

# GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

## MENDİL KAPMACA OYUNU 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 **Elenen Oyuncu Bekleme Yeri:** Oynayacak oyuncular bekleme ve sıralanma alanının karşısında dip çizgiden 1 m içeriden başlayıp yan çizgi boyunca uzanır. 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

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

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 **Elenen 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.

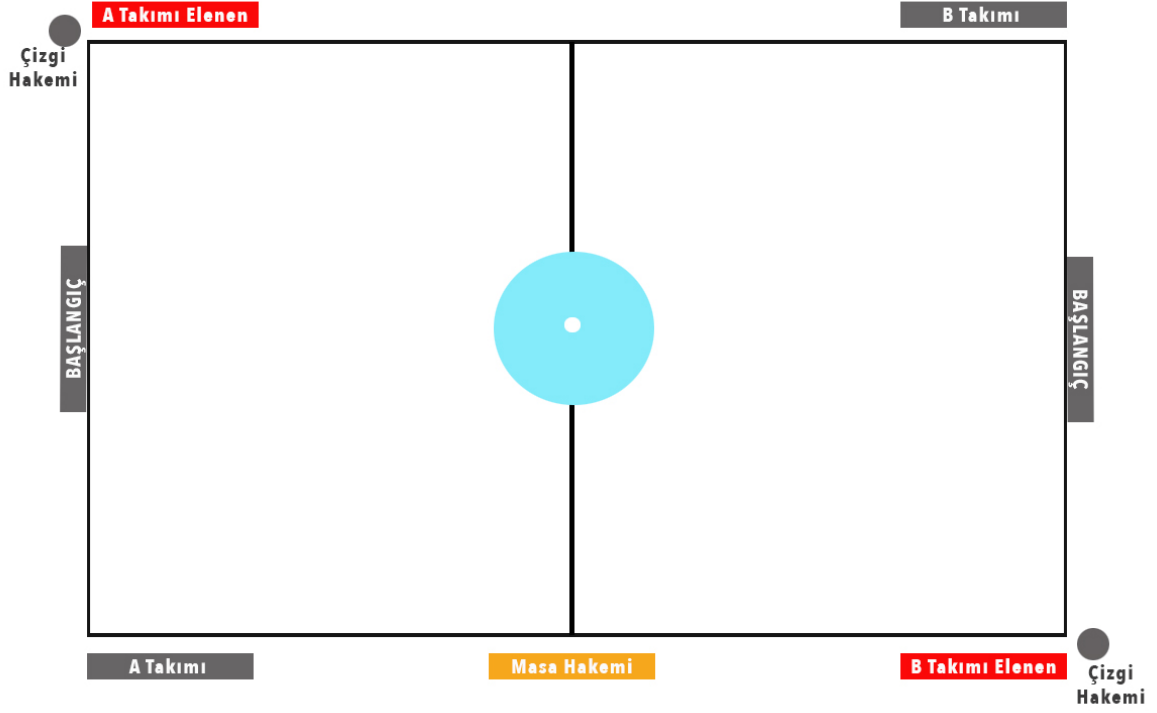
1.4.6 **Mendil Hakemi Bekleme Bölgesi:**  
Mendil hakeminin (oyunu başlatma hakemi) tarafsız bölgede yüzü sayı, skor hakemleri ve başhakeme dönük olacak; çember çizgisi ile kendisi arasından oyuncu çocukların rahatlıkla geçebileceği ve oyun yapabileceği şekilde konumlandığı bölgedir.

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.

## 2- 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. 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).

3.1.2 Takım kadrosu mutlaka karma takımlarda 8 kız 8 erkek şeklinde, kız veya erkek ayrı takımlarda 16 oyuncudan oluşturulacaktır. 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.

### **3.2 TAKIM YERLEŞİMİ**

Oyuncular dip çizgiden başlayıp 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10 şeklinde dizilirler. Galip gelen oyuncu dizilişte en sona (yarışacak takım arkadaşlarının sırası sonuna) geçer. Elenen oyuncular elenen oyuncu bekleme bölgesine geçerler.

### **3.3 MALZEMELER**

Şort, eşofman ve tişört şeklinde forma, tabanı düz spor ayakkabısından oluşur. Tabanı düz ve yumuşak spor ayakkabısı kullanılmalıdır.

