

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

YAKANTOP OYUNU KURALLARI

BİRİNCİ BÖLÜM

TESİSLER VE DONANIM

1. OYUN SAHASI VE ÖLÇÜLERİ

Oyun sahası 9X18 m ölçüleri İki eşit sahaya bölen dikdörtgen bir alandır

2. OYUN SAHASININ YÜZEYİ

2.1 Oyun sahası: Spor Salonlarında: Oyun sahasının yüzeyi temiz, pürüzsüz düzgün, zemin belirgin renklerden oluşmalıdır.

2.2 Çim, tartan pist, toprak zemin ya da betondan da olabilir. Resmi müsabakalar parke, sentetik ve tartan zeminlerde yapılabilir.

3. OYUN ALANININ ÜZERİNDEKİ ÇİZGİLER

3.1 Oyun alanındaki çizgiler: Çizgiler 5 cm kalınlığında zeminle zıt renktedir. Zemin açık renkli olmalıdır. Çizgiler oyun alanına dâhildir.

4. BÖLGELER VE SAHALAR

4.1 Bölgeler ve sahalар: Oyun alanı 9x18 m ölçüsündedir.

4.2 Kale Alanı: Yan çizgi ve dip çizgi kesişim arasında olup dip çizgi uzantıları ile sınırlı olduğu varsayılan arka bölge kalecilere ait olan oynama alanıdır. Saha içinde yanan oyuncular burada oynamaya devan eder.

4.3 Oyun lideri bekleme bölgesi: Yan çizgiye 2 m uzaklıkta ve sahanın dip çizgisinden başlamak üzere orta çizgiye doğru (6 m alan yardımcı hakemin sağ ve solu biçimindedir.

4.4 Yedek oyuncular ile takım mensuplarının bekleme bölgesi: Masa hakemlerinin sağ ve solunda dururlar. Yedek oyuncularla oyun lideri burayı terk edemezler.

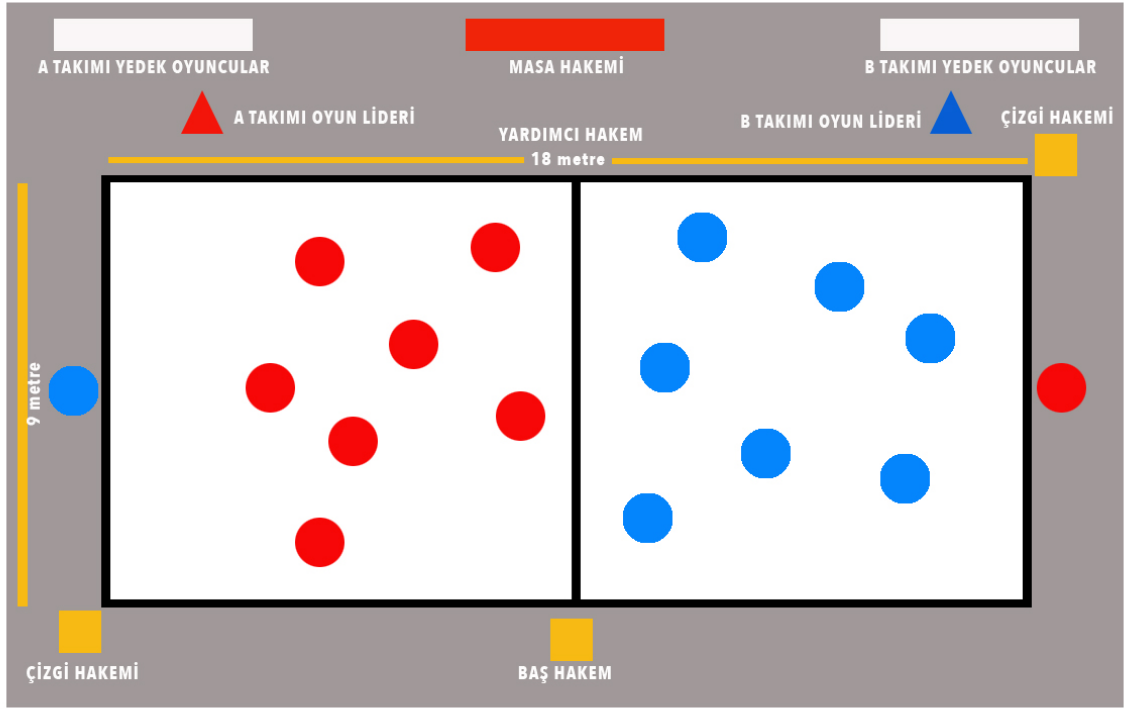
4.5 Yardımcı Oyun Lideri Bekleme Bölgesi: Yedek oyuncu bekleme bölgesidir.

4.6 Başhakem Bekleme Bölgesi: Başhakem protokole yüzü dönük olarak konumlanır. Orta çizgide oyun alanının dışında kalan bölgedir.

4.7 Yardımcı hakem bölgesi: Yardımcı hakem bölgesi masaya yakın yerde, başhakemin tam karşısında kalan bölge yardımcı hakem bölgesidir.

4.8 Masa hakemleri(yazı ve skor hakemleri) bekleme bölgesi: Yardımcı hakem bekleme bölgesinin arka kısmında kalan bölge masa hakemleri bölgesidir. 1 yazı hakemi bir skor hakemi görev yapar.

4.9 Çizgi hakemleri bekleme bölgesi: Çizgi hakemleri oyun alanının köşelerinde yer alırlar. 2 hakem görev yapar.



