu, Adapazarı, Serdivan, Erenler, Arifiye, Ferizli, Kocaali, Karaprek ,Kaynarca, Sapanca ve Pamukova) İlelerde, Genlik Hizmetleri ve Spor İle Mdr Bađkanlıđında, İle Milli Eđitim Mdrlđ Hayat Boyu đrenmeden sorumlu Őube Mdr ve İle de grev yapan bir Beden Eđitimi đretmeni ile bir Sınıf ęđretmeninden İle Tertip Kurulu oluđturulması iin alınan onay ve iletiŐim bilgilerinin **13. 02. 2017** Pazartesi gn mesai bitimine kadar resmi yazı ile bildirilmesi. **Genlik Hizmetleri ve Spor İle Mdr olmayan (Sđtl) İlesinde ise iŐlemlerin İle Milli Eđitim Mdrlđ tarafından yrtlmesi.**
3. İle Tertip Kurulunda; İlede grevli Beden Eđitimi đretmeni ve ilede grev yapan bir Sınıf đretmeni **16 Őubat 2017** PerŐembe gn Saat: 10.00 da Serdivan / SAKARYA SPOR SALONU Toplantı Salonunda yapılacak olan GELENEKSEL OCUK OYUNLARI koordinasyon seminerlerine katılacaklardır.
4. İlelerde yapılacak toplantıya her ilkokuldan en az iki sınıf ęđretmeni ve grevli mdr yardımcısı, her Ortaokuldan iki Beden Eđitimi đretmeni ve mdr yardımcısı katılacaktır. Toplantı planlaması **27 Őubat -03 Mart 2017** tarihlerinde ile koordinatrleri tarafından yapılacaktır.
5. İlelerde oynanacak olan ocuk oyunları Msabakaları okullarımızda **06/03/2017 – 14/04/2017** tarihleri arasında yapılarak msabakaların belirtilen tarihler arasında bitirilmesinden Okul Koordinatrleri sorumlu olacaktır.
6. İlelerde yapılacak ile birinciliđi msabakaları **17/04/2017 – 28/04/2017** tarihleri arasında yapılacaktır. Msabaka yeri ve tarihleri okullarımıza ile koordinatr tarafından daha sonra bildirilecektir.
7. İlelerde yapılacak olan ile birinciliđi nin sonunda birinci olan takım(sınıf) İlde yapılacak olan il birinciliđi msabakalarında okullarını temsil edeceklerdir.
8. İle tertip kurulları ile birincilerini **02/05/2017 - 05/05/2017** tarihleri arasında resmi yazı ile İl Milli Eđitim Mdrlđ Hayat Boyu đrenme Őube mdrlđne ve Genlik Hizmetleri ve Spor İl Mdrlđ Okulsporları Tertip Kuruluna bildireceklerdir.
9. GELENEKSEL OCUK OYUNLARI İl birinciliđi msabakaları **22/05/2017 - 31/05/2017** tarihleri arasında yapılacaktır. Msabaka yeri ve tarihleri okullarımıza İl tertip kurulu tarafından daha sonra bildirilecektir

10. GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI Müsabakalarına katılacak olan öğrencilerin sınıfları şöyle belirlenmiştir:

- Yağ satarım- Bal Satarım: 2. Sınıflar arası
- Mendil Kapmaca: 3. Sınıflar arası
- Kaleli Yakan Top: 4. Sınıflar arası
- Kaleli Yakan Top: 5. Sınıflar arası
- Tombik: 6. Sınıflar arası

NOT: Fiziksel olarak büyük olan öğrencilerin oyunlarda oynayıp oynamamasına tertip kurulları karar verecektir.

11. GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI' şenliğine her okul kendi sınıf şubeleri ile bir takım oluşturacaktır.

12. Her okul kendi bahçesinde veya spor salonunda 2. Sınıflar arası YAĞ SATARIM BAL SATARIM, 3. Sınıflar arası MENDİL KAPMACA, 4. Sınıflar arası KALELİ YAKAN TOP, 5. Sınıflar arası KALELİ YAKAN TOP, 6. Sınıflar arası TOMBİK turnuvası düzenleyecektir.

13. Her okulda, müsabakaların sağlıklı bir şekilde oynanabilmesi için, bir müdür yardımcısı, varsa bir beden eğitimi öğretmeni, her takım için en az bir sınıf öğretmeni görevlendirilecektir. (2.3.4. sınıflar için kendi sınıf öğretmenleri görevlendirilecektir.)

