

DADAY KAYMAKAMLIĞI

DADAY İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

“ SAĞLIK-HAREKET - NEŞE ” PROJESİ UYGULAMA YÖNERGESİ

|  |  |
| --- | --- |
| Projenin Adı | “SAĞLIK-HAREKET - NEŞE ” |
| Projenin Konusu | Öğrencilerin, Psikomotor,Duygusal,Bilişsel ,Dil ve Sosyal gelişimine katkı sağlayacak modern çağın gerektirdiği aktiviteleri yaparak , unutulmuş ya da unutulmaya yüz tutmuş oyunları gelecek nesillere aktarmak. |
| Proje Başkanı | Daday İlçe Milli Eğitim Müdürü Ahmet ŞİRİN |
| Proje Koordinatör Kurulu | * İlçe Milli Eğitim Şube Müdürü-Gülseren ANBARCI * Özel Büro-Cemil KILIÇ * Ataol Sertan ÖZTÜRK-Atatürk Ortaokulu-Beden Eğitimi Öğretmeni * Füsun DÖNMEZ-Selalmaz –YBO-Beden Eğitimi Öğretmeni * Murat ÇOLAK-Şehit Ümit Demirci ÇPAL-Beden Eğitimi Öğretmeni * Merve SAKİ-Anadolu İmam Hatip Lisesi-İHL Meslek Dersleri * Işılay DEMİR-Miralay Halit Bey İlkokulu-Sınıf Öğretmeni |
| Projenin Yasal Dayanağı | 1739 Sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu  Milli Eğitim Bakanlığı İlköğretim ve Orta Öğretim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği |
| Projenin Bütçesi | KULLANILACAK MALZEMELER YAKLAŞIK MALİYET   * Futbol Topu (10 Adet) - 1000 tl * Voleybol Topu(5 Adet) - 500 tl * Basketbol Topu(5 Adet) - 250 tl * Badminton Topu(5 Kutu) - 250 tl * Dart(5 Adet) - 300 tl * Bocce(5Adet) - 500 tl * Mendil (10 Adet) - 100 tl * Halat (5 Adet) - 100tl * Topaç(5 Adet) - 150 tl   TOPLAM YAKLAŞIK MALİYET : - 2650 TL |
| Projenin Amacı ve Hedefleri | * İçinde bulunduğumuz dönemde ülkemizin ve tüm dünyanın üstesinden gelmek için uğraştığı COVİD-19 Salgınının yarattığı olumsuz ruh halini çeşitli etkinliklerle öğrencilerimizin üzerinden bir nebzede olsa silebilmek. * Kültürümüzün bir parçası olan unutulmaya yüz tutmuş eski oyunları gün yüzüne çıkarmak * Öğrencilerin çeşitli etkinliklerle psikomotor, duygusal,duyuşsal,dil ve sosyal gelişimine katkı sağlamak. * Grup çalışması, işbirlikçi çalışma, verilen yönergeye uyma ve yardımlaşma becerileri kazandırmak. * Beden eğitimi ve sosyal etkinlik derslerini eğlenceli ve aktif kılmak. * Oyun kültürünü öğrencilere yerleştirerek onların zararlı alışkanlıklardan uzak durmasını sağlamak ve sağlıklı bir yaşam sürmelerine katkıda bulunmak. * Kültürel birikimin mevcut kuşağa aktarılmasını sağlayarak milli bilinç uyandırmak. * Ders dışı etkinliklere katılma alışkanlığı kazandırarak, öğrencilerin mutlu olmalarını sağlamak * Bireylerin hareket kabiliyetlerinin arttırılması yoluyla zihinsel, fiziksel ve bireysel yönden sağlıklı bireyler yetiştirmek. * Öğrencilerin kendine güvenen, özgüveni yüksek ve arkadaşlarıyla kolay iletişim kurabilen yardımlaşma ruhuna uygun hareket etmelerini sağlamak. |
| Projenin Uygulanacağı Yer | İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı tüm okullarda,ilkokul,ortaokul ve lisedeki gönüllü öğrenciler. |
| Proje Özeti | * Türk Milli Eğitim Sisteminin genel amaç ve temel ilkeleri doğrultusunda öğrencilerin ders dışı faaliyetlere olan ilgilerini öne çıkarmak ana fikriyle oluşturulmuş bir projedir. Öğrencilerin duygusal ve fiziksel yönden gelişimini sağlayan en doğal öğrenme ortamı oyun zamanıdır. Oyun, çocuğu yetişkin hayata hazırlayan en etkin yoldur.Günümüz dünyasında yaşanan teknolojik ve sosyal gelişmeler oyunların yerini bireyselleştirilmiş sanal oyunların almasına ve eski oyunların unutulmasına yol açmıştır.Oyunlarımızın öğrencilerimize oynatılması aşamasında okullarımızdaki mevcut şartlar ve olanaklar düşünülerek hareket edilmiştir.Herhangi bir maddi kayıp söz konusu değildir.Oyunlarımız önce okullarda beden eğitimi ve sosyal etkinlik derslerinde oynatılacaktır.Dönem sonunda belirlenen takvimde ilçe gençlik spor salonunda okullar bazında oynanacaktır.   ETKİNLİKLERİMİZ   * BİSİKLET GEZİNTİSİ VE ORYANTİRİNG(Ortaokul- lise)-Nisan-Haziran * GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI(İlkokul-Ortaokul)-Nisan-Haziran   -Mendil Kapmaca  -Verilen ritim ve müzik eşliğinde sandalye kapmaca  -Çuval yarışı  -Topaç çevirme yarışması  -Halat çekme   * SPOR ORGANİZASYONLARI(İlkokul-Ortaokul-Lise) - Mayıs   -Futbol  -Basketbol  -Voleybol  -Badminton  -Dart  -Bocce   * TREKKİNG(İlkokul-Ortaokul-Lise)- Haziran * İLÇE YARIŞMALARININ YAPILMASI-Haziran |
| Projenin Uygulama Adımları | PROJE UYGULAMA ADIMLARI     |  |  |  | | --- | --- | --- | | YAPILACAK FAALİYET | YER | TARİH | | Kaymakamlık olurunun alınması | Kaymakamlık |  | | İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünün Okulları Bilgilendirmesi | İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü |  | | İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından oyun takviminin belirlenmesi | İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü |  | | Oyunların oynanacağı alanın belirlenmesi | Okullar-İlçe Gençlik Spor.S. |  | | Oyunların Okullarda Oynanması | Okul Oyun Bahçeleri |  | | Okullar tarafından oyunlarda birinci olan kişi/ grupların belirlenmesi | Okul Oyun Bahçeleri |  | | İlçedeki dengi okulların ilçe içerisinde yarışmalarının yapılması | İlçe Gençlik Spor sahası ve salonu |  | | İlçe yarışmalarında dereceye giren kişi/okulların belirlenmesi | İlçe Gençlik Spor sahası ve salonu |  | | Ödüllendirme | İlçe Gençlik Spor sahası ve salonu |  | | Proje etkinlik dosyasının teslim edilmesi | İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü |  | |
| Projenin Başlama ve Bitiş Tarihi | 2020-2021 Eğitim –Öğretim Yılı 2. Yarıyıl dönemi  01/03/2021 (Başlangıç) 18/06/2021 (Bitiş) |
| Katılım Koşulları | Oyunlarda oynayabilmek veya yarışabilmek için sağlık sorunları hariç herhangi bir şart aranmamakla birlikte öğrenciler veli iznine bağlı olarak gönüllülük esasına göre katılacaklardır.  Dengi okullar arasında ilçe yarışmalarına İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünün belirleyeceği sayı kadar katılım sağlanacaktır. |
| Proje Çıktıları | * Günümüz spor oyunlarını, unutulmuş /unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunlarımızın şuan ki nesil tarafından öğrenilmesini sağlayacak. * Halk kültürümüzün bir parçası olan çocuk oyunlarımızı nesilden nesile aktarmak * Oyunlarımızın ve etkinliklerimizin eğitsel ve öğretsel niteliklerinden faydalanılarak öğrencilerimizin kişisel,sosyal,duygusal, dilsel ve psikomotor gelişimlerine katkı sağlayacak. * Oynanan oyunlar ve yarışmalardan İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne gönderilen fotoğraflardan albüm yapılacaktır. |

EK1-Oyun Kuralları

EK2-Oyun ,Etkinlik ve Yarışma Takvimi

BİSİKLET GEZİNTİSİ: Daday İlçe meydanından başlayarak Yumurtacı Gölet’i ve etrafının gezilmesi

|  |  |
| --- | --- |
| ORYANTİRİNG OYUN KURALLARI | * Organizatörler ilk olarak hedefleri parkura yerleştirirler.Katılımcılara harita ve kontrol kartları dağıtırlar. * Oryantiring hedef noktalarında turuncu beyaz bayraklar yer alır. * Sporcu hedefe geldiğinde elinde bulunan hedef kartına hedefte bulunan zımbayı basar ve bir sonraki hedefine devam eder. * Verilen hedeflere ulaşamayan yarışmacılar diskalifiye edilir. * Müsabaka sırasında sporcuların birbirini takip etmesi yasaktır. * Oyundaki tüm hedefleri bularak yarışmayı en kısa sürede tamamlar. |

