

2014 KURAL DEĞİŞİKLİKLERİ

HATIRLATMA: **24 SANİYE SAATI**, KURAL KİTABININ HER YERİNDE **ŞUT SAATI** OLARAK DEĞİŞTİRİLMİŞTİR.

ESKİ	YENİ
<p>2.4.7 Şarjsız yarım daire alanları Şarjsız yarım daire çizgileri, şarjsız yarım daire alanının parçası değildir.</p>	<p>2.4.7 Şarjsız yarım daire alanları Şarjsız yarım daire çizgileri, şarjsız yarım daire alanının parçasıdır.</p>
<p>Madde 3 Donanım</p> <ul style="list-style-type: none">Yirmi dört (24) saniye saatiİki (2) ayrı, tamamen farklı ve yüksek sesli işaret	<p>Madde 3 Donanım</p> <ul style="list-style-type: none">Şut Saati2 ayrı, tamamen farklı ve yüksek sesli işaret, her biri<ul style="list-style-type: none">şut saati görevlisisayı/süre görevlisi içindir.
<p>4.3 Üniformalar</p> <p>4.3.1. Takım üyelerinin üniforması şu şekilde olacaktır:</p> <ul style="list-style-type: none">Önü ve arkası aynı hakim renkte şortlar, ancak formayla aynı renkte olması gerekli değildir. <p>4.3.2 Her takım üyesi, önünde ve arkasında, formanın rengiyle belirgin şekilde zıtlık oluşturan numara taşıyan forma giyecektir.</p> <p>Numaralar açıkça görülebilecek ve:</p> <ul style="list-style-type: none">Takımlar dört (4) ve on beş (15) arasındaki numaraları kullanacaktır. Ulusal federasyonlar kendi yarışmaları için maksimum iki (2) haneli rakamları onaylama hakkına sahiptir.	<p>4.3 Üniformalar</p> <p>4.3.1. Takım üyelerinin üniforması şu şekilde olacaktır:</p> <ul style="list-style-type: none">Önü ve arkası aynı hakim renkte şortlar, ancak formayla aynı renkte olması gerekli değildir. Şortlar dizin üstünde bitmelidir. <p>4.3.2 Her takım üyesi, önünde ve arkasında, formanın rengiyle belirgin şekilde zıtlık oluşturan numara taşıyan forma giyecektir.</p> <p>Numaralar açıkça görülebilecek ve:</p> <ul style="list-style-type: none">Takımlar 0 ve 00 ve 1 ile 99 arasındaki numaraları kullanacaktır.
<p>Madde 5 Oyuncular: Sakatlık</p> <p>5.7 Antrenör tarafından oyuna başlayacağı belirtilen oyuncular sakatlanma durumunda değiştirilebilir. Bu durumda rakibi de, eğer arzu ederse, aynı sayıda oyuncu değiştirebilir.</p>	<p>Madde 5 Oyuncular: Sakatlık</p> <p>5.7 Antrenör tarafından oyuna başlayacağı belirtilen ya da serbest atışlar arasında tedavi gören oyuncular sakatlanma durumunda değiştirilebilir. Bu durumda rakibi de, eğer arzu ederse, aynı sayıda oyuncu değiştirebilir.</p>
<p>Madde 17 Topun oyuna sokulması</p> <p>17.3.1</p> <ul style="list-style-type: none">Başarılı bir atış ya da başarılı son serbest atış sonrasında, kendi takımının dip çizgisi dışında, sınır çizgisinin arkasında topu oyuna sokma yerinde, topu elinden çıkartmadan önce, yanlara bir (1) ya da her iki yönde, bir (1) metrelik toplam aralığı aşarak hareket etme. Ancak, koşullar uygun olduğu kadar sınır çizgisinden direkt geriye hareket etmesine izin verilir.	<p>Madde 17 Topun oyuna sokulması</p> <p>17.3.1</p> <ul style="list-style-type: none">Sınır çizgisinin arkasında topu oyuna sokma yerinde, topu elinden çıkartmadan önce, yanlara bir ya da her iki yönde, 1 metrelik toplam aralığı aşarak hareket etme. Ancak, koşullar uygun olduğu kadar sınır çizgisinden direkt geriye hareket etmesine izin verilir.
<p>Madde 18 Mola</p> <p>18.2.5 Birinci devre sırasında, herhangi bir zamanda iki (2), ikinci devre sırasında, herhangi bir zamanda üç (3) ve her uzatma periyodu sırasında, bir (1) mola verilebilir.</p>	<p>Madde 18 Mola</p> <p>18.2.5 Her takım mola alabilir:</p> <ul style="list-style-type: none">Birinci devre sırasında 2 mola,İkinci devrenin son 2 dakikasında maksimum 2 mola olmak üzere, ikinci devre sırasında 3 mola,Her ekstra periyotta 1 mola.

