



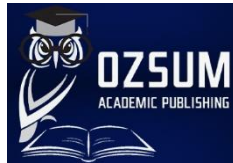
**BASKETBOLDA  
SAYI YAPMA  
YÖNTEMLERİ  
VE  
ŞUT ÇEŞİTLERİ**



**Ali Rıza SOLMAZ**

**BASKETBOLDA**  
**SAYI YAPMA YÖNTEMLERİ**  
**VE**  
**ŞUT ÇEŞİTLERİ**

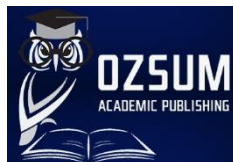
**Yazar**  
**Ali Rıza SOLMAZ**



Bu kitapta yer alan her bölümün tüm sorumluluđu (görseller, tablolar, çizelgeler, çizimler, grafikler, direkt alıntılar, etik/kurum izni vb.) yazara aittir.

Herhangi hukuki bir olumsuzlukta Ozsum Academic Publishing hiçbir konuda bir yükümlülük ve hukuki sorumluluđu kabul etmez, hukuki yükümlülük altına alınamaz. Her türlü hukuki yükümlülük ve sorumluluk yazara aittir.

Kitapta yer alan bilgiler alıntı yapılmak ve ilgili alıntıya atıf yapılmak koşulu ile kaynak gösterilmek üzere bilimsel ya da ilgili arařtırmacılar tarafından kullanılabilir.



Ozsum Academic Publishing  
e-Kitap

Genel Yayın Yönetmeni  
Ozan YILMAZ

© Ozsum Academic Publishing  
Mart 2021

ISBN: 978-605-74575-0-9  
Yayıncı Sertifika No: 47686

**KÜTÜPHANE BİLGİ KARTI**  
- Cataloging in Publication Data (CIP) -  
SOLMAZ, Ali Rıza  
BASKETBOLDA SAYI YAPMA YÖNTEMLERİ VE ŞUT ÇEŞİTLERİ

Sayfa Düzeni ve Kapak Tasarımı  
Ozsum Academy

Baskıya Hazırlık: Ozsum Academy  
Tel: +90 541 191 57 41

**OZSUM ACADEMIC PUBLISHING**

Otmanlı Mevkii  
Otmanlı Küme Evler No:23  
Ayancık / SİNOP  
+90 541 191 57 41  
www.ozsumpublishing.com  
f t i /ozsumpublishing

## **Ali Rıza SOLMAZ kimdir?**

Basketbol antrenörlük hayatına 1995 yılında Eskişehir Anadolu Üniversitesinde başlayan yazar 1973 yılında Malatya'da doğmuştur.

Antrenörlük yaşantısı süresince ulusal ve uluslararası çeşitli başarılar elde eden yazar, Anadolu üniversitesi ile Türkiye Üniversiteler Basketbol Liginde Türkiye Şampiyonluğu, Türkiye 2.'liği ve Türkiye 3.'lüğü yaşamış, üniversite takımlarının yanı sıra, Anadolu üniversitesi gençlik ve Spor Kulübü ile de kulüpler seviyesinde çeşitli ulusal ve bölgesel başarılar elde etmiştir.

Beş yıl Türkiye İşitme Engelliler Erkekler Basketbol Milli Takımlar antrenörlüğü görevini de yürüten yazar, işitme engelli arkadaşları ile birlikte gençler dünya ikinciliği, büyükler Avrupa dördüncülüğü gibi dereceleri elde etmiştir.

İşletme Lisans, Beden eğitimi ve spor yüksek lisans derecesinin yanı sıra basın, yayın alanında da yüksek lisans derecesine sahip ve 5.kademe basketbol antrenörü olan yazar evli ve bir çocuk babasıdır.

Kitabın hazırlanmasında desteklerini esirgemeyen ailem, antrenör dostlarım, çalışma arkadaşlarım ve fotoğrafları ile destek olan gazeteci arkadaşlarım Behçet Albayrak ve Aytaç Ersoy'a teşekkürlerimi sunarım.

## ÖNSÖZ

Basketbol kitleleri peşinden sürükleyen, dinamik, seyir zevki çok yüksek olan bir spor branşıdır ve oyunun yarışmacı kimliğinin ilk ortaya çıkışından günümüze kadar geçen sürede, izleyen, oynayan ve yarışmacı sayısında çok büyük yükselişler meydana gelmiştir. Bu yükselişler ile de oyunun bilinirliği artmış, bilinirliğinin artması ile de oyunun gelişimi durmadan devam etmiştir.

Bu gelişime paralel olarak da oyunun içerisinde barındırdığı hareketlerin sayısı ve uygulama yöntemlerinde de çeşitli gelişimler ortaya çıkmıştır.

Bu gelişimler ile birlikte yeni olan her hareket içerisinde barındırdığı rekabetçi yapı ve oyuncuların estetiksel kaygılarının dışa yansımaları ile birlikte yeni isimler almıştır. Bu isimler hareket kaynaklı, yapan kaynaklı, hareketin yapıldığı bölge kaynaklı, hareketin yapıldığı şekil kaynaklı, sistem kaynaklı, taktik kaynaklı, yapılan hareketin ana unsurları kaynaklı ve bu ana unsurların gelişimine göre çeşitlenmiştir.

Basketbolda sayı yapma yöntemleri ve şut çeşitleri adlı bu çalışmada, basketbolda sayı yapma amaçlı yapılan eylemlere verilen isimlerin neler olduğu aktarılmış ve temel çerçevede sayı yapma amaçlı yapılan hareketin doğası hakkında bilgiler verilmiştir.

Dört bölümden oluşmakta olan kitabın birinci bölümünde basketbolda sayı yapma yöntemleri, ikinci bölümünde şut ve çeşitleri, üçüncü bölümünde sistemlere göre şutlar, dördüncü ve son bölümünde ise şut ile ilgili kavramlar açıklanmıştır.

Kitabın bu dört bölümünün dışında genel olarak basketbolun dinamik yapısından bahsedilmiş ve basketbolda hemen hemen her gün çeşitli gelişimler ve değişimler yaşandığı belirtilmiştir. Yaşanan bu değişiklikler ile birlikte oyuna çeşitli hareketler ve bu hareketlerin karşılığı olan yeni kavramlar da katılmaktadır.

Çalışma da oyunun kendisi gibi gelişime çok açık bir yapıdadır. Kitabın içerisinde ki kavramlar süreç içerisinde daha da artıp gelişecek ve basketbol da sayı yapma yöntemlerine yeni tanımlar katılacaktır. Bu tanımlar savunmaların oyun içinde daha etkin hale gelmesi ve oyuncuların kişisel editlerinin artması ile birlikte, hayatımız da daha da çok yer alacaktır.

Özellikle hücum oyuncularının savunmalarına karşı yeni atış şekilleri geliştirmeleri bundan sonraki süreçlerde de durmadan devam edecek ve literatüre yeni atış modelleri eklenecektir.

Bu anlamda kitap basketbolun kavramsal olarak sayı yapma yöntemlerini belli ölçütler içerisinde okuyuculara aktarmaya çalışmıştır. Aktarılan bu bilgiler ile basketbolun ana unsurları olan basketbolcular, koçlar, hakemler ve yöneticilerin basketbolcuların sayı yapma yöntemlerine dair olan bilgilerinin çeşitlenmesi amaçlanmıştır.

Kitap ile aynı zamanda basketbolun yan unsurları olan, basın mensupları, veliler, öğretmenler, tedarikçiler ve taraftarların da oyuna ait kavramsal bilgilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Kitabın okuyuculara ve basketbol ailesine yararlı olmasını dilerim.

Ali Rıza SOLMAZ  
Mart 2021

## İÇİNDEKİLER

Ali Rıza SOLMAZ kimdir? .....	iv
ÖNSÖZ .....	v
İÇİNDEKİLER .....	vi
BASKETBOLDA SAYI YAPMA YÖNTEMLERİ .....	1
Turnike .....	3
Eksik Adım- Tek Adım Turnike .....	4
Ters El Ters Adım Turnike .....	5
Ters Turnike .....	5
Euro Step Turnike .....	7
Mikan .....	7
Pro- Hop .....	8
Pro- Hop Euro Step .....	8
Over The Head .....	9
Finger Roll .....	9
SMAÇ .....	10
Tek El Smaç .....	10
Çift El Smaç .....	11
Ters Smaç .....	11
Takip Smaç .....	11
Alley- Oop .....	12
Post- up Atışları .....	12
Up And Under .....	15
Dream Shake .....	16
Çengel Atış .....	17
Yarım Çengel .....	17
Sky Hook .....	18
Drop Step .....	18
Spin .....	19
Half Spin Move .....	19
Sikma Move .....	19

Face Up & Jab Step .....	20
Tip.....	21
Çember Altı Atışları .....	22
Yüklenerek Yapılan Atışlar .....	23
Ribaund Sonrası Atışlar .....	25
Ribaund Sonrası Spin.....	25
Gözyaşı Damlası .....	26
Şut ve Çeşitleri.....	27
ŞUT .....	28
Durarak Şut .....	29
Sıçrayarak Şut- Jump Shot.....	29
Pull up jumper.....	30
Turnaround Jumper .....	31
Fadeaway .....	31
Koşarak Şut- Runner.....	32
Geri Adım Şut- Step Back.....	33
Eğilerek Atış- Leaning Jumper .....	33
İleriye doğru Sıçrayarak Atış- Forward jumper Shot .....	34
Bump Off Step Back.....	34
Side Step Atışlar .....	35
Sayı Değerine Göre Şutlar.....	35
1 sayı- Serbest Atış.....	35
2 sayı.....	36
3 Sayı .....	37
Eylem Sonrası Şutlar .....	39
Feyk Sonrası Şut .....	39
Dripling Üstü Şut .....	41
Yön Değiştirme Sonrası Şut .....	41
Pick And Roll Sonrası Şut.....	42
Topsuz Screen Çıkışına Göre Şut.....	43
Katlar Sonrası Şut.....	44



---

Pas Alışına Göre Şut.....	44
Konumuna Göre Şutlar .....	45
Diplerden .....	46
Köşelerden .....	46
Forvetten.....	47
Tepeden .....	47
Yüksek Posttan .....	47
Boyalı Alandan .....	48
Dirseklerden .....	48
Short Corner.....	48
Stop Çeşidine Göre Şutlar.....	48
Tek Zamanlı.....	49
Çift Zamanlı.....	50
Mesafesine Göre Şutlar .....	50
Yakın Mesafe .....	50
Orta Mesafe .....	51
Uzak Mesafe .....	51
Harekete Göre Şutlar .....	52
Statik Şutlar .....	52
Dinamik Şutlar .....	52
Temas Sonrası Atışlar .....	53
Oyuncu Pozisyonuna Göre Şutlar.....	54
Oyun Kurucu.....	54
Off- guard .....	55
Forvet .....	55
Power forvet .....	56
Pivot .....	56
SİSTEMLERE GÖRE ŞUTLAR .....	57
Savunma Şekline Göre Şutlar .....	57
Alan Savunmalarına Şut .....	58
Adam Adama Savunmaya Şut .....	59

Kombine Savunmaya Şut .....	61
Pack Line Savunmaya Şut.....	61
Baskı Sonrası Şut .....	62
Hücum Sistemine Göre Şutlar .....	63
Freeze .....	64
Run And Gun.....	65
Pace And Space .....	65
Kombine Sistemler.....	66
Taktiksel Atışlar .....	67
Son Toplar ve Clutch Time .....	68
Setler .....	69
Geçiş Oyunları Sonrası Atışlar .....	70
Mola Dönüşü Atışlar .....	71
Şut Oyunları .....	72
Quick Hitter .....	72
Kenar Oyunları Sonrası Atışlar .....	73
Dipten Top Çıkarma- Blob.....	73
Kenardan Top Çıkarma- Slob.....	74
ŞUT İLE İLGİLİ KAVRAMLAR .....	75
Potalı Şut.....	75
Spot Up Shot- Nokta Şut .....	76
Boş Şut- Open Shot.....	77
Ceza Atışı .....	77
Catch Shot .....	78
Pompa Yapmak .....	78
Bunny .....	79



## **BASKETBOLDA SAYI YAPMA YÖNTEMLERİ**

Yarışmacı basketbol oyununun temel amacı kazanmaktır, kazanmak için de sayı yapmak ve sayı yememek gerekmektedir.

Bu ana amaçlar doğrultusunda maçlarda yapılan savunmanın temel amacı rakip takımın sayı yapmasını engellemek, aynı şekilde hücumun temel amacı ise topu çemberden geçirerek sayı yapmaktır.

Bu amaçlar koçlar tarafından belirlenen hedefler doğrultusunda, basketbola başladığı ilk günden itibaren, oyunculara aktarılmaktadır

Oyuncular da koçlar tarafından kendileri için çizilen hedefler doğrultusunda hücum ve savunma da başarılı olmayı amaçlayarak antrenman yapmaktadır. Bu antrenmanlar sayesinde ise oyuncular basketbolu nasıl oynamaları gerektiğini ve maçı nasıl kazanacaklarını öğrenmektedirler.

Müsabakayı kazanmaları için basketbolculara antrenmanlarda verilen bu öğretilerin tamamı ise basketbolun savunma ve hücum yapısı üzerine kurguludur. Bu öğretiler, çeşitli teknikler, taktikler, mücadeleler, setler ve oyun planlarını içerisinde barındırır. Bu kurgular ile koçlar savunmada sayı olmasını engellemek isterken hücumda ise sayı yapmayı arzu etmektedirler.

Basketbol da kendine çizilen görevler doğrultusunda hücum oyuncusun ana amacı olan sayı yapma eylemi için de çeşitli yöntemler vardır ve bu yöntemlerin amacı ise topu çemberden geçirerek sayı olmasını sağlamaktır.

Bu sayı yapma yöntemleri en temel olarak şutlar, turnikeler ve çember altı atışları olmak üzere üçe ayrılmaktadır ve basketbol müsabakalarında atılan sayıların çok büyük bir bölümü bu yöntemler sayesinde olmaktadır.

Basketbolda sayı yapmak için kullanılan şut, turnike ve çember altı atışları da kendi içerisinde de bölünerek çeşitlenmektedir. Bu bölünmeler atışların çeşitlenmesinin yanı sıra, atış tekniklerinin de farklılaşmasına sebep olmaktadır.

Hücum oyuncularının sayı yapma amaçlı olarak kullandıkları atış yöntemleri ise savunmaların sertleşmesi ile birlikte turnike ve şut kavramının içinden çıkarak çeşitli değişikliklere uğramaya başlamışlardır.

Tek adım turnike, eksik adım turnike, ters el ters ayak turnike, ters turnikeler, pro- hop, euro step, temas sonrası atışlar, çengel atış ve çeşitleri, çember altı atışları, tip, smaç, takip smacı, yüklenerek atış, alley- oop, gözyaşı damlası gibi birçok isim alarak çeşitli değişik atış türü ortaya çıkmıştır. Hücumda kullanılan klasik atış yöntemlerinden türeyen bu atış modelleri, tarihsel süreç ve oyunun gelişimi ile birlikte dinamik bir yapıya ulaşmış ve çeşitlenerek günümüze kadar gelmiştir.

Ayrıca basketbolda atışlar, kendi içerisinde de çeşitli alt bölümlere uğramıştır. Turnike atışı tek adımla yapıldığı zaman eksik adım ya da tek adım, üç adımla yapıldığı zaman sadece turnike olarak adlandırdığı gibi, aynı şekilde smaç da tek el smaç, çift el smaç, ters smaç, alley- oop, takip smacı gibi birçok alt çeşide sahiptir.

Basketbol oyununda, atış modellerinin yanı sıra, bölgelere göre, sayı değerine göre, eyleme göre, stop çeşidine göre, mesafesine göre, konumuna göre, harekete göre, oyuncu pozisyonuna göre, taktiksel yapıya göre, savunmanın şekline göre gibi atışla ilgili birçok kavramsal ifade bulunmaktadır. Bu atışla ilgili ifadeler, atışın yeri, şekli, zamanlaması, tekniği gibi yöntemlere göre isimler almaktadır.

Bu isimlendirmeler aynı atış için birden çok terimi de içinde barındırabilmektedir. Bir oyuncu tek zamanlı stop ile forvet bölgesinden perdeden çıkarak atış yapabilmektedir. Ayrıca bazı özel atış durumları da vardır, bu atışlar, ceza şutları, serbest atışlar, spot up shot, temas sonrası şut, potalı atışlar, open shot gibi oyun içerisindeki özel durumlara göre atışı yapılan şutlardır.

Atışların kelimesel olarak kullanımında da çeşitli değişiklikler görülmektedir. Çoğu zaman atış modellerine verilen isimler kullanıcıdan kullanıcıya göre değişse de yerel kelimeler ile veya Türkçe de bulunan orijinal sözcüksel yenileşme kuralına göre de kullanıldığı anlar olabilmektedir.

Sözcüksel yenileşme kuralına göre terimler alışılmış olan uluslararası adıyla karşımıza çıkmaktadır ve bu adlar yenileşerek yeni adlar almaktadırlar.

Bu anlamda, ülkemizde basketbol atış şekillerine verilen adların bazılarını baktığımız zaman, “slam dunk” için “smaç” kelimesi kullanılmakta iken, “hook shot” için “çengel atış”, jump shot” için “şut”, “lay- up” için “turnike” olarak yeni adlar türetilerek kullanıldığı görülmektedir.

Basketbolda yukarıda anlatılan ve sayı yapmak için kullanılan atış modellemelerinin hepsine literatürde “shot” denilmektedir. Fakat ülkemizde “şut” kavramını daha çok “jump shot” yani “sıçrayarak şut” atışı olarak adlandırmaktadır.

## **Turnike**

Basketbolda ki en kolay sayı atma yöntemlerinden birisidir ve çemberin sağ, sol ve ön tarafından yapılabilir. Oyuncular tercihlerine göre topu çarpma levhasına da çarptırarak turnike atabildikleri gibi, çarpma levhasını kullanmayarak topu direk çemberin içerisine bırakarak da turnike eylemini gerçekleştirebilmektedir.

Lay- up olarak da adlandırılmakta olan turnike atışı, genellikle üç adım üzerinden yapılmaktadır, eksik adım yapılan atışlara da turnike denilse de turnikenin asıl anlam yüklediği atış şekli üç adım sistemi üzerinden yapılan atış modelidir.

Kısa oyuncuların yerleşmiş savunmalara karşı da çok fazla kullandığı turnike atışı, çabuk ayaklı oyuncular için savunmalarına karşı her zaman en önemli silahları olmuştur.



Turnike atışının yöntemi ise, oyuncunun turnikeyi atacağı eliyle turnike adımlamasına başlaması ve adımlamayı bitirdiği zaman aynı eliyle topu çembere yönlendirmesi şeklindedir. Basketbol sahasında en çok kullanılan sayı yapma yöntemlerinden birisi olan turnike, özellikle hızlı hücum sonrası sayı yapmak amaçlı olarak sıklıkla kullanılmaktadır.

### **Eksik Adım- Tek Adım Turnike**



Tek adım ile yapılan turnikelere eksik adım turnikeler denilmektedir. Üç adım atmak yerine oyuncu bir adım attıktan sonra atışını yapmaktadır. Baş üstü ve uzanarak olmak üzere iki yöntemi bulunmaktadır.

Bu atış şekli daha çok kısa alanlarda kullanılmaktadır. Eksik adım turnikeleri savunma oyuncusunun hamlelerini en iyi kontrol eden sayı yapma yöntemlerinden birisidir.

Hücum oyuncusu eksik adım attığı turnike ile savunmasını çok iyi gözlemleyerek savunmasının hamlelerine cevap verme üstünlüğünü elinde tutar.

Eksik adım turnike de sol ayak sıçrama ayağı olduğunda sağ ayak ve sağ el çembere uzanır. Sağ ayak sıçrama adımı olduğunda sol ayak ve sol el çembere uzanır.

Bu atışta sayı çoğunlukla koltuk altından uzanarak yapılsa da özellikle uzun oyuncular baş üstü bitirmeyi de tercih edebilmektedirler. Eksik adım turnike de önemli olan aynı ayak ve aynı elin havada atış pozisyonunda olmasıdır.

### **Ters El Ters Adım Turnike**

Normal turnike atış düzeninin dışına çıkarak savunmayı aldatma ya da savunma ile top arasına vücudunu koyma amaçlı ters adım ve ters el ile yapılan atışlardır. Hareket genellikle eksik adım yani tek adım ile yapılırsa da bazı durumlarda üç adım ile de yapıldığı durumlar oluşmaktadır.

Burada oyuncu sıçrama ayağı ile sıçrarken, sıçrama ayağının ters tarafında ki el ile sayı yapılmaktadır. Sol ayak sıçrama ayağı sağ el uzantısı veya sağ ayak sıçrama ayağı sol el uzantısı bu turnike için geçerli kombinasyonlardır.

Rakip takım oyuncusunun beklemediği anda atış yapmak, uzun oyunculara karşı hücum oyuncusunun vücudunu araya koyması, hücum oyuncusunun topu çembere uzatarak bırakması ters el ters adım turnikeleri savunma oyuncusuna karşı avantajlı konuma getirmektedir.

### **Ters Turnike**



Oyuncunun çemberin kendisine bakan tarafından hücumu başlatıp, çemberin ters tarafından hücumu bitirmesine ters turnike denilmektedir. Reverse lay-up'da denilen ters turnikeler, üç adımla atılabileceği gibi tek adım ile turnike atışı şeklinde de atılabilmektedir.

Ters turnikelerde önemli olan sayı yapacak oyuncunun harekete



başladığı taraftan hücumu sonlandırmayıp, çemberin ters tarafından hücumu sonlandırmasıdır.

Ters taraf kavramı oyuncunun harekete başladığı yönün diğer tarafı olarak adlandırılmaktadır. Saha tam ortadan hayali bir çizgi ile bölündüğü varsayılır ise, ters turnike, hareketin başladığı hayali çizginin diğer tarafını ifade etmektedir.

Hücum oyuncusu ters turnike ile turnikeye başladığı tarafın ters tarafından sayı yaparak uzun oyuncuların yavaşlığından faydalanarak kendisine daha geniş bir alan bulabilmektedir. Böylelikle hücum oyuncuları, özellikle uzun oyuncuların bloklarından kolaylıkla kurtulabilmektedirler. Diplerden ve forvetlerden olduğu kadar tepeden çembere gelip ters taraftan bitirme de bloklardan kaçma amaçlı olarak oyuncular tarafından sıklıkla kullanılan bir ters turnike yöntemidir.

