



TÖSSED



**Özel Olimpiyatlar**  
*Türkiye*

1

**Basketbol Oyun Kuralları**

**2016 - 2017**

## BASKETBOL

Resmi Özel Olimpiyatlar Basketbol Spor Kuralları, tüm Özel Olimpiyatlar müsabakalarını düzenleyecektir. Özel Olimpiyatlar, uluslararası bir spor programı olarak bu kuralları <http://www.fiba.com> adresinde bulunan Federation Internationale de Basketbal (FIBA) basketbol kurallarını temel alarak oluşturmuştur. Resmi Özel Olimpiyatlar Basketbol Spor Kuralları ya da Madde I ile çelişmedikleri müddetçe, FIBA ya da Ulusal Düzenleyici Kurum (NGB) kuralları kullanılacaktır. Bu tür durumlarda Resmi Özel Olimpiyatlar Basketbol Spor Kuralları geçerli olacaktır.

Davranış Kuralları, Eğitim Standartları, Tıp ve Güvenlik Standartları, Bölme, Ödüller, Daha Yüksek Müsabaka

Düzeylerine İlerleme Kriterleri ve Birleşik Sporlara ilişkin daha fazla bilgi almak için lütfen <http://resources.specialolympics.org/article1.aspx> adresindeki Madde 1'e başvurun.

## BÖLÜM A — RESMİ YARIŞLAR

Aşağıda Özel Olimpiyatlar bünyesindeki resmi yarışların bir listesi yer almaktadır.

Yarışma yelpazesi, her türden yeteneğe sahip atletler için müsabaka olanakları sunma amacını taşımaktadır. Programlar sunulan yarışmaları ve gerekirse bu yarışmaların yönetimi için yönergeleri belirleyebilir. Koçlar, her atletin yetenek ve ilgisine uygun eğitimi sunmak ve yarışmayı seçmekten sorumludur.

1. Hızlı Dripling
2. Takım Yetenek Basketbolu
3. Ferdi Yetenek Müsabakası
4. Takım Müsabakası
5. Yarı Saha Basketbolu: 3'e 3 Müsabaka
6. Birleşik Sporlar® Takım Müsabakası
7. Birleşik Sporlar Yarı Saha Müsabakası (3'e 3)

## BÖLÜM B — SAHA VE EKİPMANLAR

1. Kadın ve küçükler grubu müsabakaları için daha küçük bir basketbol topu (çevre olarak 72,4 santimetre [28 1/2 inç] ve ağırlık olarak 510-567 gram [18-20 ons] arası kullanılabilir.

2. Potalar, Potalar, çember ve ağlardan oluşacaktır. Müsabaka için pota çemberi normalde zeminden 3,05 metre (10 fit) yükseklikte olmaktadır. Küçükler grubu müsabakaları için zeminden 2,44 metre (8 fit) yükseklikte daha kısa bir potanın kullanılması mümkündür.

## BÖLÜM C — MÜSABAKA KURALLARI

### 1. Takım Müsabakası

#### a. Bölümleme

1) Baş Koç, müsabaka öncesinde kadrosundaki her oyuncu için dripling ve çevre atışı olmak üzere iki Basketbol Yetenek Değerlendirme Testi (BSAT) puanlarını ibraz etmelidir.



(Bu testler, yalnızca oyuncu/takım değerlendirmeleri içindir ve madalya ve kurdele amaçlı müsabaka yarışları değildir. BSAT ile ilgili bilgiler, Bölüm D’de yer almaktadır).

- 2) Baş Koç, kadrodaki adlarının yanına bir yıldız yerleştirerek sahadaki oyun yeteneklerine göre en iyi beş oyuncusunu belirlemelidir.
- 3) “Takım sayısı”, en iyi yedi oyuncunun sayılarının toplanması ve yediye bölünmesi ile belirlenecektir.
- 4) Takımlar, ilk olarak BSAT takım puanlarına göre bölümler halinde gruplanmaktadır.
- 5) Bölümlenme sürecinin sonlandırılmasının bir yolu olarak bir sınıflandırma maçı turu (ya da turları) uygulanacaktır.
  - a) Sınıflandırma turunda takımlar her biri en az altı dakika sürecek bir veya daha fazla maç yapacaktır.
  - b) Takımların tüm takım üyelerini oynatması gerekecektir.

#### **b. Müsabaka Uyarlamaları**

Aşağıda, Özel Olimpiyatlar basketbol takım müsabakalarının gerçekleştirilmesi sırasında kullanılacak FIBA ve NGB kurallarının uyarlamaları yer almaktadır. Bu uyarlamalar isteğe bağlıdır ve kullanılıp kullanılmayacağına belirlenmesi, Özel Olimpiyatlar Programlarının sorumluluğundadır.

- 1) Bir maçın uzunluğu, müsabaka yöneticisinin tasarrufu ile değiştirilebilir.
- 2) Bir oyuncunun NGB kurallarının izin verdiğinin ötesinde iki adım daha atması mümkündür. Ancak oyuncunun bu ek adımların bir sonucu olarak sayı atması, “steps yapmış” kabul edilmesi ya da defanstan kaçması halinde, bir avantaj kazanılmıştır. Hemen bir ihlal çalınmaktadır.
- 3) Serbest atış atıcısı, hakemlerden biri tarafından kendisine verilmesinden sonraki 10 saniye içerisinde topu elinden çıkaracaktır.

#### **c. Takım ve Oyuncular**

- 1) Bir takım, beş oyuncudan oluşacaktır.
- 2) Yedekler de dahil olmak üzere bir takımın yapısı, 10 oyuncuyu geçemez.