5. ISI

5.1 En düşük ısı 10 C nin (50 F) altında olmamalıdır. Resmi Müsabakalarında maksimum ısı 25 C den (77 F) daha yüksek ve minimum ısı 16 C den (61 F) daha düşük olmamalıdır.

6. AYDINLATMA

6.1 Resmi Müsabakalarında aydınlatma, oyun sahası yüzeyinden 1 m yükseklikte ölçülmek şartıyla, 1000 ile 1500 lux arasında olmalıdır.

TOP

Top, kauçuk, lastik veya benzeri bir maddeden esnek, yumuşak deri ya da sentetik deriden yapılmış küre şekilde olmalıdır. Tek bir renk açık renk ya da renk kombinasyonu kullanılabilir. Çevresi 60-65 cm ve ağırlığı 220-280 gr olmalıdır. İç basıncı 0.30 kg/cm dir. Oyunda sakatlanmalara yol açmamak için iç basıncı belirtilenden düşük olmasında bir sakınca yoktur.

BÖLÜM İKİ

TAKIMIN OLUŞUMU:

7. TAKIMLAR

7.1 Takımlar Minik, küçük, yıldızlar ve gençler kategorisinden oluşur; Bu kategorilerde ki Karma Takımlar; 5 kız 5 erkek asil, 3 kız 3 erkek yedek olmak üzere 16 oyuncudan oluşur. Karma takım kadrolarını bu grupta 8 kız, 8 erkek oyuncu olarak oluştururlar. Sahada olan ilk 10 oyuncu 5 kız 5 erkek oyuncudan oluşur.

Bir öğrenci (G.Ç.O.) geleneksel çocuk oyunlarında yer alan yakantop - mendil kapmaca - sek sek oyunlarından sadece bir tanesinde oynayabilir. Örnek : Yakantop oyununda oynayan bir öğrenci mendil kapmaca - sek sek yarışmalarında oynayamaz.)

7.2 Oyunculardan 1 kız veya 1 erkek asil kaleci ve kaleci yedeği olarak belirlenir. (11-12 numaralı oyuncular). İsimler listesindeki 2 kaleci takım liderinin tercihiyle kız ya da erkek oyuncu olabilir.

7.3 13-14-15-16 numaralı oyuncular, oyuncu yedeğidir.

7.4 Kız ve Erkek ayrı takımlar; Bu kategorilerde takımlar tüm oyuncularını erkek veya kız olarak düzenleyebilirler.

7.5 Gençler kategorisi; Kızlar ayrı erkekler ayrı takımlar şeklinde olmalıdır.

7.5.1 8 asil,(7 oyuncu 1 kaleci) 8 yedek (1 kaleci yedeği, 7 oyuncu yedeği) olmak üzere 16 kişiden oluşur.

7.5.2 8-9 numaralı oyuncular kaleci olarak görev yapar. 10ve 16 numaralı oyuncular yedek oyunculardır.

7.6 Kaleci formaları takımın ana renklerinden farklı olmalıdır.

8.TAKIMIN YERLEŞİMİ:

8.1 Takımlar başhakemin bulunduğu çizgi üzerinde minikler, küçükler, yıldızlar ve gençler kategorilerinde; 1.2.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12.13.14.15.16 şeklinde dizilirler.

8.2 Takımlar maça başlamadan önce seremoni yapmak zorundadır. Takımlar seremonide başhakemin bulunduğu çizgi üzerinde ısınma yaptıkları saha tarafında olmak üzere dizilmelidir. Bu dizilme maç başında set değişimlerinde ve set bitiminde de yapılacaktır. Çizgi hakemleri kendi tarafında bulunan takımların dizilme ve numaralarını kontrolden sorumludur. Selamlamanın ardından başhakemin sol tarafındaki takım oyun liderleri başta ve önce hakemlerden başlamak kaydıyla sıra ile diğer takıma başarı dilemek için tokalaşıp yürüyerek yer değiştirmiş olurlar.

9. MALZEMELER:

9.1 Eşofman, Şort ve tişört şeklinde numaraları hakemler tarafından rahatlıkla görülebilecek şekilde formadan oluşur.

9.2 Ayakkabı tabanı düz yumuşak tabanlı spor ayakkabı kullanılacak. Spor ayakkabısız oyunlar oynanamaz.

9.3 Yakan Top oyununda sıçrama, yatma ve diz üstüne düşmeler olabileceği için dizlik, dirseklik kullanılabilir.

10. MALZEME DEĞİŞİKLİKLERİ:

Rakip oyuncuların forma renkleri farklı olur. Eğer renkler aynı ise çizgileri farklı olacak şekilde olan forma, yelek kullanılır.

11. YASAKLANMIŞ EŞYALAR:

Gözlük, saat, yüzük, bileklik, küpe ve künye gibi takılar yasaktır.

12. OYUN LİDERLERİ

12.1 **Kaptan:** Her takımın mutlak bir kaptanı olur. Takım kaptanı kaptanlık bandını sağ bileğine takarak belirgin hale gelir.

12.2 **Oyun Lideri:** Oyun lideri takımın çalıştırıcılık görevini üstlenen oyun uzmanıdır. Takımın teknik, taktik ve kondisyonundan sorumlu kişidir. Karşılaşmada takımı Oyun Lideri kurar. Oyun alanında kendilerine ayrılan bölüm dışına çıkamaz, takımını buradan yönetmek zorundadır.

