



2026-2028
SIXES LACROSSE
OFFICIAL PLAYING RULES

January 2026
Version 1.0



İSTİKLAL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.
Çatma, kurban olayım çehreni ey nazlı hilâl! Kahraman
ırkıma bir gül... ne bu şiddet bu celâl? Sana olmaz dökülen
tapan,
kanlarımız sonra helâl, Hakkıdır, Hakk'a
milletimin istiklâl.
Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim; bendimi çiğner, aşarım;
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.
Garb'ın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar;
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.

Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imânı boğar,
"Medeniyet!" dediğin tek dişi kalmış canavar?
Arkadaş! Yurduma alçakları uğratma sakın;
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın...
Kim bilir, belki yarın... belki yarından da
yakın.

Bastığın yerleri "toprak!" diyerek geçme, tanı!
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehid oğlusun, incitme, yazıktır atanı;
Verme, dünyâları alsan da, bu cennet vatanı.
Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki fedâ?
Şühedâ fışkırarak, toprağı sıksan şühedâ!
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Hudâ,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyâda cüdâ.
Ruhumun senden, İlâhî, şudur ancak emeli:
Değmesin ma'bedimin göğsüne nâ-mahrem eli!
Bu ezanlar -ki şehâdetleri dînin temeli
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli
O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım;
Her cerihamdan, İlâhî, boşanıp kanlı yaşım,
Fışkırır ruh-i mücerred gibi yerden na'sım;
O zaman yükselerek Arş'a değer, belki başım.
Dalgalan sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl;
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.
Ebediyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl:
Hakkıdır, hür yaşamış bayrağımın hürriyet;
Hakkıdır, Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

Mehmet Akif ERSOY



GENÇLİĞE HİTABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen; Türk istiklalini, Türk cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinendir. İstikbalde dahi seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve haricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklal ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin. Bu imkân ve şerait, çok namüsaît bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklal ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elim ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar, gaflet ve dalalet ve hatta hıyanet içinde bulunabilirler. Hatta bu iktidar sahipleri, şahsi menfaatlerini müstevlilerin siyasi emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakruzaruret içinde harap ve bitap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evladı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklal ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk



Mustafa Kemal ATATÜRK



T.C. Cumhurbaşkanı
Recep Tayyip ERDOĞAN



T.C. Gençlik ve Spor Bakanı
Osman Aşkın BAK



T.C. Gençlik ve Spor Bakan Yardımcısı
Hamza YERLİKAYA



Türkiye Ragbi Federasyonu Başkanı
Nahit ŞAHİN

TÜRKİYE RAGBİ FEDERASYONU

YÖNETİM KURULU



Selçuk GÖRGÜLÜ
Başkan Vekili



Şefik AYGÖL
Başkan Vekili



Engin KÖMÜRCÜ
Başkan Vekili



Hüseyin KURİŞ
Softbol -Lakros Branşı
Asbaşkanı



Emir Can KEFELİ
Korumalı Futbol Branşı
Asbaşkanı



Baki PEKBAK
Beyzbo l-Kriket Branşı Asbaşkanı



Ayhan AYHAN
Yönetim Kurulu Üyesi



Yavuz Kaan AKIN
Gençlik ve Projelerden Sorumlu
Asbaşkan



Tuncay GÜNDÜZ
Yönetim Kurulu Üyesi



Osman YURT
Kamu İşlerinden Sorumlu Asbaşkan

© 2026 World Lacrosse. Tüm hakları saklıdır. Bu dijital yayın telif hakkı ile korunmaktadır ve World Lacrosse'un açık yazılı izni olmaksızın tamamı ya da bir kısmı hiçbir şekilde çoğaltılamaz veya iletilemez.



Daha fazla bilgi ve izinler için iletişim:

World Lacrosse

www.worldlacrosse.sport

ruleschair@worldlacrosse.sport

Altılı Lakros Resmî Kuralları, farklı seviyeler ve yaş gruplarında adil ve tutarlı bir oyun için gerekli tüm yönlendirmeleri sunar. Bu kurallar, oyunun tempolu, heyecanlı ve güvenli olmasını sağlamak amacıyla hazırlanmıştır.

- **Oyuncular fiziksel ve teknik olarak oynamaya hazır olmaktan, kurallara uymaktan ve güvenlik ve keyif odaklı bir anlayış ile oyuna katılmaktan sorumludur.**
- **Antrenörler, oyuncular, hakemler ve diğerleri, saygı duymasından ve güvenli oyun teknikleri kullanmasından sorumludur.**
- **Hakemler tüm maçlarda her kuralı adil, dürüst ve tarafsız bir şekilde uygulamakla sorumludur.**

Yönetici kurumlar ve organizasyonlar, Altılı Lakros'un her seviyesinde güvenli ortamları, disiplinli davranışı ve sportmenliği teşvik etmekle yükümlüdür.

Fair play ortak bir sorumluluktur; hakemler, oyuncular, antrenörler ve organizasyonlar Altılı Lakros'un bütünlüğünü korumaya katkıda bulunur ve oyunu tüm katılımcılar için pozitif ve keyifli bir deneyim haline getirir.



TEŞEKKÜR

Bu kural kitabının hazırlanmasında üstün katkıları olan Kurallar Komitesi ve Altılı Kurallar Çalışma Grubu üyelerinin özverili çabalarına minnetle teşekkür ediyoruz. Uzmanlıkları, bağlılıkları ve iş birlikleri, oyunun geliştirilmesinde ve bu kuralların açıklığının ve bütünlüğünün sağlanmasında büyük önem taşımıştır.

BU KİTAP HAKKINDA

YETKİ VE UYGULAMA

Altılı Lakros Resmi Kuralları Dünya Lakros Yönetim Kurulu'nun yetkisi doğrultusunda, Dünya Lakros Kurallar Komitesi onaylanmış olup Altılı Kurallar Meclis Üyeleri tarafından kabul edilen değişiklikleri içermektedir.

Bu kurallar Dünya Lakros tarafından tanımlanan tüm Dünya Lakros yarışmaları, kalifikasyon (eleme) etkinlikleri ve diğer uluslararası oyunlarda uygulanır. Her ulusal yönetici kurum bu kuralları ulusal düzeyde uygulamak için kendi zaman çizelgesini belirleyebilir ve ulusal ihtiyaçlara uygun olarak Altılı Kurallarını uyarlayabilir. Bunu yaparken, Dünya Lakros, Ulusal Yönetici Kurumları'na oyuncu güvenliğini ve oyunun bütünlüğünü önceliklendirmelerini teşvik etmektedir.

Dünya Lakros tarafından yayımlanan Altılı Kuralları'nın resmi İngilizce versiyonu ile herhangi bir çeviri veya başka versiyon arasında tutarsızlık olması durumunda, İngilizce versiyon esas alınacaktır.

Bu kurallara tabi olan tüm oyun katılımcılarının, kuralları tamamen okumuş olması ve bu kurallara uyması beklenir. Oyuncular, kullandıkları ekipmanların kendileri veya başkaları için tehlikeli olmadığından emin olmalıdır. Dünya Lakros, ekipman kusurlarından veya kural ihlallerinden kaynaklanan herhangi bir kayıp, maliyet veya zarardan herhangi bir sorumluluk kabul etmemektedir.

BU KİTAP HAKKINDA

Genel olarak, Altılı Lakros Resmi Kuralları kadın ve erkek oyunları için eşit şekilde geçerlidir/uygulanır. Bir kural belirli bir disipline özgü ise, numaralandırma içinde "W" (Kadınlar için) veya "M" (Erkekler için) ile belirtilir ve yalnızca o disipline uygulanır. Bu tür farklılıklar şu şekilde açıkça gösterilir:

100.1 Kural Metni: Hem Kadınlar hem de Erkekler disiplinleri için

uygulanır. 100.1 W Kural Metni (Kadınlar): Sadece Kadınlar disiplini

için uygulanır. 100.1 M Kural Metni (Erkekler): Sadece Erkekler

disiplini için uygulanır.

Bu kitapçıkta önemli kural değişiklikleri, ilgili kuralın tamamında taralı/belirli veya vurgulanmış bir arka plan ile açıkça belirtilmiştir.

Dünya Lakros oyun kurallarının yorumlanması veya açıklığa kavuşturulmasıyla ilgili her türlü soru için, WL Üyeleri, Sporcular, Antrenörler ve Görevliler, Dünya Lakros Kurallar Sayfası'nda bulunan resmi formu kullanarak taleplerini iletmeleri teşvik edilmektedir. Tüm başvurular, Kurallar Başkanı ve Dünya Lakros personeli tarafından takip edilmektedir. Gönderimler düzenli olarak incelenecek ve resmi yorumlar veya açıklamalar, kamuya açık şekilde referans olması için Dünya Lakros web sitesinde yayımlanacaktır.

OYUN

Altılı Lakros, her biri altı oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır. Her takımın amacı, topu rakip kaleye atarak gol atmak ve diğer takımın topa sahip olup gol atmasını engellemektir. Top, oyunda tutulmak için sopayla taşınabilir, fırlatılabilir veya vurulabilir; ayrıca belirtilen kurallara uygun olarak her yönde yuvarlanabilir veya vurulabilir.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	i
BU KİTAP HAKKINDA	ii
OYUN	ii
BÖLÜM 1 – OYUN SAHASI	1
1.1 SAHA ÖLÇÜLERİ	2
1.2 KALELER	3
1.3 KALE ALANI	3
1.4 ZAMANLAYICI VE SKOR TAHTASI ALANI	3
1.5 TAKIM BENCH ALANI / YEDEK KULÜBESİ	4
1.6 OYUNCU DEĞİŞİM ALANI	4
BÖLÜM 2 - EKİPMANLAR	5
2.1 TOP	6
2.2 SOPA	6
2.3 SOPA KONTROLÜ	7
2.4 KİŞİSEL EKİPMANLAR	8
2.5 KİŞİSEL EKİPMANLARLA İLGİLİ YASAKLAR	9
BÖLÜM 3 – TAKIMLAR	10
3.1 OYUNCU SAYISI	11
3.2 KAPTANLAR	11
3.3 ANTRENÖRLER	12
BÖLÜM 4 – OYUN KONTROLÜ	13
4.1 HAKEMLER	14
4.2 MASA HAKEMİ	14
4.3 HAKEM HATALARI	15
BÖLÜM 5 – ZAMAN FAKTÖRLERİ	17
5.1 OYUN SÜRESİ	18
5.2 GAME CLOCK KULLANIMI	18
5.3 SHOT CLOCK KULLANIMI	19
5.4 KESİNTİLİ VEYA TAMAMLANMAMIŞ OYUN	20
5.5 KESİNTİLİ VEYA TAMAMLANMAMIŞ OYUN	20
BÖLÜM 6 – OYUNUN OYNANIŞI	21
6.1 OYUN ÖNCESİ HAZIRLIKLAR	22
6.2 TOPUN DURUMU	22

İÇİNDEKİLER

6.3 TOPUN POZİSYONU 6.4 MERKEZDEN BAŞLATMA (ORTA POZİSYON BAŞLATMA) 6.5 YENİDEN BAŞLAMA 6.6 GOL ATMA (SKOR) 6.7 TOPUN SAHA DIŞINA ÇIKMASI 6.8 OVER AND BACK 6.9 10 SANİYE SAYIMI 6.10 MOLALAR 6.11 TOP SIKIŞMASI (BALL STUCK) 6.12 TOP SAHİPLİĞİNİN DEĞİŞMESİ 6.13 OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ 6.14 TKALECİ 6.15 KALECİ AYRICALIKLARI 6.16 KALECİYLE İLGİLİ YASAKLAR	23 23 25 26 26 27 27 28 29 29 29 29 30 30 31
BÖLÜM 7 – MINOR FAULLER	31
7.1 MINOR FAULLER	32
7.2 MINOR FAUL ÇEŞİTLERİ	32
BÖLÜM 8 – MAJOR VE DİSKALİFİYE FAULLERİ	36
8.1 MAJOR FAULLER	37
8.2 FAUL YAPARAK OYUNDAN ATILMA	37
8.3 MAJOR FAUL ÇEŞİTLERİ	37
8.4 DİSKALİFİYE FAULLERİ	39
BÖLÜM 9 – PENALTI UYGULMALARI	40
9.1 OYUNA DEVAM / OYUNUN DEVAMI	41
9.2 YAVAŞ/KISA DÜDÜK	41
9.3 EŞ ZAMANLI FAULLER	41
9.4 CEZA SÜRESİNİN TAMAMLANMASI	42
9.5 FAULLERİN RAPORLANMASI	43
EKLER	44
EK A – ALTILI SAHA DİYAGRAMI	45
EK B – KADINLAR SOPA DİYAGRAMLARI	46
EK C – HAKEM İŞARETLERİ	50
EK D – TERİMLER SÖZLÜĞÜ	56



BÖLÜM 1

OYUN SAHASI



**WORLD
LACROSSE**
TM

BÖLÜM 1 – OYUN SAHASI

Kural 1.1 SAHA ÖLÇÜLERİ

Not: Ayrıntılı saha diyagramı için Ek A'yı inceleyin.

1.1.1 SAHA

Tüm Dünya Lakrosu etkinlikleri ile Dünya Lakrosu tarafından tanınan ve onaylanan etkinlikler için oyun sahası dikdörtgen şeklinde, 70 metre uzunluğunda ve 36 metre genişliğinde olmalıdır.

Not: Saha dışı çizgileri, çizginin iç kenarından ölçülür; saha çizgileri (örneğin orta saha çizgisi vb.) ise çizginin ortasından ölçülür.

Not: Dünya Lakrosu tarafından tanınmayan veya onaylanmayan etkinlikler için saha ölçüleri, uzunluk açısından 55–75 metre ve genişlik açısından 35–55 metre arasında değiştirilebilir.

Saha işaretlemeleri "Lakros Oyun Sahası" diyagramına uymadığında veya ölçüler yanlış olduğunda, aşağıdakiler uygulanır:

Ev Sahibi Takımı başantrenörüne bildirim.

- Belirlenen oyun saatinden önce düzeltmeler yapılırsa ceza uygulanmaz.
- Düzeltmeler oyunun başlamasını geciktirirse Minör Faul (top diğer takıma verilir) uygulanır.
- Eğer ev sahibi takım düzeltme yapmaz veya düzeltmeyi reddederse iki dakikalık majör faul uygulanır.

Oyun başladıktan sonra, sadece ağda delik gibi düzeltmeler dışında, tüm fiziksel oyun koşullarının her iki takım ve görevliler tarafından kabul edildiği varsayılır ve oyun bu koşullar altında oynanır.

1.1.2 ÇİZGİLER

Sahanın sınırları beyaz veya zıt renkte çizgilerle işaretlenmelidir. Sahanın uzun kenarları yan çizgi olarak, kısa kenarları ise uç çizgi olarak belirlenir. Sahanın ortasından yan çizgilere dik olacak şekilde bir çizgi çizilmelidir. Bu çizgi orta çizgi olarak adlandırılır ve logo veya diğer işaretlerin üzerinden devam eder.

Sahanın ortası 10 cm çapında bir daire, kare veya X ile işaretlenir (bu işaret orta işaretleme olarak bilinir). Orta işaretleme boyunca, uç çizgilere paralel bir çizgi bulunur. Orta işaretlemenin etrafında, yarıçapı 5 m olan bir çekiş dairesi yer alır. Tüm çizgiler 5–10 cm genişliğinde olmalıdır. Kale çizgisi 5 cm, orta çizgi ise 10 cm genişliğinde olmalıdır. Sahanın dört köşesine, Oyuncu Değişim Alanı'nın her iki ucuna ve orta çizginin, yedek kulübesi alanının karşı tarafındaki ucuna koniler veya işaret direkleri yerleştirilmelidir. Koniler veya işaret direkleri, sınır çizgilerinin dış kenarında konumlanmalıdır.

1.1.3 CEZA NOKTASI İŞARETLEMESİ

Sahada kalıcı bir ceza noktası işaretlemesi bulunur. Ceza noktasının merkezi, orta çizgiden 2 m ve yan çizgiden 5 m uzaklıktadır (bkz. diyagram). Ceza noktasının önerilen yarıçapı 10–20 cm arasındadır. Ceza noktası, sahanın masa tarafında konumlanır.

BÖLÜM 1 – OYUN SAHASI

1.1.4 BÖLGELER Oyun sahası iki bölgeye ayrılır. Kalenin bulunduğu saha kısmına, o kaleyi savunan takımın Defansif Bölgesi (Defensive Zone), savunulan kaleden en uzak saha kısmına ise Ofansif Bölgesi (Offensive Zone) denir. İki bölgeyi orta çizgi ayırır. Bir takımın defansif bölgesi, rakip takım için ofansif bölgeyi oluşturur ve tam tersi de doğrudur.

Kural 1.2 KALELER

1.2.1 KALE ÖLÇÜLERİ

Her kale, iki dikey direk ve bunları birbirine bağlayan sert bir üst çubuktan oluşur. Direkler, iç ölçülerle 1,83 m yüksekliğinde ve genişliğinde olmalıdır. Boruların dış çapı yaklaşık 5 cm olmalıdır. Kale direkleri, kalınlığı 1,27 cm'yi geçmeyen düz metal çubuklarla desteklenir.

1.2.2 KALE YERLEŞİMİ

Kaleler, oyun sahasının genişliğine göre ortalanmış şekilde yerleştirilmeli ve orta çizgiden 25 m uzaklıkta olmalıdır.

1.2.3 KALE RENGİ

Kaleler turuncu olmalıdır.

