



BOCCE

Oyun Kuralları

Volo

2024

Türkiye Bocce Bowling ve Dart Federasyonu



VOLO



BOCCE

VOLO

2024

OYUN KURALLARI



VOLO



TÜRKİYE BOCCE BOWLING VE DART FEDERASYONU

BOCCE (VOLO) OYUN KURALLARI

Hazırlayan

Faik KAPSIZ

Bocce Asbaşkanı

İrtibat

**Korkut Reis Mah. Necatibey Cad. No:8 Kapalıçarşı, Daire: 132-139, 06420
Çankaya / Ankara / TÜRKİYE**

+90 312 310 20 60 / 312 310 60 51

+90 312 310 60 50

Sosyal Medya Hesaplarımız

<https://www.facebook.com/tbbdf/>

<https://twitter.com/TBBDF>

<https://www.instagram.com/tbbdfederasyonu/>

Bu eserin tüm hakları ve sorumluluğu Türkiye Bocce Bowling ve
Dart Federasyonu Başkanlığına aittir.
Federasyonun izni olmadan alıntı yapılamaz ve çoğaltılamaz.



VOLO OYUN KURALLARI

İÇİNDEKİLER

BÖLÜM I • EKİPMAN, OYUN ALANI.....	5
BÖLÜM II • OYUN	11
BÖLÜM III • OYUNCULARIN HAKLARI VE SORUMLULUKLARI.....	14
BÖLÜM IV • YAPTIRIM HÜKÜMLERİ.....	21
BÖLÜM V • VURMADA GENEL KURALLAR.....	24
BÖLÜM VI • ATIŞ.....	28
BÖLÜM VII • GÜNCELLEMELER.....	37
BÖLÜM VIII • ATIŞ OYUNLARI.....	39
BÖLÜM IX • KOMBİNE.....	55
BÖLÜM X • ÖLÜ ZAMAN.....	60
VOLO OKUL SPORLARI KÜÇÜKLER SASHA ÖLÇÜLERİ	61



VOLO



Takdim

Değerli okuyucular,

Bocce İtalyanca bir kelime olup, Fransızca karşılığı Boule, İngilizce karşılığı ise Bowls'tur. İtalya'da ve Ülkemizde Bocce kelimesi Raffa, Boule (Volo) ve Petanque oyun sistemlerinin her üçünü de ifade etmek üzere kullanılmaktadır.

Bocce, 2005 yılında kurulan Türkiye Bocce Bowling ve Dart Federasyonumuzun içinde yer alarak faaliyet göstermektedir. Federasyonumuzun kuruluşundan günümüze kadar Bocce, hem ülkemizde hem de uluslararası arenada güçlü bir şekilde büyüyerek, Akdeniz Oyunları başta olmak üzere Dünya ve Avrupa Şampiyonaları'nda ülkemizin adını gururla anons ettirmiş ve al bayrağımızı şampiyonluklarla dalgalandırmıştır. Okul sporlarına girmesiyle birlikte boccenin alt yapısı daha da güçlenmiş ve bu başarıların ileriki yıllarda artarak devam edeceğine dair ümitlerimizi arttırmıştır.

Bu vesileyle başarılarımızda emeği geçen tüm yönetim kurulu üyelerine, federasyon yetkilileri ve personelimize, hakem, antrenör ve sporcularımıza gayretlerinden ötürü teşekkür ediyorum.

Elinizde bulunan kitapçığın hazırlanması ve oyun kurallarının güncellenmesinde büyük emek sahibi olan Bocce Asbaşkanımız Faik Kapsız'a, Bocce Hakem ve Teknik Kurul üyelerine de ayrıca teşekkür ediyorum.

Bocce dolu sağlıklı ve mutlu günler dileklerle...

Prof. Dr. Mutlu TÜRKMEN

Türkiye Bocce Bowling ve Dart Federasyonu Başkanı



BÖLÜM I • EKİPMAN, OYUN ALANI

KURAL 1 • TOPLAR

A • Topların teknik özellikleri

Kullanılan toplar kesinlikle F.I.B. (Uluslararası Boule “volo” Federasyonu) tarafından kararlaştırılan ve onaya ilişkin Yönetmeliklere ve teknik özelliklere uygun olmalıdır. Bunlar yalnızca metal veya metal alaşımından olmalıdır. Federasyon alt yaş grupları için farklı standartlar belirleyebilir. Toplar aşağıdaki özelliklere sahip olmalıdır.

- mm'nin 2/10'u toleransla küresel olmalıdır;
- dengeli olmalı, izin verilen dengesizlik kütleinin %1,1'ini geçmemelidir
- 90 mm ile 110 mm arasında bir çapa sahip;
- 900 ile 1200 g arasında bir kütleyle sahiptir.

Yukarıda belirtilen özellikler engel ve hedef toplar için geçerli değildir.

Ulusal federasyon 14 yaş altı ve kadınlar için daha hafif ve daha küçük toplarla oynanmasına onay verebilir.

Bu kategorilerdeki uluslararası yarışmalar için:

- minimum çap: 88 mm
- minimum kütle: 800 gr. toplar kullanılır.

B • Top kontrolü

Yarışmada kullanılan topların FIB tarafından onaylanması zorunludur.

Toplar uluslararası yarışmalarda bir kontrol cihazı kullanılarak yapılacaktır.

Paris Ulusal Test Laboratuvarı tarafından onaylanan test cihazı ve herhangi bir kural dışı top kullanımı hükümler çerçevesinde cezalandırılacaktır. Bu F.I.B tarafından uygulanacaktır.

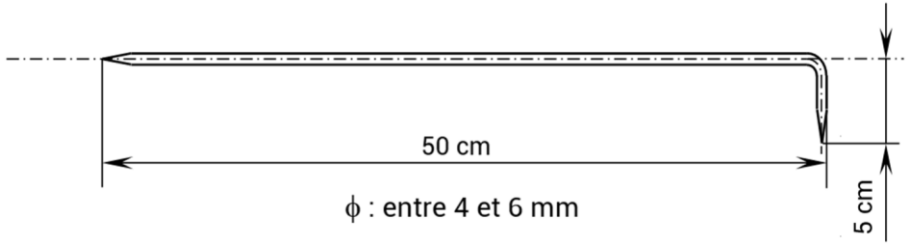
Ulusal federasyon kendi kontrolünde gerçekleşen yarışmalar için mümkünse hakemler tarafından topların kontrol edilmesini isteyebilir.

KURAL 2 • MİSKETİN ÖZELLİKLERİ

Misket 35 ila 37 mm çapında ve 25 ± 2 g ağırlığındaki ahşaptan yapılmıştır. Boyasız veya tek renkle boyanmış olabilir.

İstisna: Hedef misket beyaz engel misket ise kırmızı renkli olmalıdır.

KURAL 3 • KUMPASIN ÖZELLİKLERİ



Şekil 1

Kumpas, herhangi bir aksesuarla donatılmış, katlanabilir veya çıkarılabilir olabilir. Ancak Şekil 1'deki boyutlara kesinlikle uyulmalıdır.

KURAL 4 • OYUN ALANI

Oyun, boyutları aşağıdaki gibi olan dikdörtgen bir saha üzerinde oynanır toplam uzunluk;

Erkekler, 18 yaş altı ve kadınlar 27.50 m

14 yaş altı 26.50m

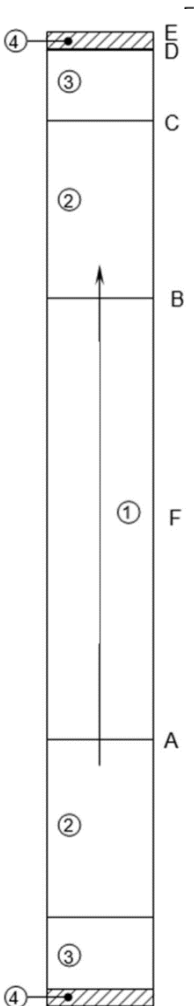
(5 cm + veya -tolerans)

- Maksimum genişlik 4 m
- minimum genişlik 2.50 m

Saha arkaları en az 20 santimetre yüksekliğinde bir durdurma bordürü ile sınırlanmalıdır.

F.I.B. Tarafından açıkça bir istisna tanınmadığı sürece, Resmi uluslararası yarışmalarda minimum 3 metre genişliğe uyulmalıdır. Zemin yapısı değişebilir ancak R.T.I. nin Uygulamasına izin vermelidir(çizgilerin ve diğer nesnelerin işaretlerinin ve atış çizgilerinin işaretlenmesi)

Şekil 2



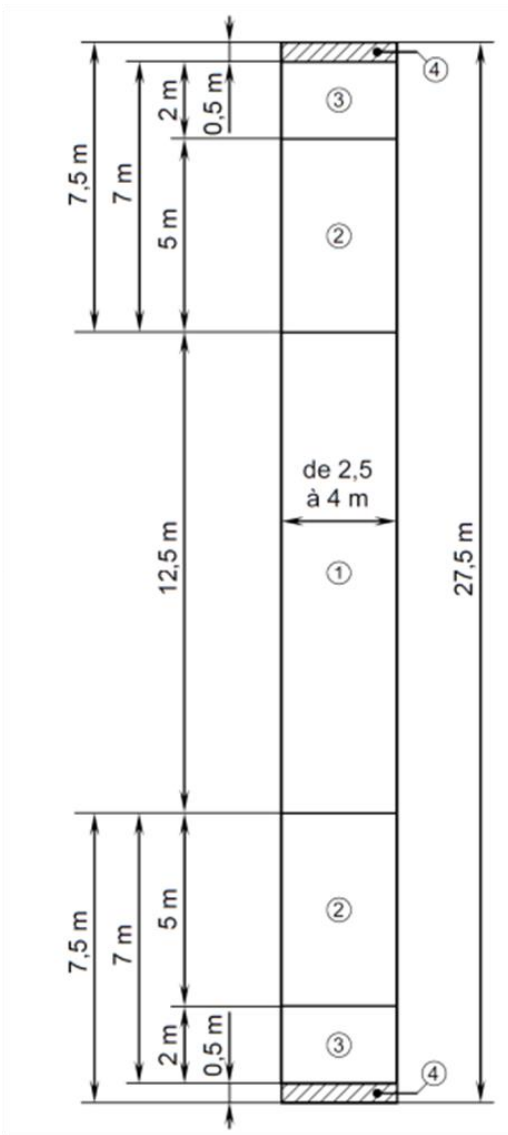
- A : Atış çizgisi
B : İlk çizgi
C : İkinci çizgi
D : 3. Çizgi veya son oyun alanı çizgisi
E : 4. veya son çizgi
F : Yan çizgi

Sahanın bölümleri

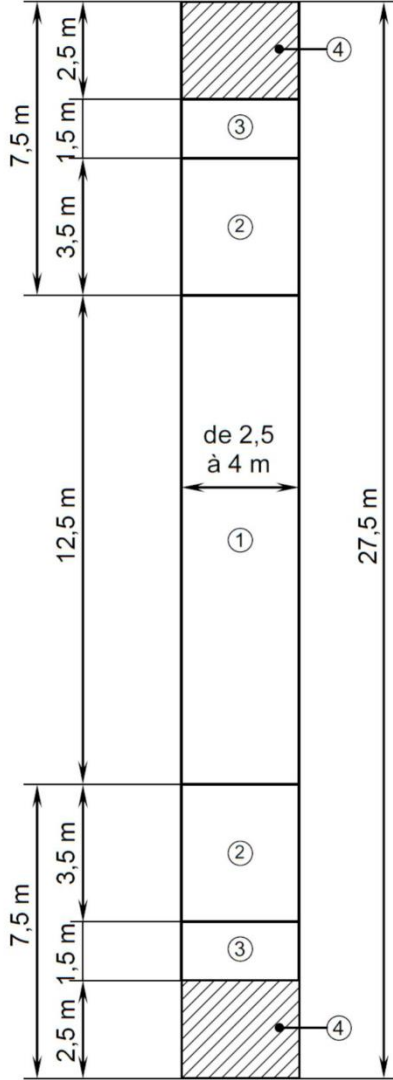
- 1 : Orta dikdörtgen
2 : Msketin atılacağı alan
3 : İlave oyun alanı
4 : Arka alan (ölü alan)
2+ 3 oyun alanı
2+ 3+4 7,5 metrelik alan koşu alanı