14. Okul içinde yapılan, Turnuva sonunda her branşta ki GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI için ayrı ayrı okul birincileri belirlenecektir.

15. Okul müsabakalarında oyun hakemleri ilkokullarda farklı sınıf öğretmenlerinden, orta okullarda beden eğitimi öğretmenleri görevlendirilecektir.

16. Müsabakalar eleme usulü ile yapılacaktır. İlçe müsabakaları imkanlar ölçüsünde Gençlik hizmetleri spor ilçe salonları ve Okul spor salonu olan okullarda yapılacaktır.

17. Okullarımızda yapılacak olan müsabakalar, Sabahçı öğrenciler için öğleden sonra, öğlenci öğrenciler için sabah yapılacaktır. (Müsabaka saatleri okulların şartlarına göre belirlenebilir.)

18. Okullarımızdaki turnuva sonunda birinci olan takım(sınıf) İl ve İlçe müsabakalarında okullarını temsil edeceklerdir. Aynı yaş kategorisinde bulunsa bile başka bir sınıftaki öğrenci birinci olan takıma katılmayacaktır. (Okul Karması yapılmayacaktır.)

19. Müsabakalara katılacak Her Öğrenci için veli sağlık beyanı, izin belgesi (Ek-1 Formu) ve öğrenci belgesi istenecek, bu bilgiler ile okul sporları bilgi sisteminden oyuncu kartı çıkartılacaktır. bu belgeleri tamamlamayanlar müsabakalara katılamayacaktır.

20. Ek-1 formu doldurularak Okul İdaresi tarafından muhafaza edilecektir.

21. İl ve İlçe müsabakalarına seyirci öğrenci götürecek olan okullar, İlçe koordinatörleri ile temasa geçerek uygun görülmesi halinde seyirci öğrenci götürebilecektir. Seyirci öğrenci götürmek isteyen okullar gerekli yasal prosedürü uygulayarak oyunlara öğrenci getirecektir. Öğrencilerin il ve ilçe müsabakalarına gelişi ve gidişinden okul idaresi sorumlu olacaktır.

22. Yarışmalara katılacak olan öğrencilerin sporcu oyuncu olarak okul sporları bilgi yönetim sistemine oyun spor kartı olarak kayıtları yapılacaktır. Kayıtlar için oluşturulan <https://www.okulsportal.gsb.gov.tr> sitesinden okullara gönderilen şifreler ile okul sporları bilgi yönetim sistemine giriş yapılarak kurumsal kod ve şifre ile sisteme girilecektir. Okul modülünden okul spor dalı katılım işlemlerinden oyun dalı seçilecektir. Daha sonra oyun

modülünden sporcu eklenecek ve oyun spor kartı alınacaktır. Şifresi olmayan okullar Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğünden (264 277 80 31 Okul Sporları Birimi) talep edebilirler.

23. Okullarımız oyun branşındaki takım sayısına göre tek tip forma ve şortlarını imkanları ölçüsünde yaptıracaklardır. Forma şort yaptıramayan sınıflar müsabakalarda mutlaka numaralı antrenman yeleği giyeceklerdir.
24. Müsabakalar esnasında yeni kuralların ortaya çıkması durumunda, durum değerlendirmesi Geleneksel Çocuk Oyunları İl Tertip Kurulu tarafından yapılacak, yeni kural veya kurallar okullarımıza bildirilecektir.
25. İlçe Şenliklerinde dereceye giren takımlara kupa , İl Şenliklerinde dereceye giren takımlara kupa, madalya ve başarı belgesi Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğünce Sağlanacaktır. Dereceye giremeyen takımlara katılım belgesi verilecektir.
26. Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara suni bir avantaj sağlayacak malzemelerin kullanılması yasaklanmıştır. Oyunda kullanılacak ayakkabı salon ayakkabısı olacaktır. Ayakkabıların kaymasını engellemek amacı ile ayakkabıların tabanına herhangi bir madde sürülemez. Isınma süresince yabancı madde sürdüğü belirlenen takım uyarılacak, maç saatine kadar standartlara uygun hale gelmeyen takım sahaya alınmayıp hükmen yenik sayılacaktır. Tek oyuncunun sürdüğü fark edilirse, bu oyuncu diskalifiye edilecektir. Oyuncular müsabaka esnasında küpe, kolye, künye, toka ve saat gibi kendilerine zarar verebilecek malzemeleri çıkartmak zorundadırlar.
27. Takımın başında bulunan sınıf öğretmeni, beden eğitimi öğretmeni veya Oyun liderleri müsabaka esnasında oyuncularına fairplay'e aykırı şekilde davranamaz. Bağırarak taktik veremez. Bu kurallara uymayan öğretmen ve oyun liderleri oyun alanı dışına çıkartılır. Olumsuz davranışlarına devam eden öğretmen veya oyun liderinin takımı hükmen yenik sayılacaktır.
28. Her takım bölge müsabakalarına gelirken e-okul modülünden alınmış, okul müdürlüğünce onaylı takım listesi ve öğrenci oyuncu kartını getirerek hakem heyetine teslim edecektir.
29. Müsabakalarla ilgili, bilgi, belge, video, Oyun kuralları ve duyurular için [Sakarya.gsb.gov.tr](http://okulsportal.gsb.gov.tr) (<http://okulsportal.gsb.gov.tr/>) ve (www.gelenekseloyun.org) ulaşılabilir.
30. Bu yönergeyi Okul Sporları Organizasyon ve Tertip Kurulu yürütür.

