|  |  |
| --- | --- |
|  | **2011** |
|  | www.gelenekseloyun.org |

|  |
| --- |
| **[TAVŞAN YARIŞI]** |
|  |

**GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI DERNEĞİ**

**TAVŞAN YARIŞI OYUN KURALLARI**

**OYUN ALANI**

**1**. Oyun Alanı: Bu oyun açık alanda veya kapalı spor salonlarında oynanabilir. Oyun alanının yüzeyi, düz olmak kaydıyla parke, çim veya toprak olabilir.

**2.** Saha ölçüleri: Oyunun saha ölçüleri Basketbol saha ölçüleridir. Yada isteğe bağlı olarak

Okul Öncesi Kategorisi: 18 m

Küçükler kategorisi: 36 m

Yıldızlar kategorisi:  40 m

Gençler kategorisi:  50 m

**3**.Oyuncu Değiştirme Çizgisi: Masa hakemi tarafındaki kenar çizgisidir. Her takım kendi yedek oyuncu alanının bulunduğu taraftan oyuncu değişikliği yapar.

**4**. Uzun kenarlara kenar çizgisi, kısa kenarlara dip dizgi denir.

**5**. Başlangıç çizgileri: Kısa kenar çizgisi tarafında bulunan masa hakem’inin karşısındaki kısa kenar çizgilerde 1den 4’e kadar sıralanmış kulvar başlangıç çizgileridir.

**6**. Sahadaki bütün çizgiler 5cm kalınlığındadır.

**7.** Masa hakeminin her iki yanında (sağında ve solunda) yedek oyuncu alanları vardır.

**8-**Kulvar çizgileri: Takım oyuncularının yarıştığı, oyun kısa kenar çizgisinden başlayıp uzun kenar çizgisi boyunca devam eden 2 m genişliğinde birbirlerine paralel oyun alanı. (Kulvar uzunlukları kategorilere göre değişir) Oyun alanında dört kulvar bulunur.

**9-**oyuncu oyuna giriş bölgesi:Kulvar çizgileri önünde 50 cm çizgi uzunluğundan oluşan kare alandır.

**OYUN SÜRESİ:**

**1**. Oyuncuların hücum süresi yoktur.

**2**. Hakem düdük çalarak oyunu başlattığında, hücum süresi de başlamış olur.

**3.** Oyun üç set üzerinden oynanır. İki set kazanan takım maçı kazanır. Setlerdeki bir birlik beraberlik durumunda üçüncü setin başında tekrar “aldım verdim” sayışması yapılır. Sayışmayı kazanan takım seçme hakkına sahip olur.

**4.** Her iki takımın; 1 sette, 2 dakikalık birer mola hakkı vardır. Takım kaptanı veya geleneksel oyun lideri oyun durakladığında hakeme işaret ederek mola hakkını kullanabilir.

**5.** Set aralarındaki dinlenme süresi 5 dakikadır.

**6.** Oyun oynanırken ciddi bir kaza meydana gelirse, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık personelinin sahaya girmesine izin vermelidir.

**7.** Eğer sakatlanmış bir oyuncu kurallara uygun olarak değiştirilemiyorsa, bu oyuncuya 3 dakikalık iyileşme süresi tanınır; ancak bir maçta aynı oyuncuya bu hak birden fazla verilmez. Oyuncunun bu süre içinde iyileşmemesi halinde, sakatlanan oyuncu dışarıya alınır, takım eksik oyuncuyla müsabakaya devam eder, bu oyuncu elenmiş sayılır.

**8.** Maç öncesinde takımlara 10 dakika ısınma süresi verilir.

**TAKIMLARIN OLUŞUMU,OYUNCU DEĞİŞİKLİKLERİ VE GELENEKSEL OYUN LİDERLERİ:**

**1.** Takımlar küçükler ve yıldızlar kategorisinde, kız- erkek karma olarak oluşturulur.

**2.** Gençler ve büyükler (18 yaş üstü) kategorilerinde kız takımı ayrı, erkek takımı ayrı oluşturulur.

**3.** Bir takım en fazla 16 oyuncu ( 12 asil 4 yedek olmak üzere) , bir geleneksel oyun lideri, bir yardımcı geleneksel oyun liderinden oluşur. Oyun her biri 12 asil oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır.

