



# ORMAN OYUNLARI *Olimpiyatı*

Organizasyon & Yarışma Kuralları



# ORMAN OYUNLARI OLİMPİYATI

## *ORGANİZASYON & YARIŞMA KURALLARI*

Ankara, 2022

**Türkiye Ormancılar Derneđi**  
(The Foresters' Association of Turkey)

Tuna Caddesi No: 5/8 Kızılay/Ankara  
Tel-Faks: 0 312 433 84 13 – 433 26 64  
**E-posta:** tod1924@ormancilardernegi.org

Orman Oyunları Olimpiyatı  
Organizasyon & Yarışma Kuralları

**Editör:** Hüseyin Aytaç

**Derleyen:** İsmail İnkiler

**TOD Yayın No:** 61

**ISBN:** 978-605-71791-1-1

**Baskı ve Grafik Tasarım:** Kuban Matbaacılık Yayıncılık  
İvedik OSB. Matbaacılar Sit. 1514. Sok. No: 20 Yenimahalle / ANKARA  
Sertifika No: 47331 • 0 312 395 20 70 • www.kubanmatbaa.com

# İÇİNDEKİLER

## BİRİNCİ BÖLÜM ORGANİZASYON

1. Giriş.....	9
2. Tanımlar.....	9
3. Organizasyon Yönetiminin Yapacağı İşler ve Diğer Hususlar.....	11
4. Maddi Konular.....	11

## İKİNCİ BÖLÜM YARIŞMA KURALLARI

1. Tomruk Yuvarlama.....	12
2. Odun İstifleme.....	16
3. Ahşap Disk Atma.....	20
4. Kozalak Toplama.....	24
5. Tomruk Kesme.....	28
6. Ağaç Yaşı Tespiti (Yıllık Halka Sayma).....	32
7. Fidan Türlerini Tanıma.....	36
8. Harita Okuma (Oryantiring).....	40
9. Bitki Tohumlarını Tanıma.....	44
10. Ağaç Boyu, Çap ve Yaşını Tahmin Etme.....	48
11. Ahşap Kasa Çakma.....	52
12. Orman Yangını Söndürme.....	56
13. Balta İle Odun Yarma.....	60
Ekler:.....	63





# ÖNSÖZ

Dernek Tüzüğüümüzde sayılan amaçlardan biri; **“Toplumda orman, doğa, çevre sevgi ve bilincinin yayılması, kökleşmesi ve ormanların insanlar üzerindeki olumlu etkilerinin en üst seviyeye çıkarılabilmesi için çok yönlü ve çok katmanlı bilimsel, sanatsal, eğitsel, vb. etkinlikler düzenlenmesi ve katkı sağlanması, doğal ve kültürel değerlerin korunması.”** şeklinde belirtilmiştir.

Belirlenen bu amacı gerçekleştirmek için Derneğimize verilen görev ise Tüzükte; **“Ormancılık, çevre ve doğa konularında bilimsel, eğitsel ve sanatsal etkinliklerde bulunabilir, yarışmalar düzenleyebilir. Ekoloji temelli ormancılık bilim ve tekniğinin geliştirilmesi amacıyla çocuk ve gençlere yönelik eğitim programları hazırlayabilir.”** şeklinde tanımlanmıştır.

Daha önceleri **“Orman Oyunları”** adı altında üyelerimiz ve meslektaşlarımız tarafından yerel düzeyde gerçekleştirilen etkinliklerin; yukarıda anılan, Derneğimizin amaç ve görevlerine uygun olması nedeniyle, Ülkemizdeki tüm orman fakültelerinin katılımıyla gerçekleşecek bir olimpiyata dönüşmesinin yararlı olacağına karar verdik.

Genel anlamıyla olimpiyat oyunları, spora dair aktiviteleri evrensel boyuta taşımak ve gelişmesini sağlamak açısından oldukça önemli bir organizasyondur. Biz sporun yanısıra ormancılık eğitimine, orman ve doğa sevgisinin kökleşmesine önem verdiğimiz için eğitim ve sporu kombine etmeyi amaçladık. Bu anlayışı sembolize edecek başlığın ise **“Orman Oyunları Olimpiyatı”** olabileceğini düşündük.

Yarışmalarda; ormancılıkta yapılan faaliyetlerin oyun şeklinde genç nesillere aktarılması, toplumda doğadaki faaliyetlerin anlaşılması, üniversite öğrencilerinin kaynaşması amaçlanmaktadır.

Birincisini 2022 Temmuz ayında 7 orman fakültesinin katılımıyla, Bolu'da Derneğimize ait arazide gerçekleřtirdiđimiz **“Orman Oyunları Olimpiyatı”** etkinliđini, geleneksel olarak her yıl tüm orman fakültelerinin katılımı ile düzenlemeyi planlıyoruz. Hatta ileride, farklı ülkelerin orman fakültelerinden davet edilecek takımların katılımıyla bu etkinliđi uluslararası niteliđe kavuřturmayı da hedefliyoruz.

Yarıřmaların bir disiplin içinde ve sađlıklı yapılabilmesinin kořullarından en önemlisi, kurallardır. Hangi branřta yapılırsa yapılsın tüm yarıř organizasyonları için önceden bir statünün belirlenmesi zorunludur. Bu zorunluluđu yerine getirecek olan “Orman Oyunları Olimpiyatı Organizasyon & Yarıřma Kuralları” kitabı bu alanda bir ilk olma özelliğindedir.

Bu kitap, yarıřmalara katılacaklar ve etkinlikleri organize edecekler için önemli bir rehber niteliğindedir. Bu vesileyle bařta orman oyunları kavramını ortaya çıkaran Prof. Dr. Tuncay Neyiřçi'ye, geđmiřte etkinliklerin hayata geđirilmesini sađlayan Derneđimizin TODBA Yönetim Kurulu üyelerine ve bu kitabın hazırlanmasında büyük emeđi geđen Üyemiz İsmail İkiler'e ve TOD Yönetim Kurulu Üyemiz Hüseyin Aytaç'a teřekkür ederim.

**Ahmet Hüsrev Özkara**  
TOD Genel Bařkanı

# SUNUŞ

Sevgi önemli bir kavram. "Ormanı sevgi korur" yaygın olarak kullandığımız sektörel bir sloganımızdır. Ancak bilmeden, tanımadan "sevgi" oluşabilir mi? Oluşabilirse etkin olabilir mi? Tanımadan, bilmeden, etkileşime girmeden sevgi oluşamaz. Sevgi oluşmadan da koruma ve kollama bilinci gelişemez. Yani doğrusu "Ormanı bilinçli sevgi korur".

"Orman Oyunları" 1980li yılların ortalarında Türkiye Tabiatını Koruma Derneği Antalya Şubesi kurucu başkanlığını yürüttüğüm sırada genç kuşakların orman ve doğayı öğrenerek, etkileşime girerek anlamaları ve sevmelerini sağlamak amacıyla tasarlanmış bir etkinliktir. İlk uygulaması Kurşunlu Şelalesinde ortaokul öğrencileri arasında gerçekleştirilmiştir. Daha sonra TEMA Alanya Temsilciliği, Eğitim Vakıfları, Park Orman-İstanbul tarafından uygulanmış olmasına karşın orman yönetimlerinin ilgisini çekememiştir.

TODBA yönetim kurulu başkanlığım sırasında Akdeniz Üniversitesi Turizm Fakültesi ile Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin katılımıyla Dünya Ormancılık Günü etkinliklerinin bir parçası olarak "1. Orman Oyunları Olimpiyatı" adı altında yeniden hayata geçirildi. Amaç, bu oyunları bir araç olarak kullanarak, başta ülkemiz orman fakülteleri öğretim üyeleri ve öğrencileri olmak üzere, üniversiteler ve fakülteler arasında tanışıklığı ve ortak etkinlikler geliştirme ve uygulayabilme becerisi geliştirmeye katkı sağlamaktır. Bu yönde ilk adım Süleyman Demirel Üniversitesi Orman Fakültesi'nin katılımının sağlanması çalışmalarımız olup, ancak Isparta Uygulamalı Bilimler Orman Fakültesi öğrencilerinin katılımıyla gerçekleştirebildi. Etkinliğin TOD tarafından benimsenmesi sevinç vericidir.

**Prof. Dr. Tuncay NEYİŞÇİ**  
TODBA Yönetim Kurulu Üyesi



TÜRKİYE ORMANCILAR DERNEĞİ

ORMAN FAKÜLTELERİ YARIŞIYOR  
1. ORMAN OYUNLARI OLİMPİYATLARI

2022 - BOLU



# BİRİNCİ BÖLÜM ORGANİZASYON

## 1. Giriş

Türkiye Ormancılar Derneği (TOD) tarafından **“Orman Fakülteleri Yarışı-yor”** sloganı ile başlatılan Orman Oyunları Olimpiyatı organizasyonu; ülkemizde mevcut 12 orman fakültesinde orman mühendisliği ve orman endüstri mühendisliği bölümlerinde okuyan öğrencilerin, mesleklerini daha yakından tanımalarına ve sevmelerine katkı sağlamak amaçlanmaktadır.