12.3 **Yardımcı Oyun Lideri:** Yardımcı oyun lideri ise Oyun Liderinin kendi görevleri ile ilgili verdiği görevleri yapar.

BÖLÜM ÜÇ

OYUN DÜZENİ

13. SAYI ALMAK, SET VE MAÇ KAZANMAK

13.1 Sayı almak: Baş hakemin düdük işareti ile oyuna başlanılır. Hücum etme hakkı olan takımın rakip takımdan bir oyuncuyu yakması ile sayı kazanılmış olur. Yanan oyuncu kaleci oyun alanında kaleci gibi oyuna devam eder.

13.2 **Yanan oyuncu yan çizgilerden çıkıp kalesine geçmelidir. Oyun alanı içinden kalesine geçen oyuncunun takımı hücum hakkını kaybetmiş olur ve top rakip kaleden başlar. Kaleci oyuna rakip takımın sahası içinden girerse kaleci alan ihlali yapmış olur ve kaleci yanmış kabul edilir. Kaleci oyuna kaleden devam eder.**

13.3 Set kazanmak: Oyun süresi 7 dakikadır. 7 dakika içerisinde bir takımın sahada oynayacak oyuncusu kalmamış ise diğer takım seti kazanmış olur. 7 dk. Bitiminde sahada her iki takımında oyuncusu varsa, sahada fazla oyuncusu kalan takım seti kazanır. Yanan oyuncu sayıları kadar rakip takımlar sayı alırlar, Sahada takımların eşit sayıda oyuncusu kalırsa set berabere biter.

13.3 Oyunlar 7 dakika x 3 set üzerinden üstünlük sağlayan takımın bir üst tura geçmesi ile oynanacaktır. Beraberlik durumunda 4.set 4 dk. oynatılır. 4dk.lık sürede sonuca gidilmez ise, süre olmaksızın oynanır ve kalan oyunculardan ilk sayı için hata yapan oyuncunun takımı yenik sayılır.

13.3.1 **Altın vuruş:** Son kalan oyunculardan ilk vurulan oyuncu veya hata yapan oyuncunun takımı maçı kaybeder.

13.4 Maç kazanmak: Maç 3 set oynanır. En fazla seti alan takım maçı kazanmış sayılır. Setler 2–0. 1-- 0 veya 2–1 şeklinde sonuçlanabilir.

14. MAÇTA HAZIR BULUNMAMA VE EKSİK TAKIM:

14.1 Bir takım oyun saatinden 15 dakika önce Başhakeme oyuncu isimler listesini yazarak verir. Takım gelmemiş ise maç başlama saatinden 15 dakika sonrasına kadar beklenir. Takım gelmemesi durumunda hükmen yenik sayılır.

14.2 Maça başlanabilmesi için minik, küçük ve yıldızlar kategorisinde kaleci dâhil 10 oyuncunun sahada hazır olması gereklidir. 8 oyuncusu bulunmayan takım maça başlayamaz ve hükmen yenik sayılır. 10 oyuncu ile ilgili oran karma takımlarda (5 erkek-5 kız) şeklinde olmak zorunludur

14.3 Gençler kategorisinde ise oran olmadığı için kaleciler dâhil 8 oyuncu ile sahada hazır olmak zorunludur. Sahada 6 oyuncusu bulunmayan takım maça başlayamaz ve hükmen yenik sayılır.

14.3 Maç başladıktan sonra esame listesinde adı olsa dahi hiçbir oyuncu oyuna dahil olamaz.

15. SÜRE:

15.1 Bir setin süresi 7 dakika ile sınırlıdır.

15.2 Set boyunca kaçan toplarda, oyuncu yanmalarında süre durdurulmaz. Özel durumlarda, sakatlanmalarda ve molalarda süre başhakem tarafından durdurulur.

15.3 Vurulan oyuncunun sahadan çıkması süreye dâhildir. Sahadan çıkma süresi 10 saniyeden fazla olacak şekilde oyunu aksatan oyuncu uyarı alır.

15.4 Her setin son bir dakikası her duraklamada sürede durdurulur.

OYUNUN YAPISI:

16 KURA:

Müsabakalarda seçimler kura ile belirlenir. Kaptanlar saha veya hücum tercihlerini yaparlar. Kazanan kaptan takımı adına savunma ya da hücum hakkını seçer.

Hücum hakkını seçen kaptan saha seçimi hakkını rakip kaptana vermiş olur.

17. ISINMA DEVRESİ: Maçtan 10 dakika öncesinden başlayıp maç saatine kadar olan süredir. Maçın başlamasına 10 dakika kala oyun liderleri maç cetvelini imzalamak zorundadırlar.

18. TAKIMIN BAŞLANGIÇ DİZİLİŞİ:

Takım listesinde verilen sıralama esas alınır ve diziliş buna göre sıralanır. Çizgi hakemlerinin(oyuncu kontrol hakeminin) kontrolleri için ilk sıralama yapılır. Ancak maçın başlaması ile dizilişteki kısıtlama kalkar.

