**ANAOKULLARI**

**HALAT ÇEKME YARIŞI OYUN KURALLARI**

**1.Oyun sahası ölçüleri**

Küçükler kategorisi: 12,50. mt Halatın Uzunluğu

Oyun alanı dikdörtgen düz bir zemin olup bu zemin parke, beton, sentetik, toprak ve çim şeklinde bir alandır. Takımlar küçüklerde (kız-erkek) 15 oyuncudan oluşur.3 turlu(set) olarak yarış yapılacağından bir turda (sette)bir takımın 5 oyuncusu yarışır. Bir sette oyuncu oranı ise 3 erkek+2 kız olacaktır. Daha fazlasına ve eksiğine izin verilmez.Bir setin yarışma süresi 5 dakikadır, bu süre içinde rakibini orta çizgiye veya kendi tarafsız saha çizgisine çekememiş takımların setleri berabere sonuçlanmış sayılır ve puanları olarak 0 (sıfır) olarak biter. Rakip takımın ilk oyuncusunun ayağını orta çizgiye kadar çeken takım 1 puan, kendi tarafsız saha çizgisine çekmiş olan takımlar bunun karşılığında 2 (iki)puan alırlar.

Yarışma bir başlatma (başhakem) hakemi, 2 halat kontrol (çizgi) hakemi, bir süre hakemi ve bir yazı hakemi olmak üzere 5 hakemle yürütülür. Takımların ile hakemlerin duracağı yerler aşağıda saha da belirlenen şekilde olur. Yarışma başhakemin düdüğü ile başlar ve süre hakemi saati çalıştırır ve 5 dakikalık süre dolduğunda düdükle sürenin bitimini bildirir. Halat kontrol (çizgi)hakemleri yarışma anında oyuncuların oyun alanı dışına çıkıp çıkmadıklarını ve yarışma kurallarına dikkat edip etmediklerine bakar. Yazı hakemi ise set sonuçlarını dolayısı ile maç sonunda maçın kazanan takımı kayıt altına alır v e hakemlere imzalatır.

**Oyun sahasının yüzeyi:**

Spor Salonlarında: Oyun sahası parke ya da tahtadan oluşur. Ayrıca tartan zeminde uygundur.

Oyun sahası: Çim, toprak zemin ya da betondan da olabilir. Zemin pürüzsüz ve düzgün olmalıdır. Resmi müsabakalar çim ya da parke, sentetik ve tartan zeminlerde yapılabilir.

**Oyun alanındaki çizgiler:**

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

**Bölgeler ve sahalar:**

Oyuncu Bekleme Sahası: Uzun kenar çizgisinden küçükler için 2 mt uzaklıkta çizilecek ve 1 mt genişlikte küçükler için 10 mt, uzunluğunda dikdörtgen bir alanda yarışacak oyuncular bekler. Yarışması biten oyuncular ise alanın kısa kenar çizgilerine 2-2,5 mt uzaklıkta belirlenen çizgi gerisinde beklerler. Yarışma alanı kategorilere göre uzunluk temel olmak kaydıyla 1,5 mt genişlikte olan alandır. Hiç bir oyucu bu alan dışında yarışamaz.

2-Halatın Ebatları:

Halatın çapı küçükler kategorisinde 3 cm olacaktır.  Daha alt ve üst ölçülerde olamaz. ÇOSKF nin belirlemiş olduğu bu ölçüler dışında yarışma yapılmasına izin verilmez. Halat uzunluğu 12,5 mt ölçülerindedir.

