

**KORFBOL OYUN KURALLARI**  
**(1 TEMMUZ 2012/1 EYLÜL 2013 DEĞİŞİKLİKLERİYLE BİRLİKTE)**

**GİRİŞ ve TANIMLAR**

Korfbol, dikdörtgen bir alanda oynanan, her bir takımın 4'er erkek ve kadın sporcudan oluştuğu ve bu oyuncuların bir korfa (sepet) şut atarak sayı kazanmaya çalıştıkları bir oyundur. Bu oyunun ana karakteristik özellikleri; bütün sahada kullanılan çok yönlü beceriler, işbirliğine dayalı oyun, kontrollü fiziksel temas ve cinsiyet eşitliğidir.

Her zaman "O" sıfatının erkek için kullanıldığı düşünülse de, bu sıfatın kadını da çağrıştırabileceği anlaşılmalıdır.

Korfbol oyun kuralları içerisinde kullanılan çeşitli kavram ve ifadeler, kurallara yedirilmiştir. Bu gibi kavram ve ifadelerin tanımları oyun kurallarının ek bölümlerinde verilmiştir.

Burada yayınlanan kurallar, yetişkin müsabakalarında, belirli IKF (International Korfball Federation) turnuvalarında ve uluslararası dostluk müsabakalarında kullanılan normal oyun kurallarıdır. Bununla birlikte, kesin oyun kurallarına ilişkin, örneğin sahanın veya topun boyutu, müsabakanın uzunluğu, her takım için oyuncu değişikliği sayısı ve molalar, yerel oyun kurallarında kabul edilen "Yarışma Kuralları" olarak çeşitlendirilip kullanılabilirler. Her zaman "Yarışma Kuralları" terimi "Müsabaka veya Yarışma Mevzuatı" olarak da anlaşılıp kullanılabilir.

**BÖLÜM 1. SAHA ve MALZEME**

**1.1. OYUN ALANI**

"Oyun Alanı" terimi, sahanın sınır alanını ve yedek banklarını da içine alan bir alanı ifade eder.

**1.1.a. Oyun Sahası**

40x20m.lik dikdörtgen bir alandır.

Sahanın bitiş çizgilerine paralel ve sahayı tam ortasından iki eşit parçaya bölen bir çizgi vardır.

Alanın tavan yüksekliği 9m. olmalıdır. Ancak 7m.den de az olmamalıdır.

**1.1.b. Oyun Sınır Alanı**

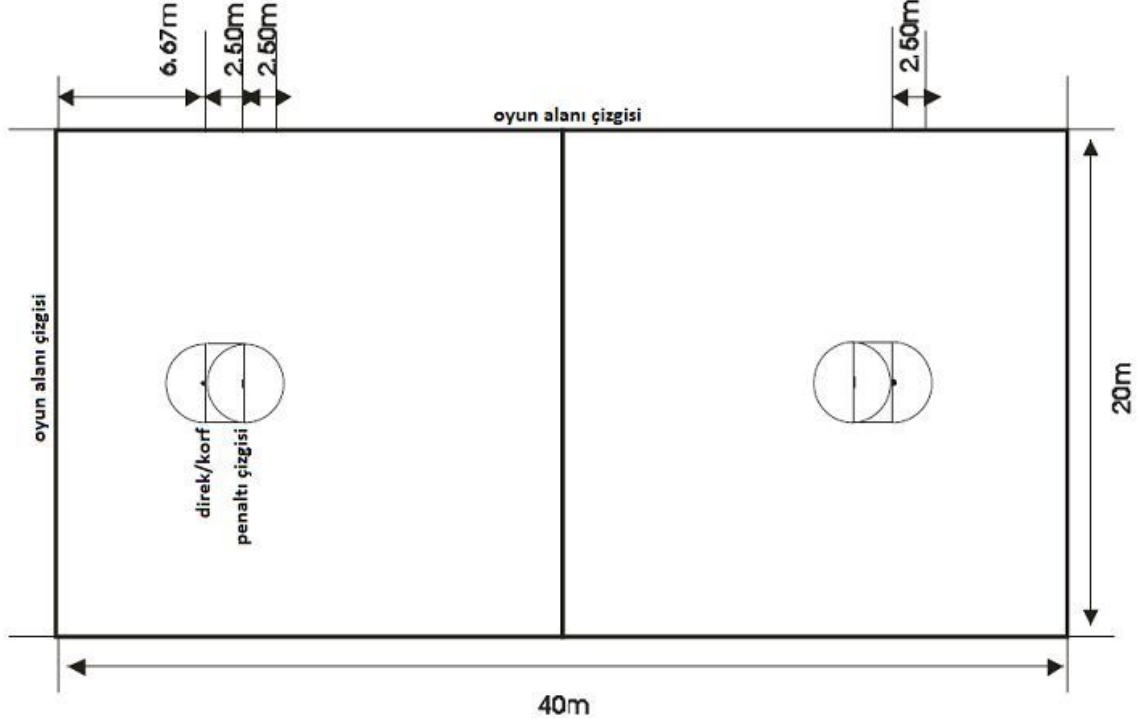
Oyun sınır alanından itibaren dışarıya 1m. uzaklık olmalıdır. O aralıkta hiçbir engel bulunmamalıdır.

**1.1.c. Yedek Bankı**

İki yedek bankı orta çizgiye yakın ve mümkünse oyun alanına 2m. uzakta olmalıdır. Her bir bank orta çizgiye 2m. mesafede olacak şekilde konumlandırılmalıdır.

**1.2. İŞARETLEME**

Oyun alanı, açıkça görülebilecek bir biçimde, aşağıdaki şekilde gösterildiği gibi 3-5 cm. kalınlığında bir çizgiyle işaretlenir.



Penaltı noktaları sahanın enine ortasından direğin önüne işaretlenir. Penaltı noktasının direğe uzaklığı en çok 2.50m. ve direğin önüne olmalıdır. Penaltı noktasının ölçüleriyle ilgili tavsiyeler aşağıdadır.

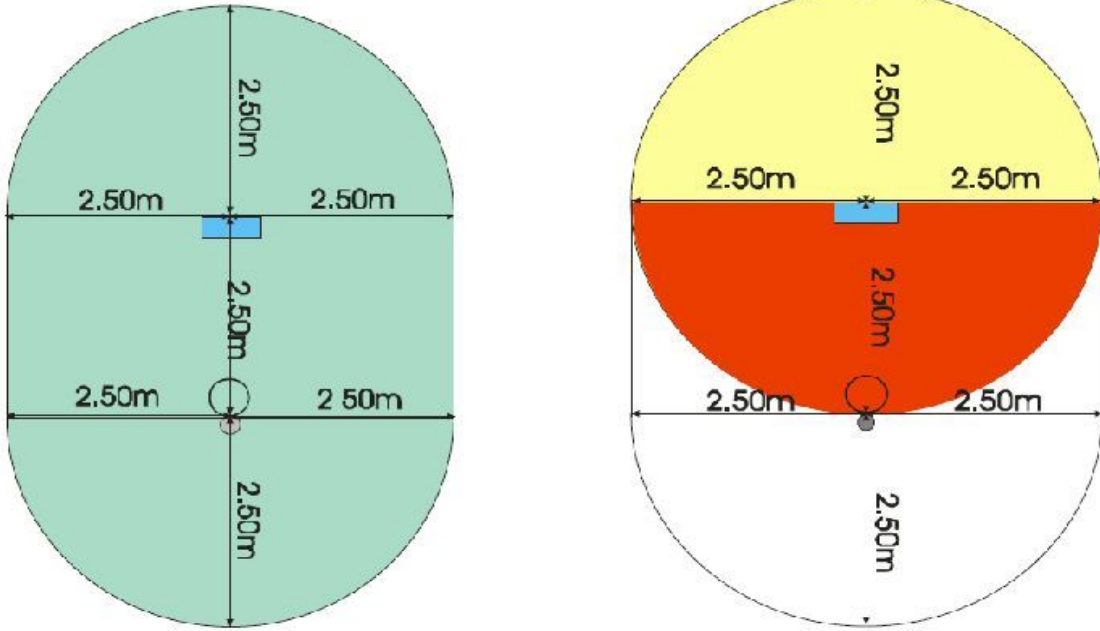
*Bir penaltı noktası, şekilde gösterildiği gibi her bir direğin çevresine işaretlenebilir. Bu alanlar bir renk kullanılarak (ton olarak saha çizgilerinden ve taban rebinden farklı) veya alanın sınırlarını gösteren yere sabitlenmiş bir çizgi ile düzenlenebilir.*

Penaltı noktası, direktten 2.50m.lik bir mesafeyi gösterir (tüm yönlerden). Penaltı noktası ile direk arasında başka hiçbir nokta veya çizgi olamaz.

Free pass dairese ise, direğe uzaklığı en fazla 2.50m. olan bir penaltı noktası merkezli, yarıçapı 2.50m. olan bir dairedir.