Organizasyonun aynı zamanda, çeşitli üniversitelerin bünyesindeki orman fakülteleri arasında daha kuvvetli bağların oluşmasına katkı sağlayacağı ve başka konularda yapabilecekleri iş birliklerine zemin hazırlayacağı öngörülmektedir.

Bu kitap, Orman Oyunları Olimpiyatı kapsamında düzenlenecek yarışmaların; bir oyun disiplini içinde, nitelikli ve sağlıklı gerçekleştirilmesi için hazırlanmıştır.

Orman oyunları zaman içinde çeşitlenebilecek ve geliştirilebilecek nitelikte oyunlardır.

Bu kitapta; tomruk yuvarlama, tomruk kesme, yıllık halka sayma, ahşap disk atma, odun istifleme, kozalak toplama, tohum tanıma, fidan tanıma, harita okuma, ağaçta çap-boy-yaş tahmini, ağaçta yaprak sayısı ve oksijen üretimi tahmini, balta ile odun yarma, ahşap kasa çakma, orman yangını söndürme oyunlarına ait yarışma kurallarına yer verilmiştir.

Uygulamalar ışığında ve gereksinimlere göre bu oyunların çeşidi artabilecek ve kurallarında zamanla değişiklikler yapılabilecektir.

## 2. Tanımlar

**Yarış Alanı:** Bolu Yumrukaya Köyü sınırlarında bulunan ve mülkiyeti Türkiye Ormancılar Derneği (TOD)'ne ait yaklaşık 21 dönüm büyüklüğündeki arazi, Orman Oyunları Olimpiyatı yarış alanı olarak belirlenmiştir.

**Organizasyon Yönetimi:** TOD Genel Merkezi yönetim kurulundan görev-



lendirilen üç kişi, TODBA Yönetim Kurulundan görevlendirilen iki kişi ile Bolu İl Temsilcisinden oluşturulan 6 kişilik komisyondur.

**Oyuncu:** Orman fakültelerinin orman mühendisliği ve orman endüstri mühendisliği bölümlerinde okuyan kadın veya erkek öğrencilerdir.

**Takım:** Orman fakültelerini temsil etmek üzere, fakülte yönetimlerince seçilmiş en az üç kadın ve üç erkek öğrenciden oluşur. Takımdaki oyuncu sayısı, organizasyon yönetiminin kararları doğrultusunda arttırılabilir.

**Takım Kaptanı:** Takım oyuncularını tarafından takımı temsilen seçilen oyuncudur.

**Takım Direktörü:** Takımın, organizasyon yönetimi ile bağlantısını sağlamak, seyahat ve konaklama esnasında takımın sevk ve idaresini yapmak üzere, fakülte yönetimi tarafından seçilen öğretim üyesidir.

**Kulvar:** Yarış alanında sınırları toz kireç, renkli plastik şerit ve ahşap kazıklarla belirtilen bölümdür. Kulvarın uzunluğu en az 15 metre olmalıdır (yarış alanı uygun ise 20 veya 25 m olarak da belirlenebilir). Kulvarın genişliği 3,00 metreden az olamaz. Yan yana kaç adet kulvar oluşturulacağına; takım ve hakem sayıları dikkate alınmak suretiyle organizasyon yönetiminin kararıyla karar verilir.

**Baş Hakem:** Yarışmanın sağlıklı ve disiplinli yürütülmesini sağlamakla görevlidir. Başlama ve bitiş anonslarını yapar. Her yarışmanın sonunda dereceleri ilan eder.

**Kronometre Hakemi:** Yarışma bitiş noktasında durmak suretiyle yarışın başlama ve bitiş arasındaki süreyi kronometre ile tespit eder. Belirlediği süreleri masa hakemine bildirir. Her kulvar için bir kronometre hakemi görevlendirilir.

**Ölçme Hakemi:** Ahşap disk atma oyununda görev yapar. Bir kişi diskin düştüğü yeri işaretlemeye, iki kişi şerit metre ile ölçmeye görev yapmak üzere üç kişi ölçme hakemi olarak görevlendirilir.

**Kontrol Hakemi:** Yarışma sırasında kural ihlalleri yapıp yapılmadığını kontrol eder. Yarışmacıları uyarır. Oyunun başlangıcında beyaz bayrak kaldırır. Kural ihlali tespitinde kırmızı bayrakla ve sesle ihlal yapan takımı uyarır. Takımın yaptığı kural ihlalinin düzeltme imkânı varsa düzelttirerek yarışmaya devam etmelerini, düzeltme imkânı yoksa diskalifiye işlemi için kırmızı bayrakla o takımın oyununu durdurması için başhakeme işaret verir. Her kulvar için iki hakem görevlendirilir.

**Masa Hakemi:** Her yarışla ilgili olarak, kronometre hakemlerinden aldıkları süreleri cetvele işler. Oyun sonunda başhakemle birlikte yarışmaya

katılan takımların derecelerini hesaplar. Takım sayısına göre birden fazla masa hakemi görevlendirilebilir.

### 3. Organizasyon Yönetiminin Yapacağı İşler ve Diğer Hususlar

Orman oyunları olimpiyatının yapılacağı yarış alanının düzenlenmesi, kulvarların işaretlenmesi, seyirci tribünlerinin hazırlanması, oyuncular için soyunma çadırlarının kurulması vb. işler organizasyon yönetimince yaptırılır.

Organizasyon yönetimi tarafından, yarışmalar esnasında meydana gelebilecek kazalarda sakatlanabilecek oyunculara ilk müdahaleyi yapmak, gerektiğinde onları ilgili sağlık birimlerine sevk etmek üzere, yarış alanında en az bir sağlık ekibi ve ambulans bulundurulur.

Oyunların gerektirdiği kişisel koruyucu donanım malzemeleri, organizasyon yönetimince temin edilir.

Organizasyon yönetimince, takımların ve seyircilerin güvenliğini sağlamak üzere, yarışma alanının bulunduğu bölgenin yerel yönetim biriminden emniyet gücü talep edilir.

Orman Olimpiyat Oyunlarına yarışmacı olarak katılacak fakülte öğrencileri, kitap ekinde örneği verilen taahhütnameyi imzalayarak takım direktörüne vermek zorundadır. Takım direktörleri takımın tüm oyuncularından alınmış taahhütnameleri oyunların başlamasından en az 15 gün önce organizasyon yönetimine göndermelidir.

Oyun sıralaması ve takımların yarışma sıraları, yarışmalar esnasında verilecek dinlenme molaları ile yemek saatleri, organizasyon yönetimince yarışmalardan önce belirlenir ve takımlara duyurulur.

Oyunlar esnasında yapılacak itirazlar, yalnızca takım kaptanları tarafından masa hakemine yapılır. İtirazlar, hakemlerin birlikte değerlendirmesinden sonra alacakları kararla sonuca bağlanır.

Yarışmalar başlamadan önce takımlara duyurulmak suretiyle; organizasyon yönetimi tarafından, bu kitapta belirtilen kurallarda değişiklikler yapılabilir veya yeni kurallar getirilebilir.

### 4. Maddi Konular

Orman Oyunları Olimpiyatına katılacak tüm takımların yol, konaklama ve iase giderleri ile organizasyon için gereksinim duyulan mal ve hizmetlerin bedeli TOD tarafından karşılanır. Oyunların sonunda ilk üç dereceye giren takımlara kupa, oyuncularına anı madalyası verilir.



## İKİNCİ BÖLÜM YARIŞMA KURALLARI



### 1. TOMRUK YUVARLAMA

## 1.1. Gerekli Malzemeler:

Takım sayısı kadar 2,00-2,50 m boyunda, 24-30 cm çapında tercihen çam tomruk (bulunamaması halinde yapraklı tür de olabilir). Tomruk boy ve çaplarının tüm takımlar için eşit olması esastır.

## 1.2. Kulvar:

Bu oyunda, "Birinci Bölüm/Tanımlar" başlığı altında tarif edilen kulvar kullanılır. Kulvarın genişliği, oyunda kullanılacak tomruğun boyundan en az 1,00 metre fazla olmalıdır.

## 1.3. Hakemler:

Başhakem (1 kişi), kronometre hakemi (her kulvar için 1 kişi), kontrol hakemi (her kulvar için 2 kişi), masa hakemi (kulvar sayısına göre 1 veya 2 kişi).