BÖLÜM İKİ

**TAKIMLAR**

a. Takım oluşumu: Takımlar küçükler kategorisinde 15 oyuncudan oluşur. Küçükler kategorisinde takım kadrosu mutlaka 3 kız,12 erkekten oluşur. Yarışmaya başlamak için oyuncu listesi mutlak küçükler kategorisinde 3 kız, 12 erkek şeklinde olacaktır. Bu oran yok ise takım sahaya eksik çıkar.

b. Takımın yerleşimi: Oyuncular yarışma alanı içinde ve halat başında olmak üzere sıralanırlar. Halat orta noktasında işaretli olan yerinden olmak üzere tam orta çizgi üzerinde yerde olacaktır. Her set başlangıcında halat yerde olacaktır.

c. Malzemeler: Şort, tişört şeklinde forma, tabanı düz spor ayakkabısından oluşur. Tabanı düz spor ayakkabısının dışında kıyafet kullanılamaz.

d. Malzeme değişiklikleri: Rakip oyuncuların formaları farklı olmalıdır. Eğer renkler aynı ise çizgileri farklı olacak şekilde olan forma kullanılabilinir.

e. Yasaklanmış eşyalar: Saat, yüzük, küpe ve künye gibi takılar(metal takılar) dahil olmak üzere taktırılmaz. Ancak sakatlanmalara karşı dizlikler, dirseklikler ve bileklikler takılabilir.

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 dayanıklılığından (Kondüsyon) 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

a.Sayı almak: Başlama yerine gelen oyuncular halatı yerden alıp başhakemin son kontrolünü yapması ile ve yine başhakemin düdüğü ile yarışmaya başlarlar. Her iki takım oyuncuları rakibini kendi sahasına verilen süre içinde çekmeye çalışırlar. Bir takım rakibini belirtilen sürede tarafsız alana çekerek orta çizgiye ilk oyuncunun ayağını getirirse 1 sayı(bir puan), kendi tarafındaki tarafsız alan çizgisine getirirse 2 sayı(iki puan))almış olur. Belirtilen sürelerde hiçbir takım rakibini çekemez ise sayı alamaz(sıfır puan).Çekişin doğru olabilmesi için; oyuncular yere oturamaz mutlak ayakta olup ayrıca alanın yan çizgilerine ve onun dışına doğru çekiş yapamaz ancak kendi alanının dip çizgisine doğru çekme yapmak zorundadır. Böylesi bir durum olduğunda başhakem tarafından oyun durdurulur ilgili takım seti hükmen kaybetmiş sayılır, rakibi 2 sayı (iki puan) kazanmış sayılır. Buradaki oyuncuları kontrol görevi saha kontrol hakemlerine aittir. Takımlardan birinin oyuncularının yerde oturarak rakip takımı çekmeye çalışması avantaj sağlamasına izin verilemez. Bu durumda yanlış olarak çekme yapan oyuncu veya takım için kırmızı bayrağı ile işaret vererek başhakemin oyunu durdurmasını sağlayacaktır. Bu şekilde hatalı yarışma yapan takım hükmen 2-0 sayı kaybedecektir. Her iki takımında aynı hatayı yapması durumunda o set oynanmamış kabul edilip, hiçbir takım sayı ve puan almamış sayılır. Başhakemin düdüğünden önce halatı ve rakibini çeken takım hatalı çekme yapmış sayılır ve o takım ihtar alır, böylesi bir durumda çekme yeniden tekrarlanır. Aynı takım ikinci kez aynı hatalı çekmeyi yaparsa 2 sayı hükmen(seti) kaybetmiş sayılır. Başhakem; saha hakemlerinin beyaz bayrağını da gördükten sonra başlama düdüğünü çalması gereklidir. Takımlar kurallara uygun olarak halatı tuttukları ve hazır olduklarında saha hakemleri beyaz bayrağını kaldırarak onay verecektir. Her takımın tüm oyuncuları turlarını aynı kurallar içine yürütürler. Saat hakemi süreyi tutacak ve bitiminde ise düdükle sesli işaretini verecektir. Yazı hakemi sayıyı (seti) kayıt altına alarak cetvele işleyecektir.

b.Set kazanmak: Her bir sette takımlar kurallarda belirtilen sürede çekmeleri hatasız yaptıklarında çekiş bölgelerine göre aldıkları sayı esas olmak kaydıyla da seti kazanmış sayılırlar. Her iki takımın hata yapması sonucu ise hiçbir takım set kazanmış sayılmaz set sonucu 0–0 olarak gerçekleşir.

