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 Milli 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 Milli Eğitim Müdürü

EK:
- Yazı ve Eki (11 sayfa)

DAĞITIM:
- 17 İlçe Kaymakamlığı
(İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü)

Nişancıpaşa Mah. Atatürk Blv.No:36/A Şehzadeler/MANİSA
Tel: (0 236) 231 46 08 / 239 62 87 / 237 00 32 / 234 79 05 / 239 89 11 / 234 91 56
e-posta: hayatboyuogrenme45@meb.gov.tr manisamem@meb.gov.tr
Ayrıntılı bilgi için: Hayat Boyu Öğrenme Şubesi
Faks: (0 236) 231 12 51
Elektronik Ağ: www.manisa.meb.gov.tr

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. http://evraksorgu.meb.gov.tr adresinden b9c2-30b2-3472-9046-2870 kodu ile teyit edilebilir.

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

SAYI : 38278749/2375
KONU: Fiziksel Etkinlik ve Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliği

16.03.2017

İL MİLLİ 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 okulsportal.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)

Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü - A.Bedevi Mah. M.Ali Erdoğan Cad. Akhisar Yolu Üzeri MANİSA
Telefon: 0236 231 11 91 – 0 236 231 21 40 Belgegeçer 0236 231 63 78 İrtibat: E.Berkay HADRUK Dahili 404
E-posta Manisa@gsb.gov.tr Elektronik Ağ. www.manisa-gsb.gov.tr

Güçlü yarınlar için

T.C
MANİSA VALİLİĞİ
MANİSA GENÇLİK HİZMETLERİ VE SPOR İL MÜDÜRLÜĞÜ
İLE
MANİSA İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
İŞ BİRLİĞİNDE 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, İlimizde İlkokulların Fiziksel Etkinlik Oyunlarına 1. 2. 3. ve 4. sınıflarına katılmasına, Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliğine 5.6.7. ve 8. sınıfların katılmasına,

2- İlkokullar Fiziksel Etkinlik Oyunları ve Geleneksel Çocuk Oyunlarını öncelikle okullarda 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 Milli Eğitim Müdürlüğünce okullara şenlik ile ilgili duyuruların bildirilmesine,

6- İlkokullar Fiziksel Etkinlik Oyunlarında İlkokullarda 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 kazanacaklarına,

7- Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliği kapsamında ortaokullardan 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 okulca 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 İçin gerekli belgeler. Üzerinde sağlık muayenesi beyanı, veli izin onayı, okul müdürünün imza ve mühürlü onayı bulunan belgenin (Ek-1) ibrazı sonucunda okul müdürlükleriince okul sporları bilgi yönetim sistemi üzerinden okullara verilen kullanıcı kodu ve şifresi ile okulsporlari.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 oyunlara 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 Kapma

b- Kaleli Yakan Top

c- Halat Çekme

d- Çuval Yarışması

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

Örnek: A İlkokulunda 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 Genç İş Geliştirme ve Spor İl Müdürlüğü ile Manisa İl Milli Eğitim Müdürlüğü işbirliği ile karar verilmiştir. 01.09.2017

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

BOWLİNG OYUNU

Ayrıntılar

- 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 elde edilen puan olarak hesaplanır

Güvenlik

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

İhtiyaçlar

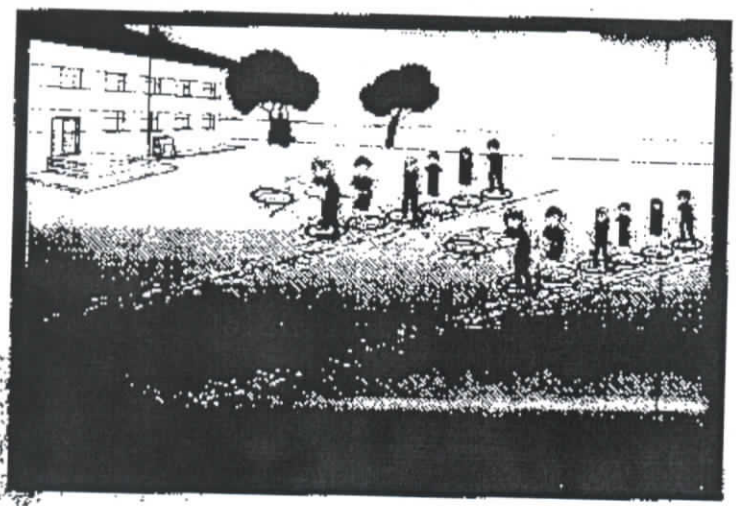
- Labut vb. malzeme.
- Çocuklar tarafından yapılan bowling topları veya değişik ağırlıklarda toplar.
- Metre