Vurgu noktası: Bir oyuncunun çift dripling yapması bir ihlal değildir.

### **2. Yarı Saha Basketbolu: 3’e 3 Müsabaka**

#### **a. Bölümlenme**

- 1) Baş Koç, müsabaka öncesinde kadrosundaki her oyuncu için dripling ve çevre atışı olmak üzere iki Basketbol Yetenek Değerlendirme Testi (BSAT) puanlarını ibraz etmelidir.
- 2) Baş Koç, kadrodaki adlarının yanına bir yıldız yerleştirerek sahadaki oyun yeteneklerine göre en iyi üç oyuncusunu belirlemelidir.
- 3) “Takım sayısı”, en iyi dört oyuncunun sayılarının toplanması ve dörde bölünmesi ile belirlenecektir.
- 4) Takımlar, ilk olarak BSAT takım puanlarına göre bölümler halinde gruplanmaktadır.
- 5) Bölümlenme sürecinin sonlandırılmasının bir yolu olarak bir sınıflandırma maçı turu uygulanacaktır.

- a) Sınıflandırma turunda takımlar her biri altı dakikadan uzun sürmeyecek bir veya daha fazla maç yapacaktır.
- b) Takımların tüm takım üyelerini oynatması gerekecektir.

**b. Hedef**

- 1) Yarı saha basketbolu, Özel Olimpiyatlar basketbol müsabakası için takım sayısını artırmanın bir yolu olarak kullanılabilir.
- 2) Aynı zamanda daha düşük yetenek seviyelerine sahip atletlerin tam saha oyuna geçişine destek olmanın da bir yoludur.
- 3) Ancak mümkün olan her durumda nizami takım basketbolu oynanması için çaba harcanmalıdır.

**c. Oyun Alanı ve Ekipmanları**

- 1) Bir basketbol sahasının herhangi bir yarı sahası kullanılabilir. Saha, pota altındaki son çizgi, iki yan çizgi ve yarı saha çizgisi tarafından çevrelenecektir.
- 2) Tüm takımlar bir forma giymelidir. Takım formaları, ön ve arkasında aynı tek renkte olacaktır. Tüm oyunculara sırtta en az 20 santimetre (6-8 inç), göğüste de 10 santimetre (4 inç) olan ve genişliği 2 santimetreden (3/4 inç) az olmayan düz Arap harfleriyle numara verilecektir. Tüm numaralar, NGB spesifikasyonlarına uygun olacaktır.

**d. Takım ve Oyuncular**

- 1) Bir takım, üç as ve üç yedek olmak üzere beşe kadar oyuncuya sahip olabilir.
- 2) Yarı saha basketbolu, üçe üçlük bir oyundur. Takımlar, maça üç oyuncuyla başlamalıdır; aksi takdirde hükmen mağlup sayılmaktadırlar.

**e. Oyun**

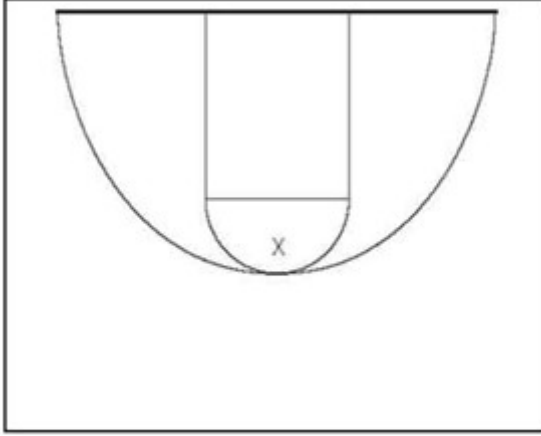
- 1) Oyun, 20 dakika boyunca ya da takımlardan biri 20 sayı atana dek oynanacaktır. Gerçekleştirilen bir basket iki sayı olarak sayılmakta, üç sayı basket alanından denenmiş olması halinde ise üç sayı olarak değer kazanmaktadır.
- 2) Nizami oyunun son dakikasına dek işleyecek bir saat olacaktır. Bu süre boyunca saat tüm oyun dışı durumlarda (faul, ihlal, basket ve mola) duracaktır.
- 3) Oyun, yazı-tura atışı ile başlayacaktır. Hava atışı yapılmamaktadır. Tüm hava atışları, yazı tura atışını kazanan takım ile başlanacak şekilde alternatif top hakimiyeti ile yönetilecektir.
- 4) Kazanan takım, ilk olarak 20 sayıya ulaşan takım ya da 20 dakika sonunda en yüksek sayıyı atmış takımdır.
- 5) Nizami oyunun sonundaki bir beraberlik nedeniyle uzatmaya gerek duyulması halinde, top hakimiyeti için bir hava atışı ile başlanacaktır. Nizami oyunu ve her uzatma devresini bir dakikalık ara izleyecektir. Bir uzatma devresinin süresi üç dakikadır. Saat, uzatmanın son dakikasında tüm oyun dışı durumlar için duracaktır.

