

ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

ΕΛΛΑΔΟΣ



ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ
ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ
2014
ΜΕ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ



FIBA

We Are Basketball



**ΔΙΕΘΝΗΣ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION**

**ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ
ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ
2014
ΜΕ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2014-2015**



FIBA Central Board
Barcelona, Spain, 2nd February 2014
Valid as of 1st October 2014

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2014

ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ 2014
(Σε ισχύ από 1 Φεβρουαρίου 2015)
(Με γαλάζιο φόντο)

Τίτλος πρωτοτύπου:

Official Basketball Rules 2014

Μετάφραση – Επιμέλεια:

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

Ιωάννου Νικόλαος - Γενικός Γραμματέας Ο.Δ.Κ.Ε.

Μπίκας Βασίλειος - Διαιτητής Α1' Εθνικής κατηγορίας.

© Copyright: F.I.B.A.

© Copyright για την ελληνική γλώσσα: Ε.Ο.Κ.,Ο.Δ.Κ.Ε. 2009

Πρώτη έκδοση: Σεπτέμβριος 2009

Επανεκδοση: Σεπτέμβριος 2012

Επανεκδοση: Σεπτέμβριος 2014

Απαγορεύεται η ανατύπωση μέρους η όλου του βιβλίου με οποιονδήποτε τρόπο η μέσο, χωρίς την έγγραφη άδεια της Ε.Ο.Κ.,Ο.Δ.Κ.Ε.

**ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ
ΕΛΛΑΔΟΣ**



ΔΙΟΙΚΗΣΗ

Πρόεδρος: Καφφές Ηλίας

Α' Αντιπρόεδρος: Δημόπουλος Αλέξανδρος

Β' Αντιπρόεδρος: Ντίνος Ελευθέριος

Γεν. Γραμματέας: Ιωάννου Νικόλαος

Ειδ. Γραμματέας: Ασλανίδης Χρήστος

Ταμίας: Μαχαιριανάκης Μιχάλης

Υπ.Δημ.Σχέσεων: Αρβανιτίδης Παναγιώτης

Διευθύντρια Γραφείων: Παυλίδου Άννα

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑΣ

Δούκας Μιχαήλ

Ζαβλανός Νικόλαος

Κορομηλάς Κωνσταντίνος

Παπαδόπουλος Ανδρέας

Συμεωνίδης Στυλιανός

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ



ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΟ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟ

Πρόεδρος: Βασιλακόπουλος Γεώργιος

Α' Αντιπρόεδρος: Χαλβατζάκης Γεώργιος (Πρόεδρος ΕΣΑΚΕ)

Β' Αντιπρόεδρος: Γολέμης Αριστείδης

Γεν. Γραμματέας: Τσαγκρώνης Παναγιώτης

Ειδ. Γραμματέας: Κολοσούσας Σωτήριος

Ταμίας: Μπασούρης Δημήτριος

Μέλη: Αγγελόπουλος Δημήτριος

Αλεξόπουλος Γιάννης

Λιβέρης Ανδρίτσος

Θεοδωρόπουλος Αθανάσιος

Ζώης Αστέριος

Κουτραφούρης Ιωάννης

Λόρτος Σάββας

Λυμπεράτος Ευάγγελος

Μελετίου Χαράλαμπος

Νικάκης Κωνσταντίνος

Οικονομίδης Χριστόδουλος

Παρίσης Κωνσταντίνος

Χαραλαμπίδης Αναστάσιος

Μολφέτας Ανδρέας (Εκπρόσωπος ΕΣΑΚΕ)

Μαμαλάκης Γεώργιος (Εκπρόσωπος ΕΣΑΚΕ)

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΡΩΤΟΣ - ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	8
Άρθρο 1 ^ο Ορισμοί	8
ΚΑΝΟΝΑΣ ΔΕΥΤΕΡΟΣ - ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	8
Άρθρο 2 ^ο Γήπεδο	8
Άρθρο 3 ^ο Εξοπλισμός	13
ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΡΙΤΟΣ – ΟΜΑΔΕΣ.....	14
Άρθρο 4 ^ο Ομάδες	14
Άρθρο 5 ^ο Παίκτες: Τραυματισμός	17
Άρθρο 6 ^ο Αρχηγός : Καθήκοντα και εξουσίες	19
Άρθρο 7 ^ο Προπονητές: Καθήκοντα και εξουσίες.....	19
ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΕΤΑΡΤΟΣ - ΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	22
Άρθρο 8 ^ο Αγωνιστικός χρόνος, ισόπαλο αποτέλεσμα και παρατάσεις	22
Άρθρο 9 ^ο Έναρξη και λήξη μιας περιόδου ή του παιχνιδιού	23
Άρθρο 10 ^ο Κατάσταση της μπάλας.....	25
Άρθρο 11 ^ο Θέση παίκτη και διαιτητή	26
Άρθρο 12 ^ο Αναπήδηση και εναλλασσόμενη κατοχή	26
Άρθρο 13 ^ο Πώς παίζεται η μπάλα	31
Άρθρο 14 ^ο Έλεγχος της μπάλας	31
Άρθρο 15 ^ο Παίκτης σε προσπάθεια για σουτ	32
Άρθρο 16 ^ο Καλάθι: Πότε επιτυγχάνεται και η αξία του	33
Άρθρο 17 ^ο Επαναφορά	35
Άρθρο 18 ^ο Χορήγηση Τάϊμ Άουτ.....	41
Άρθρο 19 ^ο Αντικατάσταση.....	43
Άρθρο 20 ^ο Απώλεια αγώνα λόγω υπαιτιότητας	49
Άρθρο 21 ^ο Απώλεια αγώνα λόγω αδυναμίας.....	49
ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΕΜΠΤΟΣ – ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ.....	50
Άρθρο 22 ^ο Παραβάσεις	50
Άρθρο 23 ^ο Παίκτης εκτός ορίων και μπάλα εκτός ορίων	50
Άρθρο 24 ^ο Προώθηση (Dribbling)	51
Άρθρο 25 ^ο Βήματα.....	52
Άρθρο 26 ^ο 3 δευτερόλεπτα	54
Άρθρο 27 ^ο Παίκτης που φυλάσσεται στενά.....	55
Άρθρο 28 ^ο 8 δευτερόλεπτα	55
Άρθρο 29 ^ο 24 δευτερόλεπτα.....	58
Άρθρο 30 ^ο Επιστροφή της μπάλας στο πίσω γήπεδο (μπρός - πίσω).....	67
Άρθρο 31 ^ο Παρεμβολή (goal tending) και παρέμβαση (basket interference) στη μπάλα	70
ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΚΤΟΣ – ΣΦΑΛΜΑΤΑ	74
Άρθρο 32 ^ο Σφάλματα	74
Άρθρο 33 ^ο Επαφή: Γενικές Αρχές.....	74
Άρθρο 34 ^ο Προσωπικό σφάλμα	82
Άρθρο 35 ^ο Διπλό Σφάλμα	82
Άρθρο 36 ^ο Τεχνικό Σφάλμα	84
Άρθρο 37 ^ο Αντιαθλητικό Σφάλμα	91
Άρθρο 38 ^ο Σφάλμα Αποκλεισμού	93
Άρθρο 39 ^ο Συμπλοκή	94

ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΒΔΟΜΟΣ - ΓΕΝΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ	96
Άρθρο 40° 5 σφάλματα από ένα παίκτη	96
Άρθρο 41° Ομαδικά Σφάλματα: Ποινή.....	96
Άρθρο 42° Ειδικές περιπτώσεις	97
Άρθρο 43° Ελεύθερες βολές	100
Άρθρο 44° Διορθώσιμα λάθη	102
ΚΑΝΟΝΑΣ ΟΓΔΟΣ - ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ, ΚΡΙΤΕΣ, ΚΟΜΙΣΑΡΙΟΙ: ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΚΑΙ ΕΞΟΥΣΙΕΣ	107
Άρθρο 45° Διαιτητές, Κριτές και Κομισάριος	107
Άρθρο 46° Πρώτος διαιτητής: Καθήκοντα και Εξουσίες	107
Άρθρο 47° Διαιτητές: Καθήκοντα και εξουσίες.....	113
Άρθρο 48° Σημειωτής και βοηθός σημειωτή: καθήκοντα	114
Άρθρο 49° Χρονομέτρης: Καθήκοντα	115
Άρθρο 50° Χειριστής των 24" (shot clock) : Καθήκοντα.....	116
A – ΤΑ ΣΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ	118
B - ΤΟ ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ	126
Γ - Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΩΝ ΕΝΣΤΑΣΕΩΝ.....	133
Δ - Η ΚΑΤΑΤΑΞΗ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ.....	134
Ε - ΤΑ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΑ (TV) ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ	140
ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ	141

ΠΙΝΑΚΑΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Διάγραμμα 1 Κάτοψη γηπέδου με κανονικές διαστάσεις	10
Διάγραμμα 2 Περιοριστικός χώρος	12
Διάγραμμα 3 Περιοχές καλαθιάς 2 / 3 πόντων.....	12
Διάγραμμα 4 Τραπέζι γραμματείας και θέσεις αντικατάστασης.....	13
Διάγραμμα 5 Αρχή της Κατακόρυφου	74
Διάγραμμα 6 Οι θέσεις των παικτών στη διάρκεια των ελευθέρων βολών	101
Διάγραμμα 7 Τα σήματα των διαιτητών	125
Διάγραμμα 8 Φύλλο αγώνος.....	126
Διάγραμμα 9 Η επικεφαλίδα του φύλλου αγώνα	127
Διάγραμμα 10 Ομάδες στο φύλλο αγώνα.....	128
Διάγραμμα 11 Τρέχον αποτέλεσμα	131
Διάγραμμα 12 Τελικό άθροισμα	132
Διάγραμμα 13 Κάτω τμήμα του φύλλου αγώνος.....	132



Από αρχής μέχρι τέλους του βιβλίου των Επίσημων Κανονισμών Καλαθοσφαίρισης, όλες οι αναφορές που γίνονται σε παίκτη προπονητή, διαιτητή, κ.λπ., στο αρσενικό γένος, ισχύουν επίσης και για το θηλυκό γένος. Πρέπει να γίνει κατανοητό, ότι αυτό γίνεται για πρακτικούς και μόνο λόγους.

ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΡΩΤΟΣ - ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Άρθρο 1^ο Ορισμοί

1.1 Το παιχνίδι της καλαθοσφαίρισης

Η καλαθοσφαίριση παίζεται από δύο (2) ομάδες, των πέντε (5) παικτών η κάθε μία. Ο σκοπός της κάθε ομάδας είναι να σκοράρει στο καλάθι της αντίπαλης και να παρεμποδίσει την άλλη ομάδα, από το να σκοράρει. Το παιχνίδι ελέγχεται από τους διαιτητές, τη γραμματεία και τον κομισάριο, εάν παρίσταται.

1.2 Καλάθι: Των αντιπάλων/το δικό μας

Το καλάθι στο οποίο επιτίθεται μία ομάδα, είναι το αντίπαλο καλάθι και το καλάθι στο οποίο αμύνεται η ομάδα, είναι το δικό τους καλάθι.

1.3 Νικητής του παιχνιδιού

Η ομάδα που έχει πετύχει το μεγαλύτερο αριθμό πόντων στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου, θα είναι η νικήτρια.

ΚΑΝΟΝΑΣ ΔΕΥΤΕΡΟΣ - ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Άρθρο 2^ο Γήπεδο

2.1 Ο αγωνιστικός χώρος

Ο αγωνιστικός χώρος θα πρέπει να είναι επίπεδος, ελεύθερος εμποδίων (Διάγραμμα 1), με διαστάσεις 28 μέτρα μήκος με 15 μέτρα πλάτος, μετρημένες από την εσωτερική πλευρά των γραμμών του γηπέδου.

2.2 Το πίσω γήπεδο

Το **πίσω γήπεδο** μιας ομάδας αποτελείται από το καλάθι της, τη μπροστινή πλευρά του ταμπλό και το τμήμα του αγωνιστικού χώρου που περιορίζεται από την τελική γραμμή, πίσω από το δικό τους καλάθι, τις πλάγιες γραμμές και την κεντρική γραμμή.

2.3 Το εμπρός γήπεδο

Το **εμπρός γήπεδο** μιας ομάδας αποτελείται από το καλάθι των αντιπάλων, την μπροστινή πλευρά του ταμπλό και το τμήμα του αγωνιστικού χώρου που ορίζεται από την τελική γραμμή πίσω από το αντίπαλο καλάθι, τις πλάγιες γραμμές και από την ακμή της κεντρικής γραμμής που βρίσκεται προς την πλευρά του καλαθιού των αντιπάλων.

2.4 Γραμμές

Όλες οι γραμμές θα χαράσσονται με λευκό χρώμα, πλάτους 5 εκατοστών και πλήρως ευδιάκριτες.

2.4.1 Γραμμές ορίων

Ο αγωνιστικός χώρος θα πρέπει να είναι οριοθετημένος από τις γραμμές ορίων οι οποίες αποτελούνται από τις τελικές γραμμές και τις πλάγιες γραμμές. Αυτές οι γραμμές δεν αποτελούν τμήμα του αγωνιστικού χώρου. Οποιοδήποτε εμπόδιο, συμπεριλαμβανομένων και των πάγκων των ομάδων, θα βρίσκονται το λιγότερο δύο (2) μέτρα από τον αγωνιστικό χώρο.



2.4.2 Κεντρική γραμμή, κεντρικός κύκλος και ημικύκλια

Η κεντρική γραμμή θα πρέπει να είναι χαραγμένη παράλληλα στις τελικές γραμμές, από **το μέσο** των πλαγίων γραμμών. Θα εκτείνεται 0.15 μ. πέρα από κάθε πλάγια γραμμή. Η κεντρική γραμμή είναι μέρος του πίσω γηπέδου.

Ο κεντρικός κύκλος θα πρέπει να είναι χαραγμένος στο κέντρο του αγωνιστικού χώρου και να έχει ακτίνα 1,80 μέτρων, μετρημένης ως την εξωτερική πλευρά της περιμέτρου. Αν το εσωτερικό του κεντρικού κύκλου είναι χρωματισμένο, θα πρέπει να είναι του ίδιου χρώματος με αυτό των περιοριστικών χώρων.

Τα ημικύκλια των ελευθέρων βολών θα πρέπει να είναι χαραγμένα στον αγωνιστικό χώρο, με ακτίνα 1,80 μέτρων, μετρημένης από την εξωτερική πλευρά της περιμέτρου και θα έχουν ως κέντρο τους το **μέσο** της γραμμής των ελευθέρων βολών (Διάγραμμα 2).

2.4.3 Γραμμές ελευθέρων βολών, περιοριστικοί χώροι και διάδρομοι ελευθέρων βολών

Η γραμμή των ελευθέρων βολών, θα πρέπει να είναι χαραγμένη παράλληλα προς κάθε τελική γραμμή. Το πιο απομακρυσμένο άκρο της γραμμής των ελευθέρων βολών, θα πρέπει να είναι σε απόσταση 5,80 μέτρων από το εσωτερικό άκρο της τελικής γραμμής και το μήκος της θα πρέπει να είναι 3,60 μέτρα. Το μέσον της, θα πρέπει να βρίσκεται επί της νοητής γραμμής που ενώνει το **μέσο** των **2** τελικών γραμμών.

Οι περιοριστικοί χώροι, θα πρέπει να είναι ορθογώνιες περιοχές χαραγμένες στον αγωνιστικό χώρο οριοθετημένες από τις δύο τελικές γραμμές, τις προεκτάσεις των γραμμών των ελευθέρων βολών και τις γραμμές που ορίζονται από τις εξωτερικές πλευρές των τελικών γραμμών, σε απόσταση 2.45 μέτρων από το μέσον αυτών και να καταλήγουν στην εξωτερική πλευρά των γραμμών των προεκτάσεων των ελευθέρων βολών. Οι γραμμές αυτές, εξαιρουμένων των τελικών γραμμών, αποτελούν μέρος των περιοριστικών χώρων. Το εσωτερικό των περιοριστικών χώρων, πρέπει να είναι χρωματισμένο με ένα χρώμα.

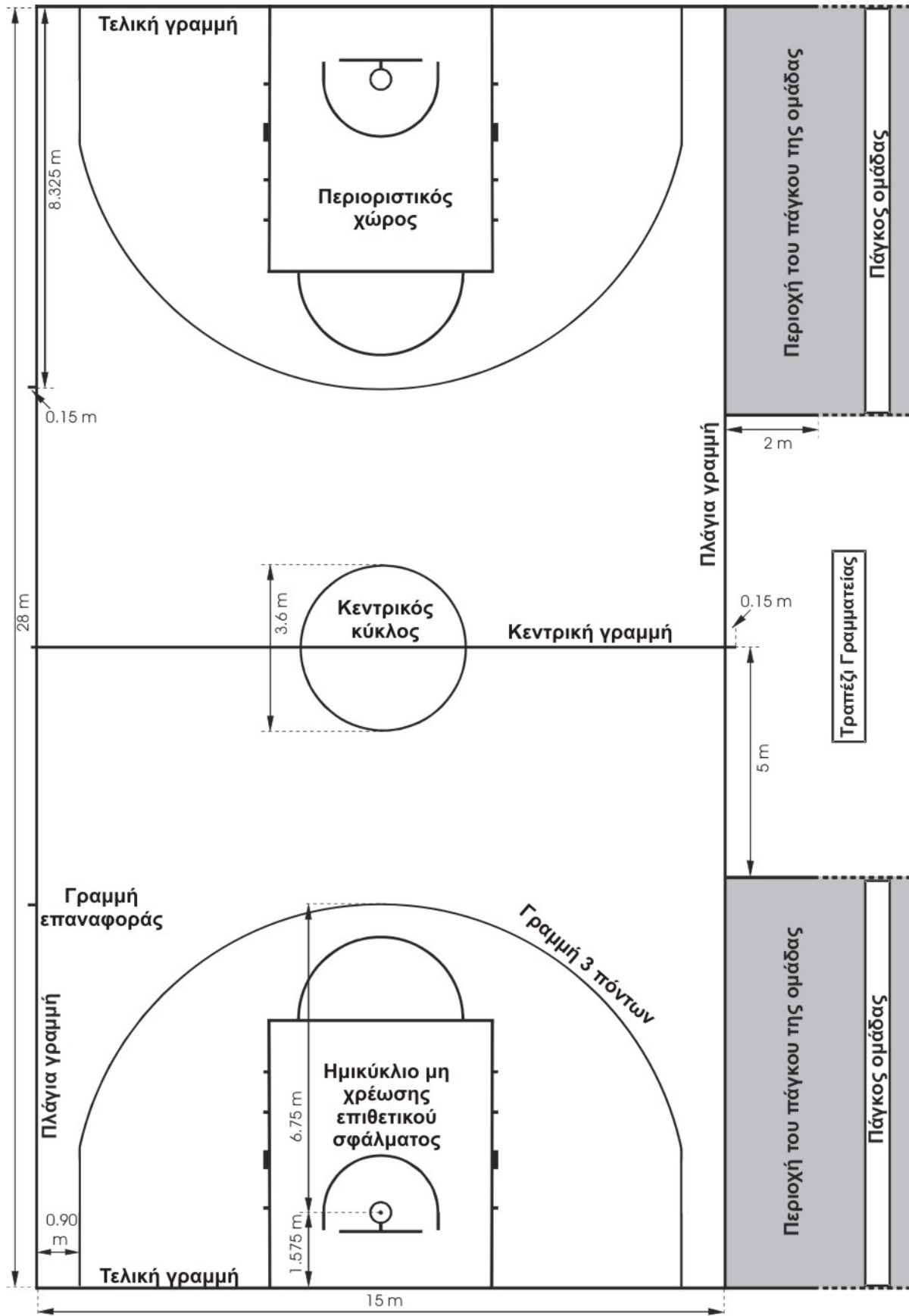
Οι διάδρομοι ελευθέρων βολών, κατά μήκος των περιοριστικών χώρων καταλαμβάνονται από παίκτες στην διάρκεια των ελευθέρων βολών, θα πρέπει να χαράσσονται όπως απεικονίζεται στο (Διάγραμμα 2).

2.4.4 Περιοχή τριών πόντων

Η περιοχή **3** πόντων μίας ομάδας (Διαγράμματα 1 & 3) είναι ολόκληρος ο αγωνιστικός χώρος, εκτός από αυτόν ο οποίος βρίσκεται γύρω από το καλάθι των αντιπάλων και ο οποίος ορίζεται και περιλαμβάνει:

- Οι **2** παράλληλες γραμμές, προεκτεινόμενες από και κάθετα στην τελική γραμμή, με την εξωτερική πλευρά 0.90 μέτρα από την εσωτερική πλευρά των πλαγίων γραμμών.
- Ένα τόξο, ακτίνας 6,75 μέτρων μετρούμενο από το σημείο του δαπέδου στο σημείο της ορθής προβολής του κέντρου του αντιπάλου καλάθιού έως την εξωτερική πλευρά του τόξου. Η απόσταση του σημείου του δαπέδου από το εσωτερικό άκρο από το κεντρικό σημείο της τελικής γραμμής, είναι 1.575 μέτρα. Το τόξο ενώνεται με τις παράλληλες γραμμές.

Η γραμμή **3** πόντων δεν είναι μέρος της περιοχής σκοραρίσματος των **3** πόντων.



Διάγραμμα 1 Κάτοψη γηπέδου με κανονικές διαστάσεις



2.4.5 Περιοχή του πάγκου των ομάδων

Η περιοχή των πάγκων των ομάδων, θα χαράσσεται εκτός του αγωνιστικού χώρου, περιοριζόμενη από δύο 2 γραμμές όπως παρουσιάζεται στο Διάγραμμα 1.

Θα πρέπει να υπάρχουν 14 θέσεις διαθέσιμες στην περιοχή του πάγκου διαθέσιμες για τα μέλη του πάγκου της ομάδας τα οποία αποτελούνται από τους προπονητές, τους βοηθούς προπονητές, τους αναπληρωματικούς, τους αποκλεισμένους παίκτες και τους συνοδούς των ομάδων. Οποιοδήποτε άλλο άτομο θα πρέπει να βρίσκεται τουλάχιστον 2 μέτρα πίσω από τον πάγκο της ομάδας.

2.4.6 Γραμμές επαναφοράς

Οι 2 γραμμές μήκους 0.15 μέτρων μήκους, θα χαράσσονται εκτός του αγωνιστικού χώρου των πλαγίων γραμμών, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, με το εξωτερικό άκρο της γραμμής 8.325 μέτρα από το εσωτερικό άκρο της πλησιέστερης τελικής γραμμής.

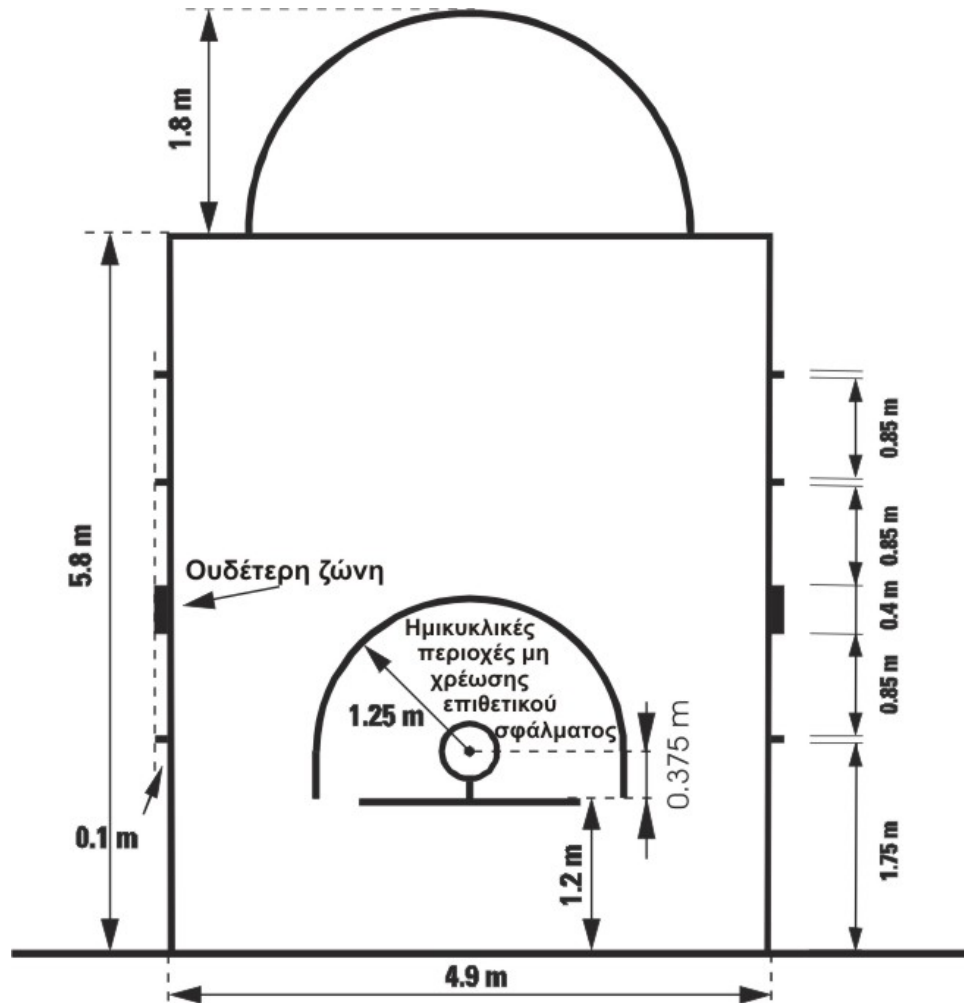
2.4.7 Ημικυκλικές περιοχές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος

Οι ημικυκλικές γραμμές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος, θα πρέπει να χαράσσονται στον αγωνιστικό χώρο, περιορισμένες από:

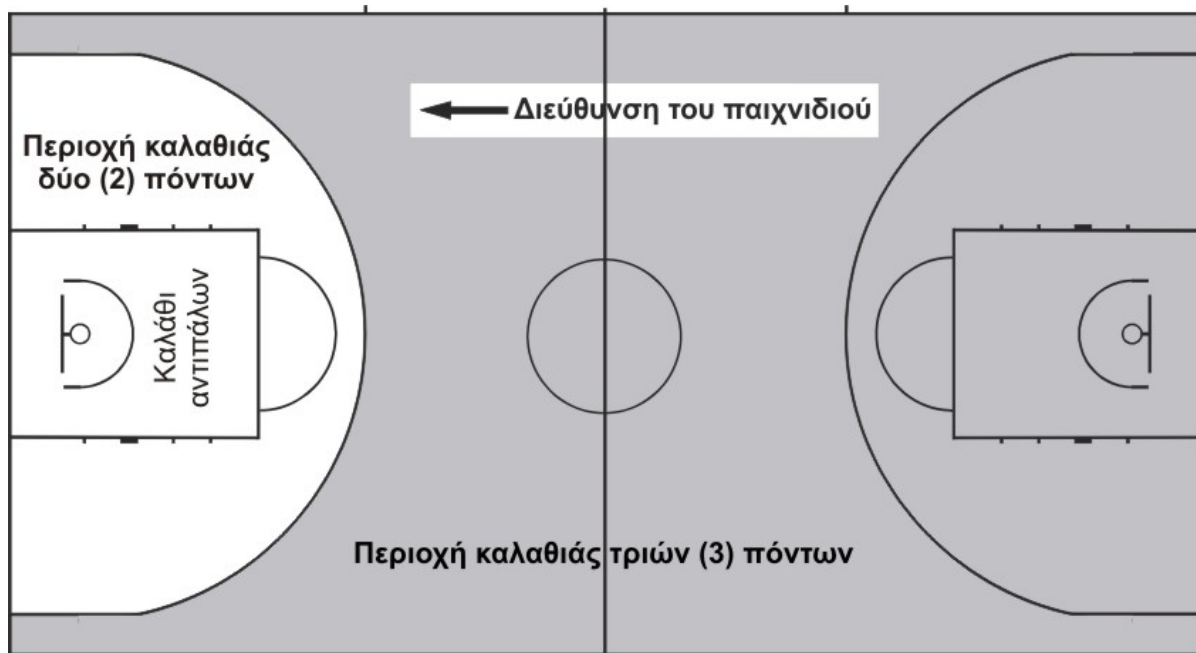
- Ένα ημικύκλιο με ακτίνα 1.25 μέτρα από το σημείο του δαπέδου που προβάλλεται το κέντρο του καλαθιού έως την εσωτερική πλευρά του ημικυκλίου. Το ημικύκλιο είναι ενωμένο σε:
- Οι 2 παράλληλες γραμμές κάθετες προς τις τελικές γραμμές, το εσωτερικό τους άκρο απέχει 1.25 μέτρα από το σημείο του δαπέδου που προβάλλεται το κέντρο του καλαθιού, το μήκος τους είναι 0.375 μέτρα και τελειώνουν 1.20 μέτρα από την εσωτερική άκρη της τελικής γραμμής.

Οι ημικυκλικές γραμμές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος συμπληρώνονται από φανταστικές γραμμές που ενώνουν το τέλος των παράλληλων γραμμών ακριβώς πίσω από το εμπρός άκρο των ταμπλό.

Οι ημικυκλικές γραμμές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος είναι μέρος των ημικυκλικών περιοχών μη χρέωσης.

