

ZONGULDAK



SOKAK BASKETBOLU
— TURNUVASI —

23-29 EYLÜL 2024

ZONGULDAK
3x3 SOKAK BASKETBOLU TURNUVASI
VE 3 SAYI YARIŞMASI
GENEL ŞARTLAR VE TALİMATLAR



ZONGULDAK
GENÇLİK VE SPOR
İL MÜDÜRLÜĞÜ

A) Oyun Kuralları (3x3 Müsabakaları İçin)

Madde 1. Saha ve Top

Maç, bir sepetli 3x3 basketbol sahasında oynanacaktır. Geleneksel basketbol sahasının yarısı da kullanılabilir. Maçlarda 7 numara ağırlığında 6 numaralı sokak basketbolu topları kullanılacaktır.

Madde 2. Takımlar

Her takım 4 oyuncudan (sahada 3 oyuncu ve 1 yedek) oluşacaktır.

Madde 3. Maç Görevlileri

Maç görevlileri, 1 veya 2 saha hakemi, 1 sayı görevlisi / hücum ve maç saati görevlilerinden oluşur.

Madde 4. Maçın Başlaması

4.1. İki takım maç öncesinde aynı anda ısınacaktır.

4.2. Yazı-tura atışı hangi takımın ilk pozisyonu alacağını belirleyecektir. Yazı-turayı kazanan takım, maçın başındaki ya da olası bir uzatmanın başındaki pozisyonu seçebilir.

4.3. Maç, her takımın oyun sahasında 3 oyuncusuyla başlamalıdır.

Madde 5. Skor

5.1. Yayın içinden her şuta (1 sayılık atış alanı) 1 sayı verilecektir.

5.2. Yayın gerisinden her şuta (2 sayılık atış alanı) 2 sayı verilecektir.

5.3. Her başarılı serbest atışa 1 sayı verilecektir.

Madde 6. Oyun Süresi / Maçın Galibi

6.1. Kurala uygun oyun süresi 10 dakikalık 1 periyottur. Oyun saati ölü top durumlarında ve serbest atışlarda durdurulacaktır. Oyun saati topun değişimi tamamlandıktan (top hücum takımın ellerinde olduğunda) yeniden başlatılacaktır.

6.2. Ancak, kurala uygun oyun saatinin bitmesinden önce 21 ya da daha fazla skor yapan ilk takım maçı kazanır. Bu 'altın skor' kuralı sadece kurala uygun oyun süresinde uygulanır (olası bir uzatmaya değil).

6.3. Kurala uygun oyun süresinin sonunda skor eşitse bir uzatma oynanacaktır. Uzatma başlamadan önce 1 dakikalık bir ara olacaktır. Uzatmada 2 sayıya ulaşan ilk takım maçı kazanır.

6.4.Maçın belirlenen başlama saatinde oyun sahasında oynamaya hazır 3 oyuncuyla olmayan takım maçta hükmen yenilecektir. Hükmen yenilgi durumunda, maç skoru w-0 ya da 0-w ('w' kazanan) olarak yazılır.

6.5.Bir takım maçın bitmesinden önce sahadan çekilirse ya da takımın tüm oyuncuları sakatlanırsa ve/veya diskalifiye edilirse maçta kendiliğinden yenilir. Kendiliğinden yenilgi durumunda, kazanan takım o sıradaki kendi skorunu tutmayı ya da kendiliğinden yenilen takımın skoru her durumda 0 olarak maçta hükmen kazanmayı seçebilir.

6.6.Kendiliğinden yenilen ya da hileli hükmen yenilen takım yarışmadan diskalifiye edilecektir.

Madde 7. Fauller / Serbest Atışlar

7.1.Bir takım 6 faul yaptığında ceza durumundadır.

7.2. Şut başarılıysa sayı sayılacak ve şut atan oyuncuya 1 ek serbest atış hakkı verilecektir.

7.3. Sportmenlik dışı ve diskalifiye edici fauller takım faulleri için 2 faul olarak sayılır. Bir oyuncunun birinci sportmenlik dışı faulü 2 serbest atışla cezalandırılacak, ancak topu kontrol etme hakkı verilmeyecektir. Tüm diskalifiye edici fauller (bir oyuncunun ikinci sportmenlik dışı faulü dahil) 2 serbest atış ve topu kontrol etme hakkıyla cezalandırılacaktır.