**4**. Takımlar en az oniki (12) oyuncuyla müsabakalara katılmak zorundadır. Oniki (12) oyuncunun altında müsabakaya gelen takım hükmen mağlup sayılır.

**5**. Küçükler ve yıldızlarda 12 oyuncunun 6’sı erkek 6’sı kız olmak zorundadır.

**6**. Oyuncu değişiklikleri kız – erkek dengesi bozulmadan yapılır.

**7**. Oyuncu değişikliği sınırı: Bir sette en fazla 4 oyuncu değiştirilebilir.

**8**. Geleneksel oyun lideri istediği zaman oyuncu değiştirme talebini masa hakemine bildirir.Geleneksel oyun Hakemi oyun durakladığı zaman oyuncu değişikliğini gerçekleştirir.

**9**. Değiştirilen oyuncu aynı sette oyuna tekrar alınamaz.

**10**. Yedek oyuncular, oyun esnasında kendileri için belirlenmiş olan, yedek oyuncu alanında beklerler.

**11**. Her takımda bir takım kaptanı olmak zorundadır. Takım kaptanının formasında, göğüs numarasının altında 6cm x 2cm’lik bir şerit olmalıdır.

**12**. Maç öncesi takım kaptanı müsabaka cetvelini imzalar ve sayışmada takımını temsil eder.

**13.** Her takımdan sorumlu bir geleneksel oyun lideri bulunur. Geleneksel oyun lideri; müsabaka isim listesini masa hakemine teslim eder, müsabaka süresince takıma taktik verir, oyuncu değişikliği talebinde bulunur.

**14.** Gelenekseloyun liderlerimüsabaka esnasında oyuncularına kırıcı, aşağılayıcı şekilde davranamaz. Bağırarak taktik veremez. Mola, devre arası ve sakatlık durumu haricinde oturmak zorundadır, ayağa kalkamaz. Bu kurallara uymayan geleneksel oyun liderleri oyun alanı dışına çıkartılır. Takım kaptanı geleneksel oyun liderinin görevini yürütür.

**15.** Takım kaptanı ve geleneksel oyun lideri kendi takım oyuncularının davranış ve disiplininden sorumludur.

**16**. Maç esnasında, oyun alanında olduğu sürece, takım kaptanı oyundaki kaptandır. Takım kaptanı oyunda olmadığı zaman geleneksel oyun lideri veya takım kaptanı oyundaki kaptan rolünü üstlenmek üzere bir başka oyuncuyu tayin eder.

**OYUN DÜZENİ:**

**1**. Oyuna ilk başlama, her iki takım kaptanının “Aldım verdim, ben seni yendim, alamazsın veremezsin sen beni yenemezsin.” şeklindeki karşılıklı ayak adımlama yöntemiyle (sayışmaları sonucunda) yapılır. Oyunculardan hangisinin adımlamaya başlayacağına, hakemin “bozuk para hangi elimde” sorusunu bilen taraf karar verir. Adımlama mesafesi tarafsız bölge merkezi ile yan çizgi arasıdır. Adımlama mesafesi boyunca her oyuncu bir defa yarım adım kullanabilir. Hangi oyuncunun ayağı üstte kalırsa o oyuncu kazanmış olur ve kulvar seçme hakkına sahip olur.

**2.**  Oyun lideri pozisyon sıralamasını yaparken kız erkek sıralaması şeklinde yapar.

**3**. Yarışacak olan hücum oyuncuları, hakemin işaretiyle masa hakemi önünde ki çıkış alanına gelirler.

**4**. Hakemin düdüğünü çalması ile çömelen oyuncular çıkış yaparlar. Ayağa kalkmadan zıplayarak oyuna devam ederler.

**5**. Hakemi aldatmaya yönelik davranışlarda bulunan oyuncular ve geleneksel oyun liderleri oyun dışı kalır. Bu kararı başhakemi verir.

