TÜRKİYE BASKETBOL FEDERASYONU

Basketbol Oyun Kuralları

TÜRKİYE
BASKETBOL FEDERASYONU

Kuruluş: 1959

Ankara : Ankara Spor Salonu
Hipodrom Cad. No:2
06050, Altındağ
Ankara-Türkiye
Telefon: 0312 309 91 91 Fax: 0312 309 92 92

İstanbul : Türkiye Basketbol Federasyonu
Sinan Erdem Spor Salonu
Ataköy Bulvarı No:14
34147, Zuhuratbaba
Bakırköy-İstanbul
Telefon: 0850 535 0 180

E-posta : tbf@tbf.org.tr
Web : www.tbf.org.tr

Başkan : Hidayet TÜRKOĞLU
MHK Başkanı : Recep ANKARALI
Genel Sekreter : Dr. Serhan ANTALYALI

Resmi Basketbol Kuralları 2022

1 Ekim 2022 tarihinden itibaren geçerlidir.

* Bu kitap, 2022 FIBA Resmi Basketbol Kurallarının tercümesidir. Kitabın idari ve mali tanımlamalarındaki FIBA otoritesindeki bölümler için TBF talimatları dikkate alınacaktır.

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER 2
DİYAGRAMLAR TABLOSU 3
KURAL BİR - OYUN 4
MADDE 1 TANIMLAR 4
KURAL İKİ – SAHA VE DONANIM 5
MADDE 2 SAHA 5
MADDE 3 DONANIM 10
KURAL ÜÇ – TAKIMLAR 11
MADDE 4 TAKIMLAR 11
MADDE 5 OYUNCULAR: SAKATLANMA ve YARDIM 14
MADDE 6 KAPTAN: GÖREVLERİ ve YETKİLERİ 14
MADDE 7 BAŞANTRENÖR ve BİRİNCİ YARDIMCI ANTRENÖR: GÖREVLERİ ve YETKİLERİ 15
KURAL DÖRT – OYUN DÜZENLEMELERİ 16
MADDE 8 OYUN SÜRESİ, EŞİTLİK ve UZATMA 16
MADDE 9 BİR ÇEYREĞİN, UZATMANIN ya da OYUNUN BAŞLAMASI ve SONA ERMESİ 16
MADDE 10 TOPUN STATÜSÜ 17
MADDE 11 BİR OYUNCUNUN ve BİR HAKEMİN YERİ 18
MADDE 12 HAVA ATIŞI ve POZİSYON SIRASI 18
MADDE 13 TOPLA NASIL OYNANIR 20
MADDE 14 TOPUN KONTROLÜ 20
MADDE 15 ATIŞ HALİNDEKİ OYUNCU 20
MADDE 16 SAYI: ZAMANI ve DEĞERİ 21
MADDE 17 TOPUN OYUNA SOKULMASI 22
MADDE 18 MOLA 23
MADDE 19 OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ 25
MADDE 20 HÜKMEN YENİLGİ 26
MADDE 21 KENDİLİĞİNDEN YENİLGİ 27
KURAL BEŞ – İHLALLER 28
MADDE 22 İHLALLER 28
MADDE 23 SAHA DIŞI OYUNCU ve SAHA DIŞI TOP 28
MADDE 24 DRİPLİNG 28
MADDE 25 YÜRÜME 29
MADDE 26 3 SANİYE 30
MADDE 27 YAKINDAN SAVUNULAN OYUNCU 30
MADDE 28 8 SANİYE 30
MADDE 29 ŞUT SAATİ 31
MADDE 30 GERİ SAHAYA DÖNEN TOP 33
MADDE 31 SAYIYA YÖNELEN TOP ve MÜDAHALE 34
KURAL ALTI – FAULLER 36
MADDE 32 FAULLER 36
MADDE 33 TEMAS: GENEL PRENSİPLER 36
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, KOMİSER: GÖREVLERİ ve YETKİLERİ 53
MADDE 45 HAKEMLER, MASA GÖREVLİLERİ ve KOMİSER 53
MADDE 46 BAŞHAKEM: GÖREVLERİ ve YETKİLERİ 53
MADDE 47 HAKEMLER: GÖREVLERİ ve YETKİLERİ 54
MADDE 48 SAYI GÖREVLİSİ ve YARDIMCI SAYI GÖREVLİSİ: GÖREVLERİ 55
MADDE 49 SÜRE GÖREVLİSİ: GÖREVLERİ 55
MADDE 50 ŞUT SAATİ GÖREVLİSİ: GÖREVLERİ 56
EK BÖLÜM A – HAKEMLERİN İŞARETLERİ....61
EK BÖLÜM B – MAÇ KAĞIDI 69
EK BÖLÜM C – İTİRAZ PROSEDÜRÜ....79
EK BÖLÜM D – TAKIMLARIN SIRALAMASI....80
EK BÖLÜM E – MEDYA MOLALARI....89
EK BÖLÜM F – ANLIK TEKRAR SİSTEMİ (IRS)....90

DİYAGRAMLAR TABLOSU

DİYAGRAM 1 SAHANIN TAM BOYUTLARI....6
DİYAGRAM 2 SAHA VE ZEMİN... 8
DİYAGRAM 3 KISTLAMALI ALAN 8
DİYAGRAM 4 2 SAYILIK / 3 SAYILIK ATIŞ BÖLGESİ....8
DİYAGRAM 5 HAKEM MASASI ve OYUNCU DEĞİŞİKLİK SANDALYELERİ....9
DİYAGRAM 6 SİLİNDİR PRENSİBİ 36
DİYAGRAM 7 SERBEST ATIŞLAR SIRASINDA OYUNCULARIN YERLERİ 50
DİYAGRAM 8 HAKEM İŞARETLERİ 65
DİYAGRAM 9 MAÇ KAĞIDI 66
DİYAGRAM 10 MAÇ KAĞIDININ ÜST BÖLÜMÜ 67
DİYAGRAM 11 MAÇ KAĞIDINDA TAKIMLAR (MAÇ ÖNCESİ) 68
DİYAGRAM 12 MAÇ KAĞIDINDA TAKIMLAR (MAÇ SONRASI) 69
DİYAGRAM 13 DEVAM EDEN SKOR 73
DİYAGRAM 14 ÖZET 74
DİYAGRAM 15 MAÇ KAĞIDININ ALT BÖLÜMÜ 74

Resmi basketbol kuralları göz önüne alındığında, bu metinde erkeklere veya kadınlara yapılan tüm tanımlamaların her iki cinsiyet için de eşit olarak geçerli olduğu kabul edilöeli ve buna göre 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 eğer varsa komiser tarafından yönetilir.

1.2 Sepet: rakibinin ve kendisinin

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

1.3 Maçın galibi

Oyun süresinin sonunda daha fazla sayı yapmış olan takım, maçın galibi olacaktır.

KURAL İKİ – SAHA ve DONANIM

Madde 2 Saha

2.1 Saha

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

2.2 Zemin

Zemin, engellerden arındırılmış en az 2 m'lik başka bir ilave sınır çizgisi ile çevrili saha alanı içerecektir (Diyagram 2). Bu nedenle zemin minimum 32 m uzunluğunda ve 19 m genişliğinde olmalıdır.

2.3 Geri saha

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

2.4 Ön saha

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

2.5 Çizgiler

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

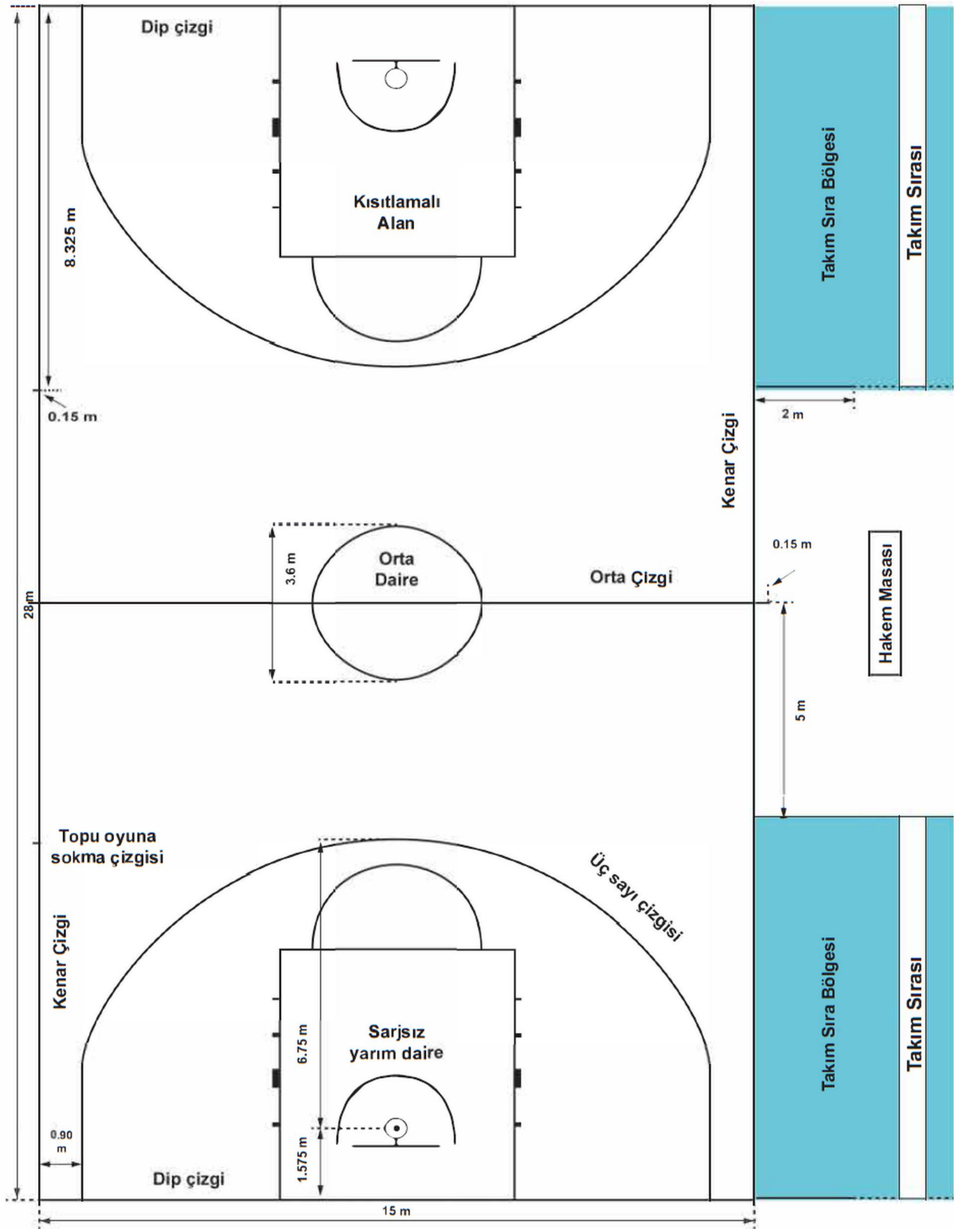
2.5.1 Sınır çizgisi

Saha, dip çizgileri ve kenar çizgileri içeren sınır çizgisiyle sınırlandırılacaktır. Bu çizgiler sahanın parçası değildir.

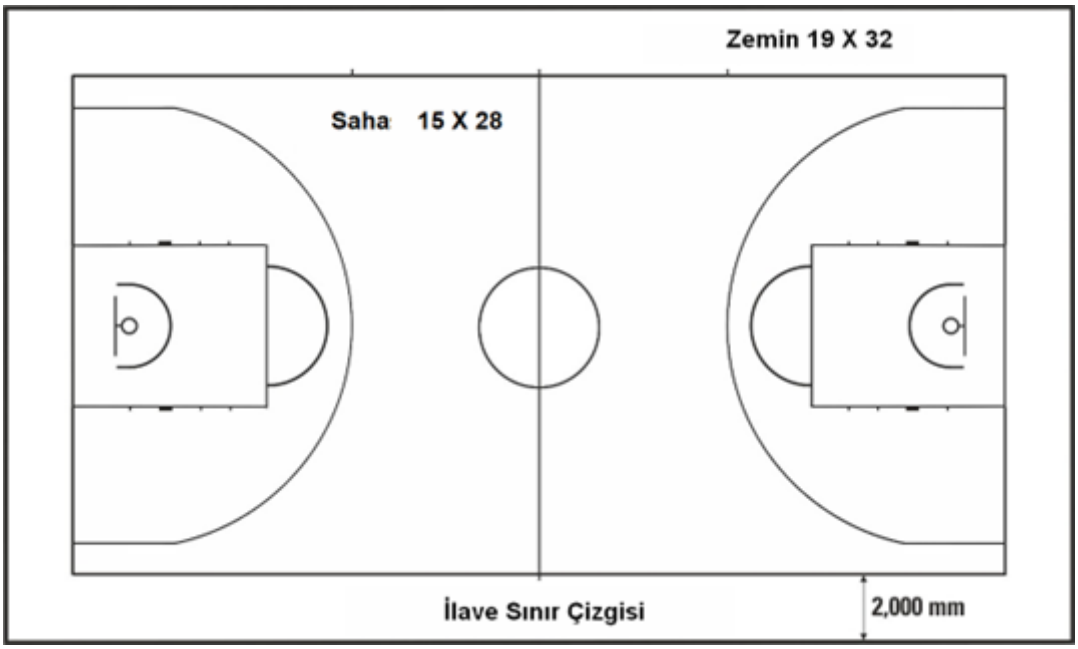
Takım sırasında oturan başantrenör, birinci yardımcı antrenör, yedek oyuncular, oyun dışı oyuncular ve delegasyon üyeleri dahil herhangi bir engel, sahadan minimum 2 m uzaklıkta olacaktır.

2.5.2 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, sahanın ortasına çizilecek ve yarıçapı, dairenin dış kenarından ölçüldüğünde 1.80 m olacaktır. Serbest atış yarım daireleri sahaya, yarıçapı, dış kenarından ve serbest atış çizgilerinin orta noktasındaki merkezlerinden ölçüldüğünde 1.80 m çizilecektir (Diyagram 3).



Diyagram 1 Sahanın tam boyutları



Diyagram 2 Saha ve Zemin

2.5.3 Serbest atış çizgileri ve kısıtlamalı 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.

Kısıtlamalı alanlar sahaya 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, kısıtlamalı alanın parçasıdır.

Serbest atışlar sırasında oyunculara ayrılan kısıtlamalı alanların kenarlarındaki serbest atış ribaunt yerleri Diyagram 3'teki gibi çizilecektir.

2.5.4 3 sayı bölgesi

Takımın 3 sayı bölgesi (Diyagram 1 ve Diyagram 4), rakibin sepetine yakın olan bölge hariç, sınırları aşağıda belirtilen ve içeren sahanın 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 sahada alanındaki noktaya olan uzaklık 1.575 m dir. Yay, paralel çizgilerle birleştirilir.
  2 sayı çizgisi, 3 sayı bölgesinin parçası değildir.

2.5.5 Takım sıra bölgeleri

Takım sıra bölgeleri Diyagram 1'de gösterildiği gibi sahanın dışında, 2 çizgi ile sınırlı olarak işaretlenecektir.

Her takım sıra bölgesinde başantrenör, antrenör yardımcıları, yedek oyuncular, oyun dışı oyuncular ve delegasyon üyeleri için16 oturma yeri bulunmalıdır. Diğer kişiler takım sırasının en az 2 m arkasında olacaktır.

2.5.6 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.

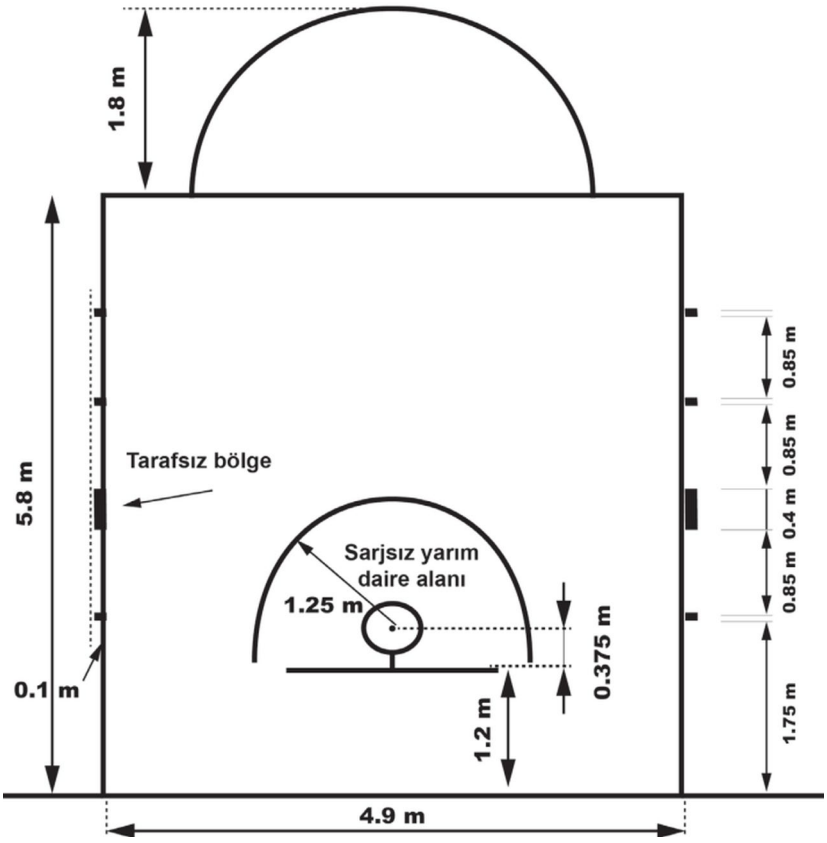
2.5.7 Şarjsız yarım daire alanları

Şarjsız yarım daire alanları sahaya aşağıdakilerle sınırlı olarak çizilecektir.

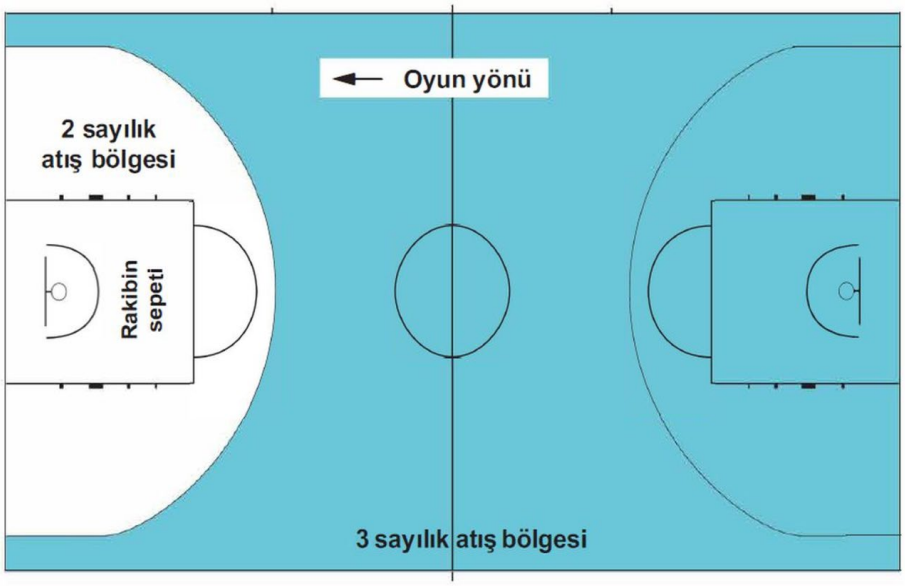
- Sepetin tam merkezinin altındaki zemin üzerindeki noktadan yarım dairenin iç kenarına 1.25 m yarıçaplı bir yarım daire.
- İç kenarı sepetin tam merkezinin altındaki zemin üzerindeki noktadan 1.25 m uzaklıkta, uzunluğu ve bitmesi dip çizginin dış kenarına 1.20 m uzaklıkta olan, dip çizgiye dik 2 paralel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



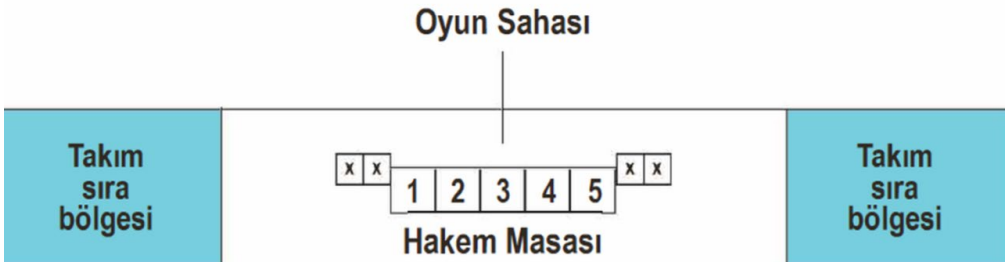
Diyagram 3 Kısıtlamalı alan



Diyagram 4 2 sayılık / 3 sayılık atış bölgesi

2.6 Hakem masası ve oyuncu değişiklik sandalyelerinin konumları

1- Şut saati görevlisi
2- Süre görevlisi
X- Oyuncu değişiklik sandalyeleri
3- Komiser, eğer varsa
4- Sayı görevlisi
5- Yardımcı sayı görevlisi



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

Diyagram 5 Hakem masası ve oyuncu değişiklik sandalyeleri

Madde 3 Donanım

Aşağıda belirtilen donanım gerekli olacaktır.

- Pota üniteleri
  - Arkalıklar
  - Çemberler (baskıya dayanıklı) ve filelerden oluşan sepetler
  - Yastıklama dahil, arkalık destek yapıları
- Toplar
- Oyun saati
- Skorbord
- Şut saati
- Mola süresinin tutulması için kronometre ya da uygun (gözle görünür) bir donanım (oyun saati değil)
- 2 ayrı, belirgin bir şekilde farklı ve yüksek sesli sinyaller, her biri
  - Şut saati görevlisi,
  - Süre görevlisi için
- Maç kağıdı
- Oyuncu faul göstergeleri
- Takım faul göstergeleri
- Pozisyon sırası oku
- Zemin
- Saha
- Yeterli ışıklandırma

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

KURAL ÜÇ – TAKIMLAR

Madde 4 Takımlar

4.1 Tanım

4.1.1 Bir takım üyesi, yaş sınırlamaları dahil, yarışmanın organizasyon biriminin talimatlarına göre bir takım için oynama iznini alan kişidir.

4.1.2 Bir takım üyesinin oyun başlamadan önce ismi maç kağıdında yer aldığında, diskalifiye edilmediği ve 5 faul almadığı sürece oynama hakkı vardır.

4.1.3 Oyun süresince bir takım üyesi:

- Sahada olan ve oynama hakkı bulunan bir oyuncudur.
- Sahada olmayan ancak oynama hakkı bulunan, bir yedek oyuncudur.
- 5 faul alan ve oynama hakkı bulunmayan, bir oyun dışı oyuncudur.

4.1.4 Herhangi bir 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 başantrenör,
- Takım sırasında oturabilecek yardımcı antrenör de dahil olmak en fazla 8 delegasyon üyesi. Bir takımın antrenör yardımcıları olması halinde, birinci yardımcı antrenör sayı cetveline yazılacaktır.

4.2.2 Oyun süresince her takımdan 5 takım üyesi sahada bulunacak ve değiştirilebilecektir.

4.2.3 Aşağıdaki durumlarda bir yedek oyuncu ”oyuncu” ve bir oyuncu, yedek olur:

- Hakem, bir yedek oyuncuyu “resmi değişiklik işaretiyle” sahaya girmeye çağırdığında,
- Bir mola ya da bir oyun arasında yedek oyuncu, süre görevlisinden değişiklik istediğinde

4.3 Formalar

4.3.1 Tüm takım üyelerinin forması şu şekilde oluşacaktır:

- Şortlar gibi önü ve arkası aynı hakim renkte formalar. Formalar kolluysa, dirseğin üzerinde bitmelidir. Uzun kollu formalara izin verilmemektedir.
  Tüm oyuncular formalarını, şortlarının içine sokmalıdırlar. Tek parça formaya izin verilir.
- Formalar 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 16 cm yükseklikte olacaktır.
- Öndekiler minimum 8 cm yükseklikte olacaktır.
- Numaralar minimum 2 cm genişlikte olacaktır.
- Takımlar sadece 0 ve 00 ile 1 den 99 kadar olan numaraları kullanabilir.
- Aynı takımın oyuncuları, aynı numaraları giymeyeceklerdir.
- Herhangi bir reklam ya da logo, numaralardan minimum 4 cm uzaklıkta olacaktır.

4.3.3 Takımların minimum 2 set forması olmalıdır ve:

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

4.4 Diğer ekipmanlar

4.4.1 Oyuncuların kullandığı tüm ekipmanlar, 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 ekipman (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 takı
- Aşağıdakilere izin verilir:
  - Yeterince kaplanmışsa omuz, üst kol, kalça ya da alt bacak koruyucu donanımı
  - Kol ve bacak için giyilebilir kompresyon malzemeleri
  - 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
  - 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 oyuncuları aynı hakim renkte kol ve bacak için giyilebilir kompresyon malzemeleri, başörtüsü, bileklik ve saç bandı ya da bantları kullanmalıdır.

4.4.3 Maç sırasında bir oyuncu herhangi bir renk kombinasyonunda ayakkabı giyebilir, ancak sol ve sağ ayakkabı eşleşmelidir. Yanıp sönen ışıklara, yansıyıcı 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 tanıtımları gösteremez.

4.4.5 Bu maddelerde belirtilmemiş herhangi bir donanım, FIBA Teknik Komisyonu tarafından onaylanmalıdır.

Madde 5 Oyuncular: Sakatlanma ve yardım

5.1 Oyuncuların sakatlanması durumunda hakemler, oyunu durdurabilirler.

5.2 Bir sakatlık olduğunda top canlıysa hakem, hiçbir takımı dezavantajlı duruma düşürmemek şartıyla topu kontrolünde bulunduran takım şut atana, topun kontrolünü kaybedene, oyunu yavaşlatana ya da top ölene kadar düdüğünü çalmayacaktır. Sakatlanan bir oyuncuyu korumak gerekliyse hakemler, oyunu hemen durdurabilirler.

5.3 Sakatlanan oyuncu hemen oynamaya devam edemezse (yaklaşık 15 saniye içinde) veya bir tedavi görürse ya da kendi takımının başantrenörü, yardımcı antrenörleri, yedek veya oyun dışı kalmış oyunculardan, takım üyelerinden ve/veya beraberindeki delegasyon üyelerinden herhangi bir yardım alırsa, bu takım sahada 5'ten daha az oyuncu ile kalmadıkça değiştirmelidir.

5.4 Başantrenör, antrenör yardımcıları, yedekler, oyun dışı oyuncular ve beraberindeki delegasyon üyeleri ancak bir hakemin izniyle sakatlanan bir oyuncuya, değiştirilmeden önce eşlik etmek için sahaya girebilirler.

5.5 Doktorun değerlendirmesine göre sakatlanan oyuncuya acil tıbbi tedavi gerekirse bir doktor, bir hakemden izin almadan sahaya 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 sahaya 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 Başantrenör 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), sahada takımını temsil etmek üzere başantrenörü 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 Başantrenör ve birinci yardımcı antrenör: Görevleri ve yetkileri

7.1 Oyunun belirlenmiş başlama saatinden en az 40 dakika önce, her başantrenör ya da temsilcisi sayı görevlisine, maçta oynama hakkı olan takım üyelerinin isim ve numaraları ile takımın kaptanının, başantrenör ve birinci yardımcı antrenörün 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 en az 10 dakika önce, her başantrenör, takım üyelerinin isim ve numaraları ile başantrenör ve birinci yardımcı antrenörün isimlerinin doğruluğunu, maç kağıdını imzalayarak teyit edecektir. Başantrenör aynı zamanda oyuna başlayacak 5 oyuncuyu da işaretleyecektir. İlk olarak bu bilgiyi A takımı başantrenörü verecektir.

7.3 Başantrenörler, antrenör yardımcıları, yedek oyuncular, oyun dışı oyuncular ve delegasyon üyeleri, takım sırasında oturmasına ve kendi takım sırası alanı içerisinde kalmasına izin verilen kişilerdir. Oyun süresinde tüm yedek oyuncular, oyun dışı oyuncular ve delegasyon üyeleri oturacaklardır.

7.4 Oyun sırasında başantrenör ya da birinci yardımcı antrenör sadece top öldüğünde ve oyun saati durduğunda istatistiksel bilgi almak için hakem masasına gidebilirler.

7.5 Başantrenör oyun sırasında, sadece top öldüğünde ve oyun saati durduğunda bilgi almak için saygılı bir biçimde hakemlerle iletişim kurabilir.

7.6 Herhangi bir zamanda sadece birisi olmak üzere, oyun sırasında başantrenörün ya da birinci yardımcı antrenörün ayakta durmasına izin verilir. Oyun sırasında kendi takım sırası bölgesi içinde kalarak oyuncularına sözlü direktif verebilirler. Birinci yardımcı antrenör hakemlerle iletişim kuramayacaktır.