Çizgiler kumpas ile çizilmeli

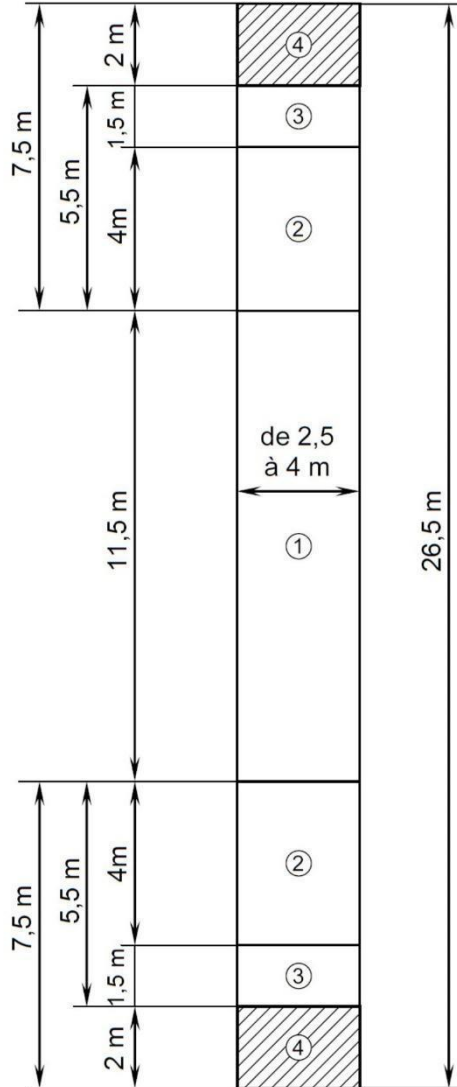
Şekil 3 : Erkekler ve 18 Yaş Altı için oyun alanı boyutları



Şekil 4 : Kadınlar ve mix için oyun alanı boyutları



Şekil 4 : 14 yaş altı için oyun alanı boyutları





BÖLÜM II • OYUN

KURAL 5 • OYUNUN AMACI

Oyun, toplarınızı "Misket" adı verilen hedefe mümkün olduğunca yakın atmaktan ibarettir.

Rakibin de kendi toplarını bu "misket"e yaklaştırmaya veya yaklaşmasına engel olan topları vurarak uzaklaştırmaya çalışmasıdır.

OYUNUN BAŞLAMASI VE SONA ERMESİ

Misketin oyuncunun elinden çıkmasıyla başlayan oyun, aşağıdaki durumlardan birinin gerçekleşmesiyle sonlanır.

-oyunan son toptan kaynaklanan etkiler sona erdiğinde. (sahadaki hareket eden toplar durduğunda)

-Kabul edilen geçerli yada geçersiz olarak atılan misketin dışarı çıktığında.

-sahada sadece bir takıma ait toplar kalmışsa,

-sahada hiç top kalmamışsa.

KURAL 6 • OYUN KURALLARI

Oyunun başlangıcında, kurayı kazanan takım, misketi atar ve ilk topunu yaklaştırmaya çalışır. Daha sonra, rakip oyuncu kendi topunu diğer oyuncunun topundan miskete daha yakına atana kadar tüm toplarını kullanır. Bir oyuncunun sayısından veya atışından sonra sahada top kalmamışsa rakip oyuncu oynamalıdır. Eğer tüm toplarını kullanıp sayıya giremediyse sayıda olan oyuncu kalan toplarıyla sayısını artırmaya çalışır ister yaklaşarak ister rakip topları vurup uzaklaştırarak veya misketi de vurabilir.

Eğer misket Oyundan çıkmışsa (geçerli ve kabul edilen bir atıştan sonra) Yada sahada top kalmamışsa, veya sadece bir takıma ait top kalmışsa elinde top kalan takım elinde kalan top sayısınca puan alır.

Eğer bir takımın elinde top kalmışsa ve sahadaki topların tamamı bu takıma ait ise sahadaki toplar ve elinde kalan topların tamamı kadar sayı alır.



Kabul edilen ve kurallı bir atışta misket oyun alanı dışına çıkarsa, takımların kullanılmamış topları varsa oyun aynı yönden tekrar başlar. Misket oyun başlama atışını aynı takım yapar. Bunun dışındaki durumlarda oyun diğer yönden başlar.

Diğer tüm durumlarda oyun diğer yönde yeniden başlatılır.

Hakemin herhangi bir kararından sonra sahada top kalmamışsa rakip takım oynamalıdır.

KURAL 7 • PUANLAMA

Topların hepsi oynandıktan sonra, miskete rakip takımınkinden daha yakında topu bulunan takım topları kadar sayı alır. Takım isterse rakibine toplarını kullandırtmadan kalan toplarını da sayı olarak Kabul eder (Fair-play)

Kabul edilen ve kurallı bir atışta misket oyun alanı dışına çıkarsa ve sadece bir takımında top kalmış, diğer takımın oynanacak topu kalmamışsa, elinde top olan takım oynanmamış topu kadar sayı alır.

Misket sayı alan takım tarafından atılır. Eğer sayı alan yoksa misketi, bir önceki el sayı alan takım oyuna başlar.

KURAL 8 • SAYI YAPMA VE OYUNUN SÜRESİ

Maç en az 7 en çok 13 sayı olabilir.

Maç en az 1 en çok 3 saat oynanır.

Gerekli olması halinde, puan sayısı ve oyunun süresi Federasyonun onayı ile Organizasyon Komitesi tarafından azaltılabilir. Bu süre 45 dakikadan ve 7 sayıdan az olamaz. Bu süre sayı, hiçbir zaman 3 saatten ve 13 sayıdan fazla olamaz.



KURAL 9 • OYUNUN KAZANILMASI

A • İstenilen sayı alındığı zaman maç biter.

B • Belirlenen zaman bittiğinde (turu bitiririz) en yüksek sayıda olan takım maçı kazanır.

Zaman bittiğinde sayılar eşitse ve müsabakayı organize eden kurul bir takımın kazanması gerekliliğini istemişse; C paragrafında belirtildiği gibi bir el daha oynanır.

Bu turun sonunda da eşitlik olması halinde maçın galibi D paragrafında açıklandığı şekilde belirlenir.

C • UZATMA ELİNDE MİSKETİN OYUN ALANINI TERKETMESİ

Prensip: Misket hangi durumda olursa olsun oyun alanını terk ettiği zaman eski yerine getirilir.

Özel Durum: Eğer top misketin yerini tamamen ya da kısmen alırsa:

1. Misket yerine gelir.
2. Top atıldığı yönde ve geldiği açıda misketin önüne bitiştirilerek konur.
3. Misket yerine aldığı anda top hiçbir zaman oyun alanı dışına konulmaz.
4. Misketin önünde top varsa misket dışarı çıktığında top oyun alanının dışına çıkarsa misket yerine alınır top oyun alanı dışında kalır ancak misket oyun alanının dışına çıktığı halde öndeki top oyun alanında kalırsa misket yerine alınır ancak top olduğu yerde işaretlenir.
5. Misketin önünde birden fazla top varsa aynı kural uygulanır.

D • BERABERLİĞİ BOZMA ATIŞI

Kural

1. Misket işaretlenerek her zaman yerinde kalır;
2. Atılan tüm toplar işaretlendikten sonra oyun alanı dışına alınır.
3. Misketi atan takım oyuna başlar.



4. Hakem topları işaretleyip oyun alanı dışına alır ve diğer toplarla mesafe ölçümünü merkezden yapar. Her durumda misket eski konumuna geri getirilir.
5. Takımlar sırayla toplarını oynar.

Miskete en yakın topu atan takım oyunu kazanır. Bu sadece beraberlikle sonuçlanan müsabakalarda beraberliği bozmak için kullanılan bir kuraldır.

BÖLÜM III • OYUNCULARIN HAKLARI VE SORUMLULUKLARI

1) TAKIMLAR, OYUNCULAR, İŞARETLEME, YER DEĞİŞTİRME ÖLÇÜM

KURAL 10 • TAKIMLARIN OLUŞUMU

Oyun şu oyuncularla oynanır:

- Tekler (1'e karşı 1) her oyuncu 4 topla oynar;
- Çiftler (2'ye karşı 2) her oyuncu 2 ya da 3 topla oynar,
- Üçler (3'e karşı 3) her oyuncu 2 topla oynar;
- Dörtler (4'e karşı 4) her oyuncu 2 topla oynar.

Oyun süresince takım oyuncularının sayısı aynı olmalıdır. (çiftlerde 2 oyuncu 2 oyuncuyla oynamalı) v.b. Müsabaka esnasında herhangi bir ihlal derhal cezalandırılmalıdır. Eğer ihlal bir oyunun sonunda tespit edilmiş ve ihlali yapan takım kazanan takım ise diskalifiye edilir ve tüm ödül haklarını kaybeder.

Her takımın karar verecek bir kaptanı olmalıdır.

KURAL 11 • OYUN MALZEMESİ

Oyuncular sahaya kendi topları, misketleri ve kumpasları ile çıkarlar.



KURAL 12 •

A • ÇİZGİLERİ İŞARETLEME

Çizgiler her zaman kolaylıkla görülebilecek biçimde işaretlenmelidir. Oyuncular bilinçli olarak çizgileri silmemelidir (çizmek için bir çizgiyi silmenin gerekli olduğu durumlar hariç). Misketi attıktan sonra son çizgiye (oyun alanındaki 2. çizgiye – 17,50m çizgisi-) müdahale etmek (yeniden çizmek) yasaktır.

B • ÇİZGİLERİN GEÇERLİLİĞİ

Düzgün bir şekilde çizilen çizgiler geçerlidir.

C • SİLİNER ÇİZGİLERİ YENİDEN ÇİZME

Çizgiler görünmüyorsa, izlerin üzerinden yeniden çizilir. Çizgiler silindiğinde, topun önünden ve kenarından düz bir çizgi üzerinde, iki görünür alanın birleştirilmesiyle belirlenmelidir.

Eğer çizgilerin yeniden çizilmesi ile ilgili bir ihtilaf, şüphe doğarsa, hakemin kararı son oynayan takımın aleyhine olacaktır, çünkü çizgiyi yeniden çizmek son oynayan takımın görevidir.

D • KUMPASIN KULLANIMI

Bütün çizgiler, işaretler ve top işaretlemeleri kumpas ile yapılmalıdır. Kumpas ayrıca sayıları ve uzaklığın tahmini olarak belirlenmesi için de kullanılır.

E • GEÇERSİZ ÇİZİLEN ÇİZGİLER

Kumpas dışında bir cisimle çizilmiş yanlış (veya kötü çizilmiş) tüm çizgiler atıştan önce itiraza uğramamışsa geçerlidir.

F • MESAFELERİN ÖLÇÜLMESİ

Toplar arasındaki mesafelerin ölçülmesi ve ilan edilen topun çevresindeki topların mesafesini ölçmede ve çiziminde her iki sporcu top atılmadan değerlendirmede bulunmalıdır.

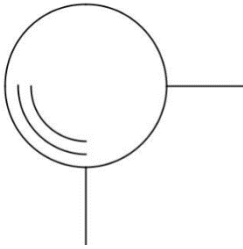
Ancak, diğer takım her zaman ölçümü kontrol etme hakkına sahiptir.

KURAL 13 • TOPLARIN VE MİSKETİN İŞARETLENMESİ

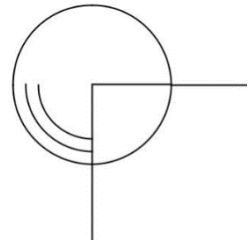
A • TOPLAR

Her takım kendi topunu 90 derece açıyla görünebilecek biçimde ve oyunun oynandığı yöne doğru işaretler. Eğer işaretlemeler düzgün bir biçimde yapılmamışsa, herhangi bir şüphenin doğması ya da topların yerinin değişmesi halinde, hakemin kararı işaretlemeden sorumlu olan takımın aleyhinde olur.

Şekil 6 : Topları işaretleme



Şekil 7 : Topları yerinin tespiti



Topun tam yerini tespit etmek için çizgilerin kesiştiği nokta esas alınır.

B • MİSKET

Misketi atan takım ya da yerleştiren takım işaretler. Eğer misket hareket ederse oynayan takım işaretler.



