



Fédération Internationale
de Basketball

FIBA

International Basketball
Federation

We Are Basketball

RESMİ BASKETBOL KURALLARI 2014

BASKETBOL DONANIMI

Onaylayan

FIBA Genel Kurulu

Barcelona, İspanya, 2 Şubat 2014

1 Ekim 2014 tarihinden sonra geçerlidir.



FIBA

We Are Basketball

RESMİ BASKETBOL KURALLARI 2014

Basketbol Donanımı



**İÇİNDEKİLER**

1	ARKALIK ÜNİTESİ	6
2	ARKALIK	6
3	ÇEMBER	8
4	FİLE	10
5	ARKALIK DESTEK YAPISI	10
6	YASTIKLAMA	11
7	BASKETBOL TOPLARI	11
8	OYUN SAATİ	12
9	SKORBOARD	12
10	ŞUT SAATİ	14
11	SESLİ İŞARETLER	15
12	OYUNCU FAUL GÖSTERGELERİ	15
13	TAKIM FAUL GÖSTERGELERİ	15
14	POZİSYON SIRASI OKU	16
15	OYUN ZEMİNİ	16
16	OYUN SAHASI	17
17	AYDINLATMA	18
18	REKLAM PANOLARI	19
19	DESTEK HİZMET ALANLARI	20
20	SEYİRCİ ALANLARI	20
21	REFERANSLAR	21

DİYAGRAMLAR

DİYAGRAM 1	ARKALIK ÜNİTESİ	6
DİYAGRAM 2	ARKALIK İŞARETLERİ	7
DİYAGRAM 3	ARKALIK CAMININ SERTLİĞİ	7
DİYAGRAM 4	ÇEMBER	8
DİYAGRAM 5	ÇEMBER MONTAJ PLAKASI	9
DİYAGRAM 6	KENDİNDEN SEPETLİ ÇEMBER İÇİN MONTAJ PLAKASI	9
DİYAGRAM 7	ARKALIK YASTIKLANMASI	11
DİYAGRAM 8	SEVİYE 1 İÇİN SKORBOARD (ÖRNEK PLAN)	14
DİYAGRAM 9	SEVİYE 1 VE 2 İÇİN, ŞUT SAATİ GÖSTERGESİ, EŞ OYUN SAATİ VE KIRMIZI IŞIK (ÖRNEK PLAN)	15
DİYAGRAM 10	POZİSYON SIRASI OKU (ÖRNEK PLAN)	16
DİYAGRAM 11	OYUN SAHASI	18
DİYAGRAM 12	OYUN SAHASI ALANINDA REKLAM	20
DİYAGRAM 13	SEYİRCİ GÖRÜŞ ÇİZGİSİ	21



FIBA

We Are Basketball

RESMİ BASKETBOL KURALLARI 2014

Basketbol Donanımı





Basketbol Donanımı

Basketbol donanımının tümünde, erkekler için tanımlanan süre görevlisi, sayı görevlisi, şut saati görevlisi vb. unvanlar, aynı şekilde bayanlara da uygulanacaktır. Bu tanımlamanın sadece pratik nedenlerle yapıldığı anlaşılmalıdır.

Giriş

Basketbol Resmi Kurallarının Basketbol Donanımı bölümü, bir maçta gerekli olan tüm basketbol donanımını tanımlar. Yüksek seviyeli yarışmalar için belirtilen donanımlar gerekli ve zorunludur ve orta seviyeli ile diğer tüm yarışmalar için önemle tavsiye edilmektedir. Orta seviye yarışmalar için belirtilen donanımlar gerekli ve zorunludur ve diğer tüm yarışmalar için önemle tavsiye edilmektedir.

Bu ek, oyunun içinde direkt bulunan, basketbol donanımı üreticileri, yerel organizatörler ve donanım onaylama programı ve ulusal ve uluslararası standartları kurmak için FIBA gibi tüm taraflarca kullanılacaktır.

Yarışmalar üç (3) seviyeli dir:

- **Yüksek seviyeli yarışmalar (Seviye 1):**

FIBA Yarışmalarının Yönetimi İç Yönetmeliği Kitap 2-Bölüm 1'de tanımlanan başlıca FIBA resmi yarışmaları.

Aşağıdaki başlıca FIBA resmi yarışmaları için gerekli olan tesisler ve donanım FIBA'nın onayına bağlıdır (Seviye 1 ve 2): Olimpik Turnuvalar, Erkekler ve Bayanlar Dünya Olimpik Eleme Turnuvaları, Erkekler ve Bayanlar Dünya Şampiyonaları, Erkekler ve Bayanlar 19 yaş altı, 17 yaş altı Dünya Şampiyonaları, Erkekler ve Bayanlar Kıt a Şampiyonaları.

Bu yarışmalardaki tüm donanım FIBA Seviye 1 onaylı olmalı ve FIBA'nın onaylı çizimindeki FIBA logosunu göstermelidir.

- **Orta seviyeli yarışmalar (Seviye 2):**

FIBA Yarışmalarının Yönetimi İç Yönetmeliği Kitap 2-Bölüm 1'de tanımlanan FIBA karşılaşmaları ve ulusal federasyonların yüksek seviyeli yarışmaları.

- **Diğer yarışmalar (Seviye 3):**

Yukarıdakileri içermeyen diğer tüm yarışmalar.

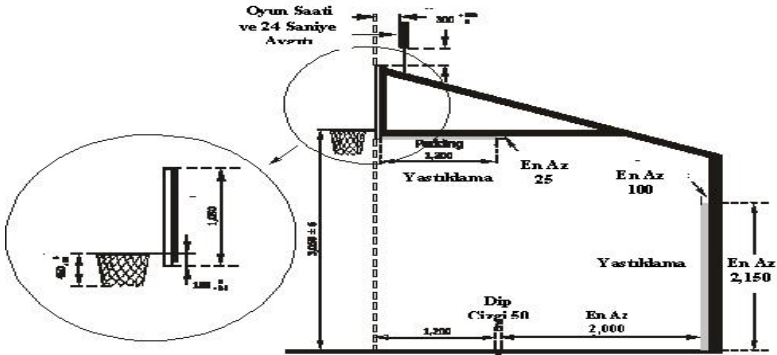
Notlar:

1. Diğer değerlerin açıkça belirtilmesi durumu hariç, tüm ölçü toleransları DIN ISO Standart 286'ya (Referans [1]) göredir.
2. FIBA yayınları 'Yüksek Seviyeli Yarışmalar için Basketbol Tesisleri Rehberi' ve 'Küçük Basketbol Tesisleri Rehberi' referans alınmıştır.

1 Arkalık ünitesi

Her bir (1) oyun sahasının sonuna yerleştirilmiş, aşağıdaki parçaları içeren iki (2) arkalık ünitesi olacaktır (Diyagram 1):

- Bir (1) arkalık.
- Bir (1) sepet çemberi, monte plakalı.
- Bir (1) sepet filesi.
- Bir (1) sepet destek yapısı.
- Yastıklama.