c.Maç kazanmak: Halat çekme yarışında üç turlu setlerde en çok sayı ve seti alan takım maçı da kazanmış sayılır. Oyun alanı yan çizgileri dışına doğru çekişin gerçekleşmesi veya oyuncuların yere oturarak rakiplerini çekmeye çalışmaları sonucu maç berabere bitebilir. Çekme anında istem dışı düşen bir oyuncu hemen ayağa kalkarak yarışmasına devam etme hakkı vardır.

d.Maçta hazır bulunmama ve eksik takım: Bir takım oyun saatinden 30 dakika önce Başhakeme oyuncu listesini yazarak verir. Takım gelmemiş ise maç başlama saatinden 30 dakika sonrasına kadar beklenir. Maça başlanabilmesi için 12 oyuncunun mutlaka sahada hazır olması gereklidir.12 oyuncusu bulunmayan takım maça başlayamaz ve hükmen yenik sayılır. 12 oyuncu ile ilgili oran küçüklerde 3+1 şeklinde olmak zorundadır. Her sette 1 kız yer alacaktır. ( 3 erkek 1 kız).Diğer kategorilerde ise en az 21oyuncu bulunması zorunludur. Oyun liderinin maça başlamadan önce vereceği listesinde isminin bulunması kaydı ile 1.set bitimine kadar gelen oyuncular oyunda yer alır,1.set bittikten sonra gelen oyuncular oyunda yer alamaz. Takımın gelmemesi durumunda hükmen yenik sayılır. Ancak ulaşım vb sebeplerden dolayı sorun yaşayan takımın başhakeme bildirmesi ile 60 dakikaya kadar beklenmesine hükmedebilir. Birinci sette yarışması gereken bir oyuncu listede yazılı olduğu halde set başladıktan sonra gelse dahi o sette diğer setlerde yer alamaz, ancak diğer setlerde yarışacak oyuncular 1. set bitimine kadar gelmek kaydıyla yarışacakları sette yer alabiliriler.

**2.Oyunun Yapısı:**

Kura: Maç programında ismi ilk yazılan takıma kurada öncelik tercih hakkı verilir, kura kendine çıkan ev sahibi takım yarışma sırasını seçme hakkını elde eder ve takımını o alana yerleştirir.

Isınma devresi: Maçın 30 dakika öncesinden başlayıp maç saatine kadar olan süredir.

Takımın başlangıç dizilişi: Takımın başlangıç dizilişi setler süresince devam eder. Yarışma başlamadan oyun liderinin verdiği listedeki sıralama yarışma bitimine kadar değiştirilemez.

Diziliş Hataları: Diziliş Hatalarında hakem oyun liderini ve oyuncuyu uyarır. Yarışma yapması durumunda oyun başhakemce durdurulur oyuncu elenmiş sayılır ve set yeniden başlar. Takımda böylece o sette eksik olarak yarışmak durumunda kalır. Dizilişleri de saha hakemleri kontrol edecektir.

3. Oyundaki süre uygulamaları:

**5 dakika kuralı**

Oyuncu çocuklar kurallarda belirtilen bu süre zarfında sayı ve set almaları için çekmelerini tamamlamak zorundadır. Çekemeyen takım sayı ve sette kazanmamış sayılır.

**BÖLÜM DÖRT**

**OYUN HAREKETLERİ**

1.Oyunun Seyri

a. Oyundaki oyuncu: Kategorilere göre belirlenen oyun alanının içine çizgiler dâhildir. Çizgiler ile alan içindeki oyuncu oyundaki oyuncudur. Başhakemin düdüğü ile oyun başlar yine başhakemin düdüğü ile de oyun durur. Saat hakeminin sesli işareti de oyunu durdurur ancak yalnızca süre bitiminde sesli işaret verebilir.

b. Oyun dışı oyuncu: Oyuncu çocuğun ayağının tamamı kategorilere göre belirlenen alan yan çizgileri dışına çıkması halinde oyun dışı olmuş kabul edilir. Ancak oyuncunun halat çekerken( süresi içinde )kendi sahasının dip çizgisi dışına doğru gitmesi sonucunda ayakların çıkması kurallara uygun olarak değerlendirilir.

