



2024-2025 Eğitim ve Öğretim Yılı Okul Spor Faaliyetleri İlkokul Fiziksel Etkinlik Oyunları Uygulama Esasları



1. Yarışmalar;

Gençlik ve Spor Bakanlığı Okul Spor Faaliyetleri Yönetmeliğine, Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğünce öngörülen ve ilan edilen hükümleri ile, İlk Okullar Fiziksel Etkinlik Oyunları Talimatına uygun olarak yapılacaktır.

- Mahalli yarışmalar, Gençlik ve Spor İl Müdürlüklerince belirlenecek ve ilan edilecek takvim doğrultusunda gerçekleştirilecektir.
- Yarışmalara katılan tüm sporculara İFET Oyun Kartı çıkartılması zorunludur.
- İlçe ve İl Birinciliği Oyunları için yapılacak olan Teknik Toplantıya tüm okulların idareci veya çalıştırıcılarının katılması zorunludur.
- Whatsapp gurubunda İlçe ve İl Birinciliği Oyunlarına katılan tüm okulların idareci ve çalıştırıcısının yer alması gerekmektedir. Grupta oyun ile ilgili paylaşılan bilgi ve duyurular tebligat niteliğindedir.

2. Kategoriler, Doğum Tarihleri ve Terfiler

Kategorisi	Doğum Tarihleri	Yaş Aralığı (2024 yılı itibariyle)
1. Sınıf	2018-2019	6-7 Yaş
2. Sınıf	2017-2018	7-8 Yaş
3. Sınıf	2016-2017	8-9 yaş
4. Sınıf	01.09.2014-2015-2016	9-11 Yaş

- Okul Spor Faaliyetleri Yönetmeliğinin “Terfiler” başlıklı 15. maddesindeki hüküm gereğince, öğrenci velisinin izni ile:
- 2019 doğumlu öğrenciler, 1. sınıf şubesinde öğrenim görmeleri kaydıyla 1.sınıf kategorisine,
- 2018 doğumlu öğrenciler, 2. sınıf şubesinde öğrenim görmeleri kaydıyla 2.sınıf kategorisine,
- 2017 doğumlu öğrenciler, 3. sınıf şubesinde öğrenim görmeleri kaydıyla 3.sınıf kategorisine,
- 2016 doğumlu öğrenciler, 4. sınıf şubesinde öğrenim görmeleri kaydıyla 4.sınıf kategorisine terfi ettirilerek yarışır.
- Terfiler; 1 (bir) yaş ile sınırlıdır.

3. Kafile İşlemleri

a) Yarışmalara katılacak olan okul takımları;

- 1. Sınıflar; en az 6 (altı), en fazla 10 (on) öğrenci sporcudan oluşacaktır.
- 2. Sınıflar; en az 6 (altı), en fazla 10 (on) öğrenci sporcudan oluşacaktır.
- 3. Sınıflar; en az 6 (altı), en fazla 10 (on) öğrenci sporcudan oluşacaktır.
- 4. Sınıflar; en az 6 (altı), en fazla 10 (on) öğrenci sporcudan oluşacaktır.

b) Yarışmalarda takım listelerinde yer alan 1 (bir) idareci ve 1 (bir) çalıştırıcıdan başka kimse yarışma alanına giremez.

c) Takımlarda kız ve erkek öğrenciler eşit sayıda bulunmak zorundadır.

d) Okul takımları şubeler arasında (1-A, 1-B gibi) karma takım şeklinde oluşturulabilir.

e) Sınıftaki öğrenci sayısı azlığı durumunda takım oluşturamayan okullar 1 (bir) alt sınıflardan öğrenci alarak takım oluşturabilir. Ancak bu sayı takımı oluşturan öğrencilerin %50' sinden fazla olamaz.



2024-2025 Eğitim ve Öğretim Yılı Okul Spor Faaliyetleri İlkokul Fiziksel Etkinlik Oyunları Uygulama Esasları



4. Ödüller

- a) Takım sıralamasında; İlk dört dereceyi elde eden okul takımlarına kupa,
- b) Takım sıralamasında; İlk dört dereceyi elde eden okulların öğrencilerine madalya,
- c) Yarışmalara katılan tüm öğrencilere katılım belgesi verilir.

