

MENDİL KAPMACA OYUN KURALLARI

MENDİL KAPMACA OYUNU, DONANIM VE KURALLARI

GİRİŞ

Çocukların ülkemiz genelinde en çok oynadığı, oynarken de büyük zevk aldıkları bir çocuk oyunudur. Köyde, kentte, okulda ve eğlence amaçlı düzenlenen etkinliklerde çokça oynanmaktadır. Anonim bir oyun olup kültür mirasımız olarak değerlendirilmeli ve sahip çıkılmalıdır.

Yapılan araştırmalar çocuk oyunlarının tarihini çok eski çağlara dayandırmaktadır. Bundan da anlaşılacağı gibi kimsenin yeni bir buluşu olarak değerlendirilmesi de mümkün değildir. Değişik bölgelerde oynanan mendil kapmaca oyunlarının aşağıda belirlenmiş formatı ise bu bölgelerde oynanmakta olanların birleştirilmesi şeklindedir. Burada yapılan bu formatın birazda yarışma ve müsabaka düzenine göre uyarlanmasıdır.

MENDİL KAPMACA REKABET OYUNUDUR

Yarışmalar, ortaya çıkmamış potansiyel güçlerle bağlantı kurar. Yetenek, gayret, yaratıcılık, özgüvenin kazanılması ve estetiğin sunulmasını, gösterilmesini sağlar. Oyunun kuralları tüm bu özelliklerin ortaya konmasına olanak sağlayacak biçimde oluşturulmuştur. Birkaç istisnaya, Mendil kapmaca oyunu, tüm oyunculara hem saha içinde (hücum ve savunma) hem de saha alanı dışında (sıralanma ve arkadaşını destekleme) oynama hakkı verir. Yıllar geçse de Mendil Kapmaca oyununun kendine özgü önemli unsurlarını kaybetmediği görülmektedir.

- Sıralanma,
- Kazandıkça yeniden yarışma hakkı,
- Hücum - aldatma,
- Savunmada rakibi takip,
- Mendili kapmak,
- Yarışmacıların ve seyircilerin hücum ya da savunmadaki oyuncuyu dikkatli izlemeleri, gözlemleri, takip etmeleri,

Mendil kapmaca, salon oyunları arasında eşsiz bir yere sahiptir. Sürekli yüksek tempoda devam eden yarışmada, herkes sırasını beklerken de aktif olarak oyuna katılır.

Oyunun en ilginç tarafı, kazanınca ödül; yeniden oynamak, kaybedince ceza set dışı kalmaktır. Yani ödül ve cezanın oyunun içinde o anda veriliyor olmasıdır. Oyun ve oyuncuların hatadan geri dönüşleri yoktur.

Mendil kapmaca oyununda yarışma sırasını bekleyen oyuncu, iki heyecanı birlikte yaşamaktadır. Öncelikle oynama sırası kendisine geldiğinde bütün gücü, taktiği ve stratejisi ile yarışma ve heyecanını birlikte yaşarken, oynama sırasını beklerken arkadaşlarının başarısı ya da başarısızlığının kendisini ne kadar etkileyebileceği psikolojik etkisini de yaşamaktadır. Yarışmanın temposunu da bu duygu yükseltmektedir. Oyunculardan birinin başarısı ya da başarısızlığının diğerlerini de etkilediğinin, oyun alanında anında görülmesi, yardımlaşma ve görev sorumluluğu aşılama ve duygusunu yükseltmektedir.

Mendil kapmaca oyununda oyuncular doğru sıralaması, rakip takımı tanımakla doğru yapılır. Bu da oyun liderliğini oldukça önemli hale getirmektedir.

Sıralama Kavramı; İlk turda oyuna müdahale etme yetkisini oyun liderine veren Mendil Kapmaca oyunu kuralları, ikinci sıralamanın, galibiyet mağlubiyet esasına ile oluşmasından dolayı tüm oyunculara birbiri ile yarışmaları imkânı vermektedir. Dolayısı ile bu durum oyunun içine dışarıdan müdahale imkânını ortadan kaldırmaktadır. Maç anında oyunun birçok sürümleri ve varyasyonları ortaya çıkmaktadır. Bu da Mendil Kapmaca oyunu sonucunun

önceden kestirilmesini mümkün kılmamaktadır. Heyecan ve yüksek tempo güdülemesi de bundan kaynaklanmaktadır.

Yarışmacılar bu temel bilgileri; teknik, taktik ve güçlerini yarıştırmak için kullanırlar. Bunlar aynı zamanda oyunculara izleyici ve taraftarları etkilemeleri için hareket serbestliği sağlar.

Çocuk Oyunlarına karşı ilgi ve istek genelde, Mendil Kapmaca Oyununun imajı özelinde gün geçtikçe artmaktadır. Oyun gelişirken hiçbir şüphe yok ki iyiye, güçlüye ve hızlıya doğru gelişecektir.

