

Basketbol Oyun Kuralları **2018**





TÜRKİYE BASKETBOL FEDERASYONU

Kuruluş: 1959

Ankara : Ankara Spor Salonu,
06330 Gar
Ankara, Türkiye

Telefon: +90 312 309 91 91

Faks: +90 312 309 92 92

İstanbul : TBF Binası,
10. Yıl Caddesi,
34020 Zeytinburnu,
İstanbul, Türkiye

Telefon: +90 212 414 77 00

Faks: +90 212 679 74 30

E-posta : tbfbf.org.tr

Web : www.tbfbf.org.tr

Başkan : Hidayet TÜRKOĞLU

MHK Başkanı : Recep ANKARALI

Genel Sekreter : Serbülent ŞENGÜN



Resmi Basketbol Kuralları 2018

Onaylayan

FIBA Genel Kurulu

Mies, İsviçre 16 Haziran 2018

1 Ekim 2018 tarihinden sonra geçerlidir.

** Bu kitap, 2018 FIBA Resmi Basketbol Kurallarının tercümesidir. Kitabın idari ve mali tanımlamalarındaki FIBA otoritesindeki bölümler için TBF yönergeleri dikkate alınacaktır.*

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	3
DİYAGRAMLAR TABLOSU	4
KURAL BİR – OYUN	5
MADDE 1 TANIMLAR	5
KURAL İKİ – OYUN SAHASI VE DONANIM	6
MADDE 2 OYUN SAHASI	6
MADDE 3 DONANIM	11
KURAL ÜÇ - TAKIMLAR	12
MADDE 4 TAKIMLAR	12
MADDE 5 OYUNCULAR: SAKATLIK	15
MADDE 6 KAPTAN: GÖREVLERİ VE YETKİLERİ	15
MADDE 7 ANTRENÖRLER: GÖREVLERİ VE YETKİLERİ	15
KURAL DÖRT – OYUN DÜZENLEMELERİ	17
MADDE 8 OYUN SÜRESİ, EŞİTLİK VE UZATMA	17
MADDE 9 BİR ÇEYREĞİN, UZATMANIN YA DA OYUNUN BAŞLAMASI VE SONA ERMESİ	17
MADDE 10 TOPUN STATÜSÜ	18
MADDE 11 BİR OYUNCUNUN VE BİR HAKEMİN YERİ	19
MADDE 12 HAVAATİŞİ VE POZİSYON SIRASI	19
MADDE 13 TOPLA OYNAMA	21
MADDE 14 TOPUN KONTROLÜ	21
MADDE 15 ATIŞ HALİNDEKİ OYUNCU	21
MADDE 16 SAYI: ZAMANI VE DEĞERİ	22
MADDE 17 TOPUN OYUNA SOKULMASI	23
MADDE 18 MOLA	24
MADDE 19 OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ	26
MADDE 20 HÜKMEN YENİLGİ	27
MADDE 21 KENDİLİĞİNDEN YENİLGİ	28
KURAL BEŞ - İHLALLER	29
MADDE 22 İHLALLER	29
MADDE 23 SAHA DIŞI OYUNCU VE SAHA DIŞI TOP	29
MADDE 24 DRIPLİNG	29
MADDE 25 YÜRÜME	30
MADDE 26 3 SANİYE	31
MADDE 27 YAKINDAN SAVUNULAN OYUNCU	31
MADDE 28 8 SANİYE	31
MADDE 29 24 SANİYE	32
MADDE 30 GERİ SAHAYA DÖNEN TOP	34
MADDE 31 SAYIYA YÖNELEN TOP VE MÜDAHALE	35
KURAL ALTI - FAULLER	37
MADDE 32 FAULLER	37
MADDE 33 TEMAS: GENEL PRENSİPLER	37
MADDE 34 KİŞİSEL FAUL	42
MADDE 35 ÇİFT FAUL	42

MADDE 36	TEKNİK FAUL	43
MADDE 37	SPORTMENLİK DIŞI FAUL	44
MADDE 38	DİSKALİFİYE EDİCİ FAUL	45
MADDE 39	KAVGA	47

KURAL YEDİ - GENEL KOŞULLAR **48**

MADDE 40	BİR OYUNCUNUN 5 FAULÜ	48
MADDE 41	TAKIM FAULLERİ: CEZASI	48
MADDE 42	ÖZEL DURUMLAR	48
MADDE 43	SERBEST ATIŞLAR	49
MADDE 44	DÜZELTİLEBİLİR HATALAR	51

KURAL SEKİZ - HAKEMLER, MASA GÖREVLİLERİ, TEKNİK KOMİSER: GÖREVLERİ VE YETKİLER **53**

MADDE 45	HAKEMLER, MASA GÖREVLİLERİ VE TEKNİK KOMİSER	53
MADDE 46	BAŞHAKEM: GÖREVLERİ VE YETKİLERİ	53
MADDE 47	HAKEMLER: GÖREVLERİ VE YETKİLERİ	55
MADDE 48	SAYI GÖREVLİSİ VE YARDIMCI SAYI GÖREVLİSİ: GÖREVLERİ	56
MADDE 49	SÜRE GÖREVLİSİ: GÖREVLERİ	57
MADDE 50	ŞUT SAATİ GÖREVLİSİ: GÖREVLERİ	58

A – HAKEM İŞARETLERİ **60****B – MAÇ KAĞIDI** **68****C – İTİRAZ PROSEDÜRÜ** **76****D – TAKIMLARIN SIRALAMASI** **77****E – MEDYA MOLALARI** **85****KURALLAR FİHRİSTİ** **87****DİYAGRAMLAR TABLOSU**

DİYAGRAM 1	TAM ÖLÇÜ OYUN SAHASI	7
DİYAGRAM 2	KISITLAMALI ALAN	9
DİYAGRAM 3	2 SAYI / 3 SAYI BÖLGESİ	9
DİYAGRAM 4	HAKEM MASASI VE DEĞİŞİKLİK KÜPLERİ	10
DİYAGRAM 5	SİLİNDİR PRENSİBİ	37
DİYAGRAM 6	SERBEST ATIŞLAR SIRASINDA OYUNCULARIN POZİSYONLARI	50
DİYAGRAM 7	HAKEM İŞARETLERİ	67
DİYAGRAM 8	MAÇ KAĞIDI	68
DİYAGRAM 9	MAÇ KAĞIDININ ÜSTÜ	69
DİYAGRAM 10	MAÇ KAĞIDINDA TAKIMLAR (MAÇTAN ÖNCE)	70
DİYAGRAM 11	MAÇ KAĞIDINDA TAKIMLAR (MAÇTAN SONRA)	71
DİYAGRAM 12	DEVAM EDEN SKOR	74
DİYAGRAM 13	ÖZET	75
DİYAGRAM 14	MAÇ KAĞIDININ ALTI	75

Resmi Basketbol Kurallarının tümünde, erkekler için tanımlanan oyuncu, antrenör, hakem, vb. referanslar, kadınlara da uygulanacaktır. Bu tanımlamanın sadece pratik nedenlerle yapıldığı anlaşılmalıdır.

KURAL BİR - OYUN

Madde 1 Tanımlar

1.1 Basketbol oyunu

Basketbol, 5 kişiden oluşan 2 takımla oynanır. Her takımın amacı, rakibin sepetine sayı yapmak ve diğer takımın sayı yapmasını engellemektir.

Oyun, hakemler, masa görevlileri ve varsa, teknik komiser tarafından kontrol edilir.

1.2 Sepet: rakibinin/kendi

Bir takım tarafından hücum edilen sepet, rakibinin sepeti ve bir takım tarafından savunulan sepet, takımın kendi sepetidir.

1.3 Maçın kazananı

Oyun süresinin sonunda daha fazla **maç** sayısı yapmış olan takım, maçın kazananı olacaktır.

KURAL İKİ – OYUN SAHASI VE DONANIM

Madde 2 Oyun Sahası

2.1 Oyun sahası

Oyun sahası (Diyagram 1), düz, engelsiz sert yüzeyli, sınır çizgisinin iç kenarından ölçüldüğünde 28 m uzunluğunda, 15 m genişliğinde olacaktır.

2.2 Geri saha

Bir takımın geri sahası kendi sepetini, arkalığın iç tarafını ve takımın kendi sepetinin arkasındaki dip çizgiyle sınırlı olan oyun sahasını, kenar çizgileri ve orta çizgiyi içerir.

2.3 Ön saha

Bir takımın ön sahası rakibinin sepetini, arkalığın iç tarafını ve rakibinin sepetinin arkasındaki dip çizgiyle sınırlı olan oyun sahasını, kenar çizgileri ve orta çizginin rakibinin sepetine yakın olan iç kenarını içerir.

2.4 Çizgiler

Tüm çizgiler aynı renk ve beyaz ya da diğer kontrast renklerde, 5 cm genişliğinde ve açıkça görülebilir çizilecektir.

2.4.1 Sınır çizgisi

Oyun sahası, dip çizgileri ve kenar çizgileri içeren sınır çizgisiyle sınırlandırılacaktır. Bu çizgiler oyun sahasının parçası değildir.

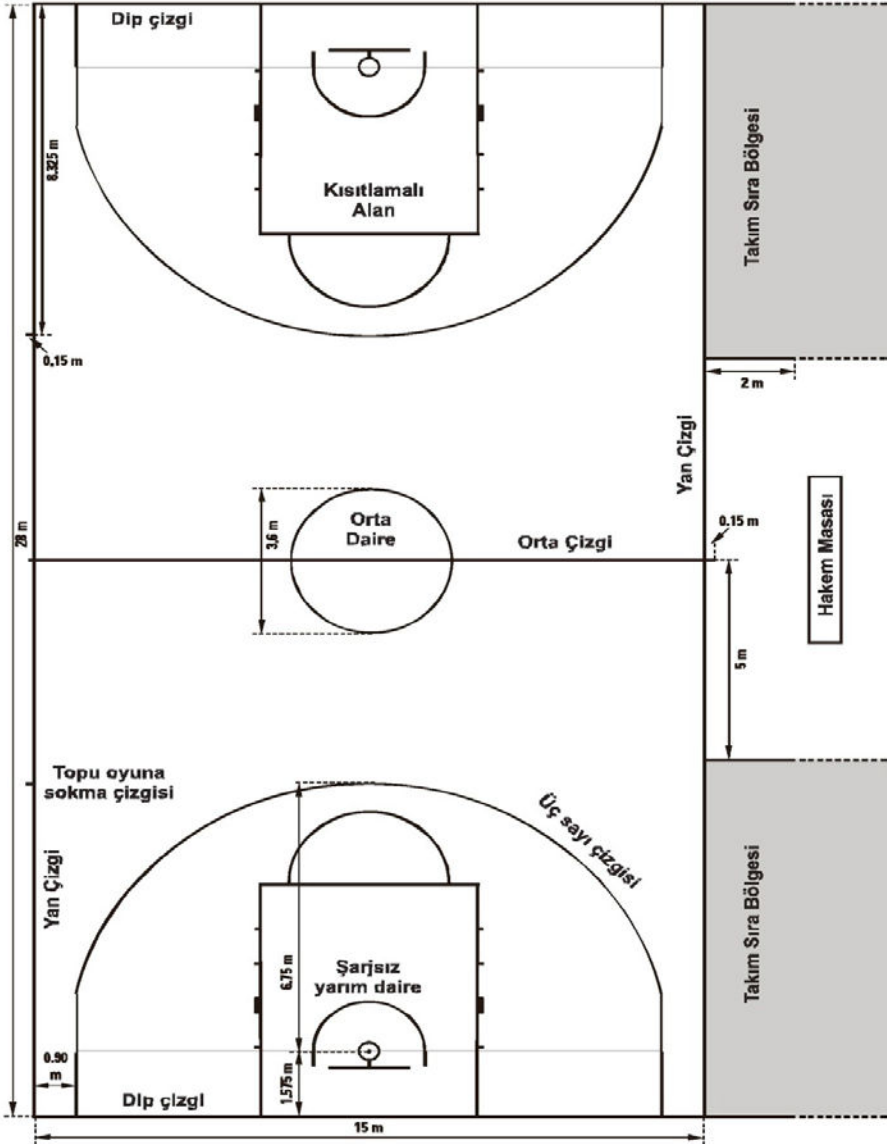
Takım sırasında oturan antrenörler, antrenör yardımcıları, yedekler, oyun dışı oyuncular ve delegasyon üyeleri dahil, herhangi bir engel, oyun sahasından minimum 2 m uzaklıkta olacaktır.

2.4.2 Orta çizgi, orta daire ve serbest atış yarım daireleri

Orta çizgi, kenar çizgilerin orta noktasından, dip çizgilere paralel çizilecektir. Her kenar çizginin 0.15 m ötesine uzayacaktır. Orta çizgi geri sahanın parçasıdır.

Orta daire, oyun sahasının ortasına çizilecek ve yarıçapı, dairenin dış kenarından ölçüldüğünde 1.80 m olacaktır.

Serbest atış yarım daireleri oyun sahasına, yarıçapı, dış kenarından ve serbest atış çizgilerinin orta noktasındaki merkezlerinden ölçüldüğünde 1.80 m çizilecektir (Diyagram 2).



Diyagram 1

Tam ölçü oyun sahası

2.4.3

Serbest atış çizgileri ve kısıtlı malı alanlar, serbest atış ribaunt yerleri

Serbest atış çizgisi her dip çizgiye paralel çizilecektir. En uzak kenarı, dip çizginin iç kenarından 5.80 m uzaklıkta ve 3.60 m uzunluğunda olacaktır. Orta noktası 2 dip çizginin orta noktasını birleştiren hayali çizgi üzerinde olacaktır.

Kısıtlı malı alanlar oyun sahasına çizilmiş, dip çizgilerle, uzatılmış serbest atış çizgileri ve dip çizgilerde başlayan çizgilerle sınırlı, dış kenarları dip çizgilerin orta noktasından 2.45 m ve uzatılmış serbest atış çizgisinin dış kenarlarında sona eren dikdörtgen alanlar olacaktır. Bu çizgiler, dip çizgiler hariç, kısıtlı malı alanın parçasıdır.

Serbest atışlar sırasında oyunculara ayrılan, kısıtlı malı alanların kenarlarındaki serbest atış ribaunt yerleri Diyagram 2'deki gibi çizilecektir.

2.4.4

3 sayı bölgesi

Takımın 3 sayı bölgesi, (Diyagram 1 ve Diyagram 3) rakibin sepetine yakın olan bölge hariç, sınırları aşağıda belirtilen ve içeren oyun sahasının tüm zemini olacaktır.

- Dış kenarı, kenar çizgilerin iç kenarından 0.90 m olan, dip çizgiden ve dip çizgiye dik, 2 paralel çizgi.
- Rakibin sepetinin tam merkezinin altındaki zemin üzerindeki noktadan yayın dış kenarına 6.75 m yarıçaplı bir yay. Dip çizginin orta noktasının yakın kenarından zemindeki noktaya olan uzaklık 1.575 m dir. Yay paralel çizgilerle birleştirilir.

3 sayı çizgisi, 3 sayı bölgesinin parçası değildir.

2.4.5

Takım sırası bölgeleri

Takım sırası bölgeleri Diyagram 1'de gösterildiği gibi, oyun sahasının dışında, 2 çizgi ile sınırlı olarak işaretlenecektir.

Her takım sırası bölgesinde antrenörler, antrenör yardımcıları, yedekler, oyun dışı oyuncular ve delegasyon üyeleri için takım sırası görevlileri için 16 oturma yeri bulunmalıdır. Diğer kişiler takım sırasının arkasında, minimum 2 m uzaklıkta olacaktır.

2.4.6

Topu oyuna sokma çizgileri

Hakem masasının karşısındaki kenar çizgiye, çizgilerin dış kenarı en yakın dip çizginin iç kenarına 8.325 m olan, 0.15 m uzunluğunda 2 çizgi çizilecektir.

2.4.7

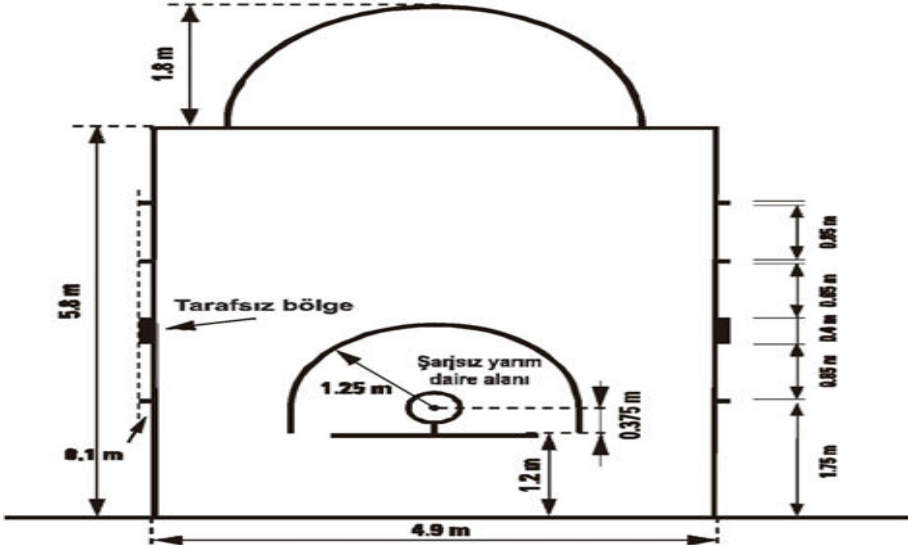
Şarjsız yarım daire alanları

Şarjsız yarım daire çizgileri, oyun sahasına aşağıdakilerle sınırlı olarak çizilecektir.

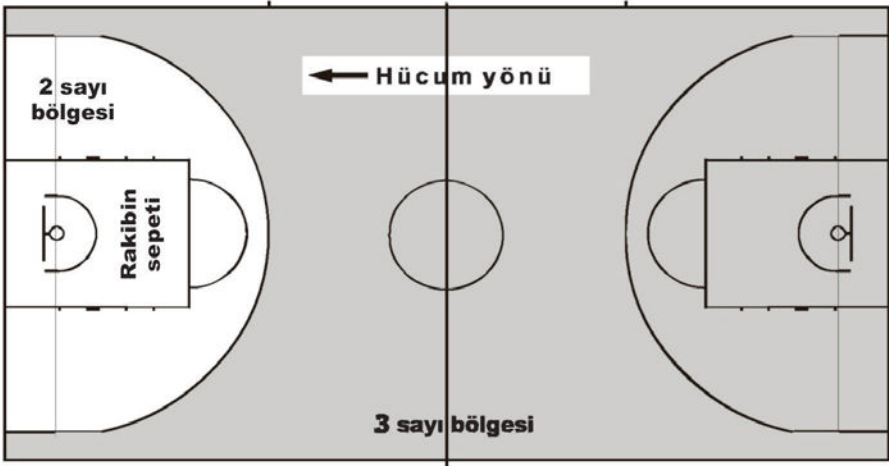
- Sepetin tam merkezinin altındaki zemin üzerindeki noktadan yarım dairenin iç kenarına 1.25 m yarıçaplı bir yarım daire.
- İç kenarı, sepetin tam merkezinin altındaki zemin üzerindeki noktadan 1.25 m uzaklıkta, uzunluğu ve bitmesi dip çizginin iç kenarına 1.20 m uzaklıkta olan, dip çizgiye dik 2 paralel çizgi ile birleştirilir.

Şarjsız yarım daire alanı, paralel çizgilerin sonundan, direkt arkalığın ön kenarının altına hayali çizgilerle tamamlanır.

Şarjsız yarım daire çizgileri, şarjsız yarım daire alanlarının parçasıdır.



Diyagram 2 Kısıtlamalı alan



Diyagram 3 2 sayı / 3 sayı bölgesi

2.5 Hakem masası ve değişiklik küplerinin pozisyonu (Diyagram 4)

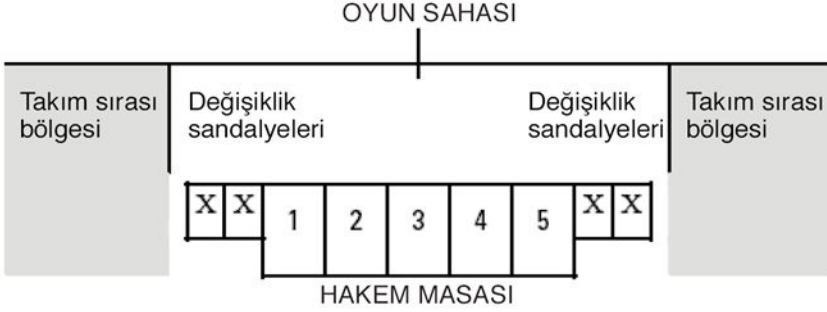
1 = Şut saati görevlisi

3 = Teknik Komiser (varsa)

4 = Sayı görevlisi

2 = Süre görevlisi

5 = Yardımcı sayı görevlisi



Hakem masası ve koltukları bir platformun üstüne yerleştirilmelidir. Sunucu ve/veya (varsa) istatistikçiler masanın yan tarafında ve/veya arkasında oturabilir.

Diyagram 4**Hakem masası ve değişiklik küpleri**

Madde 3 Donanım

Aşağıdaki donanım gerekli olacaktır:

- Pota üniteleri:
 - Arkalıklar
 - Çemberler (baskıya dayanıklı) ve filelerden oluşan sepetler
 - Yastıklama dahil, arkalık destek yapıları
- Toplar
- Oyun saati
- Skorboard
- Şut saati
- Mola süresinin tutulması için kronometre ya da uygun (görülebilir) bir donanım (oyun saati değil)
- 2 ayrı, tamamen farklı ve yüksek sesli işaret, her biri
 - şut saati görevlisi
 - sayı/süre görevlisi içindir.
- Maç kağıdı
- Oyuncu faul göstergeleri
- Takım faul göstergeleri
- Pozisyon sırası oku
- Oyun zemini
- Oyun sahası
- Yeterli ışıklandırma

Basketbol Donanımı ile ilgili daha detaylı açıklama için, Basketbol Donanımı Ek'ine bakın.

KURAL ÜÇ - TAKIMLAR

Madde 4 Takımlar

4.1 Tanım

- 4.1.1 Bir takım üyesi, yaş sınırlamaları dahil, yarışmanın organizasyon biriminin yönetmeliklerine göre bir takım için oynama iznini alan kişidir.
- 4.1.2 Bir takım üyesi, oyun başlamadan önce maç kağıdında yer aldığı anda, diskalifiye edilmediği ve 5 faul almadığı sürece, oynama hakkı vardır.
- 4.1.3 Oyun süresince bir takım üyesi:
- Oyun sahasında olan ve oynama hakkı bulunan, bir oyuncudur.
 - Oyun sahasında olmayan, ancak oynama hakkı bulunan, bir yedektir.
 - 5 faul alan ve oynama hakkı bulunmayan, bir oyun dışı oyuncudur.
- 4.1.4 Oyun arasında oynama hakkı olan tüm oyuncular, oyuncu olarak kabul edilir.

4.2 Kural

- 4.2.1 Her takım aşağıdaki gibi oluşur:
- Bir kaptan dahil, oynama hakkı bulunan maksimum 12 oyuncu
 - Bir antrenör ve takım isterse, bir antrenör yardımcısı
 - Takım sırasında oturabilen ve özel sorumlulukları olan maksimum 7 delegasyon üyesi. örnek: menajer, doktor, fizyoterapist, istatistikçi, tercüman, vb.
- 4.2.2 Oyun süresince her takımdan 5 takım üyesi oyun sahasında bulunacaktır ve değiştirilebilecektir.
- 4.2.3 Aşağıdaki durumlarda bir yedek, oyuncu ve bir oyuncu, yedek olur:
- Hakem yedeği oyun sahasına girmeye çağırdığında
 - Bir mola ya da bir oyun arasında yedek, sayı görevlisinden değişiklik istediğinde

4.3 Üniformalar

- 4.3.1 Tüm takım üyelerinin üniforması oluşacaktır:
- Önü ve arkası aynı hakim renkte formalar. Formalar kolluysa, dirseğin üzerinde bitmelidir. Uzun kollu formalara izin verilmemektedir.
Tüm oyuncular formalarını oyun şortlarının içine sokmalıdır. 'Tek parça' ya izin verilir.
 - Formadaki gibi önü ve arkası, aynı hakim renkte şortlar. Şortlar dizin üstünde bitmelidir.
 - Tüm takım üyeleri için aynı hakim renkte çoraplar. Çoraplar görünür olmalıdır.

4.3.2

Her takım üyesi, önünde ve arkasında, formanın rengiyle kontrast düz renk numaralı forma giyecektir.

Numaralar açıkça görülebilecek ve:

- Arkadakiler minimum 20 cm yükseklikte olacaktır.
- Öndekiler minimum 10 cm yükseklikte olacaktır.
- Numaralar minimum 2 cm genişlikte olacaktır.
- Takımlar **sadece** 0 ve 00 ile 1 ve 99 arasındaki numaraları kullanabilir.
- Aynı takımın oyuncularını, aynı numaraları giymeyeceklerdir.
- Herhangi bir reklam ya da logo, numaralardan minimum 5 cm uzaklıkta olacaktır.

4.3.3

Takımların minimum 2 set forması olmalıdır ve:

- Programdaki birinci takım (ev sahibi takım) açık renk (opsiyonel beyaz) formalar giyecektir.
- Programdaki ikinci takım (konuk takım) koyu renk formalar giyecektir.
- Ancak, 2 takım anlaşmışsa, formlarının renklerini değiştirebilirler.

4.4

Diğer donanım

4.4.1

Oyuncuların kullandığı tüm donanım oyun için uygun olmalıdır. Oyuncunun boyunu ya da uzanmasını artıracak ya da haksız avantaj sağlayacak şekilde dizayn edilmiş herhangi bir donanıma izin verilmez.

4.4.2

Oyuncular, diğer oyuncuların yaralanmasına neden olabilecek donanım (objeler) kullanmayacaktır.

- Aşağıdakilere izin verilmez:
 - Parmak, el, bilek, dirsek ya da önkol koruyucuları, **koruyucu başlık**, deri, plastik, bükülgen (yumuşak) plastik, metal ya da yumuşak kaplamalı olsa bile, diğer sert maddelerden yapılmış alçı ya da atel
 - Kesebilecek ya da deriyi aşındırabilecek objeler (tırnaklar yakından kesilmelidir)
 - Saç aksesuarları ve tiki
- Aşağıdakilere izin verilir:
 - Yeterince kaplanmışsa, omuz, üst kol, kalça ya da alt bacak koruyucu donanımı
 - Kol **ve bacak** kompresyon koluğu ve çorabı
 - **Başörtüsü**. Yüzün herhangi bir kısmını (gözler, burun, dudaklar, vs.) tamamen ya da kısmen kapatamaz ve bunu kullanan oyuncu ve/veya diğer oyuncular için tehlike oluşturamaz. Başörtüsünde, yüzün ve/veya boynun etrafında açma/kapama bölümleri olamaz ve yüzeyinden çıkan herhangi bir parça olamaz
 - Uygun kaplanmışsa, dizlik
 - Sert maddeden yapılmış olsa bile, sakat burun için koruyucu
 - Renksiz saydam ağızlık
 - Diğer oyuncuları tehlikeye sokmayacaksa, gözlük

- Maksimum 10 cm genişliğinde, tekstil materyalinden oluşan **bileklik ve saç bandı**
- Kol, omuz, bacak, vs. bantları
- Ayak bileklikleri

Takımın tüm oyuncularını aynı hakim renkte kol ve bacak kompresyon koluğu ve çorabı, başörtüsü, **bileklik** ve saç bandı ve bantları kullanmalıdır.