6-Oyuncular yarışma çizgisinde takımlara ayrılan kulvarlara başhakem yanından başlayarak sırası ile;

A Takım 1. Kulvar: 1.2.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12

B Takımı 2. Kulvar: 1.2.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12

şeklinde dizilirler.

( Takımların oyuncuları arka arkaya gelecek şekilde bayan-erkek dengesi gözetilerek oyuncu değiştirme alanı gerisinde otururlar. Sıralama şekli geleneksel oyun liderinin her set için masa hakemi ne verdiği takım oyuncu sırası şeklinde olacaktır.)

7.Başlangıç noktasına gelen her takımın kulvarda ki birinci oyuncuları başhakemin düdüğü ile yarışmaya başlarlar. (Bitiş çizgisi mesafesi kategorilere göre farklıdır.) Kendi kulvarında kurallara uygun bir şekilde turunu tamamlayan oyuncu oyuncu değiştirme alanı içerisine girdiği anda diğer arkadaşı oyuna girer.

(Düşen bir oyuncu için yeniden çıkış yapması söz konusu olmaz, ancak kalkarak yarışmasına devam etme hakkı vardır. )

8.Oyuna kurallar içerisinde giyen oyuncu turuna başlar ve tur sonunda oyuncu değiştirme alanı içerisinde turunu bitirmiş sayılır. Bir set bu şekilde bir takımın her iki kulvarda ki takım oyuncularının da oyunu kurallara uygun bir şekilde tamamlamasıyla tamamlanır. İkinci ve beraberlik halinde üçüncü sette bu şekilde oynanır.

9.Çıkışın doğru olabilmesi için çuvalın çizgilere basılmaması gerekir. Buradaki oyuncuları kontrol görevi kulvar hakemlerine aittir. Hatalı çıkış yapan oyuncuyu başhakem uyarır.

10.Hatalı çıkış yapan Oyuncuya yarışmada birincide ihtar ikinci çıkış da ise takımın o kulvarda ki oyuncu sayısından bir fazla sayıda tur yapma cezası verilir.(Hata yapan ilk oyuncu 11 oyuncunun oyunu tamamlamasından sonra bir tur daha yarışır )

11.Hatalı çıkış ve kurallara uygun çuval değişikliği yapılmadığı her durumda fazla sayıda turlama cezası verilir.

Eğer çıkışta hata yok ise kulvar hakemleri oyuncularla birlikte hareket ederek bitiş çizgisine kadar kontrollerini sürdürürler.

12. Oyuncular kendi kulvarlarında yarışmak ve turunu tamamlamak zorundadır. Kulvar ihlali yapan ve turunu tamamlayamayan takım oyuncusunun kulvarında bekleyen oyuncular yarışmaya devam edemezler. Bu durumda rakip oyuncular oyuna devam ederler ve turu tamamlayarak seti kazanmış olurlar.

13.Oyun sırasında her iki takım oyuncuları da kulvar hatası yapar veya oyunculardan biri turu tamamlayamazsa her iki takımda puan alamaz.

14. İki takımında üç seti kurallar içerisinde tamamlayamaması durumunda; yedek oyuncular 1(Bir) kez yarıştırılır ve kulvar ihlaline bakılmaksızın yarışarak turu önce tamamlayan takım müsabakayı kazanır.

15.  Oyun dışı oyuncu: Oyuncunun ayağının tamamı oyun kategorilerine göre belirlenen kulvar dışına çıkması halinde oyun dışı olmuş kabul edilir.