5. Yetki

- a) Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü gerekli gördüğü takdirde, yarışmalara dair tüm hususlarda değişiklik yapmaya yetkilidir.
- b) İl Tertip Komitesi, yarışmalar öncesinde düzenlenecek teknik toplantıda Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından yayımlanan spor dalı açıklamalarını ve yarışmalara dair diğer hususları dikkate alarak yarışma programını belirlemek ve uygulamakla yetkilidir.
- c) İl Tertip Komitesi, belirlenmiş olan yarışma yeri, saati ve tarihinde değişiklik yapma hakkına ve gerekli olan haller ile talimatta yer almayan konularda karar verme yetkisine sahiptir.

6. Disiplin İşlemleri ve İtirazlar

- a) Okul spor faaliyetlerinde; oyun kurallarına, spor ahlakına ve disiplin kurallarına aykırı fiil ve davranışlarda bulunulması halinde tüm spor elemanları hakkında (Sporcu, Antrenör, Hakem, İdareci vb.) Spor Disiplin Yönetmeliği hükümleri göz önüne alınarak işlem tesis edilir.
- b) Yarışmalarda spor ahlakına ve disiplin kurallarına aykırı fiil ve davranışların işlenmesi halinde, Spor Disiplin Yönetmeliği hükümleri gereğince, İl ve İlçe Birinciliği yarışmalarında meydana gelen disiplin ihlalleri hakkında karar verme görev ve yetkisi yarışmanın düzenlendiği ilin İl Spor Disiplin Kuruluna aittir.
- c) İtirazlar, Okul Spor Faaliyetleri Yönetmeliği'nin 21. maddesinde belirtilen hükümlere göre Tertip Komitesine yapılır. İtirazların değerlendirmeye alınabilmesi için organizasyonu düzenleyen Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü'nün hesabına 2.000,00 TL ücret yatırılır.(Havale, Eft vb.)
- d) İtirazlara yönelik İl Tertip Komitesinin verdiği kararlar kesindir.

7. Genel Hususlar

- a) Yarışma alanına, Kafiye Listesinde yer alan öğrenci sporcu, idareci ve çalıştırıcıdan başkasının girmesine izin verilmeyecektir.
- b) Çalıştırıcı ve idarecilerin; İl ve İlçe Birinciliği yarışmalarına “Spor Bilgi Sistemi” üzerinden çıkarılmış “Saha Giriş Kartı” ile katılmaları zorunludur.
- c) İl ve İlçe Birinciliği yarışmalarında Kastamonu Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü Resmi İnternet Sitesinde yer alan [Esame](#) listelerinin doldurularak yarışmada görevli hakem veya İl Tertip Komitesi yetkililerine ibraz edilmesi gerekmektedir.
- ç) Çalıştırıcı ve/veya idarecilerin; <https://kastamonu.gsb.gov.tr> adresinde yayımlanan ilgili yarışma açıklamalarında yer alan saatte ve yerde yapılacak olan teknik toplantıya katılmaları zorunludur. Teknik toplantıya katılmayan çalıştırıcı ve/veya idarecilerin İl/İlçe Tertip Komitesine yazılı olarak sunulmuş geçerli mazeretleri olmaması halinde takımlar/öğrenci sporcular yarışmalara alınmayacaktır.
- d) Yarışmanın teknik toplantısında alınan kararlar ve çekilen yarışma fikstüründe zorunlu haller ve tabii afetler haricinde herhangi bir değişiklik yapılmayacaktır. Fikstür değişikliği yapılması halinde söz konusu durum yarışmaya katılan idareci ve çalıştırıcılara İl Tertip Komitesi tarafından bildirilecektir.



2024-2025 Eğitim ve Öğretim Yılı Okul Spor Faaliyetleri İlkokul Fiziksel Etkinlik Oyunları Uygulama Esasları



e) Öğrenci sporcuların fiziki görünümü ile ilgili olarak Okul Spor Faaliyetleri Yönetmeliği'nin 16. maddesinde belirtilen hususlara göre İl Tertip Komitesi tarafından işlem tesis edilir.

f) İl ve İlçe Birinciliği yarışmalarında takımların yanlarında bulundurulması zorunlu evraklar aşağıdadır. Zorunlu evrakları eksik olan takım/öğrenci sporcu yarışmalara alınmayacaktır.

- T.C. kimlik kartı/Nüfus Cüzdanı
- Okul Oyuncu Kartı (Spor Bilgi Sistemi)
- [Esame](#) Listesi (Tüm yarışmalarda zorunludur.)

8. Okul Oyuncu Kartı

Öğrenci oyuncu kartı, okul yetkilisi tarafından spor bilgi sistemi üzerinden düzenlenir.

