

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

MENDİL KAPMACA OYUN KURALLARI

BÖLÜM BİR

TESİSLER VE DONATIM

1- OYUN SAHASI

Oyun sahası, oyun alanı ve serbest bölgeden oluşur. Bu saha dikdörtgen ve simetrik olmalıdır.

1.1 ÖLÇÜLER

- 1.1.1 **Oyun sahası:** Minikler:15x18 m, Küçükler:15x28 m, Yıldızlar 15x28 m. ölçülerde dikdörtgen bir alandır ve uzun kenar 2 m, kısa kenar 3 m genişliğinde olan bir serbest bölge ile çevrilmiştir. (Oyun alanlarının aynı ölçüde olmadığı ilçelerde tertip kurulunun belirleyeceği spor salonlarında serbest bölge ölçüsüne dikkat edilerek gerekirse oyun sahası küçültülerek (güvenlik amaçlı) bu kurala uygun müsabakalar oynatılacaktır).
- 1.1.2 **Yarışacak Oyuncu Sıralanma Bölgesi:** Dip çizgiden 1 m içeriden başlayıp yan çizgi boyunca uzanır. Yan çizgiden 50–75cm mesafede 40*30 cm lük 10 adet birbirine bitişik kutucuktan oluşan alandır.
- 1.1.3 **Oyunu Tamamlayan Oyuncu Bekleme Yeri**Yan çizgiden 50–75 cm mesafe aralıkta bölme yapılmadan 5 m çerçeve belirlenmiş alandır.
- 1.1.4 **Tarafsız Alan:** Mendil Hakeminin bulunduğu 3.60 m veya 1.80 m çapındaki çemberle belirlenmiş alandır. Bu alanda Mendil Hakemine ve oyuncular birbirlerine temasta bulunamazlar, dokunamazlar.
- 1.1.5 **Başlangıç alanı:** Dip çizgilerin ortasına kırmızı renk ve 10 cm kalınlığında 1 m uzunluğunda bir çizgi çizilir.

1.2 OYUN SAHASININ YÜZEYİ

- 1.2.1 Tartan zemin, çim, toprak zemin ya da betondan da olabilir. Resmi müsabakalar parke, sentetik ve tartan zeminlerde yapılır. Zemin pürüzsüz ve düzgün olmalıdır.

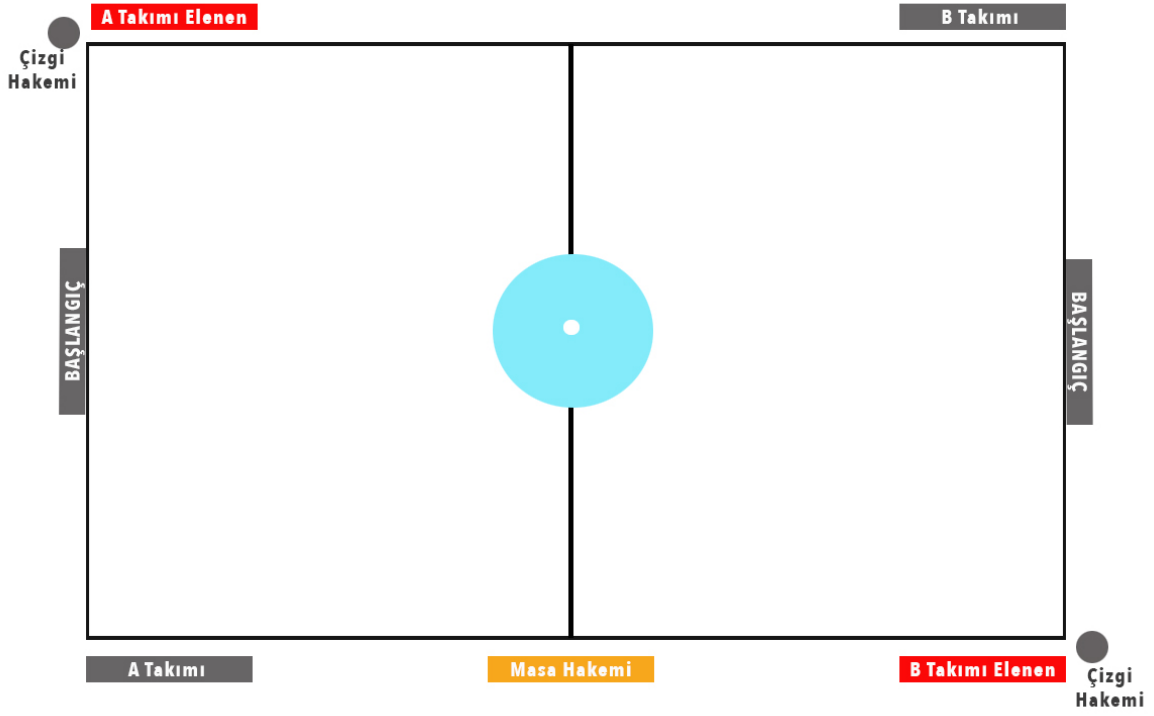
1.3 OYUN ALANININ ÜZERİNDEKİ ÇİZGİLER

- 1.3.1 Çizgiler 5 cm kalınlığında zeminin zıt renginde olmalıdır. Çizgiler oyun alanı ölçülerine dâhildir.

1.4 BÖLGELER VE SAHALAR

- 1.4.1 **Yarışacak Oyuncu Sıralanma Bölgesi:** Yarışacak oyuncu bekleme yerleri, mendil hakeminin sağ karşı köşesinde A takımı, sol yan tarafındaki köşede ise B takımın yerleşeceği şekilde belirlenir.