- 4.4.3 Maç sırasında bir oyuncu herhangi bir renk kombinasyonunda ayakkabı giyebilir, ancak sol ve sağ **ayakkabı** eşleşmelidir. Yanıp sönen ışıklara, yansiyıcı materyallere ve diğer süslemelere izin verilmez.
- 4.4.4 Maç sırasında bir oyuncu, sadece vücudu üzerinde değil, saçında ya da herhangi bir şekilde, herhangi bir ticari, reklam ya da yardım amaçlı isim, marka, logo ya da diğer tanıtları gösteremez.
- 4.4.5 Bu maddelerde belirtilmemiş herhangi bir donanım FIBA Teknik Komisyonu tarafından onaylanmalıdır.

Madde 5 Oyuncular: Sakatlık

- 5.1 Oyuncu(lar)nun(in) sakatlanması durumunda, hakemler oyunu durdurabilirler.
- 5.2 Bir sakatlık olduğunda top canlıysa, hakem, topu kontrolünde bulunduran takım şut atana, topun kontrolünü kaybedene, oyunu yavaşlatana ya da top ölene kadar düdüğünü çalmayacaktır. Sakatlanan bir oyuncuyu korumak gereklyse, hakemler oyunu hemen durdurabilirler.
- 5.3 Sakatlanan oyuncu hemen oynamaya devam edemezse (yaklaşık 15 saniye içinde) ya da tedavi görmüşse, takım oyun sahasında 5'ten az oyuncu ile kalmadıkça, değiştirmelidir.
- 5.4 Antrenörler, antrenör yardımcıları, yedekler, oyun dışı oyuncular ve delegasyon üyeleri ancak bir hakemin izniyle, sakatlanan bir oyuncuya, değiştirilmeden önce eşlik etmek için oyun sahasına girebilirler.
- 5.5 Doktorun değerlendirmesine göre, sakatlanan oyuncuya acil tıbbi tedavi gerekirse bir doktor, bir hakemden izin almadan oyun sahasına girebilir.
- 5.6 Oyun sırasında kanaması ya da açık yarası olan oyuncu değiştirilmelidir. Bu oyuncu ancak kanaması durdurulduktan, yaralı bölgesi ya da açık yarası tümüyle ve güvenli şekilde kapatıldıktan sonra oyun sahasına dönebilir.
- 5.7 Sakatlanan ya da kanaması ya da açık yarası olan oyuncu, herhangi bir takım tarafından alınan mola sırasında, sayı görevlisi oyuncu değişikliği işaretini vermeden önce iyileşirse, oynamaya devam edebilir.
- 5.8 Antrenör tarafından oyuna başlayacağı belirtilen ya da serbest atışlar arasında tedavi gören oyuncular, sakatlanma durumunda değiştirilebilir. Bu durumda rakibi de, isterse, aynı sayıda oyuncu değiştirebilir.

Madde 6 Kaptan: Görevleri ve yetkileri

- 6.1 Kaptan (CAP), oyun sahasında takımını temsil etmek üzere antrenörü tarafından belirlenen bir oyuncudur. Oyun sırasında, sadece top ölü olduğunda ve oyun saati durduğunda, saygılı bir tavırla, bilgi almak için hakemlerle iletişim kurabilir.
- 6.2 Takımı maçın sonucuna itiraz ederse, kaptan maçın bitiminden sonra 15 dakika içinde başhakemi bilgilendirecek ve maç kağıdındaki 'İtiraz durumunda kaptanın imzası' bölümünü imzalayacaktır.

Madde 7 Antrenörler: Görevleri ve yetkileri

- 7.1 Oyunun belirlenmiş başlama saatinden minimum 40 dakika önce, her antrenör ya da temsilcisi sayı görevlisine, maçta oynama hakkı olan takım üyelerinin isim ve numaraları ile takımın kaptanının, antrenör ve antrenör yardımcısının isimlerini içeren bir liste verecektir. Maç kağıdında ismi bulunan tüm takım üyeleri oyunun başlamasından sonra gelseler bile oynama hakları vardır.
- 7.2 Oyunun belirlenmiş başlama saatinden minimum 10 dakika önce, her antrenör, takım üyelerinin isim ve numaraları ile antrenörlerin isimlerinin doğruluğunu, maç kağıdını imzalayarak teyit edecektir. Aynı zamanda, oyuna başlayacak 5 oyuncuyu da işaretleyecektir. 'A' takımı antrenörü ilk olarak bu bilgiyi verecektir.

- 7.3** Antrenörler, antrenör yardımcıları, yedekler, oyun dışı oyuncular ve delegasyon üyeleri, takım sırası bölgesinde oturmasına ve kendi takım sırası bölgesi içinde kalmasına izin verilen kişilerdir. Oyun süresinde tüm yedekler, oyun dışı oyuncular ve delegasyon üyeleri oturacaklardır.
- 7.4** Antrenör ya da antrenör yardımcısı, oyun sırasında, sadece top öldüğünde ve oyun saati durduğunda, istatistiksel bilgi almak için, hakem masasına gidebilir.
- 7.5** Oyun sırasında sadece top öldüğünde ve oyun saati durduğunda, antrenör, bilgi almak için saygılı bir biçimde hakemlerle iletişim kurabilir.
- 7.6** Herhangi bir zamanda sadece birisi olmak üzere, oyun sırasında antrenörün ya da antrenör yardımcısının ayakta durmasına izin verilir. Kendi takım sırası bölgesi içinde kalarak, oyun sırasında oyuncularına sözlü direktif verebilirler. Antrenör yardımcısı hakemlerle iletişim kuramayacaktır.
- 7.7** Bir antrenör yardımcısı varsa, ismi oyun başlamadan önce maç kağıdına yazılmalıdır (imza atması gerekli değildir). Antrenör herhangi bir nedenle devam edemezse, antrenör yardımcısı antrenörün tüm görevlerini ve yetkilerini üstlenecektir.
- 7.8** Kaptan oyun sahasından çıktığında antrenör, oyun sahasında kaptan olarak görev yapacak oyuncunun numarasını bir hakeme bildirecektir.
- 7.9** Antrenör yoksa ya da devam edemezse ve maç kağıdına yazılmış antrenör yardımcısı bulunmazsa (ya da o da devam edemezse) kaptan oyuncu-antrenör olarak görev yapacaktır. Kaptan oyun sahasını terk etmek zorundaysa, antrenör olarak görev yapmaya devam edebilir. Diskalifiye edici foul sonrasında terk etmek zorundaysa ya da sakatlık nedeniyle antrenör olarak görev yapamayacaksa, kaptanın yedeği antrenörlük görevini sürdürebilir.
- 7.10** Serbest atışı atacak oyuncunun kurallarla belirlenmediği durumlarda, takımının serbest atışı atacak oyuncusunu antrenör belirleyecektir.

KURAL DÖRT – OYUN DÜZENLEMELERİ

Madde 8 Oyun süresi, eşitlik ve **uzatma**

- 8.1 Oyun, her biri 10 dakikalık 4 **çeyrekten** oluşacaktır.
- 8.2 Oyunun belirlenmiş başlama saatinden 20 dakika önce bir oyun arası olacaktır.
- 8.3 Birinci ile ikinci **çeyrek** arasında (birinci devre), üçüncü ile dördüncü **çeyrek** arasında (ikinci devre) ve her **uzatmadan** önce 2 dakikalık oyun arası olacaktır.
- 8.4 15 dakikalık bir devre arası olacaktır.
- 8.5 Oyun arası başlar:
- Oyunun belirlenmiş başlama saatinden 20 dakika önce
 - Oyun saati **çeyreğin ya da uzatmanın** sonu için sesli işaret verdiğinde
- 8.6 Oyun arası sona erer:
- Birinci **çeyreğin** başında, hava atışında top, başhakemin el(ler)ini terk ettiğinde
 - Diğer tüm **çeyreklerin ve uzatmanın** başında top, oyuna sokacak oyuncunun kullanımında olduğunda
- 8.7 Dördüncü **çeyrek** sonunda skor eşitse, oyun, eşitlik bozulana kadar **her biri 5 dakika süren uzatmalarla** devam edecektir.
- İçerde ve dışarıda 2 maçlı toplam sayı serili yarışma sisteminde iki maçın toplam skoru 2. maçın sonunda eşitse, bu maç eşitlik bozuluncaya kadar **her biri 5 dakika süren uzatmalarla** devam edecektir.
- 8.8 **Çeyrek ya da uzatma** süresinin sonunda sesli işaretle birlikte ya da hemen öncesinde bir faul kararı verilmişse, olası serbest atış(lar) **çeyreğin ya da uzatmanın** bitiminden sonra yönetilecektir.
- 8.9 Bu serbest atış(lar)ın sonucunda **uzatma(lar)** gerekirse, **çeyreğin ya da uzatmanın** bitiminden sonra verilen tüm fauller bir oyun arasında olmuş gibi değerlendirilecek ve serbest atış(lar) **izleyen uzatmanın** başlamasından önce yönetilecektir.

Madde 9 Bir **çeyreğin**, **uzatmanın** ya da oyunun başlaması ve sona ermesi

- 9.1 Birinci **çeyrek**, hava atışında top, başhakemin el(ler)ini terk ettiğinde başlar.
- 9.2 Diğer tüm **çeyrekler ya da uzatmalarda** top, oyuna sokacak oyuncunun kullanımında olduğunda başlar.
- 9.3 Takımlardan biri oynamaya hazır 5 oyuncu ile oyun sahasında yoksa oyun başlayamaz.
- 9.4 Tüm maçlarda, programdaki ilk takım (ev sahibi takım) oyun sahasına bakılırken, hakem masasının sol tarafındaki takım sırasını ve kendi sepetini alacaktır.
- Ancak, 2 takım anlaşırsa, takım sıralarını ve/veya sepetlerini değiştirebilirler.
- 9.5 Birinci ve üçüncü **çeyreklerden** önce, takımlar oyun sahasının, rakiplerinin sepetinin bulunduğu yarisında ısınma hakkına sahiptir.

- 9.6 İkinci devrede takımlar sepetlerini değiştireceklerdir.
- 9.7 Tüm **uzatmalarda**, takımlar dördüncü **çeyrekteki** aynı sepetlere doğru oynamaya devam edeceklerdir.
- 9.8 Bir **çeyrek**, **uzatma** ya da oyun, oyun saati, **çeyreğin ya da uzatmanın** sonu için sesli işaret verdiğinde sona erecektir. Arkalığın çevresi **kırmızı** ışıkla donatıldığında, ışık, oyun saatinin sesli işaretinden öncelikli olacaktır.

Madde 10 Topun statüsü

- 10.1 Top canlı ya da ölü olabilir.
- 10.2 Top **canlanır**:
- Hava atışı sırasında top, başhakemin el(ler)ini terk ettiğinde
 - Bir serbest atış sırasında top, serbest atışı kullanacak oyuncunun kullanımında olduğunda
 - Bir topun oyuna sokulması sırasında top, oyuna sokacak oyuncunun kullanımında olduğunda
- 10.3 Top **ölür**:
- Şutta ya da serbest atışta sayı olduğunda
 - Top canlıyken bir hakem düdüğü çaldığında
 - Serbest atışta topun sepete girmeyeceği belli olduğunda ve atıştan sonra:
 - Başka serbest atış(lar) olduğunda.
 - Başka bir ceza (serbest atış(lar) ve/veya topu oyuna sokma) olduğunda.
 - Oyun saati, **çeyreğin ya da uzatmanın** sonu için sesli işaret verdiğinde
 - Bir takım topu kontrol ederken, şut saati sesli işaret verdiğinde
 - Şutta top havadayken, herhangi bir takımın oyuncusu topa temas ettiğinde:
 - Bir hakem düdüğünü çaldıktan sonra
 - Oyun saati **çeyreğin ya da uzatmanın** sonu için sesli işaret verdikten sonra
 - Şut saati sesli işaret verdikten sonra
- 10.4 Top **ölmez** ve varsa, sayı sayılır:
- Şutta top havada olduğunda ve:
 - Bir hakem düdüğünü çaldığında
 - Oyun saati **çeyreğin ya da uzatmanın** sonu için sesli işaret verdiğinde
 - Şut saati sesli işaret verdiğinde
 - Serbest atış sırasında top havadayken ve bir hakem, serbest atışı atan oyuncu dışında, bir ihlal için düdüğünü çaldığında
 - **Herhangi bir rakip oyuncuya ya da rakibin takım sırasında oturmasına izin verilen herhangi bir kişiye foul verilmeden önce başladığını şutunu, topu kontrol ederek, devam eden hareketiyle tamamladığında,**
- Bu hüküm uygulanmaz ve sayı geçerli olmaz:
- Bir hakemin düdüğünden **sonra** ve tümüyle yeni bir atış hali olursa
 - Atış halindeki oyuncunun devam eden hareketi **sırasında** oyun saati, **çeyreğin ya da uzatmanın** sonu için ya da şut saati sesli işaret verir **se**

Madde 11 Bir oyuncunun ve bir hakemin yeri

- 11.1** Bir oyuncunun yeri, zemine temas ettiği yere göre belirlenir. Havadayken, oyuncu zemine son temas ettiği durumla aynı statüye sahiptir. Bu, sınır çizgilerini, orta çizgiyi, 3 sayı çizgisini, serbest atış çizgisini ve kısıtlanmalı alanı belirleyen çizgileri ve şarısız yarım daireyi belirleyen çizgileri içerir.
- 11.2** Bir hakemin yeri bir oyuncuyla aynıdır. Top bir hakeme temas ettiğinde, hakemin konumundaki zemine temas etmesiyle aynıdır.

Madde 12 Hava atışı ve pozisyon sırası**12.1 Hava atışı tanımı**

- 12.1.1** **Hava atışı**, bir hakemin, birinci **çeyreğin** başında orta dairede herhangi 2 rakip arasında topu havaya attığında oluşur.
- 12.1.2** **Tutulmuş top**, rakip takımlardan bir ya da daha fazla oyuncunun, bir ya da iki elinin sıkıca topun üzerinde olduğu ve hiçbir oyuncunun aşırı güç harcamadan topu kontrolüne alamadığında oluşur.

12.2 Hava atışı prosedürü

- 12.2.1** Hava atışına katılacak her oyuncu, ayakları orta dairenin kendi sepetine yakın olan yarısının içinde olmak üzere, bir ayağı orta çizgiye yakın olarak duracaktır.
- 12.2.2** Bir rakip oyuncu aralarına girmek isterse, takım arkadaşları dairenin çevresinde yan yana pozisyonda duramazlar.
- 12.2.3** Daha sonra hakem topu 2 rakip arasında, yukarı doğru dik olarak, herhangi birinin sıçrayarak yetişemeyeceği bir yüksekliğe atacaktır.
- 12.2.4** Top en yüksek noktasına ulaştıktan sonra, sıçrayan oyuncuların minimum birisi tarafından el(ler)iyile tiplenmelidir.
- 12.2.5** Top legal olarak tiplenene kadar, hava atışına katılan hiçbir oyuncu pozisyonunu terk etmeyecektir.
- 12.2.6** Hava atışına katılan hiçbir oyuncu top, diğer oyunculara ya da zemine temas edene kadar topu tutamaz ya da ikiden fazla tiplayemez.
- 12.2.7** Top hava atışına katılan minimum bir oyuncu tarafından tiplenmezse, hava atışı tekrar edilecektir.
- 12.2.8** Diğer oyuncuların vücutlarının herhangi bir kısmı, top tiplenmeden önce, daire çizgisinin (silindir) üstünde ya da diğer tarafında olamaz.

Madde 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 ve 12.2.8'e uyulmaması ihlaldir.

12.3 Hava atışı durumları

Hava atışı durumu oluşur:

- Tutulmuş top kararı verildiğinde
- Top saha dışına çıktığında ve hakemler hangi rakibin topa son temas ettiği konusunda kararsız olduklarında ya da anlaşamadıklarında
- Başarısız bir son serbest atış sırasında çift serbest atış ihlali olduğunda

- Canlı bir top çemberle aralık arasına takıldığında, aşağıdakiler hariç:
 - Serbest atışlar arası
 - Son serbest atışı sonrası, takımın ön sahasında oyuna sokma çizgisinden topun oyuna sokulması
- Top hiçbir takımın kontrolünde değilken ya da hiçbir takımın topu kontrol hakkı yokken top öldüğünde
- İki takıma verilen eşit cezaların birbirini götürmesi sonucu yönetecek faul cezası kalmadığında ve ilk faul ya da ihlal kararından önce top hiçbir takımın kontrolünde olmadığında ya da kontrol hakkı olmadığında
- Birinci hariç, diğer tüm çeyreklerin ve tüm uzatmaların başlangıcında

12.4**Pozisyon sırası tanımı**

12.4.1

Pozisyon sırası, bir hava atışını yerine, sınır çizgileri dışından topun oyuna sokulmak suretiyle canlanmasıdır.

12.4.2

Pozisyon sırası:

- Top, oyuna sokacak oyuncunun kullanımında olduğunda **başlar**.
- **Sona erer:**
 - Top oyun sahasındaki bir oyuncuya temas ettiğinde ya da legal olarak oyun sahasındaki bir oyuncu tarafından topa temas edildiğinde
 - Topu oyuna sokan takım bir ihlal yaptığında
 - Top oyuna sokulurken, canlı bir top çemberle aralık arasına takıldığında

12.5**Pozisyon sırası prosedürü**

12.5.1

Tüm hava atışı durumlarında takımlar, hava atışı durumunun oluştuğu en yakın yerden topu oyuna sokacaktır.

12.5.2

Hava atışından sonra oyun sahasında topun kontrolünü kazanmamış olan takım, ilk pozisyon sırası hakkını alacaktır.

12.5.3

Yönetilmesi gereken başka serbest atışlar ya da topu oyuna sokma cezası yoksa herhangi bir çeyreğin ya da uzatmanın sonunda bir sonraki pozisyon sırası hakkına sahip olan takım, hakem masasının karşısındaki orta çizginin uzantısından dan topu oyuna sokarak bir sonraki çeyreğe ya da uzatmaya başlayacaktır.

12.5.4

Pozisyon sırası hakkına sahip olan takım, pozisyon sırası okunun rakibin sepetinin yönünde olmasıyla belirlenecektir. Pozisyon sırasına göre topun oyuna sokulmasının sona ermesiyle, pozisyon sırası okunun yönü hemen değiştirilecektir.

12.5.5

Pozisyon sırasına göre topun oyuna sokulması sırasında yapılan bir ihlal, takımın pozisyon sırasını kaybetmesine neden olur. İhlal yapan takımın rakibinin bir sonraki hava atışı durumunda, topu oyuna sokma hakkı olduğunu gösteren pozisyon okunun yönü hemen değiştirilecektir. Sonra ihlal yapan takımın rakibinin, orijinal topu oyuna sokma noktasından, topu oyuna sokmasıyla oyun devam edecektir.

12.5.6

Herhangi bir takımın,

- Birinci hariç, bir çeyreğin ya da bir uzatmanın başlamasından önce ya da
- Pozisyon sırasına göre topun oyuna sokulması sırasında yaptığı bir faul, topu oyuna sokma hakkına sahip olan takımın pozisyon sırasını kaybetmesine neden olmaz.



Madde 13 Topla oynama

13.1 Tanım

13.1.1 Oyun sırasında, top sadece el(ler)le oynanabilir ve bu kurallar çerçevesinde herhangi bir yöne pas verilebilir, atılabilir, tiplenebilir, yuvarlanabilir ve dripling yapılabilir.

13.2 Kural

Bir oyuncu topla koşmayacak, bilerek bacağına herhangi bir kısmıyla topa vurmayacak ya da topu bloke etmeyecek ya da yumruklamayacaktır.

Ancak, istem dışı topun bacağına temas etmesi ya da bacağın herhangi bir kısmıyla topa temas etmesi ihlal değildir.

Madde 13.2'e uyulmaması ihlaldir.

Madde 14 Topun kontrolü

14.1 Tanım

14.1.1 Takımdan bir oyuncu canlı bir topu tuttuğu ya da dripling yaptığı ya da takım canlı bir topu kendi kontrolü altına aldığı anda, takım kontrolü **başlar**.

14.1.2 Topun kontrolü **devam eder**:

- Canlı bir top o takımdan bir oyuncunun kontrolünde olduğunda
- Top takım arkadaşları arasında pas verildiğinde

14.1.3 Topun kontrolü **sona erer**:

- Bir rakip kontrolü kazandığında
- Top öldüğünde
- Top oyuncunun el(ler)ini, şut için ya da serbest atış için terk ettiğinde

Madde 15 Atış halindeki oyuncu

15.1 Tanım

15.1.1 **Şut**, sahadan ya da serbest atışta, topun oyuncunun el(ler)i tarafından tutulması ve sonra rakibin sepetine doğru havaya atılmasıdır.

Tipleme, topun el(ler)le rakibin sepetine doğru yönlendirilmesidir.

Smaç, topun bir ya da iki elle rakibin sepetinin içine, aşağıya doğru zorlanmasıdır.

Tipleme ve smaç da, sahadan yapılan atış kabul edilir.

15.1.2 Atış hali:

- Bir hakemin değerlendirmesine göre, topu rakibin sepetine doğru şut, tipleme ya da smaçla sayı yapma girişimindeki oyuncunun normalde topu elinden çıkarmadan, devam eden hareketiyle **başlar**.
- Top oyuncunun el(ler)ini terk ettiğinde ve şut atan oyuncunun havada olması durumunda, iki ayağı zemine temas ettiğinde **biter**.

Atış hali sırasında oyuncunun kol(lar)ıu, sayı yapmasının engellenmesi amacıyla rakibi tarafından tutulabilir. Bu durumda, topun oyuncunun el(ler)ini terk etmesi önemli değildir.

Bir oyuncu atış halinde olduğunda ve kendisine faul yapıldıktan sonra topu pas olarak atarsa artık atış halinde değildir.

Legal olarak atılan adım sayısı ile atış hali arasında ilişki yoktur.

15.1.3

Atış halinde **devam eden hareket**:

- Top oyuncunun el(ler)iyle tutulduğunda ve genellikle yukarıya doğru, şut hareketiyle başlar.
- Şut girişiminde oyuncunun kol(larını)unu ve/veya vücut hareketini de kapsayabilir.
- Top oyuncunun el(ler)ini terk ettiğinde ya da tümüyle yeni bir atış hali yapılırsa sona erer.

Madde 16

Sayı: Zamanı ve değeri

16.1

Tanım

16.1.1

Canlı bir top sepete üstten girdiğinde ve sepetin içinde kaldığında ya da tümüyle sepetten geçtiğinde sayı olur.

16.1.2

Topun küçük bir kısmı sepetin içinde ve çember seviyesinin altında olduğunda, top sepetin içinde kabul edilir.

16.2

Kural

16.2.1

Top, hücum edilen rakibin sepetine girdiğinde, aşağıdaki gibi sayı kaydedilir:

- Serbest atıştan yapıldığında 1 sayı
- 2 sayılık bölgeden yapıldığında 2 sayı
- 3 sayılık bölgeden yapıldığında 3 sayı
- Son serbest atışta, top çembere temas ettikten sonra ve sepete girmeden önce, bir hücum ya da savunma oyuncusu tarafından legal olarak topa temas edildiğinde 2 sayı

16.2.2

Bir oyuncu **istem dışı** kendi sepetine sayı yaparsa, 2 sayı verilir ve **rakip** takımın oyun sahasındaki kaptanı yapmış gibi kaydedilir.

16.2.3

Bir oyuncu **bilerek** kendi sepetine sayı yaparsa, bu bir ihlaldir ve sayı geçerli sayılmaz.

16.2.4

Bir oyuncu topun tamamının sepete alttan girmesine neden olursa, bu bir ihlaldir.

16.2.5

Topun oyuna sokulmasında ya da son serbest atışta sonrasında ribaunttaki bir oyuncunun bir atış girişiminde bulunabilmesi için oyun saati 0:00.3 (saniyenin onda 3'ü) ya da daha fazla göstermelidir. Oyun saati 0:00:2 ya da 0:00:1 gösterirse, geçerli atış tipi ancak tiplayerek ya da doğrudan topu smaç yaparak olur.



Madde 17 Topun oyuna sokulması

17.1 Tanım

17.1.1 Top, saha dışındaki oyuna sokacak oyuncu tarafından oyun sahasına pas olarak atıldığında, topun oyuna sokulması oluşur.

17.2 Prosedür

17.2.1 Hakem, oyuna sokacak oyuncuya topu elden vermeli ya da yere koymalıdır. Hakem aşağıdakileri sağlayarak topu oyuncuya atabilir ya da sektirme pas verebilir:

- Hakem topu oyuna sokacak oyuncudan 4 metreden fazla uzak olmamalı
- Topu oyuna sokacak oyuncu, hakemin gösterdiği doğru yerde olmalı

17.2.2 Oyuncu, arkalığın direkt arkası hariç, ihlalin olduğu ya da oyunun hakem tarafından durdurulduğu en yakın yerden topu oyuna sokacaktır.

17.2.3 Birinci hariç tüm çeyreklerin ve tüm uzatmaların başında topun oyuna sokulması, hakem masasının karşısındaki orta çizginin uzantısından yönetilecektir:

Topu oyuna sokacak oyuncunun, birer ayağı hakem masasının karşısındaki orta çizgi uzantısının iki tarafında olacak ve oyun sahasının herhangi bir yerinde bulunan takım arkadaşına pas verme hakkına sahip olacaktır.

17.2.4 Oyun saati, dördüncü çeyrekte ya da uzatmada 2:00 dakika ya da daha az gösterdiğinde, topu geri sahasından oyuna sokma hakkı olan takım tarafından alınan bir mola sonrasında, takımın antrenörü oyunun, takımın ön sahasındaki oyuna sokma çizgisinden ya da takımın geri sahasındaki oyun durdurulduğunda topun olduğu en yakın yerden topun oyuna sokulmasıyla devam etmesine karar verme hakkına sahiptir.

17.2.5 Canlı bir topu kontrol eden ya da kontrol etme hakkı olan takımın bir oyuncusunun yaptığı bir kişisel faul sonrasında oyun, ihlalin olduğu en yakın yerden topun oyuna sokulmasıyla devam edecektir.

17.2.6 Bu kurallarda aksi belirtilmedikçe, bir teknik faul sonrasında oyun, teknik faul çalındığında topun olduğu en yakın yerden topun oyuna sokulmasıyla devam edecektir.

17.2.7 Bu kurallarda aksi belirtilmedikçe, bir sportmenlik dışı ya da diskalifiye edici faul sonrasında oyun, takımın ön sahasında oyuna sokma çizgisinden topun oyuna sokulmasıyla devam edecektir.

17.2.8 Bir kavga sonrasında oyun, Md. 39'da belirtildiği gibi devam edecektir.

17.2.9 Top sepete girdiğinde, ancak şut ya da serbest atış geçerli olmadığında, topun oyuna sokulması serbest atış çizgisinin uzantısından yönetilecektir.

17.2.10 Başarılı bir şut ya da başarılı son serbest atış sonrasında:

- Sayı yiyen takımdan herhangi bir oyuncu, takımının dip çizgisinin arkasındaki herhangi bir yerde topu oyuna sokacaktır. Bu, başarılı şut ya da başarılı olmuş son serbest atıştan sonra mola alınması ya da oyunun başka bir nedenle durdurulması ve sonrasında, hakemin topu, oyuna sokacak oyuncuya elden vermesi ya da yere koyması durumunda da geçerlidir.
- Topu oyuna sokan oyuncu, iki yana ve/veya geriye hareket edebilir ve top dip çizginin arkasında, takım arkadaşları arasında pas verilebilir, ancak 5 saniye sayımı, saha dışındaki ilk oyuncu topu eline aldığı anda başlar.