## 1.4. Oyuncu Sayısı:

Her takım en az 3 erkek ve 3 kadın olmak üzere 6 asil oyuncudan oluşur. Organizasyon tarafından yedek oyuncu bulundurulmasına karar verilmişse yedek oyuncu da olabilir. Sayısı noksan olan takım, istediği takdirde bu şekilde yarışmaya devam edebilir.

## 1.5. Oynanış Şekli:

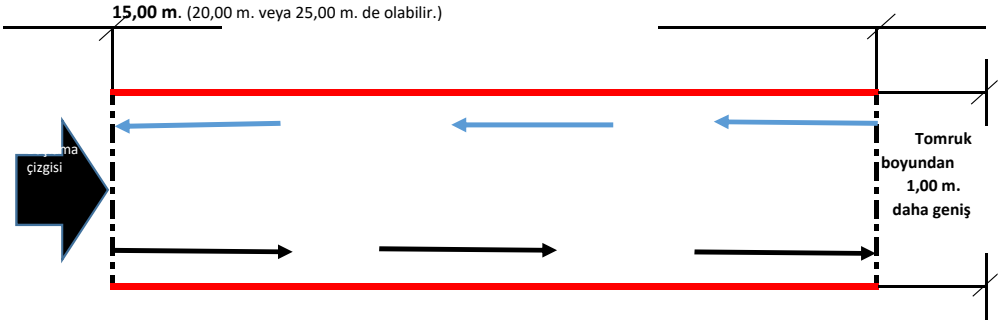
- Yarış, başhakemin işaretiyle başlangıç çizgisinden başlatılır.
- Takım kaptanının belirlediği ilk 3 oyuncu (kadın ve erkek karışık olabilir), tomruğu el veya ayaklarıyla yuvarlayarak kulvarın sonuna kadar götürür.
- Kulvarın sonundaki çizgiden geçirilen tomruğu, takımın burada bekleyen diğer 3 oyuncusu başlangıç çizgisine geri götürür ve böylece yarış tamamlanır.
- Her bir takım için kronometre hakemi tarafından tespit edilen süre, masa hakemine bildirilir ve cetvele işlenir.



- Kulvarı en kısa sürede tamamlayan takım yarışı kazanır ve takımlar yaptıkları süreye göre sıralanır.

## 1.6. Oyun Kuralları:

- Tomruk, her bir takım için ayrılmış kulvarların içerisinde yuvarlanır. Kulvarın genişliği yarışta kullanılacak tomruğun boyundan en az 1,00 metre daha geniş olmalıdır.
- Yuvarlama sırasında bitişik kulvarlara geçen tomruk, oyuncular tarafından kendi kulvarlarına alınmalıdır.
- Yarış boyunca tomruk hiçbir şekilde yerden kaldırılamaz, kucaklanmaz, omuza alınamaz ve elle havada taşınmaz.
- Tomruğun, kasıtlı olarak diğer kulvarlara birden fazla yuvarlanması tespit edildiğinde; o takım oyundan diskalifiye edilir ve cetvele "diskalifiye" ibaresi yazılıp süresi "0" olarak işlenir.











## 2. ODUN İSTİFLEME

## 2.1. Gerekli Malzemeler:

Her bir kulvarın sonunda standardına uygun olarak istiflenecek 1 ster ölçüsündeki odun için 1,00 m boyunda ve farklı çaplarda tercihen çam odunları kullanılacaktır (bulunamaması halinde yapraklı türlerden de hazırlanabilir). Odun istiflerinin tüm takımlar için aynı standartlarda olması esastır.

## 2.2. Kulvar:

Bu oyunda, "Birinci Bölüm/Tanımlar" başlığı altında tarif edilen kulvar kullanılır.

## 2.3. Hakemler:

Başhakem (1 kişi), kronometre hakemi (her kulvar için 1 kişi), kontrol hakemi (her kulvar için 2 kişi), masa hakemi (kulvar sayısına göre 1 veya 2 kişi).

## 2.4. Oyuncu Sayısı:

Her takım en az 3 erkek ve 3 kadın olmak üzere 6 asıl yarışmacıdan oluşur. Organizasyon tarafından yedek oyuncu bulundurulmasına karar verilmişse yedek oyuncu da olabilir. Sayısı noksan olan takım, istediği takdirde bu şekilde yarışmaya devam edebilir.

## 2.5. Oynanış Şekli:

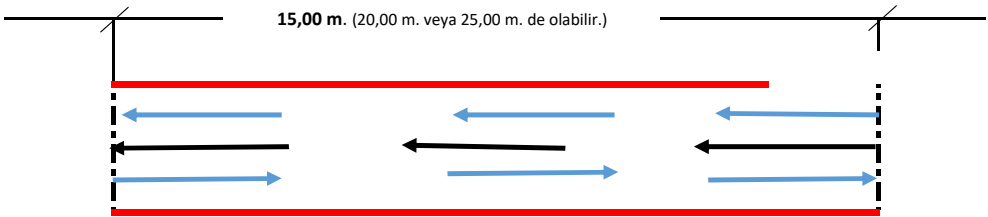
- Yarış, başhakemin işaretiyle başlangıç çizgisinden başlatılır ve kronometre hakemi de süreyi ölçmeye başlar.
- Takım kaptanının belirlediği ilk 3 oyuncu (kadın ve erkek karışık olabilir), başlangıç çizgisinden koşarak odun istifinin bulunduğu kulvar sonuna gider, istiflenmiş 1 ster odunu, başlama çizgisinin dışına taşımaya başlarlar.
- İstifteki tüm odunlar başlama çizgisine taşındıktan sonra, takımdaki diğer 3 oyuncu, başlama çizgisine taşınan bu odunları tekrar kulvar sonuna taşıyarak, ster ölçüsü içerisine yeniden istif ederler.



- Tüm odunlar, ster ölçüsü içerisinde standardına uygun olarak düzgünce istiflendiğinde yarışma tamamlanır.
- Kronometre hakemi tarafından tespit edilen süre, masa hakemince cetvele işlenir.
- İstifi taşımayı ve yeniden istiflemeyi en kısa sürede tamamlayan takım yarışı kazanır ve takımlar yaptıkları süreye göre sıralanır.
- Bu oyun, takımdaki tüm oyuncuların aynı anda taşıma ve istifleme yapması şeklinde de oynanabilir. Oyunu hangi şekilde oynayacaklarına takımlar karar verir.

## 2.6. Oyun Kuralları:

- Odunların, takımlar için belirlenmiş kulvarların içinde taşınması zorunludur.
- Diğer kulvarlara geçen oyuncular ikaz edilerek kendi kulvarlarına alınır.
- Odunların elde veya kucakta taşınması esastır. Ancak, istifte kullanılan odunlardan ikisinin üzerine diğer odunların istiflenmesi suretiyle yapılacak pratik teskere ile de taşınabilir. Bu husus zorunlu olmayıp takımların inisiyatifindedir. Pratik teskere şeklindeki bu taşıma dışında başkaca herhangi bir taşıma aracı kullanılmaz.
- Oyuncuların kasti olarak diğer kulvarlara birden fazla defa geçmesi halinde o takım diskalifiye edilir ve cetvele "diskalifiye" ibaresi yazılıp süresi "0" olarak işlenir.







ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ԴՆԵՄՈՒՆԳԻ  
ՄԱՍԻՆ

100





### 3. AHŞAP DİSK ATMA

### 3.1. Gerekli Malzemeler:

- Bu oyunda ahşap disk olarak, aralarında çap ve ağırlık olarak fark bulunmaması koşuluyla, tomruk kesme oyununda kesilen parçanın olduğu gibi kullanılması esas olmakla birlikte; organizasyon yönetimi tarafından önceden hazırlanmış ve her iki yüzeyi perdahlanmış eşit çap ve ağırlıkta ahşap diskler de kullanılabilir.
- Ahşap diskin düştüğü yeri işaretlemek üzere, demir kazıklı beyaz flama veya beyaz renkli köpük sprey.
- 50,00 metre uzunluğunda şerit metre.

### 3.2. Kulvar:

Bu oyunda, "Birinci Bölüm/Tanımlar" başlığı altında tarif edilen kulvar kullanılabileceği gibi özel kulvar da düzenlenebilir. Bu durumda; etrafı toz kireçle işaretlenmiş en az 2,50 m çapında bir atış çemberi çizilir. Seyircilerin güvenliğini sağlamak amacıyla, atış yapılacak kısım açık bırakılmak üzere, atış çemberinin etrafına en az 3,00 m yüksekliğinde file kafes yerleştirilir. Çemberden itibaren her 5,00 m'de bir ölçü kazığı çakılır. Kulvarın uzunluğu, önceki yıllarda yapılan yarışlarda alınan dereceler dikkate alınarak belirlenir.

### 3.3. Hakemler:

Başhakem (1 kişi), ölçme hakemi (3 kişi), kontrol hakemi (2 kişi), masa hakemi (1 kişi).