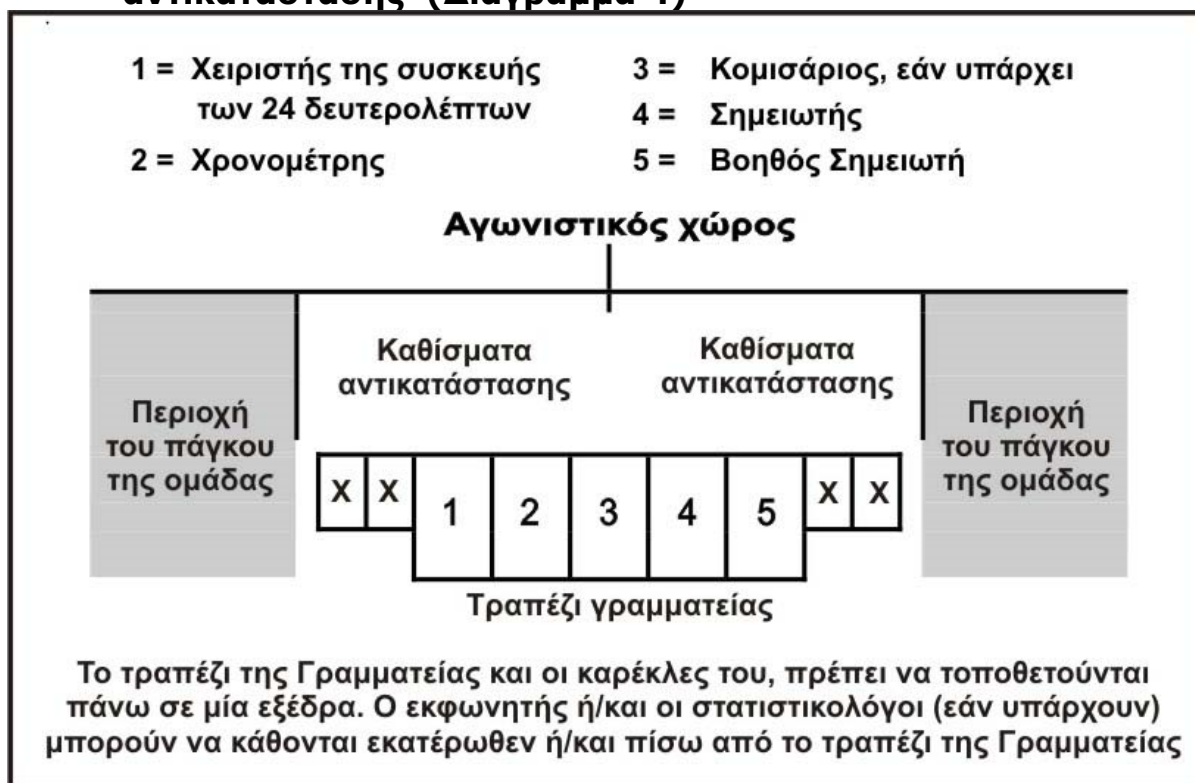


Διάγραμμα 2 Περιοριστικός χώρος



Διάγραμμα 3 Περιοχές καλαθιάς 2 / 3 πόντων

2.5 Θέση του τραπέζιού της γραμματείας και των θέσεων αντικατάστασης (Διάγραμμα 4)



Διάγραμμα 4 Τραπέζι γραμματείας και θέσεις αντικατάστασης

Άρθρο 3^ο Εξοπλισμός

Απαιτείται ο ακόλουθος εξοπλισμός:

- Μπασκέτες, αποτελούμενες από:
 - Πίνακες (ταμπλό)
 - Καλάθια με μηχανισμό απελευθέρωσης πίεσης, που θα περιέχουν στεφάνια και διχτάκια
 - Κατασκευές στήριξης πινάκων (ταμπλό) τα οποία θα φέρουν κατάλληλη προστατευτική επένδυση
- Μπάλες
- Χρονόμετρο παιχνιδιού
- Πίνακας αποτελέσματος
- Συσκευή 24" (shot clock)
- Χρονόμετρο ή κατάλληλη ορατή συσκευή (όχι το χρονόμετρο του αγώνος) για την χρονομέτρηση των τάϊμ άουτς.
- 2 ξεχωριστά ηχητικά και δυνατά σήματα με ευκρινώς διαφορετικούς ήχους, ένα για κάθε μία από τις συσκευές
 - Των 24" (shot clock)
 - του σημειωτή / χρονομέτρη
- Φύλλο Αγώνος
- Πινακίδες σφαλμάτων παικτών
- Πινακίδες ομαδικών σφαλμάτων
- Δείκτης (βέλος) εναλλασσόμενης κατοχής
- Δάπεδο
- Αγωνιστικός Χώρος
- Επαρκής φωτισμός

Για λεπτομερέστερη περιγραφή του εξοπλισμού, βλέπε Παράρτημα Εξοπλισμός Καλαθοσφαίρισης.



ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΡΙΤΟΣ – ΟΜΑΔΕΣ

Άρθρο 4^ο Ομάδες

4.1 Ορισμός

- 4.1.1** Ένα μέλος μιας ομάδας επιτρέπεται να παίξει, όταν έχει την εξουσιοδότηση να παίξει για την ομάδα, σύμφωνα με τους κανονισμούς, συμπεριλαμβανομένων και των ορίων ηλικίας, της Οργανωτικής Επιτροπής της Διοργάνωσης.
- 4.1.2** Ένα μέλος της ομάδας, δικαιούται να παίξει, όταν το όνομά του έχει καταχωρηθεί στο φύλλο αγώνος πριν από την έναρξη του παιχνιδιού και για όλο το διάστημα εφόσον δεν έχει αποκλειστεί ούτε έχει διαπράξει **5** σφάλματα.
- 4.1.3** Κατά τη διάρκεια του αγωνιστικού χρόνου, ένα μέλος ομάδας είναι:
- Παίκτης, όταν βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο και δικαιούται να παίξει.
 - Αναπληρωματικός, όταν δε βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο αλλά δικαιούται να παίξει.
 - Αποκλεισμένος παίκτης, όταν έχει διαπράξει **5** σφάλματα και δεν έχει πλέον το δικαίωμα να παίξει.
- 4.1.4** Στη διάρκεια του διαλείμματος του παιχνιδιού, όλα τα δικαιούμενα να παίξουν μέλη της ομάδας, θεωρούνται παίκτες.

4.2 Κανόνας

- 4.2.1** Κάθε ομάδα αποτελείται από:
- Όχι περισσότερα από **12** μέλη, δικαιούμενα να παίξουν, συμπεριλαμβανομένου και του αρχηγού.
 - Τον προπονητή και εάν η ομάδα το επιθυμεί, έναν βοηθό προπονητή.
 - Το πολύ **5** συνοδούς ομάδος που θα κάθονται στον πάγκο και θα έχουν ειδικές αρμοδιότητες π.χ. μάνατζερ, γιατρός, φυσιοθεραπευτής, στατιστικολόγος, διερμηνέας κ.λπ.
- 4.2.2** Κατά τη διάρκεια του αγωνιστικού χρόνου, **5 παίκτες από κάθε ομάδα μπορεί να βρίσκονται στον αγωνιστικό χώρο** και μπορούν να αντικατασταθούν.



4.2.3 Ένας αναπληρωματικός γίνεται παίκτης και ένας παίκτης αναπληρωματικός, όταν:

- Ο διαιτητής γνέφει στον αναπληρωματικό να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο.
- Στη διάρκεια τμήματος άουτ ή ενός διαλείμματος του παιχνιδιού ένας αναπληρωματικός ζητά αντικατάσταση στο σημειωτή.

4.3 Στολές

4.3.1 Η στολή των μελών μιας ομάδας, θα πρέπει να αποτελείται από:

- Φανέλες του ίδιου κυρίου χρώματος, μπροστά και πίσω.
Όλοι οι αθλητές πρέπει να έχουν τη φανέλα τους μέσα στο παντελονάκι τους. Οι ολόσωμες εμφανίσεις επιτρέπονται.
- Παντελονάκια του ίδιου βασικού χρώματος, μπροστά και πίσω, αλλά, όχι απαραίτητα του ίδιου χρώματος με τις φανέλες. Τα παντελονάκια πρέπει να φθάνουν μέχρι πριν το γόνατο.
- Κάλτσες του ίδιου κυρίου χρώματος για όλους τους παίκτες της ομάδας.

4.3.2 Κάθε μέλος της ομάδας θα φορά μία φανέλα, αριθμημένη μπροστά και πίσω, με ευκρινείς αριθμούς, ενιαίου χρώματος, σε αντίθεση με το κύριο χρώμα της.

Οι αριθμοί, θα πρέπει να είναι ευδιάκριτα ορατοί και:

- Αυτοί στην πίσω πλευρά, θα πρέπει να είναι ύψους τουλάχιστον 20.
- Αυτοί στην εμπρός πλευρά, θα πρέπει να είναι τουλάχιστον 10.
- Οι αριθμοί δεν πρέπει να είναι πλάτους μικρότερο των 2.
- Οι ομάδες θα μπορούν να χρησιμοποιούν τους αριθμούς 0 και 00 και από το 1 έως το 99.
- Παίκτες της ίδιας ομάδας, δεν θα πρέπει να φορούν ίδιους αριθμούς.
- Διαφημίσεις ή οποιοδήποτε λογότυπο θα πρέπει να απέχει τουλάχιστον πέντε 5 πόντους από τους αριθμούς.

4.3.3 Οι ομάδες θα πρέπει να έχουν κατ' ελάχιστον 2 σύνολα εμφανίσεων και:

- Η πρώτη ομάδα, ορισμένη βάση προγράμματος (γηπεδούχος ομάδα) θα πρέπει να φορά ανοιχτόχρωμες φανέλες (κατά προτίμηση λευκές).
- Η δεύτερη ομάδα, ορισμένη βάση προγράμματος (φιλοξενούμενη ομάδα), θα πρέπει να φορά σκουρόχρωμες φανέλες.
- Ωστόσο, αν οι 2 ομάδες συμφωνήσουν, μπορούν να αλλάξουν τα χρώματα της εμφάνισης τους.



4.4 Άλλος εξοπλισμός

4.4.1 Όλος ο εξοπλισμός, ο οποίος χρησιμοποιείται από τους αθλητές, θα πρέπει να είναι κατάλληλος για το παιχνίδι. Κάθε εξοπλισμός ο οποίος είναι σχεδιασμένος να αυξάνει το ύψος ή την έκταση του αθλητού ή με οποιοδήποτε άλλον τρόπο να του δώσει ένα αθέμιτο πλεονέκτημα, δεν επιτρέπεται.

4.4.2 Οι παίκτες δε θα πρέπει να φοράνε εξοπλισμό (αντικείμενα) που μπορεί να προκαλέσει τραυματισμό σε άλλους παίκτες.

- Δεν επιτρέπονται τα πιο κάτω:
 - Προστατευτικά δακτύλων, χεριού, καρπού, αγκώνος ή πήχεως, νάρθηκες ή υποστηρικτικά κατασκευασμένα από δέρμα, πλαστικό, ελαστικό (μαλακό) πλαστικό, μέταλλο ή οποιοδήποτε άλλο σκληρό υλικό, ακόμη και αν αυτό είναι καλυμμένο με μαλακή επένδυση.
 - Αντικείμενα που θα μπορούσαν να κόψουν ή να προκαλέσουν εκδορές (τα νύχια θα πρέπει να είναι κομμένα κοντά).
 - Κάλυμμα κεφαλιού, εξάρτημα μαλλιών και κοσμήματα.
- Επιτρέπονται τα πιο κάτω:
 - Προστατευτικός εξοπλισμός ώμου, βραχίονα, μηρού ή κάτω ποδιού, αν το υλικό είναι επενδυμένο.
 - Ελαστικά μανίκια του ίδιου κυρίου χρώματος με αυτό της εμφάνισης.
 - Ελαστικές κάλτσες του ίδιου κυρίου χρώματος με αυτό του παντελονιού. Εάν πρόκειται για το άνω τμήμα του ποδιού, αυτό πρέπει να τελειώνει πάνω από το γόνατο, εάν πρόκειται για το κάτω τμήμα του ποδιού, αυτό πρέπει να τελειώνει κάτω από το γόνατο.
 - Υποστηρικτικά γονάτου, αν είναι κατάλληλα καλυμμένα.
 - Προστατευτικό σπασμένης μύτης, ακόμη κι εάν είναι κατασκευασμένο από σκληρό υλικό.
 - Άχρωμες διαφανείς προστατευτικές θήκες δοντιών.
 - Γυαλιά, αν δεν θέτουν σε κίνδυνο τους άλλους παίκτες.
 - Ταινία μετώπου, μέγιστου πλάτους 5 εκατοστών, κατασκευασμένη από λείο, μονόχρωμο ύφασμα, ελαστικό πλαστικό ή λάστιχο.
 - Άχρωμες διαφανείς ταινίες για τους βραχίονες, τους ώμους, τα πόδια κ.λπ.

4.4.3 Στη διάρκεια του παιχνιδιού, ο παίκτης δε θα εμφανίζει οποιοδήποτε εμπορικό, διαφημιστικό ή φιλανθρωπικό όνομα, σήμα, λογότυπο ή άλλο σημάδι ταυτότητας, συμπεριλαμβανομένου, και όχι μόνο, του σώματός του, στα μαλλιά του ή οπουδήποτε αλλού.

4.4.4 Οποιοσδήποτε άλλος εξοπλισμός, που δε μνημονεύεται σαφώς σε αυτό το άρθρο, θα πρέπει πρώτα να εγκριθεί από την Τεχνική Επιτροπή της F.I.B.A.



Άρθρο 5° Παίκτες: Τραυματισμός

- 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 σφυρίξει, 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 δε μπορεί να παίξει αμέσως (περίπου σε 15 δευτερόλεπτα) ή δεχθεί φροντίδα, πρέπει να αντικατασταθεί, εκτός εάν η ομάδα απομείνει με λιγότερους από **5** παίκτες στον αγωνιστικό χώρο.
- 5.4** Τα μέλη του πάγκου της 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 τον 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 συγκεκριμένη περιοχή ή η ανοικτή πληγή έχει πλήρως και ασφαλώς καλυφθεί.
- Εάν ο τραυματισμένος παίκτης ή οποιοσδήποτε παίκτης που αιμορραγεί ή έχει ανοικτή πληγή ανακάμψει στη διάρκεια ενός τάιμ άουτ που πάρθηκε από οποιαδήποτε ομάδα, πριν ο σημειωτής υποδείξει την αντικατάσταση, αυτός ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει να αγωνίζεται.
- 5.7** Παίκτες που έχουν δηλωθεί από τον προπονητή τους να αρχίσουν τον αγώνα **η που έχουν δεχθεί ιατρική βοήθεια μεταξύ των ελεύθερων 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.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2014

ΑΡΘΡΟ 5° Παίκτες: Τραυματισμός

5-1 Κατάσταση. Εάν ένας παίκτης τραυματίζεται ή εμφανίζεται να τραυματίζεται και σαν αποτέλεσμα, ο προπονητής, ο βοηθός προπονητή, αναπληρωματικός ή οποιοδήποτε άλλο μέλος του πάγκου της ίδιας ομάδας εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο, αυτός ο παίκτης θεωρείται ότι έχει λάβει φροντίδα είτε του παρασχεθεί είτε όχι πραγματική φροντίδα.

Παράδειγμα: Ο Α1 εμφανίζεται να έχει τραυματιστεί στον αστράγαλο και το παιχνίδι σταματά.

(α) Ο γιατρός της ομάδας Α **εισέρχεται** στον αγωνιστικό χώρο και φροντίζει τον τραυματισμένο αστράγαλο του Α1.



(β) Ο γιατρός της ομάδας Α εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο αλλά ο Α1 έχει ήδη ανακάμψει.

(γ) Ο προπονητής της Α' ομάδας εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο να εκτιμήσει τον τραυματισμό του Α1.

(δ) Ο βοηθός προπονητή της Α ομάδας, αναπληρωματικός της Α ομάδας ή συνοδός της Α εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο αλλά δεν φροντίζει τον Α1.

Ερμηνεία: Σε όλες τις περιπτώσεις, ο Α1 θεωρείται ότι έχει δεχτεί φροντίδα και θα πρέπει να αντικατασταθεί.

5-3 Κατάσταση. Δεν υπάρχει κανένα χρονικό όριο για τη απομάκρυνση ενός σοβαρά τραυματισμένου παίκτη από τον αγωνιστικό χώρο εάν σύμφωνα με το γιατρό, η μεταφορά είναι επικίνδυνη για τον παίκτη.

5-4 Παράδειγμα: Ο Α1 τραυματίζεται σοβαρά και το παιχνίδι σταματά για περίπου 15 λεπτά επειδή ο γιατρός υπολογίζει ότι η απομάκρυνσή του από τον αγωνιστικό χώρο θα μπορούσε να είναι επικίνδυνη για τον παίκτη.

Ερμηνεία: Η γνώμη του γιατρού θα καθορίσει τον κατάλληλο χρόνο για την απομάκρυνση του τραυματισμένου παίκτη από τον αγωνιστικό χώρο. Μετά από την αντικατάσταση, το παιχνίδι θα ξαναρχίσει χωρίς καμία κύρωση.

5-5 Κατάσταση: Εάν ένας παίκτης τραυματίζεται ή αιμορραγεί, ή έχει μια ανοικτή πληγή και δεν μπορεί να συνεχίσει να παίζει αμέσως (περίπου 15 δευτερόλεπτα), αυτός πρέπει να αντικατασταθεί. Εάν ένα τάιμ άουτ χορηγηθεί σε οποιαδήποτε ομάδα στο ίδιο χρονικό διάστημα που ο αγωνιστικός χρόνος είναι σταματημένος και ο παίκτης επανακάμψει κατά τη διάρκεια αυτού του τάιμ άουτ, αυτός μπορεί να συνεχίσει να αγωνίζεται μόνο εάν η κόρνα του σημειωτή για το τάιμ άουτ έχει ηχήσει, πριν ένας διαιτητής γνέψει στον αναπληρωματικό παίκτη για να γίνει παίκτης αγώνα.

5-6 Παράδειγμα: Ο Α1 τραυματίζεται και το παιχνίδι σταματά. Καθώς ο Α1 δεν είναι σε θέση να συνεχίσει να αγωνίζεται αμέσως, ο διαιτητής σφυρίζει κάνοντας το κατάλληλο σήμα για μία αντικατάσταση.

Ο προπονητής της Α (ή ο προπονητής της Β) ζητά ένα τάιμ άουτ:

(α) Πριν ο αντικαταστάτης του Α1 εισέλθει στο παιχνίδι.

(β) Μετά που αντικαταστάτης του Α1 έχει εισέλθει το παιχνίδι.

Στο τέλος του τάιμ άουτ, ο Α1 εμφανίζεται να έχει ανακάμψει και ζητά να παραμείνει στο παιχνίδι.

Ερμηνεία:

(α) Το τάιμ άουτ χορηγείται και εάν ο Α1 ανακάμψει κατά τη διάρκεια του τάιμ άουτ, αυτός μπορεί να συνεχίσει να παίζει.

(β) Το τάιμ άουτ χορηγείται αλλά ο αναπληρωματικός του Α1 έχει ήδη εισέλθει στο παιχνίδι. Επομένως ο Α1 δεν μπορεί να επανέλθει μέχρις ότου κυλήσει μία φάση στο χρονομέτρο του αγώνα.

5-7 Κατάσταση. Παίκτες που υποδεικνύονται από τους προπονητές τους για να ξεκινήσουν τον αγώνα ή έχουν δεχθεί ιατρική βοήθεια μεταξύ των ελευθέρων βολών, μπορούν να αντικατασταθούν στην περίπτωση ενός τραυματισμού. Σε αυτή την περίπτωση, οι αντίπαλοι δικαιούνται να αντικαταστήσουν τον ίδιο αριθμό παικτών, εάν το επιθυμούν.

5-8 Παράδειγμα. Καταλογίζεται σφάλμα του Α1 από τον Β1 και χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Μετά την εκτέλεση της 1ης βολής, οι διαιτητές ανακαλύπτουν ότι ο Α1 αιμορραγεί και αντικαθίσταται από τον Α6 που θα εκτελέσει την δεύτερη βολή. Η ομάδα Β τώρα ζητά την αντικατάσταση 2 παικτών.



Ερμηνεία: Η ομάδα Β δικαιούται να αντικαταστήσει μόνο 1 παίκτη.

5-9 Παράδειγμα. Καταλογίζεται σφάλμα του Α1 από τον Β1 και χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Μετά την εκτέλεση της 1ης βολής, οι διαιτητές ανακαλύπτουν ότι ο Β3 αιμορραγεί. Ο Β3 αντικαθίσταται από τον Β6 και η ομάδα Α ζητά την αντικατάσταση 1 παίκτη

Ερμηνεία: Η ομάδα Α δικαιούται να αντικαταστήσει 1 παίκτη.

Άρθρο 6° Αρχηγός : Καθήκοντα και εξουσίες

- 6.1** Ο αρχηγός (CAP), είναι ένας παίκτης που υποδεικνύεται από τον προπονητή του και αντιπροσωπεύει την ομάδα του στον αγωνιστικό χώρο. Μπορεί να επικοινωνεί με τους διαιτητές, με ευγενικό τρόπο, κατά τη διάρκεια του αγώνα, προκειμένου να ενημερωθεί, μόνο όταν η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο του αγώνα σταματημένο.
- 6.2** Ο αρχηγός θα πρέπει, αμέσως μετά το τέλος του παιχνιδιού, να πληροφορήσει τον Α' διαιτητή αν η ομάδα του ενίσταται κατά του αποτελέσματος του αγώνα, υπογράφοντας το φύλλο αγώνος στο χώρο όπου σημειώνεται "Υπογραφή αρχηγού σε περίπτωση ενστάσεως".

Άρθρο 7° Προπονητές: Καθήκοντα και εξουσίες

- 7.1** Τουλάχιστον **20** λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού, κάθε προπονητής ή ο εκπρόσωπος του, δίνει στο σημειωτή πίνακα με τα ονόματα και τους αντίστοιχους αριθμούς των μελών της ομάδας που δικαιούνται συμμετοχής στο παιχνίδι, όπως επίσης και τα ονόματα του αρχηγού της ομάδας, του προπονητή και του βοηθού προπονητή. Όλα τα μέλη των ομάδων των οποίων τα ονόματα καταχωρήθηκαν στο φύλλο αγώνος, έχουν το δικαίωμα να παίξουν ακόμη και εάν προσέλθουν μετά την έναρξη του παιχνιδιού.
- 7.2** Τουλάχιστον **10** λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού κάθε προπονητής θα επιβεβαιώσει τα ονόματα και τους αριθμούς των παικτών της ομάδα του, και τα ονόματα των προπονητών, υπογράφοντας το φύλλο αγώνος. Παράλληλα, πρέπει να υποδείξουν τους **5** παίκτες που θα αρχίσουν τον αγώνα. Ο προπονητής της Α' ομάδας, είναι ο πρώτος που θα δώσει τις πληροφορίες αυτές.
- 7.3** Τα μέλη του πάγκου της ομάδας είναι τα μόνα πρόσωπα που επιτρέπεται να βρίσκονται και να παραμένουν στην περιοχή του πάγκου, εκτός εάν προβλέπεται διαφορετικά από τους κανονισμούς.
- 7.4** Ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή μπορούν να πάνε στο τραπέζι της γραμματείας στη διάρκεια του παιχνιδιού προκειμένου να ζητήσουν στατιστικές πληροφορίες μόνο εάν η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο του αγώνος σταματημένο.
- 7.5** Είτε ο προπονητής είτε ο βοηθός προπονητή αλλά μόνο ένας σε οποιαδήποτε χρονική στιγμή επιτρέπεται να παραμένει όρθιος στη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτοί μπορούν να απευθύνονται προφορικά στους παίκτες στη διάρκεια του παιχνιδιού με την προϋπόθεση ότι παραμένουν στα όρια του πάγκου τους. Ο βοηθός προπονητή δεν θα απευθύνεται στους διαιτητές.



- 7.6** Αν υπάρχει βοηθός προπονητή, το όνομα του πρέπει να καταχωρείται στο φύλλο αγώνα πριν την έναρξη του αγώνα (η υπογραφή του δεν είναι απαραίτητη). Αυτός θα αναλάβει όλα τα καθήκοντα και τις εξουσίες του προπονητή, αν για οποιοδήποτε λόγο, αυτός δεν είναι ικανός να συνεχίσει.
- 7.7** Όταν ο αρχηγός αφήνει τον αγωνιστικό χώρο, ο προπονητής θα ενημερώνει το διαιτητή για το νούμερο του παίκτη που θα εκτελεί χρέη αρχηγού, στον αγωνιστικό χώρο.
- 7.8** Ο αρχηγός μπορεί να ενεργεί σαν προπονητής, αν δεν υπάρχει προπονητής ή αυτός δεν είναι σε θέση να συνεχίσει και δεν υπάρχει βοηθός προπονητή καταχωρημένος στο φύλλο αγώνος (ή ο δεύτερος εκ των αναφερομένων δεν είναι σε θέση να συνεχίσει). Αν ο αρχηγός πρέπει να εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο, μπορεί να συνεχίσει να ενεργεί σαν προπονητής. Όμως, αν πρέπει να αποχωρήσει λόγω σφάλματος αποκλεισμού ή αν δεν είναι ικανός να ενεργεί σαν προπονητής, εξ' αιτίας τραυματισμού, ο αντικαταστάτης του σαν αρχηγός μπορεί να τον αντικαταστήσει σαν προπονητή.
- 7.9** Ο προπονητής θα υποδεικνύει το σουτέρ των ελευθέρων βολών της ομάδας του, σε όλες τις περιπτώσεις όπου ο εκτελεστής των ελευθέρων βολών δεν καθορίζεται από τους κανονισμούς.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2014

ΑΡΘΡΟ 7^ο: Προπονητές: Καθήκοντα και εξουσίες

7-1 Κατάσταση. Τουλάχιστον 20 λεπτά πριν από την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού, κάθε προπονητής ή ο αντιπρόσωπός του θα παραδίδει στο σημειωτή έναν κατάλογο με τα ονόματα και τους αντίστοιχους αριθμούς των μελών της ομάδας που έχουν το δικαίωμα να συμμετέχουν στο παιχνίδι καθώς επίσης και το όνομα του αρχηγού της ομάδας, του προπονητή και του βοηθού προπονητού.

Ο προπονητής είναι προσωπικά υπεύθυνος για να βεβαιώσει ότι οι αριθμοί στον κατάλογο αντιστοιχούν στους αριθμούς στις εμφανίσεις των παικτών. Τουλάχιστον 10 λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού ο προπονητής θα επιβεβαιώσει τη συμφωνία των ονομάτων και των αντίστοιχων αριθμών των μελών της ομάδας του και τα ονόματα του προπονητή, του βοηθού προπονητή και του αρχηγού, υπογράφοντας το φύλλο αγώνος.

7-2 Παράδειγμα: Η ομάδα Α παρουσιάζει στον προβλεπόμενο χρόνο τη λίστα της ομάδας στο σημειωτή. Οι αριθμοί 2 παικτών δεν είναι οι ίδιοι με τους αριθμούς που φέρονται στις εμφανίσεις τους ή το όνομα ενός παίκτη παραλείπεται από το φύλλο αγώνος.

Αυτό ανακαλύπτεται:

(α) Πριν από την έναρξη του παιχνιδιού.

(β) Μετά από την έναρξη του παιχνιδιού.

Ερμηνεία:

(α) Οι λανθασμένοι αριθμοί διορθώνονται ή το όνομα του παίκτη προστίθεται στο φύλλο αγώνος χωρίς καμία κύρωση.

(β) Ο διαιτητής σταματά το παιχνίδι σε μια κατάλληλη στιγμή ώστε να μη φέρει καμία ομάδα σε μειονεκτική θέση. Οι λανθασμένοι αριθμοί διορθώνονται χωρίς καμία κύρωση. Εντούτοις, το όνομα του παίκτη δεν μπορεί να προστεθεί στο φύλλο αγώνος.



FIBA
We Are Basketball



7-3 Κατάσταση: Τουλάχιστον 10 λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού, ο κάθε προπονητής θα υποδεικνύει του 5 παίκτες που πρόκειται να ξεκινήσουν το παιχνίδι. Πριν την έναρξη του παιχνιδιού θα τσεκάρει εάν υπάρχει λάθος σχετικά με αυτούς του 5 παίκτες και εάν συμβαίνει κάτι τέτοιο θα το γνωστοποιεί στον πλησιέστερο διαιτητή, όσο το δυνατόν συντομότερα. Εάν αυτό ανακαλύπτεται πριν την έναρξη του παιχνιδιού, οι 5 αρχικοί παίκτες θα διορθώνονται. Μετά την έναρξη του παιχνιδιού, θα αγνοείται.