BÖLÜM BİR

TESİSLER VE DONATIM

Oyun Sahası Ölçüleri:

Minikler- Küçükler- Yıldızlar kategorilerinde: 15x28 m

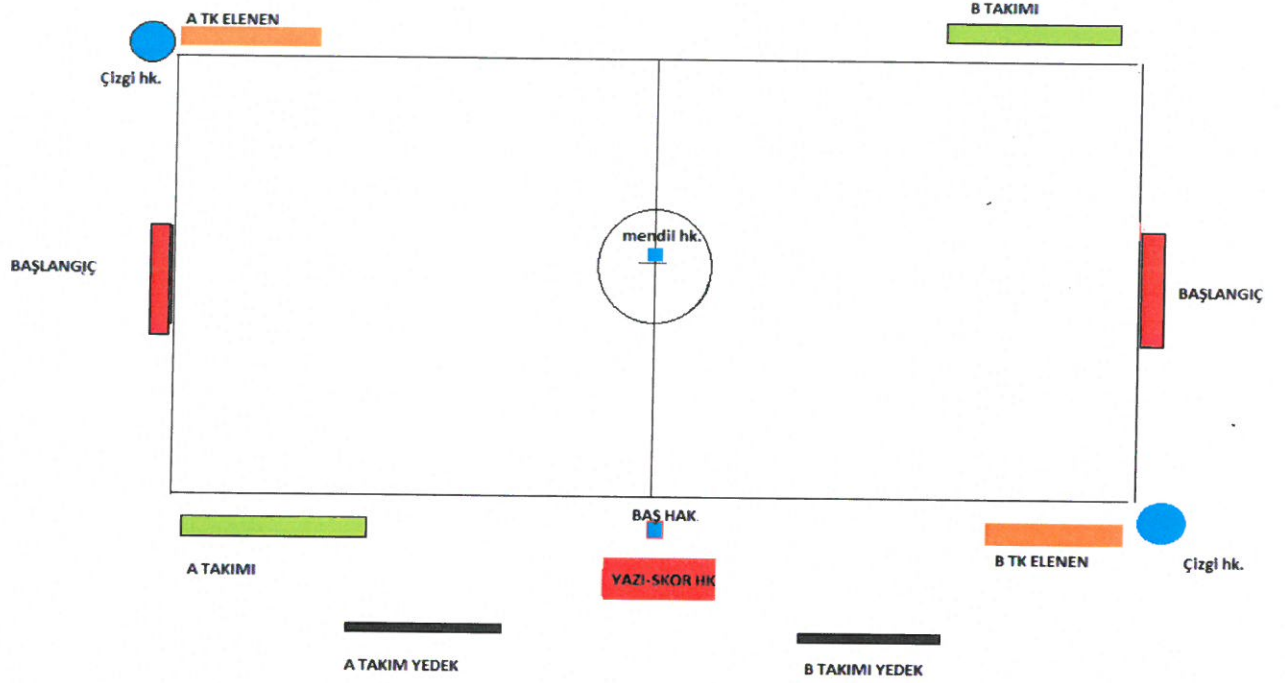
Oyun sahası yukarıdaki ölçülerde dikdörtgen bir alandır. Çizgiler oyun alanı ölçülerine dâhildir. Oyun 10 oyuncu ile oynanacağından 10 bölme şeklinde farklı renklerle çizilmiş 30*40 cm lük dikdörtgenlerle oyuncu çocukların bekleme yerleri belirlenir ve 1 den 10 e kadar numaralandırılır. Bu bölmelerin oyun alanı ölçülerinin durumuna göre alanın uzun kenar çizgisi ile Aralığı 50-75cm olmalıdır.

Dip çizgilerin ortalarına başlama alanı yeri olarak kırmızı renk ve 10 cm kalınlığında 1m uzunluğunda bir çizgi çizilir. Elenen oyuncular bekleme yeri olarak, yarışan oyuncu bölmelerinin tam karşısında olacak şekilde ancak bölme yapılmadan çerçeve bir alan belirlenir. Elenen oyuncular kendi takımlarının karşısındaki belirlenen bu alana giderler.

Bu alanların (oyuncu bekleme bölgesi ve elenen oyuncu bekleme bölgesi) ölçülendirme durumu, dip çizgiden uzun kenar çizgisine doğru 1 mt içeriden belirlenecektir.

Sahanın tam ortasında 3,60 cm çapında bir daire(Tarafsız bölge) yer alır. Bu alan aynı zamanda başlatma hakeminin (mendil hakemi) duracağı yerdir. Mendil hakemi yüzü protokole dönük şekilde bu daire içinde,(çember çizgisi ile 90 cm lik aralıkla) Mendil hakeminin tam karşısında yer alır. Saha çizgisi üstünde maçın Başhakemi yer alır.