Diyagram 1 Arkalık ünitesi

2 Arkalık

2.1 Arkalıklar uygun saydam maddeden yapılacak (Seviye 1 ve 2, tavllanmış güvenli cam), bir (1) parça olacak, yansıtmayacak, düz ön yüzlü yapılacak ve:

- Arkalık destek yapısının dış yüzeyi boyunca koruyucu bir çerçeve olacaktır.
- Eğer kırılırsa, cam parçalarının dağılmayacağı şekilde üretilecektir.

2.2 Seviye 3 için, yukarıdaki diğer özellikleri taşımak koşuluyla arkalıklar, beyaza boyalı diğer madde(ler)den yapılabilir.

2.3 Arkalıklar yatay 1,800 mm (+maksimum 30 mm) ve dikey 1,050 mm (+maksimum 20 mm) olacaktır.

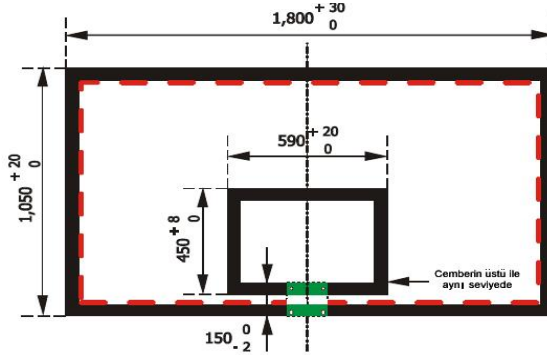
2.4 Arkalıklar üzerindeki tüm çizgiler:

- Eğer arkalıklar saydamsa, beyaz.
- Eğer arkalıklar saydam olmayan beyaz renkteyse, siyah.
- 50 mm genişliğinde olacaktır.

2.5 Arkalığın sınırları, sınır çizgileriyle çizilecek (Diyagram 2) ve çemberin arkasında, aşağıdaki gibi ek bir dikdörtgen olacaktır:

- Dış boyutları: yatay 590 mm (+maksimum 20 mm) ve dikey 450 mm (+maksimum 8 mm).
- Dikdörtgenin alt tarafının üst kenarı, çemberin üst seviyesinde ve arkalığın alt kenarının 150 mm (-2 mm) üstünde olacaktır.

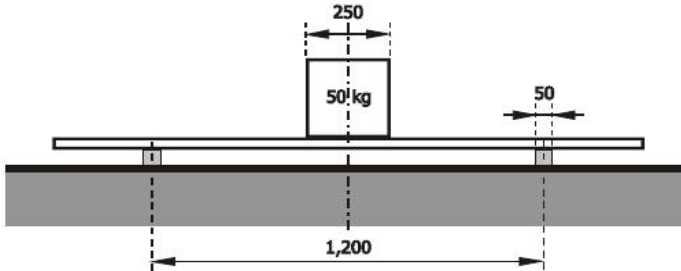
- 2.6 Seviye 1 ve 2 için, her arkalık çevresinde, arkalıkların iç sınırlarına monte edilmiş ve oyun saati, bir periyodun sonu için sesli işaret verdiğinde sadece kırmızı yanan aydınlatma ile donatılacaktır. Aydınlatma minimum 10 mm genişlikte olacak ve arkalığın cam alanının kenarı boyunca minimum %90 kaplayacaktır.



Diyaqram 2 Arkalık işaretleri

- 2.7 Arkalıklar, her bir oyun sahasının sonundaki dip çizgilere paralel olarak, zemine dik açıyla, arkalık destek yapılarına sıkıca monte edilecektir (Diyaqram 1). Ön yüzlerindeki zemine uzanan merkez dik çizgi, her bir dip çizginin iç kenarının merkez noktasından 1,200 mm uzanan, dip çizgiye dik açılarla çizilen hayali bir çizgi üzerinde zemindeki noktaya temas edecektir.
- 2.8 Arkalık tavllanmış güvenli camı için sertlik testi:

- 50 kg'lık köşeli bir ağırlık (250 mm genişlik ve yükseklik ve 1,100 mm uzunluk), birbirinden 1,200 mm uzaklıktaki yatay iki (2) tahta kalıp üzerine yerleştirilmiş arkalık camının (çerçevesiz) merkezi boyunca uygulandığında, maksimum dikey deformasyon 3 mm olacaktır (Diyaqram 3).



Diyaqram 3 Arkalık camının sertliği

- Arkalığın üzerine basketbol topu bırakıldığında, minimum %50 geri yükselme yüksekliğine çıkacaktır.



FIBA
We Are Basketball

RESMİ BASKETBOL KURALLARI 2014

Basketbol Donanımı



3 Basket çemberi

3.1. Çember masif çelikten yapılacak ve:

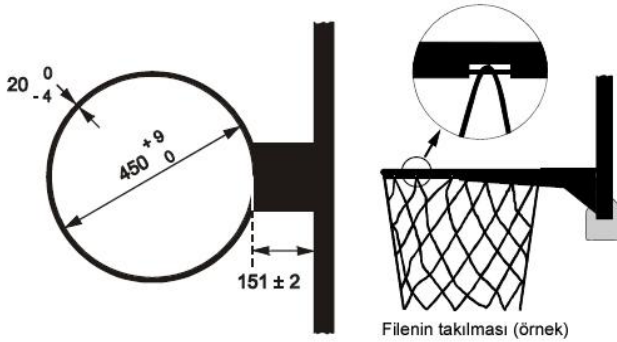
- Minimum 450 mm ve maksimum 459 mm iç çapı olacaktır.
- Doğal Renk Sistemi (NCS) FIBA onaylı spektrum (Referans [2]) turuncu boyalı olacaktır:

0080-Y70R 0090-Y70R 1080-Y70R

- Minimum 16 mm ve maksimum 20 mm çapında metali olacaktır.

3.2. File her bir çembere 12 yerden bağlanacaktır. Askı sistemi:

- Keskin köşeli ya da boşluklu olmayacaktır.
- Parmakların girmesini önlemek için 8 mm'den daha düşük aralıkları olacaktır.
- Seviye 1 ve 2 için çengelli olarak dizayn edilmeyecektir.

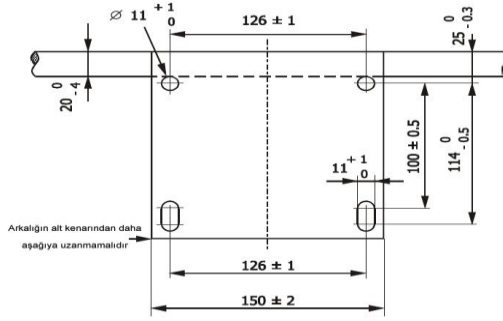


Diyagram 4 Basket çemberi

3.3. Çemberler, çembere uygulanacak herhangi bir kuvveti kendi arkalığına aktarmayacak şekilde arkalık destek yapılarına takılacaktır. Bu nedenle, çember montaj plakasıyla arkalık arasında direkt temas olmayacaktır (Diyagram 5).