7.7 Eğer birinci yardımcı antrenör varsa ismi oyun başlamadan önce maç kağıdına yazılmalıdır (imza atması gerekli değildir). Başantrenör herhangi bir nedenle devam edemezse, birinci yardımcı antrenör başantrenörün tüm görevlerini ve yetkilerini üstlenecektir.

7.8 Kaptan sahayı terk ettiğinde başantrenör sahada kaptan olarak görev yapacak oyuncunun numarasını bir hakeme bildirecektir.

7.9 Başantrenör bulunmuyorsa ya da oyuna devam edemezse ve maç kağıdına yazılmış birinci yardımcı antrenör yoksa (ya da o da devam edemezse) kaptan, oyuncu başantrenör olarak görev yapacaktır. Eğer kaptan sahayı terk etmek durumundaysa, oyuncu başantrenör olarak görev yapmaya devam edebilir. Eğer kendisi diskalifiye edici faul ya da sakatlıktan dolayı oyuncu başantrenör olarak görev yapamayacaksa, kaptanla değişen yedek oyuncu, oyuncu başantrenör olarak görevini sürdürebilir.

7.10 Serbest atışı atacak oyuncunun kurallarla belirlenmediği durumlarda takımının serbest atışı atacak oyuncusunu başantrenör 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 şu durumlarda başlar:

- Oyunun belirlenmiş başlama saatinden 20 dakika önce
- Oyun saati çeyreğin ya da uzatmanın sonu için sesli işaret verdiğinde

8.6 Oyun arası şu durumlarda sona erer:

- Birinci çeyreğin başındaki hava atışında top, başhakemin el ya da ellerini 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 Bir çeyreğin ve uzatmanın sonuna doğru bir faul yapılırsa, kalan oyun süresini hakem belirleyecektir. Oyun saatinde minimum 0.1 saniye gösterilecektir.

8.9 Eğer oyun arasında teknik, sportmenlik dışı veya diskalifiye edici bir faul yapılırsa olası serbest atış ya da atışlar, takip eden çeyreğin veya uzatmanın başlamasından önce yönetilecektir.

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

9.1 Birinci çeyrek, başhakemin orta dairede hava atışı atmak için top el ya da ellerini terk ettiğinde başlar.

9.2 Diğer tüm çeyrekler ya da uzatmalarda top, topu oyuna sokacak oyuncunun kullanımında olduğunda başlar.

9.3 Takımlardan birisi ya da her ikisi oynamaya hazır 5 oyuncu ile sahada yoksa, oyun başlayamaz.

9.4 Tüm maçlarda programda adı yazılı olan ilk takım (ev sahibi takım) hakem masasından sahaya doğru yüzü dönük olarak bakılırken;

- Takım sıra bölgesi, hakem masasının sol tarafındadır,
- Oyun öncesi ısınma alanı kendi takım sırası önündeki yarı sahadır.

Ancak, her iki takım anlaşırsa ilk devre için takım sıralarını ve/veya ısınmak için kullandıkları yarı sahalarını değiştirebilirler.

9.5 Takımlar ikinci devrede, ısınmak için kullandıkları yarı sahalarını ve sepetlerini değiştireceklerdir.

9.6 Tüm uzatmalarda takımlar, dördüncü çeyrekteki aynı sepetlere doğru oynamaya devam edeceklerdir.

9.7 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 veya ölü olabilir.

10.2 Aşağıdaki durumlarda top canlanır:

- Hava atışı sırasında top, başhakemin el ya da ellerini terk ettiğinde
- Bir serbest atış sırasında top, serbest atışı kullanacak oyuncunun kullanımında olduğunda
- Topun oyuna sokulması sırasında top, topu oyuna sokacak oyuncunun kullanımında olduğunda

10.3 Şu durumlarda top ölür:

- Herhangi bir şut ya da serbest atış sayı olursa
- Top canlıyken bir hakem düdük çaldığında
- Serbest atışta topun sepete girmeyeceği belli olduğunda ve atıştan sonra:
  - Başka serbest atış ya da atışlar olduğunda.
  - Başka bir ceza olduğunda (serbest atış ya da atışlar ve/veya topu oyuna sokma hakkı).
- Oyun saati, çeyreğin ya da uzatmanın sonu için sesli işaret verdiğinde
- Bir takım topu kontrol ederken, şut saati sesli işaret verdiğinde
- Sayı amacıyla yapılan bir atışta top havadayken, herhangi bir takımın oyuncusu aşağıdaki durumlardan sonra topa temas ettiğinde:
  - Bir hakem düdüğünü çaldığında.
  - Oyun saati çeyreğin ya da uzatmanın sonu için sesli işaret verdiğinde.
  - Şut saati sesli işaret verdiğinde.

10.4 Aşağıdaki durumlarda top ölmez ve sayı olduysa geçerli sayılır:

- Sayı amacıyla yapılan bir atışta 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 haricinde bir kural ihlali için düdüğünü çaldığında.
- Herhangi bir rakip oyuncuya ya da rakibin takım sırasında oturmasına izin verilen herhangi bir kişinin yaptığı faulden önce top, sahadan sayı amacıyla atış yapan oyuncunun kontrolündedir.

Bir hakem düdüğü çaldıktan sonra tamamiyle yeni bir atış hali meydana gelirse bu hüküm uygulanmaz ve sayı geçerli sayılmaz.

Madde 11 Bir oyuncunun ve bir hakemin yeri

11.1 Bir oyuncunun yeri, zemine temas ettiği yere göre belirlenir.

Oyuncu havadayken, zemine en son temas ettiği andaki statüsünü korur. Bu, sınır çizgilerini, orta çizgiyi, 3 sayı çizgisini, serbest atış çizgisini ve kısıtlamalı alanı belirleyen çizgileri ve şarjsız yarım daireyi belirleyen çizgileri içerir.

11.2 Bir hakemin yeri, bir oyuncu gibi aynı şekilde belirlenir. Top bir hakeme temas ettiğinde, hakemin bulunduğu yerdeki zemine temas etmesiyle aynıdır.

Madde 12 Hava atışı ve pozisyon sırası

12.1 Hava atışının tanımı

12.1.1 Bir hava atışı, hakemin herhangi 2 rakip arasında topu havaya atmasıyla olur.

12.1.2 Tutulmuş top, rakip takımlardan bir veya daha fazla oyuncunun bir ya da iki eli sıkıca topun üzerinde olduğunda, hiçbir oyuncunun aşırı güç harcamadan kontrolü ele geçirememesi durumunda 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 birisinin sıçrayarak yetişemeyeceği bir yüksekliğe atacaktır.

12.2.4 Top aşağıya doğru inişe geçtikten sonra sıçrayan oyunculardan en az birisi tarafından el ya da elleriyle tiplenmelidir.

12.2.5 Top kurallara uygun olarak tiplenene kadar hava atışına sıçrayacak oyunculardan hiçbirisi pozisyonunu terk etmeyecektir.

12.2.6 Hava atışına katılacak oyunculardan hiçbirisi, top, diğer oyunculara veya sahaya temas edene kadar topu tutamaz ya da ikiden fazla tipleyemez.

12.2.7 Top, hava atışına katılan en az bir oyuncu tarafından tiplenmezse hava atışı tekrar edilecektir.

12.2.8 Hava atışına katılmayan diğer oyuncuların vücutlarının herhangi bir kısmı, top tiplenmeden önce daire çizgisinin (silindir) üzerinde 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 Cezası

Top, doğrudan arkalığın tam arkası hariç, ihlale en yakın yerden oyuna sokulması için rakiplere verilecektir.

12.4 Hava atışı durumları

Bir hava atışı şu durumlarda 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
- Aşağıdaki durumlar haricinde canlı bir top çemberle arkalık arasına sıkıştığında:
  - Serbest atışlar arasında
  - Son serbest atışı sonrası takımın ön sahasında oyuna sokma çizgisinden topun oyuna sokulması durumunda
- 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 veya ihlal kararından önce top hiçbir takımın kontrolünde olmadığında ya da kontrol hakkı olmadığında
- Birinci çeyrek hariç, diğer tüm çeyreklerin ve tüm uzatmaların başlangıcında

12.5 Pozisyon sırası tanımı

Pozisyon sırası, bir hava atışı yerine topun sınır çizgileri dışından oyuna sokulmak suretiyle canlanması yöntemidir.

12.6 Pozisyon sırası prosedürü

12.6.1 Tüm hava atışı durumlarında takımlar, doğrudan arkalığın arkası hariç hava atışı durumunun meydana geldiği en yakın yerden pozisyon sırası hakkına göre topu oyuna sokma hakkına sahip olacaklardır.

12.6.2 Hava atışından sonra canlı bir topun ilk takım kontrolünü kazanmamış olan takım, ilk pozisyon sırasına göre topu oyuna sokma hakkına sahip olacaktır.

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

12.6.4 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.

12.6.5 Pozisyon sırasına göre topun oyuna sokulması sırasında yapılan bir ihlal, o 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. Sonrasında oyun, ihlali yapan takımın rakibi tarafından, orijinal topu oyuna sokma noktasından topu oyuna sokmasıyla devam edecektir.

12.6.6 Herhangi bir takımın yaptığı faul,

- Birinci çeyrek ya da uzatmalar dışındaki bir çeyreğin başlamasından önce, ya da
- Pozisyon sırasına göre topun oyuna sokulması sırasında,

topu oyuna sokma hakkına sahip olan takımın pozisyon sırasını kaybetmesine neden olmaz.

Madde 13 Topla nasıl oynanır

13.1 Tanım

13.1.1 Oyun sırasında top sadece el ya da ellerle oynanabilir ve bu kurallar çerçevesinde herhangi bir yöne pas verilebilir, atılabilir, tiplenebilir, yuvarlanabilir veya dripling yapılabilir.

13.2 Kural

Bir oyuncu topla koşmayacak, kasıtlı olarak topa dokunmayacak, bacağının herhangi bir kısmıyla topa vurmayacak veya topu bloke etmeyecek ya da yumrukla vurmayacaktır.

Ancak kazara / istem dışı topun bacağa temas etmesi ya da bacağın herhangi bir kısmıyla topa temas edilmesi ihlal değildir.

Madde 13.2'e uyulmaması ihlaldir.

13.3 **Cezası**

Top, doğrudan arkalığın tam arkası hariç, ihlale en yakın yerden oyuna sokulması için rakiplere verilecektir.

Madde 14 Topun kontrolü

14.1 **Tanım**

14.1.1 Takım kontrolü, o takımın bir oyuncusunun canlı bir topu tutarak veya dripling yaparak kontrolüne aldığında ya da canlı bir top kendi kullanımında olduğunda başlar.

14.1.2 Aşağıdaki durumlarda topun kontrolü devam eder:

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

14.1.3 Aşağıdaki durumlarda topun kontrolü sona erer:

- Bir rakip kontrolü kazandığında.
- Top öldüğünde.
- Top oyuncunun el ya da ellerini, şut veya serbest atış için terk ettiğinde.

Madde 15 Atış halindeki oyuncu

15.1 **Tanım**

15.1.1 Şut, sayı amacıyla veya serbest atıştan oyuncunun topu el ya da elleriyle tutması ve daha sonra rakibinin sepetine doğru havaya atmasıdır.

Tipleme, sayı amacıyla topun el ya da ellerle rakibinin sepetine doğru yönlendirilmesidir.

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

Sepete yönlenirken devam eden hareket ya da diğer hareketli şutlar, ilerlerken ya da driplingini tamamladığında topu tutan ve sonrasında genelde yukarıya doğru, atış hareketine devam eden oyuncunun bir aksiyonudur.

15.1.2 Atış hali:

- Bir hakemin değerlendirmesine göre oyuncunun, topu rakibinin sepetine doğru yukarıya hareket ettirmesiyle başlar.
- Top oyuncunun el ya da ellerini terk ettiğinde veya eğer tamamen yeni bir atış hali durumuna başladıysa ve şut atan oyuncunun havada olması durumunda, iki ayağı zemine temas ettiğinde biter.

15.1.3 Sepete doğru yönelen devam eden hareketlerdeki atış hali ve diğer hareketli şut durumları:

- Dripling tamamlanarak, top oyuncunun el ya da ellerinde durduğunda veya havada tutulduğunda ve hakemin değerlendirmesine göre oyuncunun sahadan atış için topun el veya ellerini terk etmesinden önce şut hareketine başladığında başlar.
- Top oyuncunun el ya da ellerini terk ettiğinde veya tamamen yeni bir atış haline başlarsa ve şut atan oyuncunun havada olması durumunda, her iki ayağı zemine temas ettiğinde biter.

15.1.4 Kurallara uygun olarak atılan adım sayısı ile atış durumu arasında bir ilişki yoktur.

15.1.5 Atış hali sırasında oyuncunun kol ya da kolları, sayı yapmasının engellenmesi amacıyla rakibi tarafından tutulabilir. Bu durumda topun, oyuncunun el ya da ellerini terk etmesi önemli değildir.

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

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 kurallara uygun olarak topa temas edildiğinde 2 sayı sayılır.

16.2.2 Bir oyuncu **kazara/istem dışı** olarak kendi sepetine sayı yaparsa 2 sayı verilir ve rakip takımın sahadaki 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 Bir oyuncunun topun oyuna sokulmasında ya da son serbest atış sonrasındaki ribauntta topun kontrolünü sağlaması ve bir atış girişiminde bulunabilmesi için oyun saati 0.3 (saniyenin onda 3'ü) ya da daha fazla göstermelidir. Eğer oyun saati 0.2 ya da 0.1 gösterirse geçerli atış tipi ancak tipleyerek ya da doğrudan topu smaç yaparak, oyuncunun el ya da ellerinin oyun saati veya şut saati 0.0'ı gösterdiğinde artık topa dokunmaması şartıyla olur.

Madde 17 Topun oyuna sokulması

17.1 Tanım

17.1.1 Top, saha dışında bulunan topu oyuna sokacak oyuncu tarafından sahaya doğru pas olarak atıldığında, topun oyuna sokulması oluşur.

17.1.2 Topun oyuna sokulması durumu ;

- Topu oyuna sokacak olan oyuncunun kullanımındayken başlar.
- Şu durumlarda sona erer:
  - Top, bir oyuncuya temas eder ya da bir oyuncu tarafından kurallara uygun olarak dokunulursa.
  - Topu oyuna sokan takım bir ihlal yaparsa.
  - Topun oyuna sokulması sırasında top çemberle arkalık arasına sıkışırsa.

17.2 Prosedür

17.2.1 Bir hakem topu, oyuna sokacak oyuncuya elden vermeli ya da yere koymalıdır.
Aşağıdakileri sağlamak koşuluyla topu oyuncuya atabilir veya sektirme pas verebilir:

- Hakem, topu oyuna sokacak olan oyuncudan 4 metreden fazla uzak olmamalıdır.
- Topu oyuna sokacak oyuncu, hakem tarafından belirlenen doğru yerde olmalıdır.

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

17.2.3 Birinci çeyrek hariç, tüm çeyreklerin ve tüm uzatmaların başlangıcında topun oyuna sokulması, hakem masasının karşısındaki orta çizgi uzantısından yönetilecektir.
Topu oyuna sokacak oyuncunun birer ayağı hakem masasının karşısındaki orta çizgi uzantısının iki tarafında olacak ve sahanın herhangi bir yerinde bulunan takım arkadaşına pas verme hakkına sahip olacaktır.

17.2.4 Oyun saati dördüncü çeyrekte ve her uzatmada 2:00 dakika veya daha az gösterdiğinde topu geri sahasından oyuna sokma hakkı olan takım tarafından alınan bir mola sonrasında takımın başantrenörü 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 Bir teknik faul sonrasında oyun, bu kurallarda aksi belirtilmedikçe teknik faul çalındığında topun olduğu en yakın yerden topun oyuna sokulmasıyla devam edecektir.

17.2.7 Bir sportmenlik dışı ya da diskalifiye edici faul sonrasında oyun, bu kurallarda aksi belirtilmedikçe takımın ön sahasındaki topu 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 sahadan yapılan atış ya da son serbest atış geçerli olmadığında oyun, serbest atış çizgisinin uzantısından topun oyuna sokulmasıyla devam edecektir.

17.2.10 Sahadan yapılan başarılı bir atış ya da başarılı son serbest atış sonrasında:

- Sayı yiyen takımdan herhangi bir oyuncu, takımının dip çizgisinin arkasındaki herhangi bir yerinden topu oyuna sokacaktır. Bu aynı zamanda, sahadan yapılan başarılı bir atış ya da başarılı son serbest atışı takiben, bir mola ya da oyunun başka bir nedenle kesintiye uğramasından sonra hakemin topu oyuna sokacak oyuncunun kullanımına vermesi ya da yere koyması durumunda da geçerlidir.
- Dip çizginin gerisinden topu oyuna sokacak olan oyuncu, yana ve/veya geriye doğru hareket edebilir ve takım arkadaşları arasında topu pas olarak verebilir ancak 5 saniye sayımı, top saha dışındaki ilk oyuncunun kullanımında olduğunda başlar.

17.3 Kural

17.3.1 Topu oyuna sokan oyuncu aşağıdakileri yapmayacaktır:

- Topu elinden çıkarmak için 5 saniyeden fazla beklemeyecektir.
- Top el ya da ellerindeyken sahaya adım atmayacaktır.
- Topu oyuna sokarken, topun saha dışına temas etmesine neden olmayacaktır.
- Başka bir oyuncu temas etmeden önce sahadaki topa dokunmayacaktır.
- Topun doğrudan sepete girmesine neden olmayacaktır.
- Topu elinden çıkarmadan önce sınır çizgisinin arkasında topu oyuna sokma yerinde, topu elinden çıkartmadan önce, bir ya da iki yönde yanlara, 1 metrelik toplam mesafeyi aşarak hareket etmeyecektir. Bununla birlikte koşullar elverdiği ölçüde sınır çizgisinden geriye doğru hareket etmesine izin verilir.

17.3.2 Topun oyuna sokulması sırasında diğer oyuncular aşağıdakileri yapmayacaktır:

- Top sınır çizgisinin diğer tarafına atılmadan önce vücutlarının herhangi bir kısmıyla sınır çizgisinin üzerinde olmayacaklardır.
- Topun oyuna sokulması yeri, sınır çizgisi ile herhangi bir saha dışı engel arasında 2 metreden az mesafeye sahipse, topu oyuna sokacak oyuncuya 1 metreden daha yakın olmayacaklardır.

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

Eğer bir savunma oyuncusu:

- Topun oyuna sokulmasını engellemek için vücudunun herhangi bir bölümünü sınır çizgisi üzerine hareket ettirir, ya da
- Topu oyuna sokma yeri 2 m uzaklıktan daha az olduğunda, topu oyuna sokacak olan oyuncuya 1 m den daha yakınsa,

bu bir ihlaldir ve bir teknik faulle sonuçlanacaktır.

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

Mola, başantrenörün ya da birinci yardımcı antrenörün isteği üzerine oyuna ara verilmesidir.

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 şu durumlarda başlar:

- Her iki takım için top öldüğünde, oyun saati durduğunda ve hakemin, hakem masasıyla iletişimi bittiğinde
- Her iki takım için başarılı son serbest atış sonrasında top öldüğünde
- Sayı yiyen takım için, sahadan yapılan bir atış sayı olduğunda

18.2.4 Bir mola fırsatı, topun oyuna sokulması ya da birinci serbest atış için top oyuncunun kullanımında olduğunda sona erer.

18.2.5 Aşağıdaki durumlarda her bir takıma mola verilebilir:

- Birinci devrede, 2 mola
- İkinci devrede, dördüncü çeyrekte oyun saati 2:00 dakika ya da daha az gösterdiğinde bu molalardan en fazla 2 tanesi olmak üzere 3 mola
- Her uzatmada 1 mola

18.2.6 Kullanılmayan molalar bir sonraki devreye ya da uzatmaya taşınamaz.

18.2.7 Herhangi bir ihlal yapılmadı durumlarda başantrenörü ya da birinci yardımcı antrenörü tarafından ilk istekte bulunan takıma, rakibi tarafından sahadan yapılan başarılı bir atış sonrasında mola verilir.

18.2.8 Oyun saati dördüncü çeyrekte ya da her uzatmada 2:00 dakika veya daha az gösterdiğinde ve sahadan yapılan başarılı bir atıştan sonra hakem oyunu durdurmadıkça sayı atan takıma mola verilmeyecektir.

18.3 Prosedür

18.3.1 Sadece başantrenör ya da birinci yardımcı antrenör 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 sadece, sayı görevlisinin bir mola isteği için sesli işareti vermesinden önce iptal edilebilir.

18.3.3 Mola periyodu:

- Hakem düdüğünü çaldığında ve mola işaretini verdiğinde başlar.
- Hakem düdüğünü çaldığında ve takımları sahaya geri çağırdığında sona erer.

18.3.4 Bir mola fırsatı başladığında süre görevlisi, bir takımın mola istemiş olduğunu hakemlere bildirmek için sesli işaret verecektir.

Mola isteyen bir takıma karşı sahadan yapılan atış başarılı olursa, süre görevlisi hemen oyun saatini durduracak ve sesli işaretini verecektir.

18.3.5 Mola sırasında ya da ikinci ve dördüncü çeyreğin başlangıcından önceki oyun arasında veya her uzatmada oyuncular sahayı terk edebilir, takım sırasına oturabilir ve takım sırasında oturma izni olan kişiler takım sıra bölgesi alanı yakınında kalmak koşuluyla sahaya girebilirler.

18.3.6 Eğer mola isteği top, ilk serbest atış için serbest atışı atacak oyuncunun kullanımında olduktan sonra iki takımdan biri tarafından yapılırsa, aşağıdaki durumlarda mola verilecektir:

- Son serbest atış başarılı olursa
- Başarısız son serbest atışı, topun oyuna sokulması takip ediyorsa
- Serbest atışlar arasında bir faul meydana gelirse. Bu durumda, serbest atış ya da atışlar tamamlanacak ve bu kurallarda aksi belirtilmedikçe, yeni faulün cezası yönetilmeden önce molaya izin verilecektir.
- Son serbest atıştan sonra top canlanmadan önce bir faul meydana gelirse. Bu durumda, yeni faulün cezası yönetilmeden önce molaya izin verilecektir.
- Son serbest atıştan sonra top canlanmadan önce bir ihlal meydana gelirse. Bu durumda, topun oyuna sokulması yönetilmeden önce molaya izin verilecektir.

Arka arkaya setler halinde serbest atışlar ve/veya 1'den fazla faulün cezası sonucu topa sahip olma hakkı durumunda, her set ayrı ayrı değerlendirilecektir.

Madde 19 Oyuncu değişikliği

19.1 Tanım

Oyuncu değişikliği, yedek oyuncu tarafından, oyuncu olmak için istekte bulunduğu oyunun durmasıdır.

19.2 Kural

19.2.1 Bir takım, oyuncu değişikliği fırsatı sırasında oyuncu ya da oyuncular değiştirebilir.

19.2.2 Oyuncu değişikliği fırsatı şu durumlarda başlar:

- Her iki takım için de top öldüğünde, oyun saati durduğunda ve hakemin hakem masasıyla olan iletişimi bittikten sonra.
- Her iki takım için de başarılı son serbest atıştan sonra top öldüğünde.
- Sayı yiyen takım için, dördüncü çeyrekte ve her uzatmada oyun saati 2:00 dakika ya da daha az gösterdiğinde sahadan yapılan bir atış sayı olduğunda.

19.2.3 Bir oyuncu değişikliği fırsatı, topun oyuna sokulması için ya da birinci serbest atış sırasında oyuncunun kullanımında olduğunda sona erer.

19.2.4 Yedek olmuş bir oyuncu ve oyuncu olmuş bir yedek oyuncu, oyun saatinin çalışma periyodundan sonra (aynı duran saat periyodunda), top tekrar ölene kadar yeniden oyuna giremez ya da oyundan çıkamaz. Aşağıdaki durumlar hariçtir:

- Takım, sahada 5'ten daha az oyuncuyla kalmışsa.
- Kurallara uygun olarak 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 dakika veya daha az gösterdiğinde, sahadan yapılan başarılı bir atıştan sonra oyun saati durdurulduğunda, bir hakem oyunu durdurmadıkça sayı yapan takımın oyuncu değişikliğine izin verilmez.

19.2.6 Oyuncu herhangi bir tedavi görürse ya da yardım alırsa, takımı sahada 5 oyuncudan daha az kalmadığı sürece değiştirilmelidir.

19.3 Prosedür

19.3.1 Sadece bir yedek oyuncu değişiklik isteğinde bulunma hakkına sahiptir. Kendisi (başantrenör ya da birinci yardımcı antrenör değil) hakem masasına gidecek ve açık bir biçimde oyuncu değişikliği isteyecek, elleriyle uygun bilinen işareti yapacak veya değişiklik sandalyesine oturacaktır. Yedek oyuncu hemen oynamaya hazır olmalıdır.

19.3.2 Oyuncu değişikliği isteği sadece, süre görevlisinin bir değişiklik isteği için sesli işareti vermesinden önce iptal edilebilir.

19.3.3 Oyuncu değişikliği fırsatı başladığında süre görevlisi, bir değişiklik isteği olduğunu hakemlere bildirmek için sesli işaret verecektir.

19.3.4 Yedek oyuncu, hakem düdüğünü çalıp oyuncu değişikliği işaretini verene ve kendisini oyun sahasına girmeye çağırana kadar sınır çizgisinin dışında kalacaktır.

19.3.5 Değiştirilen oyuncunun, süre görevlisine ya da hakeme bildirmeden doğrudan takım sırasına gitmesine izin verilir.

19.3.6 Değişiklikler mümkün olduğu kadar çabuk tamamlanacaktır. 5. faulünü yapan ya da diskalifiye edilen bir oyuncu derhal değiştirilmelidir (30 saniyeden daha fazla olmamak kaydıyla). Bir hakemin değerlendirmesine göre oyunda bir gecikmesi olursa bunu yapan takıma bir mola

verilecektir. Takımın molası kalmamışsa, oyunu geciktirdiği için başantrenöre 'B' kaydedilen bir teknik faul verilebilir.

19.3.7 Bir mola sırasında ya da devre arası hariç bir oyun arasında oyuncu değişikliği isteğinde bulunulursa, yedek oyuncu oyuna girmeden önce bunu süre görevlisine bildirmelidir.

19.3.8 Serbest atışı atacak oyuncu aşağıdakilerden dolayı değiştirilmek zorundaysa:

- Sakatlandıysa, veya
- 5 faul yaptıysa, veya
- Diskalifiye edildiyse,

serbest atış ya da atışlar oyunun bir sonraki oyun saatinin çalışma periyoduna kadar tekrar değiştirilemeyecek olan yedeği tarafından atılmalıdır.

19.3.9 Oyuncu değişikliği isteği ilk serbest atış için top, serbest atışı atacak oyuncunun kullanımında olduktan sonra herhangi bir takım tarafından yapılırsa, oyuncu değişikliği aşağıdaki durumlarda verilecektir:

- Son serbest atış başarılı olursa
- Başarısız son serbest atışı, topun oyuna sokulması takip ediyorsa
- Serbest atışlar arasında bir faul meydana gelirse. Bu durumda serbest atış ya da atışlar tamamlanacak ve bu kurallarda aksi belirtilmedikçe, yeni faulün cezası yönetilmeden önce oyuncu değişikliğine izin verilecektir.
- Son serbest atıştan sonra top canlanmadan önce bir faul meydana gelirse. Bu durumda, yeni faulün cezası yönetilmeden önce oyuncu değişikliğine izin verilecektir.
- Son serbest atıştan sonra top canlanmadan önce bir ihlal meydana gelirse. Bu durumda, topun oyuna sokulması yönetilmeden önce oyuncu değişikliğine izin verilecektir.

Arka arkaya setler halinde serbest atışlar ve/veya 1'den fazla faulün cezası sonucu topa sahip olma hakkı durumunda, her set ayrı ayrı değerlendirilecektir.

Madde 20 Hükmen yenilgi

20.1 Kural

Bir takım, aşağıdaki durumlarda oyunu hükmen kaybeder:

- Takım sahada değilse ya da oyunun belirlenmiş başlama saatinden 15 dakika sonra oynamaya hazır 5 oyuncuyla sahada hazır değilse.
- Eylemleri oyunun oynanmasını engelliyorsa
- Başhakem tarafından bilgilendirilmesinden sonra oynamayı reddediyorsa

20.2 Cezası

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

20.2.2 2 maçlık (ev sahibi ve deplasman) toplam puan serisi (toplam skor) ve Play- Off' lar için (3 maçlı serilerde) birinci, ikinci ya da üçüncü maçı hükmen kaybeden takım seriyi ya da Play-Off' ları 'hükmen' kaybedecektir. Bu, 5 maçlı ve 7 maçlı Play- Off serileri için geçerli değildir.

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

Madde 21 Kendiliğinden yenilgi

21.1 Kural

Oyun sırasında takımın, sahada oynamaya hazır 2'den az oyuncusu varsa bir takım maçı kendiliğinden yenilgi ile kaybedecektir.

