

# YAKANTOP OYUN KURALLARI

## **GİRİŞ**

Yakan top, ülkemizde değişik şekillerle oynanan bir oyundur. Yer yer farklı adlarla yakar top, bazı yerlerde oynanışı biraz daha farklı bir şekilde can alma oyunu olarak adlandırılmaktadır. Ayrıca ülkemiz dışında da oynandığı bilinmekle birlikte bizde, yakan top oyununun sokakta, okulda, piknikte eğitim kurumlarında da farklı şekillerde oynandığı bir gerçektir. Bu oyun özü itibarı ile anonimdir. Kızılı-erkekli oynatıldığında gruplar gücü ve dengeli bir şekilde oluşturulursa dünyanın en zevkli oyunlarından biri haline gelir. Yakan top, oynanılırken hız, çeviklik, esneklik, yanmama gibi dikkati üzerinde toplayan; sediri zevkli hızlı ve bir o kadarda mücadele gerektiren bir çocuk oyunudur. Küçük yaş grubunda kızılı erkekli, oynanabilmektedir. Grupların dengeli olması önemlidir.

Aşağıda yakan top, oyun ve oynama alanlarının nasıl ve hangi şekilde olacağı, sportif yarışma formatına göre oluşturulmuş ve buna göre de kuralları belirlenmiştir. Burada önemli olan yanmamadır. Yandıkça saha içi elenme başlar ve elenen oyuncu kale alanında daha pasif kalabileceği gibi takımının saha içi oyuncusu eksilmiş olur. Takımlar yakan top oyununda yanmamak için anlık strateji geliştirir ve taktiksel hareketler yaparlar, bu da oyunun görselliğini zenginleştirdiği gibi heyecanı da doruk noktaya çıkarır.

## **BÖLÜM BİR**

### **TESİSLER VE DONATIM**

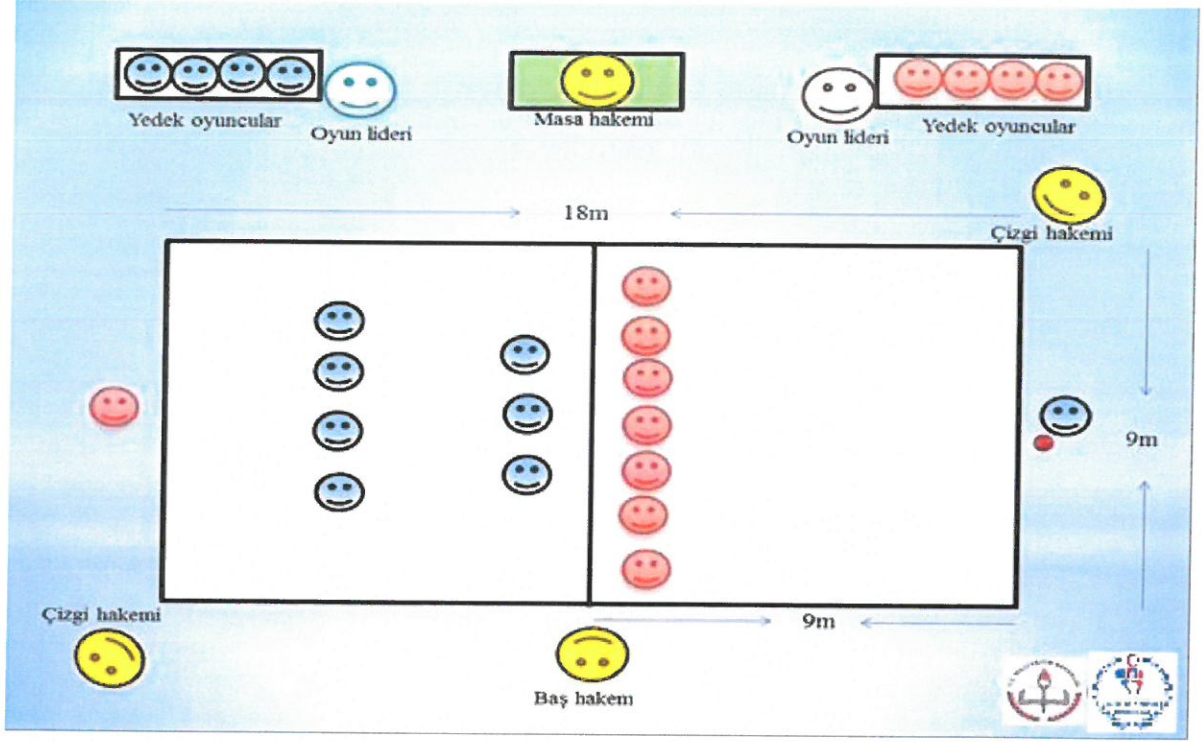
- **Oyun Sahası ve ölçüleri**

#### **Kategoriler**

**Minikler, Küçükler, Yıldızlar, Gençler :**

**9x18 mt**

Oyun sahası yukarıda ki ölçülerde belirtildiği gibi dikdörtgen bir alandır, saha çizgileri oyun alanına dâhildir. İki eşit sahada oynanan bu oyunda bir başhakem, bir yardımcı hakem, iki çizgi hakemi, bir yazı hakemi ile birde skor hakemi görev alır. Maçlar hakemle yönetilir. Oyun üç set üzerinden oynanır. Başhakem protokole yüzü dönük olarak, yardımcı hakem ise masaya yakın yerde, çizgi hakemleri ise köşelerde yer alırlar.