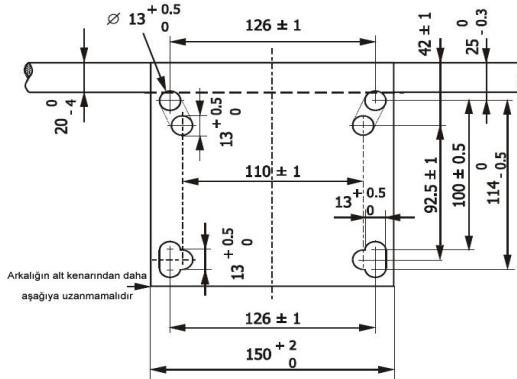
3.4. Her bir çemberin üst kenarı yatay olarak zeminden 3,050 mm (\pm maksimum 6 mm) yukarıda ve arkalığın iki (2) dik kenarına aynı uzaklıkta olacaktır.

3.5. Çemberin iç çevresinin arkalığa en yakın noktası, arkalığın önünden 151 mm (\pm maksimum 2 mm) uzaklıkta olacaktır.



Diyagram 5 Çember montaj plakası

- 3.6. Kendinden sepetli destek yapıları için, çember montaj plakasının çerçeveye, Diyagram 6'da verilen ölçülere göre takılması önerilmektedir.



Diyagram 6 Kendinden sepetli çember montaj plakası

- 3.7. Aşağıdaki özelliklerdeki basınç esnekli çemberler Seviye 1 ve 2'de kullanılacaktır ve Seviye 3 için önerilmektedir.

- Sabit çembere yakın geri yükselme özellikleri olacaktır. Basınç esnekliği mekanizması bu özellikleri sağlayacak, ancak çembere ya da arkalığa zarar vermesine neden olmayacaktır. Çember ve aksamının dizaynı oyuncunun güvenliğini sağlayacaktır.
- Basınç esnekli çemberlerin, minimum 82 kg ve maksimum 105 kg'lık statik bir yükün, çemberin üstünden dik olarak, arkalıktan en uzak noktaya uygulanana kadar serbest kalmaması gereken 'pozitif-kilit' mekanizması olacaktır. Basınç esnekli çember mekanizması, verilen statik yük değerine ayarlanabilecektir.



FIBA
We Are Basketball

RESMİ BASKETBOL KURALLARI 2014

Basketbol Donanımı



- Basınç esnekli çember mekanizması esnediğinde, çemberin ön ya da yan orijinal yatay pozisyonundan aşağıya doğru, 30 dereceden fazla, 10 dereceden az esnemeyecektir.
- Esnemeden sonra ve yeni bir yük uygulanmadığında, çember otomatik olarak ve hemen orijinal pozisyonuna dönecektir. Çember üzerinde hiçbir bir çatlak ya da kalıcı deformasyon gözlenmemelidir.
- İki çember aynı geri yükselme özelliğine sahip olmalıdır.

3.8. Çember ve destek sisteminin geri yükselmesi/elastikiyeti, toplam etki eden enerjinin, %35 - %50 içinde enerjiyi emme derecesinde olmalı ve aynı oyun sahasındaki iki çember arasında %5 oranında bir fark bulunmalıdır.

4 Basket filesi

4.1 Fileler beyaz ipten yapılacaktır:

- Çemberden asılacaktır.
- Top sepetten geçerken topu bir an için durduracak şekilde üretilecektir.
- 400 mm'den az, 450 mm'den fazla uzunlukta olmayacaktır.
- Çembere 12 ilmekle bağlanacak şekilde üretilecektir.

4.2 Filenin üst kısmı yarı sert olacak ve:

- Olası dolaşıklık yaratarak, filenin çember boyunca ya da çemberin üzerinden geri yükselmesini,
- Topun filenin içinde kalmasını ya da fileden geri yükselmesini, önleyecektir.

5 Arkalık destek yapısı

5.1 Seviye 1 için, sadece taşınabilir ya da zemine sabitlenmiş arkalık destek yapıları kullanılacaktır. Bu, seviye 2 için de tavsiye edilmektedir.

Seviye 2 ve 3 için, tavan ya da duvar monteli arkalık destek yapıları da kullanılabilir. Tavan monteli arkalık destek yapıları, destek yapısındaki yoğun vibrasyonu önlemek için 10,000 mm asma yüksekliğini geçen spor salonlarında kullanılacaktır.

5.2 Arkalık destek yapısı aşağıdaki gibi olacaktır:

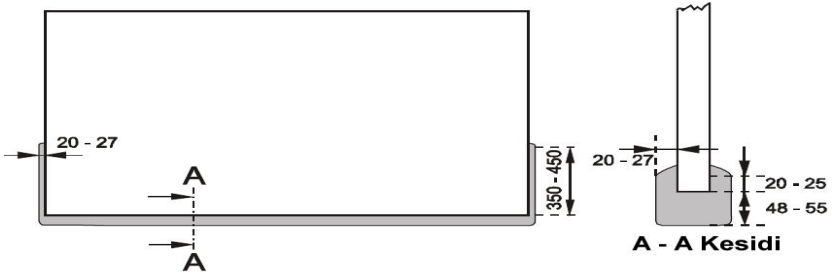
- Seviye 1 ve 2 için, dip çizginin dış kenarından ölçüldüğünde, yastıklar dahil, minimum 2,000 mm uzaklıkta (Diyagram 1).
- Arka planla zıt, parlak renkte ve böylece, oyuncular tarafından açıkça görülebilir.
- Herhangi bir hareketi önleyecek şekilde zeminde tutturulmuş. Zemine tutturulması mümkün değilse, herhangi bir hareketi önleme için, sepet destek merkezi üzerinde ek ağırlık kullanılmalıdır.
- Çemberin üst tarafının oyun zemininden yüksekliği 3,050 mm'ye ayarlanabilecek şekilde, bu yükseklik değiştirilemez.

5.3 Çemberli arkalık destek yapısının sertliği EN 1270 normlarının gereklerini yerine getirecektir.

5.4 Arkalık destek yapısının görünür vibrasyonu, bir smaçtan sonra maksimum dört (4) saniye içinde sonlanacaktır.

6 Yastıklama

- 6.1. Arkalık ve arkalık destek yapısı yastıklanmalıdır.
- 6.2. Yastıklama düz tek renkte olacak ve her iki arkalık ve arkalık destek yapısı aynı renk olacaktır.
- 6.3. Yastıklama, arkalıkların ön, arka ve yan yüzeylerinden 20-27 mm kalınlığında olacaktır. Yastıklama, arkalıkların alt kenarından 48-55 mm kalınlığında olacaktır.
- 6.4. Yastıklama, her bir arkalığın alt yüzeyini kaplayacak ve yan yüzeyinde, alttan 350-450 mm uzaklığında olacaktır. Ön ve arka yüzey, her bir arkalığın altından minimum 20-25 mm uzaklığa kaplanmalıdır.



