T.C.
MALATYA VALİLİĞİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 61316475/330/2710986 11/03/2015
Konu: İlkokul Fiziksel Etkinlikler

.....KAYMAKAMLIĞINA
(İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü)

Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğünün 09/03/2015 tarih ve 1741 sayılı ilkokul fiziksel etkinlikler ile ilgili yazısı ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Murat DEMİR
Vali a.
İl Milli Eğitim Müdür V.

EKLER :
1- Yazı ve ekleri

DAĞITIM :
13 İlçe Kaymakamlığına
(İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü)

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. http://evraksorgu.meb.gov.tr adresinden00ad-b6cc-305c-a2e6-1970 kodu ile teyit edilebilir.

T.C.
MALATYA VALİLİĞİ
Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğü

Sayı : 55751689 / 1741
Konu : İlkokul Fiziksel Etkinlikler Hk.

09/03/2015

İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜNE

Gençlik ve Spor Bakanlığı-Spor Genel Müdürlüğü 2014-2015 yılı İlkokul Fiziksel Etkinlikler ile ilgili evraklar ekte sunulmuştur.

Gereğini bilgilerinize arz ederim.

Mustafa Sadi FINDIKLI
Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürü

EKLER:

-İlkokul Fiziksel Etkinlik Talimatı	(6 Sayfa)
-İlkokul Fiziksel Etkinlikler Oyun Örnekleri	(9 Sayfa)
-İlkokul Geleneksel Çocuk Oyunları Kılavuzu	(29 Sayfa)
-İlkokul Fiziksel Etkinlikler Ek-1 Formu	(1 Sayfa)

Uçbağlar Mah. Gündoğdu Cad. No:50 Battalgazi– MALATYA İrtibat: C.AKKAYA- Şef
Telefon : (0 422) 323 79 61-64'e kadar. Fax : (0 422) 323 13 68 Dahili: 121
E-posta :malatya@gsb.gov.tr Elektronik Ağ: http://malatya.gsb.gov.tr

7- OYUNLAR

a) Fiziksel Etkinlik Kartları: MEB Temel Eğitim Genel Müdürlüğü tarafından yayınlanan Oyun ve Fiziksel Etkinlik dersi için hazırlanmış olan fiziksel etkinlik kartlarından esinlenerek Spor Genel Müdürlüğünce uyarlanmış ve örnek olarak ekte sunulmuştur. Ek:2

- Oyun ve Fiziksel Etkinlik dersi için, öğretmene kılavuzluk edecek görsel unsurlarla desteklenmiş kartlar Milli Eğitim Bakanlığı ve Spor Genel Müdürlüğün ün'de içerisinde bulunduğu paydaş kurumlar tarafından hazırlanmıştır.
- Parkurlar şeklinde hazırlanan oyun alanında etkinlikler, beden eğitimi öğretmeni, sınıf öğretmeni, antrenörler ve gönüllüler tarafından uygulanacaktır.
- Oyun ve Fiziksel Etkinliklerin; beden eğitimi öğretim programlarında 1-4 sınıflara hitap eden "Temel Hareket Bilgi ve Becerileri' başlığı altında yer alan yer değiştirme, dengeleme, nesne kontrolü gerektiren hareketler ve birleştirilmiş hareketler alt başlıklarından uyarlanarak hazırlanmıştır.
- Yaratıcı düşüncenin önünü açan bu uygulama ile okulun fiziksel koşulları, öğrencilerin gelişim becerileri dikkate alınarak hazırlanmıştır.

b) Oyun İçerikleri: Etkinlikler arasında sık dinlenmeyi sağlayacak oyun organizasyonları dikkate alınarak:

- Çok kurallı olmayan, kız ve erkek karma grup ve takım halinde oyunlar,
- Uzun süreli dikkat gerektirmeyen hareketli, eğlenceli takım oyunları,
- Büyük kas gruplarını ve eklemleri içeren hareketlilik,
- Beceri, çabukluk ve denge geliştirici hareketler,
- Ritmik ve müzik eşliğinde hareketlerle,

c) Oyun formatı:

- Büyük kas gruplarına yönelik, kısa süreli yürüyüş, koşu, tırmanma, sıçrama, yuvarlanma, denge vb. taklit, dramatize ve oyun biçimindeki etkinlikler,
- Çok yönlü beceri ve hareketlilik içeren kısa süreli eğlenceli kız erkek karma takım oyunları,
- Toplamda 30-40 dakikayı geçmeyen ve dinlenme aralıkları verilen hareket etkinliklerine yer verilecek olup, küçük kas grubu hareketleri ile ilgili statik duruş ve çalışmalardan kaçınılacaktır.

d) Oyunlarda Yer Alacak Temel Hareketler:

- Düz ve yön değiştirmeli, basit ve engelli koşular,
- Çift bacak ile sekme, sıçrama ve atlamalar,
- Değişik yönlere (büyük-küçük / yakın-uzak hedeflere) tek ve çift kolla atmalar, savurmalar ve itmeler.
- Yuvarlanmalar, kaldırma ve taşımalar,
- Tırmanmalar, asılmalar, sallanmalar,
- Çok yönlü denge alıştırmaları,
- Çeşitli hafif ağırlık ve büyüklükte toplarla alıştırmalar (tek ve çift elle, tek ve çift bacakla)
- Halk dansları, basit ritimli melodili ve şarkılı oyunlara yer verilecektir.

2014-2015 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
OKUL SPOR FAALİYETLERİ
İLKOKUL FİZİKSEL ETKİNLİK TALİMATI

1-İLKOKUL FİZİKSEL ETKİNLİK TALİMATI
(1. VE 4. SINIF ÖĞRENCİLERİ):

a) İlkokullar arası etkinlikler, Milli Eğitim Bakanlığı ile Spor Genel Müdürlüğü arasında imzalanan Protokol, Okul Spor Faaliyetleri Yönetmeliği, ilgili mevzuatlar, fiziksel etkinlik ve oyun kuralları esas alınarak yapılacaktır.

b) Milli Eğitim Bakanlığına bağlı okullarda görev yapan okul müdürü, öğretmen ve antrenörler ile sporcu öğrencilerin okul sporları faaliyetlerine iştirakine ilişkin iş ve işlemleri Spor Genel Müdürlüğünce, her türlü idari iş ve işlemleri ise Milli Eğitim Bakanlığınca yürütülür.

2-GENEL HÜKÜMLER

a) İlkokul Fiziksel Etkinlik Talimatı, Milli Eğitim Bakanlığının beden eğitimi öğretim programı esas alınarak düzenlenmiş "Oyun ve Fiziksel Etkinlikler" dersine uygun olarak hazırlanmıştır.

b) Etkinlikler, yarışma niteliği olmadan katılım ön planda tutularak 1-4 sınıf öğrencileri arasında, temel spor eğitimi çerçevesinde, performans ve rekabete dayalı olmayan, çok yönlü oyunsal etkinlikler şeklinde, festival ortamında düzenlenecektir. Etkinlikler takım halinde ve işbirliğine dayalı bir şekilde gerçekleştirilecektir.

c) İl içi etkinlikler; okul sporları organizasyonu tertip komitelerince, sınıf içi ve sınıflar arası etkinlikler ise; okul müdürü, sınıf öğretmeni, beden eğitimi öğretmeni veya okulda oluşturulacak bir komite tarafından yürütülür.

ç) Okullar, etkinliklere katılım başvurusunu öğretim yılı başında İl Milli Eğitim Müdürlüğü kanalıyla Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğü İl/ilçe Okul Sporları Tertip Komitesine yapacaktır. Tertip komitesi etkinliklere katılan takım sayısını dikkate alarak etkinlik takvimini hazırlar. Bu konuda İl Milli Eğitim Müdürlüğü teknik hizmet desteği sağlar.

d) Okullar etkinlik takvimi çerçevesinde hazırlanan statüye uygun olarak her yaş gurubunda belirlenen takım veya oyuncu öğrenci ile katılırlar. İl/ilçe okul sporları tertip komitesi katılan takım ve öğrenci sayılarını imkanlar ölçüsünde yüksek tutmaya çalışır.

e) İlkokul Fiziksel Etkinliklerine başvurularda katılım ücreti alınmayacaktır.

f) İl içi etkinliklere katılabilmek için sınıf içi ve sınıflar arası oyunlara katılarak okulunu temsil etme hakkını kazanmış olmak gerekmektedir.

g) İlk aşamada her okulun tüm sınıflarında, etkinliklerde kullanılacak oyunlar (sınıf düzeylerine göre belirlenen) çocuklara öğretilecektir. Daha sonra sınıf içinde tüm çocukların katılacağı, dengeli kız erkek **karma takımlar** oluşturulur bu takımlar arasında sınıf içi oyun etkinlikleri yapılır. Sınıf içinde yapılan oyunlar toplamında en çok puanı alan takım/takımlar sınıfını temsil etme hakkını kazanır.

İkinci aşamada okul içinde her sınıf düzeyinde ayrı ayrı sınıflar arası oyunlar organize edilir. Sınıflar arası oyunlar sonunda, toplamda en çok puanı alan takım/takımlar okullar arası etkinliklerde okulunu temsil etme hakkını kazanır.

Sınıf içi ve sınıflar arası etkinlikler için oyunların seçiminde okulun fiziki koşulları dikkate alınır. Gerekirse oyunlarda fiziki koşullara uygun düzenlemeler yapılabilir.