19.DİZİLİŞ HATALARI:

Oyun lideri oyun başında verdiği listeden farklı bir oyuncuyu sahaya çıkarırsa bir hata olarak değerlendirilir, hakem oyun liderini ve oyuncuyu uyarır. Hatalı oyuncu rakip takımın oyuncusunu yakmış ise o oyuncu elenmemiş kabul edilip yarışmaya devam eder

BÖLÜM DÖRT

OYUN HAREKETLERİ

20. OYUNUN SEYRİ:

20.1 Oyundaki oyuncu: Dip ve yan çizgi ve saha içindeki çocuk oyundaki oyuncudur. Oyun başhakemin düdüğünü ile başlar. Bir hata olduğunda veya herhangi bir kural dışı durumda başhakem düdükle oyuna müdahale ederek oyunu durdurur.

20.2 Oyun dışı oyuncu: Oyuncu belirlenen oyun alanının çizgileri dışına çıkılması yada temas etmesi ile yanmış sayılır. Oyun süresince hiçbir oyuncu saha dışına çıkamaz. Su içme ve benzeri işlemler için sahayı terk edemezler, eğer bu durum gerçekleşirse oyuncu yanmış sayılır. Molalarda veya hakemin değişik sebeplerle oyunu durdurması sonucunda saha dışında su içmelerine izin verilir.

21. Topla Oynama:

21.1 Saha İçi Ve Saha Dışı Top:

İki takımın yerleştiği sahayı tam ortadan bölen çizgi ile takımın yerleştiği oyun alanı (çizgiler dahil) dışına çıkan toplar saha dışına çıkan top olarak değerlendirilir. Bunun dışında her iki takımın oyun alanı içinde olan ve oynanan top oyun içindeki top olarak değerlendirilir.

21.2 Vuruşun Özellikleri:

- 21.2.1 Saha içindeki oyuncular rakip takımından herhangi bir oyuncuyu vurabilirler.
- 21.2.2 Bu vuruşun doğru kabul edilmesi için topun havadan ve yere temas etmeden rakip oyuncuya temas etmesi ve yere düşmesi gerekir.
- 21.2.3 Bir oyuncu havadan gelen topu net ve gözle görülür bir şekilde yakaladıktan sonra yere düşer ve top elinde iken yere temas ederse bu hata kabul edilmeyecek ve oyuna devam edilecektir.
- 21.2.3 Yerden sektirilerek atılan bir topla temasta oyuncu yakılmış sayılmaz. Sektirilerek atılan top rakip oyuncuya temas eder veya rakip oyuncu tarafından yakalanırsa oyuncu yanmaz. Yakaladığı topu hücum yapmak için kullanır.
- 21.2.4 Top hangi alan içinde kalmışsa o takım oyuncuları tarafından diğer takım oyuncuları vurulmaya çalışılır. Hücum yönü topun olduğu taraftaki takımındır. Oyuncu rakip sahaya temas etmeden rakip sahadan seken topu alıp hücum yapabilir. Ancak saha yüzeyindeki topu alamaz. Sadece o sahaya dâhil olan oyuncu topla oynayabilir.
- 21.2.5 Topun yan çizgilerden saha dışına çıkması durumunda, taç oluşur. Top ve hücum yönü diğer takıma geçer. Rakip takım hücum hakkını elde eder. Yanlardan dışarı atılan bütün topolar rakip takıma geçer ve kalecisine verilir. Hücum ve oyun takımın kalecisinden başlar.
- 21.2.6 Havadan atılan topu yere düşürmeden yakalayan oyuncu veya takımı hücum yapma hakkını elde eder.
- 21.2.7 Takımların mola isteğinden sonra, mola bitiminde oyuna kaleciden başlanacaktır.

22. TOPLA OYNARKEN YAPILAN HATALAR:

- 22.1 Oyuncunun vurma atışı için hamle yaparken topu elinden kaçırmaması sonucunda, top rakip takımın alanı içine geçerse hücum yönü değişmiş sayılır. Ancak hakemin düdük çalmasından sonra böyle bir olay gerçekleşmiş olursa, top en son hangi takımın kontrolünde ise yine o takım topu ve hücum hakkını kullanır.
- 22.2 Oyuncusu vurulan takım topu kullanma ve oyuna başlama hakkına sahiptir. Oyuncusu vurulduktan sonra top rakip alana geçse bile, oyun vurulan takımdan başlar.

23. KALECİLER:

Kaleciler rakip oyuncuyu vurabilirler.

- 23.1 Kaleci ve oyuncular kendi takım arkadaşları ile en fazla 5 pas yapabilirler.
- 23.1.2 Pas yapan takım oyuncuları altıncı pası hücum olarak kullanmak zorundadırlar.
- 23.1.3 Kaleci ve kale alanındaki oyuncular kendi aralarında olsa bile 5 pastan fazla yapamazlar. 6. pas kural ihlali olup top ve hücum yönü diğer takıma geçecektir.
- 23.1.4 Takım arkadaşının sahadan oyunu geciktirme amacı ile alamayacağı pas atmasından dolayı ilk topu alan kalecinin, kale alanında oynayan diğer oyuncularla hücum için pası atması da 5 pas kuralına dahildir.

23.1.5 Taktik amaçlı 6.top vurmak için bile olsa rakibin olmadığı bölgeye atılırsa,6.pas olarak hata verilir.

23.2 Kaleciler dip çizgi ve uzantısı arkası ile yan çizgiler uzantısı arasında atış yapabilirler.

23.3 Kaleci oyun sırasında rakip takımın oyun çizgisini ve alanı ihlal ederse yanmış sayılır.

24. HÜCUM OYUNCUSU

24.1 Hücum başlangıcı: Hücum, baş hakemin topla oynama hakkını elde eden takım kalecisine topu vermesi ile başlamış olur. Bütün setlerin başında toplar başhakem tarafından kaleciye verilir. Kaleci, kendine sınırlandırılmış alan içinden hareketi başlatır. Kendi kalecisinden topu alan bir oyuncu hücum oyuncusu konumuna gelmiş olur. Set içinde oyun bu şekilde devam eder.