Diyaqram 7 Arkalık yastıklanması

- 6.5. Arkalık destek yapısı yastıklaması aşağıdakileri kaplayacaktır:
 - Zeminden minimum 2,150 mm yükseklikte ve minimum 100 mm kalınlıkta, her bir tarafın dikey kenarlarını (Diyaqram 1).
 - Arkalığın arka kısmından, kol boyunca minimum 1,200 mm uzunlukta ve minimum 25 mm kalınlıkta, arkalık destek kolunun alt ve yan kenarlarını (Diyaqram 1).
- 6.6. Tüm yastıklama:
 - Kolları ve bacakları koruyacak şekilde kurulacaktır.
 - Maksimum %50 girinti faktörü olacaktır. Bu, yastıklamaya ani olarak bir kuvvet uygulandığında, yastığa maksimum girintinin, yastığın orijinal kalınlığının %50'sini geçmeyeceği, anlamına gelmektedir.
 - EN 913, Annex C'ye göre testi geçecektir (Referans [3]).

7 Basketbol Topları

- 7.1. Seviye 1 ve 2 için, topun dış yüzeyi deri ya da suni/karışımli/sentetik deriden yapılacaktır.
Seviye 3 için, topun dış yüzeyi kauçuktan yapılabilir.
- 7.2. Topun dış yüzeyi, bir alerjik reaksiyona neden olabilecek zehirli maddeler ya da herhangi bir madde içermeyecektir. Top, ağır metaller (EN 71) ve AZO boyaları içermemelidir.
- 7.3. Top:
 - Küre şeklinde, genişliği 6.35 mm'yi geçmeyecek siyah ek yerleri olan ve tek turuncu tonda ya da FIBA onaylı, turuncu/açık kahverengi renk kombinasyonunda olacaktır.



FIBA
We Are Basketball

RESMİ BASKETBOL KURALLARI 2014

Basketbol Donanımı



- Topun altından ölçüldüğünde, yaklaşık 1,800 mm yükseklikten oyun zeminine bırakıldığında, topun üstünden ölçüldüğünde, 1,200 mm ile 1,400 mm arasında geri yükselecek şekilde bir hava basıncına şişirilecektir.
 - Kendisine ait boyut numarası yazacaktır.
- 7.4. Tüm kategorilerdeki erkek yarışmaları için, topun çevresi, 749 mm'den az, 780 mm'den fazla (boyut 7) ve topun ağırlığı, 567 gr'dan az, 650 gr'dan fazla olmayacaktır.
- 7.5. Tüm kategorilerdeki bayan yarışmaları için, topun çevresi, 724 mm'den az, 737 mm'den fazla (boyut 6) ve topun ağırlığı, 510 gr'dan az, 567 gr'dan fazla olmayacaktır.
- 7.6. Ayrıca, yukarıdaki özellikleri inceleme için, aşağıdaki testler yapılacaktır.
- Yorgunluk dayanıklılığı testi.
 - Isı depolama testi.
 - Supap sızıntı testi.
 - Uygulama testi.
 - Seviye 1 ve 2 için, kategori 1 top 'siyah' testi.
- 7.7. Seviye 1 ve 2 için, organizatörler, antrenmanlar ve ısınmalar için, aynı model ve özellikte minimum 12 top sağlayacaktır.

8 Oyun saati

- 8.1 Seviye 1 ve 2 için ana oyun saati (Diyagram 8) aşağıdaki özelliklerde olacaktır:
- Periyot sonu için sıfır (00:00.0) gösterdiğinde, otomatik sesli işaret veren dijital geri sayımlı saat.
 - Kalan zamanı dakika ve saniye olarak gösterme ve bunun yanında, sadece periyodun son dakikası sırasında, saniyenin onda birini (1/10) gösterme.
 - Seyirciler dahil, oyunla ilgili herkes tarafından rahatça görülebilir şekilde yerleştirilme.
- 8.2 Eğer ana oyun saati, oyun sahasının merkezinin üstüne yerleştirilmişse, seyirciler dahil, oyunla ilgili herkes tarafından rahatça görülebilir yükseklikte, oyun sahasının her bir ucunda, senkronize eş oyun saati olacaktır. Her bir eş oyun saati, skoru ve kalan zamanı oyun boyunca gösterecektir.
- 8.3 Seviye 1 ve 2 için, ilgili organizasyonun tüm maçlarında kullanılmak şartıyla, hakemler tarafından, oyun saatini durdurmak için oyun saatine ara parça donanımla bağlanan, düşük kontrollü zaman sistemi kullanılabilir. Hakemler oyun saatini de başlatacak, ancak aynı zamanda bu, süre görevlisi tarafından da yapılabilecektir. Tüm FIBA onaylı skorboardlar düşük kontrol sistemli ara bağlantıyı sağlayabilir.

9 Skorboard

- 9.1 Seviye 1 ve 2 için, aşağıdaki özelliklerde, iki (2) büyük skorboard olacaktır:
- Oyun sahasının her bir ucunda bir (1) skorboard ve eğer istenirse, oyun sahasının merkezinin üstüne yerleştirilmiş başka bir (küp) skorboard. Bu skorboard, diğer iki (2) skorboardın gereksinimini ortadan kaldırmamaktadır.
 - Seyirciler dahil, oyunla ilgili herkes tarafından rahatça görülebilme.



Video görüntülerinin kullanıldığı durumda, tüm gerekli oyun bilgileri, oyun araları dahil, oyun sırasında herhangi bir zamanda görülebilir olmalıdır. Görüntüdeki bilgilerin okunaklılığı dijital skorboard ile aynı olacaktır.

9.2 Oyun saati kontrol paneli süre görevlisine sağlanacak ve ayrı bir skorboard kontrol paneli, yardımcı sayı görevlisine sağlanacaktır. Bilgisayar klavyesi, skorboarda veri girmek için kullanılabilir ancak, donanım operasyonu için özel kontrol panelleri kullanılacaktır. Her bir panel, yanlış bir verinin kolaylıkla düzeltilebilmesini olanaklı kılacak ve tüm oyun verilerini, minimum otuz (30) dakika saklayabilecek geri dönüşüm hafızası bulunduracaktır.

9.3 Skorboard aşağıdakileri kapsayacak ve/veya gösterecektir.

- Dijital geri sayımlı oyun saati.
- Her bir takım tarafından yapılan sayılar ve Seviye 1 için, her bir oyuncu tarafından yapılan kümülatif sayılar.
- Seviye 1 ve 2 için, her bir oyuncunun numarası ve Seviye 1 için, oyuncu soyadı. Her bir oyuncunun soyadını göstermek için minimum on iki (12) hane olacaktır.
- Takımların isimleri. Her bir takımın ismini göstermek için minimum üç (3) hane olacaktır.
- Takımdaki her bir oyuncunun, 1'den 5'e kadar faul sayıları. Beşinci faul kırmızı ya da turuncu renkle gösterilecektir. Sayı, beş (5) göstergeyle ya da 135 mm'den küçük olmayan bir rakam görüntüsüyle gösterilebilir. Ek olarak beşinci (5.) faul, yavaş yanıp sönen (~1 Hz) bir göstergeyle, beş (5) saniye için gösterilebilir.
- 1'den 5'e kadar ve 5'de duran, takım faulü sayısı.
- 1'den 4'e kadar, periyot sayısı ve bir ekstra periyot için E.
- Her devre için, 0'dan 3'e kadar mola sayısı.
- Mola süresi için saat (opsiyonlu). Oyun saati bu amaç için kullanılmamalıdır.

