

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 öne doğru ilerler. Elenen oyuncular sıralama yerinden ayrılırlar.

c. Malzemeler: Şort ve tişört şeklinde forma, tabanı düz spor ayakkabısından oluşur(ayakkabısız oyun yasaktır).Tabanı düz **spor ayakkabısının dışında kıyafet kullanılamaz.**

d. Yasaklanmış eşyalar: Saat, yüzük, bileklik, küpe ve künye gibi takılar dahil olmak üzere dizlik ve bileklik gibi kıyafetler giyilmez ve taktırılmaz. Ancak sakatlanmalar durumunda doktor izni ile dizlikler ve dirseklikler takılabilir.

OYUN DÜZENİ

1- Sayı Almak, Set ve Maç Kazanmak

a.Sayı almak: Başlangıç noktasına gelen oyuncu çocuk mendil hakeminin ayağını yere vurması ile çıkış yapar. Çizgi hakemleri çıkış yapan oyuncu çocuğun mendil hakeminin ayağını yere vurmasından sonra çıkış yapıp yapmadığını kontrol eder. Eğer doğru çıkış yapılmış ise süreç devam eder. Oyuncu çocuklar koşarak mendil hakeminin içinde olduğu dairenin içine gelirler. Oyun oyuncu çocuklardan birisinin mendili alıp takımının bulunduğu dip çizgiden çıkacak şekilde koşması ile sürer. Dip çizgisinin herhangi bir yerinden çıkması ile biter. Eğer vurulmadan sahayı terk ederse kazanır. Yeniden oynamak üzere takımının en son yarışacak oyuncusundan sonra, oyuncu bekleme kutucuğundaki yere gider. Ebelenirse takımının bulunduğu yarı sahada oynayacak oyuncuların karşısındaki bekleme yerine geçer.

b.Set kazanmak: Takımlardan birinin 10 oyuncusunun tamamının elenmesi ile set kazanılır/kaybedilir. Yarışacak oyuncusu bulunan takım seti kazanır.

c.Maç kazanmak: Oyun toplam 4 set olup,1.2.3. setler mendil kapmaca,4.set sek sek olarak oynanacaktır. Bir takım 4.set sonunda set üstünlüğü sağlamışsa maçı kazanmış olur.4.set sonunda eşitlik söz konusu olursa bir set daha sek sek oynanacaktır.

d.Maçta hazır bulunmama ve eksik takım: Bir takım oyun saatinden 15 dakika önce Başhakeme oyuncu listesini yazarak verir. Takım gelmemiş ise maç başlama saatinden 15 dakika sonrasına kadar beklenir. Maça başlanabilmesi için 7 oyuncunun mutlaka sahada hazır olması gereklidir.7 oyuncusu bulunmayan takım maça başlayamaz ve hükmen yenik sayılır.7 oyuncu ile ilgili oran 4+3 şeklinde olmak zorundadır. **(4 erkek 3 kız veya 4kız 3erkek olabilir).**Oyun liderinin maça başlamadan önce vereceği isimler listesinde isminin bulunması kaydı ile sırası gelmeden oyuna yetişen oyuncu sırasında oyuna dâhil olur. İle 1.set bitimine kadar gelen oyuncular oyunda yer alır. Bu süreye uygun olarak gelirse; 1.set ve ondan sonra ki turlarda mutlaka sıralamasını takip etmek zorundadır.1.set bittikten sonra gelen oyuncular oyunda yer alamaz. Takımın gelmemesi durumunda hükmen yenik sayılır. Ancak ulaşım vb sebeplerden dolayı sorun yaşayan takımın başhakeme bildirilmesi ile 30 dakikaya kadar beklenmesine hükmedebilir.2.ve3. Setlerde oyuncu değişikliğinden sonra en az 3 kız ya da 3 erkek oyunda olmak kaydıyla istenilen oyuncu değiştirilebilir. Çıkan oyuncu tekrar oyuna giremez.4.set sek sek oyununda mendil kapmaca oyununun da ismi yazılı oyunculardan 3 kız 2 erkek veya 2 kız 3 erkek oynayacaktır.

3. Oyundaki süre uygulamaları:

3 Saniye kuralı:

Oyuncu çocuklar mendil hakeminin ayak işareti ile tarafsız bölgeye koşarak gelir.(Tarafsız bölge 3,60 cm. çapında küçüklerde-miniklerde 1,80 cm-çapında bir daire alanıdır.) Bu alana her iki oyuncuda girmez ise mendil hakemi (yardımcı hakem) sol elini havaya kaldırır ve yüksek sesle bin bir, bin iki, bin üç diye sayar (3 Saniye kuralı). Bu sürede de iki oyuncuda bölgeye girmezlerse oyun ve süre durdurulur. İki oyuncuda sözlü olarak hücum etmeleri konusunda uyarılır. Oyuncu çocuklar tarafsız bölgenin kendi oyun alanı tarafında ve bölgeye(alan çizgisine) ayakları temas edecek şekilde bekler ve mendil hakeminin tekrar ayak işareti ile oyun başlatılır. Tarafsız alan içinde olduklarından dolayı mendili almazlarsa ve 20 saniyelik süre dolarsa iki oyuncuda elenmiş olur. Tarafsız alan içinde olmaları nedeni ile süre17 saniyeden geriye doğru sayılır.

10 saniye kuralı (paylaşılamayan Mendil)

Oyuncu çocuklar tarafsız bölgeye girdiklerinde mendili ikisi birden tutar paylaşamaz ise mendil hakeminin 20 saniyeden geriye doğru saymasından sonra10 saniye süresi dolunca, diğer elini havaya kaldırıp durumu başhakeme bildirilmesi ile uygulanır. 3 saniye kuralında olduğu gibi daire dışından olmak 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 alan çizgisine teması ile süre başlar. Bu sürede oyuncular mendili almaz ise her iki oyuncuda elenmiş ve set dışı kalmış sayılır. Mendil hakemi (yardımcı hakem) bu süreyi sesli olarak 20 den geriye doğru sayar.

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.