SPORCU BİLGİLERİ (Oyun Spor Kartı)		
T.C. KİMLİK NO		
ADI SOYADI		
ANA ADI		
BABA ADI		
DOĞUM TARİHİ		
OKULA KAYIT TARİHİ		
OKUL ADI		
SINIFI - ÖĞRENCİ NO		
CİNSİYET	ERKEK	KIZ
SEÇİLEN SPOR DALI		
EK SPOR DALLARI	1.	2.
KATEGORİSİ	(Oyun Kartlı) (İlkokullar) 1.2. 3. 4. Sınıf <input type="checkbox"/>	(Oyun Kartlı) (Ortaokullar) 5. 6.7.8. Sınıf (lise) 9. sınıf <input type="checkbox"/>
SAĞLIK İZİN BELGESİ		
<i>Yukarıda kimlik bilgileri yazılı öğrencinin oyunlara katılmasında sağlık yönünden bir engeli olmadığını beyan ederim.</i>		
Velinin Adı-Soyadı İmza-Tarih		
VELİ İZİN BELGESİ		
<i>Yukarıda kimlik bilgileri yer alan ve velisi bulunduğum oğlumun / kızımınokulu adına oyun spor kartı çıkarmasına, il içi müsabakalara katılmasına izin veriyorum.</i>		
VELİNİN ADI SOYADI		
İMZA - TARİH		
<i>Yukarıda kimlik bilgileri belirtilen oyuncu sporcu okulumuzun devamlı öğrencisidir.</i>		
.../.../201.. Okul Müdürü Mühür İmza		
NOT: OYUN SPOR KARTI ÇIKARACAK ÖĞRENCİLER İÇİN FOTOĞRAFLI NÜFUS CÜZDANINA VE BU BELGE İÇİN FOTOĞRAFA GEREK YOKTUR.		



**GELENEKSEL
ÇOCUK OYUNLARI
ŞENLİĞİ
OYUNLAR
KILAVUZ
KİTAPÇIĞI**

YAĞ SATARIM BAL SATARIM OYUN KURALLARI

YAĞ SATARIM BAL SATARIM OYUNU 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 santimetre karelik 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 santimetre karelik mendilin bırakılacağı ikinci kareler çizilecektir. (mendil bu karelere bırakılmak zorundadır.)

3. Oyun alanındaki bütün çizgiler sınırladıkları alana dahildir.

4. Oyuncu Değişirme 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 bir birlik beraberlik durumunda üçüncü setin başında tekrar "aldım verdim" sayışması yapılır. Sayışmayı kazanan takım müsabakaya başlar.

2. Her iki takımın, 1 sette 2 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 5 dakikadır.

4. Maç öncesinde takımlara 15dakika 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 lideri, bir yardımcı 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 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. Küçüklerde ve yıldızlarda 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 iyi bak, zambak zumbak dön arkana iyi bak” şarkısını söylerler.

6. Oyuncu şarkı nakaratının bittiği andan itibaren iki tur içinde elindeki mendili rakip takım oyuncularından birinin arkasındaki mendil bırakma alanına (50 santimetrekarelik alan) bırakmak zorundadır. Nakarat bitmeden mendil bırakılırsa mendili bırakan takım bir sayı kaybeder.

