



T.C.
MANİSA VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 86866338-330.01-E.3688367
Konu : Fiziksel Etkinlik ve Geleneksel
Çocuk Oyunları Şenliği

20.03.2017

.....KAYMAKAMLIĞINA
(İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü)

Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğünün 16/03/2017 tarihli ve 38278749/2375 sayılı Fiziksel Etkinlik ve Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliği konulu yazısı ekte gönderilmiş olup, söz konusu oyunların ve şenliklerin Müdürlüğümüze bağlı tüm ilkokul ve ortaokul müdürlüklerine duyurulması hususunda;
Gereğini rica ederim.

Recep DERNEKBAŞ
Vali a.
İl Millî Eğitim Müdürü

EK:

- Yazı ve Eki (11 sayfa)

DAĞITIM:

- 17 İlçe Kaymakamlığı
(İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü)



T.C.
MANİSA VALİLİĞİ
Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğü

SAYI : 38278749/2375

16.03.2017

KONU: Fiziksel Etkinlik ve
Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliği

İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜNE
MANİSA

15 Nisan 2015 Tarihli Milli Eğitim Bakanlığı Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü ve Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Genel Müdürlüğü işbirliğinde Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliği düzenlenmesine dair protokol gereği, İlimizde İlkokulların Fiziksel Etkinlik Oyunları ve Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliğine düzenlenecektir.

Müsabakaların 15 Mart -5 Mayıs tarihleri arasında okullarda, 22-25 Mayıs 2017 tarihleri arasında ise okullarda birinci olan takımların katılımı ile İl Birinciliği oyunları düzenlenecek olup, okullarda sınıf içi ve sınıflar arası oyunlarını oynatarak İl Birinciliği oyunlarına katılmak isteyen okullar 5 Mayıs 2017 tarihine kadar İl Müdürlüğümüz Okul Sporları Birimine yazılı olarak başvuruda bulunmaları gerekmektedir.

Okullarda yapılacak sınıf içi ve sınıflar arası oyunlarda ve İl Birinciliği oyunlarına katılacak olan tüm öğrenciler okulsporlari.gsb.gov.tr adresinde yer alan okul sporları sistemine girerek oyuncu kartı çıkarması zorunlu olup, sisteme girmek için şifresi bulunmayan okullarımız Okul Sporlarını (0236 231 11 91 i Dahili 404) arayarak sisteme giriş şifresini alabilirler.

İlkokullar Fiziksel Etkinlik Oyunları ve Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliği ile ilgili duyurular manisaokulsporlari.com adresinde yayımlanacak olup, müsabakalar ile ilgili ayrıntılı bilgilerin yer aldığı protokol ve oyun kuralları ekte sunulmuştur.

Söz konusu oyunlar ve şenlikler ile ilgili İlimizde yer alan tüm ilkokul ve ortaokul müdürlüklerini konu ile ilgili duyurunun İl Müdürlüğünüzce yapılması hususunda;

Bilgilerinizi ve gereğini arz ederim.

Hatun SARIKAYA YİPEK
Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürü V.

Ekler:

- Manisa GHSİM/İl Milli Eğitim Müdürlüğü Protokolü (2 Sayfa)
- İlkokullar Fiziksel Etkinlik Oyun Kuralları (4 Sayfa)
- Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliği Oyun Kuralları (5 Sayfa)



Güçlü yarınlar için

T.C
MANİSA VALİLİĞİ
MANİSA GENÇLİK HİZMETLERİ VE SPOR İL MÜDÜRLÜĞÜ
İLE
MANİSA İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
İŞ BRİLİĞİNDE 2016-2017 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI İLKOKUL FİZİKSEL ETKİNLİK
OYUNLARI VE GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI ŞENLİĞİ PROTOKOLÜ

1-15.04.2015 Tarihli Milli Eğitim Bakanlığı Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü ve Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Genel Müdürlüğü işbirliğinde, Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliği düzenlenmesine dair protokol gereği, ilimizde ilkokulların Fiziksel Etkinlik Oyunlarına 1. 2. 3. ve 4. sınıflarının katılmasına, Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliğine 5.6.7. ve 8. sınıfların katılmasına,

2- İlkokullar Fiziksel Etkinlik Oyunları ve Geleneksel Çocuk Oyunlarını öncelikle okulların 15 Mart 2017- 5 Mayıs 2017 tarihleri arasında sınıf içi ve sınıflar arası Oyunları düzenlemelerine,