Renkle boyanmış alan (taralı alan), penaltı noktasının arkasında atış için hazır bekleyen oyuncuya, diğer oyuncuların yaklaşma mesafesini gösterir. Top, atış yapan oyuncunun elinden çıkmadan, başka hiçbir oyuncu bu alanı geçemez.

Renkle boyanmış alan (taralı alan), "Free Pass" kullanmak için bekleyen oyuncunun- ki bu oyuncunun iki ayağından biri çizgiye hafifçe değecek bir biçimde durur- atışını kullanmadan önce diğer oyuncuların duracakları alanı gösterir. Top atış yapan oyuncunun elinden ayrılana kadar, atış yapan oyuncu boyalı alana ve penaltı noktasına basamaz. Atış yapan oyuncu topu oyun alanının içine bıraktığında savunma ve hücum oyuncuları oyun alanına girebilirler (Bkz. 3.10).



● direk      ■ penaltı atış çizgisi      ○ korf çizgisi

Not: Tüm ölçümler çizgilerin dış tarafından alınmıştır.

Daha koyu (iki renkle gösterilmiş şekilde) işaretlenmiş alan, direk ile penaltı noktasının arasında ve orta sahaya paralel bir hayali çizginin belirlediği bir alanı gösterir. Free pass veya penaltı atışını kullanan oyuncu, top elinden (ellerinden) ayrılmadan bu alana giremez.

Not: eğer free pass dairesi sahanın üzerinde zeminden farklı bir renkle boyanmış ise bu şekilde farklı renkteki daha koyu renk veya dolguya gerek yoktur. Şekillerden daha koyu olan yalnızca kuralları örneklemek içindir.

### 1.3. DİREK

Direk; dış çapı 4.5-8.0 cm olan, zeminin içine veya üzerine sabitlenmiş, her iki yarı sahanın ortasındaki bir noktadan bitiş çizgisinin oyun alanına 6:1 oranında yerleştirilmiş dikine bir nesnedir.

Direğin zeminin içine sabitlenmediği durumlarda, 80cm.-1m. çapında yeterince ağır ve büyük metal ile yere sabitlenebilir. Bu metal altlık tamamen düz bir yüzeye sahip olmalıdır. Direk, yerin içine yerleştirildiğinde veya yere bir altlıkla sabitlendiğinde, oyuncuların takılıp düşmelerine sebep olmamalı, oyuncular koşarken ve/veya altlığın yakınına düştüklerinde sakatlanmaya yol açmamalıdır. Altlığın tabanı da yere paralel olmalıdır. Dayanakta direklerle çapraz bağlantılar bulunmamalıdır.

#### **1.4. SEPET**

Sepet (Korf) her bir direğe yerleştirilir. Sepetin yüzü sahanın merkezine dönük olacak şekilde konumlanmalı ve en üst noktası yerden 3.50m. yükseklikte olmalıdır. Sepet, içi boş bir silindir olmalı ve 20-25 cm., üst kısımda iç çapı 39-41 cm., alt kısımda 40-42 cm. olmalıdır. Üstteki genişliği 2-3 cm. olmalıdır.

Sepet, onaylı sentetik maddeden yapılmalıdır (Bk. IKF Sepet Regülasyonu/Yönergesi). Sepetler birbirlerine benzer ve koyu sarı renkte olmalıdır.

Sepeti direğe sabitleme yöntemi aşağıda verilmiştir:

- Direğe göre sepetin hareketsiz olması sağlanır.
- Direk sepetten çıkıntı yapmamalıdır.

#### **1.5. TOP**

Korfbol, IKF tarafından onaylanmış ve iki renkli, 5 numaralı topla oynanır. Topun çevresi 68-70.5 cm. arasında, ağırlığı da 445-475 gr. arasında olmalıdır. Top; altından tutulur şekilde 1.80 m. yukarıdan yere bırakılıp yerden sektiğinde topun üst kısmı yerden 1.10-1.30 m. sekecek şekilde şişirilmelidir.

Topun dış yüzeyinin renklendirilmesinden anlaşılan, topun temel renginden başka bir renkle boyanarak yüzeyinin parçalara ayrılmasıdır. Bu parçalar, top hareket ettiğinde ve dönerken görsel etkisini kaybetmeyecek şekilde simetrik olmalıdır.

#### **1.6. HAKEM ve OYUNCULARIN MALZEMELERİ**

Her bir takım diğer takımdan farklı spor malzemesi ve üniforması kullanmalıdır. Hakem ve yardımcısı da her iki taraftan farklı bir renkte bir malzeme ve üniforma kullanmalıdır. Oyun esnasında sakatlanmaya yol açabilecek herhangi nesnenin giyilmesi/takılmasına izin verilmez. Çerçevesiz gözlük, bilezik, kolye, küpe, kol saati ve yüzük vb. her türlü ziynet/süs eşyası gibi nesnelere oyun esnasında tehlikeli olabilecekleri kanıtlandığından, yasaklanmıştır. Bu tür eşyalar tehlikeli olmayacak şekilde kaldırılır veya bantlanır.

#### **1.7. ŞUT SAATİ CİHAZI**

Şut saati 0.90-1.80 m. yükseklikte, oyun alanından net bir biçimde görülebilecek bir biçimde ve her iki oyun alanı bitiş çizgisinin ortasına ve sahanın yakınına yerleştirilir. Saat, masa hakemleri tarafından kontrol edilir.

## BÖLÜM 2. KİŞİLER

### 2.1. Oyuncular

#### 2.1.a. Numaralar ve Pozisyon

Oyun, karşılıklı 2 takımla oynanır. Bu iki takım da 4 erkek ve 4 bayan sporcudan oluşur. Oyunun her iki bölgesinde de bayan ve erkek oyuncu bulunmak durumundadır.

#### 2.1.b. Dizilim ve Eksik Takımlar

Bir ya da iki takım eksik olduğunda, dizilimde her bir oyun alanında 3'den az oyuncu olmadığı ve bu oyuncuların da bir bayan oyuncuya karşı 2 erkek oyuncu veya bir erkek oyuncuya 2 bayan oyuncu kalmayacak şekilde bulunmaları durumunda, oyun başlayabilir ya da kaldığı yerden devam edebilir.

Normalde başlangıç dizilimi maç boyunca korunur. Bununla birlikte eğer, müsabaka esnasında oyunu bırakmak ya da hakem tarafından diskalifiye edilmek suretiyle eksik kalan takım olursa, antrenörler kendi aralarında görüşüp hakemden bir oyuncu değişikliği isteyebilirler. Hakem de bu duruma izin verebilir. Hakem; yukarıdaki durumlar oluştuğunda veya sahadaki oyuncu sayılarının doğrudan bir rakibin sayısından az olduğu ve kesinlikle gerekli durumlarda değişiklik isteyecektir.

Eğer bir takım sahaya bir kişi eksik çıkarsa veya bir oyuncunun sahaya çıkmamak için geçerli bir sebebi varsa (sakatlık veya rakip takımın takımı tamamlayamaması vb), bu boşluğa uygun oyuncu, daima uygun olan yere yerleştirilir (İstisnai durumlarda ve 2.1.b söz konusu olduğunda oyuncu diğer alana yerleştirilir).

Bir takım 6 kişiden az olduğunda veya erkek ve bayan oyuncular yukarıda bahsi geçtiği şekliyle sahaya yerleştirilemiyorsa, oyun yarıda kesilir.

**2.1.c. Yedek Oyuncular:** Hakem onayı olmadan kaç oyuncu değişikliği yapılacağını, oyuncuların hangi pozisyonlara ne zaman döneceğini yarışma kuralları belirler.

2 senaryo vardır: A) Yedek oyuncunun oyuna tekrar girmesine izin verilir. B) Yedek oyuncunun oyuna tekrar girmesine izin verilmez.

#### **A) Yedek oyuncunun yarışma kurallarına göre oyuna tekrar dönebileceği durumlar:**

Bu kuralın uygulanacağı müsabakalarda en fazla 8 değişikliğe izin verilmesi önerilir. Yedek oyuncu aşağıdaki durumlarda oyuna dönebilir:

- Oyuncuların oyunda yer değişikliği hakkına sahip olmaları için hem hücum hem de savunma alanlarında oynamış olmaları gerekir.
- Yapılacak değişiklik, oyuncuların saha değişiminden sonra ve yalnızca hücum alanındaki oyuncularla yapılır (Bunun anlamı ilk değişiklik yapıldıktan sonra ikinci alan değişiminde yani 4 sayı sonra yapılabileceğidir.). Bu şekilde değiştirilen oyuncular tekrar müsabakaya dönebilirler.

