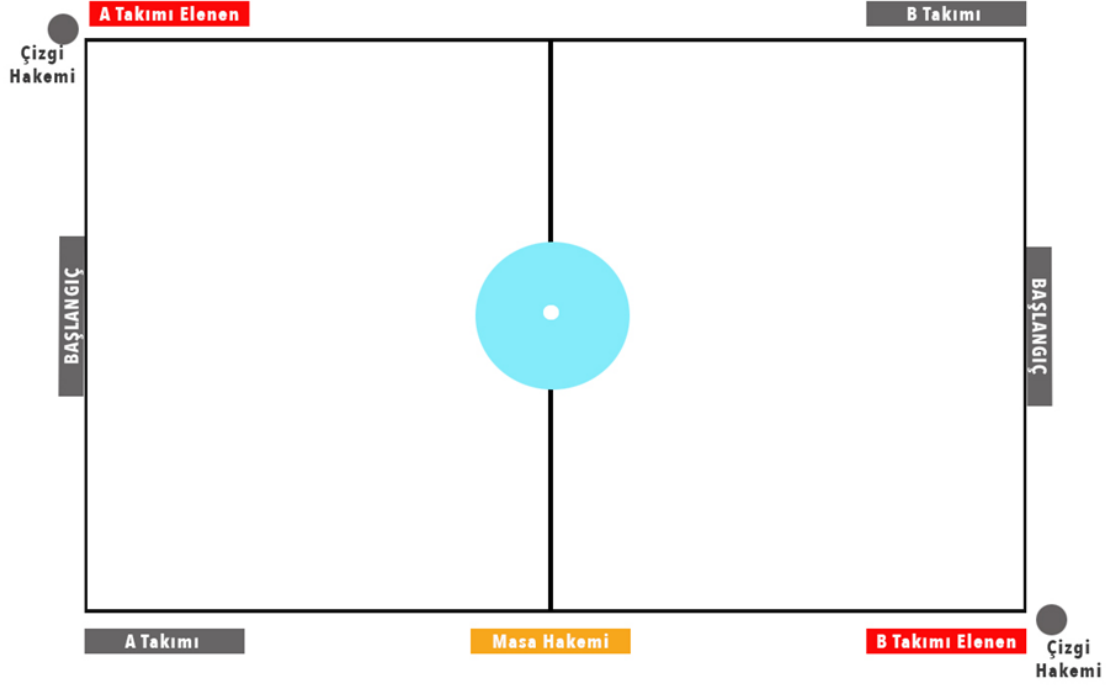




- Oyun sahası: Minik15x18 m

Küçük-Yıldız 15x28 m. dikdörtgen bir alan ve uzun kenar 2 m, kısa kenar 3 m genişliğinde olan bir serbest bölge ile çevrilmiştir.

- Dokunulmazlık çemberi: (3,60 cm. çapında; bir daire alanıdır.)
- Oyun alanlarının aynı ölçüde olmadığı ilçelerde serbest bölge ölçüsüne dikkat edilerek gerekirse oyun sahası küçültülerek (güvenlik amaçlı) bu kurala uygun müsabakalar oynatılacaktır.



OYUNUN YAPISI

- **Kura:** Müsabakalarda saha seçimi kura ile belirlenir. Kurada bilen/kazanan/çekilen takımın kaptanı sahayı seçer.



- **Isınma devresi:** Maçın 15 dakika öncesinden başlayıp maç saatine kadar olan süredir.
- **Takımın başlangıç dizilişi:** Takımın başlangıç dizilişi her set farklı diziliş takım liderinin tasarrufunda yapılabilecektir. Set dizilişlerini setler başlamadan önce sayı ve skor hakemlerine teslim etmeleri gerekmektedir.
- **Diziliş Hataları:** Diziliş Hatalarında hakem oyuncu liderini ve oyuncuyu uyarır. Yarışma yapması durumunda oyuncu elenmiş sayılır. Rakip takımın oyuncusu ise yarışmaya devam eder.



- Takımlar 10 asıl 6 yedek olmak üzere toplam 16 kişiden oluşur. Takım kadrosu mutlaka karma takımlarda 8 kız 8 erkek şeklinde olmalıdır.
- Maça başlanabilmesi için en az 8 oyuncunun sahada hazır olması gereklidir. 8 oyuncusu bulunmayan takım hükmen yenik sayılır.
- 8 oyuncu ile ilgili oran karma takımlarda 5+3 şeklinde olmak zorundadır. (5 erkek 3 kız veya 5 kız 3 erkek bu oranı geçmemek kaydıyla 5+3 veya 3+5 olabilir).