### **Oyun sahasının yüzeyi:**

Spor Salonlarında: Oyun sahasının yüzeyi temiz, pürüzsüz düzgün, zemin belirgin renklerden oluşmalıdır.

### **Oyun sahası:**

Çim, tartan pist, toprak zemin ya da betondan da olabilir. Resmi müsabakalar çim, parke, sentetik ve tartan zeminlerde yapılabilir.

### **Oyun alanındaki çizgiler:**

Çizgiler 5 cm kalınlığında zeminle zıt renktedir. Zemin açık renkli olmalıdır. Çizgiler oyun alanına dâhildir.

### **Bölgeler ve sahalar:**

Oyun alanı 9x18 m ölçüsündedir.

### **Kale Alanı:**

Yan çizgi ve dip çizgi kesişim arasında olup dip çizgi uzantıları ile sınırlı olduğu varsayılan arka bölge kalecilere ait olan oynama alanıdır. Saha içinde yanan oyuncular burada oynamaya devan eder.

### **Oyun lideri bekleme yeri:**

Yan çizgiye 2 mt uzaklıkta ve sahanın dip çizgisinden başlamak üzere orta çizgiye doğru (6 mt alan yardımcı hakemin sağ ve solu biçimindedir.

### **Yedek oyuncular ile takım mensuplarının yeri:**

Masa hakemlerinin sağ ve solunda dururlar. Yedek oyuncularla oyun lideri burayı terk edemezler.

### **Isı:**

En düşük ısı 10 C nin (50 F) altında olmamalıdır. Resmi Müsabakalarında maksimum ısı 25 C den (77 F) daha yüksek ve 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.Toplar:**

Top, kauçuk, lastik veya benzeri bir maddeden esnek, yumuşak deri ya da sentetik deriden yapılmış küre şekilde olmalıdır. Tek bir renk açık renk ya da renk kombinasyonu kullanılabilir. Çevresi 60-65 cm ve ağırlığı 160-190 gr içi dolgu toptur. İç basıncı 0.30 kg/cm dir. Oyunda sakatlanmalara yol açmamak için iç basıncı belirtilenden düşük olmasında bir sakınca yoktur.

## **BÖLÜM İKİ**

### **TAKIMLAR**

#### **A. Takımın oluşumu:**

#### **Takımlar Minik, küçükler ve yıldızlar kategorisi;**

Bu kategorilerde Karma Takımlar 5 Kız 5 Erkek Asil,3 Kız 3 Erkek Yedek olmak üzere 16 oyuncudan oluşur. Oyunculardan 1 Kız veya 1 Erkek asil kaleci ve kaleci yedeği olarak belirlenir. 10... 16 numaralı oyuncular, oyuncu yedeğidir. Karma takım kadroları en fazla 8 kız, 8 erkek oyuncu olarak oluştururlar. Sahada olan ilk 10 oyuncu 5 kız 5 erkek oyuncudan oluşur.

İsimler listesindeki 2 kaleci takım liderinin tercihinine göre kız ya da erkek oyuncu olabilir.

#### **Kız ve Erkek ayrı takımlar:**

Bu kategorilerde takımlar tüm oyuncularını erkek veya kız olarak düzenleyebilirler.

**Gençler kategorisi;** Kızlar ayrı erkekler ayrı takımlar şeklinde olmalıdır. 8 asil,(7 oyuncu 1 kaleci) 8 yedek (1 kaleci yedeği, 7 oyuncu yedeği) olmak üzere 16 kişiden oluşur. 8-9 numaralı oyuncular kaleci olarak görev yapar. 9...16 numaralı oyuncular yedek oyunculardır.