Oyunlar için gerekli araç gereçler, okul aile birliği ve okul spor kulübü faaliyetleri kapsamında mümkün olduğunca kolay elde edilen, basit ve doğal malzemelerden oluşturulmalıdır.

h) Yeterli sınıf mevcutları olmayan veya birleştirilmiş sınıflarda okuyan öğrenciler 6-8 yaş grubuna bir, 9-10 yaş grubuna bir takım ile katılabilirler.

ı) Etkinlikler mahalli olarak yapılacaktır. İl okul sporları tertip komiteleri etkinliklerin il ve ilçelerde ayrı düzenlenmesine veya ilçelerden sonra merkezde de büyük bir şenlik şeklinde düzenlenmesini sağlayabilir.

i) İl/ilçe bazında düzenlenecek final festivalleri yaş gurupları dikkate alınarak bir veya birkaç gün içinde planlanabilir.

3- KOMİTENİN OLUŞUMU

a) Okul içi organizasyonlar okul müdürünün görevlendireceği tertip komitesi tarafından gerçekleştirilir. Tertip komitesinde okul öğretmeleri, okul spor kulübü üyeleri, öğrenciler, okul aile birliği üyeleri ve gönüllü veliler yer alır.

b) Okul dışındaki etkinlikler için, Gençlik Hizmetleri ve Spor İl/İlçe Müdürlükleri Başkanlığında İl/İlçe Okul Sporları Tertip Komitesi'ne bağlı "İlkokullar Fiziksel Etkinlik Komisyonu" oluşturulur. Bu komisyonlarda, İl/İlçe Okul Sporları Tertip Komitesi üyeleri başkanlığında, etkinliklere katılan okulların beden eğitimi öğretmeni, sınıf öğretmeni ve okul aile birliği üyeleri ile gönüllü veliler de yer alabilir.

4- BAŞVURU İÇİN GEREKLİ BELGELER

Üzerinde sağlık muayenesi beyanı, veli izin onayı, okul müdürünün imza ve mühürlü onayı bulunan belgenin (Ek-1) ibrazı sonucunda okul müdürlüklerince *okul sporları bilgi yönetim sistemi* üzerinden okullara verilen kullanıcı kodu ve şifresi ile okulsportal.gsb.gov.tr adresinden okul sporları bilgi sistemine giriş yaparak oyuncu modülü kısmından **oyuncu sporcu kartı** düzenlenecektir. (okulların kurumsal e-mail adreslerine şifreler gönderilmiştir. e-mail adreslerine şifreleri ulaşmayan okullarımız Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüklerimizden şifre talebinde bulunabilirler) Bu konudaki her türlü iş ve işlemlerden okul müdürü sorumludur. İl içi etkinliklere ilçelerden katılacak olanlar için Milli Eğitim Bakanlığının ilgili mevzuat hükümleri uygulanacak ve mevzuatın gerektirdiği iş ve işlemler okul müdürlüğü tarafından gerçekleştirilecektir. Sporcu oyuncu kartları içinde bulunulan eğitim-öğretim yılı ve ilkokul öğrencileri için geçerli olacaktır. Etkinliklere katılacak ve okulunu temsil edecek sporcu oyuncuların kart çıkartmaları gerekmektedir. **Oyuncu sporcu kartları** için fotoğrafa gerek yoktur. T.C NUMARASI VE (Ek-1) İLE OYUNCU SPORCU KARTLARI OKULLAR TARAFINDAN DÜZENLENECEKTİR.

5- SAHALAR VE TESİSLER

a) Milli Eğitim Bakanlığı ile Spor Genel Müdürlüğü'ne ait tesislerin etkin ve verimli kullanılabilmesi için İl Milli Eğitim Müdürlükleri ile Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlükleri tarafından gerekli tedbirler alınacak ve etkinliklerde herhangi bir aksaklığa mahal verilmeyecektir.

b) İl-ilçe spor salonlarında, okul bahçesinde, sahalarda, kamuya açık semt ve ilçe merkezlerinde (çitlerle çevrili güvenli alanlarda ve özellikle halka açık festival organizasyonları) uygulanabilir.

6- ETKİNLİĞİN NİTELİĞİ

(1-4 sınıflar) için yapılacak organizasyonların kapsamı;

Pozitif Ayrımcılık İlkesi: Katılım gösterecek çocuklarda cinsiyet eşitliğine dikkat edilerek varsa engelli ve kaynaştırma öğrenciler pozitif ayrımcılığa tabi tutularak katılımları sağlanacaktır.

Kırsal bölgelerde okuyan veya sosyal etkinliklere katılma şansı bulamayan öğrenciler için il tertip komitesince yerel yönetimlerden destek alınacak ve etkinliklere katılımları sağlanacaktır.

e) Oyunlarda Zorlaştırıcı ve Kolaylaştırıcı Unsurlar:

- Oyunlardaki teknik şartların (koşu mesafeleri, kullanılan topların büyüklüğü ve ağırlığı, hedeflerin büyüklüğü, küçüklüğü, yakınlığı ve uzaklığı, basit engellerin yüksekliği vb.) çocukların yaşlarına göre değişmesi ve farklı koordinasyon ve becerileri içermelidir.
- Spor salonlarında, okul bahçesinde ve sahalarda uygulanabilir nitelikte olacaktır.
- Oyunları uygulamanın basit olması ve sıralamanın takımların bitiriş sırasına göre belirlenmesi, yardımcı personel ve hakem ihtiyacının en azda tutulması planlanacaktır.
- Oyunların yapılacağı alan (okul bahçesi veya spor salonu) çizgilerle işaretlenecektir.
- Oyunlarda kullanılacak araç gereçler temin edilerek, oyunlarda kolayca kullanılıp kaldırılacak şekilde uygun bir yerde depolanarak koruma altına alınacaktır.
- Çok sayıda çocuğun aynı anda aktif olarak uygulama içinde bulunabilmesine dikkat edilecektir.

f) Sınıf İçi, Sınıflar Arası ve Okullar Arası Oyunların Formatı, Katılımı:

- Oyunlar, farklı motor beceri gruplarına göre ayrıştırılmış alanlarda, takım esasına göre kurgulanarak stafet (bayrak) yarışmaları şeklinde uygulanabilir. Her dönem için belirlenen farklı motor beceriyi (koşma, atlama/sıçrama, hedefe ve uzağa atma/fırlatma/savurma, taşıma, tırmanma, asılma vb.) içeren oyunlar seçilecektir.
- Takım puanları, zamana dayalı oyunlarda takımların elde ettiği toplam zaman sıralaması ile belirlenecektir.
- Sınıf içinde oluşturulacak dengeli kız erkek karma (3 kız+3 erkek) takım/takımlar belirlenen oyunları önce kendi sınıfları içinde uygulanacaktır.
- Daha sonra aynı seviyedeki sınıflar arası oyunlara, tüm okulun sınıflarında sınıfını temsil etme hakkı kazanan takım/takımlar katılacaktır.
- Okullar arası takım oyunları festivaline de, katılacak okulların her seviyedeki sınıflar arası oyunlarında okulunu temsil etme hakkı kazanan sınıf takım/takımları katılacaktır.
- Sınıf içi oyunlara sınıftaki tüm çocuklar katılabilmelidir.

g) Organizasyonlara Görev, Yetki ve Sorumluluklar:

- Faaliyetlerin sağlıklı ve hakkaniyet içerisinde yürütülmesi için gönüllü olarak öğretmen, gönüllü antrenör, gönüllü idareci, büyük sınıflardan gönüllü oyuncu öğrenci, okul aile birliği üyeleri, veliler veya diğer görevlilerden faydalanılacaktır.
- Sınıflar arası oyunlarda görev, yetki ve sorumluluklar (hakemlik, puanlama ve saha düzenleme gibi liderlik gerektiren), okul müdürünün görevlendireceği bir lider öğretmenin sorumluluğunda yukarıda belirtilen görevliler tarafından paylaşılacaktır.

ğ) Okul Aile Birlikleri:

- Okul içinde oyunlarda kullanılacak araç-gereçlerin, ödüllerin temin edilmesi konusunda çalışmalar yapar.
- Sponsor firmalardan destek sağlanması için girişimlerde bulunur.
- Yarışmaların tanıtımı ve uygulanması sırasında destek sağlar, velilerin ilgisini arttırmak için çalışmalar yapar ve uygulama günlerinde velileri davet eder.
- Yarışmalardan sonra ve ödül töreninde sunulacak ikramları organize edebilir.

ı) Okul İçi Tertip Komitesi:

- Yarışmalarla ilgili tanıtımın ve duyuruların yapılacağı panoyu düzenler.
- Oyunların yapılacağı alanın (okul bahçesi veya spor salonu) çizimini yapar.
- Yarışmaların karşılaşma takvimini (fikstürünü) ve saatli programını hazırlar.
- Oyunlar sırasında sahanın hazırlanıp toplanmasına, sonuçların takip edilip ilan edilmesine rehberlik eder.
- Oyunlar sırasında yıpranan araç-gerecin tamirine yardımcı olur.

i) Sponsor Firmalar:

- Sponsor olacak kişi, kurum ve kuruluşların esasları MEB-SGM mevzuatına göre düzenlenir.
- Yarışmalar için gereken malzemenin satın alınmasında veya üretilmesinde destek sağlar.
- Yarışma ortamının renklendirilmesi, ikram ve ödül için hediyelerin sağlanmasına destek olur.