Oyuncu Kartı Çıkaracak Öğrenci Sporcular İçin İstenen Belgeler;

- Öğrenci belgesi,
- Sağlık izin belgesi,
- Veli izin belgesi, (e-devlet veya okul müdürlüğü)
- Türkiye Cumhuriyeti kimlik numarası beyanı,
- Yabancı uyruklular için oturma izin belgesi istenir.

9. Oynanacak Oyunlar

- El değdirerek bayrak koşusu
- Fasulye torbası
- Çemberle işbirliği
- Çift ayak atlama oyunu
- Halat çekme oyunu

Teknik Açıklamalar

1. Yarışma esnasında oyuncu değişikliklerinin kız, erkek sayısal eşitliğini bozmayacak şekilde yapılması zorunludur.
2. Her oyun takımlar arasında bir kez oynanacaktır.
3. Oyuncuların spor kıyafeti ve spor ayakkabısı ile katılmaları gerekmektedir.
4. Her müsabakada 5 oyun oynanır ve 2 puanlık sistem uygulanır.
5. 3 oyun kazanan takım müsabakayı kazanmış sayılır ve 2 puanı hanesine ekler.
6. Oyun kurallarına aykırı hareket eden takımlar o oyun için hükmen mağlup sayılırlar.

1. Tek Devreli Lig Usulüne Göre Yapılan Yarışmalarda

A) Puanlama

- a) Her müsabakada 5 oyun oynanır ve 2 puanlık sistem uygulanır.
- b) 3 oyun kazanan takım müsabakayı kazanmış sayılır ve 2 puanı hanesine ekler.

B) 2 (iki) takımın puanlarının eşitliği durumunda sıralama;

- a) Öncelikle bu iki takımın kendi aralarında oynadıkları yarışmalardaki puan üstünlüğüne bakılır.
- b) 2 takımın puan eşitliğinde, 2 takım arasında oynanan müsabakanın sonucuna bakılır.
- c) Eşitlik bozulmaz ise kura ile belirlenen 1 oyun takımlar arasında tekrar oynanır.
- d) İki takım arasında puan üstünlüğü yok ise hükmen yenilgisi olmayan takım üste yer alır.



**2023-2024 Eğitim ve Öğretim Yılı
Okul Spor Faaliyetleri
İlkokul Fiziksel Etkinlik Oyunları
Uygulama Esasları**



C) 3 (üç) ve daha fazla takımın puanlarının eşitliği durumunda sıralama

- a) Bu takımların birbirleriyle oynadıkları müsabaka sonuçlarına göre yapılan puan cetveli ile kesin sonuç belirlenir. (Puan cetvelinde eşit puanlı iki veya daha fazla takım arasında oynanan müsabaka sonuçlarına tekrar bakılmaz.)
- b) Önce bu puan cetvelinde takımlar arasında puan üstünlüğüne bakılır.
- c) Puan cetvelinde puan eşitliği varsa oyun averajına bakılır.
- d) Oyun averajı da eşit ise daha fazla oyun alan takıma bakılır.
- e) Bütün bu şartlara rağmen takımların puanları ile aldıkları ve verdikleri oyun sayıları eşit ise genel puan cetvelindeki averaja bakılır.
- f) Genel puan cetvelindeki averajlar eşit ise daha fazla oyun almış olan takım üstün sayılır.
- g) Yukarıdaki bu şartlara rağmen eşitlik devam ediyorsa hükmen yenilgisi olmayan takım üstün sayılır.
- h) Yukarıdaki bütün ihtimallere rağmen eşitlik devam ediyor ise takımlar kura ile derecelendirilir. (Takımların isimleri kâğıda yazılarak kapatılır ve bir kabın içine konularak tertip komitesi başkanı tarafından kura çekilir.)



2023-2024 Eğitim ve Öğretim Yılı Okul Spor Faaliyetleri İlkokul Fiziksel Etkinlik Oyunları Uygulama Esasları