21.2 Cezası

21.2.1 Oyunu kazanacak takım öndeyse skor, oyunun durdurulduğu andaki gibi kalacaktır. 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 maçlık (ev sahibi ve deplasman) toplam puan serisi için (toplam skor), 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

Top, bu kurallarda aksi belirtilmedikçe, doğrudan arkalığın tam arkası hariç ihlale en yakın yerden oyuna sokulması için rakiplere 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 veya bir oyuncu haricinde herhangi bir nesneye temas ettiğinde saha dışıdır.

23.1.2 Top aşağıdakilere temas ettiğinde saha dışıdır:

- Saha dışındaki bir oyuncuya ya da herhangi başka bir kişiye
- Sınır çizgisinin yukarısında, üstünde ya da dışındaki zemine veya herhangi bir nesneye
- Arkalık desteklerine, arkalığın arkasına ya da sahanın üzerindeki herhangi bir nesneye

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 çıkmıştır.

23.2.2 Top, sınır çizgisi üstünde ya da dışındaki bir oyuncuya temas ederek ya da oyuncunun topa teması sonucu saha dışına çıkarsa bu oyuncu, topun saha dışına çıkmasına neden olur.

23.2.3 Eğer bir oyuncu tutulmuş top sırasında saha dışına çıkar veya kendi geri sahasına dönerse bu bir hava atışı durumudur.

Madde 24 Dripling

24.1 Tanım

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

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

Dripling sırasında oyuncu, elinin herhangi bir kısmını topun altına koyamaz ve topu bir noktadan diğerine taşıyamaz veya topu duraklatıp daha sonra driplingine devam edemez.

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

Top eline temas etmedikçe, oyuncunun atabileceği adım sayısında bir sınır yoktur.

Dripling, bir oyuncunun aynı anda iki eliyle topa temas etmesi veya topun bir veya iki elinde durmasına izin verdiğinde sona erer.

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

24.1.4 Aşağıdakiler dripling değildir:

- Peşpeşe yapılan atışlar
- Bir driplingin başında ya da sonunda topu istem dışı olarak düşürmek
- Diğer oyuncuların yakınındaki topu tipleyerek, topun kontrolünü kazanma girişimi
- Başka bir oyuncunun kontrolündeki topu tiplemek
- Bir pası engellemek ve topun kontrolünü kazanmak
- Yürüme ihlali yapmamak koşuluyla sahayla temas etmeden önce topu elden ele atmak ve topun bir ya da iki elde dinlenmesine izin vermek
- Topu arkalığa atmak ve topun kontrolünü yeniden kazanmak

24.2 Kural

Bir oyuncu 2 dripling arasında aşağıda belirtilen durumlarda sahadaki canlı bir topun kontrolünü kaybetmediği sürece, ilk driplingi bittikten sonra ikinci kez dripling yapmayacaktır:

- Sahadan yapılan bir atış
- Rakibi tarafından topa temas edilmesi
- Topun başka bir oyuncuya temas etmesiyle ya da başka bir oyuncunun topa temas etmesiyle bir pas ya da topun istem dışı düşürülmesi.

Madde 25 Yürüme

25.1 Tanım

25.1.1 Yürüme, sahada canlı bir top tutulurken, bir ya da iki ayağın herhangi bir yönde, bu maddede belirtilen sınırlar dışındaki kural dışı hareketidir.

25.1.2 Pivot hareketi, sahada canlı bir topu tutan oyuncunun, pivot ayağı olarak adlandırılan diğer ayağını sahanın temas etme noktasında tutarak, herhangi bir yöne bir ya da birden fazla adım atarak yaptığı kurallara uygun bir harekettir.

25.2 Kural

25.2.1 Sahada canlı topu tutan bir oyuncunun pivot ayağının belirlemesi:

- Her iki ayağı sahadayken topu tutan bir oyuncu:
  - Bir ayağını kaldırdığında, diğer ayak pivot ayağı olur.
  - Bir driplinge başlamak için top el ya da ellerinden çıkarılmadan pivot ayağı kaldırılamaz.
  - Pas vermek ya da şut atmak için oyuncu pivot ayağının üzerinde sıçrayabilir, ancak top el ya da ellerini terk etmeden hiçbir ayak sahaya basamaz.
- Hareket halindeyken ya da driplingini tamamladıktan sonra topu tutan bir oyuncu durmak, topu pas ya da şut atmak için iki adım atabilir:
  - Bir oyuncu topu aldıktan sonra, driplinge başlamak için ikinci adımından önce topu bırakacaktır.
  - Birinci adım, topun kontrolünü kazandıktan sonra bir ya da iki ayak sahaya temas ettiğinde oluşur.
  - İkinci adım, birinci adımdan sonra diğer ayak yere değdiğinde ya da her iki ayak aynı anda sahaya temas ettiğinde oluşur.
  - Birinci adımında duran oyuncunun her iki ayağı da sahadaysa ya da sahaya aynı anda temas ederse herhangi bir ayağını pivot ayağı olarak kullanıp pivot hareketi yapabilir. Eğer sonrasında iki ayağıyla havaya sıçrarsa, topu el ya ellerinden bırakmadan hiçbir ayağı sahaya dönemez.

- Eğer bir oyuncu tek ayağıyla yere inerse, sadece bu ayağını kullanarak pivot hareketi yapabilir.
- Eğer bir oyuncu birinci adımında tek ayağıyla sıçrarsa, ikinci adım için her iki ayağıyla aynı anda yere inebilir. Bu durumda oyuncu, iki ayağıyla pivot hareketi yapamaz. Sonra bir adım ya da iki adımı yerden kalkarsa, topu el ya da ellerinden bırakmadan hiçbir ayağı sahaya dönemez.
- Her iki ayağı da yerden kalkarsa ve oyuncu aynı anda iki ayağının üzerine inerse, bir ayağını kaldırdığında diğer ayağı pivot ayağı olur.
- Bir oyuncu driplingini bitirdikten ya da topun kontrolünü kazandıktan sonra aynı ayağı veya her iki ayağıyla arka arkaya sahaya temas edemez.

25.2.2 Yere düşen, sahada uzanan ya da oturan bir oyuncu:

- Bir oyuncunun topu tutarken yere düşüp kayması ya da yerde yatarken veya otururken topun kontrolünü ele geçirmesi kurallar uygundur.
- Oyuncu topu tutarken yerde yuvarlanır ya da ayağa kalkmaya çalışırsa bu bir ihlaldir.

Madde 26 3 saniye

26.1 Kural

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

26.1.2 Aşağıdaki durumlarda olan oyuncuya izin verilmelidir.

- Kısıtlamalı alanı terk etmeye çalışırsa
- Kendisi ya da takım arkadaşı atış halindeyken ve sahadan yapılan bir atışta top oyuncunun el ya da ellerini 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 Kendisinin kısıtlamalı alan dışında olduğunun belirlenmesi için, oyuncu her iki ayağını da kısıtlamalı alan dışındaki sahaya koymalıdır.

Madde 27 Yakından savunulan oyuncu

27.1 Tanım

Sahada canlı bir topu tutan oyuncu, kurallara uygun savunma pozisyonundaki rakibi tarafından 1 metreden daha fazla olmayan bir uzaklıkta aktif/hareketli şekilde 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

Her ne zaman:

- Geri sahadaki bir oyuncu canlı bir topun kontrolünü kazanırsa, veya
- Top oyuna sokulurken top geri sahadaki bir oyuncuya temas ettiğinde ya da kurallara uygun olarak geri sahadaki bir oyuncu topa temas ettiğinde ve topu oyuna sokan oyuncunun takımı geri sahasında topu kontrol etmeye devam ederken,

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

28.1.2 Aşağıdaki durumlarda takım, topun ön sahasına gitmesine neden olmuştur:
Top, herhangi bir oyuncunun kontrolünde değilken ön sahaya temas ettiğinde.
Top, her iki ayağı tamamen ön sahasıyla temas halinde olan hücum oyuncusuna temas ettiğinde ya da kurallara uygun olarak bu oyuncu topa temas ettiğinde.
Top, vücudunun bir kısmı geri sahasıyla temas halinde olan savunma oyuncusuna temas ettiğinde ya da kurallara uygun 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 doğru yapılan bir dripling sırasında, top ve dripling yapan oyuncunun her iki ayağı tamamen ön sahaya temas ettiğinde.

28.1.3 8 saniye süresi, daha önce topu kontrol eden aynı takımın, aşağıdakilerin sonucunda topu geri sahasından oyuna sokma hakkı olması durumunda kaldığı yerden devam edecektir.

- Top saha dışına çıktığında.
- Aynı takımdan bir oyuncu sakatlandığında.
- O takım tarafından bir teknik faul alındığında.
- Bir hava atışı durumu oluştuğunda.
- Çift faul.
- Her iki takımın eşit cezalarının birbirini götürmesi durumunda.

Madde 29 Şut Saati

29.1 Kural

29.1.1 Her ne zaman:

- Bir oyuncu, sahada canlı bir topun kontrolünü kazandığında,
- Topun oyuna sokulması sırasında top, sahadaki bir oyuncuya temas ettiğinde ya da sahadaki bir oyuncu kurallara uygun olarak topa temas ettiğinde ve bu oyuncunun takımı topu kontrol etmeyi sürdürdüğünde,

bu takım 24 saniye içinde bir şut girişiminde bulunmalıdır.
24 saniye içinde bir şut durumu oluşması için:

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

29.1.2 Şut saati süresinin bitimine doğru sahadan bir şut atma girişimi 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. Bununla birlikte, rakipler hemen ve açık bir şekilde topun kontrolünü kazanırsa, 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 geçerli olacaktır.

29.2 Prosedür

29.2.1 İlk çeyreğin veya uzatmanın dışındaki bir çeyreğin başlangıcında, bir hava atışından sonra veya orta çizgiden top oyuna sokulduktan sonra bir oyuncu ister geri sahada ister ön sahada olsun, sahadaki canlı bir topun kontrolünü ele geçirirse, şut saati 24 saniye ile başlatılacaktır.

29.2.2 Aşağıdaki durumlarda oyun bir hakem tarafından durdurulduğunda şut saati başa alınacaktır:

- Topu kontrol etmeyen takımın yaptığı bir faul ya da ihlal için (saha dışına çıkan top için değil)
- Topu kontrol etmeyen takımla ilgili geçerli herhangi bir nedenle.
- İki takımla ilgili olmayan herhangi bir geçerli nedenden dolayı.

Bu durumlarda top, daha önce topu kontrol eden aynı takıma verilecektir. Eğer topun oyuna sokulması bu takım tarafından gerçekleştirilecekse:

- Geri sahasındaysa, şut saati 24 saniyeye ayarlanacaktır.
- Ön sahasındaysa, şut saati aşağıdaki gibi ayarlanacaktır:
  - Oyun durdurulduğunda şut saati 14 saniye veya daha fazla gösteriyorsa, şut saati başa alınmayacak, ancak durdurulduğu zamandan devam edecektir.
  - Oyun durdurulduğunda şut saati 13 saniye veya daha az gösteriyorsa şut saati 14 saniyeye ayarlanacaktır.

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

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

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

Topun oyuna sokulması o takım tarafından gerçekleştirilecekse:

- Geri sahasındaysa, şut saati 24 saniyeye ayarlanacaktır.
- Ön sahasındaysa, şut saati 14 saniyeye ayarlanacaktır.

29.2.4 Oyun, topu kontrol eden takımın yaptığı teknik faul nedeniyle bir hakem tarafından durdurulduğunda, oyunun durdurulduğu en yakın yerden topun oyuna sokulmasıyla devam edecektir. Şut saati başa alınmayacak ancak durdurulduğu süreden itibaren devam edecektir.

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

Moladan sonra topun oyuna sokulması aşağıdaki gibi yönetilecektir:

- Eğer topun saha dışına çıkması sonucuysa ve o takımın;
  - Geri sahasındaysa, şut saati durduğu süreden devam edecektir.
  - Ön sahasındaysa, şut saati 13 saniye ya da daha az gösteriyorsa durduğu süreden devam edecektir. Şut saati 14 saniye ya da daha fazla gösteriyorsa, 14 saniyeye ayarlanacaktır.
- Eğer bir faul ya da ihlal sonucundaysa (saha dışına çıkan top için değil) ve o takımın;
  - Geri sahasındaysa, şut saati 24 saniyeye ayarlanacaktır.
  - Ön sahasındaysa, şut saati 14 saniyeye ayarlanacaktır.
- Eğer mola, topun yeni kontrolüne sahip olan takım tarafından alınırsa ve o takımın:

- Geri sahasındaysa, şut saati 24 saniyeye ayarlanacaktır.
- Ön sahasındaysa, şut saati 14 saniyeye ayarlanacaktır.

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

29.2.7 Top rakibin sepetinin çemberine değdikten sonra şut saati şu şekilde ayarlanacaktır:

- Rakip takım topun kontrolünü kazanırsa, 24 saniyeye,
- Topun kontrolünü yeniden kazanan takım, top çembere temas etmeden önce topu kontrol eden aynı takımsa, 14 saniyeye ayarlanacaktır.

29.2.8 Bir takım topu kontrol ederken ya da hiçbir takımın topu kontrol etmemesi durumunda, 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 aşağıdaki durumlarda ön sahasında canlı bir topu kontrol etmektedir:

- Bu takımın bir oyuncusu kendi ön sahasında topu tutarken, yakalarken ya da topla dripling yaparken her iki ayağı ile kendi ön sahasına temas ettiğinde, veya
- Top, kendi ön sahasında o takımın oyuncuları arasında paslaşıldığında.

30.1.2 Ön sahada canlı bir topu kontrol eden takım, o takımdan bir oyuncu kendi ön sahasında topa son temas ederse ve o takımın bir oyuncusu aşağıdaki durumlarda topa ilk temas eden oyuncu olursa topun kural dışı olarak kendi geri sahasına dönmesine neden olmuştur:

- Vücudunun bir kısmı geri sahayla temas ediyorsa, veya
- Top o takımının geri sahasına temas ettikten sonra

Bu kısıtlama, topun oyuna sokulması dahil bir takımın ön sahasındaki tüm durumlarda uygulanır. Ancak, ön sahasından sıçrayan, havadayken yeni bir takım kontrolü oluşturan ve ardında topla takımının geri sahasına inen bir oyuncu için geçerli değildir.

30.2 Kural

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

30.3 Cezası

Top, arkalığın doğrudan arkası hariç, ön sahasında ihlale en yakın yerden oyuna sokulması için rakiplere verilecektir.

Madde 31 Sayıya yönelen top ve müdahale

31.1 Tanım

31.1.1 Sayı amacıyla sahadan ya da serbest atıştan yapılan bir atış:

- Top, atış halindeki bir oyuncunun el ya da ellerini terk ettiğinde başlar.
- Aşağıdaki durumlarda atış hali sona erer:
  - Top sepete doğrudan üstten girdiğinde ve sepetin içinde kaldığında ya da sepetin içinden geçtiğinde.
  - Top sepete girme olasılığını kaybettiğinde.
  - Top çembere temas ettiğinde.
  - Top zemine temas ettiğinde.
  - Top öldüğünde.

31.2 Kural

31.2.1 Sayı amacıyla sahadan yapılan bir atış sırasında, tamamen çember seviyesi üzerinde olan topa bir oyuncu temas ederse, aşağıdaki durumlarda sayıya yönelen topa müdahale ihlali gerçekleşir.

- Top sepete doğru inmekteyse, veya
- Top arkalığa temas ettikten sonra

31.2.2 Bir serbest atış sırasında top sepete doğru giderken ve çembere temas etmeden önce bir oyuncu topa dokunursa, sayıya yönelen topa müdahale ihlali olur.

31.2.3 Sayıya yönelen top kısıtlamaları şu durumlara kadar devam eder:

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

31.2.4 Müdahale şu durumlarda oluşur:

- Sayı amacıyla sahadan yapılan bir şut ya da son serbest atıştan sonra top çemberle temas halindeyken bir oyuncu sepete ya da arkalığa temas ettiğinde.
- Başka serbest atış ya da atışların 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 uzanır ve topa dokunursa.
- Bir savunma oyuncusu, top sepetin içindeyken topa ve sepete temas ederek topun sepetten geçmesini engellediğinde.
- Bir hakemin değerlendirmesine göre bir oyuncu, sepeti sallayarak ya da sepeti tutarak, topun sepete girmesini engellediğinde ya da sepete girmesine neden olduğunda.
- Bir oyuncu sepeti tutar ve topla oynarsa.

31.2.5 Ne zaman:

- Bir hakem aşağıdaki durumlarda düdüğünü çalarsa:
  - Top atış halinde olan bir oyuncunun ellerindeyken, veya
  - Top, sayı amacıyla sahadan yapılan bir şut ya da son serbest atışta havada olduğunda,
- Oyun saati sesli işareti, çeyreğin ya da uzatmanın sonu için çaldığında,

Hiçbir oyuncu top çembere temas ettikten sonra hala sepete girme olasılığı varken topa dokunmayacaktır.

Böyle bir durumda 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 top, serbest atış çizgisinin uzantısından oyuna sokulması için rakibe verilecektir.
31.3.2	İhlal bir savunma oyuncusu tarafından yapılırsa hücum eden takıma, • Top, serbest atış için elden çıkarsa 1 sayı. • Top, 2 sayılık bölgeden elden çıkarsa 2 sayı. • Top, 3 sayılık bölgeden elden çıkarsa, 3 sayı. Verilecek ve top sepete girmiş gibi kabul edilecektir:
31.3.3	Son serbest atış sırasında bir savunma oyuncusu tarafından bir ihlal yapılırsa, hücum takımına 1 sayı verilecek ve ardından savunma oyuncusuna bir teknik faul verilecektir.

KURAL ALTI – FAULLER

Madde 32 Faller

32.1 Tanım

32.1.1 Bir faul, bir rakibe kural dışı bir kişisel temas ve/veya sportmenlik dışı davranışla ilgili olan kuralların ihlal edilmesidir.

32.1.2 Bir takıma herhangi bir sayıda faul çalınabilir. Cezasına bakılmaksızın her faul verilecek, maç kağıdında faulü yapana işlenecek ve bu kurallara göre cezalandırılacaktır.

32.1.3 Top öldükten sonra bir faul meydana gelirse ve;

- Oyun saati çeyreğin veya uzatmaların sonu için sesli işaret verirse,
- Bir ihlal meydana gelirse,

bu durumda yapılan faul bir teknik, sportmenlik dışı veya diskalifiye edici bir faul olmadıkça dikkate alınmayacaktır.

Madde 33 Temas: Genel Prensipler

33.1 Silindir prensibi

Silindir prensibi, sahadaki bir oyuncunun işgal ettiği hayali bir silindirin içindeki boşluk olarak tanımlanır. Bu boyutlar ve oyuncunun ayakları arasındaki mesafe, oyuncunun boyuna ve oyuncunun boyutuna göre değişecektir. Bu, oyuncunun üzerindeki boşluğu içerir ve savunma oyuncusunun veya topsuz hücum oyuncusunun silindirinin sınırları aşağıda belirtilenler ile kısıtlanmıştır:

- Önde ellerin avuç içleri,
- Arkada kalça, ve
- Yanlarda kolların ve bacakların dış kenarları.

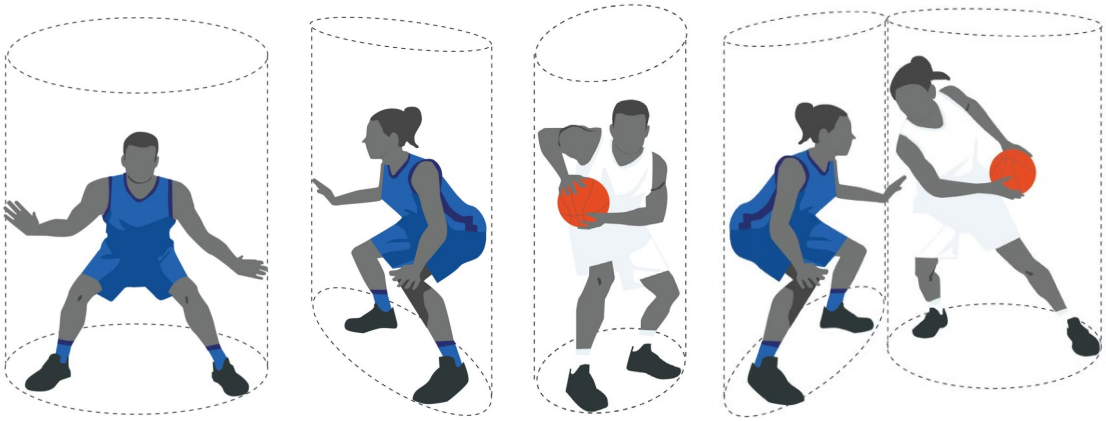
Eller ve kollar, kurallara uygun savunma pozisyonunda, dirseklerden bükülü olarak kaldırılmış bir şekilde, ayakların ve dizlerin konumundan daha fazla olmamak üzere gövdenin önüne uzatılabilir.

Hücum oyuncusu kendi silindiri içerisinde normal basketbol bir oynamaya teşebbüs ederken savunma oyuncusu, kendisinde top olan hücum oyuncusunun silindirine giremez ve kural dışı bir temasa neden olamaz. Toplu hücum oyuncusunun silindirinin ölçüleri şu şekildedir.

- Önde ayaklar, bükülmüş dizler ve kollar, kalçalarının üzerinde topu tutarken,
- Arkada kalça, ve
- Yanlarda dirseklerin ve bacakların dış kenarları.

Topa sahip olan hücum oyuncusu kendi silindiri içerisinde normal bir basketbol oyunu için yeterli alana sahip olmalıdır. Normal basketbol oyunu, driplinge başlamayı, pivot hareketini, şut atmayı ve pas vermeyi içermektedir.

Hücum oyuncusu, bacaklarını ve kollarını kendi silindirinin dışına açamaz ve ek bir alan kazanmak için savunma oyuncusuna kural dışı bir temasa neden olamaz.



Diyagram 6 Silindir prensibi

33.2 Dikeylik prensibi

Oyun sırasında her oyuncunun sahadaki bir rakip tarafından işgal edilmemiş herhangi bir pozisyonu (silindiri) işgal etme hakkı vardır.

Bu prensip, oyuncunun sahada işgal ettiği alanı ve o boşluk içerisinde dikey olarak sıçradığında üzerindeki boşluğu kapsar ve korur.

Oyuncu dikey pozisyonunu/silindirini terk ettiğinde ve kendi dikey pozisyonunu/silindirini hali hazırda sağlamış olan bir rakiple vücut teması oluşturduğunda, bu temastan dikey pozisyonunu/silindirini terk eden oyuncu sorumludur.

Savunma oyuncusu kendi silindiri içerisinde sahayı dik olarak terk ettiği için ya da ellerini ve kollarını kendi silindiri içerisinde yukarıya doğru uzattığı için cezalandırılmamalıdır.
Hücum oyuncusu ister sahada ister havada olsun, aşağıda belirtilen durumlarda kurallara uygun savunma pozisyonunda bulunan oyuncuya temasa neden olmayacaktır:

- Kendisine daha fazla yer açmak için kollarını kullanmak (iterek).
- Sahadan yapılan bir atış sırasında ya da hemen sonrasında, temasa neden olacak şekilde bacaklarını veya kollarını açmak.

33.3 Kurallara uygun savunma pozisyonu

Bir savunma oyuncusu şu durumlarda kurallara uygun savunma pozisyonunu oluşturmuştur:

- Yüzü rakibine dönük olduğunda, ve
- Her iki ayağı zeminde olduğunda.

Kurallara uygun savunma pozisyonu, zeminden tavana kadar oyuncunun üzerinde/silindirinde dikey olarak uzanır. Oyuncu, kollarını ve ellerini başının üzerine kaldırabilir veya dikey olarak sıçrayabilir, ancak onları hayali silindirinin içinde dikey bir pozisyonda tutması gerekir.

33.4 Topu kontrol eden bir oyuncunun savunulması

Topu kontrol eden (tutan ya da dripling yapan) bir oyuncu savunulurken zaman ve mesafe faktörleri uygulanmaz.

Topa sahip olan oyuncu savunulmayı beklemelidir ve bir rakibi, bir saniyeden kısa bir süre içinde olsa dahi kendisinin önünde kurallara uygun olarak savunma pozisyonu aldığında, durmaya veya yönünü değiştirmeye hazır olmalıdır.

Savunma oyuncusu pozisyonunu almadan önce, temasa neden olmadan ilk olarak kurallara uygun bir savunma pozisyonu oluşturmalıdır.

Savunma oyuncusu kurallara uygun olarak savunma pozisyonunu belirlediğinde rakibini savunmak için hareket edebilir, ancak dripling yapan oyuncunun yanından geçmesini önlemek için kollarını, omuzlarını, kalçalarını ya da bacaklarını uzatamaz.

Toplu bir oyuncuyla ilgili şarj/blok durumunu değerlendirirken, hakem aşağıdaki prensipleri kullanacaktır:

- Savunma oyuncusu, toplu oyuncuya dönük olarak karşısında ve her iki ayağı zeminde olacak şekilde kurallara uygun bir savunma pozisyonunu almış olmalıdır.
- Savunma oyuncusu kurallara uygun olan savunma pozisyonunu korumak için hareketsiz kalabilir, dikey olarak sıçrayabilir, yanlara ya da geriye doğru hareket edebilir.
- Kurallara uygun savunma pozisyonunu korumak için, ancak topa sahip olan oyuncuya doğru olmamak koşuluyla, yanlara ve geriye doğru hareket derken bir ya da iki ayağını bir an için zeminden kaldırabilir.
- Savunma oyuncusunun temas yerine ilk gelmiş olduğu değerlendirilmesi yapılabilmesi için, temas gövdeye olmalıdır.
- Savunma oyuncusu, kurallara uygun bir savunma pozisyonunu aldıktan sonra sakatlanmayı önlemek için kendi silindirinin içinde dönebilir.

Yukarıdaki durumlardan herhangi biri meydana geldiğinde temasa, topa sahip olan oyuncunun neden olduğu kabul edilecektir.

33.5 Topu kontrol etmeyen bir oyuncunun savunulması

Topu kontrol etmeyen bir oyuncu, sahada serbestçe hareket etme ve başka bir oyuncu tarafından işgal edilmemiş herhangi bir pozisyonu alma hakkına sahiptir.

Topsuz bir oyuncu savunulurken, zaman ve uzaklık faktörleri uygulanacaktır. Bir savunma oyuncusu, durması ya da yönünü değiştirmesi için yeterli zamanı veya mesafesi olmayan hareketli bir rakibinin yolunda, çok yakınında ve/veya çok hızlı bir şekilde pozisyon alamaz.

Bu uzaklık rakibin hızıyla doğru orantılıdır ancak, asla 1 normal adımdan az değildir.

Bir savunma oyuncusu kurallara uygun savunma pozisyonunu alırken zaman ve uzaklık faktörlerine uymazsa ve bir rakibiyle temas oluşursa, bu temastan kendisi sorumludur.

Savunma oyuncusu kurallara uygun olarak savunma pozisyonunu belirlediğinde, rakibini savunmak için hareket edebilir. Oyuncunun yanından geçmesini önlemek için kollarını, omuzlarını, kalçalarını ya da bacaklarını uzatamaz. Sakatlanmayı önlemek için kendi silindirinin içinde dönebilir.

33.6 Havada olan bir oyuncu

Sahadaki bir yerden havaya sıçrayan bir oyuncu tekrar aynı yere inme hakkına sahiptir.

Bu oyuncunun ineceği yer ile, sıçradığı ve ineceği yer arasındaki doğrudan yolun rakip ya da rakipler tarafından işgal edilmemiş olması koşuluyla, sahadaki başka bir yere inme hakkına sahiptir.

Bir oyuncu havaya sıçradıktan sonra yere inmiş fakat hareket hızı nedeniyle indiği yerin ötesinde bulunan ve kurallara uygun bir savunma pozisyonu almış bir rakibe temasa neden olursa, bu temastan havaya sıçrayan oyuncu sorumludur.

Bir rakip, o oyuncu havaya sıçradıktan sonra bu oyuncunun yoluna doğru hareket edemez.

Havadaki bir oyuncunun altına doğru hareket etmek ve temasa neden olmak, genellikle sportmenlik dışı bir fauldür ve bazı durumlarda diskalifiye edici bir faul olabilir.

33.7 Perdeleme: Kurallara uygun ve kural dışı

Perdeleme, topsuz bir rakibin sahada istediği bir pozisyona ulaşmasını geciktirme ya da engelleme girişimidir.
Bir oyuncu, rakibine karşı aşağıda belirtildiği şekilde perdeleme yaptığında bu, kurallara uygun bir perdelemedir:

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

Bir oyuncu rakibine karşı aşağıda belirtildiği şekilde perdeleme yaptığında bu, kural dışı bir perdelemedir:

- Temas oluştuğunda hareketli olduğunda.
- Temas oluştuğunda hareketsiz duran rakibinin görüş alanı dışında perdeleme yaparken, yeterli uzaklık bırakmadığında.
- Temas oluştuğunda hareket halinde olan bir rakibine karşı zaman ve uzaklık faktörlerine uymadığında.