7-4 Παράδειγμα:

Ανακαλύπτεται ότι 1 από τους παίκτες στον αγωνιστικό χώρο δεν είναι 1 από τους αρχικά δηλωμένους 5 για να ξεκινήσουν το παιχνίδι. Αυτό συμβαίνει:

- (α) Πριν την έναρξη του παιχνιδιού
- (β) Μετά την έναρξη του παιχνιδιού

Ερμηνεία:

- (α) Ο παίκτης θα αντικαθίσταται χωρίς καμία ποινή από 1 από τους 5 παίκτες που επρόκειτο ν' αρχίσουν το παιχνίδι.
- (β) Το λάθος αγνοείται και το παιχνίδι θα συνεχιστεί, **χωρίς καμία κύρωση.**

ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΕΤΑΡΤΟΣ - ΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Άρθρο 8^ο Αγωνιστικός χρόνος, ισόπαλο αποτέλεσμα και παρατάσεις

- 8.1** Το παιχνίδι θα αποτελείται από 4 περιόδους των 10 λεπτών η κάθε μία.
- 8.2** Πρέπει να υπάρχει διάλειμμα του παιχνιδιού 20 λεπτών πριν την προγραμματισμένη έναρξη του αγώνα.
- 8.3** Πρέπει να υπάρχουν διαλείμματα των 2 λεπτών, μεταξύ πρώτης και δεύτερης (πρώτο ημίχρονο) και τρίτης και τέταρτης περιόδου (δεύτερο ημίχρονο) και πριν από κάθε παράταση.
- 8.4** Πρέπει να υπάρχει διάλειμμα ημιχρόνου του παιχνιδιού, 15 λεπτών.
- 8.5** Το διάλειμμα του παιχνιδιού αρχίζει:
- 20 λεπτά πριν την προγραμματισμένη έναρξη του παιχνιδιού.
 - Όταν ηχήσει η κόρνα του αγώνος για τη λήξη της περιόδου.
- 8.6** Το διάλειμμα του παιχνιδιού τελειώνει:
- Στην αρχή της πρώτης περιόδου, όταν η μπάλα αφήνει το χέρι/α του διαιτητή, στην αναπήδηση (jump – ball)
 - Στην αρχή όλων των άλλων περιόδων, όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει.
- 8.7** Αν το αποτέλεσμα είναι ισόπαλο στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου της τέταρτης περιόδου, ο αγώνας θα συνεχίζεται με τόσες παρατάσεις 5 λεπτών, όσες είναι αναγκαίες για να σπάσει η ισοπαλία.
- 8.8** Εάν ένα σφάλμα διαπράττεται ταυτόχρονα ή αμέσως πριν τη λήξη του αγωνιστικού χρόνου, οποιαδήποτε ελεύθερη βολή/ες θα εκτελεστούν μετά τη λήξη του αγωνιστικού χρόνου.
- 8.9** Εάν μία επιπλέον περίοδος απαιτείται σαν αποτέλεσμα της/ων ελεύθερης βολής/ών, τότε όλα τα σφάλματα που διαπράττονται μετά τη λήξη του αγωνιστικού χρόνου θα θεωρούνται ως σφάλματα διαλείμματος και η/οι ελεύθερη/ες βολή/ες θα εκτελούνται πριν την έναρξη της παράτασης.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2014

ΑΡΘΡΟ 8^ο Αγωνιστικός χρόνος, ισόπαλο αποτέλεσμα και παρατάσεις

8-1 Κατάσταση. Το διάλειμμα του αγώνα αρχίζει:

- 20 λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού.
- Όταν το χρονόμετρο του αγώνος ηχήσει για τη λήξη της περιόδου.

8-2 Παράδειγμα: Ο Α1 βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι όταν καταλογίζεται υπέρ του σφάλμα από τον Β1 ταυτόχρονα με τον ήχο της λήξης της περιόδου και χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές.

Ερμηνεία: Το διάλειμμα του αγώνος θα ξεκινήσει μετά την ολοκλήρωση των ελευθέρων βολών.



Άρθρο 9^ο Έναρξη και λήξη μιας περιόδου ή του παιχνιδιού

- 9.1** Η πρώτη περίοδος ξεκινά όταν η **μπάλα αφήνει** το/α χέρι/α του διαιτητή, στην αναπήδηση (jump – ball).
- 9.2** Όλες οι άλλες περιόδους ξεκινούν όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει.
- 9.3** Ο αγώνας δε μπορεί να αρχίσει αν μία από τις δύο ομάδες δε βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο με **5** παίκτες, έτοιμους να αγωνιστούν.
- 9.4** Για όλους τους αγώνες, η ομάδα που αναγράφεται πρώτη στο φύλλο αγώνος (γηπεδούχος ομάδα) θα καταλαμβάνει τον πάγκο και **το δικό της** καλάθι που βρίσκονται αριστερά της γραμματείας, όπως αντικρίζουμε τον αγωνιστικό χώρο.
Ωστόσο, εάν οι **2** ομάδες συμφωνούν, μπορούν να αλλάξουν αμοιβαία τους πάγκους ή/και τα καλάθια.
- 9.5** Πριν την πρώτη και τρίτη περίοδο οι ομάδες δικαιούνται να προθερμαίνονται στο μισό του αγωνιστικού χώρου, στο οποίο βρίσκεται το καλάθι των αντίπαλων.
- 9.6** Οι ομάδες θα ανταλλάξουν καλάθια για το δεύτερο ημίχρονο.
- 9.7** Σε όλες τις παρατάσεις, οι ομάδες θα συνεχίσουν να αγωνίζονται στα ίδια καλάθια, όπως στην τέταρτη περίοδο.
- 9.8** Μία περίοδος, παράταση ή το παιχνίδι θα τελειώνει όταν ηχήσει η κόρνα της λήξης του αγωνιστικού χρόνου. Όταν υπάρχει διαθέσιμος περιμετρικός φωτισμός του ταμπλό, τότε το φως **υπερισχύει** χρονικά του ήχου της κόρνας λήξης του παιχνιδιού.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2015

ΑΡΘΡΟ 9^ο Έναρξη και λήξη μιας περιόδου ή του παιχνιδιού

9-1 Κατάσταση. Ένα παιχνίδι δεν θα αρχίσει εκτός αν κάθε ομάδα έχει ένα ελάχιστο αριθμό 5 παικτών στον αγωνιστικό χώρο, δικαιούμενους και έτοιμους να αγωνιστούν. Εάν λιγότεροι από 5 παίκτες είναι στον αγωνιστικό χώρο την ώρα έναρξης του παιχνιδιού, οι διαιτητές πρέπει να είναι ελαστικοί σε οποιαδήποτε απρόβλεπτη περίσταση-εις που θα μπορούσε να εξηγήσει την καθυστέρηση. Εάν μια λογική εξήγηση παρέχεται για την καθυστέρηση, δεν θα πρέπει να καταλογίζεται τεχνική ποινή.

Εάν, εντούτοις, καμία τέτοια εξήγηση δεν παρέχεται, μία τεχνική ποινή ή/και απώλεια του παιχνιδιού θα προκύψει εξαιτίας της καθυστερημένης προσέλευσης των παικτών.

9-2 Παράδειγμα: Κατά την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνος, η ομάδα Β έχει λιγότερους από 5 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο, έτοιμους να αγωνιστούν.

(α) Ο εκπρόσωπος της ομάδας Β είναι σε θέση να παρέχει μια λογική και αποδεκτή εξήγηση για την καθυστερημένη άφιξη των παικτών της ομάδας Β.

(β) Ο εκπρόσωπος της ομάδας Β είναι ανίκανος να παρέχει μια λογική και αποδεκτή εξήγηση για την καθυστερημένη άφιξη των παικτών της ομάδας Β.

Ερμηνεία:

Η έναρξη του παιχνιδιού θα καθυστερήσει για μέγιστο χρονικό διάλειμμα 15 λεπτών. Εάν οι απόντες παίκτες φθάσουν στον αγωνιστικό χώρο έτοιμοι να αγωνιστούν, πριν την πάροδο των δέκα 15 λεπτών,

(α) το παιχνίδι θα αρχίσει και **καμία ποινή δεν θα καταλογιστεί.**



(β) **μία** τεχνική ποινή θα καταλογιστεί εις βάρος του προπονητή Β, καταγράφεται ως "Β". Στην ομάδα Α θα χορηγηθεί 1 ελεύθερη βολή και μετά το παιχνίδι θα ξεκινήσει με jump ball.

Και στις δύο περιπτώσεις, εάν οι απόντες παίκτες δεν έχουν φθάσει στο αγωνιστικό χώρο έτοιμοι να αγωνιστούν, πριν την πάροδο των 15 λεπτών, το παιχνίδι θα κατακυρωθεί υπέρ της ομάδας Α λόγω υπαιτιότητας με σκορ 20:0. Σε όλες τις περιπτώσεις, ο διαιτητής θα το αναγράψει στην πίσω πλευρά του φύλλου αγώνος, στην διοργανώτρια αρχή.

9-3 Παράδειγμα: Στην έναρξη του δευτέρου ημιχρόνου, η ομάδα Α δεν μπορεί να παρουσιάσει 5 παίκτες έτοιμους να αγωνιστούν, εξαιτίας τραυματισμών, αποβολών κ.ο.κ

Ερμηνεία: Η υποχρέωση να παρουσιάσει κατ' ελάχιστον 5 παίκτες, είναι έγκυρη μόνο για την έναρξη του παιχνιδιού, η ομάδα Α θα συνεχίσει να αγωνίζεται με λιγότερο από 5 παίκτες.

9-4 Παράδειγμα: Κοντά στη λήξη του αγώνος, ο Α1 διαπράττει το 5ο του σφάλμα και εγκαταλείπει τον αγώνα. Η ομάδα Α θα συνεχίσει με 4 παίκτες καθώς δεν υπάρχουν άλλοι αναπληρωματικοί διαθέσιμοι. Καθώς η ομάδα Β, προηγείται με 15 πόντους, ο προπονητής της Β επιδεικνύοντας fair play, θέλει να απομακρύνει έναν από τους παίκτες του και να συνεχίσει να αγωνίζεται με 4 παίκτες.

Ερμηνεία: Το αίτημα του προπονητή της Β ομάδας να αγωνιστεί με λιγότερους από 5 παίκτες δεν θα γίνει δεκτό. Καθόσον η ομάδα έχει αρκετούς διαθέσιμους παίκτες, 5 παίκτες θα πρέπει να βρίσκονται στο αγωνιστικό χώρο.

9-5 Κατάσταση. Το άρθρο 9 διευκρινίζει σε ποιο καλάθι μια ομάδα πρόκειται να αμυνθεί και σε ποιο καλάθι είναι αυτό που πρόκειται να επιτεθεί. Εάν από σύγχυση οποιαδήποτε περίοδος αρχίσει και με τις δύο ομάδες που επιτίθενται/αμύνονται σε λανθασμένα καλάθια, η κατάσταση θα διορθωθεί μόλις ανακαλύπτεται, χωρίς καμία ομάδα να τίθεται σε μειονεκτική θέση. Οποιαδήποτε πόντοι που σημειώθηκαν, χρόνος που κύλησε, σφάλματα που καταλογίσθηκαν κ.λπ. πριν την προσωρινή διακοπή του παιχνιδιού, παραμένουν έγκυρα.

9-6 Παράδειγμα: Μετά από την έναρξη του παιχνιδιού, οι διαιτητές συνειδητοποιούν ότι και οι δύο ομάδες παίζουν σε λάθος κατεύθυνση.

Ερμηνεία:

Το παιχνίδι θα σταματήσει το συντομότερο δυνατόν και χωρίς καμία ομάδα να τίθεται σε μειονεκτική θέση. Οι ομάδες θα ανταλλάξουν τα καλάθια. Το παιχνίδι θα ξαναρχίσει από την αντίθετη θέση-καθρέφτης, πλησιέστερα στο σημείο που το παιχνίδι σταμάτησε.

9-7 Παράδειγμα: Στην αρχή μιας περιόδου, η ομάδα Α υπερασπίζει το δικό της καλάθι όταν ο Β1 κατά λάθος (από την απώλεια προσανατολισμού) ντριμπλάρει προς το δικό του καλάθι και σημειώνει καλάθι.

Ερμηνεία: 2 πόντοι θα πιστωθούν στον αρχηγό της ομάδας Α που βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο.

Άρθρο 10° Κατάσταση της μπάλας

10.1 Η μπάλα μπορεί να είναι, ζωντανή ή νεκρή.

10.2 Η μπάλα ζωντανεύει όταν:

- Κατά τη διάρκεια μίας αναπήδησης (jump – ball) η μπάλα αφήνει το/α χέρι/α του διαιτητή που την πετά στον αέρα.
- Κατά τη διάρκεια ελεύθερης βολής, η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη που εκτελεί την ελεύθερη βολή.
- Κατά τη διάρκεια μίας επαναφοράς, η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη για την επαναφορά.

10.3 Η μπάλα νεκρώνει όταν:

- Επιτυγχάνεται οποιοδήποτε καλάθι ή ελεύθερη βολή.
- Ένας διαιτητής, σφυρίζει ενώ η μπάλα είναι ζωντανή.
- Είναι προφανές, ότι η μπάλα δε θα μπει στο καλάθι μετά από ελεύθερη βολή, η οποία ακολουθείται από:
 - Άλλη ελεύθερη βολή/ες.
 - Επιπλέον ποινή (ελεύθερη βολή/ες ή/και επαναφορά).
- Το χρονόμετρο του αγώνα σημαίνει το τέλος της περιόδου.
- Ηχήσει το 24" (shot clock) σήμα της συσκευής των 24άρων δευτερολέπτων, ενώ η ομάδα έχει τον έλεγχο της μπάλας.
- Η μπάλα, η οποία είναι σε πτήση σε προσπάθεια για καλάθι, αγγιχτεί από παίκτη μίας από τις δύο ομάδες, μετά:
 - Το σφύριγμα ενός διαιτητή.
 - Το πέρας του αγωνιστικού χρόνου κάθε περιόδου.
 - Τον ήχο του σήματος των 24" (shot clock).

10.4 Η μπάλα δε νεκρώνει και το καλάθι μετράει, αν μπει, όταν:

- Η μπάλα, είναι σε πτήση σε προσπάθεια για καλάθι και:
 - Ένας διαιτητής σφυρίζει.
 - Ηχήσει το σήμα της λήξης του αγώνα στο τέλος της περιόδου.
 - Ηχήσει το ρολόι των 24" (shot clock).
- Η μπάλα είναι σε πορεία προς το καλάθι από ελεύθερη βολή και ένας διαιτητής σφυρίζει για καταστρατήγηση του κανονισμού, εκτός από τον παίκτη που εκτελεί την ελεύθερη βολή.
- Ένας παίκτης διαπράττει σφάλμα έναντι οποιουδήποτε αντιπάλου, ενώ η μπάλα είναι ακόμα στον έλεγχο αντιπάλου παίκτη, ο οποίος κάνει προσπάθεια για επίτευξη καλάθιού και οποίος ολοκληρώνει την προσπάθεια του αυτή, με μία συνεχή κίνηση, η οποία άρχισε πριν γίνει το σφάλμα.

Αυτή η διάταξη δε θα εφαρμοστεί και το καλάθι δε θα μετρήσει εάν

- Ένας διαιτητής σφυρίζει και γίνεται μία εντελώς νέα προσπάθεια.
- στη διάρκεια μιας συνεχόμενης κίνησης του παίκτη σε προσπάθεια για καλάθι, το χρονόμετρο του αγώνος ηχήσει για το τέλος μιας περιόδου ή ηχήσει η συσκευή των 24" (shot clock).



ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2015

ΑΡΘΡΟ 10° Κατάσταση της μπάλας

10-1 Η μπάλα δεν νεκρώνει και το καλάθι μετράει εάν επιτευχθεί, όταν ένας παίκτης διαπράττει σφάλμα εναντίον οποιοδήποτε αντιπάλου ενώ η μπάλα είναι στον έλεγχο των αντιπάλων, που βρίσκονται σε προσπάθεια για καλάθι και τελειώνουν τη συνεχόμενη προσπάθειά τους η οποία άρχισε πριν να συμβεί το σφάλμα. Αυτή η κατάσταση έχει την ίδια ισχύ, εάν οποιοσδήποτε παίκτης ή συνοδός της αμυνόμενης ομάδας δεχθεί μια τεχνική ποινή.

Άρθρο 11° Θέση παίκτη και διαιτητή

11.1 Η θέση ενός παίκτη καθορίζεται από το σημείο του δαπέδου όπου αυτός αγγίζει το έδαφος.

Ενώ βρίσκεται στον αέρα από άλμα, διατηρεί την ίδια θέση που είχε όταν για τελευταία φορά πατούσε στο δάπεδο. Αυτό συμπεριλαμβάνει τις γραμμές ορίων, την κεντρική γραμμή, τη γραμμή των 3 πόντων, τη γραμμή των ελευθέρων βολών, τις γραμμές του περιοριστικού χώρου των ελευθέρων βολών και τις ημικυκλικές περιοχές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος.

11.2 Η θέση ενός **διαιτητή**, προσδιορίζεται κατά τον ίδιο τρόπο, όπως και του παίκτη. Όταν η μπάλα αγγίζει έναν διαιτητή, είναι το ίδιο σαν να ακουμπά το δάπεδο στο σημείο όπου πατά ο διαιτητής.

Άρθρο 12° Αναπήδηση και εναλλασσόμενη κατοχή

12.1 Ορισμός αναπήδησης (jump – ball)

12.1.1 Αναπήδηση (jump – ball) γίνεται όταν ένας διαιτητής πετά τη μπάλα στον κεντρικό κύκλο μεταξύ **2** αντιπάλων παικτών, στην έναρξη της πρώτης περιόδου.

12.1.2 Εμπλοκή μπάλας, έχουμε όταν ένας ή περισσότεροι παίκτες των **αντιπάλων ομάδων**, έχουν σταθερά το ένα ή και τα δύο χέρια τους στη μπάλα, έτσι ώστε κανένας εκ των δύο παικτών να μη μπορεί να αποκτήσει τον έλεγχο της χωρίς αδικαιολόγητη σκληρότητα.

12.2 Διαδικασία αναπήδησης (jump – ball)

12.2.1 Κάθε παίκτης που συμμετέχει στην αναπήδηση (Jump – ball), πρέπει να στέκεται με τα πόδια του μέσα στο ημικύκλιο, προς την πλευρά του καλαθιού της ομάδας του, με το ένα πόδι κοντά στην κεντρική γραμμή του κύκλου.

12.2.2 Συμπαίκτες δεν πρέπει να καταλαμβάνουν συνεχόμενες θέσεις γύρω από τον κύκλο, αν κάποιος αντίπαλος επιθυμεί να καταλάβει μία από εκείνες τις θέσεις.

12.2.3 Στη συνέχεια, ο διαιτητής πρέπει να πετάξει τη μπάλα κάθετα προς τα επάνω, μεταξύ **2** αντιπάλων παικτών, ψηλότερα από αυτό που ένας εκ των δύο θα μπορούσε να τη φτάσει πηδώντας.



- 12.2.4** Η μπάλα πρέπει να χτυπηθεί με το χέρι/α από τον έναν ή και τους δύο συμμετέχοντες, **αφού** φτάσει στο υψηλότερο σημείο της.
- 12.2.5** Κανείς εκ των δύο αναπηδώντων δε θα εγκαταλείψει την θέση του, μέχρι η μπάλα να χτυπηθεί νομίμως.
- 12.2.6** Κανείς από τους μετέχοντες δε μπορεί να πιάσει τη μπάλα ή να την αγγίξει, περισσότερο από δύο φορές, έως ότου αυτή αγγίξει έναν από τους παίκτες που δε μετέχουν στην αναπήδηση ή το δάπεδο.
- 12.2.7** Αν η μπάλα δεν χτυπηθεί από τουλάχιστον έναν από τους αναπηδόντες η αναπήδηση (jump - ball) πρέπει να επαναληφθεί.
- 12.2.8** Κανένα μέρος του σώματος των παικτών που δεν μετέχουν στην αναπήδηση (jump - ball), δεν επιτρέπεται να είναι επάνω ή μέσα από τη γραμμή του κύκλου (κυλίνδρου), προτού χτυπηθεί η μπάλα.

Καταστρατήγηση των άρθρων 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 και 12.2.8, είναι παράβαση.

12.3 Περιπτώσεις αναπήδησης

Μία περίπτωση αναπήδησης (jump - ball) συμβαίνει όταν:

- Σφυριχτεί εμπλοκή της μπάλας.
- Η μπάλα καταλήγει εκτός ορίων και οι διαιτητές διαφωνούν ή έχουν αμφιβολία για τον τελευταίο παίκτη που την άγγιξε.
- Κατά τη διάρκεια ανεπιτυχούς, τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής, συμβεί εκατέρωθεν παράβαση.
- Ζωντανή μπάλα σφηνώσει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό (εξαιρείται η περίπτωση μεταξύ των ελευθέρων βολών και μετά την τελευταία η μοναδική που ακολουθείτε από επαναφορά από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου απέναντι από την γραμματεία).
- Η μπάλα νεκρώνει όταν καμία ομάδα δεν **έχει** την κατοχή της ή **δεν** την δικαιούται.
- Μετά την ακύρωση ισοδύναμων ποινών εναντίων και των δύο ομάδων, **εάν** δεν υπάρχουν άλλες εναπομείναντες ποινές σφαλμάτων για εκτέλεση και καμία ομάδα δεν είχε την κατοχή της μπάλας ή το δικαίωμα κατοχής πριν το πρώτο σφάλμα ή την παράβαση.
- Όλες οι περίοδοι, εκτός της πρώτης, πρόκειται να αρχίσουν.

12.4 Ορισμός εναλλασσόμενης κατοχής

12.4.1 Η εναλλασσόμενη κατοχή είναι η μέθοδος που ξαναζωντανεύει τη μπάλα με επαναφορά, αντί αναπήδησης (jump - ball).

12.4.2 Η εναλλασσόμενη κατοχή:

- **Ξεκινά** όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη για την επαναφορά
- **Τελειώνει** όταν:
 - Η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίχτηκε από παίκτη εντός του αγωνιστικού χώρου.
 - Η ομάδα που επαναφέρει, διαπράττει παράβαση.
 - Η μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό στη διάρκεια της επαναφοράς.



12.5 Διαδικασία εναλλασσόμενης κατοχής

12.5.1 Σε όλες τις περιπτώσεις αναπήδησης (jump – ball) οι ομάδες θα εναλλάσσουν την κατοχή της μπάλας με επαναφορά της, από θέση εκτός ορίων από το πλησιέστερο σημείο στο οποίο συνέβη η αναπήδηση (jump – ball).

12.5.2 Η ομάδα που δεν αποκτά τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο μετά την αναπήδηση (jump – ball), θα ξεκινά τη διαδικασία της πρώτης εναλλασσόμενης κατοχής.

12.5.3 Η ομάδα που δικαιούται την επόμενη εναλλασσόμενη κατοχή στο τέλος κάθε περιόδου, θα ξεκινά την επόμενη περίοδο με επαναφορά από θέση εκτός ορίων από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, εκτός εάν υπάρχουν επιπλέον ελεύθερες βολές και μια ποινή επαναφοράς να χορηγηθεί.

12.5.4 Η ομάδα που έχει το δικαίωμα της εναλλασσόμενης κατοχής θα υποδεικνύεται από το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής το οποίο θα δείχνει προς την κατεύθυνση του αντίπαλου καλαθιού. Η κατεύθυνση του βέλους θα αντιστρέφεται αμέσως μόλις η εναλλασσόμενη κατοχή τελειώνει.

12.5.5 Η παράβαση από μία ομάδα κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης της εναλλασσόμενης κατοχής, έχει σαν αποτέλεσμα την απώλεια της εναλλασσόμενης κατοχής. Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα αντιστραφεί αμέσως, υποδεικνύοντας ότι η αντίπαλη ομάδα από αυτή που έκανε την παράβαση θα έχει το δικαίωμα της εναλλασσόμενης κατοχής στην επόμενη περίπτωση αναπήδησης (jump – ball). Το παιχνίδι θα ξαναρχίσει με τη χορήγηση της μπάλας με τη χορήγηση της μπάλας στην αντίπαλη ομάδα από αυτή που διέπραξε την παράβαση, για μία επαναφορά από το αρχικό σημείο παράβασης της επαναφοράς.

12.5.6 Ένα σφάλμα από οπουδήποτε ομάδα:

- Πριν την έναρξη όλων των περιόδων, εκτός της πρώτης ή
- Στη διάρκεια της επαναφοράς της εναλλασσόμενης κατοχής.

Δεν προκαλεί απώλεια της επαναφοράς της μπάλας λόγω της εναλλασσόμενης κατοχής για την ομάδα που τη δικαιούται.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2014

ΑΡΘΡΟ 12° Αναπήδηση και εναλλασσόμενη κατοχή

12-1 Κατάσταση. Η ομάδα που δεν αποκτά τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο μετά τη διαδικασία της αναπήδησης στην αρχή του παιχνιδιού θα της χορηγείται μία επαναφορά από εκτός ορίων, από το πλησιέστερο σημείο που θα συμβεί μία νέα διαδικασία αναπήδησης.

12-2 Παράδειγμα: Ένας διαιτητής πετά τη μπάλα για το εναρκτήριο jump ball. Αμέσως μετά που η μπάλα αγγίζεται νόμιμα από τον αναπηδόντα A1:

(α) Καταλογίζεται αναπήδηση επειδή η μπάλα κρατιέται ταυτόχρονα από τους A2 και B2.

(β) Καταλογίζεται διπλό σφάλμα μεταξύ των A2 και B2.

Ερμηνεία: Από τη στιγμή που ο έλεγχος ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο δεν έχει καθιερωθεί ακόμα, ο διαιτητής δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει το εναλλασσόμενο βέλος κατοχής για να απονεμίσει την κατοχή. Ο διαιτητής θα διευθύνει μια νέα αναπήδηση (jump-ball) στον κεντρικό κύκλο μεταξύ των Α2 και Β2. Ο χρόνος που κύλησε, μετά από το νόμιμο κτύπημα της μπάλας και πριν από την κρατημένη μπάλα/διπλό σφάλμα, θα παραμείνει καταναλωμένος.

12-3 Παράδειγμα: Ο διαιτητής πετά τη μπάλα για το εναρκτήριο jump-ball. Αμέσως μετά που η μπάλα αγγίζεται νόμιμα από τον συμμετέχοντα στην αναπήδηση Α1, η μπάλα:

(α) Πηγαίνει απευθείας εκτός ορίων.

(β) Πιάνεται από τον Α1 πριν ακουμπήσει έναν από τους μη συμμετέχοντες στην αναπήδηση παίκτες ή το έδαφος.

Ερμηνεία:

Και στις δύο περιπτώσεις χορηγείται επαναφορά από εκτός ορίων στην ομάδα Β, σαν αποτέλεσμα της παράβασης του Α1. Μετά την επαναφορά από εκτός ορίων, η ομάδα που δεν κέρδισε την κατοχή της ζωντανής μπάλας **στον αγωνιστικό χώρο**, θα έχει το δικαίωμα για την πρώτη εναλλασσόμενη κατοχή στο πλησιέστερο σημείο όπου θα συμβεί η επόμενη διαδικασία αναπήδησης.

12-4 Παράδειγμα: Η ομάδα Β έχει δικαίωμα επαναφοράς από εκτός ορίων, σύμφωνα με τον κανόνα εναλλασσόμενης κατοχής. Ένας διαιτητής ή/και ο σημειωτής κάνουν ένα λάθος και η μπάλα απονέμεται λανθασμένα στην ομάδα Α για επαναφορά εκτός ορίων.

Ερμηνεία: Μόλις η μπάλα αγγίξει ή νομίμως αγγιχτεί από έναν παίκτη στο αγωνιστικό χώρο, το λάθος δεν μπορεί να διορθωθεί. Ωστόσο, η ομάδα Β δεν χάνει το δικαίωμα της εναλλασσόμενης κατοχής ως αποτέλεσμα του λάθους και έχει δικαίωμα επαναφοράς εκτός ορίων όταν συμβεί η επόμενη κατάσταση εναλλασσόμενης κατοχής.

12-5 Παράδειγμα: Ταυτόχρονα με το σήμα της λήξης της πρώτης περιόδου, ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του Α1 και ένα αντιαθλητικό σφάλμα καταλογίζεται.

Ερμηνεία: Ο Α1 θα σουτάρει 2 ελεύθερες βολές σε νεκρό χρόνο χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Μετά από το διάλειμμα των 2 λεπτών, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά εκτός ορίων για την ομάδα Α από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας. Καμία ομάδα δεν θα χάσει το δικαίωμα της επαναφοράς από εκτός ορίων στην επόμενη κατάσταση εναλλασσόμενης κατοχής.

12-6 Παράδειγμα: Ο Α1 πηδά με τη μπάλα και νομίμως μπλοκάρεται (τάπα) από τον Β1. Και οι δύο παίκτες επιστρέφουν στο έδαφος έχοντας το ένα ή τα δύο χέρια τους σταθερά στη μπάλα.

Ερμηνεία: Καταλογίζεται jump-ball λόγω μπάλας που κρατιέται ταυτόχρονα.

12-7 Παράδειγμα: Οι Α1 και Β1 είναι στον αέρα έχοντας τα χέρια τους σταθερά στη μπάλα. Μετά που επιστρέφουν στο έδαφος, ο Α1 προσγειώνεται με το ένα πόδι στην γραμμή ορίων.

Ερμηνεία: Καταλογίζεται jump-ball λόγω μπάλας που κρατιέται ταυτόχρονα.

12-8 Παράδειγμα: Ο Α1 πηδά με τη μπάλα από το εμπρός του γήπεδο και νομίμως μπλοκάρεται από τον Β1. Και οι δύο παίκτες επιστρέφουν στο γήπεδο έχοντας το ένα ή τα δύο χέρια τους σταθερά στη μπάλα. Ο Α1 προσγειώνεται με το ένα πόδι στο πίσω του γήπεδο.

Ερμηνεία: Καταλογίζεται jump-ball λόγω μπάλας που κρατιέται ταυτόχρονα.

12-9 Κατάσταση. Οποτεδήποτε μια ζωντανή μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό, εκτός από την περίπτωση ανάμεσα στις βολές και εκτός εάν μια κατοχή της μπάλας είναι μέρος της ποινής του σφάλματος, πρόκειται για περίπτωση αναπήδησης που επισύρει διαδικασία εναλλασσόμενης κατοχής. Δεδομένου ότι αυτό δεν οδηγεί σε μια κατάσταση διεκδίκησης, δεν θεωρείται ως κατοχή της ίδιας επιρροής στο παιχνίδι όπως όταν η μπάλα απλά αγγίζει τη στεφάνη και αναπηδά από αυτό. Επομένως, εάν η ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας πριν αυτή σφηνώσει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό έχει το δικαίωμα της επόμενης επαναφοράς από εκτός ορίων, θα έχει μόνο τον υπολειπόμενο χρόνο των 24άρων δευτερολέπτων όπως σε οποιαδήποτε περίπτωση αναπήδησης.