### 3.4. Oyuncu Sayısı:

Her takım en az 3 erkek ve 3 kadın olmak üzere 6 asıl yarışmacıdan oluşur. Bu oyun için yedek oyuncu uygulaması yoktur. Sayısı noksan olan takım, istediği takdirde bu şekilde yarışmaya devam edebilir.

### 3.5. Oynanış Şekli:

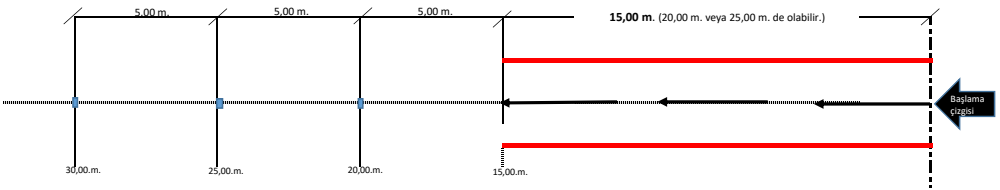
- Oyunun amacı ahşap diski en uzağa atmaktır. Oyuncu kulvarın başlangıç çizgisinin veya atış çemberi çizgisinin gerisinde durur ve başhakemin işaretiyle ahşap diski ileriye doğru atar.



- Ölçme hakemleri tarafından, ahşap diskin zemine temas ettiği noktaya uygun malzeme ile işaretlendikten sonra, kulvar başlangıç çizgisi veya atış çemberi çizgisi ile ahşap diskin düştüğü noktanın arası şerit metreyle ölçülür, ölçülen mesafe masa hakemince cetvele işlenir.
- Takımdaki her oyuncu sıra ile birer atış yapar (yeterli zaman olması durumunda ikişer atış da yaptırılabilir).
- Atışlar sonunda tüm oyuncuların mesafeleri toplanarak aritmetik ortalaması alınır ve ortalaması en yüksek olan takım yarışı kazanır ve takımlar ortalama atış mesafelerine göre sıralanır.

### 3.6. Oyun Kuralları:

- Ahşap disk atışları, kulvar başlangıç çizgisi veya atış çemberi çizgisinin gerisinden başlar.
- Atış sırasında ayağı çizgiye basan veya çizgiyi geçen oyuncunun atışı ölçülmez. Atışı geçersiz sayılır ve mesafe cetvele "0" olarak işaretlenir.
- Ahşap disk, atış yapan oyuncu tarafından istenildiği şekilde atılabilir. Belli bir atış şekli ile sınırlama yapılmaz.
- Atış yapan oyuncu, ahşap diski seyircilerin olduğu tarafa atmamak için azami gayreti ve dikkati göstermelidir. Ayrıca bu hususta organizasyon yönetimince gerekli önlemler de alınır.
- Ahşap diskin kulvar dışına düşmesi halinde, düştüğü noktanın kulvar eksenindeki izdüşümünden ölçüm yapılır.









#### 4. KOZALAK TOPLAMA

#### 4.1. Gerekli Malzemeler:

- Kulvar sayısı kadar büyük boy plastik kova (50 litrelik).
- Plastik kovaları dolduracak miktardan daha fazla çam kozalağı.

#### 4.2. Kulvar:

Bu oyunda, "Birinci Bölüm/Tanımlar" başlığı altında tarif edilen kulvar kullanılır.

#### 4.3. Hakemler:

Başhakem (1 kişi), kronometre hakemi (her kulvar için 1 kişi), kontrol hakemi (her kulvar için 2 kişi), masa hakemi (kulvar sayısına göre 1 veya 2 kişi).

#### 4.4. Oyuncu Sayısı:

Her takım en az 3 erkek ve 3 kadın olmak üzere 6 asıl oyuncudan oluşur. Organizasyon tarafından yedek oyuncu bulundurulmasına karar verilmişse yedek oyuncu da olabilir. Sayısı noksan olan takım, istediği takdirde bu şekilde yarışmaya devam edebilir.

#### 4.5. Oynanış Şekli:

- Takım kaptanının belirlediği ilk 3 oyuncu (kadın ve erkek karışık olabilir), başhakemin işaretiyle birlikte başlangıç çizgisinden koşarak kulvar sonuna gider ve yerde dağınık halde bulunan kozalakları toplayarak, başlangıç noktasındaki boş kovaya götürüp doldururlar. Aynı oyuncular, kontrol hakeminin işaretiyle birlikte dolan kovayı kulvar sonuna götürüp boşaltırlar ve boş kovayı tekrar başlangıç çizgisine getirirler.
- Başlangıç çizgisine getirilen boş kova çizgi dışına yerleştirildiği andan itibaren, takımın diğer 3 oyuncusu koşarak kulvar sonuna gider ve yerde dağınık halde bulunan kozalakları toplayarak, başlangıç noktasındaki boş kovaya götürüp doldururlar. Aynı oyuncular, kontrol hakeminin işaretiyle birlikte dolan kovayı kulvar sonuna götürüp boşaltırlar ve boş kovayı tekrar başlangıç çizgisine getirirler.
- İki aşamada gerçekleştirilen yarışın toplam süresi kronometre hakemi tarafından tespit edilir ve cetvele işlenmek üzere masa hakemine bildirilir.

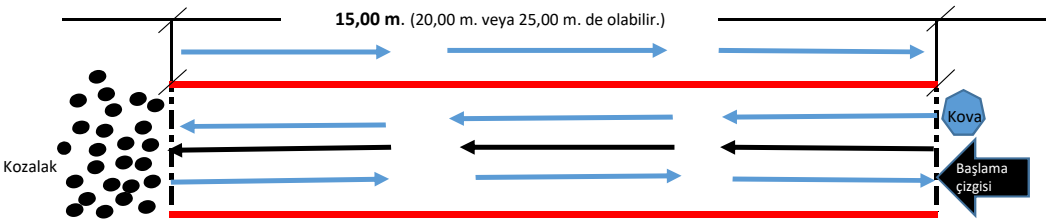




- Kulvarı en kısa sürede tamamlayan takım yarışı kazanır ve takımlar yaptıkları süreye göre sıralanır.

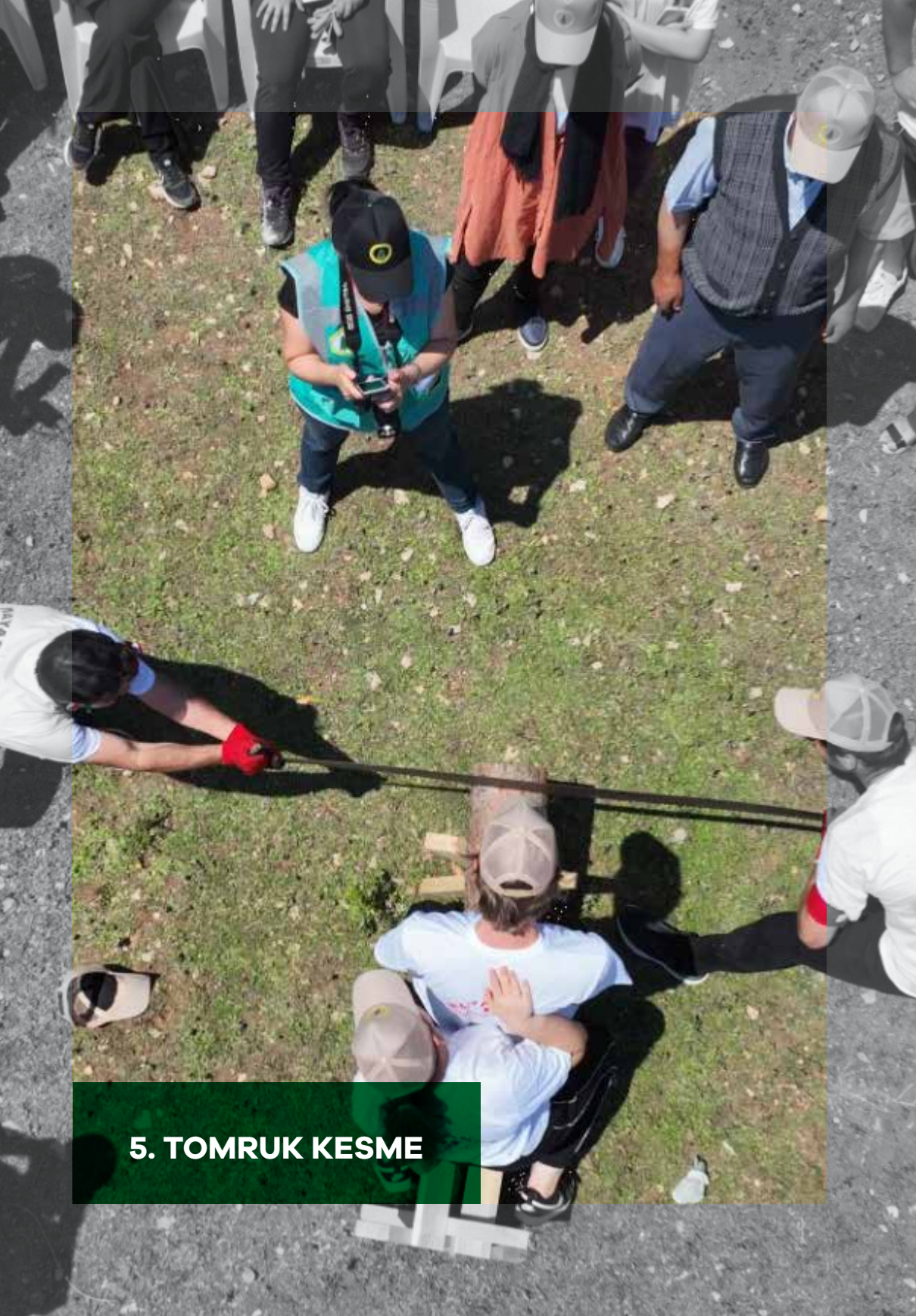
#### 4.6. Oyun Kuralları:

- Kozalaklar, her bir takım için belirlenmiş kulvarlar içinde taşınır. Diğer kulvara geçen oyuncular, kontrol hakemleri veya başhakem tarafından ikaz edilerek kendi kulvarına geçmesi sağlanır.
- Kozalaklar elde, avuçta, kucakta veya yarışma süresinde giyeceği formanın (organizasyon yönetimince verilecek tişört) eteğinde taşınır; hiçbir şekilde, başkaca yardımcı malzeme veya giysi yardımıyla taşınamaz.
- Kasti olarak diğer kulvarlara birden fazla geçilmesi, verilen tişört (forma) dışında giysilerle taşıma yapılması halinde; kurala aykırı yapılan taşımanın miktarı dikkate alınarak, hakemlerin birlikte alacağı kararla takım oyundan diskalifiye edilir veya kararlaştırılacak saniye kadar süre ilave edilir. Takımın diskalifiye edilmesi kararı çıkarsa cetvele "diskalifiye" ibaresiyle süre "0" olarak işlenir.
- Dolu kova kulvar sonuna taşınırken düşürülürse veya değişik nedenlerle içindeki kozalaklar dökülürse, dökülen kozalaklar tekrar kovaya doldurularak yarışmaya devam edilir. Kozalakların tamamı doldurulmadan yarışa devam edilmez. Dökülen kozalaklar toplanmadan yarışa devam eden takım diskalifiye edilir.
- Dolu kova kulvar sonunda boşaltılıp başlangıç çizgisine getirilmesi gerekirken; tamamen boşaltılmadan başlangıç çizgisine getirilmesi halinde ikinci 3'lü yarışa devam ettirilmez. İlk 3'lünün kovayı tamamen boşaltıp getirmesinden sonra ikinci 3'lü yarışmaya başlar. Bu kurala aykırı hareket eden takım yarışa devam ettirilmez ve takım diskalifiye edilerek, cetvele "diskalifiye" ibaresiyle süre "0" olarak işlenir.









## 5. TOMRUK KESME

## 5.1. Gerekli Malzemeler (Bir kulvar için):

- 20-30 Cm çapında ve 2/2,5/3 metre boyunda tomruk (kesilecek tomrukların çap ve boyları aynı olmalıdır),
- Kolastar (iki kişinin kullandığı büyük testere),
- Üzerine kesilecek tomruğun yerleştirileceği düzenek, tezgâh (sıpa),
- Oyuncular için kişisel koruyucu donanım (baret, şeffaf gözlük, eldiven vb.).

## 5.2. Kulvar:

Bu oyun için ayrıca kulvar hazırlanmaz. Yarış, tribün önünde seyircilerin rahatça görebileceği emniyetli mesafede hazırlanmış özel düzenekler üzerinde yapılır.

## 5.3. Hakemler:

Başhakem (1 kişi), kronometre hakemi (her takım için 1 kişi), kontrol hakemi (her takım için 1 kişi), masa hakemi (takım sayısına göre 1 veya 2 kişi).

## 5.4. Oyuncu Sayısı:

Her takım en az 3 erkek ve 3 kadın olmak üzere 6 asıl oyuncudan oluşur. Organizasyon tarafından yedek oyuncu bulundurulmasına karar verilmişse yedek oyuncu da olabilir. Bu oyunda, takım kaptanının belirleyeceği 4 oyuncu yarışır. 2 oyuncu testereyi kullanırken diğer 2 oyuncu da tomruğu düzenek üzerinde sabit tutar. Sayısı noksan olan takım, istediği takdirde bu şekilde yarışmaya devam edebilir.

## 5.5. Oynanış Şekli:

- Yarış, takım kaptanı tarafından önceden belirlenmiş kesici ve tutucu oyuncuların, özel düzenek üzerine konulmuş tomruğun başında hazır bulunmasından sonra, başhakemin işaretiyle başlar.
- 2 oyuncu tomruğun düzenek üzerinde sabit kalmasını sağlar, diğer 2 oyuncu kolastarı (testere) kullanır.



- Kesilen ahşap disk, ana gövdeden ayrıldığı an işlem tamamlanmış olur.
- Kesimin başlangıcı ile bitişi arasındaki süre kronometre hakemi tarafından tespit edilir ve masa hakemine bildirilerek cetvele işlenir.
- Kesme işlemini en kısa sürede tamamlayan takım yarışını kazanır ve takımlar yaptıkları süreye göre sıralanır.

## 5.6. Oyun Kuralları:

- İş sağlığı ve güvenliği açısından; oyuncular, kişisel koruyucu donanımı giymeden yarışa başlayamazlar.
- Tomruğu özel düzenek üzerinde sabitleyen ve kesim işlemini yapan oyuncular iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uymak zorundadır. Kontrol hakemleri yarışmacıları bu konuda ikaz edecektir.
- Tomruk kesme işlemi, önceden hazırlanmış özel düzenek üzerinde yapılır. Özel düzenek dışında herhangi bir yerde kesim işlemi yapılamaz.
- Tomruğu sabit tutmakla görevli oyuncular dışında, takım oyuncularından veya dışarıdan sabit tutma işlemine yardım edilmez.
- Takımdaki diğer oyuncular, kesim esnasında yorulan takım arkadaşının yerine geçebilir. Yani sadece kesicilerde oyuncu değişikliği yapılabilir.
- İş sağlığı ve güvenliği kurallarına ikaza rağmen uymamaya devam eden takım oyundan diskalifiye edilir ve cetvele "diskalifiye" ibaresiyle süre "0" olarak işlenir.









**6. AĞAÇ YAŞI TESPİTİ  
(YILLIK HALKA SAYMA)**

**MAK**

## 6.1. Gereklil Malzemeler:

Takım sayısı kadar;

- 5-7 cm kalınlığında, 35-40 cm çapında yıllık halkaları net olarak görülebilen ahşap disk,
- Kürdan veya ince uçlu çivi,
- 5x10 cm ebadında kağıt,
- Kalem.

## 6.2. Kulvar:

Bu oyun için ayrıca kulvar hazırlanmaz. Yarış, tribün önünde seyircilerin rahatça görebileceği emniyetli mesafeye konulan masalar üzerinde veya yerde yapılır.

## 6.3. Hakemler:

Başhakem (1 kişi), kronometre hakemi (her takım için 1 kişi), masa hakemi (1 kişi).

## 6.4. Oyuncu Sayısı:

Her takım 3 erkek ve 3 kadın olmak üzere 6 oyuncudan oluşur. Sayısı noksan olan takım, istediği takdirde bu şekilde yarışmaya devam edebilir.

## 6.5. Oynanış Şekli:

- Her takıma bir adet ahşap disk ve yıllık halkaların sayımı için 3 dakika süre verilir. Yarış başhakemin işaretiyle başlar.
- Takımlar, yıllık halka sayım işleminin tamamlandığını beyan ettikleri anda kronometre hakemi süreyi tespit eder ve takım adı ile kaptanın imzasının olduğu sayım tutanağını alarak masa hakemine iletir. Tespit edilen ağaç yaşı ve süre, masa hakemince cetvele işlenir.
- Ağaç yaşını, verilen sürede doğru bilen takım yarışı kazanır.



- Doğru tahminde takımlar arasında eşitlik olması halinde; takımların derecesi süreler dikkate alınarak belirlenir.

## 6.6. Oyun Kuralları:

- Yıllık halkaları doğru sayan takımlar öncelikle değerlendirilir.
- Doğru yıllık halka sayısını bulan takım birden fazlaysa, sayım süreleri dikkate alınarak takımların dereceleri belirlenir. Sürelerde de eşitlik olması halinde kura çekilerek derecelendirme yapılır.
- Takımlara verilen 3 dakikalık süre içerisinde sayım yapmayan, bilerek sayımdan vazgeçen veya imzalı sayım pusulasını kronometre hakemine teslim etmeyen takım, oyundan diskalifiye edilir ve cetvele "diskalifiye" ibaresiyle süre "0" olarak işlenir.