9.4 Seviye 1 (zorunlu) ve Seviye 2 (tavsiye edilir) için:

- Skorboarddaki görüntü parlak zıt renklerde olacaktır.
- Görüntünün arka kısmı mat renkte olacaktır.
- Oyun saatinin ve oyun skorunun numaralarını göstermek için kullanılan haneler, minimum 300 mm (Seviye 1) ya da 250 mm (Seviye 2) yüksekliğinde ve minimum 150 mm (Seviye 1) ya da 125 mm (Seviye 2) genişliğinde olacaktır.
- Takım faulleri sayılarını ve periyodun numaralarını gösteren haneler ve karakterler, minimum 250 mm yüksekliğinde ve 125 mm genişliğinde olacaktır.
- Takım isimleri, oyuncularının soy isimleri ve numaraları ile oyuncularının sayılarını gösteren haneler ve karakterler, minimum 150 mm yüksekliğinde olacaktır.
- Skorboarddaki oyun saati, oyun skoru ve şut saatleri minimum 130° görüş açısına sahip olmalıdır.

9.5 Skorboard:

- Keskin kenara ya da pürüze sahip olmayacaktır.
- Sağlam monte edilecektir.
- Herhangi bir sert top darbesine karşı dayanıklı olacaktır.
- Eğer gerekirse, skorboardın okunaklılığını zayıflatmayacak özel koruyucusu olacaktır.
- İlgili ülkenin legal gereklerine göre elektromanyetik uyumluluğu olacaktır.



FIBA
We Are Basketball

RESMİ BASKETBOL KURALLARI 2014

Basketbol Donanımı



Oyuncu Soyadları	Molalar	OYUN SKORU	Takım İsmi	Oyuncu Numaraları		
4 MEIER, J.	●●●●○	18	GENEVA	4 HUE, S.	●●●●●	16
5 JONES, M.	●●●●○	8	WATOWN	5	●●●●○	0
6 SMITH, E.	●●●●○	3	108	4	106	3
7 FRANK, Y.	●●●●○	20	00:00	5	5	11
8 NANCE, L.	●●●●○	13	5	5	0	26
9 KING, H.	●●●●○	0	5	5	0	14
10	●●●●○	0	5	5	0	14
11 RUSH, S.	●●●●○	16	5	5	0	4
12	●●●●○	0	5	5	0	10
13 JIMINEZ, M.	●●●●○	21	5	5	0	10
14 SANCHES, N.	●●●●○	4	5	5	0	13
15 MANOS, K.	●●●●○	5	5	5	0	9
						0

Diyagram 8 Seviye 1 için skorboard (örnek plan)

10 Şut saati

- 10.1 Şut saati aşağıdaki özelliklerde olacaktır:
- Şut saati görevlisine sunulan, şut periyotunun bitiminde gösterge sıfır (0) gösterdiğinde, çok yüksek otomatik sesli işaret veren ayrı bir kontrol ünitesi.
 - Süreyi sadece saniyelerle gösteren, dijital geri sayımlı gösterge.
- 10.2 Şut saati aşağıdakileri yapma özelliğine sahip olacaktır:
- Yirmi dört (24) saniyeden başlama.
 - On dört (14) saniyeden başlama.
 - Kalan saniyeyi göstererek durma.
 - Durduğu süreden yeniden başlama.
 - Eğer gerekirse, hiçbir görüntü göstermeme.
- 10.3 Seviye 1 ve 2 için, şut saati, oyun saatine bağlanacak ve:
- Oyun saati durduğunda, şut saati de duracaktır.
 - Oyun saati başladığında, şut saatinin elle başlatılması mümkün olacaktır.
 - Şut saati bittiğinde ve sesli işaretini verdiği anda, oyun saati devam edecek ve eğer gerekirse, elle durdurulabilecektir.
- 10.4 Seviye 1 ve 2 için, eş oyun saati ve kırmızı ışığı olan, şut saati gösterge ünitesi (Diyagram 9) aşağıdaki özelliklerde olacaktır:
- Her bir arkalık destek yapısının üstüne, minimum 300 mm yükseklikte ya da arkalığın arkasına (Diyagram 1) monte edilmesi ya da tavandan asılması.
 - Şut saati ile eş oyun saatinin numaralarının renklerinin farklı olması.
 - Şut saati göstergesinin numaralarının minimum 230 mm yüksekliğinde ve eş oyun saatinin numaralarından büyük olması.
 - Seviye 1 için (Seviye 2 ve 3 için önerilmektedir), her bir göstergenin, seyirciler dahil, oyunla ilgili herkes tarafından rahatça görebilecek şekilde, üç (3) ya da dört (4) yüzeyli olması.
 - Destek yapısı da dahil, maksimum 60 kg ağırlıkta olması.



FIBA
We Are Basketball

RESMİ BASKETBOL KURALLARI 2014

Basketbol Donanımı



- Toplarla gelebilecek hasarlara karşı DIN 18032-3 (Referans [9]) testini geçmiş olması.
 - İlgili ülkenin legal gereklerine göre elektromanyetik uyumluluğu olması.
- 10.5 Şut saati göstergesinin elektrik ışığı:
- Parlak kırmızı renkte yanacaktır.
 - Bir periyot sonunda oyun saati, oyun süresinin bitimi için sesli işaret verdiğinde, oyun saatiyle senkronize olarak yanacaktır.
 - Şut saati periyodunun bitimi için sesli işaret verdiğinde, şut saatiyle senkronize olarak yanacaktır.



Diyagram 9 Seviye 1 ve 2 için, şut saati göstergesi, eş oyun saati ve kırmızı ışık (örnek plan)

11 Sesli işaretler

11.1 Sesleri net biçimde farklı olan ve çok yüksek ses çıkartabilen, aşağıdaki özelliklerde, minimum iki (2) ayrı sesli işaret olacaktır:

- Bir periyot için oyun süresinin bitiminde otomatik olarak sesli işaret veren bir (1) donanım, sayı ve süre görevlerine sağlanacaktır. Sayı ve süre görevlileri uygun olduğunda, hakemlerin dikkatini çekmek için elle sesli işaret verebilecektir.
- Şut saati periyodunun bitiminde otomatik olarak sesli işaret veren bir (1) donanım, şut saati görevlisine sağlanacaktır.