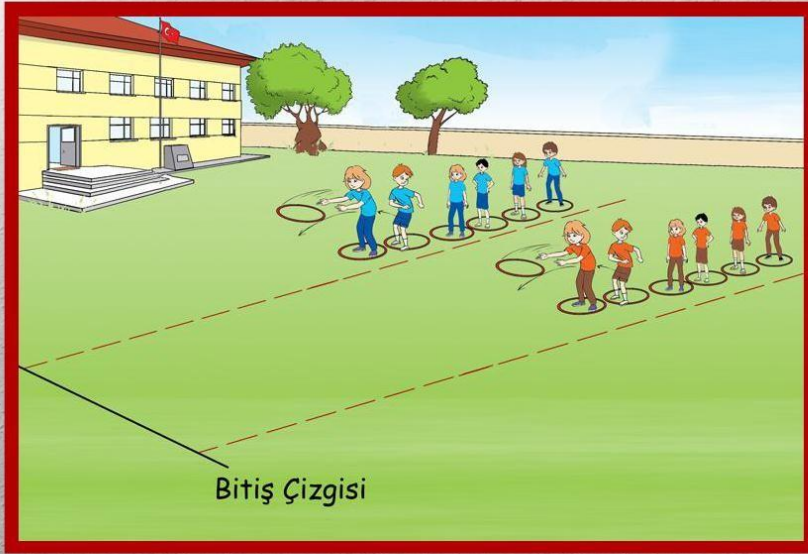


İFET OYUN KURALLARI



İLKOKUL OYUN KARTLARI

ÇEMBERLE İŞBİRLİĞİ OYUNU



Açıklama

- ♦ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ♦ Oyunun başlangıç ve bitiş mesafesi en fazla 20 metre olmalıdır.
- ♦ Her oyuncu bir çembere yerleştirilir. En arkada bulunan boş durumdaki 7. çember elden ele verilerek en öndeki oyuncuya ulaştırılır. En öndeki oyuncu çemberi yere koyar ve boş çembere atlayarak herkesin bir öndeki çembere atlamasını sağlar. Oyun bitiş çizgisine kadar bu şekilde devam eder.
- ♦ Oyunun kazanılması için en öndeki çemberin bitiş çizgisini geçmiş olması ve bitiş çizgisine en yakın oyuncunun çemberin içinde olması diğer oyuncuların da boşluk bırakmayacak şekilde çember içinde olmaları gerekmektedir.

Güvenlik

- ♦ Oyuncuların çemberleri tehlike yaratacak şekilde atmaması,
- ♦ Aynı çember içerisinde yalnızca bir oyuncunun olması

Ekipman

- ♦ Çember (1 takım için 7 adet. Yeterli çember bulunamaması halinde süre uygulaması yapılabilir.)
- ♦ Metre, Tebeşir

ÇEMBERLE İŞ BİRLİĞİ OYUNU OYUN KURALLARI

1. Oyunun kazanılması için en öndeki çemberin tamamının bitiş çizgisini geçmiş olması ve oyuncunun çemberin içerisinde olması, diğer oyuncuların da boşluk oluşturmayacak şekilde çember içerisinde olması gerekmektedir.
2. Oyun en ardaki oyuncunun gerisinde ve yerde duran çemberi hakem işareti ile almasıyla başlar.
3. Oyuncular yan-yana dizilerek oyuna başlarlar. (Geniş kolda birerli saf düzeni)
4. Çember, oyuncu atlamadan; yan taraftan, çift elle, sağ ya da sola dönülerek, geriden alınarak bir önündeki oyuncuya aktarılır.
5. Çember öne geldiğinde, en öndeki oyuncunun içinde bulunduğu çemberle boşluk oluşturmayacak şekilde yere konulur.
6. Sıradaki oyuncu atlayarak daha ilerdeki oyuncuya çember aktarılmaz. Kural ihlalinde hakem çemberi en gerideki oyuncunun arkasına ve yere koymasıyla başlatılır.
7. Bir oyuncu çember içinde iken diğer oyuncu çember içine giremez.
8. Yukarıda yer alan kuralların ihlalinde hakem çemberi en gerideki oyuncunun arkasına ve yere koymasıyla o takım tekrardan oyuna başlar.

Not: Oyun kurallarında belirtilmeyen durumlar ihlal oluşturabilecek davranış ve durumlarda oyunda görevli hakemlerin vereceği karar geçerlidir.



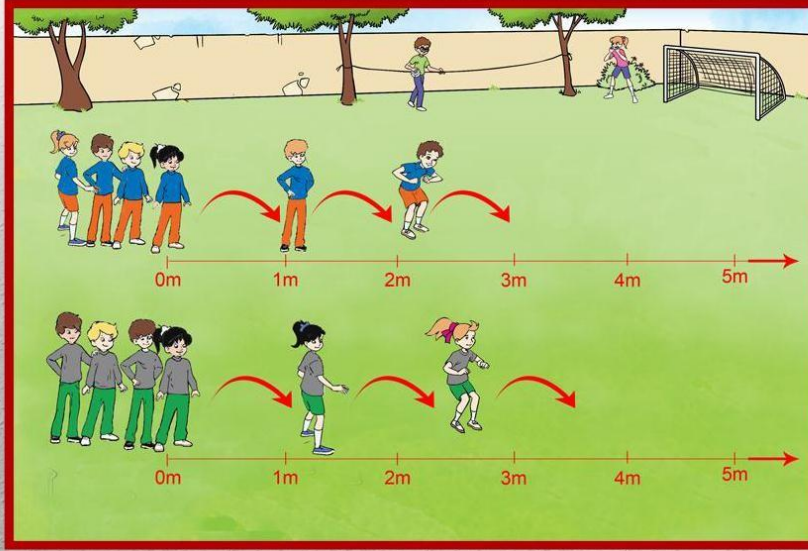
2023-2024 Eğitim ve Öğretim Yılı Okul Spor Faaliyetleri İlkokul Fiziksel Etkinlik Oyunları Uygulama Esasları