7. Oyuncu iki tur koştuktan sonra elindeki mendili hala bırakamamışsa 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 koştuktan 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. Ebeleyemez veya çizgi ihlali yaparsa rakip takım sayı kazanır.

12. Set içerisinde aynı oyuncuya birden fazla mendil bırakılabılır. Ancak arka arkaya bırakılamaz.

13. On iki 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 tek numaralı oyuncu bölgelerine yerleşir ve set bir numaralı oyuncu bölgesinde oturan oyuncu ile başlar.

15. Sayılarda eşitlik olması durumunda oyuna sıradaki oyuncu ile devam edilir. Takımlardan birisi iki sayı farkla öne geçene kadar set devam eder.

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. Ancak bu hak mendili bırakıp kaçan oyuncular için ve her sette birer defa uygulanır.

UYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ VE UYULMASI GEREKEN KURALLAR

1. Bir takımın yedek oyuncu sayısı 6 oyuncu ile sınırlandırılmıştır. Her takım bir set süresi içerisinde 6 oyuncu değiştirme hakkını istediği zaman kullanabilir.

2. Oyuncu değişiklikleri kız – erkek dengesi bozulmadan yapılır.

3. Oyuncu değişikliği sınırı: Bir sette en fazla 6 oyuncu değiştirilebilir.

4. Geleneksel oyun lideri istediği zaman oyuncu değiştirme talebini masa hakemine bildirir. Başhakem oyun durakladığı zaman oyuncu değişikliğini gerçekleştirir.

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, müsabaka süresince takıma taktik verir, oyuncu değişikliği talebinde bulunur.

4. 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.

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,

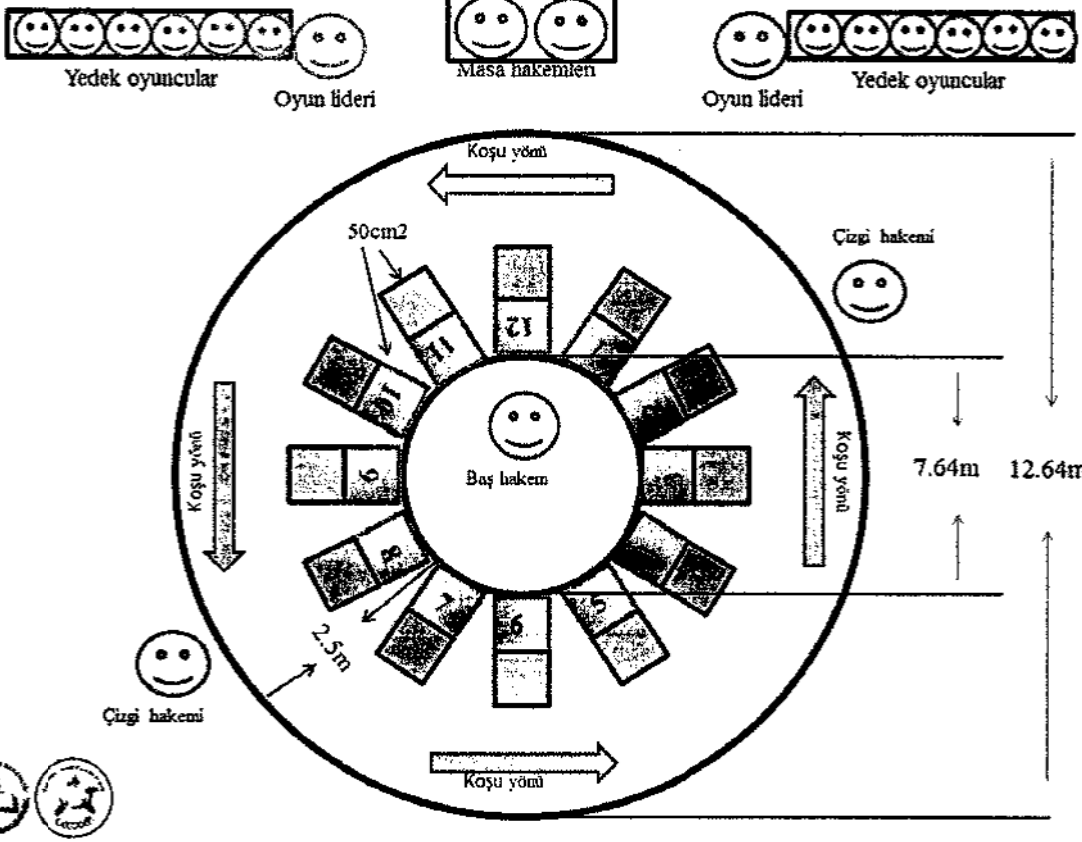
Satsam on beş liradır.