Mendil Hakemi mendil kapma alanın içinde çember çizgisi ile kendisi arasından oyuncu çocukların rahatlıkla geçebileceği ve oyun yapabileceği şekilde (90 cm aralıkla) yerini alır. Yarışacak oyuncu bekleme yerleri, mendil hakeminin sağ karşı köşesinde A takımı, sol yan tarafındaki köşede ise B takımın yerleşeceği şekilde belirlenir. Yarışacak oyuncular bekleme yerinin tam karşı köşelerinde Çizgi Hakemleri yer alır. Aynı zamanda oyuncu kontrol hakemliği de yaparlar. Sayı ve skor hakemleri; başhakemi, mendil hakemini, oyuncuları ve sahayı iyi görebilmek için başhakemin arkasında ve saha çizgileri dışında yer alırlar. Sayı ve skor hakemlerinin gerisinde ise yedek oyuncular yeri olur. Takımların yerleşim yerine göre yedek oyuncular, yardımcı oyun lideri ve takım idarecileri burada bekler.



1-Oyun sahası:

Spor Salonlarında: Oyun sahası parke ya da tahtadan olur. Zemin pürüzsüz ve düzgün olmalıdır.

Oyun sahası: Tartan zemin, çim, toprak zemin ya da betondan da olabilir. Resmi müsabakalar çim ya da parke, sentetik ve tartan zeminlerde yapılabilir.

Oyun alanındaki çizgiler:

Çizgiler 5 cm kalınlığında zeminin zıt renginde, zemin genelde açık renkte olmalıdır.

Bölgeler ve sahalı:

Oyuncu Bekleme ve Sıralanma Sahası: Dip çizgiden 1 mt içeriden başlayıp yan çizgi boyunca uzanır. Yan çizgiden 50-75cm mesafe Aralıkta 40*30 cm lük 10 adet birbirine bitişik kutucuktan olurlar.

Elenen Oyuncu Bekleme Yeri: Oynayacak oyuncular bekleme ve sıralanma alanının karşısında dip çizgiden 1 mt içeriden başlayıp yan çizgi boyunca uzanır. Yan çizgiden 50-75 cm mesafe Aralıkta 5 mt lik belirlenmiş alandır.

Tarafsız Alan: Mendil Hakeminin bulunduğu 3.60 mt çapındaki sahanın tam ortasında çemberle belirlenmiş alandır. Bu alanda Mendil Hakemine ve oyuncular birbirlerine temasta bulunamazlar, dokunamazlar.

Isı:

En düşük ısı 10 C nin (50 F) altında olmamalıdır.

Resmi Müsabakalarında maksimum ısı 25 C den (77 F) daha yüksek, minimum ısı 16 C den (61 F) daha düşük olmamalıdır.

Aydınlatma:

Resmi Müsabakalarında aydınlatma, oyun sahası yüzeyinden 1 m yükseklikte ölçülmek şartıyla, 1000 ile 1500 lux arasında olmalıdır.

2-Mendilin Ebatları:

Mendil 30*30 cm ebatlı, beyaz zemin üzerine şenlik logo lu olmak zorundadır

BÖLÜM İKİ

TAKIMLAR

a. Takım oluşumu: Takımlar 10 asıl 6 yedek olmak üzere toplam 16 kişiden oluşur. Takım kadrosu mutlaka karma takımlarda 8 kız 8 erkek şeklinde, kız veya erkek ayrı takımlarda 16 oyuncudan oluşturulacaktır. Lig talimatı gereği maça başlama anında oyuncu listesi mutlak 5 kız, 5 erkek, kız ve erkek ayrı takımlarda ise 10 oyuncu olacaktır. Karma takımlarda bu oran yok ise takım sahaya eksik çıkar.(4/4, 3/5 veya 5/3 gibi) Maç başladıktan sonra kısıtlama kalkar.

b. Takımın yerleşimi: Oyuncular dip çizgiden başlayıp 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10 şeklinde dizilirler. Galip gelen oyuncu dizilişte hep en sona (yarışacak takım arkadaşlarının sırası sonuna) geçer ve yarışma döngüsü ile öne doğru ilerler. Elenen oyuncular sıralama yerinden ayrılırlar.

c. Malzemeler: Şort, eşofman ve tişört şeklinde forma, tabanı düz spor ayakkabısından oluşur. Tabanı düz spor ayakkabısı kullanılmalıdır.

d. Malzeme değişiklikleri: Rakip oyuncu formları farklı olmalıdır. Eğer renkler aynı ise çizgileri farklı olacak şekilde olan forma kullanılır.

e. Yasaklanmış eşyalar: Saat, yüzük, bileklik, küpe ve künye gibi takı ve malzemeler.