<p>Madde 29 Yirmi dört saniye</p> <p>29.2.2 Eğer bir takım topu kontrol ederken ya da hiçbir takım topu kontrol etmezken, yirmi dört (24) saniye saati yanlışlıkla sesli işaret verirse, sesli işaret dikkate alınmayacak ve oyun devam edecektir</p>	<p>Madde 29 Yirmi dört saniye</p> <p>29.2.2 (EK)Başarısız bir şutta, son ya da tek serbest atışta ya da bir pasta top çembere temas ettikten sonra, top çembere temas etmeden önce topu kontrol eden takımla, topun kontrolünü tekrar elde eden takım aynıysa şut saati 14 saniyeye ayarlanacaktır.</p> <p>29.2.3 Eğer bir takım topu kontrol ederken ya da hiçbir takım topu kontrol etmezken, şut saati yanlışlıkla sesli işaret verirse, sesli işaret dikkate alınmayacak ve oyun devam edecektir.</p>
<p>Madde 30 Geri sahaya dönen top</p> <p>30.1 Tanım</p> <p>30.1.1 Top, aşağıdaki durumlarda, bir takımın geri sahasına gider:</p> <ul style="list-style-type: none">• Top geri sahaya temas ederse.• Top, vücudunun bir kısmı geri sahaya temas eden bir hücum oyuncusuna ya da vücudunun bir kısmı geri sahaya temas eden bir hücum oyuncusu legal olarak topa temas ederse.• Top, vücudunun bir kısmı geri sahaya temas eden bir hakeme temas ederse. <p>30.1.2 Canlı bir topu kontrol eden takımın bir oyuncusu ön sahasında son olarak temas ederse, sonra aynı oyuncu ya da takım arkadaşı geri sahada ilk temas ederse, top illegal olarak geri sahaya dönmüştür.</p> <p>30.2 Kural</p> <p>Takımı canlı bir topu kontrol eden bir oyuncu, topun illegal olarak geri sahasına dönmesine neden olamaz.</p>	<p>Madde 30 Geri sahaya dönen top</p> <p>30.1 Tanım</p> <p>30.1.1 Bir takım kendi ön sahasında canlı bir topu kontrol eder, eğer:</p> <ul style="list-style-type: none">• takımın bir oyuncusu topu tutarken, yakalarken ya da kendi ön sahasında topla dripling yaparken iki ayağı ile kendi ön sahasına temas ederse, ya da• takımın oyuncuları kendi ön sahasında topla paslaşırsa. <p>30.1.2 Canlı bir topu ön sahada kontrol eden bir takım, eğer o takımın bir oyuncusu ön sahasında topa son temas ederse ve o takımın bir oyuncusu, aşağıdaki durumlarda, topa ilk temas ederse topun illegal olarak geri sahasına dönmesine neden olmuştur</p> <ul style="list-style-type: none">• vücudunun bir kısmı geri sahayla temas ediyorsa ya da• top takımın geri sahasına temas ettikten sonra. <p>30.2 Kural</p> <p>Kendi ön sahasında canlı bir topu kontrol eden bir takım, topun illegal olarak kendi geri sahasına dönmesine neden olamaz.</p>
<p>33.10 Şarjsız yarım daire alanları</p> <ul style="list-style-type: none">• Savunma oyuncusunun her iki ayağı şarjsız yarım daire alanı içindedir.	<p>33.10 Şarjsız yarım daire alanları</p> <ul style="list-style-type: none">• Savunma oyuncusunun bir ya da her iki ayağı şarjsız yarım daire alanıyla temas halindedir.
<p>Madde 34 Kişisel faul</p> <p>34.1.1 Bir kişisel faul, bir oyuncunun bir rakibine, top canlı ya da ölüyken yaptığı temastır.</p>	<p>Madde 34 Kişisel faul</p> <p>34.1.1 Bir kişisel faul, bir oyuncunun bir rakibine, top canlı ya da ölüyken yaptığı illegal temastır.</p>
<p>Madde 38 Teknik faul</p> <p>38.3.3 Bir antrenör aşağıdaki koşullara göre, diskalifiye edilecektir:</p> <ul style="list-style-type: none">• Kendi kişisel sportmenlik dışı davranışları sonucunda iki (2) teknik faul ('C') ile cezalandırılırsa.• Takım sırası görevlilerinin sportmenlik dışı davranışları sonucunda hepsi takım sırasına verilen ('B') ya da biri antrenöre verilen ('C') toplam üç (3) teknik faul ile cezalandırılırsa. <p>38.3.4 Eğer bir antrenör Madde 38.3.3'e göre diskalifiye edilirse, teknik faul sadece cezalandırılacak faul olacaktır ve diskalifiyeden dolayı ayrıca bir ceza uygulanmayacaktır.</p> <p>38.4.2 Rakibe iki (2) serbest atış verilecektir ve:</p>	<p>Madde 36 Teknik faul</p> <p>36.3.3 (EK)Bir oyuncu, 2 teknik faulle cezalandırıldığında oyunun geri kalanından diskalifiye edilecektir.</p> <p>36.3.4 (Eski 38.3.3) Bir antrenör aşağıdaki koşullara göre, diskalifiye edilecektir:</p> <ul style="list-style-type: none">• Kendi kişisel sportmenlik dışı davranışları sonucunda iki (2) teknik faul ('C') ile cezalandırılırsa.• Takım sırası görevlilerinin sportmenlik dışı davranışları sonucunda hepsi takım sırasına verilen ('B') ya da biri antrenöre verilen ('C') toplam üç (3) teknik faul ile cezalandırılırsa. <p>36.3.5 Eğer bir oyuncu ya da antrenör Madde 36.3.3 ya da 36.3.4'e göre diskalifiye edilirse, teknik faul sadece cezalandırılacak faul olacaktır ve diskalifiyeden dolayı ek bir ceza uygulanmayacaktır.</p> <p>36.4.2 Rakibe 1 serbest atış verilecektir ve:</p>