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

|  |  |
| --- | --- |
| MENDİL KAPMACA  MENDİL KAPMACA  MENDİL KAPMACA  MENDİL KAPMACA  MENDİL KAPMACA  MENDİL KAPMACA  MENDİL KAPMACA  MENDİL KAPMACA  MENDİL KAPMACA  MENDİL KAPMACA  SANDALYE KAPMACA | **MENDİL KAPMACA OYUNU**  **TANIMLAR – TERİMLER**  **TARAFSIZ 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.  **KALE ÇİZGİSİ (DİP ÇİZGİ):** Oyun sahasının 15 m.lik kısa kenarlarına denir. Mendili alan oyuncu kendi kale çizgisini ebelenmeden geçmek zorundadır.  **KENAR ÇİZGİSİ:** Oyun sahasının 25 m.lik uzun kenarlarına denir. Oyuncuların kaçarken veya kovalarken bu çizgilere basmaları yasaktır.  **HÜCUM OYUNCUSU:** Müsabaka sırasında, setlerde mendili almakla yükümlü olan oyuncudur. Hangi takımın o sette hücum takımı olacağı; sayışma sonucunda belirlenir.  **SAVUNMA OYUNCUSU:** Set süresince hücum oyuncusunu ebelemeye çalışan oyuncudur. Savunma oyuncusu da kendi isteğiyle mendili alıp kaçabilir. Hangi takımın o sette savunma takımı olacağı; sayışma sonucunda belirlenir.  **OYUNCU DEĞİŞTİRME ÇİZGİSİ:** Masa hakemi tarafındaki kenar çizgisidir. Her takım kendi yedek oyuncu alanının bulunduğu taraftan oyuncu değişikliği yapar.  **YEDEK OYUNCU BÖLGESİ:** Oyun sahasının her iki yanında, masa hakeminin iki tarafında bulunan oturma bölgesidir.  **OYUN LİDERİ:** Takım oyuncularından sorumlu öğretmendir. oyun lideri; müsabaka isim listesini ve pozisyon kağıdını masa hakemine teslim eder, müsabaka süresince takıma taktik verir, oyuncu değişikliği talebinde bulunur.  **TAKIM KAPTANI:** Oyuncular arasından seçilmiş olan oyun içinde ve dışında takım arkadaşlarının davranışlarından sorumlu olan öğrencidir. **Takım kaptanı oyun esnasında mola ve oyun durakladığında oyuncu değişikliği talebinde bulunabilir.**  **BAŞHAKEM:** Müsabaka esnasında bütün yetkiler başhakemdedir, başhakem sahanın içinde hareketli olmalıdır.  **ÇİZGİ HAKEMİ:** Müsabaka esnasında başhakeme yardımcı olan çizgi ihlallerini kontrol eden hakemdir.  **MASA HAKEMİ:** Çizelgeyi tutup, oyuncu değişikliklerini takip eden, skor çetelesini tutan hakemdir.  **OYUNUN KISA TANIMI**  Mendil kapmaca oyunu 10’ar kişilik iki takım arasında oynanır. Takımlar sayışmadan sonra saha seçimi yaparak yerlerini alırlar.  Oyuncular dip çizginin gerisine forma numaralarına göre küçükten büyüğe doğru sıralanırlar. En küçük numaralı iki rakip oyuncu dip çizgilerinde çıkış pozisyonunu aldıktan sonra hakemin işaretiyle mendili alabilmek için harekete geçerler.  Mendili alan oyuncu rakip oyuncu tarafından ebelenmeden kendi dip çizgisinin gerisine geçebilirse takımı bir puan kazanır ve rakip oyuncu oyun dışı kalır.  Savunma yapan oyuncu mendili alan oyuncuyu kendi dip çizgisinin arkasına geçmeden ebelerse takımı bir puan kazanır ve mendili alan oyuncu oyun dışı kalır.  Kazanan oyuncu kendi takımının sırasının sonuna geçerek yarışmaya devam eder. Oyun bu şekilde takımlardan birisinin oyuncularının tamamı elenene kadar devam eder.  Takımlardan hangisinin oyuncularının tamamı elenirse o takım seti kaybetmiş rakip takım seti kazanmış olur. Oyun üç set üzerinden oynanır. İki set kazanan müsabakayı kazanmış olur.  **OYUN ALANI**    **1**. 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 28 m x 15m ebadında dikdörtgen olmalıdır.  **3**. **Tarafsız Bölge:** Sahanın tam ortasında 3,60m çapında, mendil hakeminin mendili tutacağı, daire şeklindeki alandır. Mendili alan oyuncu tarafsız bölgeyi terk etmeden ebelenemez, tarafsız bölge terk edildikten sonra ebelenebilir. Mendili alan oyuncu; ayaklarından birinin tarafsız bölgenin dışına çıkmış olması ve içerdeki ayağın yerden kalkmış olması ile alanı terk etmiş sayılır. Oyuncu ayaklarından birini alanın dışına çıkararak diğer ayağı kaldırmadan aldatma yapabilir. Mendili alan oyuncu tarafsız bölgeyi terk ettiği anda, tarafsız bölge özelliğini kaybeder.  **4.Oyuncu Değiştirme Çizgisi:** Masa hakemi tarafındaki kenar çizgisidir. Her takım kendi yedek oyuncu alanının bulunduğu taraftan oyuncu değişikliği yapar.  **5**. Sahadaki bütün çizgiler 5cm kalınlığındadır.  **6.** Masa hakeminin her iki yanında (sağında ve solunda) 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 seçme hakkına sahip olur.  **2. Her iki takımın, her sette 1 dakikalık 2 mola hakkı vardır.** Geleneksel oyun lideri istediği zaman oyuncu değiştirme talebini masa hakemine bildirir. Başhakem oyun durakladığı zaman oyuncu değişikliğini gerçekleştirir.  **3.** Set aralarındaki dinlenme süresi 5 dakikadır.  **4.** Maç öncesinde takımlara 15 dakika ısınma süresi verilir.  5. Oyuna sayışma ile başlanır.Sayışmayı kazanan takım hücum veya savunmayı seçme hakkını kazanır.  **6.**  Bir oyuncunun hücum süresi 30 saniyedir.  **7.**  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.  **MALZEMELER:**  **1**. Oyuncunun malzemeleri forma, şort, çorap, dizlikve 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. Oyunda kullanılacak ayakkabı salon ayakkabısı olacaktır. Ayakkabıların kaymasını engellemek amacı ile ayakkabıların tabanına herhangi bir madde sürülemez. Isınma süresince yabancı madde sürdüğü belirlenen takım uyarılacak, maç saatine kadar standartlara uygun hale gelmeyen takım sahaya alınmayıp hükmen yenik sayılacaktır. Tek oyuncunun sürdüğü fark edilirse, bu oyuncu diskalifiye edilecektir. 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.  **TAKIMLARIN OLUŞUMU:**  **1**.Takımlar kız- erkek karma olarak oluşturulur. Geleneksel çocuk oyunları müsabakaları, sınıflar arası müsabakalar şeklinde yapılmaktadır. **O sınıfta ki öğrenciler arasında olup; yönergede belirtilmiş olan yaş kategorisine uymayan öğrenciler takıma alınmayacaktır.** Yaş sınırına uymayıp takımda olduğu tespit edilen öğrenciler müsabakaya alınmayacaktır.  **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. Oyuncuların 4’ü yedektir.  **3**. Takımlar en az 10 oyuncuyla müsabakalara katılmak zorundadırlar. 10 oyuncunun altında müsabakaya gelen takım hükmen mağlup sayılır. Müsabaka esnasında 10 asil oyuncusundan bir ya da daha fazla oyuncusu sakatlanmış ve oyuncu değişikliği yapacak yedek oyuncusu da yoksa takım hükmen yenilmiş sayılır.  **5**. Takımda 10 asil 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 mesafesini; oyun alanının dışına çıkmamak kaydıyla BAŞHAKEM belirler.** Adımlama mesafesi boyunca her oyuncu adımlama hakkı kendisinde iken birer 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**. **Oyun lideri, her set başlangıcında oyuncu pozisyon listesini, set başlamadan önce vermek zorundadır. Set başladıktan sonra oyuncuların sıralamalarını değiştiremez. Oyun lideri pozisyon sıralamasını yaparken kız erkek sıralamasını istediği gibi yapabilir.