

ΑΛΛΑΓΕΣ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ 2020

Τίτλος πρωτοτύπου:

FIBA_Official Basketball Rules-changes-October2020

Μετάφραση – Επιμέλεια:

Κορομηλάς Κωνσταντίνος - Εθνικός Καθηγητής, μέλος Κ.Ε.Δ.

Ντάβαρης Παναγιώτης – Γενικός Γραμματέας Ο.Δ.Κ.Ε.

Μπίκας Βασίλειος - Διαιτητής Α1' Εθνικής κατηγορίας.

Valid as of 1st October 2020

Ισχύει από την 1η Οκτωβρίου 2020

ΕΚΔΟΣΗ-2



1. Άρθρο 5. Παίκτες: Τραυματισμός Λόγοι για αλλαγή

Προστίθεται κείμενο για να διευκρινιστεί η βοήθεια προς τον/ους παίκτη/ες από τα μέλη της ομάδας και τους επιπλέον συνοδούς της ομάδας του.

Το Άρθρο 5 θα μετονομαστεί, το νέο άρθρο 19.2.6 θα προστεθεί και το άρθρο 44.2.5 θα τροποποιηθεί.

Άρθρο 5^ο Παίκτες: Τραυματισμός και βοήθεια

- 5.1 Σε περίπτωση τραυματισμού αθλητού/ών, οι διαιτητές μπορούν να σταματήσουν τον αγώνα.
- 5.2 Αν η μπάλα είναι ζωντανή όταν συμβαίνει ένας τραυματισμός, ο διαιτητής δεν πρέπει να σφυρίζει, μέχρι η ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας να σουτάρει, να χάσει τον έλεγχο της μπάλας, να κρατά τη μπάλα χωρίς να παίζει ή η μπάλα να νεκρωθεί. Ωστόσο, εάν είναι αναγκαίο να προστατευτεί ένας τραυματισμένος παίκτης, οι διαιτητές μπορούν να διακόψουν τον αγώνα αμέσως.
- 5.3 Αν ο τραυματισμένος παίκτης δεν μπορεί να παίζει αμέσως (περίπου σε 15 δευτερόλεπτα) ή δεχθεί μια φροντίδα ή μια βοήθεια από τους προπονητές, μέλη ομάδας ή/και συνοδούς της ομάδας του, αυτός θα πρέπει να αντικατασταθεί, εκτός εάν η ομάδα απομείνει με λιγότερους από 5 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο.
- 5.4 Προπονητές, βοηθοί προπονητών, αναπληρωματικοί, αποκλεισμένοι παίκτες και μέλη-συνοδοί ομάδας, μπορούν να εισέλθουν στον αγωνιστικό χώρο, μόνο με την άδεια του διαιτητή, προκειμένου να περιποιηθούν τον τραυματισμένο παίκτη πριν αντικατασταθεί.
- 5.5 Ο γιατρός μπορεί να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο, χωρίς την άδεια από το διαιτητή, εάν κατά την κρίση του, ο τραυματισμένος παίκτης χρειάζεται άμεση ιατρική βοήθεια.
- 5.6 Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οποιοσδήποτε παίκτης αιμορραγεί ή φέρει ανοικτή πληγή, πρέπει να αντικατασταθεί. Ο παίκτης μπορεί να επιστρέψει στον αγωνιστικό χώρο, μόνο αφού σταματήσει η αιμορραγία και η τραυματισμένη περιοχή ή η ανοικτή πληγή έχει πλήρως και ασφαλώς καλυφθεί.
- 5.7 Εάν ο τραυματισμένος παίκτης ή οποιοσδήποτε παίκτης που αιμορραγεί ή έχει ανοικτή πληγή ανακάμψει στη διάρκεια ενός τάϊμ άουτ που πάρθηκε από οποιαδήποτε ομάδα, πριν ο σημειωτής υποδείξει την αντικατάσταση, αυτός ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει να αγωνίζεται.
- 5.8 Παίκτες που έχουν δηλωθεί από τον προπονητή τους να ξεκινήσουν τον αγώνα ή που έχουν δεχθεί ιατρική βοήθεια μεταξύ των ελευθέρων βολών, μπορεί να αντικατασταθούν σε περίπτωση τραυματισμού. Σε αυτή την περίπτωση, η αντίπαλη ομάδα έχει κι αυτή το δικαίωμα να αντικαταστήσει τον ίδιο αριθμό παικτών, αν το επιθυμεί.

