BAŞAKŞEHİR GENÇLİK OYUNLARI YAKAN TOP BRANŞ TALİMATI

1. Başakşehir Gençlik Oyunları kapsamında düzenlenecek olan Yakan Top yarışması Başakşehirde' ki Devlet ve Özel Ortaokulları kapsayacak şekilde düzenlenecektir.
2. Turnuva galip takımın bir üst tura çıkmasına bağlı olarak eleme usulüne göre oynatılır.
3. 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. Takımın oluşumu: Takımlar 10 asil, 5 yedek olmak üzere 15 oyuncudan oluşur. Maça başlanabilmesi için 8 oyuncunun mutlaka sahada hazır olması gereklidir.8 oyuncusu bulunmayan takım maça başlayamaz ve hükmen yenik sayılır.

NOT: Kaleci formaları takımın ana renklerinden farklı olmalıdır.

OYUN DÜZENİ

Oyuna aldın verdim sayışması yada yazı tura atılarak başlanır. Kazanan kaptan, takımı adına savunma ya da hücum hakkını seçer. Hücum hakkını seçen kaptan saha seçimi hakkını rakip kaptana vermiş olur.

1. Sayı Almak, Set ve Maç Kazanmak

A. Sayı almak: Başhakemin düdük işareti ile oyuna başlanılır. Hücum etme hakkı olan takımın rakip takımdan bir oyuncuyu yakması ile sayı kazanılmış olur. Yanan oyuncu kaleci oyun alanında kaleci gibi oyuna devam eder.

B. Set kazanmak: Oyun süresi 7 dakikadır. 7 dakika içerisinde bir takımın sahada oynayacak oyuncusu kalmamış ise diğer takım seti kazanmış olur. 7 dk. Bitiminde sahada her iki takımında oyuncusu varsa, sahada fazla oyuncusu kalan takım seti kazanır. Yanan oyuncu sayıları kadar rakip takımlar sayı alırlar, Sahada takımların eşit sayıda oyuncusu kalırsa set berabere biter. Eleme maçı gerektiren müsabakalarda oyun berabere biter ise 4 dakikalık dördüncü set oynanır. Kazanan takım maçın galibi olur. Eğer; dördüncü sette berabere sonuçlanırsa takımların son kalan oyuncularıyla süre tutulmadan maça devam edilir. Son kalan oyunculardan ilk vurulan oyuncu veya hata yapan oyuncunun takımı maçı kaybeder.

C. Maç kazanmak: Maç 3 set oynanır. En fazla seti alan takım maçı kazanmış sayılır. Setler 2–0. 1--0 veya 2–1şeklinde sonuçlanabilir.

D. Süre: Bir setin süresi 7 dakika ile sınırlıdır. Set boyunca kaçan toplarla, oyuncu yanmalarında süre durdurulmaz. Özel durumlarda, sakatlanmalarda ve molalarda süre başhakem tarafından durdurulur. Vurulan oyuncunun sahadan çıkması süreye dâhildir. Sahadan çıkma süresi 10 saniyeden fazla olacak şekilde oyunu aksatan oyuncu uyarı alır. Avantaj sağlamaması için **her sette son bir dakikada her duraklamada süre durdurulur.**

2. Oyunun Yapısı

A. Takımın başlangıç dizilişi: Takım listesinde verilen sıralama esas alınır ve diziliş buna göre

Sıralanır. Çizgi hakemlerinin(oyuncu kontrol hakeminin) kontrolleri için ilk sıralama yapılır. Ancak maçın başlaması ile dizilişteki kısıtlama kalkar.

B. Diziliş Hataları: Oyun lideri oyun başında verdiği listeden farklı bir oyuncuyu sahaya çıkarırsa bir hata olarak değerlendirilir, hakem oyun liderini ve oyuncuyu uyarır. Hatalı oyuncu Rakip takımın oyuncusunu yakmış ise o oyuncu elenmemiş kabul edilip yarışmaya devam eder. **OYUN HAREKETLERİ**