11.2 Her iki sesli işaret, en olumsuz ya da gürültülü koşullarda bile kolayca duyulabilecek yeterli güçte olacaktır. Ses yüksekliği, spor salonunun büyüklüğüne ve kalabalığın gürültüsüne göre, ses kaynağından bir (1) m uzaklıkta, maksimum 120 dBA ses şiddeti seviyesinde adapte edilebilecektir. Spor salonunun ses sistemine bir bağlantı kuvvetle önerilmektedir.

12 Oyuncu faul göstergeleri

Aşağıdaki özelliklerde, beş (5) adet faul göstergesi sayı görevlisine sağlanacaktır:

- Beyaz renk.
- Minimum 200 mm uzunluğunda, 100 mm genişliğinde numaralar.
- 1'den 5'e kadar numaralandırma (1'den 4'e kadar siyah, 5 rakamı kırmızı).

13 Takım faulü göstergeleri

13.1 Aşağıdaki özelliklerde, iki (2) adet takım faulü göstergesi sayı görevlisine sağlanacaktır:



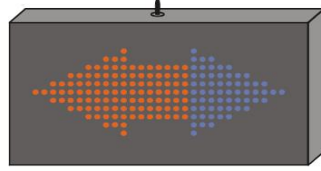
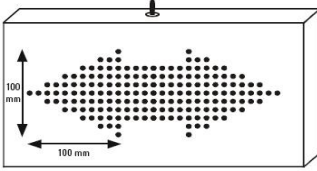
- Kırmızı renk.
- Minimum 350 mm yükseklik ve 200 mm genişlik.
- Hakem masasının her iki tarafına konulduğunda, seyirciler dahil, oyunla ilgili herkes tarafından rahatça görülebilme.
- Beşe (5) kadar takım faullerini göstermek için kullanılma ve bir takımın takım faulü durumuna ulaştığını gösterme.

13.2 Elektrikli ve elektronik donanımlar da kullanılabilir, ancak bu donanımlar yukarıdaki özellikleri sağlayacaktır.

14 Pozisyon sırası oku

Aşağıdaki özelliklerde, pozisyon sırası oku (Diyagram 10) sayı görevlisine sağlanacaktır:

- Minimum 100 mm uzunluğunda ve 100 mm yüksekliğinde bir ok.
- Ok donanımı çalıştırıldığında, okun ön yüzünde, pozisyon sırasını gösteren, parlak kırmızı ışık.
- Hakem masasının ortasına konulduğunda, seyirciler dahil, oyunla ilgili herkes tarafından rahatça görülebilme.



Diyagram 10 Pozisyon sırası oku (örnek plan)

15 Oyun zemini

15.1. Oyun zemini yüzeyi aşağıdaki gibi olacaktır:

- Sabit parke döşeme (Seviye 1 ve 2).
- Taşınabilir parke döşeme (Seviye 1 ve 2).
- Sabit sentetik döşeme (Seviye 2 ve 3).
- Taşınabilir sentetik döşeme (Seviye 2 ve 3).

15.2. Oyun zemini aşağıdaki gibi olacaktır:

- Minimum 32,000 mm uzunluk ve minimum 19,000 mm genişlik.
- Mat yüzey.

15.3. Seviye 1 için, sabit parke döşemede, aşağıdakilere gereksinim vardır:

- Sportif gereksinimler:
 - Kuvvet azaltma (Şok emme) EN 14808'e göre: minimum % 50
 - Dikey deformasyon EN 14809'e göre: minimum 2.3 mm, maksimum 5.0 mm
 - Dikey top hareketi EN 12235'e göre (basketbol topu): minimum % 93
 - Kayma özellikleri prEN 14903'e göre: minimum 0.4, maksimum 0.7
ya da EN 13036-4'e (kuru koşulda) göre: minimum 80, maksimum 110
 - Alan sapması DIN V 18032-2 (2001-04)'e göre: her bir yöne ortalama: maksimum % 20; tek değerler % 30'a kadar



RESMİ BASKETBOL KURALLARI 2014

Basketbol Donanımı



- Tam benzerlik gereksinimleri:
 - Kuvvet Azaltma ortalama \pm % 5 (tam)
 - Dikey Deformasyon ortalama \pm 0.7 mm
 - Dikey top hareketi ortalama \pm % 3 (tam)

15.4. Seviye 1 için, taşınabilir parke zeminde, aşağıdakilere gereksinim vardır:

- Sportif gereksinimler:
 - Kuvvet azaltma (Şok emme) EN 14808'e göre:
minimum % 40
 - Dikey deformasyon EN 14809'e göre:
minimum 1.5 mm, maksimum 5.0 mm
 - Dikey top hareketi EN 12235'e göre (basketbol topu):
minimum % 93
 - Kayma özellikleri prEN 14903'e göre:
minimum 0.4, maksimum % 0.7
ya da EN 13036-4'e (kuru durumda) göre:
minimum 80, maksimum 110

Yukarıdaki özellikler için gereksinimler her bir sistem test noktalarını tamamlamalıdır.

- Tam benzerlik gereksinimleri:
 - Kuvvet Azaltma: ortalama \pm % 5 (tam)
 - Dikey Deformasyon: ortalama \pm 0.7 mm
 - Dikey top hareketi: ortalama \pm % 3 (tam)

15.5. Seviye 2 ve 3 için, sabit sentetik zeminde, aşağıdakilere gereksinim vardır:

- Sportif gereksinimler:
 - Kuvvet azaltma (Şok emme) EN 14808'e göre:
minimum % 25, maksimum % 40
 - Dikey deformasyon EN 14809'e göre:
minimum 2.0 mm, maksimum 5.0 mm
 - Dikey top hareketi EN 12235'e göre (basketbol topu):
minimum % 90,
 - Kayma özellikleri prEN 14903'e göre:
minimum 80, maksimum 110

Yukarıdaki özellikler için ilgili gereksinimler her bir sistem test noktalarını tamamlamalıdır.

15.6. Üretici, zemin montajı firmasıyla birlikte, her bir müşteriye, minimum aşağıdakileri içeren belgeyi hazırlamak zorunda olacaktır: Prototip test sonuçları, montaj prosedürü hakkında açıklama, bakım kılavuzu, denetleme sonuçları ve onaylı denetleme görevlileri tarafından mevcut montajın onayı.

15.7. Oyun zemini, taşınabilir ya da zemine sabitlenen arkalık destek yapısını, arkalık destek yapısının özellikleri zarar görmeden taşıyabilmelidir. Diğer taraftan, taşınabilir arkalık destek yapıları, oyunda ve saha üzerindeki taşıma sırasında, zeminin zarar görmesi riskini elemine etmesi için ağırlığı büyük temas alanına yayılacak şekilde üretilmelidir.