KURAL 14 •

A • YERİ DEĞİŞEN TOPLARIN YENİDEN İŞARETLENMESİ

Topların işaretlenmesi rakip tarafından yapılır, ancak işaretlenmemiş veya yanlış işaretlenmiş olan toplar ya da masket hiçbir koşul altında, onları işaretlemekten sorumlu takım tarafından değiştirilemez.

B • YERİ DEĞİŞEN VE İŞARETLERİ SİLİNER TOPLAR

Geçersiz bir atış veya yaklaşma durumunda, saha içinde hareket ettirilen ve saha içinde kalan toplardan biri veya daha fazlası rakip tarafından yeni yerlerinden çıkarılırsa veya eski izleri silinirse, tekrar yerlerine konamaz. Aynı şekilde, oyuncuların biri yerleri değişen veya kaldırılan topların işaretlerini silmeye, yerine konulmasını isteyemez.

C • BİLEREK YAPILAN İHLAL

İhlal bilerek ama iyi niyetle yapılıyorsa, ihlalde bulunan oyuncuya bir uyarı verilecektir. İhlal bilerek, kötü niyetle yapılmışsa, ihlali yapan oyuncu oyundan ihraç edilir. Her iki durumda da hakem, tüm önlemleri alacaktır.

KURAL 15 • ÖLÇÜM YAPACAK KİŞİ VE ÖLÇÜM ŞEKLİ

Sayının kendisinde olduğunu düşünen takımın ölçüm yapması gerekir. Rakibin kontrol etme hakkı vardır. Bir anlaşmazlık durumunda hakem, ölçüm yaparak karar verir. Oyuncular ölçüm esnasında hakemden en az 2 m uzakta durmalıdır.

Ölçüm yaparken bir veya daha fazla top anlık olarak kaldırılabilir.

KURAL 16 • ÖLÇÜM ESNASINDA HAREKET ETTİRİLEN TOPLAR

Ölçüm yapan takım ölçüm esnasında topları hareket ettirirse, sayı rakip takıma verilir. Ancak sayı zaten kendisinde değilse bu durum korunur. Hareket ettirilen toplar asıl yerlerine geri getirilir.



KURAL 17 • NE ZAMAN ÖLÇÜM YAPILIR

Hakemin karar verdiği pozisyonlar hariç, istenilen zamanda ölçüm yapılabilir. Takımlardan birinin yanlış ölçüm veya yanlış kararında iki takım da mutabık olduktan sonra toplar geri alınmaz. Toplar aynı yerde kalır.

KURAL 18 • ÖLÇME HAKKININ KAYBI

Yapılan geçersiz bir atış veya yaklaşma sonrasında rakip takım geçersiz toplardan bir veya daha fazlasını yerine koyup işaretlediyse artık durumu kabul etmiş sayılır ve ölçüm hakkını kaybeder.

KURAL 19 • ÖLÇÜMLERİN KONTROLÜ

Bir takım her zaman rakibinden, topların konumu ve mesafelerin ölçümünü ve pozisyonun kontrolünü isteyebilir.

Topların pozisyonunu kontrol etmeyi reddeden veya ihmal eden rakip, topların yer değiştirmesi veya anlaşmazlık çıkması durumunda yeni ölçüm hakkını kaybeder.

KURAL 20 • ANLAŞMADAN ÖNCE TOPLARIN YERİNDEN OYNATILMASI

Topların ölçümü sırasında, takımlar arasında anlaşmaya varılmadan veya Hakemin kararından önce, toplardan biri hareket ettirilirse, hakem, şüphe varsa, eşitlik olduğuna karar verecektir. Daha sonra 21. Kuralda öngörüldüğü şekilde tekrar oynanacaktır.

KURAL 21 • MİSKETTEN EŞİT UZAKLIKTAKİ TOPLAR

Eğer iki takımın topunun da miskete eşit uzaklıkta olması nedeniyle kime sayı verileceği belli değilse, eşit mesafeyi sağlayan takım tekrar oynar. Durum değişmezse diğer takım oynar, bu şekilde eşitlik bozuluncaya kadar sırayla



oynamaya devam ederler. İki takımın da topları bittiğinde eşitlik devam ediyorsa takımlara puan verilmez ve diğer yönden oyun tekrar oynanır.

KURAL 22 • YANLIŞ TOPLA ATIŞ YAPMA

Karşı takımın topuyla oynanan ilk hatada, rakip centilmenlik çerçevesi içinde aynı yere koymak şartıyla topu değiştirir. İkinci bir hata durumunda, rakip avantaj kuralını saklı tutar.

Takım arkadaşının topuyla oynamak hata olarak kabul edilmez. Bu nedenle bu durumda top değişikliği yapılmamalıdır.

KURAL 23 • TOP DEĞİŞİMİ

Oynanmış bir topun kullanılabilir başka bir topla değiştirilmesi yasaktır. Bu durumda her iki top da iptal edilecektir.

Bir takımın oyun sırasında hakem tarafından kırık olarak değerlendirilen veya kullanılamaz tespiti yaptığı toplar dışında, oyun içerisinde top değişikliği yapılamaz.

KURAL 24 • TOPLARIN YERLEŞTİRİLMESİ

A • Oynanmayan toplar

Oynanmamış toplar takım tarafından topluklara yerleştirilmeli veya topluk yoksa son bölgede bir arada tutulmalıdır. Düzensiz yerleştirilmiş toplar hakem tarafından iptal edilecektir. Toplar ölü alana veya topluklara yerleştirilmeden misket atışı yapılamaz.

B • Daha önce oynanmış veya iptal edilmiş toplar



Daha önceden oynanmış, oyun dışına çıkmış veya iptal edilmiş olan toplar, bitiş bölgesinde bulunan topluklara yerleştirilmelidir. Eğer topluk yoksa misketin olduğu taraftaki uç bölgede saha dışında tutulmalıdır. Tüm oyuncular bunları yerleştirebilir.

KURAL 25 • KALAN TOP SAYISININ YANLIŞ BELİRTİLMESİ

Rakipleri kaç topu kaldığını sorduğunda oyuncular kalan top sayısını rakibine belirtmelidir. Şayet top sayısını yanlış olarak belirtirse, hakem Madde 31'de öngörülen cezaları uygulayacaktır.

KURAL 26 • FAZLADAN TOP KULLANIMI

Yanlışlıkla fazladan bir top oynayan oyuncuya uyarı (sarı kart) verilecektir. Top ve etkileri iptal edilecektir. Eğer fazladan top kullanımı, takım oyuncuları tarafından ortaklaşa olarak bilerek yapılırsa fazladan top oynayan takım, diskalifiye edilecektir.

2) OYUNCULARIN POZİSYONU

KURAL 27 •

A • Oyun sırasında oyuncunun pozisyonu ve oynama yükümlülüğü

Oyunun başlangıcından top atılana kadar bir oyuncunun 7,5 m'lik dikdörtgenin dışına çıkması veya ayaklarını bu dikdörtgenin çizgileri üzerine koyması yasaktır.

Hakem faulleri düdükle veya başka bir işaretle belirtir ve atış geçersiz ilan edilir.

B • Diğer oyuncuların pozisyonu



Her koşulda tüm oyuncular, oyuncunun hareketini engellemeden ilk çizginin ötesinde duracaktır.

Atış anında, tüm oyuncular mümkünse saha dışında, ancak her zaman çizgide olacak şekilde yan çizgiler boyunca duracaktır. Atışı yapan sporcunun takım arkadaşları, topları veya çizgileri göstermek için sahada aynı tarafta bekleyeceklerdir.

KURAL 28 • SAHADAN AYRILMA

Sahadan ayrılmak isteyen oyuncuların hakemden izin almaları gerekmektedir.

3) ZEMİN

KURAL 29 • OYUN SIRASINDA SAHA

Oyun sırasında saha oynaması gereken takıma aittir. Misketi atmadan önce, tümsekler veya oluklar oluşturmadan engelleri kaldırabilir, çizgileri yeniden çizebilir, zemini düzleştirebilir, ancak engeller veya işaretler ekleyemez veya zemine işaretler bırakamaz. Misketin atılmasından sonra, çizgileri tekrar çizmek (2. çizgi veya maksimum çizgi hariç) ve tesadüfi engelleri kaldırmak dışında artık sahaya dokunulamaz.

Ancak her iki takım oyuncuları da topların düşme anında bıraktığı izleri eski işaretleri ve atış çizgilerini silebilir.

Top hareket halindeyken ona kimse dokunmamalıdır.

KURAL 30 • ZEMİN NE ZAMAN DÜZELTİLEBİLİR?

Zeminin bozuk olması durumunda ve sadece hakemin kararıyla, oyuncuların normal oyununu oynamasının imkansız hale geldiği zemini düzleştirmelerine izin verilecektir.



BÖLÜM IV • YAPTIRIM HÜKÜMLERİ

KURAL 31 •

A • HAKEMİN KARARLARI

Son karar hakeme aittir.

B • OYUNCULARA UYGULANAN YAPTIRIMLAR

Kural dışı davranışları değerlendiren hakem aşağıdaki önlemlerden birini uygulayabilir.

1. Hatalı oynayan oyuncu, takım veya takımları gözlemlemek.
2. Oyunculara veya takımlara uyarı.
3. Bir veya daha fazla topun iptali.
4. Misketin ikinci kez atışının iptali.
5. Miskete fazla atış hakkının verilmesi.
6. Mevcut sayının iptali.
7. Mağdur olan takıma topunu geri verme yetkisi. ⁽¹⁾
8. Bir oyunun geçici olarak durdurulması.
9. Kuralı ihlal eden oyuncunun/oyuncuların geçici olarak uzaklaştırılması.
10. Bir veya daha fazla oyuncunun kesin olarak ihraç edilmesi.
11. Bir veya daha fazla takım için diskalifiye kararı.
12. Rakip takıma puanlar verilmesi / verilememesi.
13. Yarışma programında öngörülen puan sayısının azaltılması.

Hatalar kasıtlıysa veya tekrarı varsa, hakem bunları dikkate alır ve cezalar kümülatif olabilir.

⁽¹⁾ Kurallar veya hakem bir oyuncunun topunu geri almasına izin verdiğinde, o takım vuruş veya punto atabilir. Bu takımın herhangi bir oyuncusu, eğer hala miskete atış hakkı varsa atış yapabilir.



C • YÖNETİCİLERE UYGULANAN YAPTIRIMLAR

1. **Beyaz kart** (Basit uyarı)
2. **Sarı Kart** (Uyarı)
3. **Kırmızı Kart** (İhraç)

D • YAPTIRIMLARIN UYGULANMASI

Hakemler düdük veya başka bir işaretle ihlalleri belirler ve gerekli yaptırımları derhal uygular.

Hakem, oyuncunun yapmış olduğu ihlalin ciddiyetini değerlendirdikten sonra aşağıdaki cezalardan birini verir.

1. **Beyaz kart** (Basit uyarı)
2. **Sarı Kart** (Uyarı)
3. **Kırmızı Kart** (İhraç)

Aynı müsabaka, turnuva veya şampiyonada iki sarı kart gören kırmızı kartla ihraç edilir.

E • YAPTIRIMLARIN GERİYE DÖNÜK ETKİSİ

Yaptırımların, bir takımın elde ettiği sonuçlar üzerinde geriye dönük bir etkisi olamaz (suçlu takımın tamamen ihraç edilmesi durumu hariç).

Bir takım her zaman cezasız oyuncularını ile müsabakalara devam edebilir.

F • CİDDİ İHLALLER

Kural metninde öngörülen ihlallere ek olarak, tüm ekip takım (oyuncular ve menajerler) özellikle şu durumlarda cezalandırılır:

1. Kötü davranış, uygunsuz hareketler ve sözler, yanlış tutum ve giyim, müstehcen konuşmalar ve kötü niyet.
2. Bilerek mücadeleyi kaybeden takım.
3. Kural dışı meydana getirilmiş oluşumlar, takımlar.
4. Özellikle oynamak için belirlenen azami sürelerle uymayarak rakibini yormak veya etkilemek için bir oyunu bilerek uzatan takımlar.

