



T.C.
BAFRA KAYMAKAMLIĞI
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü
Temel Eğitim Şube Müdürlüğü

Sayı : 76012252-330-E.4355443

18.04.2016

Konu: Geleneksel Çocuk Oyunları
Şenliği

.....İLK/ORTAOKUL.MÜDÜRLÜĞÜNE

Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliği Kılavuz Kitapçığı tüm ayrıntılarıyla ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Halil İbrahim ÇALIK
Müdür a.
Şube Müdürü

Ek: Klavuz (26 Sayfa)

DAĞITIM:

İlk/Ortaokul Müdürlüklerine

Elektronik İmza
Aşılı Aynadır.
18.4.2016

4- Düzenlenecek Formlar

*** YARIŞMALARA KATILACAK TÜM ÖĞRENCİLERİN ÖNCELİKLE EK-1 FORMUNU (OYUN SPOR KARTI) DOLDURMALARI VE SONRASINDA OKUL SPORLARI BİLGİ YÖNETİM SİSTEMİNDEN SPORCU OYUN KARTI ÇIKARTMALARI ZORUNLUDUR.

*** OYUN SPOR KARTI BULUNMAYAN ÖĞRENCİLER YARIŞMALARA KATILAMAYACAKLARDIR.

*** OKUL SPORLARI BİLGİ YÖNETİM SİSTEMİ İLE İLGİLİ HER TÜRLÜ BİLGİ SAMSUN GENÇLİK HİZMETLERİ VE SPOR İL MÜDÜRLÜĞÜ OKUL SPORLARI ŞUBE MÜDÜRLÜĞÜNDEN (Tel : 23818 90- 151 -118) ALINABİLİR.

*** Okullar tarafından EK-2 formu (Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliği Okul Katılım Formu), Gençlik Hizmetleri ve Spor İlçe Müdürlükleri tarafından EK-3 formu (Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliği İlçe Sonuç Formu) düzenlenecektir.

(Oyunlar YENİ KAPALI SPOR SALONU'nda oynanacaktır)

Not: Şenliklere katılacak sınıflarımızda kız-erkek dengesini bozacak öğrenci mevcudu söz konusu ise; kızların çoğunlukta olduğu takım oluşturulabilir.

Erkek öğrenciler sayı olarak sadece İP ATLAMA oyununda çoğunluk oluşturabilir. (Sayı yetersiz ise)

A şubesinden kurulan bir takıma B şubesinden öğrenci katılamaz.

Ayrıca; 10 kişiden oluşması gereken takım oyununda, sınıf mevcudu 8 kişi ise; seçilen iki oyuncu iki kez yarışabilir.

BİLGİ İÇİN

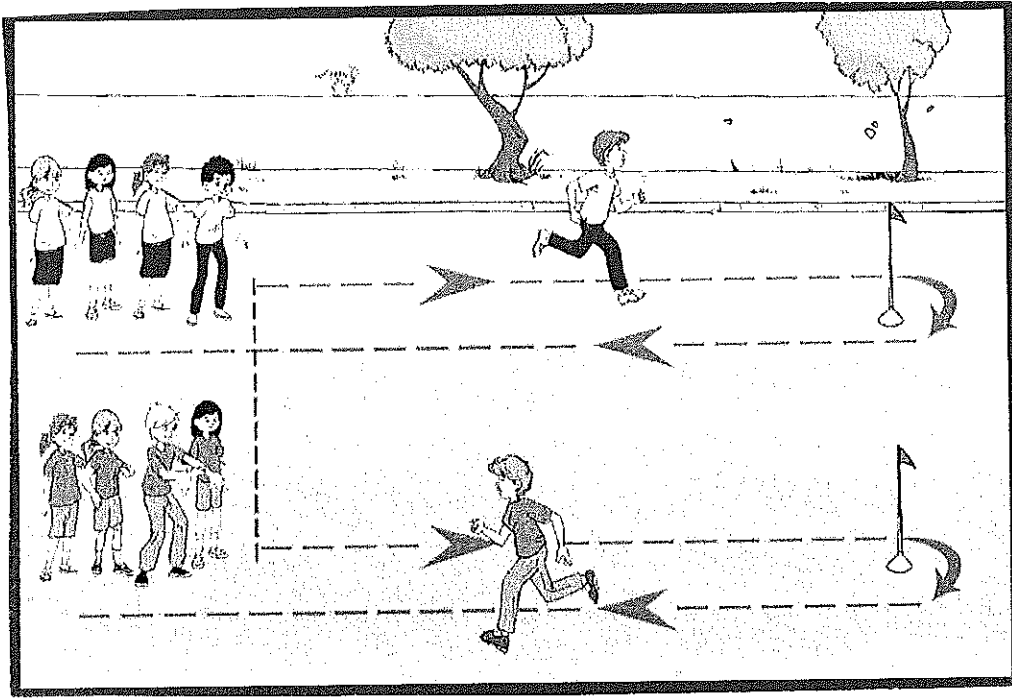
Mustafa OCAK
Bed. Eğt. ve Spor Öğrt.
Komite Üyesi
(0506 533 0838)

