



# TÜRKİYE ÜNİVERSİTE SPORLARI FEDERASYONU BASKETBOL 3X3 TÜRKİYE ŞAMPİYONASI TALİMATI



## GENEL VE TEMEL PRENSİPLER

Üniversite Sporları Federasyonu Yarışma Talimatı, Disiplin Talimatı ve Etik Değerleri geçerli olacaktır.

## KATILIM – BAŞVURU

Yarısmaya katılacak Üniversiteler katılım başvurularını extranet sistemi üzerinden yapacaklardır.

|        |                    |
|--------|--------------------|
| Yeri   | GAZİ ÜNİVERSİTESİ  |
| Tarihi | 14 – 18 NİSAN 2025 |
| Tel    |                    |

## TEKNİK TOPLANTI

|        |                   |
|--------|-------------------|
| Yeri   | GAZİ ÜNİVERSİTESİ |
| Tarihi | 13 NİSAN 2025     |
| Saati  | 17:00             |

## TEKNİK TOPLANTI İÇİN GEREKLİ BELGELER

Üniversiteler, extranet sistemi üzerinden katile bilgilerini doldurup, Üniversitelerinin Öğrenci Dekanlığı, Sağlık Kültür ve Spor Dairesi Başkanlığı veya Spor Koordinatörlüğüne onaylatacakları imzalı/onaylı katile listesini, 1'inci kademe (E) antrenör belgesini, öğrenci kimlik belgelerini ve sporcu kartlarını (lisans) teknik toplantıda ibraz edeceklerdir.

## AÇIKLAMALAR

### Madde 1. Amaç ve Kapsam Tanımı

Bu Talimat, Türkiye Üniversite Sporları Federasyonu tarafından düzenlenecek olan Basketbol 3x3 katılım koşullarının; üniversite yöneticilerinin, teknik sorumluların, oyuncuların ve diğer ilgililerin uymakla yükümlü oldukları kuralların ve kapsamında oynanacak olan müsabakaların organizasyonuna ilişkin usul ve esasların belirlenmesi amacıyla hazırlanmıştır.

### Madde 2. Karşılaşmalar İçin Geçerli Kurallar

1-Bu talimatta aksi belirtilmedikçe, karşılaşmalar için FIBA 3x3 Oyun Kurallarında yer alan kurallar geçerlidir.

## OYUNUN BAŞLAMASI

- (1) Her iki takım müsabaka öncesinde birlikte ısınır. Isınma süresi 3 dakikadır.
- (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.
- (3) Müsabaka sahada en az 3 oyuncu ile başlamak zorundadır.

## OYUN SAHASI

- (1) Saha 15 x 11 boyunda olacaktır.
- (2) Al-ver (checkball noktası) çemberi tam karşıdan gören yayın tepe noktasından yaklaşık 2mt geridedir. Defans al-ver sırasında çizgiden dışarıda olmalıdır. Hücum sporcusu topu savunmadan yayın içerisinde almayı talep edemez.
- (3) Yedek sporcular al-ver noktasının gerisinde, yarı saha çizgisi üzerinde, ayrı köşelere yakın şekilde oturacaktır.

## PUANLAMA

- (1) Yayın içinden atılan her şut için 1 puan(1 sayı) verilecektir.



# TÜRKİYE ÜNİVERSİTE SPORLARI FEDERASYONU BASKETBOL 3X3 TÜRKİYE ŞAMPİYONASI TALİMATI



- (2) Yayın dışından atılan her şut için 2 puan (2 sayı) verilecektir.
- (3) Her başarılı serbest atış 1 puan (1 sayı) verilecektir.