Άρθρο 19^ο Αντικατάσταση

19.2.6 Εάν ένας παίκτης δεχθεί μια βοήθεια, αυτός θα πρέπει να αντικατασταθεί εκτός εάν η ομάδα απομείνει με λιγότερους από 5 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο.

Άρθρο 44° Διορθώσιμα λάθη

44.2.5 Τη στιγμή που ένα λάθος το οποίο είναι ακόμη διορθώσιμο αναγνωρισθεί, και

- Ο εμπλεκόμενος παίκτης στη διόρθωση του λάθους, είναι στον πάγκο της ομάδας, έχοντας νομίμως αντικατασταθεί αυτός θα πρέπει να επανέλθει στον αγωνιστικό χώρο για να συμμετάσχει στη διόρθωση του λάθους και σε αυτό το σημείο, αυτός γίνεται παίκτης. Μόλις συμπληρωθεί η διαδικασία της διόρθωσης, ο παίκτης αυτός μπορεί να παραμείνει στον αγώνα, **εκτός** και αν έχει ξανά ζητηθεί νόμιμη αντικατάσταση, στην περίπτωση αυτή, ο παίκτης θα εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο.
- Ο παίκτης έχει αντικατασταθεί λόγω τραυματισμού του ή βοήθειας, έχοντας διαπράξει 5 σφάλματα ή έχοντας αποβληθεί, ο αντικαταστάτης του πρέπει να συμμετάσχει στη διόρθωση του λάθους.

2. Άρθρο 15. Παίκτης σε προσπάθεια για καλάθι

Λόγοι για αλλαγή.

Στόχος είναι να διαφοροποιηθεί η συνεχής κίνηση από ένα κανονικό σουτ (παράδειγμα jump shot σουτ με άλμα). Το act of shooting ορίζεται διαφορετικά για το κανονικό σουτ και της προσπάθειας συνεχόμενης κίνησης του act of shooting. Αυτό οδηγεί μερικές φορές στην παρεξήγηση μεταξύ των εμπλεκομένων αν το φάουλ καταλογίστηκε σε προσπάθεια για καλάθι ή όχι. Το νέο κείμενο στοχεύει στην καλύτερη διευκρίνιση παρά στην αλλαγή του ίδιου του κανόνα.

Άρθρο 15° Παίκτης σε προσπάθεια για σουτ

15.1 Ορισμός

15.1.1 Ένα σουτ για επίτευξη καλάθιάς ή ελεύθερης βολής πραγματοποιείται όταν η μπάλα που βρίσκεται στο χέρι/α του παίκτη, στη συνέχεια πεταχτεί στον αέρα προς το αντίπαλο καλάθι.

Ένα κτύπημα για επίτευξη καλάθιάς είναι όταν η μπάλα κατευθύνεται με το χέρι/α, προς το αντίπαλο καλάθι.

Ένα κάρφωμα για επίτευξη καλάθιάς είναι όταν η μπάλα κατευθύνεται δυναμικά προς το καλάθι των αντιπάλων με το ένα ή με τα δύο χέρια.

Μια συνεχόμενη κίνηση ή drive προς το καλάθι ή άλλο σουτ εν κινήσει, είναι μια ενέργεια ενός παίκτη που πιάνει τη μπάλα ενώ βρίσκεται στη διάρκεια της ντρίμπλας ή έχει ολοκληρώσει τη ντρίμπλα και κατόπιν συνεχίζει την κίνηση του σουτ, συνήθως προς τα επάνω.

15.1.2 Η προσπάθεια για ένα σουτ:

- Ξεκινά όταν ο παίκτης αρχίζει, σύμφωνα με την κρίση του διαιτητή, να κινεί τη μπάλα ανοδικά προς το καλάθι του αντιπάλου.
- Τελειώνει όταν η μπάλα έχει αφήσει το/α χέρι/α του παίκτη, και στην περίπτωση που αυτός βρίσκεται στον αέρα, μέχρις ότου επιστρέψει και με τα δύο πόδια στο έδαφος.