- 1.4.2 **Oyunu Tamamlayan Oyuncu Bekleme Bölgesi:** Elenen oyuncular bekleme yeri olarak yarışan oyuncu bölmelerinin tam karşısında olacak şekilde belirlenir. Elenen oyuncular kendi takımlarının karşısındaki belirlenen bu alana giderler.
- 1.4.3 **Tarafsız Alan:** Mendil Hakeminin bulunduğu 3.60 m veya 1.80 m çapındaki çemberle belirlenmiş alandır. Bu alanda Mendil Hakemine ve oyuncular birbirlerine temasta bulunamazlar, dokunamazlar.
- 1.4.4 **Yedek Oyuncu Bekleme Bölgesi:**
Takımların yerleşim yerine göre yedek oyuncular, yardımcı oyun lideri ve takım idarecileri sayı ve skor hakemlerinin gerisinde bekledikleri bölgedir.
- 1.4.5 **Oyun lideri bekleme bölgesi:**
Yedek oyuncu bekleme bölgesi ile sayı ve skor hakemlerinin arasındaki bölgedir.
- 1.4.6 **Mendil Hakemi Bekleme Bölgesi:**
Mendil hakeminin (oyunu başlatma hakemi) tarafsız bölgede yüzü sayı, skor hakemleri ve başhakeme dönük olacak; çember çizgisi ile kendisi arasından oyuncu çocukların rahatlıkla geçebileceği ve oyun yapabileceği şekilde konumlandığı bölgedir.
- 1.4.7 **Başhakem Bekleme Bölgesi:**
Mendil hakeminin tam karşısında ve saha çizgisi üstünde maçın başhakeminin konumlandığı bölgedir.
- 1.4.8 **Çizgi Hakemleri Bekleme Bölgesi:**
Yarışacak oyuncuların sıralanma yerinin tam karşı köşelerinde çizgi hakemleri bekleme bölgesi yer alır. Aynı zamanda oyuncu kontrol hakemliği de yaparlar.
- 1.4.9 **Sayı ve skor hakemleri Bekleme Bölgesi:**
Başhakemi, mendil hakemini, oyuncuları ve sahayı iyi görebilmek için başhakemin arkasında ve saha çizgileri dışında kalan bölgedir.
- 1.4.10 **Yardımcı Oyun Lideri Bekleme Bölgesi:** Yedek oyuncu bekleme bölgesidir.



1.5 ISI VE AYDINLATMA

- 1.5.1 En düşük ısı 10 C nin (50 F) altında olmamalıdır. Resmi Müsabakalarında maksimum ısı 25 C den (77 F) daha yüksek, minimum ısı 16 C den (61 F) daha düşük olmamalıdır.
- 1.5.2 Resmi Müsabakalarında aydınlatma, oyun sahası yüzeyinden 1 m yükseklikte ölçülmek şartıyla, 1000 ile 1500 lux arasında olmalıdır.

1.6 MENDİL

Mendil 30*30 cm ebatlı, beyaz zemin üzerine şenlik logolu olmak zorundadır.

BÖLÜM İKİ

KATILANLAR

3-TAKIMLAR

3.1 TAKIM OLUŞUMU

3.1.1 Takımlar 10 asıl 6 yedek olmak üzere toplam 16 kişiden oluşur. Takım kadrosu mutlaka karma takımlarda 8 kız 8 erkek şeklinde, kız veya erkek ayrı takımlarda 16 oyuncudan oluşturulacaktır.

3.1.2 Maça başlanabilmesi için 8 oyuncunun mutlaka sahada hazır olması gereklidir. 8 oyuncusu bulunmayan takım maça başlayamaz ve hükmen yenik sayılır. 8 oyuncu ile ilgili oran karma takımlarda 5+3 şeklinde olmak zorundadır. (5 erkek 3 kız veya 5 kız 3 erkek bu oranı geçmemek kaydıyla 5+3 veya 3+5 olabilir).

3.1.3 Lig talimatı gereği maça başlama anında oyuncu listesi mutlak 5 kız, 5 erkek; kız ve erkek ayrı takımlarda ise 10 oyuncu olacaktır. Karma takımlarda bu oran yok ise takım sahaya eksik çıkar (5 erkek 3 kız veya 5 kız 3 erkek). Maç başladıktan sonra kısıtlama kalkar.

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

3.1.5 Sporcu öğrenciler doğum tarihlerine uygun kategorideki okul takımıyla yarışmalara katılır; okulunu yaş kategorisine uygun takımında temsil eder, yarışabilir. Yaş kategorileri arasında terfi yoktur.

3.2 TAKIM YERLEŞİMİ

3.2.1 Oyuncular dip çizgiden başlayıp 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10 şeklinde dizilirler. Oyunu tamamlayan oyuncu bekleme bölgesine geçer.

3.3 MALZEMELER

3.3.1 Şort, eşofman ve tişört şeklinde forma, tabanı düz spor ayakkabısından oluşur. Tabanı düz ve yumuşak spor ayakkabı kullanılmalıdır. Spor ayakkabısız oyunlar oynanamaz.

3.4 MALZEME DEĞİŞİKLİKLERİ

3.4.1 Rakip oyuncu formları farklı olmalıdır. Eğer renkler aynı ise çizgileri farklı olacak şekilde olan forma kullanılır.