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 2 çember elden ele verilerek en öndeki oyuncuya ulaştırılır. En öndeki oyuncu çemberi yere koyar ve boş çembere atlayarak herkesin bir öndeki çembere atlamasını 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.

Çember

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

İlkeler

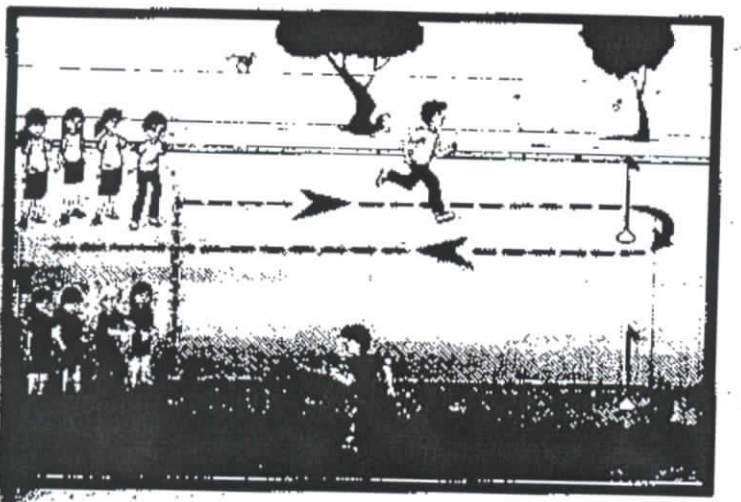
- Çember (2 takım için 7 adet, 4 takımlı çember bulunmaması halinde ilkeler uygulanmayabilinir.)
- Mavi Takım

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 oyuncu kazanır.
- Belirlenen hedef 10-20 metre arası olabilir.

Güvenlik

- Takımlar arasındaki mesafe yeterli ayrılmalıdır.
- Koşacak olan oyuncular önlerine gelen diğer takım arkadaşları ile çarpışmayı önlemek amacıyla kulaklar üzerinde birleştirilmelidirler.

Ekipman

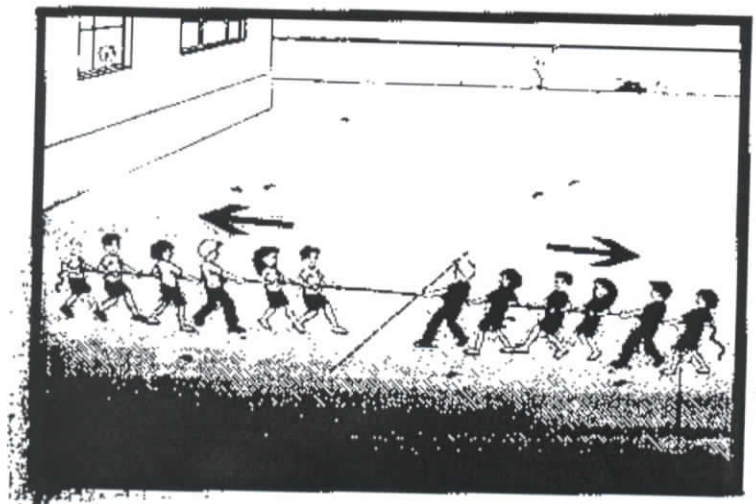
- Huni, plastik çubuk, ip ve yumuşak malzemeler.

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



Aşamalar

- 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 oyuncuların ellerini halat bırakmamaları konusunda bilgi verilmelidir.
- Halatın oyuncuların eline kesmemesi veya yakmaması için eldiven ve benzeri koruyucu ekipman kullanılabilir.