7.4.7., 8. ve 9. takım faulleri her zaman 2 atışla cezalandırılacaktır. 10. ve sonraki fauller, 2 serbest atış ve topu kontrol etme hakkıyla cezalandırılacaktır. Bu koşul sportmenlik dışı faullerde ve atış halindeki faullerde de uygulanır ve Madde 7.2 ile 7.3'ü geçersiz kılar.

7.5.Tüm teknik fauller her zaman 1 serbest atışla cezalandırılacaktır. 1 serbest atıştan sonra oyun aşağıdaki gibi devam edecektir:

- Teknik faul savunma oyuncusuna verilmişse şut saati rakipler için 12 saniye ayarlanacaktır.
- Teknik faul hücum oyuncusuna verilmişse şut saati, o takım için sürenin durduğu yerden devam edecektir.

Madde 8. Topla Oynama

8.1.Her başarılı atış ya da son serbest atış sonrasında (takip eden top kontrolü durumları hariç):

- Sayı yiyen takımdan bir oyuncu, sahanın içinde direkt sepetin altından (dip çizgi gerisinden değil) sahada yayın gerisine bir yere dripling yaparak ya da pas atarak oyuna devam edecektir.
- Savunma takımının sepetin altında 'şarjsız yarım daire' içinde topla oynamasına izin verilmez.

8.2.Her başarısız atış ya da son serbest atış sonrasında (takip eden top kontrolü durumları hariç):

- Hücum takımı topun ribaundunu alırsa, topu yayın gerisine çıkarmadan skor girişiminde bulunmaya devam edebilir.
- Savunma takımı topun ribaundunu alırsa, topu yayın gerisine çıkarmalıdır (pasla ya da driplingle).

8.3.Savunma takımı topu çalar ya da bloklarsa, topu yayın gerisine çıkarmalıdır (pasla ya da driplingle).

8.4.Bir ölü top sonrasında herhangi bir takıma verilen topa sahip olma hakkı, top-kontrolüyle başlayacaktır, örnek: sahanın tepesinde yayın gerisinde topun değişimi (savunma ve hücum oyuncusu arasında).

8.5. Ayakları içeride ya da yay çizgisinde olmayan bir oyuncu 'yayın gerisinde' kabul edilir.

8.6.Hava atışı durumunda top savunma takımına verilecektir.

Madde 9. Zaman Çalma

9.1.Sahada şut saati donanımı varsa, bir takım 12 saniye içinde şut girişiminde bulunmalıdır. Şut saati, top hücum oyuncusunun ellerinde olduğunda (savunma oyuncusuyla değişim sonrasında ya da sepetin altında başarılı bir atış sonrasında) hemen başlatılacaktır.

9.2. Sahada şut saati donanımı yoksa ve bir takım yeteri kadar sepete hücum etmiyorsa, hakem hücum takımına son 5 saniyeyi sayarak bir uyarı verecektir.

Madde 10. Değişiklikler

10.1.Top öldüğünde ve top kontrolünden ya da serbest atıştan önce herhangi bir takıma değişiklik hakkı verilir.

10.2.Yedek, takım arkadaşı sahanın dışına adım attığında ve kendisiyle bir fiziksel temas oluşturduğunda oyuna girebilir.

10.3.Yedekler sadece sepetin karşı tarafındaki dip çizginin gerisinde durabilirler ve yedekler için hakemlerden ya da masa görevlilerinden bir aksiyona gerek yoktur.

Madde 11. Molalar

11.1. Her takımın bir (1) mola hakkı vardır. Herhangi bir oyuncu ya da yedek, ölü top durumunda mola isteyebilir.

11.2. Tüm molalar 30 saniye uzunluğunda olacaktır.

Not: Molalar ve değişiklikler sadece ölü top durumlarında çalınabilir ve top canlı olduğunda çalınamaz.

Madde 12. İtiraz Prosedürü

Bir takımın çıkarının, bir hakemin kararından ya da bir maç sırasında olan bir olaydan olumsuz olarak etkilendiğine inanması durumunda, aşağıdaki şekilde ilerlenmelidir:

12.1. O takımdan bir oyuncu maçın sona ermesinden sonra ve hakem imzalamadan önce maç kağıdını hemen imzalayacaktır.

12.2. 30 dakika içerisinde takım, durumun yazılı açıklamasını Müsabaka Yöneticisine vermelidir.