3.5 YASAKLANMIŞ EŞYALAR

3.5.1 Saat, yüzük, bileklik, küpe ve künye gibi takı ve malzemeler.

4. TAKIM LİDERLERİ

4.1 KAPTAN

4.1.1 Her takımın mutlaka bir kaptanı olur. Takım kaptanı kaptanlık bandını sağ bileğine takarak belirgin hale gelir.

4.2 OYUN LİDERİ

4.2.1 Oyun lideri, takımın çalıştırıcılık görevini üstlenen oyun uzmanıdır. Karşılaşmada takımı oyun lideri kurar. Kendisine ayrılan alanda saha çizgilerini ihlal etmeden, hakemlerin dikkatini dağıtmayacak şekilde takımını yönlendirebilir. Takımın teknik, taktik, devam ve dayanıklılığından (Kondisyon) , sorumlu kişidir. Takım lideri öğrencilerin yaşları itibariyle bireysel gereksinimlerini önemsemeli, her konuda donanımlı, kurallara hakim olmalı ve dürüst oyun ilkelerini benimseyerek takımını oyunlara hazırlamalıdır. Aksi durumlarda 8.1.4 maddesi uygulanır.

4.3 YARDIMCI OYUN LİDERİ

4.3.1 Yardımcı oyun lideri ise oyun liderinin kendisine verdiği görevleri yapar, müsabakalara müdahale etme yetkisi yoktur. Müsabaka anında ayakta duramaz, yedek oyuncuların yanında oturabilir. Aksi durumlarda 8.1.4 maddesi uygulanır.

BÖLÜM İKİ

OYUN DÜZENİ

5- SAYI ALMAK, SETTE ÜSTÜNLÜK VE MAÇ KAZANMAK

5.1.1 MENDİL KAPMACADA SAYI SİSTEMİ:

- Mendili alıp vurulmadan oyunu tamamlayan oyuncu 3 sayı kazanır diğer oyuncu 0 sayı alır,
- Mendili alan oyuncu vurulursa vuran oyuncuya 2 sayı vurulan oyuncuya 0 sayı verilir.
- İki oyuncu mendili almazsa ikisine de 0 sayı verilir.
- Başhakem yüksek sesle takımı ve puanı belirtir, masa hakemi sayıyı, elenen oyuncuyu vb. müsabaka cetveline kaydeder.

5.2 SAYI ALMAK

5.2.1 OYUN:

1. BÖLÜM: Başlangıç noktasına gelen oyuncu çocuk, mendil hakeminin ayağını yere vurması ile çıkış yapar. mendil hakeminin içinde olduğu tarafsız bölgeye-daireye koşarak gelirler ve oyuncu

cocuklar rakip oyun alanı tarafına geçerek tarafsız bölgeye (alan çizgisine) ayakları temas edecek şekilde beklerler. (bir oyuncu ya da iki oyuncu birden hakemin çıkış işaretiyle 3 saniye içinde çizgide yerlerini almazsa 3sn kuralı uygulanır.)

2. BÖLÜM: Mendil hakeminin tekrar ayak işareti ile oyun başlatılır. Çocuklardan birinin mendili alıp takımının bulunduğu taraftaki dip çizgiden çıkacak şekilde koşması ile sürer. Dip çizgisinin herhangi bir yerinden vücudunun tamamının çıkması ile biter. Eğer süresi içinde hata yapmaz rakibe yakalanmadan sahayı terk ederse kazanır. Oyunu tamamlayan oyuncular bekleme bölgesine geçer.

5.2.2 Takımların her sette en az 2 hücum yapmak (mendil almak) zorundadır. En az 2 hücum yapmayan takımlar setlerde sayıları fazla olsa bile bu durumları hata olarak kabul edilir ve o setten puan alamazlar. Sayı ve skor hakemleri her oyunda müsabaka cetveline hücum yapan takım oyuncularını hakem kağıdına * işaretlerler.

5.2.2 Çizgi hakemleri çıkış yapan oyuncu çocuğun; başlangıç çizgilerine uygun durup durmadığını ve mendil hakeminin ayak işareti (yere vurması) ile çıkış yapıp yapmadığını kontrol eder. Eğer doğru çıkış yapılmış ise süreç devam eder. Doğru çıkış yapılmamışsa 7.5.6 uygulanır.

5.2.3 Oyuncu çocuklardan birinin hakeme ya da rakibe teması hata kabul edilir ve oyuncu set dışı bırakılır. İki takımın oyuncusunun birbirlerine teması halinde iki takım oyuncusu set dışı bırakılır. Bilerek, kontrolsüz, sert temas oluşması durumu başhakem tarafından tespit edilir ve oyuncu/oyuncular diskalifiye edilerek maç süresi boyunca bir daha oyuna alınmaz.

5.3 SETTE ÜSTÜNLÜK

Takımların 10 oyuncusunun tamamının tek tur oynaması sonucu toplamda en çok sayıyı alan takım sette üstün olur ve 1 puan alır. Set içerisinde toplam sayıların eşit olması halinde (örneğin: 16-16 ya da 19-19 vs.) takımlar puan alamazlar.

5.4 MAÇ KAZANMAK

Oyun iki set üzerinden üstünlük sağlayan takımın (en çok set alan takımın) bir üst tura geçmesiyle maçı kazanır. Mendil Kapmaca setlerinde en fazla seti alan takım maçı kazanır. Mendil kapmaca oyunu setleri 1-0 /2-0/1-1 ya da 0-0 sonuçlanabilir.