12-10 Παράδειγμα: Σε σουτ για καλάθι, από τον Α1 η μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό. Η ομάδα Α έχει το δικαίωμα της επαναφοράς από εκτός ορίων λόγω της εναλλασσόμενης κατοχής.

Ερμηνεία:

Μετά την επαναφορά, η ομάδα Α έχει μόνο τον υπολειπόμενο χρόνο των 24άρων δευτερολέπτων.

12-11 Παράδειγμα: Ενώ η μπάλα είναι στον αέρα σε σουτ για καλάθι από τον Α1, η περίοδος των 24άρων δευτερολέπτων εκπνέει και κατόπιν η μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό. Η ομάδα Α έχει το δικαίωμα της επαναφοράς από εκτός ορίων λόγω της εναλλασσόμενης κατοχής.

Ερμηνεία: Καθώς η ομάδα Α δεν έχει υπολειπόμενο χρόνο 24άρων δευτερολέπτων, μία παράβαση 24άρων δευτερολέπτων έχει συμβεί. Η ομάδα Β είναι εντεταλμένη για την επαναφορά από εκτός ορίων. Η ομάδα Α δεν θα χάνει το δικαίωμα της επαναφοράς από εκτός ορίων στην επόμενη εναλλασσόμενη κατοχή, στην επόμενη κατάσταση αναπήδησης.

12-12 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για 2 πόντους και του γίνεται σφάλμα από τον Β2. Οι διαιτητές καταλογίζουν αντιαθλητικό κατά του Β2. Στη διάρκεια της τελευταίας ελεύθερης βολής:

(α) Η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό.

(β) Ο Α1 πατά τη γραμμή των ελευθέρων βολών καθώς ελευθερώνει τη μπάλα.

(γ) Η μπάλα δεν αγγίζει την στεφάνη.

Ερμηνεία: Η ελεύθερη βολή θεωρείται ανεπιτυχής και η μπάλα θα χορηγηθεί στην ομάδα Α για επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.

12-13 Κατάσταση. Μία κρατούμενη μπάλα συμβαίνει όταν ένας ή περισσότεροι παίκτες από την αντίπαλη ομάδα έχουν ένα ή δύο χέρια σταθερά στη μπάλα ώστε κανένας παίκτης να μην μπορεί να αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας χωρίς αδικαιολόγητη τραχύτητα.

12-14 Παράδειγμα: Ο Α1 με τη μπάλα στα χέρια του είναι σε συνεχή προσπάθεια προς το καλάθι με σκοπό να σκοράρει. Εκείνη τη στιγμή, ο Β1 τοποθετεί τα χέρια του σταθερά στη μπάλα και τότε ο Α1 κάνει περισσότερα βήματα απ' ό,τι επιτρέπεται από τον κανονισμό των βημάτων.

Ερμηνεία: Καταλογίζεται jump-ball λόγω μπάλας που κρατιέται ταυτόχρονα.

Άρθρο 13° Πώς παίζεται η μπάλα

13.1 Ορισμός

13.1.1 Στη διάρκεια του παιχνιδιού, η μπάλα παίζεται μόνο με το/α χέρι/α και μπορεί να μεταβιβαστεί, πεταχτεί, χτυπηθεί, κυληθεί ή να προωθηθεί (ντριμπλαριστεί) προς οποιαδήποτε κατεύθυνση σύμφωνα με τους περιορισμούς αυτών των κανονισμών.

13.2 Κανόνας

Ο παίκτης δε μπορεί να τρέξει με τη μπάλα, να τη κλοτσήσει ή να τη σταματήσει **σκόπιμα** με οποιοδήποτε μέρος του ποδιού του ή να τη χτυπήσει με τη γροθιά.

Ωστόσο εάν έρθει σε τυχαία επαφή ή η μπάλα αγγιχθεί από οποιοδήποτε μέρος του ποδιού, δεν είναι παράβαση.

Η καταστρατήγηση του Άρθρου 13.2 αποτελεί παράβαση.

Άρθρο 14° Έλεγχος της μπάλας

14.1 Ορισμός

14.1.1 Ο έλεγχος της μπάλας για μία ομάδα **αρχίζει** όταν ένας παίκτης της ομάδας αυτής έχει τον έλεγχο μιας ζωντανής μπάλας είτε διότι την κρατά, την προωθεί (ντριμπλάρει), την έχει στην διάθεσή του.

14.1.2 Ο έλεγχος της μπάλας για την ομάδα **συνεχίζεται** όταν:

- Ένας παίκτης αυτής της ομάδας, έχει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας.
- Η μπάλα μεταβιβάζεται μεταξύ συμπαικτών.

14.1.3 Ο έλεγχος της μπάλας για την ομάδα **τελειώνει**, όταν:

- Ένας αντίπαλος κερδίζει τον έλεγχο της.
- Η μπάλα νεκρώνεται.
- Η μπάλα έχει αφήσει το χέρι/α του παίκτη σε προσπάθεια για καλάθι ή σε προσπάθεια για ελεύθερη βολή.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2015

ΑΡΘΡΟ 14° Έλεγχος της μπάλας

14-1 Κατάσταση. Η κατοχή της ομάδας ξεκινά όταν ένα παίκτης αυτής της ομάδας έχει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας, κρατώντας την ή ντριμπλάροντας την.

14-2 Παράδειγμα: Στη διάρκεια μιας επαναφοράς, ανεξαρτήτως εάν το χρονόμετρο του αγώνος είναι σταματημένο ή όχι ή στη διάρκεια των ελευθέρων βολών, σύμφωνα με την κρίση των διαιτητών ένας παίκτης σκοπίμως καθυστερεί την διαδικασία να πάρει την μπάλα (από τον διαιτητή) στα χέρια του.

Ερμηνεία: Η μπάλα ζωντανεύει όταν ο διαιτητής τοποθετεί τη μπάλα στο έδαφος, στο σημείο επαναφοράς από εκτός ορίων ή στη γραμμή των ελευθέρων βολών.

14-3 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας για 15 δευτερόλεπτα. Ο Α1 προσπαθεί να πασάρει την μπάλα στον Α2 και η μπάλα κινείται κατά μήκος της γραμμής εκτός ορίων. Ο Β1 **προσπαθεί να πιάσει τη μπάλα** και πηδά από τον αγωνιστικό χώρο, πάνω από την γραμμή. Ενώ ο Β1 είναι ακόμη στον αέρα, η μπάλα:

(α) κτυπιέται με το ένα χέρι από τον Β1

(β) πιάνεται με τα δύο χέρια από τον Β1

Και η μπάλα επιστρέφει στον αγωνιστικό χώρο όπου και πιάνεται από τον Α2

Ερμηνεία:

(α) Η ομάδα Α διατηρεί τον έλεγχο της μπάλας. Το ρολόι των 24άρων συνεχίζει.

(β) Η ομάδα Β έχει αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας. Το ρολόι των 24άρων θα ανανεώνεται.

Άρθρο 15° Παίκτης σε προσπάθεια για σουτ

15.1 Ορισμός

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

Κτύπημα είναι όταν η μπάλα κατευθύνεται με το χέρι/α, προς το αντίπαλο καλάθι.

Κάρφωμα είναι όταν η μπάλα πιέζεται δυναμικά να μπει στο καλάθι των αντιπάλων με το ένα ή με τα δύο χέρια.

Το κτύπημα και το κάρφωμα της μπάλας, θεωρούνται προσπάθειες για σουτ.

15.1.2 Η προσπάθεια για σουτ:

- **Ξεκινά** όταν ο παίκτης αρχίζει μία συνεχόμενη κίνηση, συνήθως πριν από την απελευθέρωση της μπάλας και σύμφωνα με την κρίση του διαιτητή, έχει αρχίσει μία προσπάθεια να πετύχει καλάθι, πετώντας, χτυπώντας ή καρφώνοντας τη μπάλα προς το αντίπαλο καλάθι.
- **Τελειώνει** όταν η μπάλα έχει αφήσει το χέρι/α του παίκτη, και στην περίπτωση που αυτός βρίσκεται στον αέρα, μέχρις ότου επιστρέψει και με τα δύο πόδια στο έδαφος.

Μπορεί το χέρι/α του παίκτη, ο οποίος είναι σε προσπάθεια για καλάθι, να συγκρατείται από αντίπαλο, έτσι ώστε, να παρεμποδίζεται από το να πετύχει καλάθι, παρ' όλα αυτά, θεωρείται ότι βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι. Στην περίπτωση αυτή δεν είναι απαραίτητο η μπάλα να φύγει από τα χέρι/α του παίκτη.

Δεν υπάρχει καμία σχέση μεταξύ του αριθμού των νόμιμων βημάτων που έγιναν και της προσπάθειας για σουτ.

15.1.3 Η συνεχής κίνηση στην προσπάθεια για σουτ:

- Ξεκινά όταν η μπάλα αναπαυθεί στο χέρι/α του παίκτη και η κίνηση για σκοράρισμα, έχει αρχίσει, συνήθως προς τα επάνω.
- Μπορεί να συμπεριλαμβάνει το βραχίονα/ες του παίκτη ή και την κίνηση του σώματός του, στην προσπάθειά του να πετύχει καλάθι.
- Τελειώνει όταν η μπάλα έχει αφήσει το χέρι/α του παίκτη ή εάν γίνει μία εντελώς νέα προσπάθεια για σουτ.



Άρθρο 16° Καλάθι: Πότε επιτυγχάνεται και η αξία του

16.1 Ορισμός

16.1.1 Καλάθι επιτυγχάνεται όταν ζωντανή μπάλα μπει στο καλάθι από το επάνω μέρος του και παραμείνει μέσα ή περάσει μέσα από αυτό.

16.1.2 Η μπάλα θεωρείται ότι είναι μέσα στο καλάθι, ακόμη και όταν ένα ελάχιστο μέρος της μπάλας είναι μέσα σε αυτό και κάτω από το επίπεδο της στεφάνης.

16.2 Κανόνας

16.2.1 Ένα καλάθι πιστώνεται στην ομάδα που επιτίθεται στο καλάθι στο οποίο μπήκε η μπάλα ως εξής:

- Σουτ που ελευθερώνεται από την ελεύθερη βολή μετρά για **1** πόντο.
- Σουτ που ελευθερώνεται από την περιοχή των **2** πόντων μετρά για **2** πόντους.
- Σουτ που ελευθερώνεται από την περιοχή των **3** πόντων μετρά για **3** πόντους.
- Αφού η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη στην τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή, και νόμιμα αγγιχτεί από επιτιθέμενο ή αμυνόμενο παίκτη πριν μπει στο καλάθι, το καλάθι μετρά για **2** πόντους.

16.2.2 Εάν ένας παίκτης **τυχαία** πετύχει καλάθι στο **καλάθι της ομάδας του**, το καλάθι θα μετρήσει για **2** πόντους, και οι πόντοι θα καταγραφούν σαν να σημειώθηκαν από τον αρχηγό της αντίπαλης ομάδας που εκείνη την στιγμή ήταν στον αγωνιστικό χώρο.

16.2.3 Εάν ένας παίκτης, **σκόπιμα** σκοράρει στο **καλάθι της ομάδας του**, αυτό αποτελεί παράβαση και το καλάθι που θα σημειωθεί, δε θα κατακυρωθεί.

16.2.4 Εάν ένας παίκτης προκαλεί την είσοδο της μπάλας, από την κάτω πλευρά του καλαθιού, αυτό είναι παράβαση.

16.2.5 Το χρονόμετρο του αγώνος θα πρέπει να δείχνει 0:00:3 (**3** δέκατα του δευτερολέπτου) ή περισσότερα για ένα παίκτη ώστε να αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας μετά από επαναφορά ή από ριμπάουντ μετά από την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή προκειμένου να επιχειρήσει ένα σουτ για καλάθι. Εάν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 0:00:2 ή 0:00:1, ο μόνος τρόπος επίτευξης μια καλαθιάς είναι είτε με άγγιγμα (tapping) είτε με απευθείας κάρφωμα της μπάλας.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2015

ΑΡΘΡΟ 16° Καλάθι: Πότε επιτυγχάνεται και η αξία του

16-1 Κατάσταση. Η αξία του καλαθιού καθορίζεται από το σημείο του εδάφους απ' όπου γίνεται το σουτ. Ένα σουτ που ελευθερώνεται από την περιοχή των 2 πόντων, μετρά για 2 πόντους, ένα σουτ που ελευθερώνεται από την περιοχή των 3 πόντων, μετρά για 3 πόντους.

16-2 Παράδειγμα: Ο Α1 ελευθερώνει τη μπάλα σε προσπάθεια 3 πόντων. Η μπάλα βρίσκεται στην ανοδική της πορεία και νομίμως αγγίζεται από (α) ένα επιτιθέμενο παίκτη (β) ένα αμυνόμενο παίκτη που βρίσκεται μέσα στην περιοχή των 2 πόντων της Α ομάδας. Η μπάλα συνεχίζει την πορεία της και μπαίνει στο καλάθι.

Ερμηνεία:

Και στις δύο περιπτώσεις θα πιστωθούν 3 πόντοι στην Α ομάδα σαν το σουτ του Α1 να ελευθερώθηκε από την περιοχή των 3 πόντων.

16-3 Παράδειγμα: Ο Α1 ελευθερώνει τη μπάλα για σουτ από την περιοχή των 2 πόντων. Η μπάλα, στην ανοδική της πορεία αγγίζεται νόμιμα από τον Β1 που πηδά από την περιοχή των 3 πόντων της Α ομάδος. Η μπάλα συνεχίζει την πορεία της και μπαίνει στο καλάθι.

Ερμηνεία: Στην ομάδα Α θα πιστωθούν 2 πόντοι σαν το σουτ του Α1 να ελευθερώθηκε από την περιοχή των 2 πόντων.

16-4 Κατάσταση: Εάν η μπάλα μπει στο καλάθι, η αξία του καλαθιού καθορίζεται από το σημείο που η μπάλα

(α) έχει μπει στο καλάθι απευθείας ή

(β) στη διάρκεια της πάσας αγγίχθηκε από οποιοδήποτε παίκτη ή αγγίζει το έδαφος πριν μπει στο καλάθι.

16-5 Παράδειγμα: Ο Α1 πασάρει τη μπάλα από την περιοχή των 3 πόντων και η μπάλα απευθείας μπαίνει στο καλάθι.

Ερμηνεία: Στην ομάδα Α θα πιστωθούν 3 πόντοι καθώς η πάσα του Α1 ελευθερώθηκε από την περιοχή των 3 πόντων.

16-6 Παράδειγμα: Ο Α1 πασάρει τη μπάλα από την περιοχή των 3 πόντων και η μπάλα αγγίζεται από οποιοδήποτε παίκτη ή αγγίζει το έδαφος

(α) στην περιοχή των 2 πόντων της ομάδας Α

(β) στην περιοχή των 3 πόντων της ομάδας Α

πριν μπει στο καλάθι.

Ερμηνεία: Και στις δύο περιπτώσεις στην ομάδα Α θα πιστωθούν 2 πόντοι καθώς η μπάλα δεν μπήκε στο καλάθι απευθείας.

16-7 Κατάσταση: Σε μια κατάσταση επαναφοράς από εκτός ορίων ή ενός ριμπάουντ μετά από την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή, ο χρόνος θα περνά πάντα από τη στιγμή που ο παίκτης εντός του αγωνιστικού χώρου αγγίζει τη μπάλα μέχρις ότου αυτός ο παίκτης ελευθερώσει τη μπάλα στη διάρκεια ενός σουτ. Αυτό είναι ιδιαίτερος σημαντικό να ληφθεί υπόψη, κοντά στη λήξη της περιόδου. Θα πρέπει να υπάρχει διαθέσιμη μία ελάχιστη περίοδος χρόνου για ένα τέτοιο σουτ, πριν την εκπνοή του χρόνου. Εάν 0:00.3 δευτερόλεπτα εμφανίζονται στο χρονόμετρο του αγώνος, είναι καθήκον του/των διαιτητή/ων να καθορίσουν εάν ο σουτέρ ελευθέρωσε τη μπάλα πριν το χρονόμετρο ηχήσει το τέλος της περιόδου. Εάν ωστόσο, 0:00.2 ή 0:00.1 δευτερόλεπτα εμφανίζονται στο χρονόμετρο του αγώνος, η μόνη περίπτωση ενός έγκυρου καλαθιού από παίκτη που είναι στον αέρα, είναι με άγγιγμα (tapping) ή απευθείας κάρφωμα της μπάλας.

16-8 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει επαναφορά από εκτός ορίων, με

(α) 0:00.3

(β) 0:00.2 ή 0:00.1 δευτερόλεπτα

να εμφανίζονται στο χρονόμετρο του αγώνος.

Ερμηνεία:

Στην (α) περίπτωση, εάν το σουτ για καλάθι επιχειρείται και το χρονόμετρο του αγώνος ηχήσει τη λήξη της περιόδου στη διάρκεια της προσπάθειας, είναι ευθύνη των διαιτητών να καθορίσουν εάν η μπάλα ελευθερώθηκε πριν το χρονόμετρο του αγώνος ηχήσει τη λήξη της περιόδου.

Στην (β) περίπτωση, το καλάθι μπορεί να πιστωθεί μόνο εάν η μπάλα ενώ είναι στον αέρα μετά από πάσα κατά την επαναφορά, αγγιχθεί ή προωθεί απευθείας (κάρφωμα) σε αυτό.



Άρθρο 17° Επαναφορά

17.1 Ορισμός

17.1.1 Επαναφορά συμβαίνει όταν η μπάλα μεταβιβάζεται εντός του αγωνιστικού χώρου, από παίκτη ο οποίος βρίσκεται σε θέση εκτός ορίων, για την επαναφορά της.

17.2 Διαδικασία

17.2.1 Ο διαιτητής πρέπει να εγχειρίσει ή να θέσει τη μπάλα στη διάθεση του παίκτη που θα εκτελέσει την επαναφορά. Επίσης, ο διαιτητής μπορεί να πετά ή να μεταβιβάζει (σκαστή πάσα) τη μπάλα, υπό τον όρο ότι:

- Ο διαιτητής δε θα είναι μακρύτερα από **4** μέτρα από τον παίκτη που πρόκειται να κάνει την επαναφορά.
- Ο παίκτης που πρόκειται να κάνει την επαναφορά, βρίσκεται στο σωστό σημείο, όπως υποδείχτηκε από το διαιτητή.

17.2.2 Ο παίκτης θα κάνει την επαναφορά στο πλησιέστερο σημείο που έγινε η παράβαση, όπως υποδεικνύεται από το διαιτητή ή στο σημείο όπου σταμάτησε το παιχνίδι, εκτός από το σημείο ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

17.2.3 Στις ακόλουθες περιπτώσεις η επακόλουθη επαναφορά θα γίνεται από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας:

- Στην έναρξη όλων των περιόδων, εκτός της πρώτης.
- Μετά από ελεύθερη βολή/ες, σαν αποτέλεσμα καταλογισμού τεχνικού σφάλματος, αντιαθλητικού ή σφάλματος αποκλεισμού.

Ο παίκτης θα πρέπει να έχει τα πόδια του εκατέρωθεν της προέκτασης της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, και του επιτρέπεται να μεταβιβάσει τη μπάλα σε συμπαίκτη του σε οποιοδήποτε σημείο του αγωνιστικού χώρου.

17.2.4 Όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο, **στην** τέταρτη περίοδο **και σε** κάθε παράταση, μετά από τάϊμ άουτ που χορηγήθηκε στην ομάδα που έχει το δικαίωμα της κατοχής της μπάλας από το πίσω γήπεδό της, η επακόλουθη επαναφορά θα χορηγείται από τη γραμμή επαναφοράς, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, στο εμπρός γήπεδο της ομάδας.

17.2.5 Μετά από προσωπικό σφάλμα παίκτη της ομάδας που έχει τον έλεγχο **μίας** ζωντανής μπάλας ή από ομάδα που δικαιούται να την επαναφέρει, η επαναφορά που ακολουθεί θα πρέπει να γίνει από το πλησιέστερο σημείο που έγινε η καταστρατήγηση.

17.2.6 Οποτεδήποτε σημειωθεί καλάθι, ή ελεύθερη βολή που δε θα μετρήσουν, η επακόλουθη επαναφορά θα γίνει από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

17.2.7 Μετά από πετυχημένο καλάθι ή πετυχημένη τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή:

- Οποιοσδήποτε αντίπαλος παίκτης της ομάδας που πέτυχε καλάθι, θα κάνει την επαναφορά από οποιοδήποτε σημείο, πίσω από την τελική γραμμή. Το ίδιο εφαρμόζεται όταν ο διαιτητής δώσει τη μπάλα σε ένα παίκτη ή την θέσει στη διάθεσή του για επαναφορά μετά από τάϊμ άουτ ή μετά από οποιαδήποτε διακοπή του αγώνα που ακολουθεί πετυχημένο καλάθι ή πετυχημένη τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή.



- Ο παίκτης που επαναφέρει, μπορεί να κινηθεί πλάγια ή/και προς τα πίσω ή/και να μεταβιβάσει τη μπάλα σε συμπαίκτη του πάνω ή πίσω από την τελική γραμμή, αλλά η μέτρηση των 5 δευτερολέπτων αρχίζει από τη στιγμή που η μπάλα είναι στη διάθεση του πρώτου παίκτη εκτός ορίων.

17.3 Κανόνας

17.3.1 Ο παίκτης που εκτελεί την επαναφορά, δε θα:

- Διαθέτει περισσότερα από 5 δευτερόλεπτα προτού ελευθερώσει τη μπάλα.
- Πατά τον αγωνιστικό χώρο ενώ κρατά την μπάλα στο χέρι/α του.
- Προκαλεί την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων, αφού αυτή έχει ελευθερωθεί στη διάρκεια της επαναφοράς.
- Αγγίζει την μπάλα εντός του αγωνιστικού χώρου, προτού αυτή αγγιχτεί από άλλο παίκτη.
- Προκαλεί την απευθείας είσοδο της μπάλας στο καλάθι.
- Κινείται από το σημείο επαναφοράς που υποδεικνύεται πίσω από την γραμμή ορίων, πλάγιως σε μια η δύο κατευθύνσεις, υπερβαίνοντας συνολικά το ένα μέτρο πριν ελευθερώσει την μπάλα. Ωστόσο, αυτός επιτρέπεται να κινείται πίσω και κάθετα προς την γραμμή τόσο, όσο οι συνθήκες το επιτρέπουν.

17.3.2 Κατά τη διάρκεια της επαναφοράς, άλλος παίκτης/ες δε θα:

- Έχει/ουν οποιοδήποτε μέλος/η του σώματός τους επάνω από τη γραμμή των ορίων, πριν η μπάλα διασχίσει τη γραμμή αυτή.
- Βρίσκεται σε απόσταση μικρότερη του 1 μέτρου από τον παίκτη που κάνει την επαναφορά όταν η εκτός γραμμής, ελεύθερη εμποδίων περιοχή, είναι μικρότερη των 2 μέτρων.

Καταστρατήγηση του άρθρου 17.3 είναι παράβαση.

17.4 Ποινή

Η μπάλα δίνεται στους αντιπάλους για επαναφορά από το αρχικό σημείο της επαναφοράς.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2014

ΑΡΘΡΟ 17^ο Επαναφορά.

17-1 Κατάσταση. Πριν ο παίκτης που πρόκειται να εκτελέσει μία επαναφορά από εκτός ορίων ελευθερώσει τη μπάλα στην διάρκεια της επαναφοράς, είναι πιθανόν στη διάρκεια της προσπάθειάς του για επαναφορά, το/α χέρι/α του, να περάσουν τη νοητή γραμμή που χωρίζει την περιοχή εκτός ορίων με αυτή εντός ορίων. Σε τέτοιες καταστάσεις, συνεχίζει να είναι ευθύνη του αμυνόμενου παίκτη να αποφύγει την επαφή με τη μπάλα, ενώ αυτή βρίσκεται ακόμη στα χέρια του παίκτη που θα την επαναφέρει.

17-2 Παράδειγμα: Στον Α1 χορηγείται μία επαναφορά εκτός ορίων. Κρατώντας τη μπάλα, το/α χέρι/α του Α1 ξεπερνούν τη νοητή γραμμή ορίων έτσι ώστε η μπάλα να βρίσκεται επάνω από την περιοχή του αγωνιστικού χώρου. Ο Β1 αρπάζει τη μπάλα που είναι στο/α χέρι/α του Α1 ή κτυπά τη μπάλα από το/α χέρι/α του Α1 χωρίς να προκαλέσει οποιαδήποτε φυσική επαφή ενάντια του Α1.



Ερμηνεία: Ο Β1 έχει παρεμποδίσει την επαναφορά εκτός ορίων, με αυτόν τον τρόπο, καθυστερώντας την επανέναρξη του παιχνιδιού. Μια προειδοποίηση θα δοθεί στον Β1 και θα διαβιβαστεί στον προπονητή Β και αυτή η προειδοποίηση θα ισχύσει για όλους τους παίκτες της ομάδας Β, για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Η επανάληψη μιας παρόμοιας κίνησης οποιουδήποτε παίκτη της ομάδας Β μπορεί να οδηγήσει σε τεχνική ποινή.

17-3 Κατάσταση. Σε επαναφορά εκτός ορίων, **ο παίκτης που θα την επαναφέρει,** πρέπει να πασάρει τη μπάλα (να μη δώσει τη μπάλα) σε ένα συμπαίκτη στον αγωνιστικό χώρο.

17-4 Παράδειγμα: Στην επαναφορά εκτός ορίων από τον Α1, ο Α1 δίνει τη μπάλα (χέρι με χέρι) στον Α2 που είναι στον αγωνιστικό χώρο.

Ερμηνεία: **Ο Α1 έχει διαπράξει μια παράβαση επαναφοράς εκτός ορίων.** Η μπάλα πρέπει να αφήσει το/α χέρι/α του παίκτη για επαναφορά για να θεωρηθεί νόμιμη μία επαναφορά από εκτός ορίων. Η μπάλα δίδεται στην ομάδα Β για επαναφορά εκτός ορίων από το σημείο της αρχικής επαναφοράς εκτός ορίων.

17-5 Κατάσταση. Στη διάρκεια της επαναφοράς από εκτός ορίων άλλος/οι παίκτης/ες δεν θα έχει/ουν οποιοδήποτε μέρος του σώματός τους πάνω από γραμμή ορίων πριν η μπάλα **πασαριστεί** πέρα από τη γραμμή ορίου.

17-6 Παράδειγμα: Μετά από μία παράβαση εκτός ορίων, ο Α1 έχει δεχθεί τη μπάλα από το διαιτητή για την εκτέλεση της επαναφοράς. Ο Α1:

(α) τοποθετεί τη μπάλα στο έδαφος και κατόπιν αυτή αποκτάται από τον Α2.

(β) δίνει τη μπάλα (χέρι με χέρι) στον Α2 από την περιοχή εκτός ορίων.

Ερμηνεία: Αυτό είναι παράβαση του Α2 **και στις δύο περιπτώσεις** καθώς έχει μετακινήσει το σώμα του πάνω από τη γραμμή ορίων πριν **ο Α1 πασάρει τη μπάλα** κατά μήκος της γραμμής ορίων.

17-7 Παράδειγμα: Μετά από επιτυχημένη καλαθιά της Α ομάδας ή πετυχημένη τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή, ένα τάιμ άουτ χορηγείται στην ομάδα Β. Μετά το τάιμ άουτ, ο Β1 δέχεται τη μπάλα από το διαιτητή για επαναφορά από την τελική γραμμή. Ο Β1

(α) τοποθετεί τη μπάλα στο έδαφος και κατόπιν αυτή αποκτάται από τον Β2.

(β) δίνει τη μπάλα (χέρι με χέρι) στον Β2, ο οποίος βρίσκεται πίσω από την τελική γραμμή.

Ερμηνεία: Νόμιμη ενέργεια. Ο μόνος περιορισμός για την ομάδα Β κατά την επαναφορά από εκτός ορίων, είναι ότι θα πρέπει να πασάρουν τη μπάλα **μέσα** στον αγωνιστικό χώρο, μέσα σε 5 δευτερόλεπτα.

17-8 Κατάσταση. Εάν ένα τάιμ άουτ χορηγείται στην ομάδα που είχε την κατοχή της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στην 4^η περίοδο **ή σε κάθε** παράταση, η επαναφορά θα εκτελείται από τη γραμμή επαναφοράς απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, στο εμπρός γήπεδο της ομάδας. Ο παίκτης που την επαναφέρει πρέπει να την πασάρει σε συμπαίκτη του στο εμπρός γήπεδο.

17-9 Παράδειγμα: Στο τελευταίο λεπτό του παιχνιδιού, ο Α1 **έχει ντριμπλάρει** στο δικό του πίσω γήπεδο όταν ένας παίκτης της ομάδας Β αγγίζει τη μπάλα και αυτή καταλήγει εκτός ορίων στο ύψος της προέκτασης της γραμμής των ελευθέρων βολών.

(α) Ένα τάιμ άουτ χορηγείται στην ομάδα Β.

(β) Ένα τάιμ άουτ χορηγείται στην ομάδα Α.

(γ) Ένα τάιμ άουτ χορηγείται πρώτα στην ομάδα Β και αμέσως μετά στην ομάδα Α (ή και αντίστροφα).