8- GENÇLİK HİZMETLERİ VE SPOR İL VE İLÇE MÜDÜRLÜKLERİ

a) Etkinliklerde il/ilçe Okul Sporları Tertip Komitesinin talebi üzerine mahallinden görevlendirmeler yapılır.(görevlilerin uzman, antrenör, öğretmen veya pedagojik formasyonu almış kişilerden seçilmesine önem gösterilir.)
b) İl/ilçenin iklim şartları, okul olanakları, ulaşım, malzeme vb. imkânlara göre oyunlar seçilerek il/ilçede duyurulur.
c) İl Okul Sporları Tertip Komitesinin organizasyonunda, ildeki üniversitelerin ilgili bölümleri, beden eğitimi öğretmenleri, antrenörler ve sınıf öğretmenlerinin katılımı ile bu yaş grubuna uygun yeni oyunlar hazırlanabilir.
d) Başarılı sporcuların ve antrenörlerin okullarda düzenlenecek panellere katılımı konusunda destek sağlar.
e) Oyunlar sonunda istekli görülen çalışmalara devam etmek isteyen çocuklara kulüp ve Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlükleri bünyesinde temel spor eğitimi olanağı yaratır.
f) İl ve İlçe organizasyonlarında tüm katılımcılara katılım belgesi ve çeşitli hediyeler ile araç gereçleri temin eder.
g) Alınan puanlar için değerlendirme tablosu oluşturur.

9- ÖDÜLLENDİRME

a) Ödül törenleri, oyunların bitiminde tüm öğrencilerin dikkatini çekecek şekilde özel bir programla organize edilmelidir.
b) Tüm katılan takımlardaki öğrencilere sertifika ve sembolik hediyeler verilmelidir. Bireysel değerlendirme ve sıralama kesinlikle yapılmamalıdır.
c) Değerlendirme tüm oyunlara katılan takımların her bir oyunda aldıkları takım puanlarının (N puan sistemi) toplanmasıyla belirlenir.
d) İl içi etkinliklerde Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğü imkanları dâhilin de oyunların özelliğine göre katılan tüm çocuklara sembolik madalyalar katılım belgesi veya kupa ödül olarak verilebilecektir.

10- SINIFLAR ARASI VE OKULLAR ARASI OYUNLARIN ARTIRILMASI

a) Oyunları "Kış Oyunları" ve "Bahar Oyunları" şeklinde iki devreli olarak uygulamak mümkündür. Aşağıda Bahar Dönemi için bir örnek yer almaktadır.

b) Şubat ayı oyunlarda kullanılacak araç-gerecin, yarışma ve oyun alanlarının hazırlanması oyunların tanıtımına yönelik teorik ve uygulamalı tanıtımlar ve sınıf öğretmenleri tarafından derslerde oyunların öğretilmesi,
c) Mart ayı içinde sınıf içi oyunların organizasyonu,
d) Nisan ayı içerisinde Sınıflar arası oyunların organizasyonu,
e) Mayıs ayı içerisinde Okullar arası oyun festivallerinin organizasyonu.

11- SAĞLIK TEDBİRLERİ

Okul içi ve okullar arası etkinlikleri için ilgili kurumlarca gerekli sağlık tedbirleri alınmalıdır.

12- SPORDA ÇOCUK HAKLARI

a) Spor yapma hakkı
b) Çocukça eğlenip oynama hakkı
c) Sağlıklı bir ortamdan yararlanma hakkı
d) Saygı ile davranılma hakkı
e) Bilgili ve yetki sahibi kişilerce çalıştırılma hakkı
f) Kendi kadar kazanma olasılığı bulunan yaşıtlarıyla boy ölçüşme hakkı
g) Uyarlanmış yarışmalara katılma hakkı
h) Sporunu güven içinde yapma hakkı
i) Dinlenecek zaman bulma hakkı

13- OYUNCU ANDI

a) Zinde olmaya ve sağlıklı biçimde yaşamaya,
b) Her zaman olumlu davranmaya,
c) Çok çalışmaya,
d) Yapacaklarımızdan ve söyleyeceklerimizden gurur duymak istemeye,
e) Zorlukları yenmek çabasından hiç vazgeçmemeye,
f) Bilginin güç olduğu bilinci içinde, okulu ve okumayı bırakmamaya,
g) Daima dürüst olmaya,
h) Hiçbir zaman zararlı madde kullanmamaya, kullandırmak isteyenlere karşı koymaya,

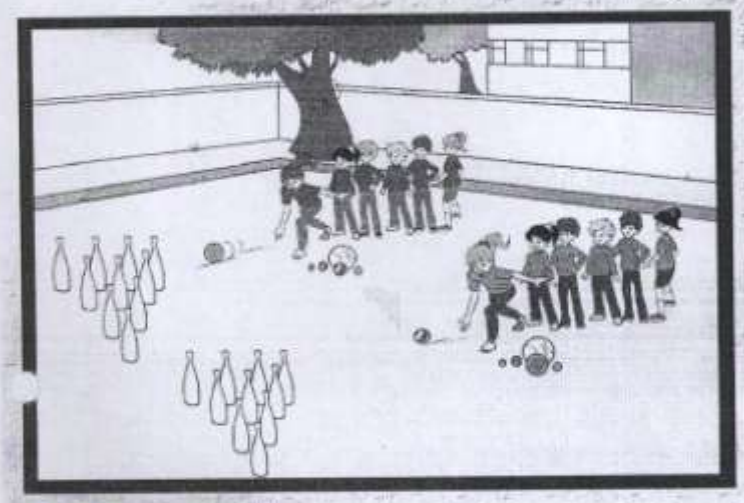
Söz veririz!

14- Bu talimatta yer almayan hususlarda karar verme yetkisi Spor Genel Müdürlüğü'ne aittir.

"ÇOCUKLARIMIZ OYNASIN, TÜRKİYE KAZANSIN"

İLKOKUL OYUN KARTLARI

BOWLİNG OYUNU



Açıklama

- Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- Atış yapılacak uzaklık en az 3 metre en fazla 5 metre olmalıdır. (İlkokul 1.-2.Sınıflar 3 metre, 3.-4.sınıflar 5 metre gibi)
- Her oyuncu 2 atış yapar. Her atıştan sonra devrilen labutlar tekrar düzeltilir.
- Devrilen labut kadar puan kazanılır. Toplam puan takım puanı olarak hesaplanır.

Güvenlik

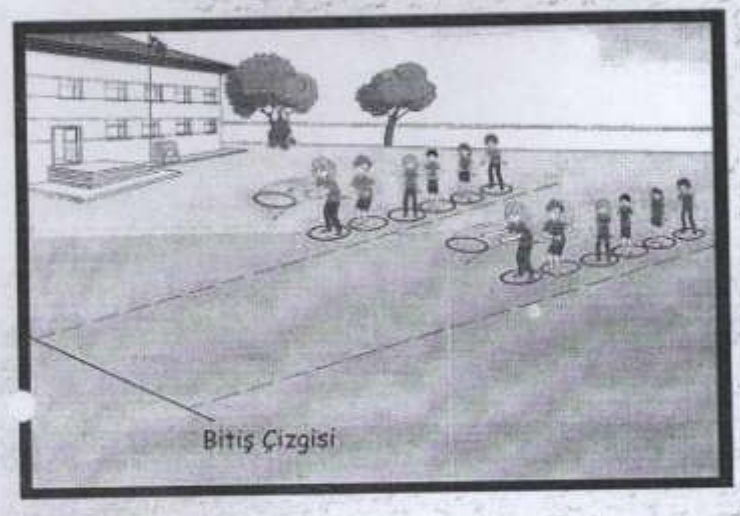
- Oyuncuların atış alanının gerisinde durmaları sağlanmalıdır.
- Gerçek bowling topları kullanılmayacaktır.

Ekipman

- Labut vb. malzeme.
- Çocuklar için yapılan bowling topları veya değişik ağırlıklarda toplar.
- Metre

OKUL OYUN KARTLARI

ÇEMBERLE İŞBİRLİĞİ OYUNU



Açıklama

- Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- Oyunun başlangıç ve bitiş mesafesi en fazla 20 metre olmalıdır.
- Her oyuncu bir çembere yerleştirilir.

En arkada bulunan boş durumdaki 7. çember elden ele verilerek en öndeki oyuncuya ulaştırılır. En öndeki oyuncu çemberi yere koyar ve boş çembere atlayarak herkesin bir öndeki çembere atlamasını sağlar.Oyun bitiş çizgisine kadar bu şekilde devam eder.

- Oyunun kazanılması için en öndeki çemberin bitiş çizgisini geçmiş olması ve bitiş çizgisine en yakın oyuncunun çemberin içinde olması diğer oyuncuların da boşluk bırakmayacak şekilde çember içinde olmaları gerekmektedir.