17.3

Kural

17.3.1

Topu oyuna sokan oyuncu yapmayacaktır:

- Topu elinden çıkarmak için 5 saniyeden fazla bekleme
- Top el(ler)indeyken oyun sahasına adım atma
- Oyuna sokarken top elden çıktıktan sonra topun saha dışına temas etmesine neden olma
- Başka bir oyuncu temas etmeden önce oyun sahasındaki topa temas etme
- Topun direkt sepete girmesine neden olma
- Sınır çizgisinin arkasında topu oyuna sokma yerinde, topu elinden çıkartmadan önce, bir ya da iki yönde yanlara, 1 metrelik toplam aralığı aşarak hareket etme. **Ancak**, koşullar uygun olduğu kadar sınır çizgisinden direkt geriye gitmesine izin verilir.

17.3.2

Topu oyuna sokma sırasında diğer oyuncu(lar) yapmayacaktır:

- Top sınır çizgisinin diğer tarafına atılmadan, vücutlarının herhangi bir kısmıyla sınır çizgisinin üstünde olma
- Topu oyuna sokma yeri, sınır çizgisi ile saha dışı engeller arasında, 2 metreden az uzaklıkta olduğunda, topu oyuna sokan oyuncuya 1 metreden yakın olma

17.3.3

Oyun saati, dördüncü çeyrekte ya da her uzatmada 2:00 dakika ya da daha az gösterdiğinde ve topun oyuna sokulma durumu olduğunda, hakem oyuna sokmayı yönetirken, bir uyarı olarak sınır çizgisini illegal geçme işaretini gösterecektir.

Bir savunma oyuncusu:

- Topun oyuna sokulmasını engellemek için vücudunun bir bölümünü sınır çizgisi üzerine taşırsa ya da
 - Topu oyuna sokma yeri 2 m uzaklıktan daha az olduğunda, oyuna sokan oyuncuya 1 m den daha yakın olursa
- bu bir ihlaldir ve bir teknik faule yol açacaktır.**

Madde 17.3'e uyulmaması ihlaldir.

17.4

Cezası

Top, orijinal oyuna sokma yerinden oyuna sokulması için rakibe verilir.

Madde 18

Mola

18.1

Tanım

Bir mola, bir antrenörün ya da antrenör yardımcısının isteği üzerine oyunun durmasıdır.

18.2

Kural

18.2.1

Her mola 1 dakika sürecektir.

18.2.2

Bir mola, mola fırsatı sırasında verilebilir.

18.2.3

Bir mola fırsatı başlar:

- İki takım için, top öldüğünde, oyun saati durduğunda ve hakemin masayla iletişimi bittikten sonra
- İki takım için, başarılı son serbest atış sonrasında top öldüğünde.
- Sayı yiyen takım için, bir sayı olduğunda

- 18.2.4 Bir mola fırsatı, topun oyuna sokulması ya da **birinci** serbest atış için, top oyuncuya verildiğinde sona erer.
- 18.2.5 Her takıma mola verilebilir:
- Birinci devre sırasında 2 mola
 - İkinci devre sırasında, **dördüncü çeyrekte oyun saati 2:00 dakika ya da daha az gösterdiğinde** maksimum 2 mola olmak üzere, 3 mola
 - Her **uzatmada** 1 mola
- 18.2.6 Kullanılmayan molalar bir sonraki devreye ya da **uzatmaya** taşınamaz.
- 18.2.7 Bir mola, rakibin sayısı sonrasında, sayı yiyen takıma bir ihlal çalınmadan mola verilmedikçe, antrenörü önce mola isteğinde bulunan takıma kaydedilir.
- 18.2.8 Oyun saati, dördüncü **çeyrekte** ya da her **uzatmada** 2:00 dakika ya da daha az gösterdiğinde, sayı kazanan takıma başarılı bir atıştan sonra, hakem oyunu durdurmadıkça, mola verilmeyecektir.
- 18.3 Prosedür**
- 18.3.1 Sadece bir antrenör ya da antrenör yardımcısı bir mola isteme hakkına sahiptir. Mola için, sayı görevlisiyle göz teması kuracak ya da hakem masasına gidecek ve elleriyle anlaşılır bilinen işareti yaparak mola isteyecektir.
- 18.3.2 Bir mola isteği, sayı görevlisi bir mola isteği için sesli işaret vermeden önce iptal edilebilir.
- 18.3.3 Mola periyodu:
- Hakem düdüğünü çaldığında ve mola işaretini verdiği başlar.
 - Hakem düdüğünü çaldığında ve takımları oyun sahasına geri çağırıldığında sona erer.
- 18.3.4 Bir mola fırsatı başladığında, sayı görevlisi bir takımın mola istemiş olduğunu hakemlere bildirmek için sesli işaret verecektir.
- Mola isteyen takım sayı yerse, süre görevlisi hemen oyun saatini durduracak ve sesli işaretini verecektir.
- 18.3.5 Mola sırasında ya da ikinci **ve dördüncü çeyrek** ya da her **uzatmadan** önceki oyun arası sırasında, oyuncular oyun sahasını terk edebilirler ve takım sırasına oturabilirler ve **takım sırasında oturma izni olan kişiler**, takım sırası bölgesi yakınında kalmak koşuluyla, oyun sahasına girebilirler.
- 18.3.6 Mola isteği herhangi bir takım tarafından top, birinci serbest atış için serbest atışı atacak oyuncunun kullanımı sonrasındaysa mola, iki takıma verilecektir:
- Son serbest atış başarılı olursa
 - **Başarısız** son serbest atışı, **topun oyuna sokulması takip ediyorsa**
 - Serbest atışlar arasında bir faul çalınır. Bu durumda, serbest atış(lar) tamamlanacak ve **kurallarda belirtilen başka durumlar olmadıkça**, yeni faulün cezası yönetilmeden önce molaya izin verilecektir.
 - Son serbest atıştan sonra top canlanmadan önce bir faul çalınır. Bu durumda, yeni faulün cezası yönetilmeden önce molaya izin verilecektir.
 - Son serbest atıştan sonra top canlanmadan önce bir ihlal çalınır. Bu durumda, topun oyuna sokulması yönetilmeden önce molaya izin verilecektir.
- 1'den fazla faulün cezası sonucu, arka arkaya setler halinde serbest atışlar ve/veya topu oyuna sokma hakkı durumunda, her set ayrı olarak kabul edilir.

Madde 19 Oyuncu Değişikliği**19.1 Tanım**

Bir değişiklik, yedeğin, oyuncu olma isteği için oyunun durmasıdır.

19.2 Kural

19.2.1 Bir takım değişiklik fırsatı sırasında oyuncu(lar) değiştirebilir.

19.2.2 Değişiklik fırsatı başlar:

- İki takım için, top öldüğünde, oyun saati durduğunda ve hakemin masayla iletişimi bittikten sonra
- İki takım için, başarılı son serbest atıştan sonra top öldüğünde
- Sayı yiyen takım için, oyun saati, dördüncü çeyrekte ve her uzatmada 2:00 dakika ya da daha az gösterdiğinde, sayı olduğunda

19.2.3 Değişiklik fırsatı, topun oyuna sokulması için ya da birinci serbest atış için, top oyuncuya verildiğinde sona erer.

19.2.4 Bir oyuncu, yedek ve bir yedek, oyuncu olduğunda, aşağıdakiler hariç, saatin çalışması aşamasından sonra, top tekrar ölene kadar yeniden oyuna giremez ya da oyundan çıkamaz:

- Takım, oyun sahasında 5'ten az oyuncuyla kalmışsa
- Legal değişiklik sonrasında takım sırasında olan bir oyuncu, bir hatanın düzeltilmesi sonucunda serbest atışları atması gerekirse

19.2.5 Oyun saati dördüncü çeyrekte ve her uzatmada 2:00 ya da daha az dakika gösterdiğinde, sayıdan sonra oyun saati durdurulduğunda, bir hakem oyunu durdurmadıkça, sayı kazanan takıma bir oyuncu değişikliği izni verilmeyecektir.

19.3 Prosedür

19.3.1 Sadece yedek, değişiklik isteme hakkına sahiptir. Yedek (antrenör ya da antrenör yardımcısı değil) hakem masasına gidecek ve elleriyle uygun bilinen işareti yaparak, açık bir biçimde değişiklik isteğinde bulunacak ya da değişiklik kúpüne oturacaktır. Yedek, hemen oynamaya hazır olmalıdır.

19.3.2 Değişiklik isteği, sayı görevlisi bir değişiklik için sesli işaret vermeden önce iptal edilebilir.

19.3.3 Değişiklik fırsatı başladığında sayı görevlisi, bir değişiklik isteği olduğunu hakemlere bildirmek için sesli işaret verir.

19.3.4 Yedek, hakem düdüğünü çalıp, değişiklik işaretini verene ve sahaya çağırana kadar sınır çizgileri dışında kalacaktır.

19.3.5 Değiştirilen oyuncunun, sayı görevlisine ya da hakeme bildirmeden direkt takım sırasında gitmesine izin verilir.

19.3.6 Değişiklik mümkün olduğu kadar çabuk yapılacaktır. 5. faulün alan ya da diskalifiye edilen oyuncu hemen değiştirilmelidir (30 saniyeden daha fazla olmayacaktır). Bir hakemin değerlendirmesine göre, bir oyun gecikmesi olursa, bunu yapan takıma bir mola verilecektir. Takımın mola hakkı yoksa, antrenörüne, oyunu geciktirdiği için 'B' kaydedilerek bir teknik faul verilebilir.



- 19.3.7 Bir mola sırasında ya da devre arası hariç, bir oyun arası sırasında bir değişiklik istenirse, yedek, oyuna girmeden önce sayı görevisine bildirilmelidir.
- 19.3.8 Serbest atışı atacak oyuncu, aşağıdakilerden dolayı değiştirilmek zorundaysa:
- Sakatlanma ya da
 - 5. faulünü alma ya da
 - Diskalifiye edilme
- serbest atış(lar), oyunun bir sonraki saatin çalışması aşamasına kadar tekrar değiştirilemeyen, yedeği tarafından atılmalıdır.
- 19.3.9 İki takımdan değişiklik isteği top, birinci serbest atışı atacak oyuncunun kullanımından sonraysa, değişiklik verilecektir:
- Son serbest atış başarılı olursa
 - Başarısız son serbest atışı, topun oyuna sokulması takip ediyorsa
 - Serbest atışlar arasında bir faul çalınır. Bu durumda, serbest atış(lar) tamamlanacak ve kurallarda belirtilen başka durumlar olmadıkça, yeni faulün cezası yönetilmeden önce molaya izin verilecektir.
 - Son serbest atıştan sonra top canlanmadan önce bir faul çalınır. Bu durumda, yeni faulün cezası yönetilmeden önce molaya izin verilecektir.
 - Son serbest atıştan sonra top canlanmadan önce bir ihlal çalınır. Bu durumda, topun oyuna sokulması yönetilmeden önce molaya izin verilecektir.
- 1'den fazla faulün cezası sonucu, arka arkaya setler halinde serbest atışlar durumunda, her set ayrı olarak kabul edilir.

Madde 20

Hükmen yenilgi

20.1

Kural

Bir takım oyunu hükmen kaybedecektir:

- Oyunun belirlenmiş başlama saatinden 15 dakika sonra bir takım yoksa ya da oynamaya hazır 5 oyuncuyla sahada değilse
- Eylemleri oyunun oynanmasını engelliyorsa
- Başhakem tarafından uyarılmasından sonra oynamayı reddediyorsa

20.2

Cezası

20.2.1

Oyun rakip tarafından kazanılır ve skor 20-0 olarak işlenir. Ayrıca, hükmen yenilen takım 0 sıralama puanı alır.

20.2.2

2 maç (içerde ve dışarıda) üzerinden (toplam skorlu) serilerde ve play-off'larda (3 maçlı serilerde) birinci, ikinci ya da üçüncü maçı hükmen kaybeden takım seriyi ya da play-off'u 'hükmen' kaybedecektir. Bu, play-off'larda (5 maçlı serilerde ve 7 maçlı serilerde) uygulanmaz.

20.2.3

Bir turnuvada takım ikinci kez hükmen kaybederse, takım turnuvadan diskalifiye edilecek ve bu takımın oynadığı tüm maçların sonuçları geçersiz olacaktır.



Madde 21 Kendiliğinden yenilgi

21.1

Kural

Oyun sırasında takım, oyun sahasında 2'den daha az oyuncuyla kalırsa, maçı kendiliğinden yenilgi ile kaybedecektir.

21.2

Cezası

21.2.1

Oyunu kazanacak takım öndeyse, oyunun durdurulduğu zamandaki skor geçerli olacaktır. Oyunu kazanacak takım önde değilse, skor o takımın lehine 2-0 olarak işlenecektir. Oyunu kendiliğinden yenilgiyle kaybeden takım 1 **sıralama puanı** alacaktır.

21.2.2

2 maç (içerde ve dışarıda) üzerinden (toplam skorlu) serilerde, birinci ya da ikinci maçı kendiliğinden yenilgiyle kaybeden takım, seriyi 'kendiliğinden yenilgi' ile kaybedecektir.

KURAL BEŞ - İHLALLER**Madde 22 İhlaller**

22.1 Tanım
İhlal, kuralların bozulmasıdır.

22.2 Cezası
Bu kurallarda aksi belirtilmedikçe top, arkalığın direkt arkası hariç, ihlale en yakın **yerden** oyuna sokması için rakibe verilecektir.

Madde 23 Saha dışı oyuncu ve saha dışı top**23.1 Tanım**

23.1.1 Bir **oyuncu**, vücudunun herhangi bir kısmı, sınır çizgisinin yukarısında, üstünde ya da dışındaki zemine ya da bir oyuncu hariç, herhangi bir objeye temas ettiğinde, saha dışıdır.

23.1.2 **Top** temas ettiğinde saha dışıdır:

- Saha dışındaki bir oyuncuya ya da herhangi bir kişiye
- Sınır çizgisinin yukarısında, üstünde ya da dışındaki zemine ya da herhangi bir objeye
- Arkalık desteklerine, arkalığın arkasına ya da oyun sahasının yukarısındaki herhangi bir objeye

23.2 Kural

23.2.1 Top bir oyuncudan başka bir objeye temas ederek saha dışına çıksa bile, top saha dışına çıkmadan önce, topa en son temas eden oyuncu ya da topun en son temas ettiği oyuncu nedeniyle saha dışına çıkar.

23.2.2 Top, sınır çizgileri üstünde ya da dışındaki bir oyuncuya teması ya da oyuncunun topa teması sonucu saha dışına çıkarsa, o oyuncu topun saha dışına çıkmasına neden olur.

23.2.3 Oyuncu(lar) bir tutulmuş top **sırasında** saha dışına çıkar(lar) ya da kendi geri sahasına döner(ler)se, hava atışı durumu oluşur.

Madde 24 Dripling**24.1 Tanım**

24.1.1 Bir dripling, topu atarak, tiplayerek, zeminde yuvarlayarak **ya da sektirerek** kontrol eden oyuncunun neden olduğu canlı bir topun hareketidir.

24.1.2 Bir oyuncunun oyun sahasında canlı bir topun kontrolünü kazanarak topu atması, tiplemesi, yuvarlaması **ya da** zeminde **sektirmesi** ve başka bir oyuncuya temas etmeden önce topa tekrar temas etmesiyle **bir dripling başlar**.

Bir oyuncunun topa aynı anda iki eliyle temas etmesi ya da topu bir ya da iki elinde tutmasıyla **bir dripling sona erer**.

Dripling sırasında, topu havaya atan oyuncu topa tekrar eliyle temas etmeden önce, topun zemine ya da başka bir oyuncuya temas etmesi koşuluyla, topu havaya atabilir.

Top eline temas etmedikçe, oyuncunun atabileceği adım sayısında limit yoktur.

24.1.3 Oyun sahasında canlı bir topu istem dışı kaybedip, tekrar kontrol eden bir oyuncu topu düşürmüş kabul edilir.

24.1.4

Aşağıdakiler dripling değildir:

- Arka arkaya atışlar
- Bir driplingin başında ya da sonunda topu düşürme
- Diğer oyuncular yakınındaki topu tiplayerek, topun kontrolünü kazanma girişimi
- Başka bir oyuncunun kontrolündeki topu tipleme
- Bir pası engelleme ve topun kontrolünü kazanma
- Yürüme ihlali yapmama koşuluyla zeminle temas etmeden önce topu elden ele atma ve topun bir ya da iki elde dinlenmesine izin verme
- **Topu arkalığa atma ve topun kontrolünü geri kazanma**

24.2

Kural

Bir oyuncu birinci driplingini tamamladıktan sonra, aşağıdakilerin sonucunda, 2 dripling arasında oyun sahasında topun kontrolünü kaybetmedikçe, ikinci kez dripling yapmayacaktır:

- Bir atış
- Bir rakip tarafından topa temas
- Topun başka bir oyuncuya temas ederek ya da başka bir oyuncunun topa temas ederek bir pas ya da topun düşürülmesi

Madde 25**Yürüme**

25.1

Tanım

25.1.1

Yürüme, oyun sahasında canlı bir top tutulurken, bir ya da iki ayağın herhangi bir yönde, bu kuralda belirtilen limitler dışındaki illegal hareketidir.

25.1.2

Pivot, oyun sahasında canlı bir topu tutan oyuncunun, pivot ayağı olarak adlandırılan diğer ayağını zemine temas etme noktasında tutarak, herhangi bir yöne bir ya da daha fazla adım atarak yaptığı legal bir harekettir.

25.2

Kural

25.2.1

Oyun sahasında canlı bir topu tutan oyuncunun bir pivot ayağı belirlemesi:

- İki ayağı zemindeyken topu tutan bir oyuncu:
 - Bir ayağını kaldırdığında, diğer ayak pivot ayağı olur.
 - Bir driplinge başlamak için top el(ler)den çıkarılmadan pivot ayağı kaldırılmaz.
 - Pas vermek ya da şut atmak için oyuncu pivot ayağının üzerinde sıçrayabilir, ancak top el(ler)den çıkarılmadan hiçbir ayak zemine dönemez.
- Hareket halindeyken ya da driplingini tamamladığında topu tutan bir oyuncu durmak, topu pas ya da şut atmak için iki adım atabilir:
 - **Bir** oyuncu topu aldıktan **sonra**, ikinci adımından önce driplinge başlamak için topu bırakacaktır.
 - Birinci adım, topun kontrolünü kazandıktan sonra bir ya da iki ayak zemine temas ettiğinde oluşur.
 - İkinci adım, birinci adımdan sonra diğer ayak ya da iki ayak aynı anda zemine temas ettiğinde oluşur.
 - Birinci adımında duran oyuncu iki ayağı zemindeyse ya da zemine aynı anda temas ederse, herhangi bir ayağını pivot adımı olarak kullanıp pivot yapabilir. Sonra iki ayağıyla sıçrarsa, topu el(ler)inden bırakmadan hiçbir ayak zemine dönemez.

- Oyuncu bir ayağıyla inerse, sadece bu ayağını kullanarak pivot yapabilir.
- Oyuncu birinci adımında bir ayağıyla sıçarsa, ikinci adım için iki ayağıyla aynı anda inebilir. Bu durumda ayaklarını pivot olarak kullanamaz. Sonra bir adım ya da iki adım zemini terk ederse, topu el(ler)inden bırakmadan hiçbir ayağı zemine dönemez.
- İki ayağı zeminde değilse ve oyuncu aynı anda iki ayağıyla zemine inerse, bir ayağını kaldırdığında diğer ayağı pivot ayağı olur.
- Bir oyuncu driplingini tamamladıktan ya da topun kontrolünü kazandıktan sonra aynı ayağıyla ya da iki ayağıyla arka arkaya zemine temas edemez.

25.2.2

Düşen, zeminde uzanan ya da oturan bir oyuncu:

- Topu tutarken düştüğünde ve zeminde kaydığına ya da zeminde uzanırken ya da otururken topun kontrolünü kazandığında, bu legaldir.
- Oyuncu topu tutarken yuvarlanır ya da ayağa kalkmaya çalışırsa, bu ihlaldir.

Madde 26 3 saniye

26.1

Kural

26.1.1

Bir oyuncu, takımı ön sahada canlı bir topu kontrol ederken ve oyun saati çalışırken, rakibinin kısıtlamalı alanında arka arkaya 3 saniyeden fazla **kalamaz**.

26.1.2

Oyuncuya izin verilmelidir:

- Kısıtlamalı alanı terk etmeye çalışırsa
- Kendisi ya da takım arkadaşı atış halindeyken ve top şutta oyuncunun el(ler)ini terk ediyorken ya da yeni terk etmişken, kısıtlamalı alandaysa
- Arka arkaya 3 saniyeden daha az kaldıktan sonra şut atmak için kısıtlamalı alanda dripling yaparsa

26.1.3

Kısıtlamalı alan dışında olması için, oyuncu iki ayağıyla kısıtlamalı alan dışındaki zeminde olmalıdır.

Madde 27 Yakından savunulan oyuncu

27.1

Tanım

Oyun sahasında canlı bir topu tutan oyuncu, bir rakibi, 1 metreden daha fazla olmayan bir uzaklıkta aktif legal savunma pozisyonundayken, yakından savunulur.

27.2

Kural

Yakından savunulan bir oyuncu 5 saniye içinde pas vermeli, şut atmalı ya da dripling yapmalıdır.

Madde 28 8 saniye

28.1

Kural

28.1.1

- Geri sahadaki bir oyuncu canlı bir topun kontrolünü kazandığında **ya da**
- Top oyuna sokulurken, top geri sahadaki bir oyuncuya temas ettiğinde ya da legal olarak geri sahadaki bir oyuncu topa temas ettiğinde ve topu oyuna sokan oyuncunun takımı geri sahasında topu kontrol etmeyi sürdürürken

bu takım 8 saniye içinde topun ön sahasına gitmesine neden olmalıdır.

- 28.1.2 Takım topun ön sahasına gitmesine neden olmuştur:
- Top, herhangi bir oyuncunun kontrolü olmadan, ön sahaya temas ettiğinde
 - Top, iki ayağı tamamen ön sahasıyla temas halinde olan hücum oyuncusuna temas ettiğinde ya da legal olarak bu oyuncu topa temas ettiğinde
 - Top, vücudunun bir kısmı geri sahasıyla temas halinde olan savunma oyuncusuna temas ettiğinde ya da legal olarak bu oyuncu topa temas ettiğinde
 - Top, vücudunun bir kısmı topu kontrol eden takımın ön sahasıyla temas halinde olan bir hakeme temas ettiğinde
 - Geri sahadan ön sahaya dripling sırasında, top ve dripling yapan oyuncunun iki ayağı tamamen ön sahaya temas ettiğinde
- 28.1.3 Daha önce topu kontrol eden aynı takımın, aşağıdakilerin sonucunda topu geri sahasından oyuna sokma hakkı olması durumunda, 8 saniye periyodu kaldığı yerden devam edecektir.
- Saha dışına çıkan bir top
 - Aynı takımdan sakatlanan bir oyuncu
 - **O takım tarafından alınan bir teknik faul**
 - Bir hava atışı durumu
 - Çift faul
 - İki takımın eşit cezalarının birbirini götürmesi

Madde 29 24 saniye

29.1

29.1.1

Kural

- Bir oyuncu **oyun sahasında, canlı** bir topun kontrolünü kazandığında,
- Oyuna sokulurken, top oyun sahasındaki bir oyuncuya temas ettiğinde ya da oyun sahasındaki bir oyuncu legal olarak topa temas ettiğinde ve bu oyuncunun takımı topu kontrol etmeyi sürdürdüğünde, bu takım 24 saniye içinde bir şut atma girişiminde bulunmalıdır.

24 saniye içinde bir şut oluşması için:

- Şut saati sesli işaret vermeden önce, top oyuncunun el(ler)ini terk etmeli ve
- Top oyuncunun el(ler)ini terk ettikten sonra, çembere temas etmeli ya da sepete girmelidir.

29.1.2

24 saniye periyodunun bitimine doğru bir şut atma girişi olduğunda ve top havadayken şut saati sesli işaret verdiğinde:

- Top sepete girerse, ihlal olmamıştır, sesli işaret dikkate alınmayacak ve sayı geçerli olacaktır.
- Top çembere temas eder ancak, sepete girmezse, ihlal olmamıştır, sesli işaret dikkate alınmayacak ve oyun devam edecektir.
- Top çembere temas etmezse, bir ihlal olmuştur. Ancak, rakip hemen ve açık şekilde topun kontrolünü **kazanmışsa**, sesli işaret dikkate alınmayacak ve oyun devam edecektir.

Arkalık çevresinin üst kenarı sarı ışıkla donatıldığında, ışık, şut saatinin sesli işaretinden öncelikli olacaktır.

Sayıya yönelen top ve müdahale ile ilgili **tüm kısıtlamalar uygulanacaktır.**

29.2**Prosedür****29.2.1**

Oyun bir hakem tarafından durdurulduğunda şut saati başa alınacaktır:

- Topu kontrol etmeyen takımla ilgili bir foul ya da ihlal (saha dışına çıkan bir top için değil) için
- Topu kontrol etmeyen takımla ilgili herhangi bir geçerli neden için
- İki takımla ilgili olmayan herhangi bir geçerli neden için

Bu durumlarda top, önceden topu kontrol eden aynı takıma verilecektir. **Sonra** topun oyuna sokulması:

- **O takımın** geri sahasından yönetiliyorsa, şut saati, 24 saniyeye ayarlanacaktır.
- **O takımın** ön sahasından yönetiliyorsa, şut saati aşağıdaki gibi ayarlanacaktır:
 - Oyun durdurulduğunda şut saatinde 14 saniye ya da daha fazla varsa, şut saati başa alınmayacak, ancak durdurulduğu zamandan devam edecektir.
 - Oyun durdurulduğunda şut saatinde 13 saniye ya da daha az varsa, şut saati 14 saniyeye ayarlanacaktır.

Ancak, oyun, iki takımla ilgili olmayan herhangi bir geçerli nedenle bir hakem tarafından durdurulursa ve bir hakemin değerlendirmesine göre, şut saatinin başa alınması rakipleri dezavantajlı duruma düşürecekse, şut saati durdurulduğu süreden devam edecektir.

29.2.2

Oyun, bir hakem tarafından **topu kontrol eden takımla** ilgili bir foul ya da ihlal (**topun saha dışına çıkması dahil**) için durdurulduktan sonra **rakip** takıma topu oyuna sokma hakkı verildiğinde, şut saati başa alınacaktır.

Yeni hücum takımına pozisyon sırasına göre oyuna sokma hakkı verilirse de şut saati başa alınacaktır.

Topun oyuna sokulması:

- **O takımın geri sahasından yönetiliyorsa, şut saati 24 saniyeye ayarlanacaktır.**
- **O takımın ön sahasından yönetiliyorsa, şut saati 14 saniyeye ayarlanacaktır.**

29.2.3

Oyun saati, dördüncü çeyrekte ya da uzatmada 2:00 dakika ya da daha az gösterdiğinde, topu geri sahasından oyuna sokma hakkı olan takım tarafından alınan bir mola sonrasında, takımın antrenörü **oyunun**, takımın ön sahasındaki oyuna sokma çizgisinden ya da takımın geri sahasındaki oyunun durdurulduğu yakın yerden **topun oyuna sokularak devam edeceğine** karar verme hakkına sahiptir.

Moladan sonra topun oyuna sokulması aşağıdaki gibi yönetilecektir:

- **Topun saha dışına çıkması sonucuysa ve takımın:**
 - Geri sahasında olacaksa, şut saati durduğu süreden devam edecektir.
 - Ön sahasında olacaksa, şut saati 13 saniye ya da daha az gösterirse durduğu süreden devam edecektir. Şut saati 14 saniye ya da daha fazla gösterdiğinde, 14 saniyeye ayarlanacaktır.
- Bir foul ya da ihlal (topun saha dışına çıkması değil) sonucuysa ve takımın:
 - Geri sahasında olacaksa, şut saati 24 saniyeye ayarlanacaktır.
 - Ön sahasında olacaksa, şut saati 14 saniyeye ayarlanacaktır.