Ερμηνεία:

Στην (α), η ομάδα Α θα επαναρχίζει τον αγώνα με επαναφορά από εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών στο δικό της πίσω γήπεδο.

Στις (β) και (γ) η ομάδα Α θα επαναρχίζει τον αγώνα με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας στο εμπρός γήπεδο της ομάδας.

Σε όλες τις περιπτώσεις η ομάδα θα έχει μόνο τον υπολοιπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24".

17-10 Παράδειγμα: Στο τελευταίο λεπτό του παιχνιδιού, ο Α1 επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές. Στη διάρκεια της 2ης ελεύθερης βολής, ο Α1 βηματίζει (πατά) τη γραμμή των ελευθέρων βολών και μια παράβαση καταλογίζεται. Η ομάδα Β ζητά τάιμ άουτ.

Ερμηνεία: Η ομάδα Β θα επαναρχίσει το παιχνίδι με επαναφορά εκτός ορίων από τη γραμμή επαναφοράς απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας στο εμπρός γήπεδο της ομάδας, και θα έχουν 24" στο ρολόι των 24".

17-11 Παράδειγμα:

Όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στην 4η περίοδο ή σε κάθε παράταση, ο Α1 έχει ντριμπλάρει για 6 δευτερόλεπτα στο πίσω γήπεδο της ομάδας του, όταν:

(α) Ο Β1 κτυπά τη μπάλα και τη στέλνει εκτός ορίων.

(β) Ο Β1 διαπράττει το 3^ο σφάλμα της ομάδας Β σε αυτή την περίοδο

και στην ομάδα Α χορηγείται ένα τάιμ άουτ.

Ερμηνεία: Μετά το τάιμ άουτ, η ομάδα Α ξεκινά το παιχνίδι με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας στο εμπρός της γήπεδο. Και στις δύο περιπτώσεις, η ομάδα Α θα έχει 18 δευτερόλεπτα να απομένουν στην συσκευή των 24άρων

17-12 Παράδειγμα: Ενώ το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στην 4η περίοδο και σε κάθε παράταση, ο Α1 έχει ντριμπλάρει στο εμπρός του γήπεδο όταν ο Β1 κτυπά τη μπάλα (και τη στέλνει) στο πίσω γήπεδο της ομάδας Α όπου οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α ξεκινά να ντριμπλάρει τη μπάλα ξανά. Ο Β2 κατόπιν, κτυπά (tap) τη μπάλα και τη στέλνει εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο της Α ομάδας με:

(α) 6 δευτερόλεπτα

(β) 17 δευτερόλεπτα

να απομένουν στην συσκευή των 24". Στην ομάδα Α χορηγείται ένα τάιμ άουτ.

Ερμηνεία: Μετά το τάιμ άουτ, το παιχνίδι επαναρχίζει με επαναφορά από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας Α, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας. Και στις δύο περιπτώσεις, η ομάδα Α θα έχει μόνο τον υπολοιπόμενο χρόνο για τη συμπλήρωση των 24 δευτερολέπτων.

17-13 Παράδειγμα: Ενώ το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στην 4^η περίοδο και σε κάθε παράταση, ο Α1 έχει ντριμπλάρει τη μπάλα στο εμπρός του γήπεδο όταν ο Β1 κτυπάει τη μπάλα προς το πίσω γήπεδο της ομάδας Α όπου οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α αρχίζει να ντριμπλάρει τη μπάλα ξανά. Ο Β2 τώρα διαπράττει το 3^ο σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτήν την περίοδο στο πίσω γήπεδο της ομάδας Α με:

(α) 6 δευτερόλεπτα

(β) 17 δευτερόλεπτα

να απομένουν στο χρονόμετρο των 24". Στην ομάδα Α χορηγείται ένα τάιμ άουτ. Μετά το τάιμ άουτ, ο αγώνας επαναρχίζει με επαναφορά από την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, στο εμπρός της γήπεδο.

Ερμηνεία: Όταν ο αγώνας επαναρχίζει η ομάδα Α θα έχει

(α) 14 δευτερόλεπτα

(β) 17 δευτερόλεπτα

υπολειπόμενα στο χρονόμετρο των 24”.

17-14 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο της για 5 δευτερόλεπτα όταν οι Α6 και Β6 αποβάλλονται επειδή εισήλθαν στον αγωνιστικό εμπλεκόμενοι σε μία κατάσταση συμπλοκής. Οι ποινές των

σφαλμάτων διαγράφουν η μία την άλλη και μία επαναφορά χορηγείται στην ομάδα Α στην προέκταση της κεντρικής γραμμής απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας. Πριν την εκτέλεση της επαναφοράς, ο προπονητής Α ζητάει ένα τάιμ άουτ. Από που θα εκτελεστεί η επαναφορά για να επαναρχίσει ο αγώνας;

Ερμηνεία: Η επαναφορά πάντα θα εκτελείται στην προέκταση της κεντρικής γραμμής απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας με τον υπολειπόμενο χρόνο στο χρονόμετρο των 24”, σε αυτήν την περίπτωση με 19 δευτερόλεπτα.

17-15 Κατάσταση. Υπάρχουν επιπλέον περιπτώσεις από αυτές του Άρθρου 17.2.3. στις οποίες η επαναφορά από εκτός ορίων που θα προκύψει, θα γίνει στην προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.

17-16 Παράδειγμα:

(α) Ένας παίκτης που εκτελεί την επαναφορά στην προέκταση της κεντρικής γραμμής απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, διαπράττει παράβαση και η μπάλα χορηγείται στους αντιπάλους για επαναφορά από εκτός ορίων από το σημείο της αρχικής επαναφοράς.

(β) Εάν σε περίπτωση συμπλοκής μέλη και των δύο ομάδων αποβάλλονται, δεν υπάρχουν άλλες ποινές σφαλμάτων να εκτελεστούν και τη στιγμή της διακοπής του αγώνα μια ομάδα είχε την κατοχή της μπάλας ή την δικαιούταν. Σε αυτή την περίπτωση η ομάδα που θα επαναφέρει θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στο χρονόμετρο των 24”.

Ερμηνεία. Σε όλες τις παραπάνω περιπτώσεις, ο παίκτης που εκτελεί την επαναφορά, μπορεί να μεταβιβάσει τη μπάλα είτε στο εμπρός είτε στο πίσω γήπεδο.

17-17 Κατάσταση. Σε περίπτωση επαναφοράς από εκτός ορίων μπορούν να συμβούν:

(α) Η μπάλα πασάρεται πάνω από το καλάθι και αγγίζεται από παίκτη, οποιασδήποτε ομάδα, ο οποίος έχει βάλει το χέρι του μέσα από το καλάθι, από την κάτω πλευρά του.

(β) Η μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό.

(γ) Η μπάλα επίτηδες ρίχνεται στη στεφάνη προκειμένου να ανανεωθούν τα 24 δευτερόλεπτα.

17-18 Παράδειγμα: Στη διάρκεια μιας επαναφοράς από εκτός ορίων, ο Α1 πασάρει τη μπάλα πάνω από το καλάθι όταν αυτή αγγίζεται από παίκτη, οποιασδήποτε ομάδας, ο οποίος έχει βάλει το χέρι του μέσα από το καλάθι, από την κάτω πλευρά του.

Ερμηνεία: Αυτό είναι μία παράβαση παρέμβασης (basket interference). Ο αγώνας θα επαναρχίζει με επαναφορά από τους αντιπάλους στην προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών. Στην περίπτωση που η αμυνόμενη ομάδα διαπράττει την παράβαση, η επιτιθέμενη ομάδα δεν μπορεί να σκοράρει οποιοδήποτε πόντο/ους, καθώς η μπάλα δεν προήλθε από την περιοχή εντός του αγωνιστικού χώρου.

17-19 Παράδειγμα: Σε μια επαναφορά, ο Α1 πασάρει τη μπάλα προς το καλάθι και αυτή σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό.



Ερμηνεία: Αυτό είναι περίπτωση αναπήδησης. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με την εφαρμογή της διαδικασίας της εναλλασσόμενης κατοχής. Εάν η ομάδα Α δικαιούται την επαναφορά, η συσκευή των 24" δεν θα ανανεωθεί.

17-20 Παράδειγμα: Με 5 δευτερόλεπτα να απομένουν στη συσκευή των 24', στη διάρκεια μιας επαναφοράς, ο Α1 πασάρει τη μπάλα προς το καλάθι όπου αυτή αγγίζει τη στεφάνη.

Ερμηνεία: Η συσκευή των 24' δεν θα επαναρρυθμιστεί καθώς ο αγωνιστικός χρόνος δεν έχει ακόμη ξεκινήσει. Η συσκευή των 24' θα πρέπει να ξεκινήσει ταυτόχρονα με το χρονόμετρο του αγώνος, όταν ο πρώτος παίκτης στον αγωνιστικό χώρο, αγγίζει τη μπάλα.

17-21 Κατάσταση. Αφότου η μπάλα έχει τεθεί στη διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει, αυτός δεν πρέπει να «μπιστήσει» τη μπάλα με τέτοιο τρόπο που αυτή να αγγίξει την εντός αγωνιστικού χώρου περιοχή και κατόπιν να ξαναπιάνει τη μπάλα, πριν αυτή να αγγίξει ή να αγγιχτεί από άλλο παίκτη εντός του αγωνιστικού χώρου.

17-22 Παράδειγμα: Στον Α1 χορηγείται μία επαναφορά από εκτός ορίων. Ο Α1 κατόπιν «μπιστά» τη μπάλα κατά τέτοιο τρόπο, ώστε αυτή ν' αγγίζει
(α) εντός του αγωνιστικού χώρου
(β) εκτός του αγωνιστικού χώρου
και κατόπιν την ξαναπιάνει.

Ερμηνεία:

(α) Ο Α1 έχει διαπράξει παράβαση κατά την επαναφορά. Από τη στιγμή που η μπάλα άφησε το/α χέρι/α του παίκτη που την επαναφέρει από εκτός ορίων και αυτή αγγίζει την εντός αγωνιστικού χώρου περιοχή, αυτός δεν θα αγγίξει την μπάλα πριν αυτή αγγίξει (ή αγγιχτεί) από άλλο παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.
(β) Η ενέργεια είναι νόμιμη και η μέτρηση των 5 δευτερολέπτων θα συνεχίζεται.

17-23 Κατάσταση: Ο παίκτης που θα εκτελέσει την επαναφορά, δεν θα πρέπει να προκαλεί το άγγιγμα της μπάλας εκτός ορίων, μετά που αυτή έχει ελευθερωθεί κατά την επαναφορά.

17-24 Παράδειγμα: Ο Α1 κατά την επαναφορά από εκτός ορίων, πασάρει στον Α2 αλλά η μπάλα πηγαίνει εκτός ορίων χωρίς να αγγίξει κανέναν παίκτη μέσα στον αγωνιστικό χώρο.

Ερμηνεία: Αυτό είναι παράβαση του Α1. Το παιχνίδι θα ξεκινήσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το αρχικό σημείο επαναφοράς.

17-25 Παράδειγμα: Ο Α1 κατά την επαναφορά από εκτός ορίων, πασάρει στον Α2. Ο Α2 δέχεται τη μπάλα αλλά με το ένα πόδι να αγγίζει τη γραμμή εκτός ορίων.

Ερμηνεία: Αυτό είναι μία παράβαση του Α2. Το παιχνίδι θα ξεκινήσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το πλησιέστερο σημείο της καταστρατήγησης.

17-26 Παράδειγμα: Στον Α1 χορηγείται επαναφορά από την πλάγια γραμμή, πλησίον της κεντρικής γραμμής

(α) στο δικό του πίσω γήπεδο, δικαιούμενος να πασάρει την μπάλα σε οποιοδήποτε σημείο του αγωνιστικού χώρου

(β) στο δικό του εμπρός γήπεδο, δικαιούμενος να πασάρει την μπάλα μόνο στο δικό του εμπρός γήπεδο.

(γ) στην έναρξη της 2^{ης} περιόδου, από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, δικαιούμενος να πασάρει την μπάλα σε οποιοδήποτε σημείο του αγωνιστικού χώρου.

Μετά που έχει τη μπάλα στη διάθεσή του, ο Α1 κάνει ένα κανονικό βήμα πλάγια, επομένως αλλάζει τη θέση του αναλόγως προς το εμπρός ή το πίσω γήπεδο του.



Ερμηνεία: Σε όλες τις περιπτώσεις, ο Α1 κρατά το δικαίωμα να πασάρει τη μπάλα είτε στο πίσω είτε στο εμπρός γήπεδο όπως το είχε στην αρχική του θέση.

17-27 Κατάσταση. Μετά από ελεύθερη/ες βολή/ές που προέρχονται από τεχνικό σφάλμα, αντιαθλητικό σφάλμα ή σφάλμα αποβολής, η επακόλουθη κατοχή θα χορηγείται από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.

17-28 Παράδειγμα: Με 1:03 να απομένει για την 4^η περίοδο, ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται σε βάρος του Β1. Οποιαδήποτε παίκτη της Α ομάδας, σουτάρει 1 ελεύθερη βολή και κατόπιν ένα τάιμ άουτ χορηγείται στην ομάδα Α.

Ερμηνεία: Το παιχνίδι θα ξαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.

Άρθρο 18^ο Χορήγηση Τάιμ Άουτ

18.1 Ορισμός

Τάιμ άουτ, είναι μία διακοπή του παιχνιδιού, που ζητά ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή.

18.2 Κανόνες

18.2.1 Κάθε τάιμ άουτ διαρκεί **1** λεπτό.

18.2.2 Ένα τάιμ άουτ μπορεί να χορηγηθεί στη διάρκεια μίας ευκαιρίας για τάιμ άουτ.

18.2.3 Μία ευκαιρία για τάιμ άουτ αρχίζει όταν:

- Και για τις δύο ομάδες όταν η μπάλα νεκρώνει, το χρονόμετρο του παιχνιδιού είναι σταματημένο και ο διαιτητής έχει τελειώσει την επικοινωνία του με την γραμματεία.
- Και για τις δύο ομάδες, η μπάλα νεκρώνει μετά από πετυχημένη, τελευταία ή μοναδική, ελεύθερη βολή.
- Για την ομάδα που δεν σκόραρε, εάν ένα καλάθι σημειωθεί.

18.2.4 Μία ευκαιρία για τάιμ άουτ τελειώνει όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη για επαναφορά από θέση εκτός ορίων ή για την εκτέλεση της πρώτης ή μοναδικής ελεύθερης βολής.

18.2.5 Σε κάθε ομάδα μπορούν να χορηγηθούν:

- 2 τάιμ άουτς στη διάρκεια του πρώτου ημιχρόνου
- 3 τάιμ άουτς στη διάρκεια του δεύτερου ημιχρόνου , με μέγιστο αριθμό 2 εξ αυτών των τάιμ άουτ στα τελευταία 2 λεπτά του δεύτερου ημιχρόνου.
- 1 τάιμ άουτ στη διάρκεια κάθε παράτασης.

18.2.6 Αχρησιμοποίητα τάιμ άουτ δε μεταφέρονται στο επόμενο ημίχρονο ή παράταση.

18.2.7 Το τάιμ άουτ χρεώνεται στην ομάδα της οποίας ο προπονητής πρώτος υπέβαλλε το αίτημα, εκτός αν το τάιμ άουτ χορηγήθηκε μετά από καλάθι που πέτυχαν οι αντίπαλοι χωρίς να έχει καταλογιστεί σφάλμα ή παράβαση.

18.2.8 Ένα τάιμ άουτ δεν θα επιτρέπεται στην ομάδα που σκόραρε όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στην τέταρτη περίοδο και σε κάθε παράταση και μετά από πετυχημένη καλάθιά εκτός κι εάν ένας διαιτητής έχει σταματήσει το παιχνίδι.

18.3 Διαδικασία

18.3.1 Μόνο ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή έχει το δικαίωμα να ζητήσει τάιμ άουτ. Αυτό θα το κάνει έχοντας εξασφαλίσει οπτική επαφή με τον σημειωτή ή πηγαίνοντας στο τραπέζι της γραμματείας, ζητώντας του καθαρά τάιμ άουτ, κάνοντας το σχετικό σήμα με τα χέρια του.

18.3.2 Η αίτηση για τάιμ άουτ, μπορεί να ακυρωθεί μόνο πριν ηχήσει η κόρνα του σημειωτή, για το συγκεκριμένο αίτημα.

18.3.3 Η περίοδος του τάιμ άουτ:

- Αρχίζει, όταν ο διαιτητής σφυρίζει και κάνει το σήμα του τάιμ άουτ.
- Τελειώνει, όταν ο διαιτητής σφυρίζει και γνέψει στις ομάδες να επιστρέψουν στον αγωνιστικό χώρο.

18.3.4 Αμέσως μόλις αρχίσει η ευκαιρία για τάιμ άουτ, ο σημειωτής θα δείξει στους διαιτητές, ηχώντας την κόρνα του, ότι έχει υποβληθεί αίτημα για χορήγηση τάιμ άουτ.

Αν μπει καλάθι σε βάρος της ομάδας που ζήτησε το τάιμ άουτ, ο χρονομέτρης θα σταματήσει αμέσως το χρονόμετρο του παιχνιδιού και θα ηχήσει την κόρνα του.

18.3.5 Κατά τη διάρκεια του τάιμ άουτ και κατά τη διάρκεια διαλείμματος του παιχνιδιού πριν την έναρξη της δεύτερης (2^{ης}), τέταρτης (4^{ης}) περιόδου και κάθε παράτασης οι παίκτες μπορούν να αφήσουν τον αγωνιστικό χώρο και να κάθονται στον πάγκο της ομάδας τους, και τα μέλη του πάγκου της ομάδας έχουν δικαίωμα να βρίσκονται στην περιοχή του πάγκου επιτρέπεται να μπου στον αγωνιστικό χώρο, υπό τον όρο ότι αυτοί παραμένουν κοντά στην περιοχή του πάγκου.

18.3.6 Εάν το αίτημα για τάιμ άουτ γίνει από οποιαδήποτε ομάδα, αφότου η μπάλα είναι στη διάθεση του σουτέρ των ελευθέρων βολών για την πρώτη ή μοναδική ελεύθερη βολή, το τάιμ άουτ θα χορηγείται εάν:

- Η τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή είναι πετυχημένη.
- Η τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή ακολουθείται από επαναφορά από εκτός ορίων, από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.
- Ένα σφάλμα καταλογισθεί μεταξύ των ελευθέρων βολών. Σε αυτή την περίπτωση, η ελεύθερη βολή/ές θα ολοκληρώνονται και το τάιμ άουτ θα επιτρέπεται πριν την χορήγηση της ποινής για το νέο σφάλμα.
- Ένα σφάλμα καταλογισθεί πριν η μπάλα ζωντανέψει μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Σε αυτή την περίπτωση, το τάιμ άουτ θα επιτρέπεται πριν τη χορήγηση της ποινής για το νέο σφάλμα.
- Μία παράβαση καταλογισθεί πριν η μπάλα ζωντανέψει, μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Σε αυτή την περίπτωση, το τάιμ άουτ θα επιτρέπεται πριν τη χορήγηση της επαναφοράς από εκτός ορίων.

Σε περίπτωση σετ ελευθέρων βολών ή/και κατοχής της μπάλας, που προέρχονται από περισσότερες της **1** ποινής σφάλματος, κάθε σετ θα αντιμετωπίζεται ξεχωριστά.



Άρθρο 19^ο Αντικατάσταση

19.1 Ορισμός

Αντικατάσταση είναι μία διακοπή του παιχνιδιού ζητούμενη από τον αναπληρωματικό που πρόκειται να γίνει παίκτης.

19.2 Κανόνας

19.2.1 Μία ομάδα μπορεί να αντικαταστήσει παίκτη/ες στη διάρκεια μιας ευκαιρίας για αντικατάσταση.

19.2.2 Η ευκαιρία για αντικατάσταση αρχίζει όταν:

- Και για τις δύο ομάδες, η μπάλα νεκρώνει, το χρονόμετρο του αγώνα σταματά και ο διαιτητής έχει τελειώσει την επικοινωνία του με την γραμματεία.
- Και για τις δύο ομάδες, η μπάλα νεκρώνει μετά από τελευταία ή μοναδική πετυχημένη ελεύθερη βολή.
- Για την ομάδα που δεν σκόραρε, σημειωθεί καλάθι όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 ή λιγότερο για **το** τέλος της τέταρτης περιόδου και **σε** κάθε παράταση.

19.2.3 Η ευκαιρία για αντικατάσταση τελειώνει όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη για επαναφορά εκτός ορίων ή για την εκτέλεση της πρώτης ή μοναδικής ελεύθερης βολής.

19.2.4 Ο παίκτης που αντικαταστάθηκε και ο αντικαταστάτης του που έγινε παίκτης, δε μπορούν να ξαναμπούν στον αγώνα ή να τον εγκαταλείψουν αντίστοιχα, μέχρις ότου η μπάλα ξανανεκρωθεί και αφού κυλήσει κάποιο χρονικό διάστημα στο χρονόμετρο του αγώνα, εκτός εάν:

- Η ομάδα έχει μείνει με λιγότερους από **5** παίκτες στο γήπεδο.
- Ο παίκτης που πρόκειται να εκτελέσει ελεύθερες βολές σαν αποτέλεσμα διόρθωσης λάθους, βρίσκεται στον πάγκο της ομάδας του, αφού έχει αντικατασταθεί νομίμως.

19.2.5 Μία αντικατάσταση δεν θα επιτρέπεται στην ομάδα που σκόραρε όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού σταματά, μετά από πετυχημένη καλάθια **όταν το ρολόι του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στην τέταρτη περίοδο και σε κάθε παράταση,** εκτός κι εάν ένας διαιτητής **έχει σταματήσει** το παιχνίδι.

19.3 Διαδικασία

19.3.1 Μόνο ένας αναπληρωματικός έχει το δικαίωμα να ζητήσει αντικατάσταση. Αυτός (όχι ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή) θα πάει στο τραπέζι της γραμματείας, ζητώντας ξεκάθαρα αντικατάσταση, κάνοντας το σχετικό σήμα με τα χέρια του ή θα καθίσει στην καρέκλα των αντικαταστάσεων. Θα πρέπει να είναι έτοιμος να αγωνιστεί αμέσως.

19.3.2 Η αίτηση αντικατάστασης μπορεί να ακυρωθεί, μόνο πριν ηχήσει η κόρνα του σημειωτή για την αντικατάσταση.



FIBA
We Are Basketball



- 19.3.3** Αμέσως μόλις αρχίσει ευκαιρία για αντικατάσταση, ο σημειωτής θα ηχήσει την κόρνα ειδοποιώντας τους διαιτητές, δείχνοντας τους ότι έχει γίνει ένα αίτημα για αντικατάσταση.
- 19.3.4** Ο αντικαταστάτης θα παραμείνει εκτός ορίων μέχρις ότου ο διαιτητής σφυρίξει, δείξει το σήμα της αντικατάστασης και να του γνέψει να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο.
- 19.3.5** Ο παίκτης που έχει αντικατασταθεί επιτρέπεται να πάει απευθείας στον πάγκο της ομάδας του χωρίς να το αναφέρει ούτε στο σημειωτή ούτε στο διαιτητή.
- 19.3.6** Οι αντικαταστάσεις θα πρέπει να ολοκληρώνονται το συντομότερο δυνατόν. Παίκτης που έχει διαπράξει το 5^ο του σφάλμα ή έχει αποκλειστεί, θα πρέπει να αντικατασταθεί αμέσως (περίπου σε 30 δευτερόλεπτα). Εάν, κατά την κρίση των διαιτητών υπάρχει καθυστέρηση του παιχνιδιού, ένα τάιμ άουτ θα χρεώνεται στην υπαίτια ομάδα. Εάν η ομάδα δεν έχει άλλα διαθέσιμα τάιμ άουτ, ένα τεχνικό σφάλμα για καθυστέρηση του παιχνιδιού δύναται να χρεωθεί εναντίον του προπονητή καταγεγραμμένο ως (B).
- 19.3.7** Αν ζητηθεί αντικατάσταση στη διάρκεια ενός τάιμ άουτ ή στη διάρκεια ενός διαλλείματος του παιχνιδιού, διαφορετικό από αυτό του ημιχρόνου, ο αντικαταστάτης πρέπει να το αναφέρει στο σημειωτή, πριν εισέλθει στον αγώνα.
- 19.3.8** Εάν ο σουτέρ των ελευθέρων βολών πρέπει να αντικατασταθεί διότι αυτός:
- Τραυματίστηκε
 - Έχει διαπράξει το 5^ο του σφάλμα
 - Έχει αποβληθεί
- Η/Οι ελεύθερη/ες βολή/ές πρέπει να εκτελεστούν από τον αντικαταστάτη που δε δύναται να αντικατασταθεί ξανά μέχρις ότου κυλήσει κάποιο χρονικό διάστημα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.
- 19.3.9** Εάν το αίτημα για αλλαγή γίνει από οποιαδήποτε ομάδα, αφότου η μπάλα είναι στη διάθεση του σουτέρ για την εκτέλεση της πρώτης ή μοναδικής ελεύθερης βολής, η αλλαγή θα χορηγηθεί εάν:
- Η τελευταία ή μοναδική βολή είναι πετυχημένη.
 - Η τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή ακολουθείται από επαναφορά εκτός ορίων, από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.
 - Ένα σφάλμα καταλογίζεται μεταξύ των ελευθέρων βολών. Σε αυτή την περίπτωση, η/οι ελεύθερη/ες βολή/ες θα ολοκληρωθεί/ούν και η αντικατάσταση θα επιτραπεί πριν την εκτέλεση της ποινής του νέου σφάλματος.
 - Ένα σφάλμα καταλογίζεται πριν η μπάλα ζωντανέψει μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Σε αυτή την περίπτωση, η αντικατάσταση θα επιτραπεί πριν την εκτέλεση της ποινής του νέου σφάλματος.



- Μία παράβαση καταλογιστεί πριν η μπάλα ζωντανέψει μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Σε αυτή την περίπτωση, η αντικατάσταση θα επιτραπεί πριν την χορήγηση της επαναφοράς.

Στην περίπτωση σετ ελευθέρων βολών, που προέρχονται από περισσότερες της **1** ποινής, κάθε σετ θα εξετάζεται διαφορετικά.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2015

ΑΡΘΡΟ 18° : Χορήγηση Τάϊμ Άουτ - ΑΡΘΡΟ 19° :Αντικατάσταση

18/19-1 Κατάσταση. Ένα τάϊμ άουτ δε μπορεί να χορηγηθεί προτού ο αγωνιστικός χρόνος για την έναρξη μίας περιόδου ξεκινήσει και μετά που ο αγωνιστικός χρόνος έχει ολοκληρωθεί.

Μια αντικατάσταση δε μπορεί να χορηγηθεί προτού να ξεκινήσει ο χρόνος για την πρώτη περίοδο ή μετά που το παιχνίδι έχει ολοκληρωθεί. Οποιαδήποτε αντικατάσταση μπορεί να χορηγηθεί κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων του παιχνιδιού.

18/19-2 Παράδειγμα: Μετά που η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του διαιτητή κατά τη διάρκεια του jump ball αλλά πριν η μπάλα αγγιχθεί νόμιμα, ο αναπηδόν Α2, διαπράττει μια παράβαση και η μπάλα χορηγείται στην ομάδα Β για επαναφορά εκτός ορίων. Αυτήν τη στιγμή οποιοσδήποτε από τους προπονητές ζητά τάϊμ άουτ ή αντικατάσταση.

Ερμηνεία. Παρόλο το γεγονός ότι το παιχνίδι έχει ήδη αρχίσει, το τάϊμ άουτ ή η αντικατάσταση δεν θα χορηγηθεί επειδή ο αγωνιστικός χρόνος δεν έχει αρχίσει ακόμα.

18/19-3 Παράδειγμα: Περίπου στον ίδιο χρόνο με την κόρνα της λήξης μίας περιόδου ή μίας παράτασης ένα σφάλμα καταλογίζεται και χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές στον Α1. **Οποιαδήποτε ομάδα, ζητά:**

(α) Ένα τάϊμ άουτ.

(β) Μια αντικατάσταση.

Ερμηνεία:

(α) Ένα τάϊμ άουτ δε μπορεί να χορηγηθεί επειδή ο αγωνιστικός χρόνος της περιόδου ή της παράτασης έχει λήξει.

(β) Μια αντικατάσταση μπορεί να χορηγηθεί μόνο μετά την ολοκλήρωση της εκτέλεσης των ελευθέρων βολών και αφού το διάλειμμα του παιχνιδιού για την επόμενη περίοδο ή την παράταση, έχει αρχίσει.

18/19-4 Κατάσταση. Εάν η κόρνα της λήξης των 24' 'ηχήσει ενώ η μπάλα είναι στον αέρα κατά τη διάρκεια ενός σουτ, αυτό δεν είναι παράβαση και το ρολόι του αγώνος δεν σταματά. Εάν το σουτ για καλάθι είναι επιτυχές, τότε υπό ορισμένες συνθήκες πρόκειται για μία ευκαιρία για τάϊμ άουτ και αντικατάσταση και για τις δύο ομάδες.

18/19-5 Παράδειγμα: Στη διάρκεια ενός σουτ, η μπάλα είναι στον αέρα όταν η κόρνα της λήξης των 24άρων δευτερολέπτων, ηχεί. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι. Αυτή τη στιγμή η μία ή και οι δύο ομάδες ζητούν:

(α) Τάϊμ άουτς.

(β) Αντικαταστάσεις.