İlk yardım

- Halat.
- Eldiven, Mindil vb.
- Çizgi için tebeşir veya bant

2016-2017 GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI ŞENLİĞİ OYUN KURALLARI

ÇUVAL YARIŞI OYUN KURALLARI [illegible] ve B. Sınıfı

Takımlar 6'şar [illegible] oyuncudan oluşur. Başlangıç noktası [illegible] tibaren 15 metrelik bir mesafe belirlendi [illegible] çizgi çekildikten sonra 10 metre mesafede bulunan bandın [illegible] kendi takımındaki diğer oyuncu çuvalı [illegible] bu yemi tamamlayan takım oyunu kazanır.

HALAT ÇEKME OYUN KURALLARI [illegible] 7. ve 8. Sınıflar

[illegible] halat [illegible] Güvenlik halat kalın olmalı [illegible] ve oyuncuların halat konusunda [illegible] veya yakmamaları [illegible] eldiven vb. benzeri koruyucu ekipman kullanmalıdır.

MENDİL KAPMACA OYUN KURALLARI [illegible]

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 sahası ölçü [illegible] 40 m x 20 m veya 28 m x 13 m 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 [illegible] hakeme dokunma [illegible] elenir.

4. Mendili alan oyuncu tarafsız bölgeyi terk edemez, tarafsız bölge terk edildikten sonra ebelenebilir. Mendili alan oyuncu [illegible] bölgenin dışına çıkmamalı, [illegible] terk ettiği anlamına gelmez. Terk etmiş sayılmanın için oyuncunun iki ayağının da alanın dışına çıkması gerekir. Oyuncu ayaklarından birini alanın dışına [illegible] mendili alan oyuncu tarafsız bölgeyi terk ettiği anda, tarafsız bölge özelliğini kaybeder.
5. Oyuncu Değiştirme Çizgisi: Masa [illegible] tarafından [illegible] idi. Her takım kendi yedek oyuncu alanının bulunduğu taraftan oyuncu değişikliği yapar.
6. Uzun kenarlara kenar çizgisi, kısa kenarlara ara çizgi denir.
7. Orta çizgi, iki uzun kenarın orta noktalarını birleştiren çizgidir.
8. Sahadaki bütün çizgiler hem kadın hem erkektir.
9. Masa hakemin her iki tarafında [illegible] kişilik [illegible] vardır.

OYUN SÜRESİ:

1. Bir oyuncunun hücum süresi 30 saniyedir.
2. Mendili hakem müdürlük tarafından [illegible] bir [illegible] başladığında, 30 saniyelik hücum süresi de başlamış olur. Mendili hakem [illegible] yere çarpıp [illegible] sayar, sıfıra geldiğinde süre bitmiş olur. Hakemin süreölçer kronometre [illegible]
3. Oyun [illegible] üzerinden oynanır. [illegible] kazanan takım [illegible]. Setlerdeki bir birlik beraberlik durumunda üçüncü set başında takımlar "altın mendil" sayışması yapar. Sayışmayı kazanan takım seçme hakkına sahip olur.
4. Her [illegible] 3 sette 2 galibiyet [illegible] mağlup [illegible] veya ve en az [illegible] oyun durdurulmuş ise hakemin [illegible] kurallarına göre.
5. Set aralarındaki dinlenme süresi [illegible]

6. Oyun oynanırken ciddi bir kaza meydana gelirse, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık personelinin sahaya girmesine izin vermelidir.
7. Eğer [illegible] bir oyuncu [illegible] oyuncu değiştirmiyorsa (Oyuncu değiştirme hakkını tamamlamışsa) bu oyuncuya 2 [illegible] birleşme süresi tanınır. Sonraki bir maçta aynı oyuncuya bu hak birden fazla verilmez. Oyuncunun bu süre [illegible] iyileşmemesi hâlinde, kazananın oyuncu olşanıya [illegible] takım eksik oyuncuyla müsabakaya devam [illegible] oyuncu elenmiş sayılır.
8. Maçlar [illegible] takımlara 10 dakika [illegible] süresi verilir.