### **3.4 MALZEME DEĞİŞİKLİKLERİ**

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

### **3.5 YASAKLANMIŞ EŞYALAR**

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

## **4. TAKIM LİDERLERİ**

### **4.1 KAPTAN**

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

### **4.2 OYUN LİDERİ**

Oyun lideri, takımın çalıştırıcılık görevini üstlenen oyun uzmanıdır. Takımın teknik, taktik, devam ve dayanıklılığında (Kondisyon) sorumlu kişidir. Karşılaşmada takımı oyun lideri kurar. Kendisine ayrılan alanda saha çizgilerini ihlal etmeden, hakemlerin dikkatini dağıtmayacak şekilde takımını yönlendirebilir. Takım lideri her konuda donanımlı, kurallara hakim olmalı ve dürüst oyunculuk ilkelerini benimsemek durumundadır. Aksi durumlarda BÖLÜM BEŞ uygulanır.

### **4.3 YARDIMCI OYUN LİDERİ**

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 BÖLÜM BEŞ uygulanacaktır.

## **BÖLÜM İKİ**

### **OYUN DÜZENİ**

#### **5- SAYI ALMAK, SETTE ÜSTÜNLÜK VE MAÇ KAZANMAK**

##### **5.1 SAYI ALMAK**

Başlangıç noktasına gelen oyuncu çocuk mendil hakeminin ayağını yere vurması ile çıkış yapar. ( Çizgi hakemleri çıkış yapan oyuncu çocuğun; başlangıç çizgisinde uygun durup durmadığını ve mendil hakeminin ayak işareti (yere vurması) ile çıkış yapıp yapmadığını kontrol eder. Eğer doğru çıkış yapılmış ise süreç devam eder) . Oyuncu çocuklar koşarak mendil hakeminin içinde olduğu alana gelirler. Oyun oyuncu çocuklardan birisinin 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. Oyuncu bekleme bölgesinde sıranın sonuna geçer. Elenirse elenen oyuncu bekleme bölgesine geçer.

##### **5.2 SETTE ÜSTÜNLÜK**

Takımların 10 oyuncusunun tamamının tek tur oynaması sonucu en çok puan alan takım sette üstün olur.

##### **5.3 MAÇ KAZANMAK**

Oyun iki set üzerinden üstünlük sağlayan takımın (en çok puan alan takımın) bir üst tura geçmesiyle oynanır. Mendil Kapmaca setlerinde en fazla puanı alan takım maçı kazanır.

##### **5.4 BERABERLİK**

5.4.1 Mendil kapmaca oyununda beraberlik durumunda takımların setlerde aldıkları puanlara bakılır. Toplamda 3 puanı fazla olan takım maçı kazanır. 3 puanın eşit olduğu durumlarda toplamda 2 puanı fazla olan takıma bakılır. Halen eşitlik bozulmazsa ALTIN OYUN ile oyunun sonucu belirlenir.

5.4.1.2 Halen beraberlik bozulmazsa; 3.set ALTIN OYUN ile oyunun sonucu belirlenir.

5.4.1.3 **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 puanı alan takım galip olur.

5.4.1.4 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.

#### **5.4.2 Mendil Kapmacada Puanlama Sistemi:**

5.4.2.1 **Mendili alıp vurulmadan oyunu tamamlayan oyuncu 3 puan kazanır diğer oyuncu 0 puan alır,**

5.4.2.2 **Mendili alan oyuncu vurulursa vuran oyuncuya 2 puan vurulan oyuncuya 0 puan verilir.**

5.4.2.3 **İki oyuncu mendili almazsa ikisine de 0 puan verilir.**

5.4.2.4 Başhakem yüksek sesle takımı ve puanı belirtir, masa hakemi sayıyı, elenen oyuncuyu vb. müsabaka cetveline kaydeder.

#### **5.4.3 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. Ancak yurtiçi organizasyonlarda 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; küçüklerde- miniklerde 1,80 cm- çapında bir daire alanıdır.) Bu alana her iki oyuncuda geldikleri halde girmez veya çizgi dâhil temas etmezler ise, 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 bölgeye girmiş ise oyun ve süre durdurulur. İki oyuncuda sözlü olarak hücum etmeleri konusunda uyarılır. Oyuncu çocuklar tarafsız bölgenin kendi oyun alanı tarafında ve tarafsız bölgeye (alan çizgisine) ayakları temas edecek şekilde bekletilir. Mendil hakeminin tekrar ayak işareti ile oyun başlatılır. Tarafsız alan çizgisinde temasta olduklarından dolayı mendili almazlar ve 20 saniyelik süre dolarsa iki oyuncuda elenmiş olur. Tarafsız alan içinde olmaları nedeni ile süre 17 saniyeden geriye doğru sayılır.