Ερμηνεία:

(α) Αυτό είναι μια ευκαιρία για τάϊμ άουτ μόνο για την ομάδα που δεν σκόραρε.

Εάν στην ομάδα που δεν σκόραρε, της χορηγηθεί ένα τάϊμ άουτ μπορεί και στους αντιπάλους να χορηγηθεί επίσης ένα τάϊμ άουτ και στις **δύο ομάδες χορηγείται επίσης αντικατάσταση, εάν αυτοί το ζητήσουν.**

(β) Αυτό είναι μια ευκαιρία για αντικατάσταση μόνο για την ομάδα που δεν σημείωσε το καλάθι και μόνο όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στην τέταρτη περίοδο και σε κάθε παράταση.

Εάν στην ομάδα που έχει δεχθεί το καλάθι, χορηγηθεί μια αντικατάσταση, και στους αντιπάλους επίσης μπορεί να χορηγηθεί αντικατάσταση και στις δύο ομάδες χορηγείται επίσης τάιμ άουτ, εάν αυτοί το ζητήσουν.

18/19-6 Κατάσταση. Εάν το αίτημα για τάιμ άουτ ή για αντικατάσταση (για οποιοδήποτε παίκτη, συμπεριλαμβανομένου και του σουτέρ των ελευθέρων βολών) γίνεται αφότου η μπάλα είναι στη διάθεση του σουτέρ των ελευθέρων βολών για την πρώτη ή μοναδική ελεύθερη βολή, το τάιμ άουτ ή η αντικατάσταση θα χορηγηθεί και για τις δύο ομάδες εάν:

(α) Η τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή είναι επιτυχής ή

(β) Η τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή ακολουθείται από επαναφορά εκτός ορίων από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, ή για οποιοδήποτε λόγο η μπάλα θα παραμείνει νεκρή μετά την εκτέλεση της τελευταίας ή της μοναδικής ελεύθερης βολής.

18/19-7 Παράδειγμα: Χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές στον Α1. Η Ομάδα Α ή η ομάδα Β ζητά ένα τάιμ άουτ ή μια αντικατάσταση:

(α) Πριν η μπάλα τεθεί στη διάθεση του σουτέρ των ελευθέρων βολών Α1.

(β) Μετά την προσπάθεια της πρώτης ελεύθερης βολής.

(γ) Μετά την επιτυχημένη δεύτερη ελεύθερη βολή αλλά προτού η μπάλα τεθεί στη διάθεση του παίκτη για να εκτελέσει την επαναφορά από εκτός ορίων.

(δ) Μετά την επιτυχημένη δεύτερη ελεύθερη βολή αλλά μετά που η μπάλα τεθεί στη διάθεση του παίκτη για επαναφορά από εκτός ορίων.

Ερμηνεία:

(α) Το τάιμ άουτ ή η αντικατάσταση χορηγείται άμεσα, πριν την εκτέλεση της πρώτης ελεύθερης βολής.

(β) Το τάιμ άουτ ή η αντικατάσταση χορηγείται μετά την εκτέλεση της τελευταίας ελεύθερης βολής, εάν αυτή είναι επιτυχής.

(γ) Το τάιμ άουτ ή η αντικατάσταση χορηγείται άμεσα, πριν την επαναφορά εκτός ορίων.

(δ) Το τάιμ άουτ ή η αντικατάσταση δεν χορηγείται.

18/19-8 Παράδειγμα: Χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές στον Α1. Μετά την εκτέλεση της πρώτης ελεύθερης βολής, ένα τάιμ άουτ ή μια αντικατάσταση ζητείται από την ομάδα Α ή την ομάδα Β. Κατά τη διάρκεια της τελευταίας ελεύθερης βολής:

(α) Η μπάλα αναπηδά από τη στεφάνη και το παιχνίδι συνεχίζεται.

(β) Η ελεύθερη βολή είναι επιτυχής.

(γ) Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη ή δεν μπαίνει στο καλάθι.

(δ) Ο Α1, στη διάρκεια της εκτέλεσης της ελεύθερης βολής, πατά τη γραμμή των ελευθέρων βολών και η παράβαση καταλογίζεται.

(ε) Ο Β1 εισέρχεται στον περιοριστικό χώρο των ελευθέρων βολών, προτού η μπάλα αφήσει το/α χέρι/α του Α1. Η παράβαση του Β1 καταλογίζεται και η ελεύθερη βολή του Α1 είναι ανεπιτυχής.

Ερμηνεία:

(α) Το τάιμ άουτ ή η αντικατάσταση δεν χορηγείται.

(β), (γ) και (δ) το τάιμ άουτ ή η αντικατάσταση χορηγείται αμέσως.

(ε) Η ελεύθερη βολή επαναλαμβάνεται από τον Α1 και εάν είναι επιτυχής, το τάιμ άουτ ή η αντικατάσταση χορηγείται αμέσως.

18/19-9 Κατάσταση:

Εάν, ύστερα από αίτημα για τάιμ άουτ, ένα σφάλμα καταλογίζεται από οποιαδήποτε ομάδα, το τάιμ άουτ δε θα αρχίσει έως ότου ο διαιτητής ολοκληρώσει την επικοινωνία με τη γραμματεία, σχετικά με τον καταλογισμό **αυτού του σφάλματος**. Στην περίπτωση 5^{ου} σφάλματος από έναν παίκτη, αυτή η επικοινωνία θα περιλαμβάνει και την ολοκλήρωση της απαραίτητης διαδικασίας αντικατάστασης. Μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία αντικατάστασης, το τάιμ άουτ θα αρχίσει όταν ο διαιτητής σφυρίξει, δίνοντας παράλληλα το σήμα της χορήγησης του τάιμ άουτ.

18/19-10 Παράδειγμα: Ο προπονητής της Α ζητά ένα τάιμ άουτ μετά που ο Β1 διαπράττει το 5^ο του σφάλμα.

Ερμηνεία: Η ευκαιρία για τάιμ άουτ δεν θα αρχίσει έως ότου ολοκληρωθεί η επικοινωνία με το σημειωτή, σχετικά με το σφάλμα, και ο αντικαταστάτης του Β1 εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο.

18/19-11 Παράδειγμα: Ο προπονητής της Α ζητά ένα τάιμ άουτ μετά από τη διάπραξη σφάλματος από οποιοδήποτε παίκτη.

Ερμηνεία:

Οι ομάδες θα επιτρέπεται να κατευθυνθούν προς τους πάγκους τους μόλις το χρονόμετρο του αγώνος σταματήσει εάν γνωρίζουν ότι έχει ζητηθεί τάιμ άουτ, ακόμα κι αν το τάιμ άουτ δεν έχει επίσημα ξεκινήσει.

18/19-12 Κατάσταση: Τα άρθρα 18 και 19 καθορίζουν πότε μια ευκαιρία αντικατάστασης ή τάιμ άουτ αρχίζει και τελειώνει. Οι προπονητές που ζητούν ένα τάιμ άουτ ή μια αντικατάσταση πρέπει να γνωρίζουν αυτούς τους περιορισμούς, διαφορετικά το τάιμ άουτ ή η αντικατάσταση δεν θα χορηγούνται αμέσως.

18/19-13 Παράδειγμα: Μια ευκαιρία για αντικατάσταση ή τάιμ άουτ μόλις έχει τελειώσει όταν ο προπονητής Α τρέχει στο τραπέζι της γραμματείας και ζητά φωνάζοντας μια αντικατάσταση ή ένα τάιμ άουτ. Ο σημειωτής αντιδρά και ηχεί λανθασμένα την κόρνα. Ο διαιτητής σφυρά και διακόπτει το παιχνίδι.

Ερμηνεία: Εξαιτίας της διακοπής του παιχνιδιού από το/ους διαιτητή/ές, η μπάλα νεκρώνει και το ρολόι του αγώνα σταματά, με συνέπεια αυτό να είναι μια ευκαιρία αντικατάστασης ή τάιμ άουτ. Ωστόσο, επειδή το αίτημα υποβλήθηκε πάρα πολύ αργά, η αντικατάσταση ή το τάιμ άουτ δεν θα χορηγηθεί. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει αμέσως.

18/19-14 Παράδειγμα: Μία παράβαση παρεμβολής ή παρέμβασης στην τροχιά της μπάλας συμβαίνει σε οποιαδήποτε χρονική στιγμή του παιχνιδιού. Αντικαταστάσεις από οποιαδήποτε ομάδα ή και τις δύο ομάδες περιμένουν στη γραμματεία, για να εισέλθουν στον αγωνιστικό χώρο ή τάιμ άουτ έχουν ζητηθεί από οποιοδήποτε ομάδα.

Διευκρίνιση: Η παράβαση προκαλεί το σταμάτημα του χρονομέτρου και το νέκρωμα της μπάλας. Οι αντικαταστάσεις ή τα τάιμ άουτ θα πρέπει να επιτρέπονται.

18/19-15 Κατάσταση: Κάθε τάιμ άουτ θα διαρκεί 1 λεπτό. Οι ομάδες πρέπει αμέσως να επιστρέφουν στον αγωνιστικό χώρο μετά το σφύριγμα του διαιτητή και το σχετικό γνέψιμο προς τις ομάδες, στον αγωνιστικό χώρο. Μερικές φορές μια ομάδα επεκτείνει τη διάρκεια του 1 λεπτού του τάιμ άουτ, κερδίζοντας πλεονέκτημα με την επέκταση των τάιμ άουτ και προξενώντας επίσης την καθυστέρηση του παιχνιδιού. Μια προειδοποίηση σε αυτή την ομάδα θα δίνεται από το διαιτητή. Εάν αυτή η ομάδα δεν αντιδρά στην προειδοποίηση, ένα επιπλέον τάιμ άουτ θα χρεώνεται εναντίον της υπαίτιας ομάδας. Εάν η ομάδα δεν έχει άλλα

διαθέσιμα τάιμ άουτ, μία τεχνική ποινή για καθυστέρηση του παιχνιδιού μπορεί να χρεωθεί εναντίον του προπονητή, **καταγεγραμμένη ως "B"**.

18/19-16 Παράδειγμα:

Η περίοδος του τάιμ άουτ **τελειώνει** και ο διαιτητής γνέφει στην ομάδα Α να επιστρέψει στον αγωνιστικό χώρο. Ο προπονητής Α συνεχίζει να δίνει οδηγίες στην ομάδα του η οποία παραμένει στην περιοχή του πάγκου της. Ο διαιτητής επανα-γνέφει στην ομάδα Α από τον αγωνιστικό χώρο και

(α) Η ομάδα Α **τελικά επιστρέφει** στον αγωνιστικό χώρο.

(β) Η ομάδα Α συνεχίζει να παραμένει στην περιοχή του πάγκου.

Διευκρίνιση:

(α) Μετά που η ομάδα αρχίζει να επιστρέφει πίσω στον αγωνιστικό χώρο, ο διαιτητής προειδοποιεί τον προπονητή ότι μία παρόμοια συμπεριφορά εάν επαναληφθεί, ένα επιπλέον τάιμ άουτ θα καταλογιστεί εις βάρος της ομάδας Α.

(β) Ένα τάιμ άουτ, χωρίς προειδοποίηση, θα χρεώνεται εις βάρος της ομάδας Α. Εάν η ομάδα Α δεν έχει άλλο διαθέσιμο τάιμ άουτ, μία τεχνική ποινή για καθυστέρηση του παιχνιδιού θα καταλογιστεί εναντίον του προπονητή Α, **καταγεγραμμένη ως "B"**.

18/19-17 Κατάσταση. Εάν σε μια ομάδα δεν έχει χορηγηθεί τάιμ άουτ στο 2^ο ημίχρονο μέχρι το χρονόμετρο του αγώνος να δείχνει 2:00 στην 4^η περίοδο, ο σημειωτής θα χαράσσει 2 οριζόντιες γραμμές στο φύλλο αγώνος στο πρώτο τετραγωνάκι του δευτέρου ημιχρόνου της ομάδας. **Στον πίνακα (ταμπλό), το πρώτο τάιμ άουτ θα εμφανίζεται σαν να έχει παρθεί.**

18/19-18 Παράδειγμα: Με 2:00 στο χρονόμετρο του αγώνος στην 4^η περίοδο, και οι δύο ομάδες δεν έχουν πάρει τάιμ άουτ στο δεύτερο ημίχρονο.

Ερμηνεία: Ο σημειωτής θα χαράξει 2 οριζόντιες γραμμές στο φύλλο αγώνος στο πρώτο τετραγωνάκι του δευτέρου ημιχρόνου και των δύο ομάδων. **Στον πίνακα (ταμπλό), το πρώτο τάιμ άουτ θα εμφανίζεται σαν να έχει παρθεί.**

18/19-19 Παράδειγμα: Με 2:09'' στο χρονόμετρο του αγώνος στην 4^η περίοδο, ο προπονητής της Α ομάδας ζητά το 1^ο του τάιμ άουτ στο δεύτερο ημίχρονο, ενώ ο αγώνας παίζεται. Με 1:58'' στο χρονόμετρο του αγώνος, η μπάλα πηγαίνει εκτός ορίων και το παιχνίδι σταματά. Το τάιμ άουτ, τώρα χορηγείται στην Α ομάδα.

Ερμηνεία: Ο σημειωτής θα χαράξει 2 οριζόντιες γραμμές στο φύλλο αγώνος στο πρώτο τετραγωνάκι της ομάδας καθώς το τάιμ άουτ χορηγήθηκε στα 1:58'' της 4^{ης} περιόδου. Το τάιμ άουτ θα σημειώνεται στο δεύτερο τετραγωνάκι και η ομάδα Α έχει ένα ακόμη υπολειπόμενο τάιμ άουτ. **Στον πίνακα (ταμπλό), το πρώτο τάιμ άουτ θα εμφανίζεται σαν να έχει παρθεί.**



Άρθρο 20° Απώλεια αγώνα λόγω υπαιτιότητας

20.1 Κανόνας

Μία ομάδα θα χάνει τον αγώνα λόγω υπαιτιότητας, αν:

- Η ομάδα δεν είναι παρούσα ή δεν είναι ικανή να παρατάξει στον αγωνιστικό χώρο 5 παίκτες, 15 λεπτά μετά την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνα.
- Οι ενέργειες της εμποδίζουν τη διεξαγωγή του παιχνιδιού.
- Αρνηθεί να αγωνιστεί, μετά τη σχετική υπόδειξη του διαιτητή.

20.2 Ποινή

20.2.1 Ο αγώνας κατακυρώνεται υπέρ των αντιπάλων και το αποτέλεσμα θα είναι (20-0). Επιπλέον, η υπαίτια ομάδα, θα πάρει 0 βαθμούς στην κατάταξη.

20.2.2 Για 2 αγώνες (εντός & εκτός) που υπολογίζεται το σύνολο των πόντων (aggregate score) και για τα "Play Offs" (3 νίκες), η ομάδα που χάνει λόγω υπαιτιότητας τον πρώτο, τον δεύτερο ή τρίτο αγώνα, χάνει όλη την σειρά των αγώνων "Play Offs", λόγω υπαιτιότητας. Αυτό δεν εφαρμόζεται για "Play Offs" (5 νίκες).

20.2.3 Εάν σε ένα τουρνουά, μια ομάδα είναι υπαίτια για δεύτερη φορά, τότε αυτή η ομάδα θα αποβάλλεται από το τουρνουά και τα αποτελέσματα των αγώνων που έδωσε θα ακυρώνονται.

Άρθρο 21° Απώλεια αγώνα λόγω αδυναμίας

21.1 Κανόνας

Μία ομάδα θα χάνει έναν αγώνα λόγω αδυναμίας, αν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, η ομάδα έχει λιγότερους από 2 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο, έτοιμους να αγωνιστούν.

21.2 Ποινή

21.2.1 Αν η ομάδα, υπέρ της οποίας κατακυρώθηκε ο αγώνας προηγείται, το τρέχον αποτέλεσμα κατά την στιγμή της διακοπής, θα παραμένει. Αν η ομάδα υπέρ της οποίας κατακυρώθηκε ο αγώνας δεν προηγείται, το αποτέλεσμα θα καταγραφεί 2-0 υπέρ της. Η υπαίτια ομάδα, θα πάρει 1 βαθμό στην κατάταξη.

21.2.2 Για 2 αγώνες (εντός και εκτός έδρας), που υπολογίζεται το σύνολο των πόντων (aggregate score), η ομάδα που χάνει λόγω αδυναμίας τον πρώτο ή τον δεύτερο αγώνα, χάνει ολόκληρη τη σειρά, λόγω αδυναμίας.



ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΕΜΠΤΟΣ – ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ

Άρθρο 22° Παραβάσεις

22.1 Ορισμός

Μία παράβαση είναι μία καταστρατήγηση των κανονισμών.

22.2 Ποινή

Η μπάλα πρέπει να δίδεται στους αντιπάλους για επαναφορά από θέση εκτός ορίων στο πλησιέστερο σημείο που έγινε η καταστρατήγηση, εκτός της περιοχής ακριβώς πίσω από το ταμπλό, εκτός εάν διαφορετικά προβλέπεται από τους κανονισμούς.

Άρθρο 23° Παίκτης εκτός ορίων και μπάλα εκτός ορίων

23.1 Ορισμός

23.1.1 Ένας **παίκτης** είναι εκτός ορίων, όταν οποιοδήποτε μέρος του σώματος του, είναι σε επαφή με το δάπεδο ή με οποιοδήποτε αντικείμενο, εκτός από παίκτη, **πάνω ή** έξω από τη γραμμή ορίων.

23.1.2 Η **μπάλα** είναι εκτός ορίων, όταν αυτή αγγίζει:

- Έναν παίκτη ή οποιοδήποτε άλλο πρόσωπο που βρίσκεται εκτός ορίων
- Το δάπεδο ή οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο **πάνω ή** έξω από τη γραμμή ορίων.
- Τα στηρίγματα του ταμπλό, το πίσω μέρος του ή οποιοδήποτε αντικείμενο πάνω από τον αγωνιστικό χώρο.

23.2 Κανόνας

23.2.1 Υπεύθυνος για την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων είναι ο παίκτης που την άγγιξε τελευταίος ή αυτή τον άγγιξε πριν βγει έξω, ακόμη κι εάν βγει εκτός ορίων, αφού έχει ακουμπήσει κάτι άλλο εκτός από έναν παίκτη.

23.2.2 Αν η μπάλα είναι εκτός ορίων, εξ αιτίας του ότι άγγιξε ή αγγίχτηκε από έναν παίκτη που είναι πάνω ή εκτός της γραμμής ορίων, αυτός ο παίκτης προκάλεσε την εκτός ορίων έξοδο της μπάλας.

23.2.3 Εάν ένας παίκτης/ες κινείται/ουνται εκτός ορίων ή το πίσω γήπεδο του, στη **διάρκεια** εμπλοκής της μπάλας, τότε υπάρχει διαδικασία αναπήδησης.



Άρθρο 24° Προώθηση (Dribbling)

24.1 Ορισμός

24.1.1 Η ντρίμπλα είναι μία κίνηση ζωντανής μπάλας που προκαλείται από παίκτη που έχει τον έλεγχο αυτής και την πετά, την κτυπά, την κυλά στο έδαφος ή την πετά σκόπιμα στο ταμπλό.

24.1.2 Η ντρίμπλα αρχίζει, όταν ένας παίκτης, έχοντας αποκτήσει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο, την πετά, χτυπά, κυλά ή την ντρίμπλάρει στο έδαφος ή σκόπιμα την πετά στο ταμπλό και την αγγίζει ξανά πριν αυτή αγγίξει άλλον παίκτη.

Η ντρίμπλα τελειώνει, όταν ένας παίκτης αγγίζει τη μπάλα ταυτόχρονα και με τα δύο του χέρια ή επιτρέπει σε αυτή να αναπαυθεί στο ένα ή και στα δύο χέρια του.

Κατά τη διάρκεια της ντρίμπλας, η μπάλα μπορεί να πεταχτεί στο αέρα, υπό την προϋπόθεση ότι αυτή αγγίζει το δάπεδο ή άλλο παίκτη, πριν ο παίκτης που την έριξε, την αγγίζει πάλι με τα χέρια του.

Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των βημάτων που ένας παίκτης μπορεί να κάνει, όταν η μπάλα δεν είναι σε επαφή με τα χέρια του.

24.1.3 Ένας παίκτης που τυχαία χάνει και μετά ξανακερδίζει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο, θεωρείται ότι έχει εκτελέσει αδεξιότητα με τη μπάλα.

24.1.4 Τα ακόλουθα δεν είναι ντρίμπλα:

- Συνεχόμενες προσπάθειες για καλάθι.
- Αδεξιότητα με τη μπάλα, στην αρχή ή στο τέλος της ντρίμπλας.
- Προσπάθειες για απόκτηση ελέγχου της μπάλας, που κατέχουν οι αντίπαλοι, χτυπώντας την.
- Χτυπώντας τη μπάλα, που τον έλεγχο της έχει άλλος παίκτης.
- Παρέμβαση στην πάσα και απόκτηση του ελέγχου της μπάλας.
- Μεταβίβαση της μπάλας από χέρι σε χέρι και η δυνατότητα παραμονής της στο ένα ή στα δύο χέρια, πριν αυτή αγγίξει το δάπεδο, με την προϋπόθεση ότι δεν έγινε παράβαση βημάτων.

24.2 Κανόνες

Ένας παίκτης δεν πρέπει να ντρίμπλάρει για δεύτερη φορά, αφού έχει τελειώσει η πρώτη ντρίμπλα, εκτός κι αν ανάμεσα σε 2 ντρίμπλες, έχασε τον έλεγχο της ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο, εξ αιτίας:

- Προσπάθειας για σουτ στο καλάθι.
- Επαφής της, από αντίπαλο.
- Μεταβίβασης ή αδεξιότητας, που στη συνέχεια, αγγίχτηκε ή έχει αγγιχτεί από άλλον παίκτη.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2014

ΑΡΘΡΟ 24°: Προώθηση (Dribbling)

24-1 Κατάσταση: Εάν ένας παίκτης ρίχνει σκόπιμα τη μπάλα στο ταμπλό (δεν επιχειρεί μία ειλικρινή προσπάθεια για σουτ) αυτό θεωρείται ίδιο σαν ο παίκτης να έχει χτυπήσει (μπιστήσει) τη μπάλα στο έδαφος. Εάν ο παίκτης στη συνέχεια αγγίζει τη μπάλα ξανά, προτού αυτή αγγίξει (ή αγγιχτεί) από άλλο παίκτη, αυτό θεωρείται ντρίμπλα.

24-2 Παράδειγμα: Ο Α1 δεν έχει ακόμα ντρίμπλάρει όταν πετά τη μπάλα **στο** ταμπλό και την πιάνει ξανά προτού η μπάλα να αγγίξει άλλο παίκτη.

Ερμηνεία: Μετά που έχει πιάσει τη μπάλα, ο Α4 μπορεί να σουτάρει ή να πασάρει αλλά δεν μπορεί να αρχίσει νέα ντρίμπλα.

24-3 Παράδειγμα: Μετά το τέλος μιας ντρίμπλας, και είτε σε συνεχόμενη κίνηση είτε εν στάση, ο Α1 ρίχνει τη μπάλα στο ταμπλό και την πιάνει ή την αγγίζει και πάλι προτού αυτή να αγγίξει άλλο παίκτη.

Ερμηνεία:

Ο Α1 έχει διαπράξει παράβαση διπλής ντρίμπλας.

24-4 Παράδειγμα: Ο Α1 ντρίμπλάρει τη μπάλα και σταματά.

(α) Ο Α1 χάνει την ισορροπία του και χωρίς να μετακινήσει το πόδι του πίβοτ αγγίζει το έδαφος με τη μπάλα μία ή δύο φορές ενώ κρατά τη μπάλα με τα δύο χέρια.

(β) Ο Α1 πετά τη μπάλα από το ένα χέρι στο άλλο χωρίς να μετακινεί το πόδι του πίβοτ.

Ερμηνεία: Νόμιμη ενέργεια και στις δύο περιπτώσεις καθώς ο Α1 δεν έχει μετακινήσει το πόδι του πίβοτ του.

24-5 Παράδειγμα: Ο Α1 ξεκινά την ντρίμπλα του

(α) πετώντας την μπάλα πάνω από τον αντίπαλο

(β) πετώντας την μπάλα μερικά μέτρα μακριά από αυτόν

η μπάλα αγγίζει τον αγωνιστικό χώρο και κατόπιν ο Α1 συνεχίζει την ντρίμπλα του.

Ερμηνεία: Νόμιμη ενέργεια και στις δύο περιπτώσεις καθώς η μπάλα έχει αγγίξει τον αγωνιστικό χώρο πριν ο Α1 αγγίξει την μπάλα ξανά στη διάρκεια της ντρίμπλας του.

Άρθρο 25° Βήματα

25.1 Ορισμός

25.1.1 Βήματα είναι η παράνομη κίνηση του ενός ή και των δύο ποδιών του παίκτη, πέραν των περιορισμών που περιγράφονται στο παρόν άρθρο, προς οποιαδήποτε κατεύθυνση, ενόσω κρατά ζωντανή μπάλα στον αγωνιστικό χώρο.

25.1.2 Πίβοτ, είναι η νόμιμη κίνηση κατά την οποία ένας παίκτης που κρατά ζωντανή μπάλα στον αγωνιστικό χώρο, βηματίζει μία ή περισσότερες από μία φορές, προς οποιαδήποτε κατεύθυνση με το ίδιο πόδι, ενώ το άλλο πόδι, αποκαλούμενο πόδι του πίβοτ, διατηρεί το ίδιο σημείο επαφής με το δάπεδο.

25.2 Κανόνες

25.2.1 Καθορισμός του ποδιού πίβοτ από παίκτη που πιάνει ζωντανή μπάλα στον αγωνιστικό χώρο:

- Ενώ στέκεται με τα δύο πόδια στο δάπεδο:
 - Τη στιγμή που ένα πόδι σηκώνεται, το άλλο αυτομάτως γίνεται πόδι του πίβοτ.
- Ενώ κινείται:
 - Εάν ένα πόδι αγγίζει το δάπεδο, εκείνο το πόδι γίνεται πόδι του πίβοτ.



- Εάν και τα δύο πόδια είναι εκτός εδάφους (στον αέρα) και ο παίκτης προσγειωθεί και στα δύο πόδια ταυτόχρονα, τη στιγμή που το ένα πόδι σηκωθεί, τότε το άλλο γίνεται πόδι του πύβου.
- Εάν και τα δύο πόδια είναι εκτός εδάφους (στον αέρα) και ο παίκτης προσγειωθεί στο ένα πόδι, τότε, αυτό θα είναι το πόδι του πύβου. Εάν ο παίκτης ηδηξει από αυτό το πόδι και προσγειωθεί στα δύο πόδια, ταυτοχρόνως, τότε, κανένα πόδι δεν γίνεται πόδι του πύβου.

25.2.2 Προώθηση με τη μπάλα από ένα παίκτη που έχει καθοριστεί το πόδι του πύβου, ενώ υπάρχει έλεγχος ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο:

- Ενώ στέκεται με τα δύο πόδια στο έδαφος:
 - Για να ξεκινήσει μία ντρίπλα, το πόδι του πύβου δε θα πρέπει να σηκωθεί προτού η μπάλα ελευθερωθεί από το/α χέρι/α του παίκτη.
 - Για να πασάρει ή να σουτάρει για καλάθι, ο παίκτης μπορεί να ηδηξει από το πόδι του πύβου, αλλά κανένα πόδι δε μπορεί να επιστρέψει στο έδαφος προτού η μπάλα ελευθερωθεί από το/α χέρι/α του.
- Ενώ κινείται:
 - Για να πασάρει ή να σουτάρει για καλάθι, ο παίκτης μπορεί να σηκώσει το πόδι του πύβου και να προσγειωθεί στο ένα ή στα δύο πόδια ταυτόχρονα και μετά από αυτό, το ένα ή και τα δύο πόδια δύναται να σηκωθούν από το έδαφος αλλά κανένα πόδι δεν μπορεί να επιστρέψει στο έδαφος πριν η μπάλα ελευθερωθεί από το/α χέρι/α του παίκτη.
 - Για να ξεκινήσει μία ντρίπλα, το πόδι του πύβου δε θα πρέπει να σηκωθεί προτού η μπάλα αφήσει το/α χέρι/α του παίκτη.
- Ενώ σταματά όταν κανένα πόδι δεν είναι το πόδι του πύβου:
 - Για να ξεκινήσει μία ντρίπλα, κανένα πόδι δε θα πρέπει να σηκωθεί προτού η μπάλα ελευθερωθεί από το/α χέρι/α του παίκτη.
 - Για να πασάρει ή να σουτάρει για καλάθι, το ένα ή και τα δύο πόδια μπορεί να σηκωθεί/ούν αλλά δε μπορεί να επιστρέψει στο έδαφος προτού η μπάλα ελευθερωθεί από το/α χέρι/α του παίκτη.

25.2.3 Ένας παίκτης που πέφτει, ξαπλώνει ή κάθεται στο δάπεδο.

- Είναι **νόμιμο** όταν ένας παίκτης πέφτει και γλιστρά στο δάπεδο, ενώ κρατά τη μπάλα, ή ενώ είναι ξαπλωμένος ή καθισμένος στο δάπεδο, αποκτά τον έλεγχο της μπάλας.
- Είναι **παράβαση** αν ο παίκτης στη συνέχεια κυλάει ή προσπαθεί να σηκωθεί όρθιος, ενώ κρατά την μπάλα.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2014

ΑΡΘΡΟ 25° : Βήματα.