1.2.4 AĞ

Her kale, topun geçmesini önlemek amacıyla kale direklerine, üst direğe ve düz metal çubuğa sabitlenmiş, piramit şeklinde ip ağ ile donatılmalıdır. Ağın göz aralığı 3,80 cm'yi geçmemelidir. Kale ağları tek parça (düz) herhangi bir renkte olabilir, tercihen beyaz renkte olmalıdır. Ağa, Ek E'de belirtildiği şekilde Kale Reklam Brandası (Advertising Goal Skirt) takılabilir.

Kural 1.3 KALE ALANI (GOAL CREASE)

1.3.1 KALE ALANIN ÖLÇÜLERİ

Her kalenin etrafında, kale alanı (goal crease) olarak adlandırılan belirgin şekilde işaretlenmiş bir daire bulunmalıdır. Kale alanı, 3 m yarıçapında bir dairedir. Kale çizgisinin orta noktası, kale alanı dairesinin merkez noktasıdır.

1.3.2 KALE ÇİZGİSİ

Kalenin iki direği arasına, kalenin düzlemini göstermek amacıyla 5 cm genişliğinde bir çizgi çizilmelidir; bu çizgi kale çizgisi olarak adlandırılır.

Kural 1.4 ZAMANLAYICI VE SKOR TAHTASI ALANI

1.4.1 ZAMANLAYICI VE SKOR TAHTASI BÖLGESİ

Zaman hakemi masası 30 saniye saat hakemi, skor hakemi ve varsa yardımcılarından oluşur. Zaman hakemi masası, oyuncu yedek kulübelerinin bulunduğu tarafta, orta çizgi hizasında ve yan çizgiden en az 5 metre uzaklıkta konumlandırılmalıdır. Zaman hakemi masası ile skorer/zaman hakemleri için sandalyeler, yükseltilmiş bir platform üzerine yerleştirilmeli ve zaman hakemleri ile skorerleri dış etkenlerden korumak amacıyla üstü tente ile kapatılmalıdır.

BÖLÜM 1 – OYUN SAHASI

1.4.2 PENALI BÖLGESİ

Penaltı Bölgesi zaman hakemi masası bitişiğinde her takım için ikişer koltuk bulunacak şekilde düzenlenmelidir.

1.4.3 SHOT CLOCKS

Tüm maçlarda kullanılması zorunlu olan iki adet, 30 saniyeyi gösteren görünür şut süresi bulunmalıdır. Bu saatler, oyuncular ve görevliler tarafından kolayca görülebilecek şekilde her iki uç çizgiye yerleştirilmelidir.

Kuraş 1.5 TAKIM BENCH BÖLGESİ (YEDEK KULÜBESİ)

1.5.1 BENCH / YEDEK KULÜBESİ ALANI ÖZELLİKLERİ

Takım Yedek Alanı, Değişiklik Alanı'ndan itibaren yan çizgiye paralel olarak 10 m boyunca uzanacak ve yan çizgiden en az 5 m uzaklıkta olacaktır. Müsabakaya katılan takımlar için yedek kulübeleri, yan çizgiden en az 7,5 m uzaklıkta olacak şekilde Takım Yedek Alanı içinde yerleştirilmelidir

1.5.2 BENCH / YEDEK KULÜBESİNDE OYUNCU OLMAYAN PERSONEL BULUNMASI

Sadece üniformalı oyuncular, baş antrenör ve 2 tane oyuncu olmayan personelin takım yedek kulübesini kullanmasına/orada bulunmasına izin verilir. Takım personeli dışında hiç kimse ve seyirciler, yedek kulübesi veya yan çizgilerden 5 m mesafe içinde bulunamaz ve Takım Yedek Alanı'na giremez. Baş Hakem, ihlalde bulunan kişilerin Takım Yedek Alanı'ndan çıkarılması için Başantrenöre talimat verecektir. Bu uyarıya rağmen takım kurallara uymazsa veya ihlalde bulunan kişiler Takım Yedek Alanı'na geri dönerse, ihlalde bulunan takıma faul cezası uygulanır.

1.5.3 ANTRENÖR ALANI

Takım Bench Alanı içinde, yan çizgiden 5 m uzaklıkta kesik (noktalı) bir çizgi çizilmelidir. Bu çizgi, yan çizgiye paralel olacak şekilde yer almalı ve Takım Bench Alanı boyunca uzanmalıdır.

Kural 1.6 OYUNCU DEĞİŞİM ALANI

1.6.1 ÖLÇÜLER

Takım Bench Alanları arasında, 10 m uzunluğunda ve yan çizgiden itibaren 5 m derinliğinde bir "Değişim Alanı" bulunur. Bu alanda yalnızca değişiklik yapmak üzere olan oyuncular bulunabilir.



BÖLÜM 2

EKİPMAN



WORLD
LACROSSE
TM

Kural 2.1 TOP

2.1.1 MALZEME VE ÖLÇÜLER

Top içi hava dolu (şişirilmiş), genellikle pürüzsüz ve elastomer tipi bir malzemeden yapılmış olmalıdır. Topun çevresi 19,7 cm'den az; 20,3 cm'den fazla olmamalıdır. Topun ağırlığı 141.75 g ve 148.83 g olmalı ve 1.83 m yükseklikten sert bir ahşap zemine bırakıldığında 114,3 cm ile 124,46 cm arasında sekmelidir.

2.1.2 RENK

Top, Dünya Lakros tarafından sağlanan herhangi düz bir renk olabilir. Topun üzerinde renkli işaretler bulunamaz. Üretici logosu, etkinlik logosu gibi kabartmalı ya da kazınmış işaretlere izin verilebilir.

2.1.3 OYUN TOPLARI

Toplar ev sahibi takım veya etkinlik organizatörü tarafından temin edilir. Kullanılan top oyun sonunda kazanan takımın olur. Ev sahibi takım yeterli sayıda top temin etmelidir. Yedek kulübe/bench tarafında top, skor masasına ve her yedek kulübe alanının/bench dışına yerleştirilir. Bu top, oyun boyunca Ev Sahibi Takım veya etkinlik organizatörü tarafından yenilenir.

Rule 2.2 SOPA

2.2.1 W SAHA OYUNCUSU SOPASI (KADINLAR)

Bir saha oyuncusu sopası şu koşulları sağlıyorsa yasal kabul edilir:

- Sopanın toplam uzunluğu en az 90 cm, en fazla 110 cm uzunluğunda olmalıdır.
- Sopa başlığının toplam uzunluğu en az 25.4 cm olmalıdır.
- Sopa başlığının iç genişliği, en geniş noktadan ölçüldüğünde en az 15 cm olmalıdır.
- Sopanın shaftı, ahşap, metal alaşım veya diğer kompozit malzemelerden yapılmış olmalı ve temelde düz olmalıdır.
- Sopanın arka ucu (butt end), sakatlanmaları önlemek amacıyla plastik, kauçuk veya bant ile yeterli şekilde kaplanmış olmalıdır. Metal kapak kullanımı yasaktır.
- Top, yatay olarak tutulan sopanın ağına hem ön hem de arka taraftan bırakıldığında, topun üst kısmı ahşap veya plastik yan yüzün tamamının üstünde görünür olmalıdır.
- Top, sopanın ağına hiçbir bölümünde sıkışıp kalmamalıdır.
 - o Topun hareket ettiğinden emin olmak için hakem, sopayı her iki yöne eğerek topun ball stop'tan (topu durdurmak) scoop'a (topu yerden almak) ve sopadan çıkmasını sağlar.
 - o Top, yan yüzlerin arasına, koruyucunun altına veya ahşap sopanın köprüsünün/bağlantı yerinin altına, ball stop'a veya plastik/dökme başlı sopanın yan yüzlerinin altına sıkışmamalıdır.
 - o Sopa ters çevrildiğinde top, sopanın ağından düşmelidir.

2.2.1 M SAHA OYUNCUSU SOPASI (ERKEKLER)

Bir saha oyuncusu sopası şu koşulları sağlıyorsa yasal kabul edilir:

- Sopanın toplam uzunluğu en az 100 cm, en fazla 110 cm uzunluğunda olmalıdır.
- Sopa başlığının toplam uzunluğu en az 25.4 cm olmalıdır.
- Başlığın iç genişliği, en geniş noktadan ölçüldüğünde en az 15 cm olmalıdır.
- Sopanın shaftı; ahşap, metal alaşım veya diğer kompozit malzemelerden yapılmış olmalı ve temelde düz olmalıdır.
- Sopanın arka ucu (butt end), sakatlanmaları önlemek amacıyla plastik, kauçuk veya bant ile yeterli şekilde kaplanmış olmalıdır. Metal kapakların kullanımı yasaktır.
- Yatay tutulan sopanın ağına top bırakıldığında, hem ön hem arka tarafta topun üst kısmı yan yüzün alt kenarının altında görünmemelidir.
- Top, ağın herhangi bir bölümünde sıkışıp kalmamalıdır.

- o Topun hareket ettiğinden emin olmak için **hakem** sopayı her iki yöne doğru eğerek topun ball stop'tan scoop'a doğru ilerlemesini ve sopadan çıkmasını sağlar.
- o Top; yan yüzler arasında, koruyucunun altında, ahşap bir sopanın köprüsünün/bağlantı yerinin (bridge) altında, ball stop içinde ya da plastik/kalıplı bir başlığın yan yüzü altında sıkışıp kalmamalıdır.
- o Sopa ters çevrildiğinde, top ağın içinden kediliğinden düşmelidir.

2.2.2 KALECİ SOPASI

Kalecinin kullanması için dizayn edilmiş kaleci sopası yukarıda belirtilen uzunluk ve genişlik kuralları için istisna teşkil eder. Kaleci, en geniş iç noktadan ölçüldüğünde 15,24 cm ile 38,10 cm arasında ölçüye sahip bir sopa kullanabilir. Sopanın toplam uzunluğu erkekler için 100–140 cm, kadınlar için ise 90–140 cm arasında olmalıdır.

Kural 2.3 SOPA KONTROLÜ

2.3.1 SOPA KONTROLÜ TALEBİ

Bir takımın baş antrenörü, yalnızca mola sırasında veya Kural 5.3.2'de tanımlanan normal oyun duraklamalarında, sahada bulunan rakip takıma ait herhangi bir sopanın kontrol edilmesini talep edebilir. Uzatma süresinde sopa kontrolü talep edilemez.

Not: Bir sopa kontrolü talep edilir ve sopa kurallara uygun bulunursa, sopa kontrolünü talep eden takıma majör faul cezası uygulanır. In-Home oyuncusu bu cezayı çeker.

2.3.2 KURAL DIŞI SOPA İLE ATILAN GOL

Eğer bir hücum oyuncusu gol atar ve oyun yeniden başlamadan önce sopa kontrolü talep edilirse ve gol atan oyuncunun sopası kurallara aykırı bulunursa, gol geçersiz sayılır. Gol geçersiz sayıldığında, faul uygulanmaz.

2.3.3 RASTGELE SOPA KONTROLLERİ

Hakemler, oyun boyunca çeyrek aralarında ve molalarda, herhangi bir oyuncusunun sopasını rastgele kontrol edebilir. Talep edildiğinde sopayı vermeyen veya talep sonrası sopayı değiştirmeye çalışan herhangi bir oyuncuya, hakemlerin inisiyatifinde sportmenliğe aykırı davranış faulü uygulanır. Kontrol sırasında sopa

BÖLÜM İKİ – EKİPMAN

kurallaraaykırıbulunursaekbirfaul daha uygulanır.

Rule 2.4 KİŞİSEL EKİPMANLAR

2.4.1 W EKİPMAN (KADINLAR)

Sıkı oturan eldivenler, burun koruyucular ve gözlükler herhangi bir saha oyuncusu tarafından takılabilir. Tüm gözlükler ASTM F3077 güvenlik standardına veya herhangi bir ülke ya da test kuruluşunun eşdeğer bir standardına uygun olmalıdır. Oyuncu, reçeteli gözlük veya güneş gözlüğü takabilir ve kırılmaz çerçeve/lens kullanılması şiddetle tavsiye edilir. Uygun ayakkabılar giyilmelidir.

Not: World Lacrosse, takılan gözlüklerin ve oyuncu tarafından takılan herhangi bir göz koruyucunun güvenli olduğunu garanti etmez. World Lacrosse, gözlüğün top veya sopa darbesine karşı dayanıklılığı gibi güvenlik veya etkinliğini izlemez ve herhangi bir ülkenin, kuruluşun veya standart belirleyici organizasyonun sertifikasyon sürecini incelemeyi veya onaylamaz.

2.4.1 M EKİPMAN (ERKEKLER)

Tüm oyuncuların koruyucu eldiven ve yüz koruyucu ile çene kayışı takılı, lacrosse için tasarlanmış koruyucu bir kask giymesi zorunludur; çene kayışı her iki taraftan doğru şekilde bağlanmalıdır. Uygun ayakkabılar giyilmelidir.

Oyuncunun eldivenlerinin parmak kısımları kesilemez; tüm parmaklar eldiven içinde olmalı ve eldivenin bir parçası olmalıdır. Oyuncu, parmaklarını eldiven dışında kullanarak oynayamaz. Oyuncu, eldivenlerin avuç içi kısmını kesebilir.

2.4.2 AĞIZ KORUYUCU (DİŞLİK)

Kaleci dahil tüm oyuncular, dişlerine ve çenesine uygun olarak şekillendirilmiş bir ağız ve diş koruyucu takmak zorundadır. Bu koruyucu, üst çenedeki tüm dişleri kapsamlı ve oyuncuyu yaralanmalardan korumalıdır. Ağız koruyucunun renkli ve görünür olması tavsiye edilir.

2.4.3 KALECİ

Kaleci, göğüs veya vücut koruyucu, çene kayışlı ve saha lacrosse'u için tasarlanmış bir kask, yüz koruyucu ve kaskla bağlı boğaz koruyucu takmak zorundadır. Boğaz koruyucunun kasktan sarkan mesafesi top çapından az olmalıdır. Kaskla bağlı boğaz koruyucuya ek olarak, sarmal tip boğaz koruyucu da takılabilir.

Kaleci, pedli eldiven giymek zorundadır ve isteğe bağlı olarak omuz/kol pedleri, bacak pedleri ve genital bölge koruyucusu/cup (gerekli yerlerde) kullanabilir; bu ekipmanlar üretici tarafından tasarlanmış olmalıdır. Kaleci eldivenlerinde sert plastik parçalar, üretici tasarımında yer alıyorsa kullanılabilir. Başparmak koruyucular üretim sürecinde eklenmişse yasaldır ve kullanılabilir. Futbol tipi kaval koruyucuları, vücuda oturan sıkıştırmalı şort veya pantolonlar, pedli veya pedsiz opsiyoneldir.

Tüm pedler vücuda tam oturmalı ve kalecinin vücut genişliğini ped kalınlığının dışında artırmamalıdır. Kalecinin sopası dışında, kaleci tarafından giyilen tüm ekipman yalnızca oyuncunun başını ve vücudunu korumak amacıyla üretilmiş olmalıdır ve topu durdurmasına yardımcı olacak hiçbir unsur içermemelidir.

SECTION TWO – EQUIPMENT

2.4.4 OYUNUN DURDURULMASI

Bir oyuncunun gerekli ekipmanlardan herhangi birine sahip olmaması durumunda ya da oyun sırasında ekipmanın yerinden çıkması, güvenliği tehlikeye atması veya sakatlanma riskini artırması halinde oyun derhal durdurulmalıdır. Bu durumlarda hakem, yavaş düdük (slow whistle) tekniğinde olduğu gibi düdüğünü geciktirir; ancak bu koşullar altında kol sinyali verilmez.

2.4.5 UNIFORMA

Her takımın oyuna uygun tüm oyuncuları, en azından aynı baskın takım renginde forma ve şort/şort-etek (skort) veya kilt giyerek tek tip şekilde giyinmiş olmalıdır. Takımda eşofman altı veya kompresyon pantolonu giyen oyuncuların hepsi aynı renkte giymelidir. Yırtılmış ve/veya yeniden dikilmiş formalar dâhil olmak üzere, herhangi bir şekilde değiştirilmiş üniformalara izin verilmez. Bu Kurala uymayan hiçbir oyuncu veya kaleci maçta yer alamaz. Ev sahibi olarak belirlenen takım beyaz veya açık renkli formalar giymelidir; ancak

maçtan önce her iki

takımın antrenörlerinin anlaşması hâlinde bu kuraldan feragat edilebilir. Forma renkleri yeterince ayırt edici değilse, ev sahibi olarak belirlenen takım formalarını değiştirmek zorundadır.

2.4.6 FORMA NUMARALARI

Takım kadrosunda listelenen her oyuncu ve kaleci, formasının ön yüzünde en az 15–21 cm, arka yüzünde ise 20–26 cm yüksekliğinde, kendisine ait ayırt edici bir numara taşımak zorundadır. Tüm forma numaraları, forma rengiyle net bir kontrast oluşturmalıdır. Beyaz veya açık renkli formalar koyu renkli; koyu renkli formalar ise açık renkli numaralara sahip olmalıdır. Oyuncunun formasının ön ve arka kısmındaki numaralar aynı olmalı ve aynı takım içinde aynı numara birden fazla oyuncu tarafından kullanılmamalıdır. Forma numarası bir veya iki haneli olmalıdır. Numara aralığı 0 ile 99 arasında olmalıdır.

Kural 2.5 KİŞİSEL EKİPMANLARA İLİŞKİN YASAKLAR

2.5.1 KASK KAMERASI

Hiçbir oyuncu, vücuda veya kaska monte edilmiş herhangi bir spor kamerası takamaz; ayrıca hakemlerin kanaatine göre kendisi veya diğer oyuncular için tehlike oluşturan herhangi bir ekipmanı giyemez, taşıyamaz veya kullanamaz.

