

## OYUN KURALLARI

### 1.TAKIMLAR

- 1.1. TAKIMLAR SAHADA 4 OYUNCU İLE MÜCADELE EDECEKLERDİR.
- 1.2. YEDEK OYUNCU SAYISI EN FAZLA 4 OLABİLİR.

### 2.OYUN SÜRESİ

- 2.1. MÜSABAKALAR 2 DEVRE HALİNDE 15'ER DAKİKADAN OYNANACAKTIR.
- 2.2. İKİ ÇEYREK ARASINDA 5 DAKİKA DİNLENME SÜRESİ VERİLECEKTİR.
- 2.3. OYUN SAATİ, FAULLERDE YA DA BENZERİ DURUMLARDA DURDURULMAYACAKTIR.
- 2.4. HÜCUM EDEN TAKIMIN SÜRESİ 24 SANİYEDİR VE MAÇ HAKEMLERİMİZİN İNİSİYATİFİNDEDİR.

### 3.SAYILAR

- 3.1. FAUL ATIŞLARI VE İÇERDEN KAYDEDİLEN SAYILAR 1 PUANDIR.
- 3.2. ÜÇ SAYI ÇİZGİSİNİN DIŞINDAN KAYDEDİLEN SAYILAR 2 PUANDIR.

### 4.FAULLER

- 4.1. BİREYSEL FAUL LİMİTİ YOKTUR.
- 4.2. TAKIM FAULÜ LİMİTİ BİRİNCİ ÇEYREKTE 4; İKİNCİ ÇEYREKTE 4'TÜR. TAKIM FAULÜ DOLDUĞUNDA, RAKİP TAKIM YAPILAN FAULLERDE POZİSYONA BAKILMAKSIZIN "1 FAUL ATIŞI" KULLANIR.
- 4.3. BASKET-FAUL DURUMUNDA SAYI GEÇERLİ OLUP; HÜCUM EDEN TAKIM OYUNCUSU İLAVETEN 1 FAUL ATIŞI KULLANIR.
- 4.4. FAUL ATIŞLARINDA OYUNCULAR 3 SANİYE KORİDORUNA DİZİLMEZLER. REBOUND YOKTUR. SAYI GEÇERLİ OLURSA SAVUNMAKİ TAKIM TOPU OYUNA DİPTEN SOKAR. SAYI GEÇERLİ OLMAZSA HÜCUM EDEN TAKIM OYUNA DEVAM EDER.
- 4.5. TEKNİK FAUL YA DA SPORTMENLİK DIŞI FAULLER "2 FAUL ATIŞI" İLE CEZALANDIRILIR. ATIŞLARDAN SONRA TOP OYUNA DİPTEN SOKAR.

### 5.MÜSABAKA SAATLERİ

- 5.1. MÜSABAKA SAATİNDEN ÖNCE TAKIMLARA 10 DAKİKALIK ISINMA SÜRESİ VERİLİR.
- 5.2. MÜSABAKA SAATLERİ FİKSTÜRDE BELİRTİLEN SAATLERDE BAŞLAMAK ZORUNDADIR.
- 5.3. MÜSABAKA SAATİNDE SAHADA HAZIR BULUNMAYAN TAKIM, MÜSABAKAYI HÜKMEN KAYBETMİŞ SAYILIR.

### 6.KIYAFETLER

- 6.1. TAKIM OYUNCULARI TEK TİP FORMA YA DA T-SHIRT İLE MÜSABAKADA OYNAYABİLİRLER.
- 6.2. TEK TİP FORMA GİYMEYEN TAKIMLAR, KURUMUMUZCA VERİLECEK OLAN RENKLİ MAÇ YELEKLERİNİ GİYMEK ZORUNDADIRLAR.
- 6.3. OYUNCULAR MÜSABAKALAR İÇERİSİNDE KENDİSİNE VEYA RAKİP OYUNCUYA ZARAR VEREBİLECEK SAAT, KOLYE, KÜPE, BİLEKLİK GİBİ TAKILAR TAKAMAZLAR.
- 6.4. YUMUŞAK TABANLI SPOR AYAKKABI GİYME ZORUNLULUĞU VARDIR.

### 7.MOLALAR VE OYUNCU DEĞİŞİKLİKLERİ

- 7.1. OYUN SAATİ DURMAYACAĞINDAN TAKIMLARIN PERİYOT İÇİNDE MOLA ALMA HAKLARI YOKTUR.
- 7.2. OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ SINIRSIZDIR. TOPUN ÖLÜ OLDUĞU DURUMLARDA HAKEME BİLDİRİLEREK OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ GERÇEKLEŞTİRİLİR.

### 8.MAÇ VE KURALLAR

- 8.1. MÜSABAKALAR TEK POTA OYNANACAKTIR.
- 8.2. MÜSABAKAYA BAŞLAYACAK TAKIM, HAKEMİN YAZI-TURA ATIŞI İLE BELİRLENİR.
- 8.3. SAYI YİYEN TAKIM HÜCUM HAKKINA SAHİPTİR. TOPU OYUNA DİP ÇİZGİDEN SOKAR. İLK PAS SERBESTTİR.
- 8.4. OYUN ESNASINDA TOP CANLI İKEN; REBOUND ALAN, TOP ÇALAN YA DA PAS ARASI YAPARAK TOPA SAHİP OLAN SAVUNMA TAKIMI, HÜCUM EDEBİLMEK İÇİN 3 SAYI ÇİZGİSİNİN DIŞINA ÇIKMAK ZORUNDADIR.
- 8.5. SÜRE BİTİMİNDE SKORDA EŞİTLİK VARSA; İKİ TAKIMIN SAHADAKİ OYUNCULARI TAKIMLARI ADINA 1'ER SERBEST ATIŞ KULLANIR. 4 ATIŞ ÜZERİNDEN YAPILACAK ATIŞLAR OYUNUN GALİBİNİ BELİRLER.

### 9.FAİR-PLAY VE CENTİL MENLİK

- 9.1. İLİMİZİN ÖNDE GELEN KURUM VE KURULUŞLARININ KATILDIĞI "BUSINESS LİG"DE; FAİR-PLAY VE CENTİL MENLİKTEN ÖDÜN VEREN, TURNUVA KURALLARINA UYMAYAN, LİGİN VE PROGRAMIN AKSAMASINA SEBEBİYET VEREN TAKIM YA DA TAKIM OYUNCULARI TURNUVADAN İHRAÇ EDİLEBİLİR. BU KARAR "SÜREL in SPORTS" YÖNETİMİNE AİTTİR.