Gökhan FELEK
Bed. Eğt. ve Spor Öğrt.
Komite Üyesi
(0544 648 5552)

Ölçay KARACA
Bed. Eğt. ve Spor Öğrt.
Komite Başkanı
(05054764636)

EL DEĞDİREREK BAYRAK KOŞUSU

I. SINIF



- Açıklama: 5 kız, 5 Erkek. 10 oyuncu ile oynanır.
- Bütün oyuncular koşuyu tamamlar. Koşu ilk bitiren takım kazanır.
 - Takımların ilk oyuncuları yarışmaya başlar. Belirlenen hedefin etrafından dönererek, "öndeki" arkadaşının eline aktunur. Sıradaki oyuncu koşmaya başlar.
 - Belirlenen hedef mesafesi 10 m'dir.
 - İlk yarışmacılar mutlaka farklı renk forma giyer.
 - Yarışmacılar çıkış esnasında başlangıç çizgisinde, çizgi ihlali yaparsa, hakem kırmızı bayrak kaldırır. Bunun üzerine hatalı çıkış yapan yarışmacı tekrar başlangıç çizgisinden temiz çıkış yapar.
 - İki çizgi hakemi çıkışları kontrol edecektir.

NOT: 5 kız 5 Erkek oyuncu kuralı, yetersizlik durumunda sadece kızların çoğunluğu oluşturacak şekilde esnetilebilir.



**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 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 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 kořu yolunda sekerek turlamaya bařlar. Diđer oyuncular ise, “yađ satarım bal satarım, ustam öldü ben satarım. Ustamın kürkü sarıdır, satsam on beř liradır. Zambak zumbak dön arkana iyi bak, zambak zumbak dön arkana iyi bak” řarkısını söylerler.

6. Oyuncu řarkı nakaratının bittiđi 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 kořtuktan sonra elindeki mendili hala bırakamamıřsa ve kořmaya devam ediyorsa takımı bir sayı kaybeder. Oyun sırası rakip takıma geđer. Bař hakem oyuncuların tur sayılarını sesle ve el iřaretiyle gösterir.

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

9. Oyuncu bilinçli olarak kořmayarak beklerse, oyunu ađırlařtırırsa hakem tarafından uyarılır. Oyuncu uyarıya rađmen aynı davranıřları 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 kořtuktan sonra yerine döner veya rakip oyuncu mendili fark edinceye kadar diđer oyunculara mendil bırakıyormuř gibi aldatma yapabilir. Bu řekilde en az iki turu tamamlayıp yerine geçebilir

11. Oyuncu mendilin bırakıldıđını fark ederek mendili bırakan oyuncuyu iki turu tamamlamadan kořu yolunu ihlal etmeden, ebelerse takımı bir puan kazanır. Ebeleyemez veya çizgi ihlali yaparsa rakip takım sayı kazanır.

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

13. On iki oyuncunun da sırayla oynamasıyla bir set tamamlanmıř olur. En fazla sayı alan takım seti kazanır.

14. Birinci sette çift numaralı oyuncu bölgelerinde oyuna bařlayan takım oyuncuları tek numaralı oyuncu bölgelerine yerleřir ve set bir numaralı oyuncu bölgesinde oturan oyuncu ile bařlar.

15. Sayılarda eřitlik 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.

OYUNCU 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.