Özellikle, çabuk ayaklı uzun oyuncular yüzü dönük aldıkları toplarda savunma oyuncusunu arkalarında bırakarak çemberin ters tarafına ters turnike için kolaylıkla yönlenebilmektedirler. Çabuk ayaklı uzun oyuncuların yanı sıra, uzun kollu ve atletik oyuncular da ters turnike sayesinde savunmalarını arkalarında bırakarak kolay bir şekilde çembere gitmektedirler.

Oyuncular, ters turnikeler için özel çalışmalar yapmaktadırlar ve bu çalışmalarda adımlamalarını geliştirerek nereden nasıl çemberin tersine hareket edebileceklerini belleklerine kazıtmaktadırlar. Bu şekilde müsabaka anında gelen bütün savunma hamlelerine karşı hazırlıklı olmayı öğrenen hücum oyuncuları çemberin ters taraflarından çok kolay sayı bulabilmektedirler.

Ters turnikeler özellikle yardım savunmalarına karşı hücum oyuncularına ekstra avantaj sağlamaktadır. Kendi oyuncusunu geçen hücum oyuncusu çemberin ters tarafına yöneldiği zaman yardım savunmasının gelmesini zorlaştırmaktadır. Ters taraftan hücum oyuncusuna savunma yardım getirse bile yardımın geldiği tarafta ki hücum oyuncusuna asist yapma imkânı diğer turnike modellerine göre, ters turnikede çok daha fazla gerçekleşebilmektedir.

## **Euro Step Turnike**

Turnike atarken savunmayı aldatma amaçlı olarak, ikinci adımın ilk adımdan daha farklı bir bölgeye atılmasına denilmektedir. İlk adımını sağa atan oyuncu ikinci adımını sola ya da ilk adımını sola atan oyuncu ikinci adımını sağa doğru atarak savunmacıyı yanıltmaktadır.

Penetreci oyuncular tarafından çok fazla kullanılmakta olan euro step'lerin temeli turnike adımlarının yönlerinin değişikliği üzerine kurulmuştur. Yöntem oyuncuya adımlama sırasında çembere gitme konusun da çeşitli avantajlar sağlamanın yanı sıra oyuncuya değişik pas açıları da yaratabilmektedir.

Euro step adımlamasını yapan oyuncu, özellikle yardım savunmaları ve kendi savunmasından vücudunu kurtarmaktadır. Adımlama tekniği ile vücudunu kurtaran hücum oyuncusu topu da vücudunun üst kısmından vücudunun diğer tarafına taşıyarak, topun güvenliğini sağlamaktadır.

Euro step turnikeler de adımlar normal turnikeye göre daha yavaş atılsa da savunma oyuncularını şaşırtma oranı normal turnikelere oranla daha yüksektir.

## **Mikan**

Ters mikan ve düz mikan olmak üzere iki türü bulunan mikan atışlarının düz yapılanına mikan lay -up ters yapılanına ise mikan reverse lay -up denilmektedir.

Hareket aslında bir çalışma yöntemidir ve aynı isimi ile anılmaktadır. Çembere yakın bölgeden genellikle basketbolcuların ısınma amaçlı olarak kullandığı, ayak çabukluğu ve parmak hassasiyetinin başarıyı etkilediği bir yöntemidir. Basketbol müsabakaları sırasında çok fazla kullanılmasa da özellikle antrenmanlarda ve maç önu ısınmalarında yöntem sporcular tarafından çok fazla tercih edilmektedir.

Potalı olarak yapılan ve çemberin bir tarafından diğer tarafına doğru sporcunun sol ayak ile sıçradığında sağ eli ile, sağ ayak ile sıçradığında sol eli ile bitirdiği bir atış şeklidir. Sayı yapacak oyuncu sağ taraftan çemberin sol tarafına sol taraftan ise çemberin sağ tarafına doğru atış yapmalıdır.

Sporcunun sıçrama ayağı genellikle sahanın tam ortasına denk gelecek şekilde ve sporcunun en rahat hissettiği mesafeden olmalıdır. Top başının üstünde ve basketbolcunun yüzü çembere dönük, bir şekilde tek adım ile olmalıdır.

Düz mikanda basketbolcunun yüzü sayı yapacağı çembere dönük, ters mikanda ise basketbolcu çemberin altında yüzü kendi sahasına dönük olmalıdır. Atış bir antrenman çalışması olsa da bazı durumlarda müsabaka içerisinde sayı yapma amaçlı olarak sporcular tarafından kullanılabilir.

## **Pro- Hop**

Pro- hop, sağ veya sol taraftan drive eden oyuncunun savunma ile karşılaştığı zaman, euro step adımıyla topu yukarıdan ya da aşağıdan çekip sıçrayarak savunmacının arka tarafına doğru açılı bir şekilde tek zamanlı stop ile düşmesi ile hareket başlamaktadır. Özellikle yardım savunmalarına karşı çok etkili bir hareket olan pro- hop ile hücum oyuncusu savunmasını arkasında bırakabilmektedir.

Topun kurtarımı ve sıçrayarak tek zamanlı düşüşün genellikle yana doğru yapıldığı yöntemde bitiriş amaçlı oyuncular yüzlerini çembere dönmekte ve atışlarını gerçekleştirmektedirler. Topu yukardan ya da alttan çekerek savunmacını arkada bırakan oyuncunun bitiriş için mesafeye göre jump- shot veya çember altı olmak üzere iki tür bitiriş yöntemi vardır.

### **Pro- Hop Euro Step**

Pro- hop euro step, pro- hop ile euro step'in kombinasyonudur. Sağ veya sol taraftan drive eden oyuncunun savunma ile karşılaştığı zaman, topu savunmacısından kurtararak savunmacısının arkasına doğru sıçraması ve savunmacısının arka tarafına doğru düşmesi ile hareketin temelidir.

Oyuncu yere düştüğü zaman pro- hop'dan farklı olarak tek zamanlı stop ile atışını yapmayarak euro step adımıyla hareketin devamını yapar.



Yere düşme adımı ile birlikte stop yapan hücum oyuncusu, stopu hareketi devam ettirmek için kullanır, yapılan stop çift zamanlıdır. Stoptan sonra hareketi kesmeyen hücum oyuncusu çemberin çoğunlukla ters tarafına yönelir ve güçlü bir şekilde sayı yapma eylemini gerçekleştirir.

Sporcunun yetenekleri ve pozisyonun gereklilikleri doğrultusunda topu kurtarma amaçlı yukardan çekeceği gibi belinden çevirerek veya küçülerek de savunmacısından topu kurtarabilmektedir.

## **Over The Head**

Oyuncunun topu başın üstünden çevirerek çembere hareketlenmesine denilmektedir. Oyuncu topu başının üzerinde dairesel bir şekilde döndürürken aynı zamanda, adımlama hareketine de devam etmektedir.

Temelde topun çalınmasını önlemenin bir yolu olarak kullanılır. Genellikle çembere yakın mesafelerden hızlı hücumlarda kullanılır.

## **Finger Roll**

Oyuncunun topu elden çıkarırken parmakları ile topu hafifçe çevirmesi, bu çevirme ile topun dışa doğru dönmesi ve bu dönme ile de topun aldığı rotasyonun topun çemberin içine doğru ivmelenmesi finger roll olarak adlandırılmaktadır.

Üç adım, eksik adım ve ters adım turnikelerde kullanılabilir. Parmak hassasiyeti atış için çok önemlidir, çünkü top elden çıkarken parmaklar tarafından çok hassas bir şekilde ivmelendirilir ve top çemberin içerisine bırakılır.

Finger roll'ler de top çembere çarparsa dahi aldığı ivme ile sayı olma olasılığı çok yükselir ve daha çok diplerden ve tepeden gelen turnike adımlamalarında kullanılır.

Oyuncular finger roll atışlarda çarpma levhasını kullanmaktan kaçınırlar, direk çemberin içerisine topu bırakarak topun daha garanti sayı olmasını sağlarlar. Çarpma

levhası topun rotasyonu ile farklı ivmelenmeler olarak sayı olma ihtimalini düşürebilmektedir.

Fakat bazı parmak hassasiyeti yüksek özel oyuncular, çarpma levhasının bütün bölümlerini kullanabilmekte, topa parmakları ile verdikleri roller ile levhanın her bölümünden sayıyı gerçekleştirebilmektedirler.

## SMAÇ

Topu direk olarak çemberin için basmak smaç olarak adlandırılmaktadır ve tek el, çift el, ters, düz, takip smacı, gibi temel adlandırmaları olmasına rağmen her oyuncunun kendine özgün geliştirdiği smaçları da vardır.

Smaç sayesinde hücum oyuncuları, topu bloktan daha kolay kaçırabilmekte ve smaç atmak için ivmelenen oyunculara karşı savunma oyuncuları silindirlerini bozacak hareket yapmaktan kaçınmakta ve bu nedenle hareket çoğu zaman sayı ile sonuçlanmaktadır.

Özellikle çemberlere eklenen üç tarafı esneyebilen yay sistemleri ve oyuncuların atletizmlerinin yükselmesiyle izlenebilirliği en güzel basketbol hareketi konumuna gelen smaçlar, basketbol oyununun

en çok ilgi çeken hareketlerindedir. Taraftarlar ve basketbol severler her zaman oyunculardan maçlarda smaç yapmalarını beklemektedirler.

### Tek El Smaç

Oyuncunun turnike adımlamalarından herhangi birisi ile ya da olduğu yerden sıçrayarak topu herhangi bir eliyle çemberin içine basmasına tek el smaç denilmektedir. Genellikle hızlı hücumlar sonrası oyuncular tek el smacı tercih etmektedirler. Ayrıca tek el smaçlar savunmalardan topu kaçırmak için kolun bütün uzunluğunu kullanabildiği için çok avantajlıdır. Elleri büyük olan ve topu çok iyi kavrayabilen oyuncular tek el smaç konusunda çok başarılıdırlar.



### **Çift El Smaç**

Topu çembere basmak için oyuncuların iki elini de kullandığı smaçlara denilmektedir. Özellikle spektaküler smaçlar yapan oyuncular çift el smaçları çok fazla kullanmaktadırlar.

Kısa oyuncular blok tehdidinden kurtulmak için çift el smacı tercih ederken, uzun oyuncular ise daha çok garanti sayı amaçlı olarak çift el smacı tercih etmektedirler.

### **Ters Smaç**

Çemberin ters tarafından yapılan smaçlara ters smaç denilmektedir. Fakat bazı oyuncular yüzleri kendi sahalarına bakarken ve çembere sırtları dönerek smaç yapabilmektedirler bu smaç çeşitlerine de ters smaç denilmektedir.

Çemberin ters tarafından yapılan smaçlar daha çok savunmadan kaçma amaçlı olurken sırtı dönükken yapılan smaçlar çabuk çembere gitme ve spektaküler gösteri amaçlı olabilmektedir.

### **Takip Smacı**

Sayı olmayarak çemberden seken topun havada takip edilerek smaç olarak bitirilmesine takip smacı veya put back denilmektedir. Hücum ribaundundan hemen sonra sayı atma amaçlı takip smaçları gerçekleşmektedir. Tipten farklı bir eylemdir, tip genelde tek elle yapılırken put back'ler tek el ya da çift elle yapılabilir. Put back'ler çok fazla parmak hassasiyeti gerektirmese de estetiksel olarak basketbolun en güzel hareketlerinden biridir.

Bazı oyuncularda sezgisel bir zamanlama ve takip özelliği vardır, bu özelliklerini atletizmleri ile birleştirdikleri zaman put backler durdurulamaz bir sayı yöntemi haline gelmektedir.

Antrenmanlar da koçlar bu özelliğin gelişmesi için özel zamanlama çalışmaları yapabildiği gibi oyuncularda bireysel olarak takip smacı çalışmaları yapmaktadırlar. Çünkü takip smaçları basketbolun en spektaküler hareketlerinden birisidir ve doğru yapıldığı zaman çok yüksek oranda sayı ihtimalleri vardır.

## Alley- Oop

Bir oyuncunun diğer bir oyuncunun sayı yapması için, topu çembere doğru belli bir yükseklikte atması ve bu topu yakalayan oyuncunun smaç ile eylemi sonuçlandırılmasına alley- oop denilmektedir.

Basketbol oyunundaki en güzel ikili oyunlardan birisidir. Özellikle pick and roll sonrası kısılar ile uzunlar arasında sıkça görülen alley- oop sıçrama ve zamanlama yeteneği iyi oyuncular tarafından çok rahatlıkla sayı ile sonuçlandırılmaktadır.

Alley- oop'un en önemli üç temel ögesi, topun alley- oop yapacak oyuncu için doğru yüksekliğe atılması, doğru pas açısı ve zamanlamadır. Birbirleri ile uyumlu birbirlerini iyi tanıyan ve yeteneklerini bilen oyuncular arasında sıkça yapılan bir sayı yapma yöntemidir. Sayıyı yapan kadar sayı pasını veren oyuncunun yetenekleri de hareketin başarısı için çok önemlidir.

## Post- up Atışları



Oyuncunun çembere yakın bir pozisyonda sırtı dönük olarak topu alması ve topu çembere atmak için çeşitli ayak oyunları ile birlikte varyasyonlar yapmasına post- up oyunları denilmektedir. Genelde uzun oyuncular tarafından kullanılsa da bütün oyuncuların çembere yakın bölgelerde top almayı ve aldıkları topu kullanmayı bilmeleri gerekmektedir.

Çembere olabildiğince yakın olmak ve sayı yapmak için en iyi atış pozisyonunu elde etmek, post- up oyunlarının temel felsefesidir. Post- up oyunları için, her oyuncunun çember altında, kendisine özgü topla buluşma yerleri vardır. Bu yerler oyuncunun altyapısından başlayarak oyunculuk dönemine kadar yaptığı antrenmanlar da hafızasına işlenmiş kendisini en rahat hissettiği yerlerdir.

Fiziksel olarak hücum oyuncusunun savunma oyuncusuna üstün olduğu durumlarda sıkça tercih edilen bir yöntemdir. Post- up oyunlarını iyi yapabilen oyuncuların sayı bulma ya da asist yapma şansları çok fazladır. Savunmasının zaaflarını

bilen ve görece fiziksel olarak kendisinden daha kötü durumda olan savunma oyuncularına karşı, hücum oyuncuları tarafından çembere daha yakın olmak amacıyla sıklıkla kullanılmaktadır.

Genelde boyalı alanın içerisinde ya da yakın bölgelerde post- up yapılması tercih edilmektedir. Bazı durumlarda oyuncular çemberin uzak bölgesinden topla beraber savunmalarını sırtına alıp çembere yaklaşarak da post- up oyunlarını yapabilmektedirler.

High post (yüksek post), low post (alçak post), koçlar tarafından terminolojide en çok kullanılan bölgesel post- up yapma mevkilerine verilen isimlerdir. Yüksek post faul çizgisinin etrafı olurken, alçak post boyalı alanda çemberin sağ ve sol tarafı olarak kabul edilmektedir.



Post- up'lar da pozisyon alarak topu alan oyuncu, topu savunma oyuncusunun uzanamayacağı yerde tutar ve kendisine en doğru pozisyonu yaratmaya çalışır. Hücum oyuncusu bu esnada, omuzunun üstünden çevre kontrolü yaparak takım için en uygun pas ya da post- up oyunu pozisyonunu bulmaya ister. Top ile savunma oyuncusunun arasına vücudunu koymak her zaman hücum oyuncusuna avantaj sağlamaktadır.

Post- up oyunlarında ki temel amaç çeşitli ayak ve vücut oyunları ile savunmayı aldatarak çembere kolay bir şekilde gidebilmektir ve ayak oyunlarını iyi yapabilen, iyi



yer tutup top isteyebilen oyuncular, her zaman bu atış yönteminde kendilerine avantaj sağlayabilmektedirler.

Post- up yapan oyunculara pası atan oyuncular da en az post- up yapan oyuncu kadar eylemin içerisinde yer almalıdır. Oyuncunun, nerede, ne zaman, nasıl, niçin top alıp başarılı olacağını bilmek pası atacak oyuncunun bilmesi gereken zorunluluklardandır.



Özellikle başarılı uzunlara sahip takımların sıklıkla kullandığı post up oyunlarının çeşitli şekilleri vardır. Bunların çoğu oyuncular tarafından tarihsel süreçte özgün olarak geliştirilmiştir ve birçok post- up hareketi o post- up oyununu en iyi yapan oyuncu ile özdeşleşmiştir.

## **Up And Under**

Basketbolcular tarafından çok sık kullanılan bir post- up oyunudur. Temel amaç hücum oyuncusunun topu aldıktan sonra yüzünü savunmaya dönerek, savunmayı aldatması ve topu kurtarmasına dayanmaktadır.

Oyuncunun post up yaparak topu alması, topu aldıktan sonra savunmasını kontrol ederek, harekete başlamak için kendisine uygun pozisyon alması ile hareket başlar ve vücudun üst kısmı ve alt kısmı olarak iki bölümden oluşur.

Üst kısım topu kurtarmak alt kısım ise aldatma adımını yapıp, savunmanın arkasına geçebilmek için hareketi yapmaktadır. Topu alan hücum oyuncusu topu çembere atmak amaçlı, pivot adımı üstünde, aldatma adımını yaparak dış taraftan yüzünü çembere döner ve atış taklidi yapar.

Harekete cevap veren defans oyuncusunun tepkisi ile dönüş için kullandığı aldatma adımını yine pivot adımını yerden kaldırmadan, savunmanın arkasına doğru atar, bu birinci bölümdür ve vücudun alt bölgesi tarafından yapılır.

Vücudun alt kısmının bu hareketi ile birlikte, hücum oyuncusu, vücudun üst kısmını top ve savunmanın arasına koyup, topu aşağıya indirmeden çembere doğru yönelir. Bu hareket, vücudunun üst bölgesi ile yapılır ve hareketin ikinci bölümünü oluşturur.

Alt bölgede ayaklar, rakibin arkasına geçmek için, üst bölgede eller topu rakipten kurtarmak için eşgüdümsel hareket ederler, up and under hareketi, devamlılığı olan bir hareketler bütünüdür.

Topu almak için pozisyon bulma, topu alış, dönüş, şut feyki, aldatma adımı ile savunmanın arkasına adımlama, topu kurtarma ve çembere gitme, belli bir ritim içerisinde yapılmalıdır.

Up and under ile vücudunu ve topu kurtaran hücum oyuncusu çembere doğru ivmelenerken kendisi için en doğru atış pozisyonunu bularak sayı yapma eylemini gerçekleştirir.

Bitirişler ters taraftan ya da düz taraftan oyuncunun en kolay çembere gideceği ve savunmanın durumuna göre tercih edeceği el ile yapılır.

### **Dream Shake**

Post- up yaparak topu alan hücum oyuncusunun çeşitli pivot hareketlerini kullanarak çembere yönelmesi ile hareket başlar. Hücum oyuncusunun hangi post- up oyunu ile harekete başladığı dream shake'de önemli değildir.

Pozisyon alarak topu alan hücum oyuncusu kullandığı post- up hareketleri ile çembere gider gibi yapmakta, eğer savunma bu hareket sonucunda cevap vermez ise hücum oyuncusu atışını yaparak eylemi sonlandırmaktadır.

Çoğu zaman atışı engellemek için savunma oyuncusu tehdidi görerek topa doğru hamle yapar ve bu hamle dream shake'in başlamasını sağlar, bu hareketin birinci kısmıdır. Dream shake tamamen savunma oyuncusunun savunma yapma amaçlı olarak vereceği hamle ile alakalıdır. İkinci kısım ise dream shake hareketinin ana unsurudur. Hücum oyuncusu çembere doğru gidiyormuş gibi yapması ya da çembere gidecekmiş izlenimi vermesi ile bu harekete karşı hareket ile savunma oyuncusu hareketin yapıldığı bölgeye hareketlenir.

Savunma oyuncusu hücum oyuncusuna yetişemez ise hücum oyuncusu topu çembere gönderir. Savunma oyuncusunun harekete yetişmesi durumunda ise hücum oyuncusu savunmanın ters tarafına doğru hamle yapar şut, çembere dönerek ya da hook shot şeklinde atışını bitirir. Hareketin bütünlüğü tamamen savunma oyuncusunun hamlelerine karşı verilen cevaplardan oluşur.

Ayakları hızlı ve ayak oyunlarını iyi yapabilen oyuncular, dream shake ile savunmalarını daha kolay aldatabilmekte ve sahte bir ayak hareketi ile savunmayı gideceği tarafın ters tarafına yönlendirmektedir. Ters tarafa giden oyuncunun hücum oyuncusuna yetişmesi durumunda bile bu yetişme çok kontrollü olmamakta, hücum oyuncusu çeşitli şekillerde topu saklayarak tekrar savunmadan kurtarabilmektedir.

## **Çengel Atış**

Kanca atışı, hook shot gibi isimlerle de adlandırılan çengel atışı saha içerisinde savunmaları en çok zorlayan hareketlerden birisidir.

Çengel atışta, hücum oyuncusunun vücudunu top ve savunmasının arasına soktuğu anda hareket başlar. Harekete başlayan hücum oyuncusu driplingli ya da driplingsiz sol ayağının üzerinde atışı yapmak için yükseldiği zaman sağ el ile aynı şekilde sağ ayakla yükseldiği zaman sol eli ile çembere paralel olarak yükselir.

Vücudunu bir siper olarak kullanan hücum oyuncusu, çift eli ile hakimiyeti altına aldığı topu sıçraması ile eş zamanlı en uygun noktada tek eline alarak kolunun uzanabildiği en yüksek seviyede bileğinin yardımı ile çembere gönderir. Destek ayağı ile vücudunu rakibin arasına sokarak yukarıya doğru yükselen hücum oyuncusu bu esnada yumuşak bir bilek hareketi ile topu çembere yönlendirmektedir ve hareket genelde çemberin ön tarafına doğru dönerek sonlandırılmaktadır.

Uzun oyuncular tarafından kısa oyunculara göre daha çok kullanılan atışın en önemli özelliği hücum oyuncusunun topu savunma oyuncusunun blok mesafesinin çok uzağına taşıyabilmesidir. Böylelikle hücum ve savunma oyuncusu arasında çok büyük bir boş alan oluşabilmektedir. Hook shotlar bir adım hook shot ve iki adım hook shot gibi kullanılan adıma göre de atış yöntemlerine sahiptirler.

Tek adım hook shot'larda oyuncular çembere doğru bir adım atarak atış yaparken iki adımda oyuncu çembere paralel bir şekilde adımlama yaparak hook shot için pozisyon almaktadır.

## **Yarım Çengel**

Yarım çengel atışı, çengel atışın benzeridir. Çengel atıştan farkı, potaya sırtı dönük durumda topla buluşan oyuncunun vücudunu rakibinin arasına koyarak, yarım bir daire ile havaya doğru sıçramasıdır. Çengel atışta adımlama ve çembere doğru hareket varken yarım çengel de hücum oyuncusu olduğu yerden hareketi tamamlamaktadır.