Güvenlik

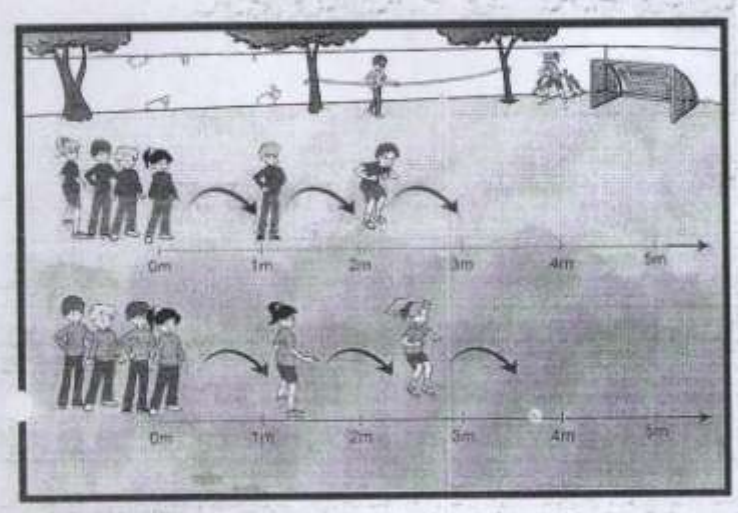
- Oyuncuların çemberleri tehlike yaratacak şekilde atmaması,
- Aynı çember içerisinde yalnızca bir oyuncunun olması

Ekipman

- Çember (1 takım için 7 adet. Yeterli çember bulunmaması halinde süre uygulaması yapılabilinir.)
- Metre, Tebeşir

OKUL
OYUN
KARTLARI

ÇİFT AYAK ATLAMA OYUNU



Açıklama

- Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- Oyun için çizgi veya ip ile bir hat oluşturulur.
- Birinci oyuncu başlangıç çizgisinden ileri doğru çift ayak atlar. Atladığı yerden ikinci oyuncu çift ayak atlamaya devam eder. Son oyuncuya kadar atlayışlar yapılır. Toplam atlama mesafesi ölçülerek takım hanesine işlenir.
- Diğer takımlarda aynı şekilde atlayışlarını yaparlar. En uzun mesafeyi atlayan takım kazanır. En fazla puan alan takımdan en az puan alan takıma doğru sıralama yapılır. (Bireysel olarak ölçüm yapılmayacaktır. Takımın toplam atladığı mesafe ölçülecektir.)

Güvenlik

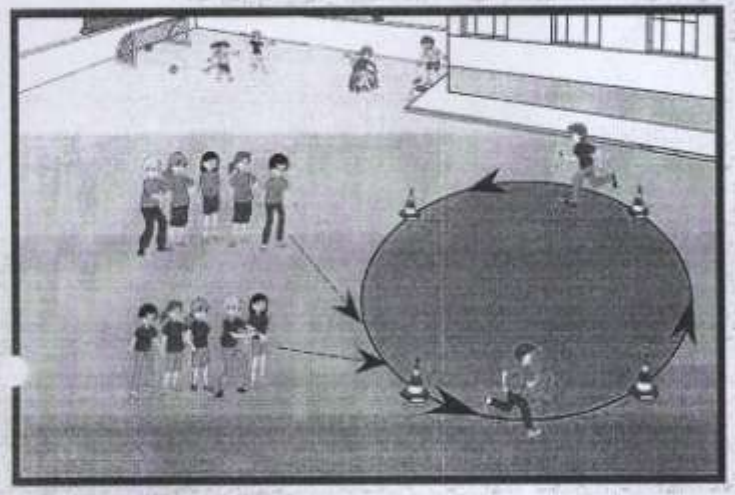
- Oyun alanının düz olması gerekir.
- Çakıl ve taş olan zeminlerde oynanmamasına özen gösterilmelidir.

Ekipman

- İp, Tebeşir, Metre

İLKOKUL OYUN KARTLARI

DAİRESEL BAYRAK KOŞUSU



Açıklama

- Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- Takımların ilk oyuncuları yarışmaya başlar. Büyük bir daire oluşturulur. Oyuncular sırasıyla takımı adına dairenin etrafında (her oyuncu 1 tur koşmak kaydıyla) koşmaya başlar.
- Bütün oyuncular koşuyu tamamlar. Takımı önde gelen oyunu kazanır.
- Belirlenen dairenin etrafı 30-40m arası olabilir.

Güvenlik

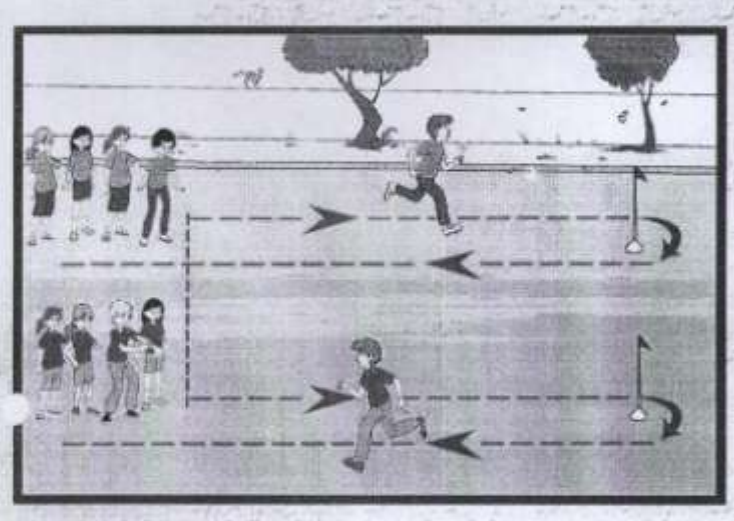
- Takımlar arasındaki mesafe iyi ayarlanmalıdır.
- Koşacak olan oyuncu bitime yakın diğer takım arkadaşları ile çarpışmayı önlemek amacıyla bir hat üzerinde beklemelidirler.
- Oyuncuların yarışacağı daire keskin ve küçük olmamalıdır.

Ekipman

- Huni, Slalom çubuğu, Tebeşir, Bant v.b.

OKUL
OYUN
KARTLARI

EL DEĞDİREREK BAYRAK KOŞUSU



Açıklama

- Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- Takımların ilk oyuncuları yarışmaya başlar. Belirlenen hedefin etrafından dönerek, arkadaşının eline dokunur. Sıradaki oyuncu koşmaya başlar.
- Bütün oyuncular koşuyu tamamlar. Takımı önde gelen oyunu kazanır.
- Belirlenen hedef 10-20 metre arası olabilir.

Güvenlik

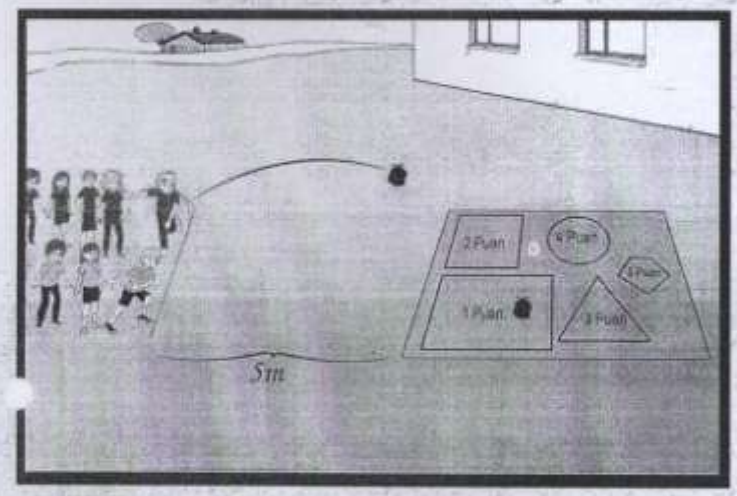
- Takımlar arasındaki mesafe iyi ayarlanmalıdır.
- Koşacak olan oyuncu bitime yakın diğer takım arkadaşları ile çarpışmayı önlemek amacıyla bir hat üzerinde beklemelidirler.

Ekipman

- Huni, Slalom çubuğu, (v.b. yumuşak malzemeler.)

OKUL
OYUN
KARTLARI

FASULYE TORBASI ATMA



Açıklama

- Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- Atış yapılacak alana en fazla 5 metre uzaklığa değişik geometrik şekiller çizilir.
- Şekillerin büyüklüğüne göre puanlama yapılır.
- Oyuncular ellerindeki fasulye torbalarıyla geometrik şekillerin içerisine atışlarını yaparlar. Her oyuncu 2 atış yapar.Alınan puanlar toplanır. Puanlar takım puanı olarak hesaplanır. En fazla puan alan takımdan en az puan alan takıma doğru sıralama yapılır.

Güvenlik

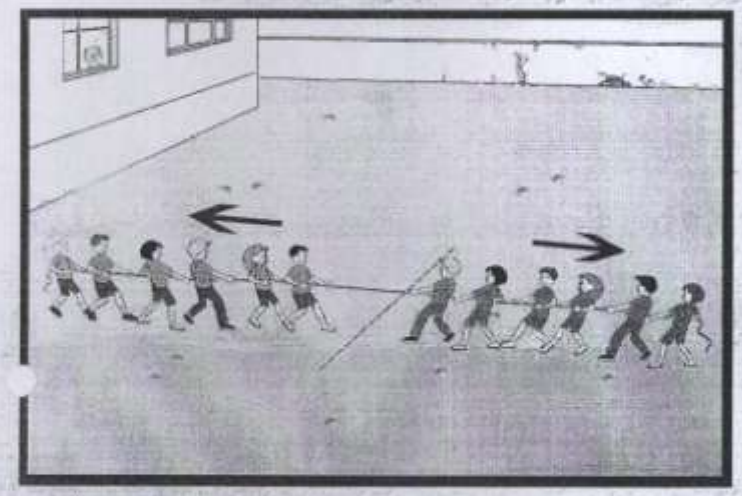
- Oyuncuların atış alanının gerisinde durmaları sağlanmalıdır.