5. Bir topu veya misketi kasıtlı olarak durduran veya yönünü deęiřtiren oyuncular.
6. Çizgiye yakın ama henüz çıkmamıř topu durduran oyuncular.
7. Bir topun önüne engel koyan oyuncular.
8. Hakem kararına uymayı reddeden oyuncular.
9. Birbirleriyle yürürlükteki çeřitli kurallara aykırı anlaşmalar yapan oyuncular (özellikle süreler, oynanacak puanlar vb.)
10. Sahtekarlık, özellikle tahrif edilmiř toplar, uygun bir maddeden yapılmayan toplar. Bu tür bir usulsüzlük derhal F.I.B.'ye (yarıřma F.I.B.'nin yetkisi altında deęilse ulusal federasyona) yazılı olarak bildirilmelidir.
11. Lisansın ibraz edilmemesi veya sahte ya da tahrif edilmiř bir lisansın ibraz edilmesi.
12. Hakemle konuřmayıp rakipleriyle tartıřan oyuncular.
13. Hakemden izinsiz olarak oyun alanını terk eden oyuncular.

BÖLÜM V • VURMADA GENEL KURALLAR.

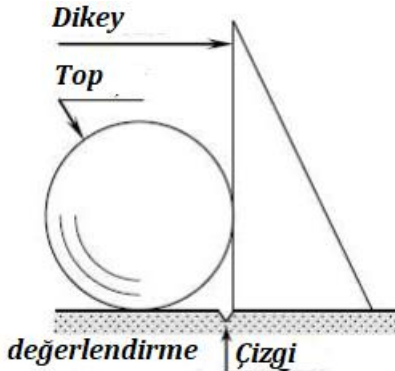
KURAL 32 • OYUN ALANINI TERKEDEN TOPLAR.

A • Durduęunda bir topun oyun dıřında olması.

Bir topun en uç kenarı dıř kenar çizgisinin ötesine geçerse dıřarıda kabul edilir. Aynı şekilde misketin en uç kenarı dıř kenar çizgisinin ötesine geçerse miskette dıřarıda kabul edilir.

Bunu kontrol etmek için bir aparat kullanın.

řekil 8 : Duran bir topun dıřarıda olup olmadıęının kontrol edilmesi





B • Hareket halindeki bir topun oyun dışında olması.

Bir topun merkez noktası yan çizginin ya da ölü alan çizgisinin eksenini geçerse dışarıda kabul edilir. Bir miskette ilk çizginin üzerinde merkezi bu çizginin gerisinde kalırsa veya saha dışında bulunan bir engele temas ederse dışarıda kabul edilir.

C • Top dışarı çıkan veya iptal edilen bir topa çarparsa.

Daha önceden çıkmış veya iptal edilmiş bir topa çarpan hareket halindeki top dışarıya çıkmış sayılır.

D • Bitişik sahadaki bir topa temas eden top.

Sabit olsun ya da olmasın bitişik sahada bulunan bir topa temas eden top veya msket dışarıda kabul edilir.

Bir topun dışarıya çıktıktan sonra neden olduğu tüm etkiler hükümsüzdür.

KURAL 33 • OYUN ALANINI TERKETTİKTEN SONRA OYUN ALANINA DÖNEN TOPLAR

Herhangi bir atıştan sonra dışarıya çıkıp sahaya giren ve sahadaki topları hareket ettiren top oyun dışı sayılır ve hareket eden topların tamamı yerlerine konur.

Herhangi bir atıştan sonra dışarıya çıkıp sahaya giren topu tüm oyuncular belirtmelidir.



Atılan top, duran topları hareket ettirdikten sonra dışarıya çıkarsa, rakipler sahayı terk etmeden önce dokunulan toplara avantaj kuralını uygulayacaktır.

KURAL 34 • GEÇERLİ MİSKET ATIŞI

Misket geçerli dikdörtgenin içinde kaldığı zaman atış geçerlidir. Misket erkekler için 5 metrelik Şekil 3'te gösterilen 2 numaralı alan, kadınlar ve mix için ise 3,5 metrelik Şekil 4'te gösterilen 2 numaralı alan içerisinde kalırsa geçerli olur. Eğer atış geçersiz olursa, rakip takım misketi belirtilen dikdörtgen bölge içinde istediği geçerli bir yere koyabilir.

Misket atışı el bitiminden itibaren 20 saniye içinde atılmalıdır. Belirlenen süre içinde atış yapılmazsa, rakip takım misketi geçerli bir yere koyar.

Misketin bir oyuncu tarafından durdurulması veya yönünün değiştirilmesi.
Bu durumda rakip misketi istediği geçerli alana koyabilir.

KURAL 35 • AVANTAJ

Tüm geçersiz atışlarda rakibe avantaj sorulur. Rakip takım şunları yapabilir.

- a. Atılan topu kabul etme veya iptal etme olasılığı ile bu şekilde oluşan yeni oyun durumunu kabul edebilir. (Yaklaşma atışında örneğin rakip topu tuşlayıp 50 cm ve üzeri sürüklerse, kendi topunu olduğu yerde bırakıp rakip topu çıkartabilir. Aynı şekilde punto atarken misketi de 50 cm üzeri tuşladığında misketi ister geri yerine alır ister 50 cm üstü sürüklendiği yerde bırakır her iki seçenekte de rakip topu dışarıya alabilir veya olduğu gibi bırakabilir.)
- b. Geçersiz bir vuruş yapıldığında rakip geçersiz atışın iptalini isteyip bütün topları yerine koyabilir veya olduğu gibi bırakabilir.



İstisna: Miskete faullü atış yapılmışsa bkz. Kural 45.2

KURAL 36 • RAKIP TAKIM TARAFINDAN FAUL

Faul yapan takımın rakibi oyunun sonuçlarını kabul edebilir ya da yerinden oynatılan topları yerine koyup toplarını oynamaya devam edebilir.

Eğer iki takım tarafından da bir faul yapılmışsa, her iki takım da hatalıdır. Bu durumda, toplar geri konur ve oynanan top takıma iade edilir.

KURAL 37 • OYUNCU TARAFINDAN DURDURULAN VEYA YÖNÜ DEĞİŞTİRİLEN TOPLAR

Rakip takım avantaj kuralını uygular.

Kabul edildiğinde, durdurulan veya saptırılan toplar yeni yerlerinde kabul edilmeli veya iptal edilmelidir.

Eğer yeniden konumlandırma talebinde bulunan oynayan takım ise, mutlaka toplarını geri almalıdır.

KURAL 38 • ÇUKURDAKİ TOPLAR.

Topların önündeki çukurlar düzleştirilir.

KURAL 39 • TOPU OYNAMAK İÇİN VERİLEN SÜRE

Her top maksimum 45 saniye içinde oynanmalıdır. Bu süre şu andan itibaren sayılacaktır:

1. Misket sahaya düzgün bir şekilde yerleştirilmiş.
2. Oynayacak takım belli olmuş.
3. Hakem kararını vermiş.
4. Gerekli oyuncu değişiklikleri yapılmış.
5. Bir ihlal durumunda, hakem topu derhal iptal eder.

BÖLÜM VI • ATIŞ

KURAL 40 • SEÇİLEN TOP

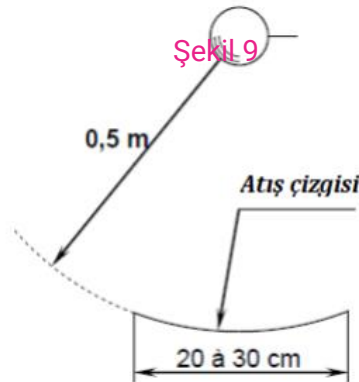
Atış yapacak oyuncu hangi topu vuracağını açıkça belirlemiş olmalı. Bu top hiçbir zaman oyuncunun kendi takımına ait bir top olamaz.

KURAL 41 • VURULACAK TOP EKSİK İFADE EDİLDİYSE VEYA ANLAŞILMADIYSA

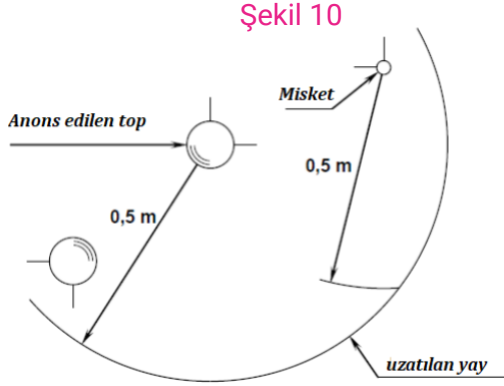
Bu durumda atışı yapan miskete en yakın topu seçmiş sayılır.

KURAL 42 • ATIŞ ÇİZGİLERİNİN ÇİZİLMESİ

Rakipler tarafından ilan edilen nesnenin 0,50 metre önüne bir çizgi çizilir. Yay şeklindeki bu çizgi 20 ila 30 santimetre uzunluğunda olacaktır.



Vurulacak topun yanında başka toplar varsa, yay onları da kapsayacak biçimde çizilebilir.



Eğer vurulacak topun önünde bir ya da daha fazla top varsa, bu toplar yay çizilirken geçici olarak kaldırılabilir.

Herhangi bir itiraz olmaması halinde atıştan önce yapılan her işaretleme geçerlidir. Atıştan sonra işaretlemeye itiraz edilmez.

A • Kötü çizilen çizgiler.

Atış yapanın rakibi her zaman çizgilerin düzgün çizildiğinden emin olmalıdır. Bundan kendisi sorumludur. Hakem çizgileri tam olarak belirleyemiyorsa, aşağıdaki kurallar geçerlidir.

Çizgiler tam olarak görülemiyorsa veya çizilmemişse veya şüphe varsa atışın yapının lehine karar verilir.

B • Atış çizgisinin veya düşme noktası işaretlerinin silinmesi.

Eğer bir anlaşmazlık varsa, hakem gelmeden önce çizgiler olduğu gibi bırakılmalı silinmemelidir. Takımlar anlaşmadan, hakem çizgileri incelemeyen önce bir oyuncu temas noktasını silerse veya değiştirirse hakemin kararı çizgiyi silen takımın aleyhine olacaktır.

KURAL 43 • GEÇERLİ ATIŞLAR

Aşağıdaki üç koşul aynı anda karşılandığında bir atış geçerlidir
Aynı anda:

1. Topun yere temas noktası vurmak istenilen topun en fazla 0,50 m uzağındaysa.
2. Topun yere temas noktası ilk vurulan toptan en fazla 0,50 m uzaklıkta olmalıdır.
3. İlk vurulan top, vurmak istenilen toptan en fazla 0,50 m uzakta olmalıdır. Bu mesafe, söz konusu vurmak istenilen topun çevresi etrafında ölçülür.

Sonuç olarak, yukarıdaki üç koşul yerine getirilirse, atış geçerlidir.

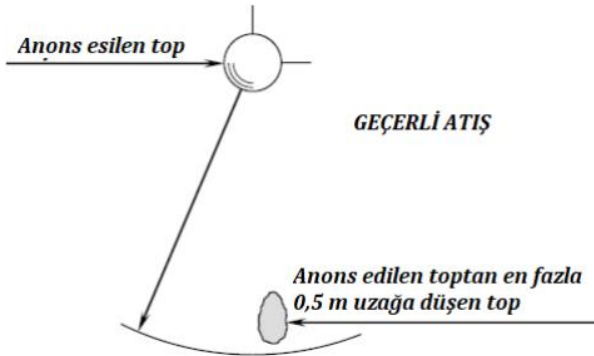
Top yere değmeden doğrudan vurulduğunda da atış geçerlidir

Hedeften en fazla 0,50 m uzaklıkta bir nesne⁽²⁾

⁽²⁾ Bu tolerans, ilan edilen toptan 0,50 m'den daha uzakta bulunan nesnelere için geçerli değildir.

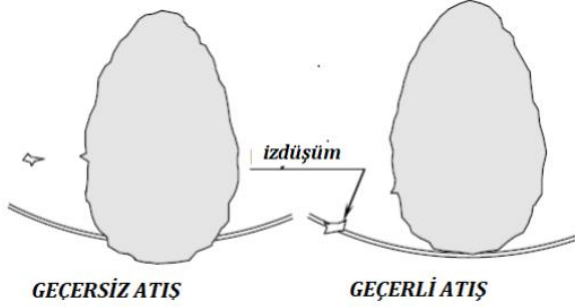
Geçerli bir atışın sonuçları her iki takım tarafından kabul edilmek zorundadır.