24.2 Hücum alanı: Bir takımın kendi sahası ile onu çevreleyen çizgilerin tamamıdır. Orta çizgi her iki takımın ortak alanı olması nedeni ile çizgi ihlali olmadığı sürece hareketler normal hücum alanı içinde olarak değerlendirilecektir. Hiç bir oyuncu bu çizgiye temas edemez.

24.3 Hücum Hataları: Bir takımın hücum eden oyuncusunun orta çizgi ihlal yaparak (vücudunun herhangi bir bölümünün çizgi ve alan ihlali yapması) rakip takımdan bir oyuncuyu vurması durumunda hata yapmış sayılır. Vurulan oyuncu yanmış sayılmaz.

24.4 Kaleci, çizgi ve alan ihlali yaparsa yanmış sayılır. Çizgi ihlali yapan kaleci hücum hakkına devam eder. İkinci defa aynı hatayı yaparsa hücum yönü değişir. Bu hata sonucu vurulan oyuncu yarışmaya devam eder.

24.5 Topu yakalamak gayesi ile hareket eden ancak dengesini kaybederek yere düşen (dip çizgi veya tarafsız alan çizgisine yakın yerde) oyuncu vurulmaz. Fakat oyuncu oyun hareketi gereği eğilmiş veya kendini yere atmışsa ve yerde kalmışsa vuruş geçerli sayılır.

25. HÜCUM YÖNÜNÜN DEĞİŞMESİ

25.1 Hücum oyuncusunun rakip takımdan oyuncu yakmak amacı ile attığı top rakip oyuncu tarafından yere düşmeden havada yakalanırsa hücum kendi takıma geçer. Hücum yönü de değişmiş olur.

25.2 Yerden sektirilerek atılan topu, savunma durumunda ki oyuncu yakalarsa, hücum hakkını elde eder. Hücum yönü değişmiş olur.

25.3 Oyuncu ve Kaleciden seken top rakibin sahasına düşer veya oyun alanı dışına kaçarsa, hücum yönü değişmiş olur.

25.4 Yerden gelen top oyuncuya çarpıp rakibin sahasına geçerse hücum yönü değişmiş olur.

25.5 Hücum eden oyuncu tarafsız alanı (orta çizgi) ihlal ederek çizgiyi bir ya da iki ayağı ile geçmesi saha ihlali sayılacağından bu durumda hücum hatası olarak kabul edilir, hata yapan oyuncu vurulmuş sayılır ve oyun hata yapan oyuncunun kalecisinden başlar.

25.6 Hücum oyuncusu orta çizgiye basmış ise, hata sayılır ve oyuncu oyun sahasından çıkmaz ama hücum yönü karşı takıma geçer. Hücum sonrası kaleci ve oyuncu çizgi ve alan ihlali yapamaz.

25.7 Takımların mola isteğinden sonra, mola bitiminde oyuna kaleciden başlanacaktır.

26. SAVUNMA

26.1 Savunma Yapmak: Takımlar Rakip takımın yapacağı her hücumda yanmamak için kendi sahası içinde savunma yapabilir. Hücum aldatmalarına karşılık savunma aldatmaları da yapabilirler.

26.2 Savunma oyuncusu topu havada, yere düşürmeden yakalarsa takımına topu ve hücum hakkını kazandırmış olur. Ancak tutmaya çalıştığı top bir başka oyuncuya da temasından sonra tutulamaz ve yere düşerse topun ilk temas ettiği oyuncu yanmış olur. Yine bu durumda top ikinci, üçüncü veya diğer takım arkadaşları tarafından yere düşmeden yakalanırsa oyuncu oyunda kalır ve oyun devam eder, Rakip tarafından tutulursa yanmış sayılır.

26.3 Savunmanın hücumla teması: Savunma durumundaki takımının kalecisinin saha içine girmesi ve rakip takımdan bir oyuncuyu sesli veya hareketleri ile şaşırtması savunma hatası olarak değerlendirilir. Kaleci ihtar alır ikinci ihtarda set dışı kalır.

26.3.1 Orta çizgi üzerinde savunma durumunda ki bir oyuncu kendini yakmak isteyen hücum oyuncusunun ellerine atışı yaptırmamak üzere bir temamda bulunması savunma hatası olarak değerlendirilir ihtar alır ikinci ihtarda set dışı kalır.

26.4 Savunma alanı: Saha ölçülerinde verilen çizgiler dahil alandır. Bu alan içinde oyuncular istedikleri gibi savunma yapma hakkına sahiptirler. Orta çizgi her iki takımın ortak alanı olması nedeni ile çizgi ihlali(çizgiye basılması ve geçilmesi) yapılamaz. Hiç bir oyuncu bu çizgiyi ihlal edemez. Çizgiyi ihlal yapan oyuncu hücum hakkını kaybettirir. Alan ihlali yapan oyuncu yanmış sayılır.

26.5 Savunmadan dışarı çıkan top: Savunma yapan takımdan bir oyuncunun vurulmasından sonra saha dışına çıkan top, yine savunma takımı tarafından oyuna sokulur.