TAKIMLARIN OLUŞUMU:

1. Takımlar kız-erkek karma olarak oluşturulur.

2. Bir takım en fazla 14 oyuncu (10 asıl 4 yedek olmak üzere), bir geleneksel oyun lideri, bir yardımcı geleneksel oyun liderinden oluşur. Oyun her biri 10 asıl 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 kapitanının "Aldım verdim, ben seni yendim, alamazsın veremezsin sen beni yenemezsin." Şeklindeki karşılıklı ayna adımlama yöntemiyle konuşmaları sonucundaki yanıdır. Oyunculardan hangisinin adımlamaya başlayacağına, hakemin "bozuk para hangi elimde" sorusunu bilen taraf karar verir. Adımlama mesafesi tarafsız bölge merkezi ile yan çizgi arasıdır. Adımlama mesafesi boyunca her oyuncu bir defa yanlış adım kullanabilir. Hangi oyuncunun ayağı üstte kalırsa o oyuncu kazanmış olur ve seçme hakkına sahip olur.

2. Seçme hakkına sahip olan takım her boyunca hücum mu savunmamı yapacağını hakeme bildirir. Hücum yapma hakkını seçen takım her periyot bitene kadar mendili almak zorundadır. Ancak savunma yapacak olan takımca istenirse mendil alabilir. (Savunma oyuncusu almaz ise hücum oyuncusu almak zorundadır). 30 sn içinde mendil alınmaz ise hücum oyuncusu elenir.

3. Her iki takımın oyuncuları masa hakemlerinin karşı taraftaki kenar çizgisinin gerisinde, kendileri için belirlenmiş alanda bekler ve oyun [illegible] çıkış yapmak zorundadır.

4. Oyun [illegible] kız erkek farkı olmadan istediği gibi yapabilir.

5. Yarışı [illegible] oyuncu, mendili [illegible] dip çizgisinin [illegible] şekilde [illegible] gelir.

6. Mendil hakeminin elini [illegible] ve aynı anda ayağını yere vurmasıyla oyuncular çıkış yapacak.

7. Hücum süresi 60 saniyedir.

8. Hakem [illegible] çıkış işaretini [illegible] 20 saniye [illegible] oyunculardan biri mendili alıp kendi yarı alanındaki dip çizgiden mendili [illegible] üstüne geçmek zorundadır.

9. Bir oyuncu mendili [illegible] mendil [illegible] takım oyuncusu tarafından ebelenmeden kendi yarı alanındaki dip çizgisine [illegible] ebelenirse, rakip takım 1 sayı kazanmış olur, rakip oyuncu oyun dışı kalır ve bu oyuncu sayı kaybedinceye kadar tekrar oynayamaz.

10. Mendili alan oyuncu [illegible] kendi yarı alanındaki çizgiyi geçmeyerek [illegible] yapar.

11. Oyun [illegible] kişilik [illegible] mendil [illegible] sahaya başlarken hücum oyuncusu o maçı seçer takım [illegible] mendili [illegible] olur.

12. Mendili alan oyuncu, kendi yarı alanındaki dip çizgiyi geçemeden rakip oyuncu tarafından ebelenirse, oyun duraklatılır [illegible] boyunca tarafsız oyuncu [illegible] ebelenen oyuncunun takımı 1 puan kazanır. Mendili alan oyuncu kaçarken [illegible] mendili [illegible] mendili alabilir. Ancak rakip oyuncu da mendili alıp kendi dip çizgisine kaçabilir. [illegible] mendili kendi dip çizgisinin [illegible] geçirirse o oyuncu kazanmış olur. Diğer oyuncu [illegible]

13. Yarışı [illegible] seçecek [illegible] yapabilir. Ayağı ile veya [illegible] şekilde [illegible] yapamaz. Oyuncu oyun dışı kalır.

14. [illegible] olan oyuncu [illegible] sert bir şekilde [illegible] oyuncu oyun dışı kalır. Bu durumu başhakem verir.

15. Maç esnasında [illegible] ile oyuna beş kişilik oyuncuların her ikisi de kendi dip çizgileri dışında [illegible] oyuncu oyun dışı kalır. [illegible] takım [illegible]

16. [illegible] oyuncu [illegible] ebelenemez yapamaz. Durumu [illegible] hakem [illegible] yönetir. Ancak kural ihlali [illegible] mendili alan oyuncular [illegible] bir defa [illegible] ebelenme yanılabilir.