Güçlü yarınlar için

İLKOKUL OYUN KARTLARI

ÇİFT AYAK ATLAMA OYUNU



Açıklama

- ◆ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ◆ Oyun için çizgi veya ip ile bir hat oluşturulur.
- ◆ Birinci oyuncu başlangıç çizgisinden ileri doğru çift ayak atlar. Atladığı yerden ikinci oyuncu çift ayak atlamaya devam eder. Son oyuncuya kadar atlayışlar yapılır. Toplam atlama mesafesi ölçülerek takım hanesine işlenir.
- ◆ Diğer takımlarda aynı şekilde atlayışlarını yaparlar. En uzun mesafeyi atlayan takım kazanır. En fazla puan alan takımdan en az puan alan takıma doğru sıralama yapılır. (Bireysel olarak ölçüm yapılmayacaktır. Takımın toplam atladığı mesafe ölçülecektir.)

Güvenlik

- ◆ Oyun alanının düz olması gerekir.
- ◆ Çakıl ve taş olan zeminlerde oynanmamasına özen gösterilmelidir.

Ekipman

- ◆ İp, Tebeşir, Metre

ÇİFT AYAK ZIPLAMA OYUNU OYUN KURALLARI

1. Oyuncuların atlayış öncesi ve atlayış sonrası ayakları bitişik olmak zorunda değildir.
2. Atlayış sonrası ölçümler arakada kalan ayağın parmak ucundan yapılır ve o bölge tebeşir ile çizilir ya da hulahop yardımı ile sonraki oyuncunun atlayacağı nokta belirlenir.
3. Oyuncular bir önceki oyuncunun atladığı yerden sabit bir şekilde durarak atlayacaktır.
4. Oyuncuların atlayıştan sonra dengelerini kaybederek ellerini yere koymaları halinde ayaklar sabit kalmışsa atlayış geçerli, ayaklar sabit kalmamışsa atlayış geçersiz sayılacaktır.
5. Atlayışı iptal edilen oyuncunun atlayışına başladığı yerden bir sonraki oyuncu atlayışını gerçekleştirerek oyuna devam edilir.

Not: Oyun kurallarında belirtilmeyen durumlar ihlal oluşturabilecek davranış ve durumlarda oyunda görevli hakemlerin vereceği karar geçerlidir.



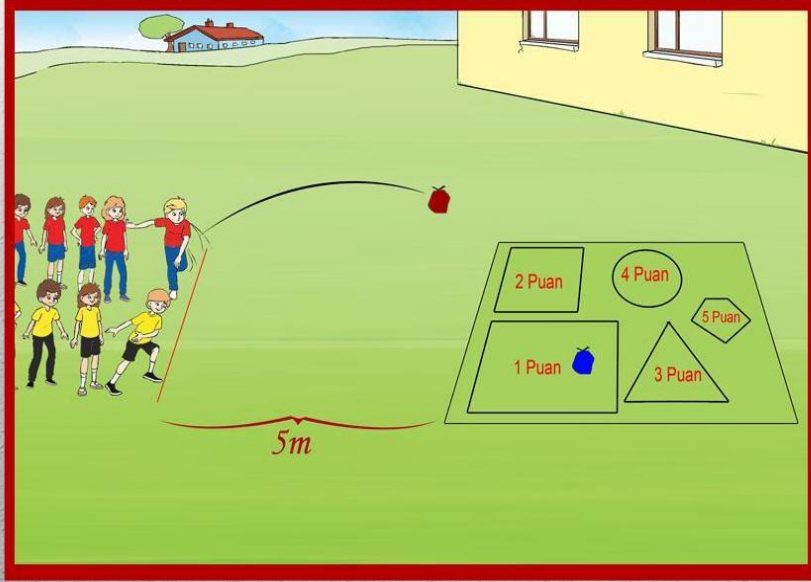
2023-2024 Eğitim ve Öğretim Yılı
Okul Spor Faaliyetleri
İlkokul Fiziksel Etkinlik Oyunları
Uygulama Esasları