15.1.3 Η συνεχής κίνηση στην προσπάθεια για σουτ σε drive προς το καλάθι ή άλλο σουτ εν κινήσει:

- Ξεκινά όταν η μπάλα αναπαυθεί στο/α χέρι/α του παίκτη, μετά την ολοκλήρωση της ντρίμπλας ή μετά τον έλεγχο της μπάλας στον αέρα και ο παίκτης ξεκινήσει, σύμφωνα με την κρίση του διαιτητή, την κίνηση για σκοράρισμα, η οποία προηγείται της απελευθέρωσης της μπάλας προς το καλάθι.



- Τελειώνει όταν η μπάλα έχει αφήσει το/α χέρι/α του παίκτη ή εάν γίνει μία εντελώς νέα προσπάθεια για σουτ.
- 15.1.4 Δεν υπάρχει καμία σχέση μεταξύ του αριθμού των νόμιμων βημάτων που έγιναν και της προσπάθειας για σουτ.
- 15.1.5 Σε προσπάθεια για καλάθι (act of shooting), ο βραχίονας/ες του παίκτη, μπορεί να συγκρατείται/ούνται από αντίπαλο, έτσι ώστε, να παρεμποδίζεται από το να πετύχει καλάθι. Στην περίπτωση αυτή δεν είναι απαραίτητο η μπάλα να φύγει από το/α χέρι/α του παίκτη.
- 15.1.6 Όταν ένας παίκτης βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι και μετά από σφάλμα που του γίνεται (υπέρ του) πασάρει, δεν θεωρείται πλέον ότι βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι.

3. Άρθρο 33. Κύλινδρος/ Κινήσεις καλαθοσφαίρισης

Λόγοι για αλλαγή/Ανάλυση

Παίκτες και προπονητές κλήθηκαν να μελετήσουν τις καταστάσεις παιχνιδιού όταν οι αμυνόμενοι παίκτες μετακινούνται στον κύλινδρο των επιτιθέμενων παικτών με την μπάλα. Αυτές οι καταστάσεις δημιουργούν επαφές με αγκώνες, αθέμιτες προσποιήσεις (faking) και παρενέργειες που δεν είναι καλές για την εικόνα του παιχνιδιού.

Κατά τις αναλύσεις των καταστάσεων, ανακαλύφθηκε ότι οι υπάρχοντες κανόνες:

- α) δηλώνουν τον κύλινδρο μόνο του αμυνόμενου παίκτη,
- β) δεν δηλώνουν τίποτα σχετικά με τους κυλίνδρους του επιτιθέμενου παίκτη με και χωρίς τη μπάλα.

Άρθρο 33° Επαφή: Γενικές Αρχές

33.1 Αρχή Κυλίνδρου

Η αρχή του κυλίνδρου ορίζεται σαν ο χώρος μέσα σε ένα νοητό κύλινδρο, που έχει καταλάβει ένας παίκτης στο δάπεδο. Αυτές οι διαστάσεις, και η απόσταση μεταξύ των ποδιών θα ποικίλει ανάλογα με το ύψος και ο μέγεθος του παίκτη. Αυτός, περιλαμβάνει το χώρο πάνω από τον παίκτη και ορίζεται:

Τα όρια του κυλίνδρου του αμυνόμενου ή του επιτιθέμενου παίκτη χωρίς τη μπάλα:

- Μπροστά, από τις παλάμες των χεριών και
- Πίσω, από τους γλουτούς.
- Πλάγια, από τις εξωτερικές πλευρές των βραχιόνων και των ποδιών.

Τα χέρια και οι βραχίονες μπορούν να εκταθούν μπροστά από τον κορμό όχι πέραν της θέσης των ποδιών και των γονάτων, με τα χέρια, κυρτά στους αγκώνες, έτσι ώστε ο πήχης των χεριών και ολόκληρα τα χέρια να υψώνονται στη νόμιμη αμυντική θέση φρούρησης (Legal Guarding Position).

Ο αμυνόμενος παίκτης δεν μπορεί να εισέρχεται στον κύλινδρο του επιτιθέμενου με τη μπάλα και να προκαλεί μια παράνομη επαφή όταν ο επιτιθέμενος επιχειρεί μια κανονική μπασκετική ενέργεια μέσα στον κύλιντρό του.

Τα όρια του κυλίνδρου του επιτιθέμενου παίκτη με τη μπάλα:

- Μπροστά, από τα πόδια του, λυγισμένα γόνατα και αγκώνες, κρατώντας τη μπάλα πάνω από γοφούς.
- Πίσω, από τους γλουτούς.
- Πλάγια, από τις εξωτερικές πλευρές των βραχιόνων και των ποδιών, τοποθετημένοι στο πλάτος των ώμων του.