17. [illegible] mendili alınan oyuncu [illegible] geleneksel oyun liderleri oyun dışı kalır. Bu durumda hakem [illegible] verir.

18. [illegible] her [illegible] dan sonra 30 saniye [illegible] süresi [illegible]

19. [illegible] mendil [illegible] mendil [illegible] mendil [illegible]

20. [illegible] çizgisine bir [illegible] oyuncu mendil [illegible] durumunda [illegible] başhakem mendili atma hakkına [illegible]

21. [illegible] çizgisine mendil [illegible]

22. [illegible] KÜRE [illegible]

23. Oyun [illegible]

24. O [illegible]

25. Ge [illegible] oyun [illegible] oyuncu [illegible] masa hakemi [illegible] bilgilendirir. [illegible] hakem [illegible]

26. O [illegible]

27. [illegible] yedek oyuncu alanında bekler ve

GELENEKSEL OYUN LİDERİ VE TAKIM KAPTANI

1. Her takımda bir takım kaptanı olmak zorundadır. Takım kaptanının formasında, göğüs numarasının altında 6cm x 6cm'lik bir şerit olmalıdır.

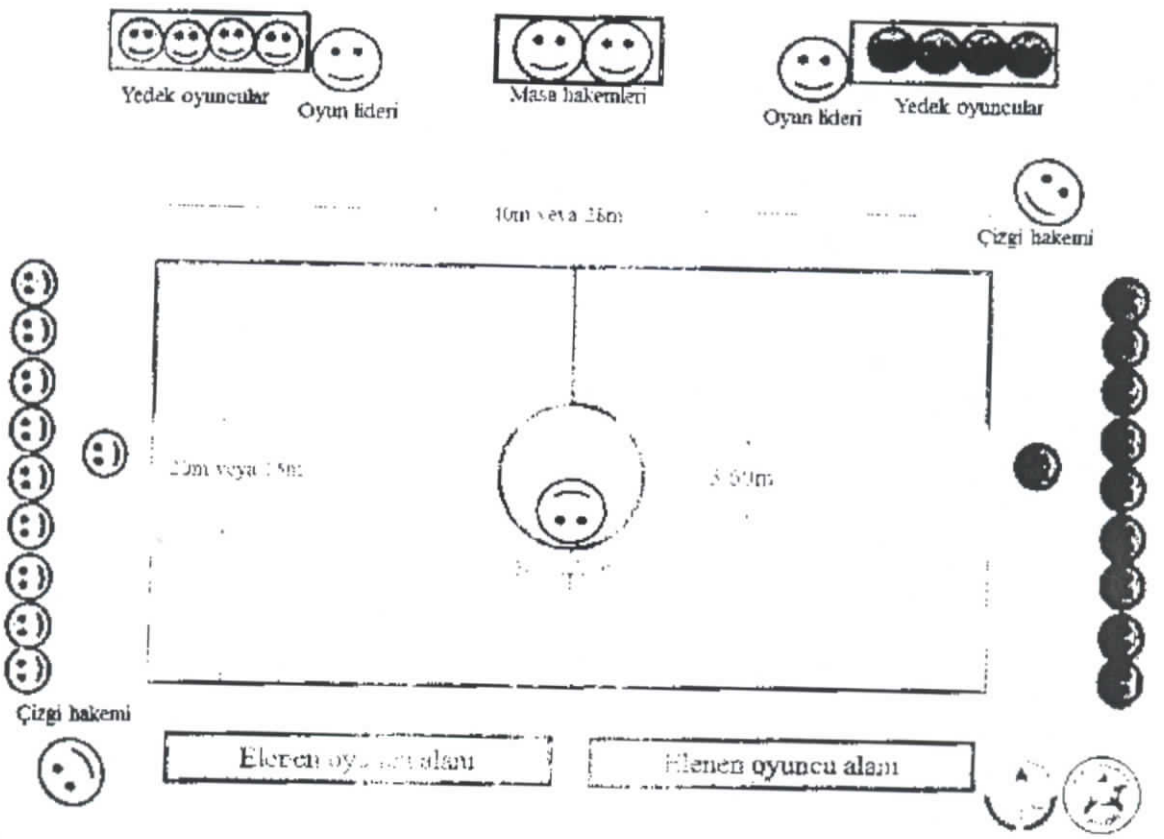
2. Maç öncesi takım kaptanı müsabaka formunu imzalar ve sahada takımını temsil eder.

