ÇİFT İP ATLAMA OYUNU 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 Voleybol saha ölçüleridir.

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

OYUN SÜRESİ:

1.3 Set üzerinden oynanır.

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

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

4. 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.

TAKIMLARIN OLUŞUMUOYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ 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 14 oyuncu ( 10 asil 4 yedek olmak üzere) , bir geleneksel oyun lideri, bir yardımcı geleneksel oyun liderinden oluşur. Oyun her biri 10 asil oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır.

4. Takımlar en az on (10) oyuncuyla müsabakalara katılmak zorundadır. 5’i erkek 5’i kız olmak zorundadır. On (10) oyuncunun altında müsabakaya gelen takım hükmen mağlup sayılır..

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 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. Geleneksel oyun liderleri müsabaka 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 seçme hakkına sahip olur.

2. Seçme hakkına sahip olan takım İlk başlama ya da başlamama hakkını elde eder.

3. Oyun lideri pozisyon sıralamasını yaparken kız erkek sıralamasını istediği gibi yapabilir.

4. Yarışacak olan oyuncular, hakemin işaretiyle saha içerisine 10’ar oyuncu şeklinde ve 5 kız 5 erkek olmak üzere belirlenen yere dizilirler.

5. Hakemin düdüğünü çalması ile ilk oyuncu voleybol sahası orta çizgisinde kendi takım oyuncuları tarafından tutulan çift ipi hakemin düdüğü ile sallamaları ile oyun başlar.İlk oyuncu ipin içerisine 5 saniye içerisinde girerek 10 kere zıplamak zorundadır.

6.Sırasıyla tüm oyuncular atlamalarını yaparlar.8 Oyuncu bu şekilde atladıktan sonra ip tutan iki oyuncu atlamak için ipi kendi arkadaşlarına verirler ve sıra ile atlamalarını yaparlar.

7. Birinci takım atlayışını yaptıktan sonra sıra diğer takıma geçer. Diğer takımda aynı şekilde atlayışını yapar.

8. En fazla yanmadan atlayış yapan takım birinci seti kazanır.

9. 2.Set de oyuncular 15 kere zıplamak zorundadır. Bu sete birinci sette ilk başlayan takım ikinci olarak başlar

10. Beraberlik durumunda yeniden aldım verdim yapılarak oyuna devam edilir.3.Sette oyuncular 18 atlama yaparlar. Beraberlik bozulmaması durumunda aldım verdim yapılır. Kazanan takım maçı da kazanmış olur.

 11. Oyuncular oyun alanını terk edemez. Oyun alanını terk eden oyuncu oyun dışı kalır.

 12. Hakemi aldatmaya yönelik davranışlarda bulunan oyuncular ve geleneksel oyun liderleri oyun dışı kalır. Bu kararı başhakem verir.

GELENEKSEL OYUN HAKEMLERİ:

1. Çift İp atlama oyunu müsabakasını 1 başhakem 1 Masa hakemi oluşan 2 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.

 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 14’e 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.