**  **4**. **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.**  **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.** Tarafsız bölgede her iki oyuncunun da mendili aynı anda tutmaları durumunda başhakem mendili alma hakkını hücum oyuncusuna verir. **Tarafsız bölgeye aynı anda gelen iki oyuncunun çarpıştığı durumda; savunma oyuncusu elenir.**  **9**. Oyun süresince veTarafsız bölgede hakeme dokunmak yasaktır. Dokunan oyuncu elenir.  **10**. Hakemin çıkış işaretiyle süre başlar. 30 saniye tamamlanmadan oyunculardan biri mendili alıp kendi yarı alanındaki dip çizgiden mendil ile birlikte geçmek zorundadır. Mendili alan oyuncunun; mendille beraber kendi dip çizgisine (kale çizgisine) tek ayağıyla basması yeterlidir. Kaleyi geçmiş sayılır. Bu durumda ebelense de geçerli sayılmaz.  **11**. 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.  **12.** Mendili alan oyuncu 30 saniyelik sürede kendi yarı alanındaki dip çizgiyi geçemezse elenir.  **13**. Oyunculardan ikisi de 30 saniye sürede mendili almazlar ise, sete başlarken hücum oyuncusu olmayı seçen takım oyuncusu elenmiş olur.  **14**. 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.  **15**. Mendili almış olan oyuncuyu ebeleme, sadece el ile dokunarak yapılabilir. Ayakla ebeleme yapılamaz, yapılır ise bunu yapan oyuncu oyun dışı kalır.  **16**. Mendili almış olan oyuncuya kasti olarak sert bir şekilde vuran oyuncu oyun dışı kalır. Bu kararı başhakem verir.  **17**. 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. **Kovalayan veya kaçan oyuncu kenar çizgileri ihlal ederse elenir.Çizgilere basmak yasaktır.**  **18.** Mendili alan oyuncu istem dışıdüşerse, 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 ikinci defa düştüğünde bu kural uygulanmaz ebeleme yapılabilir. Kovalayan oyuncu düşerse oyun devam eder.  **19.** Hakemi aldatmaya yönelik davranışlarda bulunan oyuncular ve geleneksel oyun liderleri oyun dışı kalır. Bu kararı başhakemi verir.  **20.** Takımda yarışan tek bir oyuncu kalması halinde; bu oyuncuya her koşudan sonra başhakemin belirleyeceği kadar dinlenme süresi verilir. ( en az 30 sn)  **21.** Oyun sonunda rakip takımın 10 oyuncusunu da oyun dışı bırakan takım seti kazanır.  **22**. Geleneksel oyun lideri istediği zaman oyuncu değiştirme talebini masa hakemine bildirir. Mendil hakemi oyun durakladığı zaman oyuncu değişikliğini gerçekleştirir. Bir sette en fazla 4 oyuncu değiştirilebilir. Oyuncu değişiklikleri kız – erkek dengesi bozulmadan yapılır.  **23**. Değiştirilen oyuncu aynı sette oyuna tekrar alınamaz.  **24**. Yedek oyuncular, oyun esnasında kendileri için belirlenmiş olan, yedek oyuncu alanında beklerler.  **25.** Oyun esnasında ciddi bir sakatlık meydana gelirse, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık personelinin sahaya girmesine izin vermelidir.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. Sakatlanan oyuncu oyun alanını terk etmeden oyun alanında oturursa müsabaka devam eder. Ancak oyuncu değiştirme hakkı tamamlanmış ve oyuncu da oyun alanını terk etmek zorunda ise asil takım sayısının altına düştüğü için takım o seti kaybeder.  **26**. Oyuna katılanlar oyun kurallarını bilmek ve kurallara uymak zorundadırlar.  **27. Oyun liderleri müsabaka esnasında oyuncularına kırıcı, aşağılayıcı şekilde davranamaz. Bağırarak taktik veremez. Bu kurallara uymayan oyun liderleri oyun alanı dışına çıkartılır. Olumsuz davranışlarına devam eden oyun liderinin takımı hükmen yenik sayılacaktır.**  **28.**  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.  **30**. Oyuna katılanlar sportmenliğe yakışır bir şekilde hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadırlar  F:\2015 taslak oyun kuralları\oyun saha ölçüleri\Slayt3.JPG  OYUN KURALLARI   * Yarışmacı sayısından 1 az sandalye ile oynanır * Masa hakemlerinin kontrolünde verilen ritim yada dans müziği eşliğinde oynanır,müzik sesi kesildiği an sandalyeye oturamayan sporcu elenmiş sayılır. * En son kalan oyuncu yarışmayı kazanır. |

|  |  |
| --- | --- |
| **HALAT ÇEKME**  **ÇUVAL VE TOPAÇ ÇEVİRME**  **HALAT ÇEKME**  **ÇUVAL VE TOPAÇ ÇEVİRME**  **HALAT ÇEKME**  **ÇUVAL VE TOPAÇ ÇEVİRME**  **HALAT ÇEKME**  **ÇUVAL VE TOPAÇ ÇEVİRME**  **HALAT ÇEKME**  **ÇUVAL VE TOPAÇ ÇEVİRME**  **HALAT ÇEKME**  **ÇUVAL VE TOPAÇ ÇEVİRME**  **HALAT ÇEKME**  **ÇUVAL VE TOPAÇ ÇEVİRME**  **HALAT ÇEKME**  **ÇUVAL VE TOPAÇ ÇEVİRME**  **HALAT ÇEKME**  **ÇUVAL VE TOPAÇ ÇEVİRME**  **HALAT ÇEKME**  **ÇUVAL VE TOPAÇ ÇEVİRME**  **HALAT ÇEKME**  **ÇUVAL VE TOPAÇ ÇEVİRME**  **HALAT ÇEKME**  **ÇUVAL VE TOPAÇ ÇEVİRME**  **HALAT ÇEKME**  **ÇUVAL VE TOPAÇ ÇEVİRME**  **HALAT ÇEKME**  **ÇUVAL VE TOPAÇ ÇEVİRME**  **HALAT ÇEKME**  **ÇUVAL VE TOPAÇ ÇEVİRME**  **HALAT ÇEKME**  **ÇUVAL VE TOPAÇ ÇEVİRME** | **HALAT ÇEKME OYUN KURALLARI**  Halat çekme yarışları tespit edilebilen en eski tarih olarak Osmanlı imparatorluğu döneminde askerlerin kuvvet kazanması, adeta kuvvet ölçüm testi gibi dayanıklılık ile kol kuvveti amaçlı olarak yapılmış sonraları yine aynı şekilde askerlerce, yetişkin, genç ve sonraları da çocuklarca oyun haline yani yarışma haline dönüştürülmüş ve günümüzde de yarışmaları yapılmaktadır. Ancak her oyunda olduğu gibi bu oyunda maalesef unutulur konuma gelmiştir. Oysa okullarda, derslerde sokakta veya her türlü festivallerde de çokça oynanır durumda görülür. Halat çekme yarışı yapılırken zamanımızda az yapılır ve yaşanır haldedir. Federasyonun yaptığı derleme çalışmaları sonucu bu özel kuvvet ve yetenek hatta taktik isteyen yarışmayı tekrar gündeme taşıyarak özünü değiştirmeden yarışma kuralları ile donatarak tekrar yaşanır ve yaşatılır hale getirmiştir. Grupla yapılan yarışmada kuvvetlerin birleşimi ile rakibi tarafsız alandan başlayarak orta çizgi (burası sınırdır) geçirip kendi sahasına getirmektir. Rakip oyuncuların tamamını kendi sahasına kadar taşıyabilmektir. Zorluk derecesi yüksektir, tamamen kuvvetlerin yarışması olarak adlandırılabilir, oldukça heyecanlıdır. Seyredenlerce yüksek tempolu olarak desteklenmektedir. Bu da oyuna heyecan, zevk ve güç katmaktadır. Her yaşta kişilerce halat çekme yarışı yapılabilir ancak yarışmacıların dağılımı dengeli olmalıdır. Dengeli dağılım yapıldığında çok çekişmeli bir yarışmaya tanık olmamak içten değildir. **BÖLÜM I** **TESİSLER VE DONANIM** Yaş Grubu: 7. Sınıflar **1.Oyun sahası ölçüleri** Oyun alanı dikdörtgen düz bir zemin olup bu zemin parke, beton, sentetik, toprak ve çim şeklinde bir alandır. Takımlar 6 oyuncudan oluşur.3 turlu(set) olarak yarış yapılacağından bir turda (sette)bir takımın 6 oyuncusu yarışır. Bir sette oyuncu oranı ise 3 erkek+3 kız olacaktır. Daha fazlasına ve eksiğine izin verilmez. Toplam 3 set oynanır. Bir setin yarışma süresi 5 dakikadır, bu süre içinde rakibini orta çizgiye veya kendi tarafsız saha çizgisine çekememiş