3. Her takımdan sorumlu bir geleneksel oyun lideri bulunur. Geleneksel oyun lideri, müsabaka isim listesini masa hakemine teslim eder, müsabaka esnasında gerekince takıma taktik verir, oyuncu değişikliği talebinde bulunur.

4. Geleneksel oyun liderleri müsabaka esnasında oyuncularına kötü, aşağılayıcı şekilde davranamaz. Bağırarak taktik veremez. Mola, devre arası ve taktik durumu hariçlerde oturmak zorundadır, ayağa kalkamaz. Bu kurallara uymayan geleneksel oyun liderleri oyun alanına girmemelidir. Takım kaptanı geleneksel oyun liderinin görevini üstlenir.

5. Takım lideri ve geleneksel oyun liderinden kendi takımı oyuncularının davranış ve disiplininden sorumludur.

6. Müsabaka sırasında, oyun alanında bulunduğu sürece, takım kaptanı oyundaki kaptandır. Takım kaptanı oyunda olmadığı durumlarda geleneksel oyun lideri veya takım kaptanı, oyundaki kaptan rolünü üstlenmek üzere bir başka oyuncuyu seçer.



OYUN KURALLARI

1. Oyun 6'lı set üzerinden oynanır. Maçın süresiyle ilgili herhangi bir kısıtlama yoktur.

2. Hücum takımı için, 1 sette 1 dakika bir referans molası hakkı vardır. Takım kaptanı veya geleneksel oyun liderinin set devam ederken masa hakemine şartlı [illegible] yapma [illegible] vardır.

3. [illegible]

4. Top [illegible] yiyen dördüncü bir kez [illegible] gelse [illegible] maçı oyunu durdurur ve sağlık personelinin sahaya girmesine izin vermelidir.

5. Bağlantı kopmuş bir oyuncu [illegible] oyuncu [illegible] değiştirilemiyorsa (Oyuncu değişiklik hakkını tamamlamışsa), bu oyuncuya [illegible] bir maçta aynı oyuncuya bu hak birden fazla [illegible] kazanan oyuncu [illegible] takım eksik [illegible] sahaya dönüş yok.

6. Yarı finallerde takımlara [illegible] süresi verilir.

TAKIMLARIN OLUŞUMU:

1. [illegible] kadınlar [illegible]

2. Kadınlar [illegible]

3. Sahada [illegible] 12 oyuncu [illegible] bir geleneksel oyun lideri, bir yardımcı geleneksel oyun lideri olmak üzere oluşur. Oyun her biri 6'şar oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır. Oyuncu sayısı dördü (4) [illegible]

4. Tak[illegible] 8 oyuncu, a[illegible] ara kat[illegible] 8 oyuncunun [illegible] müsabakaya geleni [illegible] mağlup sayılır.

5. 8 a[illegible] oyuncunun 4'ü erkek, 4'[illegible]

OYUN [illegible]

1. Sa[illegible] seçimi, her iki takım kap[illegible] Alcum verdim, ben seçi yendim, alamazsın veremezsin ben beni vere[illegible] Şeklindeki kar[illegible] [illegible]lama [illegible]yle [illegible] yapılır. Oyunculardan hangi[illegible] [illegible]lamaya başlayacağı, hakemin [illegible] elinde[illegible] sorusunu bilen taraf karar verir. Adımlama [illegible] çizgi arasıdır. Ad[illegible] her oyuncu bir defa yarım adım kullanabilir. Hangi [illegible] çizgi üstte ka[illegible] oy[illegible] [illegible] sayılmış olur [illegible] sayma hakkına sahip olur.

2. O[illegible] set üzerinden oyna[illegible] [illegible] takım maçı kazanmış olur. Set [illegible] bir birlik berabertik [illegible] üçüncü setin [illegible] [illegible] yapılır.