3- Okul içi Oyunlar sonucunda, birinci olan takımların 5 Mayıs 2017 tarihine kadar Manisa Gençlik Hizmetleri İl Müdürlüğü Okul Sporlarına yazılı olarak bildirilmesine,

4- Fiziksel Etkinlik Oyunları ve Geleneksel Çocuk Oyunları, 5 Mayıs 2017 tarihi itibari ile başvuru yapan okullarımızın sayıları dikkate alınarak Manisa Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğü Başkanlığında kurulan komisyonun belirleyeceği program doğrultusunda (Oyunların yapılacağı yerin ve tarihlerin belirlenmesi vb.) İl Genelinde yapılacak oyunların 15-26 Mayıs 2017 tarihleri arasında uygun görülen tarihlerde düzenlenmesine,

5- Oyunların Programı ve Şenlik hakkında duyuruların, manisaokulsporlari.com adresinde yayımlanmasına, ayrıca İl Millî Eğitim Müdürlüğünce okullara şenlik ile ilgili duyuruların bildirilmesine,

6- İlkokullar Fiziksel Etkinlik Oyunlarında ilkokullarda 1. Sınıftan 1 takım, 2. Sınıftan 1 takım, 3. Sınıftan 1 takım ve 4. Sınıftan 1 takım olmak üzere en fazla 4 takım Mayıs ayında düzenlenecek olan İl Genelinde yapılacak şenliklere katılmaya hak kazanmalarına,

7- Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliği kapsamında ortaokullarda: her okuldan 5. Sınıftan 1 takım, 6. Sınıftan 1 takım, 7. Sınıftan 1 takım ve 8. Sınıftan 1 takım olmak üzere en fazla 4 takımın Mayıs ayında düzenlenecek olan İl Genelinde yapılacak şenliklere katılmaya hak kazanmalarına,

8- İl Genelinde yapılacak şenliklerin: okul sporları organizasyonu tertip komitelerince, sınıf içi ve sınıflar arası etkinlikler ise: okul müdürü, sınıf öğretmeni, beden eğitimi öğretmeni veya okulda oluşturulacak bir komite tarafından yürütülmesine.

9- İl Genelinde yapılacak şenliklere katılabilmek için sınıf içi ve sınıflar arası oyunlara katılarak okulunu temsil etme hakkını kazanmış olmalarına.

10- Başvuru için gerekli belgeler: Üzerinde sağlık muayenesi beyanı, veli izin onayı, okul müdürünün imza ve mühürlü onayı bulunan belgenin (Ek-1) ibrazı sonucunda okul müdürlüklerince okul sporları bilgi yönetim sistemi üzerinden okullara verilen kullanıcı kodu ve şifresi ile okulsporlai.gsb.gov.tr adresinden okul sporları bilgi sistemine giriş yaparak oyuncu modülü kısmından oyuncu sporcu kartı düzenlenecektir.(Şifresi olmayan okullarımız 0236 231 11 91 (Dahili 404) Manisa GHSİM Okul Sporları Birimini arayıp şifre edinebilirler.) Bu konudaki her türlü iş ve işlemlerden okul müdürü sorumludur. Sınıf İçi, Sınıflar arası ve İl genelinde yapılacak şenliklere katılacak ve okulunu temsil edecek sporcu oyuncuların sistem üzerinde oyuncu kartı çıkartmasının zorunlu olmasına,

11-İlkokullar Fiziksel Etkinlik Oyunları kapsamında 1. 2. 3. ve 4. Sınıflara aşağıda belirtilen oyunların oynatılmasına,

a-Halat Çekme

b-Bowling oyunu

c-Çemberle İş Birliği Oyunu

d- El Değiştirilerek Bayrak Koşusu

12- Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliği kapsamında 5. 6. 7. ve 8. Sınıflara aşağıda belirtilen oyunların oynatılmasına,

a-Mendil Kapanma

b- Kaleli Yakan Top

c- Halat Çekme

d- Çuval Yarışması

13- Sınıf İçi, Sınıflar Arası ve İl Birinciliği Oyunları eleme usulü oynatılacak olup, uygulanacak olan puanlama sistemine örnek aşağıda belirtilmiştir.