## OYUNUN SÜRESİ/ MÜSABAKANIN KAZANANI

- (1) Nizami oyun süresi 10 dakikadır. Süre, top ölü olduğunda ve serbest atışlarda durdurulur. Sayıdan sonra oyun süresi durmaz, ancak hücum süresi sıfırlanır. Hücum süresi, top el değiştirdiği an, yani hücum takımının tam hâkimiyeti sağladığı anda yeniden başlatılır.
- (2) Nizami oyun süresi bitmeden önce bir takım 21 veya daha fazla sayı yaparsa müsabakayı kazanır. Bu kural normal oyun süresinde geçerlidir, uzatma süresinde uygulanmaz.
- (3) Oyunun bitiminde eğer skor eşitse, bir uzatma oynanacaktır. Uzatma başlamadan önce bir dakikalık oyun arası verilir. Uzatmada 2 sayı atan takım müsabakayı kazanır.
- (4) Bir takım eğer müsabakanın başlayacağı belirtilen saatte sahada 3 oyuncu oynamaya hazır bulunmaz ise müsabakayı hükmen kaybeder. Hükmen yenilgi durumunda müsabaka sayısı w-0 veya 0-w('w' kazanan) olarak yazılır.
- (5) Bir takım oyun süresi bitmeden sahayı terk eder veya tüm oyuncular 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) Bir takım kendiliğinden yenilgi ile ya da herhangi bir hükmen yenilgi ile kaybettiğinde yarışmadan da diskalifiye edilecektir.

NOT: Oyunun süresini tutmak için bir oyun saati yoksa FİBA sayı limiti ile oyun süresinin uyumlu olarak ayarlanmasını önermektedir (10 dakika/10 sayı, 15 dakika/15 sayı, 21 dakika/21 sayı).

## FAULLER / SERBEST ATIŞLAR

- (1) Bir takım 6. Takım faulünü aldıktan sonra cezalı duruma düşer.
  - (2) Yayın içindeki şut halindeki oyunculara yapılan fauller için 1 serbest atış hakkı verilirken, yayın dışında yapılan atış halindeki fauller için 2 atış hakkı verilir.
  - (3) Atış hali sırasında yapılan bir faul ve takiben başarılı bir sayı varsa ilave bir serbest atış hakkı verilir.
  - (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 2 ile 3' ü geçersiz kılar.
  - (5) Bütün teknik fauller için her zaman 1 serbest atış ve hücum takımının hakimiyeti ile devam eder. İlk sportmenlik dışı faul 2 serbest atış ve ribaund, ikinci ve sonrası sportmenlik dışı faullerde ise 2 serbest atış ve topu uyuna sokma hakkı verilecektir. Teknik ve ikinci sportmenlik dışı faulden sonra oyun, her ölü topta olduğu gibi yayın tepesinden, oyun sahasının al-ver (checkball) noktasından devam edecektir.
  - (6) Tüm sportmenlik dışı fauller 2 takım faulü olarak değerlendirilir (Örn. 3 takım faulü olan bir takım, sportmenlik dışı faul yapması durumunda takım faulü 5 olur).
- NOT:** Hücum faulü sonrasında serbest atışlar verilmeyecektir.

## TOPLA OYNAMA

- (1) Başarılı bir sayı veya son serbest atış sonrasında (devamında topu oyuna sokma hakkı durumu hariç)
  - Sayı yiyen takımdan bir oyuncu topu fileden geçer geçmez alıp (oyun sahası çizgilerinin içerisinde) saha içinde topu sürerek veya paslaşarak hücumu başlatacaktır.
  - Hücum fileden çıkan topu alamadan top saha dışına çıkarsa, hücum tepeden al-ver ile başlar.
  - Savunma takımı
- (2) Başarısız bir sayı veya son serbest atış sonrasında (devamında topu oyuna sokma hakkı durumu hariç)
  - Topu eğer hücum takımı ribaunt alırsa yayın dışına çıkmadan sayı yapma denemesine devam edecektir.
  - Topu eğer savunma takımı alırsa top yayın arkasına dripling veya pas ile dönmelidir.
- (3) Eğer savunma takımı topu çalar veya blok yaparsa top yayın arkasına diripling veya pas ile dönmelidir. Yayın dışında topu çalarlar ise direk hücumu başlatabilirler.