- Topu yeni kontrolüne alan takım tarafından bir mola alınır ve takımın:
 - Geri sahasında olursa, şut saati 24 saniyeye ayarlanacaktır.
 - Ön sahasında olursa, şut saati 14 saniyeye ayarlanacaktır.

29.2.4 Takıma, bir sportmenlik dışı ya da diskalifiye edici faulün cezasının parçası olarak ön sahasındaki oyuna sokma çizgisinden topu oyuna sokma hakkı verildiğinde, şut saati 14 saniyeye ayarlanacaktır.

29.2.5 Top rakibin sepetine temas ettikten sonra şut saati:

- Rakip takım topun kontrolünü kazanırsa, 24 saniyeye
- Top çembere temas etmeden önce topu kontrol eden aynı takım topun kontrolünü tekrar kazanırsa, 14 saniyeye ayarlanacaktır.

29.2.6 Bir takım topu kontrol ederken ya da hiçbir takım topu kontrol etmezken, şut saati **yanlışlıkla sesli işaret verirse**, sesli işaret dikkate alınmayacak ve oyun devam edecektir.

Ancak bir hakemin değerlendirmesine göre, topu kontrol eden takım dezavantajlı duruma düşmüşse, oyun durdurulacak, şut saati düzeltilecek ve topa sahip olma hakkı aynı takıma verilecektir.

Madde 30 Geri sahaya dönen top

30.1 Tanım

30.1.1 Bir takım ön sahasında canlı bir topu kontrol etmektedir:

- Takımın bir oyuncusu topu tutarken, yakalarken ya da kendi ön sahasında topla dribling yaparken iki ayağı ile kendi ön sahasına temas ettiğinde ya da
- Takımın oyuncularını kendi ön sahasında topla paslaştıklarında

30.1.2 Canlı bir topu ön sahada kontrol eden bir takım, o takımın bir oyuncusu ön sahasında topla son temas ederse ve o takımın bir oyuncusu, aşağıdaki durumlarda, topla ilk temas ederse topun illegal olarak geri sahasına dönmesine neden olmuştur:

- Ücudunun bir kısmı geri sahayla temas ediyorsa ya da
- Top o takımının geri sahasına temas ettikten sonra

Bu kısıtlama, topun oyuna sokulması dahil, takımın ön sahasındaki tüm durumlara uygulanır. Ancak, ön sahasından sıçrayan, havadayken yeni takım kontrolünü oluşturan ve topla takımının geri sahasına inen bir oyuncu için uygulanmaz.

30.2 Kural

Ön sahasında canlı bir topu kontrol eden bir takım, topun illegal olarak kendi geri sahasına dönmesine neden olamaz.

30.3 Cezası

Arkalığın direkt arkası hariç, ön sahasında ihlale en yakın yerden oyuna sokması için top rakip takıma verilecektir.

Madde 31 Sayıya yönelen top ve müdahale**31.1****Tanım****31.1.1**

Sahadan ya da serbest atıştan bir atış:

- Top atış halindeki bir oyuncunun el(ler)ini terk ettiğinde **başlar**.
- **Sona erer:**
 - Top sepete direkt üstten girdiğinde ve sepetin içinde kaldığında ya da sepetten geçtiğinde
 - Top sepete girme olasılığını kaybettiğinde
 - Top çembere temas ettiğinde
 - Top zemine temas ettiğinde
 - Top öldüğünde

31.2**Kural****31.2.1**

Bir şut sırasında, tamamı çember seviyesinin üzerindeyken, bir oyuncu topa temas ettiğinde **sayıya yönelen top** olur.

- Top sepete doğru inmekteyse ya da
- Top arkalığa temas ettikten sonra

31.2.2

Bir serbest atış sırasında, top sepete doğru giderken ve çembere temas etmeden önce, bir oyuncu topa temas ettiğinde, **sayıya yönelen top** olur.

31.2.3

Sayıya yönelen top kısıtlamaları devam eder:

- Topun sepete girme olasılığı kaybolana kadar
- Top çembere temas edene kadar

31.2.4

Müdahale olur:

- Bir şuttan ya da son serbest atıştan sonra top çemberle temas halindeyken, bir oyuncu sepete ya da arkalığa temas ettiğinde
- Başka serbest atış(lar)ın takip edeceği bir serbest atıştan sonra, topun hala sepete girme olasılığı varken, bir oyuncu topa, sepete ya da arkalığa temas ettiğinde
- Bir oyuncu alttan sepetin içine uzandığında ve topa temas ettiğinde
- Bir savunma oyuncusu, top sepetin içindeyken topa ve sepete temas ederek topun sepetten geçmesini engellediğinde
- Bir hakemin değerlendirmesine göre, bir oyuncu sepeti titreterek ya da sepeti tutarak, topun sepete girmesini engellediğinde ya da sepete girmesine neden olduğunda
- Bir oyuncu topla oynamak için sepeti tuttuğunda **ve** topla **oynadığında**

31.2.5

- Bir hakem düdüğünü çaldığında:
 - **T**op atış halinde olan bir oyuncunun ellerindeyken ya da
 - **Ş**utta ya da son serbest atışta top havada olduğunda
- Oyun saati, **çeyreğin ya da uzatmanın** sonu için **sesli işaret** verdiğinde

Hiçbir oyuncu, çembere temas ettikten sonra hala sepete girme olasılığı olan topa, temas etmeyecektir.

Sayıya yönelen top ve müdahale ile ilgili **tüm kısıtlamalar uygulanacaktır.**



31.3 Cezası

- 31.3.1 İhlal bir **hücum oyuncusu** tarafından yapılırsa, sayı verilemez. **Bu** kurallarda aksi belirtilmedikçe, serbest atış çizgisinin uzantısından **dan** oyuna sokulması için top, rakibe verilecektir.
- 31.3.2 İhlal bir **savunma oyuncusu** tarafından yapılırsa, hücum eden takıma:
- Top serbest atış için elden çıkarsa 1 sayı
 - 2 sayılık bölgeden elden çıkarsa 2 sayı
 - 3 sayılık bölgeden elden çıkarsa, 3 sayı
- Top sepete girmiş gibi sayı verilir.
- 31.3.3 Sayıya yönelen top ihlali, son serbest atış sırasında bir **savunma oyuncusu** tarafından yapılırsa, hücum takımına 1 sayı verilecek ve sonrasında savunma oyuncusuna bir teknik faul verilecektir.

KURAL ALTI - FAULLER**Madde 32 Fauller****32.1 Tanım**

32.1.1 Bir faul, bir rakibe illegal kişisel temas ve/veya sportmenlik dışı davranışla ilgili kuralların bozulmasıdır.

32.1.2 Bir takıma herhangi bir sayıda faul çalınabilir. Cezasına bakılmaksızın, her faul, yapan aleyhine maç kağıdına kaydedilecek ve **bu kurallara** göre cezalandırılacaktır.

Madde 33 Temas: Genel Prensipler**33.1 Silindir prensibi**

Silindir prensibi zemindeki bir oyuncunun bulunduğu hayali bir silindir içindeki boşluk olarak tanımlanır. Bu, oyuncunun üzerindeki boşluğu içerir ve sınırlarla belirlenir:

- **Önde** ellerin avuç içleri
- **Arkada** kalça ve
- **Yanlarda** kol ve bacakların dış tarafları

Eller ve kollar, ayakların pozisyonunu taşmadan, ön kolların ve ellerin kaldırılması için kollar dirseklerden bükülü olarak gövdenin önünde uzatılabilir. Ayakları arasındaki uzaklık boyuna göre değişecektir.

**Diagram 5****Silindir prensibi****33.2 Dikeylik prensibi**

Oyun sırasında, oyun sahasındaki her oyuncu, bir rakip tarafından işgal edilmemiş her pozisyonu (silindiri) kullanma hakkına sahiptir.

Bu prensip, oyuncunun zeminde işgal ettiği boşluğu ve boşluk içinde dik olarak sıçradığında, üzerindeki boşluğu korur.

Oyuncu dikey pozisyonunu (silindirini) terk ettiğinde ve kendi dikey pozisyonunu (silindirini) sağlamış olan rakiple vücut teması oluştuğunda, temastan dikey pozisyonunu (silindirini) terk eden oyuncu sorumludur.

Savunma oyuncusu zemini dik olarak terk ettiği (silindirinin içinde) ya da silindiri içinde uzatılan elleri ve kolları için cezalandırılmamalıdır.

Hücum oyuncusu, zeminde ya da havada, legal savunma pozisyonundaki savunma oyuncusuna temasa neden olmayacaktır:

- Kendisine daha fazla boşluk yaratma (itme) için kollarını kullanarak
- Bir şut sırasında ya da hemen sonrasında, yayılan bacakları ya da kollarıyla temasa neden olarak

33.3

Legal savunma pozisyonu

Bir savunma oyuncusu ilk legal savunma pozisyonunu almıştır:

- Yüzü rakibine dönük olduğunda ve
- İki ayağı zeminde olduğunda

Legal savunma pozisyonu, zeminden tavana kadar üzerinde (silindir) dik olarak uzanır. Oyuncu kollarını ve ellerini başının üzerinde kaldırabilir ya da dikey olarak sıçrayabilir ancak, hayali silindirinin içinde dikey pozisyonda tutmalıdır.

33.4

Topu kontrol eden bir oyuncuyu savunma

Topu kontrol eden (tutan ya da dripling yapan) bir oyuncu savunulduğunda **zaman ve uzaklık faktörleri uygulanmaz.**

Toplu oyuncu savunulmayı beklemeli ve bir rakip, saniyenin bir bölümü içinde bile olsa, önünde ilk legal savunma pozisyonunu aldığı anda durmaya ya da yönünü değiştirmeye hazır olmalıdır.

Savunan (defansif) oyuncu, pozisyon almadan önce temasa neden olmadan, ilk legal savunma pozisyonu almalıdır.

İlk legal savunma pozisyonu alan savunma oyuncusu, rakibini savunmak için hareket edebilir, ancak kollarını, omuzlarını, kalçalarını ya da bacaklarını uzatarak, dripling yapan oyuncunun kendisini geçmesini engelleyemez.

Bir hakem, toplu bir oyuncuyla ilgili şarj/blok değerlendirmesi yaparken, aşağıdaki prensipleri kullanacaktır:

- Savunma oyuncusu, yüzü toplu oyuncuya dönük ve iki ayağı zeminde, ilk legal savunma pozisyonunu almış olmalıdır.
- Savunma oyuncusu ilk legal savunma pozisyonunu sürdürmek için hareketsiz durabilir, dikey sıçrayabilir, yanlara ya da geriye hareket edebilir.
- Savunma oyuncusu ilk legal savunma pozisyonunu sürdürmek için, yanlara ve geriye doğru, ancak toplu oyuncuya **doğru olmamak** koşuluyla hareket ederken, bir ya da iki ayağını bir an için zeminden kaldırabilir.
- Savunma oyuncusunun temas yerine ilk geldiğinin düşünüldüğü durumda temas gövdeye olmalıdır.
- Legal savunma pozisyonunu almış olan savunma oyuncusu, sakatlıktan kaçınmak için silindirinin **içinde** dönebilir.

Yukarıdaki durumlardan herhangi birinde, temasa toplu oyuncunun neden olduğu kabul edilecektir.

33.5**Topu kontrol etmeyen bir oyuncuyu savunma**

Topu kontrol etmeyen bir oyuncu, oyun sahasında serbestçe hareket etme ve başka bir oyuncu tarafından işgal edilmeyen herhangi bir pozisyonu alma hakkına sahiptir.

Topsuz bir oyuncu savunulduğunda **zaman ve uzaklık faktörleri uygulanacaktır**. Bir savunma oyuncusu, durması ya da yön değiştirmesi için yeterli zaman ya da uzaklık bırakmadan hareket eden rakibinin çok yakınında ve/veya çok çabuk pozisyon alamaz.

Bu uzaklık direkt rakibin hızıyla orantılıdır, ancak asla 1 normal adımdan az olamaz.

Bir savunma oyuncusu ilk legal savunma pozisyonunu alırken zaman ve uzaklık faktörlerine dikkat etmez ve bir rakibiyle temas olursa, temastan sorumludur.

Bir savunma oyuncusu ilk legal savunma pozisyonu aldıktan sonra, rakibini savunmak için hareket edebilir. Kollarını, omuzlarını, kalçalarını ya da bacaklarını uzatarak, kendisini geçmesini engelleyemez. Sakatlıktan kaçınmak için silindiri içinde dönebilir.

33.6**Havadaki bir oyuncu**

Oyun sahasındaki bir yerden sıçrayan bir oyuncu tekrar aynı yere inme hakkına sahiptir.

Bu oyuncu, ineceği yer ile, sıçradığı yer ile ineceği yer arasındaki doğru yolun rakip(ler) tarafından işgal edilmemiş olması koşuluyla, oyun sahasında başka bir yere inme hakkına sahiptir.

Bir oyuncu sıçrar ve iner, ancak momenti indiği yerin ötesinde bulunan, ilk legal bir savunma pozisyonu almış bir rakibe temasa neden olursa, sıçrayan oyuncu temastan sorumludur.

Bir rakip, bir oyuncu havaya sıçradıktan sonra bu oyuncunun yoluna gidemez.

Havadaki bir oyuncunun altına gitme ve temasa neden olma, genellikle bir sportmenlik dışı fauldür ve bazı durumlarda, bir diskalifiye edici faul olabilir.

33.7**Perdeleme: Legal ve illegal**

Perdeleme, topsuz bir rakibin oyun sahasında istediği bir pozisyona ulaşmasını geciktirme ya da engelleme girişimidir.

Bir oyuncu rakibine perdeleme yaptığında, **legal** perdelemedir:

- Temas oluştuğunda (kendi silindiri içinde) **hareketsiz olduğunda**
- Temas oluştuğunda iki ayağı zeminde olduğunda

Bir oyuncu rakibine perdeleme yaptığında, **illegal** perdelemedir:

- Temas oluştuğunda **hareketli olduğunda**
- Temas oluştuğunda, **hareketsiz** duran rakibin görüş alanı dışında perdeleme yaparken yeterli uzaklık bırakmadığında
- Temas oluştuğunda **hareketli** bir rakibine karşı zaman ve uzaklık faktörlerine dikkat etmediğinde

Perdeleme hareketsiz duran bir rakibin görüş alanı **içinde** (önden ya da yandan) yapılırsa, perdeleme yapan oyuncu, temas etmemek koşuluyla, rakibine istediği kadar yaklaşabilir.

Perdeleme hareketsiz duran bir rakibin görüş alanı **dışında** yapılırsa, perdeleme yapan oyuncu rakibine, temas etmeden perdelemeye doğru 1 normal adım atmasına izin vermemelidir.

Rakip **hareketliyse**, zaman ve uzaklık faktörleri uygulanacaktır. Perdeleme yapan oyuncu, rakibin durarak ya da yön değiştirerek perdelemekten kurtulmasına olanak verecek kadar yeterli uzaklık bırakmalıdır.

Gerekli uzaklık, asla 1 normal adımdan az, 2 normal adımdan fazla değildir.

Legal olarak perdelenen bir oyuncu, perdeleme yapan oyuncuya yapacağı temaslardan sorumludur.

33.8**Şarj**

Şarj, topla ya da topsuz, bir rakibin gövdesini iterek ya da hareket ettirerek yapılan illegal kişisel temastır.

33.9**Blok**

Blok, bir rakibin topla ya da topsuz ilerlemesini engelleyen illegal kişisel temastır.

Perdeleme yapma girişimindeki bir oyuncu, hareketli olduğunda ve rakibi hareketsiz olduğunda ya da kendisinden uzaklaştığında temas olursa, blok faulü olur.

Bir oyuncu topla ilgilenmezse, yüzü rakibe dönükse ve rakibinin yer değiştirmesiyle kendi pozisyonunu da değiştirirse, başka faktörler içermedikçe, oluşacak herhangi bir temastan öncelikle sorumludur.

‘Başka faktörler içermedikçe’ ifadesi, perdelenen oyuncunun bilerek itilmesi, şarj edilmesi ya da tutulmasını kastetmektedir.

Bir oyuncunun zeminde pozisyon alırken kol(lar)unu(nı) ya da dirsek(ler)ini silindirisinin dışına uzatması legaldir, ancak bir rakibi geçmeye çalışırsa, bunlar silindirisinin içine alınmalıdır. Kol(ları) ya da dirsek(leri) silindirisinin dışındaysa ve temas oluşursa, bu blok ya da tutmadır.

33.10**Şarjsız yarım daire alanları**

Şarjsız yarım daire alanları, sepetin altındaki şarj/blok durumlarının yorumu için belirlenmiş özel bir alan amacıyla oyun sahasına çizilir.

İllegal olarak ellerini, kollarını, bacaklarını ya da vücudunu kullanmadıkça, şarjsız yarım daire alanına herhangi bir yüklenme oyununda, havadaki hücum oyuncusu tarafından şarjsız yarım daire alanı içindeki savunma oyuncusuna yapılan herhangi bir temasa bir hücum faul çalınmayacaktır. Bu kural uygulanır:

- **H**ücum oyuncusu havadayken topu kontrol ettiğinde ve
- **B**u oyuncu bir şut ya da topu pas olarak atmaya çalıştığında ve
- **S**avunma oyuncusunun **bir ayağı ya da iki ayağı** şarjsız yarım daire alanına **temas ettiğinde**.

33.11**Bir rakibe el(ler)le ve/veya kol(lar)la temas**

Bir rakibin el(ler)le temasının, kendi içinde, bir faul olması şart değildir.

Hakemler, temasa neden olan oyuncunun bir avantaj elde edip etmediğine karar verecektir. Bir oyuncunun neden olduğu temas, bir rakibin hareket serbestliğini herhangi bir şekilde engellerse, bu temas fauldür.

Savunma oyuncusu savunma pozisyonunda olduğunda ve el(ler)ini ya da kol(lar)ını, **toplu** ya da **topsuз** ilerlemesini engellemek için bir rakibinin üstüne koyduğunda ve teması sürdürdüğünde, el(ler)in ya da uzatılmış kol(lar)ınun illegal kullanılması durumu oluşur.

Toplu ya da topsuz rakibe tekrar tekrar temas etmek ya da 'dürtmek', oyunun sertleşmesine neden olabileceği için, bir fauldür.

Toplu bir hücum oyuncusu tarafından yapılan bir fauldür:

- Bir avantaj elde etmek için, bir kolunu ya da bir dirseğini savunma oyuncusunun etrafına 'çengelleme' ya da sarma
- Savunma oyuncusunun topla oynamasını ya da oynamaya çalışma girişimini engellemek ya da kendine daha fazla boşluk açmak için 'itme'
- Dripling yaparken, bir rakibin topun kontrolünü kazanmasını engellemek için, uzatılmış önkolunu ya da elini kullanma

Topsuз bir hücum oyuncusu tarafından yapılan bir 'itme' faulüdür:

- Topu serbestçe **tutma**
- Savunma oyuncusunun topla oynamasını ya da oynamaya çalışma girişimini engelleme
- **Kendine** daha fazla boşluk açma

33.12**Post oyunu**

Dikeylik prensibi (silindir prensibi), post oyununa da uygulanır.

Post pozisyonundaki hücum oyuncusu ve onu savunan savunma oyuncusu birbirlerinin dikeylik pozisyonunun (silindir) haklarına uymalıdır.

Omuz ya da kalçasıyla rakibini pozisyon dışına itmesi ya da uzatılmış kollarını, omuzunu, kalçasını, bacaklarını ya da vücudunun başka kısımlarını kullanarak rakibinin hareket serbestliğine müdahale edilmesi post pozisyonundaki hücum ya da savunma oyuncusu tarafından yapılan bir fauldür.

33.13**Arkadan yapılan illegal savunma**

Arkadan yapılan illegal savunma, bir rakibe bir savunma oyuncusu tarafından arkadan yapılan kişisel bir temastır. Savunma oyuncusunun topla oynama girişimi gerçeği, bir rakibine arkadan yaptığı temasın haklılığını göstermez.

33.14**Tutma**

Tutma, bir rakip oyuncunun hareket serbestliğine müdahale eden illegal kişisel temastır. Bu temas (tutma) vücudun herhangi bir kısmı ile olabilir.

33.15**İtme**

İtme, bir oyuncunun toplu ya da topsuz bir rakibini, vücudun herhangi bir kısmıyla zorla hareket ettirmesi ya da harekete çalışmasıyla olan illegal kişisel temastır.

33.16**Faul yapılmış aldatması**

Aldatma, kendisine faul yapılmış fikri oluşturmak ve böylece bir haksız avantaj elde etmek için, bir oyuncunun faul yapılmış gibi göstermesi ya da doğal olmayan abartılı hareketler yapmasıdır.

Madde 34 Kişisel faul**34.1****Tanım**

34.1.1

Bir kişisel faul, bir oyuncunun bir rakibine, top canlı ya da ölüyken yaptığı illegal temastır.

Bir oyuncu elini, kolunu, dirseğini, omuzunu, kalçasını, bacağına, dizini ya da ayağını uzatarak ya da vücudunu 'anormal' bir pozisyona getirerek (silindirisinin dışında) rakibini tutmayacak, blok yapmayacak, itmeyecek, şarj etmeyecek, çelmelemeyecek ya da ilerlemesini engellemeyecek ya da sert ve şiddetli oynamayacaktır.

34.2**Cezası**

Bu oyuncuya bir kişisel faul verilecektir.

34.2.1

Faul, atış halinde olmayan bir oyuncuya yapılmışsa:

- Oyun, faul yapılan takımın, ihlale en yakın yerden topu oyuna sokmasıyla devam edecektir.
- Faul yapan takım, takım faulü cezası durumundaysa, Madde 41 uygulanacaktır.

34.2.2

Faul, atış halinde olan bir oyuncuya yapılmışsa, bu oyuncu serbest atışları atacaktır.

- Atış başarılıysa, sayı geçerli olacak ve ayrıca, 1 serbest atış hakkı verilecektir.
- 2 sayılık bölgeden yapılan atış başarısızsa, 2 serbest atış hakkı verilecektir.
- 3 sayılık bölgeden yapılan atış başarısızsa, 3 serbest atış hakkı verilecektir.
- Oyun saatinin **çeyreğin ya da uzatmanın** sonu için sesli işaretiyle ya da hemen öncesinde ya da şut saatinin sesli işaretiyle ya da hemen öncesinde, top hala el(ler)inde olan oyuncuya bir faul yapılırsa ve atış başarılı olursa, sayı geçerli olmayacak ve 2 ya da 3 serbest atış hakkı verilecektir.

Madde 35 Çift faul**35.1****Tanım**

35.1.1

Bir çift faul, 2 rakibin birbirlerine karşı, yaklaşık aynı zamanda yaptıkları kişisel fauller durumudur.

35.1.2

2 faulün bir çift faul olarak değerlendirilmesi için aşağıdaki koşullar olmalıdır:

- İki faul kişisel fauldür.
- İki faul fiziksel temas içerir.
- İki faul 2 rakip arasında olur.
- İki faulün cezası aynıdır.

35.2**Cezası**

İki oyuncuya birer kişisel faul kaydedilecektir. Serbest atış atırlmayacak ve oyun aşağıdaki gibi devam edecektir.

Çift faul yaklaşık aynı zamanda olmuşsa:

- Bir geçerli sayı ya da başarılı son serbest atış varsa, top, sayı yiyen takıma dip çizginin herhangi bir yerinden oyuna sokması için verilecektir.
- Topu kontrol eden ya da kontrol etme hakkı olan takım varsa, top, ihlale en yakın yerden oyuna sokması için bu takıma verilecektir.
- Hiçbir takım topu kontrol etmiyorsa ya da hiçbir takımın kontrol etme hakkı yoksa bir hava atışı durumu oluşur.

Madde 36 Teknik faul**36.1 Davranış kuralları**

- 36.1.1 Oyunun uygun davranışı, oyuncuların, antrenörlerin, antrenör yardımcılarının, yedeklerin, oyun dışı oyuncuların ve delegasyon üyelerinin, hakemlerle, masa görevlileriyle ve varsa, teknik komiserle tam ve bağlı işbirliğini gerektirmektedir.
- 36.1.2 Her takım başarı sağlamak için en iyisini yapacaktır, ancak bu, sportmenlik ve dürüst oyun ruhu içinde olmalıdır.
- 36.1.3 Bu kuralın ruhuna ve amacına aykırı, kasıtlı ya da tekrarlanan, işbirliği ve uyumu bozan davranışlar teknik faul olarak dikkate alınacaktır.
- 36.1.4 Hakem, aynı ihlaller uyarıdan sonra tekrarlanmadıkça, uyarı vererek ya da açıkça kasit unsuru taşımayan, oyunun akışıyla direkt ilgisi olmayan önemsiz ihlallere teknik faulden kaçınabilir.
- 36.1.5 Top canlandıktan sonra bir ihlal fark edilirse, oyun durdurulacak ve bir teknik faul verilecektir. Cezası, teknik faul verildiği anda olmuş gibi yönetilecektir. İhlalle, oyunun durdurulması arasındaki arada olanlar geçerli kalacaktır.

36.2 Tanım

- 36.2.1 Teknik faul, bir oyuncunun, aşağıdakileri davranışlarını içeren, ancak sınırlı olmayan, temassız faulüdür:
- Hakemler tarafından verilen uyarıları dikkate almama
 - Hakemlerle, teknik komiserle, masa görevlileriyle, rakiplerle ya da takım sıralarında oturmasına izin verilen kişilerle saygısızca muhatap olma
 - Hakemlerle, teknik komiserle, masa görevlileriyle ya da rakiplerle saygısızca iletişim kurma
 - Seyircileri rahatsız etme ya da kışkırtma için sözlü ya da el/kol hareketleriyle davranışlarda bulunma
 - Rakibi taciz etme ve rakibe sataşma
 - El(ler)ini rakibinin gözlerinin yakınında sallayarak/tutarak görüşünü engelleme
 - Dirsekleri aşırı derecede sallama
 - Sepetten geçen topa bilerek temas ederek ya da topun oyuna hemen sokulmasını engelleyerek oyunu geciktirme
 - Faul aldatması yapma
 - Bir smaç sırasında bir anlık çemberi tutma ya da bir hakemin değerlendirmesine göre, kendisini ya da başka oyuncuyu sakatlıktan koruma çabası dışında, tüm ağırlığını verecek şekilde çembere asılma
 - Son serbest atış sırasında savunma oyuncusu tarafından sayıya yönelen top. Hücum takımına 1 sayı verilecek, sonrasında savunma oyuncusuna verilen teknik faulün cezası uygulanacaktır.
- 36.2.2 Takım sırasında oturmasına izin verilen kişiye verilen teknik faul, hakemlerle, teknik komiserle, masa görevlileriyle ya da rakiplerle saygısızca iletişim kurulmasından ya da temas edilmesinden ya da bir prosedürün ya da bir idari yapının ihlalden dolayı verilen bir fauldür.
- 36.2.3 Bir oyuncu, 2 teknik faul ya da 2 sportmenlik dışı faul ya da 1 sportmenlik dışı faul ve 1 teknik faulle cezalandırıldığında oyunun geri kalanından diskalifiye edilecektir.