Şekil 11

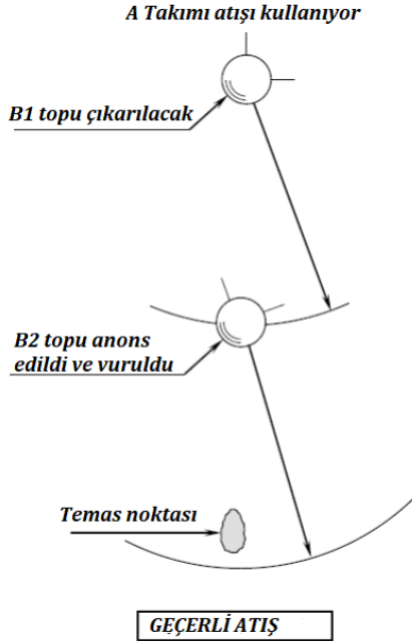


Atış çizgisinin dış kenarı hiçbir şekilde değiştirilmemeli veya tahrip edilmemelidir. Atılan topun iniş noktasında yerde bıraktığı iz zeminin direncine bağlı olarak az ya da çok, her zaman benzersizdir.

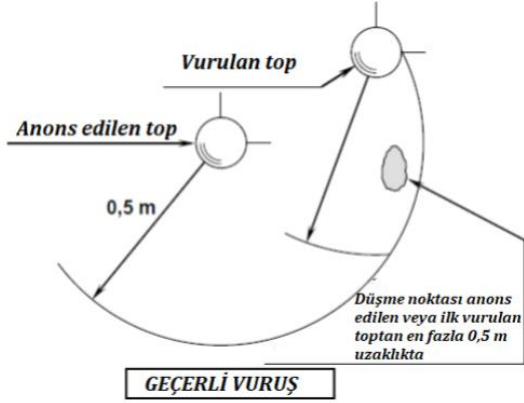
Şekil 12



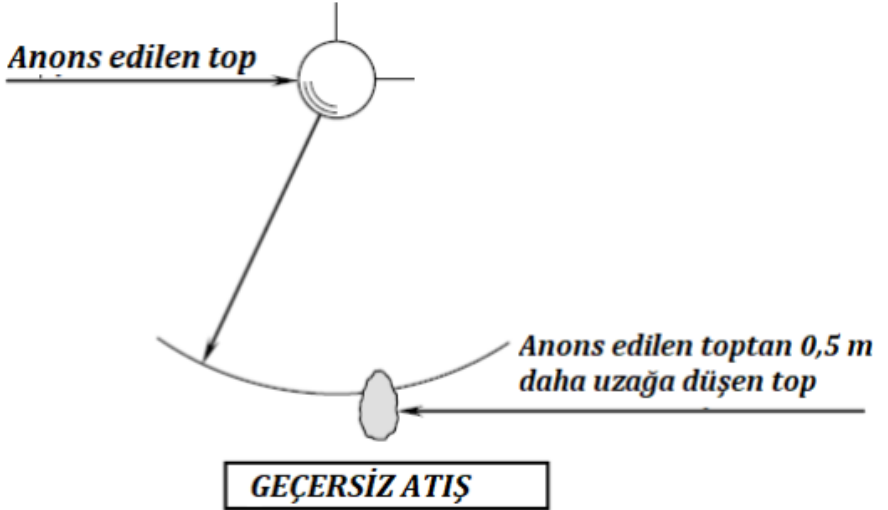
Şekil 13



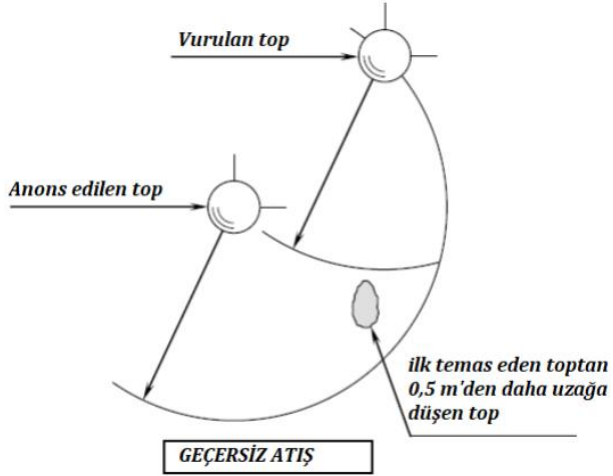
Şekil 14



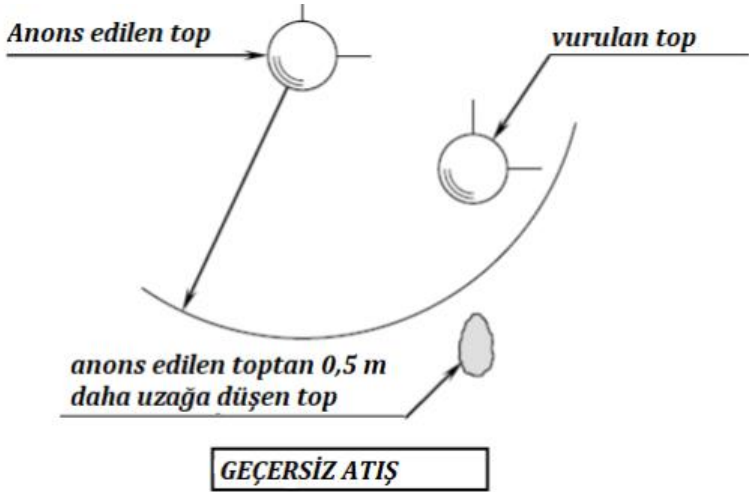
Şekil 15



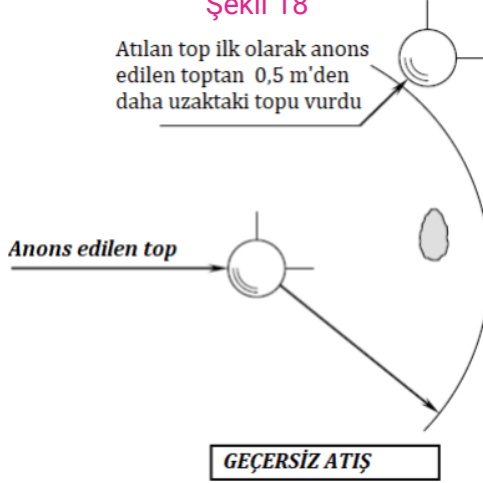
Şekil 16



Şekil 17



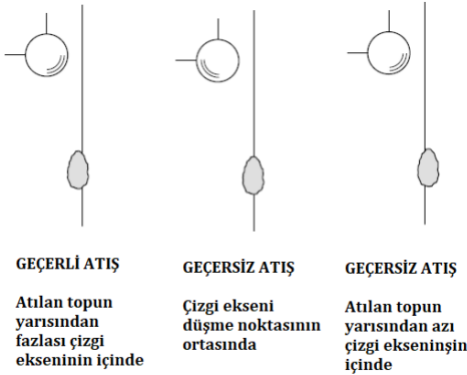
Şekil 18



KURAL 44 • KENAR ÇİZGİSİNE YAKIN ATIŞLAR

Eğer vurmak için atılan top çizginin dışına düşer veya içine düşmesine rağmen çizgi dışına çıkıp geri girerse ve vurulacak topu vurursa geçersiz kabul edilir. Toplar eski yerlerine konulmalıdır.

Şekil 19 : Kenar çizgisine yakın atışlar





KURAL 45 • MİSKETE VURUŞ ATMA

A • Misketi vurmak için atış

Bir el içerisinde takımların bir ya da daha fazla topları varsa, her takım misketi vurmak için bir kez isteyebilir. Ama kalan toplar bir takıma ait ise bu kural uygulanmaz. Toplar sadece bir takıma ait ise topları kalan takım istediği kadar misketi vurma hakkına sahiptir.

B • Misketi vurmak istemeden yapılan atış

Vurulmak için belirtilmeyen misket yerinden hareket etmesi halinde mutlaka ilk yerine getirilir. Avantaj uygulanmaz.

Eğer misket yerine getirilirken bir başka top misketin yerini almışsa bu durumda Kural 9'da yer alan özel durum uygulanır.

KURAL 46 • DOKUNULAN AMA HAREKET ETTİRİLMİYEN TOPLAR

Bir nesne vurulmadan hareket ettirilirse (araziye sallayarak veya çakıl ya da kum fırlatarak), atış geçerlidir ve tüm sonuçları kabul edilir.

Top veya misketin konumu artık son işaretleriyle uyuşmuyorsa veya ilgili işaretinin kaybolduğu kanıtlanabiliyorsa yeni yerlerinde işaretlenir.

Atışın geçerliliğine ilişkin tüm koşullar yerine getirilmiştir.

KURAL 47 • DOKUNULAN AMA HAREKET ETTİRİLMİYEN TOPLAR

Yan sahalardan atılan toplar duran topların yerini değiştirebilir.

Yan sahadaki toplar durana kadar başlamamak atış yapan sporcunun sorumluluğundadır. Atış yapılırken yan sahadaki oyun geçici olarak durdurulur.



Hakem, bir takımı dezavantajlı duruma düşürmemek için atışın geçerli olup olmadığına karar verecektir. Atılan top yan sahadan gelen topa çarparsa tüm toplar işaretli yerlerine konur ve atışı kullanan topunu geri alır.

KURAL 48 • VURULMA ANINDA GÖRÜNÜRDE BİR NEDEN OLMAKSIZIN KAZARA VEYA ÖNGÖRÜLEMİYEN AKSAKLIKLAR.

Eğer toplar atış yapanın rakiplerinden biri tarafından yanlışlıkla bozulursa, atıcı atışı kabul etme ya da her şeyi yerine koyma hakkına sahip olacaktır. Bu durumda attığı topu geri alacaktır.

Eğer nesne atıcının partnerlerinden biri tarafından yanlışlıkla bozulursa, rakip avantaj kuralını uygulayacaktır.

Toplar görünürde bir neden olmaksızın bozulmuşsa atış normal kabul edilir.

KURAL 49 • ATIŞTAN SONRA TOP HİÇBİR TOPA DOKUNMADAN SAHADA KALIRSA.

Atış yapıldığında, atılan top herhangi bir topa dokunmaz veya hareket ettirmez ve saha içinde kalırsa top iptal edilir.

BÖLÜM VII • GÜNCELLEMELER

KURAL 50 • GEÇERLİ YAKLAŞMA ATIŞI

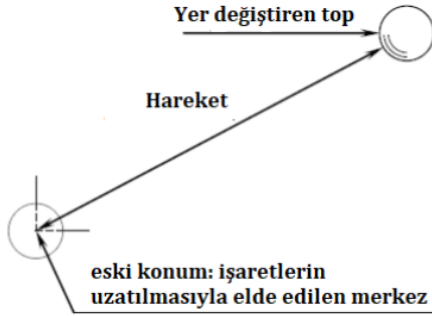
Bir topun geçerli olarak yaklaştırılması için:

1. Oyun alanı dışına çıkmamalı;
 2. Herhangi bir top ya da misketi 50 cm'den fazla uzaklaştırmamalı. (Şekil 20)
- Bu şartların her ikisi de yerine gelmelidir.

KURAL 51 • MESAFELERİ ÖLÇME

Uzaklıklar düz bir çizgi olarak ölçülmeli, hareket ettiği noktadan başlayıp durduğu yere doğru ölçülmelidir.

Şekil 20: Bir topun yer değiştirmesinin ölçümü



Hareket ettirilen toplar tarafından kat edilen ilgili mesafeler toplanmaz.



KURAL 52 • OYUN ALANI DIŐINDA KAT EDİLEN MESAFE

Oyun alanı dıŐında kat edilen mesafe dikkate alınmaz. Bu ölçüm, topun çizgiyi geçtiĐi veya çizginin dıŐına çıktıĐı nokta (dıŐ kenar) ile sınırlıdır.

KURAL 53 • TOPLAR HAREKET HALİNDEYKEN OYNANAN TOP.

Oynanan toplar oyun alanı iĐinde hareket etmeye devam ederken top oynamak yasaktır. Hakem bunu cezalandıracaktır; rakip avantaj kuralını uygulayacaktır.