5.5 SETLERİN PUANLANMASI VE BERABERLİK DURUMU

5.5.1 Mendil kapmaca oyununda beraberlik durumunda takımların setlerde aldıkları sayılara bakılır. Toplamda 3 sayısı fazla olan takım maçı kazanır(örneğin iki sette A takımının aldığı 3 sayısı 7; B takımının 8, B takımı maçı kazanır). 3 sayının eşit olduğu durumlarda toplamda 2 sayısı fazla olan takıma bakılır. Halen eşitlik bozulmazsa ALTIN OYUN ile oyunun sonucu belirlenir.

5.5.2 ALTIN OYUN: Başhakemin gerçekleştireceği kurayla (**kurada seçim ilk A takımına verilir**) takım liderlerinin takım oyuncusunun hücum ya da savunma yapacağı belirlenir. Kurayı kazanan takım liderinin seçimi doğrultusunda (**hücum-savunma-hücum ya da savunma-hücum-savunma mı yapacağını bildirir.**) takım liderleri 3 oyuncu seçerek (**karma takımlarda 2 kız 1 erkek ya da 2 erkek 1 kız oyuncu seçer**) 3.seti oynar ve oyun sonucunda toplam sayısı fazla olan takım galip olur.

Altın Oyunda kurayı kazanan takım lideri 2 dk içerisinde hücumla mı ya da savunmayla mı başlayacağını ve seçtiği 3 oyuncuyu bildirmek zorundadır. Verilen sürede bildirmeyen takım lideri hakkını diğer takım liderine devreder ve bu takım liderine de 2 dk süre verilir, verilen süre sonunda takım lideri de kararını bildirilmediği takdirde; ilk başta yapılmış olan kurayı kazanan takım galip sayılır.

5.5.3 Maçta Hazır Bulunmama

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.

5.4.4 Eksik Takım

Maça başlanabilmesi için 8 oyuncunun mutlaka sahada hazır olması gereklidir. 8 oyuncusu bulunmayan takım maça başlayamaz ve hükmen yenik sayılır. 8 oyuncu ile ilgili oran karma takımlarda 5+3 şeklinde olmak zorundadır. (5 erkek 3 kız veya 5 kız 3 erkek bu oranı geçmemek kaydıyla 5+3 veya 3+5 olabilir). Maç başladıktan sonra hiçbir oyuncu oyuna dahil olmaz.

6- OYUNUN YAPISI

6.1 Kura: Maç programında ismi ilk yazılan takım (ev sahibi konumda, A Takımı) sahada oyun kurallarında belirlenen alana yerleşir. müsabakalarda saha seçimi kura ile belirlenir. Kurada bilen/kazanan/çekilen takımın kaptanı sahayı seçer.

6.2 Isınma devresi: Maçın 15 dakika öncesinden başlayıp maç saatine kadar olan süredir.

6.3 Takımın başlangıç dizilişi: Takımın başlangıç dizilişi her set farklı diziliş takım liderinin tasarrufunda yapılabilecektir. Set dizilişlerini setler başlamadan önce sayı ve skor hakemlerine teslim etmeleri gerekmektedir.

6.4 Diziliş Hataları: Diziliş Hatalarında hakem oyuncu liderini ve oyuncuyu uyarır. Yarışma yapması durumunda oyuncu elenmiş sayılır. Rakip takımın oyuncusu ise yarışmaya devam eder.

6.5 Oyundaki süre uygulamaları:

6.5.1 3 Saniye kuralı:

Oyuncu çocuklar mendil hakeminin ayak işareti ile oyun alanına girip koşarak tarafsız bölgeye gelirler.(3,60 cm. çapında) Bu alana her iki oyuncudan rakip alan tarafına geçmeleri ve ayaklarından birini çizgiye temas etmeleri beklenir. Aksi durumda mendil hakemi (yardımcı hakem) sol elini havaya kaldırır ve yüksek sesle bin bir, bin iki, bin üç diye sayarak bekler. (3 Saniye kuralı). Bu sürede de her iki oyuncudan biri ya da ikisi rakip takım alanına geçmemiş ve ayağı çizgiye temas etmemişse oyuncular sözlü olarak uyarılır. Oyuncu çocuklar tarafsız bölgenin rakip oyun alanı tarafına alınarak ve tarafsız bölge çizgisine (alan çizgisine) ayakları temas edecek şekilde bekletilir. Mendil hakeminin tekrar ayak işareti ile oyun başlatılır. 3 saniyede içinde oyunlar yerlerini almadıkları için süre 17 saniyeden geriye doğru sayılır.

6.5.2 10 saniye kuralı (paylaşlamayan Mendil)

Oyuncu çocuklar tarafsız bölgeye girip mendili ikisi birden tutar paylaşamazlar ve mendil hakeminin mendilin tutulması anından geriye doğru sayması süresi de 10 saniyeyi geçerse, diğer elini havaya kaldırıp durumu başhakeme bildirilmesi ile uygulanır. Oyuncu çocuklar 3 saniye kuralında olduğu gibi daire dışından temas etmek kaydıyla tekrar başlama işareti ile daireye girerler. Mendil hakemi bu durumda kalan süreyi geriye doğru saymaya başlar.

6.5.3 20 SANİYE KURALI

Oyuncu çocukların rakip alan tarafına geçip bir ayağını tarafsız alan çizgisine temas halinde beklerken mendil hakeminin ayak işaretiyle süre başlar. Mendil hakemi(yardımcı hakem) bu süreyi sesli olarak 20 den geriye doğru sayar. Bu süre içinde oyuncular mendili almazlar ise her iki oyuncuda elenmiş ve set dışı kalmış sayılır. Bu süre içinde mendil hakemden kurallara uygun olarak alınmalı,20 saniye içinde tarafsız bölge dışına 30 saniye içinde oyun alanı dışına çıkarılmış olmalıdır.