Örnek: A ilkokulunda 1. sınıflar arasında düzenlenen Halat Çekme, Bowling oyunu, Çemberle İş Birliği Oyunu ve El Değiştirilerek Bayrak Koşusu yarışmaları sonucunda; 1/B sınıfı Halat Çekme de birinci, Bowling oyununda üçüncü, Çemberle İş Birliği oyununda ikinci ve El Değiştirilerek Bayrak Koşusunda birinci olmuş ise toplamda 7 puan elde eder. Diğer birinci sınıfların Oyunlar sonucunda puanları bu şekilde hesaplanır. Oyunlar sonunda, 1/A Sınıfının puanı: 6, 1/B Sınıfının Puanı 7, 1/C Sınıfının Puanı 9, 1/D Sınıfının Puanı 10 ise Birinci olan sınıf en az puanı alan 1/A sınıfıdır. Oyunlar sonunda en az puanı alan sınıf birinci olur ve Mayıs ayında düzenlenecek olan İl Birinciliği Oyunlarına katılmaya hak kazanmasına.

Manisa Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğü ile Manisa İl Milli Eğitim Müdürlüğü işbirliği ile karar verilmiştir. 01.02.2017

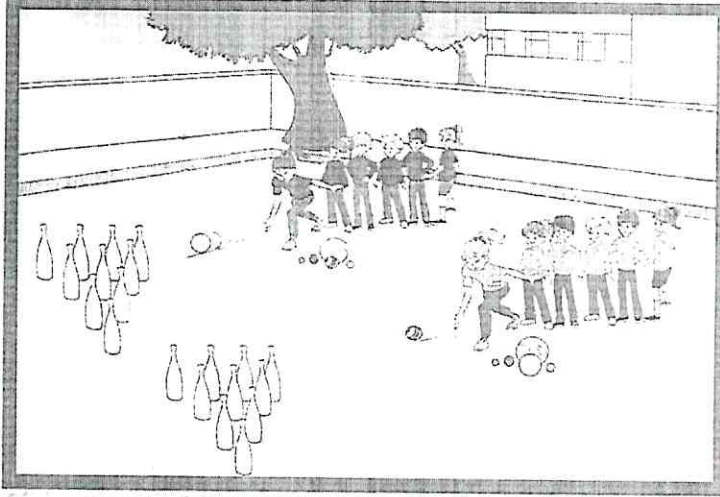
AŞAĞIDAKİ İLKOKUL FİZİKSEL ETKİNLİK OYUNLARINDA TAKIMLAR 6 ŞAR OYUNCUDAN OLUŞACAK VE TAKIMLARIN 3 ERKEK-3 KIZ OYUNCU OLMASI ZORUNLUDUR

2016-2017 İLKOKULLAR FİZİKSEL ETKİNLİK OYUNLARI



İLKOKUL OYUN KARTLARI

BOWLING OYUNU



Açıklama

- ♦ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ♦ Atış yapılacak uzaklık en az 3 metre en fazla 5 metre olmalıdır. (İlkokul 1.-2. Sınıflar 3 metre, 3.-4. sınıflar 5 metre gibi)
- ♦ Her oyuncu 2 atış yapar. Her atıştan sonra devrilen labutlar tekrar düzeltilir.
- ♦ Devrilen labut kadar puan kazanılır. Toplam puan takım puanı olarak hesaplanır.

Güvenlik

- ♦ Oyuncuların atış alanının gerisinde durmaları sağlanmalıdır.
- ♦ Gerçek bowling topları kullanılmayacaktır.

Ekipman

- ♦ Labut vb. malzeme.
- ♦ Çocuklar için yapılan bowling topları veya değişik ağırlıklarda toplar.
- ♦ Mene

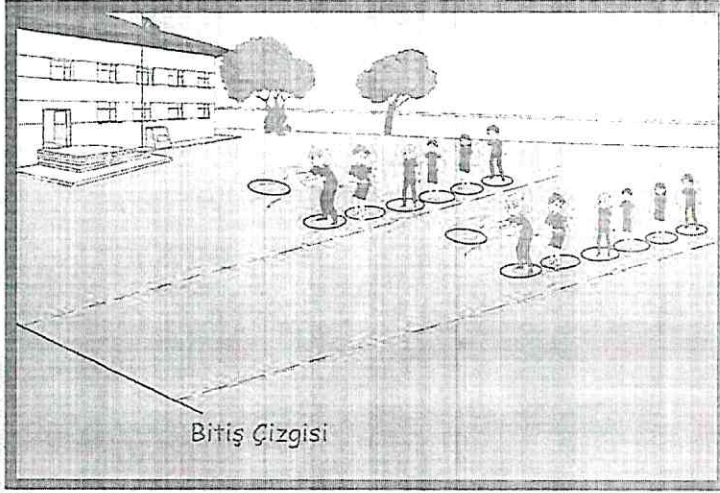
AŞAĞIDAKİ İLKOKUL FİZİKSEL ETKİNLİK OYUNLARINDA TAKIMLAR 6 ŞAR OYUNCUDAN OLUŞACAK VE TAKIMLARIN 3 ERKEK-3 KIZ OYUNCU OLMASI ZORUNLUDUR

