



2. SINIFLAR İÇİN 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 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.** Uzun kenarlara kenar çizgisi, kısa kenarlara dip dizgi denir.
- 6.** Orta çizgi, iki uzun kenarın orta noktalarını birleştiren çizgidir.
- 7.** Sahadaki bütün çizgiler 5 cm kalınlığındadır.

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 “yazı-tura” atılır. 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



POLATLI İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI YARIŞMASI

hak birden fazla verilmez. Oyuncunun bu süre içinde iyileşmemesi halinde, sakatlanan oyuncu dışarıya alınır, takım eksik oyuncuyla müsabakaya devam eder, bu oyuncu elenmiş sayılır.

TAKIMLARIN OLUŞUMU:

Bir takım 4 asil (2 kız, 2 erkek) ve 2 yedek (1 kız, 1 erkek) toplam 6 oyuncudan oluşur.

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

OYUN DÜZENİ:

1. Saha seçimi, yazı – tura sonucunda yapılır.
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 takım da 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, 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 geçmeden 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**



POLATLI İLÇE MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI YARIŞMASI

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 hakem verir.

15. Müsabaka esnasında hakemin işaretiyle oyuna başlayan oyuncuların **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 ikinci defa düştüğünde bu kural uygulanmaz ebeleme yapılabilir.**

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

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

19. Oyun sonunda rakip takımın 4 oyuncusunu da oyun dışı bırakan takım seti kazanır.

20. Tarafsız bölgede her iki oyuncunun da mendili aynı anda tutmaları durumunda hakem 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 1 oyuncu değiştirilebilir.
3. Geleneksel oyun lideri istediği zaman oyuncu değiştirme talebini hakeme 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.
2. Her takımdan sorumlu bir geleneksel oyun lideri bulunur. Geleneksel oyun lideri; müsabaka isim listesini hakeme teslim eder, müsabaka süresince takıma taktik verir, oyuncu değişikliği talebinde bulunur.



POLATLI İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI YARIŞMASI

3. Geleneksel oyun liderleri müsabaka esnasında oyuncularına kırııcı, 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.
4. Takım kaptanı ve geleneksel oyun lideri kendi takım oyuncularının davranış ve disiplininden sorumludur.
5. 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.

MALZEMELER:

1. Oyuncunun malzemeleri forma(rahat üst kıyafet de olabilir), şort (eşofman altı olabilir), çorap ve spor ayakkabısından oluşur.
2. Müsabaka esnasında oyuncular kesinlikle ayakkabılarını çıkaramazlar.
3. Mendil 30cm x 30cm ebatlarında saten kumaştan imal edilmelidir. Tek renk olmalıdır.
4. 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.