6.5.4 30 SANİYE KURALI

Oyuncu çocukların tarafsız bölgeye girmesi (3 saniye kuralı, 10 saniye kuralı,20 saniye kuralı bu süre içindedir), mendili alması ile süre başlar ve oyuncu çocuklardan birinin hücumu ve kendi sahası dip çıkış çizgisini tamamen terk etmesi ile sona erer.

BÖLÜM ÜÇ OYUN HAREKETLERİ

7- OYUNUN SEYRİ

7.1 Oyundaki oyuncu: Kategorilere göre belirlenen oyun alanının içine

izgiler dâhildir. izgi ve izgi iindeki ocuk oyundaki oyuncudur. Oyun hakemin ayađını yere vurması ile başlar. Her hangi bir durumda oyun d d kle durdurulur.

7.2 Oyun dıřı oyuncu: Oyuncu ocuđun v cudunun tamamı, oyun kategorilerine g re belirlenen oyun alanının dıřına ıkması halinde oyun dıřı olmuř sayılır. Oyuncunun bir ayađının saha dıřına temas etmesi diđer ayađının havada olması durumunda da oyuncu saha dıřına ıkmıř sayılır. Ancak oyuncunun saha iinde sıraması sonucunda havada ise saha dıřında sayılmaz.

7.3 Mendille Oynama:

7.3.1 Mendil Tutuřları: Mendil Hakeminin sađ ya da sol elinin iřaret ve orta parmađının arasına bir k řesinden ikiye katlanarak tutulur.

7.3.2 Tutma  zellikleri: Mendil ne ok sıkı ne de ok gevřek, yere d řmeyecek řekilde tutulur. Oyuncu ocuđun tutup ekmesi ile alınabilir durumda olmalıdır.

7.3.3 Mendil kaparken yapılan hatlar:

7.3.3.1 Mendil hakeminin tutuđu mendile oyuncu ocuk v cudunun her hangi bir yerinin (kořu anında veya geiřlerde istisnai durum olarak saının deđmesi hata olarak deđerlendirilmez) deđmesi hata olarak kabul edilir.

7.3.3.2 Mendil alınırken veya tarafsız alanda (mendil hakeminin bulunduđu mendil kapma alanı) hakeme temas edilmesi hata olarak kabul edilir.

7.3.3.3 Oyuncuların mendil alırken daire iinde birbirlerine dokunmaları veya deđmeleri hata olarak kabul edilir.

7.3.3.4 Kasten yapılan temas durumlarında başhakem hakem heyetinden g r ř alarak kasten temas eden oyuncu diskalifiye edilir bir daha oyuna alınmaz ve puan karřı takımın hanesine yazılır.

7.4 Mendil Hakeminin Elindeki Mendil

7.4.1 Her iki kiřinin Elindeki Mendil(Paylařılamayan): Oyuncu ocukların aynı anda mendili tutarak ekmeleri durumudur (ki bu s re 10 saniyedir) m cadele birbirlerine deđmeden devam eder. 10 saniyede alan oyuncu h cumuna devam eder. Ancak 30 saniye kuralı temel olarak hepsi iin geerlidir.

7.4.2 Mendil Kapma Dairesinin iindeki s re: Mendil Kapma alanı iinde mendili alıp ıkma s resi 20 saniyelik s redir. Oyunculardan herhangi birinin mendili almaması durumunda da her iki oyuncu da set dıřı kalmıř sayılır.

7.4.3 Mendil Kapan oyuncunun kořu alanı: Mendili kapıp kaan oyuncu kategorilere g re belirlenen oyun alanı iinde vurulmadan

istediği yönde koşabilir. Ancak çıkış yeri sadece kendi takımının olduğu alan dip çizgisidir. Dip çizgi yan çizgi kesişme alanından önce çıkılamaz.

7.5 Çıkışlar

7.5.1 Bir setteki tur: Takım oyuncuları oyunun tamamladıktan sonra oyun bekleme alanına gelerek beklerler. Her oyuncu sette bir kez oynar.

7.5.2 Çıkış Sırası: Çıkış sırası oyun liderinin verdiği liste sırasına göre olacaktır. Oyun lideri çıkış sırasını müsabakadan 15 dk. önce hakem masasına vermek zorundadır. Takım forma numaraları 1.2.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12.13.14.15.16 şeklinde olmak zorundadır. 1. sette sıralanma 1.2.3.4.5.6.7.8.9.10 şeklinde olmak zorundadır. 11...16 forma numaralı oyuncular yedek oyunculardır. 2. Sette yeni sıralama takım liderinin liste sırasındaki değişikliklere göre sıralanacaktır. Örnek: 1.2.3.10.8.6.15.12.9.5 şeklinde on oyuncu sıralanabilir, oyuncular kesinlikle forma değiştirmeyeceklerdir.

7.5.3 Çıkış Hakeminin ayak komutu: Mendil Kapma alanın içinde çember çizgisi ile kendisi arasından oyuncu çocukların rahatlıkla geçebileceği ve oyun yapabileceği şekilde yerini alan Mendil Hakemi sağ ayağını dizinden 90 derece bükerek yere vurur. Çıkış ayağın yere değmesi ile başlar.