- 36.2.4 Bir antrenör oyunun geri kalanından diskalifiye edilecektir:
- Kendi kişisel sportmenlik dışı davranışı sonucunda 2 teknik faul ('C') ile cezalandırıldığına
 - Takım sırasında oturmasına izin verilen diğer kişilerin sportmenlik dışı davranışı sonucunda, tümü ('B') ya da biri ('C'), 3 teknik faul ile cezalandırıldığına
- 36.2.5 Bir oyuncu ya da bir antrenör Madde 36.2.3 ya da Madde 36.2.4'e göre diskalifiye edilirse, teknik faul, sadece cezalandırılacak faul olacaktır ve diskalifiyeden dolayı ek bir ceza yönetilmeyecektir.

36.3

Cezası

36.3.1

Bir teknik faul:

- Oyuncuya verilirse, teknik faul oyuncunun aleyhine, oyuncu faulü olarak yazılacak ve takım faullerinden birisi olarak sayılacaktır.
- Takım sırasında oturmasına izin verilen kişiye verilirse, teknik faul antrenörün aleyhine yazılacak ve takım faullerinden birisi olarak sayılmayacaktır.

36.3.2

Rakiplere 1 serbest atış verilecektir. Oyun aşağıdaki gibi devam edecektir:

- Serbest atış hemen yönetilecektir. Serbest atıştan sonra topun oyuna sokulması, teknik faul çalındığında topu kontrol eden ya da kontrol etme hakkı olan takımla, oyun durdurulduğunda topun olduğu en yakın yerden yönetilecektir.
- Diğer fauller için belirlenen diğer olası cezaların sırasına ya da cezaların yönetilmesine başlanmasına bakılmaksızın serbest atış hemen yönetilecektir. Bir teknik faul için serbest atıştan sonra oyun, teknik faul çalındığında topu kontrol eden ya da kontrol etme hakkı olan takımla, oyun teknik faulün cezası için durdurulduğu yerden devam edecektir.
- Geçerli bir sayı ya da son serbest atış varsa oyun, dip çizginin gerisinde herhangi bir yerden topun oyuna sokulmasıyla devam edecektir.
- Hiçbir takımın topu kontrol etmiyorsa ya da kontrol etme hakkı yoksa bir hava atışı durumu oluşur.
- Birinci çeyreğin başlaması için orta dairede bir hava atışı yapılacaktır.

Madde 37

Sportmenlik dışı faul

37.1

Tanım

37.1.1

Sportmenlik dışı faul, bir hakemin değerlendirmesine göre, temaslı bir oyuncu faulüdür.

- Kuralların ruhu ve amacı içinde direkt topla oynamaya yönelik olmayan geçerli bir temas
- Topla ya da bir rakiple oynama çabasındaki bir oyuncu tarafından aşırı, sert temas
- Geçişteki hücum takımının ilerlemesini durdurmak için savunma oyuncusu tarafından yapılan bir gereksiz bir temas. Bu, hücum oyuncusu atış haline başlayana kadar uygulanır.
- Hücum oyuncusu ile rakiplerinin sepeti arasında başka bir savunma oyuncusu yokken, savunma oyuncusu tarafından hızlı hücumu durdurma girişimiyle bir rakibine arkadan ya da yandan temas
Bu, hücum oyuncusu atış haline başlayana kadar uygulanır.



- Oyun saati dördüncü çeyrekte ve her uzatmada 2:00 dakika ya da daha az gösterirken top, oyuna sokulması için oyun sahası dışında ve hala hakemin ellerinde ya da oyuna sokan oyuncunun kullanımındayken, savunma oyuncusu tarafından, oyun sahasındaki bir rakibe temas

37.1.2 Hakem, sportmenlik dışı faullerin oyun boyunca tutarlılığını ve sadece hareketi değerlendirmeyi yorumlamalıdır.

37.2 Cezası

37.2.1 Oyuncu bir sportmenlik dışı faulle cezalandırılacaktır.

37.2.2 Faul yapılan oyuncuya serbest atış(lar) atılacak, sonrasında:

- Takımın ön sahasında oyuna sokma çizgisinden top oyuna sokulacaktır.
- Birinci çeyreğin başlaması için orta dairede bir hava atışı yapılacaktır.

Serbest atış sayısı aşağıdaki gibi olacaktır:

- Faul atış halinde olmayan bir oyuncuya yapılmışsa: 2 serbest atış
- Faul atış halindeki bir oyuncuya yapılmışsa: Sayı varsa, sayılacak ve ayrıca 1 serbest atış
- Faul atış halindeki oyuncuya yapılmışsa ve sayı olmamışsa: 2 ya da 3 serbest atış

37.2.3 Bir oyuncu 2 sportmenlik dışı faul ya da 2 teknik faul ya da 1 teknik faul ve 1 sportmenlik dışı faulle cezalandırıldığında oyunun geri kalanından diskalifiye edilecektir.

37.2.4 Bir oyuncu, Madde 37.2.3'e göre diskalifiye edilirse, sportmenlik dışı faul sadece cezalandırılacak faul olacaktır ve diskalifiyeden dolayı ek bir ceza yönetilmeyecektir.

Madde 38 Diskalifiye edici faul

38.1 Tanım

38.1.1 Diskalifiye edici faul, oyuncular, yedekler, antrenörler, antrenör yardımcıları, oyun dışı oyuncular ya da delegasyon üyelerinin çirkin sportmenlik dışı davranışlarıdır.

38.1.2 Diskalifiye edici faul alan bir antrenörün yerine, maç kağıdına yazılmış olan antrenör yardımcısı geçecektir. İsmi maç kağıdına yazılmış antrenör yardımcısı yoksa, kaptan (CAP) yerine geçecektir.

38.2 Şiddet

38.2.1 Oyun sırasında sportmenliğe ve dürüst oyun ruhuna aykırı şiddet eylemleri oluşabilir. Bunlar hakemler ve gerekirse, resmi güvenlik kuvvetleri tarafından hemen durdurulmalıdır.

38.2.2 Oyun sahasında ya da çevresinde, oyuncuları ya da takım sırası görevlilerini içeren şiddet eylemleri olduğunda, hakemler onları durdurmak için gerekeni yapacaktır.



- 38.2.3 Rakiplere ya da hakemlere karşı çirkin saldırgan eylemlerde bulunan yukarıdaki suçlu kişiler diskalifiye edilecektir. Başhakem olayı yarışmanın organizasyon birimine rapor etmelidir.
- 38.2.4 Resmi güvenlik kuvvetleri ancak hakemler tarafından istenmesi durumunda oyun sahasına girebilirler. Ancak, seyirciler açıkça şiddet eylemleri amacıyla oyun sahasına girdiklerinde, resmi güvenlik kuvvetleri takımları ve hakemleri korumak için hemen araya girmelidir.
- 38.2.5 Girişler, çıkışlar, koridorlar, soyunma odaları, vb., **oyun sahası ve çevresinin ötesindeki tüm alanlar** yarışmanın organizasyon biriminin ve resmi güvenlik kuvvetlerinin yetki alanıdır.
- 38.2.6 Oyuncuların ya da **takım sırasında oturmasına izin verilen kişilerin**, oyun donanımının zarar görmesine yol açacak fiziksel aksiyonlarına hakemler tarafından izin verilmeyecektir. Bu tür davranışlar hakemler tarafından gözlemlendiğinde, yapan takımın antrenörüne bir uyarı verilecektir. Aksiyon(lar)un(ın) tekrarında, ilgili kişi(ler)ye(e) hemen bir teknik **ya da diskalifiye edici** faul verilecektir.

38.3

Cezası

- 38.3.1 Sorumlusuna bir diskalifiye edici faul verilecektir.
- 38.3.2 Sorumlusu, bu kuralların ilgili maddelerine göre diskalifiye edildiğinde, takımının soyunma odasına gidecek ve oyun süresi boyunca kalacak ya da isterse, salonu terk edecektir.
- 38.3.3 Serbest atış(lar):
- Temassız bir faul durumunda, antrenörü tarafından belirlenen herhangi bir rakip
 - Temaslı bir faul durumunda, faul yapılan oyuncu tarafından atılacaktır. Sonrasında:
 - **Takımın ön sahasında oyuna sokma çizgisinden** top oyuna sokulacaktır.
 - Birinci **çeyreğin** başlaması için orta dairede bir hava atışı yapılacaktır.
- 38.3.4 Serbest atış sayısı aşağıdaki sayıda olacaktır:
- Faul temassız bir faul: 2 serbest atış
 - Faul atış halinde olmayan bir oyuncuya yapılmışsa: 2 serbest atış
 - Faul atış halindeki oyuncuya yapılmışsa: sayı varsa, sayılacak ve ayrıca 1 serbest atış
 - Faul atış halindeki oyuncuya yapılmışsa ve sayı olmamışsa: 2 ya da 3 serbest atış
 - **Faul, bir antrenörün diskalifiyesiye: 2 serbest atış**
 - **Faul, bir antrenör yardımcısının, yedeğin, oyun dışı oyuncunun ya da delegasyon üyesinin diskalifiyesiye, faul antrenöre bir teknik faul olarak verilir: 2 serbest atış**
- Ek olarak, bir antrenör yardımcısının, yedeğin, oyun dışı oyuncunun ya da delegasyon üyesinin diskalifiyesi, kavga sırasında aktif katılım için takım sırası bölgesini terk etmeleri sonrasında:
- Bir antrenör yardımcısının, yedeğin ve oyun dışı oyuncunun her bir diskalifiye edici faulü için: 2 serbest atış. Tüm diskalifiye edici fauller sorumlusuna verilir.
 - Delegasyon üyesinin her bir diskalifiye edici faulü için: 2 serbest atış. Tüm diskalifiye edici fauller antrenöre verilir.
- Rakip takıma verilen eşit cezalar birbirini götürmedikçe, tüm serbest atışlar uygulanacaktır.

Madde 39 Kavga**39.1 Tanım**

Kavga, 2 ya da daha fazla rakip arasındaki (oyuncular, yedekler, antrenörler, antrenör yardımcıları, oyun dışı oyuncular ve delegasyon üyeleri) bir fiziksel etkileşimdir.

Bu madde sadece, bir kavga ya da kavgaya yol açabilecek bir durumda takım sırası bölgesi sınırlarını terk eden yedeklere, antrenörlere, antrenör yardımcılarına, oyun dışı oyunculara ve delegasyon üyelerine uygulanır.

39.2 Kural

39.2.1 Bir kavga ya da kavgaya yol açabilecek durumda takım sırası bölgesini terk eden yedekler, oyun dışı oyuncular ve delegasyon üyeleri diskalifiye edilecektir.

39.2.2 Bir kavga ya da kavgaya yol açabilecek durumda, sadece antrenöre ve/veya antrenör yardımcısına, düzeni korumak ve yeniden sağlamak için hakemlere yardımcı olmak amacıyla takım sırası bölgesini terk etmelerine izin verilir. Bu durumda, diskalifiye edilmeyeceklerdir.

39.2.3 Antrenör ve/veya antrenör yardımcısı takım sırası bölgesini terk eder ve düzeni korumak ve yeniden sağlamak için hakemlere yardım etmez ya da yardıma çalışmazlarsa, diskalifiye edileceklerdir.

39.3 Cezası

39.3.1 Takım sırası bölgesini terk ettiği için diskalifiye edilen kişilerin sayısına bakılmaksızın, antrenöre tek bir teknik faul ('B') verilecektir.

39.3.2 Bu kurala göre iki takımdan kişiler diskalifiye edilirse ve yönetecek başka faul cezaları yoksa, oyun aşağıdaki gibi devam edecektir.

Kavga nedeniyle oyun yaklaşık aynı zamanda durmuşsa:

- Geçerli bir şut ya da son serbest atış sayısı varsa top, takımın dip çizginin gerisinden oyuna sokması için sayı yiyen takıma verilecektir.
- Top bir takımın kontrolündeyse ya da bir takımın topu kontrol etme hakkı varsa top, takımın ön sahasında oyuna sokma çizgisinden oyuna sokması için bu takıma verilecektir.
- Top hiçbir takımın kontrolünde değilse ya da hiçbir takımın topu kontrol etme hakkı yoksa bir hava atışı durumu oluşur.

39.3.3 Tüm diskalifiye edici fauller B.8.3'te gösterildiği gibi kaydedilecek ve takım faulü olarak sayılmayacaktır.

39.3.4 Kavga ya da kavgaya yol açacak herhangi bir durumla ilgili oyun sahasındaki oyuncuların tüm olası faul cezaları Madde 42'ye göre uygulanacaktır.

39.3.5 Kavga ya da kavgaya yol açacak herhangi bir durumla ilgili antrenör yardımcısının, yedeğin, oyun dışı oyuncunun ve delegasyon üyesinin tüm olası diskalifiye edici faul cezaları Madde 38.3.4, altıncı bölümüne göre uygulanacaktır.

KURAL YEDİ - GENEL KOŞULLAR**Madde 40 Bir oyuncunun 5 faulü**

- 40.1** 5 faul almış bir oyuncu bir hakem tarafından bilgilendirilecektir ve oyuncu oyunu hemen terk etmelidir. 30 saniye içinde değişecektir.
- 40.2** Daha önce 5 faul almış olan oyuncunun yapacağı fauller, oyun dışı oyuncunun faulü olarak kabul edilir ve maç kağıdında antrenöre ('B') yazılır.

Madde 41 Takım faulleri: Cezası**41.1 Tanım**

- 41.1.1** Bir takım faulü, bir oyuncu tarafından yapılan kişisel, teknik, sportmenlik dışı ya da diskalifiye edici fauldür. Bir takım bir çeyrekte 4 takım faulü yaptıktan sonra, takım faulü cezası durumundadır.
- 41.1.2** Bir oyun arasında yapılan tüm takım faulleri, bir sonraki çeyrek ya da uzatmada yapılmış gibi değerlendirilecektir.
- 41.1.3** Bir uzatmada yapılan tüm fauller dördüncü çeyrekte yapılmış gibi değerlendirilecektir.

41.2 Kural

- 41.2.1** Bir takım, takım faul cezası durumu içindeyken, devamındaki atış halinde olmayan oyuncuya yapılan oyuncu kişisel faulleri, topun oyuna sokulması yerine 2 serbest atışla cezalandırılacaktır. Faul yapılan oyuncu serbest atış(lar)ı atacaktır.
- 41.2.2** Canlı topu kontrol eden ya da kontrol etme hakkına sahip olan takımın bir oyuncusu kişisel faul yaparsa, bu faul rakibin topu oyuna sokması ile cezalandırılacaktır.

Madde 42 Özel durumlar**42.1 Tanım**

Bir kural ihlalinin sonra aynı duran saat periyodunda, başka kural ihlal(ler) yapılmasıyla özel durumlar oluşabilir.

42.2 Prosedür

- 42.2.1** Tüm fauller kaydedilecek ve cezaları belirlenecektir.
- 42.2.2** Kural ihlallerinin hangi sıra ile yapıldığı belirlenecektir.
- 42.2.3** İki takıma karşı eşit cezalar ve çift faul cezaları, çalınma sırasına göre birbirini götürecektir. Cezalar, kaydedildiğinden ve birbirini götürdüğünden asla olmamış gibi kabul edilir.
- 42.2.4** Bir teknik faul çalınırsa, belirlenen diğer cezaların sırasına ya da cezaların yönetilmesine başlanmasına bakılmaksızın, cezası önce yönetilecektir.
- 42.2.5** Yönetilen son cezanın parçası olan topa sahip olma hakkı, daha önceki topu oyuna sokma haklarını iptal edecektir.
- 42.2.6** Top, birinci serbest atış ya da topun oyuna sokulması cezası için canlandırıldığında, artık bu ceza, kalan başka cezaları iptal etmek için kullanılamaz.

- 42.2.7 **K**alan tüm cezalar, çalınma sırasına göre yönetilecektir.
- 42.2.8 **İ**ki takıma verilen eşit cezaların iptalinden sonra, yönetilecek başka ceza kalmamışsa, oyun aşağıdaki gibi devam edecektir.
- Yaklaşık olarak, ilk kural ihlaliyle aynı zamanda olmuşsa:
- Geçerli şut ya da son serbest atış sayısı kaydedilir. Top, **takımın dip çizgisinin gerisinden** oyuna sokması için sayı yiyen takıma verilecektir.
 - Bir takım topu kontrol etmektedir ya da kontrol etme hakkı vardır. Top, ilk kural ihlaline en yakın **yerden** oyuna sokması için bu takıma verilecektir.
 - Hiç bir takım topu kontrol etmemektedir ya da kontrol etme hakkı yoktur. Bir hava atışı durumu oluşur.

Madde 43 Serbest atışlar

43.1 Tanım

- 43.1.1 Bir serbest atış, bir oyuncuya serbest atış çizgisinin gerisinden ve yarım dairenin içinden, bir müdahale olmadan, 1 sayı atması için verilmiş bir fırsattır.
- 43.1.2 Bir serbest atış serisi, tek bir faulün cezasından kaynaklanan tüm serbest atışlardan ve **devamında**, olası topu oyuna sokma hakkından oluşur.

43.2 Kural

- 43.2.1 Bir kişisel, bir sportmenlik dışı ya da temaslı bir diskalifiye edici faul çalındığında, serbest atış(lar) aşağıdaki gibi verilecektir:
- Faul yapılan oyuncu serbest atış(lar)ı atacaktır.
 - Bu oyuncunun değiştirilmesi istendiyse, oyunu terk etmeden önce serbest atış(lar)ı atmalıdır.
 - Oyuncu, sakatlık, 5 faulü ya da diskalifiye edilmesi nedeniyle oyunu terk etmek zorundaysa, yerine giren yedeği serbest atış(lar)ı atacaktır. Yedek yoksa, antrenörü tarafından belirlenen herhangi bir takım arkadaşı serbest atış(lar)ı atacaktır.
- 43.2.2 Bir teknik ya da temassız diskalifiye edici faul çalındığında, **rakip** takımdan antrenörü tarafından belirlenen herhangi bir oyuncu serbest atış(lar)ı atacaktır.
- 43.2.3 Serbest atışı atan oyuncu:
- Yarım dairenin içinde, serbest atış çizgisinin gerisinde pozisyon alacaktır.
 - Topun sepete üstten girmesi ya da çembere temas etmesi koşuluyla, serbest atışta herhangi bir metodu kullanacaktır.
 - Hakem tarafından top kontrolüne verildikten sonra 5 saniye içinde topu elinden çıkaracaktır.
 - Top sepete girene ya da çembere temas edene kadar serbest atış çizgisine basmayacak ya da kısıtlamalı alana girmeyecektir.
 - Aldatma atışı yapmayacaktır.
- 43.2.4 Serbest atış ribaunt yerlerindeki oyuncular, 1 m. derinliğindeki alternatifli pozisyonlara yerleşeceklerdir (Diyagram 6).
- Serbest atışlar sırasında bu oyuncular:
- Kendilerine ait olmayan serbest atış ribaunt yerlerine yerleşmeyeceklerdir.
 - Top, serbest atışı atan oyuncunun el(ler)ini terk edene kadar kısıtlamalı alana, tarafsız bölgeye girmeyecekler ya da serbest atış ribaunt yerlerini terk etmeyeceklerdir.
 - Hareketleriyle serbest atış atan oyuncuyu şaşırtmayacaklardır.

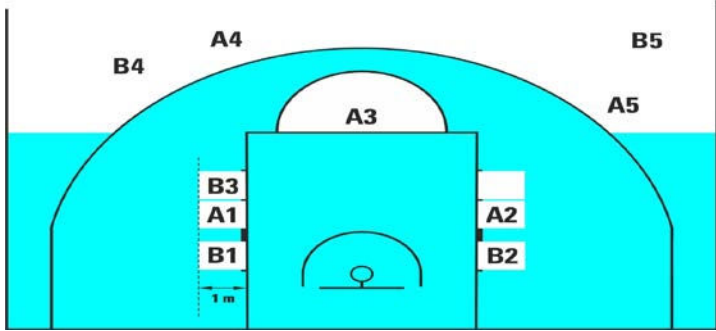


Diagram 6 Serbest atışlar sırasında oyuncuların pozisyonları

43.2.5 Serbest atış ribaunt yerlerinde yer almayan oyuncular, serbest atış sonuçlanana kadar serbest atış çizgisinin uzantısının gerisinde ve 3 sayı çizgisinin gerisinde bekleyeceklerdir.

43.2.6 Başka serbest atış set(ler)inin takip edeceği ya da topun dışarıdan oyuna sokulacağı serbest atış(lar) sırasında, tüm oyuncular serbest atış çizgisinin uzantısının gerisinde ve 3 sayı çizgisinin gerisinde bekleyeceklerdir.

Madde 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 ve 43.2.6'ya uyulmaması ihlaldir.

43.3 Cezası

43.3.1 Bir **serbest atış başarılıysa** ve ihlal(ler) serbest atışı atan oyuncu tarafından yapılırsa, varsa sayı, sayılmayacaktır.

Yönetilecek başka serbest atış(lar) ya da topa sahip olma hakkı yoksa serbest atış çizgisinin uzantısından oyuna sokulması için top, rakibe verilecektir.

43.3.2 **Serbest atış başarılıysa** ve ihlal(ler), serbest atışı atan oyuncu dışındaki herhangi bir oyuncu(lar) tarafından yapılmışsa:

- Sayı sayılacaktır.
- İhlal(ler) dikkate alınmayacaktır.

Son serbest atış durumunda top, takımın dip çizgisinin gerisinden oyuna sokması için rakibe verilecektir.

43.3.3 **Serbest atış başarılı değilse** ve ihlal:

- Son serbest atışta, **serbest atışı atan oyuncu** ya da **takım arkadaşı** tarafından yapılırsa, bu takımın topa sahip olma hakkı olmadıkça, top serbest atış çizgisinin uzantısından oyuna sokulması için rakibe verilecektir.
- Serbest atışı atan oyuncunun rakibi tarafından yapılırsa, serbest atışı atan oyuncuya yeni bir atış hakkı verilecektir.
- Son serbest atışta **iki takım** tarafından yapılırsa, bir hava atışı durumu oluşur.

Madde 44 Düzeltilebilir hatalar**44.1 Tanım**

Bir kural yanlışlıkla göz ardı edilirse, hakemler sadece aşağıdaki durumlarda bir hatayı düzeltilebilirler:

- Hak edilmeyen bir serbest atış(lar)ın verilmesi
- Hak edilen bir serbest atış(lar)ın verilmemesi
- Yanlışlıkla sayı(lar) verilmesi ya da sayı(lar)nın(in) iptal edilmesi
- Yanlış oyuncuya bir serbest atış(lar)ı atmasına izin verilmesi

44.2 Genel prosedür

44.2.1 Yukarıda belirtilen hataların düzeltilebilmesi için, hata, hakemler, varsa, teknik komiser ya da masa görevlileri tarafından, hatadan sonra saat çalışırken ilk ölü top sonrasında, top yeniden canlanmadan önce, fark edilmiş olmalıdır.

44.2.2 Bir hakem, bir düzeltilebilir hatayı fark ettiğinde, hiçbir takımı dezavantajlı duruma düşürmemek koşuluyla oyunu hemen durdurabilir.

44.2.3 Hatanın olması ile hatanın fark edilmesi arasında fauller, sayılar, geçen süre ve diğer aktiviteler geçerli olacaktır.

44.2.4 **Bu** kurallarda aksi belirtilmedikçe, hatanın düzeltilmesinden sonra oyun, hatanın düzeltilmesi için oyunun durdurulduğu yerden devam edecektir. Top, hatanın düzeltilmesi için oyun durdurulduğunda topa sahip olma hakkı olan takıma verilecektir.

44.2.5 Bir hatanın hala düzeltilebilir olduğu fark edildiğinde ve:

- Hatanın düzeltilmesi ile ilgili olan oyuncu legal bir değişiklikten sonra takım sırasındaysa, hatanın düzeltilmesi için oyuncu olmak üzere oyun sahasına tekrar girmelidir.
Hatanın düzeltilmesi işlemi gerçekleşikten sonra bu oyuncu, tekrar legal bir oyuncu değişikliği isteği olmadıkça, oyunda kalabilir, istek varsa, oyun sahasını terk edebilir.
- Bu oyuncu sakatlığından, 5 faul aldığından ya da diskalifiye edildiğinden dolayı değiştirildiyse, bu oyuncunun yerine giren yedek hatanın düzeltilmesi işlemine katılmalıdır.

44.2.6 Düzeltilebilir hatalar başhakem maç kağıdını imzaladıktan sonra düzeltilemez.

44.2.7 Skor, faul sayısı, mola sayısı ve oyun saati ve şut saatinde geçen ve kalan süreyle ilgili, masa görevlilerinin herhangi bir sayı, süre ya da şut saati operasyonları hatası, başhakem maç kağıdını **imzalamadan** önce, herhangi bir zamanda hakemler tarafından düzeltilebilir.

44.3**Özel prosedür****44.3.1**

Hak edilmeyen bir serbest atış(lar)ın verilmesi:

Hata sonucu verilen serbest atış(lar) iptal edilecek ve oyun aşağıdaki gibi devam edecektir:

- Oyun saati çalışmamışsa top, serbest atış çizgisinin uzantısından oyuna sokması için serbest atışları iptal edilen takıma verilecektir.
- Oyun saati çalışmışsa ve:
 - Hata fark edildiğinde topu kontrol eden ya da kontrol etme hakkı olan takım, hata olduğunda topu kontrol etmekte olan aynı takımsa ya da
 - Hata fark edildiğinde top hiçbir takımın kontrolünde değilse top, hata zamanı topu kontrol etme hakkı olan takıma verilecektir.
- Oyun saati çalışmış ve hata fark edildiğinde, topu kontrol eden ya da kontrol etme hakkı olan takım, hata zamanı topu kontrol eden takımın rakibiye, bir hava atışı durumu oluşur.
- Oyun saati çalışmış ve hata fark edildiğinde, serbest atış(lar)ı içeren faul kararı verilmişse, serbest atış(lar) yönetilecek ve top, oyuna sokması için, hata zamanı topu kontrol etmekte olan takıma verilecektir.

44.3.2

Hak edilen serbest atış(lar)ın verilmemesi:

- Hata olduktan sonra topun kontrolü değişmemişse, oyun hatanın düzeltilmesinden sonra, herhangi bir normal serbest atış sonrası gibi devam edecektir.
- Aynı takım, hata sonucu topu oyuna soktukten sonra sayı kaydetmişse, hata göz ardı edilecektir.

44.3.3

Yanlış oyuncuya bir serbest atış(lar)ı atmasına izin verilmesi:

Atılan serbest atış(lar) ve cezanın bir parçasıysa, topa sahip olma hakkı iptal edilecek ve yönetilecek başka ihlallerin cezaları olmadıkça top, serbest atış çizgisi uzantısından oyuna sokulması için rakiplere verilecektir.

KURAL SEKİZ – HAKEMLER, MASA GÖREVLİLERİ, TEKNİK KOMİSER: GÖREVLERİ VE YETKİLERİ

Madde 45 Hakemler, masa görevlileri ve teknik komiser

- 45.1** **Hakemler**, bir başhakem ve 1 ya da 2 yardımcı hakemden oluşacaktır. Onlara masa görevlileri ve varsa, teknik komiser yardımcı olacaktır.
- 45.2** **Masa görevlileri**; sayı görevlisi, yardımcı sayı görevlisi, süre görevlisi ve şut saati görevlisinden oluşacaktır.
- 45.3** **Teknik komiser** sayı ve süre görevlilerinin arasına oturacaktır. Oyun sırasında öncelikli görevi, masa görevlilerini denetlemek ve oyunun düzgün akışı için başhakeme ve yardımcı hakem(ler)e yardımcı olmaktır.
- 45.4** Hakemlerin oyun sahasındaki takımlarla herhangi bir şekilde ilişkisi olmamalıdır.
- 45.5** **Hakemler, masa görevlileri ve teknik komiser, görevlerini kuralların öngördüğü şekilde yerine getireceklerdir ve kuralları değiştirme yetkileri yoktur.**
- 45.6** Hakemlerin üniforması hakem tişörtü, uzun siyah pantolon, siyah çorap ve siyah basketbol ayakkabısından oluşacaktır.
- 45.7** Hakemler ve masa görevlileri bir örnek giyineceklerdir.