### **6.5.2 10 saniye kuralı (paylaşılmayan 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 saniye kuralı**

Oyuncu çocukların bir tanesinin tarafsız bölgeye girmesi veya tarafsız alan çizgisine teması ile 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 saniye kuralı**

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 çizgiler dâhildir. Çizgi ve çizgi içindeki çocuk oyundaki oyuncudur. Oyun hakemin ayağını yere vurması ile başlar. Her hangi bir durumda oyun düdükle durdurulur.

**7.2 Oyun dışı oyuncu:** Oyuncu çocuğun vücudunun tamamı, oyun kategorilerine göre belirlenen oyun alanının dışına çıkması halinde oyun dışı olmuş sayılır. Oyuncunun bir ayağının saha dışına temas etmesi diğer ayağının havada olması durumunda da oyuncu saha dışına çıkmış sayılır. Ancak oyuncunun saha içinde sıçraması sonucunda havada ise saha dışında sayılmaz.

#### 7.3 Mendille Oynama

**7.3.1 Mendil Tutuşları:** Mendil Hakeminin sağ ya da sol elinin işaret ve orta parmağının arasına bir köşesinden ikiye katlanarak tutulur.

**7.3.2 Tutma Özellikleri:** Mendil ne çok sıkı ne de çok gevşek, yere düşmeyecek şekilde tutulur. Oyuncu çocuğun tutup çekmesi ile alınabilir durumda olmalıdır.

#### 7.3.3 Mendil kaparken yapılan hatlar:

7.3.3.1 Mendil hakeminin tuttuğu mendile oyuncu çocuk vücudunun her hangi bir yerinin (koşu anında veya geçişlerde istisnai durum olarak saçının değmesi hata olarak değerlendirilmez) değmesi hata olarak kabul edilir.

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

7.3.3.4 Oyuncuların mendil alırken daire içinde birbirlerine dokunmaları veya değmeleri hata olarak kabul edilir.

7.3.3.5 Kasten yapılan temas durumlarında başhakem hakem heyetinden görüş alarak kasten temas eden oyuncu diskalifiye edilir ve puan karşı takımın hanesine yazılır.

#### 7.4 Mendil Hakeminin Elindeki Mendil

**7.4.1 Her iki kişinin Elindeki Mendil(Paylaşlamayan):** Oyuncu çocukların aynı anda mendili tutarak çekmeleri durumudur (ki bu süre 10 saniyedir) mücadele birbirlerine değmeden devam eder. 10 saniyede alan oyuncu hücumuna devam eder. Ancak 30 saniye kuralı temel olarak



hepsi için geçerlidir.

**7.4.2 Mendil Kapma Dairesinin içindeki süre:** Mendil Kapma alanı içinde mendili alıp çıkma süresi 20 saniyelik süredir. Oyunculardan herhangi birinin mendili almaması durumunda da her iki oyuncu da set dışı kalmış sayılır.

**7.4.3 Mendil Kapan oyuncunun koşu alanı:** Mendili kapıp kaçan oyuncu kategorilere göre belirlenen oyun alanı içinde vurulmadan istediği yönde koşabilir. Ancak çıkış yeri sadece kendi takımın olduğu alan dip çizgisidir. Dip çizgi yan çizgi kesişme alanından önce çıkılamaz.

## 7.5 Çıkışlar

**7.5.1 Bir setteki tur:** Eleyen oyuncu takımının en son oynayacak oyuncudan sonra sırasına gelerek bekler. 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 alanının 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 yaptığı temaslar hatalı hücumdur. Bu durumda hatayı yapan hücum oyuncusu hakem tarafından oyun durdurularak set dışı bırakılır. 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 oyununa devam eder.

## **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 hücum 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 temasa rağmen kural dışı savunma yapan oyuncu set dışı kalır.

**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 duraklama talepleri:** Her sette Oyun Liderinin 1 mola hakkı vardır. Molalar 60 saniyedir.

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

**8.1.3 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.

##### 8.1.4 İstisnai Oyun Duraklamaları

###### 8.1.4.1 Sakatlanma:

8.1.4.2 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.

8.1.4.3 Eđer sakatlanmıř bir oyuncu kurallara uygun veya istisnai olarak deęiřtirilemiyorsa, bu oyuncuya 3 dakikalık bir iyileřme sũresi tanınır, ancak bir maçta aynı oyuncuya bu hak birden fazla verilmez. Oyuncu bu sũre ierisinde iyileřmez ise hũkmen yenilmiř sayılarak yarıřmaya kaldıęı yerden devam edilir.