BÖLÜM VIII • ATIŞ OYUNLARI

KURAL 54 • ALTIN NOKTA

A • Erkekler ve 18 yaş altı.

1) OYUN ALANI

Kullanılan oyun alanı Kural 4'te ve Şekil 2 ve 3'te belirtilen alandır.

2) HEDEFLER

Şekil 21'de gösterildiği gibi konumlandırılırlar ve 1'den 11'e kadar numaralandırılırlar.

3) KULLANILAN EKİPMANLAR

1. Oyuncu 4 topa oynar.
2. Hedef toplar (1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10 numaralı hedefler), aşağıdaki çaplara sahiptir 100 mm ve kütlesi 800 ± 10 g'dır. Beyaz renklidirler ve sentetik malzemedenden yapılmıştır.
3. Hedef misket (2, 4 ve 11 numaralı hedefler), 36 mm çapında ve 25 ± 2 g'dır. Beyaz renklidir.
4. Engel topları (3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 numaralı hedefler), 95 mm çapında ve 660 ± 10 g ağırlığındadır. Kırmızı/amaranth renktedirler ve sentetik malzemedenden yapılmıştır.
5. Engel misket (hedef no. 7), 36 mm çapında ve 25 ± 2 g. Kırmızı renklidir.
6. Sentetik malzemedenden yapılmış halı (şemaya bakınız).

Rengi, engellerin ve hedeflerin açıkça görülebileceği şekilde seçilmelidir. Bu aşağıdaki teknik standartlara uygun olmalıdır:

- Uzunluğu : $6 \text{ m} \pm 0,05 \text{ m}$.
- Genişlik: $0,75 \text{ m} \pm 0,05 \text{ m}$.
- Kalınlık: $6 \text{ mm} \pm 0,5 \text{ mm}$.
- Minimum ağırlık: $4,5 \text{ kg/m}^2$
- Toplar ve misket için delikler: $\varnothing 20 \text{ mm}$.



Her bir saha için, Kural 43'te belirtildiği gibi halı üzerinde 40 cm genişliğinde-50 cm. paralel kenarlar boş tutulmalıdır.

Nesneleri (toplar ve hedef) koymak için bir aparat kullanılabilir. (Şu anda kullanımda değil).

Tolerans: nesnelerin çapı bir milimetre daha fazla veya daha az değişebilir.

4) ATIŞIN GEÇERLİLİĞİ- PUAN

Atış, düzenli olarak vurulan hedef (Kural 43 ve 46) halı üzerindeki yerini terk ettiğinde geçerli olur. Atılan topun düşme noktası tamamen halının kesik alanı içinde olmalıdır.

Atılan top halıyı sallayarak hedefi hareket ettirilirse atış geçerli değildir.

Diğer hedefler için, "engel" top veya misket konumunu (hedef 7 ve 8) ve (Hedef 3, 4, 5, 6, 9, 10) kalıcı olarak terk etmemelidir. Atıştan sonra paspasın kesici kenarlarının neden olduğu etkiler dikkate alınmamalıdır.

Diyagramda gösterilen puan sayısı, düzenli olarak vurulan hedef sayısına karşılık gelir.

5) OYUNUN SÜRECİ

Her oyuncu 1. Hedeften 11. Hedefe kadar tüm hedefleri tamamlamalıdır. Her hedef için bir top kullanılır ve atış süresi top başına en fazla 30 saniyedir.

Bir oyuncu halıdaki 11 hedefin tamamını vurursa - 37 üzerinden 37 puan – almış olur ve hedef 1 den tekrar başlayarak kaçırdığı ilk hedefe kadar atışlarına devam eder.

Atışların sıralamasında bir hata olması durumunda, hatalı atış veya atışlar iptal edilecek ve oyun normal ilerleyişiyle devam edecektir.

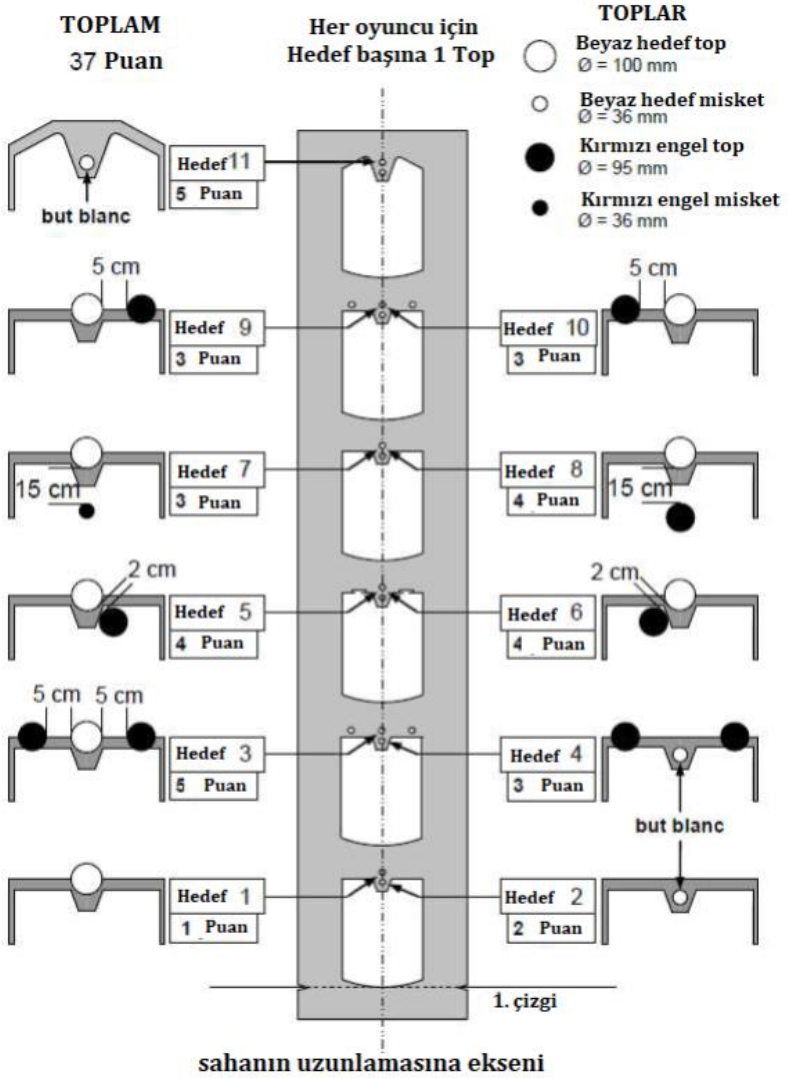


Eğer bir beraberlik (ya da iki veya daha fazla yarışmacı arasında bir eşitlik) olması halinde eğer eşitlik istenmiyorsa, eşitlik bozulacaktır.

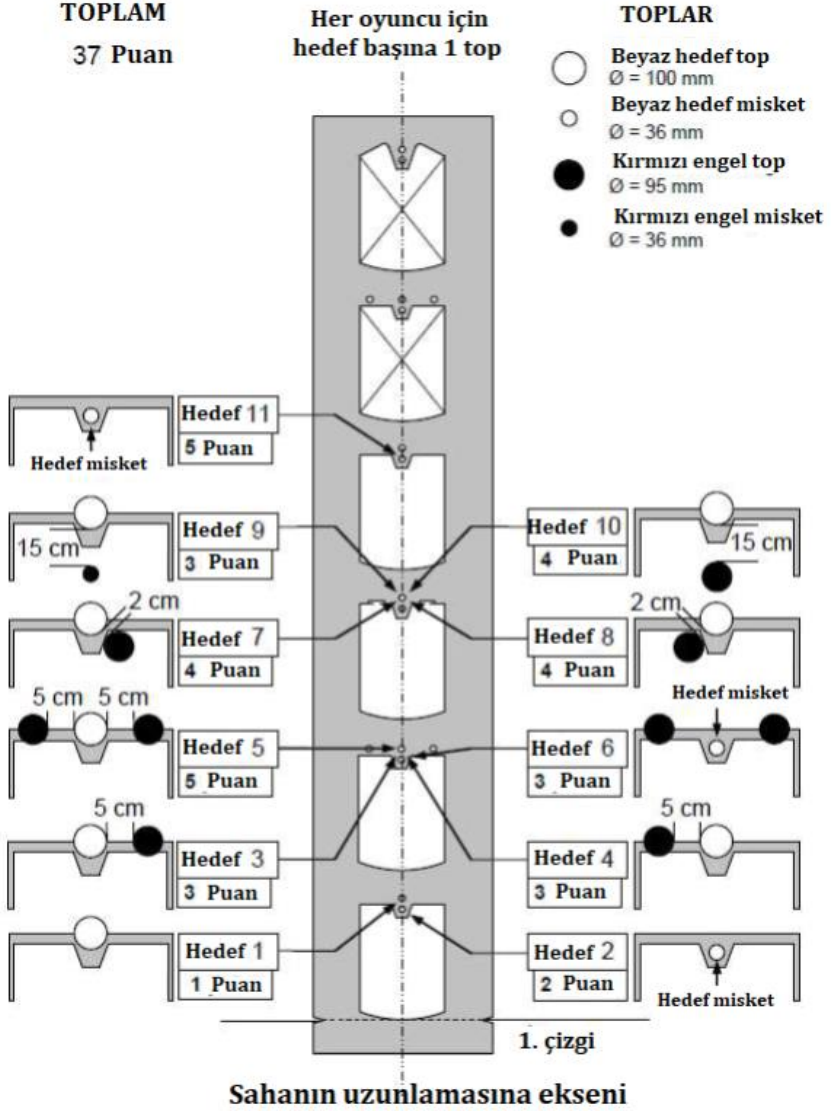
Eşitlik aşağıdaki şekilde bozulacaktır:

1. Eşitliği bozma müsabakası, iki veya daha fazla sporcu arasında eşitliğe yol açan müsabakanın hemen sonrasında gerçekleşir. Veya (Organizasyon kurulu eşitliği bozma müsabakasının saatini ilan eder.) İki veya daha fazla sporcu arasındaki eşitliği bozma müsabakası aynı atış sırası ile yeniden başlar, eşitlik bozulduğu anda biter.
2. Eleme turlarında amaç, iki veya daha fazla sporcu arasında karar vermektir.
 - Eşitlik halinde müsabaka tümüyle tekrarlanır ve atış sırası kura çekilerek belirlenir.
 - Yeni bir beraberlik olursa, etkinlik aynı sırayla hemen yeniden başlar, ancak beraberlik ortadan kalkar kalkmaz durur.

Şekil 21: Altın Nokta Atışı Erkekler ve 18 Yaş altı



Şekil 22: Altın Nokta Atışı Kadınlar ve 14 Yaş altı





6) TESADÜFİ OLAY

Faaliyet sırasında doğrudan bir oyuncuyu veya takımı ilgilendiren tesadüfi bir olay meydana gelirse (elektrik kesintisi, fırtına, vb.)

Kesinti 30 dakikadan az ise, faaliyet düzenli olarak devam eder.

Kesinti 30 dakikadan uzunsa, etkinlik iptal edilir. Yapılması gereken mümkün olan en kısa sürede, aynı oyuncularla, 1 nolu hedeften başlayarak yeniden tekrarlanır.

B • Kadınlar ve 14 yaş altı.

1) OYUN ALANI

Kullanılan oyun alanı Şekil 4 ve 5'te tanımlanan alandır.

2) HEDEFLER

Şekil 22'de gösterildiği gibi konumlandırılırlar ve 1'den 11'e kadar numaralandırılırlar.

5) OYUNUN SÜRECİ

Her oyuncu hedefe 11 atıştan oluşan tam bir seriyi tamamlamalıdır. 1 ila hedef 11 (yukarıdaki A paragrafında olduğu gibi) devam eder. Çiftlerde aynı takım oyuncularını sırayla top atarlar.

Şekil 22: Kadınlar, 14 yaş altı ve Mix çiftler.

3) - 4) - 6) YUKARIDAKI A PARAGRAFINA BAKINIZ.



KURAL 55 • BASAMAK

A • Erkekler

1) OYUN ALANI

Kullanılan oyun alanı Kural 4 ve Şekil 2 ve 3'te belirtilen alandır.