Ekipman

- Avuç içerisine sığacak şekilde hazırlanmış (Fasulye, Çakıl, Nohut vb.) torbalar.
- Tebeşir, Metre

OKUL OYUN KARTLARI

HALAT ÇEKME



Açıklama

- Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- Ortaya bir çizgi çekilir. Kalın bir halat ile takımlar birbirlerini çizgiye doğru çekmeye çalışırlar.
- Rakibini çekerek çizgiyi geçiren takım kazanır.

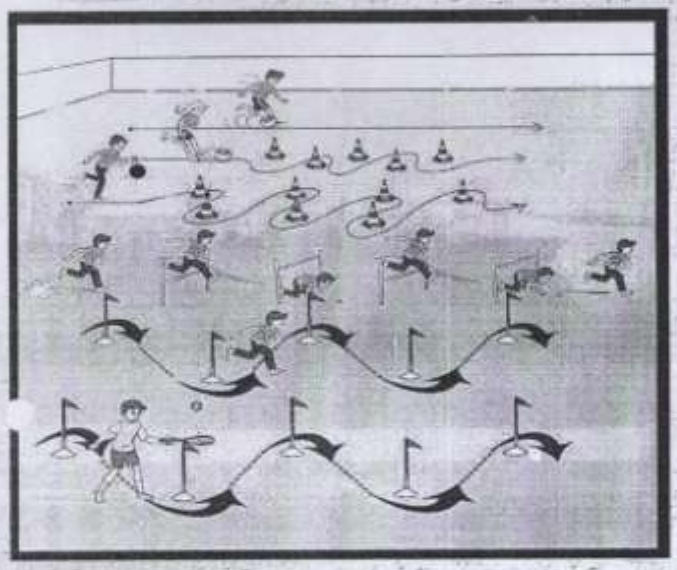
Güvenlik

- Halat kalın olmalı ve kopmamasına dikkat edilmeli ve oyunculara halatı birden bırakmamaları konusunda bilgi verilmelidir.
- Halatın oyuncuların elini kesmemesi veya yakmaması için eldiven ve benzeri koruyucu ekipman kullanılabilir.

Ekipman

- Halat,
- Eldiven, Mendil v.b.
- Çizgi için tebeşir veya bant

KOORDİNASYON KOŞUSU



Açıklama

- Takımlar 6 oyuncudan oluşur.
- 6 ayrı parkur oluşturulur. (imkanlar dahilinde farklı parkurlar oluşturulabilir.)
- Her oyuncu takımı adına bir parkurda yarıştırılır.
- 1. Parkurdaki oyuncunun başlamasıyla süre başlar. 1. Parkuru bitiren oyuncunun takımındaki diğer oyuncu 2. Parkurdan yarışmaya devam eder ve en son 6. Oyuncu 6. Parkurda koşusunu bitirince süre durdurulur.Takımın derecesi toplam süre olarak belirlenir.
- Diğer takımın oyuncuları parkurdaki yerini alır ve aynı şekilde yarışmaya başlarlar.
- En kısa sürede bitiren takıma göre sıralama yapılır.
- Her oyuncu kendi becerisine göre bir parkurda yarıştırılabilir.

Güvenlik

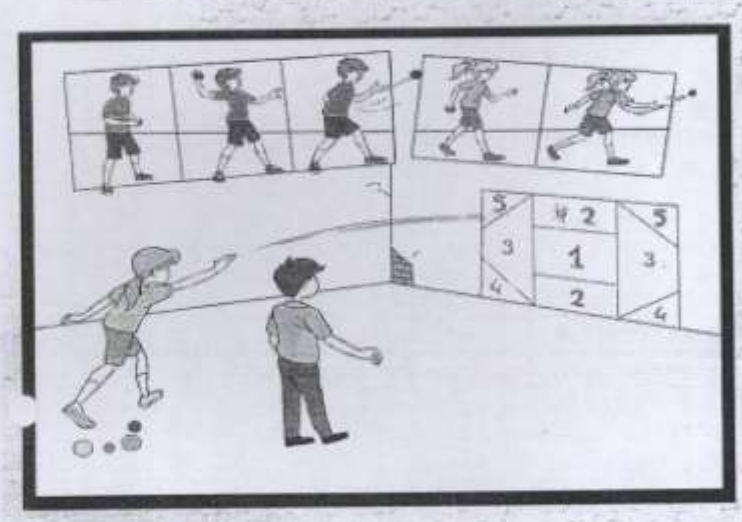
- Ekipmanların hafif ve yumuşak malzemeden olmasına dikkat edilmelidir.

Ekipman

- Toplar, Raketler, Plastik engeller,
- Slalom çubukları,
- Huni

OKULÖNCESİ OYUN KARTLARI

PUANLI HEDEF OYUNU



Açıklama

- Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- Düz bir duvara 3 metre eninde 2 metre boyunda bir dikdörtgen çizilir ve şekildeki gibi puanlandırılır.
- Atış yapılacak uzaklık 3-5 metre olmalıdır.
- Her oyuncu 2 atış yapar.
- Oyuncuların vurduğu hedefteki puanlar hesaplanır ve takımlar aldıkları puana göre sıralanır.

Güvenlik

- Topların yumuşak olmasına dikkat edilecektir.

Ekipman

- Avuç içine sığacak şekilde plastik küçük toplar (Tenis topu, Plastik top vb.).
- Metre, Tebeşir

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI ŞENLİĞİ

OYUNLAR KILAVUZ KİTAPÇIĞI

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

5.Oyun sahasının her iki yanında, 3m x1m boyutlarında, yedek oyuncu alanları vardır.

OYUN SÜRESİ:

1. Oyun üç set üzerinden oynanır. İki set alan takım maçı kazanır. Oyun süresiyle ilgili zaman kısıtlaması yoktur. Setlerdeki 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 arasıdır. Adımlama mesafesi boyunca her oyuncu bir defa yarım adım kullanabilir. Hangi oyuncunun ayağı üstte kalırsa o oyuncu kazanmış olur ve seçme hakkına sahip olur.

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

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

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

5. Elinde mendil olan oyuncu, elindeki mendili sallayarak koşu yolunda sekerek turlamaya başlar. Diğer oyuncular ise, "yağ satarım bal satarım, ustam öldü ben satarım. Ustamın kürkü sarıdır, satsam on beş liradır. Zambak zumbak dön arkana iyi bak, zambak zumbak dön arkana iyi bak" şarkısını söylerler.

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

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

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

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

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

11. Oyuncu mendilin bırakıldığını fark ederek mendili bırakan oyuncuyu iki turu tamamlamadan koşu yolunu ihlal etmeden, 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 tamamlanmış olur. En fazla sayı alan takım seti kazanır.

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

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

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

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

18. Oyunda istem dışı düşen oyuncular için düşene vurulmaz prensibi uygulanır. Ancak bu hak mendili bırakıp kaçan oyuncular için ve her sette birer defa uygulanır.

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.

OYUNUN ŞARKI SÖZLERİ:

Yağ satarım, bal satarım,

Ustam öldü, ben satarım.

Ustamın kürkü sarıdır,

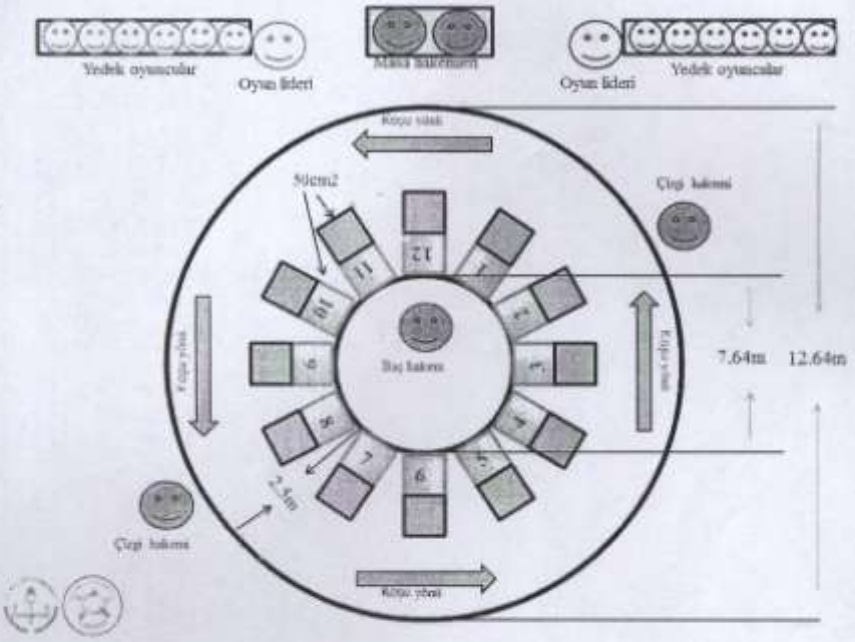
Satsam on beş liradır.

Zam-bak Zum-bak

Dön arkana iyi bak.

Zam-bak Zum-bak

Dön arkana iyi bak.