# TÜRKİYE ÜNİVERSİTE SPORLARI FEDERASYONU

## BASKETBOL 3X3 TÜRKİYE ŞAMPİYONASI TALİMATI



- (4) Herhangi bir ölü top sonrası topu oyuna sokma hakkı verilen takım al-ver (checkball) ile oyuna sahanın tepesinden yayın arkasından başlamalıdır. Örneğin savunma ve hücum oyuncuları arasında topun alınıp verilmesi. Oyun, hakemin al-ver (checkball) noktasındaki savunma oyuncusuna topu vermesi ve onun da düzgün ve kontrollü bir şekilde hücum oyuncusuna iletmesi ile başlar. Al-ver pasının sert, yerden vb. oyununu geciktirici şekilde yapılması veya hücum pasa hakim olmadan defansın topa hamle yapması bir oyun geciktirme ihlalidir ve önce ilk uyarı sonrasında ise teknik faul gerektirir.
- (5) Bir oyuncunun yayın arkasında olması için her iki ayağının da çizginin arkasına geçmesi gerekir. Bir ayağı yayın dışında ve diğer ayağı havada ise bu durumda da oyuncu yayın dışına çıkmış kabul edilir.
- (6) Hava atışı durumunda top savunma takımına verilecektir.

### OYALANMAK

- (1) Oyalanmak veya aktif olarak oynamamak (örneğin, sayı atmaya çalışmamak) bir ihlaldir.
- (2) Eğer sahada bir şut saati bulunuyorsa, bir takım 12 saniye içinde şut denemelidir. Şut saati hücum oyuncularının ellerine geçtiği anda çalıştırılmalıdır.
- NOT: Eğer sahada bir şut saati yoksa ve takım yeterince potaya hamle yapmıyorsa hakem 5 saniye sayarak takıma uyarı verebilir.

### OYUNU GECİKTİRMEK

- (1) Oyunu geciktirmek (delay of the game) bir ihlaldir ve ilki uyarı, ikincisi teknik faul ile cezalandırılır.
- (2) 3 çeşit oyunu geciktirme ihlali vardır ve bunlar;
- A. Defansın, sayı sonrası hücum oyuncusu fileden topu alıp hücumu başlaması için korumalı alanı olan şarjsız hücum faul yayına girmesi ve/veya hamle yapması.
- B. Defansın, al-ver sırasında hakemden aldığı topu hücumu sert veya kontrolsüz vermesi veya topu verir vermez, hücum hakimiyeti oluşmadan defansif hamlesi
- C. Hücumun, fileden geçen topu alıp hücumu başlatmakta ağır davranması (örnek: fileden geçen topu almamak veya bilerek ağır davranmak)
- (3) Tüm ihlaller takıma yapılır ve toplam olarak hesaplanır. Bir başka deyişle; sayıdan sonra hücum faul dairesinde baskı dolayısıyla oyunu geciktirme uyarısı alan defans takımı, sonrasında bir hücumu başlarken fileden geçen topu almakta yavaş davranırsa 2. oyunu geciktirme uyarısını alır ve teknik faulle cezalandırılır.

### OYUNCU DEĞİŞTİRME

Bir al-ver (checkball) veya serbest atış öncesinde top öldüğü zaman herhangi bir takım oyuncu değişikliği yapabilir. Yedek oyuncu takım arkadaşı sahadan dışarıya adı attığında ve fiziksel bir temas ile kendine dokunduğunda oyuna girebilir. Yedekler sadece potanın ters tarafında saha bitiş çizgisinin arkasındaki yerde durabilir, değişiklik için hakemlere veya masa görevlilerine bir işaret vermek zorunda değildir. Coaching yasaktır, antrenör ve/veya idareciler oyunculara direktif veremezler. Sporculara hariç hiçbir takım yetkilisi sahada bulunamaz (3 sporcu + 1 yedek) ve seyirci bölümünden takımını izler. Hakem tribünden bir takım yetkilisi ile iletişim görür veya duyarsa, takım kaptanını çağırıp uyarır, devamı halinde ise teknik faul ile cezalandırır.