#### f. Müsabaka

- 1) Hakem, saha dışına çıkılan oyunlarda topu eline alacaktır.
- 2) Top, bir faul ya da ihlalin çalınması, bir basket atılması ya da hakemin düdüğünü çaldığı herhangi bir diğer anda ölüdür.
- 3) Takımlar sayı attıktan sonra top karşı tarafa geçmektedir. Ancak bir oyuncuya şut çekme sırasında faul yapılması ve oyuncunun basketi atması durumunda, atılan sayı yazılmakta ve top yine kendisine faul yapılan takımda olmaktadır.
- 4) Oyuna sokuş atışları (faul, ihlal, saha dışı, sayı, mola), üstteki sınırlayıcı çember dahilindeki belirlenen bir noktada uzatılan faul çizgisinin gerisinden olacaktır. Bu prosedür, tüm fauller, ihlaller, molalar, saha dışına çıkışlar ve atılan sayılar için geçerlidir. Oyuna sokacak kişi, belirlenen noktada olacak, tüm diğer oyuncular da yarı saha sınırları içinde olacaktır. Bir takım arkadaşına pas ile topun oyuna sokulması sonrasında herhangi bir ofans oyuncusunun şut çekmesi mümkündür.
- 5) Top el değiştirdiğinde, az önce topun kontrolünü elde eden takımın şut çekmeden önce topu tekrar faul çizgisinin gerisine getirmesi gerekmektedir. Topun geriye getirilmesinde ya da topun ya da topa sahip olan oyuncunun ayağının uzatılan faul çizgisine ya da arkasındaki alana basması gerekmektedir.
- 6) Az önce topun kontrolünü ele geçiren defansın topu uzatılan faul çizgisinin gerisine götürmeden sayı yapmaya çalışması durumunda bir ihlal gerçekleşmektedir.
- 7) Ölü zamanlarda oyuncu değişikliği yapılabilir. Bir takım oyuncu değişikliği yaptığında, diğer takıma da oyuncu değişikliği yapma fırsatı verilmelidir. Oyuna giren oyuncular, skor tablosuna bildirimde bulunmalı ve hakem tarafından oyuna el işareti ile çağrılmalıdır.
- 8) Takım başına iki adet 60'ar saniyelik molaya izin verilmektedir. Bir mola çalındığında, saat durdurulacaktır. Hakem tarafından oyuncu sakatlanma molası çalınabilir. Hakemin tasarrufu kendisine ait olacak şekilde saati durdurması mümkündür ve bunu herhangi bir zamanda yapması önerilmiştir. Örneğin topun oyundan çıkıp sektirdiği bir durumda saatin ilerlemeye devam etmesine izin verilmesi, bir takıma haksız bir avantaj sağlamaktadır. Sonuç olarak saat durdurulmalıdır.
- 9) Rakip oyuncuların top hakimiyetinin yalnızca kuvvetle kazanılabileceği bir şekilde bir veya iki elle birden topu tutması durumunda top tutma çalınmaktadır. Top, alternatif hakimiyet temeline göre verilmektedir.
- 10) Pota desteğinin oyun sahası üzerinde olduğu salonlarda, vücudu desteğe dokunan bir oyuncu topun kontrolü kendisinde olduğu müddetçe saha dışında sayılmamaktadır. Topun desteğe dokunması durumunda, saha dışında kabul edilmektedir. Hiçbir oyuncu avantaj kazanmak ya da rakip oyuncuyu dezavantaja sokmak için desteği kullanamaz.
- 11) Hakemler, bir oyuncu ya da koçun molaya yönelik sözlü ya da el sinyali kabul edecektir.

#### Faul ve Cezalar

- 1) Faul, kuralların rakibe kişisel temas ya da sportmenlik dışı davranışı içeren bir ihlaldir. Faulü yapana çalınır.
- 2) Tüm faullerde (kişisel, ortak, teknik), faul yapılan takım üstteki sınırlayıcı çemberin içinden ve uzatılan faul çizgisinin arkasındaki belirlenen noktadan topun kontrolünü alacaktır. Oyuncuya şut çekerken faul yapılması ve basket olması durumunda, sayı yazılmaktadır. Faul yapılan takım, top hakimiyetini de elinde tutar. Her durumda serbest atış verilmemekte veya denenmemektedir. (Aşağıdaki diyagrama bakın).



- 3) 3'e 3 yarı saha müsabakalarında ferdi ya da takım faulü sınırı yoktur. Ancak kötü davranış, hem oyuncuya hem de koça uyarı verilmesi ile sonuçlanacaktır. Sürekli kötü davranış ya da sportmenlik dışı ve kasıtlı faul, oyuncunun atılması ile sonuçlanacaktır.
- 4) Şutör de dahil olmak üzere bir ofans oyuncusunun serbest atış alanında yalnızca üç saniye kalması mümkündür. Bu ihlalin cezası, top kaybıdır.
- 5) Oyuna sokuşu gerçekleştiren oyuncu, topu elinden çıkarmak için beş saniyeye sahip olacaktır. Beş saniyeden uzun sürmesinin cezası, top kaybı olacaktır.

#### h. Vurgulanacak noktalar

- 1) Bir oyuncunun "çift dripling" yapması bir ihlal değildir.
- 2) İsteğe bağlı uyarlamalarla ilgili olarak:

Bir oyuncunun izin verilenin ötesinde iki atım atması mümkündür. Ancak oyuncunun bu ekstra adımların bir sonucu olarak sayı atması, "steps yapması" ya da defanstan kaçması halinde, bir avantaj kazanılmıştır. Hemen bir ihlal çalınmaktadır.