1. Oyunun Seyri

A. Vuruşun özellikleri: Saha içindeki oyuncular rakip takımından herhangi bir oyuncuyu vurabilirler. Bu vuruşun doğru kabul edilmesi için topun havadan ve yere temas etmeden rakip oyuncuya temas etmesi ve yere düşmesi gerekir. Bir oyuncu havadan gelen topu net ve gözle görülür bir şekilde yakaladıktan sonra yere düşer ve top elinde iken yere temas ederse bu oyun kuralları içinde değerlendirilecektir. Yerden sektirilerek atılan bir topla temasta oyuncu yakılmış sayılmaz. Sektirilerek atılan top rakip oyuncuya temas eder veya rakip oyuncu tarafından yakalanırsa oyuncu yanmaz. Yakaladığı topu hücum yapmak için kullanır. Top hangi alan içinde kalmışsa o takım oyuncuları tarafından diğer takım oyuncuları vurulmaya çalışılır. Hücum yönü topun olduğu taraftaki takımındır. Oyuncu rakip sahaya temas etmeden rakip sahadan havadaki topu alıp hücum yapabilir. Ancak saha yüzeyindeki topu alamaz. Sadece o sahaya dâhil olan oyuncu topla oynayabilir.
Topun yan çizgilerden ve çizgi izdüşümünden saha dışına çıkması durumunda, taç oluşur. Top ve hücum yönü diğer takıma geçer. Rakip takım hücum hakkını elde eder. Yanlardan dışarı atılan bütün toplar rakip takıma geçer ve kalecisine verilir. Hücum ve oyun takımın kalecisinden başlar. Havadan atılan topu yere düşürmeden yakalayan oyuncu veya takımı hücum yapma hakkını elde eder.
B. Topla oynarken yapılan hatalar: Oyuncunun vurma atışı için hamle yaparken topu elinden kaçırması sonucunda, top rakip takımın alanı içine geçerse hücum yönü değişmiş sayılır. Ancak hakemin düdük çalmasından sonra böyle bir olay gerçekleşmiş olursa, top en son hangi takımın kontrolünde ise yine o takım topu ve hücum hakkını kullanır. Oyuncusu vurulan takım topu kullanma ve oyuna başlama hakkına sahiptir. Oyuncusu vurulduktan sonra top rakip alana geçse bile oyun oyuncusu vurulan takımdan başlar.

C. Kaleciler: Kalecilerde rakip oyuncuyu vurabilirler. Kaleci ve oyucular kendi takım arkadaşları ile en fazla 5 pas yapabilirler. Pas yapan takım oyuncuları altıncı pası hücum olarak kullanmak zorundadırlar. Kaleci ve kale alanındaki oyuncular kendi aralarında olsa bile 5 pastan fazla yapamazlar.6. pas kural ihlali olup top ve hücum yönü diğer takıma geçecektir. Takım arkadaşının sahadan oyunu geciktirme amacı ile alamayacağı pas atmasından dolayı ilk topu alan kalecinin, kale alanında oynayan diğer oyuncularla hücum için pası atması da 5 pas kuralına dâhildir. Taktik amaçlı 6.top vurmak için bile olsa rakibin olmadığı bölgeye atılırsa,6.pas olarak sayılır ve hata verilir. Kaleciler dip çizgi ve uzantısının arkasından atış yapabilirler. Ancak kalecinin attığı hücum topu yan çizgiden sahaya giriş yaparsa vurmuş sayılmaz. Kaleci oyun alanında seken topu, rakip alana değmeden havadan alabilir. Oyun alanı dışında bulunan materyallere (duvar, pota vs) topun çarpması oyunu durur. Oyun kurala uygun kaleci atışı ile başlar.

Kaleci oyun sırasında rakip takımın oyun çizgisini ve alanı ihlal ederse yanmış sayılır.

2. Hücum oyuncusu

A. Hücum başlangıcı: Hücum, başhakemin topla oynama hakkını elde eden takım kalecisine topu vermesi ile başlamış olur. Bütün setlerin başında toplar başhakem tarafından kaleciye verilir. Kaleci, kendine sınırlandırılmış alan içinden hareketi başlatır. Kendi kalecisinden topu alan bir oyuncu

hücum oyuncusu konumuna gelmiş olur. Set içinde oyun bu şekilde devam eder. Takımların mola isteğinden sonra, mola bitiminde oyuna kaleciden başlanacaktır.

B. Hücum alanı: Bir takımın kendi sahası ile onu çevreleyen çizgilerin tamamıdır. Orta çizgi her iki takımın ortak alanı olması nedeni ile çizgi ihlali olmadığı sürece hareketler normal hücum alanı içinde olarak değerlendirilecektir. Hiç bir oyuncu bu çizgiye temas edemez.