İLKOKUL
OYUN
KARTLARI

Güçlü yarınlar için

FASULYE TORBASİ ATMA



Açıklama

- ◆ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ◆ Atış yapılacak alana en fazla 5 metre uzaklığa değişik geometrik şekiller çizilir.
- ◆ Şekillerin büyüklüğüne göre puanlama yapılır.
- ◆ Oyuncular ellerindeki fasulye torbalarıyla geometrik şekillerin içerisine atışlarını yaparlar. Her oyuncu 2 atış yapar. Alınan puanlar toplanır. Puanlar takım puanı olarak hesaplanır. En fazla puan alan takımdan en az puan alan takıma doğru sıralama yapılır.

Güvenlik

- ◆ Oyuncuların atış alanının gerisinde durmaları sağlanmalıdır.

Ekipman

- ◆ Avuç içerisine sığacak şekilde hazırlanmış (Fasulye, Çakıl, Nohut vb.) torbalar,
- ◆ Tebeşir, Metre

FASULYE TORBASİ ATMA OYUNU OYUN KURALLARI

1. Her oyuncunun iki atış hakkı vardır ve bu atışları art-arda yapar, atışı elle havadan istediği şekilde yapar.
2. Oyun, hakem işareti ile başlar.
3. Atışlar başlangıç çizgisinin gerisinden, çizgiye basmadan yapılır.
4. Çizgiye basılarak ya da çizgiyi geçerek yapılan atışlar, geometrik şekiller içerisinde kalsalar bile geçersiz sayılır.
5. Oyuncu, belirlenen hedeflere ellerindeki fasulye torbalarıyla atış yapar.
6. Fasulye torbasının bir bölümü dahi hedef çizgisine temas ediyorsa puanlamaya dahil edilir.
7. Yapılan atışın puan olarak değerlendirilmesi için, torbanın bir bölümünü ya da tamamı muhakkak geometrik şekil içinde kalmalıdır.
8. Alınan puanlar, takım puanı olarak hesaplanır.
9. Hedef içerisine düşmeyen torbalar puan olarak değerlendirilmez,
10. Oyun alanı içerisine düşmeyen her torba için toplam puandan 1 ceza puanı çıkartılır.

Not: Oyun kurallarında belirtilmeyen durumlar ihlal oluşturabilecek davranış ve durumlarda oyunda görevli hakemlerin vereceği karar geçerlidir.