2016-2017 İLKOKULLAR FİZİKSEL ETKİNLİK OYUNLARI



İLKOKUL
OYUN
KARTLARI

ÇEMBERLE İŞBİRLİĞİ OYUNU



Açıklama

- ♦ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ♦ Oyunun başlangıç ve bitiş mesafesi en fazla 20 metre olmalıdır.
- ♦ Her oyuncu bir çembere yerleştirilir.
- En arkada bulunan boş durumdaki 7. çember elden ele verilerek en öndeki oyuncuya ulaştırılır.
- En öndeki oyuncu çembere yere koyar ve boş çembere atlayarak herkesin bir öndeki çembere atlanmasını sağlar. Oyun bitiş çizgisine kadar bu şekilde devam eder.
- ♦ Oyunun kazanılması için en öndeki çemberin bitiş çizgisini geçmiş olması ve bitiş çizgisine en yakın oyuncunun çemberin içinde olması diğer oyuncuların da boşluk bırakmayacak şekilde çember içinde olmaları gerekmektedir.

Güvenlik

- ♦ Oyuncuların çemberleri tehlike yaratacak şekilde atılması.
- ♦ Aynı çember içerisinde yalnızca bir oyuncunun olması

Ekipman

- ♦ Çember (1 takım için 7 adet. Yeterli çember bulunmaması halinde süre uygulaması yapılabilir.)
- ♦ Nere, Tekayir

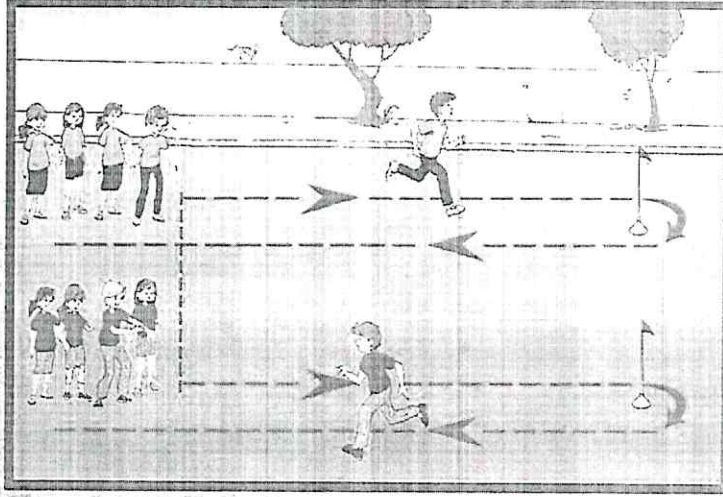
AŞAĞIDAKİ İLKOKUL FİZİKSEL ETKİNLİK OYUNLARINDA TAKIMLAR 6 ŞAR OYUNCUDAN OLUŞACAK VE TAKIMLARIN 3 ERKEK-3 KIZ OYUNCU OLMASI ZORUNLUDUR

2016-2017 İLKOKULLAR FİZİKSEL ETKİNLİK OYUNLARI



İLKOKUL OYUN KARTLARI

EL DEĞDİREREK BAYRAK KOŞUSU



Açıklama

- ♦ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ♦ Takımların ilk oyuncuları yarışmaya başlar. Belirlenen hedefin etrafından dönerek, arkadaşının eline dokunur. Sıradaki oyuncu koşmaya başlar.
- ♦ Bütün oyuncular koşuyu tamamlar. Takımı önde gelen oyunu kazanır.
- ♦ Belirlenen hedef 10-20 metre arası olabilir.

Güvenlik

- ♦ Takımlar arasındaki mesafe iyi ayarlanmalıdır.
- ♦ Koşacak olan oyuncu bitime yakın diğer takım arkadaşları ile çarpışmayı önlemek amacıyla bir hat üzerinde beklemelidirler.