Madde 46 Başhakem: Görevleri ve yetkileri

Başhakem:

- 46.1** Oyun sırasında kullanılacak tüm donanımı kontrol edecek ve onaylayacaktır.
- 46.2** Oyun saatini, şut saatini, kronometreyi belirleyecek ve masa görevlileri ile tanışacaktır.
- 46.3** Ev sahibi takım tarafından sağlanan kullanılmış, minimum 2 top seçecektir. Toplardan hiçbirisi maç topu olarak uygun değilse, en iyi kalitedeki topu seçebilir.
- 46.4** Oyuncuların, diğer oyuncuların yaralanmalarına neden olabilecek objeler kullanmasına izin vermeyecektir.
- 46.5** Birinci **çeyreğin** başlaması için hava atışını yapacak, diğer tüm **çeyreklerin ve uzatmaların** başlaması için, pozisyon sırasına göre topun oyuna sokulması işlemini yönetecektir.
- 46.6** Koşullar gerektiriyorsa, oyunu durdurma yetkisi olacaktır.
- 46.7** Bir takımın hükmen yenilgisini belirleme yetkisi olacaktır.
- 46.8** Oyun süresinin sonunda ya da gerek duyduğu herhangi bir zamanda maç kağıdını dikkatli kontrol edecektir.
- 46.9** Hakemlerin yönetimini ve oyunla **ilişkilerini sonlandırmak** için, oyun süresi bittikten sonra, maç kağıdını onaylayacak ve imzalayacaktır. Hakemlerin **yetkileri**, oyunun belirlenen başlama saatinden 20 dakika önce oyun sahasına çıkmalarıyla **başlayacak** ve oyun saatinin, oyun süresinin bittiği gösteren sesli işaretinin hakemler tarafından onaylanmasıyla **sona erecektir**.



46.10

Soyunma odasında maç kağıdını imzalamadan önce maç kağıdının arkasına yazacaktır:

- Hükmen yenilgi ya da diskalifiye edici faul
- **Takım üyelerinin, antrenörlerin, antrenör yardımcılarının ve delegasyon üyelerinin** oyunun belirlenmiş başlama saatinden 20 dakika öncesindeki ya da oyunun sonuyla maç kağıdının onaylanması ve imzalanması arasındaki sportmenlik dışı davranışlar

Bu durumda, başhakem (varsa teknik komiser) detaylı bir raporu yarışmanın organizasyon birimine göndermelidir.

46.11

Gerekli gördüğü her durumda ya da hakemler arasında anlaşmazlık olduğunda son kararı verecektir. Son kararı verirken, yardımcı hakem(ler)e, varsa, teknik komiser ve/veya masa görevlilerine danışabilir.

46.12

Varsa, maçtan önce onaylamaya ve maç kağıdını imzalamadan önce karar vermek için **IRS**'yi (**Instant Replay System**) kullanmaya yetkilidir:

- **Çeyreğin ya da uzatmanın** sonunda,
 - Başarılı bir şutun, oyun saatinin, **çeyreğin ya da uzatmanın** sonu için sesli işaretinden önce elden çıkıp çıkmadığı
 - Oyun saatinde sürenin ne kadar gösterilip gösterilmeyeceği:
 - şut atan oyuncunun bir saha dışı ihlali durumunda
 - oluşan bir şut saati ihlali durumunda
 - oluşan bir 8 saniye ihlali durumunda
 - **çeyreğin ya da uzatmanın** bitmesinden önce yapılan bir faul durumunda
- Dördüncü **çeyrekte** ya da her **uzatmada** oyun saati 2:00 dakika ya da daha az gösterdiğinde,
 - Başarılı bir şutun, şut saatinin sesli işaretinden önce elden çıkıp çıkmadığı
 - Bir şutun, bir faul yapılmadan önce elden çıkıp çıkmadığı
 - **Bir sayıya yönelen top ya da müdahale ihlalinin doğru çalınıp çalınmadığı**
 - Topun saha dışına çıkmasına neden olan oyuncuyu belirleme
- Oyunun herhangi bir zamanında,
 - Başarılı bir şutun 2 ya da 3 sayı sayılıp sayılmayacağı
 - Başarısız bir şutta şut atan oyuncuya yapılan faul çalındıktan sonra, 2 ya da 3 serbest atış verilip verilemeyeceği
 - **Bir kişisel, sportmenlik dışı ya da diskalifiye edici faulün bir faul olarak kriteri karşılayıp karşılamadığı ya da yükseltilmesi ya da indirilmesi ya da bir teknik faul olarak değerlendirilip değerlendirilmeyeceği**
 - Oluşan bir oyun saati ya da şut saati arızasından sonra, saat(ler)in süresini düzeltme
 - Serbest atış atacak doğru oyuncuyu belirleme
 - **Bir şiddet hareketi sırasında takım üyelerinin, antrenörlerin, antrenör yardımcılarının ve delegasyon üyelerinin** müdahalelerini belirleme

46.13

Arkalık, çevresinde ve üst kenarında kırmızı ve sarı ışıkla donatıldığında ışık, oyun saatinden ve şut saatinden önceliklidir.

46.14 Süre görevlisi tarafından bilgilendirildikten sonra, birinci ve üçüncü çeyrekler öncesinde, çeyreğin başlamasına 3 dakika ve 1.5 dakika kaldığında düdüğünü çalacaktır. Başhakem, ikinci ve dördüncü çeyrek ve her uzatma öncesinde de, çeyreğin ve uzatmanın başlamasına 30 saniye kaldığında, düdüğünü çalacaktır.

46.15 Bu kuralarda açıkça belirtilmemiş tüm konularda karar verme yetkisine sahiptir.

Madde 47 Hakemler: Görevleri ve yetkileri

47.1 Hakemler, hakem masası, takım sıraları ve çizgilerin hemen gerisindeki alan dahil olmak üzere, saha çizgilerinin içinde ya da dışında, kurallara aykırı olan konularda karar verme yetkilerine sahip olacaktır.

47.2 Hakemler kurallara aykırı durum olduğunda, bir çeyrek ya da uzatma sona erdiğinde ya da oyunu durdurmaya gerekli gördüklerinde düdüklarini çalacaklardır. Başarılı bir atış, başarılı bir serbest atış ya da topun canlanmasından sonra düdük çalmayacaklardır.

47.3 Hakemler bir kişisel temas ya da ihlal değerlendirmelerinde, her olayda, şu temel prensipleri dikkate alacak ve ölecektir:

- Kuralların ruhu ve amacı ve oyunun doğruluğuna destek verme ihtiyacı.
- Avantaj/dezavantaj kavramının uygulanmasının tutarlılığı. Hakemler, oyuncuya avantaj sağlamayan, rakibini dezavantajlı duruma düşürmeyen küçük kişisel temasları gereksiz yere cezalandırarak oyunun akışını durdurmaya çalışmamalıdır.
- Her maçta sağduyulu davranma, maç sırasında oyuncuların yeteneklerini ve davranışlarını dikkate alma ve oyunu yönetme tutarlılığı.
- Oyunun kontrolü ve oyunun akışı arasındaki dengeyi sağlama tutarlılığı, oyuna katılanların ne yapmak istediklerini ve oyun için doğru olanı çalmayı 'hissetme'.

47.4 Takımlardan biri itiraz ederse, başhakem (varsa, teknik komiser) itiraz nedenleri raporunu yazılı olarak aldığı anda yarışmanın organizasyon birimine bildirecektir.

47.5 Bir hakem sakatlanırsa ya da başka bir nedenle görevini yapmaya devam edemezse, 5 dakika içinde oyun devam ettirilecektir. Kalan hakem(ler), aynı özellikteki yedek bir hakemin sakatlanan hakemin yerine geçme olasılığı bulunmadıkça, maçın kalanında tek başına görev yapacaktır. Diğer hakem(ler), varsa teknik komiserle danıştıktan sonra olası değişiklik için karar verecektir.

47.6 Tüm uluslararası maçlarda, bir kararın açıklanması için sözlü iletişim gerekirse, İngilizce dilinde yapılacaktır.

47.7 Bir hakem, görevleriyle sınırlı karar verme yetkisine sahiptir, ancak, bir hakemin, diğer hakem(ler)in verdiği kararı yok sayma ya da kararını sorgulama yetkisi yoktur.

47.8 Resmi Basketbol Kurallarının hakemler tarafından yürütülmesi ve yorumu, bir itirazın kabul edilmesi durumu hariç (Ek C'ye bakın), açık bir karar verilip verilmediğine bakılmaksızın kesindir ve tartışılmaz ya da saymama yapılamaz.

Madde 48**Sayı görevlisi ve yardımcı sayı görevlisi: Görevleri****48.1**

Sayı görevlisine bir maç kağıdı sağlanacak ve sayı görevlisi maç kağıdına kaydedecektir:

- Oyuna başlayan tüm oyuncuların ve oyuna giren yedeklerin isim ve numaraları. Oyuna başlayan 5 oyuncu, oyuncu değişiklikleri ya da oyuncu numaraları ile ilgili bir kural ihlali fark ettiğinde hemen en yakın hakeme bildirecektir.
- Sahadan ve serbest atıştan yapılan sayıların kronolojik özeti
- Oyunculara verilen fauller. Bir oyuncu 5 faul aldığı anda sayı görevlisi hemen hakeme durumu bildirmelidir. Antrenörlere verilen teknik faulleri kaydedecek ve antrenörün diskalifiye olması gerektiğini hakemlere bildirecektir. Aynı şekilde bir oyuncu, 2 teknik ya da 2 sportmenlik dışı ya da 1 teknik ve 1 sportmenlik dışı faul aldığı anda oyuncunun **diskalifiye olması gerektiğini** hakemlere bildirmelidir.
- Molalar. Bir takım mola isterse, hakemlere mola fırsatını bildirmeli ve devrede ya da **uzatmada** molası biten takımın antrenörüne, bir hakem vasıtasıyla durumu bildirmelidir.
- Pozisyon sırası okunu kullanarak pozisyon sırası. Takımlar ikinci devre için sepetleri değiştireceklerinden, birinci devre bittiğinde hemen pozisyon okunun yönünü değiştirecektir.

48.2

Sayı görevlisi ayrıca:

- Oyuncu faul göstergesini iki antrenörün göreceği şekilde kaldırarak oyuncunun faul sayısını gösterecektir.
- Bir takımın bir **çeyrekteki** dördüncü takım faulünden **sonra**, top canlanınca, hakem masasının o takımın sırasına yakın olan tarafına, takım faul göstergesini koyacaktır.
- Oyuncu değişikliklerini gerçekleştirecektir.
- Sesli işaretini sadece top öldüğünde ve yeniden canlanmadan önce verecektir. Sesli işareti oyun saatini ya da oyunu durdurmaz ya da topun ölmesine neden olmaz.

48.3

Yardımcı sayı görevlisi skorboardu kullanacak ve sayı görevlisine yardım edecektir. Skorboard ile maç kağıdı arasında çözülemeyen bir uyumsuzluk olması durumunda, maç kağıdı öncelikli olacak ve skorboard bu doğrultuda düzeltilecektir.

48.4

Sayı görevlisinin maç kağıdındaki hatası fark edilirse:

- Oyun sırasında, sesli işaretini vermeden önce ilk öl topu **beklemelidir**.
- Oyun süresinin bitmesinden sonra ve maç kağıdının başhakem tarafından imzalanmasından önce, maçın sonucunu etkilese bile, hata düzeltilecektir.
- Maç kağıdı başhakem tarafından imzalandıktan sonra hata düzeltilemez. Bu durumda, başhakem ya da varsa, teknik komiser detaylı bir raporu yarışmanın organizasyon birimine gönderecektir.

Madde 49 Süre görevlisi: Görevleri

- 49.1** Süre görevlisine bir oyun saati ve bir kronometre sağlanacak ve süre görevlisi:
- Oyun, mola ve oyun aralarının süresini tutacaktır.
 - Bir **çeyreğin ya da uzatmanın** sonunda, oyun saatinin çok yüksek sesle ve otomatik sesli işaret vermesini sağlayacaktır.
 - Sesli işareti çalışmaz ya da duyulmazsa, hemen hakemleri uarmak için olabilecek her yolu kullanacaktır.
- 49.2** Süre görevlisi, **oyun süresini** aşağıdaki gibi ayarlayacaktır:
- Oyun saatini başlatır:
 - Bir hava atışı sırasında top, sıçrayanlardan birisi tarafından legal olarak tiplendiğinde
 - Başarısız son serbest atıştan sonra ve top canlı kalmaya devam ettiğinde, oyun sahasında top, oyuncuya temas ettiğinde ya da bir oyuncu tarafından topa temas edildiğinde
 - Topun oyuna sokulması sırasında, oyun sahasında top, oyuncuya temas ettiğinde ya da legal olarak bir oyuncu tarafından topa temas edildiğinde
 - Oyun saatini durdurur:
 - Oyun saati otomatik olarak durmazsa, bir **çeyreğin ya da uzatmanın** sonunda süre sona erdiğinde
 - Top canlıyken bir hakem düdüğünü çaldığında
 - Mola isteyen takım sayı yediğinde
 - Dördüncü **çeyrekte** ya da her **uzatmada** oyun saati 2:00 ya da daha az dakika gösterdiğinde sayı olduğunda
 - Top bir takımın kontrolündeyken şut saati sesli işaret verdiğinde
- 49.3** Süre görevlisi bir **mola** için aşağıdaki ayarlamaları yapacaktır:
- Hakem düdüğünü çaldığında ve mola işaretini verdiğinde, hemen kronometreyi başlatır.
 - Mola süresinin 50 saniyesi geçtikten sonra sesli işaretini verir.
 - Mola süresi bittiğinde sesli işaretini verir.
- 49.4** Süre görevlisi bir **oyun arası** için aşağıdaki ayarlamaları yapacaktır:
- Bir önceki **çeyrek ya da uzatma** sona erdiğinde hemen kronometreyi başlatır.
 - Birinci ve üçüncü **çeyrekten** önce, **çeyreğin** başlamasına 3 dakika ve 1.5 dakika kala hakemleri **bilgilendirir**.
 - İkinci ve dördüncü **çeyrek** ile her **uzatmadan** önce, **çeyreğin ya da uzatmanın** başlamasına 30 saniye kala sesli işaretini verir.
 - Oyun arası sona erdiğinde, sesli işaretini verir ve aynı anda hemen kronometreyi durdurur.

Madde 50 Şut saati görevlisi: Görevleri

Şut saati görevlisine şut saati sağlanacak ve saat:

50.1 Başlatılacak ya da yeniden başlatılacaktır:

- Oyun sahasında bir takım canlı bir topun kontrolünü kazandığında. Aynı takım topu kontrol etmeye devam ederse, sonrasında bir rakibin topa önemsiz teması yeni bir şut saati periyotu başlatmaz.
- Oyuna sokulurken top, oyun sahasındaki bir oyuncuya ya da oyun sahasındaki bir oyuncu legal olarak topa temas ettiğinde

50.2 Önceden topu kontrol eden aynı takıma topu oyuna sokma hakkı verildiğinde, kalan süreyi gösterir şekilde **durdurulacak, ancak başa alınmayacaktır:**

- Saha dışına çıkan bir top
- Aynı takımdan sakatlanan bir oyuncu
- **O takıma verilen bir teknik faul**
- Bir hava atışı durumu
- Bir çift faul
- İki takıma verilen eşit cezaların birbirini götürmesi

Önceden topu kontrol eden aynı takıma, ön sahadan topu oyuna sokma hakkı verildiğinde ve bir faul ya da ihlal (topun saha dışına çıkması dahil) sonucunda şut saatinde 14 ya da daha fazla saniye görüldüğünde, kalan süreyi gösterir şekilde durdurulacak, ancak başa alınmayacaktır.

50.3 Bir görüntü olmadan **durdurulacak ve 24 saniyeye alınacaktır.**

- Top legal olarak sepete girdiğinde
- Top rakibin **sepetinin** çemberine temas ettiğinde **ve** top çembere temas etmeden önce topu kontrol etmeyen takım tarafından kontrol edildiğinde
- Geri sahasından topu oyuna sokma hakkı verildiğinde:
 - Bir faul ya da ihlal sonucunda **(topun saha dışına çıkması değil)**
 - **Topu önceden kontrol etmeyen takıma bir hava atışı durumu sonucunda**
 - Topu kontrol eden takımla ilgili olmayan bir aksiyon nedeniyle oyun durdurulduğunda
 - Rakipler dezavantajlı duruma düşmedikçe, iki takımla ilgili olmayan bir aksiyon nedeniyle oyun durdurulduğunda
 - Takıma serbest atış(lar) hakkı verildiğinde

50.4

14 saniyeyi gösterir şekilde durdurulacak ve 14 saniyeye alınacaktır:

- Topu önceden kontrol eden aynı takıma ön sahasından topu oyuna sokma hakkı verildiğinde ve şut saati 13 saniye ya da daha az gösterdiğinde:
 - Bir faul ya da ihlal sonucunda (topun saha dışına çıkması değil)
 - Topu kontrol eden takımla ilgili olmayan bir aksiyon nedeniyle oyun durdurulduğunda
 - Rakipler dezavantajlı duruma düşmedikçe, iki takımla ilgili olmayan bir aksiyon nedeniyle oyun durdurulduğunda
- Topu önceden kontrol etmeyen takıma, aşağıdakilerin sonucunda, ön sahadan topu oyuna sokma hakkı verildiğinde:
 - Kişisel faul ya da ihlal (topun saha dışına çıkması dahil), sportmenlik dışı ya da diskalifiye edici faul
 - Hava atışı durumu
- Bir sportmenlik dışı ya da diskalifiye edici faul sonucunda ön sahadaki oyuna sokma çizgisinden oyuna sokma hakkı verildiğinde
- Başarısız bir şutta, son serbest atışta ya da pasta top çembere temas ettikten sonra, top çembere temas etmeden önce topu kontrol eden takımla, topun kontrolünü tekrar kazanan takım aynıysa
- Oyun saati, dördüncü çeyrekte ya da uzatmada 2:00 dakika ya da daha az gösterdiğinde, topu geri sahasından oyuna sokma hakkı olan takım tarafından alınan bir mola sonrasında, takımın antrenörü oyunun, takımın ön sahasındaki oyuna sokma çizgisinden topun oyuna sokularak devam etmesine karar verdiğinde oyun durdurulduğunda şut saati 14 saniye ya da daha fazla gösterdiğinde

50.5

Bir çeyrekte ya da uzatmada top öldükten ve oyun saati durdurulduktan sonra, herhangi bir takım için yeni bir top kontrolü olduğunda ve oyun saatinde 14 saniyeden az kaldığında **kapatılacaktır**.

Şut saati işareti oyun saatini ve oyunu durdurmaz ya da bir takım topu kontrol etmedikçe, topun ölmesine neden olmaz.

A – HAKEM İŞARETLERİ

- A.1 Bu kurallarda resmedilen el işaretleri tek geçerli resmi hakem işaretleridir.
- A.2 Hakem masasına seremoni yapılırken, iletişimi desteklemek için sözlü olarak yapılması önemle tavsiye edilmektedir (uluslararası maçlarda İngilizce dilinde).
- A.3 Masa görevlilerinin bu işaretleri bilmesi önemlidir.

Oyun saati işaretleri

SAATİ
DURDURMA



Açık avuç

FAUL İÇİN SAATİ
DURDURMA



Bir sıkılı yumruk

SAATİ BAŞLATMA



Elle kesme

Sayı

1 SAYI



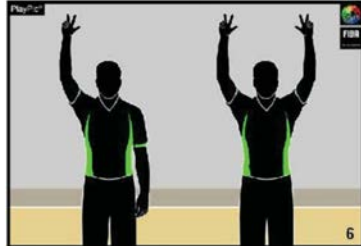
Bir parmak, bilekten
'işaret'

2 SAYI



İki parmak,
bilekten 'işaret'

3 SAYI



3 parmak uzatılmış
Bir kol: Girişim
İki kol: Başarılı

Değişiklik ve Mola

DEĞİŞİKLİK



Önkollar çapraz

ÇAĞIRMA



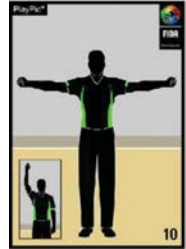
Açık avucu vücuda doğru sallama

VERİLEN MOLA



T şeklinde işaret parmağını gösterme

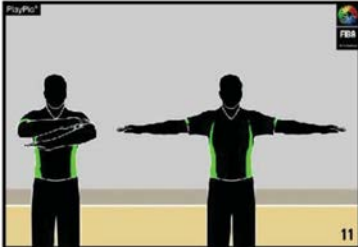
MEDYA MOLASI



Sıkı yumruklarla açık kollar

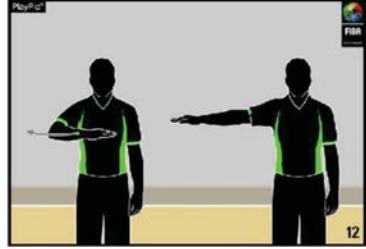
Bilgilendirme

SAYI İPTALİ, OYUN İPTALİ



Kollarla göğüsten bir kez çapraz makas benzeri hareket

GÖRÜNÜR SAYMA



Avucu hareket ettirirken sayma

İLETİŞİM



Başparmak yukarı

ŞUT SAATİNİ BAŞA ALMA



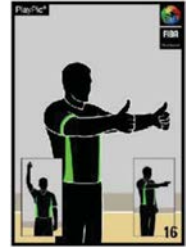
İşaret parmağı açık, eli döndürme

OYUN YÖNÜ VE/VEYA SAHA DIŞI

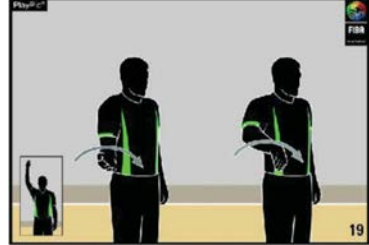


Kol kenar çizgilere paralel, oyun yönünü gösterme

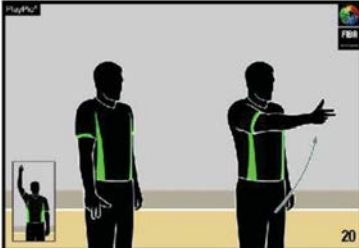
TUTULMUŞ TOP / HAVA ATIŞI DURUMU



Başparmaklar yukarı, sonra pozisyon sırası okunu kullanarak oyun yönünü gösterme

İhlaller**YÜRÜME**Yumrukları
döndürme**İLLEGAL
DRIPLİNG: ÇİFT
DRIPLİNG**Ayuçla vurma
hareketi**İLLEGAL DRIPLİNG: TOP TAŞIMA**

Ayuçla yarım rotasyon

3 SANİYE

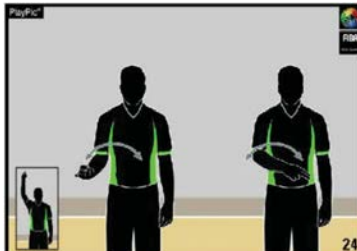
Uzanmış kol, 3 parmak gösterme

5 SANİYE

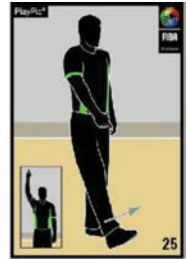
5 parmak gösterme

8 SANİYE

8 parmak gösterme

24 SANİYEParmakların omuza
temas etmesi**GERİ SAHAYA DÖNEN TOP**

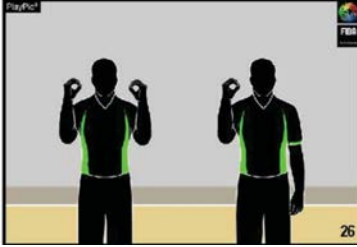
Vücudun önünde kolu sallama

**BİLEREK TOPA VURMA
YA DA TOPU DURDURMA**

Ayağı gösterme

Oyuncuların Numaraları

00 ve 0

İki el 0
gösterirSağ el
0 gösterir

1-5

Sağ el 1'den 5'e
gösterir

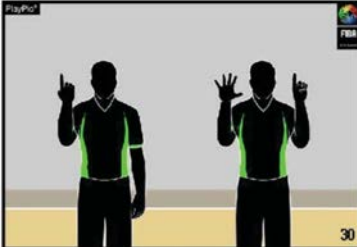
6-10

Sağ el 5 gösterir,
sol el 1'den 5'e
gösterir

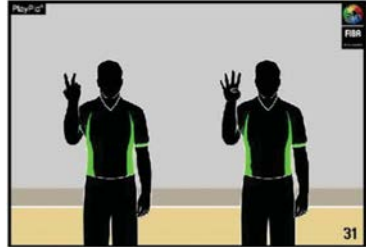
11-15

Sağ el sıkılı yumruk
gösterir, sol el
1'den 5'e gösterir

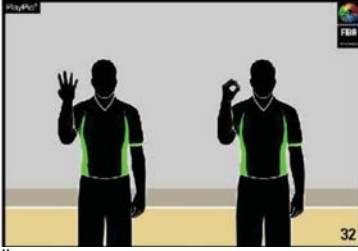
16

Önce ters el onlar basamağı için 1 gösterir,
sonra açık eller birler basamağı için 6 gösterir

24

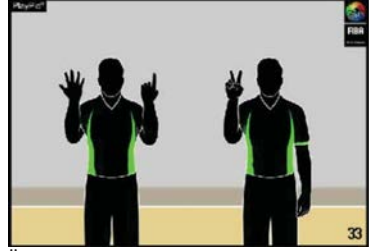
Önce ters el onlar basamağı için 2 gösterir,
sonra açık eller birler basamağı için 4 gösterir

40



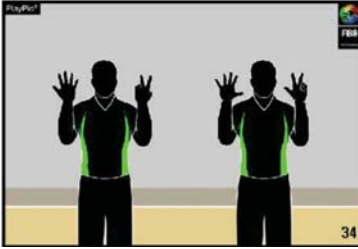
Önce ters el onlar basamağı için 4 gösterir,
sonra açık eller birler basamağı için 0 gösterir

62



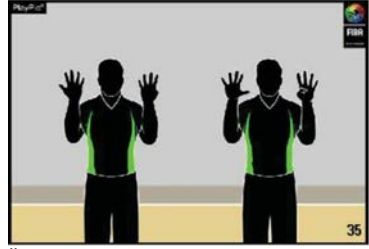
Önce ters el onlar basamağı için 6 gösterir,
sonra açık eller birler basamağı için 2 gösterir

78



Önce ters el onlar basamağı için 7 gösterir,
sonra açık eller birler basamağı için 8 gösterir

99



Önce ters el onlar basamağı için 9 gösterir,
sonra açık eller birler basamağı için 9 gösterir

Faul Tipleri

TUTMA



Bileği aşağı doğru
tutma

BLOK (SAVUNMA) İLLEGAL PERDELEME (HÜCUM)



İki el kalçada

İTME YA DA TOPSUZ ŞARJ



İtme taklidi

ELLE KONTROL



Avucut tutma ve ileri
hareketi

**ELLERİN İLLEGAL
KULLANIMI**

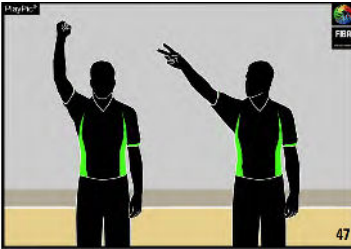
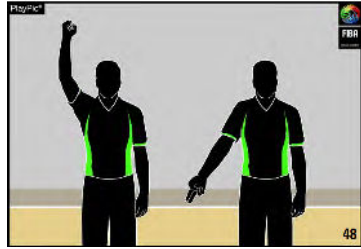
Bileğe vurma