2.5.2 TAKILAR

Bir oyuncu takı veya vücut piercingi takamaz. Bu kurala istisna olarak tıbbi uyarı amaçlı takılar ve/veya dini eşyalar kullanılabilir. Bu tür bir eşya takılıyorsa, başka bir oyuncunun sopası veya ekipmanı ile takılmasını önlemek amacıyla vücudun ilgili bölümüne güvenli bir şekilde bantlanmış olmalıdır.



BÖLÜM ÜÇ

TAKIMLAR



WORLD
LACROSSETM

Rule 3.1 OYUNCU SAYILARI

3.1.1 KADRO

Bir takımın aktif kadrosu, en az bir (1) kaleci dâhil olmak üzere on iki (12) oyuncudan fazla olamaz.

3.1.2 UYGUN OYUNCU LİSTESİ

Her maçın başlangıcında baş antrenör, maçta oynamaya uygun olan oyuncuları ve kaleci(leri) listelemek zorundadır. Uygun oyuncu listesi, maçtan en geç 20 dakika önce resmi maç defterine veya resmi maç kağıdına girilmelidir; bu listede sonradan herhangi bir değişiklik veya ekleme yapılamaz. Her iki takımın kaptanının adı da bu listede yer almalıdır. Ayrıca, her takımın belirlenmiş In-Home oyuncusu, kadro ve faul özet formunda belirtilmelidir.

3.1.3 MAÇA BAŞLAMAK İÇİN GEREKLİ OYUNCU SAYISI

Maça başlamak için sahada beş (5) saha oyuncusu ve bir (1) kaleci olmak üzere toplam altı (6) oyuncudan oluşan tam bir takım bulunmalıdır. Her takım, sahada her zaman kurallara uygun ekipmanlı bir kaleci bulundurmamak zorundadır. Sakatlıklar, faul nedeniyle oyundan atılma veya ihraç ya da diğer sebeplerden dolayı bir takım sahada altı (6) oyuncuyu koruyamazsa, maç altıdan az oyuncu ile devam edebilir; ancak bu kurallara hiçbir şekilde istisna tanınmaz.

3.1.4 OYUNCULARIN KALECİ OLMA DURUMU

Bir kaleci oyuna devam edemeyecek durumda ise, o maçın kadrosunda yer alan uygun bir oyuncunun kaleci ekipmanını giymesine izin verilir.

3.1.5 BENCH / YEDEK KULÜBESİ

Maç sırasında hangi yedek kulübesi alanının kullanılacağına ev sahibi takım karar verir. Dünya Şampiyonası ve benzeri üst düzey organizasyonlarda ya da organizatörlerin uygun gördüğü durumlarda, ev sahibi takım için sol taraftaki yedek kulübesi tahsis edilir. Bir anlaşmazlık durumunda ise, deplasman takımı soyunma odasından ilk çıkan takım kabul edilir.

3.1.6 BENCH / YEDEK KULÜBESİ

Maç başlamadan önce Baş Antrenör, Baş Hakeme bir In-Home oyuncusu bildirecektir. In-Home, kaleci dışında, takımdaki herhangi bir oyuncu olabilir. In-Home oyuncusu; belirlenmemiş oyuncu faulleri, 30 saniye, 1 dakika, ihraç cezası veya kalecinin yaptığı fauller için verilen cezaları çeker.

Bu türden birden fazla faul olması durumunda, cezalar kaleci dışında takımdaki herhangi bir oyuncuya uygulanır ve bu oyuncular cezalandırılan takımın Baş Antrenörü tarafından belirlenir.

Kural 3.2 KAPTANLAR

3.2.1 AYRICALIKLAR

Her takım kendisine bir kaptan atar ve oyun sırasında ortaya çıkabilecek kural yorumlarına ilişkin soruları Baş Hakem ile görüşme ayrıcalığı yalnızca kaptana aittir.

3.2.2 HAKEMLERLE İLETİŞİM

Kural yorumlarına ilişkin herhangi bir konuyu görüşme ayrıcalığı, yalnızca bir hakem tarafından davet edildiğinde kaptana aittir. Kaptan, kural yorumunu görüşmeden önce hakemden konuşma izni istemelidir.

3.2.3 FAUL HAKKINDA İTİRAZ

Bir faul hakkında yapılan şikâyet, "Kuralların Yorumlanmasına İlişkin" bir konu değilse, bu şikâyeti yapan kaptan veya herhangi bir oyuncuya faul cezası uygulanır.

Rule 3.3 ANTRENÖRLER

3.3.1 GÖREVLER

Baş antrenör, oyuncularının oyuna uygun şekilde ve kurallara uygun olarak giyinmiş olmalarını; ayrıca bu kurallarda belirtilen maç öncesi ve maç sırasındaki prosedürlere her zaman uygun şekilde oynamaya hazır bulunmalarını sağlamakla sorumludur.

Baş antrenör, takımındaki oynamayan tüm üyelerin ve takımla resmi olarak bağlantılı tüm kişilerin davranışlarından da sorumludur. Baş antrenörün görevi, oyuncularıyla birlikte oyunun her zaman kontrol altında tutulması için görevlilerle iş birliği yapmak ve seyircileri sportmenlik dışı davranışlarına teşvik etmemektir. Bu yükümlülükler uyulmaması durumunda faul verilir ve maçtan ihraç ile birlikte ilgili disiplin kurulu tarafından ek yaptırımlara tabi olunabilir.

3.3.2 SORUMLULUKLAR

Ev sahibi baş antrenörün sorumluluğu şunları sağlamaktır:

- Oyun sahasının oynanmaya uygun durumda olmasını sağlamak,
- Zaman tutucuların ve skor görevlilerinin hazır bulunmasını ve görevlerini yerine getirebilmeleri için gerekli tüm ekipmanlara sahip olmalarını sağlamak,
- Topların ve top toplayıcıların temin edilmesini, hazır olmasını sağlamak.

Not: Dünya Şampiyonası veya benzeri bir organizasyonda, yukarıda belirtilen hususlardan ve bu kurallarda belirtilen gerekli ekipmanlardan, organizasyon düzenleyicileri sorumlu olacaktır.

3.3.3 OYUNCU-ANTRENÖR

Bir takımın antrenörlerinden bir veya birkaçı oyuncu-antrenör olabilir. Bu tür bir oyuncu-antrenörün forma numarası, maç başlamadan önce baş hakeme ve rakip takımın baş antrenörüne bildirilmelidir. Oyuncu-antrenör, antrenör alanında bulunduğu sürece kask veya göz koruması takmamalıdır.

3.3.4 BAŞ ANTRENÖR OLMAMASI

Baş antrenörün bulunmaması durumunda, baş antrenörün yetki ve sorumlulukları takım tarafından belirlenen yardımcı antrenöre geçer.

Herhangi bir antrenör bulunmaması halinde ise baş antrenörün yetki ve sorumlulukları, sahada takımın resmi temsilcisi olarak belirlenen takım kaptanına verilir.



BÖLÜM DÖRT

OYUN KONTROLÜ



**WORLD
LACROSSE**
TM

Kural 4.1 HAKEMLER

4.1.1 GÖREVLER

Maç, biri baş hakem olarak görevlendirilecek üç (3) hakem tarafından yönetilir. Görevleri her bakımdan eşittir; ancak herhangi bir anlaşmazlığın çözümünde baş hakemin kararı kesindir.

Hakemler; oyunun yönetimi üzerinde yetkilidir ve zaman tutucu, ceza zaman tutucuları, skor hakemleri/görevlileri, oyuncular, yedekler, antrenörler, takımlarla resmi bağlantısı olan herkes ve seyirciler üzerinde kontrol ve yetkiye sahiptir. Hakemler, her maç başlamadan önce görevlendirilen masa

hakemlerinin/görevlilerinin yerlerinde

bulunduğunu kontrol etmeli ve tüm zaman tutma ile sinyal ekipmanlarının düzgün çalışır durumda olmasını sağlamalıdır.

4.1.2 YETKİ

Hakemlerin yetkisi, oyun sahasına çıkmalarıyla başlar ve sahadan ayrılmalarıyla sona erer.

Hakemlerden herhangi biri, bu kuralların doğru şekilde uygulanması veya oyunun güvenli biçimde yürütülmesi için gerekli gördüğü herhangi bir nedenle oyunu durdurabilir ve tüm saatleri durdurma yetkisine sahiptir.

4.1.3 PENALTILAR

Hakemlerin görevi, bu kural kitabında belirtilen ihlaller için öngörülen cezaları uygulamaktır. Hakemler, verilen herhangi bir faulü belirterek bunu skor hakemine/görevlisine veya ceza zaman tutucusuna bildirir. Hakemler, takımların oyuncularının ceza alanında herhangi bir tartışma veya kavga yaşanmaması için oyuncuların ayrı tutulmasını sağlamalıdır.

4.1.4 OLAYLARIN RAPORLANMASI

Hakemler, aşağıdaki olaylardan herhangi biri gerçekleştiğinde bunu maç cetveline veya özel olay raporuna ayrıntılı şekilde yazmalıdır:

- Maçın oynanması veya yürütülmesi sırasında yer alan herhangi bir kişi tarafından yapılan, hakemlerin bizzat gözlemlediği; ırk, cinsel yönelim vb. konulara ilişkin yorumlar da dahil olmak üzere her türlü müstehcen hareket veya söz;
- Bir seyirci ile herhangi bir oyuncu ya da oynamayan takım üyesi arasında yaşanan herhangi bir tartışma veya kavga
- Bir oyuncu veya antrenörün oyundan ihraç edilmesi durumunda.

4.1.5 GOLLERİN RAPORLANMASI

Skor görevlisi, hakemler değil, her takımın gollerini kaydedecektir. Skor Kaydedici, her çeyrek sonunda yedek/masa görevlisi ile skoru doğrulayacak ve Skor Kaydedici'nin kaydı nihai skor olarak kabul edilecektir.

Rule 4.2 MASA GÖREVLİLERİ

4.2.1 ZAMAN TUTUCULARIN GÖREVİ

Zaman tutucu, her çeyreğin süresini, çeyrekler arası molaları ve diğer tüm zaman durmalarını doğru bir şekilde kaydeder. Zaman tutucu, bir mola veya aranın süresi dolduğunda oyunu yeniden başlatmak için düdüğü çalar. Zaman tutucu düdüğü tek başına oyunu durdurmaz.

4.2.2 CEZA ZAMAN TUTUCUSU

Her maç için iki ceza zaman tutucusu görevlendirilir ve saniye cinsinden süre kaydedebilen saatlerle donatılır. Ceza zaman tutucusu, Ceza Alanı'nın arkasında, zaman tutucunun masasının iki yanına yerleştirilir. Ceza zaman tutucuları, hakemler tarafından verilen herhangi bir cezanın süresini takip eder ve cezanın sona ermesine kadar ilgili oyuncuya ve ceza alan oyuncunun yerine sahaya girecek yedek oyuncuya yüksek sesle şu şekilde geri sayım yapar:
"10 saniye, 5 saniye, 4, 3, 2, 1, Serbest."

4.2.3 SKOR HAKEMİNİN GÖREVLERİ

Her maç için bir skor hakemi ve en az bir yardımcı görevlendirilir. Skor hakemi, her takımın attığı golleri, golün atıldığı zamanı ve asistleri doğru bir şekilde kaydeder.

Skor hakemi; golü atan oyuncunun adını ve numarasını, asist yapan oyuncuları kaydeder. Molaları doğru şekilde kaydeder (takım molası, resmi mola, televizyon molası) ve herhangi bir takım izin verilen sayıdan fazla mola alırsa hakemleri bilgilendirir. Verilen cezaları alan oyuncuların adını ve numarasını, cezanın türünü, çeyreğin hangi anında gerçekleştiğini ve süresini kaydeder. Herhangi bir oyuncu oyunda üç veya daha fazla majör faul (fouling out) yaptığında hakemleri bilgilendirir. Skor hakemi ayrıca her iki takımın In-Home oyuncularının adını ve numarasını kaydeder.

4.2.4 SHOT CLOCK HAKEMİNİN GÖREVLERİ

Shot Clock Hakemi ayrı bir zaman ölçüm cihazını, uzatmalar dahil olmak üzere tüm maç boyunca kullanmak üzere kontrol etmelidir. 30 Saniye Saati Hakemi, şut süresinin dolduğunu elektronik skorboard zili veya manuel bir düdük ile işaret etmelidir.

30 saniyelik süre dolduğunda hakem düdük veya elektronik bir cihaz çalabilse de, 30 saniye ihlalini işaretlemekten sorumlu olan kişi hakemdir.

Shot Clock cihazının arızalanması durumunda, Shot Clock hakemi şut süresini manuel olarak tutmalı, sahadaki hakemleri ve takımları 10'ar saniyelik aralıklarla bilgilendirmeli ve süre sıfır (0) olduğunda scoreboard zili veya düdük çalmalıdır.

Kural 4.3 HAKEM HATALARI

4.3.1 DÜZELTİLEBİLİR HATALAR

Bir hakem, zaman tutucu hakem, ceza zamanı tutucusu, shot clock hakemi veya skor hakemi; bir oyuncunun ya da takımın hatalı şekilde cezalandırılmasına yol açacak istem dışı bir hata yapıldığını fark ederse, hatayı derhal düzeltmelidir. Hata düzeltilmeden önce bir gol atılır ve oyun yeniden başlamadan

BÖLÜM DÖRT – OYUN KONTROLÜ

önce buhatahakemlerindikkatinesunulursa,hakemler duruma göre golü geçerli sayar veya iptal eder.

4.3.2 İSTEMDİŞİ/YANLIŞLIKLARLA VERİLEN FAUL İŞARETLERİ VE DÜDÜK

Yanlış/yanlışlıkla bir düdük çalındığında, oyun hemen durdurulmalıdır. Yanlışlıkla oluşan gecikmeli faul durumu veya düdük çalınması halinde, hakemler yaklaşmakta olan bir gol fırsatını engellemeyecek en erken anda oyunu durdururlar. Topa sahip olma hakkı aşağıdaki şekilde verilir:

- Yanlışlıkla çalınan düdük durumunda, düdük anında topa sahip olan veya topa sahip olma hakkı bulunan takım oyuna topa sahip olarak yeniden başlar. Düdük anında hiçbir takım topa sahip değilse veya sahip olma hakkı yoksa, top alternatif topa sahip olma kuralına göre verilir.
- Yanlışlıkla verilen faul işaretinden sonra oyun devam eder ve gol atılırsa, gol geçerli sayılır ve oyun gol sonrası normal başlatma prosedürüne göre yeniden başlatılır.
- Yanlışlıkla verilen faul işaretinden sonra oyun devam eder ve gol atılmazsa, top yanlışlıkla verilen gecikmeli ceza işareti sırasında topa sahip olan takıma verilir. Oyun, en yakın çizgiden iki metre içeriden yeniden başlatılır.



BÖLÜM BEŞ

ZAMAN FAKTÖRLERİ



**WORLD
LACROSSE**
TM

BÖLÜM BEŞ – ZAMAN FAKTÖRLERİ

Kural 5.1 MAÇ SÜRESİ

5.1.1 MAÇ SÜRESİ

Normal oyun süresi, her biri sekiz (8) dakikadan oluşan dört (4) periyottur.

5.1.2 PERİYOT ARALARI

Birinci ve ikinci periyotlar arasında ve üçüncü ile dördüncü periyotlar arasında iki (2) dakikalık ara verilir. Bu aralar sırasında oyunu yöneten tüm kurallar yürürlükte kalmaya devam eder.

5.1.3 DEVRE ARASI

İkinci ve üçüncü periyotlar arasında beş (5) dakikalık devre arası verilir. Devre arasında takımlar yedek kulübesi alanlarından ayrılabilir.

5.1.3 OYUN YÖNÜNÜN DEĞİŞMESİ

Her periyot sonunda, uzatma periyotları dahil olmak üzere, takımlar oyun yönlerini değiştirir. Bir takımın önceki periyottaki savunma sahası, sonraki periyotta hücum sahası olur ve bunun tersi geçerlidir.

5.1.4 OVERTIME (UZATMA SÜRESİ)

Normal oyun süresi sonunda skor eşitse, oyun tam bir uzatma periyodu ile devam eder ve uzatma sonunda önde olan takım galip ilan edilir.

- Uzatma periyotları, durdurulan zaman üzerinden üç (3) dakikadır.
- İlk uzatma periyodu başlamadan önce ve sonraki tüm uzatma periyotları arasında iki (2) dakikalık ara verilir.
- İlk uzatmaperiyodundan sonra skor hala eşitse, iki (2) dakikalık aranın ardından ikinci üç (3) dakikalık uzatma periyodu oynanır. Bu prosedür, bir kazanan belirlenene kadar devam eder

Kural 5.2 GAME CLOCK (OYUN SÜRESİ) İŞLEYİŞİ

5.2.1 OYUNUN BAŞLAMASI

Oyun saati, hakemin; her periyodun ilk orta atışını başlatmak için düdük çalmasıyla çalışmaya başlar.

5.2.2 SÜRENİN/SAATLERİN DURDURULMASI

Tüm saatlerin durdurulması aşağıdaki durumlarda gerçekleşir:

- Her türlü molada, veya
- Süreli penaltıların/cezaların uygulanması sırasında, veya
- Bir çeyreğin sonunda, veya
- Dördüncü periyodun son iki (2) dakikasında top ölü durumdayken hakemin düdüğüyle veya uzatma periyodu sırasında çalınan tüm düdüklerde

Kural 5.3 SHOT CLOCK İŞLEYİŞİ

5.3.1 SHOT CLOCK RESET/SIFIRLAMA

Bir takım topa sahip olduğunda, 30 saniyelik shot clock (şut süresi) başlar. Şut süresi dolduğunda kaleye şut atılmamışsa, top savunma yapan takıma verilir.