7.5.4 Çıkışın Yapılması: Çıkışa başlamadan önce çıkış başlangıç çizgisindeki oyuncu çocuğun vücudunun tamamı saha dışında olmalıdır.

7.5.5 Çıkışta vücut durumları: Oyuncu çocuk çizgi ihlali etmediği sürece istediği şekilde durabilir.

7.5.6 Çıkış esnasında yapılan hatalar: Erken çıkışlar ve çizgi ihlalleri hatalı davranışlardır.

Hatalı Çıkışlar: Hatalı Çıkışlarda her oyuncu bir kez daha çıkış yapma hakkına sahiptir. Birinci hatada oyuncu uyarılır. Aynı hatanın tekrarlanması durumunda ilgili oyuncu elenmiş sayılır; puan karşı takımın hanesine yazılır.

7.6 Hücum oyuncusu:

7.6.1 Hücum başlangıcı: Mendil alınıncaya kadar her iki oyuncuda serbest oyuncudur. Mendili alan oyuncu hücum oyuncusu diğer oyuncuda savunma oyuncusu pozisyonunu alır.

7.6.2 Hücum alanı: Kategorilerine göre belirlenen oyun alanını çizgiler dâhil hücum alanıdır. Oyuncu çocuk bu alanın tamamında savunmaya yakalanmamak için istediği gibi aldatmalar yapabilir. Hücum oyuncusu turunu kendi takımının bulunduğu dip çizgisini savunma

oyuncusuna yakalanmadan süresi içinde ayakları ve vücudunu tamamen saha dışına çıkarması ile tamamlar. Ancak mendil kapma alanı (küçüklerde 3,60 m, miniklerde 1,80 m çapındaki daire) hücum ve savunma alanı değildir.

7.6.3 Hücum Hataları: Mendil kapma alanının içinde mendili alan oyuncunun vücudu ve eli ile mendil kapma alanından çıkmak için savunma durumundaki oyuncuya ve hakeme yaptığı temaslar hatalı hücumdur. Bu durumda hatayı yapan hücum oyuncusu hakem tarafından oyun durdurularak set dışı bırakılır. İki takımın oyuncusunun birbirlerine teması halinde iki takım oyuncusu set dışı bırakılır. Bilerek, kontrolsüz, sert temas oluşması durumu başhakem tarafından tespit edilir ve oyuncu/oyuncular diskalifiye edilerek maç süresi boyunca bir daha oyuna alınmaz. Burada savunma oyuncusu kolları ile tam açık pozisyonda savunma yapamaz. Kolları normal hareket açıklığında olmalıdır. Bu alanda savunma oyuncusu hücum oyuncusuna bir adım mesafesinden daha yakın durarak engelleme ve savunma yapamaz.

7.6.4 Hücum yönünün değişmesi: Hücum oyuncusu mendili alıp kaçarken mendili yere düşürürse, savunma oyuncusu düşen mendili alabilir, bu anda hücum yönü de değişmiş olur, bu durumda hücum oyuncusu savunma, savunma oyuncusu da hücum oyuncusu olur. Ancak ilk hücumu yapan oyuncu düşürdüğü mendili yakalanmadan tekrar alırsa hücum oyuncusu olarak oyuna devam eder. Bu durumda başhakem ve mendil hakemi pozisyonu dikkatli olarak takip etmelidirler.

7.6.5 Hücum oyuncusunun hatası: Hücum oyuncusu mendili normal kurallar içinde alır ancak çıkış çizgisine varmadan yakalanacağını anlar, bu arada mendili bilerek yere bırakırsa oyuncu o oyunda set dışı bırakılır, bu oyuncu başhakem tarafından sarı kart ile uyarılır, savunmadaki oyuncu kazanmış olur.

7.7 Savunma:

7.7.1 Savunma Yapmak: Mendili alamayan oyuncu hücum oyuncusunu savunur ve ona oyun kurallarının belirlediği şekilde dokunarak savunma yapıp set dışı bırakmaya çalışır. Kategorilere göre belirlenen oyun alanının çizgiler dâhil tamamında savunma yapılır.

7.7.2 Savunmanın hücumla teması: Savunma oyuncusunun mendil kapma alanında hücum oyuncusuna dokunması, onun tarafsız alan dışına çıkmasını eli ve vücudu ile engellemesi hatalı durumdur. Hücum oyuncusuna 1 adım mesafeden daha yakın duramaz savunma yapamaz. Hakem oyunu durdurur ve hata yapan oyuncuyu set dışı bırakır. Mendil kapma alanı dışında savunmanın teması vücudun üst

kısmına elle dokunma şeklindedir. Kayarak, uçarak belden aşağıya temas yapılamaz. Ayrıca elle vurma, itme şeklindeki savunma da kural dışıdır. Bu durumda hatayı yapan savunma oyuncusu hakem tarafından oyun durdurularak set dışı bırakılır. İki takımın oyuncusunun birbirlerine teması halinde iki takım oyuncusu set dışı bırakılır. Bilerek, kontrolsüz, sert temas oluşması durumu başhakem tarafından tespit edilir ve oyuncu/oyuncular diskalifiye edilerek maç süresi boyunca bir daha oyuna alınmaz.

7.7.3 Savunma alanı: Kategorilere göre belirlenen oyun alanının çizgiler dâhil tamamı savunma alanıdır.

7.7.4 Mendil kapmaca alanında rakip kontrolü: Mendil kapma alanında serbest durumda olan her iki oyuncunun tamamen birbirini mendili almaya zorlamak ya da avantajlı olmak için anı ve rakibi kollamalarıdır.