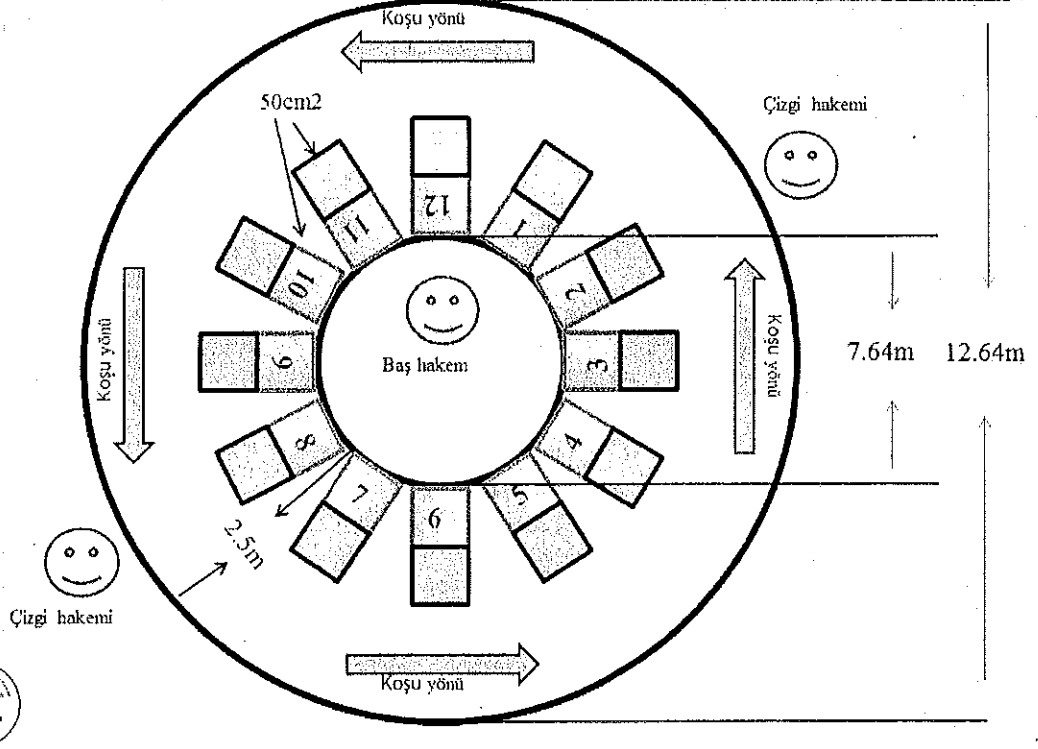
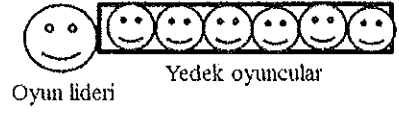
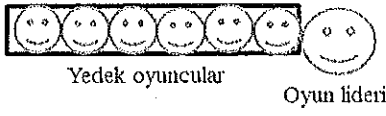
KIRMIZI KART: Oyun liderinin kırıcı, aşağılayıcı, hakaret ve şiddet içeren davranışlarda bulunması kırmızı kartla cezalandırılır.

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.

Her iki takım farklı renk forma giyecektir.

Dön arkana iyi bak.



MENDİL KAPMACA OYUN KURALLARI

OYUNUN ŐARKI SOZLERI:

Yađ 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

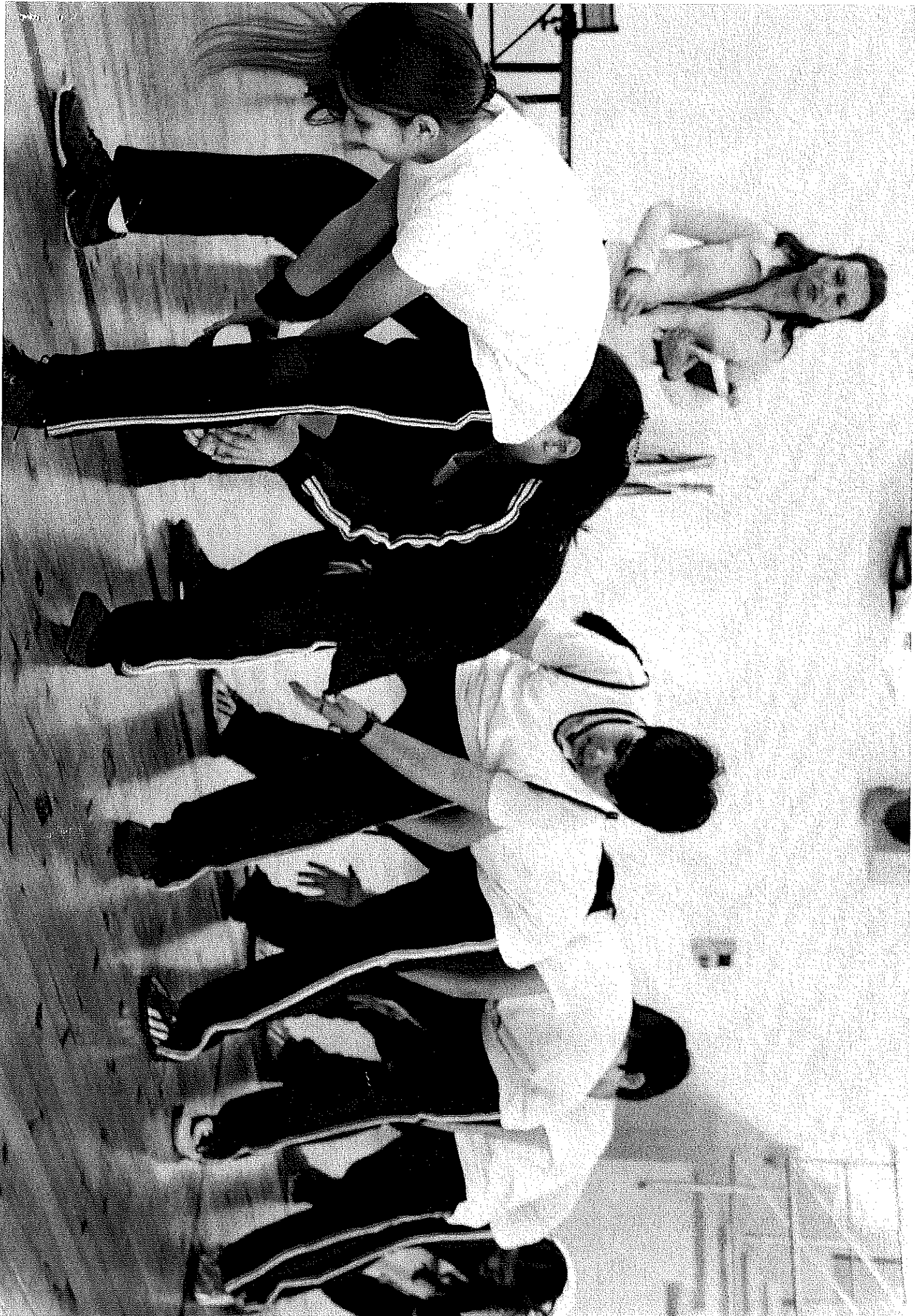
TÜNEL TOPU OYUNU

3. SINIF

- 5 kız 5 Erkek 10 Kişi ile oynanır.
- İlk oyuncu farklı renk forma giyer.
- Oyuncular kol boyunda arka arkaya gelip tünel oluştururlar.
- Hakemin düdüğü ile oyun başlar.
- İlk oyuncu topu bacaklarının arasından arkadaki oyuncuya topu aktarır. En arkadaki oyuncu topu alarak koşarak en öne gelir ve oyunu devam ettirir.
- Top aktarma esnasında top tünelin dışına çıkarsa, top en başa döner.
- Topu kaçıran oyuncu gider, topu alır ve ilk oyuncuya vererek süratle yerine döner.
- Son oyuncu topu elinden kaçırsa gider, alır ve koşarak ilk sıraya geçer oyunu devam ettirir.
- Galip gelen takım üst tura geçer.

Not: Yarışma Voleybol Topu ile oynanır.

Yarışma iki tünel hakemi bir başhakem tarafından yönetilir.