2.Halatla Oynama

a. Halat Tutuşları: Halat alan içinde ve yerden alınarak tutulur, tutma işlemi tarafsız saha çizgisi sınırını el ve ayak geçmeyecek şekilde sağ eller önde olmak kaydıyla iki elle kavranır. Halatın federasyonun belirlemiş olduğu özellikleri taşıması zorunludur.

b. Tutma Özellikleri: Halat iki elle sıkı bir şekilde tutulmalıdır ki çekme anında ellerin boşluğundan dolayı yere düşmemelidir. Oyuncular halat çekimini süre bitimine kadar asla bırakamazlar, bıraktıkları anda herhangi bir sakatlanmaya yol açarlarsa takım yarışın tamamını hükmen (6-0) kaybeder.

c. Halattaki oyuncu hataları: Halat çekme alanında oyuncular başhakemin işareti olmadan halatı alamazlar alan oyuncu veya oyuncular uyarı alır. Halat sağ eller önde olmak kaydıyla iki elle sıkı bir şekilde tutulur. Çekme anında oyuncu veya oyuncular yere oturamazlar. Yere oturarak çekme yapan takım oyuncusundan dolayı o takım o seti 2-0 kaybetmiş sayılır. İstem dışı düşme yaşamış oyuncu hemen ayağa kalkarak çekmeye devam etmek zorundadır. Alanda yapılacak bu hatalardan saha hakemleri sorumludur, olası bir hatayı başhakeme kırmızı bayrak ile bildirmek zorundadır.

3.Çıkışlar

a. Çıkış Sırası: Çıkış sırası Oyun Liderinin verdiği liste sırasına göredir. Bu sıralama küçüklerde 1’den 15’e kadar, yıldız ve gençlerde ise 1’den 30’a kadar olmak zorundadır. Her sette takımlar oyun liderinin verdiği sıra esas olmak kaydıyla küçüklerde 1.sette 1.2.3.4.5 numaralı oyuncular 2.sette 6.7.8.9.10 numaralı oyuncular 3.sette 11.12.13.14.15 numaralı oyuncular yarışır. b. Başlama Hakeminin komutu: Başhakem sahanın tam orta çizgi hizası üstünde yer alır ve saha hakemlerinin (takım oyuncuları tam ve yerleşimi doğru ise) beyaz bayrağı ile halatın ilk tutuluşunda ki durumu denetler ve yarışı düdük ile başlatır.

c. Çekmenin Yapılması: Çekmeye başlamadan önce oyuncuların halat alanında tam ve sıralı olması, halatın doğru tutulması sonucunda çekme başlatılır.

d. Çekme anında yapılan hatalar: Başlama düdüğünden önce çekmeler ile çekme alanı yan çizgileri dışında olmaları hatalı durumdur.

e. Hatalı Çıkışlar: Hatalı çekmenin yapılması durumunda yeniden çekme yapılır, hatalı çekme yapan oyuncu veya oyuncuların takımı ihtar alır. Aynı hatanın tekrarlanması durumunda ilgili takım o seti hükmen kaybeder.

4.Hücum oyuncusu:

a.Hücum başlangıcı: Başhakemin işareti ile tüm oyuncular hücum oyuncusu konumuna geçerler. Kendilerine verilmiş olan sürede ve alanda olmak kaydıyla rakibini kendi sahasına kurallarda belirtilen şekilde çekerler.

b. Hücum alanı: Kategorilerine göre belirlenen oyun alanının içi alan çizgileri dâhil hücum alanıdır. Takımlar kendi alanının bulunduğu dip çizgisine doğru kurallarda belirtilen şekil ve sürede rakip takımı çekerler.

