



# ESBBL 3x3 Oyun Kuralları

Kasım 2018

ESBBL 3x3 Resmi Oyun Kuralları'nda belirtilmeyen her durum için en son yayınlanan FIBA Resmi Basketbol Oyun Kuralları geçerlidir.

## Madde 1. Saha ve Top

**1.1.** Müsabaka 3x3 basketbol sahası ve bir pota ile oynanacaktır. Nizami 3x3 basketbol sahası 15m (genişlik) x 11m (boy) dir. Oyun alanı, tek pota altında bir "şarjsız yarım daire" çizgisine, serbest atış çizgisi (5.80m), iki sayı çizgisi (6.75m) ve nizami ölçülerde bir kısıtlamalı alana sahip olmalıdır. Geleneksel/klasik basketbol yarı sahası da kullanılabilir.

**1.2.** Organizasyonun sağladığı maç topu kullanılacaktır.

## Madde 2. Takımlar

Her takım 4 oyuncudan oluşur (3 oyuncu sahada, bir oyuncu yedek).

*Not: Sahadan veya tribünden herhangi birinin koçluk yapması yasaktır.*

## Madde 3. Müsabaka Hakemleri

Müsabaka hakemleri 1 saha içi hakemden ve 1 masa görevlisinden oluşur.

#### **Madde 4. Oyunun Başlaması**

**4.1.** Her iki takım müsabaka öncesinde birlikte ısınır.

**4.2.** Hangi takımın topla ilk oynama hakkı olacağına yazı tura ile karar verilir. Yazı turayı kazanan takım, topla oynama hakkını oyunun başlangıcında mı yoksa muhtemel bir uzatmada mı kullanacağını seçer.

**4.3.** Müsabaka sahada her takımdan 3 oyuncu ile başlamak zorundadır.

#### **Madde 5. Puanlama**

**5.1.** Yayın içinden atılan her şut için 1 puan verilecektir.

**5.2.** Yayın dışından atılan her şut için 2 puan verilecektir.

**5.3.** Her bir başarılı serbest atış için 1 puan verilecektir.

#### **Madde 6. Oyun süresi / Müsabakanın kazananı**

**6.1.** ESBBL 3x3 turnuvası oyun süresi bir ESBBL çeyreği, yani 12 dakikalık bir periyottur. Süre top ölü olduğunda ve serbest atışlarda durdurulur. Süre topun el değiştirmesi tamamlandığında yeniden başlatılır. (hücum takımının ellerine geçer geçmez).

**6.2.** Ancak nizami oyun süresi bitmeden önce bir takım 21 veya daha fazla bir sayı yaparsa müsabakayı kazanır. Bu kural normal oyun süresinde geçerlidir, uzatma süresinde uygulanmaz.

**6.3.** Oyunun bitiminde eğer skor eşitse, bir uzatma periyodu oynanacaktır. Uzatma periyodu başlamadan önce bir dakikalık oyun arası verilir. Uzatmada 2 sayı atan ilk takım müsabakayı kazanır.

**6.4.** Bir takım eğer müsabakanın başlayacağı belirtilen saatte sahada oynamaya hazır bulunmaz ise müsabakayı hükmen kaybeder. Hükmen yenilgi durumunda müsabaka sayısı 20 - 0 olarak yazılır.

**6.5.** Bir takım oyun süresi bitmeden sahayı terk eder veya tüm oyuncularını sakatlık veya diskalifiye nedeni ile oyun dışı kaldığında müsabakayı kendiliğinden yenilgi ile kaybeder. Kendiliğinden yenilgi durumunda, yenen takım müsabaka skoru veya hükmen yenilgi seçeneklerinden birini seçer, her iki durumda da kendiliğinden yenilen takımın sayısı 0 olarak belirlenir.

**6.6.** Bir takım kusurlu bir kendiliğinden yenilgi ile ve ikinci herhangi bir hükmen yenilgi ile kaybettiğinde turnuvadan da diskalifiye edilecektir.

## **Madde 7. Fauller / Serbest atışlar**

**7.1.** Bir takım 6. takım faulünü aldıktan sonra cezalı duruma düşer. Oyuncular Madde 16'daki durumlar hariç olmak üzere kişisel faul sayısından ötürü diskalifiye edilmezler.

**7.2.** Atışın başarısız olması halinde, atış halindeki oyunculara yay içinde yapılan faullerde 1 serbest atış hakkı verilirken, yayın dışındaki faullerde 2 serbest atış hakkı verilir.

**7.3.** Atış hali sırasında yapılan bir faul ve takiben başarılı bir sayı varsa ilave bir serbest atış hakkı verilir.

**7.4.** 7,8 ve 9. takım faulleri için her zaman 2 atış hakkı verilir. 10. ve sonraki fauller için 2 serbest atış ve topu oyuna sokma hakkı verilir. Bu şart aynı zamanda atış halindeki faullerde de uygulanır ve madde 7.2 ile 7.3'ü geçersiz kılar.