Perdeleme, hareketsiz duran bir rakibin **görüş alanı içinde** yapılırsa (önden ya da yandan), perdeleme yapan oyuncu, temas olmaması koşuluyla rakibine istediği kadar yaklaşabilir.
Perdeleme, hareketsiz duran bir rakibin **görüş alanı dışında** yapılırsa, perdeleme yapan oyuncu rakibine temas olmadan perdelemeye doğru 1 normal adım atma izin vermelidir.
Eğer rakip hareket halindeyse, zaman ve uzaklık faktörleri uygulanacaktır. Perdeleme yapan oyuncu, rakibinin durarak ya da yön değiştirerek perdelemeden kurtulmasına olanak verecek kadar yeterli mesafe bırakmalıdır.
Gerekli mesafe asla 1 normal adımdan az ve 2 normal adımdan fazla değildir.
Kurallara uygun olarak perdeleme yapılan oyuncu, perdeleme yapan oyuncuya yapacağı temaslardan sorumludur.

33.8 Şarj

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

33.9 Engelleme (Kapama)

Engelleme (Kapama), rakibin topla ya da topsuz olarak ilerlemesini engelleyen kural dışı bir kişisel temastır.

Perdeleme yapmaya çalışan bir oyuncunun kendisi hareket halindeyken ve rakibi hareketsiz olduğunda ya da geri çekilmeye çalışırken bir temas oluşursa bu durum blok (engelleme) faulü olur.

Bir oyuncu topla ilgilenmezse/dikkate almazsa, rakibiyle karşı karşıya bir durumdayken ve rakibinin yer değiştirmesiyle kendi pozisyonunu da değiştirirse, başka faktörler içermedikçe meydana gelecek herhangi bir temastan öncelikle kendisi sorumludur.
'Başka faktörler içermedikçe' ifadesi, perdeleme yapılan oyuncunun kasıtlı olarak, bilerek itilmesi, şarj edilmesi ya da tutulması anlamına gelir.
Bir oyuncunun sahada pozisyon alırken kol ya da kollarını veya dirseklerini kendi silindirinin dışına uzatması kurallara uygundur, ancak, bir rakip kendisini geçmeye çalıştığında bunlar kendi silindirinin içinde hareket ettirilmelidir. Kol ya da kolları veya dirsekleri kendi silindirinin dışındaysa ve temas oluşursa, bu durum bir engelleme (kapama) ya da tutmadır.

33.10 Şarjsız yarım daire alanları

Sepetin altındaki şarj / blok (engelleme) durumlarının yorumlanması için belirli bir alan belirlenmesi amacıyla sahada şarjsız yarım daire alanları çizilir.

Kurallara aykırı olarak ellerini, kollarını, bacaklarını ya da vücudunu kullanmadıkça, şarjsız yarım daire alanına doğru herhangi bir içeriye doğru yüklenme sırasında, havadaki hücum oyuncusu tarafından şarjsız yarım daire alanı içerisinde bulunan savunma oyuncusuna yapılan herhangi bir temasa takım kontrolü faulü çalınmayacaktır. Bu kural şu durumlarda geçerlidir:

- Hücum oyuncusu havadayken topu kontrol ettiğinde, ve
- Bu oyuncu sahadan bir şut ya da topu pas olarak atmaya çalıştığında, ve
- Savunma oyuncusunun bir ayağı ya da her iki ayağı şarjsız yarım daire alanına temas ettiğinde.

33.11 Bir rakibe el ya da ellerle ve/veya kol ya da kollarla temas etmek

Bir rakibin el ya da ellerle dokunması, kendi başına bir faul 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.

El ya da ellerin veya öne doğru uzattığı kol ya da kolların kurallara aykırı kullanımı, savunma oyuncusu, savunma pozisyonundayken ve el ya da ellerini veya kol ya da kollarını toplu veya topsuz olan rakibinin ilerlemesini engellemek için vücudunun üzerine yerleştirildiğinde ve temas halinde kaldığında meydana gelir.

Toplu ya da topsuz olan rakibine tekrar tekrar dokumak ya da 'dürtmek', oyunun sertleşmesine neden olabileceği için bir fauldür.

Topa sahip olan bir hücum oyuncusu tarafından yapılan faulller şunlardır:

- Bir avantaj elde etmek için kolunu ya da dirseğini savunma oyuncusunun etrafına 'çengel yapmak' veya sarmak.
- Savunma oyuncusunun topla oynamasını ya da oynamaya teşebbüs etmesini engellemek veya kendisi için daha fazla boşluk yaratmak için 'itmek'.
- Dripling yaparken bir rakibin, topun kontrolünü kazanmasını engellemek için öne doğru uzatmış olduğu kolunun ön kısmını ya da elini kullanmak.

Topsuz olan bir hücum oyuncusu tarafından yapılan aşağıdaki durumlar bir 'itme' faulüdür:

- Topu yakalamaya çalışmak için rakibini itmek.
- Savunma oyuncusunun topla oynamasını ya da oynamaya teşebbüs etmesini engellemek.
- Kendisine daha fazla alan yaratmaya çalışmak için rakibini itmek.

33.12 Post oyunu (Potaya ya da rakip oyuncuya sırtını dönerek)

Dikeylik prensibi (silindir prensibi), post oyunu için de geçerlidir.

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

Post pozisyonundaki bir hücum ya da savunma oyuncusunun rakibini, omuzu veya kalçasıyla pozisyon dışı bırakmaya çalışması ya da öne doğru uzatılmış kollar, bacaklar veya vücudun diğer kısımlarını kullanarak rakibinin hareket özgürlüğüne müdahale etmesi bir fauldür.

33.13 Arkadan yapılan kural dışı savunma

Arkadan yapılan kural dışı savunma, bir savunma oyuncusu tarafından bir rakibe arkadan yapılan bir kişisel 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 kurallara aykırı bir kişisel temastır. Bu temas (tutma) vücudun herhangi bir kısmı ile olabilir.

33.15 İtme

İtme, bir oyuncunun toplu ya da topsuz olan bir rakibini vücudunun herhangi bir bölümüyle zorla hareket ettirdiği veya hareket ettirmeye çalıştığı kural dışı bir kişisel temastır.

33.16 Faul yapılmış aldatması

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

Madde 34 Kişisel faul

34.1 Tanım

34.1.1 Kişisel faul, top canlı ya da ölüyken bir oyuncunun rakibine yaptığı kural dışı temastır.
Bir oyuncu elini, kolunu, dirseğini, omuzunu, kalçasını, bacağını, dizini ya da ayağını uzatarak veya vücudunu 'anormal' bir pozisyona getirerek (silindirinin dışında) rakibini tutmayacak, bloke etmeyecek, itmeyecek, şarj yapmayacak, çelmelemeyecek ya da ilerlemesini engellemeyecek ve de sert ve şiddetli bir şekilde oynamayacaktır.

34.1.2 Topun oyuna sokulması faulü, dördüncü çeyrekte ve her uzatmada oyun saati 2:00 dakika ya da daha az gösterdiğinde, top oyuna sokulması için saha dışında ve hala hakemin ellerinde veya topu oyuna sokacak oyuncunun kullanımında olduğunda rakip savunma oyuncusu tarafından yapılan kişisel bir fauldür.

34.2 Cezası

Bu oyuncuya bir kişisel faul verilecektir.

34.2.1 Faul, atış halinde olmayan bir oyuncuya yapılırsa:

- Oyun, faul yapılan takım tarafından bu ihlalin yapıldığı en yakın yerden topu oyuna sokmasıyla devam edecektir.
- Faul yapan takım, takım faulü cezası durumundaysa, Madde 41 geçerli olacaktır.

34.2.2 Faul şut atan bir oyuncuya yapılırsa, o oyuncuya aşağıdaki şekilde bir dizi serbest atış hakkı verilecektir:

- Sahadan yapılan şut başarılıysa sayı geçerli sayılacak ve ilave olarak, 1 serbest atış.
- Sahanın 2 sayılık bölgesinden yapılan şut başarısız olursa, 2 serbest atış.
- Sahanın 3 sayılık bölgesinden yapılan şut başarısız olursa, 3 serbest atış.

34.2.3 Faul, topun oyuna sokulması faulü olarak yapılmışsa:

- Faul yapan takımın, takım faul cezasının dolup dolmadığına bakılmaksızın faul yapılan oyuncuya sadece 1 serbest atış hakkı verilecektir. Oyun, faul yapılan takım tarafından ihlalin olduğu en yakın yerden topun oyuna sokulmasıyla devam edecektir.

Madde 35 Çift faul

35.1 Tanım

35.1.1 Çift faul, 2 rakibin birbirlerine karşı yaklaşık olarak aynı anda yaptıkları kişisel ya da sportmenlik dışı/diskalifiye edici faulller durumudur.

35.1.2 2 faulün bir çift faul olarak değerlendirilmesi için aşağıdaki koşullar olmalıdır:

- Her iki faul de oyuncu faulleridir.
- Her iki faul de fiziksel temas içerir.
- Her iki faul de birbirine faul yapan aynı 2 rakip arasındadır.
- Her iki faul de 2 kişisel veya sportmenlik dışı ya da diskalifiye edici faullerin herhangi bir kombinasyonudur.

35.2	**Cezası** Her oyuncuya kişisel ya da sportmenlik dışı/diskalifiye edici faul verilecektir. Serbest atış hakkı verilmeyecek ve oyun aşağıdaki gibi devam edecektir. Yaklaşık olarak çift faul ile aynı anda: • Bir geçerli sayı ya da başarılmış son serbest atış varsa, top, sayı yiyen takıma dip çizgisinin gerisindeki herhangi bir yerden oyuna sokması için verilecektir. • Topu kontrol eden ya da topu kontrol etme hakkına sahip olan takım varsa, top, ihlale en yakın yerden topu oyuna sokması için bu takıma verilecektir. • Hiçbir takım topu kontrol etmiyorsa ya da hiçbir takımın topu kontrol etme hakkı yoksa bir hava atışı durumu oluşur.

Madde 36 Teknik faul

36.1 Davranış kuralları

36.1.1 Oyunun düzgün bir şekilde yürütülmesi, oyuncuların, başantrenörlerin, antrenör yardımcılarının, yedek oyuncuların, oyun dışı oyuncuların ve delegasyon üyelerinin, hakemler, masa görevlileri ve komiser ile tam ve sadık bir işbirliğini gerektirir.

36.1.2 Her takım başarı sağlamak için elinden gelenin en iyisini yapacaktır, ancak bu, sportmenlik ve adil oyun ruhu içinde yapılmalıdır.

36.1.3 Kasıtlı ya da tekrarlanan herhangi bir işbirliğini ve uyumu bozan davranışlar veya bu kuralın özüne ve niyetine uyulmaması teknik faul olarak kabul edilecektir.

36.1.4 Hakemler, uyarıdan sonra aynı ihlalin tekrarlanmaması durumunda, uyarılar vererek veya açıkça kasıt unsuru taşımayan ve oyun üzerinde doğrudan etkisi olmayan önemsiz ihlalleri görmezden gelerek teknik faulleri önleyebilir.

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 geçen süre içerisinde olanlar geçerli kalacaktır.

36.2 Tanım

36.2.1 Teknik faul, aşağıdaki durumlarla sınırlı olmamak üzere bir oyuncunun davranışsal nitelikteki temassız faulüdür:

- Hakemler tarafından verilen uyarıları dikkate almamak.
- Hakemler, eğer varsa komiser, masa görevlileri, rakipler veya takım sıralarında oturmalarına izin verilen kişilere saygısız bir şekilde davranmak.
- Seyircileri rahatsız edecek ya da kışkırtabilecek tarzda sözlü ya da el/kol hareketleriyle davranışlarda bulunmak.
- Rakibini taciz etmek ve rakibine sataşmak.
- El ya da ellerini rakibinin gözlerinin yakınına koyarak görüşünü engellemek.
- Dirseklerin aşırı sallaması.
- Sepeti geçtikten sonra topa kasıtlı olarak dokunarak topun oyuna sokulmasını ya da serbest atışın derhal kullanılmasını önleyerek oyunu geciktirmek veya oyunun ya da ikinci yarının başında sahaya geç gelmek,
- Faul yapılmış gibi aldatma yapmak.

- Bir oyuncu bir smaç sırasında bir anlık çemberi tutma ya da bir hakemin değerlendirmesine göre kendisini ya da başka bir oyuncuyu yaralamaktan/sakatlamaktan koruma çabası dışında oyuncunun ağırlığı çember tarafından desteklenecek şekilde çembere asılırsa.
- Son serbest atış sırasında bir savunma oyuncusu tarafından sayıya yönelen topa müdahale olursa. Böyle bir durumda hücum takımına 1 sayı verilecek ve ardından savunma oyuncusuna teknik faul çalınacaktır.

36.2.2 Takım sırasına oturmasına izin verilen herhangi bir kişinin teknik faulü, hakemlerle, eğer varsa komiserle, masa görevlileriyle ya da rakiplerle saygısızca iletişim kurması veya bunlara dokunması ya da bir prosedürün veya idari bir yapının ihlalinden dolayı verilen bir fauldür.

36.2.3 Bir oyuncu, 2 teknik faul ya da 2 sportmenlik dışı faulle veya 1 sportmenlik dışı faul ve 1 teknik faulle cezalandırıldığında oyunun geri kalanından diskalifiye edilecektir (oyun diskalifiyesi).

36.2.4 Bir başantrenör, aşağıdaki durumlarda oyunun geri kalanından diskalifiye edilecektir (oyun diskalifiyesi):

- Kendi kişisel sportmenlik dışı davranışı nedeniyle 2 teknik faul (C) ile cezalandırıldığında.
- Takım sırasına oturmasına izin verilen diğer kişilerin sportmenlik dışı davranışları sonucunda, hepsi (B) veya biri (C) olmak üzere 3 teknik faulle cezalandırıldığında.

36.2.5 Bir oyuncu ya da bir başantrenör Madde 36.2.3 veya Madde 36.2.4 'e göre diskalifiye edilirse, bu teknik faul olarak cezalandırılacak tek faul olacak ve diskalifiyeden dolayı hiçbir ek ceza uygulanmayacaktır.

36.3 Cezası

36.3.1 Eğer bir teknik faul:

- Bir oyuncuya verilirse, teknik faul oyuncunun kendisine bir oyuncu faulü olarak işlenecek ve takım faullerinden biri olarak sayılacaktır.
- Takım sırasına oturmasına izin verilen herhangi bir kişiye verilirse, teknik faul başantrenöre işlenecek ve takım faullerinden biri 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 topu kontrol etme hakkı olan takım tarafından, oyun durdurulduğunda topun olduğu en yakın yerden yönetilecektir.
- Diğer faller için belirlenen diğer olası cezaların sırasının belirlenip belirlenmediğine ya da cezaların uygulanmasına başlatılıp başlatılmadığına bakılmaksızın serbest atış derhal yönetilecektir. Bir teknik faul için serbest atıştan sonra oyun, teknik faul çalındığında topu kontrol eden veya topu kontrol etme hakkı olan takım tarafından teknik faulün cezası nedeniyle oyunun durdurulduğu yerden devam ettirilecektir.
- Sahadan ya da son serbest atıştan yapılmış geçerli bir sayı varsa, oyun dip çizginin gerisindeki herhangi bir yerden topun oyuna sokmasıyla devam edecektir.
- Eğer her iki takım da topu kontrol etmiyorsa ya da topu kontrol etme hakları yoksa bir hava atışı durumu oluşur.
- İlk çeyreğin başlangıcında, orta dairede bir hava atışı ile.

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 içerisinde, legal olarak doğrudan topla oynamaya teşebbüs etmeden rakibe temas etmek.
- Topla ya da rakibiyle oynama çabasındaki bir oyuncunun neden olduğu aşırı, sert temas.
- Hızlı geçiş hücumundaki takımının ilerleyişini durdurmak için savunma oyuncusu tarafından yapılan gereksiz bir temas.
- Rakibin sepetine doğru ilerleyen bir oyuncuyla birlikte rakibin sepeti arasında başka bir rakip oyuncu bulunmuyorsa ve ilerleyişini sürdüren bu oyuncuya bir rakip oyuncunun arkadan veya yandan yaptığı kural dışı temasta;
  - ilerlemekte olan oyuncu topu kontrol ediyorsa, veya
  - ilerlemekte olan oyuncu topun kontrolünü elde etmeye çalışıyorsa, veya
  - ilerlemekte olan oyuncuya doğru top pas olarak atıldığında.

  Bu durum hücum oyuncusu atış hali başlayana kadar geçerlidir.

37.1.2 Hakem, sportmenlik dışı faulleri oyun boyunca tutarlı bir şekilde yorumlamalı ve sadece hareketi değerlendirmelidir.

37.2 Cezası

37.2.1 Faulü yapan oyuncuya bir sportmenlik dışı faul verilecektir.

37.2.2 Faul yapılan oyuncuya serbest atış ya da atışlar verilecek, sonrasında:

- Takımın ön sahasındaki topu oyuna sokma çizgisinden top oyuna sokulacaktır.
- Birinci çeyreğin başlangıcındaki orta dairede bir hava atışı yapılacaktır.

Serbest atış sayısı aşağıdaki gibi olacaktır:

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

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

37.2.4 Bir oyuncu, Madde 37.2.3'e göre diskalifiye edilirse, bu sportmenlik dışı faul olarak cezalandırılacak tek faul olacak ve diskalifiyeden dolayı hiçbir ek bir ceza uygulanmayacaktır.

Madde 38 Diskalifiye edici faul

38.1 Tanım

38.1.1 Diskalifiye edici faul, oyuncular, yedekler, başantrenörler, yardımcı antrenörler, oyun dışı oyuncular ve delegasyon üyelerinin aleni bir şekilde yaptıkları sportmenlik dışı eylemlerdir.

38.1.2 Diskalifiye edici faul alan bir başantrenörün yerine, maç kağıdına yazılan birinci yardımcı antrenör geçecektir. Maç kağıdına yazılmış birinci yardımcı antrenör bulunmuyorsa, yerine kaptan (CAP) geçecektir.

38.2 Şiddet

38.2.1 Oyun sırasında sportmenlik ve adil oyun ruhuna aykırı şiddet eylemleri meydana gelebilir. Bunlar hakemler tarafından ve gerekirse resmi güvenlik görevlileri tarafından derhal durdurulmalıdır.

38.2.2 Sahada ya da çevresinde oyuncuları içeren şiddet eylemleri meydana geldiğinde, hakemler onları durdurmak için gerekli önlemleri alacaktır.

38.2.3 Rakiplere ya da hakemlere yönelik açık bir şekilde saldırgan davranışlarda bulunan ve suçlu olan yukarıda belirtilen kişilerden herhangi biri veya birileri diskalifiye edilecektir. Başhakem olayı yarışmanın organizasyon birimine rapor etmelidir.

38.2.4 Resmi güvenlik görevlileri, sadece hakemler tarafından istendiği takdirde sahaya girebilirler. Ancak, seyircilerin açık bir şiddet eylemi yapma niyetiyle sahaya girmeleri durumunda resmi güvenlik görevlileri takımları ve hakemleri korumak için derhal müdahale etmelidir.

38.2.5 Girişler, çıkışlar, koridorlar, soyunma odaları vb. dahil olmak üzere saha veya çevresi dışındaki tüm alanlar, yarışmanın organizasyon biriminin ve resmi güvenlik görevlilerinin yetkisi altındadır.

38.2.6 Oyuncuların veya takım sırasında oturmasına izin verilen herhangi bir kişinin oyun donanımına zarar verebilecek fiziksel eylemlerine hakemler tarafından izin verilmemelidir.

Hakemler tarafından bu tür bir davranış gözlemlendiğinde, bu maddeyi ihlal eden takımın başantrenörüne bir uyarı verilecektir.

Eylem ya da eylemler tekrarlanırsa, ilgisi olan kişi ya da kişilere derhal bir teknik veya hatta diskalifiye edici faul çalınacaktır.

38.3 Cezası

38.3.1 Sorumlusuna bir diskalifiye edici faul verilecektir.

38.3.2 Sorumlusu, bu kuralların ilgili maddelerine göre diskalifiye edildiğinde, oyun süresince takımının soyunma odasına gidip orada kalacak ya da eğer isterse salonu terk edecektir.

38.3.3 Serbest atış ya da atışları kullanacaklar şu şekildedir:

- Temassız bir faul durumunda başantrenörü tarafından belirlenen herhangi bir rakip oyuncu.
- Temaslı bir faul durumunda faul yapılan oyuncu.

Sonrasında:

- Takımın ön sahasındaki topu oyuna sokma çizgisinden top oyuna sokulacaktır.
- Birinci çeyreğin başlangıcındaki orta dairede bir hava atışı yapılacaktır.

38.3.4 Serbest atış sayısı aşağıdaki gibi olacaktır:

- Faul temassız bir faul ise: 2 serbest atış.
- Faul atış halinde olmayan bir oyuncuya yapılırsa: 2 serbest atış.
- Faul atış halinde olan bir oyuncuya yapılırsa: sayı varsa sayılacak ve ayrıca 1 serbest atış.
- Faul atış halindeki bir oyuncuya yapılırsa ve sayı olmamışsa: 2 ya da 3 serbest atış.
- Faul bir başantrenörün diskalifiye olması ise: 2 serbest atış.
- Faul, birinci yardımcı antrenör, yedek oyuncu, oyun dışı oyuncu ya da delegasyon üyelerinden birinin diskalifiye edilmesiyse, bu faul başantrenöre teknik faul olarak verilir: 2 serbest atış.
  Buna ek olarak, birinci yardımcı antrenör, yedek oyuncu, oyun dışı oyuncu ya da delegasyon üyelerinden birinin takım sıra bölgesini terk ettikten sonra herhangi bir kavga durumunda aktif olarak katılmalarından dolayı ise:
  - Birinci yardımcı antrenör, yedek oyuncu ve oyun dışı oyuncuların her bir diskalifiye edici faulü için: 2 serbest atış. Tüm diskalifiye edici faulller, sorumlusuna verilecektir.
  - Herhangi bir delegasyon üyesinin her diskalifiye edici faulü için: 2 serbest atış. Tüm diskalifiye edici faulller başantrenöre verilecektir.

Rakip takıma verilen eşit cezalar birbirini götürdüğünden dolayı iptal edilmedikçe, tüm serbest atış cezaları uygulanacaktır.

Madde 39 Kavga

39.1 Tanım

Kavga, 2 veya daha fazla rakip oyuncu ve oyuncular ile takım sıra bölgelerinde oturmalarına izin verilen herhangi başka kişiler arasındaki fiziksel bir etkileşimdir.

Bu madde sadece bir kavga sırasında ya da kavgaya yol açabilecek herhangi bir durumda takım sıra bölgesi sınırlarını terk eden yedek oyuncular, başantrenörler, yardımcı antrenörler, oyun dışı oyuncular ve delegasyon üyeleri için geçerlidir.

39.2 Kural

39.2.1 Bir kavga sırasında ya da kavgaya yol açabilecek herhangi bir durumda takım sıra bölgesini terk eden yedek oyuncular, oyun dışı oyuncular veya delegasyon üyeleri diskalifiye edilecektir.

39.2.2 Sadece başantrenörün ve/veya birinci yardımcı antrenörün bir kavga sırasında ya da kavgaya yol açabilecek herhangi bir durumda hakemlerin düzeni korumasına veya yeniden sağlamasına yardımcı olmak için takım sıra bölgesini terk etmesine izin verilir. Bu durumda diskalifiye edilmeyeceklerdir.

39.2.3 Başantrenör ve/veya birinci yardımcı antrenör takım sıra bölgesini terk ederse ve düzeni korumak veya yeniden sağlamak için hakemlere yardım etmez veya yardım etmeye teşebbüs etmezse diskalifiye edilecektir.

39.3 Cezası

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

39.3.2 Her iki takımın ilgili kişileri bu maddeye göre diskalifiye edilirse ve yönetilecek başka faul cezası kalmamışsa, oyun aşağıdaki şekilde devam edecektir.
Kavga nedeniyle oyun durdurulduğunda, yaklaşık olarak aynı anda:

- Sahadan geçerli bir şut ya da son serbest atış sayı olmuşsa top, dip çizgisinin gerisindeki herhangi bir yerden oyuna sokması için sayı yiyen takıma verilecektir.
- Top bir takımın kontrolündeyse ya da bir takımın topu kontrol etme hakkı varsa top, kavga başladığında topun bulunduğu en yakın yerden 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, Ek Bölüm B.8.3'te açıklandığı gibi maç kağıdına kaydedilecek ve takım faulü olarak sayılmayacaktır.

39.3.4 Bir kavgaya ya da kavgaya yol açan herhangi bir duruma karışan sahadaki oyunculara verilebilecek tüm olası faul cezaları, Madde 42'ye göre uygulanacaktır.

39.3.5 Bir kavgaya ya da kavgaya yol açan herhangi bir duruma aktif olarak katılan birinci yardımcı antrenör, yedek oyuncu, oyun dışı oyuncu veya bir delegasyon üyesine verilebilecek tüm olası diskalifiye edici faul cezaları Madde 38.3.4, altıncı bölüme göre cezalandırılacaktır.

KURAL YEDİ – GENEL KOŞULLAR

Madde 40 Bir oyuncunun 5 faulü

40.1 5 faul yapmış olan oyuncu, bir hakem tarafından bilgilendirilecek ve oyunu derhal terk edecektir. 30 saniye içinde değiştirilecektir.

40.2 Daha önce 5 faul yapmış olan bir oyuncunun yapacağı faulller, oyun dışı kalmış oyuncunun faulü olarak kabul edilir ve bu faul maç kağıdında başantrenöre kaydedilir ('B').

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 olarak kabul edilecektir.

41.1.3 Her uzatmada yapılan tüm takım faulleri, dördüncü çeyrekte yapılmış olarak değerlendirilecektir.

41.2 Kural

41.2.1 Bir takım, takım faulü cezası durumundayken, sonrasındaki atış halinde olmayan bir oyuncuya yapılan tüm oyuncu kişisel faulleri, topun oyuna sokulması yerine 2 serbest atışla cezalandırılacaktır. Faul yapılan oyuncu serbest atışları atacaktır.

41.2.2 Canlı topu kontrol eden ya da topa sahip olma hakkı olan takımın bir oyuncusu bir kişisel faul yaparsa bu tür bir faul, rakibin topu oyuna sokması ile cezalandırılacaktır.

Madde 42 Özel durumlar

42.1 Tanım

Bir kural ihlalini izleyen, aynı duran oyun saati periyodunda ek kural ihlali ya da ihlalleri yapıldığında ya da gerçekleşmiş olduğunda özel durumlar ortaya çıkabilir.

42.2 Prosedür

42.2.1 Tüm faulller kaydedilecek ve cezaları belirlenecektir.

42.2.2 Tüm kural ihlallerinin hangi sıra ile yapıldığı belirlenecektir.

42.2.3 Takımlara verilen tüm eşit cezalar ve tüm çift faul cezaları, çalınma sırasına göre iptal edilecektir. Bütün faul cezaları maç kağıdına işlenip iptal edildikten sonra hiçbir zaman olmamış gibi kabul edilir.

42.2.4 Bir teknik faul çalınırsa, cezaların sırasının belirlenip belirlenmediğine ya da cezaların yönetilmesine başlanıp başlanılmadığına bakılmaksızın, ilk önce teknik faulün cezası uygulanacaktır.
Teknik faul, birinci yardımcı antrenör, yedek oyuncu, oyun dışı kalan oyuncu ve delegasyon üyesinin diskalifiye edilmesinden dolayı başantrenöre verilirse, bunun cezası ilk önce uygulanmayacaktır. İptal edilmedikçe, tüm faullerin ve ihlallerin meydana geldiği sıraya göre uygulanacaktır.

42.2.5 Yönetilecek son cezanın bir parçası olan topa sahip olma hakkı, önceki topa sahip olma haklarını iptal edecektir.

42.2.6 Top ilk serbest atışta veya topun oyuna sokulması cezası için canlandığında, bu ceza artık kalan başka cezaları iptal etmek için kullanılamaz.

42.2.7 Kalan tüm cezalar, meydana geliş sırasına göre yönetilecektir.

42.2.8 Her iki takıma verilen eşit cezaların iptalinden sonra yönetilecek başka ceza kalmamışsa, oyun aşağıdaki şekilde devam edecektir.

Yaklaşık olarak, ilk kural ihlaliyle aynı zamanda olmuşsa:

- Geçerli bir şut ya da son serbest atış sayı olmuşsa top, dip çizgisinin gerisindeki herhangi bir yerden oyuna sokması için sayı yiyen takıma verilecektir.
- Topu kontrol eden ya da topu kontrol etme hakkına sahip olan takım varsa top, ihlale en yakın yerden topu 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.

Madde 43 Serbest atışlar

43.1 Tanım

43.1.1 Serbest atış, bir oyuncuya serbest atış çizgisinin gerisindeki ve yarım dairenin içindeki bir yerden, tek başına, 1 sayı atma fırsatıdır.