Shot clock, yalnızca hakemin sıfırlama işareti vermesi halinde ve aşağıdaki durumlardan biri gerçekleştiğinde sıfırlanır:

- Bir şut, kale direğine çarparsa veya kale alanı içinde bulunan kaleciden sekerek geri dönerse, aşağıdaki şartlara bağlı olarak:
 - o Şutu atan oyuncunun sopasının başı, top serbest bırakıldığında Uzatılmış Kale Hattı üzerinde olmalıdır ki bu bir şut olarak kabul edilsin; ve
 - o Top, şut süresi dolmadan önce oyuncunun sopasından serbest bırakılmalıdır.
- Savunma tarafından yapılan herhangi bir top kaybı teknik faulü (oyuna devam) durumunda, ceza alan takım topa sahip olursa şut süresi sıfırlanır.
- Süreli ceza uygulandıktan sonra oyun yeniden başlatıldığında..
- Top sahipliği değiştiğinde.
- Oyun, savunma oyuncusunun sakatlanması nedeniyle durdurulduğunda.
- Gol atıldıktan sonra, hakem oyunu yeniden başlatmak için düdük çaldığında.
- Periyot sonunda, fazladan oyuncu olması nedeniyle topa sahip olunmadığı süre.
- Orta atışı sonrası topa sahip olunması veya topun verilmesi durumunda.
- Kurallarda açıkça belirtilmemiş ve hakemler tarafından uygun görülen diğer durumlarda.

Shot-clock (şut süresi) aşağıdaki durumlarda sıfırlanmaz:

- Şut, Uzatılmış Kale Hattı üzerinden yapılmamışsa.
- Takım veya hakem molası sırasında.
- Top, kale alanı dışında bulunan kaleciye veya savunma oyuncusuna çarparsa.
- Oyun, hücum oyuncusunun sakatlanması nedeniyle durdurulursa.
- Yanlışlıkla düdük çalınması veya gecikmeli penalty/ceza işareti verilmişse.

5.3.2 SHOT CLOCK (ŞUT SÜRESİ) DURDURULMASI

Top oyun alanı dışına çıktığında şut süresi durdurulur.

5.3.3 SHOT CLOCK HATALARI

Şut süresi, hakemin sıfırlama işareti vermesinden itibaren beş (5) saniye içinde sıfırlanmaz veya başlamazsa, hakemler oyunu durdurmalı ve saati uygun zamana ayarlamalıdır.

Not: Yaklaşan bir gol fırsatı varsa veya bir takım topu kendi yarı sahasından çıkarmakta ise, hakemler gol fırsatının veya top çıkarma hareketinin devam etmesine izin verir ve şut süresini sıfırlamak için oyunu bu hareketler tamamlandığında durdurur. Oyun durdurulduğunda hakemler şut süresinin doğru zamanını bilmiyorsa, şut süresi 30 saniyeye sıfırlanır.

BÖLÜM BEŞ – ZAMAN FAKTÖRLERİ

Kural 5.4 DURDURULMUŞ VEYA TAMAMLANMAMIŞ MAÇ

5.4.1 HAVA KOŞULLARI SEBEBİYLE DURDURMA

Etkinlik Direktörü, WL personeli ve turnuvanın Baş Hakemi, hava koşulları ve/veya yıldırım nedeniyle oyunun devam etmesinin uygun olmadığını belirlerse, oyun World Lacrosse Yıldırım Protokolü'ne uygun şekilde durdurulur. Oyuncular, hakemler, masa hakemleri/görevlileri, top taşıyıcılar ve diğer tüm katılımcılar, en kısa sürede iç mekâna gitmek zorundadır.

5.4.2 HAVA KOŞULLARI SEBEBİYLE DURDURULAN OYUNUN YENİDEN BAŞLAMASI

Oyun daha sonra devam ettirilebilecek durumdaysa, takımlara yeniden başlamadan önce sahada ısınma izni verilir, şu şekilde gerçekleşir:

- Sahadan çıkış ile yeniden sahaya giriş arasındaki gecikme 20 dakikadan fazla ise, 10 dakikalık ısınma izni verilir.
- Her iki antrenörün karşılıklı anlaşmasıyla, yukarıdaki ısınma süresi değiştirilebilir.

5.4.3 TAMAMLANMAMIŞ MAÇ

Oyun karanlık, kötü hava koşulları veya Baş Hakemin oyuncuların güvenliğinin tehlikede olduğunu düşündüğü herhangi bir nedenle tamamlanamazsa, tamamlanmamış maçın sonucu, karar verilmesi için yetkili yönetim organına iletilir.

Kural 5.5 HÜKMEN KAYBEDİLEN MAÇ

5.5.1 MAÇA GELEMEME VEYA MAÇI TAMAMLAYAMAMA

Bir takım; rakibi belirlenen zaman ve yerde maça gelmezse veya herhangi bir nedenle maçı tamamlayamazsa, hükmen galip ilan edilir. Hükmen kaybedilen maçın skoru, hükmen kaybeden takıma karşı 1-0 olarak kaydedilir.

5.5.2 KURALLARA UYMAMA

Saha, bu kurallarda belirtilen şartlara veya daha önce rakip takımlar arasında kararlaştırılan koşullara uymuyorsa, deplasman takımı hükmen galip ilan edilir. Önceden önlenemeyen yerel koşullar, maç gününden önce yazılı olarak kabul edilmiş olmalıdır.

5.5.3 YETERSİZ OYUNCU SAYISI

Bir takımın ceza alanındaki oyuncular da dahil olmak üzere altı (6) oyuncudan az oyuncusu varsa, maç başlamaz. Bir takım altı veya daha fazla oyuncuya sahip değilse, maç hükmen kaybedilmiş sayılır ve skoru 1-0 olarak kaydedilir. Altı (6) oyuncudan biri, belirlenmiş bir kaleci olmalıdır.



BÖLÜM ALTI

OYUNUN OYNANIŞI



**WORLD
LACROSSE**
TM

BÖLÜM ALTI – OYUNUN OYNANIŞI

Kural 6.1 OUN/MAÇ ÖNCESİ HAZIRLIKLAR

6.1.1 ISINMA

Takım sahada ısınırken, bunu kendi takım bankosuna en yakın saha yarısında yapmalıdır.

6.1.2 SERTİFİKALANDIRMA

Maç öncesi ekipman onayı, Baş Antrenör tarafından takım uyarısı olarak kabul edilir. Baş Antrenör, maçtan önce Baş Hakeme şu konularda sertifikasyon verir:

- Tüm oyuncuların hangi ekipmanın zorunlu, hangisinin yasak olduğunu bildiğini;
- Oyunculara kurallara göre zorunlu ekipmanın sağlandığını;
- Oyunculara zorunlu ekipmanı nasıl giyecekleri ve maç sırasında nasıl giymeleri gerektiği talimatının verildiğini;
- Oyuncuların ekipman maç sırasında yasak hale gelirse antrenörlere bildirecekleri talimatının verildiğini;
- Oyuncuların sopalarının, formalarının ve diğer tüm ekipmanlarının Başantrenör tarafından Kurallara uygun olup olmadığının kontrol edildiğini.

Not: Sertifikasyon, hakemin Baş Antrenöre şu soruyu sormasıyla sağlanır:

"Antrenör,tümoyuncularınız bu Kurallaragöreyasalekipmana mı sahiptir?"

6.1.3 KAPTANLARLA GÖRÜŞME

Hakemler, maç başlamadan önce saha ortasında kaptanları toplar ve para atışı yapılır. Bu sırada özel saha kuralları açıklanır.

6.1.4 PARA ATIŞI

Maç öncesi ilk hücum-savunma sahaları para atışı ile belirlenir. Deplasman takımı kaptanı kura atışını yapar. Para atışını kazanan takım, ilk çeyrekteki topa sahip olma hakkını veya savunacakları golü seçer. İlk uzatma periyodu öncesinde, uzatma döneminde savunulacak golü belirlemek için ek bir para atışı yapılır ve topa sahip olma sırası normal sürenin sonunda belirlenen şekilde devam eder.

6.1.5 LINE-UP

Hakemler, başlangıç dizilişlerini saha ortasında birbirlerine bakacak şekilde ve sol tarafları savunacakları gole dönük olarak konumlandırır. Özel saha kuralları açıklanır.

Kural 6.2 TOPUN DURUMU

6.2.1 LIVEBALL (OYUNDAKİTOP)

Çalınan düdükle oyun başlatıldığında veya tekrar başlatıldığında (örneğin hakemin topu serbest bırakması, topun dışarı çıkması sonrası oyuna sokulması veya faul sonrası topun tekrar oyuna sokulması durumunda) top oyundadır (live ball).

6.2.2 DEAD BALL (TOPUN OYUNDA OLMAMASI)

Düdük çaldığında oyun durur (örneğin gol atıldığında, top dışarı çıktığında veya faul olduğunda düdük çaldığında) top oyunda değildir (dead ball).

Kural 6.3 TOPA SAHİPLİK

6.3.1 OYUNCU SAHİPLİĞİ

Bir oyuncu topu kontrol ettiğinde ve oyunun normal işlevlerini yerine getirebildiğinde (taşımaya, cradle (topu sopayla kucaklama), pas veya şut) topa sahip sayılır.

Ek olarak, kaleci; gol çizgisi içinde vücudunun herhangi bir kısmı çizgiye temas ederken topu sopasıyla kontrol ediyorsa da topa sahip sayılır.

6.3.2 TAKIM SAHİPLİĞİ

Bir takım, topa sahip bir oyuncuya (oyuncu sahipliği) sahip olduğunda veya bir oyuncudan takım arkadaşına top atıldığında (atmak, sektirmek veya yuvarlamak) topa sahip sayılır.

6.3.3 LOOSE BALL (SERBEST TOP)

6.3.3 LOOSE BALL

Bir oyuncu veya takım topa sahip değilse, top serbest top (loose ball) olarak kabul edilir.

Kural 6.4 CENTER DRAW (ORTA ÇEKİŞİ)

6.4.1 OYUN BAŞLANGICI – ÇEYREKLER VE UZATMA PERİYOTLARI

Her çeyrek ve uzatma periyodu, aşağıdaki istisnalar dışında saha ortasında yapılan çekişle başlar:

- Eğer bir periyot sonunda ekstra oyuncu durumu oluşursa, bir sonraki periyot önceki periyotta topa sahip olan takımın aynı saha pozisyonundan oyunu başlatmasıyla başlar. Ancak, periyot sonunda hiçbir takım topa sahip değilse, çekiş orta çizgiden yapılır ve tüm normal çekiş kısıtlamaları uygulanır. Eğer çekiş
- yapılacaksa ve bir takım oyunu geciktiriyorsa, top ceza almayan takıma verilir. Hakemlerin takdirine bağlı olarak, tekrar eden geciktirme faulleri sportmenliğe aykırı davranış olarak değerlendirilebilir. Bir oyuncu, antrenör veya takımın oyun dışı bir üyesi çekişten önce faul yaparsa, top ceza
- almayan takıma saha ortasında verilir, tüm kısıtlı oyuncular serbest bırakılır ve normal tekrar başlatma kuralları uygulanır.

6.4.2 W ÇEKİŞ POZİSYONU (KADINLAR)

Çekişi yapacak iki oyuncu dışında tüm oyuncular, beş metrelik merkez çemberinin dışında pozisyon alır. İki çekiş oyuncusu, bir ayağı merkez işaretine temas edecek şekilde durur ve her iki el ve ayak sopalarının "throat" (boğaz bölgesi) kısmının sol tarafında kalır. Sopaları, kalça seviyesinin üzerinde, dikey merkez çizgisine paralel olarak havada tutulur. Oyuncunun sopadaki alt eli, üst elinden yüksek olamaz. Sopalar sırt sırta tutulur, sağ yan kısım aşağı bakar; böylece her oyuncunun sopası top ile savundukları gol arasında konumlanır. Üst el, sopanın throat, pocket veya yan kısmına temas etmemelidir..

6.4.3 W ÇEKİŞ PROSEDÜRÜ (KADINLAR) Hakem, her iki oyuncuya aynı anda pozisyonlarını almalarını

işaret eder. Çekiş oyuncuları pozisyonlarını aldıktan sonra, hakem topu sopaların üst üçte biri arasına yerleştirir ve “set” der. Bu sinyal verildikten sonra, düdük çalana kadar her iki oyuncu hareketsiz kalmalıdır (sadece başlarını veya vücutlarını hafifçe hareket ettirebilirler). Düdük çaldığında, çekişi yapan her iki oyuncu sopalarını hemen yukarı ve birbirlerinden uzak şekilde kaldırır.

Topun uçuşu, her iki oyuncunun baş seviyesinden yüksek olmalıdır.

6.4.2 M ÇEKİŞ POZİSYONU (ERKEKLER)

Çekişi yapacak iki oyuncu dışında tüm oyuncular, beş metrelik merkez çemberinin dışında pozisyon alır. Çekiş oyuncularının sopaları ve eldivenleri, savunma yarısındaki çizgiye temas etmeden yere koyulur; merkez çizgiye paralel olmalıdır. Sopaların ters yüzeyleri düzgün hizalanmalıdır. Her oyuncu sopasının sapını iki eliyle saracak, tellerine dokunmayacaktır. Her iki eldivenli el de yerde olmalıdır; başka hiçbir vücut parçası sopaya dokunamaz. Her iki el, her iki ayak ve kask, sopanın throat kısmının sol tarafında olmalıdır. Sopaların baş kısmı yüzeye dik olacak şekilde tutulur. Hakem çekiş pozisyonunu başlattıktan sonra, oyuncular geri çekilip pozisyonlarını yeniden kuramazlar.

6.4.3 M ÇEKİŞ PROSEDÜRÜ (ERKEKLER)

Hakem, her iki oyuncuya aynı anda kendi pozisyonlarını almaları gerektiğini gösterecektir. Çekiş oyuncuları pozisyonlarını aldıktan sonra, hakem topu sopaların başının üst yarısı arasına yerleştirir ve “hazır” der. Bu işaret verildikten sonra, oyun başladığını belirten düdük çalana kadar her iki oyuncu da hareket etmemelidir (vücutlarını veya başlarını hareket ettirmek hariç).

6.4.4 DİĞER OYUNCU POZİSYONLARI

Düdüğün çalmasından sonra, diğer tüm oyuncular çekiş (draw) çemberine girebilir. Çekişe katılan iki oyuncu çekiş pozisyonundayken ve top sopalarının arasında ve temas halindeyken, diğer herhangi bir oyuncunun bu iki oyuncudan herhangi birinin vücuduna veya sopasına temas etmesi yasaktır.

- Çekişe katılan oyunculardan herhangi birinin vücuduna herhangi bir şekilde müdahale etmek ya da sopasına veya eline temas etmek küçük bir fauldür (serbest top).
- Çekişe katılan oyunculardan herhangi birinin vücuduna, topa sahip olmadan önce yapılan vücut teması, büyük faul veya ihraç faulü olarak değerlendirilir.

6.4.5 ÇEKİŞE BAĞLI DURDURMALAR VE ÇÖZÜMLER

- Top, çekişten doğrudan saha dışına çıkarsa ve hakem topa en son kimin dokunduğunu bilmiyorsa, top sıra ile topa sahip olma kuralına göre verilir.
- Hakem yanlışlıkla düdük çalarsa, top orta çizgide yeniden çekişe alınır ve orijinal çekişteki sınırlamalar geçerli olur.
Her iki oyuncu da çekişi yasadışı yaparsa, çekişin neden yasadışı olduğu belirlenemezse veya hakem
- çekişin doğru şekilde yapılmadığı için başarısız olduğuna karar verirse, hakem çekişi yeniden başlatır; ancak ikinci bir yeniden çekiş gerekirse, top sıra ile topa sahip olma kuralına göre verilir.

Kural 6.5 YENİDEN BAŞLATMALAR

6.5.1 ZAMANLAMA VE KONUM

Bir takımın Defans Bölgesinde, hakem topun oyuna hazır olduğunu işaret ettiğinde, yeniden başlatma, oyun durdurulduğunda topun bulunduğu aynı göreceli pozisyonda yapılır.

Bir takımın Ofans Bölgesinde ise, hakem topun oyuna hazır olduğunu işaret ettiğinde, yeniden başlatma, oyun durdurulduğunda topun bulunduğu konumdan en yakın sınır çizgisinin 2 metre içerisine yapılır. Hakem, oyunu mümkün olan en hızlı şekilde devam ettirecektir. Eğer rakip oyuncu, topa sahip olan oyuncudan 3 metreden yakın bir konumdaysa ve hakem oyunu yeniden başlatmak için düdük çalarsa, rakip oyuncu topa müdahale edemez; önce rakipten en az 3 metre uzaklığa gelmelidir.

6.5.2 OYUNU GECİKTİRME

3 metre kuralının ihlali, yasadışı işlem faulü (yavaş düdük) olarak değerlendirilir. Herhangi bir yeniden başlatmada, ofans oyuncularına topa sahip oyuncudan 3 metre yakın olamaz. Eğer rakip oyuncu, topa sahip olan oyuncudan 3 metre yakınsa ve hakem oyunu yeniden başlatmak için düdük çalarsa, rakip oyuncu topa müdahale edemez; önce rakipten 3 metre uzaklığa gelmelidir. Bu ihlal, oyunu geciktirme cezası olarak değerlendirilir. Yeniden başlatmalarda, topa sahip olan takımın oyuncularına da topa sahip oyuncudan 3 metre yakın olamaz. Hakemler, oyunu hızlı başlatmak ve yeniden başlatma konumuna çok takılmamak konusunda talimatlandırılmıştır.

6.5.3 SAHA DIŞINA ÇIKMA DURUMU

Yeniden başlatmanın yeri, topun saha dışına çıktığı konum ile belirlenir. Oyuncu, hakem düdüğü çalmadan önce saha içinde olmalıdır. Topa sahip olan oyuncu, saha dışından koşu ile başlayamaz. Yeniden başlatan oyuncu, saha dışı noktasından en az 2 metre yanlamasına uzaklıkta olmalıdır; ancak yedek kulübesi tarafındaysa, en az 5 metre uzaklıkta olmalıdır.