## 7. FIDAN TÜRLERİNİ TANIMA

## 7.1. Gerekli Malzemeler:

- Orman içerisinde görülen çeşitli bitkilere ait 10-15 adet tüplü fidan,
- Her takım için 1 adet olmak üzere sekreterlik, yeteri kadar A4 kâğıdı ve kalem,
- Üzerinde fidanların teşhir edileceği masa.

## 7.2. Kulvar:

Bu oyun için ayrıca kulvar hazırlanmaz. Yarış, tribün önünde seyircilerin rahatça görebileceği emniyetli mesafeye konulan masa üzerinde yapılır.

## 7.3. Hakemler:

Başhakem (1 kişi), kronometre hakemi (her takım için 1 kişi), masa hakemi (1 kişi).

## 7.4. Oyuncu Sayısı:

Her takım 3 erkek ve 3 kadın olmak üzere 6 oyuncudan oluşur. Sayısı noksan olan takım, istediği takdirde bu şekilde yarışmaya devam edebilir.

## 7.5. Oynanış Şekli:

- Takımların tanıtım masasındaki fidanları incelemeleri için fidan sayısına göre 3 ile 5 dakika süre verilir.
- Yarışma, baş hakemin işaretiyle başlar.
- Takımlar, tanıtım masasındaki fidanları inceler. Takım kesin kararını verip fidan numarasını esas alarak tür isimlerini bir pusulaya yazar ve takım kaptanınca imzalanmış olarak kronometre hakemine verdiği anda süre tespiti yapılır.
- Kronometre hakemi tarafından tespit edilen süre ve pusula masa hakemince değerlendirilerek cetvele işlenir.
- Yarışı, türleri en fazla doğru tespit eden takım kazanır. Doğru bilinen tür sayılarının eşitliği durumunda, derecelendirme süreler dikkate alınarak yapılır.



## 7.6. Oyun Kuralları:

- Takımlar fidan tanıma işlemini kendilerine verilen süre içerisinde tamamlamak zorundadır. Verilen sürenin bitmesini beklemeden de pusulalarını verebilirler.
- Fidan adlarının tamamını doğru bilen takımlar öncelikle değerlendirilir.
- Takımlara verilen süre içerisinde fidanları tanıyıp, imzalı sayım pusulasını kronometre hakemine teslim etmeyen veya bilerek vazgeçen takım oyundan diskalifiye edilir ve cetvele "diskalifiye" ibaresiyle süre "0" olarak işlenir.







ур. Бол. Державинский

52

05-52  
T-D-8

54

18

9

10

13

35  
13

138

## 8. HARİTA OKUMA (ORYANTİRİNG)

280 300 320  
DECLINATION WEST



## 8.1. Gerekli Malzemeler:

Takım sayısı kadar;

- Yarışma alanının ölçekli haritası veya planı,
- Pusula,
- Bulunması istenilen nokta sayısı kadar farklı mesaj, not veya obje.
- Not defteri ve kalem.

## 8.2. Kulvar:

Bu oyun için yarış alanının tamamı kullanılır.

## 8.3. Hakemler:

Başhakem (1 kişi), kronometre hakemi (her takım için 1 kişi), masa hakemi (1 kişi).

## 8.4. Oyuncu Sayısı:

Her takım 3 erkek ve 3 kadın olmak üzere 6 oyuncudan oluşur. Sayısı noksan olan takım, istediği takdirde bu şekilde yarışmaya devam edebilir.

## 8.5. Oynanış Şekli:

- Organizasyon yönetimi tarafından önceden yarış alanında her takım için ayrı ayrı noktalar tespit edilip buralara mesaj, not veya bir obje saklanır. Noktalar takımlara verilecek ölçekli harita veya plan üzerinde işaretlenir.
- Yarış, organizasyon yönetimi tarafından belirlenmiş yerden, başhakemin işaretiyle başlar.
- Takımlar, harita veya plan üzerinde işaretli noktalara ulaşarak orada saklanmış mesaj, not veya objeleri alarak başlangıç noktasına ulaşmalıdırlar. Bu süre kronometre hakemi tarafından tespit edilir. Mesajlar. Notla veya objelerin doğruluğu hakemler tarafından kontrol edilir.



- Kronometre hakemi tarafından tespit edilen süre ve doğru mesaj sayısı masa hakemince cetvele işlenir.
- Yarışta noktaların tamamını doğru bularak başlangıç noktasına ulaşan takım yarışı kazanır. Eşitlik durumunda, derecelendirme için süreler dikkate alınır. Süreler de eşitse kura çekilir.

## 8.6. Oyun Kuralları:

- Takımlar, kendilerine verilen harita veya planda işaretlenen/koordinatları verilen noktaları bulmakla yükümlüdür. Bitiş noktasına kendi noktalarındaki mesaj, not veya objeyi getirmeleri gerekir.
- Yanlışlıkla başka takımın noktası bulunmuşsa, noktaya herhangi bir müdahale yapmaması gerekir. Noktadaki mesaj, not veya objeyi yok etmek yasaktır. Bu hükme aykırı işlem yapan takım diskalifiye olur ve nokta hangi takım ait ise o noktayı bulmuş olarak kabul edilir.
- Süresi içerisinde yarışı tamamlayamayan veya oyundan çekildiklerini beyan eden takım oyundan diskalifiye edilir ve cetvele "diskalifiye" ibaresiyle süre "0" olarak işlenir.









## 9. BİTKİ TOHUMLARINI TANIMA

## 9.1. Gerekli Malzemeler:

- Orman içerisinde görülen çeşitli bitkilere ait 10-15 adet tohum paketi,
- Her takım için 1 adet olmak üzere sekreterlik, yeteri kadar A4 kâğıdı ve kalem,
- Üzerinde tohum paketlerinin teşhir edileceği masa.

## 9.2. Kulvar:

Bu oyun için ayrıca kulvar hazırlanmaz. Yarış, tribün önünde seyircilerin rahatça görebileceği emniyetli mesafeye konulan masa üzerinde yapılır.

## 9.3. Hakemler:

Başhakem (1 kişi), kronometre hakemi (her takım için 1 kişi), masa hakemi (1 kişi).

## 9.4. Oyuncu Sayısı:

Her takım 3 erkek ve 3 kadın olmak üzere 6 oyuncudan oluşur. Sayısı noksan olan takım, istediği takdirde bu şekilde yarışmaya devam edebilir.

## 9.5. Oynanış Şekli:

- Takımların tanıtım masasındaki tohum paketlerini incelemeleri için paket sayısına göre 3 ile-5 dakika süre verilir.
- Yarışma, baş hakemin işaretiyle başlar.
- Takımlar, tanıtım masasındaki tohum paketlerini inceler. Takım kesin kararını verip paket numarasını esas alarak tür isimlerini bir pusula ya yazar ve takım kaptanınca imzalanmış olarak kronometre hakemine verdiği anda süre tespiti yapılır.
- Kronometre hakemi tarafından tespit edilen süre ve pusula, masa hakemince değerlendirilerek cetvele işlenir.
- Yarışı, türleri en fazla doğru tespit eden takım kazanır. Doğru bilinen tür sayılarının eşitliği durumunda, derecelendirme süreler dikkate alınarak yapılır.