### MOLALAR

- (1) Her bir takıma 1 mola hakkı verilmiştir. Herhangi bir oyuncu topun ölü olduğu durumda mola isteyebilir.
- (2) Tüm molalar 30 saniye uzunluğunda olacaktır.
- NOT: Mola ve oyuncu değişiklikleri sadece top ölü olduğu zaman istenebilir, topun canlı olduğu durumlarda istenemez.

### Madde 3. Organizasyon ve Sorumluluklar

- 1-Müsabakaların oynanacağı salonları tahsis eden üniversiteler ve kurumlar, müsabaka alanının düzenini sağlar, gerekli sağlık ve güvenlik önlemlerini alır, müsabakanın genel organizasyonunu yaparlar.
- 2-Federasyon Temsilcisi, tüm raporları ve müsabaka sonuçlarını TUSF'ye göndermekle yükümlüdür.
- 3-Basketbol faaliyetine ilişkin yarışma programı ve olaylı müsabakalar ile ilgili işlemlerin yürütülmesi



# TÜRKİYE ÜNİVERSİTE SPORLARI FEDERASYONU

## BASKETBOL 3X3 TÜRKİYE ŞAMPİYONASI TALİMATI



konularında TÜSF yetkilidir.

4-Müsabakalar ile ilgili tüm kararlar TÜSF tarafından alınır ve gerekli işlemlerin yapılması için ilgili birimlere bildirimde bulunulur.

### **Madde 4. Şampiyonanın Statüsü**

Müsabakalar, katılım sayısına bağlı olarak 4'lü veya 3'lü gruplar hâlinde ve tek devreli lig usulüne göre oynanacaktır. Katılım durumuna göre her gruptan ilk iki takım bir üst tura yükselecektir. Üst tura yükselen takımlar, turnuvanın bu aşamasından itibaren eleme (eliminasyon) sistemi ile mücadele edecektir.

Örnek:

Turnuvaya 32 takım katılması durumunda, sekiz adet 4'lü grup oluşturulur ve her grubun ilk iki takımı "Son 16" turundan itibaren eleme usulüyle mücadele eder.

Katılımın 30 takım olması durumunda ise, altı adet 4'lü grup ve iki adet 3'lü grup oluşturulabilir. Bu durumda yine her gruptan ilk iki takım üst tura çıkarak eleme aşamasına geçer.

### **Madde 5. Takımların Müsabakalarda Sahaya Çıkabilecek Sporcu Kadroları**

1-Müsabakalara katılacak sporcular TÜSF'nin Yarışma Talimatında belirtilen yaş sınırında **(01.01.1997)** doğumlu olmalıdırlar.

2- Basketbol 3x3 Türkiye Şampiyonasına katılan takımlar, kadrolarında en fazla üç (3) asil + iki (2) yedek olmak üzere beş (5) sporcu bulundurabilirler.

Ancak müsabaka listesine üç (3) asil ve bir (1) yedek oyuncu yazılacaktır.

3- Her takım kafiye isim listesine bir (1) yabancı uyruklu sporcu yazabilir (Yarışma talimatında mevcut). Müsabakalara çıkarken aynı şekilde sadece bir (1) yabancı uyruklu sporcu yarışabilir.

4-Sporcuların, TÜSF'nin Yarışma Talimatında belirtilen şartları taşımaları zorunludur.

5-Sporcular, onaylı listede yer alarak öğrenci kimliği ve TÜSF Sporcu Kartına (Lisans) sahip olmalıdırlar.

6-Bu maddede belirtilen hususlara aykırı davranan takımlar hakkında hükmen mağlubiyet ve turnuvadan ihraç kararı vermeye TÜSF müsabaka tertip komitesi yetkilidir.

7-İdareci ve antrenörü olmayan takımlar sahaya çıkamazlar.