6.5.4 PENALTI/CEZA SÜRESİ

Faul gerçekleştiğinde ve ceza süresi uygulanacaksa, top ceza yapılan takıma karşı ofans bölgesinde, ceza noktasından verilir.

6.5.5 MOLA

Mola sonrası, topa sahip olacak takım, topun oyun durdurulduğunda bulunduğu konumdan en yakın sınır çizgisinin 2 metre içerisine oyunu başlatır. En yakın sınır çizgisi ayrıca orta çizgi de olabilir.

6.5.6 CARRY OVER (DEVREDEN TOP)

Bir periyot, topa sahip olan takımın kontrolünde biterse, bir sonraki periyot başlangıcında yeniden başlatma, topun sahanın göreceli aynı pozisyonunda yapılır. Eğer top bir takımın ofans bölgesindeyse, oyun, topun oyun durdurulduğunda bulunduğu konumdan en yakın sınır çizgisinin 2 metre içerisine başlatılır. Sınır çizgisi ayrıca orta çizgi de olabilir.

6.5.7 GOL SONRASI

Her gol sonrası, kaleci, topu kaleden alıp oyuna hazır hale getirmelidir. Hakem, sözlü olarak sayım yapar ve omuz yüksekliğinin biraz altından, yere paralel 5 saniyelik görsel bir sayım işareti verir. Kaleci topu 5 saniye içinde alıp kontrol etmezse, top faul yapmayan takıma verilir. Kaleci hazır olduğunda ve 5 saniyelik sayım kuralı ihlal edilmediyse, hakem oyunu başlatmak için düdük çalar ve shot clock sıfırlama işareti verir. Hakem, 5 saniyelik gol çizgisi sayımına başlar.

Kural 6.6 SKOR

6.6.1 GOL

Gol, topun tamamı (elde kontrollü veya serbest halde) kale çizgisinin düzlemini tamamen geçtiğinde sayılır. Geçerli bir kaleye şut; bir oyuncunun, sopasını kullanarak (sopa başı GLE'nin üzerinde olacak şekilde) gol atma niyetiyle topu rakip kaleye doğru fırlatmasıdır

6.6.2 SCORER

Topun kalenin düzlemini tamamen geçmesini sağlayacak kadar kuvveti topa en son veren hücum oyuncusu golü atan oyuncu (scorer) sayılır ve gol ona yazılır. Savunma takımından bir oyuncu topa kaleden tamamen geçecek kadar kuvvet verirse bu 'kendi kalesine gol' (own goal) sayılır ve gol, hücum takımının belirlenmiş 'In-Home' oyuncusuna yazılır.

6.6.3 GOL YOK

Aşağıdaki durumlardan herhangi birinde top kale düzlemini geçse bile gol sayılmaz.

- Şut çeyrek/periyot bittikten sonra veya şut süresi (shot clock) dolduktan sonra atılırsa; hakem düdüğü çalsa da çalmasa da gol sayılmaz.
- Herhangi bir sebeple hakem düdüğü çaldıktan sonra (düdük yanlışlıkla çalınmış olsa bile) gol sayılmaz.
- Hücum takımından bir oyuncu, kaleci kale alanı (crease) içindeyken kaleciye müdahale ederse gol sayılmaz.
- Golü atan oyuncu oynamaya uygun olmayan veya oyundan atılmış (expelled) bir oyuncuysa gol sayılmaz.
- Gol anında hücum takımının sahada bulunması gerekenden fazla oyuncusu varsa (ceza alanı hariç) gol sayılmaz.
- Hücum takımının kalecisi kendi takımının hücum bölgesindeyse (Offensive Zone) gol sayılmaz.
- Şut sırasında veya şutun devam hareketinde (follow-through) şutçunun sopasının kafa kısmı çıkarsa ya da sopa kırılırsa gol sayılmaz.
- Hücum oyuncusu gol attıktan sonra ve bir sonraki canlı top başlamadan önce, şutçunun sopası herhangi bir nedenle yasadışı ilan edilirse veya hakem sopa kontrolü için istediği halde oyuncu sopasına dokunur/ayar yaparsa gol sayılmaz.
- Top kaleye girmeden önce hücum oyuncusu kurallara aykırı herhangi bir ihlal yaparsa gol sayılmaz.
- Hücum takımından bir oyuncu, ceza alanından erken çıkarsa (kendi hatasıyla veya süre hakemi hatasıyla) gol sayılmaz:
 - o Cezalı oyuncu veya onun yerine girecek oyuncu kendi isteğiyle ceza alanından erken çıkarsa, top savunma takımına verilir.
 - Süre hakemi (timekeeper) hatası varsa: Hata anında top kimdeyse top o takıma verilir, Eğer top boşta (loose ball) ise alternatif top kuralına (alternate possession) göre verilir. Her durumda, oyuncu kalan ceza süresini tamamlamak için geri döner.

Kural 6.7 TOP OYUN DIŞI

6.7.1 OYUNUN DURDURULMASI

Top oyun alanı dıřına ıktıęı her anda oyun durdurulur.

6.7.2 TOPA SAHİPKEN

Top kontrolü bir oyunculayken oyuncu sınır çizgisine basarsa veya çizgiyi geçerse; ya da sopasının veya vücudunun herhangi bir kısmı sınır çizgisi üzerinde/ötesinde yere temas ederse top oyun dışı (out-of-bounds) sayılır ve oyuncu top hakimiyetini kaybeder. Top, oyunu yeniden başlatmaya hazır olan rakip takım oyuncusuna topun oyun dışı ilan edildiği noktadan verilir.

6.7.3 TOPA SAHİP DEĞİLKEN

Top kontrolü bir oyunculayken oyuncu sınır çizgisine basarsa veya çizgiyi geçerse; ya da sopasının veya vücudunun herhangi bir kısmı sınır çizgisi üzerinde/ötesinde yere temas ederse top oyun dışı (out-of-bounds) sayılır ve oyuncu top hakimiyetini kaybeder. Top, oyunu yeniden başlatmaya hazır olan rakip takım oyuncusuna topun oyun dışı ilan edildiği noktadan verilir

İstisna: Top hiçbir takımın kontrolünde değilken (possession yokken) atılan bir şut kale direğine, üst direğe (crossbar) veya kaleciye çarpıp oyun dışına çıkarsa, şut saati (shot clock) sıfırlanır ve top hücum takımına verilir

Rule 6.8 OVER AND BACK

6.8.1 OVER AND BACK İHLALİ

Top hücum bölgesine (Offensive Zone) girdikten sonra, hücum takımının hareketleri sonucu top orta çizgiye temas edemez veya orta çizgiyi geçerek tekrar savunma bölgesine (Defensive Zone) dönemez. Bu durum gerçekleşirse 'over and back' ihlali olur. Sonuç olarak top rakip takıma geçer (possession değişir) ve oyun, oyun durdurulduğunda topun bulunduğu yer en yakın sınır çizgisinden 2 m içeriden yeniden başlatılır. Bu sınır çizgisi orta çizgi de olabilir. Hücum oyuncusu, top orta çizgiyi geçmeden önce topa vurarak (bat) hücum bölgesinde tutabilir; ancak top savunma yarı sahasında kontrol edilirse veya topa temas edilirse ve oyuncunun ayakları savunma yarı sahasında top kaybı (turnover) olur

6.8.2 İHLAL YOK

Aşağıdaki durumlarda 'over and back' ihlali oluşmaz:

- Geçerli bir şut, hücum bölgesini terk ederse.
Boşta olan top (loose ball) hücum bölgesinden çıkarken, savunma takımı loose ball faulü yaparsa (play-on ka veya topun savunma bölgesinde oyun dışına çıkmasına sebep olursa.
Boşta olan top hücum bölgesini terk ederse ve topa en son savunma takımı dokunmuşsa.

Kural 6.9 10 SECOND COUNT (10 saniye sayımı)

6.9.1 10 SANİYE SAYIM PROSEDÜRÜ

Orta çizgiyi	geçmiş	sayılmak	için:
Topa sahip olan oyuncunun iki ayağının da sahanın hücum yarı sahasında olması gerekir,			veya
Havada giden top orta çizgiyi geçmiş olmalı ve	orta çizgiye temas etmemelidir,		veya
Boşta olan top (loose ball) çizgiyi geçerse.			

6.9.2 SAVUNMA YARI SAHASINDA OYUNUN DURMASI

Bir takım savunma yarı sahasında topa sahipken oyun durdurulursa—ister mola nedeniyle, ister topun sekikle oy dışına çıkması nedeniyle, ister periyot sonunda—takım oyunu, en yakın sınır çizgisinden veya orta çizgiden 2 m içerideki bir noktadan yeniden başlatır. Oyun yeniden başladığında, topu orta çizginin ötesine geçirmek için takım yeni bir 10 saniyelik sayım verilir. Şut saati (shot clock) ise kaldığı yerden devam eder ve sıfırlanmaz.

Kural 6.10 MOLALAR

6.10.1 RESMİ MOLALAR

Hakem, bu kuralların doğru şekilde uygulanması veya oyunun güvenli şekilde yürütülmesi için gerekli gördüğü herhangi bir nedenle mola (timeout) verebilir

6.10.2 YARALANMA MOLASI

Bir oyuncu sakatlandığında ve hakemin görüşüne göre aşağıdaki durumlar varsa oyun derhal durdurulur:

- Bir oyuncu sakatlanırsa ve hakemin görüşüne göre:

Sakatlık ciddiye, veya

Kanama varsa / kan görülebiliyorsa, veya

Oyuncunun daha fazla sakatlanma riski varsa, oyun derhal durdurulur. Aksi

halde hakem düdüğünü geciktirir:

Eğer hücum takımı topa sahipse ve hakeme göre gol pozisyonu çok yakınsa, hakem düdüğü 'Slow Whistle Technique' bölümünde anlatıldığı şekilde geciktirir. Eğer top boştaysa (loose ball), hakem düdüğü top kontrol altına alınana kadar geciktirir ve eğer gol pozisyonu çok yakınsa, oyun tamamlanana kadar yine Slow Whistle

Technique'teki şekilde devam ettirir."

6.10.3 YARALANAN OYUNCU

Kanayan veya sakatlanan bir oyuncunun tedavi edilmesi için oyun saati durdurulursa; takım mola hakkını kullanmadığı sürece, sakatlanan oyuncu bir sonraki oyun başlamadan önce sahayı terk etmek zorundadır ve bir sonraki 'ölü top' (dead ball) oluşana kadar oyuna geri dönemez. Kanama durumunda ise oyuncu; yara tedavi edilip kapatıldıktan ve/veya oyuncunun üzerinden, formasından ve ekipmanından görünen tüm kan temizlenip dezenfekte edildikten sonra tekrar oyuna girebilir.

6.10.4 TAKIM MOLASI

Bir takım, hücum bölgesinde (Offensive Zone) topa sahipken mola isteyebilir. Ayrıca ölü top (dead ball) sırasında, top kullanma hakkı kendisindeyse sahada herhangi bir noktada mola isteyebilir. Mola, antrenör tarafından veya topa sahip olan oyuncu tarafından istenebilir.

6.10.5 SÜRE

Bir takım, her devrede (yarıda) en fazla 1 mola hakkına sahiptir. Takım molası 60 saniyedir. Devreler arasında alınan mola, önceki devrenin molası olarak sayılır. Bir takım, maç başlamadan önce de mola alabilir.

Kural 6.11 TOPUN SIKIŞMASI

6.11.1 FORMAYA YADAEKİPMANASIKIŞMASI

Top bir oyuncunun formasına veya ekipmanına sıkışırsa oyun derhal durdurulur ve top, alternatif top kuralına (alternate possession) göre verilir.

6.11.2 TOPUN SOPADA SIKIŞMASI

Top herhangi bir anda sopanın kafa kısmının önünde veya arkasında sıkışırsa hakem hemen düdük çalar ve top rakip takıma verilir. Bu kural, oyuncunun sopasını düşürmesi/kaybetmesi durumunda topun sopanın içinde kalması halinde de geçerlidir.

6.11.3 KALECİ

Yukarıdaki iki durum (topun forma/ekipmana sıkışması ve topun sopada sıkışması) top sıkıştığı anda kaleci kend alanı (goal crease) içindeyse kaleci için geçerli değildir. Bu durumda top, o noktadan savunma takımına verilir.

6.11.4 KALE ALANI (GOAL CREASE) VEYA KALE İÇİNDE TOPUN OYUN DIŞI OLMASI

Top, kale alanı (goal crease) içinde zemine sıkışırsa veya kale ağlarına takılıp kalırsa, hakemler zamanı durdurur top savunma takımından bir oyuncuya verilir.”

Rule 6.12 SIRALI TOP / SIRAYLA TOP VERME

6.12.1SIRALI TOP / SIRAYLA TOP VERME Hakemler topun hangi takıma verilmesi gerektiğini belirleyemediğinde veya diğer kurallar gerektirdiğinde, top hakkı sirayla (alternate possession) verilir. Maç başındaki yazı-tura (coin toss) kazanan takım, savunacağı kaleyi veya ilk alternatif top hakkını seçer. Uzatmalarda da yazı-turayı kazanan takım, savunacağı kaleyi veya ilk alternatif kararigeçerlidir

top hakkını seçer. Baş hakem ve masa görevlileri alternatif top sırasını takip eder. Bir anlaşmazlık durumunda

Rule 6.13 OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ

6.13.1 OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ PROSEDÜRÜ Oyuncu değişikliği, Değişim Alanı (Substitution Area) üzerinden her zaman yapılabilir. Değişiklik yapılacağı zaman, oyuna girecek oyuncu; yerine gireceği oyuncu oyun alanını terk edene kadar Değişim Alanında beklemek zorundadır. Ancak oyuncu sahayı terk ettikten sonra oyun alanına girebilir. Oyuncular oyun devam ederken (on the fly) değişiklik yapabilir ve bunu orta çizginin her iki tarafında da yapabilirler. Ancak kalecinin kaleciyle değişikliği mutlaka Savunma Bölgesinde (Defensive Zone) yapılmalıdır.

Rule 6.14 KALECİ

6.14.1 GÖREVLENDİRME Her takım oyun sahasında her zaman bir Kaleci (Goalkeeper) bulundurmak zorundadır. Kaleci, zorunlu kaleci koruyucu ekipmanını giyen oyuncudur. Kalecinin yerine başka bir oyuncu geçerse, bu oyuncu da zorunlu kaleci koruyucu ekipmanını giymek zorundadır ve kaleci olarak kabul edilir.

Kural 6.15 KALECİNİN AYRICALIKLARI

6.15.1 ÖZEL HAKLAR VE KORUYUCU HÜKÜMLER

Kaleci kendi kale alanı (goal crease) içindeyken aşağıdaki ayrıcalık ve korumalara sahiptir

- Kaleci, kendi kale alanı (goal crease) içindeyken topu sopasıyla veya vücuduyla her şekilde durdurabilir veya bloklayabilir.
Top kale alanı içinde yerdayken (hareketli veya duruyor olsun), kaleci topu eliyle vurabilir veya yönlendirebilir. Ancak kaleci topu eliyle tutamaz, yakalayamaz veya yerden eliyle alamaz.
Kaleci kale alanı içindeyken, kaleci topa sahip olsun ya da olmasın hiçbir rakip oyuncu kaleciye veya kalecinin sopasına temas başlatamaz.
Hücum oyuncusu, kaleciye temas başlatmamak şartıyla, kale alanına uzanarak boştaki topa oynayabilir. Kalecinin sopasının herhangi bir kısmı, kale alanının üzerindeki hayali silindirin dışına uzatıldığında (top sopanın içinde olduğu durum hariç), diğer oyuncuların sopası gibi aynı şartlarda check (sopa müdahalesi) yapılabilir.

Kural 6.16 KALECİYE İLİŞKİN YASAK HÜKÜMLER

6.16.1 TEMAS

Hücum eden bir oyuncu, top canlıyken (oyun devam ederken) rakibin savunma yarı sahasında rakibin kale alanı (goal crease) içinde bulunamaz ve kalenin hiçbir kısmına (kale direkleri/kafes) dokunamaz.

6.16.2 TEKRAR SAHAYA GİRİŞ

Topa sahip olan kaleci veya oyuncu, kale alanı (goal crease) dışında iken kale alanına giremez. Bir takım, topu kale alanında kazandıktan ve top sonrasında kale alanını terk ettikten sonra, top rakip takım tarafından kontrol edilene kadar topu kasıtlı olarak tekrar kendi kale alanına geri getiremez.

6.16.3 5 SANİYE SAYMA

Savunma bölgesinde topa sahip olan kaleci veya oyuncu, kale alanı (goal crease) içinde topa 5 saniyeden uzun süre sahip olamaz. Oyuncu, 5 saniyelik süreyi aşmamak için topu kasten yere bırakıp tekrar alırsa, bu bir faul olarak değerlendirilir.

Ayrıca, kaleci topa sahipken kale alanı dışında iken topu kale alanına atar veya yönlendirirse—topu yeniden kontrol etmek veya 5 saniyelik sayımı sıfırlamak amacıyla—bu yasadışı bir işlem olarak değerlendirilir ve faul verilir.

6.16.4 POSITIONING

Bir oyuncu, vücudunun herhangi bir kısmı (çizgi dahil) kale alanına (goal crease) temas ediyorsa, o anda kale alanı içinde kabul edilir.

6.16.5 M SAVUNMA OYUNCULARININ KALE ALANINDA BULUNMASI (ERKEKLER)

Savunma bölgesindeyken, savunma oyuncuları şunları yapabilir:

- Topun kale çizgisini geçmesini engellemek için kale alanına girebilirler.