FIBA
We Are Basketball



Στον επιτιθέμενο παίκτη με τη μπάλα πρέπει να του δίνεται αρκετός χώρος για μια κανονική μπάσκεττική ενέργεια μέσα στον κύλινδρο του. Η κανονική μπάσκεττική ενέργεια περιλαμβάνει ντρίμπλα, πίβοι, σουτ και πάσα.

Ο επιτιθέμενος παίκτης δεν μπορεί να εκτείνει τα πόδια του ή τους βραχίονές του, εκτός του κυλίνδρου του και να προκαλεί μια παράνομη επαφή με τον αμυνόμενο παίκτη με σκοπό να κερδίσει επιπλέον χώρο.

4. Άρθρο 35 Διπλό σφάλμα

Λόγοι για αλλαγή

Ο κανόνας δεν παρουσίαζε κανένα σημαντικό πρόβλημα μέχρι τις τελευταίες τροποποιήσεις των Κανονισμών και των επακόλουθων αλλαγών στις Official Basketball Rules Interpretations (Διευκρινήσεις). Προς το παρόν δηλώνει ότι όλα τα φάουλ της ίδιας ποινής θεωρούνται διπλό φάουλ ενώ είναι συχνά δύσκολο για τους διαιτητές να καθορίσουν ποιος παίκτης έχει διαπράξει την αρχική παράνομη επαφή. Ως εκ τούτου, πρακτικά, οι διαιτητές έχουν σταματήσει να καταλογίζουν το διπλό φάουλ.

Άρθρο 35° Διπλό Σφάλμα

35.1 Ορισμός

35.1.1 Διπλό σφάλμα είναι μία κατάσταση στην οποία 2 αντίπαλοι διαπράττουν προσωπικά σφάλματα ή **αντιαθλητικά/αποβολής σφάλματα**, ο ένας εναντίον του άλλου, περίπου την ίδια χρονική στιγμή.

35.1.2 Για να θεωρηθούν 2 σφάλματα ως διπλό σφάλμα, οι ακόλουθες προϋποθέσεις θα πρέπει να ισχύουν:

- Και τα δύο σφάλματα είναι σφάλματα παικτών.
- Και τα δύο σφάλματα έχουν φυσική επαφή.
- Και τα δύο σφάλματα είναι μεταξύ 2 αντιπάλων που κάνουν φάουλ, ο ένας στον άλλο.
- Και τα δύο σφάλματα είναι της ίδιας κατηγορίας (είτε προσωπικά ή **αντιαθλητικά/αποβολής**)

35.2 Ποινή

Ένα προσωπικό σφάλμα ή **αντιαθλητικό/αποβολής** θα καταλογισθεί εναντίον κάθε συμμετέχοντα.

Καμία ελεύθερη βολή δεν θα χορηγηθεί και το παιχνίδι θα συνεχιστεί ως εξής:

Εάν περίπου την ίδια χρονική στιγμή με το διπλό σφάλμα

- Ένα έγκυρο καλάθι ή μία τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή σημειώνεται, η μπάλα θα χορηγηθεί στην ομάδα που δέχτηκε το καλάθι για επαναφορά από εκτός ορίων, σε οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή της ομάδας.
- Εάν μία ομάδα είχε τον έλεγχο της μπάλας ή την δικαιοσύτη, η μπάλα πρέπει να χορηγηθεί σε αυτή την ομάδα για επαναφορά από θέση εκτός ορίων, πλησιέστερα στο σημείο της καταστρατήγησης.
- Εάν καμία ομάδα δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας ή δεν την δικαιοσύτη, τότε μία διαδικασία αναπήδησης συμβαίνει.



5. Άρθρο 37 Αντιαθλητικό σφάλμα

Λόγοι για αλλαγή

Μία από τις προκλήσεις του Κανονισμού είναι να διευκρινιστεί για τους ανθρώπους του μπάσκετ, η περίπτωση ενός «καθαρού αιφνιδιασμού»:

- ένας αμυντικός παίκτης (ομάδα Β) εκτρέπεται τη μπάλα από τον παίκτη της ομάδας Α και είναι κοντά για να πιάσει τη μπάλα με καθαρό ανοικτό μονοπάτι στο καλάθι του αντιπάλου (ομάδα Α) και
- μία κανονική «μπασκετική» παράνομη επαφή (φάουλ) έχει διαπραχθεί τώρα από τον αντίπαλο (ομάδα Α παίκτης).

