

## **14. NKÜ SPOR ŞENLİĞİ VOLEYBOL ÖZEL MÜSABAKA TALİMATI**

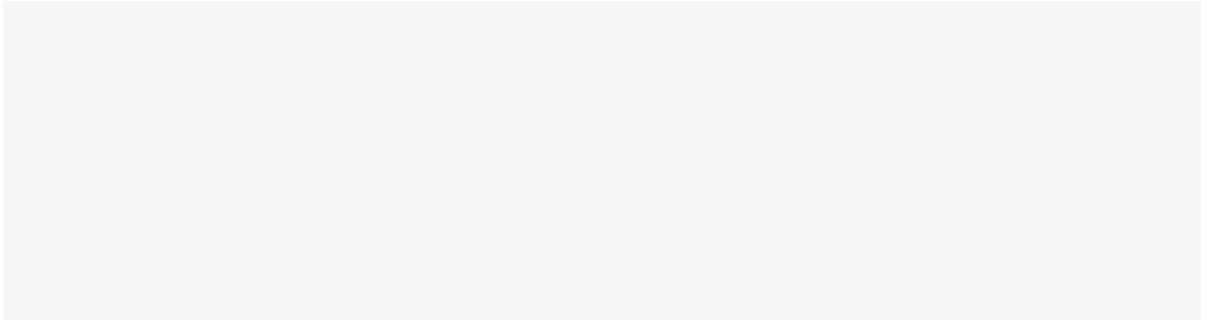
- 1.Voleybol turnuvasına sadece NKÜ öğrencileri katılabilir.
- 2.Öğrenciler müsabakaya NKÜ öğrenci kimlikleri ile katılabilecektir.
3. Türkiye Voleybol Federasyonu oyun kuralları kuralları geçerlidir.
4. Her takım yedekler dahil en fazla 12 kişiden oluşur.
- 15.Bir takım 2 set kazanır ise, maç sona ermektedir.
16. En az iki fark ile 25 puana ilk ulaşan takım setin galibi olur. Setler 1-1 olduğunda, son set 15 puandan oynanır. En az iki fark bu sette de geçerlidir.

## **14. NKÜ SPOR ŞENLİĞİ TEK POTA BASKETBOL ÖZEL MÜSABAKA TALİMATI**

1. Tek Pota Basketbol turnuvasına sadece NKÜ öğrencileri katılabilir.
2. Öğrenciler müsabakaya NKÜ öğrenci kimlikleri ile katılabilecektir.
3. Müsabakalarda geleneksel/klasik basketbol yarı sahası da kullanılacaktır.
4. Her takım 5 oyuncudan oluşur (3 oyuncu sahada, 2 oyuncu yedek).
5. Müsabaka hakemleri 1 veya 2 hakemden ve saat/sayı görevlisinden oluşur.
6. TBF Resmi tek pota basketbol oyun kuralları uygulanacaktır.
7. Müsabaka sahada en az 3 oyuncu ile başlamak zorundadır.
8. Yayın içinden atılan her şut için 1 puan verilecektir. Yayın dışından atılan her şut için 2 puan verilecektir. Her bir başarılı serbest atış için 1 puan verilecektir.
9. Nizami oyun süresi şu şekilde olmalıdır: 10 dakikalık bir periyottan oluşan oyun süresi. Süre top ölü olduğunda ve serbest atışlarda durdurulmalıdır. Süre topun el değiştirmesi tamamlandığında yeniden başlatılmalıdır (hücum takımın ellerine geçer geçmez).
10. Ancak nizami oyun süresi bitmeden önce bir takım 21 veya daha fazla bir sayı yaparsa müsabakayı kazanır. Bu kural normal oyun süresinde geçerlidir, uzatma süresinde uygulanmaz.
11. Oyunun bitiminde eğer skor eşitse, bir uzatma periyodu oynanacaktır. Uzatma periyodu başlamadan önce bir dakikalık oyun arası verilir. Uzatmada 2 sayı atan ilk takım müsabakayı kazanır.

