

HALAT ÇEKME YARIŞI OYUN KURALLARI

GİRİŞ

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 eksğine 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 rengine, 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 oyuncu 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 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-Halatın Ebatları:

Halatın çapı küçükler kategorisinde 3 cm olacaktır. Daha alt ve üst ölçülerde olamaz. Halat uzunluğu 12,5 mt ölçülerindedir.

BÖLÜM II

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 formları farklı olmalıdır. Eğer renkler aynı ise çizgileri farklı olacak şekilde olan forma kullanılabilir.

e. Yasaklanmış eşyalar: Saat, yüzük, küpe ve künye gibi takılar(metal takılar) dahil olmak üzere taktırlmaz. 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 dayanıklılığında (Kondüsyon) 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 alabilirler.

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 yarış dūdük 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 dūdüğünden 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 dūdüğü ile başlar tekrar dūdükle 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 oyuncuya 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 amacıyla 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 direkt 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 etkinliklerde ve milli bayramlarda ise okullarda öğrenciler arasında oynanan anonim bir çocuk oyunumuzdur. Oyun hedefe varma, zamanla yarışma, düşmeme, çuvalın düşmemesi, sıçrama, dayanıklılık 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 katkı 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 şekilde belirlenmiş olması şarttır. 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 oyuncuları için sahada ayrılan(kategorilere göre uzunluk temel olmak kaydıyla)1 mt genişlikte olan bölmelerdir, yarışan hiç bir oyuncu 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 kullanılabilir.

e. Yasaklanmış eşyalar: Saat, yüzük, bileklik, küpe ve künye gibi takılar dahil olmak üzere dizlik ve bileklik gibi kıyafetler giyilmez ve taktırlmaz. 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 dayanıklılığında (Kondüsyon) 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 değeridir.

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 çuvala birlikte süresi içinde saha dışına tam teması ile (bitiş çizgisi dışına teması ile) kurallara uygun çıkması anlamına gelir

2.Çuvala 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 çuvala 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 oyuncunun yarışmasına izin vermeyecek ve setten eleyecektir.

3.Çıkışlar

a. Çıkış Sırası: Çıkış sırası Oyun Liderinin verdiği liste sırasına göre dir. 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 yaşadığını 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 oyuncuya 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 amacıyla 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 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.

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 oyuncularını 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. Topağın tarihi çok eskidir hem Avrupa ülkelerinde hem de Asya ülkelerinde çok eski yıllarda oynandığı bilinmektedir.

Topaç oyununda ilçelerimizde 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 topağın dönme süresinin fazla olmasıdır.