<p>Madde 36 Sportmenlik dışı faul</p> <p>36.1 Tanım</p> <p>36.1.1 Bir sportmenlik dışı faul, bir hakemin değerlendirmesine göre, kuralların ruhuna ve amacına uymayan, doğrudan topla oynamaya yönelik olmayan temaslı bir oyuncu faulüdür.</p> <p>36.1.2 Hakem sportmenlik dışı faullerin oyun boyunca tutarlılık göstermesini ve sadece hareketi değerlendirmeyi yorumlamalıdır.</p> <p>36.1.3 Hakemler, bir faulün sportmenlik dışı olup olmadığını değerlendirirken, şu prensipleri uygulamalıdır:</p> <ul style="list-style-type: none">• Eğer bir oyuncunun topla oynama çabası yoksa ve temasa neden olursa, bu bir sportmenlik dışı fauldür.• Eğer bir oyuncunun topla oynama çabası varsa ve aşırı bir temasa (sert faul) neden olursa, bu bir sportmenlik dışı fauldür.• Eğer bir savunma oyuncusu, hızlı hücumu durdurmaya çalışırken bir rakibine arkadan ya da yandan temasa neden olursa ve hücum oyuncusu ile rakibin sepeti arasında başka bir rakip yoksa, bu bir sportmenlik dışı fauldür.• Eğer bir oyuncu, topla kurallara uygun oynama çabasıdayken bir faul yaparsa (normal oyun), bu bir sportmenlik dışı faul değildir.	<p>Madde 37 Sportmenlik dışı faul</p> <p>37.1 Tanım</p> <p>37.1.1 Bir sportmenlik dışı faul, bir hakemin değerlendirmesine göre temaslı bir oyuncu faulüdür.</p> <ul style="list-style-type: none">• Kuralların ruhuna ve amacına uymayan, direkt topla oynamaya yönelik olmayan geçerli bir temas.• Topla oynama çabasındaki bir oyuncu tarafından aşırı, sert temas.• Hücum oyuncusu ile rakibin sepeti arasında başka bir savunma oyuncusu yokken, hızlı hücumu durdurma amacıyla savunma oyuncusu tarafından rakibine arkadan ya da yandan temas.• Dördüncü periyodun ve her ekstra periyodun son 2 dakikası sırasında top, oyuna sokulması için oyun sahası dışında ve hala hakemin ellerinde ya da topu oyuna sokan oyuncunun kullanımındayken, savunma oyuncusu tarafından, oyun sahasındaki bir rakibe temas. <p>37.1.2 Hakem, sportmenlik dışı faullerin oyun boyunca tutarlı olmasını ve sadece aksiyonu değerlendirmeyi yorumlamalıdır.</p>
<p>Madde 37 Diskalifiye edici faul</p> <p>37.2.4 Serbest atış sayısı aşağıdaki gibi olacaktır:</p>	<p>Madde 38 Diskalifiye edici faul</p> <p>38.2.4 Serbest atış sayısı aşağıdaki gibi olacaktır:</p> <ul style="list-style-type: none">• (EK) Eğer faul temassız bir faulse: 2 serbest atış
<p>Madde 44 Düzeltilebilir hatalar</p> <p>44.2.7 Skor, faul sayısı, mola sayısı ve geçen ve kalan süreyle ilgili sayı görevlisinin yazı, süre görevlisinin zaman hataları başhakem maç kağıdını imzalamadan önce, herhangi bir zamanda hakemler tarafından düzeltilebilir</p>	<p>Madde 44 Düzeltilebilir hatalar</p> <p>44.2.7 Masa görevlilerince yapılan skor, faul sayısı, mola sayısı, oyun saati ve şut saatinde, geçen ve kalan süreyi içeren, sayı, süre ve şut saati operasyonlarındaki herhangi bir hata, başhakem maç kağıdını imzalamadan önce, herhangi bir zamanda hakemler tarafından düzeltilebilir.</p>
<p>Madde 46 Başhakem: Görev ve yetkileri</p> <p>46.12 Eğer varsa, maç kağıdını imzalamadan önce, her periyodun ya da herhangi bir uzatma periyodunun sonunda yapılan son atışın oyun süresi içinde olup olmadığına ve/veya bu atışın iki (2) ya da üç (3) sayı sayılıp sayılmayacağına karar vermek için gerekli teknik ekipmanı, onaylama ve kullanma hakkına sahiptir.</p>	<p>Madde 46 Başhakem: Görev ve yetkileri</p> <p>46.12 Eğer varsa, maçtan önce onaylamaya ve maç kağıdını imzalamadan önce aşağıdaki durumlara karar vermek için Ağır Çekim Sistemini (Instant Replay System-IRS), kullanmaya yetkilidir</p> <ul style="list-style-type: none">• periyodun ya da ekstra periyodun sonunda,<ul style="list-style-type: none">– sahadan başarılı bir şutun, oyun saatinin, periyot sonu için sesli işaretinden önce elden çıkıp çıkmadığı,– oyun saatinde zamanın ne kadar gösterilip gösterilmeyeceği:<ul style="list-style-type: none">▪ şut atan oyuncunun bir saha dışı ihlali durumunda,▪ oluşan bir şut saati ihlali durumunda,▪ oluşan bir 8 saniye ihlali durumunda,▪ oyun süresinin bitmesinden önce çalınan bir faul durumunda.• dördüncü periyotta ya da her ekstra periyotta oyun saati 2:00 ya da daha az dakika gösterdiğinde,<ul style="list-style-type: none">– sahadan başarılı bir şutun, şut saatinin, periyot sonu için sesli işaretinden önce elden çıkıp çıkmadığı.

