BAŞAKŞEHİR GENÇLİK OYUNLARI MENDİL KAPMACA BRANŞ TALİMATI

Başakşehir Gençlik Oyunları kapsamında düzenlenecek olan Mendil Kapmaca yarışması Başakşehirde' ki Devlet ve Özel Ortaokulları kapsayacak şekilde düzenlenecektir. Turnuva galip takımın bir üst tura çıkmasına bağlı olarak eleme usulüne göre oynatılır. Küçükler ve yıldızlar kategorilerinde kızlar ve erkekler ayrı ayrı yarıştırılacak olup yaş şartı aranmayacaktır. 5. Ve 6. Sınıf öğrencileri küçükler 7. Ve 8. Sınıf öğrencileri yıldızlar olarak kabul edilecektir.

TAKIMLAR

1. Takım oluşumu: Takımlar 10 asil 5 yedek olmak üzere toplam 15 kişiden oluşur. Maça başlanabilmesi için 8 oyuncunun mutlaka sahada hazır olması gereklidir.8 oyuncusu bulunmayan takım maça başlayamaz ve hükmen yenik sayılır.

2. Takımın yerleşimi: Oyuncular dip çizgiden başlayıp 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10 şeklinde dizilirler. Her oyuncunun bir kez yarışma hakkı olduğu için yarışan oyuncular sahanın karşı tarafında bekleme alanına geçer.

OYUN DÜZENİ

Sayı Almak, Sette Üstünlük Ve Maç Kazanmak:

Sayı Almak: Başlangıç noktasına gelen oyuncu çocuk mendil hakeminin ayağını yere vurması ile çıkış yapar. Çizgi hakemleri çıkış yapan oyuncu çocuğun; başlangıç çizgisinde uygun durup durmadığını ve mendil hakeminin ayak işareti (yere vurması) ile çıkış yapıp yapmadığını kontrol eder. Eğer doğru çıkış yapılmış ise süreç devam eder. Oyuncu çocuklar koşarak mendil hakeminin içinde olduğu alana gelirler. Oyun oyuncu çocuklardan birisinin 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.

Sette Üstünlük: Takımların 10 oyuncusunun tamamının tek tur oynaması sonucu en çok 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.

Set Puanında Beraberlik 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**.** Halen beraberlik bozulmazsa; 3.set ALTIN OYUN ile oyunun sonucu belirlenir.

ALTIN OYUN: Başhakemin gerçekleştireceği kurayla 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 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.

Mendil Kapmacada Puanlama Sistemi:

- **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.

OYUNDAKİ SÜRE UYGULAMALARI

3 Saniye Kuralı: Oyuncu çocuklar mendil hakeminin ayak işareti ile oyun alanına girip koşarak tarafsız bölgeye gelirler (3,60 cm. çapındaki daire alanı). Bu alana her iki oyuncuda geldikleri halde girmez veya çizgi dâhi temas etmezler ise, mendil hakemi (yardımcı hakem) sol elini havaya kaldırır ve yüksek sesle bin bir, bin iki, bin üç diye satarak bekler. (3 Saniye kuralı). Bu sürede de her iki oyuncudan biri bölgeye girmemiş ise oyun ve süre durdurulur. İki oyuncuda sözlü olarak hücum etmeleri konusunda uyarılır. Oyuncu çocuklar tarafsız bölgenin kendi oyun alanı tarafında ve tarafsız bölgeye (alan çizgisine) ayakları temas edecek şekilde bekletilir. Mendil hakeminin tekrar ayak işareti ile oyun başlatılır. Tarafsız alan çizgisine temasta süre başlamış olduğundan dolayı mendili almazlar ve 20 saniyelik süre dolarsa iki oyuncuda elenmiş olur. Tarafsız alan içinde olmaları nedeni ile süre 17 saniyeden geriye doğru sayılır.

10 Saniye Kuralı (paylaşılamayan Mendil) Oyuncu çocuklar tarafsız bölgeye girip mendili ikisi birden tutar bırakmaz/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 Saniye Kuralı: Oyuncu çocukların bir tanesinin tarafsız bölgeye girmesi veya tarafsız alan çizgisine teması ile 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 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.

YARIŞMA KONTEJANI		
Kategoriler	**Erkekler**	**Kızlar**
Mendil Kapmaca (Küçükler)	10 Asil – 5 Yedek	10 Asil – 5 Yedek
Mendil Kapmaca (Yıldızlar)	10 Asil – 5 Yedek	10 Asil – 5 Yedek

- **Küçükler ve Yıldızlar kategorilerinde yaş şartı aranmayacak olup 5. Ve 6. Sınıf öğrencileri küçükler 7. Ve 8. Sınıf öğrencileri yıldızlar olarak kabul edilecektir.**

- **Ancak 5. Ve 6. Sınıf öğrencileri sorumlu öğretmen isteği ile yıldızlar kategorisinde oynatılabilecek olup 7. Ve 8. Sınıflar ise küçükler kategorisinde oynatılamayacaktır.**

Not: Gençlik Oyunları tertip komitesi yarış takviminde, yarışma yerlerinde ve oyun kurallarında gerekli gördüğü takdirde değişiklik yapma hakkına sahiptir.

OYUN KURALLARI

- **Öğrenciler Başakşehir Gençlik Oyunlarında tek branşa kayıt oluşturabilir ve sadece tek branştan müsabakalara katılım sağlayabilirler. (Tiyatro festivali veya Müzik yarışmasına kayıt olan öğrencilere istisnai olarak Spor, Bilim ve Teknoloji, Çevre ve Sosyal Sorumluluk, Kültür ve Sanat branşlarından herhangi bir branşa daha kayıt yaptırabilir ve katılım sağlayabilirler.) DİP NOT: Takım sporunda yarışacak öğrenci yanlışlıkla bu branşa kayıt olduysa yarışmaya katılmayıp QR kodu okutulmadığı takdirde takım sporlarına kayıt yaptırabilecek ve yarışabilecek.**

- **Öğrencilerin yarışma günü etkinlik alanına fotoğraflı öğrenci belgeleri ile gelmeleri gerekmektedir. Öğrenci belgesi olmayan katılımcılar, yarışmaya alınmayacaktır.**

- **Gençlik oyunlarına katılan tüm öğrencilerin yarışma öncesi etkinlik alanına en az 1 tane sorumlu öğretmen ile hazır bulunmaları gerekmektedir. Sorumlu öğretmeni bulunmayan hiçbir katılımcı öğrenci ve takım, kesinlikle yarışmalara dâhil edilmeyecektir.**