8-Her müsabakadan 30 dakika öncesi müsabaka listesi masa hakemlerine teslim edilir ve sonrasında değişim yapılamaz.

### **Madde 6. Antrenörler ve Sahaya Çıkacak Diğer Takım Mensupları**

1- Takımların resmi müsabakalarda sahaya çıkacak kenar yönetim kadrosu, en fazla üç (3) kişiden oluşacaktır. (idareci, antrenör ve masör) Antrenörlerin en az 1.kademe (E) belgesine sahip olması ve bunu Teknik Toplantıda ibraz etmesi gerekmektedir.

2-Müsabakalara katılan üniversitelerin temsilcileri (idareci, antrenör, masör vb.) ilgili üniversitenin personeli olmak zorundadır. Alan (Spor Bilimleri Fakültesi veya BESYO) dışından görevlendirilen antrenör için ilgili branşın en az 1. Kademe antrenörlük belgesine sahip ve üniversite ile çalışma sözleşmesinin olması gerekmektedir.

3- Üniversiteler takımlarını ya da sporcularını idarecisi veya antrenörü olmadan faaliyetlere gönderemez. Sporcular sisteme idareci olarak kayıt edilemez.

4-Yukarda da belirtildiği üzere coaching yasaktır ve maç sırasında sporcu hariç tüm yetkililer tribünden seyirci olarak maç takip eder ve direktif veremez.

### **Madde 7. Maç Topu**

Müsabakalar, Molten B33T5000 TÜSF onaylı topla oynanacaktır.



# TÜRKİYE ÜNİVERSİTE SPORLARI FEDERASYONU BASKETBOL 3X3 TÜRKİYE ŞAMPİYONASI TALİMATI



## **Madde 8. Sporcu ve Takım Kıyafetleri**

1-Üniversiteler Basketbol 3x3 müsabakalarına katılan takımların, sahaya çıkan bütün sporcularının formaları ve şortları bir örnek olmalıdır. (Bütün oyuncuların forma ve kıyafetleri aynı renk, tip ve desen olmak zorundadır)

2-Sporcular turnuva süresince aynı forma numarası ile yarışacaktır.

3-Resmi maç programında ismi ilk yazılan takım (A Takımı) açık renk forma, ikinci yazılan takım (B Takımı) ise koyu renk forma giymek zorundadırlar. Her iki takım aralarında anlaşarak bunun tersi renk tonundaki formaları giyebilirler.

## **Madde 9. Sporcu Kartlarının (Lisans) Teslim Edilmesi**

Karşılaşmaya katılacak olan sporcuların ad ve soyadları, forma numaraları ve lisans numaralarını içeren liste ile sporcuların öğrenci kimliği veya öğrenci belgesi, antrenörlerin ise kimlik bulundurmaları zorunludur.

## **Madde 10. İtiraz Prosedürü**

Bir takım bir hakem kararı tarafından veya herhangi bir olay nedeni ile müsabaka sırasında olumsuz bir şekilde kendi aleyhlerine bir durum oluştuğuna inanıyor ise, itiraz prosedürü şu şekilde ilerlemelidir.

1-İtiraz eden takımın bir oyuncusu, müsabakanın bitiminde hakemler maç kâğıdını onaylamadan (imzalamadan) önce imzalamalıdır.

2-30 dakika içerisinde durumu açıklayan bir yazıyı **5.000,00-TL** teminat ücreti ile birlikte Federasyon Temsilcisine sunulmalıdır. Eğer itiraz haklı görülürse teminat ücreti iade edilir.

3-Basketbol 3x3 müsabakaları ile ilgili her türlü itiraz TÜSF Yarışma Talimatına uygun olarak Tertip Komitesine yapılır.

## **Madde 11. Müsabaka Sonuçlarının Tescili**

Müsabaka ve yarışma sonuçları, TÜSF tarafından tescil edilir.