takımların setleri berabere sonuçlanmış sayılır ve puanları olarak 0 (sıfır) olarak biter. Rakip takımın ilk oyuncusunun ayağını orta çizgiye kadar çeken takım 1 puan, kendi tarafsız saha çizgisine çekmiş olan takımlar bunun karşılığında 2 (iki)puan alırlar. Yarışma bir başlatma (başhakem) hakemi, 2 halat kontrol (çizgi) hakemi, bir süre hakemi ve bir yazı hakemi olmak üzere 5 hakemle yürütülür. Takımların ile hakemlerin duracağı yerler aşağıda saha da belirlenen şekilde olur. Yarışma başhakemin düdüğü ile başlar ve süre hakemi saati çalıştırır ve 5 dakikalık süre dolduğunda düdükle sürenin bitimini bildirir. Halat kontrol (çizgi)hakemleri yarışma anında oyuncuların oyun alanı dışına çıkıp çıkmadıklarını ve yarışma kurallarına dikkat edip etmediklerine bakar. Yazı hakemi ise set sonuçlarını dolayısı ile maç sonunda maçın kazanan takımı kayıt altına alır ve hakemlere imzalatır. **Oyun sahasının yüzeyi:** Spor Salonlarında: Oyun sahası parke ya da tahtadan oluşur. Ayrıca tartan zeminde uygundur. Oyun sahası: Çim, toprak zemin ya da betondan da olabilir. Zemin pürüzsüz ve düzgün olmalıdır. Resmi müsabakalar çim ya da parke, sentetik ve tartan zeminlerde yapılabilir. **Oyun alanındaki çizgiler:** Çizgiler 5cm kalınlığında zeminin zıt renginde, zemin genelde açık renkte olmalıdır. **Bölgeler ve sahalar:** Oyuncu Bekleme Sahası: Uzun kenar çizgisinden 2 mt uzaklıkta çizilecek ve 1 mt genişlikte 10 mt uzunluğunda dikdörtgen bir alanda yarışacak oyuncular bekler. Yarışması biten oyuncular ise alanın kısa kenar çizgilerine 2-2,5 mt uzaklıkta belirlenen çizgi gerisinde beklerler. Yarışma alanı kategorilere göre uzunluk temel olmak kaydıyla 1,5 mt genişlikte olan alandır. Hiç bir oyucu bu alan dışında yarışamaz. Isı: En düşük ısı 10° C nin (50° F) altında olmamalıdır. ÇOSKF Resmi Müsabakalarında maksimum ısı 25° C den (77° F) daha yüksek ve minimum ısı16° C den (61° F) daha düşük olmamalıdır. Aydınlatma: Aydınlatma, oyun sahası yüzeyinden 1 m yükseklikte ölçülmek şartıyla, 1000 ile 1500 lux arasında olmalıdır. **2-Halatın Ebatları:** Halatın çapı küçükler kategorisinde 3 cm olacaktır. Daha alt ve üst ölçülerde olamaz. Halat uzunluğu 12,5 mt ölçülerindedir.  **TAKIMLAR** a. Takım oluşumu: Takımlar 5 oyuncudan oluşur. Yarışmaya başlamak için oyuncu listesi 3 erkek ve 2 kız şeklinde olacaktır. Bu oran yok ise takım sahaya eksik çıkar. b. Takımın yerleşimi: Oyuncular yarışma alanı içinde ve halat başında olmak üzere sıralanırlar. Halat orta noktasında işaretli olan yerinden olmak üzere tam orta çizgi üzerinde yerde olacaktır. Her set başlangıcında halat yerde olacaktır. c. Malzemeler: Şort, tişört şeklinde forma, tabanı düz spor ayakkabısından oluşur. Tabanı düz spor ayakkabısının dışında kıyafet kullanılamaz. d. Malzeme değişiklikleri: Rakip oyuncuların formaları farklı olmalıdır. Eğer renkler aynı ise çizgileri farklı olacak şekilde olan forma kullanılabilinir. e. Yasaklanmış eşyalar: Saat, yüzük, küpe ve künye gibi takılar(metal takılar) dahil olmak üzere taktırılmaz. Ancak sakatlanmalara karşı dizlikler, dirseklikler ve bileklikler takılabilir. f. Oyun Liderleri 1.Kaptan: Her takımın mutlaka bir kaptanı olur. Takım kaptanı kaptanlık bandını sağ bileğine takarak belirgin hale gelir. 2.Oyun Lideri: Oyun lideri, takımın çalıştırıcılık görevini üstlenen oyun uzmanıdır. Takımın teknik, taktik, devam ve dayanıklılığından (Kondisyon) sorumlu kişidir. Karşılaşmada takımı Oyun Lideri kurar. 3.Yardımcı Oyun Lideri: Yardımcı oyun lideri ise Oyun Liderinin kendisine verdiği görevler ile ilgili verdiği görevleri yapar. **BÖLÜM III** **OYUN DÜZENİ** **1- Sayı Almak, Set ve Maç Kazanmak** a.Sayı almak: Başlama yerine gelen oyuncular halatı yerden alıp başhakemin son kontrolünü yapması ile ve yine başhakemin düdüğü ile yarışmaya başlarlar. Her iki takım oyuncuları rakibini kendi sahasına verilen süre içinde çekmeye çalışırlar. Bir takım rakibini belirtilen sürede tarafsız alana çekerek orta çizgiye ilk oyuncunun ayağını getirirse 1 sayı(bir puan), kendi tarafındaki tarafsız alan çizgisine getirirse 2 sayı(iki puan)almış olur. Belirtilen sürelerde hiçbir takım rakibini çekemez ise sayı alamaz(sıfır puan).Çekişin doğru olabilmesi için; oyuncular yere oturamaz mutlak ayakta olup ayrıca alanın yan çizgilerine ve onun dışına doğru çekiş yapamaz ancak kendi alanının dip çizgisine doğru çekme yapmak zorundadır. Böylesi bir durum olduğunda başhakem tarafından oyun durdurulur ilgili takım seti hükmen kaybetmiş sayılır, rakibi 2 sayı (iki puan) kazanmış sayılır. Buradaki oyuncuları kontrol görevi saha kontrol hakemlerine aittir. Takımlardan birinin oyuncularının yerde oturarak rakip takımı çekmeye çalışması avantaj sağlamasına izin verilemez. Bu durumda yanlış olarak çekme yapan oyuncu veya takım için kırmızı bayrağı ile işaret vererek başhakemin oyunu durdurmasını sağlayacaktır. Bu şekilde hatalı yarışma yapan takım hükmen 2-0 sayı kaybedecektir. Her iki takımında aynı hatayı yapması durumunda o set oynanmamış kabul edilip, hiçbir takım sayı ve puan almamış sayılır. Başhakemin düdüğünden önce halatı ve rakibini çeken takım hatalı çekme yapmış sayılır ve o takım ihtar alır, böylesi bir durumda çekme yeniden tekrarlanır. Aynı takım ikinci kez aynı hatalı çekmeyi yaparsa 2 sayı hükmen(seti) kaybetmiş sayılır. Başhakem; saha hakemlerinin beyaz bayrağını da gördükten sonra başlama düdüğünü çalması gereklidir. Takımlar kurallara uygun olarak halatı tuttukları ve hazır olduklarında saha hakemleri beyaz bayrağını kaldırarak onay verecektir. Her takımın tüm oyuncuları turlarını aynı kurallar içine yürütürler. Saat hakemi süreyi tutacak ve bitiminde ise düdükle sesli işaretini verecektir. Yazı hakemi sayıyı (seti) kayıt altına alarak cetvele işleyecektir. b.Set kazanmak: Her bir sette takımlar kurallarda belirtilen sürede çekmeleri hatasız yaptıklarında çekiş bölgelerine göre aldıkları sayı esas olmak kaydıyla da seti kazanmış sayılırlar. Her iki takımın hata yapması sonucu ise hiçbir takım set kazanmış sayılmaz set sonucu 0–0 olarak gerçekleşir. c.Maç kazanmak: Halat çekme yarışında üç turlu setlerde en çok sayı ve seti alan takım maçı da kazanmış sayılır. Oyun alanı yan çizgileri dışına doğru çekişin gerçekleşmesi veya oyuncuların yere oturarak rakiplerini çekmeye çalışmaları sonucu maç berabere bitebilir. Çekme anında istem dışı düşen bir oyuncu hemen ayağa kalkarak yarışmasına devam etme hakkı vardır. d.Maçta hazır bulunmama ve eksik takım: Bir takım oyun saatinden 30 dakika önce Başhakeme oyuncu listesini yazarak verir. Takım gelmemiş ise maç başlama saatinden 30 dakika sonrasına kadar beklenir. Maça başlanabilmesi için 6 oyuncunun mutlaka sahada hazır olması gereklidir.6 oyuncusu bulunmayan takım maça başlayamaz ve hükmen yenik sayılır. 