ÇIKIŞLAR

- Çıkış sırasını müsabakadan 15 dk. önce hakem masasına verilmesi gerekmektedir.
- 1. sette sıralanma 1.2.3.4.5.6.7.8.9.10 şeklinde olmak zorundadır.
- 2. Sette yeni sıralama takım liderinin liste sırasındaki değişikliklere göre sıralanacaktır.

Örnek: 1.2.3.10.8.6.15.12.9.5



- Oyuncular forma değiştirmeyeceklerdir.
- Her oyuncu sette bir kez oynar.

MENDİL KAPMACA OYUNU SET SIRALAMA TABLOSU		MENDİL KAPMACA OYUNU SET SIRALAMA TABLOSU		MENDİL KAPMACA OYUNU SET SIRALAMA TABLOSU		MENDİL KAPMACA OYUNU SET SIRALAMA TABLOSU	
OKUL :		OKUL :		OKUL :		OKUL :	
SIRA	FORMA NO	SIRA	FORMA NO	SIRA	FORMA NO	SIRA	FORMA NO
1		1		1		1	
2		2		2		2	
3		3		3		3	
4		4		4		4	
5		5		5		5	
6		6		6		6	
7		7		7		7	
8		8		8		8	
9		9		9		9	
10		10		10		10	
İMZA :		İMZA :		İMZA :		İMZA :	

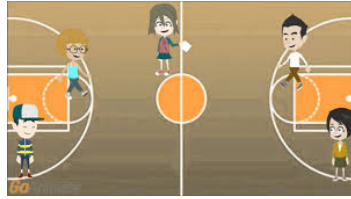


- **Çıkış komutu:** Mendil Hakemi sağ bacağını dizinden 90 derece bükerek yere vurur. Çıkış ayağın yere değmesi ile başlar.
- **Hatalı Çıkışlarda** her oyuncu bir kez uyarılır. Aynı hatanın tekrarlanması durumunda ilgili oyuncu elenmiş sayılır; puan karşı takımın hanesine yazılır.
- **Mendili alan oyuncunun** ayakları ve vücudunu dip çizgiden tamamen saha dışına çıkarması ile tamamlar.

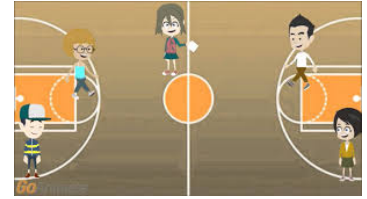
MENDİL KAPMACADA SAYI SİSTEMİ:



- • Mendili alıp vurulmadan oyunu tamamlayan oyuncu 3 sayı kazanır diğer oyuncu 0 sayı alır,
- • Mendili alan oyuncu vurulursa vuran oyuncuya 2 sayı vurulan oyuncuya 0 sayı verilir.
- • İki oyuncu mendili almazsa ikisine de 0 sayı verilir.
- • Başhakem yüksek sesle takımı ve puanı belirtir, masa hakemi sayıyı, elenen oyuncuyu vb. müsabaka cetveline kaydeder.



OYUN



- 1. BÖLÜM: Başlangıç noktasına gelen oyuncu çocuk, mendil hakeminin ayağını yere vurması ile çıkış yapar. mendil hakeminin içinde olduğu tarafsız bölgeye-daireye koşarak gelirler ve oyuncu çocuklar rakip oyun alanı tarafına geçerek tarafsız bölgeye (alan çizgisine) ayakları temas edecek şekilde beklerler. (bir oyuncu ya da iki oyuncu birden hakemin çıkış işaretiyle 3 saniye içinde çizgide yerlerini almazsa 3sn kuralı uygulanır.)
- 2. BÖLÜM: Mendil hakeminin tekrar ayak işareti ile oyun başlatılır. Çocuklardan birinin 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. Oyunu tamamlayan oyuncular bekleme bölgesine geçer.



- **Takımların her sette en az 2 hücum yapmak (mendil almak) zorundadır.** En az 2 hücum yapmayan takımlar setlerde sayıları fazla olsa bile bu durumları hata olarak kabul edilir ve o setten puan alamaz, 2 hücum yapan takıma puan eklenir. Sayı ve skor hakemleri her oyunda müsabaka cetveline hücum yapan takım oyuncularını hakem kağıdına * işaretiyle işaretler.