Zam-bak Zum-bak

Dön arkana iyi bak.

Zam-bak Zum-bak

Dön arkana iyi bak.



MENDİL KAPMACA OYUN KURALLARI

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 bölgede oyuncuların birbirlerini ebelemeleri, birbirlerine ve hakeme dokunmaları yasaktır. Tarafsız bölgede mendili alan oyuncu dokunulmazdır, rakip oyuncu bu alanda mendili alan oyuncuya dokunursa elenir. Aynı şekilde hakeme dokunan oyuncuda elenir.

4. Mendili alan oyuncu tarafsız bölgeyi terk etmeden ebelenemez, tarafsız bölge terk edildikten sonra ebelenebilir. 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 ettiği anda, tarafsız bölge özelliğini kaybeder.

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, sıfıra gelindiğinde süre bitmiş olur. Hakemler süreölçer (kronometre) kullanabilirler.

3. Oyun üç set üzerinden oynanır. İki set kazanan takım maçı kazanır. Setlerdeki bir birlik beraberlik durumunda üçüncü setin başında tekrar “aldım verdim” sayışması yapılır. Sayışmayı kazanan takım seçme hakkına sahip olur.

4. Her iki takımın; 1 sette, 2 dakikalık birer mola hakkı vardır. Takım kaptanı veya geleneksel oyun lideri oyun durakladığında hakeme işaret ederek mola hakkını kullanabilir.

5. Set aralarındaki dinlenme süresi 5 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 lideri, bir yardımcı geleneksel oyun liderinden oluşur. Oyun her biri 10 asil oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır.

3. Takımlar en az on (10) oyuncuyla müsabakalara katılmak 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. Seçme hakkına sahip olan takım set boyunca hücum mu savunmamı yapacağını hakeme bildirir. Hücum yapma hakkını seçen takım set bitene kadar mendili almak zorundadır. Ancak savunma yapacak olan takımda isterse mendili alabilir. (Savunma oyuncusu almaz ise hücum oyuncusu almak zorundadır). 30 sn içinde mendili alan oyuncu olmaz ise hücum oyuncusu elenir.

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. Oyunculardan ikisi de 30 saniye sürede mendili almazlar ise, sete başlarken hücum oyuncusu olmayı seçen takım oyuncusu elenmiş olur.
12. Mendili alan oyuncu kendi yarı alanındaki dip çizgiyi geçemediği takdirde 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 bu durumda hangi oyuncu mendili kendi dip çizgisinden geçirirse o oyuncu kazanmış olur. Diğer oyuncu elenir.
13. Mendili almış olan oyuncuyu ebeleme, sadece el ile dokunarak yapılabilir. Ayakla veya başka bir şekilde ebeleme yapılamaz, yapılır ise 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 oyunculardan 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 başhakemi 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.

20. Tarafsız bölgede her iki oyuncunun da mendili aynı anda tutmaları durumunda başhakem mendili alma hakkını hücum oyuncusuna verir.

21. Tarafsız bölgede rakibe ve hakeme çarpan oyuncu elenir.

UYUNCU 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 alınamaz.

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.

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 yönetir.

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 :