**NOT: Kaleci formaları takımın ana renklerinden farklı olmalıdır.**

## **B.Takımın yerleşimi:**

Takımlar başhakemin bulunduğu çizgi üzerinde minikler, küçükler, yıldızlar ve gençler kategorilerinde; 1.2.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12.13.14.15.16 şeklinde dizilirler. Aldım verdim sayışmayasından (Aldım verdim ben seni yendim, Alamazsın veremezsin sen beni yenemezsin, Alırım veririm ben seni yenerim, alamazsın veremezsin sen beni yenemezsin)sonra, kaptanlar saha ve hücum tercihlerini yaparlar. Adımlama mesafesi orta sahada ve orta çizgiye karşılıklı olarak 3 mt' lik mesafeden başlamak üzere yapılır. Adımlamaya önce misafir takım oyuncusu ile başlanır. Hakemlerin oyuncularını sahaya davet etmeleri ile kaleciler rakip takım arkasında yer alan ve kendilerine ait olan sahaya geçerler.

**NOT:** Takımlar maça başlamadan önce seremoni yapmak zorundadır. Takımlar seremonide başhakemin bulunduğu çizgi üzerinde ısınma yaptıkları saha tarafında olmak üzere dizilmelidir. Bu dizilme maç başında set değişimlerinde ve set bitiminde de yapılacaktır. Çizgi hakemleri kendi tarafında bulunan takımların dizilme ve numaralarını kontrolden sorumludur. Selamlamanın ardından başhakemin sol tarafındaki takım oyun liderleri başta ve önce hakemlerden başlamak kaydıyla sıra ile diğer takıma başarı dilemek için tokalaşp yürüyerek yer değiştirmiş olurlar. Yer değiştirmeden sonra adımlamaya geçilmesi gereklidir.

## **C. Malzemeler:**

Eşofman, Şort ve tişört şeklinde formadan oluşur. Ayakkabı tabanı düz spor ayakkabısı olmalıdır. Ayrıca bu oyunda sıçrama, yatma ve diz üstüne düşmeler olabileceği için dizlik kullanılabilir.

## **D. Malzeme değişiklikleri:**

Rakip oyuncuların forma renkleri farklı olur. Eğer renkler aynı ise çizgileri farklı olacak şekilde olan forma, yelek kullanılabilir.

**E. Yasaklanmış eşyalar:** Gözlük, saat, yüzük, bileklik, küpe ve künye gibi takılar yasaktır. Ancak sakatlanmaları önleme amaçlı dizlikler ve dirseklikler takılabilir.

## **F. Oyun Liderleri**

**1.Kaptan:** Her takımın mutlak 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 ve koordinasyonundan sorumlu kişidir. Karşılaşmada takımı Oyun Lideri kurar. Oyun alanında kendilerine ayrılan bölüm dışına çıkamaz, takımını buradan yönetmek zorundadır.

**3.Yardımcı Oyun Lideri:** Yardımcı oyun lideri ise Oyun Liderinin kendi görevleri ile ilgili verdiği görevleri yapar.

## **BÖLÜM ÜÇ**

### **OYUN DÜZENİ**

**Oyuna aldın verdim sayışması yapılarak başlanır. Kazanan kaptan, takımı adına savunma ya da hücum hakkını seçer. Hücum hakkını seçen kaptan saha seçimi hakkını rakip kaptana vermiş olur.**

#### **1.Sayı Almak, Set ve Maç Kazanmak**

**A. Sayı almak:** Baş hakemin düdük işareti ile oyuna başlanılır. Hücum etme hakkı olan takımın rakip takımdan bir oyuncuyu yakması ile sayı kazanılmış olur. Yanan oyuncu kaleci oyun alanında kaleci gibi oyuna devam eder.

**B. Set kazanmak:** Oyun süresi 7 dakikadır. 7 dakika içerisinde bir takımın sahada oynayacak oyuncusu kalmamış ise diğer takım seti kazanmış olur. 7 dk. Bitiminde sahada her iki takımında oyuncusu varsa, sahada fazla oyuncusu kalan takım seti kazanır. Yanan oyuncu sayıları kadar rakip takımlar sayı alırlar, Sahada takımların eşit sayıda oyuncusu kalırsa set berabere biter.

Eleme maçı gerektiren müsabakalarda oyun berabere biter ise 4 dakikalık dördüncü set oynanır. Kazanan takım maçın galibi olur. Eğer; dördüncü sette berabere sonuçlanırsa takımların son kalan oyuncularıyla süre tutulmadan maça devam edilir. Son kalan oyunculardan ilk vurulan oyuncu veya hata yapan oyuncunun takımı maçı kaybeder.

**C. Maç kazanmak:** Maç 3 set oynanır. En fazla seti alan takım maçı kazanmış sayılır. Setler 2-0, 1-- 0 veya 2-1 şeklinde sonuçlanabilir.