	<ul style="list-style-type: none">- sahadan bir şutun, bir faul çalınmadan önce elden çıkıp çıkmadığı.- topun saha dışına çıkmasına neden olan oyuncuyu belirleme.• oyunun herhangi bir zamanında,<ul style="list-style-type: none">- sahadan başarılı bir şutun 2 ya da 3 sayı sayılıp sayılmayacağı.- oluşan bir oyun saati ya da şut saati arızasından sonra, saat(ler)in zamanını düzeltme.- serbest atış atacak doğru oyuncuyu belirleme.- bir kavga sırasında takım üyelerinin ve takım görevlilerinin müdahalelerini belirleme.
Madde 48 Sayı görevlisi ve yardımcı sayı görevlisi: Görevleri <ul style="list-style-type: none">• Oyunculara verilen fauller. Bir oyuncu beşinci faulünü aldığı anda sayı görevlisi hemen hakeme durumu bildirir. Antrenörlere verilen teknik faulleri kaydeder ve antrenörün diskalifiye olması gerektiğinde hemen hakemlere durumu bildirir. Aynı şekilde, bir oyuncu iki sportmenlik dışı faul aldığı anda, durumu hakemlere bildirir.	Madde 48 Sayı görevlisi ve yardımcı sayı görevlisi: Görevleri <ul style="list-style-type: none">• Her oyuncuya verilen fauller. Herhangi bir oyuncu 5 faul aldığı anda sayı görevlisi hemen bir hakeme bildirmelidir. Her antrenöre verilen faulleri kaydetmeli ve bir antrenör diskalifiye olması gerektiğinde hemen bir hakeme bildirmelidir. Aynı şekilde, bir oyuncu 2 teknik ya da 2 sportmenlik dışı faul aldığı anda, hemen bir hakeme bildirmelidir.

Madde 50 Yirmi dört(24) saniye saati görevlisi: Görevleri

Yirmi dört (24) saniye saati görevlisine yirmi dört (24) saniye saati sağlanacak ve yirmi dört saniye görevlisi:

50.1 Kaldığı yerden ya da baştan başlatılacaktır:

- Bir takım oyun sahasında canlı bir topun kontrolünü elde ettiğinde.
- Top oyuna sokulurken, top oyun sahasındaki bir oyuncuya ya da bir oyuncu legal olarak topa **temas ettiğinde**.

Eğer aynı takım topu kontrolünde tutarsa, bir rakibin topa küçük temaları, yeni bir yirmi dört (24) saniye periyodunu başlatmaz.

50.2 Bir hakem aşağıdakilerin sonucu olarak düdüğünü çaldığında:

- Bir faul ya da ihlal (topu kontrol etmeyen takım tarafından topun oyun sahasının dışına çıkması değil).
- Topu kontrol eden takımla ilgili olmayan bir nedenle oyunun durdurulması.
- Rakipleri dezavantajlı duruma düşmedikçe, her iki takımla ilgili olmayan bir nedenle oyunun durdurulması.

Yirmi dört (24) saniye saati:

1. Bir görüntü olmadan, durdurulacak ve yirmi dört (24) saniye başa alınacaktır.

- Top legal olarak sepete girdiğinde.
- Top rakibin sepetinin çemberine temas ettiğinde (top çemberle aralık arasında sıkışıp kalmadıkça).
- Takıma geri sahasından topu oyuna sokma hakkı verildiğinde.
- Takıma serbest atış(lar) hakkı verildiğinde.
- Topu kontrol eden takım tarafından yapılan kural ihlalinde.

2. Daha önce topu kontrol eden aynı takıma ön sahasından topu oyuna sokma hakkı verildiğinde ve yirmi dört (24) saniye saatinde on dört (14) saniye ya da daha fazla olduğunda, durdurulacak, ancak yirmi dört (24) saniye başa alınmayacaktır.

3. Daha önce topu kontrol eden aynı takıma ön sahasından topu oyuna sokma hakkı verildiğinde ve yirmi dört (24) saniye saatinde on üç (13) saniye ya da daha az olduğunda, durdurulacak ve yirmi dört (24) saniye on dört (14) saniyeye ayarlanacaktır.

50.3 Daha önce topu kontrol eden aynı takıma aşağıdakilerin sonucu olarak topu oyuna sokma hakkı verildiğinde durdurulacak, ancak yirmi dört (24) saniye başa alınmayacaktır:

- Oyun sahası dışına çıkan bir top.
- Aynı takımdan sakatlanan bir oyuncu.
- Bir hava atışı durumu.
- Bir çift faul.
- Takımlara verilen eşit cezaların birbirini götürmesi.

Madde 50 Şut saati görevlisi: Görevleri

Şut saati görevlisine bir şut saati sağlanacak ve saat:

50.1 Başlatılacak ya da baştan başlatılacaktır:

- **Oyun sahasında** bir takım canlı bir topun kontrolünü elde ettiğinde. Eğer aynı takım topu kontrol etmeye devam ederse, bir rakibin topa önemsiz teması yeni bir şut saati periyodu başlatmaz.
- Oyuna sokulurken top, oyun sahasındaki bir oyuncuya ya da oyun sahasındaki bir oyuncu legal olarak topa **temas ettiğinde**.