12. Bir takım eğer müsabakanın başlayacağı belirtilen saatte sahada 3 kişi oynamaya hazır bulunmaz ise müsabakayı hükmen kaybeder. Hükmen yenilgi durumunda müsabaka sayısı w-0 veya 0-w ("w" kazanan) olarak yazılır.
13. Bir takım oyun süresi bitmeden sahayı terk eder veya tüm oyuncularını 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.
14. Bir takım kendiliğinden yenilgi ile ya da herhangi bir hükmen yenilgi ile kaybettiğinde yarışmadan da diskalifiye edilecektir.
15. Oyunun süresini tutmak için bir oyun saati yoksa ve/veya organizatörlerin kararı gereği oyunun belirli bir sayı ile bitmesi durumunda; FIBA sayı limiti ile oyun süresinin uyumlu olarak ayarlanmasını önermektedir (10 dakika / 10 sayı, 15 dakika / 15 sayı, 21 dakika / 21 sayı).
16. Bir takım 6. takım faulünü aldıktan sonra cezalı duruma düşer.
17. Yayın içindeki şut halindeki oyunculara yapılan fauller için 1 serbest atış hakkı verilirken, yayın dışında yapılan atış halindeki fauller için 2 atış hakkı verilir.
18. Atış hali sırasında yapılan bir faul ve takiben başarılı bir sayı varsa ilave bir serbest atış hakkı verilir.
19. 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.
20. Bütün teknik fauller için her zaman 1 serbest atış ve topu oyuna sokma hakkı verilecektir; sportmenlik dışı fauller içinse 2 serbest atış ve topu oyuna sokma hakkı verilecektir. Teknik ve sportmenlik dışı faullerden sonra oyun yayın arkasından, oyun sahasının tepesinden devam edecektir.
21. Hücum faulü sonrasında serbest atışlar verilmeyecektir.
22. Başarılmış bir sayı veya son serbest atış sonrasında (devamında topu oyuna sokma hakkı durumu hariç)
23. Sayı yiyen takımdan bir oyuncu, yayın gerisinde bir yerden (oyun sahası çizgilerinin gerisi hariç) potanın altından saha içinde topu sürerek veya paslaşarak oyuna geri dönecektir.
24. Başarısız bir sayı veya son serbest atış sonrasında (devamında topu oyuna sokma hakkı durumu hariç)
25. Topu eğer hücum takımı ribaund sonrası alırsa yayın dışına çıkmadan sayı yapma denemesine devam edebilir.
26. Topu eğer savunma takımı alırsa top yayın arkasına dripling veya pas ile dönmelidir.
27. Eğer savunma takımı topu çalar veya blok yaparsa top yayın arkasına dripling veya pas ile dönmelidir.
28. Herhangi bir ölü top sonrası topu oyuna sokma hakkı verilen takım kontrol topu ile oyuna sahanın tepesinden yayın arkasından başlamalıdır. Örneğin savunma ve hücum oyuncularını arasında topun alınıp verilmesi.
29. Bir oyuncunun yayın arkasında olması için her iki ayağının da çizginin arkasına geçmesi gerekir.
30. Hava atışı durumunda top savunma takımına verilecektir.
31. Oyalanmak veya aktif olarak oynamamak (örneğin, sayı atmaya çalışmamak) bir ihlaldir.
32. Eğer sahada bir şut saati bulunuyorsa, bir takım 12 saniye içinde şut denemelidir. Şut saati hücum oyuncularının ellerine geçtiği anda çalıştırılmalıdır.
33. Eğer sahada bir şut saati yoksa ve takım yeterince potaya hamle yapmıyorsa hakem 5 saniye sayarak takıma uyarı verebilir.

34. Bir kontrol topu veya serbest atış öncesinde top öldüğü zaman herhangi bir takım oyuncu değişikliği yapabilir. Yedek oyuncu takım arkadaşı sahadan dışarıya adım 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 değillerdir.
35. Her bir takıma 1 mola hakkı verilmiştir. Herhangi bir oyuncu topun ölü olduğu durumda mola isteyebilir.
36. Tüm molalar 30 saniye uzunluğunda olacaktır.
37. Bir oyuncu 2 sportmenlik dışı faul aldığı anda (teknik faullerde uygulanmaz) hakem tarafından oyundan ihraç edilecektir, oyuncu organizatörler tarafından turnuvadan da ihraç edilebilir.