43.1.2 Serbest atışlar 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 bir temaslı diskalifiye edici faul meydana geldiğinde, serbest atış ya da atışlar aşağıdaki şekilde verilecektir.

- Faulün yapıldığı oyuncu serbest atış ya da atışları atacaktır.
- Bu oyuncu için oyuncu değişikliği isteği varsa, oyunu terk etmeden önce serbest atış ya da atışları atmalıdır.
- O kişinin sakatlanma, 5 faul yapmış veya diskalifiye edilmiş olması nedeniyle oyunu terk etmesi gerekiyorsa, onun yerine oyuna giren yedek oyuncu serbest atış ya da atışları atacaktır. Eğer yerine girecek yedek oyuncu yoksa, başantrenörü tarafından belirlenen herhangi bir takım arkadaşı serbest atış ya da atışları atacaktır.

43.2.2 Bir teknik ya da temassız bir diskalifiye edici faul meydana geldiğinde, rakip takım başantrenörünün belirlediği herhangi bir oyuncu serbest atış ya da atışları atacaktır.

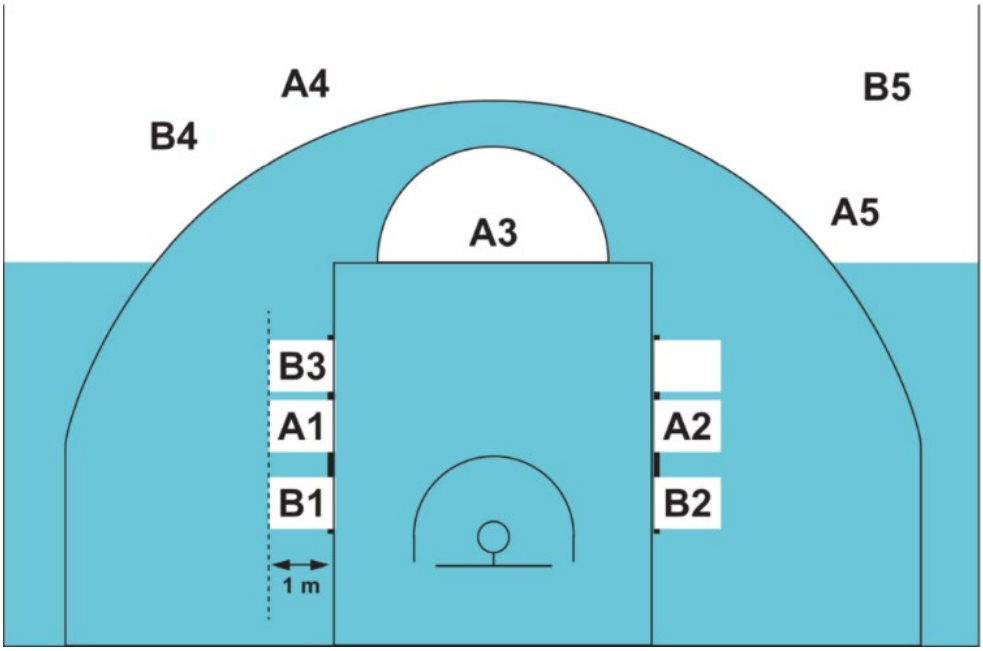
43.2.3 Serbest atışı atan oyuncu:

- Serbest atış çizgisinin gerisinde ve yarım dairenin içinde pozisyon alacaktır.
- Topun sepete üstten gireceği ya da çembere temas edeceği şekilde serbest atış yapmak için herhangi bir yöntemi kullanabilir.
- Hakem tarafından top kullanımına verildikten sonra, 5 saniye içinde topu elinden çıkaracaktır.
- Top sepete girene veya çembere temas edene kadar serbest atış çizgisine basmayacak ya da kısıtlamalı alana girmeyecektir.
- Serbest atış aldatması yapmayacaktır.

43.2.4 Serbest atış ribaunt yerlerindeki oyuncular, 1 m derinliğinde olduğu düşünülen bu boşluklarda dönüşümlü pozisyon alma hakkına sahip olacaklardır (Diyagram 7).

Serbest atışlar sırasında bu oyuncular şunları yapmayacaktır:

- Kendilerine ait olmayan serbest atış ribaunt yerlerine yerleşmeyeceklerdir.
- Top, serbest atışı atan oyuncunun el ya da ellerini terk edene kadar kısıtlamalı alana, tarafsız bölgeye girmeyecekler ya da serbest atış ribaunt yerlerini terk etmeyeceklerdir.
- Hareketleriyle serbest atış atan oyuncunun dikkatini dağıtmayacaklardır.



Diyagram 7 Serbest atışlar sırasında oyuncuların pozisyonları

43.2.5 Serbest atış ribaunt yerlerinde yer almayan oyuncular, serbest atış sona erene kadar serbest atış çizgisinin uzantısının gerisinde ve 3 sayı çizgisinin arkasındaki alanda kalacaklardır.

43.2.6 Başka serbest atış set ya da setlerinin ya da sonrasında topun oyuna sokulmasını takip edeceği serbest atış ya da atışlar sırasında, tüm oyuncular serbest atış çizgisi uzantısının gerisinde ve 3 sayı çizgisinin arkasındaki alanda 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 başarılı olursa ve ihlal serbest atışı atan oyuncu tarafından yapılırsa, sayı varsa sayılmayacaktır.
Yönetilecek başka bir serbest atış ya da atışlar veya topa sahip olma hakkı olmadıkça top, serbest atış çizgisinin uzantısından oyuna sokması için rakiplere verilecektir.

43.3.2 Bir serbest atış başarılı olursa ve ihlal serbest atışı atan oyuncu dışındaki herhangi bir oyuncu veya oyuncular tarafından yapılırsa:

- Sayı sayılacaktır.
- İhlal ya da ihlaller dikkate alınmayacaktır.

Son serbest atış durumunda top, o takımın dip çizgisinin gerisindeki herhangi bir yerden topu oyuna sokması için rakiplere verilecektir.

43.3.3 Bir serbest atış başarılı olmazsa ve ihlal aşağıdakiler tarafından yapılırsa:

- 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 bir rakibi tarafından yapılırsa, serbest atışı atan oyuncuya yeni bir serbest atış hakkı verilecektir.
- Son serbest atışta her iki takım tarafından da 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 düzeltebilirler:

- Hak edilmeyen bir serbest atış ya da atışların verilmesi.
- Hak edilmiş bir serbest atış ya da atışların verilmemesi.
- Sayı ya da sayıların yanlışlıkla verilmesi veya iptal edilmesi.
- Yanlış oyuncunun serbest atış ya da atışları atmasına izin verilmesi.

44.2 Genel prosedür

44.2.1 Yukarıda belirtilen hataların düzeltilebilir olması için hakemler, eğer varsa komiser veya masa görevlileri tarafından hatanın ardından oyun saati çalışmaya başladıktan sonra ilk ölü top sonrasında, top canlanmadan önce fark edilmelidir. Bu hatalar, oyun saati oyunun sonu için sesli işaretini verip top öldükten sonra artık düzeltilemez.

44.2.2 Hakem, hiçbir takım dezavantajlı duruma düşürülmediği sürece, düzeltilebilir bir hatayı fark eder etmez oyunu hemen durdurabilir.

44.2.3 Hatanın meydana gelmesi ile hatanın fark edilmesi arasında yapılan faulller, atılan sayılar, geçen süre ve olabilecek diğer ek etkinlikler geçerli kalacaktır.

44.2.4 Hatanın düzeltilmesinden sonra oyun, bu kurallarda aksi belirtilmedikçe hatayı düzeltmek için oyunun durdurulduğu yerden devam edecektir. Top, hatanın düzeltilmesi için oyun durdurulduğunda topa sahip olan takıma verilecektir.

44.2.5 Bir hatanın hala düzeltilebilir olduğu fark edildiğinde ve:

- Hatanın düzeltilmesi ile ilgili olan oyuncu kurallara uygun olarak değiştirildikten sonra takım sırasındaysa, hatanın düzeltilmesi için tekrar sahaya girmelidir, bu noktada oyuncu olur. Hatanın düzeltilmesi işlemi tamamlandıktan sonra bu oyuncu kurallara uygun olarak tekrar bir oyuncu değişikliği isteği olmadıkça oyunda kalabilir, istek varsa bu durumda sahayı terk edebilir.
- Oyuncu, sakatlandığından veya yardım aldığından, 5 faul yapmış olduğundan ya da diskalifiye edildiğinden dolayı değiştirilmişse, onun yerine giren yedek oyuncu hatanın düzeltilmesine katılmalıdır.

44.2.6 Düzeltilebilir hatalar, başhakem maç kağıdını imzaladıktan sonra düzeltilemez.

44.2.7 Skor, faul sayısı, mola sayısı ve oyun saati ile 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 ya da atışların verilmesi:

- Hata sonucu verilen serbest atış ya da atışlar iptal edilecek ve oyun aşağıdaki şekilde 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, hatanın meydana geldiği anda topu kontrol etmekte olan aynı takımsa, ya da
- Hata fark edildiğinde top hiçbir takımın kontrolünde değilse, top, hatanın meydana geldiği anda 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 anında topu kontrol eden takımın rakibiyse, bir hava atışı durumu oluşur.
- Oyun saati çalışmış ve hata fark edildiğinde, serbest atış ya da atışları içeren bir faul kararı verilmişse, serbest atış ya da atışlar yönetilecek ve top, oyuna sokması için hata meydana geldiği anda topu kontrol etmekte olan takıma verilecektir.

44.3.2 Hak edilmiş serbest atış ya da atışların verilmemesi.

- Hata meydana geldikten sonra topun kontrolünde bir değişiklik olmazsa oyun, hatanın düzeltilmesinden sonra herhangi bir normal son serbest atış sonrasında olduğu gibi devam edecektir.
- Aynı takım, hata sonucu topu oyuna soktuktan sonra sayı yaparsa, hata göz ardı edilecektir.

44.3.3 Yanlış oyuncunun serbest atış ya da atışlar atmasına izin verilmesi:

Serbest atış ya da atışlar ve cezanın bir parçası ise topa sahip olma hakkı iptal edilecek ve top, serbest atış çizgisinin uzantısından oyuna sokması için rakiplere verilecektir, oyun devam etmedikçe ve hatanın düzeltilmesi için durdurulmadıkça veya başka ihlaller için cezalar uygulanacaksa bu durumda oyun, hatayı düzeltmek için durdurulduğu yerden devam ettirilecektir.

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

Madde 45 Hakemler, masa görevlileri ve komiser

45.1 Hakemler, bir başhakem ve 1 ya da 2 yardımcı hakemden oluşacaktır. Masa görevlileri ve varsa bir komiser yardımcı olacaklardır.

45.2 Masa görevlileri, sayı görevlisi, yardımcı sayı görevlisi, süre görevlisi ve şut saati görevlisinden oluşacaktır.

45.3 Eğer varsa, komiser, sayı görevlisi ile süre görevlisinin arasında oturacaktır. Oyun sırasında öncelikli görevi, masa görevlilerinin çalışmalarını denetlemek ve oyunun düzgün işleyişi için başhakem ve yardımcı hakemlere yardımcı olmaktır.

45.4 Hakemlerin sahadaki iki takımla hiçbir şekilde bağlantısı olmamalıdır.

45.5 Hakemler, masa görevlileri ve eğer varsa komiser oyunu bu kurallara göre yönetecek ve bunları değiştirme yetkileri olmayacaktır.

45.6 Hakemlerin resmi kıyafetleri, 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 en az 2 kullanılmış toptan bir maç topu seçecektir. Bu toplardan hiçbiri maç topu olarak uygun değilse, mevcut en kaliteli topu seçebilir.

46.4 Hiçbir oyuncunun diğer oyuncuların yaralanmasına neden olabilecek nesneler takmasına izin vermeyecektir.

46.5 Birinci çeyreğin başında hava atışını yapacak, diğer tüm çeyreklerin ve uzatmaların başında pozisyon sırasına göre topun oyuna sokulmasını yönetecektir.

46.6 Koşullar gerektirdiğinde oyunu durdurma yetkisine sahiptir.

46.7 Bir takımın oyunu hükmen kaybetmesine karar verme yetkisine sahiptir.

46.8 Oyun süresinin sonunda veya gerekli olduğunu düşündüğü herhangi bir zamanda maç kağıdını dikkatlice 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 sahaya çıkmalarıyla başlayacak ve oyun saatinin, oyun süresinin bittiği gösteren sesli işaretinin başhakem tarafından onaylanmasıyla sona erecektir.

46.10 Soyunma odasında maç kağıdını imzalamadan önce maç kağıdının arkasına varsa, şunları yazacaktır:

- Herhangi bir hükmen yenilgi ya da diskalifiye edici faul.
- Takım üyelerinin, başantrenörlerin, yardımcı antrenörlerin ve delegasyon üyelerinin oyunun belirlenmiş başlama saatinden 20 dakika öncesindeki ya da oyunun sonuyla maç kağıdının onaylanması ve imzalanması arasındaki meydana gelen sportmenlik dışı davranışları.

Böyle bir durumda, başhakem (veya eğer varsa komiser) müsabakanın organizasyon birimine ayrıntılı bir rapor göndermelidir.

46.11 Gerekli gördüğü her durumda ya da hakemler arasında anlaşmazlık olduğunda son kararı verecektir. Son kararı verirken, yardımcı hakemlere, eğer varsa komisere ve/veya masa görevlilerine danışabilir.

46.12 Anlık Tekrar Sistemi'nin (IRS) kullanıldığı müsabakalar için lütfen Ek Bölüm F'ye bakın.

46.13 Süre görevlisi tarafından bilgilendirildikten sonra, birinci ve üçüncü çeyrekler öncesinde, çeyreğin başlamasına 3 dakika ve 1.5 dakika kaldığında düdüğünü çalacaktır. Başhakem ayrıca ikinci ve dördüncü çeyrekten önce ve her uzatmada, çeyreğin ve uzatmanın başlamasına 30 saniye kaldığında düdüğünü çalacaktır.

46.14 Bu kurallarda açıkça belirtilmemiş herhangi bir konuda karar verme yetkisine sahiptir.

Madde 47 Hakemler: Görevleri ve yetkileri

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

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

47.3 Hakemler, kişisel bir temas ya da ihlale karar verirken her durumda, aşağıdaki temel prensipleri dikkate alacak ve buna göre değerlendirecektir.

- Kuralların ruhu ve amacı ile oyunun bütünlüğünü koruma ihtiyacı.
- "Avantaj/dezavantaj" kavramının uygulanmasının tutarlılığı. Hakemler, sorumlu oyuncuya bir avantaj sağlamayan veya rakibini dezavantajlı duruma düşürmeyen küçük ve önemsiz kişisel temasları cezalandırmak için oyunun akışını gereksiz yere kesmeye çalışmamalıdır.
- İlgili oyuncuların yetenekleri ve oyun sırasındaki tutum ve davranışlarını göz önünde bulundurularak, her oyuna sağduyulu davranma tutarlılığı.
- Oyun kontrolü ile oyun akışı arasındaki dengenin sürdürülmesindeki tutarlılık, Oyunun içindekilerin ne yapmak istediklerini ve oyun için doğru olanı çalmayı "hissetme".

47.4 Takımlardan biri tarafından bir itiraz yapılırsa, başhakem (veya eğer varsa, komiser) itiraz nedenlerini aldıktan sonra olayı yazılı olarak yarışmanın organizasyon birimine bildirecektir.

47.5 Bir hakem sakatlanırsa ya da başka herhangi bir nedenle, olaydan sonraki 5 dakika içinde görevini yerine getirmeye devam edemezse, oyun devam edecektir. Aynı nitelikteki bir hakemin, sakatlanan hakemin yerine geçme olasılığı bulunmadıkça, kalan hakem ya da hakemler, oyunun devamını tek başına yönetecektir. Eğer varsa, komiser ile görüştükten sonra, kalan hakem ya da hakemler olası değişiklik için karar verecektir.

47.6 Tüm uluslararası müsabakalarda, bir kararın açıklığa kavuşturulması için sözlü iletişim gerekliyse, İngilizce dilinde yapılacaktır.

47.7 Her hakem, görevlerinin sınırları dahilinde karar verme yetkisine sahiptir, ancak diğer hakemin verdiği kararları yok sayma ya da sorgulama yetkisi yoktur.

47.8 Resmi Basketbol Kurallarının hakemler tarafından uygulanması ve yorumlanması, açık bir karar verilip verilmediğine bakılmaksızın kesindir ve bir resmi itiraz/protesto durumunun kabul edilmesi durumu hariç, itiraz edilemez veya göz ardı edilemez (Ek Bölüm C'ye bakınız).

Madde 48 Sayı görevlisi ve yardımcı sayı görevlisi: Görevleri

48.1 Sayı görevlisine bir maç kağıdı verilecek ve aşağıda belirtilenleri kaydedecektir:

- Takımların oyuna başlayacak oyuncularını ve oyuna giren tüm yedek oyuncularının isimlerini ve numaralarını. Oyuna başlayacak 5 oyuncunun, oyuncu değişikliklerinin veya oyuncu numaraları ile ilgili bir kural ihlali durumunda en yakın hakemi derhal bilgilendirmelidir.
- Sahadan ve serbest atıştan yapılan sayıların kronolojik/özet akışını.
- Her oyuncuya verilen faulleri. Her bir başantrenörün aldığı teknik faullere kaydedecek ve bir başantrenörün diskalifiye edilmesi gerektiğinde derhal bir hakeme haber verecektir. Benzer şekilde, bir oyuncunun 2 teknik faul veya 2 sportmenlik dışı faul veya 1 teknik ve 1 sportmenlik dışı faul yapması durumunda diskalifiye edilmesi gerektiğini derhal hakeme bildirmelidir.
- Molalar: Bir devrede ya da uzatmada molası biten takımın başantrenörüne, hakem aracılığıyla bildirimde bulunmalıdır.
- Pozisyon sırası okunu kullanarak bir sonraki pozisyon sırasını belirleme. Takımlar ikinci devre için sepetleri değiştireceklerinden, birinci devre bitiminden hemen sonra sayı görevlisi, pozisyon okunun yönünü tersine çevirecektir.
- Her takımın başantrenörlerine tekrar izleme talep etme (challenge) hakkı verilmiştir. Sayı görevlisi, bir başantrenör yanlışlıkla ikinci kez tekrar izleme talebinde bulunduğunda (challenge) en yakın hakeme derhal haber vermelidir.

48.2 Yardımcı sayı görevlisi, skorbordu kullanacak ve sayı görevlisi ile süre görevlisine yardımcı olacaktır. Skorbord ile maç kağıdı arasında çözülemeyen herhangi bir tutarsızlık olması durumunda maç kağıdı öncelikli olacak ve skorbord buna göre düzeltilecektir.

48.3 Maç kağıdında sayı görevlisinin bir hatası fark edilirse:

- Oyun sırasında, süre görevlisi sesli işaretini vermeden önce ilk ölü topu beklemelidir.
- Oyun süresinin bitiminden sonra ve maç kağıdı başhakem tarafından imzalanmadan önce, bu düzeltme maçın sonucunu etkiliyor olsa bile, hata düzeltilecektir.
- Maç kağıdı başhakem tarafından imzalandıktan sonra, hata artık düzeltilemez. Bu durumda başhakem veya eğer varsa komiser, yarışmanın organizasyon birimine ayrıntılı bir rapor gönderecektir.

Madde 49 Süre görevlisi: Görevleri

49.1 Süre görevlisine bir oyun saati ile bir kronometre verilecek ve bunlarla:

- Oyun süresini, molaları ve oyun aralarının süresini tutacaktır.
- Bir çeyreğin ya da uzatmanın sonunda, oyun saatinin çok yüksek sesle ve otomatik olarak sesli işaret vermesini sağlayacaktır.
- Süre görevlisinin sesli işareti çalışmaz ya da duyulmazsa hakemleri hemen bilgilendirmek için mümkün olan her türlü yolu kullanacaktır.
- Her bir oyuncunun yaptığı faul sayısını, her iki başantrenör tarafından görülebilecek şekilde faul göstergesini kaldırarak gösterecektir.
- Herhangi bir oyuncu 5 faul aldığında hemen bir hakeme haber vermelidir.
- Her biri hakem masasının takımının sırasına en yakın olan her iki tarafında bulunan takım faul göstergelerini kullanacaktır.Takım faulü göstergesi, mevcut takım faullerinin sayısını gösterecek ve bir çeyrekteki dördüncü takım faulünden sonra top yeniden canlandığında, hiçbir sayı görünmeyecek şekilde tamamen kırmızı renkte olacaktır.
- Oyuncu değişikliklerini gerçekleştirecektir.
- Molaları yönetecektir. Bir takım mola talebinde bulunduğunda, hakemlere mola fırsatını bildirmelidir.

- Sesli işaretini sadece top öldüğünde ve yeniden canlanmadan önce verecektir. Sesli işareti oyun saatini veya oyunu durdurmaz ya da topun ölmesine neden olmaz.

49.2 Süre görevlisi, oyun süresini aşağıdaki şekilde ayarlayacaktır:

Oyun saatini şu durumlarda başlatır:

- Bir hava atışı sırasında topa, hava atışına sıçrayanlardan biri tarafından kurallara uygun olarak dokunulduğunda.
  - Başarısız bir son serbest atıştan sonra ve top canlı kalmaya devam ettiğinde, topa sahadaki herhangi bir oyuncu dokunduğunda ya da top sahadaki bir oyuncuya temas ettiğinde.
  - Topun oyuna sokulması sırasında, topa sahadaki herhangi bir oyuncu kurallara uygun olarak dokunduğunda ya da top sahadaki bir oyuncuya temas ettiğinde.
- Oyun saatini şu durumlarda durduracaktır:
  - Bir çeyreğin ya da uzatmanın sonunda süre sona erdiğinde, oyun saati otomatik olarak durmazsa,
  - Top canlıyken bir hakem düdüğünü çaldığında.
  - Mola talep eden takıma yapılan bir atış sayı olduğunda
  - Dördüncü çeyrekte ve her uzatmada oyun saati 2:00 dakika veya daha az gösterdiğinde yapılan bir atış sayı olduğunda.
  - Bir takım topu kontrol ederken şut saati sesli işaret verirse.

49.3 Süre görevlisi bir mola süresini aşağıdaki şekilde ayarlayacaktır:

- 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 arasını aşağıdaki şekilde ayarlayacaktır:

- 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.
- Bir oyun arası sona erdiğinde, sesli işaretini verir ve aynı anda kronometreyi hemen durdurur.

Madde 50 Şut saati görevlisi: Görevleri

Şut saati görevlisine bir şut saati verilecektir ve bununla.

50.1 Şu durumlarda başlatılacak ya da yeniden başlatılacaktır:

- Bir takım sahada canlı bir topun kontrolünü kazandığında. Aynı takım topu kontrol etmeye devam ederse sonrasında bir rakibin topa sadece dokunması yeni bir şut saati periyodunu başlatmaz.
- Topun oyuna sokulması sırasında, topa sahadaki herhangi bir oyuncu kurallara uygun olarak dokunduğunda ya da top sahadaki bir oyuncuya temas ettiğinde.

50.2 Daha önce topu kontrol eden aynı takıma, aşağıdaki durumlarda topu oyuna sokma hakkı verildiğinde, kalan süre görünür olacak şekilde durdurulacak, ancak başa alınmayacaktır:

- Top saha dışına çıkarsa.
- Aynı takımdan bir oyuncu sakatlanmışsa.
- O takıma bir teknik faul verilirse.
- Bir hava atışı durumu oluştuğunda (top çember ile arkalık arasına sıkıştığı zaman değil).
- Çift faul olursa.

- Her iki takıma verilen eşit cezaların iptali gerçekleşirse.

Daha önce topu kontrol eden aynı takıma ön sahadan topu oyuna sokma hakkı verildiğinde ve bir faul veya ihlal sonucunda şut saatinde 14 veya daha fazla saniye gösteriyorsa, kalan süre görünür olacak şekilde durdurulur, ancak başa alınmaz.

50.3 Şu durumlarda süre görünür olmadan durdurulacak ve sonrasında 24 saniyeye ayarlanacaktır.

- Top kurallara uygun olarak sepete girdiğinde.
- Top, rakip potanın çemberine temas eder ve top çembere temas etmeden önce topa sahip olmayan takım tarafından kontrol edilirse.
- Takıma geri sahadan aşağıdaki durumlarda topu oyuna sokma hakkı verilirse:
  - Bir faul veya ihlalin sonucu olarak (saha dışına çıkan top için değil).
  - Daha önce topu kontrol etmeyen takım için bir hava atışı durumunun sonucu olarak.
  - Topu kontrol eden takımla ilgili olmayan bir hareketten dolayı oyun durdurulduğunda.
  - Rakipler dezavantajlı duruma düşmedikçe, iki takımla ilgili olmayan bir hareket nedeniyle oyun durdurulduğunda.
- Takıma serbest atış ya da atışlar hakkı verildiğinde.

50.4 Şu durumlarda süre 14 saniye görünür şekilde durdurulacak ve sonrasında 14 saniyeye ayarlanacaktır.

- Daha önce topu kontrol eden aynı takıma ön sahadan topu oyuna sokma hakkı verilirse ve şut saatinde 13 saniye veya daha az gösteriyorsa:
  - Bir faul veya ihlalin sonucu olarak (saha dışına çıkan top için değil).
  - Topu kontrol eden takımla ilgili olmayan bir hareketten dolayı oyun durdurulduğunda.
  - Rakipler dezavantajlı duruma düşmedikçe, iki takımla bağlantılı olmayan bir hareket nedeniyle oyun durdurulduğunda.
- Daha önce topu kontrol etmeyen takıma, aşağıdakilerin bir sonucu olarak ön sahadan topu oyuna sokma hakkı verilirse:
  - Kişisel faul veya ihlal (saha dışına çıkan top dahil).
  - Hava atışı durumu.
- Bir takıma, sportmenlik dışı veya diskalifiye edici bir faul sonucunda, ön sahasındaki topu oyuna sokma çizgisinden topu oyuna sokma hakkı verildiğinde
- Sahadan yapılan başarısız bir şut, başarısız bir son serbest atış ya da bir pas girişimi sırasında top çembere temas ettikten sonra (top çember ile arkalık arasına sıkıştığı durum dahil), top çembere temas etmeden önce topu kontrol eden takımın, topun kontrolünü yeniden kazanan aynı takım olması durumunda.
- Oyun saati, dördüncü çeyrekte ya da uzatmada oyun saati 2:00 dakika veya daha az gösterirken topu geri sahasından oyuna sokma hakkı olan takım tarafından alınan bir mola sonrasında başantrenör tarafında oyunun, takımının ön sahasındaki topu oyuna sokma çizgisinden topun oyuna sokularak devam etmesine karar verilirse ve oyun saati durdurulduğunda şut saati 14 saniye ya da daha fazla gösteriyorsa.

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

EK BÖLÜM A – HAKEMLERİN İŞARETLERİ

A.1 Bu kurallarda gösterilen el işaretleri, hakemlerin tek geçerli işaretlerdir.