50.2 Aşağıdakilerin sonucu olarak önceden topu kontrol eden aynı takıma topu oyuna sokma hakkı verildiğinde durdurulacak, ancak baştan başlatılmayacaktır:

- Saha dışına çıkan bir top.
- Aynı takımdan sakatlanan bir oyuncu.
- Bir hava atışı durumu.
- Bir çift faul.
- Takımlara verilen eşit cezaların birbirini götürmesi.

50.3 Bir görüntü olmadan durdurulacak ve 24 saniye başa alınacaktır.

- Top legal olarak sepete girdiğinde.
- Top rakibin sepetinin çemberine temas ettiğinde (top çemberle aralık arasına takılmadıkça).
- Takıma geri sahasından topu oyuna sokma hakkı verildiğinde.
 - Bir faul ya da ihlal sonucunda.
 - Topu kontrol eden takımla ilgili olmayan bir aksiyon nedeniyle oyun durdurulduğunda.
 - Rakipler dezavantajlı duruma düşmedikçe, her iki takımla ilgili olmayan bir aksiyon nedeniyle oyun durdurulduğunda.

<p>50.4 Top öldükten ve oyun saati durduktan sonra kapatılacaktır.</p> <ul style="list-style-type: none">Herhangi bir takım için topun yeni bir kontrolü olduğunda ve oyun saatinde yirmi dört (24) saniyeden daha az kaldığında.Oyun saatinde on dört (14) saniyeden daha az kaldığı zaman ön sahada yirmi dört (24) saniye saati, on dört (14) saniyeye ayarlandığında. <p>Yirmi dört (24) saniye saatinin sesli işareti, oyun saatini ya da oyunu durdurmaz ya da takımlardan biri topu kontrol etmedikçe, topun ölmesine neden olmaz.</p>	<ul style="list-style-type: none">Takıma serbest atış(lar) hakkı verildiğinde.Topu kontrol eden takım kural ihlali yaptığında. <p>50.4 Topu önceden kontrol eden aynı takıma ön sahasından topu oyuna sokma hakkı verildiğinde ve şut saati 14 saniye ya da daha fazla gösterdiğinde durdurulacak ancak 24 saniye başa alınmayacaktır:</p> <ul style="list-style-type: none">Bir faul ya da ihlal sonucunda.Topu kontrol eden takımla ilgili olmayan bir aksiyon nedeniyle oyun durdurulduğunda.Rakipler dezavantajlı duruma düşmedikçe, her iki takımla ilgili olmayan bir aksiyon nedeniyle oyun durdurulduğunda. <p>50.5 Durdurulacak ve 14 saniye başa alınacaktır:</p> <ul style="list-style-type: none">Topu önceden kontrol eden aynı takıma ön sahasından topu oyuna sokma hakkı verildiğinde ve şut saati 13 saniye ya da daha az gösterdiğinde:<ul style="list-style-type: none">Bir faul ya da ihlal sonucunda.Topu kontrol eden takımla ilgili olmayan bir aksiyon nedeniyle oyun durdurulduğunda.Rakipler dezavantajlı duruma düşmedikçe, her iki takımla ilgili olmayan bir aksiyon nedeniyle oyun durdurulduğunda.Başarısız bir şutta, son ya da tek serbest atışta ya da pasta top çembere temas ettikten sonra, top çembere temas etmeden önce topu kontrol eden takımla, topun kontrolünü tekrar elde eden takım aynıysa. <p>50.6 Herhangi bir periyotta top öldükten ve oyun saati durdurulduktan sonra, herhangi bir takım için yeni bir top kontrolü olduğunda ve oyun saatinde 14 saniyeden az kaldığında kapatılacaktır. Şut saati işareti oyun saatini durdurmaz ya da bir takım topu kontrol etmedikçe, topun ölmesine neden olmaz.</p>
<p>B- Maç Kağıdı</p> <p>B.3.3.2 Sayı görevlisi, BÜYÜK HARFLER ile ikinci sütuna her oyuncunun soy isminin ve isminin ilk harfini, her oyuncunun forma numarasının yanına yazacaktır. Takım kaptanının isminin hemen yanına (CAP) ibaresi yazılacaktır.</p> <p>B.3.3.3 Eğer bir takım on iki'den (12) az oyuncu bildirirse, sayı görevlisi ilgili oyuncu(lara)ya ait forma numarasının sırasındaki lisans numarası, isim ve numara vb. boşlukları bir çizgiyle kapatacaktır.</p> <p>B.7.2 Her devre ve uzatma periyodunun sonunda kullanılmayan kutular iki (2) yatay paralel çizgiyle kapatılacaktır.</p> <p>B.8.3.2 Oyuncuya verilen teknik faul 'T' harfiyle kaydedilecektir.</p> <p>B.8.3.4 Antrenöre başka herhangi bir nedenle verilen teknik faul 'B' harfiyle kaydedilecektir.</p> <p>B.8.3.5 Bir oyuncuya verilen sportmenlik dışı faul 'U' harfiyle gösterilecektir. İkinci sportmenlik dışı faul 'U' harfiyle ve kalan boşluğa 'D' harfiyle kaydedilecektir.</p>	<p>B- Maç Kağıdı</p> <p>B.3.3.2 İkinci sütunda sayı görevlisi, antrenörden ya da temsilcisinden sağladığı takım üyeleri listesini kullanarak, forma numarası sırasına göre, tümü BÜYÜK HARFLER ile her oyuncunun soy ismini ve baş harfini yazacaktır. Takım kaptanı, isminden hemen sonra (CAP) yazılarak belirtilecektir.</p> <p>B.3.3.3 Eğer takımda 12'den az oyuncu varsa, sayı görevlisi son boşlu(klara)ğa çizgi(ler) çekecektir.</p> <p>B.7.2 Her devre ve ekstra periyodun sonunda kullanılmayan kutular, 2 paralel yatay çizgiyle kapatılacaktır. İkinci devrenin son iki dakikasından önce takım ilk molasını kullanmamışsa, sayı görevlisi, takımın ikinci devre ilk mola kutusunu 2 yatay çizgi ile kapatacaktır.</p> <p>B.8.3.2 Bir oyuncuya verilen teknik faul 'T' olarak gösterilecektir. İkinci teknik faul de 'T' olarak gösterilecek, oyundan diskalifiye için sonrasındaki boşlukta 'GD' ile devam edilecektir.</p> <p>B.8.3.4 Herhangi bir nedenle antrenöre verilen teknik faul 'B' olarak gösterilecektir. Üçüncü teknik faul (bunlardan birisi 'C' olabilir) 'B' ya da 'C' olarak gösterilecek, sonrasındaki boşlukta 'GD' ile devam edilecektir.</p> <p>B.8.3.5 Bir oyuncuya verilen sportmenlik dışı faul 'U' olarak gösterilecektir. İkinci sportmenlik dışı faul de 'U' olarak gösterilecek, sonrasındaki boşlukta 'GD' ile devam edilecektir.</p>