**FIBA**

We Are Basketball

RESMİ BASKETBOL KURALLARI 2014

Basketbol Donanımı

**TÜRKİYE
BASKETBOL
FEDERASYONU****16 Oyun sahası**

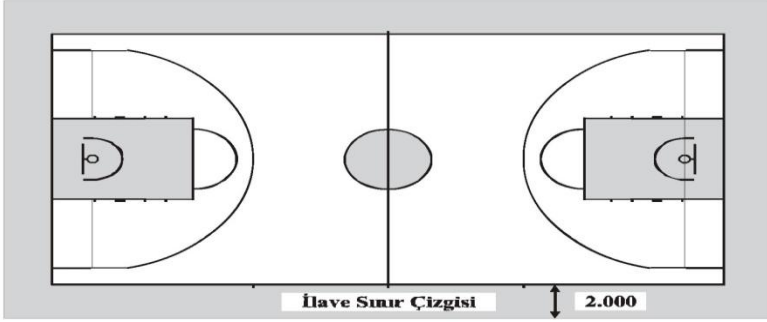
16.1 Oyun sahası aşağıdaki gibi çizilecektir:

- Basketbol Resmi Kuralları'nda belirtildiği gibi, 50 mm'lik çizgilerle.
- Ek sınır çizgisi (Diyagram 11), keskin zıt renkte ve minimum 2,000 mm genişliğinde.
Ek sınır çizgisinin rengi (eğer boyalıysa) orta dairenin ve kısıtlamalı alanların renkleriyle aynı olmalıdır.

16.2 Hakem masası, minimum 6,000 mm uzunluğunda ve 800 mm yüksekliğinde olmalı ve minimum 200 mm yüksekliğindeki bir platform üzerinde yerleştirilmelidir.

16.3 Tüm seyirciler, oyun sahasının sınır çizgisinin dış kenarından minimum 5,000 mm uzakta oturmalıdır.

16.4 Tavan ya da oyun zemini üzerindeki en düşük engel minimum yedi (7) m olacaktır.

**Diyagram 11 Oyun sahası****17 Aydınlatma**

17.1 Oyun sahası homojen ve yeterli şekilde aydınlatılacaktır. Aydınlatma, oyuncuların ve hakemlerin görüşünü engellemeyecek şekilde yerleştirilecektir.

17.2 Aşağıdaki tablo, FIBA televizyon yayınlı organizasyonlar için aydınlatma seviyesini tanımlanmaktadır.



FIBA
We Are Basketball

RESMİ BASKETBOL KURALLARI 2014

Basketbol Donanımı



Musabaka	Tanım	PARLAKLIK				IŞIK KAYNAĞI	
		Ortalama (lux)	Ug % / 2m	Dağılım		RENK SICAKLIK (°K)	RENK SUNUM (Ra)
				U1 (E min/E max)	U2 (E min/E ave)		
SEVIYE-1	E Cam	> 2000	< 10	> 0.6	> 0.7	5500 to 6000	>= 90
	E h	0.75 to 1.5 * E cam	< 10	> 0.7	> 0.8		
SEVIYE-2	E Cam	> 1400	< 10	> 0.6	> 0.7	5500 to 6000	>= 90
	E h	0.75 to 1.5 * E cam	< 10	> 0.7	> 0.8		
SEVIYE-3	E Cam	> 1000	< 20	> 0.5	> 0.6	4000 to 6000	>= 80
	E h	0.5 to 2 * E cam	< 20	> 0.6	> 0.7		

Terimler Sözlüğü

E Cam : Kamera aydınlatması; oyun sahasının 1.5 m yukarısında, elektrik şebekesi noktalarında kamera yönündeki ışık miktarı

E h : Yatay aydınlatma; oyun sahasının yukarısında elektrik şebekesi noktalarındaki ışık miktarı

E ave : Bir şebeke üzerindeki ortalama aydınlatma

E min : Bir şebeke üzerinde minimum aydınlatma

E max : Bir şebeke üzerinde maksimum aydınlatma

FOP : Oyun alanı

Grid : Oyun alanı üzerindeki ölçme ve hesaplama noktalarının temel planı (9 * 15 şebeke noktası, 2 m * 2 m alanına uygun)

U1 : Aydınlatmanın tam benzerliği; E min/E max olarak hesaplanır

U2 : Baştanbaşa aydınlatmanın tam benzerliği; E min/E ave olarak hesaplanır

Ug : Tam benzerlik eğimi; yakın şebeke noktaları arasındaki aydınlatma farkının yüzde oranı

Yukarıdaki ortalama seviyeler organizasyon sırasında gereklidir. Aydınlatma kaynaklarının, yansıtıcıların ve ön camların yıpranmasını ve kirlenmesini telafi etmesi için bir bakım faktörü genellikle belirtilmektedir. İlgili bilgilerin olmaması durumunda, 0.8 bakım faktörünün kullanılması tavsiye edilmektedir.

İlk 12 oturma sırası için ana kameraya doğru ortalama aydınlatma, FOP'un (oyun alanı) ana kameraya doğru ortalama aydınlatmanın %10'u ve %25'i aralığında olacaktır. Aydınlatma seviyesi, ilk 12 sıranın üstünde homojen şekilde azaltılacaktır. Kamera pozisyonları için, FIBA Televizyon Elkitabı'na bakınız (Referans [6]).

17.3 Tüm aydınlatma montajları aşağıdaki özelliklerde olacaktır:

- Aydınlatma donanımının doğru yerleştirilerek parlaklık ve gölgeleri azaltılması. Işık açısı (dik olarak aşağıya doğru) 65° olacak ve ışık kaynağı yoğunluğu montaj yüksekliğine adapte olacaktır.
- İlgili ülkenin elektrik donanımı için ulusal güvenlik gereklerine uyumlu olması.
- Enerji kesintisi durumunda, yayın devamlılığı için Seviye 3 şartlarını sağlaması.

17.4 Seviye 1 için, hızla tekrarlanan elektronik flaş sistemi aşağıdaki özellikte sahip olacaktır:

- Oyun sahasının her bir (1) köşesine, dört (4) hattın montajı için kablo donanımı kurulması.
- Her bir hattın, dört (4) hızla tekrarlanan elektronik flaştan oluşan bir setin gücüne sahip olabilmesi.
- Fotoğrafçıların bir anahtar değiştirme yoluyla erişebileceği, senkronize kablo sistemli her bir setin, arkalık destek yapısının yakınında olması.
- Her bir setin sınır çizgisine minimum 5,000 mm uzaklıkta ve tavsiye edilen 15,000 mm yükseklikte olması.
- Hızla tekrarlanan elektronik flaş için dört (4) soketin flaşlardan 2,000 mm uzaklığa yerleştirilmesi. Her bir soket farklı olacaktır ve lambalar arasındaki paraziti engelleyecektir (sıcaklığa duyarlı farklı miktats).

- Donanımın güvenli bir şekilde monte edilmesi ve seyircilerin ulaşamayacağı yerde olması.
- Flaşların, düşmesini engellemek için güvenli bir şekilde monte edilmesi.