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

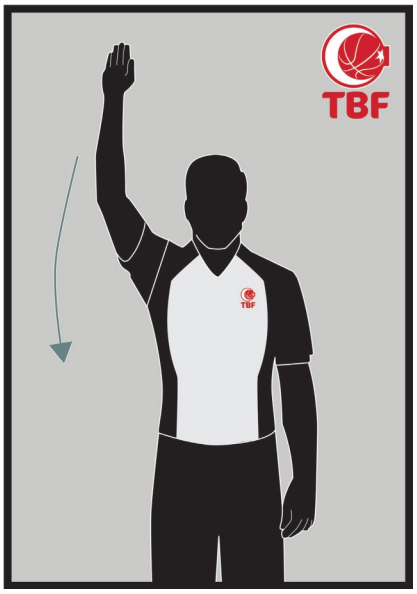
SAATİ DURDURMA

Açık Avuç

FAUL İÇİN SAATİ DURDURMA

Sıkılı bir yumruk

SAATİ BAŞLATMA



Elle kesme

Sayı

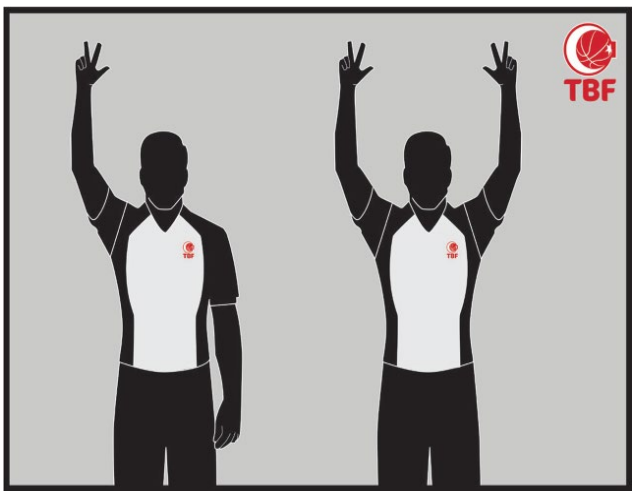
1 SAYI

Bir parmak, bilekten işaretle

2 SAYI

İki parmak, bilekten işaretle

3 SAYI



Üç parmak uzatılmış olarak

Tek Kol : Teşebbüs

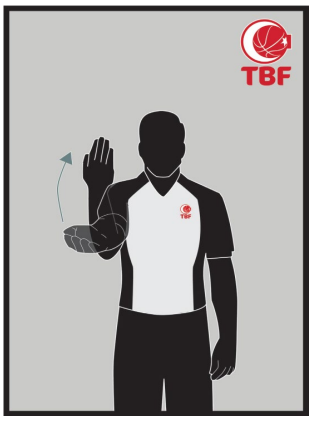
İki kol : Başarılı

Oyuncu değişikliği ve mola

OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ

Önkollar çapraz

OYUNCU ÇAĞIRMA

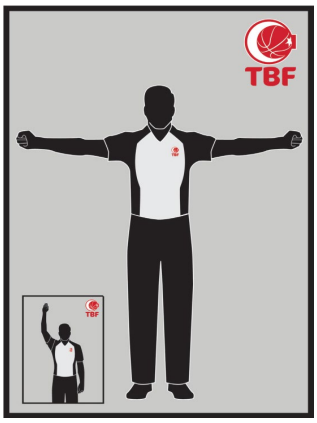


Açık avuç içinizi vücudunuza doğru sallayınız

MOLA

İşaret parmağıyla"T" şeklinde avuç içini göster

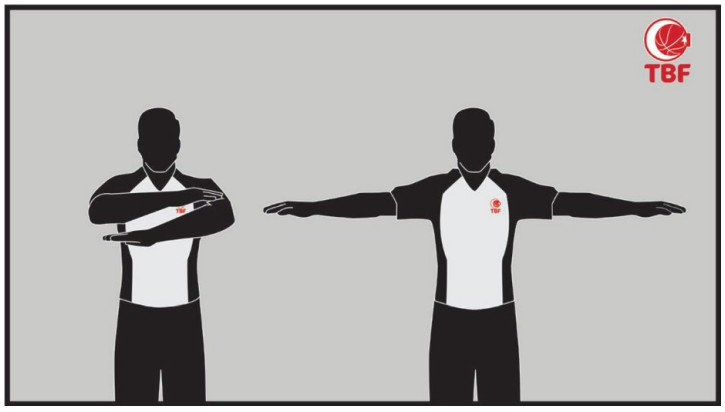
MEDYA MOLASI



Sıkılı yumruklarla açılmış kollar

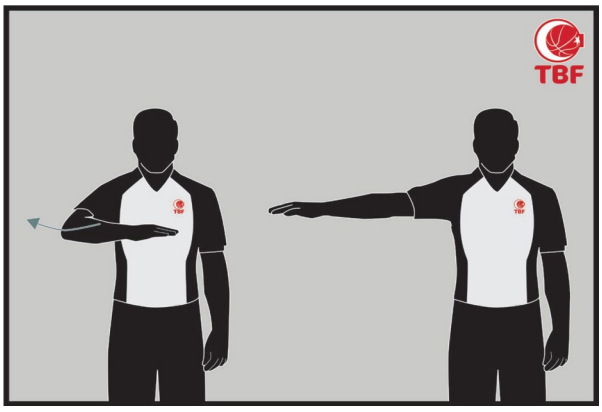
Bilgilendirme

SAYI İPTALİ / OYUN İPTALİ



Kollarla göğüsten bir kez çapraz makas hareketi

GÖZLE GÖRÜNÜR SAYMA



Avuç içini hareket ettirirken sayma

İLETİŞİM

Başparmak yukarı

ŞUT SAATİNİ BAŞA ALMA

İşaret parmağınızı uzatarak elinizi döndürün

OYUN YÖNÜ VE/VEYA SAHA DIŞI TOP

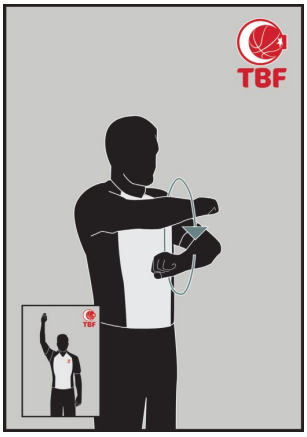
Kol,kenar çizgilere paralel olacak şekilde oyun yönünü göster

TUTULMUŞ TOP/ HAVA ATIŞI DURUMU

Başparmaklar yukarı ardından, pozisyon sırası okuna göre oyun yönünü göster

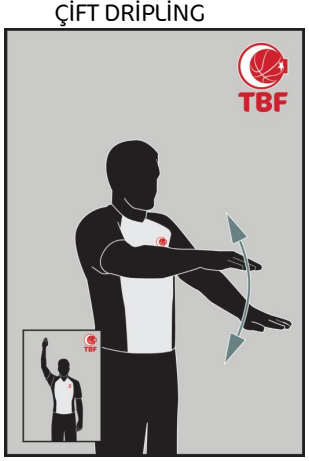
İhlaller

YÜRÜME



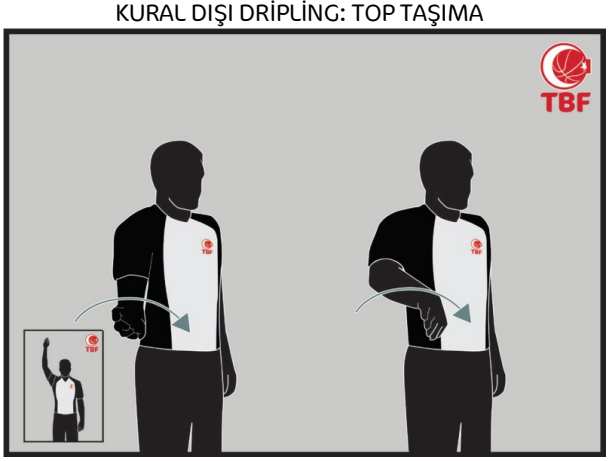
Yumrukları döndürün

KURAL DIŞI DRİPLİNG:
ÇİFT DRİPLİNG



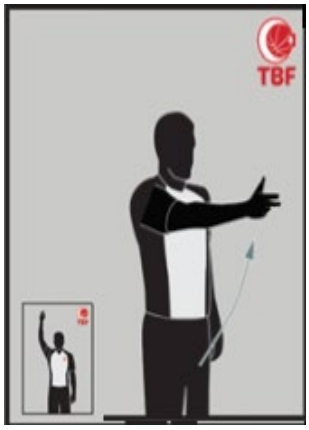
Avuç içiyle hareket

KURAL DIŞI DRİPLİNG: TOP TAŞIMA



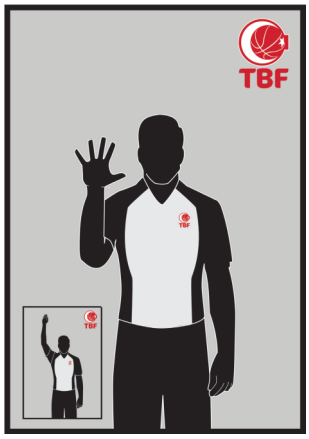
Avuç içiyle yarım döndürme hareketi

3 SANİYE



Kolunuzu indirin
3 parmağı göster

5 SANİYE

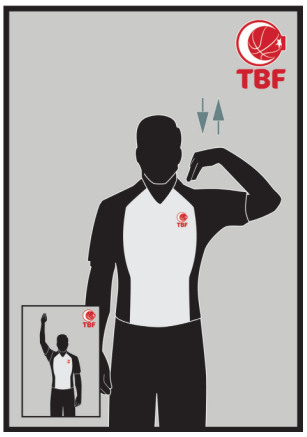


5 parmağı göster

8 SANİYE

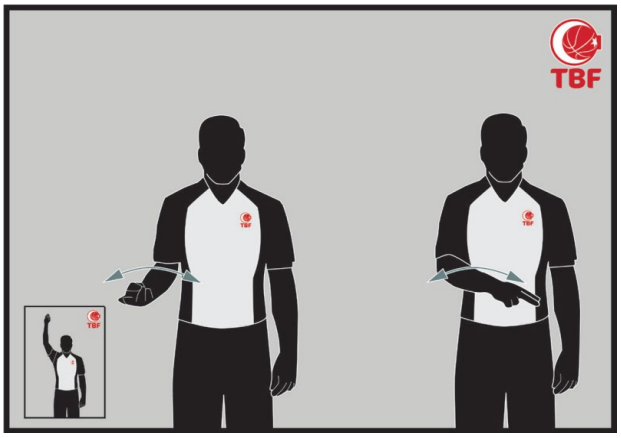
8 parmağı göster

24 SANİYE



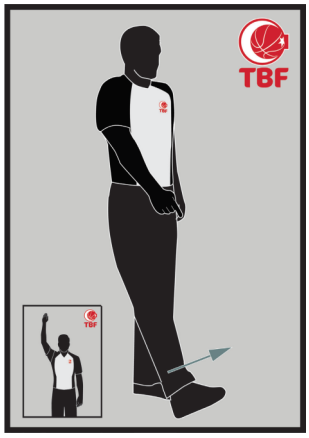
Parmaklar omuza dokunur

GERİ SAHAYA DÖNEN TOP



Vücudun önünde kolunuzu sallayın

KASITLI OLARAK TOPA VURMAK
YA DA TOPU DURDURMAK



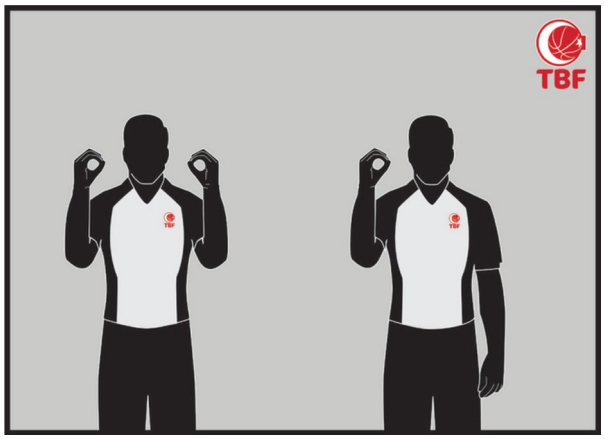
Ayağı göster

TOPA VE AKSAMA
MÜDAHALE

Bir elinizle daire yapıp
diğer elinizin işaret parmağını
üzerinden döndürün

Oyuncuların numaraları

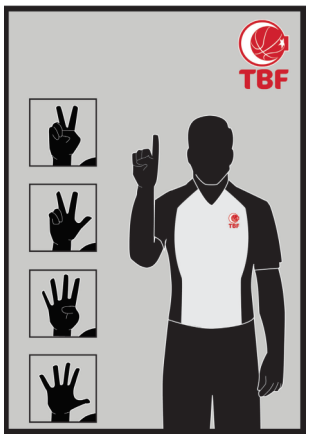
00 ve 0



Her iki el 0 gösterir

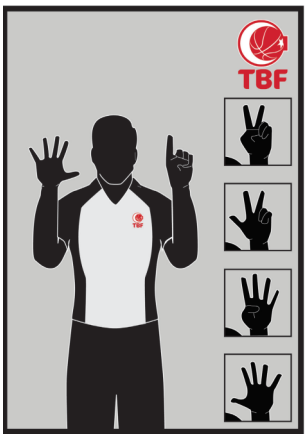
Sağ el 0 gösterir

1 – 5



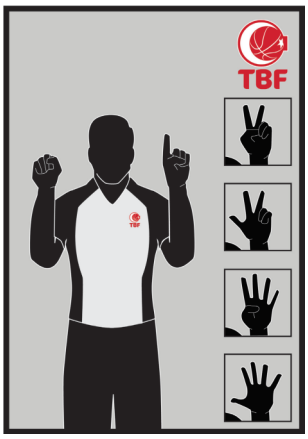
Sağ el 1'den 5'e kadar sayıları gösterir

6 – 10



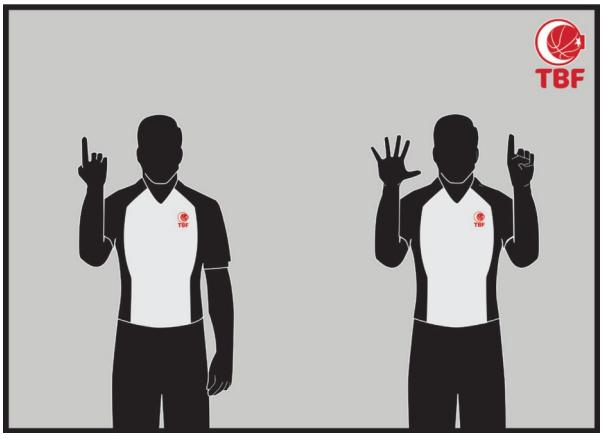
Sağ el 5 gösterir, sol el 1'den 5'e kadar sayıları gösterir

11 – 15



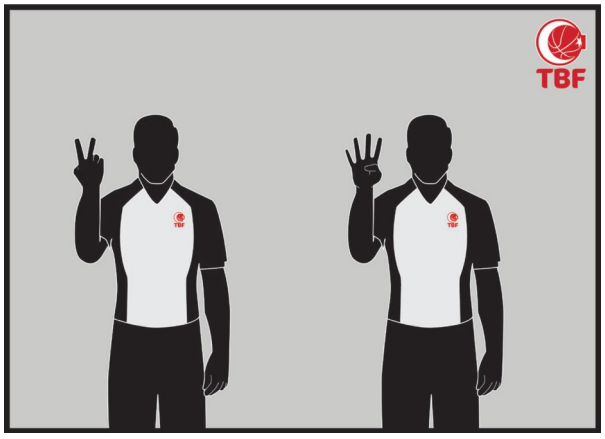
Sağ el sıkılı yumruğu, sol el 1'den 5'e kadar sayıları gösterir

16



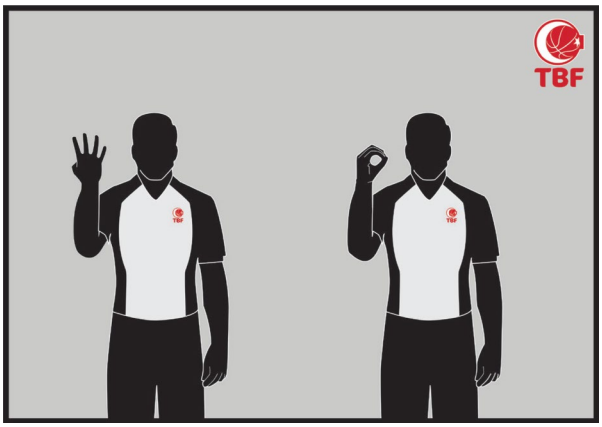
Önce ters el onlar basamağı için 1 sayısını gösterir, ardından açık eller birler basamağı için 6 sayısını gösterir

24



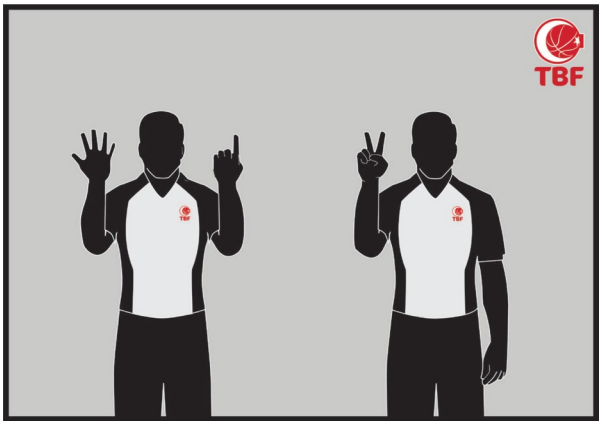
Önce ters el onlar basamağı için 2 sayısını gösterir, ardından açık eller birler basamağı için 4 sayısını gösterir

40



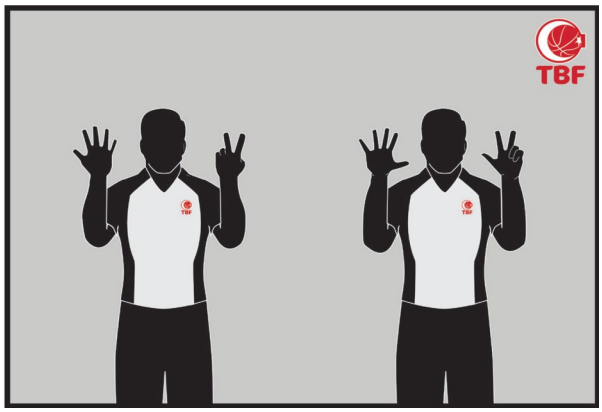
Önce ters el onlar basamağı için 4 sayısını gösterir, ardından açık eller birler basamağı için 0 sayısını gösterir

62



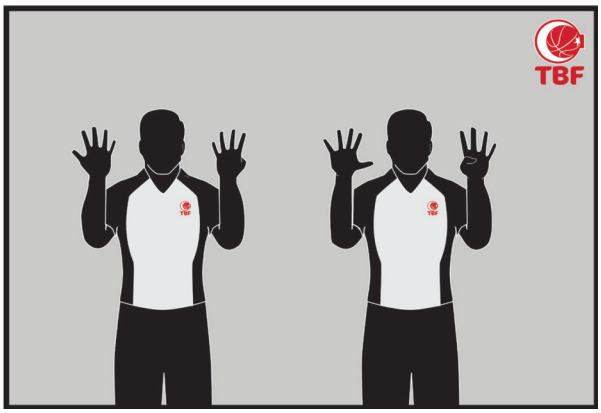
Önce ters el onlar basamağı için 6 sayısını gösterir, ardından açık eller birler basamağı için 2 sayısını gösterir

78



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

99



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

Faul çeşitleri

TUTMA

Bileğinizi aşağıya doğru tutun

BLOK/ENGELLEME (SAVUNMA)
KURAL DIŞI PERDELEME (HÜCUM)

Her iki el kalçalarda

TOP OLMADAN
İTME YA DA ŞARJ

İtme benzetmesi

ELLE KONTROL

Avuç içini bilekten tutup ileri doğru hareket ettirin

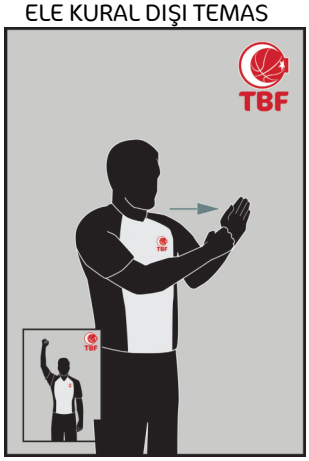
ELLERİN KURAL DIŞI KULLANIMI

Bileğe vurma

TOPLA BİRLİKTE ŞARJ

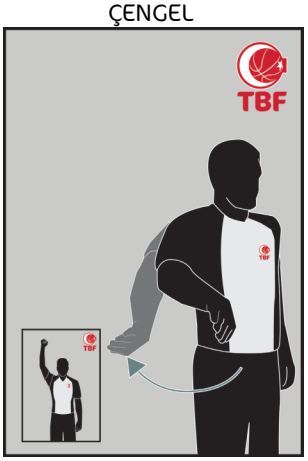
Sıkılı yumrukla
açık avuç içine vurma

ELE KURAL DIŞI TEMAS



Avuç içini düz yaparak
diğer kolun ön kısmına
doğru vurma

ÇENGEL



Kolun alt kısmını geriye
doğru hareket ettirin

SİLİNDİR

Her iki kolu açık avuç içi ile
dikey olarak aşağı ve yukarı
hareket ettirin

DİRSEĞİN AŞIRI SALLANMASI

Dirseği geriye
doğru sallayın

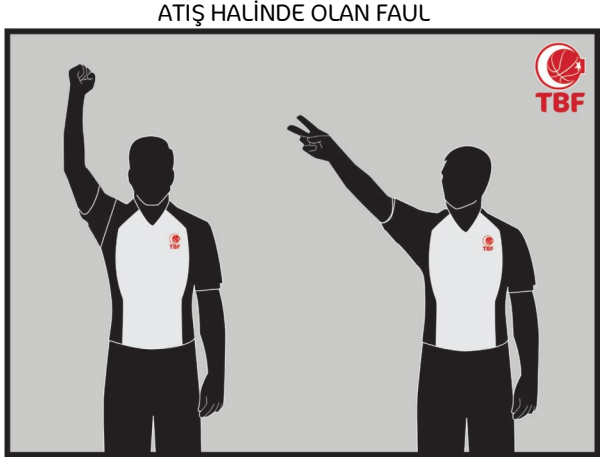
BAŞA VURMA

Kafaya doğru teması
gösteriniz

TOPU KONTROL EDEN TAKIMIN FAULÜ

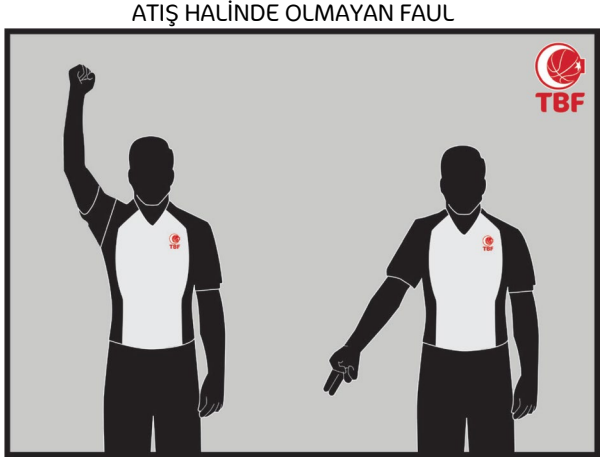
Sıkılı yumruğu hücum takımının
sepetine doğru gösteriniz

ATIŞ HALİNDE OLAN FAUL



Yumruk sıkılmış bir kol,
ardından serbest atışların sayısı gösterilir

ATIŞ HALİNDE OLMAYAN FAUL



Yumruk sıkılmış bir kol,
ardından zemin işaret edilir

Özel faulller

ÇİFT FAUL

İki elin sıkılı yumruklarını sallama

TEKNİK FAUL

"T" şeklinde avuç içini göster

SPORTMENLİK DIŞI FAUL

Bileğinizi yukarı doğru tutun

DİSKALİFİYE EDİCİ FAUL

İki elin yumrukları sıkılı

FAUL ALDATMASI

Kolun alt kısmını iki kere kaldırın

TOPUN OYUNA SOKULMASI SIRASINDA KURAL DIŞI SINIR ÇİZGİSİ GEÇİŞİ

Sınır çizgisine paralel olarak kolunuzu sallayın
(dördüncü çeyreğin ve uzatmanın son 2 dakikasında)

Anlık Tekrar Sistemi

ANLIK TEKRAR SİSTEMİ İNCELEMESİ

Yatay olarak uzatılmış işaret parmağı ile elinizi döndürün

BAŞANTRENÖRLERİN İTİRAZ HAKKI (CHALLENGE)

Havada bir dikdörtgen çizin

Faul Cezasının Yönetimini Masaya Bildirme

SERBEST ATIŞ YA DA ATIŞLAR OLMAYAN FAUL SONRASI

Kol, kenar çizgilere paralel olacak şekilde oyun yönünü göster

TOPU KONTROL EDEN TAKIMIN FAULÜNDEN SONRA

Kol, kenar çizgilere paralel olacak şekilde sıkılı yumrukla oyun yönünü göster

1 SERBEST ATIŞ

1 parmağınızı kaldırın

2 SERBEST ATIŞ

2 parmağınızı kaldırın

3 SERBEST ATIŞ

3 parmağınızı kaldırın

Serbest Atışların Yönetimi - Aktif Hakem (Ön)

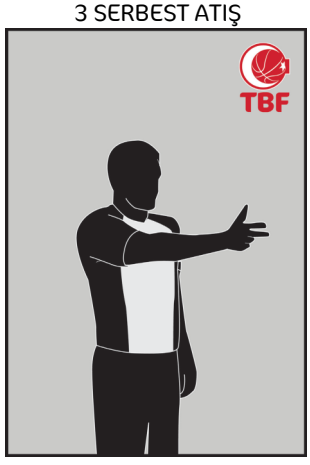
1 SERBEST ATIŞ

1 parmak yatay

2 SERBEST ATIŞ

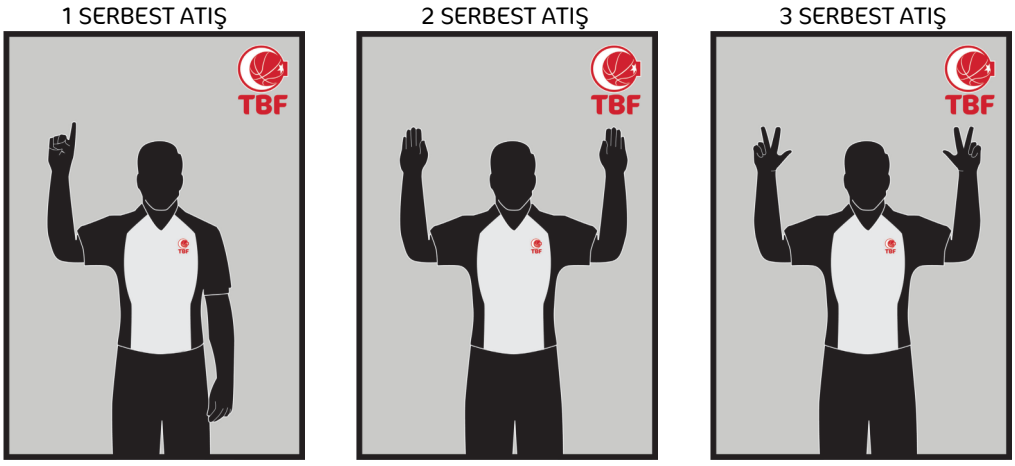
2 parmak yatay

3 SERBEST ATIŞ



3 parmak yatay

Serbest Atışların Yönetimi - Pasif Hakem (2 hakemli yönetimde “Arka”-3 hakemli yönetimde “Merkez”)



Diyagram 8 Hakemlerin işaretleri

EK BÖLÜM B – MAÇ KAĞIDI

Maç Kağıdı

TÜRKİYE BASKETBOL FEDERASYONU

A Takımı: _____ B Takımı: _____

Türü :.....
Maç Numarası :..... Tarih :.....
Başlama Saati :..... Bitiş Saati :.....
Salon :..... İl :.....

Başhakem :..... İmza :.....
1.Yrd. Hakem :..... İmza :.....
2.Yrd. Hakem :..... İmza :.....

A Takımı : _____

Molalar — Takım Faulleri

1. Devre
2. Devre
Uzatmalar

Çeyrek ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
Çeyrek ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
Başantrenör Challenge

Lisans No.	Oyuncular	No	Giren Oyuncu	Faulle 1	2	3	4	5
Başantrenör								
1. Yrd. Antrenör								

B Takımı : _____

Molalar — Takım Faulleri

1. Devre
2. Devre
Uzatmalar

Çeyrek ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
Çeyrek ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
Başantrenör Challenge

Lisans No.	Oyuncular	No	Giren Oyuncu	Faulle 1	2	3	4	5
Başantrenör								
1. Yrd. Antrenör								

Sayı Görevlisi :
Yrd. Sayı Görevlisi :
Süre Görevlisi :
Şut Saati Görevlisi :
Temsilci :
İstatistikçi :
İstatistikçi :
İtiraz durumunda kaptanın imzası :

SAYILAR

A	B	A	B	A	B	A	B
1 1		41 41		81 81		121 121	
2 2		42 42		82 82		122 122	
3 3		43 43		83 83		123 123	
4 4		44 44		84 84		124 124	
5 5		45 45		85 85		125 125	
6 6		46 46		86 86		126 126	
7 7		47 47		87 87		127 127	
8 8		48 48		88 88		128 128	
9 9		49 49		89 89		129 129	
10 10		50 50		90 90		130 130	
11 11		51 51		91 91		131 131	
12 12		52 52		92 92		132 132	
13 13		53 53		93 93		133 133	
14 14		54 54		94 94		134 134	
15 15		55 55		95 95		135 135	
16 16		56 56		96 96		136 136	
17 17		57 57		97 97		137 137	
18 18		58 58		98 98		138 138	
19 19		59 59		99 99		139 139	
20 20		60 60		100 100		140 140	
21 21		61 61		101 101		141 141	
22 22		62 62		102 102		142 142	
23 23		63 63		103 103		143 143	
24 24		64 64		104 104		144 144	
25 25		65 65		105 105		145 145	
26 26		66 66		106 106		146 146	
27 27		67 67		107 107		147 147	
28 28		68 68		108 108		148 148	
29 29		69 69		109 109		149 149	
30 30		70 70		110 110		150 150	
31 31		71 71		111 111		151 151	
32 32		72 72		112 112		152 152	
33 33		73 73		113 113		153 153	
34 34		74 74		114 114		154 154	
35 35		75 75		115 115		155 155	
36 36		76 76		116 116		156 156	
37 37		77 77		117 117		157 157	
38 38		78 78		118 118		158 158	
39 39		79 79		119 119		159 159	
40 40		80 80		120 120		160 160	

Sayılar
Çeyrek ① A Takımı ..... B Takımı .....
Çeyrek ② A Takımı ..... B Takımı .....
Çeyrek ③ A Takımı ..... B Takımı .....
Çeyrek ④ A Takımı ..... B Takımı .....
Uzatmalar A Takımı ..... B Takımı .....