Σύμφωνα με το σημερινό Κανονισμό, η ομάδα Β δεν βρισκόταν σε αιφνιδιασμό διότι η ομάδα Α είχε ακόμη τον έλεγχο της μπάλας.

Άρθρο 37^ο Αντιαθλητικό Σφάλμα

37.1 Ορισμός

37.1.1 Ένα αντιαθλητικό σφάλμα, είναι μία επαφή παίκτη, η οποία κατά την κρίση του διαιτητή, είναι:

- Επαφή με ένα αντίπαλο, χωρίς νόμιμη προσπάθεια να παίξει απευθείας τη μπάλα, σύμφωνα με το πνεύμα και την πρόθεση των κανονισμών.
- Υπερβολική, σκληρή επαφή, που προκαλείται από ένα παίκτη στην προσπάθεια του να παίξει τη μπάλα ή τον αντίπαλο.
- Μία μη αναγκαία επαφή από τον αμυνόμενο παίκτη στην προσπάθειά του να σταματήσει την «ανάπτυξη» του επιτιθέμενου παίκτη σε μια εναλλαγή του παιχνιδιού (transition παιχνίδι). Αυτό εφαρμόζεται μέχρι ο επιτιθέμενος παίκτης να ξεκινήσει την προσπάθεια για καλάθι.
- Μία παράνομη επαφή που προκαλείται από παίκτη σε αντίπαλό του, από πίσω ή από τα πλάγια, ο οποίος κινείται προς το αντίπαλο καλάθι και δεν υπάρχουν άλλοι παίκτες μεταξύ του παίκτη που κινείται, της μπάλας και του καλάθιού. Αυτό εφαρμόζεται μέχρι ο επιτιθέμενος παίκτης να ξεκινήσει την προσπάθεια για καλάθι.
- Επαφή από ένα αμυνόμενο παίκτη σε ένα αντίπαλο στον αγωνιστικό χώρο όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερα στο 4ο τέταρτο και σε κάθε επιπλέον παράταση, όταν η μπάλα είναι εκτός ορίων για επαναφορά και βρίσκεται ακόμη στα χέρια του διαιτητή ή στη διάθεση του παίκτη που έχει την επαναφορά.

37.1.2 Ο διαιτητής πρέπει να ερμηνεύει τα αντιαθλητικά σφάλματα, με τον ίδιο τρόπο σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και να κρίνει μόνο την ενέργεια.

37.2 Ποινή

37.2.1 Ένα αντιαθλητικό σφάλμα θα χρεώνεται σε βάρος του υπαιτίου.

37.2.2 Ελεύθερη/ες βολή/ές θα χορηγούνται στον παίκτη που του έγινε το σφάλμα, ακολουθούμενες από:

- Επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς, στο εμπρός γήπεδο της ομάδας.
 - Αναπήδηση στον κεντρικό κύκλο, για να ξεκινήσει το πρώτο τέταρτο.
- Ο αριθμός των ελευθέρων βολών που θα χορηγούνται, θα είναι ως εξής:
- Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που δεν είναι σε προσπάθεια για σουτ: 2 ελεύθερες βολές.
 - Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που είναι σε προσπάθεια για σουτ: αν μπει το καλάθι θα μετρήσει και επιπλέον θα δοθεί, 1 ελεύθερη βολή.



FIBA
We Are Basketball



- Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που είναι σε προσπάθεια για σουτ και είναι ανεπιτυχές: 2 ή 3 ελεύθερες βολές.
- 37.2.3 Ένας παίκτης θα αποβάλλεται για το υπόλοιπο του παιχνιδιού, όταν αυτός χρεώνεται με 2 αντιαθλητικά σφάλματα ή 2 τεχνικές ποινές, ή με 1 αντιαθλητικό σφάλμα και 1 τεχνική ποινή.
- 37.2.4 Εάν ένας παίκτης αποβάλλεται σύμφωνα με τις διατάξεις του άρθρου 37.2.3, το αντιαθλητικό σφάλμα θα είναι το μοναδικό σφάλμα που τιμωρείται και καμία επιπλέον ποινή για την αποβολή, δεν θα χορηγείται.