16.  Çıkış Sırası: Çıkış sırası Geleneksel Oyun Liderinin verdiği liste sırasına göredir. Bu sıralama

1.2.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12 şeklinde olmak durumundadır. Her sette takımlar geleneksel oyun liderinin verdiği sıra esas olmak kaydıyla 1.2.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12 şeklinde sıralanır.

17. Çıkış Hakeminin komutu: Yarış başlama alanı başında yer alan başhakemin düdük sesi ile başlar.

 18.Çıkışın Yapılması: Çıkışa başlamadan önce oyuncuların başlangıç çizgisinde vücudunun tamamı saha dışında olmalıdır.

 19.Çıkış esnasında yapılan hatalar: Erken çıkışlar ve çizgi ihlalleri hatalı durumdur.

**GELENEKSEL OYUN HAKEMLERİ:**

**1**. Tavşan Yarışı müsabakasını 1 başhakem 2 çizgi hakemi ve 1 masa hakeminden oluşan 4 kişilik hakem heyeti yönetir.

**2**. Başhakem :Müsabaka esnasında bütün yetkiler başhakemdedir, başhakem sahanın içinde hareketli olmalıdır, diğer hakemler yardımcı hakemlerdir.

**3.** Açık alanlarda yapılan müsabakalarda, hava şartlarının elverişsiz olduğu durumlarda, başhakem müsabakayı başka bir tarihe erteleyebilir.

**4**. Masa hakemi: Yan çizgiyle orta çizginin kesiştiği noktanın en az 1m dışında masada oturur, maç cetvelini yazar. Oyuncu değişikliklerini başhakeme bildirir.

**5**. Çizgi hakemleri: Karşılıklı çapraz köşelerde bulunurlar. Çıkış yapan oyuncuların çizgi ihlali yapıp yapmadıklarını kontrol ederler. Oyunculardan herhangi biri oyun alanından çıkarsa bayrağını kaldırarak başhakemi uyarırlar.

**6**. Başhakemin uzak kaldığı durumlarda veya diğer pozisyonlarda çizgi hakemleri bayraklarını kaldırarak başhakemi uyarırlar.

**MALZEMELER:**

**1**. Oyuncunun malzemeleri forma, şort, çorap, dizlik ve spor ayakkabısından oluşur.

**2**. Takımın forma, şort ve çoraplarının rengi ile tasarımı tek tip ve temiz olmalıdır.

**3**. Ayakkabılar hafif, esnek, lastik ve topuksuz olmalıdır. Müsabaka esnasında oyuncular kesinlikle ayakkabılarını çıkaramazlar.

**4**. Oyuncuların formaları 1’den 12’ye kadar numaralandırılmış olmalıdır.

**5**. Numaralar formanın ön ve arka ortasında bulunmalıdır. Numaraların renk ve parlaklığı formanın renk ve parlaklığına zıt tonlarda olmalıdır.

**6**. Numaraların boyu göğüste en az 10 cm, sırtta en az 15 cm olmalıdır. Numaraların yazıldığı bandın genişliği ise en az 2 cm. dir.

**7**. Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara suni bir avantaj sağlayacak malzemelerin kullanılması yasaklanmıştır. Oyuncular müsabaka esnasında küpe, kolye, künye, toka ve saat gibi müsabaka esnasında kendilerine zarar verebilecek malzemeleri çıkartmak zorundadırlar.

**8**. Oyuncular zarar görme riskini kabul etmek şartıyla gözlük veya lens takabilirler. Ancak 18 yaş altı oyuncular konu ile ilgili muvafakat (izin) belgesini geleneksel oyun liderine sunmak zorundadır. Sorumluluk geleneksel oyun liderine aittir.

**9**. Oyuna katılanlar sportmenliğe yakışır bir şekilde hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadır.

**10.** Oyuna katılanlar oyun kurallarını bilmek ve kurallara uymak zorundadır.

|  |  |
| --- | --- |
| ***TAVŞAN***  ***DEĞİŞTİRME BÖLGESİ*** | ***1.KULVAR*** |
| **2.KULVAR** |