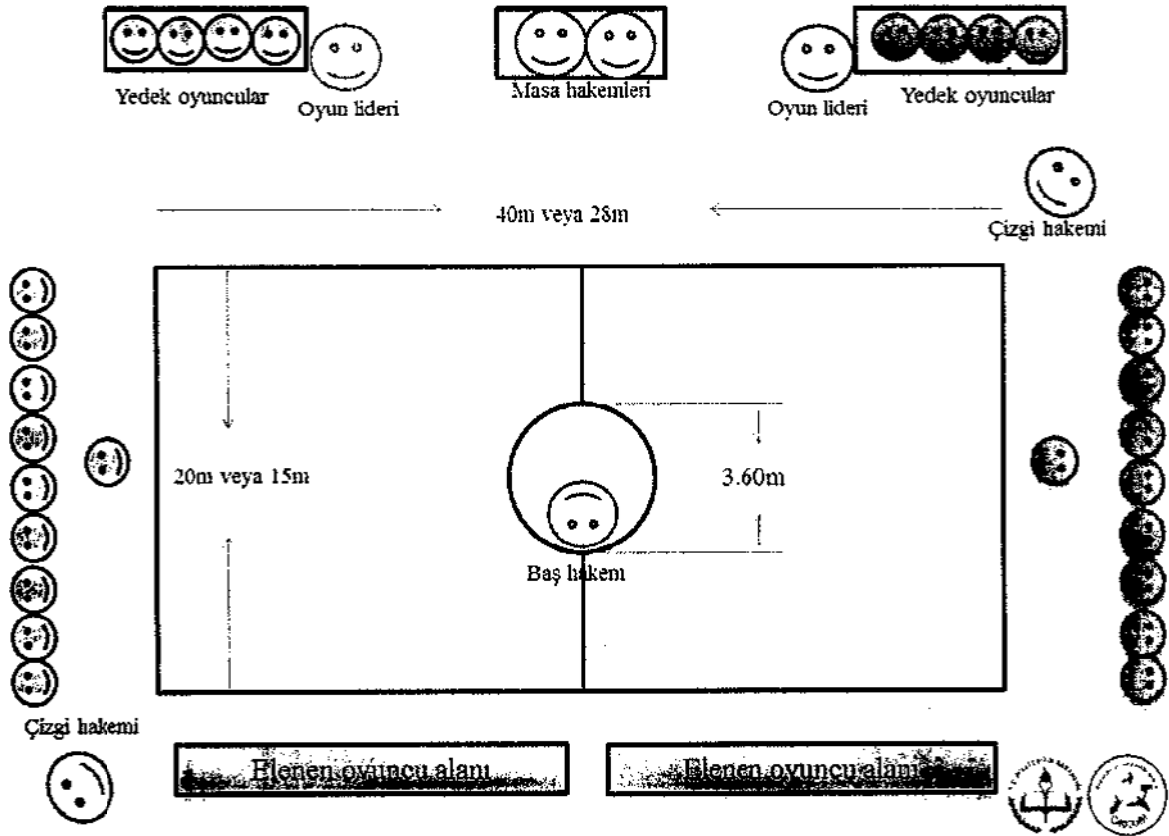
SARI KART: Oyun liderinin yerinden kalkması ve yerini terk etmesi, yüksek sesle öğrencilere bağırması sarı kartla cezalandırılır. Aynı davranışlara devam etmesi durumunda kırmızı kartla cezalandırılır.

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

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 x 15 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 Değiştirme 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 iki ikilik beraberlik durumunda beşinci setin başında tekrar "aldım verdim" sayışması yapılır.
2. Her iki takımın, 1 sette 2 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 5 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 15 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 seçme hakkına sahip olur.

2. Set kazanmak:

a) Atış yapan takım; "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; 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 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 ard 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 yapan takımın asil oyuncularının tamamı, ikişer defa atış yaptıkları halde, dokuztaşı deviremezler ise, atış yapan takım seti kaybetmiş olur.
7. Dokuztaş devrildikten sonra atış yapan takım oyuncuları hiçbir şekilde topa dokunamaz. Topa dokunan veya ebe olan takımın attığı topa vurulan oyuncu set bitene kadar oyun dışı kalır, yerine yedek oyuncu giremez.
8. Oyun başladığında tarafsız bölgeye, sadece atış 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 olan takımdan sadece takım kaptanı, dokuztaş devrildikten hemen sonra, devrilen dokuztaş yasak bölge içinde dağıtmak için ve atış yapan takımın dokuztaş devirmeyen toplarını hakeme geri vermek için girer. Taşları dağıttıktan sonra yasak bölgeyi terk etmek zorundadır. Dokuztaş ebe olan takım kaptanı tarafından dağıtıldıktan sonra set bitene kadar yasak bölgeye ebe 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 olan takım kasıtlı olarak atış yapan takımın üst üste koyduğu taşları deviremez. Eğer kasıtlı olarak dokuztaş deviren olursa (topla veya herhangi bir cisimle) başhakem bunu yapan oyuncuya 2 dk cezası verir. Hücum oyuncuları tarafsız bölgedeki taşları bu alanın dışına çıkaramazlar, çıkaran oyuncu olursa 2 dk cezası verilir.
11. Taşları dizmeye çalışan takımın oyuncuları ayakları ile taşları merkeze yanaştırabilirler, kendilerini hedef yaparak (baraj oluşturarak) kendi oyuncularının taşları dizmelerine olanak sağlayabilirler.
12. Hücum süresi: Hücum süresi 1 dakikadır. Hücum süresi ebe olan takımın oyuncularından herhangi birinin topu eline almasıyla başlar, hücum atışı yapmasıyla biter.
13. Hücum atışı: Ebe olan takımın oyuncularından birinin rakip takımın oyuncularından birini ebelemek amaçlı yaptığı atıştır.
14. Ebe olan takım bir dakika içinde, hücum atışı yapmaz ise, hakem düdükle oyunu durdurur ve takıma bir ceza puanı verir. Aynı sette ebe 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 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 olan takım oyuncularından birine vererek oyunu devam ettirir.