2) HEDEFLER

6' hedef Şekil 24'te gösterildiği gibi konumlandırılır. Hedef konumları 80 cm aralıktır, ilk hedef 1. çizgiden 55 cm uzaktadır.

3) KULLANILAN EKİPMANLAR

1. Sporcu tarafından kullanılan toplar: oyuncu başına en az 3 adet.
2. Hedef toplar: bunların çapı 100 ± 1 mm ve kütlesi 800 ± 10 g. Her halı için iki adet gereklidir. Beyaz ve sentetik malzemeden yapılmış olmalıdır.
3. Topluklar (şek.23): deki gibi zeminde sabit duran ve yüksekliği stabil olarak ayarlanabilen veya en fazla 5 cm aralıklarla ayarlanabilen yüksekliği en az 60 cm en fazla 100 cm olmalıdır. Topun dikey izdüşümü 2. Çizginin ötesinde olmalıdır.
4. Halılar: İki oyuncu arasında bir karşılaşma için Sentetik malzemeden yapılmış ve aşağıdaki standartlara uygun 4 halı gereklidir.
 - Uzunluğu : $5,20 \text{ m} \pm 0,05 \text{ m}$;
 - Genişlik : $0,75 \text{ m} \pm 0,05 \text{ m}$;
 - Kalınlık : $6 \text{ mm} \pm 0,5 \text{ mm}$;
 - Minimum kütle: $4,5 \text{ kg/m}^2$;



- Toplar ve masket için delikler: \varnothing 20 mm.

Her bir saha için, Kural 43'te belirtildiği gibi halı üzerinde 40 cm genişliğinde-50 cm. paralel kenarlar boş tutulmalıdır. Şekil 24' te gösterildiği gibi yerleştirilirler.

- 5. Toplar için yan durdurucular:** Toplar için, oyuncuları rahatsız etmeyecek şekilde, saha yan çizgilerinden 1 m uzakta, halıya paralel olacak şekilde yan durdurucular konulması gerekir. Sahanın alt kısmından 1. Çizgiye kadar yerleştirilecek, bir veya birden fazla parça halinde ve stabil ağırlıkta olacaklardır.

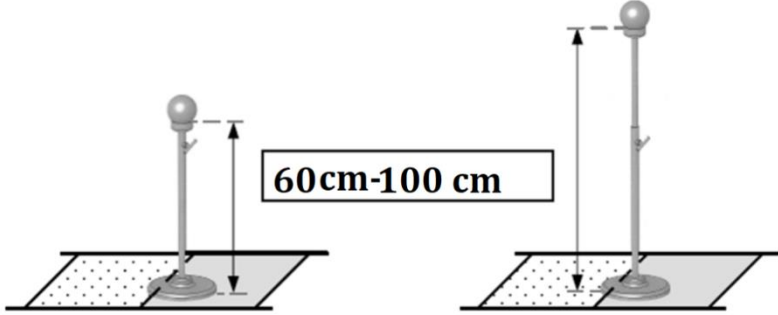
Top tutucuların boyutları: uzunluk = 7,50 m; yükseklik = 20 cm minimum.

Top tutucuları taşımak için üzerlerine (U şeklinde) demir yerleştirilebilir. Top tutucular için önerilen renk halının rengidir.

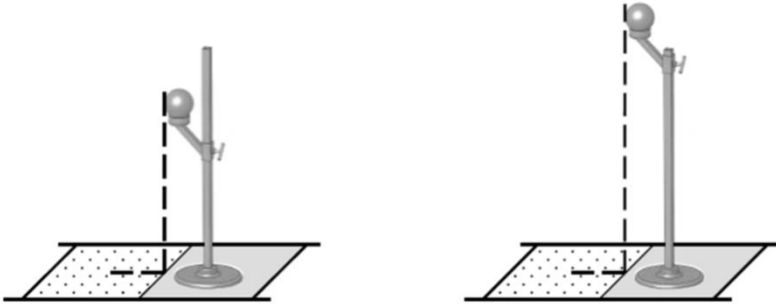
- 6. Altlıklar :** F.I.B. tarafından tanımlanan teknik standartlara uygun altlıklar kullanılabilir.

Şekil 23: Topluklar

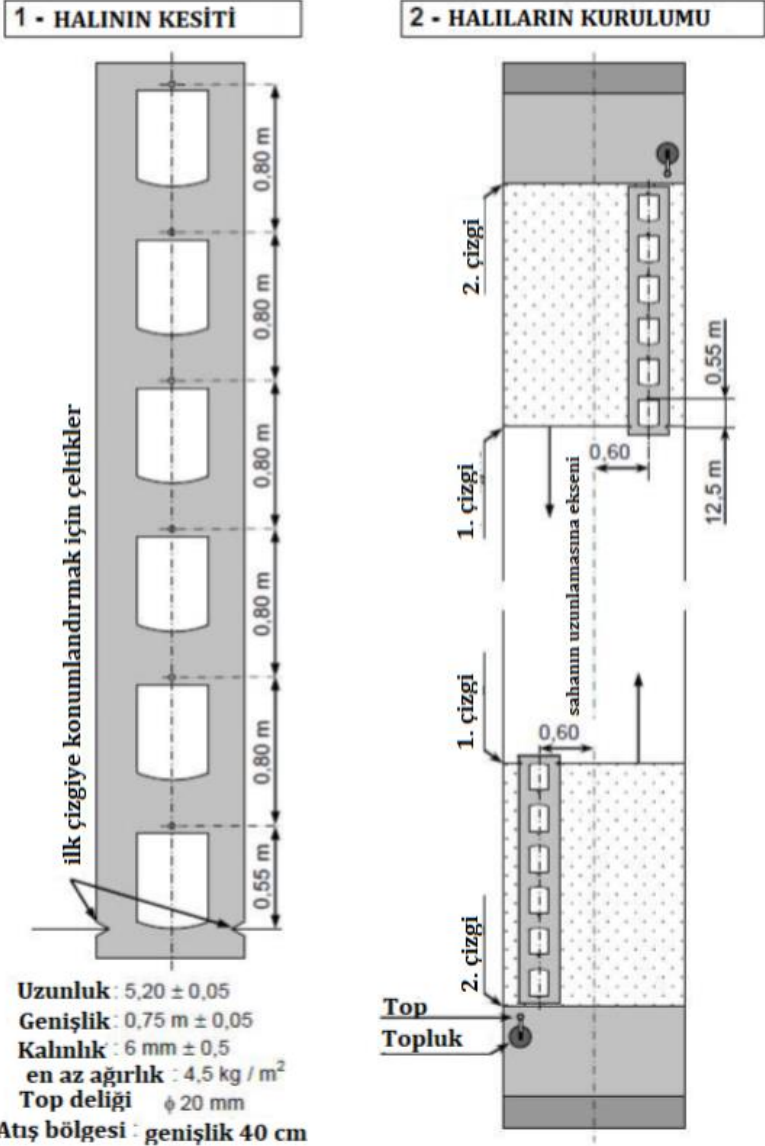
- yüksekliği sürekli veya 5 cm'ye kadar aralıklarla ayarlanabilir



Topun dikey izdüşümü 2. Çizginin ötesinde olacak şekilde yerleştirilir.



Şekil 24: Erkekler ve 18 yaş altı basamak



4) **BASAMAK OYUNUNUN PRENSİPLERİ**

Bu oyun, kurallara uygun ve aşamalı olarak topları vurmaktan oluşur, kuralların izin verdiği süre içinde en fazla sayıda top vuran kazanır. (1, 2, 3, 2, 1, 2, 3 ...).

Sporcu dönüşümlü olarak önce bir yöne sonra diğer yöne atış yapar.

Sadece başarılı olduğunda (topa kurallara uygun olarak) en yakın hedeften en uzak hedefe ya da tam tersi. Vurulduğunda atış geçerlidir.

Oyunun alanının iki tarafında iki top toplayıcı vardır: biri atılan topu alır ve topluğa koyar, diğeri hedef topu alır ve belirlenen hedef noktasına yerleştirir. Bu kişiler atış yapan sporcunun takımından olabilir ya da sporcunun da kabul ettiği organizatörler tarafından kendisine sunulmuş kişiler olabilir. Sporcu kendi ekibini ayarlamakla sorumludur.

Diğer oyuncular ve antrenör prensip olarak saha dışında kendilerine ayrılan yerlerde bulunmalıdır.

Not: Bir sporcunun talebi üzerine, halılar sahanın soluna yerleştirilebilir (atış yönünde).

5) **ATIŞIN GEÇERLİLİĞİ**

Atış, atılan topun halıdaki kesik alana düşerek veya direk vurularak hedefteki topu düzenli olarak vurması ve hedef topun konumu (halıdaki delik) ten tamamen ayrılmasıyla geçerlidir.

Sporcu topu topluktan almalıdır elden aldığı anda atış geçersiz sayılır. Aynı şekilde hedef top doğru yere yerleştirilmez ise de



atış geçersiz sayılır. Bu durumlar 3 defa yapıldığında sporcu diskalifiye edilir.

6) OYUNUN SÜRESİ-PUAN

Oyuncular top ellerinde, maksimum çizginin ötesinde başlama işaretini beklerler. Müsabaka hakemin düdüğüyle (veya başka bir ses işaretiyle) başlar ve biter.

Oyun 5 dakika, ısınmayla beraber 8 dakika sürer. Bu süre farklı yaş gruplarında değişebilir.

Yarışma kuralları tarafından belirlenen zaman sınırı içinde geçerli olarak vurulan her hedef 1 puandır. Bitiş işaretinden sonra vurulan top sayılmaz.

Berberlik (iki veya daha fazla yarışmacı arasında eşitlik) varsa ve yarışma kuralları buna izin vermiyorsa, oyun, berabere kalan oyuncular arasında, aşağıdaki koşullarda devam edecektir.

1. Eleme turlarında beraberlik (iki veya daha fazla yarışmacı arasında eşitlik) varsa, 10 dakika dinlenmenin ardından 1 dakikalık oyun oynanır. Ve gerekirse (eşitlik olursa) 1 dakikalık atış 5 dakikalık aralıklarla tekrarlanır, eşitlik bozulana kadar böyle devam eder.

Berberliği bozma atışlarında ısınma süresi verilmez.

2.Farklı seçme turlarında beraberlik (iki veya daha fazla yarışmacı arasında eşitlik) varsa düzenli olarak vurulan en yüksek seriye bakılarak sıralama belirlenir. En yüksek seride eşitlik olması durumunda ikinci en yüksek seriye bakılır. En sonunda eşitlik devam etmesi halinde en çok top atan sporcu yukarıda yer alır. Burada da eşitlik olması durumunda 1. Maddedeki uygulama yapılır.



7) TESADÜFİ OLAYLAR

Yarış sırasında tesadüfi bir olay meydana gelirse (elektrik kesintisi, fırtına vb.), yarış iptal edilmelidir, Mümkün olan en kısa sürede müsabaka aynı oyuncularla yeniden başlatılmalıdır.

B • 18 Yaş altı

A maddesi hükümleri geçerlidir ancak 6. hedef kaldırılmıştır. Hedef. Atış sırası 1, 2, 3, 4, 5, 4, 3, 2, 1, 2, 3, ... şeklinde olacaktır.

C • Kadınlar ve 14 yaş altı.

1) OYUN ALANI

Kullanılan oyun alanı Şekil 4 ve 5'te gösterilmiştir.

2) HEDEFLER

Hedefler Şekil 25'te gösterildiği gibi konumlandırılır. Hedef konumları 80 cm aralıktır, ilk hedef 1. çizgiden 55 cm uzaktadır.

3) - 4) - 5) - 6) - 7) Yukarıdaki A paragrafına bakınız.

KURAL 56 • RÖLE

Bu yarışma, her biri iki sporcudan oluşan iki takımın katılımını ve röle atışı yapmasını gerektirmektedir (ilk sporcu 4 top atarak sırayı diğer sporcuya bırakır. 2. sporcu da 4 top atar ve bu şekilde devam eder).



Oyun alanları, kullanılan ekipman, atışın prensibi ve geçerliliği, puanlama, olaylar ve süresi için (bkz. Kural 55).

Oyunun sadece belirli özellikleri aşağıda belirtilmiştir.

1) HEDEF TOPLARIN YERLEŞTİRİLMESİ

Müsabaka boyunca sabit kalırlar.