[illegible] Oyun [illegible] Sarlaşme:

a) A[illegible] oyuncularının [illegible] kalmadan [illegible] kaleci oyuncu, rakip takımın oyun alanının [illegible] sınırındaki ara[illegible]

b) [illegible] oyuncularından [illegible] kaleci oyuncu, rakip takımın oyun alanının [illegible] çizgisindeki ara[illegible]

c) Gö[illegible] oyuncu belirlenen [illegible] bölge[illegible]ne yerleşir.

4. K[illegible] her iki takım [illegible] oyunudur. Oyun bas[illegible]ken her [illegible] oyun[illegible]

[illegible] ile oyun [illegible] bazı [illegible] ve yenici oyun [illegible] içinde olmak şartı ile [illegible] çalışır.(Karşılıklı her [illegible]

[illegible] alanı [illegible] içi veya rakip oyun alanının dışına [illegible] çizgilerin [illegible]

[illegible] yapılır [illegible] kuralına [illegible] değildir. Rakip alana [illegible] veya [illegible] olarak [illegible] ve top rakip takıma [illegible] oyuncu [illegible]

[illegible] iki takım [illegible] olduğu [illegible] kapılardan [illegible] veya [illegible] tutulan [illegible] oyun alanından çıkmadan tutulan toplar, [illegible] takımın kal[illegible]

[illegible] oyun[illegible] ispat ettikten [illegible] yere düşerse o oyuncu [illegible] o oyuncu [illegible] başka takım arkadaşı tarafından top havada [illegible] sayılır [illegible] takıma geçer.

[illegible] oyuncuya [illegible] yapılan [illegible] atılan top [illegible]

[illegible] oyun [illegible] kuralı [illegible] devam [illegible]. Bir [illegible] atış [illegible]

[illegible] oyun [illegible] tüm oyuncular vuruluna kadar oyun [illegible]

[illegible] kaleci [illegible] oyuncu [illegible] zaman hakeme [illegible] verecek şart ile oyun [illegible] hakemden oyun [illegible] hakeme [illegible] bulduğu [illegible]

[illegible] oyuncuları [illegible] takımın seti kazanmış sayılır.

[illegible] oyun alanı [illegible] oyuncuların biri ile [illegible]

[illegible] atış ile başla[illegible]

[illegible] dizi [illegible] yapılan [illegible] kulmuş sayılır.

[illegible] takım [illegible]

[illegible] tarafından [illegible] bir heyetle hakeme [illegible] kaleciler [illegible] değiş[illegible]

[illegible] ilgili [illegible] tekrar [illegible] [illegible] ilerdeki bir [illegible] berabertik [illegible] sonunca [illegible] tekrar [illegible]

[illegible] ödemezler.

[illegible]

[illegible] hakem [illegible] rakip [illegible] yanına [illegible] ayırır. A[illegible] oyuncu [illegible] VE [illegible]

[illegible] hakemler [illegible] kullanabilir.

[illegible] oyun [illegible] oyuncu [illegible] bırakırlar.

[illegible] OYUN LİDERİ [illegible]

1. [illegible] bir takım kaptanı [illegible] kaptanın formasında, göğüs numarasının altında 6 cmx2 [illegible] bir şerit olmalıdır.

2. Müsabakada takım kaptanı müsabakanın devamını [illegible] ve sayışmada takımını temsil eder.

3. [illegible] yatan ve gole [illegible] tavrınış ve dirsip nindeki [illegible]

4. Maçın başında ve oyun alanında [illegible] süresince, takım kaptanı oyundaki kaptandır. Takım kaptanı, oyunda olmadığı [illegible] geleneksel [illegible] takım kaptanı oyunda bulunmak üzere bir başka [illegible]

5. [illegible] sorumludur. Geleneksel oyun lideri müsabaka isim listesini [illegible] ne teslim eder [illegible] oyuncu değişikliğini [illegible] alebilirse bir [illegible]

6. [illegible] liderleri müsabaka [illegible] kurallarına uymalı, aşağılayıcı şekilde davranamaz. Bağırarak [illegible] oyun alanı dışına çıkartılır. Takım kaptanı [illegible]

7. Ta[illegible] ve [illegible]