BÖLÜM DÖRT

DURAKLAMALAR GECİKTİRMELER

8- DURAKLAMALAR

8.1 Oyun Duraklamaları

8.1.1 Kurallara uygun duraklamaların sayısı: Oyun Mendil Kapma Hakeminin ayak işareti ile başlar. Düdikle sona erer. Hakemlerin herhangi bir konuda tereddüt yaşandığını gördükleri an; istisnai sakatlanmalar, oyun alanı ile ilgili donanımlarda olabilecek olumsuzluklar vb. konulardaki duraklamalar kurallara uygun duraklamalardır. Süreyi ve sayıyı hakemler belirler. Set araları (set arası yer değişimleri) bu kapsam dışında olup set ara süresi 2 dakikadır.

8.1.2 Kurallara uygun duraklama talepleri: Her sette Oyun Liderinin 1 mola hakkı vardır. Molalar 60 saniyedir.

8.1.3 Duraklamaların birbirini takip etmesi: Rakip oyun liderinin mola istemesi durumunda ise molası biten oyun liderinin mola süresi 60 saniye daha uzamış olur.

8.1.4 Kurallara uygun olmayan duraklama talepleri: Kurallara uygun olmayan duraklama talebinde bulunan oyun lideri ve kaptanlarının isteği işleme konulmaz. Israrcı olmaları durumunda ihtar verilir. Devam etmeleri durumunda ikinci ihtarda başhakemin kararıyla saha dışına çıkarılır. Davranışını devam ettirmesi durumunda Spor Salonunun dışına çıkarılır. Bu durumdaki kişiler hakkında rapor düzenlenerek okul sporları disiplin kuruluna sevk edilir.

8.1.5 İstisnai Oyun Duraklamaları

8.1.5.1 Sakatlanma:

8.1.5.2 Mendil Kapmaca oynarken ciddi bir sakatlanma meydana geldiğinde, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık ekibinin oyun alanına girmesine izin vermelidir. Daha sonra yarışma tekrardan başlatılmalıdır.

8.1.5.3 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 hükmen yenilmiş sayılarak yarışmaya kaldığı yerden devam edilir.

8.1.5.4 Hücum oyuncusu mendili alır, daire dışına çıkar bu arada hiçbir müdahale olmadan kayar ve yere düşer ve savunma oyuncusu tarafından vurulmak istenirse buna izin verilmez. Başhakem oyunu durdurur. Eğer düşen oyuncuda bir sakatlık söz konusu olup kurallara uygun bir değişiklik yapılamazsa 3 dakika iyileşme süresi beklenir. Düşen oyuncu kaldırılır eğer bir sakatlık söz konusu değilse ki sakatlığa başhakem karar verir. Her iki oyuncu ilk başlangıç çizgisine gönderilir ve oyun yeniden başlatılır. Ancak hücum oyuncusu mendili alıp kaçarken temastan sonra düşerse oyun kuralları dâhilinde sayılır.

8.2 GECİKTİRMELER

8.2.1 Oyun başlamadan ve oyun esnasında (oyuncu değişikliği süresini uzatmak-uygun olmayan değişiklik talebi istemek- oyun duraklamalarını uzatmaya çalışmak- takım mensubunun oyunu geciktirme hareketleri) oyunu engelleyen tüm hareketler geciktirme davranışı olarak kabul edilir.

8.2.2 Geciktirme Yaptırımları: Başhakem tarafından tespit edilen geciktirme davranışlarında ilk geciktirme davranışı ‘GECİKTİRME UYARISI’ aynı takımın aynı maçtaki geciktirme hareketleri hatalı davranış olarak kabul edilir ve ‘GECİKTİRME İHTARI’ uygulanarak, takımın sırasında oyuncu çocuğu set dışı bırakılır. Devam etmesi durumunda takım liderine 8.1.4 kuralı uygulanır.

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

8.2.4 Bütün geciktirme yaptırımları müsabaka cetveline kaydedilir.

9- OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ

9.1 Setler mutlaka oyuna başlanılan oyuncularla tamamlanır. Set aralarında yapılacak değişikliklerde yazı hakemine oyuncu çocukların forma numarası yazılı

pusulasının çıkış sırası takibi yapılması için verilmesi zorunludur. Set arasında oyuncu değişikliği kısıtlaması yoktur. Oyun lideri istediği sayıda oyuncu değişikliği ve sıralama değişikliği yapabilir. Karma takımlarda değişiklikler kız oyuncu- kız oyuncu, erkek oyuncu-erkek oyuncu ile yapılır.

9.2.1 İSTİSNAİ DEĞİŞİKLİK: Oyuncu çocuğun sakatlanması durumunda oyunun durma esasına bakılmaksızın hakemin oyunu durdurması ile oyuncu değişikliği yapılabilir. Sakatlık geçiren oyuncunun yerine oyuncu değişikliği başhakemin kararı doğrultusunda yapılır.

9.2.1.1 Birinci set sakatlık geçiren oyuncunun yerine giren oyuncu ikinci set oyunda oynayamaz.

9.2.1.2 ikinci set oluşan sakatlık durumlarında; oyuncu değişikliği birinci set oyuna girmemiş oyuncular arasından yapılır.