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 (Kondisyon) 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 ÜÇ

OYUN DÜZENİ

1- Sayı Almak, Set ve Maç Kazanmak

- **Sayı almak:** Başlangıç noktasına gelen oyuncu çocuk mendil hakemine ayağını yere vurması ile çıkış yapar. Çizgi hakemleri çıkış yapan oyuncu çocuğun; başlangıç çizgisinde uygun durup durmadığını ve mendil hakemine ayak işareti (yere vurması) ile çıkış yapıp yapmadığını kontrol eder. Eğer doğru çıkış yapılmış ise süreç devam eder. Oyuncu çocuklar koşarak mendil hakemine içinde olduğu alana gelirler. Oyun oyuncu çocuklardan birisinin mendili alıp takımının bulunduğu taraftaki dip çizgiden çıkacak şekilde koşması ile sürer. Dip çizgisinin herhangi bir yerinden vücudunun tamamının çıkması ile biter. Eğer süresi içinde hata yapmaz rakibe yakalanmadan sahayı terk ederse kazanır. Yeniden oynamak üzere takımının en son yarışacak oyuncusundan sonra, oyuncu bekleme kutucuğundaki yere gider. Elenirse takımının bulunduğu yarı sahada oynayacak oyuncuların karşısındaki bekleme yerine geçer.

- **Set kazanmak:** Takımlardan birinin 10 oyuncusunun tamamının elenmesi ile set kazanılır/kaybedilir. Yarışacak oyuncusu bulunan takım seti kazanır.
- **Maç kazanmak:** Mendil Kapmaca setlerinde en fazla seti alan takım maçı kazanır. Bu oyun kuralına göre skor 1-0,2-0,2-1 şeklinde olabilir.
- **Beraberlik:** Mendil kapmaca oyununda kazanılmamış kabul edilen (**son oyuncular tarafından süresi içinde mendilin alınmaması veya son iki oyuncunun çarpışması veya mendil hakemine aynı anda dokunmaları şeklinde**) bir set olduğunda maç skoru 1-1, 2-0, iki set olduğunda 1-0, üç set olduğunda ise 0-0 şeklinde de sonuçlanabilir.

Maçta hazır bulunmama ve eksik takım: Bir takım oyun saatinden 15 dakika önce Başhakeme oyuncu isimler listesini yazarak verir. Takım gelmemiş ise maç başlama saatinden 15 dakika sonrasına kadar beklenir. Maça başlanabilmesi için 8 oyuncunun mutlaka sahada hazır olması gereklidir.8 oyuncusu bulunmayan takım maça başlayamaz ve hükmen yenik sayılır. 8 oyuncu ile ilgili oran karma takımlarda 4+4 veya 5+3 şeklinde olmak zorundadır. (4kız 4 erkek,5 erkek 3 kız veya 5 kız 3 erkek gibi).Oyun liderinin maça başlamadan önce vereceği isimler listesinde ismimin bulunması kaydı ile 1.set bitimine kadar gelen oyuncular oyunda yer alır. Oyuncu süreye uygun olarak gelirse; 1. tur ve ondan sonrası ki turlarda mutlaka sıralamasını takip etmek zorundadır.2.set bittikten sonra gelen oyuncular oyunda yer alamaz. Takım gelmemesi durumunda hükmen yenik sayılır. Ancak ulaşım vb. sebeplerden dolayı sorun yaşayan takımın başhakeme bildirilmesi ile 60 dakikaya kadar beklenmesine hükmedebilir.

- **Oyunun Yapısı:**
- **Kura:** Maç programında ismi ilk yazılan takım (ev sahibi konumda, A Takımı) sahada oyun kurallarında belirlenen alana yerleşir. Ancak yurtiçi organizasyonlarda saha seçimi kura ile belirlenir. Kurada bilen/kazanan/çekilen takımın kaptanı sahayı seçer.
- **Isınma devresi:** Maçın 30 dakika öncesinden başlayıp maç saatine kadar olan süredir.
- **Takımın başlangıç dizilişi:** Takımın başlangıç dizilişi setler süresince devam eder. Sıralama ancak yenilen oyuncu çocuğun yerine takip eden numaradaki oyuncu çocuğun geçmesi ile mümkündür.
- **Diziliş Hataları:** Diziliş Hatalarında hakem oyuncu liderini ve oyuncuyu uyarır. Yarışma yapması durumunda oyuncu elenmiş sayılır. Rakip takımın oyuncusu ise yarışmaya devam eder.