### **İSTISNAİ DURUMLAR**

- 1) Bir takım oyun durduğunda iki taktik değişim talep edip bunu uygulayabilir. Bu değişimde izin verilen değişim sayısı, toplam değişim sayısı olan 8'e dahil sayılır.
- 2) Sakatlık durumunda sakatlanan oyuncu geçici olarak değiştirilebilir. Eğer sakatlanan oyuncu oyuna devam edebilecek duruma gelirse, geçici olarak yerine giren oyuncuyla yer değiştirir. Bu geçici değişiklik de 8 değişiklik hakkının içerisinde sayılır ancak bu değişikliğin yapılma süresi oyuncunun oyun alanından ayrıldıktan sonraki oyunun ilk duraksamasını takip eden 3 dakika (gerçek oyun zamanı olarak 3 dakika)'lık süreyi geçemez (Değişiklik oyun ilk duraksamasını müteakip ilk 3 dk. içerisinde yapılır). Eğer sakatlanan oyuncu bu 3 dk.lık süre

içerisinde oyuna dönmezse 1. İstisnai durumda bahsi geçen 2 taktik değişimden biri olmak kaydıyla değişime izin verilir.

**Diskalifiye edilen oyuncu:** Hakem tarafından diskalifiye edilen oyuncunun yerine yedek oyuncu girebilir. Bu değişiklik, 1. İstisnai durumda bahsi geçen 2 taktik değişimden biri sayılır. Eğer diskalifiye edilen oyuncunun yerine bir oyuncu girmemişse, takımın yukarıda bahsi geçen iki taktik değişimden birisini yaptığı farz edilir ve takım diskalifiye edilen oyuncuyla aynı cinsiyette bir oyuncu değişimini, söz konusu değişim gerçekleşene kadar yapamaz.

Eğer izin verilen en fazla oyuncu değişim sayısında (8) değişiklik ve 2 taktik değişiklik yapılmışsa, hakemin iznine bağlı olarak sakatlanan ya da diskalifiye edilen oyuncu tekrar oyuna dönebilir.

**B) Yarışma kuralları uyarınca daha önce değişimi yapılmış oyuncu, oyunda yer alamaz.**

*Oyun kurallarına göre aşağıdaki durumlarda oyuncular oyunda yer alamazlar:*

- *Hakemin onayı olmadan 4 oyuncu değişimi yapılabilir.*
- *Bir oyuncu değiştirilmişse tekrar oyuna dönemez.*
- *Böyle bir değişiklik ancak oyun durduğunda yapılabilir.*
- *Hakemin diskalifiye ettiği oyuncunun yerini yedek oyuncularından biri alır. Yukarıda bahsi geçen 4 değişimden hiçbiri yapılmadıysa, bu değişim 4 değişimden biri sayılır ve yukarıda belirtilen durumlardan biri olan oyundan diskalifiye edilen oyuncunun değiştirilemeyeceği ilkesi burada da geçerlilik kazanır.*
- *Eğer izin verilen en fazla sayıdaki oyuncu değişikliği gerçekleşmişse, diskalifiye edilen ya da sakatlanan oyuncunun yerine, hakemin onayıyla, yedek oyuncu girebilir.*

**2.2. Kaptan, Antrenör, Yedek Oyuncular ve Takımla İlişkili Diğer Kişiler**

**2.2.a. Kaptan**

Her takımda bir oyuncu kaptandır. Kaptan açıkça görülebilir bir bant takar veya forma rengine zıt olacak şekilde formasının kol bölgesinin üst kısmında bir bant olur (Kolsuz formada omzunun üzerinde). Kaptan, takımı temsil eder ve takım arkadaşlarının davranışlarından sorumludur. Takımın antrenörü yoksa yardımcı antrenör de yoksa aşağıda "Antrenör" başlığı altında anılan görevleri de ek olarak yerine getirir.

Yaklaşımı akılcı ve iyi niyetli olmalıdır. Takım kaptanı müsabaka boyunca bu görevini sürdürür ve bu görevini, ancak müsabakadan herhangi bir sebeple ayrılırsa, bırakabilir. Böyle bir durum olursa diğer oyuncularından biri takım kaptanı olarak belirlenmelidir.

**2.2.b. Antrenör ve Yardımcı Antrenör**

Her bir takımın bir antrenörü olmasına izin verilmiştir. Antrenör, takım için ayrılmış olan yedek bankında oturmalıdır ve hakemin izni olmadan oyun alanına girmesine izin verilmez.

Antrenörün yedek bankından oyuncularına, diğer kişileri rahatsız etmeyecek şekilde, talimatlar vermesine izin verilmiştir. Yarışma kuralları antrenörün takımına talimat vermek için, kısa bir süreliğine de olsa, yerinden ayrılmasına (ayağa kalkmasına) izin vermiştir. Bu, takımın yedek bankıyla aynı alanda ve oyun alanının dışına çıkmayacak şekilde yapılmalıdır.

Antrenör aşağıda yazılı ek görevlerden birini yerini getirmek için kısa süreliğine yerinden ayrılabilir. Bu görevler:

- Mola istediğinde ve/veya kullandığında (Bk. 3.1.b.)
- Oyuncu değişikliği istediğinde ve uyguladığında (Bk. 2.1.c.)
- Kural 2.1.b. doğrultusunda, hangi oyuncusunun şut kullanmayacağını hakeme ve diğer takım antrenörüne bildirmesi gereken bir formasyon değişikliğinde

Yarışma yönergesi, aynı zamanda, her bir takımın bir yardımcı antrenöre de sahip olmasına izin verir. Yardımcı antrenör yukarıda yazılı antrenör görevlerini yalnızca antrenörün olmadığı zamanlarda yerine getirir. Yardımcı antrenör takımı için ayrılmış yedek bankında oturur.

Eğer takımın antrenörü veya yardımcı antrenörü yoksa yukarıda yazılı olan görevleri takımın kaptanı yerine getirir (Bk. 2.2.a.).

### **2.2.c. Yedek Oyuncular ve Takımla İlişkili Diğer Kişiler**

Yedek oyuncular ve takımla ilişkili diğer kişiler takımın üyeleri olarak nitelendirilirler ve yedek bankında oturmalarına izin verilmiştir. Daha önce anılan durumlar haricinde yedek bankında oturmak durumundadırlar.

Yedek oyuncuların, değişimden önce ısınmak amacıyla, yedek bankından ayrılmasına izin verilmiştir.

Takımın sıhhi personelinin, sakatlanan oyuncunun muayene/tedavisini yapmak üzere, yedek bankından ayrılmasına izin verilmiştir. Sadece, sahaya girerken hakemin iznini almak durumundadır.

Değiştirilen oyuncunun yedek bankında oturmasına izin verilir. Bununla birlikte, diskalifiye edilip değiştirilmiş bir oyuncunun yedek bankında oturmasına izin verilmez. Bu durumda diskalifiye edilen oyuncunun oyun alanını terk etmesi gerekir.

### **2.3. Hakem**

Hakem oyunu kontrol eder. Görevleri şunlardır:

**2.3.a.** *Oyuncuların, saha ve malzemelerin uygunluğuna karar verir ve müsabaka esnasında meydana gelebilecek herhangi bir değişikliğe dikkat eder.*

İptaller aşağıdaki hallerden olabilir:

- Zeminin kaygan olması
- Oyun alanında su bulunması
- Salonda bulunan tehlike oluşturabilecek maddeler

### **2.3.b. Kuralları uygulamak**

Hakem, savunma yapan takıma dezavantaj olmadıkça, cezalandıracağı bir kural ihlalini "Avantaj" oynatıp cezalandırmama yoluna gidebilir.

Hakem, müsabakanın herhangi bir zamanında ve hatta oyun durmuşken kural ihlalini cezalandırabilir.

### **2.3.c. Kararlarını aydınlatmak için "Hakem İşaretlerini" kullanmak.**

Hakem kural kitabının sonunda gösterilen hakem işaretlerini kullanmak durumundadır.

### **2.3.d. Taraflardan biri oyun dışı koşullardan haksız bir avantaj sağladığında harekete geçmek.**

**2.3.e.** *Oyunun başladığını, durduğunu ve yeniden başladığını ve mola anlamına gelen bir düdükle molayı belirtmek.*

Oyuncu, atış için hazır olup gerekli diğer tüm şartlar sağlandığında (Bk. 3.9. ve 3.10), oyun, hakemin düdüğüyle başlar.

Aşağıda belirtilen hallerde oyun durdurulmalıdır:

- Herhangi bir takım sayı yaptığında,
- Cezalandırılacak bir ihlal olduğunda,
- Haksız kazanılan bir avantaj durumunda,
- Hakem atışına karar verildiğinde,
- Kanama meydana gelen bir oyuncu olduğunda,

- Zemin, materyal ve oyuncular veya olumsuz davranış ve müdahale sonucunda müsabakanın gidişatının etkilenmesi durumunda,
- Müsabakanın ilk yarısı bittiğinde.

Aşağıda belirtilen hallerde müsabaka sonlandırılmalıdır:

- Müsabaka süresinin bitiminde,
- Müsabaka devam ederken, dışarıdan yapılan müdahaleler sonucunda olumsuz durumların bir neticesi olarak, oyun alanı, materyal veya oyuncularında değişimler oluştuğunda ya da bunlardan etkilendiklerinde.