#### **D. Maçta hazır bulunmama ve eksik takım:**

Bir takım oyun saatinden 15 dakika önce, Başhakeme oyuncu listesini yazarak verir. Takım mazeretsiz olarak gelmemiş ise Maç başlama saatinden 15 dakika sonrasına kadar beklenir. Maça başlanabilmesi için minik, küçük ve yıldızlar kategorisinde kaleci dâhil en az 10 oyuncunun sahada hazır olması gereklidir. 8 oyuncusu bulunmayan takım maça başlayamaz ve hükmen yenik sayılır. 10 oyuncu ile ilgili oran minik, küçük ve yıldız karma kategorisinde (5 erkek-5 kız) şeklinde olmak zorunludur

Gençler kategorisinde ayrı cinsten oldukları için kaleciler dâhil 8 oyuncu ile sahada hazır olmak zorunludur. Sahada 6 oyuncusu bulunmayan takım maça başlayamaz ve hükmen yenik sayılır. Maça başlanılmadan önce verdilen isimler

listesinde bulunmak kaydı ile 1. set bitimine kadar gelen oyuncular oyunda yer alır, 1. set bittikten sonra gelen oyuncular oyunda yer alamaz. Oyuncunun gelmemesi durumunda hükmen oyun dışında kalmış sayılır. Ulaşım-kaza vb. sebeplerden dolayı sorun yaşayan takım lideri başhakeme bildirmesi durumunda hakem ve gözlemci 60 dakikaya kadar beklenmesine hükmedebilir.

**E.Süre:** Bir setin süresi 7 dakika ile sınırlıdır. Set boyunca kaçan topla, oyuncu yanmalarında süre durdurulmaz. Özel durumlarda, sakatlanmalarda ve molalarda süre başhakem tarafından durdurulur. Vurulan oyuncunun sahadan çıkması süreye dâhildir. Sahadan çıkma süresi 10 saniyeden fazla olacak şekilde oyunu aksatan oyuncu uyarı alır. Avantaj sağlamaması için **her sette son iki dakikada her duraklamada süre durdurulur.**

## **2.Oyunun Yapısı:**

**A.Kura:** Oyuna aldın verdim sayışması yapılarak başlanır. Kazanan kaptan takımı adına savunma ya da hücum hakkını seçer. Hücum hakkını seçen kaptan saha seçimi hakkını rakip kaptana vermiş olur.

**B.Isınma devresi:** Maçtan 10 dakika öncesinden başlayıp maç saatine kadar olan süredir. Maçın başlamasına 10 dakika kala oyun liderleri maç cetvelini imzalamak zorundadırlar.

**C.Takımın başlangıç dizilişi:** Takım listesinde verilen sıralama esas alınır ve diziliş buna göre sıralanır. Çizgi hakemlerinin(oyuncu kontrol hakeminin) kontrolleri için ilk sıralama yapılır. Ancak maçın başlaması ile dizilişteki kısıtlama kalkar.

**D.Diziliş Hataları:** Oyun lideri oyun başında verdiği listeden farklı bir oyuncuyu sahaya çıkarırsa bir hata olarak değerlendirilir, hakem oyun liderini ve oyuncuyu uyarır. Hatalı oyuncu Rakip takımın oyuncusunu yakmış ise o oyuncu elenmemiş kabul edilip yarışmaya devam eder

## BÖLÜM DÖRT

### OYUN HAREKETLERİ

#### 1.Oyunun Seyri:

**A. Oyundaki oyuncu:** Dip ve yan çizgi üzerinde ve saha içindeki oyuncular aktif oyunculardır. Oyun başhakemin düdüğünü ile başlar. Bir hata olduğunda veya herhangi bir kural dışı durumda başhakem düdükle oyuna müdahale ederek oyunu durdurur.

**B. Oyun dışı oyuncu:** Oyuncu belirlenen oyun alanının çizgileri dışına çıkması yâda temas etmesi ile yanmış sayılır. Oyun süresince hiçbir oyuncu saha dışına çıkamaz. Su içme ve benzeri işlemler için sahayı terk edemezler, eğer bu durum gerçekleşirse oyuncu yanmış sayılır. Molalarda veya hakemin değişik sebeplerle oyunu durdurması sonucunda saha dışında su içmelerine izin verilir.

#### 2.Topla Oynama

**A. Saha içi ve saha dışı top:** İki takımın yerleştiği sahayı tam ortadan bölen çizgi ile takımın yerleştiği oyun alanı (çizgiler dâhil) dışına çıkan toplar saha dışına çıkan top olarak değerlendirilir. Bunun dışında her iki takımın oyun alanı içinde olan ve oynanan top oyun içindeki top olarak değerlendirilir.