## **Madde 12. Diskalifiyeler**

Sporcular veya takımlar Tertip Komitesi tarafından da ihraç edilebilir. Bundan ayrı olarak, şiddet, sözel veya fiziksel saldırı, şüpheli oyun sonucu gibi davranışlardan dolayı oyuncu organizasyondan ihraç edilebilir. Tertip Komitesi bahsedilen bu davranışlar nedeni ile takımın diğer üyelerinin katılımından dolayı (herhangi bir şey yapmasalar bile) tüm takımı ihraç edebilir. . Herhangi bir maçtan diskalifiye edilen sporcu tüm turnuvadan ihraç edilmiş sayılır.

## **Madde 13. Disiplin Hükümleri**

1-Bu Talimata ve TÜSF'nin diğer talimatlarına aykırı davranan oyuncular, teknik sorumlular, yöneticiler, takımlar ve diğer ilgililer hakkında TÜSF Disiplin Talimatı hükümleri uygulanır.

2- Olaylı müsabakaların raporları, Federasyon Temsilcisi tarafından toplanarak 72 saat içinde faks, E-mail, vb. iletişim araçlarıyla TÜSF'ye gönderilir.

## **Madde 14. Kupa ve Madalyalar**

1-TÜSF tarafından belirlenecek esaslar çerçevesinde müsabakaları sonunda birinci, ikinci ve üçüncü olan takıma kupa, sporculara madalyalar verilir.

2-Kupa töreni organizasyonu TÜSF tarafından yapılır.

3-Üniversiteler TÜSF'nin belirleyeceği organizasyon kurallarına uymak ve kupa törenine katılmak zorundadırlar.

## **Madde 15. Gözlemci ve Hakemler**

Müsabakalar, Basketbol Federasyonu tarafından atanan hakemler tarafından yönetilir.

## **Madde 16. Tertip Komitesi**

TÜSF Yarışma Talimatına uygun olarak aşağıdaki şekilde oluşur.



# TÜRKİYE ÜNİVERSİTE SPORLARI FEDERASYONU BASKETBOL 3X3 TÜRKİYE ŞAMPİYONASI TALİMATI



**Başkan :** Federasyon Temsilcisi, Tertip Komitesinin Başkanıdır.

**Üye :** İl Müdürü ve/veya (faaliyet üniversitede yapılıyor ise) Sağlık Kültür ve Spor Dairesi Başkanı,

**Üye :** İl Müdürlüğü Spor Şube Müdürü,

**Üye :** Üniversite Sporları Federasyonu İl Temsilcisi

**Üye :** İlgili Spor Dalının İl Temsilcisi,

**Üye :** Varsa ilgili branşın TÜSF Teknik Kurul Üyesi

**Üye :** Üyelerce gerek görülmesi durumunda yarışmalara katılan üniversite yöneticileri arasından seçilecek en fazla 3 kişi.

İlgili spor dalının federasyon gözlemcisinin bulunmadığı durumlarda bu görev ilgili spor dalının il temsilcisi ile TÜSF İl temsilcisi tarafından yürütülür.

## **Madde 17.Talimatta Düzenlenmeyen Hususlar**

Bu Talimatta ayrıca düzenlenmeyen hususlar hakkında nihai olarak karar verme yetkisi TÜSF'e aittir.

Bu Talimatta yer almayan konularda; mevcut yasa, yönetmelik, çerçeve statü, ana statü, talimat hükümleri ve TÜSF'nin çıkardığı tüzük, talimat, ilke kararları ve mevzuatı doğrultusunda, Türkiye Üniversite Sporları Federasyonu karar verme ve gerektiğinde açıklayıcı ek talimat çıkarma yetkisine sahiptir.

## **Madde 18.Yürürlük**

Bu talimat, Türkiye Üniversite Sporları Federasyonunun internet sayfalarında yayımı tarihinde yürürlüğe girer.

## **Madde 19. Yürütme**

Bu Talimat hükümlerini Türkiye Üniversite Sporları Federasyonu Başkanı yürütür.