C. Hücum Hataları: Bir takımın hücum eden oyuncusunun orta çizgi ihlal yaparak (vücudunun herhangi bir bölümünün çizgi ve alan ihlali yapması) rakip takımdan bir oyucuyu vurması durumunda hata yapmış sayılır. Vurulan oyuncu yanmış sayılmaz. Kaleci, çizgi ihlali yaparsa yanmış sayılır. Oyuna girme hakkını kaybeder. Topu yakalamak gayesi ile hareket eden ancak dengesini kaybederek yere düşen (dip çizgi veya tarafsız alan çizgisine yakın yerde) oyuncu vurulmaz. Fakat oyuncu oyun hareketi gereği eğilmiş veya kendini yere atmışsa ve yerde kalmışsa vuruş geçerli sayılır.

D. Hücum yönünün değişmesi: Hücum oyuncusunun rakip takımdan oyuncu yakmak amacı ile attığı top rakip oyuncu tarafından yere düşmeden havada yakalanırsa hücum kendi takıma geçer. Hücum yönü de değişmiş olur. Yerden sektirilerek atılan topu, savunma durumunda ki oyuncu yakalarsa, hücum hakkını elde eder. Hücum yönü değişmiş olur. Oyuncu ve Kaleciden seken top rakibin sahasına düşer veya oyun alanı dışına kaçarsa, hücum yönü değişmiş olur. Yerden gelen top oyuncuya çarpıp rakibin sahasına geçerse hücum yönü değişmiş olur. **Ayrıca hücum eden oyuncu tarafsız alanı (orta çizgi) ihlal ederek çizgiyi bir ya da iki ayağı ile geçmesi saha ihlali olup bu durumda hata olarak kabul edilir, hata yapan oyuncu vurulmuş sayılır ve oyun kalecisinden başlar. Hücum oyuncusu orta çizgiye basmış ise, hata sayılır, oyuncu yanar, hücum yönü karşı takıma geçer. Hücum sonrası kaleci ve oyuncu çizgi ve alan ihlali yapamaz.**

E. Kurallara uygun duraklama talepleri: Her sette Oyun Liderinin 1 mola hakkı vardır. Molalar 60 saniyedir. Rakip takım oyun liderleri birbirini takip eden mola talebinde bulunabilirler, bu durumda 60 saniyelik sürelerde böylece uzamış olacaktır. Bir set içinde aynı takım ikinci bir mola isteminde bulunamaz. Molalar takım kaptanı tarafından masa hakemine bildirilir, kaptan oyun içinde ise kenarda olan 2. kaptan veya oyun liderince istenebilir. Ancak takım kaptanı ihraç edilmişse onun yerine görev yapan kaptan olarak aynı işlemi yürütür. Oyun lideri ilgili isteğini öncelikle kaptan aracılığı iletmesi gereklidir. Masa hakemleri oyunun durma esasına göre molayı sesli işaretle (düdükle) bildirimde bulunacaktır.

F. Oyuncu değişikliği: Takımların maç boyunca set aralarında oyuncu değişikliği yapma hakkı vardır. Değişiklikler oyuncu çocuğun forma numarası yazılı değişim pusulası ile yapılmak zorundadır. Kaleci değişikliği, kaleci yedeği oyuncular arasında her set sonunda yapılabilir. Set devam ederken kalecinin sakatlığı durumunda, başhakem oyunu durdurur, kaleci değişikliğine izin verir. Oyun Lideri set aralarında yapacağı değişikliği de yazı hakemine oyuncu çocuğun forma numarası yazılı değişim pusulası ile vermek zorundadır. Set oynanma anında oyuncu değiştirilme hakkını kullanabilir. Oyunculardan set içinde sakatlanan olursa oyun durdurulur. Takımın oyuncu değiştirme hakkı varsa kullandırılır. Oyuncu değiştirme hakkı yoksa oyuncu vurulmuş sayılır. Oyuncu değişiklikleri set aralarında yapılır.

G. Değişikliklerin limitleri: Takımlar maç boyunca set aralarında oyuncu değiştirebilirler Bir kere değişerek oyundan çıkan oyuncu bir daha oyuna giremez.

H. İstisnai değişiklik: Oyuncunun sakatlanması durumunda, oyunun durma esasına bakılmaksızın hakemin oyunu durdurması ile set içinde oyuncu değişikliği yapılabilir. Sakatlık geçiren oyuncunun yerine oyuncu değişme hakkını tamamlamış takımlar oyuncu değişikliği yapamazlar. Sakatlanan oyuncu set bitene kadar iyileşerek yarışmaya katılmak istemesi durumunda(başhakeme haber

vermek kaydıyla) yarışır. Eğer oyuncu değişim hakkı varsa 3 dakikalık iyileşme süresi verilir bu sürede oynama durumu olmazsa değişiklik yapılması zorunludur.

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.**