Sonuç : A Takımı ..... B Takımı .....

Kazanan Takım : .....

Diyagram 9 Maç kağıdı

B.1 Diyagram 9'da gösterilen maç kağıdı FIBA Teknik Komisyonu tarafından onaylıdır.

B.2 Her biri farklı renkli kağıttan olmak üzere 1 asıl ve 3 nüshadan oluşur. Beyaz kağıt üzerindeki asıl nüsha, FIBA içindir. Mavi kağıt üzerindeki ilk nüsha yarışmanın organizasyon birimi için, pembe kağıt üzerindeki ikinci nüsha kazanan takım için ve sarı kağıtta olan son nüsha kaybeden takım içindir.

Not: 1. Sayı görevlisi, birinci ve üçüncü çeyrek için KIRMIZI ile ikinci ve dördüncü çeyrek için MAVİ veya SİYAH olmak üzere 2 farklı renkli kalem kullanacaktır. Tüm uzatmalar için, tüm kayıtlar MAVİ veya SİYAH yapılacaktır (ikinci ve dördüncü çeyreklerle aynı renk).

2. Maç kağıdı elektronik olarak hazırlanıp doldurulabilir.

B.3 Oyunun belirlenmiş başlama saatinden en az 40 dakika önce sayı görevlisi, maç kağıdını aşağıdaki şekilde hazırlayacaktır.

B.3.1 Maç kağıdının üst kısmındaki boşluğa 2 takımın isimlerini yazacaktır. 'A' takımı her zaman ev sahibi takım ya da tarafsız sahada olan turnuvalar veya maçlar için programda adı ilk belirtilen takım olacaktır. Diğer takım 'B' takımı olacaktır.

B.3.2 Daha sonra şunları yazacaktır:

- Yarışmanın adı.
- Maçın numarası.
- Maçın tarihi, saati ve yeri.
- Başhakem ve yardımcı hakemlerin isimleri ve ülkeleri (IOC kodu)

Maç Kağıdı

TÜRKİYE BASKETBOL FEDERASYONU

A Takımı: KEMERSPOR B Takımı: GÜVENSPOR

Türü : BASKETBOL SÜPER LİGİ
Maç Numarası : 1EA1234 Tarih : 16.10.2020
Başlama Saati : 18:00 Bitiş Saati : 19:45
Salon : SİNAN ERDEM SS İl : İSTANBUL

Başhakem : CEYHAN, R. İmza :
1.Yrd. Hakem : SEYHAN, E. İmza :
2.Yrd. Hakem : FIRAT, M. İmza :

Diyagram 10 Maç kağıdının üst bölümü

B.3.3 Maç kağıdının üst bölümünde 'A' takımı, alt bölümünde 'B' takımı yer alacaktır.

B.3.3.1 Sayı görevlisi ilk sütuna her bir oyuncunun, başantrenörün ve birinci yardımcı antrenörün lisans numarasını yazacaktır (son 3 hanesini). Turnuvalarda oyuncuların lisanslarının numaraları sadece takımının oynayacağı ilk maçta yazılacaktır.

B.3.3.2 Sayı görevlisi ikinci sütuna, başantrenör ya da takım temsilcisi tarafından sağlanan takım üyelerinin listesini kullanarak, tümü BÜYÜK HARFLERLE olacak şekilde, her bir oyuncunun soy ismini ve adının baş harfini forma numaralarına göre yazacaktır. Takım kaptanı isminden hemen sonra (CAP) yazılarak belirtilecektir.

B.3.3.3 Bir takımda 12'den az oyuncu varsa sayı görevlisi, en son yazılan oyuncunun altındaki satırda oyuncunun lisans numarası, adı, numarası, giren oyuncu bölümünün bulunduğu boşluklar boyunca bir çizgi çekecektir. Eğer 11'den daha az oyuncu varsa, yatay çizgi oyuncu faulleri bölümüne ulaşana kadar yatay olarak çizilecek ve çapraz olarak aşağıya doğru devam edecektir.

Lisans No.	Oyuncular	No	Giren Oyuncu	Fauller 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						
024	MANOS, K.	55						
Başantrenör	788	KARA, B.						
1. Yrd. Antrenör	555	AKIN, D.						

Diyagram 11 Maç kağıdında takımlar (maçtan önce)

B.3.4 Her takıma ait bölümün altına sayı görevlisi, o takımın başantrenör ve birinci yardımcı antrenörün soy isimlerini ve isimlerinin baş harflerini yazacaktır (BÜYÜK HARFLERLE).

B.3.5 Sayı görevlisi maç kağıdının alt bölümüne kendisinin, yardımcı sayı görevlisinin, süre görevlisinin ve şut saati görevlisinin adlarını yazacaktır (BÜYÜK HARFLERLE).

B.4 Oyunun belirlenmiş başlama saatinden en az 10 dakika önce her bir başantrenör:

B.4.1 Takım üyelerinin isimlerini ve karşılarındaki numaralarını onaylayacaktır.

B.4.2 Başantrenör ve birinci yardımcı antrenörün isimlerini onaylayacaktır. Başantrenör ve birinci yardımcı antrenör yoksa kaptan, oyuncu-antrenör olarak hareket edecek ve isminden hemen sonra (CAP) yazılarak belirtilecektir.

Başantrenör	*012*	*KING, H. (CAP)*			
1.Yrd.Antrenör					

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

B.4.4 Maç kağıdını imzalayacaktır.

Yukarıdaki bilgileri ilk olarak 'A' takımı başantrenörü verecektir.

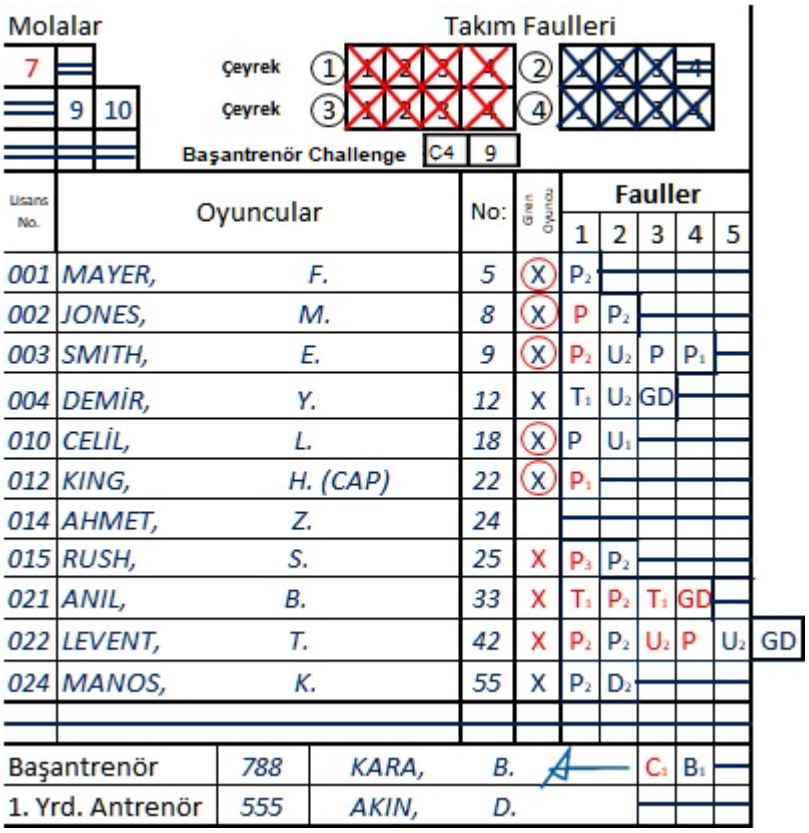
B.5 Oyunun başında sayı görevlisi, her takımın oyuna başlayacak 5 oyuncusunun "Giren oyuncu" sütunundaki 'x' işaretini daire içine alacaktır.

B.6 Oyun sırasında yedek oyuncu, oyuna ilk kez oyuncu olarak girdiğinde sayı görevlisi küçük bir 'x' işareti çizecektir (daire içine almadan).

B.7 Molalar

B.7.1 Verilen molalar maç kağıdında takımın adının altında bulunan, ilk yarı için 1.Devren'in yanındaki, ikinci yarı için 2.Devre'nin yanındaki ve 3 uzatmaya kadar Uzatmalar bölümündeki kutulara çeyrek veya uzatma dakikası girilerek işlenecektir.

B.7.2 Her devre ve uzatmanın sonunda kullanılmayan kutular, 2 yatay paralel çizgi ile işaretlenecektir. Dördüncü çeyrekte oyun saati 2:00 dakikayı göstermeden takım ilk molasını kullanmamışsa sayı görevlisi, takımın ikinci devre için olan ilk mola kutusuna 2 yatay çizgi çizecektir.



Diyagram 12 Maç kağıdında takımlar (maçtan sonra)

B.8 Faulller

B.8.1 Oyuncu faulleri, kişisel, teknik, sportmenlik dışı ya da diskalifiye edici olabilir ve oyuncuya kaydedilecektir.

B.8.2 Başantrenör, birinci yardımcı antrenör, yedek oyuncular, oyun dışı oyuncular ve delegasyon üyeleri tarafından yapılan faulller teknik veya diskalifiye edici olabilir ve başantrenöre kaydedilecektir. Buna ek olarak, Bir kavga durumunda maç kağıdına ismi yazılı kişiler tarafından yapılan diskalifiye edici faulller kendilerine yazılacaktır.

B.8.3 Tüm faulller aşağıdaki şekilde kaydedilecektir:

B.8.3.1 Bir kişisel faul 'P' olarak yazılacaktır.

B.8.3.2 Bir oyuncuya verilen teknik faul 'T' olarak yazılacaktır. İkinci bir teknik faul de 'T' olarak gösterilecek ve sonrasındaki boşluğa, oyundan diskalifiyeyi belirtmek için 'GD' yazılacaktır.

B.8.3.3 Sportmenlik dışı kişisel davranışı nedeniyle başantrenöre verilen teknik faul 'C' ile gösterilecektir. Benzer bir şekilde verilen ikinci teknik faul de "C" ile belirtilecek ve sonrasındaki boşluğa 'GD' yazılacaktır.

B.8.3.4 Başka herhangi bir nedenden dolayı başantrenöre verilen teknik faul 'B' ile yazılacaktır. Üçüncü bir teknik faul (bunlardan biri "C" olabilir) "B" veya "C" ile girilecek ve sonrasındaki boşluğa 'GD' yazılacaktır.

B.8.3.5 Bir oyuncuya verilen bir sportmenlik dışı faul 'U' olarak yazılacaktır. İkinci bir sportmenlik dışı faul de 'U' ile belirtilecek ve sonrasındaki boşluğa 'GD' yazılacaktır.

B.8.3.6 Daha önce bir sportmenlik dışı faul yapan bir oyuncuya verilen bir teknik faul ya da daha önce teknik faul alan bir oyuncuya verilen sportmenlik dışı faul de "U" veya "T" ile belirtilecek ve sonrasındaki boşluğa 'GD' yazılacaktır.

B.8.3.7 Diskalifiye edici bir faul 'D' olarak yazılacaktır.

B.8.3.8 Serbest atış ya da atışları içeren herhangi bir faule karşılık gelen serbest atış sayısı (1, 2 veya 3), 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' ya da 'D' nin yanına eklenerek yazılacaktır.

B.8.3.9 Her iki takımın eşit cezalar içeren tüm faulleri Madde 42'ye göre iptal edilecek ve 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' ya da 'D' nin yanına küçük bir 'c' eklenerek belirtilecektir.

B.8.3.10 Bir kavga durumunda takım sıra bölgesini terk etme de dahil olmak üzere, birinci yardımcı antrenöre, yedek oyuncuya, oyun dışı oyuncuya veya bir delegasyon üyesine verilen diskalifiye edici faul, başantrenöre 'B2' ile belirtilen bir teknik faul olarak olarak yazılacaktır.

B.8.3.11 Bir kavga durumunda diskalifiye edilen başantrenörün, birinci yardımcı antrenörün, yedek oyuncunun ya da oyun dışı oyuncunun kalan tüm boşluklarına "D2" veya "D" harfinden sonra bir "F" girilecektir.

B.8.3.12 Başantrenör, birinci yardımcı antrenör, yedek oyuncu, oyun dışı oyuncu ya da delegasyon üyesine verilen diskalifiye edici faul örnekleri:

Bir başantrenöre verilen diskalifiye edici faul aşağıdaki şekilde kaydedilecektir:

Başantrenör	*788*	*KARA, B.*	D_2		
1.Yrd.Antrenör	*555*	*AKIN, D.*			

Birinci yardımcı antrenöre verilen diskalifiye edici faul aşağıdaki şekilde kaydedilecektir:

Başantrenör	*788*	*KARA, B.*	B_2		
1.Yrd.Antrenör	*555*	*AKIN, D.*	*D*		

Bir yedek oyuncuya verilen diskalifiye edici faul aşağıdaki şekilde kaydedilecektir:

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

ve

Başantrenör	*788*	*KARA, B.*	B_2		
1.Yrd.Antrenör	*555*	*AKIN, D.*			

Beşinci faulünü aldıktan sonra oyun dışı kalmış bir oyuncunun diskalifiye edici faulü aşağıdaki şekilde kaydedilecektir:

015	*RUSH, S.*	*25*	*X*	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	*D*

ve

Başantrenör	*788*	*KARA, B.*	B_2		
1.Yrd.Antrenör	*555*	*AKIN, D.*			

Bir delegasyon üyesine verilen diskalifiye edici faul aşağıdaki şekilde kaydedilecektir:

Başantrenör	*788*	*KARA, B.*	B_2		
1.Yrd.Antrenör	*555*	*AKIN, D.*			

B.8.3.13 Birinci yardımcı antrenör, yedek oyuncu, oyun dışı oyuncu ya da delegasyon üyesine, kavga durumunda takım sıra bölgesini terk ettiklerinden dolayı başantrenöre verilen diskalifiye edici faul örnekleri:

Takım sırası bölgesini terk ettiği için diskalifiye edilen kişilerin sayısına bakılmaksızın, başantrenöre tek bir teknik faul 'B2' ya da 'D2' olarak verilecektir.

Başantrenör ve birinci yardımcı antrenöre verilen diskalifiye edici faul, aşağıdaki şekilde kaydedilecektir:

Sadece başantrenör diskalifiye edilirse:

Başantrenör	*788*	*KARA, B.*	D_2	*F*	*F*
1.Yrd.Antrenör	*555*	*AKIN, D.*			

Sadece birinci yardımcı antrenör diskalifiye edilirse:

Başantrenör	*788*	*KARA, B.*	B_2		
1.Yrd.Antrenör	*555*	*AKIN, D.*	*D*	*F*	*F*

Hem başantrenör hem de birinci yardımcı antrenör diskalifiye edilirse:

Başantrenör	*788*	*KARA, B.*	D_2	*F*	*F*
1.Yrd.Antrenör	*555*	*AKIN, D.*	*D*	*F*	*F*

Bir yedek oyuncuya verilen diskalifiye edici faul aşağıdaki şekilde kaydedilecektir:

Eğer yedek oyuncunun 4'ten az faulü varsa, bir 'D' girilecek ve sonrasında kalan tüm faul alanlarına birer 'F' yazılacaktır.

003	*SMITH, E.*	*9*	X	P_2	P_2	*D*	*F*	*F*

ve

Başantrenör	*788*	*KARA, B.*	B_2		
1.Yrd.Antrenör	*555*	*AKIN, D.*			

Eğer yedek oyuncunun beşinci faulüyse, o zaman bir 'D' yazılacak ve ardından son faul boşluğunun devamındaki kutuya bir 'F' kaydedilecektir:

002	*JONES, M.*	*8*	X	T_1	P_3	P_1	P_2	*D*	*F*

ve

Başantrenör	*788*	*KARA, B.*	B_2		
1.Yrd.Antrenör	*555*	*AKIN, D.*			

Oyun dışı olan bir oyuncuya verilen bir diskalifiye edici faul aşağıdaki şekilde kaydedilecektir:

Oyun dışı kalmış bir oyuncunun yazılacak faul boşluğu kalmadıysa, her ikisi de son faulün arkasındaki sütuna olacak şekilde bir 'D' ve ardından bir 'F' olarak kaydedilecektir.

015	RUSH, S.	25	X	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	DF

ve

Başantrenör	788	KARA, B.	B_2		
1.Yrd.Antrenör	555	AKIN, D.			

Bir delegasyon üyesine verilen bir diskalifiye edici faul, başantrenöre yazılacak ve aşağıdaki şekilde kaydedilecektir:

Başantrenör	788	KARA, B.	B_2	(B)	
1.Yrd.Antrenör	555	AKIN, D.			

Her bir delegasyon üyesinin diskalifiye edilmesi, (B) olarak kaydedilecek ve başantrenöre yazılacaktır ancak, oyundan diskalifiye edilmesi için gerekli üç teknik faule sayılmayacaktır.

B.8.3.14 Başantrenör, birinci yardımcı antrenör, yedek oyuncu, oyun dışı oyuncu ya da delegasyon üyesinin kavgaya aktif olarak katılmalarından dolayı verilen diskalifiye edici faul örnekleri:
Takım sırası bölgesini terk ettiği için diskalifiye edilen kişilerin sayısına bakılmaksızın, başantrenöre tek bir teknik faul 'B2' ya da 'D2' olarak verilecektir.

Eğer başantrenör kavgaya aktif olarak katılırsa, sadece bir "D_2" faulü ile cezalandırılacaktır.

Başantrenör ve birinci yardımcı antrenöre verilen diskalifiye edici faul aşağıdaki şekilde kaydedilecektir:

Sadece başantrenör diskalifiye edilirse:

Başantrenör	788	KARA, B.	D_2	F	F
1.Yrd.Antrenör	555	AKIN, D.			

Sadece birinci yardımcı antrenör diskalifiye edilirse:

Başantrenör	788	KARA, B.	B_2		
1.Yrd.Antrenör	555	AKIN, D.	D_2	F	F

Hem başantrenör hem de birinci yardımcı antrenör diskalifiye edilirse:

Başantrenör	788	KARA, B.	D_2	F	F
1.Yrd.Antrenör	555	AKIN, D.	D_2	F	F

Bir yedek oyuncuya verilen diskalifiye edici faul aşağıdaki şekilde kaydedilecektir:
Eğer yedek oyuncunun 4'ten az faulü varsa, bir 'D_2' girilecek ve sonrasında kalan tüm faul alanlarına birer 'F' yazılacaktır.

001	MAYER, F.	5	(X)	P_2	P_2	D_2	F	F

ve

Başantrenör	788	KARA, B.	B_2		
1.Yrd.Antrenör	555	AKIN, D.			

Eğer yedek oyuncunun beşinci faulüyse, o zaman bir 'D_2' yazılacak ve ardından son faul boşluğunun devamındaki kutuya bir 'F' kaydedilecektir:

002	JONES, M.	8	X	T_1	P_3	P_1	P_2	D_2	F

ve

Başantrenör	788	KARA, B.	B_2		
1.Yrd.Antrenör	555	AKIN, D.			

Oyun dışı olan bir oyuncuya verilen bir diskalifiye edici faul aşağıdaki şekilde kaydedilecektir: Oyun dışı kalmış bir oyuncunun yazılacak faul boşluğu kalmadıysa, son faulün arkasındaki sütuna her ikisi de bir 'D_2' ve ardından bir 'F' olarak yazılacaktır:

015	RUSH, S.	25	X	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D_2F

ve

Başantrenör	788	KARA, B.	B_2		
1.Yrd.Antrenör	555	AKIN, D.			

Bir delegasyon üyesine verilen bir diskalifiye edici faul, başantrenöre yazılacak ve aşağıdaki şekilde kaydedilecektir:

Başantrenör	788	KARA, B.	B_2	B_2	
1.Yrd.Antrenör	555	AKIN, D.			

İki delegasyon üyesine birden verilen bir diskalifiye edici faul, başantrenöre yazılacak ve aşağıdaki şekilde girilecektir:

Başantrenör	788	KARA, B.	B_2	B_2	B_2
1.Yrd.Antrenör	555	AKIN, D.			

Her bir delegasyon üyesinin diskalifiye edilmesi, (B2) olarak kaydedilecek ve başantrenöre yazılacaktır ancak oyundan diskalifiye edilmesi için gerekli üç teknik faule sayılmayacaktır.
Not: Madde 39'a göre verilen teknik veya diskalifiye edici faulller takım faulü olarak sayılmayacaktır.

B.8.4 Sayı görevlisi, ikinci çeyreğin sonunda oyuncuların ve antrenörlerin kullanılmış ve kullanılmamış sütunları arasına kalın bir çizgi çizecektir. Oyunun sonunda sayı görevlisi, kalan boşlukları kalın bir yatay çizgi ile kapatacaktır.

B.9 Takım faulleri

B.9.1 Her çeyrek için (Çeyrek1, Çeyrek2, Çeyrek3 ve Çeyrek4) takım faullerini kaydetmek üzere maç kağıdında 4 boşluk bulunmaktadır (takım adının hemen altında ve oyuncuların isimlerinin üzerinde).

B.9.2 Bir oyuncu kişisel, teknik, sportmenlik dışı veya diskalifiye edici faul yaptığında sayı görevlisi, o oyuncunun takımı için belirlenen belirlenen boşluklara sırayla büyük bir 'X' işareti koyarak takım faulünü kaydedecektir.

B.9.3 Her çeyreğin sonunda sayı görevlisi kalan boşlukları paralel 2 yatay çizgi ile kapatacaktır.

B.10 Devam eden skor

B.10.1 Sayı görevlisi her takımın attığı sayıların kronolojik/özet akışını yazacaktır.

B.10.2 Maç kağıdında devam eden sayılar için 4 ana sütun vardır.

B.10.3 Her bir ana sütun kendi içinde 4 sütuna bölünmüştür. Soldaki 2 sütun 'A' takımı ve sağdaki 2 sütun 'B' takımı içindir. Ortadaki sütunlar her bir takımın devam eden sayıları içindir (160 sayı).

Sayı Görevlisi:

- Önce, sahadan yapılmış herhangi geçerli bir sayı için çapraz bir çizgiyle (sağ el için / ya da sol el için \), atılan herhangi bir geçerli serbest atış için içi dolu bir daireyle (●) bir takımın toplam sayısının üzerine toplayarak yeni toplam sayıyı kaydedecektir.
- Ardından, yeni toplam sayıyla aynı taraftaki boş alana (yeni / ya da \ veya ● işaretinin yanına) sayıyı ya da serbest atışı atan oyuncunun numarasını kaydedecektir.

B.11 Devam eden skor: Ek talimatlar

B.11.1 Bir oyuncu tarafından atılan 3 sayılık atış, oyuncunun numarası daire içine alınarak kaydedilecektir.

B.11.2 Bir oyuncunun yanlışlıkla kendi sepetine attığı sayı, rakip takımın sahadaki kaptanı yapmış gibi kaydedilecektir.

B.11.3 Top sepete girmediğinde olan sayılar (Madde 31- Sayıya yönelen top ve müdahale), şut girişiminde bulunan oyuncu yapılmış gibi kaydedilecektir.

B.11.4 Her çeyreğin ya da uzatmaların sonunda sayı görevlisi, her takımın attığı son sayısının etrafına kalın bir daire çizecek (O), ardından bu sayıların ve son sayıları atan her oyuncunun numarasının altına kalın bir yatay çizgi çizecektir.

B.11.5 Her çeyreğin veya uzatmaların başlangıcında sayı görevlisi, çizilen yatay çizgiden itibaren atılan sayıların devam eden kronolojik özetini tutmayı sürdürecektir.

B.11.6 Mümkün olduğunda, sayı görevlisi maç kağıdındaki devam eden sayılarla görsel skorboarddakileri kontrol etmelidir. Bir tutarsızlık 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, skor, faullerin sayısı veya molaların sayısını içeren herhangi bir hatayı kural hükümlerine göre düzeltebilirler. Başhakem düzeltmeleri imzalayacaktır. Kapsamlı düzeltmeler, maç kağıdının arka tarafına 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	●	7
5	●	14	
5	●	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	18	6
6	19	19	
	20	20	9
	21	21	
11	22	22	9
	23	●	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	●	7
5	27	27	
	28	28	6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	32	5
4	33	●	5
4	●	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
10	39	39	12
10	●	●	12

Diyagram 13
Devam eden skor

B.12 Devam eden skor: Toplam özet

B.12.1 Her çeyreğin ve son uzatmanın sonunda sayı görevlisi, o çeyreğin ve tüm uzatmaların skorunu maç kağıdının alt kısmındaki ilgili bölüme yazacaktır.

B.12.2 Oyunun hemen sonunda sayı görevlisi, "Bitiş Saati" sütununa zamanı girecektir.

B.12.3 Oyunun sonunda sayı görevlisi, her takımın attığı son sayısının ve bu son sayıları atan oyuncuların numarasının altına 2 kalın yatay çizgi çekecektir. Ayrıca, her takım için kalan sayılara ait numaraları (devam eden skor) iptal etmek için sütunun altına çapraz bir çizgi çekecektir.

B.12.4 Oyunun sonunda sayı görevlisi, son skoru ve kazanan takımın adını yazacaktır.

B.12.5 Tüm masa görevlileri daha sonra maç kağıdındaki isimlerinin yanını imzalayacaklardır.

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	

Diyagram 14
Toplam Özet

B.12.6 Başhakem, yardımcı hakemler tarafından imzalandıktan sonra maç kağıdını onaylayacak ve imzalayacak son kişi olacaktır. Bu işlem, hakemlerin yönetimini ve oyunla olan ilişkisini sona erdirir.

Not: Kaptan (CAP) itiraz için maç kağıdını imzalarsa ("İtiraz durumunda kaptanın imzası" bölümünü kullanarak), masa görevlileri ve yardımcı hakemler, kendilerine gitmeleri için izin verinceye kadar başhakemin emrinde olacaklardır.

Sayı Görevlisi :	SEZER, F.
Yrd. Sayı Görevlisi :	DURMAZ, S.
Süre Görevlisi :	SAYAR, D.
Şut Saati Görevlisi :	KARA, C.
Temsilci :	CEYLAN, N.
İstatistikçi :	BAYAR, C.
İstatistikçi :	BERRAK, M
İtiraz durumunda kaptanın imzası :	

Sayılar	Çeyrek ①	A Takımı 15	B Takımı 18
	Çeyrek ②	A Takımı 19	B Takımı 10
	Çeyrek ③	A Takımı 26	B Takımı 19
	Çeyrek ④	A Takımı 16	B Takımı 25
	Uzatmalar	A Takımı /	B Takımı /
Sonuç :		A Takımı 76	B Takımı 72
Kazanan Takım :		KEMERSPOR	

Diyagram 15 Maç kağıdının alt kısmı

B.13 Başantrenörlerin İtiraz Hakkı (Challenge)

B.13.1 Anlık Tekrar Sistemi kullanılan maçlarda her takım için 1 kere Başantrenör Tekrar İzleme hakkı bulunmaktadır. Eğer bu hak kullanılırsa maç kağıdında takım adının bulunduğu bölümün altındaki "Başantrenör Challenge" kutularına yazılacaktır. Sayı görevlisi ilk kutuya çeyreği veya uzatmayı (Ç1, Ç2, Ç3, Ç4 veya U) ve ikinci kutuya çeyreğin veya uzatmanın oyun süresinin dakikasını girecektir.

EK BÖLÜM C – İTİRAZ PROSEDÜRÜ

C.1 Bir takım, çıkarları aşağıdakilerden dolayı olumsuz olarak etkilenmişse, itirazda bulunabilir:

a) Hakemler tarafından düzeltilmeyen sayı, süre ve şut saati operasyonları hatası.

b) Hükmen yenilgi, maçın iptali, ertelenmesi, devam etmemesi ya da oynanmaması kararı.

c) Geçerli statüye uygunluk kurallarının ihlali.

C.2 Bir itirazın kabul edilebilir olması için aşağıdaki prosedüre uygun olması gerekir:

a) Bu takımın kaptanı (CAP), oyunun bitiminden en geç 15 dakika sonra, takımının oyunun sonucuna itiraz ettiğini başhakeme bildirecek ve maç kağıdındaki "İtiraz durumunda kaptanın imzası" bölümünü imzalayacaktır.

b) Takım, oyunun bitiminden en geç 1 saat sonra itiraz nedenlerini başhakeme yazılı olarak sunacaktır.

c) Her itiraz için 1.500 İsviçre Frangı (CHF) ücret uygulanır ve itirazın reddedilmesi halinde ödenir.

C.3 Başhakem (veya eğer varsa, komiser) protesto nedenlerini aldıktan sonra, itiraza neden olan olayı FIBA temsilcisine ya da yetkili birime yazılı olarak bildirecektir.