Takımları topa sahip olduğu sürece, kale alanında koşabilir, durabilir veya topa oynayabilirler.

6.16.5W SAVUNMA OYUNCULARININ KALE ALANINDA BULUNMASI (KADINLAR)

Savunma oyuncuları, savunma yaparken kale alanından geçebilir, ancak sadece topa sahip oyuncuyu koruyan ve top taşıyıcısına sopayla bir sopa boyu mesafede olan oyuncular kale alanında kalabilir.



BÖLÜM YEDİ

MİNÖR FAULLER



**WORLD
LACROSSE**
TM

Rule 7.1 MİNÖR FAUL

7.1.1 MİNÖR FAULÜNTANIMI

Minor fouls (küçük fauller), daha az ciddi ihlallerdir ve özellikle major fouls (büyük fauller) veya oyuncu atılması (expulsions) olarak belirtilenler dışında tüm kural ihlallerini kapsar

7.1.2 MİNÖR FAULLERDE CEZA SÜRESİ

Küçük faulün cezası aşağıdaki şekilde uygulanır:

- Faulü yapan takım topa sahip ise veya faul sırasında top boşta (loose ball) ise, top faulün gerçekleştiği noktada faul yapılmayan takıma verilir.

Faul sırasında faul yapılmayan takım topa sahip ise, faulü yapan oyuncu 30 saniyelikliğine oyun alanından uzaklaştırılır (suspension).

Kural 7.2 MİNÖR FAULLERİN TÜRLERİ

7.2.1 MÜDAHALE

Interference (müdahale/engelleme) şu durumlarda oluşur:

- Bir oyuncu, rakibin boşta olan topa ulaşmasını engellemek için herhangi bir şekilde müdahale ederse, ancak her iki oyuncu da topun 3 metre yakınındaysa bu kural uygulanmaz.
- Bir oyuncu, vücudu veya sopasıyla, topa sahip rakibi takip eden oyuncuya müdahale ederse.
- Bir oyuncu, rakip topa sahip değilken, rakibin serbest hareket etmesini engelleyecek şekilde çok yakın savunma yaparsa.
- Bir oyuncu, sopasını rakibin yüzüne doğru itme, saplama veya fırlatma hareketi yaparsa.

7.2.2 W İTME (KADINLAR)

Bir oyuncu başka bir oyuncuyu yerinden oynatamaz. Rakibin vücuduna, kıyafetine veya sopasına kolu, bacağı v. vücuduyla tutma, engelleme veya itme yapamaz. Ayrıca bir oyuncu, sopasının herhangi bir kısmını kullanarak rakibe—topa sahip olsa da olmasa da—vuramaz veya itemez

7.2.2 M İTME (ERKEKLER)

Bir oyuncu, rakibe arkadan saplama veya itme yapamaz. Rakip topa sahipse veya boşta olan topa 3 metre içine ise, önden veya yandan itme yapılabilir. Bu durumda itme, kapalı el, omuz veya önkol ile yapılmalı ve her iki el de sopada olmalıdır

7.2.3 TUTMA

Bir oyuncu, rakibin veya rakibin sopasının hareketini engelleyemez. Bir oyuncu şunları yapamaz:

- Rakibi sopayla tutmak, kancalamak (hook) veya sabitlemek (pin) yasaktır.
Rakibin sopasını kendi sopasıyla rakibin vücuduna sabitlemek, kancalamak veya tutmak yasaktır.
- Oyuncu, sopasından boş olan eliyle rakibi tutamaz.
- Rakibin sopasını vücudunun herhangi bir kısmıyla tutamaz.
- Rakibin sopasının üzerine basmak veya sopayı sabitlemek yasaktır.
- Rakibin üzerine yatmak yasaktır.

7.2.4 TOPUN OYUNA DAHİL EDİLMEMESİ

Oyuncular, topu oyundan alıkoyarak (withhold the ball) oyunu engelleyemez. Bunu şu şekillerde yapamazlar:

- Boşta olan topun üzerine yatmak.

Boşta olan topu, kontrol etmek ve almak için gerekenden daha uzun süre sopayla tutmak (rake hareketi iznilidir). Topu rakibinden korumak için sopayı vücuda yakın veya vücuda yaslayarak tutmak. Sopanın kafasını tutmak veya başparmakla sıkıştırmak ("thumbing"), böylece rakibin topu çıkarmasını zorlaştırmak. Topun, sopanın, formanın veya ekipmanın herhangi bir kısmına takılıp kalmasına izin vermek.

- **Kadınlar oyununda:** Topu omuzların üzerinde ve yüzün önünde cradle (sallanarak taşıma) yapmak, böylece rakibin yasalbircheck yapmasınıimkânsızhâle getirmek yasaktır.

7.2.5 SOPA İLE YASAKLI HAREKETLER

- Oyuncu, hiçbir koşulda sopasını fırlatamaz.

Tüm oyuncular (kaleci kale alanı içinde değilse) oyuna katılmak için sopayı en az bir elle tutmak zorundadır. Kaleci, kale alanı dışında sopasını kaybederse, devam etmeden önce sopayı almalıdır.

Hiçbir oyuncu kırık sopayla oynayamaz. Sopa kırılırsa, oyuncu sopayla birlikte hemen sahayı terk etmelidir. Kırık sopa güvenlik riski oluştuyorsa oyun durdurulur.

Sopa değişimi yapmak isteyen oyuncular, sahayı terk edip değişimi bench veya Değişim Alanında yapmalıdır.

Oyuncu sopasını kaybeder ve onu almak kuralı ihlal edecekse, 'slow whistle' uygulanır. Sopa kale alanındaysa ve kaleciyi veya şut girişimini etkiliyorsa oyun derhal durdurulur.

7.2.6 TAKIM YETKİLİLERİNİN KURAL DIŞI DAVRANIŞLARI

Bir takım ile resmi olarak ilişkili olan antrenör, antrenör yardımcısı veya diğer kişiler şunları yapamaz

- Hakemin izni olmadan oyun alanına giremezler, sadece takım molası sırasında veya periyotlar arasında izin verilir.

Oyuncularla iletişim kurmak için yapay/elektronik yardım kullanamazlar.

Takım bench alanını terk edemezler.

Bu kural, bir antrenörün bench alanından sahadaki veya ceza alanındaki oyuncularla iletişim kurmasını yasaklamaz.

Not: Kenar çizgisinde teknoloji kullanımı, antrenman amaçlı iznilidir. Ancak bu teknoloji hakem kararlarını tartışmak için kullanılamaz

7.2.7 KURALLARA AYKIRI HAREKET

Bir oyuncunun, bu kurallara veya oyunun oynanmasını düzenleyen diğer yönetmeliklere uymayan herhangi bir işlemi, illegal procedure (yasadışı işlem) olarak adlandırılabilir.

- Ceza alanından, Ceza Süresi Hakemi (Penalty Timekeeper) tarafından izin verilmeden ayrılmak, küçük (minor) fauldür. Faulü yapan oyuncu, kalan ceza süresini tamamlamak ve gerekirse ek faulü de çekmek üzere ceza alanına geri gönderilir.

Oyunun herhangi bir durması sırasında (yarı zaman hariç), ceza çeken oyuncu ceza alanını terk edemez.

Saha dışındaki (out-of-bounds) bir oyuncunun oyuna katılması.

Oyuncu değişiklikleriyle ilgili kuralların ihlali.

- Kale alanı (goal crease) ile ilgili kuralların ihlali.

Mola (timeout) ile ilgili kuralların ihlali.

Takım bench veya antrenör alanında bir başantrenör ve iki oyuncu olmayan personelden fazlasının bulunması.

Bir oyuncu, oyuna girerken veya oyundan çıkarken Değişim Alanı (Substitution Area) üzerinden geçmelidir; istisnalar: gol sonrası, periyot başı veya sonu ve her türlü mola sırasında. Ayrıca sakatlanan bir oyuncu da bu dışında tutulur.

Hakem tarafından izin verilmediği sürece, oyuncu, yedek oyuncu, oyuncu olmayan takım personeli, antrenör veya resmi olarak takımla bağlantılı herhangi biri, takım bench alanında kalmalıdır.

İstisnalar: Oyuncu sahada yasal olarak, Değişim Alanında (Substitution Area) yasal olarak veya ceza alanında (Penalty Area) yasal olarak bulunuyorsa. Bu kural yarı zaman dışında her zaman geçerlidir.

Oyuncu, rakip takım bench alanına kasıtlı olarak giremez.

Normal oyun sırasında, bir oyuncu yanlışlıkla rakip bench alanına girerse, hemen çıkması koşuluyla ihlal sayılmaz.

Topa sahip olan kaleci, kale alanı (goal crease) dışında iken topu kale alanına atamaz veya yönlendiremez; b topu yeniden kontrol etmek veya 5 saniyelik sayımı sıfırlamak amacıyla yapılamaz.

Kaleci, 5 saniyelik süreyi aşmamak için topu kasıtlı olarak yere bırakıp tekrar alamaz.

7.2.8 OYUNU GECİKTİRME

Bir oyuncu, oyunu geciktiriyorsa (delaying the game) şu durumlarda suçlu sayılır:

- Oyun durduğunda, bir oyuncu topu sopayla vurur, tekme atar veya fırlatırsa, ceza verilmesi gerekiyorsa, ilgili oyuncu cezasını çekmelidir. Hakemlerin takdirine bağlı olarak, bu davranış sportmenlik dışı davranış (unsportsmanlike conduct) olarak değerlendirilebilir

Bir takım, oyunu geciktiriyorsa (delaying the game) şu durumlarda suçlu sayılır:

- Devre başında veya mola sonrası oyuna başlamaya hazır değilse.

Faul veya topun oyun dışına çıkması nedeniyle oyun durduktan sonra, hakemler oyunu yeniden başlatmaya hazır olduğunda takım hazır değilse.

Ekipman ayarlamaları sonrası oyunu yeniden başlatmaya hazır değilse.

Sakatlanan bir oyuncu tedavi edildikten sonra oyunu yeniden başlatmaya hazır değilse. Hakemin görüşüne göre, herhangi bir davranış oyunun gecikmesine yol açıyorsa.

Center Draw (merkezden başlatma) başlatılırken, sahada gerekli sayıda oyuncu yoksa.

Ölü top (dead ball) sonrası, serbest oyun hakkı olan bir rakip veya takım arkadaşından en az 3 metre uzaklıkta olmamak.

Bir takım oyunu geciktiriyorsa ve belirli bir oyuncu tespit edilemiyorsa, ceza süresi In-Home tarafından çekilir.

7.2.9 KURAL DIŞI EKİPMAN

Bir oyuncu yasaklı ekipman veya takı (jewelry) takarsa, hakem bunu düzeltmesini ister. Oyuncu hemen uymuyorsa, ekipman düzeltilene kadar sahayı terk etmek zorundadır ve yerine bir yedek oyuncu oyuna girebilir.

- İlk ihlal faul sayılmaz; takım ve oyuncuya uyarı verilir.

İkinci ihlalde hakem küçük faul (minör faul) verir ve oyuncu, kurallara uyana kadar sahada kalmaz.

7.2.10 OFSAYT

Bir takım, kalecinin vücudu (sopa hariç, sopada eldivenli eli dahil) orta çizgiye temas eder, basar veya çizgiyi geçerse, ofsayt durumunda sayılır.

7.2.11 ENGELLEME

Topa sahip bir oyuncu, boşta olan eli, kolu veya vücudunun herhangi bir kısmını kullanarak rakibin sopasını veya vücudunun hareket yönünü tutamaz, itemez veya kontrol edemez

7.2.12 CHARGING (İTME FAULÜ)

Bir oyuncu, rakibin konumunu zaten aldığı durumda, rakibe yüklenemez, çarpamaz, itemez veya başını ve/veya omzunu kullanarak temas edemez.

7.2.13 W KADINLARDA KALE ALANINDA FAUL SAVUNMA

Savunma takımındaki oyuncular, savunma yarı sahasında oyun yaparken, kale alanının (goal crease) herhangi bir kısmına geçebilir.

Sadece top taşıyıcıyı sopayla bir sopa boyu mesafede marke eden savunma oyuncular, savunurken kale alanına girebilir.

Kale alanındaki savunma oyuncular, her iki ayağı kale alanında olup olmadığına bakılmaksızın topa oynayabilir.

Savunma takımı, topa sahipken, kale alanından geçebilir veya kalabilir.

Savunma takımı topu kaybettiğinde, savunma oyuncular kale alanını derhal terk etmelidir.



BÖLÜM SEKİZ

MAJÖR VE DİSKALİFİYE FAULLER



WORLD
LACROSSETM

Kural 8.1 MAJÖR FAULLER

8.1.1 MAJÖRFAULÜN TANIMI

Major fouls (büyük fauller), daha ciddi nitelikteki ihlallerdir. **8.1.2**

MAJOR FAULLER İÇİN CEZA SÜRESİ

Büyük faul (major foul) cezası aşağıdaki şekilde uygulanır:

- Bir dakikalık oyun dışı bırakma (suspension). Kurallarda aksi belirtilmedikçe, top faul yapılmayan takıma verilir. Aynı oyuncu üç veya daha fazla büyük faul (major foul) yaparsa, oyun dışı kalır ve maçta yer alamaz.

Takım yetkilisi veya kaleciye verilen büyük fauller, In-Home tarafından çekilse bile, In-Home'un büyük faul sayısına eklenmez.

Kural 8.2 OYUNDAN DİSKALİFİYE OLMA

8.2.1 OYUNDAN ATILMA PROSEDÜRÜ Üç veya daha fazla büyük faul (major penalty) işleyen veya bir expulsion faulü (diskalifiye) yapan oyuncu, oyundan atılmış (fouled out) sayılır ve maçta artık yer alamaz. Bu oyuncunun yerine bir yedek oyuncu, oyuna, fouled-out olan oyuncunun yeniden oyuna girebileceği zamanda girebilir

Kural 8.3 MAJÖR FAULLERİN TÜRLERİ

8.3.1 ILLEGAL BODY CHECK Rakibe herhangi bir şekilde body-check (vücutla çarpma) yapmak yasaktır. Bu kural, rakip oyuncular arasında eşit basınçla meydana gelen tesadüfi temasları, yasal tutma (legal holds), boş topu kazanmak için yapılan yasal itmeler (legal pushes), savunma oyuncusunun topa sahip rakibi yönlendirmesi veya hakemler tarafından tesadüfi kabul edilen temasları kapsamamaktadır.

8.3.2 SLASHING (SOPA İLE RAKİBE VURMA)

Oyuncular, rakibin sopasına kasıtlı olarak veya dikkatsizce agresif şekilde sallamakla kesinlikle yasaktır. Bu durumlarda, rakibin sopasına veya vücuduna temas edilmiş olsa da olmasa da faul verilir.

8.3.2M SLASHING (ERKEKLER)

7.3.2 Slashing kuralına ek olarak, aşağıdaki kurallar da geçerlidir:

- Bir oyuncu, rakibin kaskına veya boynuna sopayla vuramaz; bu yasaktır, sadece pas veya şut sırasında hareketler hariçtir.
- Bir oyuncu, topu çıkarmaya çalışırken rakibin vücudunun hiçbir yerine sopayla vuramaz; yalnızca rakibin sopayı tutan eldivenli eline temas edebilir.

Not: Bu kural açısından, tesadüfi veya hafif temas (incidental or light contact) darbe (strike) olarak kabul edilmez. Temas, açık ve kasıtlı bir darbe içermelidir—sadece hafif bir dokunuş veya sürtünme yeterli değildir.

8.3.3 CROSS-CHECK

Bir oyuncu, sopasının elleri arasındaki kısmını kullanarak rakibe check yapamaz; ister sopayı vücudundan uzağa doğru iterek, ister vücuttan uzatılmış şekilde tutarak olsun

8.3.4 TRIPPING (ÇELME ATMA)

Bir oyuncu, rakibi kasıtlı olarak sopasının veya vücudunun herhangi bir kısmıyla (trip) yapamaz

8.3.5 UNNECESSARY ROUGHNESS (GEREKSİZ SERTLİK)

Kurallara aykırı olarak aşırı sert bir şekilde tutma (holding) veya itme (pushing) yapılması, kişisel faul (personal

foul) olarak değerlendirilir ve gereksiz sertlik (unnecessary roughness) olarak adlandırılır. Buna şunlar bir blok (pick) kurmuş olsa bile, gereksiz sertlik (unnecessary roughness) olarak değerlendirilir.

dahildir: • Savunma oyuncusunun, hücum oyuncusuna karşı kasıtlı ve aşırı sert temas yapması, oyuncu yasal. Herhangi bir oyuncunun önlenebilir, kasıtlı ve aşırı sert hareketi, vücutla veya sopayla yapılmış olsun, gereksiz sertlik (unnecessary roughness) olarak kabul edilir; örneğin, rakibin konumunu zaten almış olduğu durumda, baş ve omuzu öne indirerek veya iterek temas etmek.

8.3.6 ILLEGAL STICK (KURAL DIŞI SOPA KULLANIMI)

Sopanın toplam uzunluğu, kafa ölçüsü veya cepli kısmın derinliği herhangi bir nedenle yasadışı kabul edilirse, hakem sopanın kurallara aykırı olarak kasıtlı şekilde değiştirildiğine karar verirse, bu duruma şunlar dahildir:

- Hiçbir oyuncu, topu saklamak, gizlemek veya topun serbest şekilde çıkarılmasını engellemek amacıyla tasarlanmış hileli bir sopayı (trick construction veya özel string/mesh) kullanamaz. Bu kural, sopanın boyutları da kapsar. Böyle bir sopaya sahip oyuncunun sopası maçın geri kalanında Hakem Skorcu (Official Scorer) tarafından teslim alınır.