6 oyuncu ile ilgili oran 3+3 şeklinde olmak zorundadır. Her sette 3 kız yer alacaktır. Oyun liderinin maça başlamadan önce vereceği listesinde isminin bulunması kaydı ile 1.set bitimine kadar gelen oyuncular oyunda yer alır,1.set bittikten sonra gelen oyuncular oyunda yer alamaz. Takımın gelmemesi durumunda hükmen yenik sayılır. Ancak ulaşım vb sebeplerden dolayı sorun yaşayan takımın başhakeme bildirmesi ile 60 dakikaya kadar beklenmesine hükmedebilir. Birinci sette yarışması gereken bir oyuncu listede yazılı olduğu halde set başladıktan sonra gelse dahi o sette diğer setlerde yer alamaz, ancak diğer setlerde yarışacak oyuncular 1. set bitimine kadar gelmek kaydıyla yarışacakları sette yer alabiliriler. **2.Oyunun Yapısı:** Kura: Maç programında ismi ilk yazılan takıma kurada öncelik tercih hakkı verilir, kura kendine çıkan ev sahibi takım yarışma sırasını seçme hakkını elde eder ve takımını o alana yerleştirir. Isınma devresi: Maçın 30 dakika öncesinden başlayıp maç saatine kadar olan süredir. Takımın başlangıç dizilişi: Takımın başlangıç dizilişi setler süresince devam eder. Yarışma başlamadan oyun liderinin verdiği listedeki sıralama yarışma bitimine kadar değiştirilemez. Diziliş Hataları: Diziliş Hatalarında hakem oyun liderini ve oyuncuyu uyarır. Yarışma yapması durumunda oyun başhakemce durdurulur oyuncu elenmiş sayılır ve set yeniden başlar. Takımda böylece o sette eksik olarak yarışmak durumunda kalır. Dizilişleri de saha hakemleri kontrol edecektir. **3. Oyundaki süre uygulamaları:** 5 dakika kuralı Oyuncu çocuklar kurallarda belirtilen bu süre zarfında sayı ve set almaları için çekmelerini tamamlamak zorundadır. Çekemeyen takım sayı ve sette kazanmamış sayılır. **BÖLÜM IV** **OYUN HAREKETLERİ** **1.Oyunun Seyri** a. Oyundaki oyuncu: Kategorilere göre belirlenen oyun alanının içine çizgiler dâhildir. Çizgiler ile alan içindeki oyuncu oyundaki oyuncudur. Başhakemin düdüğü ile oyun başlar yine başhakemin düdüğü ile de oyun durur. Saat hakeminin sesli işareti de oyunu durdurur ancak yalnızca süre bitiminde sesli işaret verebilir. b. Oyun dışı oyuncu: Oyuncu çocuğun ayağının tamamı kategorilere göre belirlenen alan yan çizgileri dışına çıkması halinde oyun dışı olmuş kabul edilir. Ancak oyuncunun halat çekerken( süresi içinde )kendi sahasının dip çizgisi dışına doğru gitmesi sonucunda ayakların çıkması kurallara uygun olarak değerlendirilir. **2.Halatla Oynama** a. Halat Tutuşları: Halat alan içinde ve yerden alınarak tutulur, tutma işlemi tarafsız saha çizgisi sınırını el ve ayak geçmeyecek şekilde sağ eller önde olmak kaydıyla iki elle kavranır. Halatın federasyonun belirlemiş olduğu özellikleri taşıması zorunludur. b. Tutma Özellikleri: Halat iki elle sıkı bir şekilde tutulmalıdır ki çekme anında ellerin boşluğundan dolayı yere düşmemelidir. Oyuncular halat çekimini süre bitimine kadar asla bırakamazlar, bıraktıkları anda herhangi bir sakatlanmaya yol açarlarsa takım yarışın tamamını hükmen (6-0) kaybeder. c. Halattaki oyuncu hataları: Halat çekme alanında oyuncular başhakemin işareti olmadan halatı alamazlar alan oyuncu veya oyuncular uyarı alır. Halat sağ eller önde olmak kaydıyla iki elle sıkı bir şekilde tutulur. Çekme anında oyuncu veya oyuncular yere oturamazlar. Yere oturarak çekme yapan takım oyuncusundan dolayı o takım o seti 2-0 kaybetmiş sayılır. İstem dışı düşme yaşamış oyuncu hemen ayağa kalkarak çekmeye devam etmek zorundadır. Alanda yapılacak bu hatalardan saha hakemleri sorumludur, olası bir hatayı başhakeme kırmızı bayrak ile bildirmek zorundadır. **3.Çıkışlar** a. Çıkış Sırası: Çıkış sırası Oyun Liderinin verdiği liste sırasına göredir. b. Başlama Hakeminin komutu: Başhakem sahanın tam orta çizgi hizası üstünde yer alır ve saha hakemlerinin (takım oyuncuları tam ve yerleşimi doğru ise) beyaz bayrağı ile halatın ilk tutuluşunda ki durumu denetler ve yarışı düdük ile başlatır. c. Çekmenin Yapılması: Çekmeye başlamadan önce oyuncuların halat alanında tam ve sıralı olması, halatın doğru tutulması sonucunda çekme başlatılır. d. Çekme anında yapılan hatalar: Başlama düdüğünden önce çekmeler ile çekme alanı yan çizgileri dışında olmaları hatalı durumdur. e. Hatalı Çıkışlar: Hatalı çekmenin yapılması durumunda yeniden çekme yapılır, hatalı çekme yapan oyuncu veya oyuncuların takımı ihtar alır. Aynı hatanın tekrarlanması durumunda ilgili takım o seti hükmen kaybeder. **4.Hücum oyuncusu:** a.Hücum başlangıcı: Başhakemin işareti ile tüm oyuncular hücum oyuncusu konumuna geçerler. Kendilerine verilmiş olan sürede ve alanda olmak kaydıyla rakibini kendi sahasına kurallarda belirtilen şekilde çekerler. b. Hücum alanı: Kategorilerine göre belirlenen oyun alanının içi alan çizgileri dâhil hücum alanıdır. Takımlar kendi alanının bulunduğu dip çizgisine doğru kurallarda belirtilen şekil ve sürede rakip takımı çekerler. **BÖLÜM V** **DURAKLAMALAR VE GECİKTİRMELER** **1.Kurallara Uygun Oyun Duraklamaları:** a. Kurallara uygun duraklamaların sayısı: Oyun Başhakemin düdüğü ile başlar tekrar düdükle sona erer. Hakemlerin herhangi bir konuda tereddüt yaşandığını gördükleri an, istisnai sakatlanmalar, oyun alanı ile ilgili donanımlarda olabilecek olumsuzluklar vb. konulardaki duraklamalar kurallara uygun duraklamalardır. Süreyi hakemler belirler. Set araları (set arası değişimleri ve takımların çıkış yerine yerleşmeleri) bu kapsam dışında olup set ara süresi 2 dakikadır. Mola uygulaması yoktur. b. İstisnai durum: Oyuncu değişikliği söz konusu değildir, çünkü yedek oyuncu uygulaması yoktur. Oyuncu çocuğun sakatlanması durumunda oyunun durma esasına bakılmaksızın hakem oyunu durdur sakatlanan oyuncu 3 dakika kadar beklenir bu sürede iyileşirse yarışmaya devam eder yoksa takım sete eksik oyuncu ile devam etmek zorundadır. Böylesi bir durumda süre yeniden başlatılır. c. Oyundan çıkarma veya diskalifiye: Oyundan çeşitli sebeplerden dolayı çıkarma ve diskalifiye nedeni ile değişiklik yapılamaz. Yerine yeni oyuncu çocuk alınamaz. Takım 1 kişi eksik devam eder. **2. Oyunu Geciktirmeler** a. Geciktirme Türleri: Bir takımın oyunu yeniden başlamasını engelleme, başlama saatini geciktirme, zamanında sahada olmama gibi durumlar kurallara uygun olmayan geciktirme durumudur. b. Geciktirme yaptırımları: 1. Uyarı ve geciktirme ihtarı takıma ait yaptırımlardır ve tüm maç için geçerlidir. 2. Bütün geciktirme yaptırımları müsabaka cetveline kaydedilir. 3.Bir takım mensubunun maçtaki ilk geciktirme davranışı ‘GECİKTİRME UYARISI’ aynı takımın diğer bir mensubunun aynı maçtaki geciktirme hareketleri hatalı davranış teşkil eder ‘GECİKTİRME İHTARI’ uygulanır. **1. İstisnai Oyun Duraklamaları** a. Sakatlanma: Sakatlanmış bir oyuncu var ise bu oyuncuya 3 dakikalık bir iyileşme süresi tanınır, ancak bir maçta aynı oyucuya bu hak birden fazla verilmez. Oyuncu bu süre içerisinde iyileşmez ise takım bir eksikle yarışmaya kaldığı yerden devam eder. b. Harici müdahale: Oyun esnasında herhangi bir harici müdahale veya saha ihlali olursa oyun durdurulur ve yarışma tekrarlatılır. **BÖLÜM VI** **KATILANLARIN DAVRANIŞLARI** **1.Davranış Koşulları** Oyun ilkesine uygun davranış: 1. Oyuna katılanlar resmi oyun kurallarını bilmek ve onlara uymak zorundadırlar. 