Yarım çengel atışta, post up yapan oyuncu topu aldıktan sonra dengeyi sağlamak için bacakları ile geniş bir stance'e oturmaktadır. Oturduğu geniş stance ile

daha konforlu bir hareket alanı yakalayan hücum oyuncusu, ayak oyunları ile dönmek istediği tarafa doğru topu yukarıya kaldırarak pivot ayağının ön tarafına doğru stance'ı bozmadan yaklaşık 120 derecelik açıyla hareket eder. Hareket esnasında rakip ve çemberle arasına vücudunu koyan oyuncu çembere uzak eliyle parmaklarının ve bileğinin yardımıyla atışını yapar ve uzun oyuncular sıklıkla hareketi kullanır.

### **Sky Hook**

Çengel atışın bir türüdür. Hook shot kadar kolun açılmadığı fakat destek ayağının üzerinden çembere dönerek kolun yukarı doğru uzadığı ve bilek hareketi ile topun çembere yönlendirilmesidir. Uzun kollu oyuncular için her zaman büyük bir avantaj sağlayan hareket yüksek parmak ve bilek hassasiyeti gerektirmektedir.

### **Drop Step**

Post up yaparak topu alan hücum oyuncunun, savunmanın destek ayağı tarafına doğru topla birlikte dönüş yaptığı atış pozisyonudur. Hücum oyuncusunun savunmanın öndeki destek ayağını dönüş ivmesi için kullanan veya savunmanın destek ayağına doğru hamle yapan oyuncu savunmanın ayağını geriye çekmemesinden dolayı, kendine avantaj sağlar. Ters pivot adımı olarak da adlandırılan bu hareket sonucunda savunmanın destek ayağı önde kaldığı için, hücum oyuncusuna ayakları ile tepki veremez.

Dönüş sonrası hücum oyuncusunun eğer dripling hakkı var ise, topu yere vuran hücum oyuncusu ekstra avantaj sağlar. Bazı durumlarda hücum oyuncusu topu yere vurmada da çembere atabilir. Topu alan hücum oyuncusu drop step için pozisyon alırken savunmayı aldatma amacı ters tarafa vücut feyki de kullanabilir.

Bu şekilde savunma oyuncusunu ters ayakta yakalayan hücum oyuncusu, rakibine karşı dönüş hareketine başlar. Dönüşün yapıldığı ayak savunmanın arkasına doğru atılır ve bu adım savunmanın hücum oyuncusuna cevap vermesini engeller. Hücumun hamlesine cevap veremeyen savunma oyuncusundan kurtulan hücum oyuncusu en rahat pozisyonda olan eli ile hareketi bitirir.

## **Spin**

Hücum oyuncusunun rakibini geçmek amaçlı olarak sırtını rakibe gelecek şekile getirerek dönme hareketi yapmasına denir. Spin yaparak direk çembere sayı yapılabildiği gibi, dripling hakkı var ise spin sonrası top sürmeye devam ederek de atış için pozisyon yaratılabilir.

Direk dönerek çembere gitmeye spin, spin sonrası drive etmeye spin and drive denilmektedir. Post up yapan oyuncunun dripling hakkını kaybetmeden topu aldığı zaman çok ani bir hareketle sırtını savunma oyuncusuna vererek topu savunma oyuncusunun yanına vurup ani dönüş yapmasına da post up spin denilmektedir.

Spin hareketi basketbolda çok fazla kullanılmaktadır. Özellikle çembere penetre eden kısılar uzun oyuncu ile karşılaştıkları zaman spin yaparak topu ve vücutlarını savunmadan kurtarırlar. Ayrıca ayakları çabuk uzun oyuncular da post up spinler ile savunmalarını zor duruma düşürebilmektedirler.

### **Half Spin Move**

Post up yapan oyuncunun topu aldıktan sonra, içeriye doğru dripling yapması ile başlayan harekettir. Oyuncu dripling yaptığı taraftan diğer tarafa doğru dönecekmiş gibi vücudu ile spin yapar fakat spini keserek ilk hareket ettiği yöne dönüp eyleme başladığı gibi devam eder.

Oyuncu half spin move'da spin hareketini aldatma amaçlı olarak kullanmaktadır. Savunmasını spin ile aldatan oyuncu hareketi ilk başladığı taraftan bitirmektedir, fakat savunma oyuncusu ilk spine cevap vermeyerek savunma hamlesini yapmaz ise, hücum oyuncusu hareketini kesmeyerek ilk dönüş yaptığı taraftan hareketi sonuçlandırabilmektedir.

### **Sikma Move**

Sikma atışı post up yaparak topu alan oyuncunun pivot adımını kullanarak savunmasına yüzünü iç taraftan dönmesi ve şutu atmasıdır. Şut için hamle yapan savunma oyuncusunun pozisyonuna göre, hücum oyuncusu çembere doğru penetre ve turnike eylemi de gerçekleştirebilir.

Toplu hücum oyuncusu sırtına aldığı savunma oyuncusuna karşı sol ayağını pivot adımı yapacaksa sağ iç taraftan, sağ ayağını pivot yapacaksa sol iç taraftan dönmesi ile sikma hareketi gerçekleşir. Topun, hücum oyuncusunun döndüğü taraftan şut pozisyonuna alınması için sert bir çekim hareketi ile şut pozisyonuna getirilmesi önemlidir ve hareket feyk ile tamamlanmalıdır.

Feyke cevap alınırsa hücum oyuncusu savunmasını geçebilmek için alan sağlamış olur. Hamle gelmez ise orta mesafe şut pozisyonu bulan hücum oyuncusu sikma move ile savunması ile arasına büyük bir mesafe koyabilir.

Sırtı dönük ve uzun oyuncular için savunmadan kaçma amaçlı boş alan yaratan sikma hareketi uzun şütörlerin sıklıkla alçak postlarda kullandığı bir yöntemdir.

## **Face Up & Jab Step**

Face up, post up yapan oyuncunun şut feyki ile birlikte, pivot ayağını kullanarak yüzünü savunmasına dönmesi ve topu yukardan aşağıya doğru çekerek savunmasından kurtarmasına denilmektedir.

Face up yapan oyuncunun, pivot ayağının sabitliğini bozmadan ve dripling hakkını kaybetmeden, aldatma adımını kullanarak savunmasını aldatmaya çalışması ise jab step olarak adlandırılmaktadır.

Face up&jab step sikma move ile benzerlik gösterse de face up& jab stepler sikma move'a göre daha kontrollü ve birden çok eylem içermektedir. Face up sonrası jab step'in sağa aldatma, sola aldatma gibi iki tür ayak aldatması vardır. Bu aldatmaların topu alttan çekme üstten çekme veya değirmen ile topu kurtarma şeklinde üç türde topu kurtarma yöntemi vardır.



Hareket kombine bir harekettir ve ayaklar eller bir arada hareketi yaparken aynı zamanda savunmayı aldatma amaçlı olarak feyk yapılmaktadır. Özellikle jab step ve feyk bir arada olmalıdır. Çember altında post up yapan çabuk oyuncular tarafından sıklıkla kullanılan, face up&jab step, savunmaların iki tarafına da hamle yapabildiği için hücum oyuncularına avantaj sağlamaktadır.

Ayrıca baskılı savunmalar karşısında topla buluşan forvet oyuncularının baskı altında çemberden uzak mesafelerde topla buluştuğu zamanlarda da kullanılmaktadır.

## **Tip**

Basketbol oyunundaki en önemli eylemlerden biriside ribauntlardır, takımlar ribaund da rakip takımlara üstünlük kurabilmek için kadrolarında ribaund konusunda yetenekli oyuncuları bulundurmaktadırlar.

Özellikle hücum takımları hücum ribaundu alarak çembere bir daha hücum etmek için hücum ribauntlarını kovalamaktadırlar, bu şekilde ikinci hücum şanslarını kazanmaktadırlar. İyi bir ribauncunun nitelikleri, hırs, güç, sıçrama kabiliyeti, zamanlama hissi ve saha içerisinde aldığı konumdur, ayrıca ne olursa olsun ribaund bir beceri ve yetenek işidir.

Tip ise, hücum ribaund ortamının oluşması ile birlikte hücum oyuncusunun sayı yapma amaçlı topa dokunarak topu çembere yönlendirmesi eylemidir. Ribaund ve tip



iç içe bir yapıya sahiptirler ikisi de zamanlama ve yer tutma konusunda üstün yetenekler istemektedirler.

Topun hücum ribaundu pozisyonunu oluşturması ve bu oluşum sonucunda, seken topların hücum oyuncusu tarafından havada iki elle, tek elle ya da parmaklar ile tamamlanması tipin gerçekleşmesi için ana etkidir.

Tipte parmak hassasiyeti ve zamanlama çok önemlidir, oyuncu topa dokunduğu zaman topun sayı olup olmayacağını hisseder. Bu nedenle, hücum ribaundu kovalayan birçok oyuncunun aynı zamanda zamanlama becerisinden dolayı, tip becerileri de gelişmiştir.

Çok uzun olmasalar bile bazı oyuncular zamanlama yeteneklerinin çok üst seviyede olması nedeniyle parmaklarını hücum ribaunduna sokarak topa dokunup çok kolay bir şekilde topu çembere yönlendirebilmektedirler.

Tip her zaman basketbolun en kolay sayı yapma hareketlerinden birisi olmuştur. Tipin en önemli özelliği, zamanlama ve takibin bir arada gerçekleşmesidir. Özellikle tipler sıçrama yeteneği ile birleştiğinde seyir zevki çok yüksek bir basketbol hareketi ortaya çıkmaktadır.

### Çember Altı Atışları



Basketbolun en kolay atış gruplarından birisi gibi görünse de savunmaların en sert olduğu bölgeden yapılan en zor atış modellerinden birisidir.

Çember altı atışları ribaund sonrası yapılan atışlar olacağı gibi, hızlı hücum sonrası ve penetre sonrası çember altından yapılan atışlar ile yüklenerek yapılan atışlar bu atış

modellerine girmektedir.

Hücum sırasında çembere en yakın mesafeden ve en garanti şekilde sayı bulma çember altından yapılan atışlar ile gerçekleşmektedir.

Özellikle penetre sonrası kısa oyuncular kendilerine yarattıkları boşluklar ile çember altına gelebilmekte ve buradan sayı bulabilmektedirler. Ayrıca takımlar hızlı hücum sonrası da çember altı atışları için pozisyon bulabilmektedirler. En çok kullanılan çember altından sayı bulma yöntemleri, yüklenerek atışlar, ribaund sonrası atışlar ve spin sonrası yapılan atışlardır.

### **Yüklenerek Yapılan Atışlar**

Temaslı ve temassız olarak iki eylem metodu olan ve temaslı durumlarının “Finish Through Contact” olarak adlandırıldığı, çember altından sayı yapmanın en etkili modellerinden birisidir.

Yüklenerek atışlarda, topu korumak en önemli eylemdir ve hücum oyuncusu topu koruduktan sonra stop yapmanın vücuda kazandırdığı ivme ile çok güçlü bir bitiriş ile eylem sonlandırabilmektedir. Temas alınarak yapılan bitirişlerde stopun ivmesi ile birlikte, savunma ile temas gerçekleşmekte ve savunmayı itmek için ekstra avantaj sağlanmaktadır. Bu temas sonucu hücum oyuncusunda oluşan denge ve özgüven ile çok etkin bir bitiriş sağlayabilmektedir.

Atışın, power lay up, power move, gibi adlandırmaları vardır ve özellikle fiziksel olarak güçlü oyuncular tarafından çember altında çok kullanılmaktadır. Hareketin bitirilişi oyuncunun o anki tercihine ve ayağının alabileceği pozisyona göre tek zamanlı stop veya çift zamanlı stop olarak gerçekleşebilmektedir.



Hücum oyuncusu genellikle hızlı hücumlarda, savunmanın yakın olduğu pozisyonlarda, bloktan kaçma amaçlı yüklenerek atışı kullanmaktadır. Hücum oyuncusu pası aldıktan sonra ya da dripling sonrası çembere yaklaşmak için topu sert bir şekilde yere vurarak, dengeli bir sıçrama hareketi ile stop yapar ve atış için kendisine yer bulur.

Yüklenerek atışların en önemli kuralı atışı yaparken vücudunu rakip ile top arasına konulmasını sağlamak ve stop yapıldığı zaman atış için en uygun eli kullanmaktır. Bazen oyuncular stopun yapıldığı taraftaki eli kullanmak yerine ters taraftaki eli kullanarak da atış yapabilmektedirler. Yüklenerek atışlar özellikle ribaund sonrası ve hızlı hücumlar da direk çembere inişlerde sıkça kullanılmaktadır. Atış, savunmayla temas sağlayarak alan açmak ya da savunmayı yanına yaklaştırmamak amaçlı olarak kullanılır.

### **Ribaund Sonrası Atışlar**

Hücum ribaundunu kazanan oyuncuların, sayı yapmak amaçlı olarak çember altından kullandıkları atışlara denilmektedir. Hücum ribaundu doğası gereği çok yüksek bir oranda çembere yakın bölgelerden alınmaktadır. Hücum ribaundu alabilen oyuncular genellikle uzun ve agresif oyuncular grubundan olmaktadır. Bu oyuncularda çoğu zaman aldıkları ribaundu çember altından bitirmek isterler. Bu tür durumlarda oyuncuların ribaund kazanımları sonrası çember altından yaptıkları sayı yapma eylemine ribaund sonrası çember altı atışları denilmektedir.

Bu atışlar da önemli olan savunmaya yakalanmadan topu dengeli bir şekilde çembere gönderebilmektir. Savunmaya yakalanan pozisyonlar da ise güçlü bir stop ve gerekirse dripling yaparak alan yaratılıp atış yapılmaktadır.

### **Ribaund Sonrası Spin**

Topla çember altında buluşan oyuncunun, çemberden uzak tarafında ki ayağının üstünde dönerek savunmasından kaçması ve topla savunma arasına vücudunu koyup topu çembere göndermesidir. Spin hareketi uzun oyuncular tarafından, sky hook veya yarım çengel ile bitirilse de tekrar yüklenme pozisyonu olarak da sayı yapma eylemi gerçekleştirilmektedir. Özellikle uzun oyuncular ribaund sonrası spin hareketini smaç ile tamamlayabilmektedirler.

Spin hareketi bir post up hareketi olsa da çember altının kalabalık olduğu durumlarda oyuncular kendilerine kısa alanlar da ribaund sonrası spin için boşluk yaratıp toplarını kurtarabilmektedirler. Spin hareketi çembere yakın bir pozisyon sağlayabileceği gibi, savunmadan kaçma amaçlı olarak çemberden uzak mesafelere doğru da olabilmektedir. Özellikle ribaund sonrası çemberden uzaklaşarak yapılan spin sonrası atışlar için hücum oyuncusunun çok iyi parmak hassasiyetine ihtiyacı vardır. Bu tür atışlar bloklanması hemen hemen imkânsız fakat sonuçlandırılması zor olan atışlardır.

## Gözyaşı Damlası

Floater veya tear drop olarak da adlandırılan gözyaşı damlası basketbolda sayı yapma amaçlı olarak kısa oyuncular tarafından sıklıkla kullanılan yöntemlerden birisidir.

Özellikle uzun oyuncuların atletizm kazanması, blok mesafelerinin ve blok yüksekliklerinin artması ve boyalı alanı savunma özelliklerinin gelişmesi ile birlikte oyun içerisinde her gün daha da çok önem kazanmaya başlamıştır. Pick and roll oyunlarında uzunun çıkmadığı veya oyuncuya doğru hareketlendiği pozisyonlarda kısa oyuncular bu atışı çok fazla kullanmaktadırlar.

Durarak tek adım, durarak çift adım, penetre sonrası tek adım, penetre sonrası tek zamanlı stop, penetre sonrası çift zamanlı stop şeklinde yöntemleri bulunmaktadır. En çok kullanılan modeli ise penetre üstü tek adım modelidir.

Gözyaşı damlasında, oyuncu çembere bakarak drive ederek, savunma oyuncusunun hareketine göre yukarı doğru sıçrar ve parmaklarının yardımıyla topu çembere yönlendirir. Bazı oyuncular topu çok fazla yükseğe atarak uzun oyuncuların tamamen etkisiz kalacakları bir parabol yaratabilmektedirler, bu durumlar tamamen atışı yapan oyuncunun parmak hassasiyeti ile doğru orantılıdır.

Gözyaşı damlası tek adım veya çift adım olarak da yapılabilmektedir, çift adımda oyuncu tek zamanlı stop yaparak topu çembere atarken, tek ayakta oyuncu destek ayağının üstünde sıçrayarak diğer eli ile atışını yapabilmektedir.

Bazı özel oyuncular bu atış yöntemini daha da geliştirip, sırtı dönük oyunlarını dahi gözyaşı damlası ile sonuçlandırmakta ve savunmalarına karşı büyük üstünlük kurmaktadırlar. Hücum ribauntlarından sonra havuza düşen toplarda oyuncular tarafından çok çabuk çembere bu yöntemle gönderilebilmektedir. Bu tür havuza düşen toplarda, genellikle çift ayak çok çabuk sıçrayarak atış yapılmaktadır.

Gözyaşı damlasında tek adımda sayı yapmak her zaman çok daha büyük avantaj sağlar. Bu atışta hücum oyuncusu savunma oyuncusunun beklediği zamandan daha erken bir anda topu çembere atmaktadır ve bu da savunma için zafiyet doğurmaktadır.

## **Şut ve Çeşitleri**

Basketbolun en zor ve en çok işleve sahip sayı yapma yöntemi şutlardır. Şut ve çeşitleri bir basketbol müsabakası sırasında atılan sayıların en fazla olduğu sayı yapma yöntemidir. Bu yöntemler şutların atılış yerlerinden, atan oyuncunun oyundaki pozisyonuna, maç saatinin gösterdiği süreden oyunun sistemsal yapısına göre içerisinde birçok özelliği barındırmaktadır.

Bu özellikler zaman içerisinde çeşitli değişikliklere uğrayarak gelişimler göstermiş ve basketbolun en önemli parçalarından birisi olmuştur. Özellikle şut kavramı iyi atan oyuncuları her zaman diğer oyunculara göre bir adım öne çıkarmış, oyunsal ve ekonomik olarak değerlerini yükseltmiştir.

Şut atmak iyi bir mekanik istese de çok iyi mekaniğe sahip olan oyuncular yeterli yüzdeyi yakalayamayabilirken kötü mekaniğe sahip oyuncuların yüksek yüzde ile şut attığı durumlarda gerçekleşebilmektedir.

Bu nedenle şut çalışma ve yeteneğin birleşiminden oluşan ve doğru yerde, doğru zamanda kullanıldığı zaman da ise basketbolun en önemli sayı gücüdür.

Şut kavramı atış çeşitlerine göre, durarak şut, sıçrayarak şut- jump shot, pull up jumper, turnaround jumper, fadeaway, koşarak şut- runner, geri adım şut- step back şut, eğilerek atış- leaning jumper, ileriye doğru sıçrayarak atış- forward jumper shot, bump off step back, side step atışlar gibi atış şekline göre çeşitli tanımlar almakla birlikte, eylem sonrası, sayı değerine göre, konumuna göre şutlar, stop çeşidine göre, mesafesine göre, harekete göre, oyuncunun pozisyonlarına göre de çeşitli tanımları içerisinde barındırmaktadır.

Şutlar ayrıca sistemlere göre ve takımın taktiksel yapısına göre de oyuncular tarafından çeşitli tercihleri içermektedir. Bazı takımlar çok çabuk şut bulmak ilk boş pozisyonu değerlendirmek isterken, bazı takımlar ise hücum saatini sonuna kadar kullanmayı tercih edebilmektedirler.

Her türlü durumda da şut basketbolun en önemli hücum silahıdır. Başarılı bütün takımların genel şut yüzdeleri oldukça yüksektir ve kadrolarında nitelikli şutörleri barındırmaktadırlar.

## ŞUT

Şut birçok spor dalında kullanılan bir terimdir, kullanılan terimlerin tümü de hücum oyuncusu tarafından sayı yapma amaçlı olarak yapılan hareketi tasvir etmektedir. Basketbolda da diğer branşlar da olduğu gibi hücum oyuncusunun, hücumu sayı ile sonlandırmak için topu çembere belli teknik ve yöntemler ile atmasına şut denilmektedir.

Bu yöntemler basketbolun ilk oynandığı yıllardan itibaren çeşitli gelişimlere ve çeşitlenmelere uğramıştır. Turnike, çember altı atışları, çengel atış, jump shot gibi sayı yapma yöntemlerinin tamamı basketbol da şut olarak adlandırılmaktadır.

Çembere atılan bütün toplar şut kavramının içerisinde kabul edilse de ülkemizde belli bir mesafeden yapılan atışlar aslında şut olarak tasvir edilmektedir ve diğer hiçbir yöntem oyun içerisinde şut kadar etkin değildir.

Basketbolun gelişimi ile birlikte belli bir mesafeden yapılan atışlar olarak tasvir edilen şut atım yöntemi de kendi içerisinde çeşitli değişikliklere uğramıştır. Bu değişikliklerin ana sebebi, savunmaların şutu savunabilme de çok etkin bir hale gelmesi, takım savunmalarının sertleşmesi, rotasyonlarda ki gelişmeler, oyuncu editlerinin artması ve savunma yapan oyuncuların atletizm seviyelerinin gelişmesidir.

Şut kavramı tarihsel süreç içerisinde ki gelişimine durarak şut atım yöntemi ile başlamış, sıçrayarak şut atma ile evrimleşmiştir. Oyunun ilk zamanların da sıçrayarak şut atmanın oyuncunun dengesini bozacağı yönünde yöntem karmaşaları yaşansa da zaman içerisinde de sıçrayarak şut atmanın daha iyi bir denge ve mekanik sağladığı ortaya çıkmıştır.

Sıçrayarak şut atmanın gelişimi, savunmalarda ki gelişimlerin zorlaması ve hücum oyuncularının savunmalarından kurtulmayı amaçlamaları ile birlikte başlamıştır. Süreç oyuncu atletizmlerinin artması, hedefleme becerileri, denge, antrenman metotların da ki gelişmelere göre şekillenmiş ve şut atma yöntemleri kendi içerisinde çeşitli değişikliklere uğramıştır.

Bu değişiklikler ile birlikte pull up jumper, turnaround jumper, fadeaway, koşarak şut, step back şut, eğilerek atış, ileriye doğru sıçrayarak atış gibi yöntemler basketbol da şut kavramının içerisine yerleşmiştir.

### **Durarak Şut**

Daha çok uzun oyuncular tarafından uzak ve yakın mesafe atışlarında, birçok oyuncunun ise serbest atışlarda tercih ettiği bir şut atma yöntemidir.