D- Takımların Sıralanması

D.1 Prosedür

Takımlar kazandıkları–kaybettikleri sayılara göre, kazandıkları her maç için iki (2) puan, kaybettikleri (kendiliğinden yenilgi dahil) her maç için bir (1) puan ve hükmen yenildikleri maç için sıfır (0) puan olarak, sıralandırılacaktır.

- D.1.1 Eğer sıralamada eşit puana sahip iki (2) takım varsa, bu iki (2) takım arasında oynanan maç(lar)ın sonu(çları)cu sıralamayı belirlemek için kullanılacaktır.
- D.1.2 Eğer bu iki (2) takım arasındaki maçların puanı ve sayı averajı hala aynıysa sıralama, her bir takımın grupta oynadığı tüm maçların sayı averajına göre belirlenecektir.
- D.1.3 Eğer sıralamada eşit puanlara sahip ikiden (2) fazla takım varsa, sadece bu takımlar arasındaki maçların sonuçları dikkate alınarak, ikinci bir sıralama yapılacaktır.
- D.1.4 Eğer bu prosedürün herhangi bir aşamasında eşit puana sahip olan takımların sayısı sadece ikiye (2) indirilirse, yukarıdaki D.1.1 ve D.1.2 prosedürü uygulanacaktır.
- D.1.5 Eğer ikinci sıralamada hala eşit puana sahip olan takımlar varsa, sıralamayı belirlemek için sadece bu takımlar arasında oynanan maçların sonuçları dikkate alınarak, sayı averajı kullanılacaktır.
- D.1.6 Eğer hala aynı sayı averajına sahip ikiden (2) fazla takım varsa sıralama, grupta oynadıkları tüm maçlarının sonuçlarına göre sayı averajı kullanılarak belirlenecektir.
- D.1.7 Bu prosedürün herhangi bir aşamasında eşit puanda olan takımların sayısı hala ikiden (2) fazlaysa, yukarıdaki D.1.3'den başlanarak prosedür tekrarlanır.
- D.1.8 Sayı averajı her zaman bölme işlemiyle hesaplanacaktır.

D.2 İstisna:

Eğer bir yarışmada yalnızca üç (3) takım varsa ve sıralama yukarıda belirtilen prosedürle çözülemiyorsa (bölmeyle elde edilen sayı averajı eşitse), yapılan sayıların toplamı sıralamayı belirleyecektir.

Örnek:

A, B, C arasındaki maçların sonuçları:

A - B 82 - 75

A - C 64 - 71

B - C 91 - 84

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan	Sayı	Sayı Farkı	averajı
A	2	1	1	3	146 : 146		1.000
B	2	1	1	3	166 : 166		1.000
C	2	1	1	3	155 : 155		1.000

Bu nedenle:

Birinci	B - 166 sayı yapmış
İkinci	C - 155 sayı yapmış
Üçüncü	A - 146 sayı yapmış

Yukarıdaki tüm aşamaların takip edilmesine rağmen, takımların eşitliği hala bozulmamışsa, son sıralamayı belirlemek için bir kura çekilecektir. Kura yöntemi teknik komiser ya da yetkili yerel makamlar tarafından belirlenecektir.

D- Takımların Sıralanması

D.1 Prosedür

D.1.1 Takımlar, kazanç-kayıp sayısına göre, kazanılan her maç için 2 puan, (kendiliğinden yenilgi dahil) kaybedilen her maç için 1 puan ve hükmen kaybedilen maç için 0 puan olarak sıralandırılacaktır.

D.1.2 Prosedür, grupta her takımın her rakiple sadece 1 maç oynamış olduğu (tekli turnuva) ya, aynı zamanda, her takımın her rakiple 2 ya da daha fazla maç oynadığı (içerde ve dışarıda oyunlu lig ya da çoklu turnuva) ya uygulanır.