**2.3.f.** *Bir takımın oyuncu, antrenör, yedek oyuncuları veya takımla ilişkili diğer kişileri tarafından yapılan olumsuz davranışlarda harekete geçmek.*

Olumsuz davranışlar durumunda hakem, usulen, yukarıda adı geçen kişileri uyarabilir (sarı kart) veya söz konusu kişileri oyun alanının dışına gönderebilir (kırmızı kart).

Ek olarak hakem, yukarıda adı geçen uyarı şekillerini oyuncu, antrenör, yedek oyuncuları veya takımla ilişkili diğer kişilere gayri resmi olarak da yapabilir ve bu durumda söz konusu kişiler oyun veya davranış şekillerini değiştirmek durumundadırlar.

Olumsuz davranışlara örnekler rehber kitapta verilmiştir.

Müsabaka esnasında ciddi bir centilmenlik dışı harekette bulunan kişi derhal oyun alanı dışına gönderilmelidir.

Antrenör de bilgilendirilerek, hakem bu oyuncunun müsabakanın geri kalan kısmı için yedek bankında oturmasını engelleme yetkisine sahiptir.

**2.3.g.** *Seyirci(ler)nin müdahalesi durumunda harekete geçmek.*

Hakem eğer gerekli görürse, seyirci(leri)yi uyarabilir, dışarı çıkarılmasını isteyebilir veya müsabakadan çıkabilir veya müsabakayı sonlandırabilir.

## **2.4. Zaman ve Sayı Tutucu Kişiler (Hakem)**

Mümkünse bir zaman tutucu (saat hakemi) görevlendirilir.

Mümkünse bir sayı tutucu (sayı hakemi) görevlendirilir.

Zaman tutucu, oyun durduğunda, müsabaka hakemini takımlardan birinin mola veya oyuncu değişikliği talebini, sesli bir sinyal ile bilgilendirir.

Bu sinyal sesi, hakemin düdük sesinin yanlış yorumlanmasına yol açabilecek bir ses olmamalıdır.

## **2.5. Yardımcı Hakem**

Her müsabakada, müsabaka hakemine yardımcı olmakla görevli bir yardımcı hakem bulunur.

Yardımcı hakem, topun dışarı çıktığını veya çevresindeki faullü hareketleri, taşıdığı bayrakla hakeme işaret eder/bildirir.

Hakem, daha önce tanımlanmış ek görevleri hakkında, yardımcı hakemden bilgi isteyebilir.

Bu gibi önceden tanımlı görev örnekleri rehber kitapta mevcuttur.

Hakem, yardımcı hakemine saha içinde nerede durması gerektiğini söyler. Müsabaka esnasında yardımcı hakem oyun alanında ve oyun alanı dışında (Şekil 1.1) pozisyon almalıdır.

Yardımcı hakemin oyun alanına kısa zaman dilimleri için girmesine izin verilir ancak bu, yalnızca hakemin vermiş olduğu izinle olur.



Hakem, yardımcı hakeminin bu işlevlerini, eğer mümkünse, oyuncu değişikliği sırasında değiştirebilir.

## BÖLÜM 3. OYUN

### 1. OYUNUN DEVAMI VE MOLA

#### 3.1.a. Bir maçın uzunluğu (süresi)

Bir maçın uzunluğu (süresi) ve devre arası, yarışma kurallarında belirlenmiştir.

Oyunun normal bir parçası olmayan duraklamalar oyunun zamanı içerisine dâhil edilmemelidir. Molalar ve oyuncu değişikliği zamanları da bu durumun içindedir (Bk. 3.1.b.).

#### 3.1.b. Mola

Mola, oyun zamanı dışında tutulan, 60 saniyelik bir aradır.

Takım başına düşen mola sayısı oyun kurallarında belirlenmiştir.

Moladan sonra oyun, kaldığı yerden, gerektiği gibi ve hiç mola olmamış gibi başlar.

#### 3.1.c. Oyuncu değişiklikleri

Oyuncu değişikliği yaparken geçirilen süre, oyun zamanının bir parçası değildir.

### 2. SAYILAR

#### 3.2.a. Sayı Nasıl Kazanılır?

3.2.c. maddesinde bahsi geçen durumlar dışında, bir takım aşağıdaki durumlarda sayı kazanmış olur:

— Topun, hücum takımı tarafından sepetin yukarisına doğru gelecek şekilde atılması

Eğer bir takım kendi sepetine bir atış yapıp yapılan bu atış sayı olursa bu, rakip takım lehine bir sayı anlamına gelir.

#### 3.2.b. Önceki İhlaller

3.2.c. maddesinde bahsi geçen durumlar haricinde, top şut atan oyuncunun elinden çıktığı anda ve savunma oyuncusunun yetişemeyeceği bir durumdayken hakem savunma oyuncusunun atıştan önce bir ihlali için düdük çaldığında top sepetten içeri girerse pozisyon sayı olarak kabul edilir (Avantaj).

#### 3.2.c. Sayı Olarak Kabul Edilmeyen Haller

Aşağıdaki haller oluştuğunda hakem sayı kararı vermez:

- Müsabakanın ilk veya ikinci devresinin bitiş düdüğü veya sinyali çaldığında, oyuncunun elinden çıkmamışsa atılan şut başka herhangi bir oyuncunun eline değmeden sepetin içinden geçmiş olsa bile,
  - Top sepete doğru atılmadan önce, hücum tarafındaki oyunculardan birinin kural ihlali yapması;
  - Topun hücum yapan takımın savunma alanından veya doğrudan free pass veya restart atışından sepete atılıp, topun sepetten içeri düşmesi;
  - Hücum yapan tarafın hücum alanında atıştan önce haksız bir avantaj kazanması/sağlaması;
  - Topun sepetin altından sepete doğru atılması, topun sepetin içinden geçmesi ve aynı yönde sepetin içinden aşağıya düşmesi;
- durumlarında hakem sayı kararı vermez.

#### 3.2.d. En Fazla Sayı Yapan Takım Müsabakayı Kazanır.

### **3.3. Yerleşim**

#### **3.3.a. Yerleşimin Seçimi (Belirlenmesi)**

Yarışma kuralları her bir takımın müsabakanın ilk yarısında tek bir sepete şut kullanmalarını kararlaştırmıştır.

Takımlar, yarışma kurallarında bulunan bu duruma bağlı olarak yerleşimlerini düzenlerler.

Bu kurala ilişkin yarışma kurallarında ya da başka herhangi düzenlemenin yokluğunda, her bir takım hangi oyuncularının ilk olarak hücum yapacaklarını müsabaka hakemine bildirmek durumundadırlar ve bunu takiben ilk yarıda kimin hangi tarafa hücum edeceğini belirlemek için para atışı yapılır.

#### **3.3.b. Yerleşimin Değişmesi**

Takımlar, 2.1.b kuralında bahsi geçen durumlar hariç, maç boyunca aynı dizilimi muhafaza ederler.

### **3.4. Alan ve Saha Değişimi**

Her iki sayıda bir oyuncuların rolleri değişir. Savunma oyuncuları hücum, hücum oyuncuları da savunma oyuncuları olurlar ve bu, alandaki oyuncular tarafından gerçekleştirilir.

Devre arasından dönüşte rol değişimi olmaz sadece saha değişimi olur.

### **3.5. Başlama Atışı**

Aşağıdaki durumlarda başlama atışı yapılır:

- Yarışma kurallarına göre müsabakaya başlaması kararlaştırılan takım tarafından müsabakaya başlarken (veya 3.3.a' da bahsi geçen para atışını kazanıp hücum yapacak takım belirlendiğinde),
- İlk yarıya başlamayan takım tarafından ikinci yarıya başlangıçta,
- Her sayıdan sonra sayı yiyen takım tarafından,  
Başlama atışı, hücum yapacak takım tarafından hücum alanından, orta çizgiye yakın bir yerden kullanılır.

Aynı kural, kural 3.9.' da bahsi geçen durumlara göre karar verilen restart atışında da uygulanır.

### **3.6. Kural İhlalleri**

Kural ihlalleri, hücum takımı tarafından yapılanlar ve savunma takımı tarafından yapılanlar olmak üzere ikiye ayrılır.

Savunma takımının yaptıkları ihlaller;

a-) Hafif ihlaller (restart ile cezalandırılır)

Hafif ihlaller şunlardır:

- Teknik ihlaller (Koşu, topa ayakla vurma ve oyunu geciktirme v.b.)
- Hücumu bozmaya yönelik olmayan ve kontrolsüz temas içermeyen fiziksel ihlaller

b-) Ağır ihlaller (free pass ile cezalandırılır)

Ağır ihlaller şunlardır:

- Kontrolsüz fiziksel temas (rakibin elindeki topa vurma, rakibi itme, çekme veya tutma v.b.)
- Hücum girişimini bozmaya yönelik ve sonucunda hücum girişimini bozan ihlaller.

c-) Haksız bir biçimde hücumu engellemeye yönelik tekrarlayan ihlaller (Rakip takım lehine penaltı kararı verilerek cezalandırılır)

d-) Bir sayı şansının kaybolmasıyla sonuçlanan çok ağır ihlaller (Rakip takım lehine penaltı kararı verilerek cezalandırılır)

Hücum oyuncuları tarafından yapılan ihlaller;

a-) Hafif ihlaller restart ile cezalandırılır.

b-) Diğer yarı sahadaki hücum oyuncularının bariz bir sayı şansını engelleyen çok ağır ihlaller, diğer yarı sahadaki hücum takımının penaltı kazanması ile neticelenir.