Oyuncuya hedefleme kolaylığı sağlayan durarak atışlar, oyuncunun atış için çok zamanının olduğu durumlarda etkin olabilmektedir. Durarak atış modelinde oyuncu sıçramanın verdiği ivmelenme gücünden faydalanamaz ve oyuncunun iki ayağı da yerdedir.

Çok istisnai olsa da bazı oyuncular uzak mesafelerden bile ayakları yerde iken şut atmayı tercih ederler veya şut teknikleri bu şekilde oturmuştur. Oyuncular sıçramadan parmaklarının hafifçe ucunda yükselerek uzak mesafe atışı yaparlar ve atış nispeten uzun kısa eşleşmelerinde uzun oyunculara sıçrayarak atışa göre daha fazla avantaj sağlamaktadır.

### **Sıçrayarak Şut- Jump Shot**

Basketbolda oyuncular belli bir mesafeden sıçrayarak ya da durarak sayı yapma amaçlı olarak çembere şut atışı yaparlar. Sıçrayarak yapılan ve basketbol müsabakaların da atılan sayıların çoğunu oluşturan atışlara jump- shot denilmektedir ve oyuncuların birçoğu durarak atış yerine sıçrayarak atışı tercih ederler. Bu şekilde oyuncu savunmadan uzaklaşarak atışını yapmak için pozisyon bulurken ayaklarından da güç alarak daha dengeli bir atış yapmaktadır.

Sıçrayarak yapılan atışlar durarak yapılan atışlardan evrimselleşmiştir ve ayakları yerde yapılan atış şekli ile sıçrayarak yapılan atış arasında tekniksel olarak çok büyük farklılıklar yoktur. Sadece ayağın şekli ve denge bakımından durarak atış ile sıçrayarak atış arasında farklılıklar bulunmaktadır, en basitinden durarak atışta ayaklar yerde, sıçrayarak atışta ayaklar havadadır. Basketbolun ilk dönemlerinde basketbol otoriteleri sıçrayarak atış yapmanın, atıcının dengesini bozarak topun yanlış



ivmelenmesi yönünde görüş bildirirse de zaman içerisinde sıçramanın topu çembere göndermek için daha iyi denge sağladığı görülmüştür.

Jump shot, sıçrayarak atış basketbolun oyun içerisinde sayı yapma amaçlı olarak en çok kullanılan hareketlerinden birisidir. Sıçrayarak atışın temeli şut atan oyuncunun attığı şutu sıçrayarak atması üzerine konumlanmıştır.

Model, kendisinden türeyen bütün şutlara kendi tekniğini ve adını verdiği gibi, kendisi de başlı başına bir sayı bulma yöntemidir. Top çembere belli bir mesafeden hangi teknikle atılırsa atılsın sonuçta şut olarak anılmaktadır.

Oyuncu dripling halinde ya da herhangi bir stop pozisyonunda topu kavrayarak havaya sıçraması ve şut atışı için gerekli pozisyonu sağlayarak yere düşmeden topu çembere göndermesi jump shot 'un temel hareket modelidir.

Sıçrayarak yapılan atışların durarak yapılan atıştan doğması gibi, sıçrayarak yapılan şut atışları da zaman içerisinde, kendi içerisinde yeni atış modelleri doğurmuştur. Bu atış modellerinin başlangıçları farklı fakat bitirilişi jump shot özgünlüğündedir.

### **Pull up jumper**

Dripling yapan oyuncunun driplingi kesip aniden sıçrayarak yaptığı atışlara pull up jumper denilmektedir. Bu atış şekli savunma oyuncusunun dripling yapan oyuncunun şutu ne zaman atacağını kestiremediği için hücum oyuncuları tarafından çok fazla kullanılmaktadır. Bloklanması oldukça güç olan pull up'lar, daha çok orta mesafe atışlarında oyuncular tarafından tercih edilmektedir.

Pull up jumper, dripling yeteneği üstün oyunculara her zaman çok önemli bir sayı yapma enstrümanı olmuştur. Hareket kendi içerisinde çok iyi bir denge, top hakimiyeti ve sıçrama yeteneği barındırmaktadır. Atış yapmak için driplingi kesip sıçrayan oyuncunun havada kendi dengesini sağlayarak en rahat olduğu pozisyonda topu elden çıkarması tamamen yetenek ve çok çalışma ile ilişkilidir.

### **Turnaround Jumper**

Arkası potaya dönük topu aldıktan sonra pivot ayağı üzerinden potaya dönerek yapılan atışlara turnaround jumper denilmektedir. Oyuncu pivot dönüşünü yaptıktan sonra yukarıya yada geriye doğru sıçrayarak defans oyuncusunun şutu bloklayamayacağı an atışı yapar. Zamanlama atış anı için oldukça önemlidir. Hücum oyuncusu post- up sonrası veya dripling yaparken savunmaya sırtını dönüp turnaound jumper yapabilmektedir.

Oyuncu turnaound jumper'da pivot hareketlerini kullanarak savunma oyuncusundan teması alıp hareketi yapabilir. Hücum oyuncusu savunma oyuncusuna temas yapması sonunda elde ettiği boşlukla savunması ile arasında ki blok mesafesini açar. Böylelikle, hücum oyuncusunun atış amaçlı yüzünü çembere döndüğü anda geriye ya da yukarı hareketi ile topla savunma oyuncusunun arasındaki mesafe uzamaktadır. Bu mesafenin uzaması sonucu savunulması oldukça zor olan bir atış şekli ortaya çıkmaktadır. Turnaround jumper'lar etkili kullanıldığı zaman bloklanması imkânsız atışlardan birisidir.

### **Fadeaway**

Basketbol oyuncusunun geriye doğru adım atmadan çekilerek şut atma yöntemidir. Şutu savunmadan kaçırmanın belki de en eski yöntemidir. Günümüzde fadeaway gibi savunmadan kaçarak yapılan atış modellemeleri vardır fakat fadeaway adımlamadan çok, vücudunu geriye doğru çekerek savunmadan kurtulmaya çalışılarak yapılan atıştır. Adımlama ile geriye kaçarak yapılan atışlar bu anlamda fadeaway' den farklılaşmaktadır.

Fadeaway sık kullanılan turnaround jumper ve step back atışların doğmasına sebep olan bir atış şeklidir ve bazı basketbol oyuncularının imzası kabul edilen bu atışın yapılabilmesi için havada asılı kalabilme ve denge çok önemli kavramlardır.

Fadeaway atışlar çift ayakla geriye doğru sıçrayarak yapılsa da bazı oyuncular geriye doğru tek ayakla sıçrayarak fadeaway atış yapabilmektedirler. Tek ayak üzerinden yapılan atışlara “one legged fade away” iki ayak üzerinden yapılan atışlara “two legged fade away” denilmektedir.

Fadeaway içerisinde birkaç hareketi gizlemekte ve savunmanın pozisyonuna göre hücum oyuncusu tarafından çeşitli değişimlere uğramaktadır burada önemli olan koordinasyonun doğru yapılmasıdır. Yöntem dripling yapan dinamik pozisyonda ki kısa oyuncular için çok fazla avantaj yaratmamaktadır fakat uzun oyunculara avantaj sağlamaktadır.

Temas olarak ya da temas almadan yapılan fadeaway atışlar da bulunmaktadır. Bazı oyuncular temas almadan bazıları ise temas olarak tek ayak veya çift ayak üzerinden geriye doğru kaçarak atışı yapabilmektedirler. Temas olarak yapılan atışlar temas anında savunmayı iteleyerek yapıldığı için atışı yapan oyuncuya daha geniş bir hareket alanı sağlamaktadır.

Özellikle atletizmi yüksek oyuncuların geriye doğru kaçarak yaptıkları atışın savunulması hemen hemen imkansızdır. En iyi savunma yöntemi arkadan hücum oyuncusunun kör noktasından getirilen yardımlardır.

Atışın savunmadan topu kaçırmaya gibi önemli bir işlevi olmasına rağmen, topun geriye doğru ivmesinden dolayı uzun mesafe atışların bu şekilde yapılması oldukça zordur. Fadeaway atışlarda atan oyuncu vücudun aldığı ivmeden dolayı çemberden uzaklaşması sebebiyle top takibi ve hücum ribaundu alması güçleşmektedir.

### **Koşarak Şut- Runner**

Çembere doğru dripling yaparken hareketi kesmeyip, tek adım ya da üç adım hareketini şut ile tamamlamaktır, bu atış şeklinde oyuncu topu elinden şut formunda çıkarmaktadır.

Hareketin doğası tamamen gözyaşı damlası ile aynıysa olsa da adımlamaları şut ile bitirmekte ve bu bitiriş yöntemi nedeniyle birbirlerinden ayrılmaktadırlar.

Runner'ın normal şuttan farkı ise oyuncunun adımlamaya başlaması ve ortada stop yapma durumunun olmamasıdır. Bazı oyuncular bu atışı üç sayı çizgisinin dışına kadar taşıyabilirler da gözyaşı damlası runner'dan çok daha fazla kullanılmaktadır.

### **Geri Adım Şut- Step Back**

Savunmaların agresifleşmesi ve savunma oyuncularının atletizminin öne çıkmasıyla birlikte şut atacak oyuncuların oyun içerisinde rahat pozisyon bulmaları zorlaşmıştır. Bu süreçte hücum oyuncuları savunmadan kaçarak daha rahat şut pozisyonları bulabilmek için yeni arayışlara girmişlerdir. Bu arayışlar sonucu bulunan yöntemlerden birisi de geriye adım atarak yapılan atışlar olmuştur.

Savunmadan kaçarak yapılan atışların isabet oranlarının yükselmesi ve maçın kazanılmasın da bu şutların etkin rol oynaması maç içerisinde bu atışların yapılma oranını yükseltmiştir. Maç kazandıran bu atışlar fadeaway ile başlamış step back atışlara kadar evrimleşmiştir.

Özellikle uzun oyuncuların statik olarak post- up atışlar da fadeaway atışları kullanması uzun oyuncuları nispeten savunmalarından atış yapmak için avantajlı konuma getirmiştir. Fakat kısa oyuncular oyun içerisinde çok fazla post- up yapmadıkları için yeni bir savunmadan kaçarak atış yapma arayışına girmişlerdir.

Bu arayış sonucunda, savunmadan kaçma amaçlı geriye ya da yana çabuk bir adım atarak yapılan step back atış ortaya çıkmıştır. Savunmadan kaçma amaçlı olarak atılan bu adım genelde geriye doğru yapılırsa da yana yapıldığı bazı anlarda olmaktadır.

Step back'lerin ana felsefesi, dripling yapan oyuncunun savunmasının pozisyonuna göre geriye doğru adım atması ya da cross over, bacak arası, arkadan yön değiştirme, geriye dripling gibi bir hareket ile birlikte çabuk bir adımla savunmadan uzaklaşmasıdır. Bu uzaklaşma ile birlikte hücum oyuncusu kendisine şut alanı oluşturmakta ve blok mesafesini arttırmaktadır.

Geriye adımla yapılan atışlar, daha dengeli ve daha büyük görüş açısı sağlayarak hücum oyuncusuna çok geniş bir şut alanı yaratabilmektedir.

### **Eğilerek Atış- Leaning Jumper**

Hücum oyuncusunun dripling sonrası şut atmak için feyk yapması ve bu feyk sonrası savunmacısının aldığı pozisyonuna göre altından geçerek topu ve vücudunu kurtarması eylemidir.

Özellikle elleri havada ve dik bir şekilde blok pozisyonun da hareketsiz kalan savunma oyuncularının altından geçerek yapılan atışlar da oyuncu topu ve kendisini kurtardıktan sonra çembere doğru sıçrayarak hareketine devam etmekte ve sayı yapma eylemini gerçekleştirmektedir.

Atıştaki ana amaç savunmacıyı arkada bırakmaktır. Özellikle savunmanın silindiri bozmamak için elleri havada topu kapattığı anlarda hücum oyuncuları önce topu kurtarmakta sonra kendi vücudunu kurtararak savunmanın koltuk altından geçip çembere doğru hamle yapmaktadırlar.

Atış, atışı yapan hücum oyuncusunun ileri ivmelenmesinden dolayı hücum oyuncusuna ribaund avantajı sağlarken, ileri ivme nedeniyle koordinasyonda ve mesafe ayarlamasında zorluklar yaşamasına sebep olmaktadır.

### **İleriye doğru Sıçrayarak Atış- Forward jumper Shot**

Oyuncunun şut atmak için kendi silindirinden çıkarak ileriye doğru uzaması ve savunmasının müdahalesini engellemesidir. Oyuncular dripling hakları olmadığı, savunmalarının içlerine girdiği durumlarda ve dripling yaparken stop sonrası bloktan kaçmak için yaptıkları bir atış modelidir.

Yüzdesi düşük bir atış olduğu için oyuncular çoğunlukla potalı olarak atış yapıp hücum ribaundunu takip etmek istemektedirler.

### **Bump Off Step Back**

Savunma oyuncusunun dripling ile hücum oyuncusunun üstüne gittiği ve savunma oyuncusunun hücum oyuncusuna şut için aç bırakmadığı zamanlarda atılan bir şut çeşididir.

Temaslı ve temassız olarak iki türdür. Hareketin temeli savunmadan kaçarak atış yapmak üzerine kuruludur.

Hücum şut atmak istediği zaman son driplingini çok güçlü bir şekilde yapar. Son yaptığı dripling de top hücum oyuncunun eline gelirken aynı zamanda da geriye doğru sıçrayarak atış için stop pozisyonu alır. Bu pozisyon hiçbir zaman oyuncunun tam arka tarafı olamaz. Uygun bir açı ile arka ve yan tarafın arasında kalan bölge

oyuncunun stop için düşmesi gereken en uygun bölgedir. Bu yana doğru kaçma hareketi ile hücum oyuncusu savunmasından yaklaşık bir adım mesafesi kadar uzaklaşabilmektedir.

### **Side Step Atışlar**

Oyuncunun pas aldığı zaman ya da dripling yaptığı zaman atış yapma amaçlı olarak yan tarafına doğru stop yapmasına side step atışlar denilmektedir.

Hareket, genellikle pas alacak oyuncunun topu tutarken aynı zamanda ayaklarını stop için hareketlendirmesi ve yan taraflarına doğru stop yaparak yeni atış pozisyonu bulmasını ifade eder.

Yana doğru yapılan adımlama ve stop hareketi tek zamanlı stop ya da çift zamanlı stop ile bitirilebilir. Stop sonrasında da oyuncu atış için daha efektif bir pozisyon ve vücut dengesi yakalamak istemektedir ve hareket sağ yan ya da sol yan olarak iki tarafa da yapılabilmektedir.

### **Sayı Değerine Göre Şutlar**

Sayı amacı doğrultusunda basketbol oyununda hücum oyuncusunun sonuca giderek skor üretmek için kullandığı enstrümanlar atışın yöntemine göre adlar aldığı gibi, istatistiksel olarak da bir değeri ifade etmektedirler.

Bu değerler çemberden geçen her atış ile skora sayısal etki yapmaktadır. Bu sayıların matematiksel değerlerinin toplamı müsabakayı kazananı belli etmektedir.

Bu sayı enstrümanları kendi içerisinde 1- 2- 3 sayı olarak puanlanmaktadır. Üç sayı çizgisinin arkasından çizgiye temas etmeden yapılan atışlar üç sayılık atış, çizgi dahil olmak üzere üç sayı çizgisinin içerisinde çembere atılan her atış iki sayılık atış, fauller sonrası serbest atış çizgisinden yapılan her atış ise bir sayı olarak kabul edilir.

#### **1 sayı- Serbest Atış**

Bir sayılık atışlar ceza atışı yöntemidir. Her oyunda olduğu gibi basketbolda da bir ceza sistemi vardır. Basketbolda ki ceza sisteminin sonuç sistemi ise serbest atış ile gerçekleşmektedir. Serbest atışlar bir şut şekli olduğu için sayı olmama ihtimali olan

atışlardandır ve basketbol oyununda sadece serbest atışlar “1” sayı değerindedir. Başka bir sayılık değere sahip herhangi bir atış yöntemi yoktur ve hepsi de serbest atış çizgisinden yapılmaktadır.

Sayı değeri olarak her atışın bir sayı olarak kabul edildiği basketbolda ki ceza atışı yöntemi olan serbest atışın yapıldığı atış çizgisi, dip çizgilere paralel olan ve uzak kenarı dip çizginin iç kenarından dikine 5.80m. uzaklıkta ve yatay 3.60m. uzunluğunda olan bölgedir.



Çemberin orta noktası ise dip çizgilerin ortasından sahayı eşit iki alana bölmek için kullanılan hayali çizginin üzerindedir. Serbest atış çizgisine gelen oyuncu, topu çemberin tam orta noktasına hedefler ise mesafe 4.225cm.'dir. Atışı yapacak oyuncu topu çarpma levhasına hedefler ise de mesafe 4.60m.'dir.

Basketbol da kişisel fauller, takım faulleri, atış pozisyonu faulleri, centilmenlik dışı fauller, teknik fauller, diskalifiye faulleri olmak üzere altı çeşit atış gerektiren ceza faulü vardır. Bu fauller kendi içinde, hakem kurallarına göre bir defa atılması gereken, iki defa atılması gereken ve üç defa atılması

gerekli fauller olarak ayrılırlar ve her atış bir sayı olarak değerlendirilir.

## 2 sayı

Üç sayı çizgisinin içerisinden, çizgi dahil yapılan bütün atışlar iki sayı olarak kabul edilmektedir. Turnikeler, orta mesafe şutlar, çember altı atışları bu kategoriye girmektedir. İki sayılık atışlar basketbol müsabakasında skora en çok etki eden sayılardır.

Üç sayılık atışların basketbola girmesi ile beraber orta mesafeden atılan “2” sayılık atışlar da büyük oranda azalma yaşansa da bu azalma çember altı sayıları ve yeni geliştirilen atış modelleri ile iki sayılık atışları tekrar etkin hale getirmiştir. Çember altı sayıları için etkin uzun oyunculara sahip olan takımlar her zaman iki sayılık atışlar da çok büyük bir avantaj sahip olmaktadır.

Özellikle gözyaşı damlası, smaç ve pull up gibi savunmaları çok zor durumlarda bırakan atışlar sayesinde oyun içerisinde ki iki sayılık atış istatistikleri tekrar yükselmeye başlamıştır. Oyundaki atılan sayıların yüzde altmış kadarı iki sayılık, yüzde otuz kadarı üç sayılık, yüzde on kadarı ise bir sayılık atışlardan oluşmaktadır.

### **3 Sayı**

Üç sayı kuralının basketbola girmesi ile beraber, oyun kendi içerisinde genişlik kazanmış ve sahanın oldukça önemli bir bölümü sayı yapma alanı olmuştur. Bu sayede, kısa oyuncuların ve fiziksel olarak yeterli düzeyde olmayan oyuncuların efektif bir şekilde basketbol oynayabilmelerinin önü açılmıştır.

Üç sayı kuralından önce fiziksel olarak üstün oyuncular çembere daha yakın alanlarda oynayarak fiziksel olarak düşük kapasiteli oyunculara üstünlük kurmaktaydılar.

Üç sayı ile birlikte fiziksel olarak çok uzun ya da güçlü olmayan daha fazla sayıda basketbolcu takımlarda kendilerine yer bulmuşlardır. Kısa ve hızlı oyuncuların şut mesafelerinin artması ile birlikte de oyunda ki sayı yapma tehdit alanı büyümüş ve oyun daha geniş alanlarda oynanmaya başlamıştır. Üç sayılık atışlar basketbol oynamak isteyen insanlara fırsat eşitliği sunmuştur.

Üç sayının NBA’de ortaya çıkışı 1960’lara uzansa da üç sayının FİBA tarafından, Dünya basketboluna getirilişi 1984 Los Angeles Olimpiyatlarına denk gelmektedir.

Uygulaması ise 1988 Seul Olimpiyatlarıdır. Üç sayının Avrupa basketboluna girmesi ile birlikte Türkiye Liglerinde de üç sayı kuralı uygulanmaya başlamış ve Avrupa liglerinde olduğu gibi



Yayın çembere uzaklığı 6.25m. olarak kabul edilmiştir. 2010 FİBA Dünya Şampiyonası'ndan sonra ise Avrupa Basketbolun da 6.25m. olan uzaklık 6.75m.'ye çekilmiştir.

Basketbola üç sayının girmesi ile birlikte, takımlar üç sayı konusunda yetenekli oyuncular yetiştirmeye başladılar. Birçok takım kadrolarında iyi üç sayı atan oyuncular bulundurmaya çaba gösterdi ve taktiksel yapılarını üç sayı performansı üzerine kurguladılar.

Fakat üç sayının basketbola girmesi ile birlikte en büyük zararı orta mesafe atışları gördü. Orta mesafe atış yapmak yerine üç sayılık atış yapılmasını isteyen teknik adamlar, bazı özel orta mesafe atıcılarının dışında bütün takım oyuncularının yayın arkasından atış yapmalarını istemeye başladılar. Bu süreçte, takımların beş numaralı oyuncularının bile üç sayılık atışlar yapmasını isteyen teknik adamlar, oyun planlarının çoğunu bu atışlar üzerine kurguladılar.

İstatistiksel olarak bir takım ortalama maç boyunca diğer takıma göre 5 tane fazla üç sayı atarsa bütün şartlar eşitse müsabakayı 5 sayılık farkla tamamlamaktadır. Bu da üç sayının takımlar için daha efektif kullanılması anlamına gelmektedir. Üç sayı değersel olarak diğer sayılardan 1 puan fazla olması sebebiyle oyunda o kadar önemli bir role gelmiş durumdadır ki teknik adamlar, hızlı hücumlar ve geçiş oyunlarının üç sayı ile bitirilmesini istemektedirler. Hatta takımların three point play denilen ve takımların üç sayı atmak için yaptıkları birçok özel oyunları da bulunmaktadır.

Oyunun hızlanması ve müsabaka içerisinde koçların üç sayılık oyunları çoğaltması ile birlikte, takımlar çok kısa süreler içerisinde buldukları üç sayılık atışlar ile rakiplerine karşı sayısal üstünlük kurmuşlardır. Özellikle geriden gelen takımlar için, üç sayılık atışlar ile fırsat eşitliği yakalamış ve oyunun son anlarında bulunan atışlar, sayı farklarının kapanmasını sağlamıştır.

Zaman içerisinde üç sayı çizgisinin mesafesinin uzaması ile birlikte savunma oyuncuları için üç sayı daha da tehditkâr bir boyuta ulaştı. Penetre için daha fazla alan bulabilen hücum oyuncuları savunmanın üstlerine gelmesini beklemeye başladılar, savunma gelmediği zaman da cezayı kestiler.