### 3. Birleşik Sporlar® Yarışlar

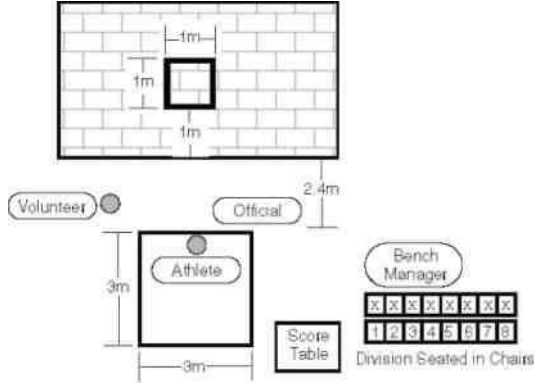
#### a. Birleşik Sporlar Takım Müsabakası (3'e 3 dahil)

- 1) Kadro, orantılı sayıda atlet ve partner içerecektir.
- 2) Müsabaka sırasında takım herhangi bir anda üç atlet ve iki partneri geçmeyecektir (3'e 3 için iki atlet ve bir partner).
- 3) Takımlar, müsabaka sırasında takımın kadro dağılımı ve davranışından sorumlu olan ve oynamayan bir yetişkine sahip olacaktır.

#### 4. Ferdi Yetenek Müsabakası

Ferdi Yetenek Müsabakasını üç yarış oluşturmaktadır: Hedef Pas, 10 Metre Dripling ve Nokta Atışı. Atletin final puanı, bu üç yarışmada elde edilen puanların toplanmasıyla belirlenmektedir. Atletler, bu üç yarıştan aldıkları toplam puana göre ön bölümlenmeye tabi tutulacaktır. Yarışmalar, yönetecek gönüllülerin önerilen sayı ve yerleşimi ile birlikte diyagramda verilmiştir. Sürekliliğin sağlanması için aynı gönüllülerin müsabaka boyunca bir yarışta kalması da önerilmektedir.

a. Yarış No. 1: Hedef Pas



- 1) Amaç: bir atletin bir basketbol topu ile pas verme yeteneğinin ölçülmesi.
- 2) Ekipmanlar

İki basketbol topu (kadınlar ve küçükler grup müsabakaları için çevresi 72,4 santimetre [28 1/2 inç] ve ağırlığı 510 - 567 gram [18-20 ons] arası olan daha küçük bir basketbol topu), düz duvar, tebeşir veya zemin bandı ve mezura.

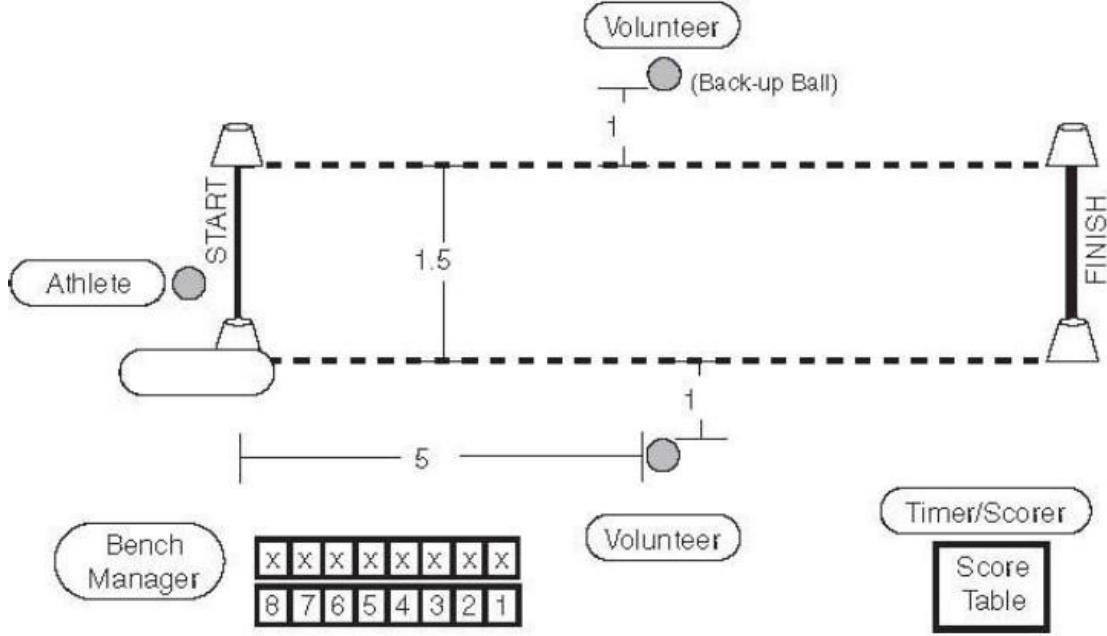
3) Tanım

Tebeşir ya da bant kullanılarak bir duvara 1 metrelik (3 fit 3 1/2 inç) bir kare işaretlenmektedir. Karenin alt çizgisi, yerden 1 metre (3 fit 3 1/2 inç) olacaktır. Duvardan 2,4 metre (7 fit) uzaklıkta yere 3 metrelik (9 fit 9 inç) bir kare çizilecektir. Atletin karenin içinde durması gerekmektedir. Atletin tekerlekli sandalyesinin öndeki tekerlek aksı, çizgiyi geçemez. Atlete beş pas verilmektedir.

4) Puanlama

- a) Atlet, duvardaki karenin içini her isabet ettirisi için üç sayı almaktadır.
- b) Atlet, duvardaki karenin çizgilerini her isabet ettirisi için iki sayı almaktadır.
- c) Atlet, karenin herhangi bir kısmıyla ilgili olmaksızın her duvara isabet ettirişinde bir sayı almaktadır.
- d) Atlet, kare alanda dururken bir veya daha fazla sekme sonrasında topu yakalayışı için bir sayı almaktadır.
- e) Atlet, topun duvara isabet etmeden önce sekmesi durumunda sıfır sayı almaktadır. Atletin skoru, beş pasın sayılarının toplamı olacaktır.