BÖLÜM BEŞ

DURAKLAMALAR VE GECİKTİRMELER

27. KURALLARA UYGUN OYUN DURAKLAMALARI

27.1 Kurallara uygun duraklamaların sayısı: Başhakemin düdük işareti ile oyun durur.

27.1.2 Hakemlerin herhangi bir konuda tereddüde düşüldüğünü gördükleri anda oyunu durdurmaları, istisnai sakatlanmalar, oyun alanı ile donanımlarda olabilecek olumsuzluklar vb. konulardaki duraklamalar kurallara uygun duraklamalardır.

27.1.3 Süreyi ve sayıyı hakemler belirler. Set araları (set arası yer değişimleri) bu kapsam dışında olup set ara süresi 2 dakikadır.

27.1.4 Molalar ve oyuncu değişiklikleri de kurallara uygun duraklamalardır.

28. KURALLARA UYGUN DURAKLAMA TALEPLERİ

28.1 Her sette Oyun Liderinin 1 mola hakkı vardır. Molalar 60 saniyedir. Rakip takım oyun liderleri birbirini takip eder mola talebinde bulunabilirler, bu durumda 60 saniyelik sürelerde böylece uzamış olacaktır.

28.1.1 Bir set içinde aynı takım ikinci bir mola isteminde bulunamaz.

28.1.2 Molalar takım kaptanı tarafından masa hakemine bildirilir, kaptan oyun içinde ise kenarda olan 2. kaptan veya oyun liderince istenebilir. Ancak takım kaptanı ihraç edilmişse onun yerine görev yapan kaptan olarak aynı işlemi yürütür. Oyun lideri ilgili isteğini öncelikle kaptan aracılığı ile iletmesi gereklidir.

28.1.2.3 Masa hakemleri oyunun durma esasına göre molayı sesli işaretle (düdükle) bildirimde bulunacaktır.

28.1.2.3.4 Takımların mola isteğinden sonra, mola bitiminde oyuna kaleciden başlanacaktır.

29. **OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ**

29.1 Takımların set boyunca set aralarında, 4 oyuncu değişikliği yapma hakkı vardır. Oyuncu değişiklikleri karma takımlarda kız – erkek dengesi bozulmadan yapılacaktır.

29.2 Değişiklikler oyuncu çocuğun forma numarası yazılı değişim pusulası ile yapılmak zorundadır.

29.3 Kaleci değişikliği, kaleci yedeği oyuncular arasında her set sonunda yapılabilir. Set devam ederken kalecinin sakatlığı durumunda, başhakem oyunu durdurur, kaleci değişikliğine izin verir.

29.4 Oyun Lideri set aralarında yapacağı değişikliği de yazı hakemine oyuncu çocuğun forma numarası yazılı değişim pusulası ile vermek zorundadır.

29.5 Oyunculardan set içinde sakatlanan olursa oyun durdurulur. Takımın oyuncu değiştirme hakkı varsa kullanılır. Oyuncu değiştirme hakkı yoksa oyuncu vurulmuş sayılır. Sakatlanan oyuncunun tekrar oyuna girmesi için oyuncu değişikliği set arasında yapılır.

29.6 Değişikliklerin limitleri: Takımlar maç boyunca set aralarında oyuncu değiştirebilirler Bir kere değişerek oyundan çıkan oyuncu bir daha oyuna giremez.

29.7 İstisnai değişiklik: Oyuncunun sakatlanması durumunda, oyunun durma esasına bakılmaksızın hakemin oyunu durdurması ile set içinde oyuncu değişikliği yapılabilir. Sakatlık geçiren oyuncunun yerine oyuncu değişme hakkını tamamlamış takımlar oyuncu değişikliği yapamazlar. Sakatlanan oyuncu set bitene kadar iyileşerek yarışmaya katılmak istemesi durumunda(başhakeme haber vermek kaydıyla) yarışır. Eğer oyuncu değişim hakkı varsa 3 dakikalık iyileşme süresi verilir bu sürede oynama durumu olmazsa değişiklik yapılması zorunludur.

29.8 Oyundan çıkarma veya diskalifiye nedeni ile değişiklik: Oyundan çeşitli sebeplerden dolayı çıkarma ve diskalifiye nedeni ile çıkan oyuncu yerine yeni oyuncu çocuk alınamaz. Değişiklik yapılamaz. Takım 1 kişi eksik devam eder. Diskalifiye sebebiyle eksilen takımda, Minikler, Küçükler ve yıldızlarda 5 kişiye, geçlerde 4 kişiye düşen takım diskalifiye edilir.

30. **KURALLARA UYGUN OLMAYAN DURAKLAMA TALEPLERİ:**

30.1 Kurallara uygun olmayan duraklama taleplerinde bulunan Oyun Lideri ve Kaptanlarının isteği işleme konulmaz. Sorumluluk taşıyan oyun lideri yardımcısı ve kaptan dışında herhangi bir takım mensubunun duraklama ya yönelik bir istek de bulunmaları da kural dışı hareketlerdir. Bu durumdan sorumlu olan oyun lideridir. Israrcı olmaları halinde ihtar verilir. Devam etmeleri durumunda sahadan ihraç edilir. Devam ettirilmesi durumunda spor salonunun dışına çıkarılır. Bu durumdaki kişiler hakkında rapor düzenlenerek ceza kuruluna sevk edilir.

31. OYUNU GECİKTİRMELER

31.1 Geciktirme Türleri: Bir takımın oyunun yeniden başlamasını engelleyen kurallara uygun olmayan hareketi geciktirmedir. Genelde aşağıdaki hareketleri kapsar.