2. Oyuna katılanlar, oyun ilkesine yakışır bir şekilde, hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadırlar. 3. Takımlar herhangi bir anlaşılmayan durumda yalnız oyundaki kaptan vasıtasıyla açıklama isteğinde bulunabilirler. 4. Oyuna katılanlar hakemlerin kararlarını etkilemek veya kendi takımlarının yaptığı hataları gizlemek amacına yönelik tutum ve hareketlerden sakınılmalıdır. a. Dürüst oyunculuk: 1. Oyuna katılanlar, dürüst oyunculuk anlayışı içerisinde sadece hakemlere karşı değil, aynı zamanda diğer görevlilere, rakiplerine, takım arkadaşlarına ve seyircilere karşı da nazik ve saygılı davranmalıdırlar. 2. Maç esnasında takım mensuplarının kendi aralarında konuşmalarına izin verilir. Ancak bu konuşmalarda nazik ve saygı ölçüsünde olmak zorundadırlar. **2.Hatalı Davranış ve Yaptırımları** a. Önleyici hareketler: Yarışma ve oyun anında olabilecek ve oyunu akışını direk ilgilendirmeyecek davranışlar olur daha sonra büyük hatalara meydan vermemek için hakemlerce küçük uyarıların yapılmasıdır. Bu davranışın herhangi bir yaptırımı söz konusu değildir. Oluşabilecek hataların önlenmesine yönelik önleyici hareket özelliklerini kapsar. Oyun lideri, takım kaptanı veya gerekirse takım yöneticisi olmak kaydıyla uyarılar yapılabilir. Burada öncelikle sorumluluk başhakeme aittir. 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. 1. Kaba davranış: Nezaket, terbiye ve ahlak prensiplerine aykırı her tür hareket veya aşağılayıcı ifadeler, 2. Tecavüzkâr davranış: Fiili fiziksel saldırı veya saldırı, saldırgan ya da tehditkâr davranışlar 3. Saldırgan davranış: İtibar düşürücü veya hakaret edici sözler veya hareketler, b. Yaptırım tablosu: Başhakemin kararına göre ve hatanın ciddiyeti ile bağlı olarak, uygulanacak ve müsabaka cetveline kaydedilecek yaptırımlar: ihtar, oyundan çıkarma ve diskalifiyedir. 1.İhtar: Maçta takımın herhangi bir oyuncusunun ilk kaba davranışı müsabaka cetveline kayıt edilir. İkinci ihtarın alınması durumunda ise alınan sette elenmiş sayılır. 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.  3.Diskalifiye: Diskalifiye yaptırımı uygulanan bir takım mensubu, maçın geri kalan kısmında bir başka sonuç olmaksızın, Müsabaka Kontrol Alanı’nı terk etmek zorundadır. Fiziksel saldırı, tehditkâr kaba ve fiili davranış içeren durumlarda bir başka sonuç olmaksızın, diskalifiye yaptırımı uygulanır. Bu tür eylemi yapan takım mensubu ise hiçbir sonuca bakılmaksızın diskalifiye yaptırımı uygulanır ve rapor düzenlenerek ilgili ceza kuruluna sevk edilir. d. 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 uygulanmasındaki esaslar Federasyon ceza kurulu tarafından ilgili kanunlar çerçevesinde hazırlanan ceza yönetmeliği ve talimatları doğrultusunda ilgili kurul tarafından uygulanır. e. 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 **YAPTIRIM KARARLARI** **UYARI :**Sözlü , kart yok **İHTAR :**Sarı kart **OYUNDAN ÇIKARMA :**Kırmızı kart **DİSKALİFİYE :**Sarı + kırmızı kart (birlikte) **ÇUVAL YARIŞI OYUN KURALLARI** **GİRİŞ** Çuval yarışı yüzyıllardır ülkemizde oynanan ve kuşaktan kuşağa aktarılan, köylerde ve kırsal kesimlerde akşam eğlencesi şeklinde gençler arasında, düğünlerde, eğlence amaçlı etkinlilerde ve milli bayramlarda ise okullarda öğrenciler arasında oynanan anonim bir çocuk oyunumuzdur. Oyun hedefe varma, zamanla yarışma, düşmeme, çuvalın düşmemesi, sırçama, dayanırlık ve denge içermektedir. Heyecanlı, temposu tüksek ve seyir zevki bir o kadar da keyiflidir. Son zamanlarda bu oyunumuzda diğer oyunlar gibi unutulmaktadır. Oysa kültür mirasımız bu oyunların unutulmaması için gündemde tutmak ve bunları tekrar çocuklarımızın oynamaları için sahaya getirmek gereklidir. Bu amaçla federasyonumuz bu oyunun özünü koruyarak yarışmalarda bazı kuralları koymuş ve yarışma formatına sokarak spor altyapısının oluşmasına katlı yapmıştır. **BİRİNCİ BÖLÜM** **TESİSLER VE DONANIM** **Yaş Grubu**: 5. Sınıflar 1.Oyun sahası ölçüleri Oyun alanı dikdörtgen düz bir zemin olup bu zemin parke, beton, sentetik, toprak ve çim şeklinde bir alandır. Önemli olan zeminin ölçüsünün başlama ve bitiş yerleri net bir şeklide belirlenmiş olması şartıdır. Ancak oyun alanı zemininde oyuncu yerleri kulvar (bölme) şeklinde belirlenmesi zorunludur. Takımlar süreye bağlı olarak yarışma yaparlar. Yarışma bir başlatma (başhakem) hakemi, 2 kulvar (çizgi) hakemi, bir süre hakemi ve bir yazı hakemi olmak üzere 5 hakemle yürütülür. Takımların sahaya yerleşimi ile hakemlerin duracağı yerler aşağıda saha da belirlenen şekilde olur. Baş hakemin bulunduğu yerden başlamak kaydıyla her bir kulvar girişine 1 den 10 a kadar numara yazılır. Kulvar(bölme) genişliği 1 m olacaktır. Her oyuncu kendi kulvarında (bölmesinde) yarışmak zorundadır. Oyun sahasının yüzeyi: Spor Salonlarında: Oyun sahası parke ya da tahtadan oluşur. Ayrıca tartan zeminde uygundur. Oyun sahası: Çim, toprak zemin ya da betondan da olabilir. Zemin pürüzsüz ve düzgün olmalıdır. Resmi müsabakalar çim ya da parke, sentetik ve tartan zeminlerde yapılabilir. Oyun alanındaki çizgiler: Çizgiler 5cm kalınlığında zeminin zıt renginde, zemin genelde açık renkte olmalıdır. Bölgeler ve sahalar: Oyuncu Bekleme Sahası: Uzun kenar çizgisinden 1,5 mt uzaklıkta çizilecek ve 1mt genişlikte 10 mt uzunluğunda dikdörtgen bir alanda yarışacak oyuncular bekler, yarışması biten oyuncular ise bitiş çizgisi tarafında ve 2 mt uzaklıkta olmak kaydıyla bekleyeceklerdir. Yarışacak oyucular için sahada ayrılan( kategorilere göre uzunluk temel olmak kaydıyla )1 mt genişlikte olan bölmelerdir, yarışan hiç bir oyucu bu bölme dışında yarışamaz. Isı: En düşük ısı 10° C nin (50° F) altında olmamalıdır. Maksimum ısı 25° C den (77° F) daha yüksek ve minimum ısı 16° C den (61° F) daha düşük olmamalıdır. Aydınlatma: Aydınlatma, oyun sahası yüzeyinden 1 m yükseklikte ölçülmek şartıyla, 1000 ile 1500 lux arasında olmalıdır. 2-Çuvalın Ebatları: Çuvalın ebadı ise yarışacak oyuncu kategorisine göre bel seviyesinde olacak ve elle tutulacak şekilde logolu olmak zorundadır. **BÖLÜM II** **TAKIMLAR** a. Takım oluşumu: Her ilçe kendisini temsilen 1 öğrenci getirecektir. b. Takımın yerleşimi: Oyuncular yarışma çizgisinde takımlara ayrılan kulvarlara başhakem yanından başlayacak sırası ile 1,2, 3, 4, 5, şeklinde dizilirler. c. Malzemeler: Şort, tişört şeklinde forma ve alt eşofman, tabanı düz spor ayakkabısından oluşur. Tabanı düz spor ayakkabısının dışında kıyafet kullanılamaz. d. Malzeme değişiklikleri: Rakip oyuncuların formaları farklı olmalıdır. Eğer renkler aynı ise çizgileri farklı olacak şekilde olan forma kullanılabilinir. e. Yasaklanmış eşyalar: Saat, yüzük, bileklik, küpe ve künye gibi takılar dahil olmak üzere dizlik ve bileklik gibi kıyafetler giyilmez ve taktırılmaz. Ancak sakatlanmalar durumunda doktor izni ile dizlikler ve dirseklikler takılabilir. f. Oyun Liderleri 1.Kaptan: Her takımın mutlaka bir kaptanı olur. Takım kaptanı kaptanlık bandını sağ bileğine takarak belirgin hale gelir. 