**b. Yarış No. 2: On Metre Dripling**



**Dönüşüm Tablosu**

Saniye	Sayı
0-2	30
2,1-3	28
3,1-4	26
4,1-5	24
5,1-6	22
6,1-7	20
7,1-8	18
8,1-9	16
9,1-10	14
10,1-11	12
12,1-14	10
14,1-16	08
16,1-18	06
18,1-20	04
20,1-22	02
22,1 ve üzeri	01

Sandalyelerde Oturan Bölüm



1) **Amaç:** bir atletin bir basketbol topu ile dripling yapma hız ve yeteneğinin ölçülmesi.

## 2) Ekipmanlar

Üç basketbol topu (kadınlar ve küçükler grup müsabakaları için çevresi 72,4 santimetre [28 1/2 inç] ve ağırlığı 510 - 567 gram [18-20 ons] arası olan daha küçük bir basketbol topu), dört trafik konisi, zemin bandı veya tebeşir, mezura ve bir kronometre.

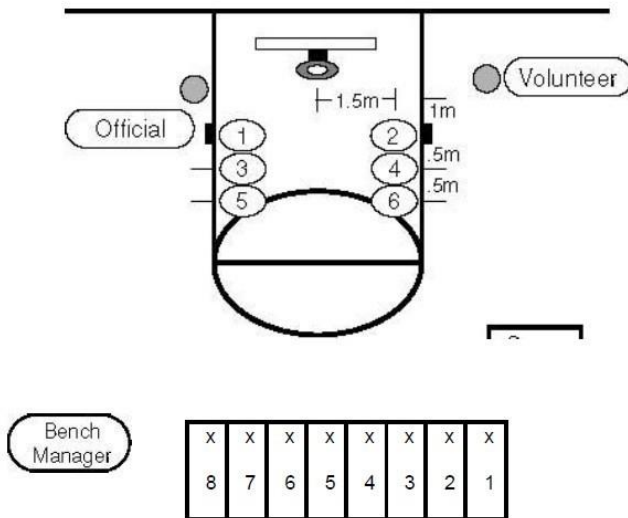
## 3) Tanım

- Atlet, başlangıç çizgisinin gerisinden ve konilerin arasından başlamaktadır.
- Atlet, hakem işaretini verdiğinde dripling ve harekete başlamaktadır.
- Atlet, 10 metrenin (32 fit 9 3/4 inç) tamamı boyunca tek elle dripling yapmaktadır.
- Bir tekerlekli sandalye atleti, kurallara uygun dripling için iki kez itme ve ardından iki dripling yapmalıdır.
- Atlet, koniler arasındaki bitiş çizgisini geçmeli ve driplingi kesmek için basketbol topunu ele almalıdır.
- Bir atletin topun kontrolünü kaybetmesi durumunda, saat işlemeye devam etmektedir. Atlet, topu geri alabilir. Ancak topun 1,5 metrelik alandan çıkması durumunda, atlet, yarışa devam etmek için en yakın yedek basketbol topunu alabilir ya da boştaki topu geri alabilir.

## 4) Puanlama

- Atlet, konilerin arasındaki başlangıç çizgisini geçtiği "Başla" işaretinden driplingi durdurmak için basketbol topunu eline aldığı ana kadar geçen süre için zamanlamaya tabi tutulacaktır.
- Atletin her kurul dışı dripling için (çift el dripling, top taşıma) bir saniyelik bir ceza eklenecektir.
- Atlet, iki deneme hakkı sahibi olacaktır. Her deneme, geçen sürenin ceza puanlarına eklenmesi ve toplamın Dönüşüm Tablosuna göre sayılara dönüştürülmesi ile puanlandırılmaktadır.
- Atletin yarışma puanı, sayıya dönüştürülen iki denemeden daha iyi olandır. (Bir beraberlik durumunda sıralama ayrımı için esas süre kullanılacaktır).

### c. Yarış No. 3: Nokta Atışı



## Sandalyelerde Oturan Bölüm

- 1) Amaç: bir atletin bir basketbol topu ile şut çekme yeteneğinin ölçülmesi.
- 2) Ekipmanlar

İki basketbol topu (kadınlar ve küçükler grubu müsabakaları için çevresi 72,4 santimetre [28 1/2 inç], ağırlığı ise 510-567 gram [18-20 ons] arası olan daha küçük bir basketbol topu da alternatif olarak kullanılabilir), zemin bandı ya da tebeşir, mezura ve arka panolu 3,05 metrelik (10 fit) nizami pota (küçükler grubu müsabakaları için alternatif olarak 2,44 metrelik [8 fit] bir pota da kullanılabilir).

### 2) Tanım

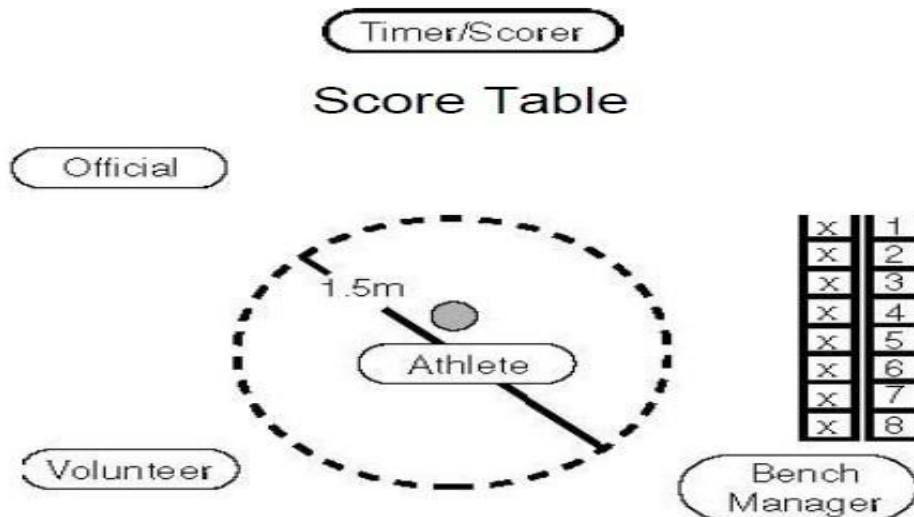
Yere altı nokta işaretlenmektedir. Ölçümleri çemberin önünün altındaki zemindeki bir noktadan başlatın. Noktalar, aşağıdaki şekilde belirlenmektedir:

- a) No. 1 & 2 =1,5 metre (4 fit 11 inç) sola ve sağa artı 1 metre (3 fit 3 1/2 inç) dışarı.
- b) No. 3 & 4 =1,5 metre (4 fit 11 inç) sola ve sağa artı 1,5 metre (4 fit 11 inç) dışarı.
- c) No. 5 & 6 =1,5 metre (4 fit 11 inç) sola ve sağa artı 2 metre (6 fit 6 3/4 inç) dışarı.
- d) Atletler, bu altı noktadan ikişer atış denemesi yapmaktadır. Denemeler, 2, 4 ve 6. noktalarda ve ardından 1, 3 ve 5. noktalarda gerçekleştirilmektedir.

### 4) Puanlama

- a) 1 ve 2. noktalarda sokulan her atış için iki sayı verilmektedir.
- b) 3 ve 4. noktalarda sokulan her atış için üç sayı verilmektedir.
- c) 5 ve 6. noktalarda sokulan her atış için dört sayı verilmektedir.
- d) Çemberden geçmeyen ancak arka panoya ve/veya çembere isabet eden atışlar için bir sayı verilmektedir.
- e) Atletin skoru, 12 şuttan alınan sayıların toplamı olacaktır.
- f) Atletin Ferdi Yetenek Müsabakası için final puanı, üç yarışmada elde edilen puanların toplanmasıyla belirlenmektedir.

### 5. Hızlı Dripling



#### a. Ekipmanlar

- 1) Mezura
- 2) Zemin bandı veya tebeşir
- 3) Bir basketbol topu (kadın ve küçükler grubu müsabakaları için çevre olarak 72,4 santimetre [28 1/2 inç] ve ağırlık olarak 510-567 gram [18-20 ons] arası daha küçük bir basketbol topu kullanılabilir).
- 4) Kronometre
- 5) Sayaç
- 6) Düdük

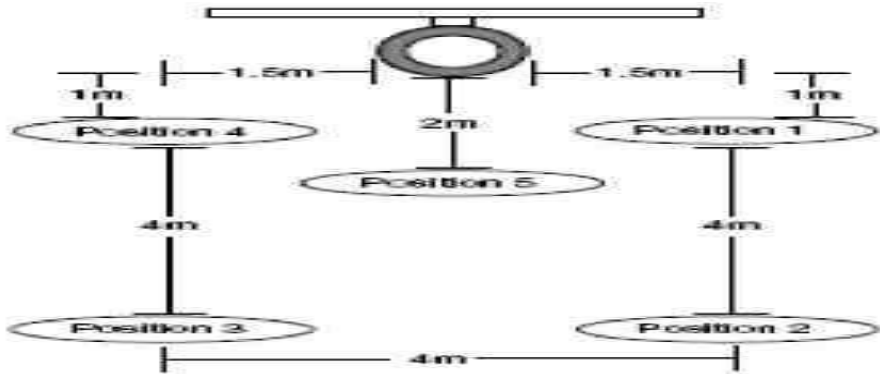
**b. Düzen:** 1,5 metre (4 fit 11 inç) çapla bir çember çizin.

#### c. Kurallar

- 1) Atlet dripling için yalnızca tek elini kullanabilir.
- 2) Atlet, yarışma sırasında ya ayakta ya da tekerlekli sandalyede veya benzer boyutlara sahip diğer bir sandalye türünde oturuyor olmalıdır.
- 3) Atlet, düdük sesiyle driplinge başlamakta ve durmaktadır.
- 4) 60 saniyelik bir süre sınırlaması mevcuttur. Hedef, bu süre boyunca topla mümkün olan en fazla sayıda dripling yapmaktır.
- 5) Atlet, dripling sırasında tayin edilen çemberin içinde kalmalıdır. Basketbol topunun çemberin dışına çıkması durumunda, driplinge devam eden atlete geri verilmesi mümkündür.

#### d. Puanlama

- 1) Atlet, 60 saniye içerisinde kurallara uygun her driplingi için bir sayı almaktadır.
  - 2) Basketbol topu üçüncü kez dışarı çıkarsa süre sayımı durdurulmakta ve yarış sona ermektedir.
6. Takım Yetenek Basketbolu



**a. Ekipmanlar**

- 1) İki basketbol topu (kadın ve küçükler grubu müsabakaları için çevre olarak 72,4 santimetre [28 1/2 inç] ve ağırlık olarak 510-567 gram [18-20 ons] arası daha küçük bir basketbol topu da alternatif olarak kullanılabilir).
- 2) Metrik mezura
- 3) Zemin bandı veya tebeşir
- 4) Nizami basketbol potası (küçükler grubu müsabakaları için zeminden 2,44 metre (8 fit) yükseklikte daha kısa bir potanın kullanılması mümkündür).
- 5) Skor sayfa ları
- 6) Skorboard

**b. Düzen**

- 1) Birbirleri arasında 4 metre (13 fit 1 1/2 inç) arayla yerleştirilen oyuncularla 2-1-2 düzenindeki alan savunmasına benzer bir şekilde zemine beş nokta işaretleyin (diyagrama bakın).
- 2) 5. noktayı potanın halkasının önündeki bir noktadan 2 metre (6 fit 6 3/4 inç) uzağa işaretleyin.
- 3) Takımlar, oyunun başlangıcından önce bir kadro ibrazında bulunmalıdır.
- 4) Takımlar, numaralı üniforma ya da forma giymelidir.