12.3. Eğer varsa video görüntüleri oyunun sonundaki son şutun süre içinde mi yoksa dışında mı olduğunu belirlemek veya sayının 1 mi yoksa 2 sayı mı olduğunu tespit etmek için kullanılabilir.

Madde 13. Takımların Derecelendirilmesi

Grupta ve tüm yarışma sıralamalarında (turlardaki sıralamalar dışında), aşağıdaki klasman kuralları uygulanacaktır.

13.1. En fazla kazananlar(ya da grup karşılaştırmaları arası eşit olmayan maç sayısı durumunda, kazanma oranı).

13.2. Bire bir karşılaştırma (sadece kazanç/kayıp dikkate alınır ve sadece grup içinde uygulanır).

13.3. Averajda kaydedilen en fazla sayı (kazanılan hükmen skorlarını göz önüne almadan).

13.4. Gruplarında ilk iki sırayı alan takımlar bir üst tura yükselir. Grubunu birinci bitiren takım, diğer bir grubun ikincisiyle (çapraz) eşleşir.

13.5. Gruplarından çıkan takımların eşleşmeleri sonrası tek maç üzerinden eleme usulüne geçilecektir. Elemeler sonrasında son dört takım yarı final oynamaya hak kazanacaktır. Yarı final maçlarında galip gelen takımlar finale yükselecek ve finalin galibi kategori şampiyonu sayılacaktır. Finalin mağlubu ise kategori 2.si olacaktır. Yarı finalde mağlup olan iki takım 3.lük maçı yapacak ve kazanan takım kategori 3.sü olacaktır.

Not: Katılım sayısına göre Turnuva Komitesi tarafından statü (grup/eleme) değiştirilebilir.

Madde 14. Diskalifiye

2 sportmenlik dışı faul alan oyuncu (teknik faule uygulanamaz) oyundan diskalifiye edilecek ve organizatör tarafından etkinlikten de diskalifiye edilebilecektir. Bundan bağımsız olarak organizatör, şiddet eylemleri, sözlü ya da fiziksel saldırı, maç sonuçlarına hileli müdahale, oyuncuyu(ları) etkinlikten diskalifiye edecektir. Organizatör, takımın diğer üyelerinin katkısından (eylemsizlik yoluyla) dolayı tüm takımı etkinlikten diskalifiye edebilir.

C) 3 Sayı Yarışması Kuralları

Madde 1. Saha ve Top

3 Sayı Yarışması'nda yayın dışından potaya şut atılarak yapılacaktır. 3 Sayı Yarışması'nda boyut olarak 7 numaralı basketbol topları kullanılacaktır.

Madde 2. Yarışmacı

2.1. 3 Sayı Yarışması bireysel olarak yapılmaktadır.

2.2.Yarışma esnasında doğabilecek tüm kaza ve sakatlıklardan yarışmacılar sorumludur.

Madde 3. Yarışma Görevlileri

Yarışma, 1 sayı görevlisi ve en az 2 saha görevlisinden (ribauntları alarak topları yerine koyacak) oluşacaktır.

Madde 4. Yarışmanın Başlaması

4.1.Yayın dışında yaklaşık 0°, 45°, 90°, 135° ve 180°'lik açılardan ikişer adet şut atacak şekilde konumlandırılmış 3 sayı stantlarının üzerindeki topları sırasıyla potaya atmasıyla başlar. Yarışmacı toplam 10 atış yapmış olur.

4.2.Toplam 10 adet top olacak olup bunların 2 adedi renkli top olacaktır. Renkli toplar 0° ve 180°'de konumlandırılacaktır.

4.3.3 Sayı Yarışmasındaki atış sıralaması başvuru sırasına göre belirlenecektir.

4.4.İsmi 3 kez anons edilip atış sahasına çıkmayan yarışmacı listenin sonuna eklenecek ve tekrar sırası geldiğinde yine 3 anons sonunda atış sahasına çıkmamışsa yarışmadan diskalifiye edilecektir.

