



YAĞ SATARIM BAL SATARIM 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: İç daire 7.64 m çapında (yarıçapı 3.82m), dış daire 12.64 m çapında (yarıçapı 6.32 m), iç ve dış daire arasındaki mesafe 2.5 m'dir, iki oyuncu bölgesi arasındaki mesafe 1.5 m'dir. çizgi kalınlıkları 5 cm olmalıdır. İç daireye dıştan eşit aralıklarla teğet olarak çizilmiş 50 santimetrekarelik 12 adet kare bulunur (şekil 1). Bu karelerin içine 1'den 12'ye kadar numaralar yazılmalıdır. Bu numaralara bölge numarası denir. Numaralandırma yapılırken, masa hakeminin tam karşısındaki bölge numarası 12 olmalı ve sıralama buna göre yapılmalıdır. (saat şeklinde). Ayrıca bölge numaralarının olduğu karelere bitişik olarak, oyuncuların arka tarafına denk gelecek şekilde 50 santimetrekarelik mendilin bırakılacağı ikinci kareler çizilecektir. (mendil bu karelere bırakılmak zorundadır.)
3. Oyun alanındaki bütün çizgiler sınırladıkları alana dahildir.
4. Oyuncu Değişirme Çizgisi: Masa hakemi tarafındaki kenar çizgisidir. Her takım kendi yedek oyuncu alanının bulunduğu taraftan oyuncu değişikliği yapar.
5. Oyun sahasının her iki yanında, 3m x 1m boyutlarında, yedek oyuncu alanları vardır.

OYUN SÜRESİ:

1. Oyun üç set üzerinden oynanır. İki set alan takım maçı kazanır. Oyun süresiyle ilgili zaman kısıtlaması yoktur. Setlerdeki bir birlik beraberlik durumunda üçüncü setin başında tekrar "aldım verdim" sayışması yapılır. Sayışmayı kazanan takım müsabakaya başlar.
2. Her iki takımın, 1 sette 2 dakikalık birer mola hakkı vardır. Takım kaptanı veya geleneksel oyun lideri oyun durduğu esnada hakeme işaret ederek mola hakkını kullanabilir.
3. Set aralarındaki dinlenme süresi 5 dakikadır.
4. Maç öncesinde takımlara 15dakika ısınma süresi verilir.

TAKIMLARIN OLUŞUMU:

1. Takımlar küçükler ve yıldızlar kategorisinde kız- erkek karma olarak oluşturulur.
2. Karma takımlar 6 kız 6 erkek oyuncudan oluşur.

3. Bir takım en fazla **12 oyuncu (6 asil 6 yedek olmak üzere)**, bir geleneksel oyun lideri, bir yardımcı geleneksel oyun liderinden oluşur. Oyun her biri **6 asil** oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır. Oyuncuların 6'sı yedektir.
4. Takımlar en az 6 oyuncuyla müsabakalara katılmak zorundadırlar. 6 oyuncunun altında müsabakaya gelen takım hükmen mağlup sayılır. **Müsabaka esnasında 6 asil oyuncusundan bir ya da daha fazla oyuncusu sakatlanmış ve oyuncu değişikliği yapacak yedek oyuncusu da yoksa takım hükmen yenilmiş sayılır.**
5. Küçüklerde ve yıldızlarda 6 asil oyuncunun 3'ü erkek 3'ü kız olmak zorundadır.

OYUN DÜZENİ:

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 12-6 veya 9-3 numaralı oyuncu bölgeleri 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. Sayışmayı kazanan takım oyuna başlama şeklini belirler. (Mendili alarak oyuna başlama hakkı).
3. Mendili alan takımın oyuncuları, 1 numaralı oyuncu bölgesinden başlayarak tek sayılı oyuncu bölgelerine yerleşirler. (1-3-5-7-9-11)
4. Rakip takım (mendil bırakılan takım) oyuncuları 2 numaralı oyuncu bölgesinden başlayarak çift numaralı oyuncu bölgelerine yerleşirler. (2-4-6-8-10-12).
5. Elinde mendil olan oyuncu, elindeki mendili sallayarak koşu yolunda **sekerek** turlamaya başlar. Diğer oyuncular ise, **"yağ satarım bal satarım, ustam öldü ben satarım. Ustamın kürkü sarıdır, satsam onbeş liradır. Zambak zumbak dön arkana iyi bak, zambak zumbak dön arkana iyi bak"** şarkısını söylerler.
6. Oyuncu **şarkı nakaratının** bittiği andan itibaren iki tur içinde elindeki mendili rakip takım oyuncularından birinin **arkasındaki mendil bırakma alanına (50 santimetre karelik alan) bırakmak zorundadır. Nakarat bitmeden mendil bırakılırsa mendili bırakan takım bir sayı kaybeder.**
7. Oyuncu iki tur koşuktan sonra elindeki mendili hala bırakamamışsa ve koşmaya devam ediyorsa takımı bir sayı kaybeder. Oyun sırası rakip takıma geçer. **Baş hakem oyuncuların tur sayılarını sesle ve el işaretiyle gösterir.**
8. Oyun devam ederken arkasına mendil bırakılan oyuncuyu takım arkadaşları uyarabilir.
9. Oyuncu bilinçli olarak koşmayarak beklerse, oyunu ağırlaştırırsa hakem tarafından uyarılır. Oyuncu uyarıya rağmen aynı davranışları sergilerse hakem oyunu durdurur, rakip takıma bir sayı verir. Oyun rakip takımın oyuncusuyla devam eder.
10. Mendili rakip oyunculardan birisinin arkasına bırakan oyuncu, iki tur koşuktan sonra yerine döner veya rakip oyuncu mendili fark edinceye kadar diğer oyunculara mendil bırakıyormuş gibi aldatma yapabilir. Bu şekilde en az iki turu tamamlayıp yerine geçebilir.