**c. Kurallar**

- 1) Yarışma Direktörü, kaç oyun oynanacağını belirleyecektir. İki adet beşli takım, oyun sahasının karşıt taraflarına yerleşmektedir. Aynı anda yalnızca tek bir takımda sıra olacaktır.
- 2) Oyun, her biri beş turdan oluşan iki yarıdan oluşmaktadır. Oyunculara yarı sırasında beş noktadan da birer fırsat verilecektir.
- 3) İlk beşteki her oyuncu, topu yakalayarak sonraki noktada bulunan oyuncuya doğru şekilde atmayı denemektedir.
- 4) Hakem, tura başlamak için topu 1. noktadaki oyuncuya uzatacaktır.
- 5) 1. noktadaki oyuncu, topu 2. noktadaki oyuncuya atmaktadır. 2. noktadaki oyuncu, topu 3. noktadaki oyuncuya atmaktadır. Bu sıralı atış rotasyonu, top 5. noktadaki oyuncuya varana dek sürmektedir.
- 6) Atletler, topla herhangi bir şekilde pas verebilirler, ancak oyuncuların numara sırasıyla pas vermesi gerekmektedir. Yalnızca tek bir sekme olması kaydıyla sekmeli pasa izin verilmektedir.
- 7) Bir topun bir atleti geçecek şekilde atması durumunda, atlet ya da hakem topu alabilir. Ancak atletin topu sonraki oyuncuya atmadan önce noktasına dönmesi gerekmektedir. Doğru bir pas, alan oyuncunun tutabileceği şekilde atılan bir top olarak tanımlanmaktadır.
- 8) Top 5. noktadaki oyuncuya ulaştığında, bu oyuncu bir atış denemektedir.
- 9) Smaçlara izin verilmemektedir. Atlet, bir smaç vurulması durumunda sayı almayacaktır.
- 10) 5. noktada bulunan atletlere puanlamada yalnızca bir deneme verilecektir.
- 11) 5. noktadaki oyuncunun atış denemesinden sonra tur sona ermektedir.
- 12) İlk takımın turunu tamamlamasından sonra ikinci takım ilk turunu gerçekleştirmektedir.
- 13) Oyuncular, her turdan sonra bir sonraki pozisyona sırayla geçiş yapacaktır.
- 14) Her tur bitiminden sonra takım içinde alternatif oynatın. Takımlar beş turu tamamladığında ilk yarı sona ermektedir.
- 15) Ardından beş dakikalık bir devre arası gelmektedir.
- 16) Takımlar, ilk yarı sonrasında saha değişecek ve beş turluk bir seriyi de ikinci yarıda diğer potada tamamlayacaktır.

17) Yedeklerin oyuna girişine ancak tur sona erdiğinde izin verilmektedir.

18) Koçlar, 2 ve 4. noktaların en az 4 metre (13 fit 11/2 inç) yanında olan yan çizgide kalmalıdır.

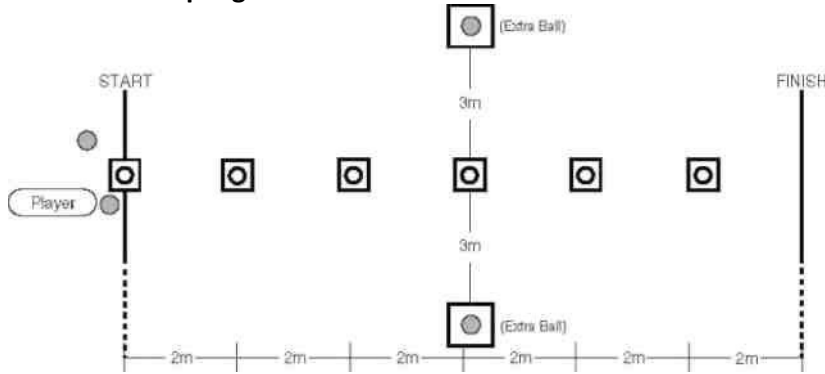
Koçların oyunculara sözlü ya da işaretli talimatlar vermesi mümkündür. Sağır atletler, pozisyon alma konusunda destek alabilir.

#### d. Puanlama

- 1) Takım, her doğru pas için bir sayı almaktadır.
- 2) Takım, her başarılı yakalama için bir sayı almaktadır.
- 3) Takım, her başarılı basket için iki sayı almaktadır.
- 4) Her başarılı pas ve top yakalama turu için bir sayı da fazladan verilmektedir.
- 5) Tek bir takım tarafından tek bir yarıda toplanabilecek maksimum sayı 55'tir.
- 6) Final takım skoru, 10 turun skorlarının toplanması ile belirlenmektedir.
- 7) En yüksek skoru elde eden takım kazanmaktadır.
- 8) Nizami oyunun sonunda takımların berabere kalması durumunda, ek turlar uygulanmaktadır. Bir turda rakibinden daha fazla sayı elde eden ilk takım kazanmaktadır.