4.5.Yarışmacı, hakemin düdüğüyle birlikte atışlarına başlayabilir. Yarışmacı atışlarına devam ettiği sırada olası bir olumsuz nedenden ötürü hakem oyunu durdurabilir. Hakem düdüğünü çaldığı sırada top elden çıkmışsa ve basket olursa geçerli sayılacak, basket olmazsa atış tekrar ettirilecektir.

Madde 5. Puanlama

5.1.Yarışmacı yayın dışından, 0°, 45°, 90°, 135° ve 180°'lik açılarda konumlandırılmış topları sırasıyla ikişer kez potaya yönelterek basket atmaya çalışacak ve basket attığı her turuncu top için 1 puan, renkli top için 3 puan kazanacaktır.

5.2. Finale kalanları belirlerken puan eşitliği olması durumunda finale kalan son yarışmacıyla aynı puana sahip tüm yarışmacılar finale kalmış sayılır.

Madde 6. Tur Atlama ve Kazanan

6.1. Yarışmacılar, yayın dışından, 0°, 45°, 90°, 135° ve 180°'lik açılarda konumlandırılmış topları sırasıyla ikişer kez potaya yönelterek basket atmaya çalışacak. Toplamda her bir yarışmacı 10 atış yapmış olacak ve bu atışlar sonrasında basket olan turuncu toplar için 1, renkli top için 3 puan kazanacaktır.

6.2. Yarışmacılar arasında en çok puan toplayan 2 kişi (önceki turda, son tur atlayan kişiyle aynı puana sahip kişiler de dahil olacağından bu sayı artabilir) finale kalır.

6.3. Final bölümünde yine 0°, 45°, 90°, 135° ve 180°'lik açılarda konumlandırılmış toplarla toplam 10 atış yapılacaktır. Basket olan turuncu toplar için 1, renkli top için 3 puan alacaktır.

6.4. Final bölümünde en çok puan toplayan yarışmacı 3 Sayı Yarışması'nın kazananı olacaktır. Birden fazla en yüksek puan olması durumunda, kazanını belirleyene dek; bu yarışmacılar arasında aynı sistemle atışlar tekrarlanacaktır.

6.5.Kategorisinde şampiyon olan yarışmacıya ödül verilecektir.

3X3 Sokak Basketbolu Turnuvası ve 3 Sayı Yarışması Genel Şartları

Burada belirtilen şartlar, Zonguldak Belediye Başkanlığı tarafından organize edilen 3X3 Sokak Basketbolu Turnuvası ve 3 Sayı Yarışması organizasyonu için geçerlidir. Aşağıda belirtilen kurallara, etkinliğe katılan tüm sporcuların uyması zorunludur.

1. Kayıtlar ve Katılımcılar

1.1. Turnuvada bir kategorinin oynanabilmesi için en az 6 takımın başvuru kaydı yapması gerekmektedir.

1.2.3x3 Sokak Basketbolu Turnuvasına ve 3 Sayı Yarışmasına katılacak olan takımlar/sporcular www.zonguldak.bel.tr üzerinden indirecekleri Takım Başvuru formunu eksiksiz doldurarak, Aile Hekimi / Sağlık Ocağından "Basketbol müsabakalarına katılmasında herhangi bir sakınca yoktur." ibaresiyle aldıkları raporla birlikte tüm evrakları 18 Eylül 2024 tarihinde Zonguldak Belediyesi Kültür ve Sosyal İşler Müdürlüğü'ne elden teslim etmelidir.

1.3.Takımların, 3x3 Sokak Basketbolu Turnuvası'na kayıt yaptırdıkları oyuncular ile oynaması gerekmektedir. Ancak, turnuvanın başlamasına 72 saat kalana kadar, organizasyon düzenleme komitesine bilgi vermek şartıyla oyuncu değiştirilebilir.

1.4.3x3 Sokak Basketbolu Turnuvası için bir oyuncunun, yer aldığı turnuva boyunca aynı veya farklı kategori içinde sadece tek bir takıma katılmasına izin verilir. Aksi takdirde yer aldığı iki takım da turnuvadan diskalifiye edilir.

1.5.Sadece 3x3 Sokak Basketbolu Turnuvası maçlarına katılan takımların en fazla iki oyuncusu 3 Sayı Yarışmasına başvurabilir.

1.6.Turnuvaya / yarışmaya katılan takımlar / sporcular yarışma düzenlemelerini peşinen kabul etmiş sayılır.

