



## **TOMBİK OYUN KURALLARI**

### **OYUN ALANI**

1. Oyun Alanı: Açık alanlarda veya kapalı spor salonlarında oynanabilir. Oyun alanının yüzeyi düz olmak kaydıyla parke, çim veya toprak olabilir.
2. Saha ölçüleri: Oyunun saha ölçüleri 40 m x 20 m veya 28 m x 15 m ebadında dikdörtgen olmalıdır.
3. Yasak bölge: Sahanın tam ortasında 3,60 m çapında, ortasında tombik taşlarının dizileceği 30cm x 30 cm ölçülerinde kare alan bulunan dairedir. Bu alana oyun başladığında ebe olan takım oyuncuları giremez.
4. Oyun alanındaki bütün çizgiler sınırladıkları alana dahildir.
5. Oyuncu Değişirme Çizgisi: Masa hakemi tarafındaki kenar çizgisidir. Her takım kendi yedek oyuncu alanının bulunduğu taraftan oyuncu değişikliği yapar.
6. Atış çizgisi: 3,60 m çapındaki dairenin merkezinin 7 m uzağında, dip çizgi tarafında, 2 m uzunluğunda 5 cm kalınlığında atış çizgisi olacaktır.
7. Uzun kenarlara kenar çizgisi, kısa kenarlara dip çizgi denir.
8. Orta çizgi iki uzun kenarın orta noktalarını birleştiren çizgidir.
9. Sahadaki bütün çizgiler 5 cm kalınlığın da olacaktır.
10. Masa hakeminin her iki yanında (sağında ve solunda) yedek oyuncu alanları vardır.

### **OYUN SÜRESİ:**

1. Oyun 5 set üzerinden oynanır. 3 set alan takım maçı kazanır. Oyun süresiyle ilgili zaman kısıtlaması yoktur. **Setlerdeki iki ikilik beraberlik durumunda beşinci setin başında tekrar "aldım verdim" sayışması yapılır.**
2. Her iki takımın, 1 sette 2 dakikalık birer mola hakkı vardır. Takım kaptanı veya geleneksel oyun lideri set devam ederken hakeme işaret ederek mola hakkını kullanabilir.
3. Set aralarındaki dinlenme süresi 5 dakikadır.
4. Oyun oynanırken ciddi bir kaza meydana gelirse, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık personelinin sahaya girmesine izin vermelidir.
5. Eğer sakatlanmış bir oyuncu kurallara uygun olarak değiştirilemiyorsa (Oyuncu değişirme hakkını tamamlamış ise), 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.
6. Maç öncesinde takımlara 15 dakika ısınma süresi verilir.

### **TAKIMLARIN OLUŞUMU:**

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. Karma takımların 5'i kız 5'i erkek oyuncudan oluşmak zorundadır.
4. Bir takım en fazla 10 oyuncu( 6 asil 4 yedek olmak üzere), bir geleneksel oyun lideri, bir yardımcı geleneksel oyun liderinden oluşur. Oyun her biri 6 oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır. Oyuncuların dördü yedektir.
5. Takımlar en az 6 oyuncuyla müsabakalara katılmak zorundadırlar. 6 oyuncunun altında müsabakaya gelen takım hükmen mağlup sayılır.

6. Küçüklerde ve yıldızlarda 6 oyuncunun 3'ü erkek 3'ü kız olmak zorundadır.

### **OYUNDÜZENİ:**

1. Saha seçimi, 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 7 m atış çizgisi arasındadır. 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. Set kazanmak:

a) Atış yapan takım; “dokuztaş taşı (tombik)”topla devirdikten sonra, tüm oyuncuları rakip takım tarafından vurulmadan, belirlenen kurallar çerçevesinde sahanın ortasındaki 30cm x 30 cm ölçülerinde kare alana tekrar üst üste dizilebilirse 1 set kazanmış olur.

b) Ebe olan takım; atış yapan takımın oyuncularının tamamını “dokuztaş” dizmeden vurursa 1 set kazanmış olur. (Atış yapan takımın görevi; kendi takım oyuncuları, ebe olan takım tarafından topla vurulmadan, yıkılmış olan dokuztaş belirlenen alanda üst üste dizmektir.)