**2023-2024 Eğitim ve Öğretim Yılı
Okul Spor Faaliyetleri
İlkokul Fiziksel Etkinlik Oyunları
Uygulama Esasları**



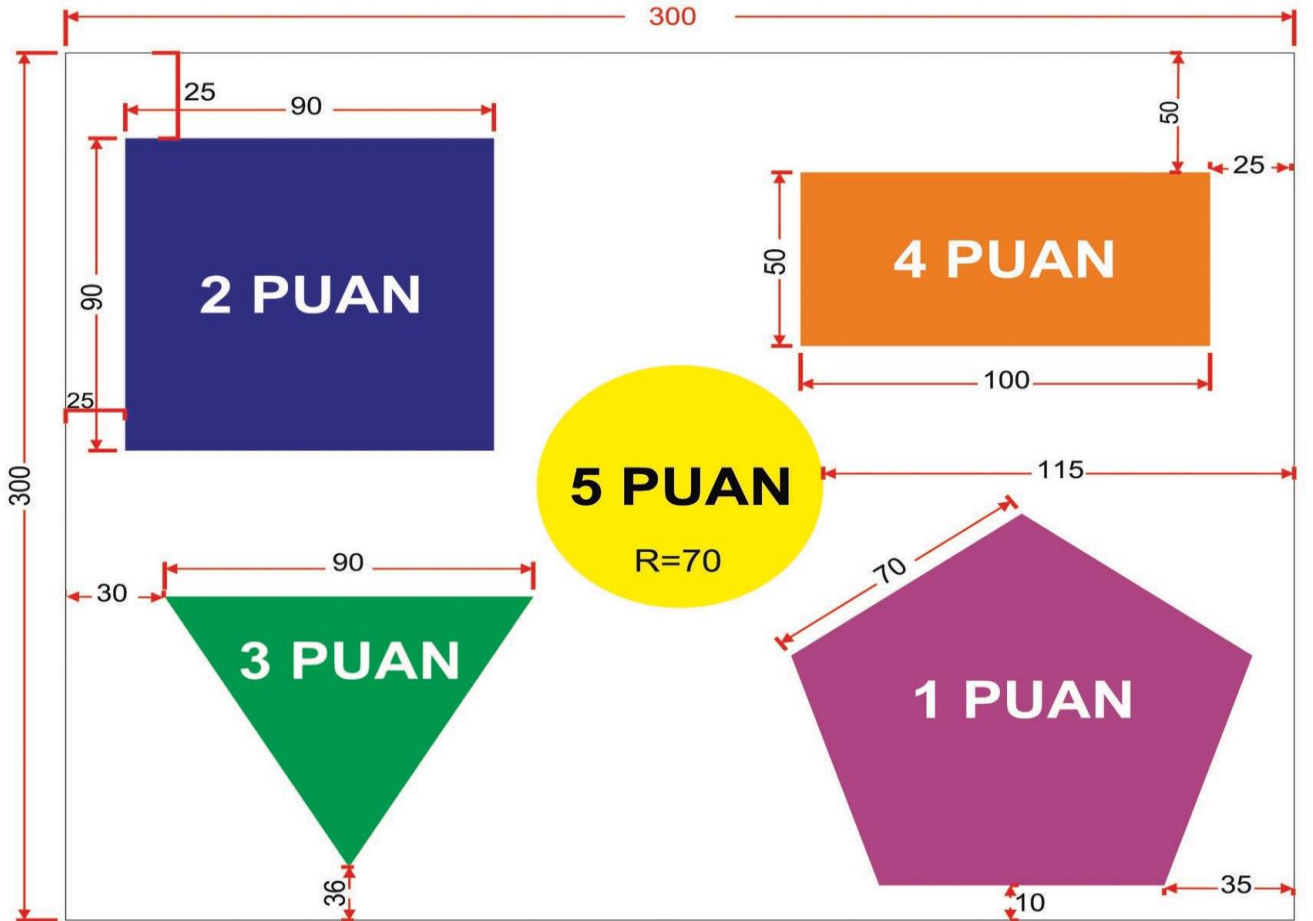
TORBA ÖZELLİKLERİ

1. Atış torbaları 10*20 cm ebadında olacak.
2. Atış torbalarının ağırlığı 1. ve 2. sınıflar için 200 gr, 3. üncü ve 4. üncü sınıflar için 400 gr olacaktır.
3. Atış torbalarının içerisine fasulye konulacak olup, torbaların ağzı sıkıca bağlanacaktır.

ATIŞ MESAFELERİ

- 1.Sınıflar 3 metre
- 2.Sınıflar 4 metre
- 3.Sınıflar 5 metre

FASULYE TORBASİ OYUN SAHASI ÖLÇÜLERİ





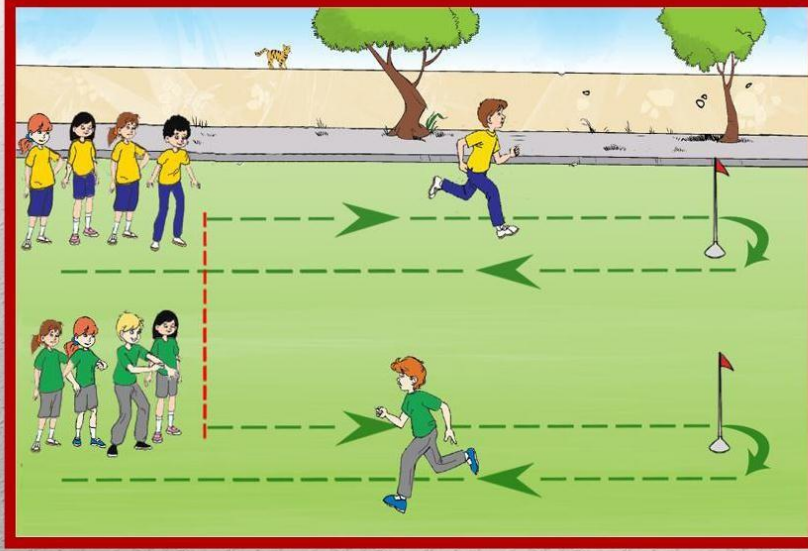
2023-2024 Eğitim ve Öğretim Yılı
Okul Spor Faaliyetleri
İlkokul Fiziksel Etkinlik Oyunları
Uygulama Esasları



Güçlü yarınlar için

İLKOKUL
OYUN
KARTLARI

EL DEĞDİREREK BAYRAK KOŞUSU



Açıklama

- ◆ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ◆ Takımların ilk oyuncuları yarışmaya başlar. Belirlenen hedefin etrafından dönerek, arkadaşının eline dokunur. Sıradaki oyuncu koşmaya başlar.
- ◆ Bütün oyuncular koşuyu tamamlar. Takımı önde gelen oyunu kazanır.
- ◆ Belirlenen hedef 10-20 metre arası olabilir.