- Oyuncu çocuklardan birinin hakeme ya da rakibe **teması hata kabul edilir** ve oyuncu set dışı bırakılır. İki takımın oyuncusunun birbirlerine teması halinde iki takım oyuncusu set dışı bırakılır. Bilerek, kontrolsüz, sert temas oluşması durumu başhakem tarafından tespit edilir ve oyuncu/oyuncular diskalifiye edilerek maç süresi boyunca bir daha oyuna alınmaz.

SETTE ÜSTÜNLÜK



- Takımların 10 oyuncusunun tamamının tek tur oynaması sonucu toplamda en çok sayıyı alan takım sette üstün olur ve 1 puan alır. Set içerisinde toplam sayıların eşit olması halinde (örneğin:16-16 ya da 19-19 vs.) takımlar puan alamazlar.

MAÇ KAZANMAK



- Oyun iki set üzerinden üstünlük sağlayan takımın (en çok set alan takımın) bir üst tura geçmesiyle maçı kazanır. Mendil Kapmaca setlerinde en fazla seti alan takım maçı kazanır. Mendil kapmaca oyunu setleri 1-0 /2-0/1-1 ya da 0-0 sonuçlanabilir.

SETLERİN PUANLANMASI VE BERABERLİK DURUMU



- Mendil kapmaca oyununda beraberlik durumunda takımların setlerde aldıkları sayılara bakılır. Toplamda 3 sayısı fazla olan takım maçı kazanır(örneğin iki sette A takımının aldığı 3 sayısı 7; B takımının 8, B takımı maçı kazanır). 3 sayının eşit olduğu durumlarda toplamda 2 sayısı fazla olan takıma bakılır. Halen eşitlik bozulmazsa ALTIN OYUN ile oyunun sonucu belirlenir.

ALTIN OYUN



- **ALTIN OYUN:** Başhakemin gerçekleştireceği kurayla (kurada seçim ilk A takımına verilir) takım liderlerinin takım oyuncusunun hücum ya da savunma yapacağı belirlenir. Kurayı kazanan takım liderinin seçimi doğrultusunda (hücum-savunma-hücum ya da savunma-hücum-savunma mı yapacağını bildirir.) takım liderleri 3 oyuncu seçerek (karma takımlarda 2 kız 1 erkek ya da 2 erkek 1 kız oyuncu seçer) 3.seti oynar ve oyun sonucunda toplam sayısı fazla olan takım galip olur.



- Altın Oyunda kurayı kazanan takım lideri 2 dk içerisinde hücumla mı ya da savunmayla mı başlayacağını ve seçtiği 3 oyuncuyu bildirmek zorundadır. Verilen sürede bildirmeyen takım lideri hakkını diğer takım liderine devreder ve bu takım liderine de 2 dk süre verilir, verilen süre sonunda takım lideri de kararını bildirilmediği takdirde; ilk başta yapılmış olan kurayı kazanan takım galip sayılır.

3 SANİYE KURALI



Oyuncu çocuklar mendil hakeminin ayak işareti ile oyun alanına girip koşarak tarafsız bölgeye gelirler. Bu alana her iki oyuncunun gelmesi ve oyuncuların karşılıklı rakip alan tarafına geçmeleri ve ayaklarından birini çizgiye temas etmeleri beklenir. Aksi durumda 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 ya da ikisi rakip takım alanına geçmemiş ve ayağı çizgiye temas etmemişse oyuncular sözlü olarak uyarılır. Oyuncu çocuklar tarafsız bölgenin rakip oyun alanı tarafında ve tarafsız bölgeye (alan çizgisine) ayakları temas edecek şekilde konumlandırılır ve bekletilir. Mendil hakeminin tekrar ayak işareti ile oyun başlatılır. 3 saniyede içinde oyunlar yerlerini almadıkları için süre 17 saniyeden geriye doğru sayılır.

10 SANİYE KURALI (PAYLAŞILAMAYAN MENDİL)



- Oyuncu çocuklar tarafsız bölgeye girip mendili ikisi birden tutar 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 SANİYE KURALI



- Oyuncu çocukların rakip alan tarafına geçip bir ayağını tarafsız alan çizgisine temas halinde beklerken mendil hakeminin ayak işaretiyle 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 SANİYE KURALI



- 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.