2. Organizasyon

2.1. 23 Eylül 2024 Pazartesi günü saat 17:30'da başlayacak olan açılış törenine tüm takımların katılımı rica olunur.

2.2.Açılış Töreni'nde tüm Takım ve Oyuncular tanıtılacaktır.

2.3.Etkinlik, Turnuva Düzenleme Komitesi'nin belirttiği tarih ve saat dilimlerinde gerçekleştirilir. Etkinliğin düzenleneceği tarih ve saatleri Turnuva Düzenleme Komitesi değiştirme hakkını saklı tutar.

2.4.Maçlar olumsuz hava koşulları nedeniyle bekletilbilir veya tatil edilmesi söz konusu olabilir.

2.5.Turnuvaya katılan takımların müsabakalarda giyilmesi için hazırladıkları formaların aynı renkte olması gerekmektedir. Aksi takdirde Turnuva Yetkilisi tarafından kendilerine verilen yelekleri giymek zorundadırlar.

2.6.Müsabakalar Turnuva Düzenleme Komitesinin belirlediği basketbol topları ile oynanacaktır. Tüm katılımcıların bu toplarla oynaması zorunludur.

2.7.Organizasyona katılan takımların/yarışmacıların fotoğrafları ve videoları Belediyemizin ve işbirlikçilerimizin web sitesinde ve sosyal medya hesaplarında kullanılabilir.

3. Yükümlülükler

3.1.Etkinlik sırasında gerçekleşebilecek olası hırsızlık, hasar ve/veya yaralanma olayından Zonguldak Belediye Başkanlığı sorumlu tutulamaz.

3.2.3x3 Sokak Basketbolu maçlarında ve 3 Sayı Yarışması'nda ortaya çıkabilecek sakatlıklardan, önceden gelen ya da turnuva esnasında ortaya çıkabilecek sağlık problemleri veya sakatlıklardan Zonguldak Belediyesi Başkanlığı sorumlu tutulamaz.

4. Yarışma Düzenlemeleri

4.1. Oyuncular kurallara uymak zorundadır.

4.2.Her oyuncu istenildiği zaman kimlik kartı ile kendini tanıtmak zorundadır.

4.3. Diskalifiye(ler), yaralanma, sakatlık gibi durumlarda bir takım 2 oyuncu ile müsabakaya devam edebilir. Sahada paslaşacağı oyuncu kalmaması durumunda takım maçı hükmen kaybeder.

4.4. Tüm oyuncular, hakemlerin ve turnuva yetkililerinin verdiği kararlara saygı duymalıdır. Saldırgan, tehditkar, filli müdahale veya sözlü hakaretlere müsamaha gösterilemez. Böyle durumlarda oyuncu, oyuncular veya takım organizatör veya hakem tarafından turnuvadan diskalifiye edilir. Turnuvadan diskalifiye edilen takım veya oyuncular herhangi bir hak iddia edemezler.

4.5.Müsabaka hakemlerine ya da organizasyonda görevli diğer kişilere fiili bir saldırı, tehditkar konuşmalar ya da sözlü hakaret olduğu takdirde oyuncunun kendisinden ya da takımdan şikayetçi olunup yasal süreç başlatılacaktır.

4.6.Herhangi bir sorun ya da anlaşmazlık durumunda, durum hakkında yetkili kişilerle sadece takım kaptanı görüşebilecek olup, sonuç hakkında sadece sözlü beyan verilecektir. Beyan tek kelimedir. (İtirazınız reddedilmiştir/kabul edilmiştir).

4.7.Takımlar belirtilen maç başlama saatinde sahada oyuna başlamak için 3 oyuncusu ile hazır bulunmalıdır. Maç başlama saatinde sahada hazır olmayan takımlar müsabakayı hükmen kaybeder. Maçların uzatmaya gitmesi nedeniyle maç saatlerinde değişiklikler/sarkmalar/öne çekilmeler olabilir; böyle bir durumda organizasyon komitesinden maç saati öğrenilmelidir.

5. Sağlık

5.1.Turnuva süresince oluşabilecek sağlık problemleri nedeniyle müsabakaların her anında Sağlık Görevlisi bulundurulacak, gerektiğinde ambulans hizmetinden faydalanılacaktır.