9.2.1.3 Karma takımlarda sakatlanan oyuncu erkek ise erkek oyuncu ile kız ise kız oyuncu ile değiştirilmelidir.

9.2.1.4 Oyuncu değişikliği yapabileceği oyuncusu kalmadıysa mağlup sayılır ve puan karşı takıma yazılır.

9.3 Oyundan çıkarma veya diskalifiye nedeni ile değişiklik: Oyundan çeşitli sebeplerden dolayı çıkarma ve diskalifiye nedeni ile değişiklik yapılamaz. Yerine yeni oyuncu çocuk alınamaz. Takım 1 kişi eksik devam eder. Bu durum 8 oyuncu çocuğa kadar düşebilir. 8 oyuncu çocuğun altına düşen takımlar hükmen yenik sayılırlar.

9.4 Kurallara uygun olmayan değişiklik: Kurallara uygun olmayan değişiklik sıralamada söz konusu olmuş ve oyuncu çocuk yarışmayı tamamlamış ise hükmen mağlup sayılıp set dışı kalır. Yarışmayı tamamlamamış ise oyun lideri ihtar alır.

10- HARİCİ MÜDAHALE:

Oyun esnasında herhangi bir harici müdahale veya saha ihlali olursa oyun durdurulur ve yarışma tekrarlatılır. Oyunun oynanmasında hakemlerden kaynaklanan istisnai durumlarda da oyun tekrarlanır.

11- BÖLÜMLER VE OYUN ALANLARININ DEĞİŞİMİ

Her setten sonra takımlar oyun alanlarını değiştirirler.

BÖLÜM BEŞ KATILANLARIN DAVRANIŞLARI

Geleneksel Çocuk Oyunları: Okul Spor Faaliyetleri Yönetmeliği, İlgili 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 ve İl Milli Eğitime sevk işlemleri uygulanır.

12- DAVRANIŞ KOŞULLARI

12.1 OYUN İLKESİNE UYGUN DAVRANIŞ:

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

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

12.1.3 Takımlar herhangi bir anlaşılmayan durumda yalnız oyundaki kaptan vasıtasıyla açıklama isteğinde bulunabilirler.

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

12.1.5 Oyun liderleri, takım mensupları motivasyonunu, öz değerini düşürücü hal, hareket ve sözlerden uzak durmak zorundadır.

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

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

13-HATALI DAVRANIŞ VE YAPTIRIMLARI

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

13.2 **YAPTIRIMLARA YOL AÇAN HATALI DAVRANIŞLAR:** Takım mensuplarından birinin resmi görevlilere, rakiplerine, takım arkadaşlarına veya

seyircilere yönelik hatalı davranışı, hatanın ciddiyetine göre üç ayrı kategoride sınıflandırılır.

13.2.1 **Kaba davranış:** Nezaket, terbiye ve ahlak prensiplerine aykırı her tür hareket veya aşağılayıcı ifadeler,

13.2.2 **Saldırgan davranış:** İtibar düşürücü veya hakaret edici sözler veya hareketler,

13.2.3 **Tecavüzkâr davranış:** Fiili fiziksel saldırı veya saldırı, saldırgan ya da tehditkâr davranışlar

14- YAPTIRIMLARI

14.1 **Yaptırım tablosu:** Başhakemin kararına göre ve hatanın ciddiyeti ile bağlı olarak, uygulanacak ve müsabaka cetveline kaydedilecek yaptırımlar: ihtar, oyundan çıkarma ve diskalifiyedir.

14.1.1 **İhtar:** Maçta takımın herhangi bir oyuncusunun ilk kaba davranışı müsabaka cetveline kayıt edilir. İkinci ihtarın alınması durumunda ise alınan sette elenmiş sayılır.

14.1.2 **Oyundan çıkarma:** Oyundan çıkarma yaptırımı uygulanan bir takım oyuncusu ya da lideri setin geri kalan kısmında oynayamaz. Başka bir sonuç olmaksızın takım oyuncuları ile olmamak kaydıyla salonun ilgili bölümünde oturması gerekir. Takım mensubunun (oyun lideri, takım idarecisi) bu tür davranış tekrarında 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.

14.1.3 **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 kaba ve fiili davranış içeren durumlarda bir başka sonuç olmaksızın, diskalifiye yaptırımı uygulanır. Bu tür eylemi yapan takım mensubu ise hiçbir sonuca bakılmaksızın diskalifiye yaptırımı uygulanır ve rapor düzenlenerek ilgili ceza kuruluna sevk edilir.

14.2 **Yaptırımların Uygulanması:** Tüm hatalı davranış yaptırımları bireysel yaptırımlardır, bütün maç için geçerlidirler ve müsabaka cetveline kaydedilirler. Aynı takım mensubunun aynı maçtaki hatalı davranış tekrarı, artırılarak 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 uygulanması okul sporları disiplin yönetmeliği doğrultusunda ilgili kurul tarafından uygulanır tutanak tutulur ve İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bildirilir.

14.3 **SET ÖNCESİ VE SET ARASINDA HATALI DAVRANIŞLAR:** Setlerden önce veya setler arasında meydana gelen herhangi bir hatalı davranış (yaptırım

tablosundaki cezalar) uyarınca deęerlendirilir ve yaptırımlar bir sonraki sette uygulanır.

15- YAPTIRIM KARARLARI

UYARI :Sözlü veya el işareti, kart yok

İHTAR :Sarı kart

OYUNDAN ÇIKARMA :Kırmızı kart

DİSKALİFİYE :Sarı + kırmızı kart (birlikte)

Güncellenme Tarihi: 09/2026

www.istanbulokul.org

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

**İSTANBUL OKUL SPORLARI
İL TERTİP KOMİTESİ**