**B. Vuruşun özellikleri:** Saha içindeki oyuncular rakip takımından herhangi bir oyuncuyu vurabilirler. Bu **vuruşun doğru kabul edilmesi için topun havadan ve yere temas etmeden rakip oyuncuya temas etmesi ve yere düşmesi gerekir.** Bir oyuncu havadan gelen topu net ve gözle görülür bir şekilde yakaladıktan sonra yere düşer ve top elinde iken yere temas ederse bu oyun kuralları içinde değerlendirilecektir. Yerden sektirilerek atılan bir topla temasta oyuncu yakılmış sayılmaz. Sektirilerek atılan top rakip oyuncuya temas eder veya rakip oyuncu tarafından yakalanırsa oyuncu yanmaz. Yakaladığı topu hücum yapmak için kullanır. Top hangi alan içinde kalmışsa o takım oyuncuları tarafından diğer takım oyuncuları vurulmaya çalışılır. Hücum yönü topun olduğu taraftaki takımındır. Oyuncu rakip sahaya temas etmeden rakip sahadan **havadaki topu** alıp hücum yapabilir. **Ancak saha yüzeyindeki topu alamaz. Sadece o sahaya dâhil olan oyuncu topla oynayabilir.**

Topun yan çizgilerden ve çizgi izdüşümünden saha dışına çıkması durumunda, taç oluşur. Top ve hücum yönü diğer takıma geçer. Rakip takım hücum hakkını elde eder. Yanlardan dışarı atılan bütün toplar rakip takıma geçer

ve kalecisine verilir. Hücüm ve oyun takımın kalecisinden başlar. Havadan atılan topu yere düşürmeden yakalayan oyuncu veya takımı hücüm yapma hakkını elde eder.

**C. Topla oynarken yapılan hatalar:** Oyuncunun vurma atışı için hamle yaparken topu elinden kaçırmaması sonucunda, top rakip takımın alanı içine geçerse hücüm yönü deęişmiş sayılır. Ancak hakemin düdük çalmasından sonra böyle bir olay gerçekleşmiş olursa, top en son hangi takımın kontrolünde ise yine o takım topu ve hücüm hakkını kullanır. Oyuncusu vurulan takım topu kullanma ve oyuna başlama hakkına sahiptir. Oyuncusu vurulduktan sonra top rakip alana geçse bile,oyun,oyuncusu vurulan takımdan başlar.

**D. Kaleciler:** Kalecilerde rakip oyuncuyu vurabilirler. Kaleci ve oyuncuları kendi takım arkadaşları ile en fazla 5 pas yapabilirler. Pas yapan takım oyuncuları altıncı pası hücüm olarak kullanmak zorundadırlar. Kaleci ve kale alanındaki oyuncular kendi aralarında olsa bile 5 pastan fazla yapamazlar.6. pas kural ihlali olup top ve hücüm yönü dięer takıma geçecektir. Takım arkadaşının sahadan oyunu geciktirme amacı ile alamayacağı pas atmasından dolayı ilk topu alan kalecinin, kale alanında oynayan dięer oyuncularla hücüm için pası atması da 5 pas kuralına dâhildir. Taktik amaçlı 6.top vurmak için bile olsa rakibin olmadığı bölgeye atılırsa,6.pas olarak sayılır ve hata verilir.

Kaleciler dip çizgi ve uzantısının arkasından atış yapabilirler. Ancak kalecinin attığı hücüm topu yan çizgiden sahaya giriş yaparsa vurmuş sayılmaz. Kaleci oyun alanında seken topu, rakip alana değmeden havadan alabilir.

Oyun alanı dışında bulunan materyallere (duvar, pota vs) topun çarpması oyunu durur. Oyun kurala uygun kaleci atışı ile başlar.

**Kaleci oyun sırasında rakip takımın oyun çizgisini ve alanı ihlal ederse yanmış sayılır.**

### **3.Hücüm oyuncusu:**

**A. Hücüm başlangıcı:** Hücüm, başhakemin topla oynama hakkını elde eden takım kalecisine topu vermesi ile başlamış olur. Bütün setlerin başında toplar başhakem tarafından kaleciye verilir. Kaleci, kendine sınırlandırılmış alan içinden hareketi başlatır. Kendi kalecisinden topu alan bir oyuncu hücüm oyuncusu konumuna gelmiş olur. Set içinde oyun bu şekilde devam eder.

Takımların mola isteęinden sonra, mola bitiminde oyuna kaleciden başlanacaktır.

**B. Hücüm alanı:** Bir takımın kendi sahası ile onu çevreleyen çizgilerin tamamıdır. Orta çizgi her iki takımın ortak alanı olması nedeni ile çizgi ihlali olmadığı sürece hareketler normal hücüm alanı içinde olarak değerlendirilecektir. Hiç bir oyuncu bu çizgiye temas edemez.



**C. Hücüm Hataları:** Bir takımın hücüm eden oyuncusunun orta çizgi ihlal yaparak (vücudunun herhangi bir bölümünün çizgi ve alan ihlali yapması) rakip takımdan bir oyuncuyu vurması durumunda hata yapmış sayılır. Vurulan oyuncu yanmış sayılmaz.