31.1.1 Oyuncu değişiklik süresini uzatmak, uygun olmayan değişiklik talebi istemek,

31.1.2 Oyuna başlama işaretini aldıktan sonra diğer oyun duraklamalarını uzatmak, bu talebi tekrarlamak.

31.1.3 Bir takım mensubunun oyunu geciktirmesi.

31.2 Bir takımın oyuncusu kalecisine alabileceği pası vermek yerine geciktirme yapmak üzere alamayacağı pasları atması,

Geciktirme yaptırımları:

31.2.1 Uyarı ve geciktirme ihtarı takıma ait yaptırımlardır ve tüm maç için geçerlidir.

31.2.2 Bütün geciktirme yaptırımları maç cetveline kaydedilir.

31.2.3 Bir takım mensubunun maçtaki ilk geciktirmesine 'GECİKTİRME UYARISI' aynı takımın diğer bir mensubunun aynı maçtaki geciktirme durumları hata oluşturur 'GECİKTİRME İHTARI' uygulaması yapılır ve bu uygulamada hücum yönü değişir.

32. İSTİSNAİ OYUN DURAKLAMALARI

32.1 Sakatlanma:

32.1.1 Yakan top oynarken ciddi bir sakatlanma meydana geldiğinde, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık ekibinin oyun alanına girmesine izin vermelidir. Sonrasında ise oyun durdurulduğu yerden devam ettirilmelidir.

32.1.2 Eğer sakatlanmış bir oyuncu kurallara uygun veya istisnai olarak değiştirilemiyorsa, bu oyuncuya 3 dakikalık bir iyileşme süresi tanınır, ancak bir maçta aynı oyuncuya bu hak birden fazla verilmez. Oyuncu bu süre içerisinde iyileşmez ise set dışı kabul edilerek yarışmaya kaldığı yerden devam edilir.

32.1.3 Hücum oyuncusunun hücum anında hiçbir müdahale olmaksızın kayarak düşmesi sonucu elindeki topun savunmaya geçmesi durumunda oyun durdurulur, eğer sakatlık söz konusu değilse top savunma takımında kalır ve savunma takımı hücum yapar. Yine

savunmadaki oyuncuların savunma yaparken çarpışmaları neticesinde bir düşme meydana gelirse bu oyuncuların vurulmasına izin verilmez. Oyun durdurulur. Sakatlık söz konusu değilse hücum eden takım topun bulunduğu bölgeden oyun başlatılır.

32.2 Harici müdahale: Oyun esnasında herhangi bir harici müdahale olursa durdurulur ve yarışma hücumu tekrarlatılır.

32.3 Bölümler ve Oyun Alanlarının Değişimi Oyun alanlarının değişimi: Her setten sonra takımlar oyun alanlarını değiştirirler. Oyun alanı değişimleri ise seremonide olduğu gibi set bitiminde başhakem takımları sahada oynadıkları tarafta olacak şekilde çizgide yerleşmelerini sağlar. Başhakemin ellerini arkada veya önde döndürmesi, işaret yönünü göstermesi ile takımlar sahalarını değiştirirler ve ondan sonra sahaya girerler. Oyun lideri ile görüşmeleri veya konuşmaları değişimden sonra olmak zorundadır. Bu görüşmeler saha içinde olabileceği gibi oyun lideri bölgesinde ve saha içinde olmak ve 2 dakikalık süreyi aşmamak kaydıyla yapılabilirler.

BÖLÜM ALTI

KATILANLARIN DAVRANIŞLARI

Geleneksel Çocuk Oyunları faaliyetleri Okul Spor Faaliyetleri Yönetmeliği, ilgili yarışma talimatları ve Spor Disiplin Yönetmeliğine uygun olarak yürütülecektir.

Oyunlarla çocukların psikomotor becerilerini geliştirmek, duygusal ve sosyal gelişimlerini desteklemek; sağlıklı birey sağlıklı toplum ilkesiyle hareket etmek en temel hedeftir. Bu nedenle öğrencilerin gelişimleri için katılımcıların örnek davranışları bu oyunlarda çok önemlidir. Katılımcılar çocukların ve görevlilerin motivasyonunu, öz değerini düşürücü hal ,hareket ve sözlerden uzak durmak zorundadır. Ters bir durum tespit edildiği takdirde sözlü uyarı, davranışın devam etmesi durumunda diskalifiye ve il disiplin kuruluna sevk işlemleri uygulanır.

33. DAVRANIŞ KOŞULLARI

33.1 Oyun ilkesine uygun davranış:

33.1.1 Oyuna katılanlar resmi oyun kurallarını bilmek ve onlara uymak zorundadırlar.

33.1.2 Oyuna katılanlar, oyun ilkesine yakışır bir şekilde, hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadırlar.

33.1.3 Herhangi bir anlaşılmayan durumda yalnız oyundaki kaptan vasıtasıyla açıklama isteğinde bulunabilirler.

33.2 Oyuna katılanlar hakemlerin kararlarını etkilemek veya kendi takımlarının yaptığı hataları gizlemek amacına yönelik tutum ve hareketlerden sakınılmalıdır.

34. DÜRÜST OYUNCULUK.

34.1 Oyuna katılanlar dürüst oyunculuk anlayışı içerisinde sadece hakemlere karşı değil, aynı zamanda diğer görevlilere, rakiplerine, takım arkadaşlarına ve seyircilere karşı da nazik ve saygılı davranmalıdırlar.