- 1. Hedef halının 1. deliğinde.
- 2. Hedef halının 3. deliğinde.

2) KULLANILAN HALILAR

Halılar, hedeflerin konumlarının somutlaştırıldığı aşamalı tek çekimlere ait olanlardır.

3) TOPLUKLAR

İki oyuncudan oluşan her takım için dörder adet top koyucu ve her sahaya ikişer topluk sağlanmalıdır.

4) OYUNCULARIN POZİSYONU

Müsabaka başlangıcında, aynı takımdaki 2 oyuncu sahanın aynı tarafında olmalıdır.

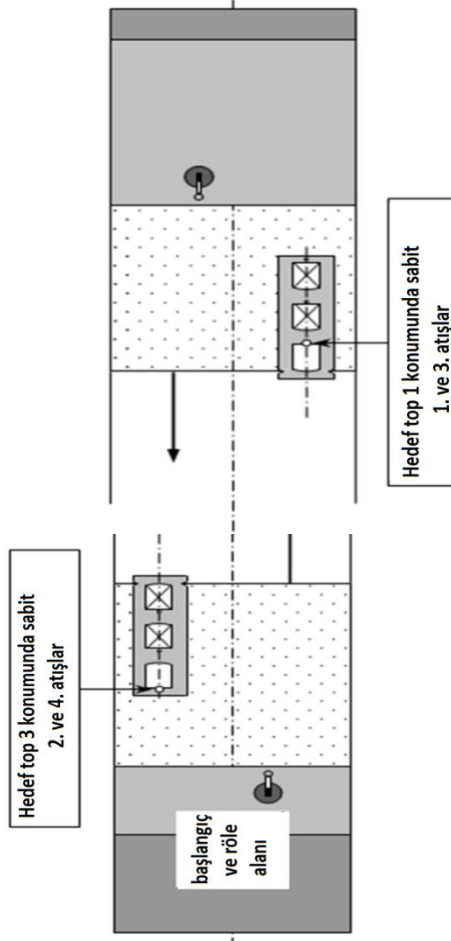
5) ATIŞIN GEÇERLİLİĞİ

Kural 55- 5'te belirtilen koşullara ek olarak, görev devri kesinlikle aşağıdaki koşullara uygun olarak gerçekleştirilecektir:

1. Atış sırasını devralacak oyuncu, top elinde, 2. çizginin ötesinde bu çizgiyi geçmeden bekler.

- Ortağı eline ya da koluna dokunarak kendisine "teslim edene" kadar 2. Çiziyi geçemez.
- Röle doğru şekilde geçilmezse, atılan 1. top iptal edilecektir.

Şekil 26: Röle





BÖLÜM IX • KOMBİNE

KURAL 57 •

1) OYUN ALANI

Oyun alanı, madde 4 ve şekil 2 ile 5'te öngörülen alandır.

2) TAKIM OLUŞUMU

Kombine tekler (oyuncu başına 4 top) veya çiftler (oyuncu başına 2 top) ile oynanır.

Oyun 4 veya 8 el üzerinden oynanır.

3) OYUN PRENSİPLERİ

Oyuncular, aynı eldeki tüm topları yaklaştırmak veya vurmaya yükümlüdür.

Kura çekiminden sonra, kazanan vurma mı yoksa yaklaştırmaya mı yapacağını seçer, ikinci tur için tersine çevrilir ve böylece devam eder ve arka arkaya iki tur misketi atar. İlk misket atışı kurayı kazanan tarafından (vurma ya da yaklaştırmaya seçmesine bağlı olmadan) yapılır.

4) OYUNUN OYNANMASI

1. Misketi atma ve işaretleme

Misket hep aynı takım (oyuncu) tarafından iki tarafa doğru oynanır. Yani aynı takım (oyuncu) misketi üst üste iki kere oynar. Misket her zaman ilk işaretlendiği yerde kalır. Yaklaşan bir top tarafından yerinden hareket ettirilirse, misket yine yerine getirilir. Misketle top temas ederek hareket eder ve bitişik kalırsa, bu temasa "biberon" denilir ve 2 puan verilir. Ardından misket ilk yerine getirilir. Vurma atışı yapılacağı her zaman misket yerinden alınır.

Eğer misket hatalı olarak atılırsa (madde 34), rakip tarafından geçerli dikedörtgen alan içerisinde istenilen yere konulur.



Çember, şekil 27'de gösterildiği gibi, misketi atmayan oyuncu (veya takım) tarafından çizilir.

4 ve 5.ci turda (elde) aynı takım (oyuncu) tekrar yaklaşma atışı yapar. Oyun ilk elde olduğu gibi bitmelidir. Şayet 4 el oynanırsa 2. Ve 3. Elde aynı takım (oyuncu) tekrar yaklaşma atışı yapar.

Yaklaşmacı, yarışmacıların ve seyircilerin görebileceği şekilde yere çizilmiş 1,40 m çapında bir daire ile işaretlenmiş bir hedefe en fazla sayıda topu girmelidir.

Yaklaşmacı hedefe bir top yerleştirir vuruş yapacak olan sporcu topu vurduğunda sıra yaklaşmacıya geçer.

Yaklaşma atan sporcu çemberin içine bir top sokarak sayı elde edene kadar oyun sırası yaklaşma sporcusundadır. Yaklaşma atan sporcu topu çembere sokarak puan elde ederse, oyun sırası vurma atan sporcuya geçer. Vurma atan sporcu, yaklaşma atan oyuncunun sayıdaki topunu çemberden geçerli bir şekilde uzaklaştırana kadar vurma atışını sürdürür.

Eğer yaklaşma atan sporcunun elinde topu kalmadıysa ve çember içinde de geçerli bir sayısı bulunmuyorsa, vurma atan sporcunun vurma atışlarını gerçekleştirme için misketin işaretlendiği yere vurma atışı yapan sporcunun kararına bağlı olarak top veya misket yerleştirilir. Bu durumda vurma atan sporcu için elindeki top sayısı kadar topa vurma atışı yapma hakkı sağlanır. Vurma atışı yapan sporcu bu hakkını miskete vurma atışı yaparak da kullanabilir ancak miskete vurma atışı yapma hakkı her el için 2 atış ile sınırlandırılmıştır.

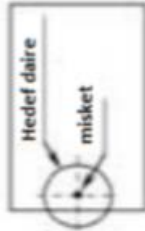
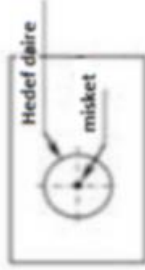
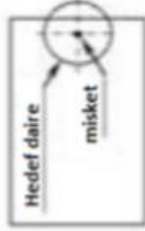
Vurma atan sporcu, yaklaşma atan sporcunun çember içindeki puan olan geçerli bir yaklaşma topunu misket ile değiştirme hakkına sahip değildir. Miskete vurma atışı ancak yaklaşma oyuncusunun topu kalmadığında ve çember içerisinde geçerli bir puan topu bulunmadığında gerçekleştirilebilir.

Şekil 27: Çemberin Çizimi

HEDEF DAİRENİN ÇİZİLMESİ

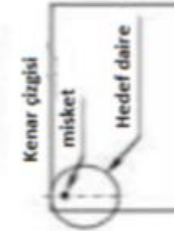
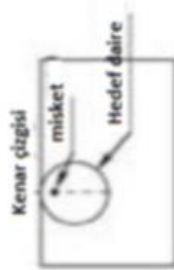
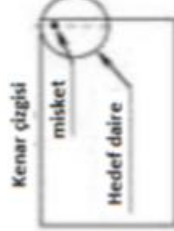
Atılan misket daire içerisinde herhangi bir yerde kalırsa geçerlidir, iki farklı durum oluşabilir.

A : Misket oyun dikdörtgeni içerisinde, Misket hedef daire içerisinde, iki farklı durum oluşabilir.



↑ Oyunun
yönü

B: Misket kortun kenar çizgisine yakındır, Hedef daire kenar çizgisinin içerisinde kalacak şekilde çizilir.



↑ Oyunun
yönü

Misket sabittir. Misket yerinden oynarsa oyuncu tarafından geri yerine getirilir.



2. Sayıya girme

Atılan top dairenin içindeyse geçerli olarak kabul edilir, (yani atılan topun en uç çevresi dış kenarı dairenin çizgisini geçmiyorsa) (bkz. Kural 32 a ve Şekil 8).

Geçersiz olduğuna karar verilen top çemberin içinden çıkartılmalıdır.

Puan: Geçerli olarak değerlendirilen her top 1 puandır.

Bir biberon: 2 puan. Herhangi bir top miskete 0,50 cm'den daha yakınsa.

Misketi 50 cm'den fazla hareket ettiren ve daire içinde kalan top Bir biberon olsa bile 1 puan verir. Misketi 50 cm den az hareket ettirip misketi daire içerisinden çıkartan ve daire içinde kalan top 1 puan.

3. Vuruş

Atış, rakibin topu düzgün bir şekilde vurulduğunda sayı yapmanızı sağlar (kural 43 ve 46) hedefle çemberi terk ederse (madde 32 a ve b). Bu durumda Sadece hedefin içinde hareket ettirilen top yerine geri konur.

Başarılı bir atıştan sonra, vurulan topları kaldırılmalıdır, çember içinde kalır.

Puan: her top 1 puan verir, hedefteki miskete 2 puan verir. Vurulan top çemberi terk eder vuran top çember içinde kalırsa (karo) 2 puan verilir.

5) ÖZEL DURUMLAR : KALAN TOPLAR

1. Yaklaşan takım: çembere giren her top için çembere girdikçe veya biberon yaptıkça 1 veya 2 puan.
2. Atış yapan takım: Eğer hedefte hiç top kalmamışsa



- Yaklaşmacı sayıya girememiş ise hedefte hiç top yoksa atıcı olan takım rakibine ait istediği bir topu hedefe koyar.
 - Miskete atış bir elde en fazla 2 kez yapılır. Geçerli misket vuruşunda hedef başına 2 puan verilir.
 - Hedef top vurulup çemberin dışına çıkarsa ve atılan top çember içinde kalırsa (karo) 2 puan verilir.
- Vuruş yapan aşağıdaki durumlarda puan kazanır. Geçerli bir vuruş yaparsa (Kural. 43 ve 46), hedef dışarı çıkarsa (Kural. 32 a ve b).

6) TAVSİYELER

İzleyicilere mümkün olan en iyi bilgiyi sağlamak için, her el oynandıktan sonra kaçınıcı elin oynandığını gösteren bir skorboard (1 den 8 e kadar) olması gerekir.

Ayrıca çizilen hedef çemberin seyirciler ve yarışmacılar tarafından net görülebilecek şekilde çizilmesi gerekmektedir.

7) HATALAR

1. Çalışma sırasında hata tespit edilirse, çalışma iptal edilir ve tekrarlanır. Doğru şekilde yeniden başlatıldı;
2. Hata atıştan sonra tespit edilirse, atış geçerli olur.
Hakem, mümkünse kalan süre içinde dengeyi yeniden kurar.
Atışlara ve sayılara öncelik verilerek oynanmaya devam edilir.
3. Hata oyun sonunda tespit edilirse, sonuç kabul edilir.

8) EŞİTLİK

Yarışmada bir eşitlik durumunda, iki ilave el oyuncu başına bir top (çiftler) ve oyuncu başına iki top (tekler) ile oynanacaktır.

Kura çekiminden sonra kazanan oyuncu yaklaşmayı ya da vuruşu seçer Yeni bir eşitlik durumunda da aynı prosedür izlenecektir.

Misket her takım (çiftler) veya her oyuncu (tekler) tarafından bir kez atılacaktır.



BÖLÜM X • ÖLÜ ZAMAN

İzin verilen müsabakalarda - geleneksel ve kombine oyununda:

- Her takımın bir mola hakkı vardır,
- Süresi bir dakikadır ve geleneksel oyunda oyunun süresini uzatmaz.
- Geleneksel oyunda, planlanan sürenin son 10 dakikası içinde mola alınmaz.

Mola bir el başlamadan önce yönetici tarafından hakemden talep edilir.

Bu talep bir kez yapıldıktan sonra iptal edilemez.



VOLO



NOTLAR

A series of horizontal dotted lines for writing notes, consisting of 20 lines.