Kaleci, çizgi yaparsa hücüm yönü değişir. Alan ihlali yaparsa yanmış sayılır. Çizgi ihlali yapan kaleci hücüm hakkına devam eder. İkinci defa aynı hatayı yaparsa yanmış sayılır topu kendi takımı kullanır. Bu hata sonucu vurulan oyuncu yarışmaya devam eder.

Topu yakalamak gayesi ile hareket eden ancak dengesini kaybederek yere düşen (dip çizgi veya tarafsız alan çizgisine yakın yerde) oyuncu vurulmaz. Fakat oyuncu oyun hareketi gereği eğilmiş veya kendini yere atmışsa ve yerde kalmışsa vuruş geçerli sayılır.

**D. Hücüm yönünün değişmesi:** Hücüm oyuncusunun rakip takımdan oyuncu yakmak amacı ile attığı top rakip oyuncu tarafından yere düşmeden havada yakalanırsa hücüm kendi takıma geçer. Hücüm yönü de değişmiş olur. Yerden sektirilerek atılan topu, savunma durumunda ki oyuncu yakalarsa, hücüm hakkını elde eder. Hücüm yönü değişmiş olur. Oyuncu ve Kaleciden seken top rakibin sahasına düşer veya oyun alanı dışına kaçarsa, hücüm yönü değişmiş olur. Yerden gelen top oyuncuya çarpıp rakibin sahasına geçerse hücüm yönü değişmiş olur. **Ayrıca hücüm eden oyuncu tarafsız alanı (orta çizgi) ihlal ederek çizgiyi bir ya da iki ayağı ile geçmesi saha ihlali olup bu durumda hücüm hatası olarak kabul edilir, hata yapan oyuncu vurulmuş sayılır ve oyun kalecisinden başlar. Hücüm oyuncusu orta çizgiye basmış ise, hata sayılır, hücüm yönü karşı takıma geçer. Hücüm sonrası kaleci ve oyuncu çizgi ve alan ihlali yapamaz.**

#### 4.Savunma.

**A. Savunma Yapmak:** Takımlar Rakip takımın yapacağı her hücümde yanmamak için kendi sahası içinde savunma yapabilir. Hücüm aldatmalarına karşılık savunma aldatmaları da yapabilirler. Savunma oyuncusu çok emin olduğu ve yakalayabileceği bir topu yere düşürmeden yakalarsa takımına topu ve hücüm hakkını kazandırmış olur. Ancak tutmaya çalıştığı top bir başka oyuncuya da temasından sonra tutulamaz ve yere düşerse topun ilk temas ettiği oyuncu yanmış olur. Yine bu durumda top ikinci, üçüncü veya diğer takım arkadaşları tarafından yere düşmeden yakalanırsa oyuncu oyunda kalır ve oyun devam eder,

**B. Savunmanın hücüme teması:** Savunma durumundaki takımının kalecisinin saha içine girmesi ve rakip takımdan bir oyuncuyu sesli veya hareketleri ile şaşırtması savunma hatası olarak değerlendirilir. Kaleci ihtar alır ikinci ihtarda set dışı kalır. Orta çizgi üzerinde savunma durumunda ki bir oyuncu kendini yakmak isteyen hücüm oyuncusunun ellerine atışı yaptırmamak üzere bir

temamda bulunması savunma hatası olarak değerlendirilir ihtar alır ikinci ihtarda set dışı kalır.

**C. Savunma alanı:** Saha ölçülerinde verilen çizgiler dâhil alandır. Bu alan içinde oyuncular istedikleri gibi savunma yapma hakkına sahiptirler. Orta çizgi her iki takımın ortak alanı olması nedeni ile çizgi ihlali(çizgiye basılması ve geçilmesi) yapılamaz. Hiç bir oyuncu bu çizgiyi ihlal edemez. Çizgiyi ihlal yapan oyuncu hücum hakkını kaybettirir. Alan ihlali yapan oyuncu yanmış sayılır.

**D.Savunmadan dışarı çıkan top:** Savunma yapan takımdan bir oyuncunun vurulmasından sonra saha dışına çıkan top, yine savunma takımı tarafından oyuna sokulur.

## **BÖLÜM BEŞ**

### **DURAKLAMALAR VE GECİKTİRMELER**

#### **1.Kurallara Uygun Oyun Duraklamaları:**

**A. Kurallara uygun duraklamaların sayısı:** Oyun Başhakemin topu kaleciye vermesi ve başla işareti ile başlar ve başhakemin düdük işareti ile durur. Hakemlerin herhangi bir konuda tereddüde düşüldüğünü gördükleri anda oyunu durdurmaları, istisnai sakatlanmalar, oyun alanı ile 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. Molalar ve oyuncu değişiklikleri de kurallara uygun duraklamalardır.