6. Άρθρο 48 Σημειωτής και βοηθός σημειωτή: Καθήκοντα

7. Άρθρο 49 Χρονομέτρης: Καθήκοντα

Λόγοι για αλλαγή

Κατά τη διάρκεια σύνταξης του Εγχειριδίου της Γραμματείας, διαπιστώθηκε ότι ο Σημειωτής έχει πολύ περισσότερα καθήκοντα από τους άλλους κριτές της γραμματείας. Η παρακάτω πρόταση είναι να μειωθούν ορισμένα από τα καθήκοντά του. Η διαδικασία της υπόδειξης του σφάλματος του παίκτη ή των ομαδικών σφαλμάτων της ομάδας, θα πραγματοποιείται τώρα από το Χρονομέτρη. Τα καθήκοντα του άρθρου 48.2 εκτελούνται από τον βοηθό Σημειωτή. Σε ορισμένες Εθνικές Ομοσπονδίες χρησιμοποιούνται μόνο 3 Κριτές. Ως εκ τούτου, τα καθήκοντα αυτά πρέπει να μεταβιβαστούν στο Χρονομέτρη.

Άρθρο 48° Σημειωτής και βοηθός σημειωτή: καθήκοντα

Άρθρο 48.2 Διαγράφεται

Άρθρο 49° Χρονομέτρης: Καθήκοντα

- 49.1 Πρέπει να διατίθεται στο χρονομέτρη, ένα χρονόμετρο αγώνος, ένα χρονόμετρο χειρός και αυτός:
- Μετρά τον αγωνιστικό χρόνο, τα τιάιμ άουτς και τα διαλείμματα του παιχνιδιού.
 - Διασφαλίζει ότι η κόρνα του αγώνος θα ηχεί πολύ δυνατά και αυτόματα στο τέλος ενός τέταρτου ή μιας παράτασης.
 - Χρησιμοποιεί οποιοδήποτε δυνατό μέσο, για να ενημερώσει αμέσως τους διαιτητές αν το σήμα του αποτύχει να ηχήσει ή δεν ακουστεί.
 - Δείχνει τον αριθμό των σφαλμάτων που έχουν διαπραχθεί από κάθε παίκτη, σηκώνοντας, με τρόπο που να είναι ορατός και προς τους δύο προπονητές, την πινακίδα με τον αντίστοιχο αριθμό των σφαλμάτων που έχουν διαπραχθεί από τον παίκτη.
 - Τοποθετεί το δείκτη των ομαδικών σφαλμάτων στο άκρο του τραπέζιου της γραμματείας, πλησιέστερα προς τον πάγκο της ομάδας η οποία βρίσκεται σε κατάσταση ποινής ομαδικών σφαλμάτων, όταν η μπάλα ζωντανεύει μετά το τέταρτο ομαδικό σφάλμα σε ένα τέταρτο.
 - Επιβλέπει τις αντικαταστάσεις.
 - Ηχεί το σήμα του, μόνο όταν η μπάλα είναι νεκρή και πριν ζωντανέψει εκ νέου. Ο ήχος του σήματός του, δεν σταματά το χρονόμετρο του παιχνιδιού ή το παιχνίδι, ούτε νεκρώνει τη μπάλα.

8. Παράρτημα Β – Το Φύλλο Αγώνος

Λόγοι για αλλαγή

Για να διευκρινιστεί ο τρόπος εγγραφής στο φύλλο αγώνα ενός απλού τεχνικού/σφάλμα αποκλεισμού ή για εγκατάλειψη της περιοχής του πάγκου της ομάδας χωρίς να βοηθά ή να προσπαθεί να βοηθήσει τους διαιτητές να διατηρήσουν ή να επαναφέρουν (με ή χωρίς ενεργή συμμετοχή στη συμπλοκή), κατά του head προπονητή, του βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού, αποκλεισμένου παίκτη ή συνοδού μέλους της ομάδας.

Όταν ένας προπονητής, αφήνει την περιοχή του πάγκου της ομάδας κατά τη διάρκεια της συμπλοκής και ξεκινά επίσης να συμπλέκεται, δεν θα πρέπει να χρεώνεται δύο D₂ (ένα για την εγκατάλειψη του πάγκου του από οποιοδήποτε μέλος της ομάδας του και ένα για την ενεργό συμμετοχή του στη συμπλοκή) σύμφωνα με τα σημερινά δεδομένα.