2.Oyun Lideri: Oyun lideri, takımın çalıştırıcılık görevini üstlenen oyun uzmanıdır. Takımın teknik, taktik, devam ve dayanıklılığından (Kondisyon) sorumlu kişidir. Karşılaşmada takımı Oyun Lideri kurar. 3.Yardımcı Oyun Lideri: Yardımcı oyun lideri ise Oyun Liderinin kendisine verdiği görevler ile ilgili verdiği görevleri yapar. **BÖLÜM III** **OYUN DÜZENİ** 1- Sayı Almak, Set ve Maç Kazanmak a.Sayı almak: Başlangıç noktasına gelen oyuncu çocuklar başhakemin düdüğü ile yarışmaya başlarlar. Bitiş çizgisine varış süresi kategorilere göre ile sınırlıdır. Bu süre içinde çizgiye ulaşan takımın oyuncusu takımına sayıyı kazandırmış sayılır. Çıkışın doğru olabilmesi için çuvalın tam olarak bel seviyesinde ve ellerle tam tutulmuş olsa şartı vardır. Buradaki oyuncuları kontrol görevi kulvar hakemlerine aittir. Yanlış olarak çıkış yapan oyuncuyu bayrağı ile işaret vererek başhakemin oyuncuyu yarışmada birincide ihtar ikinci çıkış da ise o sette ihraç etmesini sağlar. Böylesi bir durumda çıkışlar yeniden tekrarlanır Eğer çıkışta hata yok ise kulvar hakemleri oyuncularla birlikte hareket ederek bitiş çizgisine kadar kontrollerini sürdürmek zorundadır. Süre hakeminin tuttuğu kategorilere göre bitiş çizgisine ulaşan takım oyuncularını yazı hakemi kayıt altına alarak takımların kaç sayı aldığını belirler. Böylece takımlar sayı kazanmış sayılırlar. Her bir sayı 1 puan değeri taşır. b.Set kazanmak: Her bir turda takımlar kurallarda belirtilen sürede çizgiye hatasız ulaşan oyuncu sayılarına göre seti kazanmış sayılır. c.Maç kazanmak: Çuval yarışında tek tur oynanır. Sayısı alan takım maçı kazanmış sayılır. Ancak maçların sonucu berabere olabilir. Kulvarı dışında başka oyuncunun kulvarında yarışması o tur (set)dışında kalmasını sağlar, düşen bir oyuncu için yeniden çıkış yapması söz konusu olmaz, ancak kalkarak yarışmasına devam etme hakkı vardır. Dolayısı ile puanlamalarda bunlarda etkili olacaktır. d. Maçta hazır bulunmama ve eksik takım: Bir takım oyun saatinden 30 dakika önce Başhakeme oyuncu listesini yazarak verir. Takım gelmemiş ise maç başlama saatinden 30 dakika sonrasına kadar beklenir. Maça başlanabilmesi için oyuncuların mutlaka sahada hazır olması gereklidir. Oyuncusu bulunmayan takım maça başlayamaz ve hükmen yenik sayılır. Ancak ulaşım vb sebeplerden dolayı sorun yaşayan takımın başhakeme bildirmesi ile 60 dakikaya kadar beklenmesine hükmedebilir. 2. Oyunun Yapısı: a. Kura: Maç programında ismi ilk yazılan takıma kurada öncelik tercih hakkı verilir, kura kendine çıkan ev sahibi takım yarışma sırasını seçme hakkını elde eder ve kulvar sırasına göre takımını yerleştirir. b. Isınma devresi: Maçın 30 dakika öncesinden başlayıp maç saatine kadar olan süredir. c. Takımın başlangıç dizilişi: Takımın başlangıç dizilişi setler süresince devam eder. d. Diziliş Hataları: Diziliş Hatalarında hakem oyuncu liderini ve oyuncuyu uyarır. Yarışma yapması durumunda oyuncu elenmiş sayılır. Takımda böylece o sette eksik olarak yarışmak durumunda kalır. Dizilişleri de çizgi(kulvar) hakemleri kontrol edecektir. **3. Oyundaki süre uygulamaları:** 5.7.10 dakika kuralı Oyuncu çocuklar kategorilerinde belirtilen bu süre zarfında bitiş çizgisini çıkmak zorundadır. Çıkamayan oyuncu sayı alamaz ve takımına da sayı kazandırmamış sayılır. **BÖLÜM IV** **OYUN HAREKETLERİ** **1.Oyunun Seyri** a. Oyundaki oyuncu: Kategorilere göre belirlenen oyun alanının içine çizgiler dâhildir. Çizgiler ile bölme içindeki oyuncu oyundaki oyuncudur. Başhakemin düğü ile oyun başlar yine başhakemin düdüğü ile de oyun durur. b. Oyun dışı oyuncu: Oyuncu çocuğun ayağı tamamının oyun kategorilerine göre belirlenen bölmelerin(kulvar) dışına çıkması halinde oyun dışı olmuş kabul edilir. Oyuncunun çuvalla birlikte süresi içinde saha dışına tam teması ile (bitiş çizgisi dışına teması ile) kurallara uygun çıkması anlamına gelir **2.Çuvalla Oynama** a. Çuval Tutuşları: Çuval başlangıç noktasında belirlenen ve standart halde olan bir özellikte olur. İki ayak çuval içinde ve bele kadar çekili iki el bel seviyesinde çuvaldan sıkı bir şekilde tutulmuş olmalıdır. b. Tutma Özellikleri: Çuval sıkı bir şekilde tutulmalıdır ki sıçrama anında yere düşmemelidir. Çuvalın düşmesi ilgili takım ve oyuncuya süre kaybına sebep olacağı için puan kaybı söz konusu olacaktır. c. Çuval içindeki oyuncu hataları: Başlangıç noktasında çuvalı giymiş bir oyuncunun yarışma anında bunu hep bel seviyesinde ve ellerle sıkı bir şekilde tutması gereklidir. Ayak ve diz seviyesinde olan bir çuvalla bir oyuncunun yarışmasına izin verilmez ve mutlak kendi bölmesinde yarışmasını tamamlamak zorundadır. Yarışmalar sıçrama şeklinde yapılacağından dengelerini kontrol etmek zorundadırlar. Bölmelerde yapılacak bu hatalardan kulvar (çizgi) hakemleri sorumludur, olası bir hatayı başhakeme bayrak ile bildirmek zorundadır. Başhakem böyle bir oyucunun yarışmasına izin vermeyecek ve setten eleyecektir. **3.Çıkışlar** a. Çıkış Sırası: Çıkış sırası Oyun Liderinin verdiği liste sırasına göredir. Bu sıralama 1.2.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12.13. şeklinde olmak durumundadır. b. Çıkış Hakeminin komutu: Yarış başlama alanı başında yer alan başhakemin düdük sesi ile başlar. c. Çıkışın Yapılması: Çıkışa başlamadan önce oyuncuların başlangıç çizgisinde vücudunun tamamı saha dışında olmalıdır. d. Çıkış esnasında yapılan hatalar: Erken çıkışlar ve çizgi ihlalleri hatalı durumdur. e. Hatalı Çıkışlar: Hatalı çıkışlarda tüm oyuncular yeniden çıkış yaparlar takım olarak yarıştıkları ve süre kapsamında oldukları için, ancak hatalı çıkış yapan oyuncu veya oyuncu çocuklar ihtar alırlar. Aynı hatanın tekrarlanması durumunda ilgili oyuncu veya oyuncular set dışı sayılır. **4.Hücum oyuncusu:** a. Hücum başlangıcı: Başhakemin işareti ile tüm oyuncular hücum oyuncusu konumuna geçerler. Kendilerine verilmiş olan sürede ve bölmelerinde olmak kaydıyla bitiş çizgisine hatasız olarak ulaşmaları zorunludur. b.Hücum alanı: Kategorilerine göre belirlenen oyun alanının içi ve bölmeler ile bölme çizgileri dâhil hücum alanıdır. Hücum oyuncusu kendi takımının bulunduğu dip çizgisine süresi içinde ve hatasız olarak ulaşmak durumundadır. c. Hücum Hataları: Çuvalın düzgün bir şekilde giyilmemesi, tutulmaması, sıçrama anında diz ve diz altında tutulması, öne eğilerek kendine avantaj sağlayıcı durumda olması, kendi bölmesi dışında bir oyuncunun bölmesine girerek diğer oyuncunun yarışmasına engel teşkil edecek bir tavır ortaya koyması hücumdaki oyuncu hatalarıdır. **BÖLÜM V** **DURAKLAMALAR VE GECİKTİRMELER** **1.Kurallara Uygun Oyun