MENDİL KAPMACA OYUN KURALLARI

MENDİL KAPMACA OYUN KURALLARI

OYUN ALANI:

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

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

3. Tarafsız Bölge: Sahanın tam ortasında 3,60m çapında, mendil hakeminin mendili tutacağı, "tarafsız bölge" olarak adlandırılan bir daire vardır. Tarafsız bölgede oyuncuların birbirlerini ebelemeleri, birbirlerine ve hakeme dokunmaları yasaktır. Tarafsız bölgede mendili alan oyuncu dokunulmazdır, rakip oyuncu bu alanda mendili alan oyuncuya dokunursa elenir. Aynı şekilde hakeme dokunan oyuncuda elenir.

4. Mendili alan oyuncu tarafsız bölgeyi terk etmeden ebelenemez, tarafsız bölge terk edildikten sonra ebelenebilir. Mendili alan oyuncunun ayaklarından birinin tarafsız bölgenin dışına çıkmış olması, alanı terk ettiği anlamına gelmez, terk etmiş sayılması için oyuncunun iki ayağının da alanın dışına çıkması gerekir. Oyuncu ayaklarından birini alanın dışına çıkararak aldatma yapabilir. Mendili alan oyuncu tarafsız bölgeyi terk ettiği anda, tarafsız bölge özelliğini kaybeder.

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

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

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

8. Sahadaki bütün çizgiler 5cm kalınlığındadır.

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

OYUN SÜRESİ:

1. Bir oyuncunun hücum süresi 30 saniyedir.

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

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

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

5. Set aralarındaki dinlenme süresi 5 dakikadır.

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

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

8. Maç öncesinde takımlara 10 dakika ısınma süresi verilir.

TAKIMLARIN OLUŞUMU:

1. Takımlar kız- erkek karma olarak oluşturulur.

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

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

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

OYUN DÜZENİ:

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

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

3. Her iki takımın oyuncuları masa hakeminin karşı taraftaki kenar çizgisinin gerisinde, kendileri için belirlenmiş alanda beklerler ve oyun liderinin belirlemiş olduğu pozisyon listesine göre çıkış yapmak zorundadırlar.

4. Oyun lideri pozisyon sıralamasını yaparken kız erkek sıralamasını istediği gibi yapabilir.

5. Yarışacak olan oyuncu, hakemin işaretiyle dip çizgideki çıkış alanına gelir.

6. Mendil hakeminin düdüğünü çalması ve aynı anda ayağını yere vurmasıyla oyuncular çıkış yaparlar.

7. Hücum süresi 30 saniyedir.

8. Hakemin çıkış işaretiyle süre başlar. 30 saniye tamamlanmadan oyunculardan biri mendili alıp kendi yarı alanındaki dip çizgiden mendil ile birlikte geçmek zorundadır.

9. Bir oyuncu mendili alıp, mendil ile birlikte rakip oyuncu tarafından ebelenmeden kendi yarı alanındaki dip çizgiden geçebilirse, takım 1 sayı kazanmış olur, rakip oyuncu oyun dışı kalır ve bu oyuncu set boyunca tekrar oyuna giremez.

10. Mendili alan oyuncu 30 saniyelik sürede kendi yarı alanındaki dip çizgiyi geçemezse elenir.

11. Oyunculardan ikisi de 30 saniye sürede mendili almazlar ise, sete başlarken hücum oyuncusu olmayı seçen takım oyuncusu elenmiş olur.

12. Mendili alan oyuncu kendi yarı alanındaki dip çizgiyi geçemeden rakip oyuncu tarafından ebelenirse, oyun dışı kalır ve set boyunca tekrar oyuna giremez. Ebeleyen oyuncunun takımı 1 puan kazanır. Mendili alan oyuncu koşarken mendili düşürürse, tekrar mendili alabilir veya rakip oyuncu da mendili alıp kendi dip çizgisine koşabilir bu durumda hangi oyuncu mendili kendi dip çizgisinden geçirirse o oyuncu kazanmış olur. Diğer oyuncu elenir.

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

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

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

16. Mendili alan oyuncu istem dışı düşerse, rakip oyuncu ebeleme yapamaz (Düşene vurulmaz) bu durumda hakem aynı oyuncular için oyunu tekrar oynatır. Ancak bu

hak her sette mendili alan oyuncular için birer defa verilir. Aynı oyuncu ikince defa düştüğünde bu kural uygulanmaz ebeleme yapılabilir.

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

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

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

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

21. Tarafsız bölgede rakibe ve hakeme çarpan oyuncu elenir.

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 kırıcı, aşağılayıcı şekilde davranamaz. Bağırarak taktik veremez. Mola, devre arası ve sakatlık durumu

haricinde oturmak zorundadır, ayağa kalkamaz. Bu kurallara uymayan geleneksel oyun liderleri oyun alanı dışına çıkartılır. Takım kaptanı geleneksel oyun liderinin görevini yürütür.

5. Takım kaptanı ve geleneksel oyun lideri kendi takım oyuncularının davranış ve disiplininden sorumludur.

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

GELENEKSEL OYUN HAKEMLERİ:

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

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

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

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

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

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

SARI KART, KIRMIZI KART :

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

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

MALZEMELER:

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

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

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

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

5. Numaralar formanın ön ve arka ortasında bulunmalıdır. Numaraların renk ve parlaklığı formanın renk ve parlaklığına zıt tonlarda olmalıdır.

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

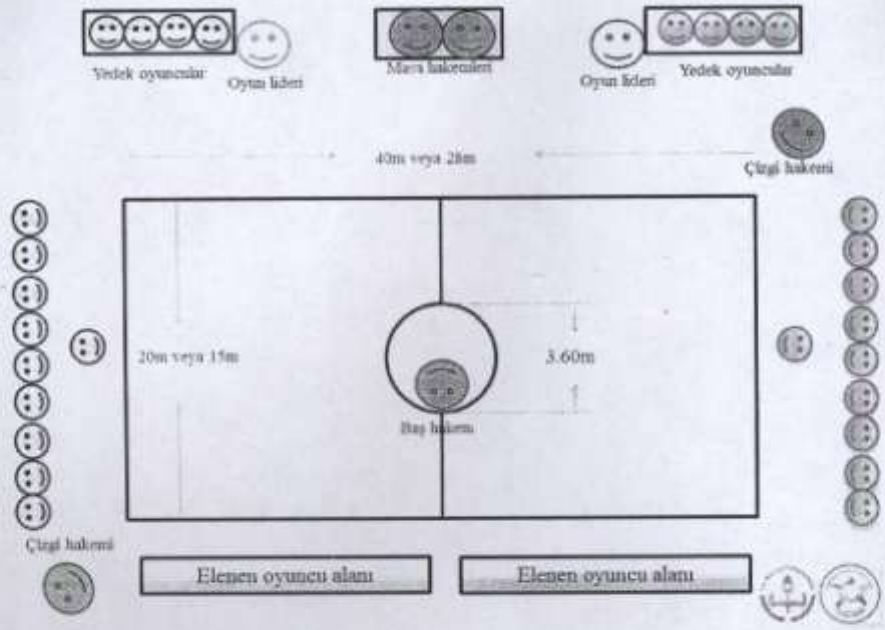
7. Mendil 30cm x 30cm ebatlarında saten kumaştan imal edilmelidir. Tek renk olmalıdır.

8. Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara suni bir avantaj sağlayacak malzemelerin kullanılması yasaklanmıştır. Oyuncular müsabaka esnasında küpe, kolye, künye, toka ve saat gibi müsabaka esnasında kendilerine zarar verebilecek malzemeleri çıkartmak zorundadırlar.

9. Oyuncular zarar görme riskini kabul etmek şartıyla gözlük veya lens takabilirler. Ancak 18 yaş altı oyuncular konu ile ilgili muvafakat (izin) belgesini geleneksel oyun liderine sunmak zorundadır. Sorumluluk geleneksel oyun liderine aittir.

10. Oyuna katılanlar sportmenliğe yakışır bir şekilde hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadır.

11. Oyuna katılanlar oyun kurallarını bilmek ve kurallara uymak zorundadır.



TOMBİK OYUN KURALLARI

TOMBİK OYUN KURALLARI

OYUN ALANI:

1. Oyun Alanı: Açık alanlarda veya kapalı spor salonlarında oynanabilir. Oyun alanının yüzeyi düz olmak kaydıyla parke, çim veya toprak olabilir.

2. Saha ölçüleri: Oyunun saha ölçüleri 40 m x 20 m veya 28 m x15 m ebadında dikdörtgen olmalıdır.

3. Yasak bölge: Sahanın tam ortasında 3,60 m çapında, ortasında tombik taşlarının dizileceği 30cm x 30 cm ölçülerinde kare alan bulunan dairedir. Bu alana oyun başladığında ebe olan takım oyuncuları giremez.

4. Oyun alanındaki bütün çizgiler sınırladıkları alana dahildir.

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

6. Atış çizgisi: 3,60 m çapındaki dairenin merkezinin 7 m uzağında, dip çizgi tarafında, 2 m uzunluğunda 5 cm kalınlığında atış çizgisi olacaktır.

7. Uzun kenarlara kenar çizgisi, kısa kenarlara dip çizgi denir.

8. Orta çizgi iki uzun kenarın orta noktalarını birleştiren çizgidir.

9. Sahadaki bütün çizgiler 5 cm kalınlığın da olacaktır.

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

OYUN SÜRESİ:

1. Oyun 5 set üzerinden oynanır. 3 set alan takım maçı kazanır. Oyun süresiyle ilgili zaman kısıtlaması yoktur. Setlerdeki iki ikilik beraberlik durumunda beşinci setin başında tekrar "aldım verdim" sayışması yapılır.