3. Atış yapacak olan takımın oyuncuları, atış çizgisinin 1 m gerisinde, forma numaralarına göre küçükten büyüğe doğru dizilirler. Hakemin işaretleriyle, küçük numaradan başlayarak sırayla atış çizgisine gelerek atışlarını yaparlar. Atışı başarısız olan oyuncu, sıranın sonuna geçerek ikinci atış sırasını bekler.

4. Her oyuncunun bir sette iki atış hakkı vardır. Oyuncular önce sırayla ilk atış haklarını kullanırlar, dokuztaş devrilmez ise ikinci tur atışlarını yaparlar. Bir oyuncu iki atış hakkını ard arda kullanamaz.

Atış sırasında atış yapan oyuncu çizgi ihlali yapamaz (ayak çizgiye basamaz) çizgi ihlali yapılırsa dokuztaş yıkılsa bile atış geçersiz sayılır ve atış sırası bir sonraki oyuncuya geçer.

5. Atış yapan oyuncu, hakemin işaretinden önce atış yaparsa, dokuztaş yıkılsa bile atış geçersiz sayılır ve atış sırası bir sonraki oyuncuya geçer.

6. Atış yapan takımın asil oyuncularının tamamı, ikişer defa atış yaptıkları halde, dokuztaş deviremezler ise, atış yapan takım seti kaybetmiş olur.

7. Dokuztaş devrildikten sonra atış yapan takım oyuncuları hiçbir şekilde topa dokunamaz. Topa dokunan veya ebe olan takımın attığı topla vurulan oyuncu set bitene kadar oyun dışı kalır, yerine yedek oyuncu giremez.

8. Oyun başladığında tarafsız bölgeye, sadece atış yapan takım girip çıkabilir. Müsabaka esnasında top tarafsız bölgede kalırsa başhakem oyunu durdurur ve topu savunma oyuncusuna verir. Oyun durduğunda taş dizilemez.

9. Yasak bölgeye, ebe olan takımdan sadece takım kaptanı, dokuztaş devrildikten hemen sonra, devrilen dokuztaş yasak bölge içinde dağıtmak için ve atış yapan takımın dokuztaş devirmeyen toplarını hakeme geri vermek için girer. Taşları dağıtıktan sonra yasak bölgeyi terk etmek zorundadır. Dokuztaş ebe olan takım kaptanı tarafından dağıtıldıktan sonra set bitene kadar yasak bölgeye ebe takımın hiçbir oyuncusu giremez. Oyundaki hiçbir oyuncu ( hücum veya savunma oyuncusu) tombik taşlarını saklayamaz, taş saklayan oyuncu olursa oyuncu diskalifiye edilir.

10. Oyun başladıktan sonra; set bitene kadar, ebe olan takım kasıtlı olarak atış yapan takımın üst üste koyduğu taşları deviremez. Eğer kasıtlı olarak dokuztaş deviren olursa (topla veya herhangi bir cisimle) başhakem bunu yapan oyuncuya 2 dk cezası verir. Hücum oyuncuları tarafsız bölgedeki taşları bu alanın dışına çıkaramazlar, çıkaran oyuncu olursa 2 dk cezası verilir. Oyun alanında oyuncu kalmadığında süresi dolmaya en yakın 2 dk cezalı oyuncu oyuna dahil olur süre bitimi beklenmez.

11. Taşları dizmeye çalışan takımın oyuncuları ayakları ile taşları merkeze yanaştırabilirler, kendilerini hedef yaparak ( baraj oluşturarak) kendi oyuncularının taşları dizmelerine olanak sağlayabilirler. Ancak topu uzaklaştırmak için hamle yapan oyuncu kırmızı kartla oyun dışına kalır ve maç süresince oynayamaz.

12. Hücum süresi: Hücum süresi 1 dakikadır. Hücum süresi ebe olan takımın oyuncularından herhangi birinin topu eline almasıyla başlar, hücum atışı yapmasıyla biter.

13. Hücüm atışı: Ebe olan takımın oyuncularından birinin rakip takımın oyuncularından birini ebelemek amaçlı yaptığı atıştır.