Duraklamaları:** a) Kurallara uygun duraklamaların sayısı: Oyun Başhakemin düdüğü ile başlar tekrar düdükle sona erer. Hakemlerin herhangi bir konuda tereddüt yaşandığını gördükleri an, istisnai sakatlanmalar, oyun alanı ile ilgili donanımlarda olabilecek olumsuzluklar vb. konulardaki duraklamalar kurallara uygun duraklamalardır. Süreyi hakemler belirler. a. Kurallara uygun duraklama talepleri: Oyun tek set oynanacağından mola yoktur. b. İstisnai durum: Oyuncu değişikliği söz konusu değildir, çünkü yedek oyuncu uygulaması yoktur. Oyuncu çocuğun sakatlanması durumunda oyunun durma esasına bakılmaksızın hakem oyunu durdur sakatlanan oyuncunun set bitene kadar iyileşerek yarışmaya katılmak istemesi durumunda yarışır. Yoksa takım yarışmayı eksik tamamlar. Oyun lideri değişiklik talep edemez aksi durumda ihtar alır. c. Oyundan çıkarma veya diskalifiye: Oyundan çeşitli sebeplerden dolayı çıkarma ve diskalifiye nedeni ile değişiklik yapılamaz. Yerine yeni oyuncu çocuk alınamaz. **2. Oyunu Geciktirmeler** a. Geciktirme Türleri: Bir takımın oyunun yeniden başlamasını engelleyen, kurallara uygun olmayan hareketi geciktirme durumudur. b. Geciktirme yaptırımları: 1. Uyarı ve geciktirme ihtarı takıma ait yaptırımlardır ve tüm maç için geçerlidir. 2. Bütün geciktirme yaptırımları müsabaka cetveline kaydedilir. 3.Bir takım mensubunun maçtaki ilk geciktirme davranışı ‘GECİKTİRME UYARISI’ aynı takımın diğer bir mensubunun aynı maçtaki geciktirme hareketleri hatalı davranış teşkil eder ‘GECİKTİRME İHTARI’ uygulanarak, takımın sırası gelen bir oyuncu çocuğu set dışı bırakılır. **2. İstisnai Oyun Duraklamaları** a. Sakatlanma: Eğer sakatlanmış bir oyuncu kurallara uygun veya istisnai olarak değiştirilemiyorsa, bu oyuncuya 3 dakikalık bir iyileşme süresi tanınır, ancak bir maçta aynı oyucuya bu hak birden fazla verilmez. Oyuncu bu süre içerisinde iyileşmez ise hükmen yenilmiş sayılarak yarışmaya kaldığı yerden devam edilir. b. Harici müdahale: Oyun esnasında herhangi bir harici müdahale veya saha ihlali olursa oyun durdurulur ve yarışma tekrarlatılır.  **BÖLÜM VI** **KATILANLARIN DAVRANIŞLARI** **1.Davranış Koşulları** Oyun ilkesine uygun davranış: 1. Oyuna katılanlar resmi oyun kurallarını bilmek ve onlara uymak zorundadırlar. 2. Oyuna katılanlar, oyun ilkesine yakışır bir şekilde, hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadırlar. 3. Takımlar herhangi bir anlaşılmayan durumda yalnız oyundaki kaptan vasıtasıyla açıklama isteğinde bulunabilirler. 4. Oyuna katılanlar hakemlerin kararlarını etkilemek veya kendi takımlarının yaptığı hataları gizlemek amacına yönelik tutum ve hareketlerden sakınılmalıdır. a. Dürüst oyunculuk. 1. Oyuna katılanlar, dürüst oyunculuk anlayışı içerisinde sadece hakemlere karşı değil, aynı zamanda diğer görevlilere, rakiplerine, takım arkadaşlarına ve seyircilere karşı da nazik ve saygılı davranmalıdırlar. 2. Maç esnasında takım mensuplarının kendi aralarında konuşmalarına izin verilir. Ancak bu konuşmalarda nazik ve saygı ölçüsünde olmak zorundadırlar. **2.Hatalı Davranış ve Yaptırımları** a. Küçük Hatalı Davranışlar: Küçük hatalı davranışlara yaptırım uygulanmaz. Takım mensubunu, oyun liderini veya takımı oyundaki kaptan aracılığıyla sözle veya el işaretleriyle uyarak, takımların hal ve hareketlerinin yaptırım uygulanacak seviyeye yaklaşmasını önlemek başhakemin görevidir. Bu uyarı yaptırım değildir, ancak olabilecek ve sonucu yaptırıma gidecek davranışların önlenmesine yönelik bir harekettir. Cetvele işlenmez. b. 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. 1. Kaba davranış: Nezaket, terbiye ve ahlak prensiplerine aykırı her tür hareket veya aşağılayıcı ifadeler, 3. Saldırgan davranış: İtibar düşürücü veya hakaret edici sözler veya hareketler, 2. Tecavüzkâr davranış: Fiili fiziksel saldırı veya saldırı, saldırgan ya da tehditkâr davranışlar c. Yaptırım tablosu: Başhakemin kararına göre ve hatanın ciddiyeti ile bağlı olarak, uygulanacak ve müsabaka cetveline kaydedilecek yaptırımlar: ihtar, oyundan çıkarma ve diskalifiyedir. 1.İhtar: Maçta takımın herhangi bir oyuncusunun ilk kaba davranışı müsabaka cetveline kayıt edilir. İkinci ihtarın alınması durumunda ise alınan sette elenmiş sayılır. 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. 3.Diskalifiye: Diskalifiye yaptırımı uygulanan bir takım mensubu, maçın geri kalan kısmında bir başka sonuç olmaksızın, Müsabaka Kontrol Alanı’nı terk etmek zorundadır. Fiziksel saldırı, tehditkâr kaba ve fiili davranış içeren durumlarda bir başka sonuç olmaksızın, diskalifiye yaptırımı uygulanır. Bu tür eylemi yapan takım mensubu ise hiçbir sonuca bakılmaksızın diskalifiye yaptırımı uygulanır ve rapor düzenlenerek ilgili ceza kuruluna sevk edilir. d. 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 uygulanmasındaki esaslar Federasyon ceza kurulu tarafından ilgili kanunlar çerçevesinde hazırlanan ceza yönetmeliği ve talimatları doğrultusunda ilgili kurul tarafından uygulanır. e. 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. **YAPTIRIM KARARLARI** **UYARI :** Sözlü veya el işareti, kart yok **İHTAR** :Sarı kart **OYUNDAN ÇIKARMA** :Kırmızı kart **DİSKALİFİYE :**Sarı + kırmızı kart (birlikte) **TOPAÇ ÇEVİRME YARIŞI OYUN KURALLARI** **Yaş Grubu:** 8. Sınıf Topaç köşeleri yuvarlatılmış alt tarafındaki sivri ucu üzerinde ve dikey bir eksen etrafında dönen oyuncaktır. Topaçın tarihi çok eskidir hem Avrupa ülkelerinde hem de Asya ülkelerinde çok eski yıllarda oynandığı bilinmektedir. Topaç oyununda ilçemizde birincilik elde eden 13 öğrencimiz kendi topaçlarını aynı anda yere dönecek şekilde atarlar. Daha sonra en uzun süre topaçı dönen oyuncu oyunu kazanmış olur. Yani topaç oyununda asıl amaç topacın dönme süresinin fazla olmasıdır. |

|  |  |
| --- | --- |
| **SPOR ORGANİZASYONLARI** | **OYUN KURALLARI**   * **Futbol,Basketbol ,Voleybol,Badminton,Dart ,Bocce** * **Günümüz spor branşları olduğu için mevcut oyun kurallarının tamamı geçerlidir.** |
| **TREKKİNG** | * **Doğada kalabalık gruplar halinde bir noktadan diğer bir noktaya varmak için yapılan hafif tempolu yürüyüşlerdir.** * **Genelde inişli- çıkışlı arazilerde yapılır.**   **GÜZERGAH:Daday ilçe merkezi- Daday atlı terapi merkezi arası** |

**EK-2 OYUN ETKİNLİK VE YARIŞMA TAKVİMİ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **ETKİNLİK** | **OKUL ETKİNLİK TAKVİMİ** | **İLÇE ETKİNLİK TAKVİMİ** |
| **MART** | **Bisiklet Gezintisi ve Oryantiring** | **13/03/2021-27/03/2021** | **14/06/2021** |
| **NİSAN** | **Geleneksel Çocuk Oyunları** | **Okullar kendi bünyesinde Beden Eğitimi veya Sosyal Etkinlik derslerinde yapacaktır.** | **15/06/2021** |
| **MAYIS** | **Futbol,Basketbol,Voleybol**  **Badminton,Dart,Bocce** | **Okullar kendi bünyesinde Beden Eğitimi veya Sosyal Etkinlik derslerinde yapacaktır.** | **16/06/2021** |
| **HAZİRAN** | **Trekking** | **05/06/2021** | **17/06/2021** |