Butt-end'i olmayan bir sopayla oynayan oyuncunun sonraki ihlalleri de yasadışı kabul edilir.

Not: Eğer bir sopanın incelenmesi (stick check) talep edilir ve sopaya sal bulunursa, sopayı incelemeyi talep eden takıma büyük faul (major foul) verilir. Ceza süresini In-Home çeker

8.3.7 SPORTMENLİK DIŞI DAVRANIŞ

Hiçbir oyuncu, yedek oyuncu, oyuncu olmayan takım personeli, antrenör veya resmi olarak yarışan takımla bağlantılı herhangi bir kişi şunları yapamaz:

- Bir hakemin verdiği karara itiraz etmek veya tartışmaya girmek yasaktır.

Hakemin kararını etkilemeye çalışmak yasaktır.

Hakeme, rakip takımın herhangi bir üyesine veya seyirciye, cinsiyet, ırk, cinsel yönelim gibi yorumlar dahil, küfürlü jest veya ifadeler kullanmak yasaktır.

Hakemler tarafından sportmenlik dışı (unsportsmanlike) kabul edilen herhangi bir davranış yasaktır.

Topu elle veya parmakla oynayarak veya rakibin sopasına müdahale ederek kasıtlı şekilde oyunu etkilemek yasaktır.

Bir takımda (oyuncu, takım arkadaşları, antrenör veya personel) kimse, sopanın kafasına veya tel/mesh kısmına dokunamaz ya da yasal olarak talep edilmiş bir stick check'in sonucunu etkilemeye veya müdahale etmeye çalışamaz; bunu yapan tüm kişiler sportmenlik dışı faul alır.

Aynı küçük faulu (minor foul) tekrarlayan takım veya oyuncu, sportmenlik dışı davranış (unsportsmanlike conduct) faulü ile cezalandırılabilir.

8.3.8 WALLING İki veya daha fazla savunma oyuncusunun, golün önünde veya kale alanında (goal crease) duran, paralel veya bitişik bir blok/duvar (stack veya wall-type) oluşturması yasaktır. Bu tür bir fiziksel bariyerle gol fırsatlarını engellemeye çalışmak, rakibi aktif olarak savunmak yerine kurallara aykırıdır.

Kural İhlali Olarak Değerlendirilecek Temel Kriterler:

- İkiveyadaha fazlasavunmaoyuncusu sabit duruyor ve paralel veyayanyana(yan yana veya sırada) konumlanmış. Savunma oyuncular, bir blok (stack) veya duvar (wall-type) şeklinde bir düzen oluşturuyor. Savunma oyuncular, rakibi yasal olarak aktif şekilde savunmaya çalışmıyor. Bu düzen, golün önünde veya kale alanında (goal crease) meydana geliyor.

Rule 8.4 EXPULSION (DİSKALİFİYE) FAULLER

8.4.1 DİSKALİFİYE FAULLERİN TANIMI

Expulsion fauller , en ciddi nitelikteki ihlallerdir ve oyuncunun oyundan atılması (ejection) ile sonuçlanır.

8.4.2 DİSKALİFİYE FAULLERİ İÇİN CEAZ SÜRESİ

Oyundan diskalifiy faullerinin (expulsion fouls) cezası aşağıdaki şekilde uygulanır:

- Oyundan atma faulünün cezası, faulü yapan oyuncunun maçın geri kalanında sahadan uzaklaştırılması ve In-Home'un 2 dakika ceza süresini çekmesidir.

Bu faul bir oyuncuya, antrenöre, oyuncu olmayan takım personeline, takımla resmi bağlantılı bir kişiye veya yedek oyuncuya karşı işlendiğinde, faulü yapan takımın In-Home'u tüm 2 dakikayı ve faul öncesinde atılmış diğer ceza sürelerini çeker.

Oyundan atılan oyuncu, ceza süresinin ardından benchte kalsa bile, maç sonuna kadar takımının antrenörleri gözetimi altında kalır.

8.4.3 DİSKALİFİYE FAUL ÖRNEKLERİ

-Kavga eden oyuncular.

-Bir oyuncunun, yedek oyuncunun, oyuncu olmayan takım personelinin, antrenörün veya resmi olarak takımla bağlantılı herhangi birinin, rakibe, rakip takımın oyuncu olmayan bir üyesine, antrenöre, seyirciye veya oyunu kuran kişiye kasıtlı olarak elle, sopayla, topa veya başka bir şekilde vurması veya vurmaya çalışması.

-Hakemler, sahada bir kavga olduğunda veya başka bir nedenle benchleri "dondurmuşsa" ve bench personeline orada kalmaları gerektiğini belirtmişse, yetkiliyi iterek kavgaya katılmaya çalışan veya belirlenen bench alanını terk eden tüm takım personeli oyundan atılır.

İstisna: Takımın sağlık ekibi üyesi, sakatlanan takım üyesine müdahale etmek için bench alanını terk edebilir.

-İki oyuncu kavga ederken üçüncü bir oyuncu olaya dahil olursa, üçüncü oyuncu da oyundan atılır.

-Hakemlerin yetkisini kabul etmeme, tehdit edici, küfürlü veya aşağılayıcı dil veya jest kullanma ya da açık şekilde kötü davranış.

-Rakibe kasıtlı olarak, baş veya boyun bölgesine veya arkadan body check yapmak.

KADINLAR OYUNU: Herhangi bir tehlikeli atış (dangerous propel), sahadaki herhangi bir oyuncunun konumunu dikkate almadan yapılan bir pas veya geçerli bir şuttur ve potansiyel olarak tehlikelidir.

Eğer bu tehlikeli atış, kaleci hariç, bir oyuncuya dizin üstünde direkt temas ederse, sonuç olarak oyuncu oyundan atılır (expulsion).



**BÖLÜ
M**

**DOKUZ
CEZA**

UYGULAMASI



**WORLD
LACROSSE**
TM

KHAPDAY ON

9.1.1 THE PLAYON PROSEDÜRÜ

Bir oyuncu veya takım, boşta olan top (loose ball) sırasında küçük bir faul (minor foul) işler ve gol fırsatı söz konusu değilse, ayrıca faul yapılan takımın oyun durdurulursa dezavantajlı duruma düşme ihtimali varsa, hakem görsel ve sözlü olarak 'Play-on' sinyali verir ve potansiyel avantaj durumu tamamlanana kadar düdüğü çalmaz. Bu durum şu şekilde uygulanır.

- Faul yapılan takım topa sahip olursa, "play-on" durumu sona erer ve hakem sinyali keser.

Faul yapılan takım topa sahip olamazsa, düdük çalınır ve top faul yapılan takıma verilir.

Play-on sırasında faul yapılan takımın ardından faul işlerse, düdük çalınır ve ilk faul yapılan takım topu alır.

Play-on sırasında başka fauller meydana gelir ve ceza süresi gerekiyorsa, hakem oyunu hemen durdurur ve ceza(lar)ı uygular. Sadece ceza süresi uygulanması gereken fauller ceza alan oyuncular tarafından çekilir.

Kural 9.2 THE SLOW (YAVAŞ) DÜDÜK

9.2.1 YAVAŞ (THE SLOW) DÜDÜK

Eğer bir savunma oyuncusu faul yapar ve faul sırasında hücum takımı topa sahipse, hakem kolunu dik bir şekilde havaya kaldırır ve düdüğü çalmaz; düdük ancak şu koşullar gerçekleşene kadar bekletilir:

- Faul yapılan takım gol atarsa;

Top oyun dışına çıkarsa (out-of-bounds);

Topun sahipliği değişirse (change of possession);

Hücum takımı faul işlerse;

Atış süresi (shot clock) veya periyot biter veya hücum takımı mola isterse;

Not: Yavaş düdük (slow whistle) sırasında da shot clock (atış süresi) sıfırlamakriterleri geçerliliğini korur.

9.2.2 YAVAŞ DÜDÜK (SLOW WHISTLE) HUSUSLARI / DÜŞÜNCELERİ

• **Küçük faul (minor foul) varsa, ceza süresi uygulanmaz ve top, yeniden başlatma için kaleye (Goal) verilir.**

Büyük faul (major foul) veya oyundan atma faulü (expulsion foul) varsa, gol geçerli sayılır ve top, ceza noktasından (penalty dot) faul yapılan takıma verilir.

Kural 9.3 COINCIDENTAL FOULS (EŞZAMANLI FAULLER)

9.3.1 EŞZAMANLI FAULLER

Coincidental fouls (eşzamanlı/çakışan fauller), karşı takımlardan oyunculara aynı anda işlenen faullerdir ve şu durumlarda verilir:

Top oyunda (live ball) iken;

Top durduğunda (dead ball) ve fauller sırasının belirlenemediği durumlarda.

Yavaş düdük (slow whistle) veya play-on sırasında, topa sahip olan veya sahip olmaya hak kazanan takım herhangi bir faul işlerse, hakem derhal düdüğü çalar.

9.3.2 EŞZAMANLI FAULLER İÇİN CEZA SÜRESİ

Oyunda play-on veya yavaş düdük (slow whistle) uygulanmıyorsa ve top oyunda (live ball) iken veya top durduğunda (dead ball) fauller meydana gelirse ve:

- Tüm fauller minor ise: oyun durdurulur, fauller birbirini sıfırlar ve ceza süresi uygulanmaz. Major foul varsa: oyun durdurulur ve tüm cezalı oyuncular ceza sürelerini çeker.

Play-on veya slow whistle uygulanıyorsa ve topa sahip olan (veya sahip olmaya hak kazanan)

takım foul işlerse: Minor foul(ler) varsa: oyun durdurulur, ancak faulü işleyen takım ceza süresi çekmez.

Major foul varsa: oyun durdurulur ve tüm cezalı oyuncular ceza sürelerini çeker.

9.3.3 AWARDING THE BALL (TOPUN VERİLMESİ)

Top verilirken, hangi takımın topa sahip olacağını belirlemek için aşağıdakiler geçerlidir

- Bir takım diğerinden daha fazla toplam ceza süresi almışsa, daha az ceza süresi olan takım topu alır.

Coincidental fouller (eşzamanlı fauller) durumunda, expulsion faulü iki dakikalık ceza süresi

olarak sayılır. Toplam ceza süreleri eşitse, ilk foul sırasında topa sahip olan veya sahip olmaya

hak kazanan takım, topu korur.

Toplam ceza süreleri eşit ve ilk foul sırasında hiçbir takımın topa sahip olmadığı veya sahip olmaya hakkı olmadığı durumlarda, sırasıyla topa sahip olma (alternate possession) kuralı uygulanır.

Top verildikten sonra, oyunun yeniden başlatılması (re-start) şu şekilde gerçekleşir:

- Tüm fauller minor ve birbirini sıfırlyorsa: top, düdüğün çaldığı yerde topa sahip olmaya hak kazanan takıma verilir.

Fauller ceza süresi gerektiriyorsa: top, topa sahip olmaya hak kazanan takıma, hücum bölgesinde (Offensive Zone) ceza noktasından (penalty dot) verilir.

Kural 9.4 PENALTY TIME SERVED (CEZA SÜRESİNİN ÇEKİLMESİ)

9.4.1 FAUL YAPAN OYUNCU Ceza süresi (time-serving) alan bir oyuncu, hemen süre tutucu masasına (Timer's table) gitmelidir. Oyuncu, ceza süresi bitene kadar, aşağıdaki kurallara tabi olarak ceza alanında (Penalty Area) oturmalıdır. Ceza süresi, yalnızca faul zamanlaması sona erdiğinde tamamlanmış sayılır.

* Ceza süresinin başlama zamanı, cezalı oyuncu ceza alanına oturduğunda veya oyunu yeniden başlatmak için düdük çaldığında, hangisi daha geçse, o anda başlar. Oyuncu, daha sonra substitution area üzerinden oyuna geri dönmelidir.

* Ceza süresi, oyun süresiyle eş zamanlı olarak işler. Yetkili bir mola veya periyotlar arası sürede, cezalı oyuncu ceza alanını terk edemez; yarı zaman (half-time) hariç. Ceza süresi, oyunun yeniden başlamasıyla tamamlanır.

BÖLÜM DOKUZ - CEZA UYGULAMASI

Kaleci(Goalkeeper)time-serving faulışlediğinde:

In-Home ve gerekirse diğerk ek oyuncular, kalecinin ceza süresini çeker.

Kaleci oyundan atılırsa, hakem resmi mola (officials' Time-Out) çağırır ve doğru bir şekilde yedek oyuncu değışikliğı yapılması için makul süre verir.

Kural 9.5 FAULLERİN RAPOR EDİLMESİ

9.5.1 FAULLERİN RAPOR EDİLMELERİ

Her türlü cezanın (penalty) rapor edilmesinde aşağıdaki prosedür uygulanacaktır:

- Hakem, bir oyuncunun ceza süresi gerektiren faul (time-serving foul) işleyip işlemediğini belirler ve bunu Ceza Süresi Tutucusuna (Penalty Timekeeper) bildirir.

Hakem, faulün süresini şu şekilde belirtir:

Yeşil kart: Minor faul – 30 saniye

Sarı kart: Major faul – 1 dakika

Kırmızı kart: Expulsion (oyundan atma)

Ceza Süresi Tutucu (Penalty Timekeeper), hakemin faulle ilgili belirlemesini kaydeder.



EK



**WORLD
LACROSSE**
TM



sahanın iç
ölçüsü, çizgilerin
iç tarafından
ölçülür.

OFSET ÖLÇÜLERİ

Sopanının sap kısmının
orta çizgisi

Sopanının sap kısmının orta çizgisi

5.7 cm

Sopanının sap
kısmının orta çizgisi
Center line of
Handle

Center line of Handle

1.3 cm Min.

0.6 cm Max.

Notlar:

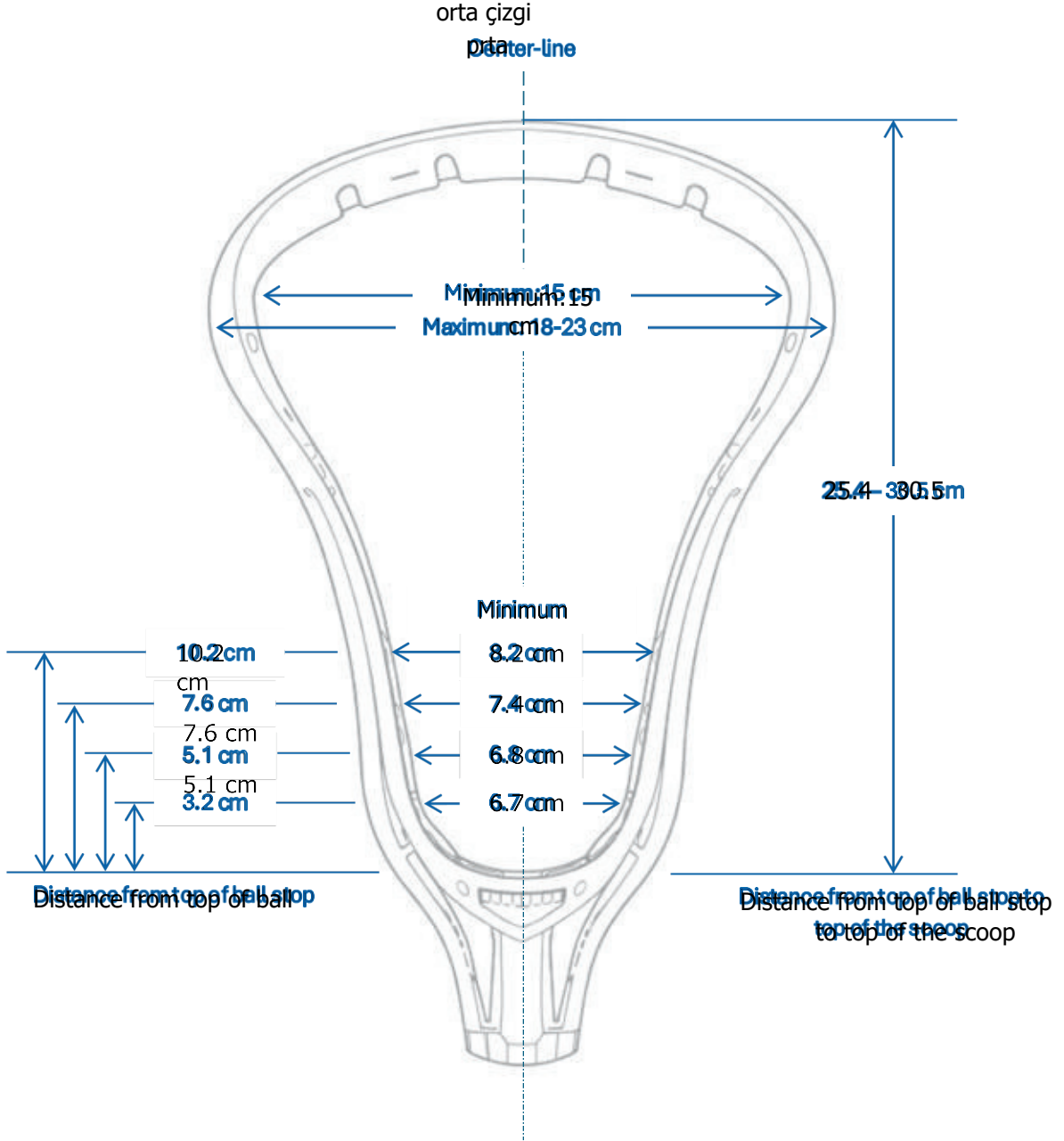
Çizim ölçekli değildir ve yalnızca gösterim amaçlıdır.

Ball stop (top durdurucu) kısmında, ball stop'un üst noktası sopanın sapının orta çizgisinin en az 1,3 cm üzerinde olmalıdır.