TOPLU ŞARJSıkılı yumrukle açık
avuca vurma**ELE İLLEGAL
TEMAS**Avucu diğer önkola
doğru vurma**ÇENGEL**Alt kolu geriye
hareket ettirme**DİRSEĞİN AŞIRI
SALLANMASI**

Dirseği geriye sallama

BAŞA VURMA

Başa temas taklidi

**TOPU KONTROL EDEN
TAKIMIN FAULÜ**Sıkılı yumruğu hücum takımının
sepetine doğru gösterme**ATIŞ HALİNDE OLAN FAUL**Sıkılı yumruklu bir el,
sonrasında serbest atışların sayısını gösterme**ATIŞ HALİNDE OLMAYAN FAUL**Sıkılı yumruklu bir el,
sonrasında zemini gösterme

Özel Fauller

ÇİFT FAUL



İki elin sıkılı
yumruklarını sallama

TEKNİK FAUL



"T" şeklinde avuçları
gösterme

SPORTMENLİK DIŞI FAUL



Bileği yukarıya
doğru tutma

DİSKALİFİYE EDİCİ FAUL



İki elin yumrukları sıkılı

TOPUN OYUNA SOKULMASINDA

İLLEGAL SINIR ÇİZGİSİ GEÇİŞİ

FAUL ALDATMASI



Alt kolu iki kere kaldırma



Kolu sınır çizgisine paralel olarak
sallama(dördüncü çeyreğin ve
uzatmanın son 2 dakikasında)

İRS İNCELEMESİ



Yatay uzatılmış işaret
parmağıyla el döndürme

Faul Cezasının Yönetimini Masaya Bildirme

SERBEST ATIŞ(LAR)SIZ FAULDEN SONRA



Kol, kenar çizgiye paralel
oyunun yönünü gösterme

TOPU KONTROL EDEN TAKIMIN FAULÜNDEN SONRA



Sıkılı yumruklarla oyunun yönünü gösterme,
kol kenar çizgiye paralel

1 SERBEST ATIŞ



1 parmağı kaldırma

2 SERBEST ATIŞ



2 parmağı kaldırma

3 SERBEST ATIŞ



3 parmağı kaldırma

Serbest atışların yönetimi – Aktif Hakem (Ön)

1 SERBEST ATIŞ



1 parmak yatay

2 SERBEST ATIŞ



2 parmak yatay

3 SERBEST ATIŞ



3 parmak yatay

Serbest atışların yönetimi – Pasif Hakem (Arka & Merkez)

1 SERBEST ATIŞ



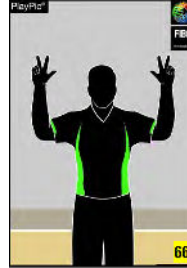
İşaret parmağı

2 SERBEST ATIŞ



İki elin parmakları bitişik

3 SERBEST ATIŞ



İki elin
3 parmağı uzatılmış

Diyafram 7 Hakem İşaretleri

- B.1** Diyagram 8'de gösterilen maç kağıdı FIBA Teknik Komisyonu tarafından onaylıdır.
- B.2** Maç kağıdı her biri farklı renklerdeki kağıtlarla, 1 orijinal ve 3 kopyadan oluşur. Beyaz, orijinal FIBA içindir. Mavi, ilk kopya yarışmanın organizasyonu birimi, pembe, ikinci kopya kazanan takım, sarı, son kopya kaybeden takım içindir.
- Not: 1. Sayı görevlisi, birinci ve üçüncü çeyrekler için KIRMIZI ve ikinci ve dördüncü çeyrekler için MAVİ ya da SIYAH, 2 farklı renk kalem kullanacaktır. Tüm uzatmalar için, tüm kayıtlar MAVİ ya da SIYAH olacaktır (ikinci ve dördüncü çeyreklerde aynı renk).
2. Maç kağıdı elektronik olarak hazırlanabilir ve doldurulabilir.
- B.3** Oyunun belirlenmiş başlama saatinden minimum 40 dakika önce, sayı görevlisi maç kağıdını aşağıdaki şekilde hazırlayacaktır:
- B.3.1** Sayı görevlisi 2 takımın isimlerini maç kağıdının üstündeki boşluklara yazacaktır. 'A' takımı her zaman yerel (ev sahibi) takım ya da turnuvalarda ya da tarafsız saha maçlarında programda ilk belirtilmiş takım olacaktır. Diğer takım 'B' takımı olacaktır.
- B.3.2** Sayı görevlisi daha sonra maç kağıdına yazacaktır:
- Yarışmanın ismi
 - Maçın numarası
 - Maçın tarihi, saati ve yeri
 - Başhakem ve yardımcı hakem(ler)in isimleri ve ülkeleri (IOC kodu)

Müsabaka Kağıdı

A Takımı: **KEMERSPOR**B Takımı: **GÜVENSPOR**

Müsabaka No : 1EA1234	Tarih : 02.10.2018	Baş Hakem : CEYHAN, R	İmza :
Başlama Saati : 18:00	Bitiş Saati : 19:45	1.Yrd. Hakem : SEYHAN, E	İmza :
Salon : SİNAN ERDEM SS	İl : İSTANBUL	2.Yrd. Hakem : FIRAT, M	İmza :

Diyagram 9 Maç kağıdının üstü

- B.3.3** Maç kağıdının üst bölümünde 'A' takımı, alt bölümünde 'B' takımı yer alacaktır.
- B.3.3.1** Sayı görevlisi, ilk sütuna her oyuncunun, antrenörün ve antrenör yardımcısının lisans numarasını (son 3 sayı) yazacaktır. Turnuvalarda oyuncuların lisanslarının numaraları sadece takımının oynayacağı ilk maçta yazılacaktır.
- B.3.3.2** İkinci sütunda sayı görevlisi, antrenörden ya da temsilcisinden sağladığı takım üyeleri listesini kullanarak, forma numarası sırasına göre, tümü BÜYÜK HARFLER ile her oyuncunun soy ismini ve baş harfini yazacaktır. Takım kaptanı, isminden hemen sonra (CAP) yazılarak belirtilecektir.
- B.3.3.3** Takımda 12'den az oyuncu varsa, sayı görevlisi yazılan son oyuncunun altındaki satırdaki oyuncunun lisans numarası, ismi, numarası, giren oyuncu bölümü boşluklarına çizgi çekecektir. Takımda 11'den az oyuncu varsa, yatay olarak oyuncu faulleri bölümüne kadar yatay çizgi çekilecek ve diyagonal olarak alta kadar devam edecektir.

Lisans No.	Oyuncular	No	Giren Oyuncu	Fauler				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5						
002	JONES, M.	8						
003	SMITH, E.	9						
004	DEMİR, Y.	12						
010	CELİL, L.	18						
012	KING, H. (CAP)	22						
014	AHMET, Z.	24						
015	RUSH, S.	25						
021	ANIL, B.	33						
022	LEVENT, T.	42						
Antrenör :	788	KARA, B.						
Yrd. Antrenör :	555	AKIN, D.						

Diyaqram 10 Maç kağıdında takımlar (maçtan önce)

B.3.4 Her takıma ait bölümün altına, sayı görevlisi, o takımın antrenör ve antrenör yardımcısının soy isimlerini ve isimlerinin ilk harflerini (BÜYÜK HARFLERLE) yazacaktır.

B.4 Oyunun belirlenmiş başlama saatinden minimum 10 dakika önce, her antrenör:

B.4.1 Takım üyelerinin isimlerini ve numaralarını teyit edecektir.

B.4.2 Antrenör ve antrenör yardımcısının isimlerini teyit edecektir. Antrenör yoksa, kaptan, antrenör olarak hareket edecek ve isminden sonra (CAP) yazılacaktır.

Antrenör :		KING, H. (CAP)			
Yrd. Antrenör :					

B.4.3 Oyuna başlayacak 5 oyuncuyu, oyuncu numaralarının yanındaki 'giren oyuncu' sütununa küçük bir 'x' işareti koyarak gösterecektir.

B.4.4 Maç kağıdını imzalayacaktır.

Yukarıdaki bilgileri ilk olarak 'A' Takımı antrenörü verecektir.

B.5 Oyunun başında, sayı görevlisi her takımın oyuna başlayacak 5 oyuncusunun numarasının yanındaki 'x' işaretini daire içine alacaktır.

B.6 Oyun sırasında, sayı görevlisi oyuna ilk kez giren yedeğin numarasının yanındaki 'giren oyuncu' sütununa küçük bir 'x' işareti (daire içine almadan) koyacaktır.

B.7 Molalar

B.7.1 Molalar, maç kağıdına takım isminin altındaki uygun kutuya, her **çeyrek** ya da **uzatmada** alındığı dakika yazılarak kaydedilecektir.

B.7.2 Her devre ve **uzatmanın** sonunda kullanılmayan kutular, 2 paralel yatay çizgiyle kapatılacaktır. **Dördüncü çeyrekte oyun saati 2:00 dakika ya da daha az göstermeden** takım ilk molasını kullanmamışsa, sayı görevlisi, takımın ikinci devre ilk mola kutusunu 2 yatay çizgi ile kapatacaktır.

Molalar		Takım Faulleri						
7		Çeyrek 1	XXXXXX					
9	10	Çeyrek 3	XXXXXX					
		Uzatmalar						
Lisans No.	Oyuncular	No	Gren Oyuncu	Fauller				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	X	P ₂				
002	JONES, M.	8	X	P	P	P ₂		
003	SMITH, E.	9	X	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	DEMİR, Y.	12	X	T ₁	U ₂	GD		
010	CELİL, L.	18	X	P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	22	X	P ₁	P			
014	AHMET, Z.	24						
015	RUSH, S.	25	X	P ₂	P ₂			
021	ANIL, B.	33	X	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	LEVENT, T.	42	X	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
Antrenör	: 788	KARA, B.	90				C ₁	B ₁
Yrd. Antrenör	: 555	AKIN, D.						

Diyaqram 11
Maç kağıdında takımlar (maçtan sonra)
B.8
Fauller

- B.8.1 Oyuncu faulleri, kişisel, teknik, sportmenlik dışı ya da diskalifiye edici olabilir ve oyuncuya kaydedilecektir.
- B.8.2 **Antrenörlerin, antrenör yardımcılarının, yedeklerin, oyun dışı oyuncuların ve delegasyon üyelerinin** faulleri, teknik ya da diskalifiye edici olabilir ve antrenöre kaydedilecektir.
- B.8.3 Tüm fauller şu şekilde kaydedilecektir:
- B.8.3.1 Bir kişisel faul 'P' harfiyle gösterilecektir.
- B.8.3.2 Bir oyuncuya verilen teknik faul 'T' harfiyle gösterilecektir. İkinci teknik faul de 'T' olarak gösterilecek, oyundan diskalifiye için sonrasındaki boşlukta 'GD' ile devam edilecektir.
- B.8.3.3 Antrenörün kişisel sportmenlik dışı davranışı için verilen teknik faul 'C' harfiyle gösterilecektir. Benzer şekilde verilen ikinci bir teknik faul de 'C' harfiyle ve sonrasındaki boşlukta 'GD' harfiyle gösterilecektir.
- B.8.3.4 Antrenöre başka herhangi bir nedenle verilen teknik faul 'B' harfiyle gösterilecektir. Üçüncü bir teknik faul (bunlardan birisi 'C' olabilir) 'B' ya da 'C' olarak gösterilecek, sonrasındaki boşlukta 'GD' ile devam edilecektir.
- B.8.3.5 Bir oyuncuya verilen bir sportmenlik dışı faul 'U' harfiyle gösterilecektir. İkinci bir sportmenlik dışı faul de 'U' harfiyle gösterilecek, sonrasındaki boşlukta 'GD' ile devam edilecektir.
- B.8.3.6 Daha önce bir sportmenlik dışı faulü olan oyuncuya verilen bir teknik faul ya da daha önce bir teknik faulü olan oyuncuya verilen bir sportmenlik dışı faul 'U' ya da 'T' olarak gösterilecek, sonrasındaki boşlukta 'GD' ile devam edilecektir.

- B.8.3.7 Diskalifiye edici bir faul 'D' harfiyle gösterilecektir.
- B.8.3.8 Serbest atış(lar) içeren herhangi bir faulde, 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' ya da 'D' harfinin yanına serbest atış sayısı (1, 2 ya da 3) gösterilecektir.
- B.8.3.9 İki takıma, cezaları aynı ağırlıkta olan ve Madde 42'ye göre birbirini götüren tüm fauller, 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' ya da 'D' nin yanına küçük bir 'c' harfiyle gösterilecektir.

- B.8.3.10 Bir kavga durumunda takım sırası alanını terk etme dahil, bir antrenörün, antrenör yardımcısının, yedeğin, oyun dışı oyuncunun ya da delegasyon üyesinin diskalifiye edici faulü, 'B2' girilerek antrenöre teknik faul olarak gösterilecektir.

- B.8.3.11 İkinci çeyreğin sonunda ve oyunun sonunda, sayı görevlisi kullanılan boşluklarla, kullanılmayan boşluklar arasına kalın bir çizgi çekecektir.
- Oyunun sonunda, sayı görevlisi kalın bir yatay çizgiyle kalan boşlukları iptal edecektir.

- B.8.3.12 **Antrenör yardımcısına, yedeğe, oyun dışı oyuncuya ya da bir delegasyon üyesine verilen diskalifiye edici faul örnekleri:**

Bir antrenör yardımcısına verilen bir diskalifiye edici faul aşağıdaki gibi kaydedilecektir:

Antrenör	:	788	KARA, B.	B ₂		
Yrd. Antrenör	:	555	AKIN, D.	D		

Bir yedeğe verilen bir diskalifiye edici faul aşağıdaki gibi kaydedilecektir:

001	MAYER, F.	5	X	D					
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--	--

ve

Antrenör	:	788	KARA, B.	B ₂		
Yrd. Antrenör	:	555	AKIN, D.			

Bir oyun dışı oyuncuya beşinci faulünden sonra verilen bir diskalifiye edici faul aşağıdaki gibi kaydedilecektir:

015	RUSH, S.	25	X	T ₁	P ₂	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

ve

Antrenör	:	788	KARA, B.	B ₂		
Yrd. Antrenör	:	555	AKIN, D.			

Bir delegasyon üyesine verilen bir diskalifiye edici faul aşağıdaki gibi kaydedilecektir:

Antrenör	:	788	KARA, B.	B ₂		
Yrd. Antrenör	:	555	AKIN, D.			

- B.8.3.13 **Antrenör, antrenör yardımcısı, yedek, oyun dışı oyuncu ya da delegasyon üyesine kavgada verilen diskalifiye edici faul örnekleri:**

Takım sırası bölgesini terk eden kişilerin sayısına bakılmaksızın antrenöre tek bir teknik faul ('B') aşağıdaki gibi verilecektir:

Antrenör	:	788	KARA, B.	B ₂		
Yrd. Antrenör	:	555	AKIN, D.			



Bir diskalifiye edici faul bir antrenöre ve antrenör yardımcısına aşağıdaki gibi kaydedilecektir:

Sadece antrenör diskalifiye edilirse:

Antrenör	: 788	KARA, B.	D ₂	F	F
Yrd. Antrenör	: 555	AKIN, D.			

Sadece antrenör yardımcısı diskalifiye edilirse:

Antrenör	: 788	KARA, B.	B ₂		
Yrd. Antrenör	: 555	AKIN, D.	F	F	F

Antrenör ve antrenör yardımcısı birlikte diskalifiye edilirse:

Antrenör	: 788	KARA, B.	D ₂	F	F
Yrd. Antrenör	: 555	AKIN, D.	F	F	F

Diskalifiye edilen kişinin kalan tüm faul boşluklarına 'F' girilecektir.

Bir diskalifiye edici faul bir yedeğe aşağıdaki gibi kaydedilecektir:

4 faulden az olan yedekse, kalan tüm faul boşluklarına bir 'F' girilecektir.

003	SMITH, E.	9	X	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Yedeğin beşinci faulüyse, son faul boşluğuna bir 'F' girilecektir.

002	JONES, M.	8	X	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Bir diskalifiye edici faul bir oyun dışı oyuncuya aşağıdaki gibi kaydedilecektir:

Oyun dışı oyuncu olarak faul boşluğu olmadığından, son faulünden sonraki sütuna bir 'F' girilecektir.

015	RUSH, S.	25	X	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Kavgaya aktif karıştığı için bir yedeğe verilen bir diskalifiye edici faul aşağıdaki gibi kaydedilecektir:

001	MAYER, F.	5	X	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

Kavgaya aktif karıştığı için bir oyun dışı oyuncuya verilen bir diskalifiye edici faul aşağıdaki gibi kaydedilecektir:

015	RUSH, S.	25	X	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Kavgaya aktif karıştığı için bir delegasyon üyesine verilen bir diskalifiye edici faul antrenöre verilecek ve aşağıdaki gibi kaydedilecektir:

Antrenör	: 788	KARA, B.	B ₂	(B ₂)	
Yrd. Antrenör	: 555	AKIN, D.			

Delegasyon üyelerinin her diskalifiyesi antrenöre verilecek, kaydedilecek ancak diskalifiyesi için üç teknik faule sayılmayacaktır.

Not: Madde 39'a göre verilen teknik ya da diskalifiye edici fauller takım faulü olarak sayılmayacaktır.

B.9

Takım faulleri

B.9.1

Maç kağıdında, takım faullerini kaydetmek üzere her çeyrek için 4 boşluk (takım isminin hemen altında ve oyuncuların isimlerinin üstünde) bulunmaktadır.

B.9.2

Sayı görevlisi, bir oyuncuya kişisel, teknik, sportmenlik dışı ya da diskalifiye edici bir faul verildiğinde, belirlenmiş boşluklara büyük bir 'X' işareti koyarak faulü kaydedecektir.

- B.10 Devam eden skor**
- B.10.1 Sayı görevlisi her takımın sayılarını kronolojik devam eden sırayla yazacaktır.
- B.10.2 Maç kağıdında devam eden sayılar için 4 sütun vardır.
- B.10.3 Her bir sütun tekrar dört sütuna bölünmüştür. Soldaki 2 sütun 'A' takımı, sağdaki 2 sütun 'B' takımı içindir. Ortadaki sütunlar, her bir takımın devam eden sayıları (160 sayı) içindir.
- Sayı Görevlisi:
- **Önce**, bir takımın toplam sayısının üzerine toplayarak **yenı toplam** sayıyı, başarılı her sayı için diyagonal bir çizgiyle (**sağ el için / ya da sol el için **), başarılı her serbest atış için içi dolu bir daireyle (●) kaydedecektir.
 - **Sonra**, yeni toplam sayıyla aynı taraftaki boşluğa (**yenı / ya da \ ya da • işaretinin yanına**) sayıyı ya da serbest atışı atan oyuncunun numarasını kaydedecektir.
- B.11 Devam eden skor: Ek açıklamalar**
- B.11.1 Bir oyuncu tarafından atılan 3 sayı, oyuncunun numarası daire içine alınarak kaydedilecektir.
- B.11.2 Bir oyuncu tarafından istem dışı kendi sepetine atılan sayı, **rakip** takımın oyun sahasındaki kaptanı yapmış gibi kaydedilecektir.
- B.11.3 Top sepete girmedğinde sayılar (Madde 31), şut girişiminde bulunan oyuncu yapmış gibi kaydedilecektir.
- B.11.4 Her **çeyreğin ya da uzatmanın** sonunda sayı görevlisi, her takımın son sayısını kalın bir daireye (O) alacak ve bu sayıların ve son sayıları atan her oyuncunun numarasının altına kalın bir çizgi çezecektir.
- B.11.5 Her **çeyreğin ya da uzatmanın** başında, sayı görevlisi sayıları kronolojik devam eden sayıyla, kaldığı yerden tutmaya devam edecektir.
- B.11.6 Mümkün olduğunda, sayı görevlisi maç kağıdındaki devam eden sayılarla görsel skorboarddakileri kontrol etmelidir. Bir farklılık varsa ve kendi skoru doğruysa, hemen skorboardun düzeltilmesini sağlayacaktır. Bir şüphe varsa ya da takımlardan birisi düzeltmeye itiraz ederse, top öldüğünde ve oyun saati durduğunda başhakemi bilgilendirecektir.
- B.11.7 Hakemler kuralların hükümlerine göre skor, faul sayıları ya da mola sayılarını içeren kayıt hatalarını düzeltebilirler. Başhakem düzeltmeleri imzalayacaktır. Kapsamlı düzeltmeler maç kağıdının arkasına yazılacaktır.

	A		B
	1	●	6
	2	●	6
6	3	3	
	4	4	
11	5	5	5
11	●	●	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
	10	10	
10	11	11	
	12	12	7
4	13	13	7
5	14	14	
5	15	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	18	6
6	19	19	
	20	20	9
	21	21	
11	22	22	9
	23	23	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	26	7
5	27	27	
	28	28	6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	32	5
4	33	33	5
4	34	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
10	39	39	12
10	40	40	12

Diagram 12
Devam Eden Skor

- B.12 Devam eden skor: Toplama**
- B.12.1 Her **çeyreğin ve son uzatmanın** sonunda sayı görevlisi, o **çeyreğin ve tüm uzatmalarını** skorunu maç kağıdının alt kısmındaki ilgili bölüme yazacaktır.
- B.12.2 Sayı görevlisi maçtan sonra, hemen saati, 'Maç (:) bitti' bölümüne yazacaktır.
- B.12.3 Maçın sonunda sayı görevlisi, her takımın son sayısının ve son sayıları yapan oyuncuların numarasının altına 2 kalın yatay çizgi çekecektir. Ayrıca, her takımın kalan numaralarını (devam eden skor) iptal etmek amacıyla, sütunun altına diyagonal bir çizgi çekecektir.
- B.12.4 Maçın sonunda, sayı görevlisi son skoru ve kazanan takımın ismini yazacaktır.
- B.12.5 Sayı görevlisi sonra büyük harflerle kendi soy ismini maç kağıdına yazacak ve sonra bu işlem, yardımcı sayı, süre ve şut saati görevlileri tarafından yapılacaktır. Sonra tüm masa görevlileri isimlerinin yanını imzalayacaktır.
- B.12.6 Yardımcı hakem(ler)in de imzalamasından sonra, başhakem maç kağıdını son olarak onaylayacak ve imzalayacaktır. Bu işlem, hakemlerin yönetimini ve oyunla ilişkisini sona erdirmektedir.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Diagram 13

Özet

Not: Kaptan (CAP), itiraz için maç kağıdını ('İtiraz durumunda kaptanının imzası' bölümünü kullanarak) imzalarsa, masa görevlileri ve yardımcı hakem(ler), gitmelerine izin verinceye kadar başhakemin emrinde olacaklardır.

Sayı Görevlisi :	DAĞ, S.	<i>DS</i>	Sayılar	Çeyrek 1	A Takımı 15	B Takımı 18
Sayı Görevlisi Yrd :	YILMAZ, C.	<i>YC</i>		Çeyrek 2	A Takımı 19	B Takımı 18
Süre Görevlisi :	AKGÜN, R.	<i>AR</i>		Çeyrek 3	A Takımı 26	B Takımı 19
Şut Saati Görevlisi :	TOK, L.	<i>TL</i>		Çeyrek 4	A Takımı 16	B Takımı 25
Temsilci :	AHMET, C.			Uzatmalar	A Takımı/.....	B Takımı/.....
İstatistikçi :	LATİF, E.		Sonuç :		A Takımı 76	B Takımı 72
İstatistikçi :	RIZA, M.		Kazanan Takım :		KEMERSPOR	
İtiraz durumunda kaptanın imzası :						

Diyagram 14

Maç kağıdının altı

C – İTİRAZ PROSEDÜRÜ

- C.1 Bir takım, çıkarı olumsuz olarak etkilendiyse, itiraz edebilir:
- Hakemler tarafından düzeltilmeyen sayı, süre ve şut saati operasyonları hatası
 - Hükmen yenilgi, maçın iptali, ertelenmesi, devam etmemesi ya da oynanmaması kararı
 - Geçerli statüye uygunluk kurallarının ihlali
- C.2 Bir itiraz, geçerli olması için, aşağıdaki prosedüre uygun olacaktır.
- Takımın kaptan (CAP), maçın bitiminden sonra 15 dakika içinde, takımının maçın sonucuna itiraz ettiğini başhakeme bildirecek ve maç kağıdındaki 'İtiraz durumunda kaptanın imzası' bölümünü imzalayacaktır.
 - Maçın bitiminden sonra 1 saat içinde itiraz nedenleri **başhakeme** yazılı olarak sunulacaktır.
 - 1,500 CHF tutarındaki harç her itiraza uygulanacaktır ve itirazın reddedilmesi durumunda ödenecektir.
- C.3 Başhakem itiraz nedenlerini aldıktan sonra itiraza yol açan olayı, FIBA Temsilcisine ya da yetkili birime yazılı olarak rapor edecektir.
- C.4 Yetkili birim, uygun olan yönetsel talepleri kabul edecek ve itiraza mümkün olduğu kadar çabuk ve her durumda, maçtan sonra 24 saat içinde karar verecektir. Güvenilir her delili kullanacak olan yetkili birim, hiçbir kısıtlama olmadan, maçın kısmi ya da tamamen yeniden oynanması dahil, her uygun kararı verebilir. Yetkili birim, açık ve kesin bir delil yoksa, sadece itiraza konu olan hatadan kaynaklı olarak yeni bir sonucu somutlaştırmayı gerektirecek şekilde maçın sonucunu değiştirmeye karar veremez.
- C.5 Yetkili birimin kararı, oyun kuralı kararı olarak tanımlanacak ve başka bir inceleme ya da temyiz söz konusu olmayacaktır. İstisna olarak, geçerli statüye uygunluk kararları, uygulanan yönetmeliklerde öngörüldüğü üzere temyiz edilebilir.
- C.6 FIBA yarışmaları ya da yönetmeliklerinde aksi gösterilmeyen yarışmalar için özel kurallar:
- Yarışmanın turnuva formatında olması durumunda, tüm itirazlar için yetkili birim Teknik Komite olacaktır (FIBA İç Yönetmelikleri, 2. Kitaba bakın).
 - İçerde ve dışarıda olması durumunda, geçerli statüye uygunluk konularına itirazlarla ilgili yetkili birim, FIBA Disiplin Kurulu olacaktır. İtiraza konu olan diğer tüm konular için yetkili birim, Resmi Basketbol Kurallarının yürütülmesinde ve yorumlamasında uzman olan bir ya da daha fazla kişinin görev yapacağı FIBA olacaktır (FIBA İç Yönetmelikleri, 2. Kitaba bakın).

D – TAKIMLARIN SIRALAMASI**D.1 Prosedür**

- D.1.1 Takımlar, kazanç-kayıp sayısına göre, kazanılan her maç için 2 **sıralama** puanı, (kendiliğinden yenilgi dahil) kaybedilen her maç için 1 **sıralama** puanı ve hükmen kaybedilen maç için 0 **sıralama** puanı alarak sıralandırılacaktır.
- D.1.2 Bu prosedür, her takımın birbiriyle oynadığı tüm yarışmalara uygulanır.
- D.1.3 2 ya da daha fazla takım, grupta oynadıkları tüm maçlarda aynı kazanç-kayıp sayısına sahipse, bu 2 ya da daha fazla takımın arasındaki maç(lar) sıralamaya karar verecektir. 2 ya da daha fazla takımın arasındaki maçlar aynı kazanç-kayıp sayısına sahipse, aşağıdaki sıraya göre başka kriter uygulanacaktır:
- Aralarındaki maçların daha fazla **maç** sayısı farkı
 - Aralarındaki maçlarda daha fazla atılan **maç** sayısı
 - Gruptaki tüm maçların daha fazla **maç** sayısı farkı
 - Gruptaki tüm maçlarda daha fazla atılan **maç** sayısı
- Grupta tüm maçlar oynanmadan önce, eşit takımlar aynı sıralamayı paylaşacaktır. Grup aşamasının sonunda bu kriterler hala karar veremezse, son sıralamaya bir kura karar verecektir.
- D.1.4 Bu kriterlerin herhangi bir seviyesinde bir ya da daha fazla takım(lar) sıralanabilirse, D.1.3 prosedürü, hala sıralanmayan kalan tüm takımlar için baştan tekrarlanacaktır.