Oyuncular üç sayılık atışları engellemek için savunmanın çıkması ile de bu defa penetre etmeye başladılar. Penetrelerin artması ile birlikte savunmalarda ki yardım rotasyonları fazlalaşmaya başladı, bunun sonucunda da hücum takımlarının ekstra pas sayısı arttı. Ekstra pasların artması ile de üç sayı için takımın başka bir oyuncusunun pozisyon bulması daha kolay hale geldi.

Oyun içerisinde bu kadar önemli bir konuma gelen ve basketbolun doğasında değişiklikler yapılmasına sebep olan üç sayılık atışlar bu sayede kendi yıldızlarını da doğurmuş oldu. Üç sayı atan oyuncular dünya ve NBA basketbolunda çok popüler ve ekonomik olarak çok kazanan basketbolcular durumuna geçmeye başladılar.

## **Eylem Sonrası Şutlar**

Basketboldaki bütün atışlar bir eylem sonrası oluşmaktadır ve bu eylemler iki şekilde ortaya çıkmaktadır. Eylemin birinci oluşum şekli, oyun içerisinde basketbolcu tarafından kendi şutunu yaratması, ikinci oluşum şekli ise takım arkadaşlarının yardımı sonucunda oluşan pozisyonlardır.

Eylem sonrası şutlar, feyk sonrası, dripling sonrası, pas alışına göre, stop



çeşidine göre, pick an roll sonrası, screen çıkışına ve temas sonrası gibi birçok çeşidi içerisinde barındırmaktadır.

### **Feyk Sonrası Şut**

Basketbol bir aldatmalar oyunudur rakibini ne kadar çok aldatırsanız kendinize o kadar çok alan ve rahatlık sağlarsınız. Bu aldatmaların en önemlisi de

feyk atmakla oluşmaktadır. “Sahte atış pozisyonu” olarak da adlandırılan feyk atmak basketbolun en temel hareketlerinden birisidir ve toplu ya da topsuz olarak iki şekilde yapılmaktadır.

Topsuz feyklar genellikle vücut aldatmaları şeklinde rakip savunmadan kurtulma amaçlı iken, topla yapılan feyklar ise pas feyki, dripling yapma feyki ve şut feyki şeklindedir.

Pas feykinde pas atılacak takım arkadaşı ya da pas atılacak bölge aldatma amaçlı olarak kullanılır. Şut feyki ise oyuncunun şut atmak için kendine daha rahat bir alan yaratması için kullanılır. Şut feyki genelde “pump fake” olarak adlandırılmakta ve yapılmaktadır, pump fake topun aşağı yukarı doğru hafif bir hareketini içermektedir.

Ayaklar yerden kalkmadan, savunmaya şut için blok fırsatı olduğunu hissettirmek feyk atmanın birinci kuralıdır. Bu his savunmayı her zaman blok için tetikleyecek ve hücum oyuncusu feykten sonra daha rahat şut alanı bulacaktır.

Feyk sonrası direk şut atılabildiği gibi, feykten sonra dripling yaparak savunmadan uzaklaşıp da şut atılabilir. Genellikle feyk sonrası dripling üstü şutlarda tek dripling yaparak oyuncular şut atmaktadırlar. Fakat oyuncular pozisyonun durumuna ve savunmanın konumuna göre birden fazla dripling yaparak da şut tercihi yapabilmektedir.

Tek dripling yaptıktan sonra savunmanın pozisyonuna göre oyuncular dripling yapılabilir fakat genelde oyuncular güçlü ellerinin olduğu tarafa hareket etme eğilimindedirler. Feyk sonrası tek dripling ile yapılan atışlar da oyuncular çift zamanlı stop yapmaktadırlar. Ayrıca feyk ile güçlü el tarafına tek dripling veya çok dripling, zayıf el tarafına tek dripling veya çok dripling yaparak şut için pozisyon yaratılabilir.

Güçlü el tarafına dripling veya zayıf el tarafına driplingde ilk adımların hangi ayak ile yapılacağı hücum oyuncusun alışkanlıkları ile alakalıdır. Genellikle top gidilen taraftaki eldedir ve ilk atılan ayak da topun tarafındaki ayak şeklindedir.

Argoda feyke cevap veren ve aldanan oyuncuya “yedirmek” tabiri kullanılmaktadır ve özellikle şutörlerin en büyük silahları feyktir. İyi feyk atan şutörler her zaman savunmaları karşısında avantajlı konuma geçerler. Ayrıca iyi feyk atan

basketbolculara savunmaları da kolay feyk yememek için çok fazla yanaşamazlar, bu durum şutörler için ekstra bir avantaj sağlamaktadır.

### **Dripling Üstü Şut**

Dripling yapan oyuncunun şut kullanması basketbolda sıklıkla kullanılan bir yöntemdir. Özellikle orta mesafe atışlarda sıklıkla kullanılmaktadır. Dripling üstü şut atmak, pull up jumper olarak adlandırılmaktadır.

Pas aldıktan sonra, tek dripling ya da çok dripling üstü şut atılabildiği gibi drive sonrası şutlarda atılmaktadır. Burada önemli olan dripling yapan oyuncunun dripling sonrası kendi şutunu yaratabilmesidir. Kendi şutunu yaratabilen oyuncular her zaman çok değerli oyuncular olarak kabul edilmektedirler.

Dripling sonrası şutlar post up oyuncularının post up sonrası, pivot oyunları yaptıktan sonra, dripling yapıp kullandıkları şutlar ve yüzü dönük oyuncuların drive sonrası şutları olmak üzere bütün pozisyonlarda etkin olarak kullanıldığı bir sayı yapma yöntemidir.

Aynı şekilde, feyk sonrası tek dripling ya da iki dripling yaparak yapılan atışlar da dripling üstü şut kabul edilmektedir. Oyuncuların, zayıf el ile topu sürerken topu kaldırmak ve şut eline almak, güçlü el ile topu sürerken topu kaldırmak ya da zayıf el ile topu sürerken çapraz dripling ile topu güçlü ele alarak topu kaldırmak dripling üstü yapılan atışların üç temel modelidir.

### **Yön Değiştirme Sonrası Şut**

Basketbolda dripling yaparken rakibini geçme amaçlı olarak yön değiştirme hareketleri kullanılır. Yön değiştirme hareketleri sonrasında oyuncular ya driplinge devam ederler ya pas verirler ya da şut atarlar. Yön değiştirme sonrası şut atan oyuncular savunmalarını arkada bıraktıkları zaman avantajlı konuma geçerler. Fakat savunma oyuncularının arkadan topa müdahale etme şansları her zaman bulunur. Yön değiştirme sonrası şut atma eğiliminde olan oyuncular savunmaların arkadan blok tehdidini her zaman göz önünde bulundurmalıdırlar.

Cross over, hız deęiřtirme, reverse, arkadan top geirme, bacak arası gibi yn deęiřtirme hareketleri sonrası řut atan oyuncu kendisine savunma oyuncusundan kurtaracak alanı yaratmaktadır. zellikle step back řutların geliřimi ile birlikte oyuncular bu řutları bazı yn deęiřtirme hareketleri ile birleřtirerek kendilerine byk avantaj saęlamaktadırlar.

### **Pick And Roll Sonrası řut**

Pick, perde olarak adlandırılan ve bir takım arkadařının, topa sahip olan dięer takım arkadařına yer yaratmak iin vcudunu, toplu oyuncuyu savunan savunma oyuncusunun nne konumlandırđı, bir basketbol hareketidir.

Pick and roll, řut atmak, penetre yapmak, pas aısı yaratmak, savunmaya mdahale imknı vermeden topu geirmek amalı olarak perde yapan oyuncu ve toplu oyuncu tarafından birlikte oynanır.

Topa perdeler hcum oyuncusunun savunma oyuncusuna karřı kullandıęı en etkili yntemlerden biridir. Geiř oyunlarında, set oyunlarında hatta hızlı hcumlarda bile kullanılan topa perdeler neredeyse sahanın btn blmlerinde kullanılabilir. Toplu oyuncunun dripling yaparken perde istemesi veya driplinge bařlamadan perde istemesi gibi iki tr perde isteme yntemi vardır.

Toplu oyuncular perde sonrası savunmaların durumuna gre řut tercihlerini yapmaktadırlar. Savunmasını perdeye takan oyuncu perdeyi getikten sonra řut imknı bulabilmektedir. Alttan geen savunmacıya karřı stte kalarak řut atılabildięi gibi, stten geen oyuncuya karřı ileriye doęru hamle yaparak da řut pozisyonu yaratılabilir. Perdeyi kullanan oyuncunun en kolay pozisyon bulduęu an ise savunmasını perdeye takarak embere gittięi andır. Pick and roll sonrası řutlar dripling yeteneęi st seviye oyuncular iin her zaman avantajlı olmuřtur.

Pick and roll sonrası řutlar, dripling yapan oyuncunun attıęı řutlar ve perde yapan oyuncunun yaptıęı roll'e gre attıęı řutlar olarak da ikiye ayrılır. Roll yapan oyuncu dıřa aılabilir, short roll yapabilir, ieriye devrilebilir, slip screen yapabilir, toplu oyuncunun savunmasını ieriye srkleyebilir, post- up iin seal yapabilir. Toplu

oyuncu ise, aradan geçebilir, üstten geçebilir, terse gidebilir ve böylelikle şutunu atabilir.

Bu ve bunun gibi eylemler tamamen savunmanın pozisyonu ve becerisi ile pick and roll oynayan ikilinin yetenekleri ve uyumları ile alakalıdır. Üst seviye takımlarda pick and roll oyunları iki kişi üzerinden oynansa da takımın diğer elemanları çeşitli rotasyon ve spacingler ile pick and roll oynayan takım arkadaşlarına pozisyon yaratabilmektedirler.

### **Topsuz Screen Çıkışına Göre Şut**

Topsuz screen, ya da topsuz perdeleme olarak tanımlanan hareketin temel amacı, perde yapılan oyuncunun sayı yapmak ya da pas almak için en uygun pozisyonu bulması mantığına dayalıdır. Basketbolda birçok perde çeşidi bulunmaktadır, bu perdeler oyuncu pozisyonlarına ve perde yapılan bölgelere göre farklılıklar göstermektedir. Basketbolda en çok kullanılan perdelemeler; Floppy screen, iverson screen, post down screen, post back screen, New York screen, flex screen, double screen, curl screen, corner pin, bump screen, stagger screen, UCLA screen, flare screen, zipper screen, back screen, down screen, cross screen, screen away, şeklindedir.

Bu perdelemelerden çıkan oyuncular ya pas alma amaçlı ya da şut atma amaçlı olarak hareket etmektedirler. Şut atmak için perdeden çıkan oyuncular, savunmasının pozisyonunu çok iyi görmelidir. Perdenin etkili olup olmadığını kontrol eden hücum oyuncusu perdenin başarılı olduğunu anladığı anda şutu atmak için pozisyonunu almalıdır. Perdeden çıkan oyuncunun ilk amacı ne olursa olsun savunmasını şut atacağına dair aldatmalıdır ve iyi şütörler, perdeyi kullanmayı çok iyi bilmek zorundadırlar.

Perdeyi kullanmak kadar perdeden doğru çıkmak da çok önemlidir. Screen sonrası top tarafından çıkan oyuncu çıktığı taraftaki ayağını dönüş ayağı olarak kullandığı zaman tek hamle ile hem şut pozisyonu alabilmekte hem de topa daha yakın ayağı ile hamle yapabilmektedir. Bu durum hücum oyuncusunun savunmasını screen'e taktığı pozisyonlar için geçerlidir. Savunma screen'e takılmayıp üstten geçerse hücum oyuncusu ters ayağı ile de screen'den çıkabilir.

Savunmalarını perdeye takmak şut atacak oyuncunun pozisyon bulabilmesi için önemlidir ve hücum oyuncusunun savunmasını perdeye takması temel basketbol tekniklerinden birisidir. Bu anlamda hücum oyuncuları kendilerini tutan savunma oyuncularını perdeye takmak için özel çaba sarf etmektedirler. Perdeyi iyi kullanarak savunmasını perdeye takan ve şut için pozisyon bulan oyuncu, kaliteli bir stop ve dengeli bir şut pozisyonu ile yüksek oranda isabet sağlayabilmektedir.

### **Katlar Sonrası Şut**

Basketbolda sayı yapmak için pozisyon bulma amaçlı birçok eylem bulunmaktadır. Bu eylemlerin en önemlilerinden birisi, topsuz oyuncular tarafından yapılan katlardır. Basketbolda pozisyon bulmak için kullanılan katlar; backdoor kat, V kat, L kat, flare kat, curl kat, deep kat, UCLA kat, shallow kat, front kat cross kat, low post split- high post split, rub of kat, shuffle kat ve flash kattır. Bu katlar savunmanın dengesini bozarak en uygun ortamda hücum oyuncusunun top ile buluşmasını sağlama üzerine kurgulanmıştır.

Basketbolda kat yapan oyuncular genellikle çok hızlı hareket etmektedirler. Bu hız nedeniyle oyuncular topu aldıkları zaman genellikle “catch shot” pozisyonları ile karşılaşmaktadırlar. Bazı özel oyuncular bu tür durumları özellikle yaratarak kendilerine avantaj sağlarlar.

Kat sonrası top alan basketbolcular iyi stop yaparak dengeyi sağlayıp çembere şut için dönebilirlerse çok etkili şutlar kullanabilmektedirler. Katlarda da screen’de olduğu gibi top tarafındaki ayakla pas almaya çıkmak çok önemlidir. Fakat katı savunma oyuncusu önden savunuyorsa ya da hücum oyuncusundan önce pas kanalına çıkmışsa hücum oyuncusu ters ayağı ile uzak tarafa da çıkış yapabilir. Bu tür özel durumların başarısı pas atacak oyuncu ve kattan gelen oyuncunun uyumu ile alakalıdır.

### **Pas Alışına Göre Şut**

Oyuncuların pası alışına göre şut için atış pozisyonları vardır. Hareketli oyuncuların pas alışları ile statik oyuncuların pas alışları şutu atmaları konusunda farklılıklar içerir.

Hareketli oyuncular boş koşulardan sonra topu alabildikleri gibi, screen çıkışlarından ya da katlardan sonra da topu alabilmektedirler. Hareketli oyuncular topu alırken tek zamanlı stop ya da çift zamanlı stop yapabilmektedirler. Statik oyuncuların topu beklerken ayakları yerde olduğu için tek zamanlı stop pozisyonunu otomatik olarak gerçekleştirmiş olurlar. İki durumda da topu alan oyuncunun üçlü tehdit pozisyonunda şuta hazırlıklı olması en önemli konudur.

Statik oyuncular topu aldıkları zaman dominant el tarafından topa sahip olurlar ise direk şut pozisyonu alabilmektedirler. Zayıf el tarafından aldıkları zaman ise topu güçlü el tarafına alırken hafif bir yay hareketi çekebilirler. İki durumda da hücum oyuncusu, pasın gelmesini bekliyor ise hücum olarak kendisine avantaj sağlamaktadır.

Hareketli oyuncular şut için pas alma amaçlı screen çıkışı yapıyorlarsa, öncelikli olarak çıktıkları taraftaki ayaklarını stop ayağı olarak kullanmaktadırlar. Bu durumlarda hücum oyuncusu tek hareket ile şut pozisyonunu alabilmektedirler. Savunmanın perdeyi üstten geçtiği pozisyonlarda ise hücum oyuncusu savunmasını takip ederek, çıktığı tarafın tersinde ki ayağı ile de perdeden çıkabilir.

Ayakları kurarak çıkmaktan sonra ki en önemli durum pası isteyerek çıkmaktır. Pas alıştıraki birinci öncelik ayakların durumu ikinci öncelik ellerin durumudur. Statik pas istemelerde ayaklardan çok eller ön plana çıksa da dinamik pas istemelerde ayaklar ellerden daha önemlidir ve pası alırken yakalanan iyi bir denge her zaman topa daha kolay sahip olunmasını sağlayacaktır.

## **Konumuna Göre Şutlar**

Basketbol oyununda saha içerisinde basketbola özgü konumlar bulunmaktadır. Bu konumlar oyuncu ve koçlar için eylemin gerçekleştirileceği belirleyici alanlardır. Öyle ki bazı oyuncular kendilerine özgü şutlarını bu konumlar ile özdeşleştirmişlerdir. Bazı oyuncular ise psikolojik olarak kendilerinin bazı bölgelerden çok daha iyi şut kullandıklarını düşünmektedirler ve bu durum onlara inandıkları bölgeden şut atınca daha büyük bir özgüven sağlamaktadır.

Konumuna göre şutlar sadece oyunculara özgü bir şut atma bölgesini içermemektedir. Bazen bazı takımların bile en çok şut kullanıp, isabet buldukları



bölgeler bulunmaktadır, takımların oyun felsefeleri o bölgelerden bulacakları sayılara göre şekillenmektedir.

Bazen de bazı koçlar şutların özel bölgelerden atılmasını isteyebilirler, bu durumlar takımların hücum ribaundu yerleşimleri, savunma takımlarının o bölgede oynayan oyuncularının savunma yeterliliği gibi etkenlere göre değişiklik gösterebilmektedir. Bu tamamen takımın kimyası ile alakalı bir durumdur.

### **Diplerden**

Dip çizgiye yakın bölgelerden yapılan atışlara diplerden yapılan atışlar denilmektedir. Bu bölgelerden genellikle uzunlar post up sonrası atış pozisyonu buldukları gibi, kısıalarda penetre sonrası ve ekstra paslar sonrası şut için pozisyon bulabilmektedirler.

Pozisyon çemberi yandan görmekte ve çarpma levhası desteği almamaktadır. Bu durum şütörler de derinlik algısı yaratmakta, derinlik algısı da hedefleme konusunda atıcılara zorluk çıkarmaktadır. Çarpma levhasını kullanama ve derinlik hissi nedeniyle diplerden yapılan atışlar nispeten diğer şut bölgelerine göre daha zor atışları içermektedir.

### **Köşelerden**

Dip çizgi ile sahanın uzun çizgisinin kesiştiği bölgelerden yapılan atışlara köşe atışları denilmektedir. Ekstra paslar sonrası pop up shoter'lar bu bölgelerden çok fazla atış şansı bulmaktadırlar. Ayrıca geçiş oyunlarında çoğu takım en iyi atıcılarını bu bölgeye direk göndermektedir.

Savunma rotasyonlarının özellikle forvetlerde ki hücum oyuncularına odaklandığı pozisyonlarda savunmaya en uzak bölge olarak köşeler ön plana çıkmaktadır bu da köşe de bekleyen oyuncular için ekstra paslarla boş atış şansı yaratmaktadır.

### **Forvetten**

Tepe ve köşe noktasının arasında kalan orta noktaya verilen addır. Forvetler her zaman atıcılar için en önemli şut bulma mevkisi olmuşlardır. Buradaki oyuncular şut için hem çok iyi bir açıya sahip olduklarından dolayı hem de savunmalarını iki yönlü geçme şansına sahip oldukları için ekstra avantaja sahiptirler.

Forvet bölgesinden şut kullanan oyuncular bu bölgeye karşı çok fazla alışkanlık sağlamalıdır. Çoğu oyuncu şutlarını bu bölgeden kullanma eğilimindedir. Forvet bölgelerinden kullanılan şutların ayrıca ters taraftan gelen oyunculara hücum ribaundu avantajı sağlamaktadır. Forvetlerden atış yapan oyuncular, kendi ribauntlarını da takip etme şansına sahiptirler. Topun sekme açısı forvetten yapılan atışlar da atışı yapan oyuncuya hücum ribaundu için çok geniş bir alana hareketlenme imkânı sağlamaktadır.

### **Tepeden**

Çemberin önünden üç sayı çizgisinin orta noktasına hayali bir dik çizgi çekildiği zaman, üç sayı çizgisi ile hayali çizginin kesiştiği noktadır. Çemberi dik açı ile gören bir nokta olduğu için, şütörlerin en çok zorlandığı atış bölgesidir. Fakat tepeden çok yüzdeli atış yapabilen özel oyuncular bulunmaktadır ve bazı uzunlar ile kısalar bu bölgeden yüksek yüzdeli atış yapabilmektedirler. Tepe atışları alan savunması yapan takımlara karşı hücum takımlarına büyük avantaj sağladığı gibi, savunmaya dönmek açısından da hücum takımlarına kolaylık sağlamaktadır.

### **Yüksek Posttan**



Serbest atış çizgisi ve bu bölge çevresinden yapılan atışlar, yüksek post atışlarıdır. Bu bölgelerden özellikle uzunlar maç içerisinde çok şut bulmaktadırlar. Alan savunmalarına karşı yüksek posta yerleşen uzunlar bu bölgeden yüksek yüzdeli şut atabilmektedirler. Ayrıca short roll sonrası uzun oyuncular yüksek posttan çok sayıda şut kullanmaktadırlar.

## **Boyalı Alandan**

Üç saniye koridoru da denilen alandan yapılan atışlara denilmektedir. Oyunun içerisinde ki sayıların büyük bir bölümü bu bölgeden atılır. Çember altı ve post up atışları bu bölgeden gerçekleşir ve kısaların en çok penetre yaptıkları yer bu bölgedir.

Gözyaşı damlaları, hareketli şutlar, hücum ribaundu sonrası atışlar, yüklenerek atışlar, turnikeler gibi atışların hepsi boyalı alandan olmaktadır. Boyalı alandan şutlar aynı zamanda yakın ve orta mesafe şutları bir arada bulunduran bölge özelliğini de taşımaktadır.

## **Dirseklerden**

Boyalı alanın serbest atış bölgesi tarafındaki, uzun ve kısa kenarlarının kesiştiği alanlar, dirsek olarak kabul edilmektedir. Dirsek bölgelerinden genellikle uzunlar ve forvetlerden penetre eden kısalar şut kullanmaktadırlar.

Oyun içerisindeki en zor atış bölgelerinden biridir. Açısız olarak oyuncular bu bölgelerde oldukça zorlanmaktadırlar. Sağ ve sol dirsek olmak üzere saha içerisinde iki tür dirsek bölgesi bulunmaktadır.

## **Short Corner**

Köşe ile alçak post arasında kalan dip bölgesine short corner denilmektedir. Kısa köşe olarak da adlandırılan short corner'lar özellikle dip oyunlarından sonra oyuncuların en çok şut bulduğu bölgedir.

Short cornerdan uzun oyuncular ve orta mesafe şut yeteneği olan basketbolcular fadeaway ve turnround jumper ile çok fazla şut pozisyonu bulabilmektedir.