Ulusal organizasyonların yarışma kurallarında, savunma oyuncularının hafif ve ağır ihlalleri arasındaki ayırım hususunda, yaş ve seviye gruplarına göre de kararlar alınabilir.

Oyun esnasında yasaklanan hareketler/haller;

**a- Bacak veya ayakla topa dokunmak**

Bacak bölgesi, dizin altında kalan kısım olarak kabul edilmiştir.

Bu ihlal hücum oyuncuları tarafından yapılırsa restart ile cezalandırılırlar.

Savunma oyuncularının istemsiz olarak topa ayakla veya bacakla dokunmaları da restart ile cezalandırılır.

Savunma oyuncularının istemli olarak, avantaj sağlamak amacıyla veya savunmadayken hücum takımının planlarını engellemeye yönelik topa ayakla veya bacakla dokunmaları da free pass ile cezalandırılır.

**b- Topa yumrukla vurmak**

Bu ihlal hücum oyuncuları tarafından yapılırsa, hücum tarafı restart ile cezalandırılır.

Bu ihlal savunma oyuncuları tarafından yapılırsa, savunma tarafı free pass ile cezalandırılır.

**c- Ayakların dışında vücudun herhangi bir parçasıyla zemine değerken topu tutma, yakalama veya topa hafifçe dokunmak**

Bu ihlal restart ile cezalandırılır.

**d- Topla koşmak/yürümek**

Topa sahip durumdayken pozisyon değiştirmeye sadece aşağıdaki 3 halde izin verilir:

1) Oyuncu sabit pozisyonda topu alır.

Bu durumda oyuncu ayağını istediği gibi hareket ettirebilir, diğer ayağı pivot ayağı olarak durmak zorundadır. Pivot ayağı üzerinde dönüşe izin verilir. Oyuncu ilk pozisyonunu bozmadan pivot ayağını değiştirebilir veya onu hareket ettirebilir.

Sabit pozisyondaki oyuncunun, özellikle de bir sayı girişimi sırasında, hareket ettirdiği ayağının akabinde, top elinden çıkmadan, diğer ayağını hareket ettirmesine izin verilmez. Oyuncunun sıçradıktan sonra sıçrama ayağının üzerine düşmesine izin verilir. Sıçradıktan sonra oyuncu hemen hemen ilk sıçradığı yerle aynı yere düştüyse ve halen topun kontrolü kendisindeyse, bu durum topla koşma/yürüme olarak değerlendirilmez.

2) Oyuncu koşar veya sıçrarken topu alır ve topu elinden çıkarmadan önce (şut veya pas ile) durur.

Bu durumda oyuncu topu kavradıktan sonra mümkün olduğunca mesafe kaybı yaşamadan çabucak ve tamamen durmaya çalışmalıdır.

Oyuncu durduktan sonra 1. maddede anılan koşullara tabi hale gelir.

3) Oyuncu koşar veya sıçrarken topu alır durma hareketini tamamlamadan önce topu elinden çıkarır. Bu durumda oyuncunun topu aldıktan sonra 3. adımda ayağını yere temas ettirerek topa sahip olmasına izin verilmez.

Hakem oyuncunun topu alış hareketine ve zamanına çok dikkat etmelidir. Bu kural uygulanırken oyuncunun hangi yöne hareket ettiği ile ilgilenilmez.

Bu ihlal restart ile cezalandırılır.

**e- Bireysel oyun**

Bireysel oyun işbirliğinden kasıtlı olarak kaçmaktır. Yani bir başka oyuncunun yardımı olmadan top kendisindeyken pozisyonunu değiştirmeye çalışmasıdır.

Aşağıda yazılı haller bireysel oyun sayılmaz:

- Oyuncu pozisyonunu gözle görülür bir biçimde değiştirmedeğinde,
- İşbirliğinden kaçınma kasıtlı olarak yapılmadığında

Bu ihlal restart ile cezalandırılır.

**f- Aynı takımdan başka bir hücum oyuncusunun elindeki top**

Topa sahip oyuncunun elindeki topa, top havada veya yerde serbest bir şekilde hareket etmeden, kendi takımından bir oyuncunun topa dokunması veya topu alması durumudur.

Bu ihlal restart ile cezalandırılır.

**g- Oyunu geciktirmek**

Oyunu geciktirme örnekleri açıklayıcı notlarda verilmiştir.

Bu ihlal restart ile cezalandırılır.

**h- Rakibin elindeki topa vurmak, almak veya çarpmak**

Buradaki rakip oyuncu ölçütü, topu makul bir şekilde kontrolü altında tutan oyuncudur. Bu kontrol, bir veya iki elle topu havaya kaldırmak olabileceği gibi aynı zamanda topun avuç içi veya parmaklar üzerinde bekletilmesi/tutulması da olabilir.

Bu ihlal hücum oyuncuları tarafından yapılırsa, hücum tarafı restart ile cezalandırılır.

Savunma takımının yaptığı hafif ihlaller restart ile, savunma takımının yaptığı ağır ihlaller ise free pass ile cezalandırılır.

**i- Bir rakip oyuncuyu tutmak, çekmek veya itmek**

Bir rakibin bağımsız (serbest) hareketlerini, kasıtlı ya da kasıtsız yapıldığına bakılmaksızın, engelleyici her türlü hareket yasaklanmıştır.

Bir rakibin serbest hareketini engelleyici bu kural dışı hareketler, engelleme yapılan oyuncunun topa sahip olup olmamasına bakılmaksızın ve hatta karşı yarı sahada yapılsa bile cezalandırılır.

Bu kural bir oyuncunun bir başka oyuncuya yol vermesine yol açmaz. Diğer bir deyişle her bir oyuncunun kendi pozisyonunu almasına izin verir. Oyuncu sadece rakibinin hareket yoluna doğru ani hareketlenip çarpışmaya yol açtığında cezalandırılır.

Bu ihlal hücum oyuncuları tarafından yapılırsa, hücum tarafı restart ile cezalandırılır.

Savunma takımının yaptığı hafif ihlaller restart ile, savunma takımının yaptığı ağır ihlaller ise free pass ile cezalandırılır.

Kural dışı engelleme örnekleri "Açıklayıcı Bilgiler" de verilmiştir.

**j- Bir rakibi aşırı bir biçimde engellemek**

Engelleyen oyuncunun, topun atış yönündeki istendik hareketlerine ve atılan topun eline veya koluna çarpmasıyla sonuçlanan engellemelerine müsaade edilir.

Bu ihlal hücum oyuncuları tarafından yapılırsa, hücum tarafı restart ile cezalandırılır.

Bu ihlal savunma oyuncularından tarafından yapılırsa, savunma tarafı free pass ile cezalandırılır.

Topu atan oyuncunun, istenen yönde ve şekilde bir dereceye kadar engellenmesine izin verilir. Buna ek olarak, topa sahip oyuncunun topu engelleyemeye çalışan oyuncunun el veya kollarına atmasına veya engelleyen oyuncunun topu kapmasına sebep olacak hareketlerine de izin verilir.

Savunma yapan oyuncunun kollarını havaya kaldırarak topu bloklamasına izin verilir ancak oyuncunun;

- Topu kollarıyla engellemek yerine vücudunu kullanarak rakibinin serbest hareketlerini kısıtlamasına ve
- Atış koluna veya topa vurarak, (mesela engelleyen oyuncunun kol veya elleri top rakibinin elinden çıkmadan temas etmesi gibi) topa doğru çabuk bir hareket tarzı benimseyemezler.

#### **k- Topu atan karşı cinsteki bir oyuncuyu engellemek**

Bu ihlal hücum oyuncularından tarafından yapılırsa, hücum tarafı restart ile cezalandırılır.

Bu ihlal savunma oyuncularından tarafından yapılırsa, savunma tarafı free pass ile cezalandırılır.

#### **l- Rakip oyuncunun bir başka oyuncu tarafından sürekli/ısrarla engellenmesi**

Bu ihlal hücum oyuncularından tarafından yapılırsa, hücum tarafı restart ile cezalandırılır.

Bu ihlal savunma oyuncularından tarafından yapılırsa, savunma tarafı free pass ile cezalandırılır.

#### **m- Bir alanın dışarısında oynamak**

Bu ihlal restart ile cezalandırılır.