BÖLÜM BEŞ

**DURAKLAMALAR VE GECİKTİRMELER**

1.Kurallara Uygun Oyun Duraklamaları:

a. Kurallara uygun duraklamaların sayısı: Oyun Başhakemin düdüğü ile başlar tekrar 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 hakemler belirler. Set araları (set arası değişimleri ve takımların çıkış yerine yerleşmeleri) bu kapsam dışında olup set ara süresi 2 dakikadır. Mola uygulaması yoktur.

b. İstisnai durum: Oyuncu değişikliği söz konusu değildir, çünkü yedek oyuncu uygulaması yoktur. Oyuncu çocuğun sakatlanması durumunda oyunun durma esasına bakılmaksızın hakem oyunu durdur sakatlanan oyuncu 3 dakika kadar beklenir bu sürede iyileşirse yarışmaya devam eder yoksa takım sete eksik oyuncu ile devam etmek zorundadır. Böylesi bir durumda süre yeniden başlatılır.

c. Oyundan çıkarma veya diskalifiye: Oyundan çeşitli sebeplerden dolayı çıkarma ve diskalifiye nedeni ile değişiklik yapılamaz. Yerine yeni oyuncu çocuk alınamaz. Takım 1 kişi eksik devam eder.

2. Oyunu Geciktirmeler

a. Geciktirme Türleri: Bir takımın oyunu yeniden başlamasını engelleme, başlama saatini geciktirme, zamanında sahada olmama gibi durumlar kurallara uygun olmayan geciktirme durumudur.

b. Geciktirme yaptırımları:

1. Uyarı ve geciktirme ihtarı takıma ait yaptırımlardır ve tüm maç için geçerlidir.

2. Bütün geciktirme yaptırımları müsabaka cetveline kaydedilir.

3.Bir takım mensubunun maçtaki ilk geciktirme davranışı ‘GECİKTİRME UYARISI’ aynı takımın diğer bir mensubunun aynı maçtaki geciktirme hareketleri hatalı davranış teşkil eder ‘GECİKTİRME İHTARI’ uygulanır.

1. İstisnai Oyun Duraklamaları

a. Sakatlanma: Sakatlanmış bir oyuncu var ise bu oyuncuya 3 dakikalık bir iyileşme süresi tanınır, ancak bir maçta aynı oyucuya bu hak birden fazla verilmez. Oyuncu bu süre içerisinde iyileşmez ise takım bir eksikle yarışmaya kaldığı yerden devam eder.

b. Harici müdahale: Oyun esnasında herhangi bir harici müdahale veya saha ihlali olursa oyun durdurulur ve yarışma tekrarlatılır.

birinin resmi görevlilere, rakiplerine, takım arkadaşlarına veya seyircilere yönelik hatalı davranışı, hatanın ciddiyetine göre üç ayrı kategoride sınıflandırılır.

1. Kaba davranış: Nezaket, terbiye ve ahlak prensiplerine aykırı her tür hareket veya aşağılayıcı ifadeler,

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

2. Tecavüzkâr davranış: Fiili fiziksel saldırı veya saldırı, saldırgan ya da tehditkâr davranışlar

b. 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.

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, 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.

YAPTIRIM KARARLARI

**UYARI :**Sözlü , kart yok

**İHTAR :**Sarı kart

**OYUNDAN ÇIKARMA :**Kırmızı kart

**DİSKALİFİYE :**Sarı + kırmızı kart (birlikte)



**OSMANİYE İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ**

**GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI ŞENLİĞİ HALAT ÇEKME TURNUVASI SPORCU BİLDİRİM FORMU**

OKUL ADI :

İLÇESİ :

OKUL TEL :

Antrenör (Sorumlu Öğretmen) \_Adı :

İrtibat Tel No (Sorumlu Öğretmen) :

**Veli izin belgesi alınmış olacaktır**.

TURNUVAYA KATILACAK ÖĞRENCİLERİN:

|  | **Sınıf/Şube** | **Okul No** | **ADI, SOYADI** | **CİNSİYETİ** | **DOĞUM YILI** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |
| 11 |  |  |  |  |  |
| 12 |  |  |  |  |  |
| 13 |  |  |  |  |  |
| 14 |  |  |  |  |  |
| 15 |  |  |  |  |  |

 TASDİK OLUNUR

 Okul Müdürü

 Adı ve Soyadı

 İmza-Mühür