34.2 Maç esnasında takım mensuplarının kendi aralarında konuşmalarına izin verilir. Ancak bu konuşmalarda nazik ve saygı ölçüsünde olmak zorundadırlar.

34.3 Takım mensubu veya oyuncuların sahada aynı takım arkadaşına veya diğer takım aleyhinde ve centilmenlik kuralları dışında bireysel olarak olumsuz tezahüratta bulunamaz. Bu durumda hakemler aşağıda belirtilen tabloya göre hareket etmek zorundadır.

34.4 Hatalı Davranış ve Yaptırımları

34.4.1 Küçük Hatalı Davranışlar: Küçük hatalı davranışlara yaptırım uygulanmaz. Takım mensubunu, oyun liderini veya takımı oyundaki kaptan aracılığıyla sözle veya el işaretleriyle uyararak takımların yaptırım uygulanacak seviyeye yaklaşmalarını önlemek başhakemin görevidir. Bu uyarı yaptırım değildir, ancak olabilecek ve sonucu yaptırıma gidecek davranışların önlenmesine yönelik bir harekettir. Cetvele işlenmez.

34.4.2 Yaptırımlara yol açan hatalı davranışlar: Takım mensuplarından birinin resmi görevlilere, rakiplerine, takım arkadaşlarına veya seyircilere yönelik hatalı davranışı, hatanın ciddiyetine göre üç ayrı kategoride sınıflandırılır.

34.4.2.1 Kaba davranış: Terbiye ve ahlak prensiplerine aykırı her tür hareket veya aşağılayıcı ifadeler,

34.4.2.2 Saldırgan davranış: İtibar düşürücü veya hakaret edici sözler veya hareketler,

34.4.2.3 Tecavüzkâr davranış: Fiili fiziksel saldırı veya saldırgan ya da tehditkâr davranışlar

34.5 Yaptırım tablosu: Başhakemin kararına göre ve hatanın ciddiyetine bağlı olarak, uygulanacak ve müsabaka cetveline kaydedilecek yaptırımlar: ihtar, oyundan çıkarma ve diskalifiyedir.

34.5.1 İhtar: Maçta takımın herhangi bir üyesinin ilk kaba davranışı müsabaka cetveline kayıt edilir. İkinci ihtarın alınması durumunda ise alınan sette oyuncu elenmiş sayılır.

34.5.2 Oyundan çıkarma: Oyundan çıkarma yaptırımı uygulanan bir takım oyuncusu setin geri kalan kısmında oynayamaz. Başka bir sonuç olmaksızın takım oyuncuları ile olmamak kaydıyla salonun ilgili bölümünde oturması sağlanır. Takım mensubunun(oyun lideri, takım idarecisi) davranış tekrarı da yaptırım oyundan çıkarma şeklinde uygulanır ilgili takım mensubu sahayı terk eder. Oyundan çıkarılan bir oyun lideri sete müdahale etme hakkını kaybeder ve oyun sahasını terk eder.

34.5.3 Diskalifiye: Diskalifiye yaptırımı uygulanan bir takım mensubu maçın geri kalan kısmında bir başka sonuç olmaksızın, Müsabaka Kontrol Alanı'nı terk etmek zorundadır. Fiziksel saldırı, tehditkâr davranış, kaba ve fiili davranış içeren durumlarda bir başka sonuç

olmaksızın, diskalifiye yaptırımını uygulanır. Bu tür eylemi yapanlar takım mensubu iseler hiçbir sonuca bakılmaksızın diskalifiye yaptırımını uygulanır ve rapor düzenlenerek ilgili ceza kuruluna sevk edilir.

34.5.4 Yaptırımların Uygulanması: Tüm hatalı davranış yaptırımları bireysel yaptırımlardır, bütün maç için geçerlidirler ve müsabaka cetveline kaydedilirler. Aynı takım mensubunun aynı maçtaki hatalı davranış tekrarı, artarak cezalandırılır (takım mensubuna birbirini izleyen her hatası için daha ağır bir yaptırım uygulanır).Saldırgan davranış ve tecavüzkâr davranıştan kaynaklanan oyundan çıkarma ya da diskalifiye için daha önce bir yaptırım uygulanmış olması gerekmez. Bu yaptırımların uygulanmasındaki esaslar Federasyon ceza kurulu tarafından ilgili kanunlar çerçevesinde hazırlanan ceza yönetmeliği ve talimatları doğrultusunda ilgili kurul tarafından uygulanır.

35.6 Set öncesi ve Set Arasında Hatalı Davranışlar: Setlerden önce veya setler arasında meydana gelen herhangi bir hatalı davranış (yaptırım tablosundaki cezalar) uyarınca değerlendirilir ve yaptırımlar bir sonraki sette uygulanır

36. YAPTIRIM KARARLARI

- 36.1 UYARI: Sözlü veya el işareti, kart yok
- 36.2 İHTAR: Sarı kart
- 36.3 OYUNDAN ÇIKARMA: Kırmızı kart
- 36.4 DİSKALİFİYE: Sarı + kırmızı kart (birlikte)

Güncellenme Tarihi : 4/09/2025

www.istanbulokul.org

[https://www.youtube.com/@istanbulokulsporlar/
videos](https://www.youtube.com/@istanbulokulsporlar/videos)

**İSTANBUL OKUL SPORLARI
İL TERTİP KOMİTESİ**