Ball stop'tan 5,7 cm uzaklıkta, yan duvarın (sidewall) üst kenarı sapın orta çizgisini kesebilir/geçebilir.

Yan duvarın üst kenarı, sapın orta çizgisinin en fazla 0,6 cm altında olabilir.

Kavramsal Olarak Üçgen Şeklinde



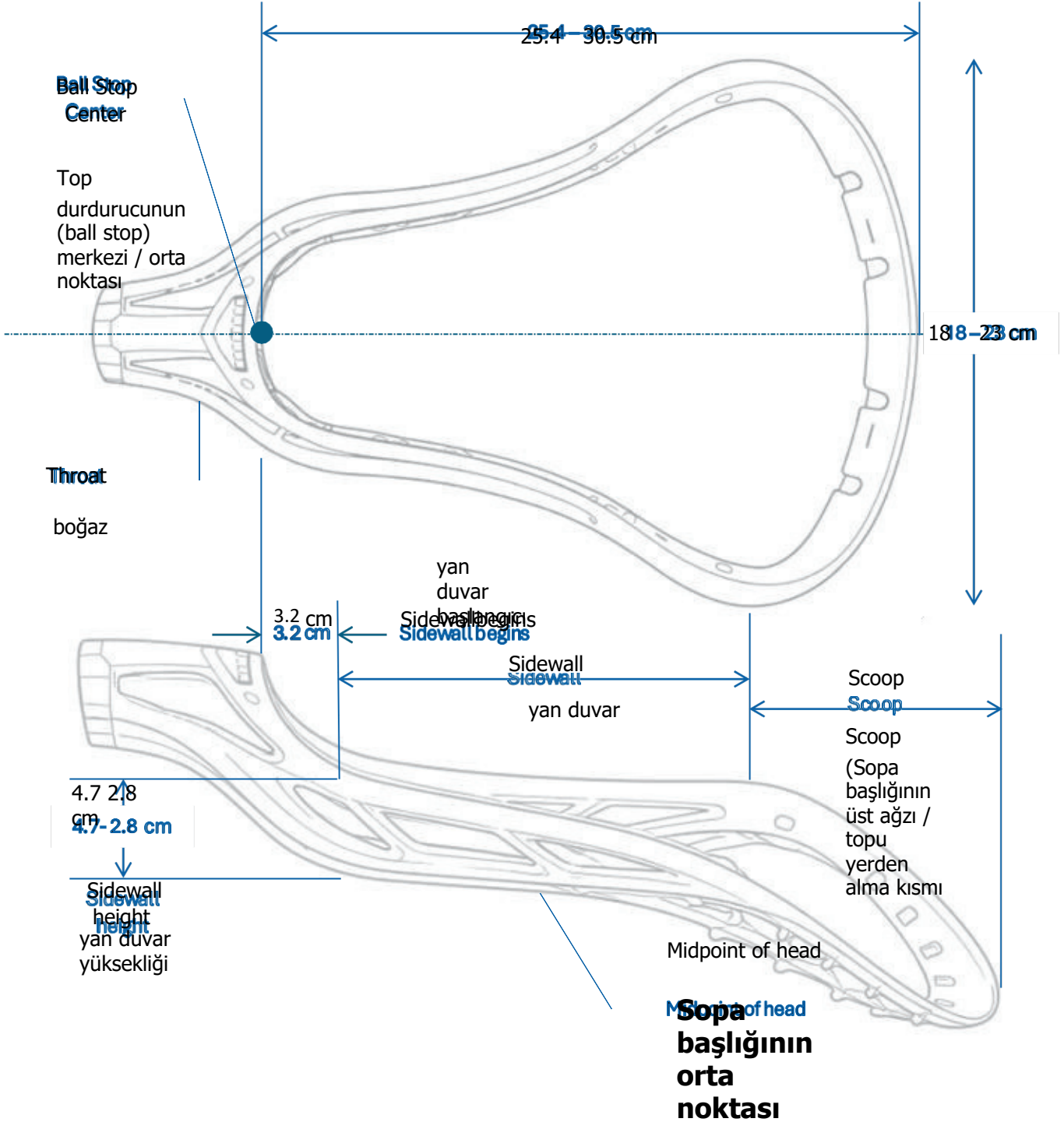
Notlar:

- Çizim ölçekli değildir ve yalnızca gösterim amaçlıdır.

Maksimum ölçü, yan duvarların dışından, en geniş noktadan ölçülür.

Minimum ölçü, yan duvarların içinden ölçülür.

PLASTİK / KALIPLA ŞEKİLLENDİRİLMİŞ KAFA (BAŞLIK) ÖZELLİKLERİ



Notlar:

- Çizimölçekli değildir ve yalnızca gösterim amaçlıdır. Yan duvar (sidewall), scoop'a doğru daralabilir. Yan duvar, en geniş noktada sona erer.

Scoop, yan duvarın bittiği noktadan başlar ve başlığın ucuna kadar uzanır.

Sut / Pas İpleri



TWO, SEPARATE, HORIZONTAL
THROW STRINGS, BOTH ATTACHED
IN THE UPPER THIRD OF THE HEAD.

TWO, SEPARATE, TWO,
HORIZONTAL THROW STRINGS,
ONE ATTACHED IN THE
UPPER THIRD OF THE HEAD, ONE

SEPARATE, CURVED,
THROW STRINGS, BOTH
ATTACHED IN THE
UPPER THIRD OF THE HEAD; MAY

INVERTED "U" IN UPPER THIRD OF THE HEAD.

İKİ adet, birbirinden

**yatay pas (throw)
ipi; ikisi de başlığın
üst üçte birlik
kısına bağlı
olmalıdır.**

**ters 'U'
şeklinde**

**WHERE THEY CROSS
kavışım pas (t
hrow) ipi; ikisi
de başlığın
üst
üçte
birlik
kısına bağlı
olmalıdır.**

Kesiştikleri
noktada kalınlaştırılmış /
rulo yapılmış (thick/
rolled) olamaz.

CROSS SECTION OF UNSTRUNG

HEAD olmalıdır



Vertical
Sidewall
Height

**Alt genişlik- Üst
genişlik**

Bottom Width- Top Width
Width
Vertical Sidewall Height
Height
 $= < 0.65 \text{ cm}$
 $= < 0.65 \text{ cm}$

**Yan duvarın
dikey yüksekliği**

Yan duvarın dikey yüksekliđi

Not:

- Çizimler ölçekli değildir ve yalnızca gösterim amaçlıdır



5 SANİYE İHLALİ



SHOT-CLOCK İHALİLİ



SHOT-CLOCK'U YENİLE



TIMEOUT



**YENİDEN
BAŞLATMA**



EŞZAMANLI (ÇAKIŞAN) CEZALAR



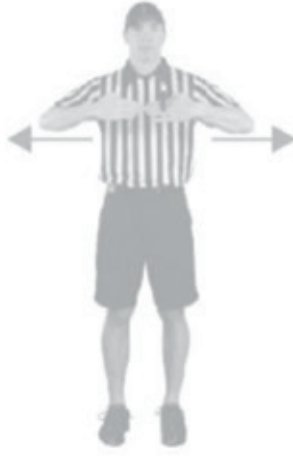
GOİ



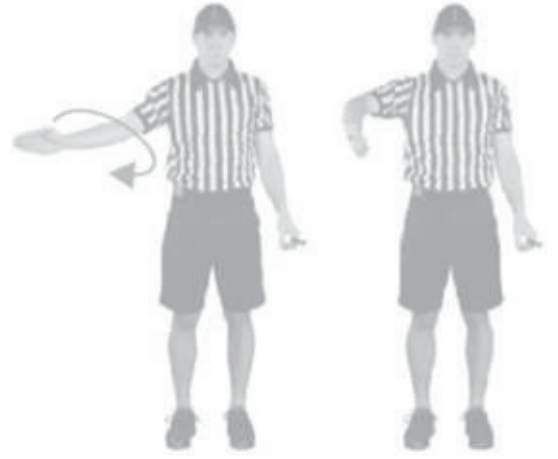
GOL YOK



**SEKTİRME / YÖN
DEĞİŞTİRME**



**DRA
W**



**OVER AND BACK
GERİYE DÖNÜŞ İHLALI**



TOP KAYBI



**OYUN DIŞI /
OYUN
YÖNÜ**



GECİKMİŞ PENALTI

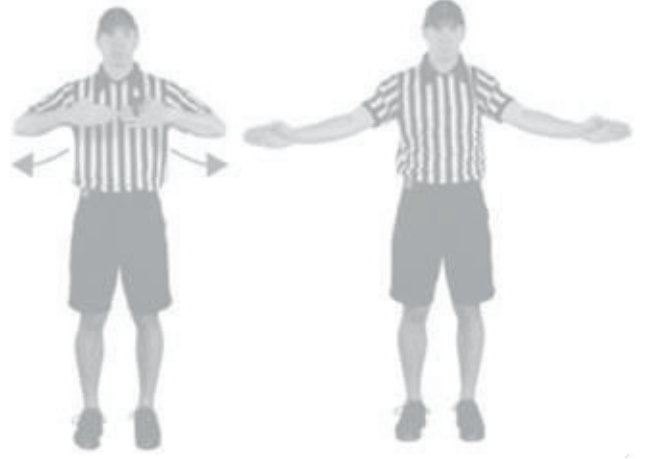


MİNÖR FAULLER(YEŞİL KART) MAJÖR FAULLER(SARI KART)

**DİSKALİFİYE FAULLER
(KIRMIZI KART)**



POSSESSION (TOPA SAHİP OLMA)



**ALTERNATE POSSESSION
(TOP DEĞİŞİM) İÇİN**



Oyuna Devam

EK C- HAKEM SİNYALLERİ(MINOR FAULLER)



ENGELLEME / MÜDAHALE



OFSAYT



TUTMA



İTME



**TOPU SAKLAMA
/ ÜZERİNİ
KAPATMA**



**SABİTLEME
/ BASTIRARAK
TUTMA**



**USULSÜZLÜK /
KURALA AYKIRI
UYGULAMA**



**KURAL DIŞI TOPA
DOKUNMA**

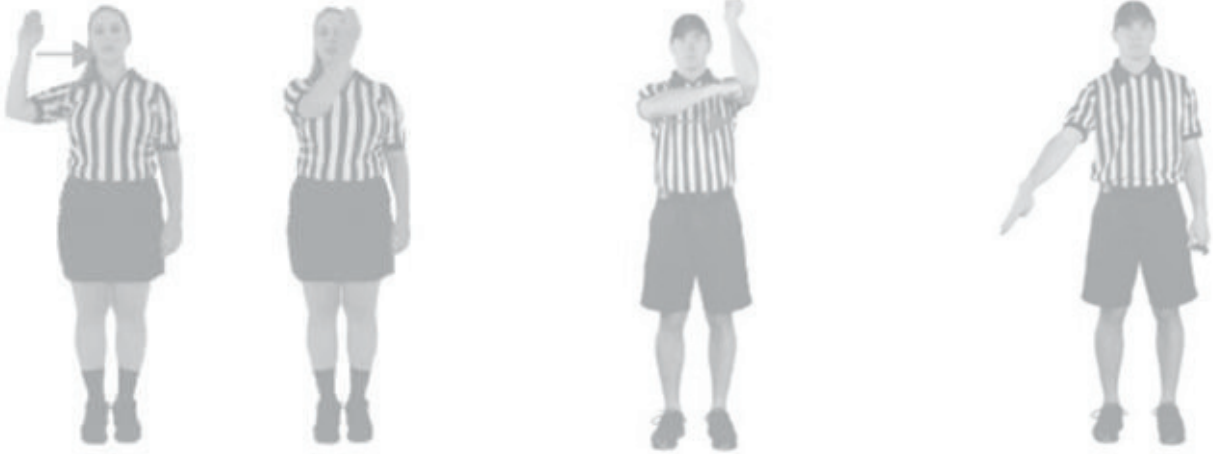


**Top yokken yapılan
sopa kontrolü (K)**

EK C - HAKEM SİNYALLERİ (MINOR FAULLER)



KOLLA İTME / RAKİBİ KOLLA UZAK TUTMA



**ILLEGAL CRADLE
IN THE SPHERE
(W) (KÜRE
ALANINDA KURAL
DIŞI CRADLE (K)**

**KURAL DIŞI
BLOKLAMA**

**KURAL DIŞI OYUNA
GİRİŞ**

EK C – HAKEM SİNYALLERİ (MAJÖR FAULLER)



KURAL DIŞI VÜCUT KONTORLÜ



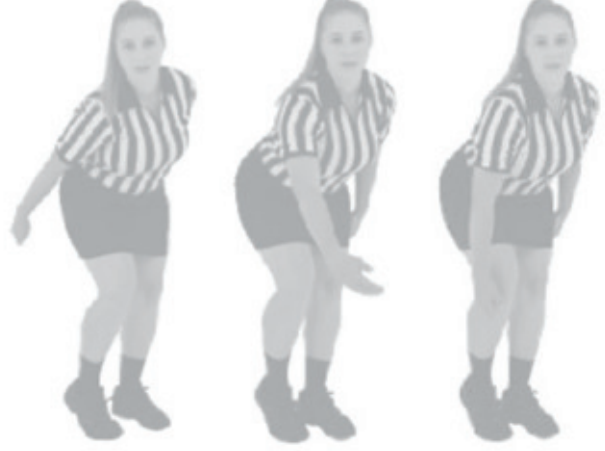
VURMA



CROSS-CHECK



**TEHLİKELİ
TAKİP(W)**



TRIPPING (ÇELME ATMAK)



**TEHLİKELİ ATIŞ –
KIRMIZI KART –
OYUNDAN ATILMA (K)**



**WALLING
(ENGELLEME)**



**KALE ALANINDA
KURAL DIŐI
SAVUNMA (K)**



**GEREKSİZ
SERTLİK**



**SPORTMENLİK
DIŐI DAVRANIŐ**

TERİM

BRUSH (HAFİF SÜRTME)

CLEARING TEAM

GOL ÇİZGİSİ

SAVUNMA ALANI

DRAW (TOP ATMA)

GOAL LINE

EXTENDED (GLE)
(UZATILMIŞ GOL ÇİZGİSİ)

GROUND BALL
(YERDEKİ TOP / BOŞ TOP)

IN-HOME (CEZA
SÜRESİNİ ÇEKEN
OYUNCU)

LOOSE BALL (HÜCUM
BÖLGESİNDEKİ BOŞ
TOP)

OFFENSIVE ZONE

PICK (PERDELEME)

OYUNA DEVAM

PLAYER POSSESSION
(OYUNCU TOPA
SAHIPLIĞI)

SHOT CLOCK

YAVAŞ DÜDÜK

WALLING
(ENGELLEME)

TANIM

Yalnızca Erkekler oyununda: Sopayla yapılan check sırasında, oyuncunun sopası rakibin kaskına temas ederse ve bu temas kesin bir darbe olarak değerlendirilmezse, bu durum (kural kapsamında) strike sayılmaz. Sadece temas (mere contact) darbe olarak kabul edilmez; bunun açık ve net bir darbe olması gerekir.

Topu sahadaki savunma bölgesinden hücum bölgesine taşımaya çalışan takım

Gollerin yerleştirildiği ve kalecinin yalnızca kale alanı (crease) içinde sahip olduğu ayrıcalıkların geçerli olduğu alan.

Savunma takımının yarısında, golün etrafında 36 m × 25 m dikdörtgen ile tanımlanan alan.

Her periyodun başlatılma şekli / oyunun başlatılması.

Gol çizgisi boyunca, yan çizgiden yan çizgiye uzanan hayali çizgi Yerde

olan ve oynanabilir durumda olan boş top (loose ball).

Baş Antrenör tarafından belirlenen, kaleci hariç, takımlarına kesilen ve belirli bir oyuncuya atanamayan cezaları veya antrenör ekibine verilen ceza faullerini çekecek oyuncu.

Hiçbir oyuncunun topa sahip olmadığı top (boş top / loose ball)

Hücum takımının yarısında, golün etrafında 36 m × 25 m dikdörtgen ile tanımlanan alan.

Pick, bir oyuncunun ayaklarını sabitleyerek, rakip oyuncu teması olmadan kurallara uygun olarak yolunu kesmesi işlemidir. Pick yapan oyuncunun ayakları genellikle omuz genişliğinde veya daha dar, elleri ve sopası vücuduna yakın olur; böylece normalden fazla alan kaplamaz. Pick yapan oyuncu, savunmacıya doğru eğilemez veya teması başlatamaz, yalnızca durur ve savunmacının onlara çarpmasına izin verir. Sixes Lacrosse'da kör pick'ler (blind picks) yasaldır.

Boş top teknik ihlalleri ile kale alanı ve kaleciye müdahale ile ilgili bazı ihlalleri göstermek için kullanılan bir uygulama

Bir oyuncu topu sopasında kontrol ediyorsa ve topu taşıma, cradle yapma, pas verme veya şut atma gibi normal kontrol işlevlerinden herhangi birini gerçekleştirebiliyorsa, bu durum oyuncunun topa sahip olduğu (player possession) durum olarak kabul edilir

Bir takımın rakip kaleye şut çekmek için kalan süresini gösteren görünür zaman cihazı (shot clock)

Geçikmeli faul (delayed penalty) durumunda, faul işlemediği halde oyunu durduracak düdük çalınmadan önce, faul yapılmayan takımın gol şutu atmasına izin veren prosedür (delayed penalty play)..

Bir takımın, oyuncularını birbirine yakın konumlandırarak bir "duvar" oluşturduğu ve

World Lacrosse, Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) tarafından, lakros sporunun uluslararası düzeyde etkin bir şekilde yönetim ve liderliğini sağlamak ve dünya çapında sporun sürekli gelişimini desteklemekle sorumlu uluslararası yönetim kuruluşu olarak tanınmaktadır.