**7.5.** Bütün teknik fauller için her zaman 1 serbest atış ve topu oyuna sokma hakkı verilecektir; sportmenlik dışı fauller içinse her zaman 2 serbest atış ve topu oyuna sokma hakkı verilecektir. Teknik ve sportmenlik dışı faullerden sonra oyun yayın arkasından, oyun sahasının tepesinde topun savunma tarafından hücumla verilmesiyle devam edecektir.

*Not: Hücum faul sonrasında serbest atışlar verilmeyecektir.*

## **Madde 8. Topla oynama**

**8.1.** Başarılmış bir sayı veya son serbest atış sonrasında (devamında topu oyuna sokma hakkı durumu hariç)

- Sayı yiyen takımdan bir oyuncu, (oyun sahası çizgilerinin dışı hariç) direk potanın altından topu sürerek veya paslaşarak topu iki sayı çizgisinin gerisine taşıyacaktır.

- Savunma takımının, şarjsız yarım dairede savunma yapması yasaktır.

**8.2.** Başarısız bir sayı veya son serbest atış sonrasında (devamında topu oyuna sokma hakkı durumu hariç)

- Ribaunt sonrası topu eğer hücum takımı alırsa yayın dışına çıkmadan sayı yapma denemesine devam edebilir.

- Ribaunt sonrası topu eğer savunma takımı alırsa top yayın arkasına top sürme veya pas ile dönmelidir.

**8.3.** Eğer savunma takımı topu çalar veya blok yaparsa top yayın arkasına top sürme veya pas ile dönmelidir.

**8.4.** Herhangi bir ölü top sonrası topu oyuna sokma hakkı verilen takımın kontrolü, iki sayı çizgisinin tepesinden ve yayın arkasından, savunma ve hücum oyuncularını arasında topun alınıp verilmesi sonrasında başlar.

**8.5.** Bir oyuncunun yayın arkasında olması için her iki ayağının da çizginin arkasına geçmesi gerekir.

**8.6.** Hava atışı durumunda top savunma takımına verilecektir.

## **Madde 9. Oyalanmak**

**9.1.** Oyalanmak veya aktif olarak oynamamak (örneğin, sayı atmaya çalışmamak) bir ihlaldir.

**9.2.** Bir takım 12 saniye içinde şut denemelidir. Şut saati top hücum oyuncularının ellerine geçtiği anda çalıştırılmalıdır (topun iki sayı çizgisinin gerisinde savunma tarafından hücumla verilmesinden sonra veya başarılı bir atış sonrası potanın altından).

**9.3.** Top yayın gerisine çıkarıldıktan sonra, hücum oyuncusunun yayın içerisine tekrar girerek 5 saniyeden fazla bir süreyle potaya yanı veya arkası dönük olarak top sürmesi ihlaldir.

## **Madde 10. Oyuncu değiştirme**

Topun iki sayı çizgisinin gerisinden takımlar arasında alınıp verilmesi öncesi herhangi bir ölü top durumunda veya serbest atış öncesi herhangi bir takım oyuncu değişikliği yapabilir. Yedek oyuncu takım arkadaşı sahadan dışarıya çıktığında ve kendisiyle fiziksel temas yarattığında oyuna girebilir. Yedekler sadece potanın ters tarafında saha bitiş çizgisinin arkasındaki yerde durabilir ve değişiklik için hakemlere veya masa görevlilerine bir işaret vermek zorunda değildir.

## **Madde 11. Molalar**

**11.1.** Her bir takıma 1 mola hakkı verilmiştir. Herhangi bir oyuncu veya yedek oyuncu topun ölü olduğu durumda mola isteyebilir.

**11.2.** Molalar 30 saniye uzunluğunda olacaktır.

*Not: Mola ve oyuncu değişiklikleri sadece top ölü olduğu zaman istenilebilir, topun canlı olduğu durumlarda (Madde 8.1) istenemez.*

## **Madde 14. Takımların sıralanması**

Grup ya da genel müsabaka sıralamasının her ikisinde de (turlardaki sıralamalar hariç olmak üzere) aşağıdaki sınıflama kuralları uygulanır.

Eğer takımlar turnuva esnasında aynı seviyeye ulaştıysa, beraberliği bozmak için aşağıdakiler sırayla uygulanacaktır:

1. En çok kazanan (veya aynı sayıda müsabaka sayısı olmayan farklı gruplar arası kıyaslama durumlarında kazanma oranı yüksek olan)
2. İkili averaj (sadece galibiyet ve mağlubiyet dikkate alınır ve sadece grup içi sıralamada uygulanır).
3. Averajda en çok sayı atan (hükmen yenilgi durumundaki skoru hesaba katmadan)  
Eğer takımlar bu üç işlemten sonra hala berabere ise en çok seri başı olan takım kazanmış sayılır.

## **Madde 16. Diskalifiye**

Bir oyuncu 2 sportmenlik dışı faul aldığı anda (teknik faullerde uygulanmaz) hakem tarafından oyundan ihraç edilecektir, organizatörler tarafından turnuvadan da ihraç edilebilir. Bundan ayrı olarak, şiddet, sözel veya fiziksel saldırı gibi durumlarda organizatör tarafından turnuvadan ihraç edilecektir. Organizatör yukarıda bahsedilen davranışlar nedeni ile takımın diğer üyelerinin katkısından (herhangi bir icraatta bulunmamak yoluyla da olabilir) ötürü tüm takımı da ihraç edebilir.