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

3. Set aralarındaki dinlenme süresi 5 dakikadır.

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

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

6. Maç öncesinde takımlara 15 dakika ısınma süresi verilir.

TAKIMLARIN OLUŞUMU:

1. Takımlar kız- erkek karma olarak oluşturulur.

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

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

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

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

OYUN DÜZENİ:

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

2. Set kazanmak:

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

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

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

4. Her oyuncunun bir sette iki atış hakkı vardır. Oyuncular önce sırayla ilk atış haklarını kullanırlar, dokuztaşı devrilmez ise ikinci tur atışlarını yaparlar. Bir oyuncu iki atış hakkını ard arda kullanamaz.

Atış sırasında atış yapan oyuncu çizgi ihlali yapamaz (ayak çizgiye basamaz) çizgi ihlali yapılırsa dokuztaş yıkılsa bile atış geçersiz sayılır ve atış sırası bir sonraki oyuncuya geçer.

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

6. Atış yapan takımın asil oyuncularının tamamı, ikişer defa atış yaptıkları halde, dokuztaşı deviremezler ise, atış yapan takım seti kaybetmiş olur.

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

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

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

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

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

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

13. Hücum atışı: Ebe olan takımın oyuncularından birinin rakip takımın oyuncularından birini ebelemek amaçlı yaptığı atıştır.

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

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

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

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

TOPLA OYNANIRKEN:

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

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

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

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

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

OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ VE UYULMASI GEREKEN KURALLAR

1. Oyuncu değişiklikleri kız – erkek dengesi bozulmadan yapılır.

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

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

4. Değiştirilen oyuncu aynı sette oyuna tekrar alınamaz.

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

GELENEKSEL OYUN LİDERİ VE TAKIM KAPTANI

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

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

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

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

Bu kurallara uymayan geleneksel oyun liderleri oyun alanı dışına çıkartılır. Takım kaptanı geleneksel oyun liderinin görevini yürütür.

5. Takım kaptanı ve geleneksel oyun lideri kendi takım oyuncularının davranış ve disiplininden sorumludur.

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

7. Takım kaptanı mola ve oyuncu değişikliği talebinde bulunabilir.

GELENEKSEL OYUN HAKEMLERİ:

1. Tombik müsabakasını 1 başhakem, 1 masa hakemi, 1 süre hakemi ve 2 çizgi hakeminden oluşan 5 kişilik hakem heyeti yönetir.

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

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

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

5. Süre hakemi: Isınma, devre arası, mola süreleriyle 1 dakikalık hücum ve 2 dakika ceza süresini kontrol eder.

6. Çizgi hakemleri: Karşılıklı çapraz köşelerde bulunurlar. Masa hakeminin sağ eli tarafındaki köşede ve bu köşeden 1 ile 2 metre uzaklıkta, ayakta durur. Atış yapan oyuncuların çizgi ihlali yapıp yapmadıklarını kontrol ederler. Oyunculardan herhangi biri oyun alanından çıkarsa bayrağını kaldırarak başhakemi uyarırlar.

7. Hakemin uzak olduğu pozisyonlarda, ebe olan takımın oyuncularının attığı toplar, hücum yapan takımın oyuncularına çarparsa çizgi hakemleri bayraklarını kaldırarak başhakemi uyarırlar.

8. Başhakem ve masa hakemi oyun süresince kaç tane taşın üst üste konulduğunu takip eder. Ebe olan takım yanlışlıkla veya bilerek hücum eden takımın dizmeye çalıştığı topları devirirse hakem oyunu durdurarak devrilen sayı kadar taşı tekrar üst üste dizer.

SARI KART, KIRMIZI KART:

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

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

MALZEMELER:

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

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

3. Ayakkabılar hafif, esnek, lastik ve topuksuz olmalıdır.

4. Oyuncuların formaları 1'den 10'a kadar numaralandırılmış olmalıdır.

5. Numaralar formanın ön ve arka ortasında bulunmalıdır. Numaraların renk ve parlaklığı formanın renk ve parlaklığına zıt tonlarda olmalıdır.

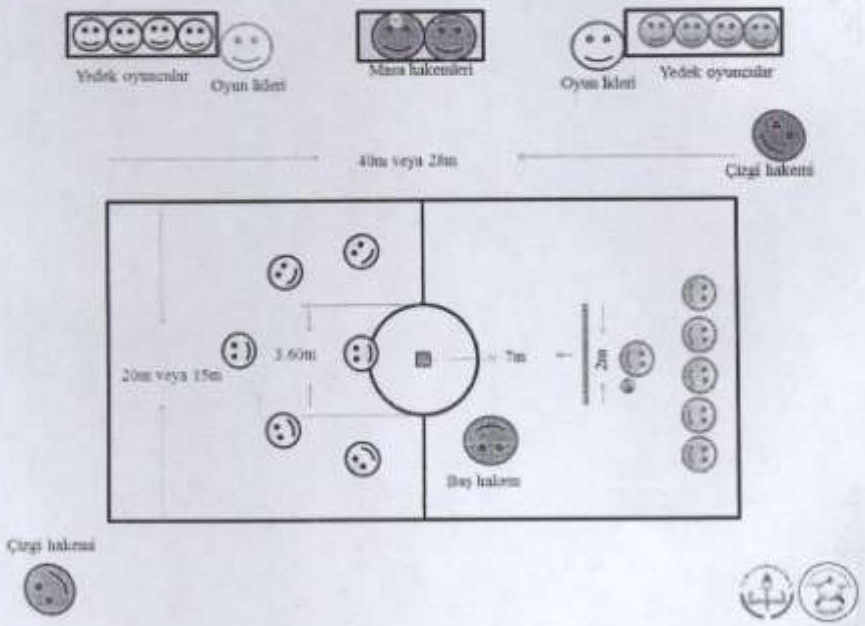
6. Numaraların boyu göğüste en az 10 cm, sırtta en az 15 cm olmalıdır. Numaraların yazıldığı bandın genişliği ise en az 2 cm'dir.

7. Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara suni bir avantaj sağlayacak malzemelerin kullanılması yasaklanmıştır. Oyuncular müsabaka esnasında küpe, kolye, künye, toka ve saat gibi müsabaka esnasında kendilerine zarar verebilecek malzemeleri çıkartmak zorundadırlar.

8. Oyuncular zarar görme riskini kabul etmek şartıyla gözlük veya lens takabilirler. Ancak 18 yaş altı oyuncular konu ile ilgili muvafakat (veli izni) belgesini geleneksel oyun liderine ibraz etmek zorundadır. Sorumluluk geleneksel oyun liderine aittir.

9. Oyuna katılanlar sportmenliğe yakışır bir şekilde hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadır.

10. Oyuna katılanlar oyun kurallarını bilmek ve kurallara uymak zorundadır.



KALELİ YAKAN TOP OYUN KURALLARI

OYUN ALANI

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

2. Saha ölçüleri: Oyun sahası 9mx18 m ebadında dikdörtgen olmalıdır. Bu alanın tam ortasından sahayı ortadan ikiye bölen orta çizgi vardır. Uzun kenarlara kenar çizgisi, kısa kenarlara dip dizgi denir.

3. Oyun alanındaki bütün çizgiler sınırladıkları alana dahildir.

4. Sahadaki bütün çizgiler 5cm kalınlığında olacaktır.

5. Oyun sahasının her iki yanında, masa hakemi tarafında 2mx1m boyutlarında, yedek oyuncu alanları vardır.

OYUN SÜRESİ:

1. Oyun üç set üzerinden oynanır. Oyun süresiyle ilgili zaman kısıtlaması yoktur.

2. Her iki takım için, 1 sette 1 dakikalık birer mola hakkı vardır. Takım kaptanı veya geleneksel oyun lideri set devam ederken masa hakemine işaret ederek mola hakkını kullanabilir.

3. Set aralarındaki dinlenme süresi 5 dakikadır.

4. Top oyundayken ciddi bir kaza meydana gelirse, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık personelinin sahaya girmesine izin vermelidir.

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

6. Maç öncesinde takımlara 15'er dakika ısınma süresi verilir.

TAKIMLARIN OLUŞUMU:

1. Takımlar kız- erkek karma olarak oluşturulur.

2. Karma takımlar 6 kız 6 erkek oyuncudan oluşmak zorundadır.

3. Bir takım en fazla 12 oyuncu(8 asil 4 yedek olmak üzere), bir geleneksel oyun lideri, bir yardımcı geleneksel oyun liderinden oluşur. Oyun her biri 8 asil oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır. Oyuncuların dördü (4) yedektir.

4. Takımlar en az 8 oyuncuyla müsabakalara katılmak zorundadırlar. 8 oyuncunun altında müsabakaya gelen takım hükmen mağlup sayılır.

5. 8 Asil oyuncunun 4'ü erkek 4'ü kız olmak zorundadır.

OYUN DÜZENİ:

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

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

3. Oyun Alanına Yerleşme:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10. Atılan top oyuncuya çarptıktan sonra yere temas edip başka bir oyuncuya daha çarparsa, sadece topun ilk olarak çarptığı oyuncu vurulmuş olur.

11. Vurulan oyuncu oyundan çıkarak kendi kale bölgesine geçer ve burada oyuna devam eder. Buradan atış yapmaya ya da paslarla takımına katkı sağlamaya devam eder.