**B. Kurallara uygun duraklama talepleri:** Her sette Oyun Liderinin **1 mola** hakkı vardır. Molalar 60 saniyedir. Rakip takım oyun liderleri birbirini takip eden mola talebinde bulunabilirler, bu durumda 60 saniyelik sürelerde böylece uzamış olacaktır. Bir set içinde aynı takım ikinci bir mola isteminde bulunamaz. Molalar takım kaptanı tarafından masa hakemine bildirilir, kaptan oyun içinde ise kenarda olan 2. kaptan veya oyun liderince istenebilir. Ancak takım kaptanı ihraç edilmişse onun yerine görev yapan kaptan olarak aynı işlemi yürütür. Oyun lideri ilgili isteğini öncelikle kaptan aracılığı iletmesi gereklidir. Masa hakemleri oyunun durma esasına göre molayı sesli işaretle (düdükle) bildirimde bulunacaktır.

**C. Oyuncu deęişiklięi:** Takımların ma boyunca set aralarında oyuncu deęişiklięi yapma hakkı vardır. Deęişiklikler oyuncu ocuęun forma numarası yazılı deęişim pusulası ile yapılmak zorundadır. Kaleci deęişiklięi, kaleci yedeęi oyuncular arasında her set sonunda yapılabilir. Set devam ederken kalecinin sakatlıęı durumunda, başhakem oyunu durdurur, kaleci deęişiklięine izin verir. Oyun Lideri set aralarında yapacağı deęişiklięi de yazı hakemine oyuncu ocuęun forma numarası yazılı deęişim pusulası ile vermek zorundadır. Set oynanma anında oyuncu deęiştirilme hakkını kullanabilir. Oyunculardan set içinde sakatlanan olursa oyun durdurulur. Takımın oyuncu deęiştirme hakkı varsa kullanılır. Oyuncu deęiştirme hakkı yoksa oyuncu vurulmuş sayılır. Oyuncu deęişiklikleri set aralarında yapılır.

**D. Deęişikliklerin limitleri:** Takımlar ma boyunca set aralarında oyuncu deęiştirebilirler Bir kere deęişerek oyundan ıkan oyuncu bir daha oyuna giremez.

**E. İstisnai deęişiklik:** Oyuncunun sakatlanması durumunda, oyunun durma esasına bakılmaksızın hakemin oyunu durdurması ile set içinde oyuncu deęişiklięi yapılabilir. Sakatlık geçiren oyuncunun yerine oyuncu deęişme hakkını tamamlamış takımlar oyuncu deęişiklięi yapamazlar. Sakatlanan oyuncu set bitene kadar iyileşerek yarışmaya katılmak istemesi durumunda(başhakeme haber vermek kaydıyla) yarışır. Eęer oyuncu deęişim hakkı varsa 3 dakikalık iyileşme süresi verilir bu sürede oynama durumu olmazsa deęişiklik yapılması zorunludur.

**F. Oyundan ıkarma veya diskalifiye nedeni ile deęişiklik:** Oyundan eşitli sebeplerden dolayı ıkarma ve diskalifiye nedeni ile ıkan oyuncu yerine yeni oyuncu ocuk alınamaz. Deęişiklik yapılamaz. Takım 1 kiři eksik devam eder. Diskalifiye sebebiyle eksilen takımda, Minikler, Küçükler ve yıldızlarda 5 kiřiye, gelerde 4 kiřiye düşen takım diskalifiye edilir.

**G. Kurallara uygun olmayan duraklama talepleri:** Kurallara uygun olmayan duraklama taleplerinde bulunan Oyun Lideri ve Kaptanlarının isteęi işleme konulmaz. Ayrıca sorumluluk taşıyan oyun lideri yardımcısı ve kaptan dışında herhangi bir takım mensubunun duraklama ya yönelik bir istek de bulunmaları da kural dışı hareketlerdir. Bu durumdan sorumlu olan oyun lideridir. Israrcı olmaları halinde ihtar verilir. Devam etmeleri durumunda sahadan ihra edilir. Devam ettirilmesi durumunda spor salonunun dışına atılır. Bu durumdaki kiřiler hakkında rapor düzenlenerek ceza kuruluna sevk edilir.

## 2. Oyunu Geciktirmeler

**A. Geciktirme Türleri:** Bir takımın oyunun yeniden başlamasını engelleyen kurallara uygun olmayan hareketi geciktirmedi. Genelde aşağıdaki hareketleri kapsar.