Güvenlik

- ◆ Takımlar arasındaki mesafe iyi ayarlanmalıdır.
- ◆ Koşacak olan oyuncu bitime yakın diğer takım arkadaşları ile çarpışmayı önlemek amacıyla bir hat üzerinde beklemelidirler.

Ekipman

- ◆ Huni, Slalom çubuğu, (v.b. yumuşak malzemeler.)

EL DEĞDİREREK BAYRAK KOŞUSU OYUN KURALLARI

1. Mesafeler; 1. ve 2. sınıflarda 15m, 3. ve 4. sınıflarda 20m mesafe olmalıdır.
2. Koşuyu bitiren öğrenci, koşuya başlayacak olan arkadaşının eline dokunmadan çıkış yapması durumunda görevli hakem tarafından uyarılarak başlangıç noktasından yeniden çıkış yapması sağlanır.
3. Yarışma esnasında sırasını karıştıran öğrenci ikinci kez çıkış yapması halinde, hatalı çıkış yapan takım oyunu hükmen kaybetmiş sayılır.

Not: Oyun kurallarında belirtilmeyen durumlar ihlal oluşturabilecek davranış ve durumlarda oyunda görevli hakemlerin vereceği karar geçerlidir.



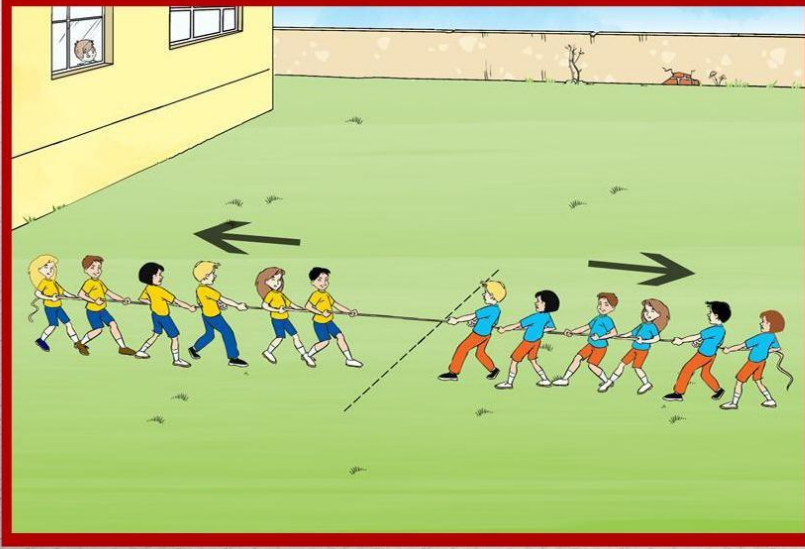
2023-2024 Eğitim ve Öğretim Yılı Okul Spor Faaliyetleri İlkokul Fiziksel Etkinlik Oyunları Uygulama Esasları



Güçlü yarınlar için

İLKOKUL OYUN KARTLARI

HALAT ÇEKME



Açıklama

- ♦ Takımlar 6'şar oyuncudan oluşur.
- ♦ Ortaya bir çizgi çekilir. Kalın bir halat ile takımlar birbirlerini çizgiye doğru çekmeye çalışırlar.
- ♦ Rakibini çekerek çizgiyi geçiren takım kazanır.

Güvenlik

- ♦ Halat kalın olmalı ve kopmamasına dikkat edilmeli ve oyunculara halatı birden bırakmamaları konusunda bilgi verilmelidir.
- ♦ Halatın oyuncuların elini kesmemesi veya yakmaması için eldiven ve benzeri koruyucu ekipman kullanılabilir.

Ekipman

- ♦ Halat,
- ♦ Eldiven, Mendil v.b.
- ♦ Çizgi için tebeşir veya bant

HALAT ÇEKME OYUN KURALLARI

1. Oyun 3 set üzerinden oynanır.
2. Oyunda 2 set alan takım kazanır.
3. Oyun bir set olarak değerlendirilir.
4. Kural dışı hareket yapan takımlar (Halatı kola, bacağa, bele sarmak, koltuk altı ile sıkıştırmak vb.) oyunu hükmen kaybetmiş sayılır.
5. Rakibini çekerek çizgiyi geçiren takım kazanır.