14. Ebe olan takım bir dakika içinde, hücüm atışı yapmaz ise, **hakem düdükle oyunu durdurur ve takıma bir ceza puanı verir. Aynı sette ebe olan takım ikinci defa hücüm süresini ihlal ederse bir taş koyma cezası ile cezalandırılır. Bundan sonraki her hücüm süresi ihlalinde bir taş koyma cezası uygulanır.**

15. Ebe olan takım oyuncularından herhangi birisi istediği kadar top sürebilir, topu tuttuktan sonra en fazla 3 adım atabilir, üç adım sonunda pas verebilir, hücüm atışı yapabilir veya **tekrar top sürebilir.** Topla birlikte 3'ten fazla adım atan oyuncu 2 dakika cezasıyla cezalandırılır (yerine başka oyuncu giremez). İki dakika cezası alan oyuncu, yedek oyuncu alanına gider ve masa hakeminin iki dakika cezasının bittiğini gösteren işaretiyle tekrar oyuna girer. İki dakika cezası alan oyuncu oyun alanını terk ettikten sonra hakem, topu yasak bölge ile atış çizgisi arasındaki alanda, ebe olan takım oyuncularından birine vererek oyunu devam ettirir.

16. Atış yapan oyuncu, tek ya da çift elle atış yapabilir.

17. Her setten sonra takımlar yer değiştirir. ( Atış yapan takım ebe olan takımın yerine, ebe olan takım atış yapan takımın yerine geçer.)

### **TOPLA OYNANIRKEN:**

1. Top direk rakip oyuncuyu oyun dışı bırakmak için atılabilir.

2. Top yerden sektirilerek rakip oyuncuyu oyun dışı bırakmak için atılabilir.

3. Top kasıtlı olarak rakip oyuncuyu sakatlayacak şekilde atılamaz. Eğer hakem atılan topun kasıtlı olarak rakip oyuncuyu sakatlamak için atıldığına kanaat ederse, topu atan oyuncuyu yanına çağırır ve uyarır. Aynı oyuncu bu hatalı davranışı tekrar ederse, hakem oyuncuyu oyun dışına çıkarır.(ihraç eder.)

4. **Müsabakanın yapıldığı yere göre ( spor salonu, açık alan veya okul bahçesi) Top oyun alanının dışına çıktığında oyunun devam edebilmesi için kenar çizgilere ve dip çizgilere yedek toplar konmalıdır. Özellikle açık alanlarda oynanan oyunlarda oyunun devamlılığı için yedek topların kullanılması zorunludur. Top oyun alanını nereden terk etmişse, o alanda ki yedek topla oyuna devam edilir.**

5. **Oyun alanını terkeden hücüm oyuncusu vurulmuş sayılır ve oyun dışı kalır.**

### **OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ VE UYULMASI GEREKEN KURALLAR**

1. Oyuncu değişiklikleri kız – erkek dengesi bozulmadan yapılır.

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

3. Geleneksel oyun lideri istediği zaman oyuncu değiştirme talebini masa hakemine bildirir. Ancak başhakem oyun durakladığı zaman oyuncu değişikliğini gerçekleştirir.

4. Değiştirilen oyuncu aynı sette oyuna tekrar alınamaz.

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

### **GELENEKSEL OYUN LİDERİ VE TAKIM KAPTANI**

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

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

3. 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.

4. Geleneksel oyun liderleri müsabaka esnasında oyuncularına kırııcı, aşağılayıcı şekilde davranamaz. Bağırarak taktik veremez.

Bu kurallara uymayan geleneksel oyun liderleri oyun alanı dışına çıkartılır. Takım kaptanı geleneksel oyun liderinin görevini yürütür.

5. Takım kaptanı ve geleneksel oyun lideri kendi takım oyuncularının davranış ve disiplininden sorumludur.
6. Maç esnasında ve oyun alanında olduğu sürece, takım kaptanı oyundaki kaptandır. Takım kaptanı oyunda olmadığı zaman geleneksel oyun lideri veya takım kaptanı oyundaki kaptanlık rolünü üstlenmek üzere bir başka oyuncuyu tayin eder.
7. Takım kaptanı mola ve oyuncu değişikliği talebinde bulunabilir.