D.1.3 Eğer 2 ya da daha fazla takım, grupta oynadıkları tüm maçlarda aynı kazanç-kayıp sayısına sahipse, bu 2 ya da daha fazla takımın arasındaki maç(lar) sıralamaya karar verecektir. Eğer, 2 ya da daha fazla takımın arasındaki maçlar aynı kazanç-kayıp sayısına sahipse, aşağıdaki sıraya göre başka kriter uygulanacaktır:

- Aralarındaki maçların daha fazla sayı farkı
- Aralarındaki maçlarda daha fazla atılan sayı
- Gruptaki tüm maçların daha fazla sayı farkı
- Gruptaki tüm maçlarda daha fazla atılan sayı

Eğer bu kriterler hala karar veremezse, sıralamaya bir kura karar verecektir.

D.1.4 Eğer bu kriterlerin herhangi bir seviyesinde bir ya da daha fazla takım(lar) sıralanabilirse, D.1.3 prosedürü, hala sıralanmayan kalan tüm takımlar için baştan tekrarlanacaktır.

D.2 Örnekler

D.2.1 Örnek 1

A – B 100 – 55 B – C 100 – 95

A – C 90 – 85 B – D 80 – 75

A – D 75 – 80 C – D 60 – 55

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan	Sayılar	Sayı Farkı
A	3	2	1	5	265 : 220	+45
B	3	2	1	5	235 : 270	-35
C	3	1	2	4	240 : 245	-5
D	3	1	2	4	210 : 215	-5

Bu nedenle: 1. Takım A, B'yi yendiği için 3. Takım C, D'yi yendiği için

2. Takım B

4. Takım D

D.3 Sıralama kuralı için başka örnekler:

D.3.1 İki (2) takım - eşit puanda ve aralarında sadece bir maç oynamışlarsa.

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

A ile B'nin arasındaki maçı kazanan birinci, D ile E'nin arasındaki maçı kazanan dördüncü olur.

D.3.2 İki (2) takım - eşit puanda ve aralarında iki (2) maç oynamışlarsa.

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

A ile B arasındaki sonuçlar:

D.3.2.1 A her iki maçı kazanır:

Bu nedenle	Birinci	A
	İkinci	B

D.3.2.2 Her bir takım bir maç kazanır:

A – B	90 – 82
B – A	69 – 62
Sayı farkı: A	152 – 151
B	151 – 152
Sayı averajı	A 1.0066
	B 0.9934

Bu nedenle Birinci A
İkinci B

D.3.2.3 Her bir takım bir maç kazanır:

A – B	90 – 82
B – A	70 – 62

İki (2) takım aynı sayı farkına (152 – 152) ve bölmeyle aynı sayı averajına (1.000) sahiptir.

Sıralama, grupta oynadıkları tüm maçlarının sonuçlarının sayı averajı kullanılarak belirlenecektir.

D.2.2 Örnek 2

A – B	100 – 55	B – C	100 – 85
A – C	90 – 85	B – D	75 – 80
A – D	120 – 75	C – D	65 – 55

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan	Sayılar	Sayı Farkı
A	3	3	0	6	310 : 215	+95
B	3	1	2	4	230 : 265	-35
C	3	1	2	4	235 : 245	-10
D	3	1	2	4	210 : 265	-50

Bu nedenle: 1. Takım A

B, C, D arasındaki maçların sıralaması:

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan	Sayılar	Sayı Farkı
B	2	1	1	3	175 : 165	+10
C	2	1	1	3	150 : 155	-5
D	2	1	1	3	135 : 140	-5

Bu nedenle: 2. Takım B, 3. Takım C, D'yi yendiği için 4. Takım D

D.2.3 Örnek 3

A – B	85 – 90	B – C	100 – 95
A – C	55 – 100	B – D	75 – 85
A – D	75 – 120	C – D	65 – 55

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan	Sayılar	Sayı Farkı
A	3	0	3	3	215 : 310	-95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+50
D	3	2	1	5	260 : 215	+45

Bu nedenle: 4. Takım A

B, C, D arasındaki maçların sıralaması:

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan	Sayılar	Sayı Farkı
B	2	1	1	3	175 : 180	-5
C	2	1	1	3	160 : 155	+5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Bu nedenle: 1. Takım C 2. Takım D 3. Takım B

D.3.3 İki (2) fazla takım - eşit puan:

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

A, B, C arasındaki sonuç:

A – B	82 – 75
A – C	77 – 80
B – C	88 – 77

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan	Sayı Farkı	Sayı Averajı
A	2	1	1	3	159 – 155	1.0258
B	2	1	1	3	163 – 159	1.0251
C	2	1	1	3	157 – 165	0.9515

Bu nedenle

Birinci	A
İkinci	B
Üçüncü	C

Eğer üç (3) takımın sayı averajlarında eşitlik varsa, son sıralama grupta oynadıkları tüm maçların sonuçlarına göre belirlenir.

D.3.4 İki (2) fazla takım - eşit puan:

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

Eşit durumda olan takımların arasındaki maçların sonuçları dikkate alınarak ikinci sıralama yapılacaktır.

İki (2) olasılık vardır:

I.		II.		
Takım	G	Y	G	Y
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

Durum I: Birinci A

B, C, D' nin sıralaması yukarıdaki D.3.3 örneğindeki gibi uygulanacaktır.

