İSTOP 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 basketbol saha ölçüleridir.

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. Sahadaki bütün çizgiler 5cm kalınlığındadır.

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

7-oyuncu oyuna giriş bölgesi:Oyuncu voleybol orta çizgisinde istediği bölümden oyuna başlar

OYUN SÜRESİ:

1. Oyuncuların hücum süresi topu tuttuğu ve istop dediği andan itibaren 30 saniyedir.

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

3. Oyun tek set üzerinden oynanir.Beraberlik durumunda 2 set oynanır. En fazla puan alan takım maçı kazanır. 2.Setin beraberlik olması durumunda tekrar “aldım verdim” sayışması yapılır. Sayışmayı kazanan takım oyunu kazanmış sayılır.

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 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. On (10) oyuncunun altında müsabakaya gelen takım hükmen mağlup sayılır.

5. Küçükler ve yıldızlarda 10 oyuncunun 5’i erkek 5’i 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. 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 oyunda ilk olarak hücum ya da savunma yapma 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 A takımı oyuncusu B takım oyuncusundan bir numara söyleyerek topu basketbol sahası ortasında iken daire içerisinde havaya atar. Bu sırada rakip oyuncular daire dışında beklerler.

5-Atılan top eğer bu dairenin dışına düşerse atış yapan oyuncu puan kaybeder.

6.Numarası söylenen oyuncu topu tutmaya çalışırken rakip oyuncular saha içerisine kaçmaya çalışır.

7.Rakip oyuncular kaçarken diğer takım oyuncuları bu oyuncuların önlerine geçerek vücut hareketleriyle ve oyuncuya dokunmadan hızlı kaçmalarını engellemeye çalışabilirler.

8. ATILAN TOPUN TUTULMASI DURUMU:Numarası söylenen ve topu tutmaya çalışan oyuncu topu tutarsa tuttuğu anda rakip oyunculardan bir numara söyleyerek yine basketbol orta dairesi içerisinde atış yapabilir.

Bu durumda diğer takım oyuncusu hücum oyuncusu olarak hareket eder.Topun her tutulma durumunda bu şekilde devam eder.

9. TOPU TUTAMAMASI DURUMUNDA;Eğer top daire içine düşer ve daire dışı bir yere giderse bu topu almaya gider ve aldığında İSTOP diye bağırır.Bu durumda Kendi oyuncuları hariç rakip oyuncular olduğu yerde durmak zorundadır.

Top daire dışı bir yere düşerse oyun oynanmadan topu tutmaya çalışan takım 1 puan alır.

10. İstop diye bağıran oyuncu bulunduğu yerden rakip takım oyuncularına yerden yada havadan atış yapabilir.Rakip oyuncuyu vurursa takımına puan kazandırır.Vuramazsa rakip takım puanı kazanmış olur.

Oyun yeniden rakip oyuncu ile devam eder.

Havadan atışta topu rakip oyuncu tutarsa puanı kazanmış olur

11. Beraberlik durumunda 2.sette takımlar yer değiştirir.Oyun aynı şekilde oynanır.

11. 2.Set sonunda puanlar hesaplanır ve kazanan takım belirlenir.

12. Beraberlik durumunda aldım verdim yapılarak kazanan takım belirlenir.

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

GELENEKSEL OYUN HAKEMLERİ:

1. İstop oyunu 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. 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 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.