## **Stop Çeşidine Göre Şutlar**

Basketbol oyunu hızlanıp yavaşlama üstüne kurulu bir yapıdadır, bu yapı da oyun içerisinde stopları çok önemli bir pozisyona sokmaktadır. Basketbolda oyun içerisinde de oyunun hızına bağlı olarak çok fazla stop kullanılmaktadır. Saha içerisinde ki bütün oyuncular, toplu ya da topsuz oyunun her anında stop yapabilmektedirler.

Stoplar tek zamanlı ve çift zamanlı olarak ikiye ayrılmaktadır. Tek zamanlı stoplar nispeten daha yavaş pozisyonlarda şütörler tarafından kullanılırken çift zamanlı stoplar ise, daha çok şut atacak oyuncunun hızlı olduğu yüksek tempolu durumlarda kullanılmaktadır. Stopların kullanım alanlarının tercihi tamamen oyuncunun oyun bilgisi ve altyapısı ile ilgilidir.

Üst seviye şütörler şut yeteneklerine bağlı olarak iki stop modelini de kullanabilirler fakat statik şütörler genelde tek zamanlı, hareketli şütörler ise çift zamanlı stop yapmayı daha çok severler. Özellikle çok hızlı koşular, katlar ve screen'lerden sonra iyi stop yapmak şutun en önemli ön hazırlığıdır.

Stoplar kendi ayrıca kendi içerisinde toplu ve topsuz stoplar olarak da ikiye ayrılmaktadır. Topsuz stoplar oyuncular topla buluşmadan önce topla buluşmak amaçlı olarak tek zamanlı ya da çift zamanlı olarak yapılmaktadır. Toplu stoplar ise pas vermek, şut atmak ve topu tutmak amaçlı olarak tek zamanlı ya da çift zamanlı olarak yapılmaktadır.

### **Tek Zamanlı**

Oyuncunun stop yapmak için iki ayağının da aynı anda durması ve şut ya da pas pozisyonu almasına tek zamanlı stop denilmektedir. Oyuncular genellikle tek zamanlı stop yaptıktan sonra topu alıp üçlü tehdit pozisyonuna geçmektedirler.

Tek zamanlı stop şut atacak oyunculara denge açısından avantaj sağlamaktadır. Ayrıca şut için stop sonrası dripling yapan oyuncu iki ayağını da pivot ayağı olarak kullanabileceği için, hücum oyuncusunu savunmasına karşı avantajlı konuma getirmektedir.

Tek zamanlı stop yapan oyuncuların eğer sıçrama yetenekleri iyiye her zaman şut bulma konusunda avantajı ellerinde tutarlar. Savunmanın sıçramasına zaman bırakmadan tek zamanlı stop sonrası şut atan oyuncular doğru bir mekanik ile şutu atıyorlarsa önemli bir tehdit haline gelirler.

## **Çift Zamanlı**

Çift zamanlı stopta ilk olarak öndeki ayak, fren görevi görür ve oyuncuyu durmaya hazırlar, ardından diğer ayak dengeli bir biçimde onun yanına gelir.

Çift zamanlı stop içerisinde çift hareket barındırmaktadır bu da savunmanın hücum oyuncusunun şutuna engel olması için savunmaya ekstra zaman kazandırmaktadır. Şut atan oyuncular için pası alır almaz şut atma eylemi gerçekleştirilecekse tek zamanlı stop tek bir hareket içerdiğinden dolayı, çift zamanlı stoptan her zaman daha avantajlıdır.

Zaman açısından çift zamanlı stop tek zamanlı stopa karşı dezavantajı olsa da çift zamanlı stopun daha dengeli bir duruş sağlamasından dolayı tek zamanlı stopa karşı avantajı vardır. Bu anlamda çift zamanlı stoplar özellikle yüksek tempolarda oyuncuların daha kolay durmalarını sağlamaktadır.

## **Mesafesine Göre Şutlar**

Basketbolda şut atışları uzak mesafe, orta mesafe ve yakın mesafe atışlar olmak üzere kendi içerisinde mesafesine göre de çeşitli bölümlere ayrılmaktadır. Mesafesine göre atışlar da oyuncuların kendilerine ait isabet oranlarının yüksek olduğu mesafeleri vardır ve çoğu oyuncu bu mesafelere göre şut atmayı tercih etmektedirler.

Teknik adamların da oyuncuların şut mesafelerine göre hazırlıkları vardır. Özellikle orta ya da yakın mesafe atıcılarının kendi bölgelerinden atış yapmaları ve uzak mesafe atışlar yapmamaları takımların şut istatistiklerini yükseltmektedir.

### **Yakın Mesafe**

Çember altından ve boyalı alanın çembere yakın olan bölgelerinden yapılan atışlara yakın mesafe atışları denilmektedir. Yakın mesafe atışlarının özellikle low post bölgelerinden açılı bir şekilde yapılanlarının çoğu potalı olarak yapılmaktadır.

Yakın mesafe atışları, çok yumuşak bir bilek ve parmak hassasiyeti istemektedir. Yakın mesafe atışların yüzdesi diğer atışlara oranla daha yüksektir.



### **Orta Mesafe**

Üç sayı çizgisi içerisinde ve nispeten boyalı alanın dışından yapılan atışlara orta mesafe atışları denilmektedir. Orta mesafe atışları üç sayılık atışların basketbola girmesi ile birlikte önemini kaybetmiş gibi gözükse de post up sonrası uzun oyuncular ve penetre sonrası kısa oyuncular tarafından sıklıkla kullanılan bir yöntemdir.

### **Uzak Mesafe**

Üç sayı çizgisinin dışından ve daha uzak mesafelerden yapılan atışlara uzak mesafe atışları denilmektedir. Basketbolun en zor atışlarından birisidir. Mesafe uzaklaştıkça oyuncuların hedeflemesinde ve atış için aldıkları pozisyonlarda dengesizlikler başlamaktadır. Bu da isabetli atış oranını aşağıya çekmektedir. Uzak mesafe atışlar çok iyi bir denge, konsantrasyon ve mekaniği içerisinde barındırmaktadır.

Zaman içerisinde oyuncuların ekstra çalışmalarının artması bu atışlarda başarı oranını yükseltmiştir. Özellikle savunmasız open shot atışlarda oyuncuların başarı

yüzdesi oldukça yüksek olmak zorundadır. Ayrıca uzak mesafe atışlar matematiksel olarak üç sayılık değer içerdiği için oyuncular ve koçlar tarafından daha fazla tercih edilmektedir.

## Harekete Göre Şutlar

Oyuncuların kullandıkları şutlar hareket durumlarına göre de sınıflandırılmaktadır. Bu şutlar genel anlamda statik ve dinamik olarak ikiye ayrılrsa da oyuncunun hareketli ya da hareketsiz savunmasından temas alarak attığı temas sonrası şutlar olmak üzere harekete dayalı üç çeşit şut bulunmaktadır.

### Statik Şutlar

Statik şutlar, oyuncuların ayakları yerde stop yapmış olarak topu beklediği ve topu alınca da şutu sıçrayarak ya da durarak kullandığı şutlara denilmektedir.

Statik şutları kullanan statik şütör oyuncular vardır. Bu oyuncular hücum içerisinde çok efektif olmamakla birlikte doğru yerde topla buluştukları zaman çok yüksek yüzdeli şut atabilmektedirler. Pup- up shooter'lar ve nokta şütörler bu atıcılara örnek verilebilir.

Open shot denilen boş atışlar, ayakları kuran oyuncuların attığı şutlar, üçlü tehdit pozisyonu sonrası atılan şutlar, serbest atışlar gibi durarak yapılan bütün atışlar statik şut grubuna girmektedir.

Statik şutlar atıcılara daha dengeli bir atış imkânı sağlarken, savunmalara yakalanma riski çok yüksek olan şutlardır. Bu nedenle statik şütörler ayaklarını ve zamanlamalarını çok iyi ayarlayarak, doğru pozisyonu buldukları anda tereddüt etmeden atışlarını yapmaktadırlar.

### Dinamik Şutlar

Topla hareketli ya da topsuz koşarken topla buluşup şutun atılması eylemidir. Pull up, catch shot, kat sonrası şut, perde sonrası şut gibi, pasın ya da driplingin devamında, hareketin topla bütünleşerek eylemleştirdiği durumlardır.

Dinamik şutlar denge ve koordinasyon gerektiren çok özel atışlardır. Oyuncular bu atışlar için stop yeteneklerini üst seviyeye çıkarmak zorundadırlar. Atıcılar tek zamanlı ya da çift zamanlı stop ile dinamik şutları kullanabilmektedirler.

Dinamik şutlar daha çok savunmanın baskısı hücum oyuncusunun üstüneyken ve hızlı hücum sırasında kullanılmaktadır. Özellikle orta mesafe dinamik şut atabilen çok özel oyuncular bulunmaktadır, bu oyuncuları savunmalara yakalaması oldukça güçtür. Çünkü atılacak olan şutun zamanlamasını sadece statik durumda olan oyuncu bilmektedir.

### **Temas Sonrası Atışlar**

Temas sonrası atışlar iki durumda oluşmaktadır. Birinci durumda savunmanın hücum oyuncusunun istemi dışında temas yapması, ikinci durumda ise hücum oyuncusunun savunma oyuncusuna bilerek temas sağlaması sonucunda oluşan durumdur.

İlk durumda hücum oyuncusu, kendi isteği dışında savunmanın teması kaynaklı, atış pozisyonunda problem yaşayarak, dengesini ve vücut bütünlüğünü bozar ve şut mekaniğinden çıkabilir. Bu tür durumlarda fiziksel olarak güçlü ve dengeli oyuncular atış için gerekli dengeyi sağlayabilir ve atışı yapabilir.

İkinci durumda ise hücum oyuncuları isteyerek savunma oyuncusundan temas almaktadırlar. Bu durum temas sonrası savunma oyuncusunun geriye doğru gitmesiyle beraber hücum oyuncusunun şut atmak için kendisine alan yaratması kaynaklıdır.

Temas sonrası atışlara bump, body contact gibi isimler verilmektedir. Temas sonrası, euro step turnike atılacaksa bu harekete bump euro , temas sonrası hooh shot atılacaksa bump hook, bump sonrası turnike atılacaksa bump lay- up gibi isimler verilmektedir.

Ayrıca temas sonrası bazı oyuncular özellikle havada dengelerini çok daha iyi sağlayarak hem savunmalarını aldatmakta hem de daha rahat atış pozisyonu bulabilmektedirler.



İsteyerek ya da istem dışı oluşan iki durumda da şut atan oyuncular çok iyi dengeye, erken reaksiyon kabiliyetine ve psikolojik olarak şutu atma eyleminden vazgeçmemeye hazırlıklı olmalıdır. Bu şekilde havada tekrar dengelerini sağlayarak yüksek yüzdeli atış şansını yakalayabilirler.

## **Oyuncu Pozisyonuna Göre Şutlar**

Şutlar kendi içerisinde oyuncu pozisyonlarına göre çeşitli özellikler göstermektedirler. Bu pozisyonlar en genel ayrımıyla oyun kurucular, forvetler ve uzunlar olarak bölümlenmektedir. Bu ayrım oyunculara oynadıkları mevkilerin gereklilikleri, koçların istekleri ve kişisel becerileri doğrultusunda çeşitli görevler yüklemektedir.

Bu görevler oyuncuların becerileri ve şut yetenekleri ile birleşince takımların pozisyon zenginliği için ekstra avantaj sağlamaktadır. Takımlarda çoğu zaman pozisyonları için çok önemli şut atan oyuncular bulunmaktadır. Bu oyuncular her zaman çok tehlikeli oyuncular olarak tanımlanmaktadır.

Bazı oyuncular ise pozisyonlarının gerektirmediği anlarda bile çok iyi şut kullanabilmektedirler. Bu tür oyuncular oyunlarına ekstra özellik kattıkları için, şut atan uzunlar ya da post- up yapan kısalar gibi, her zaman değerli konumdadırlar.

## **Oyun Kurucu**

Gelişen basketbol ile birlikte birçok takım sahada shooting guard ve point guard olmak üzere iki oyun kurucu ile mücadele etmeye başlamışlardır. Bunun yanı sıra klasik oyun sistemi içerisinde kalarak tek oyun kurucu modeli ile oynayan koçlar da bulunmaktadır.

Tek ya da çift oyun kurucu olarak oynayan iki pozisyon oyuncusu da oyun kurabilen, oyunu okuyabilen oyunculardan oluşmaktadır, fakat takım yapısına göre fiziksel özellikleri değişkenlik gösterebilmektedir.

Oyun kurucu olarak oynayan oyuncular, yüksek yüzde ile şut atabilmelidir, bunun yanı sıra ceza atışlarını sokup, kendi şutunu yaratabilmelidir.

Oyun kurucular doğaları gereği oyunu okuma ve kurma özelliklerinin yanı sıra, hareketli şutları ve pick and roll sonrası şutları yüksek yüzdeli atabilmeli, serbest atış becerileri çok yüksek olmalı, hızlı hücumları gerekirse şut ile bitirebilmelidirler.

Ayrıca, üç sayı çizgisinden ceza atışlarını çok yüksek yüzdeli sokmalı ve çok iyi bir oyun zekâsı ile saha görüşüne sahip olmalıdırlar.

### **Off-guard**

Oyun kurucu pozisyonunun önemli ikinci aktörüdür, off guard'lar oyunu çok iyi okuyabilen ve çok kolay şut imkânı bulabilen oyunculardır. Özellikle hızlı hücumları bile şutla sonlandırabilecek seviyede çabuk ve etkili şut atabilmektedirler.

Takımlar çoğu zaman çift oyun kuruculu sistem ile mücadele etmektedirler. Bu durum da iki numaralar da bir numaralar gibi oyun kurmak zorunda kalabilmektedirler. Özellikle baskılı savunmalara karşı hücum takımlarına çift oyun kuruculu sistemler büyük avantaj sağlamıştır, bunun sonucunda da bir ve iki numaraların oyunsal özellikleri zaman içerisinde birbirine çok yaklaşmıştır.

Bu anlamda off-guard'lar takım içerisinde kendi şutunu yaratabildiği gibi takım arkadaşlarına da şut pozisyonu sağlayabilmektedir. Orta mesafe şutlar ve catch şutlar pozisyonun en çok kullandığı şut şekilleridir.

Şütör guard olarak da bilinen off-guard, takımların en iyi şut atan dripling yeteneği yüksek, oyun kurabilen, takımın sayı potansiyeli en yüksek ve en iyi penetre eden oyuncularından oluşurlar.

### **Forvet**

Forvetler ise üç numara olarak tabir edilen, şut ve pas yetenekleri gelişmiş oyunculardır. Çok iyi atıcı konumunda olan forvetler, oyunun bütün alanların da görev alabilecek özelliğe sahiptirler.

Small forvet ve üç numara olarak adlandırılan forvet oyuncuları özellikle üç sayılık atış konusunda takımlarının en etkili isimleri olurken, penetre sonrası orta mesafe şutları da yüksek yüzdeli sokabilmektedirler.

Takımlar hücum da çeşitli rotasyonlar sonucunda ekstra paslar ile üç numaralı oyuncularını topla buluşturarak yüksek yüzde elde etmeye çalışmaktadırlar.

Üç numaralar fiziksel olarak bir ve iki numaraya göre ağır kalsa da dört numara oyuncularından daha çabuk ayaklara sahip oyuncu tipindedirler ve şut konusun da özel yeteneğe sahiptirler.

### **Power forvet**

Genellikle takımın pivotundan sonra ki en uzun ikinci oyuncusudur. Çember altına yakın oynasa da pivotlardan daha hızlı ve atletiktirler ve çok yönlü oyuncular grubuna girmektedirler. Boyalı alanda skor yapabildikleri gibi, orta ve uzak mesafe şutlarda da başarılıdırlar.

Üç sayının basketbola girmesi ve devamında üç sayı çizgisinin yükseltilmesi ile birlikte oyun içerisindeki en önemli şut tehditlerinden biri haline gelmişlerdir. Dört numaradan atılan şutlar, koçlar tarafından takımlarda sıklıkla kullanılan ve hücumu açmaya yönelik taktiksel bir organizasyon haline gelmiştir.

Dört numaradan etkili şut atan takımlar penetre için diğer oyunculara daha büyük alanlar yaratmış hatta dört numaraları savunmacısıyla birebir oynatmaya bile başlamışlardır. Bu anlamda power forvetler, dış atış konusunda yüzdeli atış yapabilen, serbest atışlarda başarılı ve tek dripling üstü ya da statik şutu sokabilen, orta mesafe şut becerisi yüksek oyunculardır.

### **Pivot**

Genellikle takımın en uzun ve en güçlü oyuncusu konumunda bulunan pivot oyuncuları, çembere en yakın oynayan oyunculardır. Post- up konusunda çok iyi düzeyde eğitilmiş olmaları beklenen uzun oyuncular, post- up sonrası şut atma özelliğine de sahip olmalıdırlar.

Basketbolun gelişmesi ve antrenmanlar da bütün oyuncuların her mevkii oynayabilme özelliklerinin çalıştırılması ile birlikte uzun oyuncular, çember altı ve post- up oyunlarının dışında, üç sayı ve orta mesafe şutları atma konusunda da büyük gelişme göstermişlerdir.

Uzun oyuncuların şut tehditlerinin olması sayesinde savunmaları, uzun oyuncuların üstlerine çıkmak zorunda kalmış bu da penetre eden kısa oyunculara daha çok alan yaratmıştır. Pivot oyuncuları özellikle tepe bölgesi, yüksek post, dirsekler, serbest atış çizgisi ve post- up sonrası oyunlarda ki şut yüzdeleri ile oyuna çok fazla etki eder pozisyona gelmişlerdir.

## **SİSTEMLERE GÖRE ŞUTLAR**

Takımlar nasıl bir basketbol kurgusu içerisinde oynamak istediklerini, basketbolun yapısında bulunan çeşitli sistemlere göre belirlerler. Bu oyun sistemlerini kurmak, takımların genel oyun politikaları doğrultusunda gerçekleşir. Bu oyun politikalarının oluşmasında ekonomik unsurlardan, takımların bölgesel durumlarına, takımın geçmiş hikayelerinden gelecekteki planlarına kadar birçok etken etkili olmaktadır.

Takım politikaları belirlendikten sonra oyunun hangi sistem içerisinde oynanması gerektiği belirlenmelidir. Oyun sistemini kurmak üç şekilde gerçekleşir. Birinci olarak takımların geleneksel oyun planlarına göre takım yapısının kurulması, ikinci olarak koçların oyun sistemlerine göre takım kurgusunun yapılması üçüncü ve son olarak da takımın elindeki veya alacağı oyuncuların yapılarına göre oyun sisteminin kurulmasıdır.

Bu üç takım mühendisliği aşaması da içerisinde oyunsal sistematigi barındırmalıdır. Bu sistemler takımların hangi savunmalara nasıl hücum edeceklerini belirleyerek, takımların taktiksel yapılarının kurulmasını sağlamaktadırlar.

### **Savunma Şekline Göre Şutlar**

Basketbol oyunu içerisinde taktiksel amaçlı olarak kullanılan çeşitli savunma yöntemleri vardır. Bu yöntemler, adam adama savunma, alan savunması, kombine savunmalar ve baskı savunmalarıdır.

Koçlar rakip takımlar tarafından yapılan savunmaya göre çeşitli taktiksel varyasyonlar yaparlar, bu varyasyonların sebebi en doğru atış pozisyonunu en doğru oyuncu üstünden bulmak üzerine kurgulanmıştır.

Rakip takımın savunmasının şekline göre şut pozisyonları bulmak takımlar tarafından sezon başı ve sezon içi antrenmanlarında sürekli olarak çalışılmaktadır. Bu da olası savunma değişikliklerine karşı takımların oyun içerisinde daha çabuk tepki vermesini sağlamaktadır.

Üst düzey takımlar, rakip takımların savunma yöntemlerini öğrenerek her detayını ayrıntılı olarak çalışıp nerelerde boşluk bulunacağını, savunmaların zayıf ve güçlü yönlerini analiz ederler. Bu analizler sonrasında kendi önemli hücum silahlarını maçlarda nasıl kullanacaklarının kararını verirler.

Takımlar hücumda ya da savunma da bu rakip takımın hangi oyun planına nasıl savunma ya da hücum kurgusu gerçekleştireceğine bilir. Bu bilgiler satranç oyununda ki hamlelerin incelendiği gibi özellikle asistan antrenörler tarafından tek tek karşılıklı olarak incelenir ve koça raporlanırlar. Koçlar bu bilgiler ışığında takımların taktiksel çatılarını oluşturur ve nasıl hücum yapılması gerektiğinin kararını verirler.

### **Alan Savunmalarına Şut**

Basketbol oyununda alan savunması maç içerisinde takımların oldukça sık kullandığı bir yöntemdir. Ribaund alanında sıkıntı yaşayan takımlar, rakip takımın ivmesini bozmak isteyen takımlar, görece kısa takımlar, rakibin iyi şut atmadığını düşünen takımlar gibi takımlara karşı alan savunması yapılmaktadır.

Basketbolda kullanılan alan savunmaları, 1- 2- 2, 2- 1- 2, 2- 3, 3- 2, 1- 3- 1, 1- 4, match- up alan savunması, 1 adam ve kutu, 1 adam ve baklava, 2 adam ve üçgen, 2 adam ve ters üçgen, 1- 1- 3, 1 adam ve 3- 1 gibi yerleşim düzenine göre isimler alırlar. Her savunma metodunun farklı bölgelerde oluşabilen boşlukları vardır. Bu boşlukları bilen hücum takımları setlerini bu savunma sistemlerinin boşluklarından sayı bulmaya yönelik olarak kurgularlar.

Alan savunmasının iyi yapılması adam adama savunmaya göre daha zordur. Eğer iyi top çevirebilen bir takım tarafından alan savunmasına hücum yapılıyorsa, adam adama savunmalara karşı şut bulmaktan daha kolay pozisyon bulunabilmektedir.

Alan savunması yapan oyuncular iyi bir basketbol zekâsı ve birlikte hareket edebilme yeteneğine sahip olmalıdır. İyi yapıldığı zaman bazı durumlarda adam adama savunmadan bile daha etkili olabilmektedir.

Ayrıca alan savunmasının atletik oyuculara karşı doğal bir yardım getirebilme özelliği vardır. Bu nedenle alan savunması takım halinde savunma yapmayı mecbur kılmaktadır. Takım savunması bilincine sahip olan takımlar ise alan savunmasını başarılı bir şekilde uygulayabilmektedirler.

Alan savunmasının üstün taraflarının yanında özellikle şutörlere karşı vermiş olduğu boşluklardan dolayı dezavantajları da vardır. Bu dezavantajlar cezalandırıldığı zaman savunmadan istenilen verim alınamaz. Özellikle savunmaların ön tarafından yapılan penetreler, alan savunmalarını ekstra paslar için zor duruma düşürebilmektedir.

