



1. SINIF ÖĞRENCİLERİ İÇİN FASULYE TORBASI OYUN KURALLARI

OYUN ALANI:

1. Oyun Alanı: Açık alanlarda veya kapalı spor salonlarında oynanabilir.
2. Oyun "0"- "10" m'lik mesafe içerisinde oynanır.
3. Yarışmacı oyuncu ile atış yapılacak alan arası; **1 inci sınıflarda 3 m** olmalıdır.
4. Atış çizgisi uzunluğu 150 cm dir.
5. Oyuncular bu çizginin gerisinden istedikleri yerden kurallara uygun atış yaparlar.
6. Atış yapılacak hedefler geometrik şekillerden oluşur.
7. Geometrik şekillerden oluşan hedefler 5*5 m'lik kare alan içerisine yerleştirilir.
8. Hedefler 1 ile 5 puan aralığında değerlendirilen 5 farklı büyüklükteki hedeften ibarettir.
9. Hedeflerin büyüklüğüne göre; büyük hedefe küçük, küçük hedefe büyük puan verilir.
10. Oyun alanının yüzeyi düz olmak kaydıyla parke, çim veya toprak olabilir.
11. Kare 5, Beşgen 4, İkizkenar üçgen 3, Daire 2, Dikdörtgen 1 puan değerine sahiptir.

TAKIMLARIN OLUŞUMU:

1. Her takımın bir kaptanı olacaktır.
2. Takımlar kız- erkek karma olarak oluşturulur.
3. Karma takımların 2'si kız 2'si erkek oyuncudan oluşmak zorundadır.
4. Bir takım 6 oyuncudan oluşmak zorundadır. (4 asil 2 yedek olmak üzere)
5. Oyun her biri 4 oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır.
6. Oyuncuların 2'si yedektir (1'i kız 1'i erkek).
7. Takımlar 6 oyuncu ile katılmak zorundadır. 6 oyuncu ile gelmeyen takım hükmen mağlup sayılır.

OYUN SÜRESİ:

1. Oyun 1 set üzerinden oynanır.
2. Her oyuncunun iki atış hakkı bulunur.
3. Oyun süresiyle ilgili zaman kısıtlaması yoktur.

OYUN DÜZENİ:

Atış Hakkı :

1. Her iki takım kaptanının kura çekimine katılımı sonucunda yapılır.
2. Takımın hangisinin başlayacağına, hakemin "yazı-tura" atmasıyla karar verilir.
3. Atışa kurayı kazanan takım başlar.

Set kazanmak:

1. Atışlar her iki takım oyuncuları tarafından, (A takımı oyuncusu - B takımı oyuncusu) sırasıyla ve her oyuncu 2 atış hakkını arka arkaya kullanır. Atışı elle havadan istediği şekilde yapar.
2. Oyun, hakem işareti ile başlar.
3. Atışlar başlangıç çizgisinin gerisinden, çizgiye basmadan yapılır.
4. **Çizgiye basılarak ya da çizgiyi geçerek yapılan atışlar**, geometrik şekiller içerisinde kalsalar bile geçersiz sayılır.
5. Oyuncu, belirlenen hedeflere ellerindeki fasulye torbalarıyla atış yapar.
6. Fasulye torbasının bir bölümü dahi hedef çizgisine temas ediyorsa puanlamaya dahil edilir.
7. Yapılan atışın puan olarak değerlendirilmesi için, torbanın bir bölümünün ya da tamamının muhakkak geometrik şekil içinde kalmalıdır.
8. Alınan puanlar, takım puanı olarak hesaplanır.
9. Hedef içerisine düşmeyen torbalar puan olarak değerlendirilmez.



POLATLI İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

10. 5*5 m'lik kare alan içerisinde düşmeyen, tamamı alan dışında olan her torba için 1 ceza puanı verilir.

11. Takım olarak en fazla puanı toplayan seti kazanır.

12. 2 set kazanan takım, galip ilan edilir.

13. Setler arası molaya gidilmez.

14. İlk set sonraki setlerde, başlayan takımı belirlemek için tekrar hakem tarafından takım kaptanlarıyla yazı

– tura atılır. Atışa kurayı kazanan takım başlar.

OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ VE UYULMASI GEREKEN KURALLAR

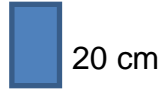
1. Oyuncu değişiklikleri kız – erkek dengesi bozulmadan yapılır.

2. Oyuncu değişikliği set başlamadan önce gerçekleştirilir.

3. Yedek oyuncular, oyun esnasında kendileri için belirlenen olan, yedek oyuncu alanında beklerler. 10 cm

Not:

1. Atış torbaları 10*20 cm ebatta olacaktır.



2. Atış torbaları 200 gr ağırlığında olacaktır.

3. Atış torbalarının içerisi ince çakıl kum ya da fasulye ile doldurup, ağzı sıkıca bağlanacaktır.

Not : Oyun kurallarında belirtilmeyen ihlal oluşturabilecek davranış ve durumlarda oyunda görevli olan hakemlerin vereceği karar geçerlidir..