1. Oyuncu değişiklik süresini uzatmak, uygun olmayan değişiklik talebi istemek,
2. Oyuna başlama işaretini aldıktan sonra diğer oyun duraklamalarını uzatmak, bu talebi tekrarlamak.
3. Bir takım mensubunun oyunu geciktirmesi.
4. Bir takımın oyuncusu kalecisine alabileceği pası vermek yerine geciktirme yapmak üzere alamayacağı pasları atması,

**B. Geciktirme yaptırımları:**

1. Uyarı ve geciktirme ihtarları takıma ait yaptırımlardır ve tüm maç için geçerlidir.
2. Bütün geciktirme yaptırımları maç cetveline kaydedilir.
3. Bir takım mensubunun maçtaki ilk geciktirmesine 'GECİKTİRME UYARISI' aynı takımın diğer bir mensubunun aynı maçtaki geciktirme durumları hata oluşturur 'GECİKTİRME İHTARI' uygulaması yapılır ve bu uygulamada hücum yönü değişir.

**3. İstisnai Oyun Duraklamaları**

**A. Sakatlanma:**

1. Yakan top oynarken ciddi bir sakatlanma meydana geldiğinde, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık ekibinin oyun alanına girmesine izin vermelidir. Sonrasında ise oyun durdurulduğu yerden devam ettirilmelidir.
2. 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 set dışı kabul edilerek yarışmaya kaldığı yerden devam edilir.
3. Hücum oyuncusunun hücum anında hiçbir müdahale olmaksızın kayarak düşmesi sonucu ekindeki topun savunmaya geçmesi durumunda oyun durdurulur, eğer sakatlık söz konusu değilse top savunma takımında kalır ve savunma takımı hücum yapar. Yine savunmadaki oyuncuların savunma yaparken çarpışmaları neticesinde bir düşme meydana gelirse bu oyuncuların vurulmasına izin verilmez. Oyun durdurulur. Sakatlık söz konusu değilse hücum eden takım topun bulunduğu bölgeden oyun başlatılır.

**B. Harici müdahale:** Oyun esnasında herhangi bir harici müdahale olursa durdurulur ve yarışma hücumu tekrarlatılır.

**C. Bölümler ve Oyun Alanlarının Değişimi Oyun alanlarının değişimi:** Her setten sonra takımlar oyun alanlarını değiştirirler. Oyun alanı değişimleri ise

seremonide olduđu gibi set bitiminde başhakem takımları sahada oynadıkları tarafta olacak şekilde çizgide yerleşmelerini sağlar. Başhakemin ellerini arkada veya önde döndürmesi, işaret yönünü göstermesi ile takımlar sahalarını değiştirirler ve ondan sonra sahaya girerler. Oyun lideri ile görüşmeleri veya konuşmaları değişimden sonra olmak zorundadır. Bu görüşmeler saha içinde olabileceği gibi oyun lideri bölgesinde ve saha içinde olmak ve 2 dakikalık süreyi aşmamak kaydıyla yapabilirler.

## **BÖLÜM ALTI**

### **KATILANLARIN DAVRANIŞLARI**

#### **1.Davranış Koşulları**

##### **A. 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. Herhangi bir anlaşılmayan durumda yalnız oyundaki kaptan vasıtasıyla açıklama isteğinde bulunabilirler.
4. Oyuna katılanlar hakemlerin kararlarını etkilemek veya kendi takımlarının yaptığı hataları gizlemek amacına yönelik tutum ve hareketlerden sakınılmalıdır.

##### **B. 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.
3. Takım mensubu veya oyuncuların sahada aynı takım arkadaşına veya diğer takım aleyhinde ve centilmenlik kuralları dışında bireysel olarak olumsuz

tezahüratta bulunamaz. Bu durumda hakemler aşağıda belirtilen tabloya göre hareket etmek zorundadır.

## **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 yaptırım uygulanacak seviyeye yaklaşmalarını 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:** Terbiye ve ahlak prensiplerine aykırı her tür hareket veya aşağılayıcı ifadeler,

**2. Saldırgan davranış:** İtibar düşürücü veya hakaret edici sözler veya hareketler,

**3. Tecavüzkâr davranış:** Fiili fiziksel saldırı veya saldırgan ya da tehditkâr davranışlar

**C. Yaptırım tablosu:** Başhakemin kararına göre ve hatanın ciddiyetine bağlı olarak, uygulanacak ve müsabaka cetveline kaydedilecek yaptırımlar: ihtar, oyundan çıkarma ve diskalifiyedir.

**1.İhtar:** Maçta takımın herhangi bir üyesinin ilk kaba davranışı müsabaka cetveline kayıt edilir. İkinci ihtarın alınması durumunda ise alınan sette oyuncu 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 sağlanır. Takım mensubunun(oyun lideri, takım idarecisi) 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 davranış, kaba ve fiili davranış içeren durumlarda bir başka sonuç olmaksızın, diskalifiye yaptırımı uygulanır. Bu tür eylemi yapanlar takım mensubu iseler hiçbir sonuca bakılmaksızın

diskalifiye yaptırımını 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, artarak 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)