### BÖLÜM D — BASKETBOL YETENEK DEĞERLENDİRME TESTLERİ (BSAT)

#### 1. BSAT – Dripling



#### DÜZEN

Bir basketbol sahası alanı (tercihen bir yan çizgi ve orta çizgiye sahip), altı koni, zemin bandı ve biri atlete ilk verilen, ikisi basketbol topunun uzaklaşması durumunda yedek, biri de teste devam etmek için olmak üzere dört basketbol topu.

#### TEST

Süre: Bir deneme için 60 saniye. Oyuncuya 12 metrelik bir alanda 2 metre (6 fit 6 3/4 inç) aralıklarla bir çizgiye yerleştirilmiş altı engelin geçişerek sağından ve solundan pas yaparken topla dripling yapma talimatı verilmektedir. Oyuncunun ilk engelin sağından ya da solundan başlaması mümkündür, ancak sonraki engeli tersi şekilde geçmelidir. Son engel geçildiğinde ve bitiş çizgisine ulaşıldığında, oyuncu topu bırakmakta ve sonraki top için başlangıca koşmakta ve slalomu yinelemektedir. Oyuncu, 60 saniye dolana dek işlemi tekrarlamaktadır. Bir oyuncunun topun kontrolünü kaybetmesi durumunda, saat işlemeye devam etmektedir. Oyuncu topu almakta veya en yakın yedek topu almaktadır ve alandaki herhangi bir noktadan yeniden giriş yapması mümkündür.

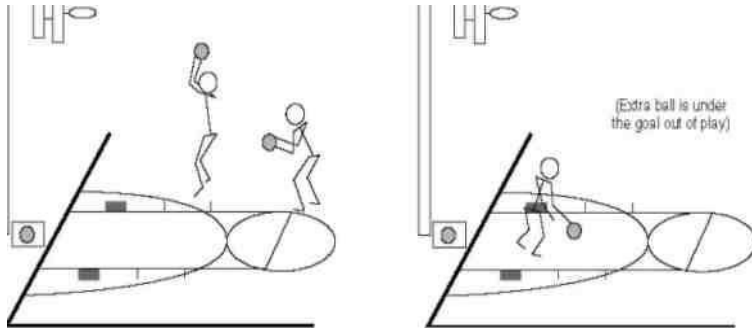
## PUANLAMA

Bir koninin her geçilişi için bir sayı verilmektedir. (Örneğin oyuncunun topla dripling yaparak başlangıç çizgisinden başarıyla uzaklaşması, tek seferde engel alanını geçmesi ve topu bitiş çizgisinde yere koyması ile beş puan elde edilmektedir. Oyuncunun kurallara uygun dripling kullanması ve söz konusu koni için puan alabilmesi için orta noktadan sonraki orta noktaya alanında topun kontrolüne sahip olması gerekmektedir. Oyuncunun skoru, 60 saniyede kaç adet koni (orta nokta) geçtiğidir.

## AŞAMALANDIRMA

Gönüllüler testi uygulamakta ve testi yapan oyuncuya müdahalede bulunmamaktadır. A gönüllüsü, B gönüllüsü testi gösterirken bu testi yapan gruba talimat verecektir. A gönüllüsü, topu testi yapacak oyuncuya verecek, hazır olup olmadığını soracak ve ardından "Hazır", "Başla" diyecek ve oyuncunun 60 saniyede kaç koni geçtiğini sayacaktır. Ekstra topların arkasında duran B ve C gönüllüleri, oyun dışı kalan basketbol topunu alarak değiştirecektir. D gönüllüsü, atletin süresini ölçecek ve puanını kaydedecektir. Gönüllüler, yalnızca testi gerçekleştirecek ve alanı yönetecektir.

### 3. BSAT - Çevre Atışı



## DÜZEN

Bir pota, resmi NGB serbest atış çizgisi, zemin bandı ve biri atlete ilk verilen, diğeri de basketbol topunun uzaklaşması durumunda yedek olacak şekilde iki basketbol topu.

## TEST

Süre: bir dakikalık bir deneme. Oyuncu, serbest atış çizgisi ile kulvarın birleşme noktasında, sol veya sağ konumda durmaktadır. Oyuncu, potaya doğru dripling yapmakta ve 2,75 metre (9 fit) uzunluğundaki yayın dışından sayı yapmaya çalışmaktadır. Bu deneme, kesik çizgi ile yeri belirtilen 2,75 metrelik yayın dışındaki herhangi bir yerden gerçekleştirilebilir. [Bu yay, serbest atış sınırlama çemberi ile kesişmektedir]. Oyuncu ardından (sokulan ya da kaçırılan) basketbol topunun ribaundunu almakta ve başka bir atış yapmadan önce yayın dışına dripling yapmaktadır. Oyuncu, bir dakikalık bir denemede yukarıda açıklanan şekilde mümkün olduğu kadar çok sayı yapacaktır.



## **PUANLAMA**

Oyuncunun bir dakikalık denemede sokacağı her şut için iki sayı verilmektedir.

## **AŞAMALANDIRMA**

Gönüllüler testi uygulamakta ve testi yapan oyuncuya müdahalede bulunmamaktadır. A gönüllüsü, B gönüllüsü testi gösterirken bu testi yapan gruba talimat verecektir. A gönüllüsü, topu testi yapacak oyuncuya verecek, hazır olup olmadığını soracak ve ardından "Hazır", "Başla" diyecek ve oyuncunun iki dakikada kaç atış soktuğunu sayacaktır. Ekstra topun arkasında duran B gönüllüsü, oyun dışı kalan basketbol topunu alarak değiştirecektir. C gönüllüsü, atletin süresini ölçecek ve puanını kaydedecektir. Gönüllüler, yalnızca testi gerçekleştirecek ve alanı yönetecektir.