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

17. Her setten sonra takımlar yer değiştirir. (Atış yapan takım ebe olan takımın yerine, ebe olan takım atış yapan takımın yerine geçer.)

TOPLA OYNANIRKEN:

1. Top direk rakip oyuncuyu oyun dışı bırakmak için atılabilir.

2. Top yerden sektirilerek rakip oyuncuyu oyun dışı bırakmak için atılabilir.

3. Top kasıtlı olarak rakip oyuncuyu sakatlayacak şekilde atılamaz. Eğer hakem atılan topun kasıtlı olarak rakip oyuncuyu sakatlamak için atıldığına kanaat ederse, topu atan oyuncuyu yanına çağırır ve uyarır. Aynı oyuncu bu hatalı davranışı tekrar ederse, hakem oyuncuyu oyun dışına çıkarır.(ihraç eder.)

4. Müsabakanın yapıldığı yere göre (spor salonu, açık alan veya okul bahçesi) Top oyun alanının dışına çıktığında oyunun devam edebilmesi için kenar çizgilere ve dip çizgilere yedek toplar konmalıdır. Özellikle açık alanlarda oynanan oyunlarda oyunun devamlılığı için yedek topların kullanılması zorunludur. Top oyun alanını nereden terk etmişse, o alanda ki yedek topla oyuna devam edilir.

5. Kapalı spor salonlarında duvardan sekerek oyuncuya çarpan top o oyuncuyu oyun dışı bırakmaz.

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. Ancak başhakem oyun durakladığı zaman oyuncu değişikliğini gerçekleştirir.

4. Değiştirilen oyuncu aynı sette oyuna tekrar alınamaz.

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 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, müsabaka süresince takıma taktik verir, oyuncu değişikliği talebinde bulunur.

4. Geleneksel oyun liderleri müsabaka esnasında oyuncularına kırıncı, aşağılayıcı şekilde davranamaz. Bağırarak taktik veremez.

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.

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 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 toplar, 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 topları 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.

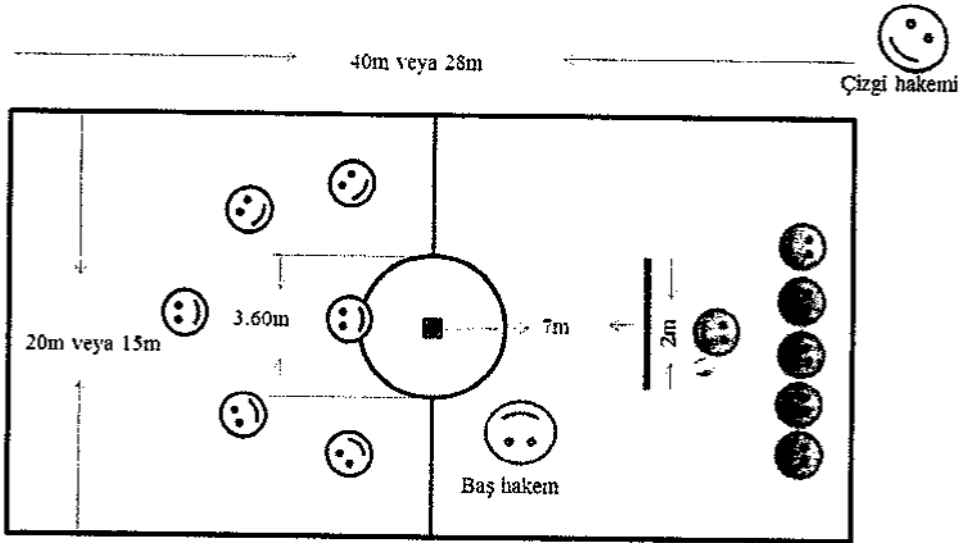
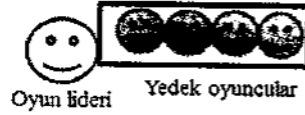
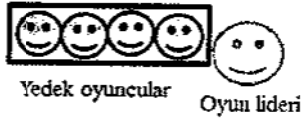
6. Numaraların boyu göğüste en az 10 cm, sırtta en az 15 cm olmalıdır. Numaraların yazıldığı bandın genişliği ise en az 2 cm'dir.