C.4 Yetkili birim, uygun gördüğü herhangi bir yöntemsel taleplerde bulunacak ve itiraz hakkında derhal ve her durumda oyunun bitiminden en geç 24 saat içinde karar verecektir. Yetkili kurum, herhangi bir güvenilir kanıtı kullanacak ve oyunun kısmen veya tamamen yeniden oynanması dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere, her türlü uygun kararı alabilecektir. Yetkili birim, itiraza neden olan hata olmasaydı, yeni sonucun kesinlikle gerçekleşeceğine dair açık ve kesin kanıtlar olmadıkça oyunun sonucunu değiştirmeye karar veremez.

C.5 Yetkili birimin kararı da bir oyun kuralı kararı olarak kabul edilir ve daha fazla incelemeye veya temyize tabi değildir. İstisnai olarak uygunluk kararlarına, geçerli yönetmeliklerde belirtildiği şekilde itiraz edilebilir.

C.6 FIBA yarışmaları ya da yönetmeliklerinde aksi hüküm bulunmayan yarışmalar için özel kurallar:

a) Yarışmanın turnuva formatında olması durumunda, tüm itirazlar için yetkili birim Teknik Komite olacaktır (bkz. FIBA İç Yönetmelikleri, Kitap 2).

b) Ev sahibi ve deplasman maçlarında, uygunluk konuları ile ilgili yetkili itiraz birimi FIBA Disiplin Kurulu olacaktır. İtiraza neden olan diğer tüm konular için yetkili birim, Resmi Basketbol Kurallarının uygulanması ve yorumlanması konusunda uzman bir veya daha fazla kişi aracılığıyla hareket eden FIBA olacaktır (bkz. FIBA İç Yönetmelikleri, Kitap 2).

EK BÖLÜM D – TAKIMLARIN SIRALAMASI

D.1 Prosedür

D.1.1 Takımlar, kazanılan her maç için 2 sıralama puanı, kaybedilen her maç için1 sınıflandırma puanı (kendiliğinden yenilgi dahil) ve hükmen kaybedilen bir maç için de 0 sıralama puanı olmak üzere galibiyet-mağlubiyet sayısına göre sınıflandırılacaktır.

D.1.2 Bu prosedür, her takımın birbiriyle oynadığı tüm yarışmalar için uygulanacaktır.

D.1.3 Gruptaki tüm maçlarda 2 veya daha fazla takım aynı galibiyet-mağlubiyet sayısına sahipse, bu 2 veya daha fazla takım arasındaki maç veya maçlar sıralamaya karar verecektir. Bu 2 veya daha fazla takımın kendi aralarında yaptıkları maçlar aynı galibiyet-mağlubiyet sayısına sahipse, aşağıdaki sıraya göre başka kriterler uygulanacaktır:

- Kendi aralarındaki maçlarda attığı-yediği daha fazla sayı farkı olan (toplam averaj)
- Kendi aralarındaki maçlarda daha fazla sayı atan
- Gruptaki tüm maçlarda attığı-yediği daha fazla sayı farkı olan (toplam averaj)
- Gruptaki tüm maçlarda daha fazla sayı atan

Gruptaki tüm maçlar oynanmadan önce hala beraberlik varsa, berabere kalan takımlar aynı sıralamayı paylaşacaktır. Bu kriterler grup aşamasının sonunda hala karar veremiyorsa ilgili FIBA sıralaması nihai sınıflandırmayı belirleyecektir.

D.1.4 Bu kriterlerin herhangi bir seviyesinde bir ya da daha fazla takım veya takımlar halihazırda sıralandırılmışsa, D.1.3 prosedürü, henüz sıralandırılmamış kalan tüm takımlar için baştan tekrarlanacaktır.

D.2 Örnekler

D.2.1 Örnek-1

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

Takım	Maç	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan	Attığı - Yediği	Toplam Averaj
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 dolayı **3. C** – D'yi yendiğinden dolayı
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	Maç	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan	Attığı - Yediği	Toplam Averaj
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	Maç	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan	Attığı - Yediği	Toplam Averaj
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 dolayı **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	Maç	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan	Attığı - Yediği	Toplam Averaj
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	Maç	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan	Attığı - Yediği	Toplam Averaj
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. A** **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	Maç	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan	Attığı - Yediği	Toplam Averaj
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
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	Maç	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan	Attığı - Yediği	Toplam Averaj
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	Maç	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan	Attığı - Yediği	Toplam Averaj
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	Maç	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan	Attığı - Yediği	Toplam Averaj
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 dolayı **3. D** – C'yi yendiğinden dolayı
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	Maç	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan	Attığı - Yediği	Toplam Averaj
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: **5. E** **6. F**

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

Takım	Maç	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan	Attığı - Yediği	Toplam Averaj
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	Maç	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan	Attığı - Yediği	Toplam Averaj
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 – 96	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	Maç	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan	Attığı - Yediği	Toplam Averaj
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 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	Maç	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan	Attığı - Yediği	Toplam Averaj
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	Maç	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan	Attığı - Yediği	Toplam Averaj
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 dolayı **4. E**

D.3 Hükmen yenilgi

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

D.3.2 Takım ikinci kez hükmen kaybederse, bu takımın oynadığı tüm oyunların sonuçları geçersiz sayılacaktır.

D.3.3 Eğer bir takım, gruplar halinde oynanan bir yarışmada ikinci kez hükmen kaybederse ve her gruptan en iyi takım ya da takımlar yarışmanın bir sonraki turuna katılmaya hak kazanırsa, çapraz grupta son sırayı alan takımının oynadığı tüm maçların sonuçları da geçersiz sayılacaktır.

Örnek

A grubundaki 4-A takımı iki kez hükmen kaybeder, bu nedenle tüm maçları geçersiz sayılacaktır.

Kesin sıralama

A-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan
1-A	4	0	8
2-A	2	2	6
3-A	0	4	4
4-A			

B-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan
1-B	6	0	12
2-B	4	2	10
3-B	1	5	7
4-B	1	5	7

3-B ve 4-B takımları arasında oynanan maçların sonuçları:

3-B – 4-B 88 – 71

4-B – 3-B 76 – 75

Bu nedenle: **3. 3-B** **4. 4B**

B Grubunun revize edilmiş kesin sıralaması:

B-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan
1-B	4	0	8
2-B	2	2	6
3-B	0	4	4

D.4 Çapraz Grup Sıralaması

D.4.1 Takımları gruplara göre sıralamak için (örneğin en iyi ikinci veya üçüncü takımları belirlemek için), aşağıdaki kriterler kullanılacaktır.

- Revize edilmiş son grup sıralamalarındaki tüm maçlardaki galibiyet-mağlubiyet sayısı.
- Revize edilmiş son grup sıralamalarındaki tüm maçlarda attığı-yediği daha fazla sayı farkı olan (toplam averaj)
- Revize edilmiş son grup sıralamalarındaki tüm maçlarda daha fazla sayı atan.
- Bu kriterlere rağmen hala bir karar verilemiyorsa, ilgili FIBA sıralaması nihai sınıflandırmaya belirleyecektir.

A-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan
1-A	8	0	16
2-A	6	2	14
3-A	4	4	12
4-A	2	6	10
5-A	0	8	8

B-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan
1-B	8	0	16
2-B	6	2	14
3-B	4	4	12
4-B	2	6	10
5-B	0	8	8

A-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan
1-C	8	0	16
2-C	6	2	14
3-C	3	5	11
4-C	3	5	11
5-C	0	8	8

B-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan
1-D	7	1	15
2-D	7	1	15
3-D	4	4	12
4-D	2	6	10
5-D	0	8	8

En iyi ikinci sıradaki takımı belirlemek belirlemek için;

X-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Attığı - Yediği	Puan	Toplam Averaj
2-D	7	1	628 – 521	15	
2-B	6	2	551 – 488	14	+ 63
2-A	6	2	531 – 506	14	+ 25
2-C	6	2	525 – 500	14	+ 25

D.4.2 Her grupta aynı sırada bulunan takımlar sıralandıktan sonra bu takımlar kendi gruplarında farklı sayıda maç yapmışlarsa, grupta veya en fazla maç yapmış takımların gruplarında son sırada yer alan takımın maçları geçersiz sayılacaktır. Bu işlem, tüm gruplarda maç sayısı aynı olana kadar tüm gruplarda tekrarlanacaktır. Daha sonra aşağıdaki kriterler geçerli olacaktır.

- Revize edilmiş son grup sıralamalarındaki tüm maçlardaki galibiyet-mağlubiyet sayısı.
- Revize edilmiş son grup sıralamalarındaki tüm maçlarda attığı-yediği daha fazla sayı farkı olan (toplam averaj)
- Revize edilmiş son grup sıralamalarındaki tüm maçlarda daha fazla sayı atan.
- Bu kriterlere rağmen hala bir karar verilemiyorsa, ilgili FIBA sıralaması nihai sınıflandırmaya belirleyecektir.

Not:

Herhangi bir şüpheye düşmemek için, yukarıda belirtilen oyunların iptali, çapraz gruplar arası sınıflandırma amaçları için, belirli bir gruptaki takımların ilk sırasını değiştirmeyecektir.

A-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan
1-A	5	0	10
2-A	4	1	9
3-A	3	2	8
4-A	2	3	7
5-A	1	4	6
6-A	0	5	5

B-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan
1-B	4	1	9
2-B	4	1	9
3-B	4	1	9
4-B	2	3	7
5-B	4	4	6
6-B	0	5	5

A-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan
1-C	4	0	8
2-C	3	1	7
3-C	2	2	6
4-C	1	3	5
5-C	0	4	4

B-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan
1-D	3	1	7
2-D	3	1	7
3-D	2	2	6
4-D	2	2	6
5-D	0	4	4

En iyi üçüncü olan takımı belirlemek için, üçüncü olan tüm takımlar bir gruba ayrılacaktır.

X-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan
3-B	4	1	9
3-A	3	2	8
3-D	2	2	6
3-C	2	2	6

Ancak, 3B ve 3A takımları beş maç yaparken, 3D ve 3C takımları dört maç oynamıştır.

A ve B gruplarındaki son sıradaki takımın maşları, üçüncü sıradaki tüm takımları dört maça çıkarmak için iptal edilmeli ve yeni bir tablo oluşturulmalıdır.

A ve B grubu maçları şu şekilde sonuçlanır:

Grup A

Deplasman / Evsahibi	2-A	3-A	4-A	5-A	6-A
1-A	71-65	86-85	77-75	86-80	~~85-80~~
2-A		80-75	90-84	98-79	~~87-85~~
3-A			87-67	101-76	~~86-74~~
4-A				78-54	~~87-81~~
5-A					~~84-65~~

Grup B

Deplasman / Evsahibi	2-B	3-B	4-B	5-B	6-B
1-B	81-76	85-86	77-75	90-80	~~85-69~~
2-B		90-85	96-79	81-73	~~87-85~~
3-B			87-67	101-76	~~86-74~~
4-B				78-54	~~87-81~~
5-B					~~84-65~~

6A ve 6B takımlarının maçlarının iptal edilmesi üzerine, en iyi üçüncü takımı belirlemek için grubun revize edilmiş sıralaması aşağıdaki gibidir.

X-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Attığı - Yediği	Puan	Toplam Averaj
3-D	3	1	359 – 323	7	
3-B	2	2	348 - 309	6	+ 39
3-A	2	2	363 – 359	6	+ 4
3-C	2	2	320 – 298	6	+ 4

D.5 Aşamalı Turnuvada Takımların Sıralanması

D.5.1 Bir gruptaki maç sonuçlarının bir aşamadan diğerine taşındığı, ancak bir takımın herhangi bir nedenle turnuvadan çekildiği veya ikinci kez bir maçı hükmen kaybettiği bir turnuvada, çekilen veya hükmen mağlup tarafından oynanan tüm maçların sonuçları takım ilgili tüm aşamalardan iptal edilecektir.

Örnek: 1.Tur

Her biri kendi sahasında ve deplasmanda oynayan dört takımdan oluşan iki grubun oluşan sıralaması aşağıdaki gibidir;

A-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan
1-A	6	0	12
2-A	4	2	10
3-A	2	4	8
4-A	0	6	6

B-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan
1-B	5	1	11
2-B	4	2	10
3-B	2	4	8
4-B	1	5	7

Grup A

Deplasman / Evsahibi	1-A	2-A	3-A	4-A
1-A		71-65	85-85	101-76
2-A	80-86		80-75	90-84
3-A	80-85	79-98		87-67
4-A	75-77	85-87	74-86	

Grup B

Deplasman / Evsahibi	1-B	2-B	3-B	4-B
1-B		71-65	85-85	101-76
2-B	80-86		80-75	90-84
3-B	80-85	79-98		87-67
4-B	75-77	85-87	74-86	

2.Tur

A-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan	Attığı - Yediği	Toplam Sveraj
1-A	6	0	12	506 – 461	+ 45
1-B	5	1	11	503 – 462	+ 41
2-A	4	2	10	500 – 480	+ 20
2-B	4	3	10	495 – 489	+ 6
3-A	2	4	8	492 – 490	+ 2
3-B	2	5	8	490 – 490	0

Takımlar, daha önce kendi gruplarında olmayan diğer takımlara karşı ev sahibi ve deplasmanda oynadıklarında alınan sonuçlar şu şekildedir:

Deplasman / Evsahibi	1-B	1-B	2-A	2-B	3-A	3-B
1-A		77-98		100-89		95-74
1-B	87-83		87-75		99-92	
2-A		71-96		87-86		88-84
2-B	65-76		HÜKMEN		HÜKMEN	
3-A		87-97		69-73		83-81
3-B	68-96		82-81		74-67	

2-B takımı iki kez hükmen kaybettiği için, 2-B takımının dahil olduğu tüm maçların (her iki turda) sonuçları aşağıdaki şekilde iptal edilecektir:

Revize edilmiş 1. Tur sonuçları:

Deplasman / Evsahibi	1-B	2-B	3-B	4-B
1-B		~~71-65~~	86-85	101-76
2-B	~~81-76~~		~~80-75~~	~~90-84~~
3-B	80-92	~~98-79~~		87-67
4-B	75-77	~~85-100~~	86-65	

Revize edilmiş 2. Tur sonuçları:

Deplasman / Evsahibi	1-B	1-B	2-A	2-B	3-A	3-B
1-A		77-98		~~100-89~~		95-74
1-B	87-83		87-75		99-92	
2-A		71-96		~~87-86~~		88-84
2-B	~~65-76~~		~~HÜKMEN~~		~~HÜKMEN~~	
3-A		87-97		~~69-73~~		83-81
3-B	68-96		82-81		74-67	

Kesin Sıralama

C-Grubu Takımlar	Galibiyet	Mağlubiyet	Puan	Attığı - Yediği	Toplam Sveraj
1-B	10	0	20	916 – 801	+ 115
1-A	8	2	18	857 – 788	+ 69
2-A	5	5	15	815 – 785	+ 30
3-A	4	6	14	825 – 837	- 12
3-B	3	7	13	780 – 841	- 61

D.6 **Ev sahibi ve deplasman maçları (toplam skor)**

D.6.1 Ev sahibi ve deplasman olarak 2 maçlı toplam sayı serili (toplam skor) yarışma sisteminde 2 maç, 80 dakika süreli 1 maç olarak kabul edilecektir.

D.6.2 Birinci maçın sonunda skor eşitse, uzatma oynanmayacaktır.

D.6.3 Her iki maçın toplam skoru eşitse, ikinci maçtaki beraberliği bozmak için gerektiği kadar 5 dakikalık uzatmalarla devam edecektir.

D.6.4 Serinin galibi takım şu şekilde belli olacaktır.

- Her iki maçın da galibi,
- Her iki takım da 1 maç kazandıysa, ikinci maçın sonunda toplam skorda daha fazla sayıya ulaşmış olan takım.

D.7 **Örnekler**

D.7.1 **Örnek 1**

A – B 80 – 75

B – A 72 – 73

A takımı serinin galibidir (her iki maçın da galibi)

D.7.2 **Örnek 2**

A – B 80 – 75

B – A 73 – 72

A takımı serinin galibidir (toplam skor A 152 – B 148)

D.7.3 **Örnek 3**

A – B 80 – 80

B – A 92 – 85

B takımı serinin galibidir (toplam skor A 165 – B 172). Birinci maçta uzatma oynanmamıştır.

D.7.4 **Örnek 4**

A – B 80 – 85

B – A 75 – 75

B takımı serinin galibidir (toplam skor A 155 – B 160). İkinci maçta uzatma oynanmamıştır.

D.7.5 **Örnek 5**

A – B 83 – 81

B – A 79 – 77

Toplam skor A 160 – B 160. İkinci maçın uzatma ya da uzatmalarından sonra.

B – A 95 – 88

B takımı serinin galibidir (toplam skor A 171 – B 176).

D.7.6 **Örnek 6**

A – B 76 – 76

B – A 84 – 84

Toplam skor A 160 – B 160. İkinci maçın uzatma ya da uzatmalarından sonra.

B – A 94 – 91

B takımı serinin galibidir (toplam skor A 167 – B 170).

EK BÖLÜM E – MEDYA MOLALARI

E.1 Tanım

Yarışmanın organizasyon birimi, medya molalarının kullanılıp kullanılmayacağına ve kullanılacaksa, süresine karar verebilir (60, 75, 90 veya 100 saniye).

E.2 Kural

E.2.1 Her çeyrekte, normal takım molalarına ek olarak 1 Medya molasına izin verilir. Uzatmalarda medya molalarına izin verilmez.

E.2.2 Her çeyrekteki ilk molanın süresi 60, 75, 90 veya 100 saniye olacaktır (takım veya Medya molası).

E.2.3 Bir çeyrekteki diğer tüm molaların süresi 60 saniye olacaktır.

E.2.4 Her iki takım da ilk devrede 2 mola ve ikinci devrede 3 mola hakkına sahiptir. 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 5:00 dakika kala alınmalıdır. Ancak, durumun böyle olacağına dair hiçbir garanti yoktur.

E.3.2 Her iki takım da çeyreğin kalan 5:00 dakikasındadan önce bir mola talep etmemişse, top öldüğünde ve oyun saatinin durdurulduğu ilk fırsatta bir medya mola verilecektir. Bu mola her iki takıma da kaydedilmeyecektir.

E.3.3 Eğer her iki takımdan birisine, çeyreğin kalan 5: 00 dakikasından önce bir mola verilirse, bu mola bir medya molası olarak kullandırılacaktır.

Bu mola, istekte bulunan takım için hem takım molası, hem de medya molası olarak sayılacaktır.

E.3.4 Bu prosedüre göre, her çeyrekte en az 1 mola ve ilk devrede en fazla 6 mola ile ikinci devrede da en fazla 8 mola olacaktır.

EK BÖLÜM F – ANLIK TEKRAR SİSTEMİ (IRS)

F.1 Tanım

Anlık Tekrar Sistemi (IRS) incelemesi, onaylanmış video teknolojisi ekranında oyun durumlarını izleyerek kararlarını doğrulamak üzere hakemler tarafından kullanılan bir çalışma yöntemidir.

F.2 Prosedür

F.2.1 Hakemler, bu Ek'te belirtilen sınırlar içinde maçtan sonra, başhakem maç kağıdını imzalayana kadar Anlık Tekrar Sistemi'ni kullanmaya yetkilidir.

F.2.2. Anlık Tekrar Sistemi incelemesi, bakılabilecek bir durum oluştuktan sonra herhangi bir nedenle hakemler oyunu durdurur durdurmaz yapılacaktır.

F.2.3 Anlık Tekrar Sistemi'nin kullanımı için aşağıdaki prosedür uygulanacaktır:

- Başhakem, varsa maçtan önce Anlık Tekrar Sistemi donanımını onaylayacaktır.
- Başhakem, Anlık Tekrar Sistemi incelemesinin kullanılıp kullanılmayacağına karar verir.
- Hakemlerin bir kararı Anlık Tekrar Sistemi incelemesine dahil ise ilk karar, hakemler tarafından sahada gösterilmelidir.
- Diğer hakemlerden, masa görevlilerinden, komiserden tüm bilgileri topladıktan sonra inceleme, mümkün olduğu kadar hızlı başlamalıdır.
- Başhakem ve en az 1 hakem (kararı veren) incelemeye katılacaktır. Kararı veren başhakemse, inceleme için kendisine eşlik etmesi için yardımcı hakemlerden birisini seçecektir.
- Anlık Tekrar Sistemi incelemesi sırasında başhakem, yetkisiz kişilerin monitöre erişmemesini sağlayacaktır.
- İnceleme, molalar ya da oyuncu değişiklikleri kullandırılmadan, oyun arası başlamadan ya da oyun devam etmeden önce yapılacaktır.
- Hakemler Anlık Tekrar Sistemini kullanmaya ihtiyaç duyduklarını belirlediklerinde bir mola başlamış ya da bir oyuncu değişikliği meydana gelmişse, mola ve oyuncu değişikliği son karar açıklanana kadar iptal edilecektir.
- Son kararın bildirilmesinden sonra herhangi bir başantrenör bir mola talep edebilir veya molayı geri alabilir ya da herhangi bir oyuncu değişiklik talebinde bulunabilir.
- İncelemeden sonra, düdüğü çalmış olan hakem son kararı bildirecek ve oyun buna göre devam edecektir.
- Hakemlerin ilk kararı sadece, Anlık Tekrar Sistemi incelemesi hakemlere kararı düzeltmek için açık ve kesin görsel kanıt sağlıyorsa düzeltilebilir.
- Başhakem maç kağıdını imzaladıktan sonra artık bir Anlık Tekrar Sistemi incelemesi yapılamaz.

F.3 Kural

Aşağıda belirtilen oyun durumları incelenebilir.

F.3.1 Çeyreğin ya da uzatmanın sonunda,

- Sahadan yapılmış başarılı bir şutun, oyun saati çeyreğin ya da uzatmanın sonu için sesli işaretinden önce elden çıkıp çıkmadığı.
- Aşağıdaki durumlarda oyun saatinde kalan sürenin olup olmadığı ya da ne kadar gösterileceği.
  - Şut atan oyuncunun bir saha dışı ihlali durumunda
  - Bir şut saati ihlali meydana geldiğinde.
  - Bir 8 saniye ihlali meydana geldiğinde
  - Çeyreğin ya da uzatmanın bitmesinden önce yapılan bir faul meydana gelirse

Oyun arası, Anlık Tekrar Sistemi kararının açıklanmasından ve çeyrek veya uzatmada herhangi bir ek oyun süresi tamamlanana kadar başlamayacaktır.

F.3.2 Dördüncü çeyrekte veya her uzatmada oyun saati 2:00 dakika ya da daha az gösterdiğinde

- Sahadan yapılan başarılı bir atışın, şut saatinin sesli işaretinden önce elden çıkıp çıkmadığı
  - Hakemler, sahadan yapılmış başarılı bir atışın şut saatinin sesli işaretinden önce elden çıkıp çıkmadığını belirlemek için oyunu derhal durdurmaya yetkilidir.
  - Hakemler, Anlık Tekrar Sistemi incelemesi ihtiyacını belirlemeli ve inceleme, başarılı bir atıştan sonra hakemler tarafından herhangi bir nedenle oyunu ilk kez durdurduklarında yapılmalıdır.
- Eğer bir atış durumunun uzağında bir faul meydana gelirse. Bu durumda;
  - Oyun ya da şut saati süresinin sona erip ermediğine,
  - Şut atan oyuncuya rakibi tarafından faul yapıldığında atış hali durumunun başlayıp başlamadığına,
  - Şut atan oyuncunun takım arkadaşı tarafından faul yapıldığında topun hala şut atan oyuncunun el ya da ellerinde olup olmadığına
- Bir sayıya giden topa ya da sepete/potaya müdahale ihlalinin doğru çalınıp çalınmadığına. İnceleme sonrasında sayıya giden topa ya da sepete/potaya müdahale ihlalinin doğru bir şekilde karar verilmediği belirlenirse oyun aşağıdaki gibi devam edecektir.
  Eğer düdükten sonra:
  - Top kurallara uygun olarak sepetten geçtiyse sayı geçerli sayılacak ve savunma takımı dip çizgiden topu oyuna sokma hakkına sahip olacaktır.
  - Bir takımın oyuncusu, topun kontrolünü hemen ve net bir şekilde kazanırsa o takım, karar verildiği anda topun bulunduğu en yakın yerden topu oyuna sokma hakkına sahip olur.
  - Hiçbir takım topun kontrolünü hemen ve net bir şekilde kazanmazsa bir hava atışı durumu oluşur.
- Topun saha dışına çıkmasına neden olan oyuncuyu belirlemek için.

F.3.3 Oyunun herhangi bir zamanında,

- Sahadan yapılan başarılı bir atışın 2 ya da 3 sayı olarak sayılıp sayılmayacağına.
  - Hakemler, başarılı bir atışın 2 veya 3 sayılık bölgeden atılıp atılmadığını incelemek için oyunu derhal durdurmaya yetkilidir.
  - Hakemler, herhangi bir nedenle oyunu ilk kez durdurduklarında sayı sonrası yapılması gereken inceleme gereksinimlerini belirlemelidirler.
- Sahadan yapılan başarısız bir atışta, şut atan oyuncuya yapılan faul çalındıktan sonra, 2 ya da 3 serbest atış verilip verilmeyeceğine.
- Bir kişisel, sportmenlik dışı veya diskalifiye edici faulün böyle bir karar için kriterleri karşılayıp karşılamadığı, verilen faulün yükseltilmesi veya indirilmesi ya da bir teknik faul olarak değerlendirilip değerlendirilmeyeceğine.
- Oyun saatinde veya şut saatinde bir arıza meydana geldikten sonra, saatlerde ne kadar sürenin düzeltileceğine.
- Serbest atışı kullanacak doğru oyuncunun belirlenmesine.
- Herhangi bir şiddet eylemi veya olası bir şiddet eylemi sırasında takım sıralarında oturmasına izin verilen oyuncuların ve kişilerin katılımını belirlemek
  - Hakemler, herhangi bir şiddet eylemini veya olası bir şiddet eylemini incelemek için oyunu derhal durdurmaya yetkilidir.

- Hakemler, Anlık Tekrar Sistemi incelemesi ihtiyacını belirlemeli ve inceleme, hakemler oyunu ilk kez durdurduklarında şiddet eylemi veya olası şiddet eylemi sonrasında yapılmalıdır.

F.4 Başantrenörlerin İtiraz Hakkı (Challenge)

F.4.1 Anlık Tekrar Sistemi (IRS) kullanılan tüm müsabakalarda bir başantrenör itiraz hakkı talep edebilir yani, hakemler tarafından verilen bir kararı gözden geçirmek için en yakın hakemden Anlık Tekrar Sistemi (IRS) kullanılarak kararını doğrulamasını isteyebilir.

F.4.2 Başantrenörlerin itiraz hakkı kullanımı için aşağıdaki prosedür uygulanacaktır:

- Başantrenöre bir müsabakada, itirazında haklı olup olmadığına bakılmaksızın sadece bir kez itiraz hakkı verilecektir.
  - Sadece Ek Bölüm F.3' te belirtilen durumlar için itiraz hakkı kullanılabilir.
  - Ek Bölüm F.3' te belirtilen zamanla ilgili kısıtlamalar geçerli değildir.
- Başantrenörler itiraz hakkı kullanımını oyunun herhangi bir anında talep edebilirler.
- İtitraz hakkını kullanmak isteyen başantrenör en yakınındaki hakemle görsel temasa geçerek itiraz talebini bildirecektir. Yüksek sesli olarak İngilizce "Challenge" diyecek ve aynı anda gerekli işareti gösterecektir (elleriyle dikdörtgen çizerek). İtiraz talebi kesindir ve geri alınamaz.
- Başantrenör itiraz hakkında bulunmalı ve inceleme en geç hakemler tarafından verilen karar sonra oyun durdurulduğunda yapılmalıdır.
- Eğer oyun durmadan devam ederse hakemlerin başantrenörün itiraz hakkı talebini fark ettiklerinde hiçbir takımı dezavantajlı duruma düşürmeden oyunu durdurmaya yetkileri vardır.
- Başantrenör, gözden geçirilmesini istediği durumu en yakındaki hakeme bildirecektir.
- Hakem 58 numaralı işareti göstererek başantrenörün itiraz hakkının kabul edildiğini sayı görevlisine belirtecektir.
- İnceleme sırasında oyuncular sahada kalacaktır.
- İnceleme, itiraz edilen kararın talepte bulunan takımın lehinde olduğunu gösteriyorsa, ilk karar geçerli olmayacaktır.
- İnceleme, itiraz edilen kararın talepte bulunan takımın lehine olmadığını gösteriyorsa, ilk karar geçerli olarak kalacaktır
- Hakemler, inceleme kuralındaki prosedürün aynısını kullanacaktır.
- Hakem incelemenin kesin kararını bildirdikten sonra oyun, herhangi bir incelemeden sonra olduğu gibi devam edecektir.

KURALLARIN VE OYUN PROSEDÜRLERİNİN SONU