Alan savunmasına karşı yapılan ekstra paslar, short roller sonrası pas ve şutlar, spot shooter'ların şutları, pull- up'lar alan savunmalarının boşluklarından şut bulmak için hücum takımlarına önemli avantaj sağlamaktadır.

Takımların hücum ritmini bozmak amaçlı olarak sıklıkla savunma takımları tarafından tercih edilebilen alan savunmaları rakip takımların şut ritmi bulmasına yardımcı da olabilmektedir. Bu nedenle alan savunmaları yaparken çok dikkatli ve ne zaman yapılacağını doğru kestirmek çok önemlidir.

### **Adam Adama Savunmaya Şut**

Üç sayılık atışların basketbola girmesi ile birlikte çok daha önemli bir pozisyona gelmiş olan ve basketbol takımları tarafından en çok kullanılan savunma yöntemidir.

Koçlar oyundaki rekabetin artması ve rekabetin ilerlemesiyle de maçlarda kullanılan adam adama savunmalara daha çok süre vermeye başlamışlardır. Çünkü rekabet oyuna daha profesyonel bakış açısı getirmiştir. Profesyonel bakış açısı da daha çok çalışma ve detaylı analizleri yanında getirmiştir. Daha çok çalışan oyuncu daha iyi oynamaya, daha çok şut sokmaya başlamıştır, Hücum oyuncularının daha çok şut sokması ise savunmaları daha farklı önlemlere sürüklemiştir.

Özellikle, oyunun profesyonelleşmesi şut yüzdelerini arttırmaya başlamış ve alan savunmaları bu şut yüzdeleri karşısında etkisiz kalmıştır. Bu anlamda adam adama savunmaların bu kadar yaygın olarak kullanılması ise oyuncuların şut yüzdelerinin artması ile paralel bir yön izlemiştir. Şut yüzdelerinin artması üst düzey liglerde adam adama savunmaların alan savunmalarına karşı çok daha fazla kullanılmaya başlamasını sağlamıştır.

Adama adama savunmanın gerçekleşmesi için oyun içerisindeki beş oyuncunun diğer beş oyuncu ile eşleşmesi gerekmektedir. Oyun içerisinde oyuncular birbirleri ile oyuncu değiştirip ikili ya da üçlü sıkıştırmalar ile top çalmak ve hücumun düzenini bozmak isteyebilirler ama sonuçta beş savunma oyuncusu tekrar beş hücum oyuncusunu paylaşarak savunmaya devam ederler.

Adama adama savunma prensipleri hemen hemen bütün takımlarda aynıdır ve altyapılardan itibaren koçlar tarafından düzenli olarak oyunculara aktarılır. Fakat her takımın savunma düzenlerinde bazı farklılıklar vardır, bu farklılıklar maç antrenmanları öncesinde hücum takımları tarafından detaylı bir şekilde çalışılmalı ve zayıf yönleri bulunmalıdır. Adam adama savunmanın ilkeleri hücum takımının her oyuncusuna net bir şekilde aktarılmalıdır ve takımların adam adama savunmalarında ki güçlü ve zayıf yönlerini hücum takımları bilmek zorundadır.

Adama adama savunma yapan oyuncular, hücum oyuncusunun nasıl savunulacağını, nerede duracağını ve nereye gideceğini bilmek zorundadır. Adam adama savunmalar bu anlamda hata götüremezler, her oyuncu tuttuğu oyuncudan ve koçun direktifleri doğrultusunda yardım tarafından sorumludur.

Topun hareketlenmesi ile birlikte, sahadaki her savunma oyuncusu sahadaki konumlarını iyi ayarlamalıdır. Bu konumlanmanın iyi yapılamaması olası adam eksilmelerinde yardım için geç kalınması anlamına gelmektedir. Adam adama savunmaların bu anlamda en zayıf yönü, savunma takımı oyuncularının savunma becerisi en zayıf olanı kadardır.

Adam adama savunmada zayıf oyuncu tarafından eksiltelen savunma takımı hücum oyuncunu durdurmak için yardım getirmek zorundadır. Savunma oyuncusunun açığını kapatmak için gelen yardımları hücum takımları çeşitli şekillerde

değerlendirebilmektedir. Eğer savunmayı geçen hücum oyuncusuna yardım gelirse, hücum, ekstra pas ya da toplu oyuncunun birebir yetenekleri ile pozisyon bulabilmektedir.

Bu pozisyonlar penetreler, çembere drive'lar, post- up oyunları gibi basketbolun içerisinde yer alan hücum yöntemleri olabileceği gibi hücum oyuncusunun birebir şut için kendi şutunu yaratması, adam eksiltme ya da yardım sonucu, hücum takımının boş oyuncuyu bulması şeklinde olabilmektedir.

### **Kombine Savunmaya Şut**

Kombine savunmalar aynı savunma sekansı içerisinde birden fazla savunma metodunu uygulayan takımların yaptıkları savunmalara verilen addır. Kombine savunmalar, match- up alan savunmaları ile çoğu zaman karıştırılırlar. Match- up alan savunmaları bir sistem dahilinde aynı savunma metodunu aynı sekans süresince yapmaktadırlar. Kombine savunmalar ise aynı sekansta iki hatta üç farklı savunmayı içerebilmektedir.

Baskı sonrası yerleşimlerde bir kombine savunma metodudur. Baskının yöntemi ne olursa olsun baskı sonrası savunmaya oturulduğu zaman baskının kuralları bitmiş ve yeni savunmanın kuralları işlemeye başlamış olmaktadır.

Özellikle bazı takımlar belli bir pas sayısından sonra ya da hücum takımında topun belli bir oyuncuya geçmesi sonrasında akan oyun esnasında savunma değiştirebilmektedir. Aynı şekilde rakip takımları analiz ettikten sonra oynayacakları setlere karşı ya da bazı ikili oyunlar sonrası aynı sekansta savunma değişikliği yapmak takımlar tarafından sıklıkla kullanılan yöntemlerdendir.

### **Pack Line Savunmaya Şut**

Pack line savunma çoğu zaman match- up alan savunmaları ile karıştırılırsa de topun karşısındaki oyuncu topa baskı yaparken diğer oyuncular alan savunması gibi içeri gömülmesi şeklinde yapılmaktadır.



Bu gömülme oyuncunun tuttuğu adama pasın gelmesi ve savunma oyuncusunun pası alan hücum oyuncusunun üstüne agresif bir şekilde gitmesi ile iki oyuncu arasında adam adama savunmaya döner.

Oyuncu agresif bir şekilde adam adama savunma yaparken diğer dört oyuncu kontrollü savunma bölgelerinde kalmaktadırlar.

Savunma genellikle diplere doğru toplu oyuncuyu zorlamaz, hücum oyuncusunu sıkıştırma yapacağı bir takım arkadaşına doğru itme savunmanın temel felsefesidir.

Savunmanın felsefesi tamamen topun üstünde agresiflik ve yardım üstüne kuruludur. Sistemde koçun belirlediği bir yardım hattı vardır ve topun üzerinde olmayan oyuncular bu hat üzerinde kalmalıdır. Toplu oyuncuyu savunan oyuncular toplu oyuncunun drive ile bu hatta gelmesini istemektedirler. Bu şekilde toplu oyuncunun top kaybı oranının yükselmesi beklenmektedir.

Penetreler bu savunma modelinin en zayıf olduğu durumlardır. Özellikle kendilerine koşarak gelen savunmaya karşı yapılan penetrelerde hücum oyuncuları savunmalarına çok fazla faul aldırabilmektedir.

Toplu oyuncuya agresif saldırmak ise savunmanın zayıf tarafıdır. Hücum oyuncuları kendilerine hareketli gelen savunma oyuncusunu kolaylıkla geçebilmektedirler. Bu geçişi bazı koçlar tuzak olarak kullanıp kolay geçiş sağlayıp arkadan sıkıştırmalar ile topu kazanmayı hedefleyebilmektedirler.

Pack line savunmalarda hücum takımları ikili, üçlü sıkıştırmaların nereden ve nasıl geleceğini bilmek zorundadırlar bu şekilde boşta olan atıcının bulunduğu bölgeye pası daha kolay ulaştırabilmektedirler. Ayrıca, bire bir pozisyonlar da adam eksiltebilen hücum oyuncuları köşelerden ekstra paslar ile takım arkadaşları için boş şut imkânı yaratabilmektedirler.

### **Baskı Sonrası Şut**

Takımların çoğu, top çalmak, zaman çalmak, düzenlerini bozmak ya da hücum takımlarının yanlış yerleşimleri için, baskı yapmaktadırlar.

Baskılar tam saha, 4/3, yarı saha şeklinde olabileceği gibi, adam adama, alan, kombine savunmalar şeklinde de olabilmektedir. Baskılar ayrıca driplingden önce başlayan, dripling ile başlayan, ilk pastan sonra, ikinci pastan sonra, şok baskı, önde sıkıştırılan, orta sahayı geçince sıkıştırılan, yalan baskı, pasif baskı vb. gibi kendi içerisinde çeşitli taktiksel öğeleri içeren yöntemleri de vardır.

Önemli olan baskının amacının ne olduğuna koç tarafından iyi karar verilmesi ve oyunculara bunun inandırılmasının sağlanmasıdır. Koçun istedikleri ve takımın yapabildikleri baskının yönteminin şekillenmesi için önemlidir.

Baskı sonrası hücum oyuncuları için önemli olan ise ceza atışlarını sokabilmektir. Bazı koçlar baskı sonrası boş topların atılmasını isterken bazı koçlar ise takımın yerleşmesini isterler.

Oyuncu inisiyatifleri hariç olmak üzere baskı sonrası şut atmak tamamen o takımın oyuncu kimyası ve koçun tercihleri ile alakalıdır. Özellikle combo guard'lara sahip takımlar direk çembere gitmeyi bu anlamda tercih edebilirken, saf point guard'lara sahip oyuncular tekrar oyunu kurma eğilimi içerisine girmektedirler.

## **Hücum Sistemine Göre Şutlar**

Basketbol takımlarının kendilerine has savunma ve hücum kaynaklı oyun felsefeleri vardır. Bu felsefeler ya kulüp tarihi kaynaklı kendiliğinden oluşmuştur, ya koçların oyun felsefelerine göre şekillenmiştir ya da takımların oyuncu karakterleri oyun felsefelerini belirlemiştir. Bu üç olgu sayesinde oluşan oyun sistemi ise takımların hücum ve savunma düzenlerinin nasıl olacağını belirlemekte, takımlar sahada bu felsefeye göre hareket etmektedirler.

Bu oyun felsefelerinde dönemseller kırılmalar yaşanabilmektedir. Yaşanan bu kırılmalar ise taktiksel olarak yapılan değişiklikler ve mecburi olarak yapılan değişiklikler olmak üzere iki türdür. Negatif şartlar ortadan kalktığı zaman takımlar tekrar ana felsefelerine uygun oyun sistemine dönmeye çalışır ve mücadelelerini bir sistem doğrultusunda gerçekleştirirler.

Taktiksel olarak oyun felsefesinin dışına çıkılan durumlar koçların kararları doğrultusunda rakip takım analizleri sonrasında alınan kararlardan oluşmaktadır.

Mecburi yapılan oyun felsefesi değişiklikleri ise, sporcu sakatlıkları, transferler, zamansal olarak hazır olamama ve takımların maç takvimlerine göre olan yoğunluklarına göre şekillenmektedir.

Herhangi bir sistemsel değişiklik ya da mecburi değişiklik öngörülmemişse takımların belli bir hücum sistemleri vardır ve bu sisteme uygun olarak takım kimyalarını kurar ve maçlarını yaparlar. Bu oyun sistemleri genel olarak, yavaş sete set oynamak isteyen takımlar için freeze denilen donuk basketbol, çok çabuk çembere gitmeyi hedefleyen run and gun, run and gun'a göre daha çok kontrol isteyen fakat gene hızlı oynamayı amaçlayan pace and space ve diğer sistemlerden parçalar alarak bütünü oluşturmaya çalışan kombine hücum sistemleridir.

### **Freeze**

Soğuk oyun anlamında kullanılan freeze oyun sistemi, oyunu yavaş oynayan, pozisyon sayıları düşük, sete set kalmak isteyen ve oyunu soğutmayı amaçlayan takımların kullandığı bir hücum şeklidir.

Çok iyi şut atabilen, yavaş ve ağır takımlar tarafından ya da çok iyi bir uzuna sahip olan takımlar bu sistemde oyunu yavaş oynayıp sayı bulmak istemektedirler. Sistem takım yapıları kaynaklı işletilse de oyuncu kapasitesi düşük ve oyuncuların saha da kalma süreleri çok yüksek olan takımlar da bu oyun sistemini benimseyebilmektedirler.

Hücum ribaundu ve kat sayılarının kısıtlı olduğu sistemde, ekstra paslar ile yirmi dört saniye süresi maksimum düzeyde kullanılmaya çalışılmaktadır. Bu tür takımların başarılı bir dış atıcısı ve çember altını domine eden güçlü bir uzunu vardır. Bu hücum sisteminde sayı bulma amaçlı olarak topun çok iyi paylaşılması ve boş atıcının bulunması sistemin iyi çalışmasının en önemli özelliğidir.

Oyunun görsel yönü zayıf olmasına rağmen bazı takımlar ve koçlar bu sistemi başarılı bir şekilde uygulayabilmektedirler. Sistemde hücum pozisyon sayısı çok düşüktür, bu nedenle takımların skorlar oyuncularının çok yüzdeli oynamaları maçı kazanmaları için çok önemlidir.

### **Run And Gun**

Sistem, savunmadan hücumla çıkarken en kısa süre içerisinde asist yapmak ya da atış yapmak üzerine kuruludur. Bu sistemde takımlar hücum için topu aldıkları zaman, ilk olarak sayı yapmak amaçlı koşmayı ve direkt çembere inmeyi istemektedir.

Sistem genellikle, çok hızlı orta sahayı geçebilen bir oyun kurucu, çok hızlı koşup çembere inebilen bir forvet, oyun kurucu ve forvetin bu koşularına karşılık verip kulvara girip açılarak toplu oyuncuya destek veren bir skorere, çember altına kolay koşabilen dört numara ve en arkadan gelse bile hücumu treyler ya da uzak mesafe şut ile bitirebilen bir 5 numara üzerine kurulu ve koş koş düzenine dayalıdır.

Bu sistemde oyuncular uygun şut pozisyonunu bulduğu anda şutu atmaktan çekinmeyen şütörleri bünyesinde barındırır ve bulunan en uygun pozisyonda bu atıcılar şutu atarlar ya da çembere giderler. Sistem gereği oyuncular dripling ile orta sahayı geçip pozisyon bulup şut atabileceği gibi, koşarken pas alıp çok çabuk stop ile şut atabilen catch shoter'lar dan da oluşabilir.

### **Pace And Space**

Pace and space aslında run and gun'dan türemiş bir oyun şeklidir. Pace and space'in run and gun'dan farkı, run and gun'da bulunan ilk pozisyonda takımlar ve oyuncular şut atma eğilimindedirler. Pace and space de ise tempo gene çok yüksektir fakat bu yüksek tempoda topun en uygun atıcıya gitmesi için çalışan bir sistem vardır. Takımlar yerleşmiş savunmaya bile çok yüksek tempo ile hücum yapmak isterler. Sistemin ana felsefesi en kısa zamanda en boş oyuncuyu bulmaktır.

Pace and space takımlarının fiziksel olarak üst seviyede olmalarının yanısıra teknik olarak da çok iyi durumda olmaları gerekmektedir. Sistem sahadaki beş oyuncunun da topu yere vurabilmesini ve şut atabilmesini istemektedir. Özellikle şut için dışarıya açılan oyuncuları durdurmak için hareketlenen savunmalar çember altında boşluklar verebilmektedirler. Sistem bu boşlukların katlar ve treyler'lar tarafından doldurulmasını istemektedir.

Basketbol takımları artık fiziksel olarak birbirlerine yakın bütün savunma pozisyonunu değiştirerek tutabilecek oyuncu modellerine dönmeye başlamışlardır, bu

durum da beraberinde bu sistemin ön plana çıkmasını sağlamaktadır. Sistemin en önemli özelliği dış atıcıların tempo oyununda şut sokabilmeleri, yüksek tempo oyunu, iyi spacing, en kısa sürede en doğru adamı asistle ya da pas ile buluşturmak üzerine kurulu olmasıdır. Bütün oyuncuların bu tür benzer özelliklere sahip olması ile sistem daha da işlevsel hale gelmektedir.

Aynı şekilde takımlar hücum için de oyuncu kadrolarını, belli bir fiziksel yapıda, gerekli olduğu takdirde bütün pozisyonları oynayabilecek, aynı sistem içerisinde kalabilecek, oyun felsefesini içselleştirebilen, teknik özellikleri benzer oyuncu profilleri ile kurgulamaktadırlar. Her pozisyonu oynayabilen yeterlilik de fiziksel ve teknik özelliklere sahip, bu oyuncu modelleri de bu sistem içerisinde hücum takımlarına ekstra avantaj sağlamaktadır.

Sistemde oyunun bütün parçalarının şut atması beklenmektedir. Bu sayede her oyuncu topu yere vurabilen, penetre eden, oyun kurma becerisine sahip ve yüksek nabız anında şut atabilmek zorundadır. Sistemde oyunun her anı ve sahanın her yeri doğru şut için seçilmiş bir anı ya da yeri temsil edebilir. Bu nedenle her oyuncu yüksek yüzdeli şut atabilmelidir.

### **Kombine Sistemler**

Kombine hücum sistemleri içerisinde geçiş oyunları ile birlikte hızlı ve yavaş oyun kurgularını birlikte barındıran hücum sistemleridir. Bu sistem eğer iyi öğretilip saha içerisinde iyi de çalışırsa diğer bütün hücum sistemlerine göre daha büyük avantaja sahip olurlar.

Bu sistem koç tarafından ne kadar çok yapılmak istense de saha içerisinde ki oyuncuların da hücumun ne zaman yavaşlayacağını ne zaman hızlanacağını çok iyi bilmeleri gerekmektedir. Sistem oyun kurucuların oyun zekasına ve oyun kurucuların takım arkadaşlarından nasıl faydalanacağını çok iyi bilmesi ile direkt ilgilidir.

Kombine sistem uygulayan takımlar çoğu zaman takım yapılarının bu sisteme uygun olması dolayısı ile bu hücum sistemini kullanırlar. Çok hızlı kısımları fakat ağır uzunları olan takımlar genellikle kombine hücum sistemine yönelirler.

Hızlı hücum sistemlerinden sayı bulunmadığı takdirde hücumla gelen uzun oyuncusunu kullanma amaçlı olarak takımlar topu çevirerek yirmi dört saniyeyi sonuna kadar oynamak isterler.

Oyun, aynı yirmi dört saniye sekansı içerisinde, hızlı sistemlerin yaratacağı boşluklar, hızlı sistem ile sayı bulunamazsa sete sette uzuna giden yardımlar sonucunda oluşacak boşluklardan ekstra paslar sayesinde sayı bulmayı amaçlamaktadır. Hücum sahasına erken yerleşebilen ve doğru spacing ile pas açısına sahip olabilen skorcu oyuncular ekstra için avantaj sağlamaktadır.

## **Taktiksel Atışlar**

Takımlar basketbol maçlarındaki bütün organizasyonlarını tabelada öne geçmek üstüne kurgulamışlardır. Bu kurgular basketbol sporunun doğası gereği kazanma odaklıdır.

Sporcular, taraftarlar, yöneticiler kısaca olayın içerisinde olan bütün unsurlar oyunu kazanmak istemektedir. Bu kazanma olgusunun oluşabilmesi için gerekli olan şartlar da skor üstünlüğünü elde edebilmek, skor üstünlüğünü elde edebilmek için de rakipten daha çok sayı yapmaktan geçmektedir.

Hücum oyuncusu bu kazanma arzusu için sayı yapıp skor üstünlüğünü eline almak isterken, savunma oyuncusu da bu sayıyı engellemek üstüne kendisini odaklamıştır. Çünkü tarafların biri kaybedecek birisi de kazanacaktır, kazanan ve kaybedenler ise oyuncu yetenekleri kadar takımların oyun felsefeleri ve taktiksel yapıları ile elde edecekleri sayılar ile doğrudan alakalıdır.

Bu anlamda müsabakayı kazanmak için basketbol oyununda çok fazla sayıda taktiksel varyasyon vardır. Belki de dünyada koçların taktiksel olarak, yoğun bir şekilde, oyuna direk etki edebildiği basketbol dışında başka bir spor dalı yoktur. Bu taktiksel yapılar antrenmanlarda sporculara aktarılırken müsabakalarda da ise sporculardan antrenmanlarda çalışılanları uygulamaları beklenmektedir.

Bu taktiksel yapılar, kazanan ve kaybedeni belirlediği gibi, takımın bir arada oynamasını gerektiren, herkesin yetenekleri doğrultusunda hazırlanan birçok varyasyonu da içinde barındırmaktadır.

## Son Toplar ve Clutch Time

Son toplar, maç sonları, devre sonları, periyot sonlarında 24 saniye veya oyunun bitmesine saliseler kalan süreler de yapılan, savunmaya tekrar hücum etmesi için zaman bırakmayan atışlardır. Bu atışlara clutch time atışları denilmektedir ve her takımın bu tür atışlar için belirli oyuncuları ve taktiksel yapıları vardır.

Son toplar, maçın durumu, maç saatinin durumu gibi etkenlere bağlı olarak değişiklik göstermektedir ve takımların son topları nasıl oynayacakları konusunda çeşitli öngörüler vardır. Bu öngörüler akan oyunlarda çeşitli son top setleri, BLOB, SLOB ve kendi dip çizgilerinden oynanabilecek taktiksel planlamalar içerse de koçlar tarafından oyuncu inisiyatifine bırakılan durumlar da olmaktadır.

İyi düzeyde ki her takımın müsabaka ile ilgili olabilecek son top pozisyonlarına göre, daha önceden çalışılmış senaryoları vardır. Bu senaryolar, maçın o anki durumuna göre uygulanmaktadır.

Son toplarda hücum takımlarının hücum taktikleri olsa da savunma takımlarının da savunma taktikleri vardır. Savunma takımları son toplarda savunmayı seçebilecekleri gibi tabelanın durumuna göre, rakip takımın serbest atış gücüne göre, süreyi durdurma amaçlı olarak, faul yapma eylemine de girebilirler.

Bu durum tamamen koçların ve oyuncuların maçın durumu, kendi takımlarının savunma performansı, rakip takımın o anki hücum gücü gibi bazı etkenlere göre değişiklik göstermektedir.

Özellikle uzak mesafelerden atılan ve atan takımın sayı olması ile birlikte maçı kazanmasını ya da uzatmaya gitmesini sağlayan atışlara ise buzzer beater denilmektedir.