Bir oyuncu oyun alanı sınır çizgisine, orta çizgiye veya kendi alanını sınırlayan çizgilere basarsa, oyun alanı sınır çizgisine, orta çizgiye veya kendi alanını sınırlayan çizgilere basarak sıçarsa, kendi alanının dışına çıkmış sayılır. Oyun; rakibi engellemek olduğu kadar, topa temas etmeyi de içerir.

Aşağıda yazılı izin verilen durumlar kural ihlali sayılmaz:

- Kendi alanında duran bir oyuncu çizgilerden birinin üzerindeyken topu yakalayabilir veya topa hafifçe vurabilir.
- Kendi alanından, kendi alanının dışına sıçrayıp topa hafifçe vurabilir, dokunabilir.
- Kendi alanında bulunan oyuncu, diğer alanda bulunan rakibini engellemeye yönelik hareketler yapabilir.

#### **n- Defans pozisyonunda şut kullanmak**

Savunma oyuncusu aşağıda yazan durumları başarılı bir şekilde yerine getirdiğinde, şut girişimi defans olarak nitelendirilir.

- **Oyuncu etkin bir biçimde topa blok yapmaya çalışmaktadır ve**
- Oyuncu topa blok yapmaya çalışırken,
  - Hücum oyuncusuna bir kol boyu mesafede olmalıdır,
  - Yüzü hücum oyuncusuna dönük olmalıdır, ve
  - Direğe/sepete hücum oyuncusundan daha yakın olmalıdır.

Eğer hücum oyuncusu direğe/sepete çok yakınsa ve kendi savunma oyuncusu da bu yüzden direğe/sepete daha yakın duramıyorsa,

- **Savunma ve hücum oyuncularından direğin/sepetin karşılıklı iki yanında bulunuyorlarken yukarıda sayılan diğer tüm koşullar gerçekleşmişse, defans pozisyonunun gerçekleştiği düşünülebilir.**

#### **o- Diğer hücum oyuncusunun "Cutting" yaparak savunmasını geçip şut kullanması**

Cutting, savunma pozisyonunda bir savunma oyuncusu olan bir hücum oyuncusunun, kendi savunma oyuncusunu, bir başka hücum oyuncusunun çok yakınından geçmek suretiyle, diğer hücum

oyuncusuyla çarpıştırması veya çarpışacak pozisyona getirmesi sonucu savunma oyuncusunun kendi hücum oyuncusunu takip edememesi ve diğer hücum oyuncusu yüzünden kendi savunma pozisyonunu mecburen bırakması sonucu oluşan durumdur.

Cutting aynı zamanda, bir kol mesafesi açıklığında bir savunma oyuncusu olan bir hücum oyuncusunun, kendi savunma oyuncusunu, bir başka hücum oyuncusunun çok yakınından geçmek suretiyle, diğer hücum oyuncusuyla çarpıştırması veya çarpışacak pozisyona getirmesi sonucu savunma oyuncusunun kendi hücum oyuncusunu takip edememesi ve diğer hücum oyuncusu yüzünden kendi savunma pozisyonunu mecburen bırakması sonucu oluşan da bir durumdur.

Cutting pozisyonunun kendisi bir hücum değildir, sadece Cutting hareketinden sonra şut atmaktır.

Bu ihlal restart ile cezalandırılır.

Cutting yapan oyuncunun takım arkadaşına ilk pası verip, pozisyonunu düzelttikten sonra tekrar pası alıp şut attığı durumlar da aynı zamanda Cutting olarak değerlendirilip cezalandırılabilir.

**p- Hücum takımının kendi savunma alanından veya, doğrudan free pass veya restart atışlarından şut kullanılması**

Bu ihlal oluştuğunda, sepetin altından rakip takım lehine restart atış kararı verilir.

**q- Bir oyuncunun kendi savunma oyuncusu olmaksızın şut kullanması**

Bu durum yalnızca savunma alanında ve 3 savunma oyuncusunun 4 hücum oyuncusuna karşı oynamak durumunda kaldıkları zamanlarda ortaya çıkmaktadır.

Böyle bir durumda hücum yapan takımın antrenörünün, hakeme ve rakip takım antrenörüne, hangi oyuncusunun şut kullanmayacağını bildirmesi gerekir. Antrenör bu kararını (kimin şut kullanmayacağı) değiştirme hakkına sahiptir ancak oyun durduğu anda hakeme ve diğer takım antrenörüne bu konu hakkında bilgi vermek durumundadır (Örn; hakem bir ihlal veya sayı için düdük çalmıştır). Hücum oyuncularının söz konusu değişimlerine alan değişimleri arasında yalnızca iki defa izin verilmiştir (Her iki sayıda bir yapılan alan değişimi).

Savunması olmayan oyuncu, penaltı kullanmak suretiyle sayı yapabilir (Şut kullanmayacağı belirtilen oyuncu).

Bu ihlal restart ile cezalandırılır.

Hücum takımı; tam takımla yarı sahada olamayan, sakatlık vb. durumlar sebebiyle bir veya birkaç oyuncusu sahayı terk etmiş veya hakem tarafından bir oyuncusu diskalifiye edilmiş ve değişiklik hakkı kalmamış bir savunma takımına karşı oyuncu bazında bir sayısal üstünlüğe sahip olabilir

**r- Direği hareket ettirerek şutu etkilemek**

Açıklayıcı notlarda, eğer oluşmuşsa, bu durumun hangi hallerde ortaya çıktığı açıklanmıştır.

**s- Koşarken, sıçrarken veya çabuk hareket etmek amacıyla direği tutmak**

Bu ihlal hücum oyuncuları tarafından yapılırsa, hücum tarafı restart ile cezalandırılır.

Bu ihlal savunma oyuncuları tarafından yapılırsa, savunma tarafı free pass ile cezalandırılır.

**t- Bir penaltı veya free pass için belirlenmiş koşulları ihlal etmek**

Bu ihlal hücum oyuncuları tarafından yapılırsa, hücum tarafı restart ile cezalandırılır.

Bu ihlal savunma oyuncuları tarafından yapılırsa, free pass veya penaltı atışının tekrarı kararı verilir.

### **u- Tehlike oluřturacak bir biçimde oynamak**

Bu ihlal hücum oyuncularından tarafından gerçekleştirilirse restart ile cezalandırılırlar.

Bu duruma örnek olarak, kol mesafesi açıklığında savunması olan bir hücum oyuncusunun, savunmasını hızlı bir şekilde bir başka hücum oyuncusuyla çarpıřtırması, verilebilir.

### **v- Restart için belirlenmiş koşulları ihlal etmek**

Bu ihlal ařağıdaki durumlarda meydana gelir:

- oyuna tekrar başlayacak oyuncuyu engellemek,
- Her iki takım oyuncularının da, top, 2,5 m. mesafe kat etmeden, topa dokunmaları.

Bu ihlali hücum oyuncularından yaparsa, yeni bir restart ile cezalandırılırlar ve top rakip takıma verilir. Bu hareketin tekrarı uygunsuz/kural dıřı hareket olarak da deęerlendirilebilir.

Bu ihlali savunma oyuncularından yaparsa, free pass ile cezalandırılır. Bu hareketin tekrarı uygunsuz/kural dıřı hareket olarak da deęerlendirilebilir.

### **3.7. Dıřarıdaki Top**

Top, ařağıdaki herhangi bir durum oluřtuęunda;

- Oyun alanını sınırlayan çizgilerin herhangi birine deędięinde,
- Oyun alanı dıřındaki zemin, kiři veya herhangi bir nesneye deędięinde,
- Oyun alanı üzerindeki tavan veya tavanda bulunan herhangi bir nesneye deędięinde, dıřarıda sayılır.

Bu bağlamda, dıřarıdaki top durumunda topla son oynayan takım aleyhine bir restart kararı verilir ve oyun restart atıřının uygun yerden kullanılmasıyla bařlar. restartın kullanılıřı benzer durumları içeren kural 3.9'da belirtilmiřtir.

Oyun alanı 3 boyutlu deęildir. Bu nedenle top oyun alanının dıřında yere temas etmeden topla oynanmasına izin verilmiřtir. Topla, yukarıdaki listede belirtilen durumlar oluřmadıkça, oynanabilir ve böyle bir durumda kural 3.6 ihlali söz konusu deęildir.

### **3.8. Hakem Atıřı**

İki rakip oyuncu eř zamanlı olarak topa dokunursa, hakem oyunu durdurur ve hakem atıřı yapmak için topu yukarı atar.

Topun nerede olduęu belirsizken verilen restart kararında da bu atıř uygulanır.

Atıřın nasıl uygulanacaęı için açıklayıcı notlara bakınız.

### **3.9. Restart**

#### **a. Restart kararı ne zaman verilir?**

Hücum oyuncusunun rakibine karřı yaptıęı herhangi bir ihlalde veya savunma oyuncusunun rakibine karřı yaptıęı herhangi bir hafif ihlalde, kural 3.6'da bahsi geçen durumların herhangi birinin oluřması halinde bir restart kararı verilir.