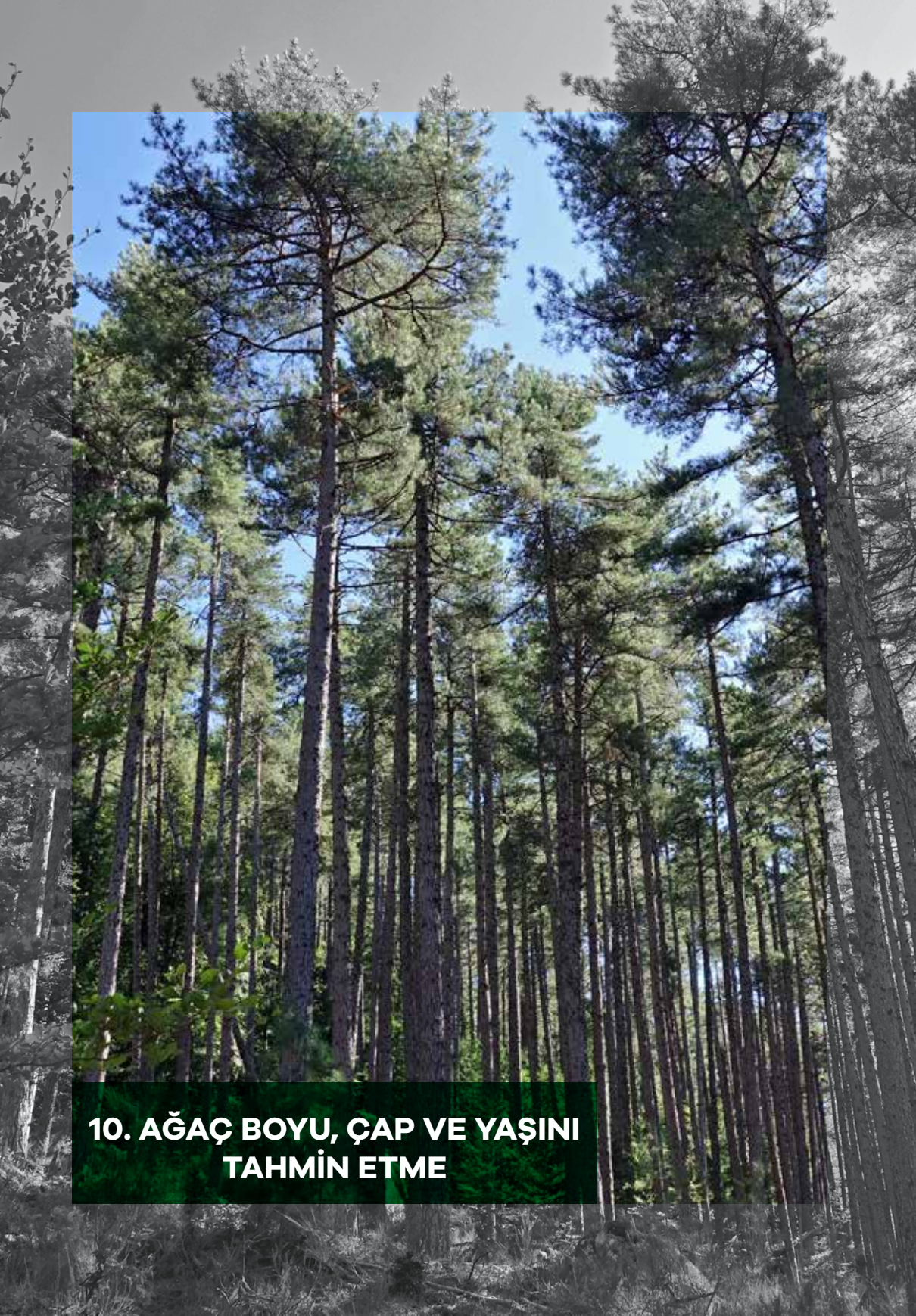
## 9.6. Oyun Kuralları:

- Takımlar tohum türü tanıma işlemini kendilerine verilen süre içerisinde tamamlamak zorundadır. Verilen sürenin bitmesini beklemeden de pusulalarını verebilirler.
- Tohum türü adlarının tamamını doğru bilen takımlar öncelikle değerlendirilir.
- Takımlara verilen süre içerisinde tohumları tanıyıp, imzalı sayım pusulasını kronometre hakemine teslim etmeyen veya bilerek vazgeçen takım oyundan diskalifiye edilir ve cetvele "diskalifiye" ibaresiyle süre "0" olarak işlenir.









## 10. AĞAÇ BOYU, ÇAP VE YAŞINI TAHMİN ETME

## 10.1. Gerekli Malzemeler:

- Yarış alanında mevcut 1 veya 2 ağaç belirlenir, boya veya kurdele ile işaretlenir.
- Her takıma 30 cm'lik plastik cetvel veya çubuk, not kâğıdı ve kalem verilir.

## 10.2. Kulvar:

Bu oyun için ayrıca kulvar hazırlanmaz. Yarış alanında, seyircilerin rahatça görebileceği yerde yapılır.

## 10.3. Hakemler:

Başhakem (1 kişi), kronometre hakemi (her takım için 1 kişi), masa hakemi (1 kişi).

## 10.4. Oyuncu Sayısı:

Her takım 3 erkek ve 3 kadın olmak üzere 6 oyuncudan oluşur. Sayısı noksan olan takım, istediği takdirde bu şekilde yarışmaya devam edebilir.

## 10.5. Oynanış Şekli:

Ağacın boy, çap ve yaş tahmini için takımlara verilen maksimum süre 5 dakikadır.

Yarışma, başhakemin işaretiyle başlar.

Takımlar, organizasyon yönetimince önceden belirlenerek işaretlenmiş ağacın boy, çap ve yaşını alet kullanmadan (ölçüm yapmadan) karşıdan bakarak tahmin ederler. Tahminler, kağıda takım adı ile birlikte yazılır ve takım kaptanı tarafından imzalanarak kronometre hakemine verilir.

Kronometre hakemi, imzalı kağıdı aldığı anda süreyi durdurur, kağıdı ve süreyi cetvele işlenmek üzere masa hakemine verir.

Ağacın çap, boy ve yaşını doğru veya doğruya en yakın tahmin eden takım yarışı kazanır. Eşitlik halinde derecelendirme süreye bakılarak yapılır.





## 10.6. Oyun Kuralları:

Ağaç boy, çap ve yaşını hesaplarken, boy ölçer, kumpas, artım burgusu vb. ekipman kullanılamaz. Aritmetik hesaplamalar için hesap makinesi kullanmak serbesttir.

Puanlamada tam puan olarak; ağacın yaşı için 40, çapı için 30, yaşı için 30 puan esas alınır. Tahminlerin tam, yakın veya uzak oluşuna göre hakemlerce puan değerlendirmesi yapılır. Değerlendirme esasları önceden takımlara bildirilir.

Verilen maksimum süre içerisinde ağaç boy, çap ve yaşını tahmin edemeyen takım oyundan diskalifiye edilir ve cetvele "diskalifiye" ibaresiyle süre "0" olarak işlenir.







## 11. AHŞAP KASA ÇAKMA



### 11.1. Gerekli Malzemeler:

Her takım için;

- Organizasyon yönetimince önceden belirlenmiş sandık türü ve ebatlarına uygun tahtalar ve köşe elemanları,
- Yeterli miktarda çivi,
- 1 adet çekiç
- Sandık çakma tezgâhı olarak kullanılacak masa.

### 11.2. Kulvar:

Bu oyun için ayrıca kulvar hazırlanmaz. Yarış, tribün önünde seyircilerin rahatça görebileceği emniyetli mesafeye konulan masa üzerinde yapılır.

### 11.3. Hakemler:

Başhakem (1 kişi), kronometre hakemi (her takım için 1 kişi), kontrol hakemi (her takım için 1 kişi) masa hakemi (1 kişi).

### 11.4. Oyuncu Sayısı:

Her takım 3 erkek ve 3 kadın olmak üzere 6 oyuncudan oluşur. Sayısı noksan olan takım, istediği takdirde bu şekilde yarışmaya devam edebilir.

### 11.5. Oynanış Şekli:

- Yarışmada sandık çakımı için verilen maksimum süre (5 veya 10 dakika), organizasyon yönetimince önceden takımlara bildirilir.
- Yarışma, başhakemin işaretiyle başlar.
- Takım, verilen malzemeleri kullanarak sandığı tamamlar.
- Takım kaptanınca, sandığın montaj işinin tamamladığı beyan edildiği anda kronometre hakemi süreyi tespit eder.
- Tamamlandığı beyan edilen sandık, baş hakem ve kontrol hakemi tarafından denetlenir. Noksanlık yoksa ve kullanılabilir durumda bir



ambalaj sandığı ise 100 tam puan verilir. Noksanlıkları varsa, tam puandan noksanlık oranında puan düşülerek hesaplama yapılır.

- Kronometre hakemi tarafından tespit edilen süre ve sandık çakma puanı masa hakemince cetvele işlenir.
- Tam puan veya en yüksek puanı alan takım yarışı kazanır. Puanlamada eşitlik söz konusu olursa, bitirme süreleri dikkate alınır ve derecelendirme süreye göre yapılır.

### 11.6. Oyun Kuralları:

- Her takım kendilerine verilen malzeme ile ambalaj sandığı montajını yapar.
- Takımlar verilen maksimum süre içerisinde yarışı bitirmek zorundadır.
- Takımlar, kendilerine verilen sandık elma vb. sebze meyve sandığı ise üst tahtalarını çakmadan sandık içinde sandığın üstünü kapatacak tam sayıda yerleştirerek, domates sandığı ise tüm parçaları birleştirmek suretiyle hazır olduklarını belirmelidirler.
- Sandık çakma işlemini verilen süre içerisinde hiç yapamayan takım oyundan diskalifiye edilir ve cetvele "diskalifiye" ibaresiyle süre "0" olarak işlenir.