D.2.4 Örnek 4

A – B	85 – 90	B – C	100 – 90
A – C	55 – 100	B – D	75 – 85
A – D	75 – 120	C – D	65 – 55

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan	Sayılar	Sayı Farkı
A	3	0	3	3	215 : 310	-95
B	3	2	1	5	265 : 260	+5
C	3	2	1	5	255 : 210	+45
D	3	2	1	5	260 : 215	+45

Bu nedenle: 4. Takım A

B, C, D arasındaki maçların sıralaması:

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan	Sayılar	Sayı Farkı
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Bu nedenle: 1. Takım B 2. Takım C 3. Takım D

D.2.5 Örnek 5

A – B	100 – 55	B - F	110 - 90
A – C	85 – 90	C - D	55 - 60
A – D	120 – 75	C - E	90 - 75
A – E	80 – 100	C - F	105 - 75
A – F	85 – 80	D - E	70 - 45
B – C	100 – 95	D - F	65 – 60
B – D	80 – 75	E - F	75 – 80
B - E	75 – 80		

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan	Sayılar	Sayı Farkı
A	5	3	2	8	470 : 400	+70
B	5	3	2	8	420 : 440	-20
C	5	3	2	8	435 : 395	+40
D	5	3	2	8	345 : 360	-15
E	5	2	3	7	375 : 395	-20
F	5	1	4	6	385 : 440	-55

Bu nedenle: 5. Takım E 6. Takım F

Durum II: A ile B ve C ile D' nin sıralaması yukarıdaki D.3.2 örneğindeki gibi uygulanacaktır.

Geçerli bir neden olmadan, belirlenmiş bir maça çıkmayan ya da maçın sonu gelmeden oyun sahasından çekilen bir takım, maçı hükmen kaybedecek ve sıralamada sıfır (0) puan alacaktır.

Eğer takım ikinci kez hükmen kaybederse, bu takımın oynadığı tüm maçların sonuçları geçersiz olacaktır.

A, B, C, D arasındaki maçların sıralaması:

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan	Sayılar	Sayı Farkı
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

Bu nedenle: 1. Takım A, B'yi yendiği için 3. Takım D, C'yi yendiği için

2. Takım B

4. Takım C

D. 2. 6 Örnek 6

A - B 71 – 65 B - F 95 – 90

A - C 85 – 86 C - D 95 – 100

A - D 77 – 75 C - E 82 – 75

A - E 80 – 86 C - F 105 – 75

A - F 85 – 80 D - E 68 – 67

B - C 88 – 87 D - F 65 – 60

B - D 80 – 75 E - F 80 – 75

B - E 75 – 76

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan	Sayılar	Sayı Farkı
A	5	3	2	8	398 : 392	+6
B	5	3	2	8	403 : 399	+4
C	5	3	2	8	455 : 423	+32
D	5	3	2	8	383 : 379	+4
E	5	3	2	8	384 : 380	+4
F	5	0	5	5	380 : 430	-50

Bu nedenle: 6. Takım F

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

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan	Sayılar	Sayı Farkı
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

Bu nedenle: 1. Takım C 2. Takım A

B, D, E arasındaki maçların sıralaması:

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan	Sayılar	Sayı Farkı
B	2	1	1	3	155 : 151	+4
D	2	1	1	3	143 : 147	-4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Bu nedenle: 3. Takım B 4. Takım E 5. Takım D

D. 2. 7 Örnek 7

A - B	73 - 71	B - F	95 - 90
A - C	85 - 86	C - D	95 - 96
A - D	77 - 75	C - E	82 - 75
A - E	90 - 96	C - F	105 - 75
A - F	85 - 80	D - E	68 - 67
B - C	88 - 87	D - F	80 - 75
B - D	80 - 79	E - F	80 - 75
B - E	79 - 80		

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan	Sayılar	Sayı Farkı
A	5	3	2	8	410 : 408	+2
B	5	3	2	8	413 : 409	+4
C	5	3	2	8	455 : 419	+36
D	5	3	2	8	398 : 394	+4
E	5	3	2	8	398 : 394	+4
F	5	0	5	5	395 : 445	-50

Bu nedenle: 6. Takım F

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

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan	Sayılar	Sayı Farkı
A	4	2	2	6	325 : 328	-3
B	4	2	2	6	318 : 319	-1
C	4	2	2	6	350 : 344	+6
D	4	2	2	6	318 : 319	-1
E	4	2	2	6	318 : 319	-1

Bu nedenle: 1. Takım C 5. Takım A

B, D, E arasındaki maçların sıralaması:

Takım	Oyun	Galibiyet	Yenilgi	Puan	Sayılar	Sayı Farkı
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Bu nedenle: 2. Takım B 3. Takım D, E'yi yendiği için 4. Takım E

D.3 Ek prosedür

D.3.1 Madde D.1 ve D.2, tüm takımlar gruptaki tüm maçlarını oynadıktan sonra geçerlidir.

D.3.2 Eğer tüm takımlar hala tüm maçlarını oynamadıysa ve 2 ya da daha fazla takım aynı kazanç-kayıp sayısına sahipse, bu takımların oynadığı tüm maçların daha fazla sayı farkı bir yere kadar sıralamaya karar verecektir.

D.4 Hükmen yenilgi

D.4.1 Geçerli bir neden olmadan belirlenen bir maça gelmeyen ya da maç bitmeden önce oyun sahasından çekilen takım maçı hükmen kaybedecek ve sıralamada sıfır (0) puan alacaktır.

D.4.2 Eğer takım ikinci kez hükmen kaybederse, bu takımın oynadığı tüm maçların sonuçları geçerliliğini yitirecektir.