D.2 Örnekler**D.2.1 Örnek 1**

A-B	100-55	B-C	100-95
A-C	90-85	B-D	80-75
A-D	75-80	C-D	60-55

Takım	Oyun	Kazanç	Kayıp	Sıralama Puanı	Maç sayıları	Maç sayıları farkı
A	3	2	1	5	265 - 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 - 270	- 35
C	3	1	2	4	240 - 245	- 5
D	3	1	2	4	210 - 215	- 5

Bu nedenle: 1. A → B'yi yendiğinden 3. C → D'yi yendiğinden
2. B 4. D

D.2.2 Örnek 2

A-B	100-55	B-C	100-85
A-C	90-85	B-D	75-80
A-D	120-75	C-D	65-55

Takım	Oyun	Kazanç	Kayıp	Sıralama Puanı	Maç sayıları	Maç sayıları farkı
A	3	3	0	6	310 - 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 - 265	- 35
C	3	1	2	4	235 - 245	- 10
D	3	1	2	4	210 - 260	- 50

Bu nedenle: 1. A

B, C, D arasındaki maçların sıralaması:

Takım	Oyun	Kazanç	Kayıp	Sıralama Puanı	Maç sayıları	Maç sayıları farkı
B	2	1	1	3	175 - 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 - 155	- 5
D	2	1	1	3	135 - 140	- 5

Bu nedenle: 2. B 3. C → D'yi yendiğinden 4. D

D.2.3 Örnek 3

A-B	85-90	B-C	100-95
A-C	55-100	B-D	75-85
A-D	75-120	C-D	65-55

Takım	Oyun	Kazanç	Kayıp	Sıralama Puanı	Maç sayıları	Maç sayıları farkı
A	3	0	3	3	215 - 310	- 95
B	3	2	1	5	265 - 265	0
C	3	2	1	5	260 - 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 - 215	+ 45

Bu nedenle: 4. A

B, C, D arasındaki maçların sıralaması:

Takım	Oyun	Kazanç	Kayıp	Sıralama Puanı	Maç sayıları	Maç sayıları farkı
B	2	1	1	3	175 - 180	- 5
C	2	1	1	3	160 - 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 - 140	0

Bu nedenle: 1. C 2. D 3. B

D.2.4 Örnek 4

A-B	85-90	B-C	100-90
A-C	55-100	B-D	75-85
A-D	75-120	C-D	65-55

Takım	Oyun	Kazanç	Kayıp	Sıralama Puanı	Maç sayıları	Maç sayıları farkı
A	3	0	3	3	215 - 310	- 95
B	3	2	1	5	265 - 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 - 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 - 215	+ 45

Bu nedenle: 4. A

B, C, D arasındaki maçların sıralaması:

Takım	Oyun	Kazanç	Kayıp	Sıralama Puanı	Maç sayıları	Maç sayıları farkı
B	2	1	1	3	175 - 175	0
C	2	1	1	3	155 - 155	0
D	2	1	1	3	140 - 140	0

Bu nedenle: 1. B 2. C 3. D

D.2.5 Örnek 5

A-B	100-55	B-F	110-90
A-C	85-90	C-D	55-60
A-D	120-75	C-E	90-75
A-E	80-100	C-F	105-75
A-F	85-80	D-E	70-45
B-C	100-95	D-F	65-60
B-D	80-75	E-F	75-80
B-E	75-80		

Takım	Oyun	Kazanç	Kayıp	Sıralama Puanı	Maç sayıları	Maç sayıları farkı
A	5	3	2	8	470 - 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 - 440	- 20
C	5	3	2	8	435 - 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 - 360	- 15
E	5	2	3	7	375 - 395	- 20
F	5	1	4	6	385 - 440	- 55

Bu nedenle: 5. E 6. F

A, B, C, D arasındaki maçların sıralaması:

Takım	Oyun	Kazanç	Kayıp	Sıralama Puanı	Maç sayıları	Maç sayıları farkı
A	3	2	1	5	305 - 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 - 270	- 35
C	3	1	2	4	240 - 245	- 5
D	3	1	2	4	210 - 255	- 45

Bu nedenle: 1. A → B'yi yendiğinden 3. D → C'yi yendiğinden
2. B 4. C

D.2.6 Örnek 6

A-B	71-65	B-F	95-90
A-C	85-86	C-D	95-100
A-D	77-75	C-E	82-75
A-E	80-86	C-F	105-75
A-F	85-80	D-E	68-67
B-C	88-87	D-F	65-60
B-D	80-75	E-F	80-75
B-E	75-76		

Takım	Oyun	Kazanç	Kayıp	Sıralama Puanı	Maç sayıları	Maç sayıları farkı
A	5	3	2	8	398 - 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 - 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 - 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 - 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 - 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 - 430	- 50

Bu nedenle: 6. F

A, B, C, D, E arasındaki maçların sıralaması:

Takım	Oyun	Kazanç	Kayıp	Sıralama Puanı	Maç sayıları	Maç sayıları farkı
A	4	2	2	6	313 - 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 - 309	- 1
C	4	2	2	6	350 - 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 - 319	- 1
E	4	2	2	6	304 - 305	- 1

Bu nedenle: 1. C 2.A

B, D, E arasındaki maçların sıralaması:

Takım	Oyun	Kazanç	Kayıp	Sıralama Puanı	Maç sayıları	Maç sayıları farkı
B	2	1	1	3	155 - 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 - 147	- 4
E	2	1	1	3	143 - 143	0

Bu nedenle: 3. B 4. E 5. D

D.2.7 Örnek 7

A-B	73-71	B-F	95-90
A-C	85-86	C-D	95-96
A-D	77-75	C-E	82-75
A-E	90-86	C-F	105-75
A-F	85-80	D-E	68-67
B-C	88-87	D-F	80-75
B-D	80-79	E-F	80-75
B-E	79-80		

Takım	Oyun	Kazanç	Kayıp	Sıralama Puanı	Maç sayıları	Maç sayıları farkı
A	5	3	2	8	410 - 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 - 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 - 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 - 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 - 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 - 445	- 50

Bu nedenle: 6. F

A, B, C, D, E arasındaki maçların sıralaması:

Takım	Oyun	Kazanç	Kayıp	Sıralama Puanı	Maç sayıları	Maç sayıları farkı
A	4	2	2	6	325 - 328	- 3
B	4	2	2	6	318 - 319	- 1
C	4	2	2	6	350 - 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 - 319	- 1
E	4	2	2	6	318 - 319	- 1

Bu nedenle: 1. C 5. A

B, D, E arasındaki maçların sıralaması:

Takım	Oyun	Kazanç	Kayıp	Sıralama Puanı	Maç sayıları	Maç sayıları farkı
B	2	1	1	3	159 - 159	0
D	2	1	1	3	147 - 147	0
E	2	1	1	3	147 - 147	0

Bu nedenle: 2. B 3. D → E'yi yendiğinden 4. E

D.3 Hükmen yenilgi

D.3.1 Geçerli bir neden olmadan belirlenen bir maça gelmeyen ya da maç bitmeden önce oyun sahasından çekilen takım maçı hükmen kaybedecek ve **0 sıralama puanı** alacaktır.

D.3.2 Takım ikinci kez hükmen kaybederse, bu takımın oynadığı tüm maçların sonuçları geçerliliğini yitirecektir.

D.3.3 Bir takım, gruplarla oynanan bir yarışmada ikinci kez hükmen kaybederse ve her gruptan en iyi takım(lar) yarışmanın sonraki aşamasına çıkarsa, çapraz grubun son sıradaki takımının oynadığı tüm maçlar geçerliliğini yitirecektir.

Örnek

4A takımı, A grubunda iki kez hükmen kaybeder, böylece tüm maçları geçerliliğini yitirecektir.

Son sıralama:

A Grubu	Kazanç	Kayıp	Sıralama puanı
1A	4	0	8
2A	2	2	6
3A	0	4	4
4A			

B Grubu	Kazanç	Kayıp	Sıralama puanı
1B	6	0	12
2B	4	2	10
3B	1	5	7
4B	1	5	7

B3 ve B4 takımları arasındaki maçların sonuçları:

3B-4B 88-71

4B-3B 76-75

Bu nedenle: 3. 3B 4. 4B

B Grubunun revize edilmiş sıralaması

B Grubu	Kazanç	Kayıp	Sıralama puanı
1B	4	0	8
2B	2	2	6
3B	0	4	4

D.3.4 Bir takım, gruplarla oynanan bir yarışmada ikinci kez hükmen kaybederse ve tüm gruplardaki tüm takımların son grup sıralaması, oynanan maç sayısı ile aynı olmalıdır. Tüm grupların son sıradaki takımlarının oynadığı maçlar geçerliliğini yitirecektir.

Örnek

6B takımı, B grubunda iki kez hükmen kaybeder, böylece tüm maçları geçerliliğini yitirecektir.

Son sıralama:

A Grubu	Kazanç	Kayıp	Sıralama puanı
1A	10	0	20
2A	8	2	18
3A	6	4	16
3A	4	6	14
5A	2	8	12
6A	0	10	10

B Grubu	Kazanç	Kayıp	Sıralama puanı
1B	8	0	16
2B	6	2	14
3B	4	4	12
4B	2	6	10
5B	0	8	8
6B			

C Grubu	Kazanç	Kayıp	Sıralama puanı
1C	10	0	20
2C	8	2	18
3C	5	5	15
4C	5	5	15
5C	2	8	12
6C	0	10	10

D Grubu	Kazanç	Kayıp	Sıralama puanı
1D	9	1	19
2D	9	1	19
3D	6	4	16
4D	4	6	14
5D	1	9	11
6D	1	9	11

5D ve 6D takımları arasındaki maçların sonuçları:

5D-6D 83-81

6D-5D 92-91

Bu nedenle: 5. 5D - 6. 6D

A, C ve D Gruplarının revize edilmiş sıralaması:

A Grubu	Kazanç	Kayıp	Sıralama puanı
1A	8	0	16
2A	6	2	14
3A	4	4	12
4A	2	6	10
5A	0	8	8

C Grubu	Kazanç	Kayıp	Sıralama puanı
1C	8	0	16
2C	6	2	14
3C	3	5	11
4C	3	5	11
5C	0	8	8

D Grubu	Kazanç	Kayıp	Sıralama puanı
1D	7	1	15
2D	7	1	15
3D	4	4	12
4D	2	6	10
5D	0	8	8

Not:

Gruptaki aynı pozisyonda yer alan takımlar arasında karşılaştırılmalı sıralamaya gerek duyulması durumunda, belirsiz takımlardan bir grup oluşturulacaktır. Kriter aşağıdaki sırayla uygulanacaktır:

- Revize edilmiş son grup sıralamasındaki oynanan tüm maçların daha iyi kazanç-kayıp sayıları
- Revize edilmiş son grup sıralamasındaki oynanan tüm maçların daha yüksek maç sayıları farkı
- Revize edilmiş son grup sıralamasındaki oynanan tüm maçların kaydedilen daha yüksek maç sayıları
- Bu kriterler hala karar veremezse, son sıralamaya bir kura karar verecektir.

Revize edilmiş ikinci son grup sıralamasındaki takımlara örnek.

Grup X	Kazanç	Kayıp	Maç sayıları	Sıralama Puanı	Maç sayıları farkı
2D	7	1	628 - 521	15	
2B	6	2	551 - 488	14	+ 63
2A	6	2	531 - 506	14	+ 25
2C	6	2	525 - 500	14	+ 25

Bu nedenle:

1. 2D En iyi kazanç-kayıp
2. 2B 2A ve 2C takımlarına göre daha yüksek maç sayısı farkı
3. 2A 2C takımıyla aynı maç sayısı farkı ancak kaydedilen daha yüksek maç sayısı
4. 2C 2A takımıyla aynı maç sayısı farkı ancak kaydedilen daha az maç sayısı

D.4 İçerde ve dışarıda maçlar (toplam skor)

- D.4.1 İçerde ve dışarıda 2 maçlı toplam sayı serili (toplam skor) yarışma sisteminde 2 maç, 80 dakika süreli 1 maç olarak değerlendirilecektir.
- D.4.2 1. maçın sonunda skor eşitse, **uzatma** oynanmayacaktır.
- D.4.3 İki maçın toplam skoru eşitse, 2. maç, eşitlik bozulana kadar 5 dakikalık **uzatmalarla** devam edecektir.
- D.4.4 Serinin kazan takımı
- İki maçın kazananı
 - Takımlar birer maç kazandıysa, 2. maçın sonunda toplam skorda daha fazla sayısı olan olacaktır.

D.5 Örnekler

- D.5.1 Örnek 1
A-B 80-75
B-A 72-73
A takımı serinin kazananıdır (iki maçın kazananı)
- D.5.2 Örnek 2
A-B 80-75
B-A 73-72
A takımı serinin kazananıdır (toplam skor A 152 – B 148)
- D.5.3 Örnek 3
A-B 80-80
B-A 92-85
B takımı serinin kazananıdır (toplam skor A 155 – B 160) 1. maçta **uzatma** yoktur.
- D.5.4 Örnek 4
A-B 80-85
B-A 75-75
B takımı serinin kazananıdır (toplam skor A 155 – B 160) 2. maçta **uzatma** yoktur.
- D.5.5 Örnek 5
A-B 83-81
B-A 79-77
Toplam skor A 160 – B 160. 2. maçın **uzatma(lar)sın(in)dan** sonra
A-B 95-88
B takımı serinin kazananıdır (toplam skor A 171 – B 176)
- D.5.6 Örnek 6
A-B 76-76
B-A 84-84
Toplam skor A 160 – B 160. 2. maçın **uzatma(lar)sın(in)dan** sonra
A-B 94-91
B takımı serinin kazananıdır (toplam skor A 167 – B 170)

E - MEDYA MOLALARI

E.1 Tanım

Yarışmanın organizasyon birimi kendi içinde, medya molası **kullanılıp kullanılmayacağına** ve kullanılacaksa, süresine (60, 75, 90 ya da 100 saniye) karar verebilir.

E.2 Kural

E.2.1 Her **çeyrekte** normal molalara ek olarak 1 medya molasına izin verilir. **Uzatmalarda** medya molalarına izin verilmemektedir.

E.2.2 Her **çeyreğin** ilk molası (takım ya da Medya) 60, 75, 90 ya da 100 saniye süreli olacaktır.

E.2.3 Bir **çeyrekteki** diğer tüm molalar 60 saniye olacaktır.

E.2.4 İki takımın ilk devre sırasında, 2 mola ve ikinci devre sırasında, 3 mola hakkı olacaktır.

Bu molalar oyun sırasında herhangi bir zamanda istenebilir ve bunların süreleri aşağıdaki gibi olabilir:

- Bir medya molası olarak kabul edilirse, 60, 75, 90 ya da 100 saniye, örnek: bir **çeyreğin** ilk molası ya da
- Bir medya molası olarak kabul edilmezse, 60 saniye, örnek: Medya molasından sonra, takımlardan birisi tarafından istenirse.

E.3 Prosedür

E.3.1 İdeal olarak medya molası **çeyrekte** 5 dakika kala alınacaktır. Ancak, bu durumun oluşa**cak** olması garanti değildir.

E.3.2 Hiçbir takım **çeyreğin** son 5 dakikasından önce bir mola istememişse, bir medya molası, topun öldüğü ve oyun saatinin durduğu ilk fırsatta verilecektir. Bu mola hiç bir takıma kaydedilmeye**cektir**.

E.3.3 Takımlardan birisine, **çeyreğin** kalanından 5 dakika önce bir mola verilirse, bu mola medya molası gibi kullanılacaktır.

Bu mola hem medya molası, hem de mola isteğinde bulunan takımın molası sayılacaktır.

E.3.4 Bu prosedüre göre, her **çeyrekte**, minimum 1 mola ve ilk devrede, maksimum 6 mola ve ikinci devrede, maksimum 8 mola olacaktır.

KURALLARIN VE

OYUN PROSEDÜRLERİNİN SONU



TÜRKİYE
BASKETBOL
FEDERASYONU

RESMİ BASKETBOL KURALLARI



TÜRKİYE
BASKETBOL
FEDERASYONU

KURALLAR FİHRİSTİ

3 saniye.....	31
3 sayı bölgesi.....	8
5 faul.....	12, 48
5 saniye	
yakından savunulan oyuncu.....	31
oyuna sokma.....	24
8 saniye.....	31
24 saniye.....	32
Ağızlık.....	13
Antrenör	
diskalifiye.....	44, 45
görevleri ve yetkileri.....	15
takım üyesi.....	12
ayakta durma.....	16
takım listesi.....	15
teknik faul.....	43
Antrenör yardımcısı	
görevleri ve yetkileri.....	15
maç kağıdı.....	16
ayakta durma.....	16
Arkadan illegal savunma.....	41
Atış hali	
tanım.....	21
oyuncuya yapılan faul.....	42
Avantaj/dezavantaj kavramı.....	55
Ayak bilekliği.....	13
Bacak kompresyon çorabı.....	13
Bant.....	13
Basketbol	
donanım.....	11
Başhakem	
tanım.....	53
yetkileri.....	53
Başörtüsü.....	13
Bileklik.....	13
Blok.....	40
Canlı top.....	18
Ceza	
geri sahaya dönen top.....	34
diskalifiye edici faul.....	46
çift faul.....	42
kavga.....	47
serbest atış ihlalleri.....	50
kendiliğinden yenilgi.....	28
hükmen yenilgi.....	27

müdahale.....	36
kişisel faul.....	42
antrenörün teknik faulü.....	44
oyuncunun teknik faulü.....	44
oyun arası sırasında teknik faul.....	44
oyuna sokma ihlali.....	24
sportmenlik dışı faul.....	44
ihlaller.....	29
Ceza durumu.....	48
Çeyrek	
başlaması.....	17
tanım.....	17
bitmesi.....	17
Çeyreğin başlaması.....	17
Çeyreğin sonu.....	17
Çift faul	
Tanım	42
Çoraplar.....	12
Davranış kuralları	
tanım.....	43
Değişiklik fırsatı.....	26
Değişiklik küpleri.....	10
Delegasyon üyeleri.....	12
Devam eden hareket.....	22
Devre arası.....	17
Diğer donanım.....	13
Dikeylik	
tanım.....	37
legal savunma pozisyonu.....	38
Dikeylik prensibi.....	37
Dip çizgileri.....	6
Diskalifiye edici faul.....	45
Dizlik.....	13
Doktor.....	12
Donanım.....	11
Dripling	
tanım.....	29
Dripling yapan oyuncunun şarjı	38
Düzeltilbilir hatalar.....	51
Eller	
rakibine temas.....	41
kullanılması.....	41
Eşitlik.....	17
Ev sahibi takım.....	13
Faul	
oyuncunun 5 faulü.....	12, 48
oyun süresinden sonra.....	17
çeyreğin sonunda.....	17
tanım.....	37

antrenörün diskalifiye edilmesi.....	44, 45
oyuncunun diskalifiye edilmesi.....	44
diskalifiye.....	45
pozisyon sırasına göre topu oyuna sokma sırasında.....	20
kavga.....	47
ceza.....	49
ceza durumu.....	48
kişisel.....	42
atış halindeki oyuncu.....	42
özel durumlar.....	48
antrenörün teknik faulü.....	43
oyuncunun teknik faulü.....	43
sportmenlik dışı.....	44
şiddet.....	45
Faul aldatması.....	41
Fizyoterapist.....	12
Formaların rengi.....	12
Formalar	
renk.....	12
numara.....	13
Geri saha	
tanım.....	6
Gözlük.....	13
Hakem	
tanım.....	53
anlaşmazlık.....	54
yer.....	19
yetkiler.....	53
işaretler.....	60
serbest atışların yönetimi.....	67
takım cezası yönetimi.....	67
oyun saati işaretleri.....	60
bilgilendirme.....	61
oyuncuların numarası.....	63
sayı.....	60
özel fauller.....	67
değişiklik ve mola.....	61
faullerin tipleri.....	64
ihlaller.....	62
kararlar için zaman ve yer.....	55
üniforma.....	53
Hakem masası.....	10
Hakemin yeri.....	19
Hava atışı.....	19
Hava atışı durumu.....	19
IRS.....	54
İhlal	
özel durumlar.....	48
İhlaller	
tanım.....	29

İstatistikçi	10, 12
İtiraz	
teknik komiserin raporu.....	55
başhakemin raporu.....	55
prosedür.....	76
İtme.....	41
Kaptan	
antrenör olarak görev yapması.....	16
antrenör	16
görevleri ve yetkileri	15
itiraz	15
Kararlar	
zaman ve yer.....	55
Kavgı.....	47
Kenar çizgileri.....	6
Kısıtlamalı alan.....	8
Kişisel faul.....	42
Kişisel temas.....	37
Kol kompresyon koluğu.....	13
Konuk takım.....	13
Koruyucu.....	13
Koruyucu donanım.....	13
Legal savunma pozisyonu.....	38
Maç kağıdı	
kontrol.....	53
biçim.....	69
prosedür.....	69
Maç topu.....	53
Masa görevlileri	
tanım.....	53
pozisyon	10
üniforma.....	53
Medya molaları.....	85
Menajer.....	12
Mola	
tanım.....	24, 25
sayı görevlisinin görevleri.....	56
süre görevlisinin görevleri.....	57
fırsat.....	24
Müdahale.....	35
Normal basketbol pozisyonu.....	37
Numaralar	
formalar.....	13
Objeler	
oyuncular tarafından kullanılan.....	13, 53
Orta çizgi	6
Orta daire	6
Oynama hakkı.....	12
Oynama izni.....	12

Oyun

başlaması.....	17
karar.....	5
bitmesi.....	17
kendiliğinden yenilgi.....	28
hükmen yenilgi.....	27
oyun süresi.....	17

Oyun arası

tanım.....	17
süre görevlisinin görevleri.....	57

Oyun dışı oyuncu

tanım.....	12
------------	----

Oyun saati

operasyonu.....	57
-----------------	----

Oyun sahası

ölçüler.....	6
çizgiler.....	6

Oyun süresi.....	17
------------------	----

Oyuncu

5 faul.....	12, 48
yedek olması.....	12, 26
yakından savunulan.....	31
top kontrolü.....	21
diskalifiye.....	44
oynamaya hakkı.....	12
atış hali.....	21
sakatlık.....	15
yer.....	19
numara.....	12
formasındaki numara.....	13
zeminde.....	31
başlayan 5.....	16
değişiklik.....	26
teknik faul.....	43
kullanılan donanım.....	13, 53
havada.....	39

Oyuncu antrenör.....	16
----------------------	----

Oyuncu kontrolü

tanım.....	21
------------	----

Oyuncunun yeri.....	19
---------------------	----

Oyundan diskalifiye.....	44, 45, 71
--------------------------	------------

Oyunun başlaması.....	17
-----------------------	----

Oyunun sonu

tanım.....	17
hakemlerin yetkisi.....	53

Ölü top.....	18
--------------	----

Ön saha

topun geçmesi.....	32
tanım.....	6

Özel durumlar.....	48
--------------------	----

Perdeleme.....	39
Pivot.....	30
Pivot adımı.....	30
Post oyunu.....	41
Pozisyon sırası.....	17
Rakibin sepeti.....	5
Ribaunt yerleri.....	8, 48
Saha	
ölçüler.....	6
çizgiler.....	6
Saha dışı	
top.....	29
oyuncu.....	29
Sakatlık	
hakem.....	55
oyuncu.....	15
Savunma	
topu kontrol eden oyuncu.....	38
topu kontrol etmeyen oyuncu.....	39
Sayı	
sepete alttan girmesi.....	22
kendi sepetine, istem dışı	22
kendi sepetine, bilerek.....	22
değeri.....	22
yapıldığı zaman.....	22
Sayı avarağı.....	68
Sayı görevlisi	
görevleri.....	56
Sayı için atış	
tanım.....	31
Sayıya yönelen top	
tanım.....	35
Sepet	
topun alttan girmesi.....	22
topun kendi sepetine girmesi.....	22
topun içinde olması.....	22
ikinci devre için değişme.....	18
rakibin.....	5
kendi.....	5
Serbest atış çizgileri.....	8
Serbest atış ribaunt yerleri.....	8, 49
Serbest atışı atan oyuncu	
belirlenmesi.....	16, 49
kısıtlamalar.....	49
Serbest atışlar.....	49
Sınır çizgileri.....	6
Silindir prensibi	
tanım.....	37
Smaç.....	21

Sportmenlik dışı davranış	
teknik komiserin raporu.....	54
başhakemin raporu.....	54
Sportmenlik dışı faul.....	44
Sunucu	10
Süre görevlisi	
görevleri.....	57
Şarj	40
Şarjsız yarım daire	40
tanım.....	8
Şiddet.....	45
Şortlar.....	12
Şut	
tanım.....	35
Şut saati	
yanlışlıkla başa alınması.....	33
yanlışlıkla sesli işaret vermesi.....	34
Şut saati görevlisi	
görevleri.....	57
Takım faulü cezası durumu.....	48
Takım faulleri.....	48
Takım kontrolü	
tanım.....	21
Takım sıra bölgeleri	
tanım.....	8
Takım sırası görevlileri	
tanım.....	8
Takım üyesi	
tanım.....	12
Takımın 4 faulü.....	47
Takımlar.....	12
Takımların sıralaması	77
Takım sıralarında oturmasına izin verilen kişiler	
tanım	16
Tek parça.....	12
Teknik komiser	
tanım.....	53
rapor.....	54
Temas.....	37
Tercüman.....	12
Tırnaklar.....	13
Tip.....	21
Top	
kontrol.....	21
ölü.....	18
sepete alttan girmesi.....	22
kendi sepetine girmesi.....	22
sayıya yönelen top.....	35
müdahale.....	35

ayakla vurma.....	21
canlı.....	18
statüsü.....	18
yumrukla vurma.....	21
sepetin içinde.....	22
Topa tekme atma.....	21
Topa yumrukla vurma.....	21
Topu düşürme	29
Topun çemberle arkalık arasına takılması.....	20
Topun kontrolü.....	21
Topun oyuna sokulması	
5 saniye.....	24
tanım.....	23
Topun oyuna sokulması çizgisi	
tanım.....	8
Tutma.....	41
Tutulmuş top.....	19
Uzatma	
tanım.....	17
sonu.....	17
aralar.....	17
Üniforma	
hakemler, başhakem ve yardımcı hakem.....	53
oyuncu.....	12
masa görevlileri.....	53
Yakından savunulan oyuncu	31
Yardımcı hakem	
tanım.....	53
Yardımcı sayı görevlisi	
görevleri.....	
56	
Yarım daireler.....	6
Yedek	
oyuncu olması.....	12,26
Yürüme	
tanım.....	30



**TÜRKİYE
BASKETBOL
FEDERASYONU**

İSTANBUL

TBF Binası

10. Yıl Caddesi 34020 Zeytinburnu

İstanbul - Türkiye

T: (212) 414 77 00 F: (212) 679 74 30

ANKARA

Ankara Spor Salonu

06330 Gar

Ankara - Türkiye

T: (312) 309 91 91 F: (312) 309 92 92