8.1.4.4 Hũcum oyuncusu mendili alır, daire dıřına ıkar bu arada hibir mũdahale olmadan kayar ve yere dũřer ve savunma oyuncusu tarafından vurulmak istenirse buna izin verilmez. Bařhakem oyunu durdurur. Eđer dũřen oyuncuda bir sakatlık sũz konusu olup kurallara uygun bir deęiřiklik yapılamazsa 3 dakika iyileřme sũresi beklenir. Dũřen oyuncu kaldırılır eđer bir sakatlık sũz konusu deęilse ki sakatlıęa bařhakem karar verir. Her iki oyuncu ilk bařlangı izgisine gũnderilir ve oyun yeniden bařlatılır. Ancak hũcum oyuncusu mendili alıp kaarken temastan sonra dũřerse oyun kuralları dâhilinde sayılır.

8.1.5.5 Harici mũdahale: Oyun esnasında herhangi bir harici mũdahale veya saha ihlali olursa oyun durdurulur ve yarıřma tekrarlatılır. Oyunun oynanmasında hakemlerden kaynaklanan istisnai durumlarda da oyun tekrarlanır.

## **8.2 GECİKTİRMELER**

8.2.1 Oyun bařlamadan ve oyun esnasında (oyuncu deęiřiklięi sũresini uzatmak-uygun olmayan deęiřiklik talebi istemek- oyun duraklamalarını uzatmaya alıřmak- takım mensubunun oyunu geciktirme hareketleri) oyunu engelleyen tũm hareketler geciktirme davranıřı olarak kabul edilir.

8.2.2 Geciktirme Yaptırımları: Bařhakem tarafından tespit edilen geciktirme davranıřlarında ilk geciktirme davranıřı 'GECİKTİRME UYARISI' aynı takımın aynı maçtaki geciktirme hareketleri hatalı davranıř olarak kabul edilir ve 'GECİKTİRME İHTARI' uygulanarak, takımın sırasında oyuncu ocuęu set dıřı bırakılır. Devam etmesi durumunda takım liderine 8.1.4 kuralı uygulanır.

8.2.3 Uyarı ve geciktirme ihtarı takıma ait yaptırımlardır ve tũm ma iin geerlidir.

8.2.4 Bũtũn geciktirme yaptırımları mũsabaka cetveline kaydedilir.

## **9- OYUNCU DEęİŐİKLİęİ**

9.1 İlk set mutlaka oyuna bařlanılan oyuncularla tamamlanır. Set aralarında yapılacak deęiřikliklerde yazı hakemine oyuncu ocukların forma numarası yazılı pusulasının ıkıř sırası takibi yapılması iin verilmesi zorunludur. Set arasında oyuncu deęiřiklięi kısıtlaması yoktur. Oyun lideri istedięi sayıda oyuncu deęiřiklięi ve sıralama deęiřiklięi yapabilir. Set bařladıktan sonra oyuncu deęiřikli yapılmaz. Karma takımlarda deęiřiklikler kız oyuncu- kız oyuncu, erkek oyuncu-erkek oyuncu ile yapılır.

9.2.1 **İstisnai deęiřiklik:** Oyuncu ocuęun sakatlanması durumunda oyunun durma esasına bakılmaksızın hakemin oyunu durdurması ile oyuncu deęiřiklięi

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 durumunda takımın oyuna girmeyen oyuncusu yoksa 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 alınmaz. 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**

### **12- DAVRANIŞ KOŞULLARI**

#### **12.1 Oyun ilkesine uygun davranış:**

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.

12.2 **Dürüst oyunculuk:** Oyuna katılanlar, dürüst oyunculuk anlayışı içerisinde sadece hakemlere karşı değil, aynı zamanda diğer görevlilere, rakiplerine, takım arkadaşlarına ve seyircilere karşı da nazik ve saygılı 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 sözlü veya el işaretleriyle uyararak, 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 **Yaptırımlara yol açan hatalı davranışlar:** Takım mensuplarından birinin resmi görevlilere, rakiplerine, takım arkadaşlarına veya seyircilere yönelik hatalı davranışı, hatanın ciddiyetine göre üç ayrı kategoride sınıflandırılır.

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 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 yaptırımını 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 yaptırımını uygulanır. Bu tür eylemi yapan takım mensubu ise hiçbir sonuca bakılmaksızın diskalifiye yaptırımını 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.

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

## 15- YAPTIRIM KARARLARI

UYARI :Sözlü veya el işareti, kart yok

İHTAR :Sarı kart

OYUNDAN ÇIKARMA :Kırmızı kart

DİSKALİFİYE :Sarı + kırmızı kart (birlikte)

Güncellenme Tarihi : 22/10/2023  
www.istanbulokul.org

**İSTANBUL OKUL SPORLARI  
İL TERTİP KOMİTESİ**