3. OYUNDAKİ SÜRE UYGULAMALARI

3 Saniye kuralı:

Oyuncu çocuklar mendil hakeminin ayak işareti ile oyun alanına girip koşarak tarafsız bölgeye gelirler (3,60 cm. çapındaki daire alanı). Bu alana her iki oyuncuda geldikleri halde girmez veya çizgi dâhi temas etmezler ise, mendil hakemi (yardımcı hakem) sol elini havaya kaldırır ve yüksek sesle bin bir, bin iki, bin üç diye sayarak bekler. (3 Saniye kuralı). Bu

sürede de her iki oyuncudan biri bölgeye girmemiş ise oyun ve süre durdurulur. İki oyuncuda sözlü olarak hücum etmeleri konusunda uyarılır. Oyuncu çocuklar tarafsız bölgenin kendi oyun alanı tarafında ve tarafsız bölgeye (alan çizgisine) ayakları temas edecek şekilde bekletilir. Mendil hakeminin tekrar ayak işareti ile oyun başlatılır. Tarafsız alan çizgisine temasta süre başlamış olduğundan dolayı mendili almazlar ve 20 saniyelik süre dolarsa iki oyuncuda elenmiş olur. Tarafsız alan içinde olmaları nedeni ile süre 17 saniyeden geriye doğru sayılır.

10 saniye kuralı (paylaşılamayan Mendil)

Oyuncu çocuklar tarafsız bölgeye girip mendili ikisi birden tutar bırakmaz/paylaşamazlar ve mendil hakeminin mendilin tutulması anından geriye doğru sayması süresi de 10 saniyeyi geçerse, diğer elini havaya kaldırıp durumu başhakeme bildirilmesi ile uygulanır. Oyuncu çocuklar 3 saniye kuralında olduğu gibi daire dışından temas etmek kaydıyla tekrar başlama işareti ile daireye girerler. Mendil hakemi bu durumda kalan süreyi geriye doğru saymaya başlar.

20 saniye kuralı

Oyuncu çocukların bir tanesinin tarafsız bölgeye girmesi veya tarafsız alan çizgisine teması ile süre başlar. Mendil hakemi(yardımcı hakem) bu süreyi sesli olarak 20 den geriye doğru sayar. Bu süre içinde oyuncular mendili almazlar ise her iki oyuncuda elenmiş ve set dışı kalmış sayılır. Bu süre içinde mendil hakemden kurallara uygun olarak alınmalı,20 saniye içinde tarafsız bölge dışına 30 saniye içinde oyun alanı dışına çıkarılmış olmalıdır.

30 saniye kuralı

Oyuncu çocukların tarafsız bölgeye girmesi (3 saniye kuralı, 10 saniye kuralı,20 saniye kuralı bu süre içindedir), mendili alması ile süre başlar ve oyuncu çocuklardan birinin hücumu ve kendi sahası dip çıkış çizgisini tamamen terk etmesi ile sona erer.

BÖLÜM DÖRT

OYUN HAREKETLERİ

1.Oyunun Seyri

- **Oyundaki oyuncu:** Kategorilere göre belirlenen oyun alanının içine çizgiler dâhildir. Çizgi ve çizgi içindeki çocuk oyundaki oyuncudur. Oyun hakemin ayağını yere vurması ile başlar. Her hangi bir durumda oyun düdükle durdurulur.
- **Oyun dışı oyuncu:** Oyuncu çocuğun vücudunun tamamı, oyun kategorilerine göre belirlenen oyun alanının dışına çıkması halinde oyun dışı olmuş sayılır. Oyuncunun bir ayağının saha dışına temas etmesi diğer ayağının havada olması durumunda da oyuncu saha dışına çıkmış sayılır. Ancak oyuncunun saha içinden sıçraması sonucunda havada ve saha dışına temas etmedi ise saha dışına çıkmış sayılmaz.

2.Mendille Oynama

- **Mendil Tutuşları:** Mendil Hakeminin sağ ya da sol elinin işaret ve orta parmağının arasına bir köşesinden ikiye katlanarak tutulur.
- **Tutma Özellikleri:** Mendil ne çok sıkı ne de çok gevşek, yere düşmeyecek şekilde tutulur. Oyuncu çocuğun tutup çekmesi ile alınabilir durumda olmalıdır.
- **Mendil kaparken yapılan hatlar:** Mendil hakeminin tuttuğu mendile oyuncu çocuk vücudunun her hangi bir yerini değdiremez. Ancak koşu anında veya geçişlerde istisnai durum olarak saçının değmesi hata olarak değerlendirilmez. Mendil alınırken veya tarafsız alanda (mendil hakeminin bulunduğu mendil kapma alanı) hakeme temas edilemez. Oyuncuların mendil alırken daire içinde birbirlerine dokunmaları veya değmeleri hatalı harekettir. Bu durumda rakibe ve hakeme temas eden oyuncu bu setten elenir.

3.Mendil Hakeminin Elindeki Mendil

- **Her iki kişinin Elindeki Mendil(Paylaşılamayan):** Oyuncu çocukların aynı anda mendili tutarak çekmeleri durumudur (ki bu süre 10 saniyedir) mücadele birbirlerine değmeden devam eder. 10 saniyede alan oyuncu hücumuna devam eder. Ancak 30 saniye kuralı temel olarak hepsi için geçerlidir.
- **Mendil Kapma Dairesinin içindeki süre:** Mendil Kapma alanı içinde mendili alıp çıkma süresi 20 saniyelik süredir. Oyunculardan herhangi birinin mendili almaması durumunda da her iki oyuncu da set dışı kalmış sayılır.
- **Mendil Kapan oyuncunun koşu alanı:** Mendili kapıp kaçan oyuncu kategorilere göre belirlenen oyun alanı içinde vurulmadan istediği yönde koşabilir. Ancak çıkış yeri sadece kendi takımın olduğu alan dip çizgisidir. Dip çizgi yan çizgi kesişme alanından önce çıkılamaz.