25-1 Κατάσταση. Είναι νόμιμο εάν ένας παίκτης που είναι ξαπλωμένος στο έδαφος αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας. Είναι νόμιμο εάν ένας παίκτης που κρατά τη μπάλα πέφτει **πάνω** στο έδαφος. Είναι επίσης νόμιμο εάν ένας παίκτης που πέφτει στο έδαφος, γλιστρά για λίγο. Εάν ωστόσο ο παίκτης στη συνέχεια κυλήσει ή προσπαθήσει να σηκωθεί ενώ κρατά τη μπάλα, τότε διαπράττεται μία παράβαση.

25-2 Παράδειγμα: Ο Α1, ενώ κρατά τη μπάλα, χάνει την ισορροπία του και πέφτει **πάνω** στο έδαφος.

Ερμηνεία: Η χωρίς πρόθεση πτώση του Α1 **πάνω** στο έδαφος είναι νόμιμη.

25-3 Παράδειγμα: Ο Α1, ενώ είναι ξαπλωμένος στο έδαφος, αποκτά τον έλεγχο της μπάλας. Ο Α1 τότε

(α) πασάρει τη μπάλα στον Α2.

(β) ξεκινά μία ντρίμπλα ενώ βρίσκεται ακόμη ξαπλωμένος στο έδαφος.

(γ) προσπαθεί να σηκωθεί ενώ ακόμη κρατά τη μπάλα.

Ερμηνεία:

Στην (α) και (β), η ενέργεια του Α1 είναι νόμιμη.

Στην (γ), μία παράβαση βημάτων έχει συμβεί.

25-4 Παράδειγμα: Ο Α1, ενώ κρατά τη μπάλα, πέφτει στο έδαφος και από κεκτημένη ταχύτητα γλιστρά.

Διευκρίνιση: Το χωρίς πρόθεση γλίστρημα του Α1 δεν συνιστά παράβαση. Ωστόσο, εάν ο Α1 τώρα κυλήσει (ρολάρει) ή προσπαθήσει να σηκωθεί κρατώντας τη μπάλα, μία παράβαση βημάτων έχει διαπραχθεί.

25-5 Κατάσταση. Εάν σε έναν παίκτη καταλογισθεί υπέρ του σφάλμα στην προσπάθεια για καλάθι, και κατόπιν σκοράρει ενώ έχει διαπράξει παράβαση βημάτων, το καλάθι δεν θα μετρήσει και θα χορηγηθούν ελεύθερες βολές.

25-6 Παράδειγμα: Ο Α1 έχει ξεκινήσει την προσπάθεια για καλάθι με διείσδυση προς αυτό, έχοντας τη μπάλα στα δύο του χέρια. Σε αυτήν την συνεχόμενη του κίνηση του γίνεται φάουλ από τον Β1 και κατόπιν ο Α1 διαπράττει παράβαση βημάτων και η μπάλα καταλήγει στο καλάθι.

Ερμηνεία: Το καλάθι δεν θα μετρήσει. Στον Α1 χορηγούνται 2 ή 3 ελεύθερες βολές.

Άρθρο 26° 3 δευτερόλεπτα

26.1 Κανόνες

26.1.1 Ένας παίκτης **δεν** θα παραμένει στον περιοριστικό χώρο των αντιπάλων για περισσότερο από **3** συνεχή δευτερόλεπτα, ενόσω η ομάδα του έχει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στο εμπρός γήπεδο και το χρονόμετρο του αγώνα λειτουργεί.

26.1.2 Ανοχές πρέπει να υπάρχουν για ένα παίκτη που:

- Κάνει μια προσπάθεια να εγκαταλείψει τον περιοριστικό χώρο.
- Βρίσκεται στον περιοριστικό χώρο όταν αυτός ή συμπαίκτης του είναι σε προσπάθεια για σουτ και η μπάλα εγκαταλείπει ή μόλις έχει εγκαταλείψει το χέρι/α του σε προσπάθεια για καλάθι.
- Ντρίμπλάρει στον περιοριστικό χώρο, κάνοντας προσπάθεια για σουτ, ενώ ήταν ήδη εκεί για λιγότερο από **3** δευτερόλεπτα.

26.1.3 Για να θεωρηθεί ότι ένας παίκτης είναι εκτός του περιοριστικού χώρου, θα πρέπει να πατάει και με τα δύο πόδια του στο έδαφος, έξω από αυτόν.



Άρθρο 27° Παίκτης που φυλάσσεται στενά

27.1 Ορισμός

Ένας παίκτης που κρατά ζωντανή μπάλα στον αγωνιστικό χώρο, είναι στενά φυλασσόμενος, όταν ένας αντίπαλος βρίσκεται σε νόμιμη θέση φρουρήσης, σε απόσταση όχι μεγαλύτερη από 1 μέτρο.

27.2 Κανόνες

Ένας στενά φυλασσόμενος παίκτης, πρέπει να έχει μεταβιβάσει, σουτάρει ή ντριμπλάρει τη μπάλα σε 5 δευτερόλεπτα.

Άρθρο 28° 8 δευτερόλεπτα

28.1 Κανόνες

28.1.1 Οποτεδήποτε:

- Ένας παίκτης στο πίσω γήπεδο του, κερδίζει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας
- Σε επαναφορά, η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από οποιοδήποτε παίκτη στο πίσω γήπεδο και η ομάδα του παίκτη που την επαναφέρει διατηρεί τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο, αυτή η ομάδα πρέπει να προκαλέσει το πέρασμα της μπάλας στο εμπρός γήπεδο σε 8 δευτερόλεπτα.

28.1.2 Η ομάδα έχει περάσει τη μπάλα στο δικό της εμπρός γήπεδο οποτεδήποτε:

- Η μπάλα, που δε βρίσκεται στον έλεγχο οποιοδήποτε παίκτη, αγγίζει το εμπρός γήπεδο.
- Η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από ένα επιτιθέμενο παίκτη που έχει και τα δύο πόδια του σε πλήρη επαφή με το εμπρός γήπεδό του.
- Η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από ένα αμυνόμενο παίκτη που έχει μέρος του σώματός του σε επαφή με το δικό του πίσω γήπεδο.
- Η μπάλα αγγίζει ένα διαιτητή που έχει μέρος του σώματός του στο εμπρός γήπεδο της ομάδας που έχει τον έλεγχο της μπάλας.
- Στη διάρκεια μιας ντρίμπλας από το πίσω γήπεδο στο εμπρός, η μπάλα και τα δύο πόδια του ντρίμπλερ είναι σε πλήρη επαφή με το εμπρός γήπεδο.

28.1.3 Η περίοδος των 8 δευτερολέπτων θα συνεχιστεί για τον εναπομείναντα χρόνο, όταν η ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας, αποκτά το δικαίωμα της επαναφοράς της, εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο, σαν αποτέλεσμα:

- Μπάλας που έχει καταλήξει εκτός ορίων.
- Τραυματισμού παίκτη της ίδιας ομάδας.
- Διαδικασίας αναπήδησης.
- Διπλού σφάλματος.
- Ακύρωσης ισοβαρών ποινών εναντίων και των δύο ομάδων.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2015

ΑΡΘΡΟ 28°: Οκτώ (8) δευτερόλεπτα.

28-1 Κατάσταση: Η εφαρμογή αυτού του κανόνα βασίζεται μόνο στην ατομική μέτρηση των 8 δευτερολέπτων από ένα διαιτητή. Σε περίπτωση οποιασδήποτε απόκλισης μεταξύ του αριθμού δευτερολέπτων που μετριοούνται από το διαιτητή και εκείνων που εμφανίζονται στη συσκευή των 24", υπερισχύει η απόφαση του διαιτητή.



28-2 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριμπλάρει στο πίσω γήπεδο του όταν ο διαιτητής καταλογίζει μια παράβαση 8 δευτερολέπτων. Η ένδειξη στη συσκευή των 24'' δείχνει ότι έχουν περάσει μόνο 7 δευτερόλεπτα.

Ερμηνεία: Η απόφαση του διαιτητή είναι σωστή. Ο διαιτητής είναι εξ ολοκλήρου υπεύθυνος για να αποφασίσει πότε ολοκληρώνεται η περίοδος των 8 δευτερολέπτων.

28-3 Κατάσταση: Το μέτρημα των 8 δευτερολέπτων στο πίσω γήπεδο σταματά λόγω μιας κατάστασης jump ball. Εάν η προκύπτουσα εναλλασσόμενη κατοχή είναι για την ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας, εκείνη η ομάδα θα έχει στη διάθεσή της τον υπολειπόμενο χρόνο των 8 δευτερολέπτων (για να περάσει το κέντρο του γηπέδου).

28-4 Παράδειγμα: Η ομάδα Α είχε τον έλεγχο της μπάλας για 5 δευτερόλεπτα στο πίσω γήπεδό της όταν καταλογίζεται περίπτωση ταυτόχρονης κράτησης της μπάλας από αντιπάλους. Η ομάδα Α δικαιούται την επόμενη επαναφορά της μπάλας λόγω της εναλλασσόμενης κατοχής.

Ερμηνεία: Η ομάδα Α θα έχει μόνο 3 δευτερόλεπτα υπολειπόμενο χρόνο στη διάθεσή της, για να περάσει τη μπάλα στο εμπρός γήπεδό της.

28-5 Κατάσταση. Στη διάρκεια μιας ντρίμπλας από το πίσω γήπεδο στο εμπρός, η μπάλα πηγαίνει στο εμπρός γήπεδο της ομάδας όταν και τα δύο πόδια του ντριμπλέρ και η μπάλα είναι σε **πλήρη** επαφή με το εμπρός γήπεδο.

28-6 Παράδειγμα: Ο Α1, στέκεται στον αγωνιστικό χώρο έχοντας τα πόδια ιπαστί στην κεντρική γραμμή. Δέχεται τη μπάλα από τον Α2 που βρίσκεται στο πίσω γήπεδο. Ο Α1 τότε πασάρει πίσω στον Α2 που είναι ακόμη στο πίσω γήπεδο **της ομάδας Α.**

Διευκρίνιση: Νόμιμο. Ο Α1 δεν έχει και τα δύο πόδια σε **πλήρη επαφή με το εμπρός γήπεδο** και επομένως δικαιούται να πασάρει **τη μπάλα στο πίσω γήπεδο.** Η μέτρηση των 8 δευτερολέπτων, θα συνεχίζεται.

28-7 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριμπλάρει από το πίσω γήπεδο και τελειώνει τη ντρίμπλα **ενώ** στέκεται ιπαστί στην κεντρική γραμμή, κρατώντας τη μπάλα. Κατόπιν, ο Α1 πασάρει τη μπάλα στον Α2, όντας επίσης ιπαστί στην κεντρική γραμμή.

Διευκρίνιση: Νόμιμο. Ο Α1 δεν έχει και τα δύο πόδια σε πλήρη επαφή με το εμπρός γήπεδο και επομένως δικαιούται να πασάρει τη μπάλα στον Α2 που επίσης δεν είναι στο εμπρός γήπεδο. Η μέτρηση των 8 δευτερολέπτων, θα συνεχίζεται.

28-8 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριμπλάρει τη μπάλα από το δικό του πίσω γήπεδο και έχει το 1 πόδι (αλλά όχι και τα δύο) ήδη στο εμπρός γήπεδο. Ο Α1 κατόπιν πασάρει τη μπάλα στον Α2, που βρίσκεται ιπαστί στην κεντρική γραμμή. Ο Α2 ακολούθως, ξεκινά να ντριμπλάρει στο πίσω γήπεδο.

Διευκρίνιση: Νόμιμο. Ο Α1 δεν έχει και τα δύο πόδια σε πλήρη επαφή με το δικό του εμπρός γήπεδο και επομένως δικαιούται να πασάρει τη μπάλα στον Α2 που επίσης δεν είναι στο δικό του εμπρός γήπεδο. Η μέτρηση των 8 δευτερολέπτων, θα συνεχίζεται.

28-9 Παράδειγμα: Ο Α1 προωθεί τη μπάλα από το δικό του πίσω γήπεδο και σταματά την προς τα εμπρός κίνησή του αλλά συνεχίζει να ντριμπλάρει.

(α) Ενώ στέκεται ιπαστί στην κεντρική γραμμή.

(β) Ενώ και τα δύο πόδια είναι στο εμπρός γήπεδο αλλά η μπάλα ντριμπλάρεται στο πίσω.

(γ) Ενώ και τα δύο πόδια είναι στο πίσω γήπεδο αλλά η μπάλα ντριμπλάρεται στο εμπρός.

(δ) Ενώ και τα δύο πόδια είναι στο εμπρός γήπεδο αλλά η μπάλα ντριμπλάρεται στο πίσω, μετά που Α1 επιστρέφει και με τα δύο πόδια στο δικό του πίσω γήπεδο.



Διευκρίνιση: Στις όλες τις περιπτώσεις ο ντριμπλέρ Α1 συνεχίζει να είναι στο πίσω γήπεδο μέχρι ότου η μπάλα και τα δύο πόδια να είναι σε πλήρη επαφή με το εμπρός γήπεδο. Η μέτρηση των 8 δευτερολέπτων θα συνεχιστεί σε κάθε περίπτωση.

28-10 Κατάσταση. Κάθε φορά, η περίοδος των 8 δευτερολέπτων συνεχίζει με τον υπολειπόμενο χρόνο και στην ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας χορηγείται επαναφορά είτε από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας ή από το πίσω γήπεδο, ο διαιτητής εγχειρίζοντας τη μπάλα στον παίκτη που θα την επαναφέρει, θα τον ενημερώνει για το χρόνο που απομένει στην περίοδο των 8 δευτερολέπτων.

28-11 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριμπλάρει τη μπάλα για 4 δευτερόλεπτα στο δικό του πίσω γήπεδο όταν μια συμπλοκή ξεκινά. Οι αναπληρωματικοί Α7 και Β9 αποβάλλονται για την είσοδό τους στον αγωνιστικό χώρο. Οι ισοδύναμες ποινές θα ακυρώνονται και το παιχνίδι θα ξεκινά με επαναφορά από τον Α2 από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας. Ο Α2 πασάρει την μπάλα στον Α3 στο δικό του πίσω γήπεδο.

Ερμηνεία: Η ομάδα Α έχει 4 δευτερόλεπτα να περάσει την μπάλα στο δικό της εμπρός γήπεδο.

28-12 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο. Με καταναλωμένα τα 6 από τα 8 δευτερόλεπτα, ένα διπλό σφάλμα συμβαίνει

- (α) στο πίσω γήπεδο
- (β) στο εμπρός γήπεδο

Ερμηνεία:

(α) Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Α στο πίσω γήπεδο από το πλησιέστερο σημείο της καταστρατήγησης με 2 δευτερόλεπτα να απομένουν για να περάσει η μπάλα στο εμπρός γήπεδο της Α ομάδας.

(β) Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Α στο εμπρός γήπεδο από το πλησιέστερο σημείο της καταστρατήγησης.

28-13 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριμπλάρει για 4 δευτερόλεπτα στο δικό του πίσω γήπεδο όταν ο Β1 κτυπά τη μπάλα και την στέλνει εκτός ορίων.

Ερμηνεία: Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πίσω γήπεδο με 4 δευτερόλεπτα να απομένουν για να περάσει η μπάλα στο εμπρός γήπεδο της Α ομάδας.

28-14 Κατάσταση: Εάν το παιχνίδι σταματήσει από έναν διαιτητή για οποιοδήποτε βάσιμο λόγο που δεν σχετίζεται με καμία από τις δύο ομάδες και εάν σύμφωνα με την κρίση των διαιτητών οι αντίπαλοι θα τίθονταν σε μειονεκτική θέση, η περίοδος των 8 δευτερολέπτων θα συνεχίζεται από το σημείο που σταμάτησε.

28-15 Παράδειγμα: Με 0:25 υπολειπόμενο χρόνο στο τελευταίο λεπτό του αγώνα και με το σκορ Α:72 – Β:72, η ομάδα Α αποκτά τον έλεγχο της μπάλας. Ο Α1 έχει ντριμπλάρει για 4 δευτερόλεπτα στο πίσω γήπεδο όταν το παιχνίδι σταματά από τους διαιτητές διότι:

- (α) Το ρολόι του αγώνος ή το ρολόι των 24άρων (shot clock) απέτυχε να «τρέξει» ή να ξεκινήσει
- (β) Ένα μπουκάλι πετάχτηκε στον αγωνιστικό χώρο
- (γ) Το ρολόι των 24άρων (shot clock) επαναρρυθμίζεται κατά λάθος.

Ερμηνεία: Σε όλες τις περιπτώσεις το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α στο δικό της πίσω γήπεδο με 4 δευτερόλεπτα να απομένουν για την συμπλήρωση των 8 δευτερολέπτων. Η ομάδα Β θα τίθονταν σε μειονέκτημα εάν το παιχνίδι ξεκινήσει εκ νέου με νέα 8 δευτερόλεπτα.



Άρθρο 29° 24 δευτερόλεπτα

29.1 Κανόνες

29.1.1 Οποτεδήποτε:

- Ένας παίκτης αποκτά τον έλεγχο **ζωντανής μπάλας** στον **αγωνιστικό χώρο**,
- Σε επαναφορά από εκτός ορίων, η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από οποιοδήποτε παίκτη στον αγωνιστικό χώρο και η ομάδα αυτού του παίκτη που κάνει την επαναφορά, διατηρεί το έλεγχο της μπάλας, η ομάδα αυτή πρέπει να κάνει προσπάθεια για σουτ μέσα σε **24''** δευτερόλεπτα.
Για να θεωρείται ένα σουτ ότι είναι προσπάθεια για καλάθι, μέσα σε **24** δευτερόλεπτα:
- Η μπάλα πρέπει να αφήσει το/α χέρι/α του παίκτη πριν ηχήσει η συσκευή των **24'' (shot clock)** και
- Αφού η μπάλα έχει αφήσει το/α χέρι/α του παίκτη, πρέπει να αγγίξει τη στεφάνη ή να μπει στο καλάθι.

29.1.2 Όταν ένα σουτ επιχειρείται κοντά στην λήξη της περιόδου των **24 δευτερολέπτων** και η κόρνα **24'' (shot clock)** ηχήσει ενώ η μπάλα είναι στον αέρα:

- Εάν η μπάλα μπει στο καλάθι, δεν υπάρχει παράβαση, το σήμα θα αγνοηθεί και το καλάθι θα μετρήσει.
- Εάν η μπάλα αγγίξει τη στεφάνη και δε μπει στο καλάθι, δεν υπάρχει παράβαση, το σήμα θα αγνοηθεί και ο αγώνας θα συνεχιστεί.
- Εάν η μπάλα αποτύχει να αγγίξει τη στεφάνη, υπάρχει παράβαση. Ωστόσο, εάν οι αντίπαλοι αποκτήσουν άμεσα και καθαρά έλεγχο της μπάλας, τότε το σήμα θα αγνοηθεί και ο αγώνας θα συνεχιστεί.

Όλοι οι περιορισμοί που αφορούν την παρεμβολή και παρέμβαση στην τροχιά της μπάλας θα **εφαρμοστούν**.

29.2 Διαδικασία

29.2.1 Η συσκευή των **24'' (shot clock)** θα ανανεώνεται οποτεδήποτε το παιχνίδι σταματήσει από ένα διαιτητή:

- Για σφάλμα ή παράβαση (όχι για έξοδο της μπάλας εκτός ορίων) από την ομάδα που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας.
- Για οποιοδήποτε σημαντική αιτία από την ομάδα που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας.
- Για οποιοδήποτε αξιόλογη αιτία που δεν έχει σχέση με καμία από τις ομάδες,

Σε αυτές τις περιπτώσεις η κατοχή της μπάλας θα χορηγείται στην ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας. Τότε

- Εάν η επαναφορά χορηγείται στο πίσω γήπεδο, η συσκευή των **24'' (shot clock)** θα επαναρυθμίζεται στα 24 δευτερόλεπτα.
- Εάν η επαναφορά χορηγείται στο εμπρός γήπεδο, η συσκευή των **24'' (shot clock)** θα επαναρυθμίζεται ως εξής:
 - Εάν **14** δευτερόλεπτα η περισσότερα εμφανίζονται στη **συσκευή των 24'' (shot clock)** τη στιγμή που σταμάτησε το παιχνίδι, η συσκευή των **24'' (shot clock)** δεν θα επαναρυθμιστεί, αλλά θα συνεχίσει από το χρόνο που σταμάτησε.



- Εάν 13 δευτερόλεπτα ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" (shot clock) τη στιγμή που σταμάτησε το παιχνίδι, η συσκευή των 24" (shot clock) θα επαναρυθμιστεί στα 14 δευτερόλεπτα.

Ωστόσο, εάν το παιχνίδι σταματά από ένα διαιτητή για οποιοδήποτε βάσιμο λόγο που δεν σχετίζεται με καμία από τις δύο ομάδες, και σύμφωνα με την κρίση των διαιτητών, η ανανέωση της συσκευής των 24" (shot clock) θα έθετε του αντιπάλους σε μειονέκτημα, η συσκευή των 24" (shot clock) θα συνεχίσει από το σημείο στο οποίο είχε σταματήσει.

29.2.2 Η συσκευή των 24" (shot clock) θα επαναρυθμίζεται στα 24 δευτερόλεπτα, οποτεδήποτε μια επαναφορά χορηγείται στην αντίπαλη ομάδα, μετά που το παιχνίδι σταμάτησε από ένα διαιτητή που καταλόγισε σφάλμα ή παράβαση στην ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας.

29.2.3 Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη του αντίπαλου καλάθιού, η συσκευή των 24" (shot clock) θα ανανεώνεται στα

- 24 δευτερόλεπτα, εάν η αντίπαλη ομάδα αποκτά τον έλεγχο της μπάλας.
- 14 δευτερόλεπτα, εάν η ομάδα που επανακτά τον έλεγχο της μπάλας είναι η ίδια με αυτήν που είχε τον έλεγχο της μπάλας πριν η μπάλα αγγίξει τη στεφάνη.

29.2.4 Εάν η συσκευή των 24" (shot clock) ηχήσει κατά λάθος ενώ η ομάδα έχει έλεγχο της μπάλας ή καμία από τις δύο ομάδες δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας, η κόρνα των 24" (shot clock) θα πρέπει να αγνοηθεί και ο αγώνας να συνεχιστεί.

Ωστόσο, εάν σύμφωνα με την κρίση των διαιτητών, η ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας μπαίνει σε μειονεκτική θέση, το παιχνίδι πρέπει να σταματήσει και η συσκευή των 24" (shot clock) θα πρέπει να διορθωθεί και η κατοχή της μπάλας θα χορηγηθεί στην ίδια ομάδα.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2015

ΑΡΘΡΟ 29° /50°: 24 δευτερόλεπτα

29/50-1 Κατάσταση: Μία προσπάθεια για καλάθι πραγματοποιείται κοντά στο τέλος της περιόδου των 24' και η σχετική κόρνα ηχεί ενώ η μπάλα είναι στον αέρα. Εάν η μπάλα δεν αγγίξει τη στεφάνη, μια παράβαση έχει διαπραχθεί εκτός αν οι αντίπαλοι έχουν κερδίσει τον άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας. Η μπάλα θα χορηγηθεί στον αντίπαλο για επαναφορά από εκτός ορίων στη θέση, πλησιέστερα όπου το παιχνίδι σταμάτησε από το διαιτητή, εκτός από το σημείο ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

29/50-2 Παράδειγμα: Επιχειρείται μία προσπάθεια για καλάθι από τον A1 και ενώ η μπάλα είναι στον αέρα ηχεί η συσκευή των 24'. Η μπάλα αγγίζει το ταμπλό και έπειτα κυλά στο πάτωμα, όπου αγγίζεται από τον B1 και στη συνέχεια από τον A2 και ελέγχεται τελικά από τον B2.

Ερμηνεία: Αυτό είναι μια παράβαση 24" επειδή η μπάλα δεν άγγιξε τη στεφάνη και δεν υπήρξε κανένας άμεσος και καθαρός έλεγχος της μπάλας από τους αντιπάλους.

29/50-3 Παράδειγμα: Στη διάρκεια μίας προσπάθειας για καλάθι από τον A1 η μπάλα αγγίζει το ταμπλό, αλλά όχι τη στεφάνη. Στη διεκδίκηση του ριμπάουντ, η



μπάλα αγγίζεται, αλλά δεν ελέγχεται από τον Β1, και μετά ο Α2 κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας. Αυτή τη στιγμή ηχεί η συσκευή των 24”.

Ερμηνεία: Μια παράβαση 24” έχει διαπραχθεί. Η συσκευή των 24” συνεχίζει να «τρέχει» όταν το σουτ αποτυγχάνει να αγγίξει τη στεφάνη και η μπάλα ελέγχεται και πάλι από έναν παίκτη της ομάδας Α.

29/50-4 Παράδειγμα: Στο τέλος μιας περιόδου 24”, ο Α1 σουτάρει. Το σουτ μπλοκάρεται νόμιμα από τον Β1 και έπειτα ηχεί η συσκευή των 24”. Μετά τη κόρνα της λήξης των 24”, ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίων του Α1.

Ερμηνεία:

Μια παράβαση 24” έχει διαπραχθεί. Το σφάλμα του Β1 δεν θα ληφθεί υπόψη εκτός εάν αυτό είναι ένα τεχνικό, ένα αντιαθλητικό ή ένα σφάλμα αποκλεισμού.

29/50-5 Παράδειγμα: Η μπάλα είναι στον αέρα μετά από σουτ για καλάθι του Α1 όταν ηχεί η συσκευή των 24”. Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη, και αμέσως μετά καταλογίζεται ταυτόχρονο κράτημα της μπάλας από τους Α2 και Β2.

Ερμηνεία: Μια παράβαση 24” έχει συμβεί. Η ομάδα Β δεν κέρδισε τον άμεσο και σαφή έλεγχο της μπάλας.

29/50-6 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για καλάθι. Ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, ο χρόνος των 24” ολοκληρώνεται. Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη, και αμέσως μετά αυτή αγγίζει τον Β4 που βρίσκεται εντός του αγωνιστικού χώρου και καταλήγει εκτός ορίων.

Ερμηνεία: Μια παράβαση 24” έχει συμβεί διότι η ομάδα Β δεν κέρδισε τον άμεσο και σαφή έλεγχο της μπάλας.

29/50-7 Κατάσταση: Εάν το χρονόμετρο των 24” ηχήσει, σε μια περίπτωση που σύμφωνα με τη γνώμη των διαιτητών, οι αντίπαλοι θα κερδίσουν άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας, η κόρνα θα πρέπει να αγνοείται και το παιχνίδι να συνεχίζεται.

29/50-8 Παράδειγμα: Κοντά στη λήξη της περιόδου των 24” ο Α1 πασάρει άστοχα προς τον Α2 (και οι δύο παίκτες είναι στο εμπρός γήπεδο) και η μπάλα κυλά στο πίσω γήπεδο της Α. Πριν ο Β1 αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας, με ελεύθερο το διάδρομο προ το καλάθι, ηχεί η κόρνα της συσκευής των 24”.

Ερμηνεία: Εάν ο Β1 αποκτήσει άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας, η κόρνα θα πρέπει να αγνοείται και το παιχνίδι θα συνεχιστεί.

29/50-9 Κατάσταση: Εάν σε μία ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας χορηγείται επαναφορά από εκτός ορίων λόγω εναλλασσόμενης κατοχής, αυτή η ομάδα θα έχει μόνο τον υπολειπόμενο χρόνο των 24” τη στιγμή που μία διαδικασία αναπήδησης συμβαίνει.

29/50-10 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας με 10 δευτερόλεπτα να υπολείπονται για την συμπλήρωση των 24”, όταν καταλογίζεται ταυτόχρονο κράτημα της μπάλας. Μια επαναφορά εκτός ορίων λόγω εναλλασσόμενης κατοχής χορηγείται στην:

- (α) Ομάδα Α
- (β) Ομάδα Β

Ερμηνεία:

(α) Η ομάδα Α θα έχει στη διάθεσή της μόνο 10 δευτερόλεπτα εναπομείναντα χρόνο από την περίοδο των 24”.

(β) Η ομάδα Β θα έχει στη διάθεσή της μια νέα περίοδο 24”.

29/50-11 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας με 10 δευτερόλεπτα να απομένουν για τη συμπλήρωση της περιόδου των 24”, όταν η



μπάλα καταλήγει εκτός ορίων. Οι διαιτητές είτε δεν μπορούν να συμφωνήσουν σχετικά με εάν ήταν ο Α1 ή ο Β1 ο τελευταίος παίκτης που άγγιξε τη μπάλα προτού αυτή καταλήξει εκτός ορίων. Μία διαδικασία αναπήδησης καταλογίζεται και μια επαναφορά εκτός ορίων, λόγω εναλλασσόμενης κατοχής, χορηγείται στην:

- (α) Ομάδα Α
- (β) Ομάδα Β

Ερμηνεία:

- (α) Η ομάδα Α θα έχει στη διάθεσή της μόνο 10 δευτερόλεπτα εναπομείναντα χρόνο από την περίοδο των 24".
- (β) Η ομάδα Β θα έχει στη διάθεσή της μια νέα περίοδο 24".

29/50-12 Κατάσταση: Εάν το παιχνίδι διακόπτεται από ένα διαιτητή εξαιτίας καταλογισμού ενός σφάλματος ή μιας παράβασης (όχι λόγω εξόδου της μπάλας εκτός ορίων) από την ομάδα που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας και η μπάλα χορηγείται στην ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχό της στο εμπρός γήπεδο, η συσκευή των 24" θα επαναρυθμίζεται ως ακολούθως:

- Εάν 14 δευτερόλεπτα ή περισσότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" τη στιγμή της διακοπής του αγώνα, η συσκευή των 24" δεν θα επαναρυθμίζεται αλλά θα συνεχίζει από το χρόνο στον οποίο σταμάτησε.
- Εάν 13 δευτερόλεπτα ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" τη στιγμή της διακοπής του αγώνα, η συσκευή των 24" θα επαναρυθμίζεται στα 14 δευτερόλεπτα.