### **GELENEKSEL OYUN HAKEMLERİ:**

1. Tombik müsabakasını 1 başhakem,1 yardımcı hakem, 1 masa hakemi, 1 süre hakemi ve 2 çizgi hakeminden oluşan 6 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 gerisinde bulunan masada oturur, müsabaka cetvelini yazar. Oyuncu değişikliklerini başhakeme bildirir.
5. Süre hakemi: Isınma, devre arası, mola süreleriyle 1 dakikalık hücum ve 2 dakika ceza süresini kontrol eder.
6. Çizgi hakemleri: Karşılıklı çapraz köşelerde bulunurlar. Masa hakeminin sağ eli tarafındaki köşede ve bu köşeden 1 ile 2 metre uzaklıkta, ayakta durur. Atış yapan oyuncuların çizgi ihlali yapıp yapmadıklarını kontrol ederler. Oyunculardan herhangi biri oyun alanından çıkarsa bayrağını kaldırarak başhakemi uyarırlar.
7. Hakemin uzak olduğu pozisyonlarda, ebe olan takımın oyuncularının attığı toplar, hücum yapan takımın oyuncularına çarparsa çizgi hakemleri bayraklarını kaldırarak başhakemi uyarırlar.
8. Başhakem ve masa hakemi oyun süresince kaç tane taşın üst üste konulduğunu takip eder. Ebe olan takım yanlışlıkla veya bilerek hücum eden takımın dizmeye çalıştığı topları devirirse hakem oyunu durdurarak devrilen sayı kadar taşı tekrar üst üste dizer.

### **SARI KART, KIRMIZI KART :**

**SARI KART:** Oyun liderinin yerinden kalkması ve yerini terk etmesi, yüksek sesle öğrencilere bağırması sarı kartla cezalandırılır. Aynı davranışlara devam etmesi durumunda kırmızı kartla cezalandırılır.

**KIRMIZI KART:** Oyun liderinin kırıcı, aşağılayıcı, hakaret ve şiddet içeren davranışlarda bulunması kırmızı kartla cezalandırılır.

### **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.
4. Oyuncuların formaları 1'den 10'a 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.**



Yedek oyuncular



Oyun lideri



Masa hakemleri



Oyun lideri

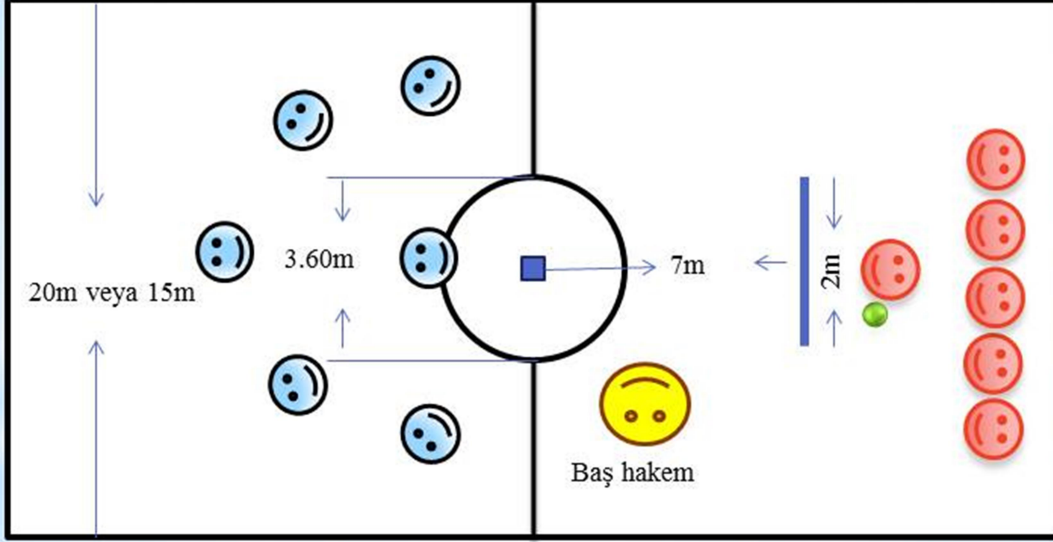


Yedek oyuncular

40m veya 28m



Çizgi hakemi



20m veya 15m

3.60m

7m

2m

Baş hakem

Çizgi hakemi