4.Çıkışlar

- **Bir setteki tur:** Eleyen oyuncu takımının en son oynayacak oyuncudan sonra sırasına gelerek yeniden oynamak için sıraya girer. Ta ki takımlardan birinin oyuncuları bitinceye kadar bu döngü devam eder.
- **Çıkış Sırası:** Çıkış sırası Oyun Liderinin verdiği liste sırasına göredir. Bu sıralama 1.2.3.4.5.6.7.8.9.10 şeklinde olmak durumundadır 11...16 forma numaralı oyuncular yedek oyunculardır.
- **Çıkış Hakeminin ayak komutu:** Mendil Kapma alanın içinde çember çizgisi ile kendisi arasından oyuncu çocukların rahatlıkla geçebileceği ve oyun yapabileceği şekilde yerini alan Mendil Hakemi sağ ayağını dizinden 90 derece bükerek yere vurur. Çıkış ayağın yere değmesi ile başlar.
- **Çıkışın Yapılması:** Çıkışa başlamadan önce Çıkış Başlangıç çizgisindeki oyuncu çocuğun vücudunun tamamı saha dışında olmalıdır.

- **Çıkışta vücut durumları:** Oyuncu çocuk çizgi ihlali etmediği sürece istediği şekilde durabilir.
- **Çıkış esnasında yapılan hatalar:** Erken çıkışlar ve çizgi ihlalleri hatalı davranışlardır.
- **Hatalı Çıkışlar:** Hatalı Çıkışlarda her oyuncu bir kez daha çıkış yapma hakkına sahiptir. Birinci hatada oyuncu uyarılır. Aynı hatanın tekrarlanması durumunda ilgili oyuncu set dışı sayılır.

5.Hücum oyuncusu:

- **Hücum başlangıcı:** Mendil alınıncaya kadar her iki oyuncuda serbest oyuncudur. Mendili alan oyuncu hücum oyuncusu diğer oyuncuda savunma oyuncusu pozisyonunu alır.
- **Hücum alanı:** Kategorilerine göre belirlenen oyun alanını çizgiler dâhil hücum alanıdır. Oyuncu çocuk bu alanın tamamında savunmaya yakalanmamak için istediği gibi aldatmalar yapabilir. Hücum oyuncusu turunu kendi takımının bulunduğu dip çizgisini savunma oyuncusuna yakalanmadan süresi içinde ayakları ve vücudunu tamamen saha dışına çıkarması ile tamamlar. **Ancak mendil kapma alanı (3,60 m çapındaki daire) hücum ve savunma alanı değildir.**
- **Hücum Hataları:** Mendil kapma alanının içinde mendili alan oyuncunun vücudu ve eli ile mendil kapma alanından çıkmak için savunma durumundaki oyuncuya yaptığı temaslar hatalı hücumdur. Bu durumda hatayı yapan hücum oyuncusu hakem tarafından oyun durdurularak set dışı bırakılır. Burada savunma oyuncusu kolları ile tam açık pozisyonda savunma yapamaz. Kolları normal hareket açıklığında olmalıdır. Bu alanda savunma oyuncusu hücum oyuncusuna bir adım mesafesinden daha yakın durarak engelleme ve savunma yapamaz
- **Hücum yönünün değişmesi:** Hücum oyuncusu mendili alıp kaçarken mendili yere düşürürse, savunma oyuncusu düşen mendili alabilir, bu anda hücum yönü de değişmiş olur, bu durumda hücum oyuncusu savunma, savunma oyuncusu da hücum oyuncusu olur. Ancak ilk hücumu yapan oyuncu düşürdüğü mendili yakalanmadan tekrar alırsa hücum oyuncusu olarak oyuna devam eder. Bu durumda başhakem ve mendil hakemi pozisyonu dikkatli olarak takip etmelidirler.

.Hücum oyuncusunun hatası: Hücum oyuncusu mendili normal kurallar içinde alır ancak çıkış çizgisine varmadan yakalanacağını anlar, bu arada mendili bilerek yere bırakırsa oyuncu o oyunda set dışı bırakılır, bu oyuncu başhakem tarafından sarı kart ile uyarılır, savunmadaki oyuncu oyununa devam eder.

6.Savunma.

- **Savunma Yapmak:** Mendili alamayan oyuncu hücum oyuncusunu savunur ve ona oyun kurallarının belirlediği şekilde dokunarak savunma yapıp set dışı bırakmaya çalışır. Kategorilere göre belirlenen oyun alanının çizgiler dâhil tamamında savunma yapılır.