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.



Çizgi hakemi



KALELİ YAKANTOP OYUN KURALLARI

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 5 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 15'er 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 lideri, bir yardımcı 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 işareti ile oyuna topu kazanan takım başlar. Dip çizgiden ve kendi oyun alanları içinde olmak şartı ile aralarında pas alış verişi yaparak, rakip oyuncularını direk veya yerden sektirerek vurmaya çalışırlar. (Karşılıklı her iki takımında)
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 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.
11. Vurulan oyuncu oyundan çıkarak kendi kale bölgesine geçer ve burada oyuna devam eder. Buradan atış 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 da istedikleri zaman hakeme bilgi verilmek şartı ile oyun alanına girme hakkına sahiptirler. Her iki takımın da kalecilerinin set bitmeden oyun alanına 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. Vurulmayan, oyun alanında olan oyuncuların biri ile değişim yapılabilir. Aksi durumda değişiklik yapılamaz.

16. İkinci set oyun başında sayışmayı kaybeden takımın oyuncularının top atışıyla başlar.
17. Atış yapan oyuncu çizgi ihlali yaparsa top rakip takıma geçer. Alan ihlali yapan 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. İsterlerse 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 alanı dışındaki toplara müdahale edemezler.

TOPLA OYNANIRKEN:

1. Top direk veya yerden sektirerek rakip oyuncuyu oyun dışı bırakmak için atılabilir.
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 değişikliği sınırı bir sette 4 oyuncudur.
3. Geleneksel oyun lideri istediği zaman oyuncu değiştirme hakkını masa hakemine işaret ederek kullanabilir.
4. 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 6 cmx2 cm'lik bir şerit olmalıdır
2. . Maç öncesi takım kaptanı müsabaka cetvelini imzalar ve sayışmada takımını temsil eder.
3. . Takım kaptanı ve geleneksel oyun lideri kendi takım oyuncularının davranış ve disiplininden sorumludur.
4. Maç esnasında ve 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.
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 değişikliği talebinde bulunur.
6. Geleneksel oyun liderleri müsabaka esnasında oyuncularına kırıcı, aşağılayıcı şekilde davranamaz. Bağırarak taktik veremez. Bu kurallara uymayan Geleneksel oyun liderleri oyun alanı dışına çıkartılır. Takım kaptanı Geleneksel oyun liderinin görevini yürütür.
7. Takım kaptanı mola ve oyuncu değişikliği talebinde bulunabilir.

GELENEKSEL OYUN HAKEMLERİ:

1. İkili yakan top oyununu, 1 başhakem, 1 masa hakemi ve 2 çizgi hakeminden oluşan hakem heyeti yönetir.
2. Başhakem: Müsabaka esnasında bütün yetkiler başhakemdedir, başhakem sahanın tam ortasındaki çizgiyi görecektir şekilde olmalıdır, diğer hakemler yardımcı hakemlerdir.
3. Masa hakemi: Yan çizgiyle orta çizginin kesiştiği noktanın en az 1m dışında masada oturur, maç cetvelini yazar 2 dakika ceza süresini tutar. Oyuncu değişikliklerini 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: karşılıklı çapraz köşelerde bulunurlar. Top veya oyunculardan herhangi biri oyun alanından çıkarsa bayrağını kaldırarak başhakemi uyarırlar. Ayrıca dip çizgideki oyuncu ihlallerinde de bayraklarını kaldırarak başhakemi uyarırlar.

6. Hakemin uzak olduğu pozisyonlarda, hücum eden takım oyuncularının attığı toplar diğer 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 tektip 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.