#### **b. Restart'ın Yeri**

Restart atıřı, ihlalin yapıldıęı yerden yapılır. Eęer ihlal belirli bir kiřiye karřı yapılmıřsa (Kural 3.6. h, i, j, k, l ve bazen de m maddeleri), o kiři nerede duruyorsa atıř da oradan kullanılır.



### **c. Restart Nasıl Kullanılır?**

Restart atışını kullanan ya da kullanabilecek oyuncu topu eline aldığı anda hakem düdüğünü çalmalıdır. Restart atışını kullanan oyuncu, hakem düdüğünü çaldığı zaman, 4 sn. içerisinde topu oyun alanına bırakmalıdır. Rakip takım oyuncuları atış yapan oyuncuyu engelleyemez.

Top, atışın yapıldığı yerden 2,5 m. mesafe kat ettiğinde (ölçüm yerden yapılır), oyuna girmiş sayılır. Top 2,5 m. mesafe kat etmedikçe oyuna girmiş sayılmaz ve bu durumda her iki takım oyuncuları da topa dokunamaz.

Eğer restart atışını kullanan oyuncu düdükten sonra 4 sn. içerisinde topu elinden çıkarmamışsa, hakem tekrar düdüğünü çalar ve rakip takım lehine restart atışı kararı verir.

Restart kullanan oyuncunun, restart atışından doğrudan sayı yapmasına izin verilmez. Atışı kullanan oyuncu ancak top oyuna girdikten ve başka bir oyuncu topa değdikten sonra sayı yapabilir. Bu ihlal gerçekleşirse, sepetin altından savunma takımı lehine restart atışı kararı verilir.

Restart kullanan oyuncu, hakem atışın kullanılabilmesine dair düdüğünü çaldıktan ve top oyuncunun elinden çıkmadan, oyun alanı sınır çizgisine veya diğer oyun alanı sınır çizgisine basarsa, hakem sırasıyla ya dışarıdaki top kararı (Kural 3.7) ya da karşı alanda bir restart kararı verir (Kural 3.6).

Hakem atış için düdüğünü çalmadan top oyuncunun elinden çıkarsa, atış tekrar edilmelidir.

### **3.10. Free pass**

#### **a. Free pass Kararı Ne Zaman Verilir?**

Free pass, hücum yapılan alanda savunma takımının Kural 3.6'daki ağır ihlallerden birini gerçekleştirmesi durumunda verilir.

#### **b. Free pass'ın Yeri**

Free pass, hücum alanındaki oyuncuların biri tarafından ve free pass çizgisinin gerisinden kullanılır.

#### **c. Free pass Nasıl Kullanılır?**

Free pass kullanacak oyuncunun bir ayağı free pass çizgisinin hemen ardında, diğer ayağı ise çizginin arkasındaki alanın herhangi bir yerinde olmalıdır (Diyagram 1.2' de daha açık renkle gösterilen yer). Oyuncu, top elinden çıkmadan her iki ayağından biriyle ya da vücudunun herhangi bir parçasıyla, penaltı çizgisine veya diyagram 1.2 'de daha koyu renkle gösterilen free pass alanına dokunamaz.

Free pass kullanacak veya kullanabilecek bir oyuncu topu eline aldığı anda ve/veya alabilecekken, hakem bir kolunu yukarı kaldırır ve bu koluyla 4 sn. işareti verir ve oyunun 4 sn. içinde başlaması için düdüğünü çalar.

Hakem free pass atışı için yapılan hazırlık aşamasında herhangi bir kural ihlaline izin vermez.

Hakemin kolunu havaya kaldırmasıyla iki olasılık meydana gelebilir (Bk. Olasılık A ve B).

#### **Olasılık A**

- 1)** Free pass kullanacak oyuncunun haricindeki tüm oyuncular, free pass dairesinin dışındadırlar.
- 2)** Diğer hücum oyuncuları free pass dairesinin dışındadırlar ve aynı zamanda da birbirlerine 2,5 m. mesafede dururlar.

4 sn.lik bu hazırlık evresinde yukarıdaki durumlar oluştuğunda hakem oyunun yeniden başlaması için düdüğünü çalmalıdır. Oyunun başlaması için çalınan düdükten sonra free pass kullanan oyuncu 4 sn.den fazla bir süre topu elinde tutmamalıdır (4 sn içerisinde topu elinden çıkarmalıdır). Eğer atışı kullanan oyuncu bu zaman dilimi içerisinde atışı kullanmazsa, hakem düdüğünü çalıp rakip takım lehine bir restart kararı vermelidir.

Savunma oyuncularını, atışı kullanacak oyuncunun topu, bir bacağına veya bir kolunu açıkça hareket ettirdiğini görmeden durum 1'de belirtilen şartlara uymak durumundadırlar.

Atışı kullanacak oyuncunun takım arkadaşları ise, atış yapan oyuncunun topu, bir kolunu veya bir bacağına hareket ettirdiğini açıkça görmeden durum 1 ve 2'deki şartlara uymak durumundadırlar.

Hakemin oyunun başlaması için çaldığı düdüğü takiben top oyuna bırakılıp aşağıdaki 3 durum oluştuğunda;

- 1) Savunma takımından bir oyuncu topa dokunur,
- 2) Top tamamen free pass dairesinin dışına gider.
- 3) Top havada 1 m. mesafe kat eder (yerden ölçüm) ve free pass kullanan takımın bir oyuncusu free pass alanının dışında ve her iki ayağı da yerdeyken topa dokunur,

Free pass kullanan oyuncunun doğrudan free pass atışından sayı yapmasına izin verilmez. Atış kullanan oyuncu 1. ve 2. durumlar altında veya 3. durum oluştuğunda ve bir başka oyuncu topa dokunduktan sonra sayı yapabilir. Bu kural ihlal edilirse, rakip takım lehine sepetin altından restart kararı verilir.

### **Olasılık B**

Hakem kolunu 4 sn. uyarısı için kaldırdığında oyuncular Olasılık A' nın 1 ve 2. durumlarını sağlamadıklarında hakem düdüğünü iki kez art arda hızlıca çalar ve bu düdüğün ilk oyunu yeniden başlatmak, ikincisi ise oyunu durdurmak içindir ve yapılan ihlaller aşağıdaki şekilde cezalandırılırlar:

Eğer ihlal savunma oyuncularını tarafından yapılmışsa; free pass tekrar edilir. Eğer aynı free pass içerisinde savunma takımı ikinci kez ihlal yapıyorsa hakem penaltı kararı verir.

Eğer her iki takım oyuncularını da 2,5 m. mesafe aralığında iseler; hakem kim free pass çizgisine en yakınsa onun takımını cezalandırır. Eğer hakem her iki takım oyuncularının da aynı yanlış mesafede olduklarını tespit ederse o zaman hücum takımını cezalandırır.

Hakem; top tamamen free pass alanının dışına çıktığında veya her bir 4 sn.lik periyod tamamlandığında, free pass'ı kullanan oyuncu tarafından topun en az 1 m. mesafeye atıldığına kanaat getirir.

Atışı kullanan oyuncu hakem düdüğünü beklemeden topu elinden çıkardıysa, atış tekrar edilmelidir.

### **3.11. Penaltı**

#### **a. Penaltı Kararı Ne Zaman Verilir?**

Aşağıdaki durumlar oluştuğunda penaltı kararı verilir:

- A.** Hücum yapan takımın bariz bir sayı şansını kaybetmesine yol açan savunma takımı ihlallerinde
- B.** Savunma takımının, hücum takımının sayı şansı yakalamasını engelleyici, tekrar eden ihlallerinde

#### **b. Penaltı Atışının Yeri**

Penaltı atışı, penaltı atış çizgisinin hemen ardında duran hücum oyuncusu tarafından kullanılır.

#### **c. Penaltı atışının nasıl yapıldığı**

Penaltı kullanacak oyuncunun bir ayağı penaltı çizgisinin hemen ardında, diğer ayağı ise çizginin arkasındaki alanın herhangi bir yerinde olmalıdır (Diyagram 1.2' de daha açık renkle gösterilen yer). Oyuncu, top elinden çıkmadan her iki ayağından biriyle ya da vücudunun herhangi bir parçasıyla, penaltı çizgisine veya diyagram 1.2 'de gösterilen penaltı alanına dokunamaz. Diğer tüm oyuncular top penaltı kullanan oyuncunun elinden çıkmadan penaltı alanına giremez.

Rakip takım oyuncular ve antrenörleri, penaltı kullanacak oyuncuyu bozmaya yönelik her türlü hareket ve eylemden kaçınmalıdırlar.

Maçın ilk yarısı ve hatta ikinci yarısında top açık bir şekilde sepete gitse de gitmese de doğrudan sepete giden bir durumda penaltı gereken bir durum oluşursa temdit penaltısı kararı verilir.

Atış, hakemin düdüğünden önce yapılırsa, tekrar edilir.