## **1.Kayıtlar ve Katılımcılar**

1. 3x3 Turnuva kayıtları ESBBL'in belirlediği şartlara göre gerçekleşir. Turnuvada bir kategorinin oynanabilmesi için erkeklerde en az 14, kızlarda (eğer oynanmasına karar verilirse) da minimum 8 takımın kayıt yapması gerekmektedir. kategorilerin açılıp, açılmayacağı yetkisi Organizasyon Sorumlusundadır.
2. Turnuvaya katılacak takımlar kişisel başvuru ve takım başvuru formunu turnuvaya katılmadan önce eksiksiz doldurmadan başlayamaz.
3. Turnuvaya katılan takımlar Yarışma Düzenlemelerini peşinen kabul etmiş sayılır.
4. Takımların turnuvaya kayıt yaptırdıkları oyuncular ile oynaması gerekmektedir. Turnuvanın başlamasına 2 hafta kalana kadar ESBBL'e bilgi vermek şartıyla oyuncu değiştirilebilir.
5. Bir oyuncunun yer aldığı turnuva boyunca aynı tek bir takıma katılmasına izin verilir. Aksi takdirde yer aldığı ikinci takım turnuvadan diskalifiye edilir.

## **• 2. Organizasyon**

1. Etkinlik ESBBL'in belirttiği tarih ve saat dilimlerinde gerçekleştirilir. Etkinliğin düzenleneceği tarihi ve saatlerini ESBBL değiştirme hakkını saklı tutar.

2. Organizasyona yeterli sayıda takım katılmaması veya olumsuz hava koşulları, nedeniyle turnuva iptali söz konusu olabilir, yeri değiştirilebilir (Hava muhalefeti nedeniyle salona geçilebilir) ya da tatil edilebilir.
3. Turnuvaya katılan takımlar, müsabakalarda tek tip forma giymek zorundadır, çift taraflı forma veya ayrı renkte tek tip forma yaptırılması tavsiye edilir.
4. Müsabakalar ESBBL'in vereceği basketbol topları ile oynanacaktır. Tüm katılımcıların bu toplarla oynaması zorunludur.

#### • 4.Yükümlülükler

1. Etkinlik sırasında gerçekleşebilecek olası hırsızlık, hasar ve/veya yaralanma olayından ESBBL ve Organizatörler sorumlu tutulamaz.
2. 3x3 Yarışmalarında çıkabilecek sakatlıklardan, önceden gelen ya da turnuva esnasında ortaya çıkabilecek sağlık problemleri veya sakatlıklardan ESBBL ve Organizatörler sorumlu tutulamaz.

#### • 5.Yarışma Düzenlemeleri

1. Oyuncular kurallara uymak zorundadır.
2. Her oyuncu istenildiği zaman kimlik kartı ile kendini tanıtmak zorundadır.
3. Takımlar içinde farklı yaşlarda oyuncuları içerebilir.
4. Diskalifiye (ler), yaralanma, sakatlık gibi durumlarda bir takım 2 oyuncu ile müsabakaya devam edebilir. Sahada oyuncu kalmaması veya 1 oyuncu kalması durumunda takım maçı hükmen kaybeder.
5. Takımlar turnuvaya kayıt yaptırdıkları oyuncularla oynamak zorundadırlar. Turnuva başladığı sırada oyuncu veya oyuncular değiştirilemez.
6. Tüm oyuncular, hakemlerin ve ESBBL Organizastörünün verdiği kararlara saygı duymalıdır. (Saldırgan, tehditkar, fiili müdahale veya sözlü hareketlere müsamaha gösterilmez. Böyle durumlarda oyuncu, oyuncular veya takım organizatör veya hakem tarafından turnuvadan diskalifiye edilir. Turnuvadan diskalifiye edilen takım veya oyuncular herhangi bir hak iddia edemezler.)
7. Hakemler tarafından verilen kararlar nihaidir. Herhangi bir sorun ya da anlaşmazlıklar durumunda söz konusu durum sadece takım kaptanı ile ele alınacaktır.
8. Takımlar belirtilen maç başlama saatinde sahada oyuna başlamak için 3 oyuncusu ile hazır olmalıdır. Maç başlama saatinde sahada hazır olmayan takımlar müsabakayı hükmen kaybeder. (Maçların uzatmaya gitmesi nedeniyle maç saatlerinde değişiklikler/sarkmalar/öne çekilmeler olabilir. Böyle bir durumda ESBBL organizasyonundan maç saati öğrenilmelidir.)
9. ESBBL organizasyonu yönetimi gerek görürse maçların süresini kısaltma hakkını saklı tutar.
10. 3x3 Oyun Kurallarında belirtilmemiş konular hakkında karar verme yetkisi Organizasyon Sorumlusundadır.