- **Savunmanın hücum teması:** Savunma oyuncusunun mendil kapma alanı içinde hücum oyuncusuna dokunması, onun tarafsız alan dışına çıkmasını eli ve vücudu ile engellemesi kabul edilmez, kural dışıdır. Hücum oyuncusuna 1 adım mesafeden daha yakın duramaz savunma yapamaz. Bu durumda Hakem oyunu durdurur ve hata yapan oyuncuyu set dışı bırakır. Mendil kapma alanı dışında savunmanın teması vücudun üst kısmına elle dokunma şeklindedir. Kayarak, uçarak belden aşağıya temas yapılamaz. Ayrıca elle vurma, itme şeklindeki savunma da kurala uygun değildir. Bu durumda temasa rağmen kural dışı savunma yapan oyuncu set dışı kalır.
- **Savunma alanı:** Kategorilere göre belirlenen oyun alanının çizgiler dâhil tamamı savunma alanıdır.
- **Mendil kapmaca alanında rakip kontrolü:** Mendil kapma alanında serbest durumda olan her iki oyuncunun tamamen birbirini mendili almaya zorlamak ya da avantajlı olmak için anı ve rakibi kollamalarıdır.

BÖLÜM BEŞ

DURAKLAMALAR VE GECİKTİRMELER

1.Kurallara Uygun Oyun Duraklamaları:

- **Kurallara uygun duraklamaların sayısı:** Oyun Mendil Hakeminin ayak işareti ile başlar. Düdükle 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 ve sayıyı hakemler belirler. Set araları (set arası yer değişimleri) bu kapsam dışında olup set ara süresi **2** dakikadır. Ancak set içinde takımlardan birinin yarışacak bir oyuncusu kalmışsa, bu oyuncuya birinci çıkışı sonucunda 30 saniye, ikinci çıkışında 45 saniye, üçüncü çıkışında 60 saniye ve bundan sonraki her çıkış için 60 saniye dinlenme süresi verilir.
- **Kurallara uygun duraklama talepleri:** Her sette Oyun Liderinin 1 mola hakkı vardır. Molalar 60 saniyedir.

- **Duraklamaların birbirini takip etmesi:** Rakip oyun liderlerinin birbirlerini takiben mola istemesi durumunda ise molası biten oyun liderinin mola süresi 60 saniye daha uzamış olabilir.

- **Oyuncu değişikliği:** Maç boyunca 6 oyuncu değişikliği yapma hakkı vardır. Oyuncu değişikliklerinin oyuncu çocukların forma numaralarının yazılı olduğu değişim pusulası ile yapılması zorunludur. 1. set mutlaka oyuna başlanılan oyuncularla tamamlanır. Set aralarında yapılacak değişikliklerde yazı hakemine oyuncu çocukların forma numarası yazılı değişim pusulasının çıkış sırası takibi yapılması için verilmesi zorunludur. Setlerin oynanması anında oyuncu çocuğun forma numarası yazılı değişim pusulası yazı hakemine verilir, başhakem oyuncuyu setteki oyunun durması esasına göre değiştirir. Değişiklikler karma takımlarda kız oyuncu-kız oyuncu, erkek oyuncu-erkek oyuncu ile yapılır.

Değişikliklerin limitleri: Değişiklikler cinsiyet esaslı gözetilerek 6 oyuncu ile sınırlıdır. Değiştirilerek çıkarılan bir oyuncu bir daha oyuna alınamaz değiştirilemez. Daha sonraki setlerde de oynanamaz, oynatılamaz.

- **İstisnai değişiklik:** Oyuncu çocuğun sakatlanması durumunda oyunun durma esasına bakılmaksızın hakemin oyunu durdurması ile oyuncu değişikliği yapılabilir. Sakatlık geçiren oyuncunun yerine oyuncu değiştirme hakkını tamamlamış takımlar, oyuncu değişikliği yapamazlar. Ancak sakatlanan oyuncu set bitene kadar iyileşerek yarışmaya katılmak istemesi durumunda yarışır. Oyun lideri 1.sette bu değişikliğin zorunlu olması durumunda, sakatlanan oyuncu erkek ise erkek oyuncu ile kız ise kız oyuncu ile değiştirebilir.

- **Oyundan çıkarma veya diskalifiye nedeni ile değişiklik:** Oyundan çeşitli sebeplerden dolayı çıkarma ve diskalifiye nedeni ile değişiklik yapılamaz. Yerine yeni oyuncu çocuk alınmaz. Takım 1 kişi eksik devam eder. Bu durum 8 oyuncu çocuğa kadar düşebilir. 8 oyuncu çocuğun altına düşen takımlar hükmen yenik sayılırlar.