Penaltı atışı sadece hücum tarafındaki oyuncular tarafından kullanılır.

4 sn.ye kuralının oyunun yeniden başlaması için kullanılan formları penaltı atışında uygulanmaz.

Penaltı atışından doğrudan sayı yapılmasına izin verilir.

### **3.12. Hücum Alanında İzin Verilen Hücum Süresini Aşmak**

Bir hücum takımının topu sepete değdirmek ya da sayı yapmak için 25 sn. süresi vardır. Bu süre bir şut saatinde gösterilir. Zaman sınırının bitimi şut saatinin ziliyle belirtilir ve bu durumda müsabaka durdurulur. Zaman limitinin bitimiyle sonuçlanan hücumlarda hakem oyunu durdurmalı ve savunma takımı lehine restart kararı vermelidir. Bu restart atışı, korna çaldığında hücum oyuncusu topa nerede sahipse ya da korna çalmadan hemen önce neredeyse, oradan kullanılır.

- 1) Şut saati, hücum oyuncusu topa sahip olduğu anda 25 sn.ye ayarlanır.
- 2) Şut saati, atış sonrası top sepete değerse sıfırlanır (yeniden başlar).
- 3) Şut saati, savunma oyuncusu topa sahip olduğunda, hakem tarafından bir sayı kararı verildiğinde ve müsabakanın ilk ve ikinci yarısı bittiğinde durdurulur ve sıfırlanır (yeniden başlayacak hale getirilir).
- 4) **A.** Aşağıdaki durumlardan biri oluşup hakemin düdüğünü çalmasıyla, şut saati durdurulur ve yeniden 25 sn.ye ayarlanır.
  - Bir restart atışında (Oyun kurallarının 3.6.da bahsi geçen tüm ihlalleri),
  - Free pass ile cezalandırılan bir ihlal sonrası (penaltı çizgisinin ardından kullanılır),
  - Penaltıda (Kural 3.11.),
  - Bir savunma oyuncusunun sakatlanması sonucu oyunun durmasında,**B.** Hakemin oyunun yeniden başlaması için çaldığı düdükle, hücum oyuncusunun topu kontrolü altına alıp, restart, free pass veya penaltı atışlarından herhangi birini kullanma yoluyla topu oyuna sokmasını takiben şut saati yeniden başlatılır (Bk. Sırasıyla 3.9., 3.10., 3.11). *Bu nedenle topu tutma anı, şut saatinin başlaması için referans alınır.*
- 5) **A.** Eğer hakem 4. maddede bahsi geçen durumların dışındaki herhangi bir nedenle oyunu durdurursa (örn; dışarıya çıkan top, hakem atışı, hücum oyuncularının sakatlanmaları veya avantajla sonuçlanmayan durumlar), şut saati de durdurulur.**B.** Hakemin oyunun yeniden başlaması için çaldığı düdüğü takiben, hücum oyuncusu topun kontrolünü sağladıktan sonra, şut saati yeniden başlatılır. Bu gibi durumlarda şut saati kaldığı yerden yeniden başlatılır. Bununla birlikte, bir savunma oyuncusunun sakatlanmasından dolayı oyun durduğunda (Bk. 4. madde), şut saati 25 sn.ye alınır ve buradan başlatılır. *Bu nedenle hücum oyuncusu topa sahip olduğunda şut saati yeniden başlatılır.*
- 6) Hücum oyuncusu doğrudan ya da savunma oyuncusundan kaynaklı olarak dolaylı yoldan, topu savunma alanındaki takım arkadaşına atarsa şut saati durdurulmaz ve hücum oyuncusu hücum alanında topa tekrar sahip olduğunda şut saati yeniden 25 sn.ye ayarlanmaz.

- 7) Őut saatinin kornası aldığında, top hcum oyucusunun elinden ıkıp sepete dođru gidiyor ve baŐka hibir oyuncu topa dokunamaz durumdaysa ve Őutun yn sepete dođruysa bu durumda sayı gerekleŐirse, hakem sayı kararı verir.

## EK BÖLÜM

### Oyun Kurallarında Kullanılan İfadeler ve Kelimelerin Tanımlamaları

**Topa Gerçekten Blok Yapmaya Çalışmak:** Bilinçli olarak kullanılan kol veya ellerle, atılan topu veya şutu kabul edilebilir bir biçimde engelleme.

**Kol Mesafesi:** Kol mesafesi (savunma oyuncusu için) rakibine karşı durduğu her bir pozisyonda ölçülür (Dik, Bükülü, Zemin üzerinde veya Sıçramışken).

Bu ölçü (savunma pozisyonundan hücum oyuncusunun göğsüne ölçülür), şutun defans olması için kullanılan 4 durumdan biri olarak kullanılır.

**Topa Vurma (Tokatlama):** Kolu topa doğru hızlıca hareket ettirip, topu rakibin elinden çıkmasına neden olacak şekilde topa temas etmektir.

**Temas (Kontrollü):** Oyuncular arasındaki temasın kabul edilebilir bir biçimde bir oyuncunun diğerine avantaj sağlamadığı bir temastır.

**Temas (Kontrolsüz):** Oyuncular arasındaki temasın kabul edilemez bir biçimde bir oyuncunun diğer bir oyuncuya karşı avantaj sağladığı bir temastır.

**Cutting:** Bir savunma oyuncusunun bir kol boyu mesafede veya nizami engelleme pozisyonunda savunduğu hücum oyuncusunun, kendisini savunan oyuncuyu ikinci bir hücum oyuncusuyla çarpıştırmaya veya çarpıştıracak duruma getirmesi sonucu, savunma oyuncusunun hücum oyuncusunu takip edememesi ve ikinci hücum oyuncusu yüzünden bir kol boyu mesafedeki savunma veya nizami engelleme pozisyonunu mecburen bırakmasıdır.

**Kendi takımındaki bir başka oyuncunun elindeki top:** Kendi takımından bir başka oyuncunun elindeki topun, top havada veya zeminde serbestçe hareket etmeden alınmasına izin verilmez.

**Engelleme:** Bir rakibin topu atması veya yakalamasını engellemeye yönelik hareket ederek oynamaya izin verilir.

- Cutting esnasında aynı zamanda cutting'i engellemek için;
- Pozisyon alırken veya var olan pozisyonu korurken rakibi boş alanları kullanarak engellemek için.

**Karşı cinsiyetten bir rakibi engellemek:** Karşı cinsiyetten bir oyuncunun, gerçekten topu atmaya çalışırken, bir kol boyu mesafeden daha kısa bir mesafeden engellenmesine izin verilmez.

**Bir başka oyuncu tarafından savunulan oyuncunun engellenmesi:** Rakip oyuncu gerçekten top atmaya veya boş alanları kullanmaya çalışırken, rakibin iki oyuncusu tarafından engellenmesine izin verilmez.

**Pozisyon alan veya almış bir rakibi tutmak:** Rakiple çarpışma meydana getirmeyecek bir şekilde vücudu kullanarak pozisyon almaya ya da pozisyonu korumaya izin verilir. Rakiple çarpışma meydana getirecek bir şekilde vücudu kullanarak pozisyon almaya ya da pozisyonu korumaya izin verilmez.

**Topa sahip olurken bir rakibi tutmak:** Vücudu, topa rakip arasına koymak suretiyle topa sahip olan oyuncuyu tutmaya izin verilmez.

**İhlal:** Oyun kurallarına göre kural dışı hareketler cezalandırılır.

İhlaller aşağıdaki gibi ayrıştırılmıştır:

- İhlal (Fiziksel) - Fiziksel temas sağlayarak yapılan ihlaller,
- İhlal (Teknik) – Fiziksel temas olmadan yapılan ihlaller,

- İhlal (Hafif) – Rakibi bozma amacı taşımayan aynı zamanda kontrolsüz temasları içeren fiziksel ve teknik ihlaller,
- İhlal (Ağır) – Kontrolsüz temas içeren fiziksel ihlaller veya hücumu veya hücum oluşumunu bozmaya yönelik ihlaller,
- İhlal (Çok Ağır) – Sayı şansının kaybına yol açan her türlü hafif veya ağır ihlal.

**Engelden arındırılmış alan:** Oyun alanına geçiş alanı olarak da bilinen (salonda 1m. dışarıda 2 m.) ve hiçbir engel barındırmayan, (çeşitli engeller, malzemeler, arka tarafında problem bulunan alanlar) insanların oturdukları yedek bankları hariç başka hiçbir şey bulunmayan alandır.

**Pivot ayak:** Bir ayağı yerde sabit olan bir oyuncunun diğer ayağını hareket ettirerek vücudunu üzerinde döndürebildiği ayaktır.

**Tehlikeli oyun:** Bir başka oyuncuya tehlike oluşturabilecek şekilde oynamak.

**Sayı şansı:** Sayı yapmak için iyi bir fırsatın olduğu şut şansıdır.

**Şut şansı:** Boş bir pozisyonda sahip olunan şut atma şansıdır.