İP ATLAMA

4. SINIF

- 4 kız 3 Erkek 7 oyuncu ile oynanır.
- 2 kişi' ipi çevirir. 5 kişi' sıra ile girip, sıra ile çıkar.
- 6 m. lik bir ip ile oynanır.
- Hakemin düdüğü ile dönen ipe giriş başlar.
- 1 numaralı oyuncunun girişi ile oyun başlar.
- Son oyuncuya kadar devam eder. Son oyuncunun "hop" veya "çık" nidası ile 1 numaralı oyuncudan başlayarak sıralama bozulmadan süratli bir biçimde bitiş çizgisine doğru çıkış başlar.
- En kısa sürede eksiksiz bitiren takım 1. olur.
- Süre Kronometre ile ölçülecektir.
- İp vücudun herhangi bir yerine değdiğinde ritim bozulmuş bozulmuş oyuncular en başa döner. Kronometre durmaz devam eder.
- Kız öğrenciler ipe değmemesi için saçlarını muttaka toplamalıdır.
- İp ne kalın nede ince olmalıdır.

Not: Oyunun videosu Facebook'ta Samsun Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğü sayfasından izlenebilir.

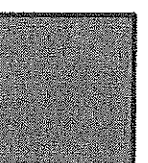
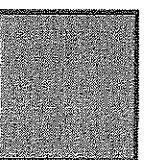
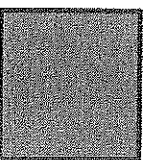
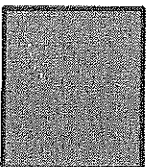
BAŐHAKEM