Ekipman

- ♦ Huni, Slalom çubuğu, (v.b. yumuşak malzemeler.)

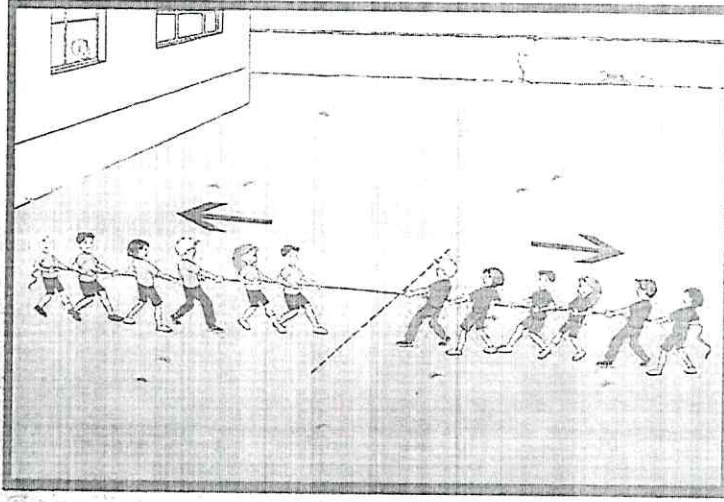
AŞAĞIDAKİ İLKOKUL FİZİKSEL ETKİNLİK OYUNLARINDA TAKIMLAR 6 ŞAR OYUNCUDAN OLUŞACAK VE TAKIMLARIN 3 ERKEK-3 KIZ OYUNCU OLMASI ZORUNLUDUR

2016-2017 İLKOKULLAR FİZİKSEL ETKİNLİK OYUNLARI



İLKOKUL
OYUN
KARTLARI

HALAT ÇEKME



Açıklama

- ♦ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ♦ Ortaya bir çizgi çekilir. Kalın bir halat ile takımlar birbirlerini çizgiye doğru çekmeye çalışırlar.
- ♦ Rakibini çekerek çizgiyi geçiren takım kazanır.

Güvenlik

- ♦ Halat kalın olmalı ve kopmamasına dikkat edilmeli ve oyunculara halatı birden bükmemeleri konusunda bilgi verilmelidir.
- ♦ Halatın oyuncuların elini kesmemesi veya yakmaması için eldiven ve benzeri koruyucu ekipman kullanılabilir.

Ekipman

- ♦ Halat.
- ♦ Eldiven, Mendil v.b.
- ♦ Çizgi için tebeşir veya bant

2016-2017 GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI ŞENLİĞİ OYUN KURALLARI

ÇUVAL YARIŞI OYUN KURALLARI (5. 6. 7. ve 8. Sınıflar)

Takımlar 6'şar oyuncudan karma olarak 3 kız-3 erkek oyuncudan oluşur. Başlangıç noktasından itibaren 15 metrelik bir mesafe belirlenir. Her takımın ilk yarışmacısı çuvalı giydikten sonra 15 metre mesafede bulunan huninin etrafından dolanarak başlangıç noktasına gelir. Çuvalı çıkarır ve kendi takımındaki diğer oyuncu çuvalı giyerek birinci oyuncunun yaptığı işi birini tekrar eder. En kısa sürede bu işlemi tamamlayan takım oyunu kazanır.

HALAT ÇEKME OYUN KURALLARI (5. 6. 7. ve 8. Sınıflar)

Takımlar 6'şar oyuncudan karma olarak 3 kız-3 erkek oyuncudan oluşur. Ortaya bir çizgi çekilir. Kalın bir halat ile tutulur birbiriyle yarışmaya başlarlar. Birini çekerek çizgiyi geçiren takım kazanır. Güvenlik : Halat kalın olmalı, halatın kopmamasına dikkat edilmeli ve oyunculara halatın birden bırakılmamaları konusunda bilgi verilmelidir. Halatın oyuncuların ellerini kışmaması veya yakmaması için eldiven ve benzeri koruyucu ekipman kullanılabilir.