- **Kurallara uygun olmayan değişiklik:** Kurallara uygun olmayan değişiklik sıralamada söz konusu olmuş ve oyuncu çocuk yarışmayı tamamlamış elemiş olsa bile hükmen mağlup sayılıp set dışı kalır. Rakibinin oyuna devam etmesi sağlanır. Yarışmayı tamamlamamış ise Oyun Lideri ihtar alır.

- **Kurallara uygun olmayan duraklama talepleri:** Kurallara uygun olmayan duraklama talebinde bulunan Oyun Lideri ve Kaptanlarının isteği işleme konulmaz. Israrçı olmaları durumunda ihtar verilir. Devam etmeleri ve 2 dakika oyunu durduracak davranışlarda bulunmaları durumunda güvenlik güçleri tarafından saha dışına çıkarılır. Davranışını devam ettirmesi durumunda Spor Salonunun dışına çıkarılır. Bu durumdaki kişiler hakkında rapor düzenlenerek ceza kuruluna sevk edilir.

2. Oyunu Geciktirmeler

- **Geciktirme Türleri:** Bir takımın oyunun yeniden başlamasını engelleyen, kurallara uygun olmayan hareketleri geciktirme durumudur. Genelde aşağıdaki hareketleri kapsar.

- Oyuncu değişiklik süresini uzatmak, uygun olmayan değişiklik talebi istemek,

- Oyuna başlama işaretini aldıktan sonra diğer oyun duraklamalarını uzatmak, bu talebi tekrarlamak.
- Bir takım mensubunun oyunu geciktirmesi.

Geciktirme yaptırımları:

- Uyarı ve geciktirme ihtarı takıma ait yaptırımlardır ve tüm maç için geçerlidir.
- Bütün geciktirme yaptırımları müsabaka cetveline kaydedilir.
- 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.

İstisnai Oyun Duraklamaları

Sakatlanma:

- Mendil Kapmaca oynarken ciddi bir sakatlanma meydana geldiğinde, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık ekibinin oyun alanına girmesine izin vermelidir. Daha sonra yarışma tekrardan başlatılmalıdır.

- 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. Rakibi ise yenmiş kabul edilerek sıralanma için yarışacak takım arkadaşlarının sonuna geçerek oyuna devam eder.

- Hücum oyuncusu mendili alır, daire dışına çıkar bu arada hiçbir müdahale olmadan kayar ve yere düşer ve savunma oyuncusu tarafından vurulmak istenirse buna izin verilmez. Başhakem oyunu durdurur. Eğer düşen oyuncuda bir sakatlık söz konusu olup kurallara uygun bir değişiklik yapılamazsa 3 dakika iyileşme süresi beklenir. Düşen oyuncu kaldırılır eğer bir sakatlık söz konusu değilse ki sakatlığa başhakem karar verir. Her iki oyuncu ilk başlangıç çizgisine gönderilir ve oyun yeniden başlatılır. Ancak hücum oyuncusu mendili alıp kaçarken temastan sonra düşerse oyun kuralları dâhilinde sayılır.

- **Harici müdahale:** Oyun esnasında herhangi bir harici müdahale veya saha ihlali olursa oyun durdurulur ve yarışma tekrarlatılır. Oyunun oynanmasında hakemlerden kaynaklanan istisnai durumlarda da oyun tekrarlanır.

- **Bölümler ve Oyun Alanlarının Değişimi Oyun alanlarının değişimi:** Her setten sonra takımlar oyun alanlarını değiştirirler.

BÖLÜM ALTI

KATILANLARIN DAVRANIŞLARI

1.Davranış Koşulları

Oyun ilkesine uygun davranış:

- Oyuna katılanlar resmi oyun kurallarını bilmek ve onlara uymak zorundadırlar.
- Oyuna katılanlar, oyun ilkesine yakışır bir şekilde, hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadırlar.
- Takımlar herhangi bir anlaşılmayan durumda yalnız oyundaki kaptan vasıtasıyla açıklama isteğinde bulunabilirler.
- Oyuna katılanlar hakemlerin kararlarını etkilemek veya kendi takımlarının yaptığı hataları gizlemek amacıyla yönelik tutum ve hareketlerden sakınılmalıdır.
- **Dürüst oyunculuk.**
- 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.
- Maç esnasında takım mensuplarının kendi aralarında konuşmalarına izin verilir. Ancak bu konuşmalarda nazik ve saygı ölçüsünde olmak zorundadırlar.

2.Hatalı Davranış ve Yaptırımları

- **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.
- **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.
- **Kaba davranış:** Nezaket, terbiye ve ahlak prensiplerine aykırı her tür hareket veya aşağılayıcı ifadeler,
- **Saldırgan davranış:** İtibar düşürücü veya hakaret edici sözler veya hareketler,
- **Tecavüzkâr davranış:** Fiili fiziksel saldırı veya saldırı, saldırgan ya da tehditkâr davranışlar
- **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.

4. **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.

5. **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) |