17.5 Kişisel flaşlı fotoğrafçılığa izin verilmemektedir.

18 Reklam panoları

18.1 Reklam panoları oyun sahasının etrafına yerleştirilebilir ve:

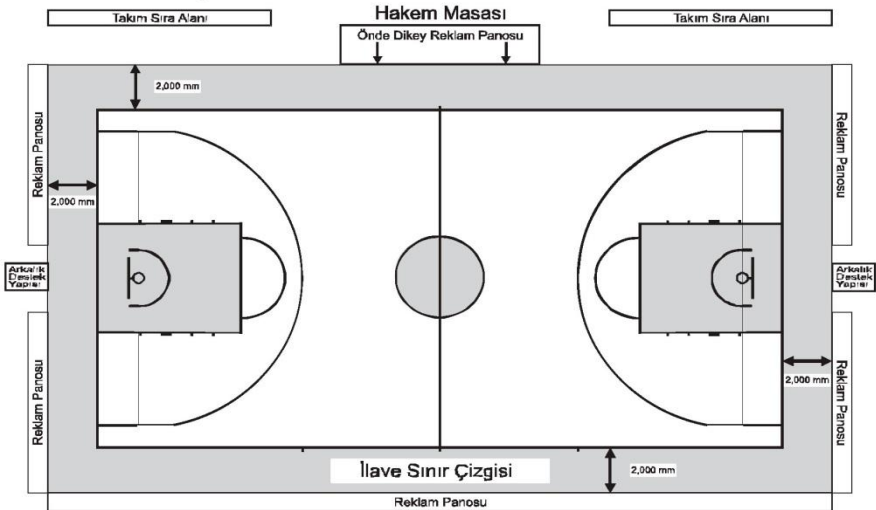
- Dip çizgilerinden ve kenar çizgilerinden minimum 2,000 mm uzaklıkta yerleştirilecektir (Diyagram 12).
- Dip çizgi boyunca reklam panoları, taşınabilir arkalık destek ünitesine her iki yönde, minimum 900 mm açıklıkta olmalı ve gerektiğinde, yer silici(ler) ve portatif televizyon kamera(ları)sı buradan geçebilmelidir.

18.2 Masanın direkt önünde yer alması ve masayla aynı seviyede olması koşuluyla, hakem masasının önünde reklam panolarına izin verilir.

18.3 Reklam panoları aşağıdaki özelliklerde olacaktır:

- Oyun sahasından 1,000 mm yüksekliği geçmemesi.
- Üst kısmının minimum 20 mm kalınlığında yastıklanması.
- Çıkıntı olmaması ve tüm köşelerin yuvarlatılması.
- İlgili ülkenin elektrik donanımı için ulusal güvenlik gereklerine uyumlu olması.
- Tüm motor kısımlarının mekanik korumaya sahip olması.
- Yanıcı olmaması.

18.4 Seviye 1 için, sadece elektronik işaretli reklam panolarına izin verilmektedir.





FIBA
We Are Basketball

RESMİ BASKETBOL KURALLARI 2014

Basketbol Donanımı



19 Destek Hizmet Alanları

19.1 Engellilerin de tam olarak girmeleri gereken destek hizmet alanları, yarışmanın gerçekleştirilmesi için gerekli operasyon alanlarıdır.

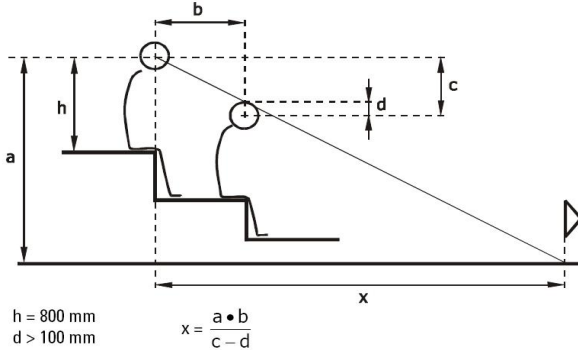
19.2 Gerekli alanlar:

- Takımlar için soyunma odaları.
- Hakemler ve masa görevlileri için soyunma odaları.
- Teknik komiserler ve FIBA temsilcileri odaları.
- Doping kontrol istasyonu.
- Oyuncular için ilkyardım istasyonu.
- Görevliler için soyunma odası.
- Depo ve dolap.
- İdari ofisler.
- Medya alanı.
- VIP alanı.

20 Seyirci alanları

20.1 Seyirci bölümleri:

- Engelliler dahil, seyircilerin serbest hareketine izin verecektir.
- Seyircilere etkinlik için rahat bir seyir sağlayacaktır.
- Yerel standartlar görüntü bozukluğuna izin vermedikçe, Diyagram 13'de gösterildiği gibi, tüm koltukların engelsiz bir görüntü çizgisi olacaktır.



Diyagram 13 Seyirci görüş çizgisi

20.2 Yerel standartlar görüntü bozukluğuna izin vermedikçe, oturma kapasitesi aşağıdaki gibi tanımlanır:

- Spor salonunun toplam kapasitesi, oturma ve ayakta durma kapasitelerinin toplamıdır.
- Oturma kapasitesi, toplam koltuk sayısı ya da tribün basamaklarının ya da sıralarının metre cinsinden toplam uzunluğunun 480 mm'ye bölümüdür.
- Ayakta durma kapasitesi, her 10 m² için 35 seyirciye ayrılmış zemin boşluğudur.

Yukarıdaki özellikler sadece tavsiyedir.



FIBA
We Are Basketball

RESMİ BASKETBOL KURALLARI 2014

Basketbol Donanımı



21 Referanslar

- [1] DIN ISO 286, 1990: ISO limitler ve uygunluklar sistemi; tolerans temelleri, sapmalar ve uygunluklar
- [2] National Colour System of Standardiseringkommissionen i Sverige (SIS), Doc. No. SS019102
- [3] EN 913, Annex C, 1996: Yastıklamanın darbe emmesinin belirlenmesi
- [4] EN 71-3, 1995: Oyuncakların güvenliği. Bazı elementlerin migrasyon tanımlaması
- [5] EN 1270, 1998: Oyun sahası donanımı – Basketbol donanımı – Fonksiyonel ve güvenlik gereksinimleri, test metotları
- [6] FIBA Televizyon El Kitabı, Nisan 2007 baskısı
- [7] EN 14904, 2006: Spor alanları yüzeyleri–Çok amaçlı kullanım için iç yüzey özelliği.
- [8] DIN 18032-2, 2001: Spor Salonu yüzeyleri, gereksinimler, test, bakım
- [9] DIN 18032-3, 1997: Spor salonları: jimnastik ve maç için salonlar: top fırlatmaya karşı güvenlik testi
- [10] ISO 9002, 1994: Kalite güvence yönetimi
- [11] Salon Sporları için Zeminler, Design Guidance Note, Sport England, Eylül 2007, Rev. 002

ISO standartları, İsviçre'nin Cenevre kentindeki ISO Genel Sekreteri tarafından satılmaktadır.

ISO Sales

Case Postale 56

1211 Genève 20

SUISSE

E-mail: sales@isocs.iso.ch

Avrupa Standardizasyon Komitesi'nin (CEN) standartları ve ulusal standartlar, direkt ulusal standart kurumlarından elde edilebilir.