## **14. NKÜ SPOR ŞENLİĞİ ERKEK FUTBOL MİNİ SAHA ÖZEL MÜSABAKA TALİMATI**

1. Minyatür Kale Futbol turnuvasına sadece NKÜ öğrencileri katılabilir.

2. Öğrenciler müsabakaya NKÜ öğrenci kimlikleri ile katılabilecektir.
3. Oyun biri kaleci olmak üzere her biri en çok 5 oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır. Yedek oyuncu sayısı en fazla 3'dir. Maç boyunca oyuncu değişikliği yapma hakkı sınırsızdır. Oyundan değiştirilmek suretiyle ayrılmış bir oyuncu oyun alanına başka bir oyuncunun yedeği olarak tekrar girebilir. Kaleci herhangi bir başka oyuncuyla yer değiştirebilir. Eğer oyuncular oyundan dışarı gönderiliyorsa ve oyun içinde sadece 2 oyuncu kalırsa oyun tatil edilir.
4. Bir oyuncunun mutlaka giymesi gereken giysiler, forma veya gömlek, şort, tozluklar, tekmelikler ve futbol ayakkabısıdır. Forma numaraları 1'den 15'e kadar sıralanır. Kalecilerin uzun eşofman altı giyme izni vardır.
5. Maç birbirine eşit 25 dakikalık iki devre oynanır.
6. Devre arası 10 dk. dakikayı geçmez.
7. Oyun para atışı yapılması ve atışı kazanan takımın hücum edeceği kaleyi seçmesiyle başlar. Başlama vuruşundan doğrudan doğruya gol yapılabilir.
8. Eğer bir oyuncu 10 kusurlu hareketten birisini yaparsa rakip takım lehine bir direkt serbest vuruş verilir. 10 ihlalden birisi bir oyuncu tarafından kendi ceza alanı içinde yapılırsa, topun oyunda olması koşuluyla, topun pozisyonuna bakılmaksızın penaltı vuruşu verilir.
9. İhraç edilen oyuncu yeniden oyuna giremez ve yedek bölgesinde oturamaz. İhraç edilen oyuncu dışarı çıktıktan 2 dakika sonra yerine değiştirilecek oyuncu girer. İki dakikadan önce gol atılırsa girecek olan oyuncunun oyuna dâhil edilmesi kararı verilir.
10. Serbest vuruşlarda rakip oyuncular toptan en az 5 metre uzakta durmalıdır. Bir takım serbest vuruşu 4 saniye içinde kullanmazsa karşı takım lehine endirekt serbest vuruş verilir.
11. Takımların her devrede yaptığı ilk 5 faul kaydedilir. 6 ve 6'dan fazla birikmiş faullerde rakip takım oyuncuları baraj kuramaz. Topa vuran oyuncu gol atma amacıyla atışı kullanmalıdır; takım arkadaşına pas veremez. Eğer bir oyuncu takımının 6. faulünü rakip sahada ya da ikinci penaltı noktasından geçen ve yarı saha çizgisine paralel olduğu varsayılan hayali çizginin önünde yaparsa; serbest vuruş ikinci penaltı noktasından kullanılır. Eğer bir oyuncu takımının 6. faulünü ikinci penaltı noktasından geçen ve yarı saha çizgisine paralel olduğu varsayılan hayali çizginin gerisinde işlerse; serbest vuruşu kullanacak takım ister ikinci penaltı noktasından, isterse de ihlalin olduğu yerden vuruşu kullanır.
12. Taç atışı ayakla kullanılır ve bu vuruşla direkt gol yapılamaz. Rakip oyuncular toptan en az 5 metre mesafede olmalıdır.
13. Kale atışı, kaleci tarafından ve kale alanının herhangi bir noktasından kullanılır, bu atıştan gol yapılamaz.
14. Müsabaka kuralları mutlaka bir galibin belirlenmesini gerektiriyorsa uzatma devreleri ve penaltı noktasından yapılan vuruşlarla kazanan takımı belirleme yöntemleri kullanılır. Uzatmalar 5'er dakikalık 2 devre şeklinde oynanır. Eğer uzatma devrelerinde de eşitlik bozulmazsa penaltı noktasından yapılan vuruşlarla maçın sonucu belirlenir.