MENDİL KAPMACA OYUN KURALLARI (5. 6. 7. ve 8. Sınıflar)

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 40 m x 20 m veya 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 dokunana oyuncuda elenir.
4. Mendili alan oyuncu tarafsız bölgeyi terk etmeden ebelememez, tarafsız bölge terk edildikten sonra ebelemektir. Mendili alan oyuncunun ayaklarından birini tarafsız bölgenin dışına çıkarmış olması, alanı terk ettiği anlamına gelmez, terk etmiş sayılmaz. İçin oyuncunun iki ayağı 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. Oyuncu Değiştirme Çizgisi: Masa hakemi tarafındaki kenar çizgisidir. Her takım kendi yedek oyuncu alanının bulunduğu taraftan oyuncu değişikliği yapar.
6. Uzun kenarlara kenar çizgisi, kısa kenarlara dip çizgi denir.
7. Orta çizgi, iki uzun kenarın orta noktalarını birleştiren çizgidir.
8. Sahadaki bütün çizgiler 5cm kalınlığındadır.
9. Masa hakeminin her iki yanında (sağında ve solunda) yedek oyuncu alanları vardır.

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 iki set üzerinden oynanır. İki set kazanan takım maçı kazanır. Setlerdeki bir birlik beraberlik durumunda üçüncü setin başında tekrar "aldım verdim" sayışması yapılır. Sayışmayı 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 duraklatıldığında 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 gelmesine izin vermelidir.
7. Eğer sakatlanmış bir oyuncu kura ile uygun olarak değiştirilemiyorsa (Oyuncu değiştirme hakkını tamamlamış ise), bu oyuncuya 3 dakikalık iyileşme süresi tanınır; ancak bir maçta aynı oyuncuya bu hak birden fazla verilmez. Oyuncunun bu süre içinde iyileşmemesi halinde, sakatlanan oyuncu dışarıya alınır, takım eksik oyuncuyla müsabakaya devam eder, bu oyuncu elenmiş sayılır.
8. Maç öncesinde takımlara 10 dak'ka ısınma süresi verilir.

TAKIMLARIN OLUŞUMU:

1. Takımlar kız- erkek karma olarak oluşturulur.
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.
3. Takımlar en az on (10) oyuncuyla müsabakalara katılmak zorundadır. On (10) oyuncunun altında müsabakaya gelen takım hükmen mağlup sayılır.
4. Takımların 10 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 adımıyla (savaşmaları sonucunda) yapılır. Oyunculardan hangisinin adımılamaya başlayacağına, hakemin "bozuk para hangi elimde" sorusunu bilen taraf karar verir. Adımlama mesafesi tarafsız bölge merkezi ile yan çizgi arasındır. Adımlama mesafesi boyunca her oyuncu bir 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 savunma mı 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. Her iki takımın oyuncuları masa hakeminin karşı taraftaki kenar çizgisinin gerisinde, kendileri için belirlenmiş alanda beklerler ve oyun liderinin belirlenmiş olduğu pozisyon listelerine göre çıkış yapmak zorundadırlar.
4. Oyun lideri pozisyon sıralamasını yaparken kız erkek sıralamasını istediği gibi yapabilir.