BAŐLANGIÇ NOKTASI

Oyun Alanı

YEDEK
OYUNCULAR

BITİŐ ÇIZGISI



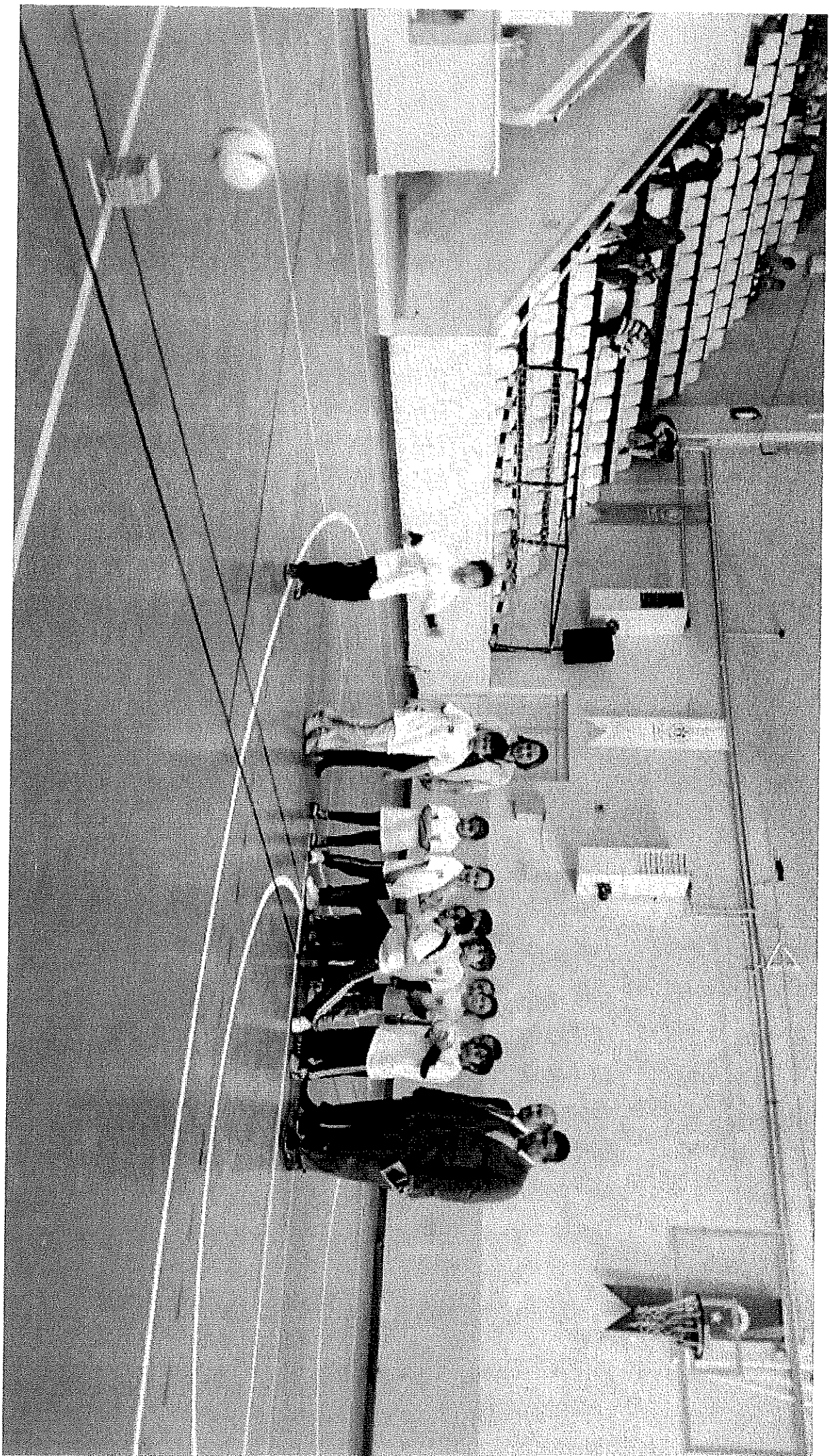
PROTOKOL

KIREMIT DEVİRMECE

5. SINIF

- Hentbol topu ile oynanır.
- 10 x 10 cm ebatında 1cm kalınlığında tahtalar ile oynanır.
- 5 Kız 5 Erkek 10 oyuncudan oluşur.
- Atış çizgisinden 5 m. uzağa tahtalar dizilir.
- Atış yapan oyuncu eğer tahtaları devirmişse oyun durdurulur, tahtalar sayılır ve ikinci oyunculara geçilir.
- İki takım aynı anda yarışır.
- En çok tahta deviren takım kazanır.

Not: Oyunun videosunu Facebook'ta Samsun Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğü'nün sayfasında izleyebilirsiniz.