MENDİL HAREKETLERİ

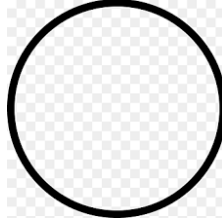


- Mendil herhangi bir elin işaret ve orta parmağının arasında, bir köşesinden ikiye katlanarak; ne çok sıkı ne de çok gevşek, yere düşmeyecek şekilde tutulur.



- **Mendili alan çocuğa savunma oyuncusu dokunulmazlık çemberinde savunma yapamaz. Çember dışına en ufak temasında dokunulmazlık biter ve savunma yapılır.**
- **Mendili kapıp kaçan oyuncu 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.**

DOKUNULMAZLIK ÇEMBERİ



- **Dokunulmazlık çemberinin dışında ki savunma oyuncusu kolları yarı açık durumda hücum oyuncusuna bir adımdan fazla mesafede, hücum oyuncusunu engellemeden, savunma yapmadan durabilir .**

OYUNCULARIN TEMASI

- Dokunulmazlık çemberi dışında savunmanın teması sadece vücudun üst kısmına elle dokunma şeklindedir. Bunu dışında sert temaslar ya da iki oyuncunun birbirine teması oyuncu/oyuncuları set dışı bırakır Kasten yapılan sert temaslar hakemler tarafından tespit edilir ve oyuncu/oyuncular diskalifiye edilir.

HÜCUM YÖNÜNÜN DEĞİŞMESİ

- Oyun esnasında mendil yere düşürülürse, mendili alan oyuncu oyuna hücum oyuncusu olarak devam eder. Oyuncu mendili bilerek bırakırsa oyuncu o oyunda set dışı bırakılır, bu oyuncu başhakem tarafından sarı kart ile uyarılır, savunmadaki oyuncu kazanmış olur.



DURAKLAMALAR



- Her sette takımların 1 mola hakkı vardır. Molalar 60 saniyedir.
- Hakemlerin herhangi bir konuda tereddüt yaşadığı; istisnai sakatlanmalar, oyun alanı ile ilgili donanımlarda olabilecek olumsuzluklar vb. konularda oyun duraklatılabilir.

OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ



- Setler mutlaka oyuna başlanılan oyuncularla tamamlanır.
- Oyuncu değişikliği sayısında kısıtlama yoktur. Set arasında Oyun lideri istediği sayıda oyuncu değişikliği ve sıralama değişikliği yapabilir.
- Karma takımlarda değişiklikler kız oyuncu- kız oyuncu, erkek oyuncu-erkek oyuncu ile yapılır.

İSTİSNAİ DEĞİŞİKLİK



- Birinci set sakatlık geçiren oyuncunun yerine giren oyuncu ikinci set oyunda oynayamaz.
- ikinci set oluşan sakatlık durumlarında; oyuncu değişikliği birinci set oyuna girmemiş oyuncular arasından yapılır.
- Oyuncu değişikliği yapabileceği oyuncusu kalmadıysa mağlup sayılır ve puan karşı takıma yazılır.

LENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI MENDİL KAPMACA HAKEM KAĞI

İlçe:	Kategori :	Tarih : / /
A Takımı :		B Takımı :
Forma Rengi :		Forma Rengi :
Öğretmen Ad Soyad - İmza :		Öğretmen Ad Soyad - İmza :

A Takımı :		B Takımı :		1. Set			2. Set			N.S.		
Sıra	Forma No	Sıra	Forma No	A	Oyuncu	B	A	Oyuncu	B	A	Oyuncu	B
1		1			1			1			1	
2		2			2			2			2	
3		3			3			3			3	
4		4			4			4			PUAN	
5		5			5			5				
6		6			6			6				
7		7			7			7				
8		8			8			8				
9		9			9			9				
10		10			10			10				
11		11			PUAN			PUAN				
12		12										
13		13										
14		14										
15		15										
16		16										

Setler		1S	2.S
Mola	A Takımı		
	B Takımı		

1.Set	2.Set	N.S.
Kazanan	Kazanan	Kazanan

SKOR :
KAZANAN TAKIM :



www.istanbulokul.org



[istanbulokulsporlari](https://www.youtube.com/istanbulokulsporlari)

TEŞEKKÜRLER

İSTANBUL İL TERTİP KOMİTESİ 2025