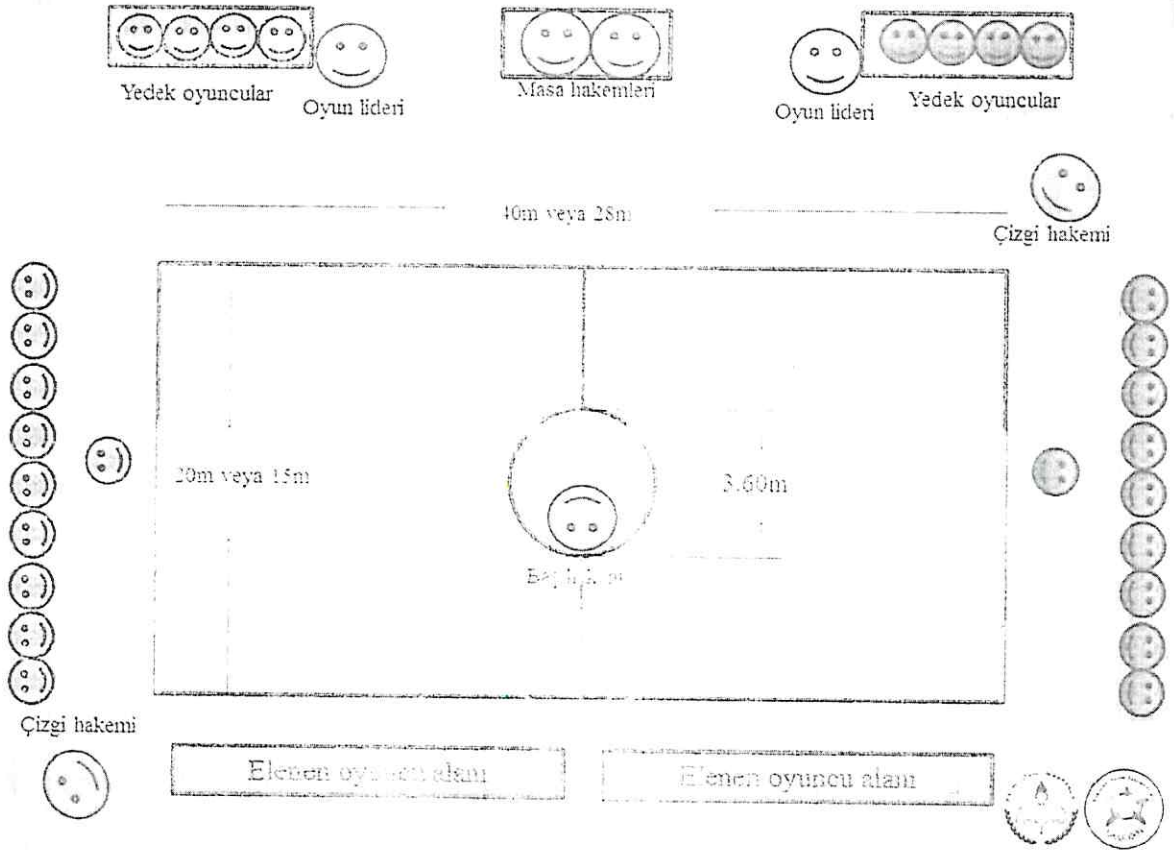
5. Yarışa giren oyuncu, hakemin işaretleriyle dip çizgideki çıkış alanına gelir.
6. Mendil hakeminin düdüğüyle alması ve aynı anda ayağını yere vurmasıyla oyuncular çıkış yaparlar.
7. Hücum süresi 30 saniyedir.
8. Hakemin çıkış işaretleriyle süre başlar. 30 saniye tamamlanmadan oyunculardan biri mendili 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 girmez.
10. Mendili alan oyuncu 30 saniyelik sürele kendi yarı alanındaki dip çizgiyi geçemezse elenir.
11. Oyunculardan ikisi de 30 saniye sürede mendili alınamaz ise, sete başlarken hücum oyuncusu olmayı seçen takım oyuncusu elenmiş olur.
12. Mendili alan oyuncu kendi yarı alanındaki dip çizgiyi geçemeden rakip oyuncu tarafından ebelenirse, oyun dışı kalır ve set boyunca tekrar oyuna girmez. Ebeleyen oyuncunun takımı 1 puan kazanır. Mendili alan oyuncu koşarken mendili düşürülürse, 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.
13. Mendili alınmış olan oyuncuyu ebelemek, sadece el ile dokunarak yapılabilir. Ayakla veya başka bir şekilde ebelemek yapılamaz, yapılsa bunu yapan oyuncu oyun dışı kalır.
14. Mendili almış olan oyuncuya hosti olarak sert bir şekilde vuran oyuncu oyun dışı kalır. Bu karar başhakem verir.
15. Müsabaka esnasında hakemin işaretleriyle 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.
16. Mendili alan oyuncu istem dışı düşerse, rakip oyuncu ebelemek yapamaz (Düşene vurulmaz) bu durumda hakem aynı oyuncular için oyunu tekrar oynatır. Ancak bu hak her sette mendili alan oyuncular için birer defa vardır yani oyuncu ikinci defa düşüşünde bu kural uygulanamaz ebelemek yapılabilir.
17. Halka atılmaya yönelik davranışlarda bulunan oyuncular ve geleneksel oyun liderleri oyun dışı kalır. Bu karar başhakem verir.
18. Takım ya yarışın tek bir oyuncu kalması halinde; bu oyuncuya her kosuden sonra 30 saniye dinlenme süresi verilir.
19. Oyun sonunda rakip takımın 10 oyuncusunun da oyun dinlenmesi takım seti kazanır.
20. Tarafsız bölgede her iki oyuncunun da mendili aynı anda tutmaları durumunda başhakem mendili alma hakkını hücum oyuncusuna verir.
21. Tarafsız bölgede rakibe ve hakeme tapan oyuncu elenir.