Hemen hemen bütün süreye karşı oynanan sportif müsabakalarda son atışlara buzzer beater denilse de basketbol oyununda atışın kendine has bir doğası vardır.

Çoğu buzzer beater atışları bu tür atışları yapabilen oyuncular tarafından sonuçlandırılmaktadır. Bu atışları yapabilen oyunculara şansları yardım etse de bu pozisyonlara yönelik olarak rutin çalışma programları da bulunmaktadır.

Clutch time'larda oyuncular üstlerinde olan savunmalarının bloklarından kaçmak için havada topun yönünü değiştirerek tekrar atış pozisyonunu bulmaları ve atışı yapabilmelerine ise double clutch denilmektedir. Birçok son saniye hücumlarında oyuncular bloktan kaçmak için topa bu hareketi yaptırarak sayı bulmuşlardır.

Özellikle son saniyelerde topun atıcının elinde kalması ve başka yapılacak bir şeyin olmadığı durumlarda oyuncular topu bloktan kaçırmak için bu atışı yaparlar.

### **Setler**

Basketbol takımlarının hücum organizasyonlarının en önemli parçasıdır. Hücum setleri sayesinde oyuncular hücum anında neyi nasıl nerede ve ne zaman yapacakları gibi bilgilere sahip olurlar. Bu bilgiler sayesinde de takım hücum anında senkronize bir şekilde hareket eder.

Takım yapılarında setler, rakip takımın savunma metoduna, oyuncu yapısına, savunmaların zayıf ve güçlü yönleri, hücum yapan takımın güçlü ve zayıf yönleri, rakip takım analizleri, süre, müsabakanın durumu gibi birçok etkene göre değişiklik göstermektedir.

Takımlar setlerini sezon öncesi hazırlayıp takımlarına defalarca uygulayarak doğru bir şekilde çalışması için çaba gösterirler. Sezon içerisinde çeşitli etkenlere bağlı olarak setler üzerinde çeşitli revizyonlar ve yeni setler yapabilirler.

Her takımın kendine özgü setleri olabileceği gibi, birçok takımın genel geçerliliği kabul edilmiş setleri de kullandığı görülmektedir.

Set kurguları çoğu zaman kendi oyuncularının kapasitelerine göre kurgulanmaktadır. Setlerde özellikle skorer oyuncuların topla buluşabilmesi için ekstra düzenlemeler vardır. Bu düzenlemelerde skorer oyunculara yönelik özel çizimler olabileceği gibi, hangi oyuncunun hangi pozisyonda ne kadar etkin olabileceğine göre de düzen alınabilmektedir.

Setlerin ana amacı asist üzerinden boş atışı bulmaktır. Asist üzerinden boş atış bulma özellikle ev sahibi takımların istatistiklerin de daha çok göze çarparken, sete set hücum pozisyonlarının sayıları liglere göre farklılıklar gösterir. Setler sonucun da boş



atış bulabilmek o setin doğru çalıştığı anlamına gelmektedir. Boş atışı doğru oyuncu ile buluşturmak ise yüksek yüzdeli istatistik anlamına gelmektedir.

### **Geçiş Oyunları Sonrası Atışlar**

Bazı koçlar pozisyonu bulduğu her an çembere gidilmesini isterler. Geçiş hücumları denilen, transation hücumlar koçlar ve oyuncular için tam istedikleri ortamı yaratır. Geçiş hücumları bir oyun sistemi olan run and gun ile karıştırılsa da aralarında ki fark, run and gun'ın bir oyun sistemi olması ve hücumun sete kalmasını beklemeden çok hızlı bir şekilde çembere gitmek üzerine kurulu olmasıdır.

Transation hücumlar ise takımların hızlı hücum ile set hücumu arasında kullandıkları bir geçiş oyunudur ve transation hücumlar ile set hücumları birbirini takip eden yapıdadır. Geçiş hücumları çok hızlı oynanabildiği gibi takımlar, taktiksel yapılarına göre geçiş oyunlarını nispeten daha yavaş ve kontrollü oynayabilmektedirler.

Hızlı hücumlar ile sayı yapılamadığı zamanlarda takımlar daha önce çalıştıkları transation hücumuna hızlıca yerleşirler. Transation hücumlar, set hücumuna yerleşmeden önce kolay sayı bulmak amaçlı olarak defans yerleşmeden kurgulanır. Eğer takımlar transation hücum ile sayı bulamazlarsa oyuncuların saha yerleşiminin set hücumuna başlayacakları en doğru pozisyon da olması istenir.

Transation hücumlar genellikle hızlı oynansa da bazı takımlar tam yerleşim isteyip daha yavaş transation'da oynayabilirler. Takımın transation oynamadaki hızı tamamen koçun taktiksel kurgusu ile alakalıdır. Top hakimiyeti çok iyi olmayan bir oyun kurucuya sahip takımlar daha yavaş geçiş hücumları isterken, top hakimiyeti iyi oyun kurucuya sahip takımlar daha hızlı transation isteyebilirler.

İyi transation oynayan özellikle transation'lar da boş şut- open shot- bulan takımlar her zaman rakipleri üzerinde baskı kurabilirler ve bu takımların hücum düzenleri koordineli bir şekilde işlemektedir.

Transation'lar da takımlar ekstra pas için birçok fırsata sahip olabilirler ayrıca transation oyunlarında asist oranlar yükselerek takımların asist üzerinden sayı bulmaları kolaylaşır.

Transation'ların temel amacı savunma yerleşmeden bir düzen içerisinde sayı bulabilmektir. Yerleşmemiş takımlara karşı hücum oyuncuları geçiş oyunları sayesinde iyi yerleşme- spacing- ile çok rahat atış imkânı bulabilmektedirler.

### **Mola Dönüşü Atışlar**

Molalar genellikle takımların ihtiyaçları doğrultusunda koçlar tarafından alınır. Çok iyi giden durumlarda koçlar ahengi bozmamak için mola almak istemeseler de yorgunluk belirtileri veya düzen dışına çıkılacağını hissettikleri zaman takımın durumu iyi olsa bile koçlar mola alabilirler.



Molalar takım hücumlarının savunma veya sayıya ihtiyaçları olduğu zaman, takımı tekrar toparlamak için, son top oyun kurguları için, normal oyun düzeninde değişiklik yapılacağı için, yorgunluk başladığı için, serbest atış konsantrasyonu sağlamak için, motivasyon için, son top kullanmak için, psikolojik destek için, alınabilir.

Çoğu mola dönüşünde eğer takım hücumda ise koçlar sayı bulmak için setler ve oyunlar çizerler. Bu setler var olan seti tekrar anlatmak veya detaylarını belirtmek için, ya da yeni bir set kurgusu yapmak için olabilir. Rakip takımın o an ki oyun kurgusuna yönelik olarak molalarda koçlar tarafından oyuncularına anlatılan ve çizilen setler, daha önce çalışılmış setler olabileceği gibi koçun genel oyun kurgusu düzenine göre

şekillenerek o an yeni bir set ya da oyun olarak da uygulanabilir. Setlerde ki amaç takımın moladan sayıyla dönmesini sağlamaktır.

### **Şut Oyunları**

Şut oyunları her takım içerisinde ikili, üçlü, dördü ve beşli oyunlar şeklinde de kurgulanmış olabilir. Oyunlar setlerden farklı olarak çok kısadır. Şut oyunları genellikle oyuncuların inisiyatifi odaklıdır ve oyuncular o an kimin atış yapması gerektiğini bilirler ve o ana uygun aralarında daha önce çalıştıkları veya etkileşimde oldukları oyunları oynayabilirler.

Bu oyunların en bilineni pick and roll üzerinden şut bulmaktır. Şut oyunları eğer oyunu kurgulayanlar tarafından özümsemiş ise hücum için büyük avantaj sağlarlar.

Penetre sonrası spacing'ler, give and go oyunları, back door'lar, topsuz screen'ler gibi birçok basketbol enstrümanı bu oyunlara destek vermek için oyuncular tarafından sıklıkla kullanılmaktadır. Şut oyunları genelde setlerden bağımsız kurgulansa da bazı özel durumlarda atış için ekstra sete bağımlı şut oyunları vardır.

### **Quick Hitter**

Oyun içerisinde takımların kolay ve çabuk sayı bulmak amaçlı olarak bir ya da iki pas ile çembere gidilmesi için çizilen hücum oyunlarına verilen addır.

Takımlar genellikle son saniye oyunları, mola dönüşleri, BLOB, SLOB gibi oyun içi düzenlerde daha önce çalışılmış ya da mola sırasında anlatılmış oyunları bu anlamda hayata geçirirler.

Takımların, geniş set düzenleri içerisinde bazı bölümlerinde de quick hitter pozisyonları olabilmektedir. Bu pozisyonlar gerçekleşmediği anlarda, setler çalışmaya devam ederek diğer opsiyonlarını gerçekleştirmeye çalışır.

Ayrıca skor yönü yüksek oyun kurucular ile saha da yer alan takımlar kendi sahalarından çıkışlar da quick hitter oyun tarzı ile çok çabuk sayı bulmayı amaçlayabilmektedirler.

## **Kenar Oyunları Sonrası Atışlar**

Basketbolda topun çizgiden dışarı çıkması, sayı olması ya da çeşitli şekillerde oyunun durması sonucu, oyunun tekrar çizginin arkasından başlamasına, topun kenardan çıkarılması denilmektedir. Topun kenardan çıkarılması, dip çizgilerden ya da kenar çizgilerden olmak üzere iki çeşittir.

Dip çizgilerden top çıkarmanın kendi dip çizginden ve rakibin dip çizgisinden çıkarmak olmak üzere iki çeşidi vardır. Diplerden olduğu gibi kenardan top çıkarmanın da kendi yarı sahasından ve rakip takım yarı sahasından olmak üzere iki çeşidi vardır.

Birçok takımın taktiksel olarak bütün kenar ve dip oyunlarına yönelik olarak hazırlıkları bulunmaktadır. Bu hazırlıklar topun çıkarılacağı yerden kalan süreye, rakibin o an sahada ki oyuncularının kim olduğundan, topu çıkaracak takımın o an sahada ki oyuncularının kim olduğuna kadar birçok etkene göre şekillenmektedir.

Takımlar özellikle çizgiden top çıkardıktan sonra kolay sayı bulma amaçlı atış pozisyonu elde etmek isteyebilmekte bu şekilde kolay sayı ve rakibe karşı psikolojik üstünlük kurmayı amaçlamaktadırlar. Çoğu koç için kenarlardan topun oyuna sokulması ve takımının sayı ile kenar oyunlarından ayrılması prestij olarak kabul edilmektedir.

### **Dipten Top Çıkarma- Blob**

Base line out of bounds, denilen basketbol oyununda dip çizgiden oyuna sokulan toplar için yapılan taktiksel oyunlarının bütününe verilen isimdir ve kısaltma olarak BLOB denilmektedir.

BLOP'lar hemen hemen her takımın kendi içerisinde kurguladığı birçok oyunu barındırmaktadır.

Takım yetenekleri ve kendi oyuncularının rakip oyunculara üstünlüklerini göz önüne alan oyuncular ya da koçlar, dip oyunlarının neler olacağına karar verirler. Bu oyunlar rakip takım yapısı, kendi takımının yapısı, maçın durumu ve süreye göre değişkenlikleri içerisinde barındırır.

Çoğu zaman hücum takımının hangi dip oyununu oynayacağını bilen ve ona karşı maç antrenmanında önlem alan savunma koçları da BLOB'ları önlemeye yönelik savunma taktikleri geliştirirler.

BLOB'lar genellikle topu kullanacak oyuncuyla topu buluşturma amaçlı olarak kullanılsa da kalan süreye göre topun oyun kurucu ile en rahat nasıl buluşacağı yönünde de kurgulanabilmektedir. BLOB sonrası diplerden ve çember altından boş oyuncu bulmak takımlara sayı bulmaları için büyük avantaj sağlamaktadır.

### **Kenardan Top Çıkarma- Slob**

Side Line Out of Bounds, denilen basketbolda kenar oyunlarına verilen isimdir. Takımların bu anlamda birçok kenar oyunları bulunmaktadır. Bu kenar oyunları, süre, kendi takımındaki oyuncuların yetenekleri, rakibin zayıf yanları, maçın durumu gibi değişkenlere göre oyuncu ya da koç tarafından karar verilen taktiksel yapıları içerir.

Özellikle mola sonrası son top kullanımlarında takımlar en etkili silahlarını SLOB'lar ile topla buluşmasını sağlarlar ve son atış şanslarını kullanmak isterler. İyi bir SLOB oyunuyla son saniyeler de topla buluşturulan oyuncular maçın sonucu için son atışlarını yaparlar. Bu atışlar da önemli olan en doğru oyuncunun, en doğru yerde, en

doğru zamanda ve en doğru şekilde topla buluşmasının sağlanmasıdır.



SLOB'larda da BLOB'lar da olduğu gibi çoğu zaman hücum takımının hangi kenar oyununu savunmalar bilir ve buna yönelik önlem alır. BLOB ve

SLOB'lar takımların birbirlerine karşı oynadığı bir satranç müsabakası gibidir.

## **ŞUT İLE İLGİLİ KAVRAMLAR**

### **Potalı Şut**

Basketbol oyunun da sayı yapmak amaçlı olarak çembere yapılan atışın önce çarpma levhasına çarpması sonra çembere düşmesi eylemine verilen addır. Atışın potalı atış dışın da panyalı atış, bank shot, çarpma levhasından, camdan gibi adlandırmaları da vardır.

Oyuncuların panyayı kullanmasının amacı, levhaya iyi bir açı ile topu çarptırmak böylelikle topun hızını yavaşlatmak ve çembere yumuşak iniş yapmasını sağlamaktır.

Topun panyadan çembere doğru yumuşak iniş yapması topun sayı olma şansını arttırmaktır. Uzun menzilli atışlar ve diplerden yapılan atışlar için çok fazla kullanılmasa da 45 derecelik bir açıyla çember altından ya da orta mesafeden atılan şutlar için etkili bir şut yöntemidir.

Üç ve dört metre civarlarından yapılan potalı atışların diğer atışlara oranla sayı olma ihtimali yüzde yirmi, yirmi beş daha fazladır. Orta mesafe atıcıları potalı atışları çok fazla kullanmasa da turnike atışlarının çoğu potalı olarak yapılmaktadır.

Atıcı atışı yapmak için topu camın üstünde yer alan hedefleme çizgilerine bir merkez nokta belirleyerek gönderir. Oyuncu merkez noktayı kendi hedeflemesine, bulunduğu bölgeye ve savunmanın blok tehdidine göre belirler. Oyuncunun merkez noktayı hedeflemesi ve topu bu bölgeye doğru gönderebilme becerisi, yıllarca süren antrenmanlarda otomatik olarak gelişmiştir.

Diplerden ve tepe noktadan çok fazla kullanılmasa da özellikle forvet bölgelerinden gelen atışlarda potalı atışlar açı avantajı nedeniyle oldukça etkili olmaktadır. Bu anlamda, potalı atışlar oyuncuya, daha geniş bir açılma alanı verir, başarılı potalı atış yapabilen birçok oyuncu geniş açığı dar açığa göre daha çok kullanır. Panyalı atışların vermiş olduğu bu geniş açılar hücum oyuncularına savunmanın bloğundan kurtulmak için daha büyük bir alan sağlamaktadır.

Her oyuncunun camı kullanmada ki açılmal tercihleri ise farklılıklar göstermektedir. Oyuncular bu tercihlerini topa olan hakimiyetleri, pozisyon açıları ve topa verdikleri spin hareketi ile belirlerler.

Atışın hücum oyuncusunun topu çembere hedeflediğini düşünen savunmacıya karşı da avantajları vardır. Savunma oyuncusu hedeflemeyi direk çember olarak düşünürken, hücum oyuncusu çarpma levhasını kullanarak topu savunmadan kaçırabilmekte ve savunmayı yanıltabilmektedir.

Potalı atışlar aynı zamanda fırsat eşitliği sağlayarak hücum oyuncusuna hücum ribaundu almak için ekstra zaman kazandırmaktadır.

### **Spot Up Shot- Nokta Şut**

Köşelerde ve çemberden uzak noktalarda şut atmak için hazır bekleyen ve takım arkadaşları tarafından da hazır olarak beklediği bilinen yüksek yüzdeli şut atan oyuncuların kullandığı basketbol atış terimidir. Atışa spot up shot, atışı yapana ise spot up shoter denilmektedir.

Spot up shot, takım düzenin de ki pas trafiğinin sonucunda oyunun açılıp, savunmada boşluk bulunması ve sisteme göre şutun bulunacağı bölgeye atıcı yerleştirme mantığına dayalıdır. Hemen hemen her takımda, bu atışı yapabilen özel oyuncular vardır ve bu oyuncular çok yüzdeli şut atabilmektedirler.

Genellikle spot up shot için oyuncular köşelere veya çemberden en uzak mesafeye konumlanır ve hazır bir şekilde topu beklerler, top geldiğinde ise tereddüt etmeden atışlarını yaparlar.

Çemberden şut mesafesi olarak en uzak bölgelerin tercih edilmesi, bu atışların tehlikeli olma seviyesini yükseltir ve iyi bir spacing sonucu atıcı çok boş kalabilir.

Oyuncu pozisyonu bulduğu anda yüksek oranda atışını yapmak zorundadır ve çok nadir olarak şutu kullanmadığı anlar oluşur. Spot up shoter'lar topla oyun içerisinde çok sık buluşamazlar ve topla buluştukları an o şutun atılacağını takım arkadaşları ve koçlar bilirler.

### **Boş Şut- Open Shot**

En iyi atış en doğru anda savunmasız olarak yapılan atıştır sözünün karşılığıdır. Open shot, atıcının üstünde savunma olmadan, boş olarak tehlike arzeden herhangi bir bölgeden yaptığı atışlara denilmektedir.

Open shot pozisyonlarının oluşması hücum takımlarının taktik varyasyonlarının başarılı olması ya da savunmaların yanlış savunma yapması kaynaklı olarak ortaya çıkmaktadır.

Savunması üzerinde olmayan oyuncuların attığı şut ise çoğu zaman takımların hücum becerilerinden kaynaklanan ekstra paslar sayesinde meydana gelmektedir. Fakat bazı durumlarda open shot durumları savunmalar tarafından özellikle istenilmektedir. Savunmalar kötü şut attığı düşünülen oyuncuların şut istatistiklerinin düşük olacağı algısı ile tercih ettikleri hücum oyuncularının boş bırakılmaktadır. Bu durumda boş bırakılan oyuncu tarafından gerçekleşen open shot'lar eğer sayı oluyorsa ceza şutu pozisyonuna geçmektedir.

### **Ceza Atışı**

Ceza şutları her zaman doğru şut gibi görülmesi de eğer oyuncu yüksek yüzdeyle atıyorsa doğru şut konumuna girmektedir.

Ceza atışlarını atmak savunmanın dengesini bozmak için çok önemlidir. Ceza şutu atan oyuncular genellikle savunmalar tarafından boş bırakılarak risk edilen oyuncular ya da risk edilen bölgelerden atılan şutlardır.

Bu şutların sokulması savunmaların kurgusunu tekrar değiştirmesini gerektirmektedir. Bu durum da savunmaların bütün hazırlıklarını boşa çıkarabilmektedir.

Ceza şutları için çoğu savunma takımı bazı oyuncuları ya da bölgeleri belirler ve o oyuncuların ya da o bölgeden gelecek şutların düşük yüzdeli olacağını hesaplarlar. Şutların sokulması avantajı hücum takımına verse de eğer şutlar girmezse savunmadaki takımın savunma stratejilerinin başarılı olduğu anlamı ortaya çıkar.



## **Catch Shot**

Topsuz olarak hareket halindeki oyuncunun pası alıp şutu atmasıdır. Kat üzerinden, perdelerden ya da topsuz ikili oyunlardan sonra veya hızlı hücumla çıkan hareket halindeki hücum oyuncusu tarafından atılan şutlar bu kavramsal ifadenin içerisinde yer almaktadır.

Zamanlama ve denge için çok fazla tekrara ihtiyacı olan bir atış yöntemi olan catch shot'lar da top hareketli olarak alındığı için denge ve stop çok önemlidir.

Oyuncu topu aldığı zaman savunmasının tahmin edemediği ya da yetişemediği bir anda şutu atmayı tercih etmektedir. Basketbolun tempo kazanması ve geçiş hücumlarının takımlar tarafından etkin kullanılması ile birlikte catch shot'lar çok önem kazanmıştır.

Burada önemli olan her catch shot için bulunan pozisyonun çembere atılacağı diye bir kuralının olmamasıdır bu da hücum oyuncusunun ne yapacağını savunma tarafından tahmin edilememesi anlamına gelmektedir.

Atıcı hangi topun çembere atılacağını ya da hangi topun çembere atılmayacağını oyun düzeni içerisinde karar verebilme yeteneğine sahip olmalıdır. Kararların doğrulukları ise atıcıların şut yüzdelerine olumlu olarak yansımaktadır.

## **Pompa Yapmak**

Pompa yapmak, oyuncunun havada turnike atmak için atış pozisyonundayken, topu savunmadan kaçırma amaçlı olarak yaptığı eylemdir.

Hareket atış yapmak için sıçrayan oyuncunun blok tehdidini gördüğü zaman topu sağa, sola veya aşağı doğru çekip, topun pozisyonunu değiştirmesi ve tekrar uygun bir atış pozisyonunu sağlaması yöntemine dayanmaktadır. Hareketin temel dinamiği topu savunmadan kaçırma amaçlı olarak hareket ettirmektir.

Pompa hareketinde önemli olan, havada atış pozisyonunda topa hâkim olabilmek, topu ve vücudu tekrar ilk atış pozisyonuna yakın bir şekilde getirebilmektir.

Pompa hareketi ile turnike atışlarının yanı sıra şut da atılabildiği gibi smaç ve çember altı bitirişleri de yapılabilmektedir. Bazı üst seviye oyuncular tek el smaçları bile pompa hareketi ile bitirebilmektedirler.

### **Bunny**

Oyuncunun çevresinde hiçbir savunma oyuncusu yokken ve çember yakın bir mesafeden atış şansı varken yaptığı atışı kaçırmasına denilmektedir.

Genellikle boyalı alandan yapılan atışlarda topun sayı olmaması ile ilişkilendirilmektedir. Beleş, bedava, bomboş gibi adlarla anılan bunny'ler konsantrasyon kaybı veya aşırı güvenin verdiği dikkatsizlikler sonucunda oluşmaktadır.

BASKETBOLDA  
SAYI YAPMA YÖNTEMLERİ  
VE  
ŞUT ÇEŞİTLERİ

Yazar

Ali Rıza SOLMAZ