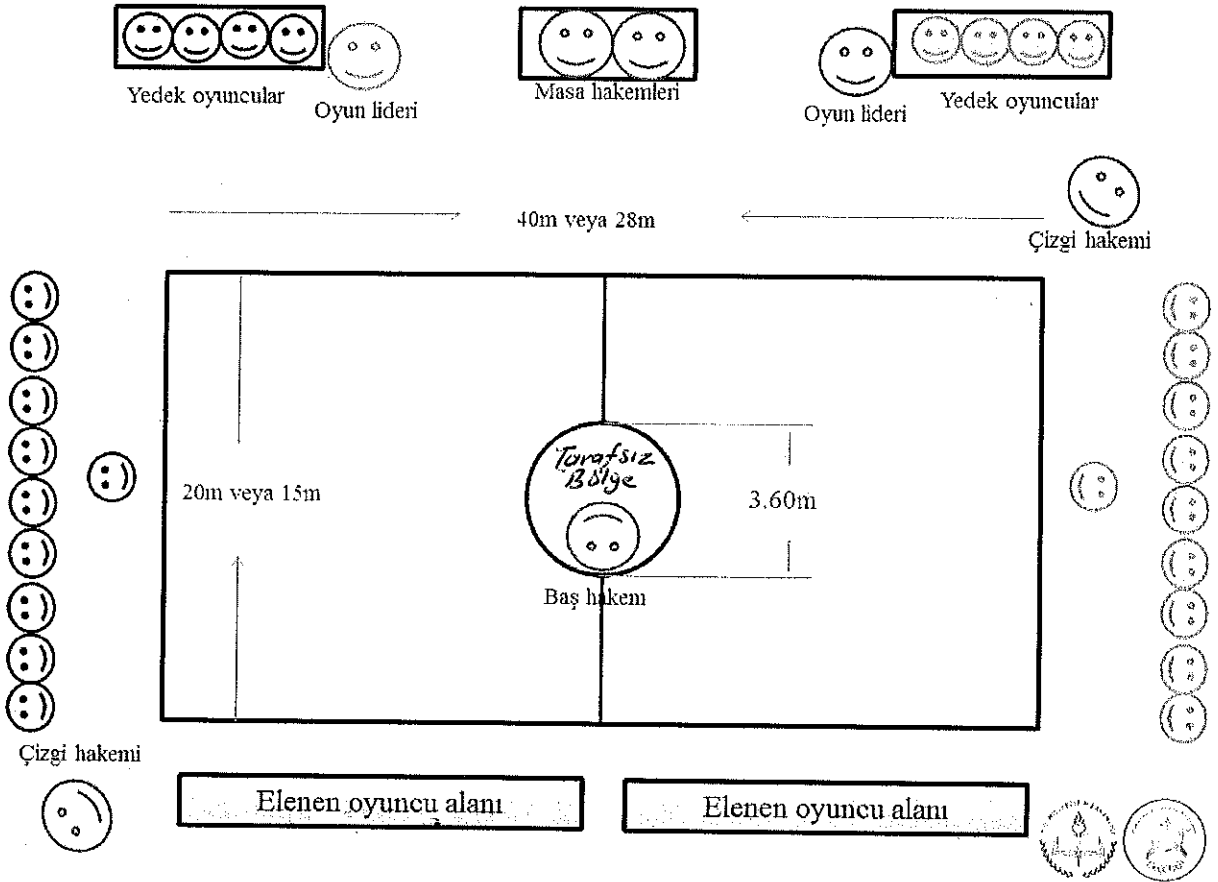
6. SINIF

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.

8



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. *Tarafsız Bölgeye ilk giren öğrenci mendili almak zorundadır.*

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; 3 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 kahrırsa o oyuncu kazanmış olur ve seçme hakkına sahip olur.~~

~~2. 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. Aneak savunma yapacak olan takım 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.~~ *her iki oyuncuda elenir.*

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 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. *Ebeleme sadece belüstü ve el ile yapılır. Vurma, çekme gibi durumlarda ebeleyen 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.

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 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 kırıncı, 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.

YAKAR TOP

7. SINIF

- Voleybol Topu ile oynanır.
- 3 Kız 2 Erkek 5 oyuncu ile oynanır.
- 3 set üzerinden oynanır.
- Başlangıç yazı-tura ile belirlenir.
- Kenar çizgiler oyuna dahildir.
- Oyuncun çizgi ihlali yaptığının sayılması için topağının tamamen çizgi dışına teması yeterlidir.
- Top yere düşmeden tutulursa bu bir can sayılır. Yani extra vurulma hakkı kazanır.
- Can alan kişi isterse can hakkını vurulmuş olan takım arkadaşı için kullanabilir.
- Saha ölçüleri 9×10 m. dir.
- Bir takım kullanmadan 10 can biriktirse seti kazanmış sayılır.
- Ortada bir oyuncu kaldıktan sonra o oyuncu can hakkı bittikten sonra 10 atışta vurulmazsa ortadaki grup seti kazanmış olur.
- Atış yapan oyuncu çizgi ihlali yaptığında; o atış ile bir oyuncu vurulmuşsa, vurulma geçersiz sayılır.
- Oyuncular mutlaka numaralı forma giymelidir.
- Kız-Erkek eşitliği bozulmadan, her set için iki oyuncu değiştirme hakları vardır.

CEZALAR: Sportmenlik dışı davranışlarda veya oyun liderinin yerini terk etmesi sarı kartla cezalandırılır. Aynı davranışın devam etmesi durumunda ikinci Sarı karttan ihraç verilir.

Kırmızı KART: Kırıcı, aşağılayıcı, hakaret ve şiddet içeren davranışlarda gösterilir.

Yedek Oyuncu Sayısı : 1 Kız , 2 Erkek = 3

NOT: Atış yapan oyuncu yalnız el ile atış yapabilir.

Topa yumruk vurma yada sımağ vurup topu atmak yasaktır.

HALAT ÇEKME

8. SINIF

- 5 Erkek 5 Kız 10 oyuncu
- 12 m. lik bir halat ile oynanır.
- Her takım kendi kaptanının arkasında sıralanır.
- İpin ortasına siyah bantla bir işaret konulur.
- Bu işaretin iki yanına 2m. uzaklıkta iki işaret daha koyulur. İpteki işaretlerin tam altına gelmek üzere yere çizgiler çizilir.
- Başlama komutu ile birlikte halat çekmeye başlatılır.
- Her takım karşı tarafta kalan 2 metrelik işaretli bölümü, kendi taraflarında yere çizilmiş 2 metrelik bölüme çekmeye çalışır.
- Amaç halatın diğer ucundaki takımı kendine doğru çekmektir.
- Üç oyunun içerisinde rakibi yenilgiye uğratan takım kazanır.
- Halatın kola, ele, bele, bacağına, boyuna gibi bölgelere dolanması yasaktır.