OYUNCU DEĞİŞİKLİKLERİ VE OYUN KURALLARI:

1. Oyuncu değişiklikleri kız - erkek dengesi bozulmadan yapılır.
2. Oyuncu değişikliği sınırı bir sette en fazla 4 oyuncu değişikliğidir.
3. Geleneksel oyun lideri istediği zaman oyuncu değişikliği talebini masa hakemine bildirir. Mendil hakemi oyun durdurulduğu zaman oyuncu değişikliğini gerçekleştirir.
4. Değişiklikten oyuncu aynı sette oyuna tekrar alınmaz.
5. Yedek oyuncular, oyun esnasında hakemler için belirlenmiş olan, yedek oyuncu alanında beklerler.

GELENEKSEL OYUN LİDERİ VE TAKIM KAPTANI

1. Her takımda bir takım kaptanı olmak zorundadır. Takım kaptanının formasında, göğüs numarasının altında 6cm x 2cm'lik bir şerit olmalıdır.
2. Maç öncesi takım kaptanı müsabaka cetvelini imzalar ve sayışmada takımını temsil eder.
3. Her takımdan sorumlu bir geleneksel oyun lideri bulunur. Geleneksel oyun lideri; müsabaka isim listesini masa hakemine teslim eder, müsabaka süresince takıma taktik verir, oyuncu değişikliği talebinde bulunur.
4. Geleneksel oyun liderleri müsabaka esnasında oyuncularına kırıcı, 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. Takım kaptanı geleneksel oyun liderinin görevini yürütür.
5. Takım kaptanı ve geleneksel oyun lideri kendi takım oyuncularının davranış ve disiplininden sorumludur.
6. 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.



KALELİ YAKAN TOP OYUN KURALLARI (Kız ve Erkek 8 Yaş Grubu)

OYUN SÜRESİ:

1. Oyun üç set üzerinden oynanır. Oyun süresiyle ilgili zaman kısıtlaması yoktur.
2. Her iki takım için, 1 sette 1 dakikalık birer mola hakkı vardır. Takım kaptanı veya geleneksel oyun lideri set devam ederken masa hakemine işaret ederek mola hakkını kullanabilir.
3. Set süresince set dinlenmesi süresi 1 dakikadır.
4. Top oynanırken ciddi bir kaza meydana gelirse, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık personelinin sahaya girmesine izin vermelidir.
5. 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 hak birden fazla verilmeyi. Oyuncunun bu süre içinde iyileşmemesi halinde, sakatlanan oyuncu dışarıya alınır, takım eksik oyuncuyla müsabakaya devam eder.
6. Maç öncesinde takımlara 15'er dakika ısınma süresi verilir.

TAKIMLARIN OLUŞUMU:

1. Takımlar kız-erkek karma olarak oluşturulur.
2. Karma takımlar 6 kız 6 erkek oyuncudan oluşmak zorundadır.
3. Bir takım en fazla 12 oyuncu (8 aktif 4 yedek olmak üzere), bir geleneksel oyun lideri, bir yardımcı geleneksel oyun liderinden oluşur. Oyun her biri 8 aktif oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır. Oyuncuların dördü (4) yedektir.

Yeni bir "dijital oyun ortamında" topluluğun baskın üyeleri "yeni bir oyuncu alanında beklentiler."

GELENEKSEL OYUN LİDERİ VE TAKIM KAPTANI

1. Her takımda bir takım kaptanı olmak zorundadır. Takım kaptanının formasında, göğüs numarasının altında 6 cmx2 cm'lik bir şerit olmalıdır.
2. Maç öncesi takım kaptanı müsabaka cetvelini imzalar ve sayışmada takımını temsil eder.
3. Takım kaptanı ve geleneksel oyun lideri kendi takım oyuncularının davranış ve disiplininden sorumludur.
4. Maç esnasında ve 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.
5. Her takımdan sorumlu bir geleneksel oyun lideri bulunur. Geleneksel oyun lideri; müsabaka isim listesini masa hakemine teslim eder, müsabaka esnasında takım taktik verir, oyuncu değişikliği talebinde bulunur.
6. Geleneksel oyun liderleri müsabaka esnasında oyuncularına kınacı, aşağılayıcı şekilde davranamaz. Bağırarak taktik veremez. Bu kurallara uymayan Geleneksel oyun liderleri oyun alanı dışına çıkartılır. Takım kaptanı Geleneksel oyun liderinin görevlerini üstlenir.
7. Takım kaptanı mola ve oyuncu değişikliği talebinde bulunabilir.