11. Oyuncu mendilin bırakıldığını fark ederek mendili bırakan oyuncuyu iki turu tamamlamadan koşu yolunu ihlal etmeden, ebeleyemez veya çizgi ihlali yaparsa rakip takım sayı kazanır.
12. Set içerisinde aynı oyuncuya birden fazla mendil bırakılabilir.
13. On iki oyuncunun da sırayla oynamasıyla bir set tamamlanmış olur. En fazla sayı alan takım seti kazanır.
14. Birinci sette çift numaralı oyuncu bölgelerinde oyuna başlayan takım oyuncuları tek numaralı oyuncu bölgelerine yerleşir ve set bir numaralı oyuncu bölgesinde oturan oyuncu ile başlar.
15. Sayılarda eşitlik olması durumunda oyuna sıradaki oyuncu ile devam edilir. Takımlardan birisi iki sayı farkla öne geçene kadar set devam eder.
16. Oyuna katılanlar oyun kurallarını bilmek ve kurallara uymak zorundadırlar.
17. Oyuna katılanlar sportmenliğe yakışır bir şekilde hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadırlar.
18. Oyunda istem dışı düşen oyuncular için düşene vurulmaz prensibi uygulanır. Ancak bu hak mendili bırakıp kaçan oyuncular için ve her sette birer defa uygulanır.

OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ VE UYULMASI GEREKEN KURALLAR

1. Bir takımın yedek oyuncu sayısı 6 oyuncu ile sınırlandırılmıştır. Her takım bir set süresi içerisinde 6 oyuncu değiştirme hakkını istediği zaman kullanabilir.
2. Oyuncu değişiklikleri kız – erkek dengesi bozulmadan yapılır.
3. Oyuncu değişikliği sınırı: Bir sette en fazla 6 oyuncu değiştirilebilir.
4. Geleneksel oyun lideri istediği zaman oyuncu değiştirme talebini masa hakemine bildirir. Başhakem oyun durakladığı zaman oyuncu değişikliğini gerçekleştirir.
5. Değiştirilen oyuncu, aynı sette, oyuna tekrar alınmaz.
6. Yedek oyuncular oyun esnasında kendileri için belirlenmiş olan yedek oyuncu alanında beklerler.
7. Oyun esnasında ciddi bir sakatlık meydana gelirse, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık personelinin sahaya girmesine izin vermelidir.
8. Eğer sakatlanmış bir oyuncu kurallara uygun olarak değiştirilemiyorsa (Oyuncu değiştirme hakkını tamamlamış ise), bu oyuncuya 3 dakikalık bir iyileşme süresi tanınır (bu arada oyun durur); ancak bir maçta aynı oyuncuya bu hak birden fazla tanınmaz.

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. Oyun liderleri müsabaka esnasında oyuncularına kırıcı, aşağılayıcı şekilde davranamaz. Bağırarak taktik veremez. Bu kurallara uymayan 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 **oyun esnasında mola ve oyun durakladığında oyuncu değişikliği** talebinde bulunabilir.

GELENEKSEL OYUN HAKEMLERİ:

1. Yağ satarım bal satarım müsabakasını 1 başhakem 2 çizgi hakemi ve 1 masa hakeminden oluşan 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: 12 numaralı oyuncu bölgesinin 2.50 cm dışında yan çizgi tarafında masada oturur ve yazı işlerini yürütür.
5. Çizgi hakemleri: Oyuncuların çizgi ihlali yapıp yapmadıklarını kontrol ederler ve başhakeme yardımcı olurlar.

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. **Oyuncular kesinlikle ayakkabılarını çıkararak müsabakaya çıkamazlar.**
4. Oyuncuların formaları 1'den 12'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. Mendil 30cm x 30cm ebatlarında saten kumaştan imal edilmelidir. Tek renk olmalıdır.

8. Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara suni bir avantaj sağlayacak malzemelerin kullanılması yasaklanmıştır. **Ayakkabıların kaymasını engellemek amacı ile ayakkabıların tabanına herhangi bir madde sürülemez. Oyuncular müsabaka esnasında küpe, kolye, künye, toka ve saat gibi kendilerine zarar verebilecek malzemeleri çıkartmak zorundadırlar.**

9. Oyuncular zarar görme riskini kabul etmek şartıyla gözlük veya lens takabilirler. Ancak 18 yaş altı oyuncular konu ile ilgili muvafakat (veli izni) belgesini geleneksel oyun liderine ibraz etmek zorundadır. Sorumluluk geleneksel oyun liderine aittir.

OYUNUN ŞARKI SÖZLERİ:

Yağ satarım, bal satarım,
Ustam öldü, ben satarım.
Ustamın kürkü sarıdır,
Satsam on beş liradır.
Zam-bak Zum-bak
Dön arkana iyi bak.
Zam-bak Zum-bak
Dön arkana iyi bak.