12. Kale bölgesinden ya da kendi bölgesinden atılan toplarla, rakip alandaki tüm oyuncular vurulana kadar oyun devam eder

13. Oyuna başlarken kaleci olarak başlayan oyuncular da istedikleri zaman hakeme bilgi verilmek şartı ile oyun alanına girme hakkına sahiptirler. Her iki takımın da kalecilerinin set bitmeden oyun alanına girme zorunluluğu vardır. Toplam 8 oyuncunun da vurularak oyundan çıkarılması gereklidir.

14. Tüm rakip oyuncuları vurarak (8 oyuncu) oyundan çıkarmayı başaran takım seti kazanmış sayılır.

15. Her sette takımların 4 oyuncu değiştirme hakkı vardır. Vurulmayan, oyun alanında olan oyuncuların biri ile değişim yapılabilir. Aksi durumda değişiklik yapılamaz.

16. İkinci set oyun başında sayışmayı kaybeden takımın oyuncularının top atışışıyla başlar.

17. Atış yapan oyuncu çizgi ihlali yaparsa top rakip takıma geçer. Alan ihlali yapan oyuncu ise vurulmuş sayılır.

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

19. Her setten sonra takımlar yer değişir.

20. Her setten sonra takımlar yeniden oyuna başlamadan önce kalecilerini yeniden belirleyerek hakeme bildirirler.(Aynı kalecilerin devam etmesinde bir sakınca yoktur. İsterlerse değişirler.)

21. Oynanan 3 setten ikisini kazanan takım oyunu kazanmış sayılır. Setlerdeki bir birlik beraberlik durumunda üçüncü setin başında tekrar "aldım verdim" sayışması yapılır.

22. Oyuncular rakip alandaki veya oyun alnı dışındaki toplara müdahale edemezler.

TOPLA OYNANIRKEN:

1. Top direk veya yerden sektirerek rakip oyuncuyu oyun dışı bırakmak için atılabilir.

2. Top kasıtlı olarak rakip oyuncuyu sakatlayacak şekilde atılamaz. Eğer hakem atılan topun kasıtlı olarak rakip oyuncuyu sakatlamak için atıldığına kanaat getirirse, topu atan oyuncuyu yanına çağırır ve uyarır. Aynı oyuncu bu hatalı davranışı tekrar ederse, hakem oyuncuyu oyun dışı bırakabilir.

OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ VE UYULMASI GEREKEN KURALLAR

1. Oyuncu değişiklikleri kız – erkek dengesi bozulmadan yapılacaktır.

2. Oyuncu değişikliği sınırı bir sette 4 oyuncudur.

3. Geleneksel oyun lideri istediği zaman oyuncu değiştirme hakkını masa hakemine işaret ederek kullanabilir.

4. Yedek oyuncular, oyun esnasında kendileri için belirleniş olan, yedek oyuncu alanında beklerler.

GELENEKSEL OYUN LİDERİ VE TAKIM KAPTANI

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

GELENEKSEL OYUN HAKEMLERİ:

1. İkili yakan top oyununu, 1 başhakem, 1 masa hakemi ve 2 çizgi hakeminden oluşan hakem heyeti yönetir.

2. Başhakem: Müsabaka esnasında bütün yetkiler başhakemdedir, başhakem sahanın tam ortasındaki çizgiyi görecek şekilde olmalıdır, diğer hakemler yardımcı hakemlerdir.

3. Masa hakemi: Yan çizgiyle orta çizginin kesiştiği noktanın en az 1m dışında masada oturur, maç cetvelini yazar 2 dakika ceza süresini tutar. Oyuncu değişikliklerini başhakeme bildirir.

4. Başhakem ve masa hakemi oyun süresince vurulan oyuncuları takip etmek zorundadırlar. Kalecilerin oyuna dahil olup olmadıklarının takibini de masa hakemi tarafından yapılarak baş hakeme bildirilmelidir.

5. Çizgi hakemleri: karşılıklı çapraz köşelerde bulunurlar. Top veya oyunculardan herhangi biri oyun alanından çıkarsa bayrağını kaldırarak başhakemi uyarırlar. Ayrıca dip çizgideki oyuncu ihlallerinde de bayraklarını kaldırarak başhakemi uyarırlar.

6. Hakemin uzak olduğu pozisyonlarda, hücum eden takım oyuncularının attığı toplar diğer takımın oyuncularına çarparsa çizgi hakemleri bayraklarını kaldırarak başhakemi uyarırlar.

SARI KART, KIRMIZI KART :

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

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

MALZEMELER:

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

2. Bütün bir takımın forma, şort ve çoraplarının rengi ile tasarımı tektip ve temiz olmalıdır.

3. Ayakkabılar hafif, esnek, lastik veya deri tabanlı ve topuksuz olmalıdır. Oyuncular kesinlikle ayakkabılarını çıkararak müsabakaya çıkamazlar.

4. Oyuncuların formaları 1'den 12'ye kadar numaralandırılmış olmalıdır.

5. Numaralar formanın ön ve arka ortasında bulunmalıdır. Numaraların renk ve parlaklığı formanın renk ve parlaklığına zıt tonlarda olmalıdır.

6. Numaraların yüksekliği göğüste en az 10 cm, sırtta en az 15 cm olmalıdır. Numaraların yazıldığı bandın genişliği ise en az 2 cm olacaktır.

7. Oyunda ikili yakan top topu veya voleybol topu kullanılır.

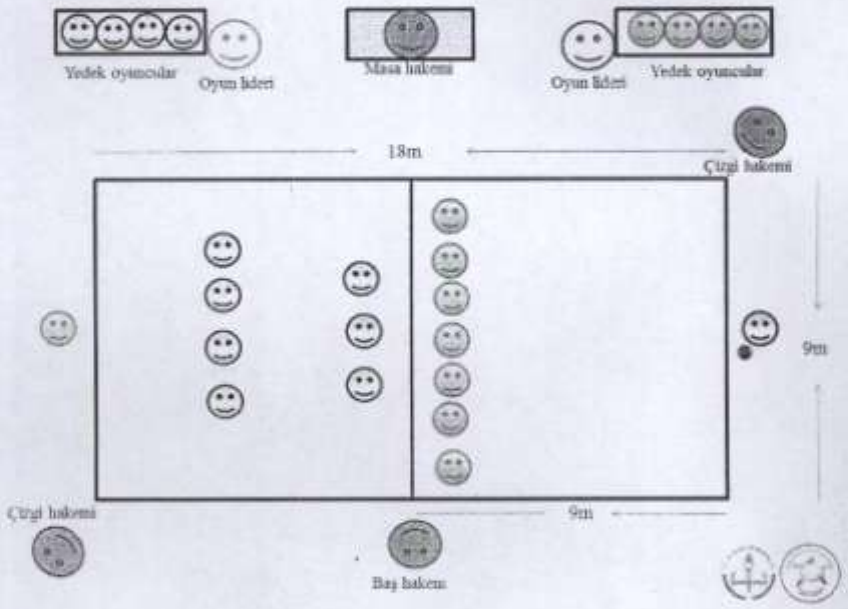
8. Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara suni bir avantaj sağlayacak malzemelerin kullanılması yasaklanmıştır. Oyuncular müsabaka

esnasında küpe, kolye, künye, toka ve saat gibi kendilerine zarar verebilecek malzemeleri çıkartmak zorundadırlar.

9. Oyuncular zarar görme riskini kabul etmek şartıyla gözlük veya lens takabilirler. Ancak 18 yaş altı oyuncular konu ile ilgili muvafakat (izin) belgesini geleneksel oyun liderine sunmak zorundadır. Sorumluluk geleneksel oyun liderine aittir.

10. Oyuna katılanlar oyun kurallarını bilmek ve onlara uymak zorundadırlar.

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



EK-1

SPORCU BİLGİLERİ (Oyun Spor Kartı)		
T.C. KİMLİK NO		
ADI SOYADI		
ANA ADI		
BABA ADI		
DOĞUM TARİHİ		
OKULA KAYIT TARİHİ		
OKUL ADI		
SINIFI - ÖĞRENCİ NO		
CİNSİYET	ERKEK	KIZ
SEÇİLEN SPOR DALI		
EK SPOR DALLARI	1.	2.
KATEGORİSİ	(Oyun Kartlı) (İlkokullar)1.2. 3. 4. Sınıf ☐	(Oyun Kartlı) (Ortaokullar) 5. 6.7.8. Sınıf (lise) 9. sınıf ☐

SAĞLIK İZİN BELGESİ

Yukarıda kimlik bilgileri yazılı öğrencinin oyunlara katılmasında sağlık yönünden bir engeli olmadığını beyan ederim.

Velinin Adı-Soyadı
İmza-Tarih

VELİ İZİN BELGESİ

Yukarıda kimlik bilgileri yer alan ve velisi bulunduğum oğlumun / kızımın .....okulu adına oyun spor kartı çıkarmasına, il içi müsabakalara katılmasına izin veriyorum.

VELİNİN ADI SOYADI	
İMZA - TARİH	

Yukarıda kimlik bilgileri belirtilen oyuncu sporcu okulumuzun devamlı öğrencisidir.

.../.../201..
Okul Müdürü

Mühür
İmza

NOT: *OYUN SPOR KARTI ÇIKARACAK ÖĞRENCİLER İÇİN FOTOĞRAFLI NÜFUS CÜZDANINA VE BU BELGE İÇİN FOTOĞRAFA GEREK YOKTUR.*