## 12. ORMAN YANGINI SÖNDÜRME

## 12.1. Gerekli Malzemeler:

Her takım için;

- Açıklık alanda, toprakta 1,50-2,00 metre çapında ve 10 cm derinliğinde kazılmış ateş çukuru,
- Ateş çukurunda yakılacak dal parçaları, kabuk vb. yanıcı materyal,
- 6 adet tırmık,
- 6 adet plastik su bidonu veya kova.

## 12.2. Kulvar:

Yarış alanında takım sayısı kadar hazırlanmış ateş çukurlarıdır.

## 12.3. Hakemler:

Başhakem (1 kişi), kronometre hakemi (her takım için 1 kişi), kontrol hakemi (her takım için 1 kişi) masa hakemi (1 kişi).

## 12.4. Oyuncu Sayısı:

Her takım 3 erkek ve 3 kadın olmak üzere 6 oyuncudan oluşur. Sayısı noksan olan takım, istediği takdirde bu şekilde yarışmaya devam edebilir.

## 12.5. Oynanış Şekli:

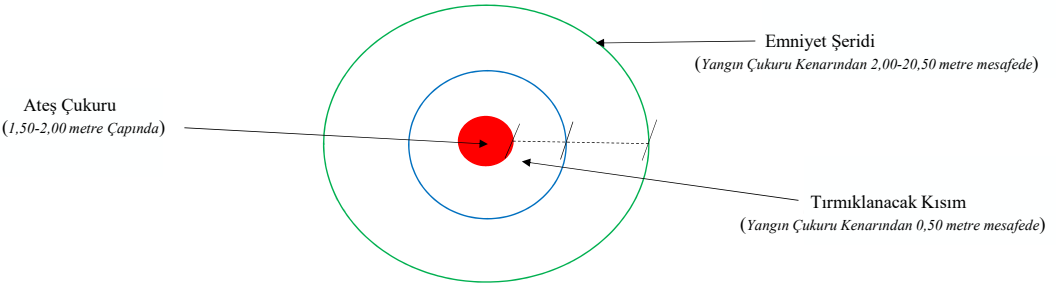
- Yarış, ateş çukurundaki yanıcı materyalin yakılmasından sonra baş hakemin işaretiyle başlar. Yangın söndürme süresi olarak maksimum 10 dakika verilir.
- Takım oyuncuları kaptanın yönlendirmeleri ile yangın etrafında önce 50,00 cm genişliğindeki şeritte tırmıkla temizlik yapar (mineral toprak açığa çıkıncaya kadar).
- Tırmıklama işlemi tamamlanınca yangın çukurundaki ateş, su bidonu veya kovalarla su dökülerek, takım kaptanın talimatları doğrultusunda söndürülür.
- Takım kaptanınca, yangının söndürüldüğü beyan edildiği anda kronometre hakemi süreyi tespit eder.



- Ateş çukuru, baş hakem ve kontrol hakemince kontrol edilerek sönüp sönmediği denetlenir. Ateş tamamen söndürülmüşse 100 tam puan verilir. Noksanlıkları varsa noksanlık oranında puan düşülerek takımın alacağı puan hesaplanır.
- Kronometre hakemi tarafından tespit edilen süre ve yangın söndürme puanı masa hakemince cetvele işlenir.
- Tam puan veya en yüksek puanı alan takım yarışı kazanır. Puanlamada eşitlik söz konusu olursa, bitirme süreleri dikkate alınır ve derecelendirme süreye göre yapılır.

## 12.6. Oyun Kuralları:

- Çukurun kenarından itibaren en az 2,00-2,50 metre mesafede, ateşin yayılmasını önleyecek tedbirlerin alınması zorunludur.
- Her takım kendilerine verilen ateş çukurunda çalışır. Takım kaptanı yangın amiridir. Söndürme işlemine katılmaz, yönetir. Takımlar verilen süre içerisinde yarışı bitirmek zorundadır.
- Yangın söndürme işlemi önce tırmıkla yapılacak işlem tamamlanmalıdır. Su ile söndürme daha sonra yapılmalıdır.
- Değerlendirmede Tırmıklama işlemi 50 puan, su ile söndürme işlemi 50 puan olup hakemler bu puan durumlarına göre işlemlerdeki noksanlık oranına göre takım puanını belirler.
- Yangın söndürme işlemini verilen süre içerisinde hiç tamamlamayan takım, oyundan diskalifiye edilir ve cetvele "diskalifiye" ibaresiyle süre "0" olarak işlenir.









### 13. BALTA İLE ODUN YARMA

### 13.1. Gerekli Malzemeler:

Her takım için;

- Takımdaki oyuncu sayısı kadar 15-20 cm çap ve 30 cm boyunda odun,
- 1 adet balta,
- 1 adet kırılmış odunların istiflendiği istif ölçeği veya odun sandığı,
- Oyuncular için kişisel koruyucu donanım (baret, şeffaf gözlük, eldiven vb.).

### 13.2. Kulvar:

Bu oyun için ayrıca kulvar hazırlanmaz. Yarış, tribün önünde seyircilerin rahatça görebileceği emniyetli bir mesafede yapılır.

### 13.3. Hakemler:

Başhakem (1 kişi), kronometre hakemi (her takım için 1 kişi), kontrol hakemi (her takım için 1 kişi), masa hakemi (1 kişi).

### 13.4. Oyuncu Sayısı:

Her takım 3 erkek ve 3 kadın olmak üzere 6 oyuncudan oluşur. Sayısı noksan olan takım, istediği takdirde bu şekilde yarışmaya devam edebilir.

### 13.5. Oynanış Şekli:

Yarışma baş hakemin işareti ile başlar.

Yarma işlemi takım kaptanınca belirlenmiş oyuncu sıralamasına göre tek tek yapılır.

Her oyuncu 1 adet odunu boyuna olarak 4 parçaya ayırır (yarar). Yarma işlemi tamamlanınca yarılmış odunlar sandığa veya istif aparatına konulur.

Takımdaki her oyuncunun süresi kronometre hakemi tarafından tespit edilir. Takım süresi ise tüm oyuncuların aritmetik ortalaması alınarak bulunur.





Kronometre hakemi tarafından tespit edilen takım ortalama süresi masa hakemince cetvele işlenir.

Yarışı aritmetik ortalaması en düşük olan takım kazanır ve derecelendirme ortalama süreye göre yapılır. Süre eşitliği olması halinde kazanan takım kura ile tespit edilir.

### 13.6. Oyun Kuralları:

Organizasyon yönetimince gerekli iş sağlığı ve güvenliği tedbirleri alınmalıdır.

İşlem yapan yarışmacının yakınında kimse bulunmaz. Hakemler ve diğer oyuncular yarışı emniyetli mesafeden takip ederler.

İşlem yapan yarışmacı istediği stilde yarma işlemini gerçekleştirebilir. Ancak odun her halükarda boyuna 4 parçaya bölünmelidir.

Oyuncular, yarma işleminde kendilerine verilen balta dışında başkaca kesici ve parçalayıcı alet kullanamaz.

Yarma işlemini yapamayan yarışmacının süresi, takımlardaki tüm oyuncular arasından en fazla sürede yarma işlemi yapan oyuncunun süresine 10 saniye eklenmek suretiyle hesaplanır.

## EKLER:

### Oyuncu Taahhütname örneği:

#### TAAHHÜTNAME

Adı ve Soyadı :  
TC Kimlik No :  
Cep Telefonu :  
E-posta adresi :  
Adresi :  
Üniversitesi :  
Fakülte ve Bölümü :

Yukarıda kimlik bilgileri yazılı olan ben, kendi adıma ve varislerim, yöneticilerim, şahsi ve hukuki temsilcilerim adına, .../07/2023 tarihinde yapılacak "Orman Oyunları Olimpiyatı" öncesi ve sonrasında, aktiviteler esnasında başıma gelebilecek herhangi bir sakatlık, kaza, hasar ve ölüm durumlarında; organizatörlerin, organizasyonda görevli kişilerin, organizasyon temsilcilerinin sorumlu tutulmayacağını, her türlü sorumluluğun şahsıma ait olduğunu; Orman Oyunları Olimpiyatı kapsamında yapılacak yarışlara katılmam için tıbbi bakımdan hiçbir engelimin olmadığını, fiziksel olarak yeterli olduğumu beyan ediyor; yarışlar sırasında çekilmiş şahsıma ait her türlü fotoğraf ve film kaydının, reklam dahil tüm yasal amaçlı kullanımlarına izin veriyorum.

.../.../2023

İmza







## **TOD - Türkiye Ormancılar Derneği**

Tuna Caddesi No:5/8

Kızılay / Ankara

**T.** 0.312 433 84 13 **F.** 0 312 433 26 64

**E.** tod1924@ormancilardernegi.org



[www.ormancilardernegi.org](http://www.ormancilardernegi.org)



Türkiye Ormancılar Derneği



@ormancilarderne



türkiyeormancilardernegi