B.8.3.14 Παραδείγματα για σφάλματα αποβολής για ενεργή συμμετοχή σε συμπλοκή του head προπονητή, του πρώτου βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού, αποκλεισμένου παίκτη ή συνοδού αποστολής:

Ανεξάρτητα από τον αριθμό των ατόμων που εγκατέλειψαν τον αγωνιστικό χώρο, μια απλή τεχνική ποινή 'B₂' ή 'D₂' θα χρεώνεται στον head προπονητή. Εάν ο προπονητής ενεργά εμπλέκεται στη συμπλοκή, θα χρεώνεται με ένα "D₂" σφάλμα, μόνο.

9. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΣΤ. ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΤΙΓΜΑΙΑΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ IRC

Λόγοι για αλλαγή

Το υφιστάμενο Άρθρο 46.12. Πρώτος διαιτητής: Καθήκοντα και εξουσίες - Η χρήση του IRS έγινε ολοένα και πιο δύσκολη και λόγω της αυξανόμενης σημασίας του IRS, θα πρέπει να αποτελεί από μόνο του, ένα νέο Παράρτημα

Εκτός από αυτό, απαιτείται πιο συνεπής εφαρμογή του IRS και τυποποιούνται οι διαδικασίες των διαιτητών για τη χρήση του IRS. Επί του παρόντος:

- Το βιβλίο των Κανονισμών δηλώνει σαφώς ότι ο πρώτος διαιτητής μπορεί να χρησιμοποιήσει το IRS για να λάβει την τελική απόφαση. Για μεγαλύτερη ασφάλεια, τουλάχιστον 2 διαιτητές θα πρέπει να συμμετέχουν στη διαδικασία της επανεξέτασης.
- Μετά την ολοκλήρωση της επανεξέτασης του IRS, ο διαιτητής που έκανε το σφύριγμα, θα λαμβάνει και θα «παρουσιάζει» την τελική απόφαση. Θα πρέπει να αποφευχθεί ο πρώτος διαιτητής να «παρουσιάζει» την τελική απόφαση, μετά την αρχική απόφαση των διαιτητών. Αυτό θα έδινε μια εικόνα ότι ο πρώτος διαιτητής παραβιάζει τις αρμοδιότητες των συναδέλφων, εάν η τελική απόφαση είναι διαφορετική από την αρχική απόφαση.

ΣΤ - Σύστημα Στιγμαίας Επανάληψης **Instant Replay System (IRS)**

ΣΤ.1 Ορισμός

Το [Σύστημα Στιγμαίας Επανάληψης-Instant Replay System (IRS)], είναι μέθοδος εργασίας που χρησιμοποιείται από τους διαιτητές για να επιβεβαιώσουν την απόφασή τους, βλέποντας καταστάσεις του παιχνιδιού στην οθόνη ενός εγκεκριμένου συστήματος τεχνολογίας αναπαραγωγής (video).