## **14. NKÜ SPOR ŞENLİĞİ AYAK TENİSİ ÖZEL MÜSABAKA TALİMATI**

### **1.Turnuvaya Katılım Şartları**

1. Oyuncular Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi öğrencilerinden oluşur. Öğrenciler müsabakaya NKÜ öğrenci kimlikleri ile katılabilecektir.

## **2.Takım Oyuncu Sayıları**

Her takım en fazla 5 oyuncu ismini müsabaka tertip komitesine yarışmalara katılmadan önce bildirecektir. Müsabakalarda yalnızca 3 oyuncu görev alabilecektir. Oyun içerisinde değişiklik hakkı verilmeyecektir. Takımlar müsabakalara başladıkları oyuncular ile devam edeceklerdir. Ancak oyunculardan herhangi biri sakatlık, hastalık vb. durumda yedek listeden oyuncuyu ilave edilebilir.

## **3.Oyun Kuralları**

Karşılaşma 3 set üzerinden oynanacaktır. Setlerde 2 olan takım oynanan maçı kazanmış sayılacaktır. Oyun alanı 22m uzunluk, 10m genişlikte (11x10) alanda oynanacaktır. (alan gerekli görülürse değiştirilebilir).

Setler 21 sayı üzerinden oynanacak olup 20-20 eşitlik halinde diğer takıma 2 farklı sayı üstünlüğü kuran takım seti kazanacaktır.

Servis atışları bulunulan alanın dışında top yere temas ettikten sonra tek vuruşla rakip alana atılarak gerçekleştirilecektir. Servisi atan oyuncu top yere sekmeden oyun alanına giremez. Servisten gelen top yere temas ettikten sonra topa 3 kez temas edilip rakip alana atılması gerekmektedir. Servis harici gelen toplarda rakip alana tek vuruşla top yere sekmeden ya da sektikten sonra gönderilebilir. Her takım top kendi alanına düştükten sonra maksimum 3 kez dokunma hakkına sahiptir. Oyunda kollar, eller hariç vücudun tüm bölgeleri ile topa temas edilebilir.

Oyun alanındaki çizgiler sahaya dahildir ve çizgilere temas eden toplar içeride olarak değerlendirilecektir.

Hücum eden takım oyuncusu rakip alanda topa müdahale edemez.

Hücum eden takım oyuncusu kontrolsüz şekilde fileye dokunamaz.

Hücum eden takım fair-play ruhuyla bağdaşmayacak şekilde rakibine bilerek isteyerek kasti bir şekilde topu direk vuramaz. Vuran takımlar 2 sayı cezası ile cezalandırılır. Aynı eylem 3 kez tekrar ettiğinde eylemi yapan takım hükmen 2-0 mağlup sayılır.

Oyun içerisinde rakip takım ile sözlü tartışmaya girilemez. Oyun içerisindeki kuralları uygulanması, sayıların takımlar lehine verilmesi ve kuralların uygulanmasından hakem sorumludur. Hakem sözlü tartışmaya giren takımların aleyhinde ihtar cezası verebilir. Aynı eylemi 2 kez yapan takımlar hükmen 2-0 mağlup sayılırlar.

## **4.Fikstür**

Müsabakalar katılımcı sayısına göre tek devreli lig usulü ya da eleme usulü düzenlenecektir. Fikstürlerin ilanı turnuvaya katılım başvuruları bittikten sonra ilan edilecektir.

**NOT: Müsabakalarda tüm ekiplere maç esnasında numaralı yelekler temin edilecektir.**

**Tüm sporcularımıza katılımlarından dolayı teşekkür eder sevgi ve saygılarımızı sunarız...**