ΣΤ.2. Διαδικασία



FIBA
We Are Basketball



- ΣΤ.2.1 Οι διαιτητές είναι εξουσιοδοτημένοι να χρησιμοποιούν Σ.Σ.Ε. μέχρι την υπογραφή του φύλλου αγώνος μετά (τη λήξη) το παιχνίδι, σύμφωνα με τους περιορισμούς του παρόντος Παραρτήματος.
- ΣΤ2.2 Για τη χρήση του Σ.Σ.Ε., θα εφαρμόζεται η ακόλουθη διαδικασία:
- Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) θα εγκρίνει τον εξοπλισμό του Σ.Σ.Ε., πριν την έναρξη του αγώνος, εάν είναι διαθέσιμος.
 - Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) παίρνει την (τελική) απόφαση εάν χρησιμοποιηθεί ή όχι το Σ.Σ.Ε.
 - Εάν το σφύριγμα και η απόφαση των διαιτητών εμπίπτουν στην κατηγορία του Σ.Σ.Ε., αυτή η αρχική απόφαση πρέπει να υποδεικνύεται από τους διαιτητές στον αγωνιστικό χώρο.
 - Μετά τη συγκέντρωση όλων των πληροφοριών από τους άλλους διαιτητές, το τραπέζι της γραμματείας, τον κοιμισάριο, η αναπαραγωγή (video της φάσης) θα ξεκινά το δυνατόν συντομότερο.
 - Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) και κατ' ελάχιστο ένας βοηθός (αυτός που έκανε το σφύριγμα) θα συμμετέχει στην αναπαραγωγή της φάσης. Εάν ο πρώτος διαιτητής (crew chief), έκανε το σφύριγμα, αυτός θα επιλέγει έναν από τους βοηθούς του για να τον συνοδεύσει στην αναπαραγωγή της φάσης.
 - Κατά τη διάρκεια αναπαραγωγής μέσω Σ.Σ.Ε., ο πρώτος διαιτητής (crew chief) θα εξασφαλίζει ότι κανένας (μη εξουσιοδοτημένο άτομο) δεν θα έχει πρόσβαση στην οθόνη του Σ.Σ.Ε.
 - Η αναπαραγωγή μέσω του Σ.Σ.Ε. θα ξεκινά πριν τα time outs ή τις αντικαταστάσεις και πριν την επανέναρξη του παιχνιδιού.
 - Μετά την αναπαραγωγή μέσω του Σ.Σ.Ε., ο διαιτητής που έκανε το σφύριγμα, θα υποδεικνύει την τελική του απόφαση και το παιχνίδι θα συνεχίζεται αναλόγως.
 - Η απόφαση του/ων διαιτητή/ων μπορεί να διορθωθεί μόνο εάν η αναπαραγωγή μέσω Σ.Σ.Ε. δίνει στους διαιτητές καθαρή και πειστική οπτική απόδειξη για τη διόρθωση.
 - Μετά την υπογραφή του φύλλου αγώνος από τον πρώτο διαιτητή (crew chief), το Σ.Σ.Ε. δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί.
- ΣΤ.2.3 Κανόνας
- ΣΤ.2.3.1 Οι ακόλουθες καταστάσεις παιχνιδιού μπορούν να εξεταστούν:
- Στο τέλος του τετάρτου ή της παράτασης.
 - εάν το τελευταίο επιτυχημένο σουτ για καλάθι, έγινε πριν ηχήσει η κόρνα για τη λήξη του τετάρτου ή της παράτασης.
 - εάν και πόσος χρόνος απομένει στο χρονόμετρο του αγώνος, εάν:
 - Μια παράβαση εκτός ορίων διαπραχτεί από το σουτέρ.
 - Μία παράβαση των 24" (shot clock) διαπραχθεί.
 - Μία παράβαση 8 δευτερολέπτων συμβεί.
 - Ένα σφάλμα καταλογιστεί, πριν τη λήξη του τετάρτου ή της παράτασης.
 - Όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4^ο τέταρτο και σε κάθε παράταση,
 - εάν το επιτυχημένο σουτ για καλάθι, έγινε πριν ηχήσει η κόρνα για τη λήξη των 24".
 - εάν το σουτ για καλάθι ελευθερώθηκε πριν τον καταλογισμό οποιουδήποτε σφάλματος.



- Εάν μία παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας (goal tending) ή μια παρέμβαση στην τροχιά της μπάλας (basket interference) καταλογίστηκε σωστά.
- Να ταυτοποιηθεί ποιος παίκτης προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.
- Στη διάρκεια οποιασδήποτε στιγμής του παιχνιδιού,
 - Εάν το επιτυχημένο σουτ θα μετρήσει για 2 ή 3 πόντους.
 - Εάν θα χορηγούνται 2 ή 3 ελεύθερες βολές μετά που καταλογίστηκε ένα σφάλμα σε παίκτη, σε ανεπιτυχή προσπάθεια για καλάθι.
 - Εάν ένα προσωπικό (απλό), αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής καταλογίστηκε με τα σωστά κριτήρια ή θα αναβαθμίζεται ή θα υποβαθμίζεται, ή θα θεωρείται ως τεχνική ποινή.
 - Μετά από δυσλειτουργία του χρονομέτρου του αγώνος ή των 24” (shot clock), προκειμένου να προσδιορισθεί ο προς διόρθωση χρόνος.
 - Να αναγνωριστεί ο σωστός παίκτης που σουτάρει ελεύθερη/ες βολή/ές
 - Να αναγνωριστούν τα εμπλεκόμενα μέλη της ομάδας, προπονητές, βοηθοί προπονητών και οι συνοδοί-μέλη της αποστολής, στη διάρκεια μιας συμπλοκής.