29/50-13 Παράδειγμα: Ο Β1 προκαλεί την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων στο εμπρός γήπεδο της Α ομάδας. Η συσκευή των 24" δείχνει 8 δευτερόλεπτα.

Ερμηνεία: Η ομάδα Α έχει μόνο 8 δευτερόλεπτα υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24".

29/50-14 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριμπλάρει στο εμπρός γήπεδο και του γίνεται φάουλ από το Β1. Αυτό είναι το 2^ο σφάλμα της ομάδας Β σε αυτή την περίοδο. Η συσκευή των 24" δείχνει 3 δευτερόλεπτα.

Ερμηνεία: Η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24".

29/50-15 Παράδειγμα: Με 4 δευτερόλεπτα υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24", η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας στο εμπρός γήπεδο όταν:

- (α) ο Α1
- (β) ο Β1

τραυματίζεται και οι διαιτητές διακόπτουν το παιχνίδι.

Ερμηνεία:

Η ομάδα Α θα έχει

- (α) 4 δευτερόλεπτα
- (β) 14 δευτερόλεπτα

υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24".

29/50-16 Παράδειγμα: Ο Α1 ελευθερώνει τη μπάλα σε προσπάθεια για καλάθι. Ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, ένα διπλό σφάλμα καταλογίζεται κατά των Α2 και Β2 με 6 δευτερόλεπτα να απομένουν στη συσκευή των 24". Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής δείχνει κατοχή για την ομάδα Α.

Ερμηνεία:

Η ομάδα Α θα έχει 6 δευτερόλεπτα υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24".



29/50-17 Παράδειγμα: Με 5 δευτερόλεπτα υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24", ο Α1 ντριμπλάρει τη μπάλα όταν μία τεχνική ποινή καταλογίζεται εναντίον του Β1 ακολουθούμενη από τεχνική ποινή κατά του προπονητή Α.

Ερμηνεία: Μετά την ακύρωση των ισοβαρών ποινών, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α με 5 δευτερόλεπτα υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24".

29/50-18 Παράδειγμα:

Με

(α) 16 δευτερόλεπτα

(β) 12 δευτερόλεπτα

υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24", ο Β1 στο πίσω γήπεδο του σκοπύμως κλοτσά τη μπάλα με το πόδι του ή κτυπά τη μπάλα με τη γροθιά του.

Ερμηνεία: Παράβαση της ομάδας Β. Μετά την επαναφορά στο εμπρός γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει

(α) 16 δευτερόλεπτα

(β) 14 δευτερόλεπτα

υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24".

29/50-19 Παράδειγμα: Στη διάρκεια της επαναφοράς από εκτός ορίων από τον Α1, ο Β1 στο πίσω γήπεδο του, τοποθετεί τους βραχίονές του πέρα από την γραμμή ορίων και μπλοκάρει την πάσα προς τον Α1 με

(α) 19 δευτερόλεπτα

(β) 11 δευτερόλεπτα

υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24".

Ερμηνεία: Παράβαση του Β1. Μετά την επαναφορά από εκτός ορίων στο εμπρός γήπεδο η Α ομάδα θα έχει

(α) 19 δευτερόλεπτα

(β) 14 δευτερόλεπτα

υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24".

29/50-20 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριμπλάρει τη μπάλα στο εμπρός γήπεδο όταν ο Β2 διαπράττει αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Α2 με 6 δευτερόλεπτα να απομένουν στη συσκευή των 24".

Ερμηνεία: Ανεξάρτητα από το εάν οι ελεύθερες βολές είναι επιτυχημένες ή όχι, η ομάδα Α δικαιούται την επαναφορά της μπάλας από εκτός ορίων, από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας. Η ομάδα Α θα έχει νέα περίοδο 24". Η ίδια ερμηνεία ισχύει για καταλογισμό τεχνικής ποινής και σφάλματος αποκλεισμού.

29/50-21 Κατάσταση: Εάν το παιχνίδι σταματά από ένα διαιτητή για οποιοδήποτε βάσιμο λόγο που δεν συνδέεται με καμία από τις δύο ομάδες και εάν σύμφωνα με τη γνώμη των διαιτητών οι αντίπαλοι θα τίθενται σε μειονέκτημα, η περίοδος των 24άρων θα συνεχίζεται από το σημείο που ο χρόνος σταμάτησε.

29/50-22 Παράδειγμα: Με 0:25 να υπολείπονται στο τελευταίο λεπτό του παιχνιδιού και το σκορ Α:72-Β:72, η ομάδα Α κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας. Ο Α1 έχει ντριμπλάρει για 20 δευτερόλεπτα όταν το παιχνίδι διακόπτεται από τους διαιτητές διότι

(α) το χρονόμετρο του αγώνος ή συσκευή των 24" απέτυχε να κυλήσει ή να ξεκινήσει

(β) ένα μπουκάλι πετιέται στον αγωνιστικό χώρο

(γ) το ρολόι των 24" επαναρυθμίζεται κατά λάθος.

Ερμηνεία:



Σε όλες τις περιπτώσεις το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Α από εκτός ορίων με 4 δευτερόλεπτα να απομένουν στο ρολόι των 24". Η ομάδα Β θα τίθονταν σε μειονέκτημα εάν το παιχνίδι επανάρχιζε με νέα 24".

29/50-23 Παράδειγμα 2: Μετά από προσπάθεια για καλάθι του Α1 η μπάλα αναπηδά στη στεφάνη και στη συνέχεια ελέγχεται από τον Α2. 9 δευτερόλεπτα αργότερα, ηχεί κατά λάθος η συσκευή των 24". Οι διαιτητές διακόπτουν το παιχνίδι.

Ερμηνεία: Η ομάδα Α θα τίθονταν σε μειονέκτημα εάν αυτό ήταν παράβαση 24". Μετά από σύσκεψη με τον κομισάριο, **εάν παρίσταται**, και το χειριστή της συσκευής των 24", οι διαιτητές επαναρχίζουν το παιχνίδι με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Α με 5 δευτερόλεπτα να απομένουν στη συσκευή των 24".

29/50-24 Παράδειγμα: Με 4 δευτερόλεπτα να απομένουν για την ολοκλήρωση της περιόδου των 24", ο Α1 επιχειρεί σουτ για καλάθι. Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη αλλά ο χειριστής της συσκευής των 24", κατά λάθος, ανανεώνει τα 24". Ο Α2 εξασφαλίζει το ριμπάουντ και μετά από λίγο, ο Α3 επιτυγχάνει καλάθι. Τότε, γνωστοποιείται στους διαιτητές η λανθασμένη ανανέωση των 24".

Ερμηνεία:

Οι διαιτητές (μετά από συνεννόηση με τον κομισάριο, εάν παρίσταται), θα επιβεβαιώσουν ότι η μπάλα δεν άγγιξε τη στεφάνη στο σουτ του Α4. Κατόπιν θα αποφασίσουν εάν η μπάλα άφησε το/α χέρι/α του Α3 πριν την συμπλήρωση των 24" εάν δεν είχε συμβεί η ανανέωση. Εάν θεωρήσουν ότι το σουτ ήταν εντός της περιόδου των 24", το καλάθι θα μετρήσει, εάν όχι μία παράβαση 24" έχει συμβεί και το καλάθι του Α3 δεν θα μετρήσει.

29/50-25 Κατάσταση: Μία επαναφορά θα χορηγείται σαν αποτέλεσμα **μιας ποινής**, ενός τεχνικού σφάλματος, ενός αντιαθλητικού σφάλματος ή ενός σφάλματος αποκλεισμού, στην επιτιθέμενη ομάδα, ενώ το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στην 4η περίοδο **και σε κάθε** παράταση. Η επαναφορά θα εκτελείται πάντα από την προέκταση της κεντρικής γραμμής απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας. Το χρονόμετρο των 24" θα επαναρυθμίζεται στα 24", ανεξάρτητα από το αν ένα τάιμ άουτ, επίσης, χορηγείται ή όχι στην επιτιθέμενη ομάδα κατά τη διάρκεια των 2 τελευταίων λεπτών του αγώνα.

29/50-26 Παράδειγμα: Ενώ το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στην 4^η περίοδο, ο Α1 ντριμπλάρει τη μπάλα στο εμπρός γήπεδο με 6 δευτερόλεπτα υπολειπόμενα στο χρονόμετρο των 24", όταν

(α) Ο Β1 διαπράττει ένα αντιαθλητικό σφάλμα

(β) Ο προπονητής Β διαπράττει ένα τεχνικό σφάλμα

Ένα τάιμ άουτ χορηγείται σε οποιονδήποτε από τους δύο προπονητές Α ή Β.

Ερμηνεία: Είτε οι ελεύθερες βολές είναι εύστοχες ή άστοχες και ανεξάρτητα από το ποιός προπονητής ζήτησε το τάιμ άουτ, η ομάδα Α θα δικαιούται μία επαναφορά στην προέκταση της κεντρικής γραμμής απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας. Η ομάδα Α, επίσης, θα έχει μία **νέα περίοδο 24"**.

29/50-27 Κατάσταση: Όταν έχει γίνει σουτ για καλάθι και κατόπιν ένα αμυντικό σφάλμα καταλογίζεται, το ρολόι της συσκευής των 24" θα ανανεώνεται ως ακολούθως:

- Εάν 14 δευτερόλεπτα ή περισσότερα εμφανίζονται στο χρονόμετρο των 24", την ώρα που σταμάτησε το παιχνίδι, το ρολόι της συσκευής των 24" δεν θα ανανεώνεται αλλά θα συνεχίζει από εκεί απ' όπου σταμάτησε.



- Εάν 13 δευτερόλεπτα ή λιγότερα εμφανίζονται στο χρονόμετρο των 24", την ώρα που σταμάτησε το παιχνίδι, το ρολόι της συσκευής των 24" θα ανανεώνεται στα 14 δευτερόλεπτα.

29/50-28 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για καλάθι. Ενώ η μπάλα είναι στον αέρα με 10 δευτερόλεπτα να απομένουν για την ολοκλήρωση της περιόδου των 24", ένα αμυντικό σφάλμα καταλογίζεται από τον Β2 στον Α2. Αυτό είναι το 2^ο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτή την περίοδο. Η μπάλα:

(α) Μπαίνει στο καλάθι.

(β) Κτυπά τη στεφάνη αλλά δεν μπαίνει στο καλάθι.

Ερμηνεία:

(α) Το καλάθι του Α1 μετράει και η μπάλα θα χορηγείται στην ομάδα Α για επαναφορά από εκτός ορίων, από θέση πλησίον του σημείου που έγινε η καταστρατήγηση, με 14 δευτερόλεπτα να απομένουν στο ρολόι της συσκευής των 24".

(β) Η μπάλα θα χορηγείται στην ομάδα Α για επαναφορά από εκτός ορίων, από θέση πλησίον του σημείου που έγινε η καταστρατήγηση, με 14 δευτερόλεπτα να απομένουν στο ρολόι της συσκευής των 24".

29/50-29 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για καλάθι. Ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, η περίοδος των 24" εκπνέει και κατόπιν ένα αμυντικό σφάλμα καταλογίζεται από τον Β2 στον Α2. Αυτό είναι το 2^ο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτή την περίοδο. Η μπάλα:

(α) Μπαίνει στο καλάθι.

(β) Κτυπά τη στεφάνη αλλά δεν μπαίνει στο καλάθι.

Ερμηνεία:

(α) Το καλάθι του Α1 μετράει και η μπάλα θα χορηγείται στην ομάδα Α για επαναφορά από εκτός ορίων, από θέση πλησίον του σημείου που έγινε η καταστρατήγηση, με 14 δευτερόλεπτα να απομένουν στο ρολόι της συσκευής των 24".

(β) Η μπάλα θα χορηγείται στην ομάδα Α για επαναφορά από εκτός ορίων, από θέση πλησίον του σημείου που έγινε η καταστρατήγηση, με 14 δευτερόλεπτα να απομένουν στο ρολόι της συσκευής των 24".

29/50-30 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για καλάθι. Ενώ η μπάλα είναι στον αέρα και 10 δευτερόλεπτα απομένουν για την ολοκλήρωση της περιόδου των 24", ένα αμυντικό σφάλμα καταλογίζεται από τον Β2 στον Α2. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτή την περίοδο. Η μπάλα:

(α) Μπαίνει στο καλάθι.

(β) Κτυπά τη στεφάνη αλλά δεν μπαίνει στο καλάθι.

Ερμηνεία:

(α) Το καλάθι του Α1 μετράει και χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές στον Α2.

(β) Χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές στον Α2.

29/50-31 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για καλάθι. Ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, η περίοδος των 24" εκπνέει και κατόπιν ένα αμυντικό σφάλμα καταλογίζεται από τον Β2 στον Α2. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτή την περίοδο. Η μπάλα:

(α) Μπαίνει στο καλάθι.

(β) Κτυπά τη στεφάνη αλλά δεν μπαίνει στο καλάθι.

Ερμηνεία:

(α) Το καλάθι του Α1 μετράει και χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές στον Α2.

(β) Χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές στον Α2.

29/50-32 Κατάσταση. Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη των αντιπάλων για οποιοδήποτε λόγο, η συσκευή των 24 δευτερολέπτων θα ανανεώνεται στα 14 δευτερόλεπτα, εάν η ομάδα που επανακτά τον έλεγχο της μπάλας είναι η ίδια ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας πριν η μπάλα αγγίξει τη στεφάνη.

29/50-33 Παράδειγμα: Σε μια πάσα του Α1 στον Α2, η μπάλα αγγίζει τον Β2 και κατόπιν η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη. Ο Α3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

Ερμηνεία: Η συσκευή των 24 δευτερολέπτων θα ανανεώνεται στα 14 από τη στιγμή που ο Α3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

29/50-34 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για καλάθι με

(α) 4 δευτερόλεπτα

(β) 20 δευτερόλεπτα

να απομένουν στη συσκευή των 24". Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη, αναπηδά και ο Α2 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

Ερμηνεία: Και στις δύο περιπτώσεις η συσκευή των 24" θα ανανεώνεται στα 14 δευτερόλεπτα ανεξάρτητα από το που ο Α2 ανακτά την κατοχή της μπάλας στο εμπρός ή στο πίσω γήπεδο.

29/50-35 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη. Ο Β1 αγγίζει την μπάλα και κατόπιν ο Α2 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

Ερμηνεία: Η συσκευή των 24" θα ανανεώνεται στα 14 αμέσως μόλις ο Α2 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

29/50-36 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη. Ο Β1 αγγίζει την μπάλα η οποία καταλήγει εκτός ορίων.

Ερμηνεία: Επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο της παράβασης. Η συσκευή των 24" θα ανανεώνεται στα 14 ανεξάρτητα από το σημείο επαναφοράς στο εμπρός ή στο πίσω γήπεδο.

29/50-37 Παράδειγμα: Κοντά στην λήξη της περιόδου των 24", ο Α1 πετά τη μπάλα προς τη στεφάνη με σκοπό να ανανεώσει τη συσκευή των 24". Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη. Ο Β1 αγγίζει τη μπάλα η οποία κατόπιν καταλήγει εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο της ομάδας Α.

Ερμηνεία: Επαναφορά για την ομάδα Α στο δικό της πίσω γήπεδο. Η συσκευή των 24" θα ανανεώνεται στα 14 δευτερόλεπτα.

29/50-38 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη. Ο Α2 κτυπά τη μπάλα και κατόπιν ο Α3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

Ερμηνεία: Η συσκευή των 24" θα ανανεωθεί στα 14 δευτερόλεπτα αμέσως μόλις ο Α3 ανακτήσει τον έλεγχο της μπάλας οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο.

29/50-39 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη και στη διάρκεια της αναπήδησης, ο Β2 κάνει φάουλ στον Α2. Αυτό είναι το 3ο ομαδικό της Β ομάδας σε αυτή την περίοδο.

Ερμηνεία: Επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο της καταστρατήγησης. Η συσκευή των 24" θα ανανεωθεί στα 14 δευτερόλεπτα.

29/50-40 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για καλάθι. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι και τότε ο Β2 κάνει φάουλ στον Α2. Αυτό είναι το 3ο ομαδικό της Β ομάδας σε αυτή την περίοδο.

Ερμηνεία: Επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο της καταστρατήγησης. Η συσκευή των 24" θα ανανεωθεί στα 14 δευτερόλεπτα.

29/50-41 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη και στην αναπήδηση ανακτάται ταυτοχρόνως από τους Α2 και Β2 και καταλογίζεται αναπήδηση. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Α.

Ερμηνεία: Επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο της ταυτόχρονης κράτησης της μπάλας. Η συσκευή των 24" θα ανανεωθεί στα 14 δευτερόλεπτα.

29/50-42 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για καλάθι. Η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Α. Η συσκευή των 24 δευτερολέπτων δείχνει 8 δευτερόλεπτα.

Ερμηνεία: Επαναφορά για την ομάδα Α από την τελική δίπλα από το ταμπλό. Η συσκευή των 24" θα συνεχίσει να δείχνει 8 δευτερόλεπτα.

29/50-43 Παράδειγμα: Ο Α1 πασάρει με alley hoop την μπάλα στον Α2. Η μπάλα δεν ανακτάται από τον Α2 και αγγίζει τη στεφάνη και κατόπιν ο Α3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

Ερμηνεία: Η συσκευή των 24 δευτερολέπτων θα ανανεώνεται στα 14 δευτερόλεπτα αμέσως μόλις ο Α3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας. Εάν ο Α3 αγγίζει τη μπάλα στο δικό του πίσω γήπεδο, αυτό είναι μία παράβαση μπρός – πίσω.

29/50-44 Παράδειγμα: Μετά από αμυντικό ριμπάουντ ο Α1 θέλει να πασάρει τη μπάλα στον Α2. Ο Β1 κτυπά τη μπάλα μακριά από τα χέρια του Α1. Η μπάλα κατόπιν κτυπά τη στεφάνη και πιάνεται από τον Β2.

Ερμηνεία: Καθώς η μπάλα δεν ήταν στον έλεγχο της ίδιας ομάδας που βρισκόταν στον έλεγχο της μπάλας πριν η μπάλα αγγίξει τη στεφάνη, η συσκευή θα ανανεώνεται με 24" για την ομάδα Β.

29/50-45 Κατάσταση. Οποτεδήποτε μία ομάδα αποκτά κατοχή ζωντανής μπάλας είτε στο εμπρός είτε στο πίσω γήπεδο και 14 ή λιγότερα δευτερόλεπτα απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνα, το χρονόμετρο των 24 δευτερολέπτων θα πρέπει να σβήνει (δεν θα λειτουργεί).

29/50-46 Παράδειγμα: Στην ομάδα Α χορηγείται μία νέα κατοχή της μπάλας με 12 δευτερόλεπτα υπολειπόμενα στο χρονόμετρο του αγώνα.

Ερμηνεία: Το χρονόμετρο των 24 δευτερολέπτων θα σβήσει.

29/50-47 Παράδειγμα: Με 18 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα και 3 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο των 24", ο Β1 στο δικό του πίσω γήπεδο, κλοτσάει σκόπιμα την μπάλα.

Ερμηνεία: Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α στο εμπρός της γήπεδο, με 18 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος και 14 δευτερόλεπτα να απομένουν στο ρολόι της συσκευής των 24".

29/50-48 Παράδειγμα: Με 7 δευτερόλεπτα να εμφανίζονται στο χρονόμετρο του αγώνος και 3 δευτερόλεπτα να εμφανίζονται στη συσκευή των 24", ο Β1 στο πίσω του γήπεδο κλοτσά σκόπιμα τη μπάλα.

Ερμηνεία:

Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α στο δικό της εμπρός γήπεδο με 7 δευτερόλεπτα να εμφανίζονται στο χρονόμετρο του αγώνος και κλειστή της συσκευής των 24".

29/50-49 Παράδειγμα: Με 23 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνος η ομάδα Α αποκτά νέο έλεγχο της μπάλας. Με 19 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του



αγώνος, ο Α1 σουτάρει για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη και ο Α2 παίρνει το ριμπάουντ.

Ερμηνεία: Η συσκευή των 24" δεν θα ξεκινά όταν η ομάδα Α αρχικά αποκτά τον έλεγχο της μπάλας. Ωστόσο, θα ανανεωθεί στα 14 δευτερόλεπτα αμέσως μόλις ο Α2 ανακτήσει τον έλεγχο της μπάλας καθώς υπάρχουν πάνω από 14 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνος.

29/50-50 Παράδειγμα: Με 58 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος στην 4η περίοδο, καταλογίζεται σφάλμα του Β1 υπέρ του Α1 που βρίσκεται στο δικό του πίσω γήπεδο. Η ομάδα Α έχει 19 δευτερόλεπτα να απομένουν στην συσκευή των 24". Αυτό είναι το 3ο ομαδικό σφάλμα της Β ομάδας σε αυτή την περίοδο. Στην ομάδα Α χορηγείται τάιμ άουτ.

Ερμηνεία. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από την γραμμή επαναφοράς, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας στο εμπρός γήπεδο της ομάδας με 19 δευτερόλεπτα να απομένουν στη συσκευή των 24".

29/50-51 Παράδειγμα: Με 58 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος στην 4η περίοδο, καταλογίζεται σφάλμα του Β1 υπέρ του Α1 που βρίσκεται στο δικό του πίσω γήπεδο. Η ομάδα έχει 19 δευτερόλεπτα να απομένουν στην συσκευή των 24". Αυτό είναι το 3ο ομαδικό σφάλμα της Β ομάδας σε αυτή την περίοδο. Στην ομάδα Β χορηγείται τάιμ άουτ.

Ερμηνεία. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το δικό της πίσω γήπεδο με νέα 24 δευτερόλεπτα να απομένουν στη συσκευή των 24".

29/50-52 Παράδειγμα: Με 30 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος στην 4η περίοδο, ο Α1 ντριμπλάρει τη μπάλα στο δικό του εμπρός γήπεδο. Ο Β1 κτυπά τη μπάλα προς το πίσω γήπεδο της Α ομάδας όπου ο Α2 τώρα ελέγχει την μπάλα. Ο Β2 κάνει φάουλ στον Α2 με 8 δευτερόλεπτα να απομένουν στη συσκευή των 24". Αυτό είναι το 3ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτήν την περίοδο. Στην ομάδα Α χορηγείται τάιμ άουτ.

Ερμηνεία. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από την γραμμή επαναφοράς, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας στο εμπρός γήπεδο της ομάδας με 14 δευτερόλεπτα να απομένουν στη συσκευή των 24 δευτερολέπτων.

Άρθρο 30° Επιστροφή της μπάλας στο πίσω γήπεδο (μπρός - πίσω)

30.1 Ορισμός

30.1.1 Μια ομάδα έχει το έλεγχο της μπάλας στο δικό της εμπρός γήπεδο εάν

- Ένας παίκτης αυτής της ομάδας αγγίζει το εμπρός γήπεδο με τα δύο του πόδια ενώ κρατά, πιάνει ή ντριμπλάρει τη μπάλα στο δικό του εμπρός γήπεδο, ή
- η μπάλα πασάρεται μεταξύ παικτών της ίδια ομάδας στο δικό τους εμπρός γήπεδο.

30.1.2 Η ομάδα που έχει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στο δικό της εμπρός γήπεδο προκαλεί την παράνομη επιστροφή της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο εάν παίκτης αυτής της ομάδας είναι ο τελευταίος που αγγίζει τη μπάλα στο δικό του εμπρός γήπεδο και η μπάλα κατόπιν αγγίζεται πρώτα από παίκτη αυτής της ομάδας

- Που έχει μέρος του σώματος του σε επαφή με το πίσω γήπεδο ή
- Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει το πίσω γήπεδο αυτής της ομάδας.



Αυτός ο περιορισμός εφαρμόζεται σε όλες τις περιπτώσεις στο εμπρός γήπεδο μιας ομάδας, συμπεριλαμβανομένων και των επαναφορών.

Ωστόσο αυτό δεν εφαρμόζεται σε παίκτη που πηδά από το εμπρός του γήπεδο, καθιερώνει μία νέα κατοχή ενώ είναι ακόμη στον αέρα και κατόπιν προσγειώνεται **με τη μπάλα** στο έδαφος, στο δικό του πίσω γήπεδο.

30.2 Κανόνες

Η ομάδα που έχει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στο δικό της εμπρός γήπεδο, δεν πρέπει να προκαλέσει παράνομη επιστροφή της στο **δικό της** πίσω γήπεδο.

30.3 Ποινή

Η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους για επαναφορά από εκτός ορίων στο δικό τους εμπρός γήπεδο, **στο** σημείο πλησιέστερα της παράβασης, εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2015

ΑΡΘΡΟ 30^ο: Επιστροφή της μπάλας στο πίσω γήπεδο (μπρός - πίσω)

30-1 Κατάσταση: *Ενώ είναι στον αέρα, ο παίκτης διατηρεί την ίδια κατάσταση σε σχέση με το έδαφος όπως όταν άγγιζε το έδαφος, πριν πηδήσει στον αέρα. Ωστόσο, όταν ένας παίκτης που βρίσκεται στον αέρα πηδά από το εμπρός του γήπεδο και κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας ενώ είναι ακόμη στον αέρα, αυτός είναι ο πρώτος παίκτης της ομάδας του που εγκαθιδρύει μια κατοχή για την ομάδα.*

Εάν από κεκτημένη ταχύτητα κατόπιν επιστρέφει στο πίσω γήπεδό του, είναι αβοήθητος στο να αποφύγει να μην επιστρέψει σε αυτό, με τη μπάλα. Επομένως εάν ο παίκτης στον αέρα εγκαθιδρύει μια νέα κατοχή για την ομάδα, αυτή η θέση του παίκτη σε σχέση με το εμπρός/πίσω γήπεδο δεν θα καθορίζεται μέχρις ότου ο παίκτης επιστρέψει με τα δύο πόδια στο έδαφος.

30-2 Παράδειγμα: *Ο Α1 στο πίσω γήπεδο της ομάδας του επιχειρεί μία πάσα αιφνιδιασμού στον Α2 που βρίσκεται στο εμπρός γήπεδο. Ο Β1, στο εμπρός γήπεδο της ομάδας του (πίσω γήπεδο της Α) πηδά και παρεμβάλλεται στην πάσα ενώ βρίσκεται στον αέρα, και κατόπιν προσγειώνεται.*

(α) με τα δύο πόδια στο πίσω του γήπεδο

(β) ιππαστί στην κεντρική γραμμή

(γ) ιππαστί στην κεντρική γραμμή και κατόπιν ντριμπλάρει ή πασάρει τη μπάλα στο πίσω γήπεδο.

Ερμηνεία: *Καμία παράβαση δεν έχει συμβεί. Ο Β1 εδραίωσε τον πρώτο έλεγχο για την ομάδα Β ενώ ήταν στον αέρα και η θέση του σε σχέση με το εμπρός/πίσω γήπεδο δεν είχε εδραιωθεί μέχρι και τα δύο πόδια του να επιστρέψουν στο έδαφος. Σε όλες τις περιπτώσεις ο Β1 βρίσκεται νόμιμα στο πίσω του γήπεδο.*

30-3 Παράδειγμα: *Στο εναρκτήριο jump-ball της 1^{ης} περιόδου μεταξύ των Α1 και Β1, η μπάλα έχει αγγιχθεί νόμιμα όταν ο Α2 πηδά από το εμπρός γήπεδο της Α, αποκτά την κατοχή της μπάλας ενώ βρίσκεται στον αέρα και προσγειώνεται*

(α) με τα δύο πόδια στο πίσω γήπεδο της Α.

(β) ιππαστί στην κεντρική γραμμή.

(γ) ιππαστί στην κεντρική γραμμή και κατόπιν ντριμπλάρει ή πασάρει τη μπάλα στο πίσω γήπεδο.

Ερμηνεία: Καμία παράβαση δεν έχει συμβεί. Ο Α2 εδραιώνει την πρώτη κατοχή για την ομάδα Α ενώ βρίσκεται στον αέρα. Σε όλες τις περιπτώσεις, ο Α2 είναι νόμιμο στο πίσω γήπεδο.

30-4 Παράδειγμα 3: Ο Α1 που επαναφέρει τη μπάλα από εκτός ορίων, στο εμπρός γήπεδο της Α, προσπαθεί να πασάρει τη μπάλα στον Α2. Ο Α2 πηδά από το πίσω γήπεδο, πιάνει τη μπάλα ενώ είναι στον αέρα και προσγειώνεται

(α) με τα δύο πόδια στο πίσω γήπεδο της Α.

(β) ιππαστί στην κεντρική γραμμή.

(γ) ιππαστί στην κεντρική γραμμή και κατόπιν ντριμπλάρει ή πασάρει τη μπάλα στο πίσω γήπεδο.

Ερμηνεία: Παράβαση για την ομάδα Α. Η κατοχή της μπάλας στο εμπρός γήπεδο έχει ήδη εδραιωθεί από τον Α1 που την επαναφέρει από εκτός ορίων, πριν ο Α2 κερδίσει τον έλεγχο της μπάλας στον αέρα και προσγειωθεί στο πίσω γήπεδο. Σε όλες τις περιπτώσεις, ο Α2 επέστρεψε παράνομα στο πίσω γήπεδο.

30-5 Παράδειγμα: Ο Α1 είναι σε θέση ιππαστί για την έναρξη της 2ης περιόδου και πασάρει τη μπάλα στον Α2. Ο Α2 πηδά από το δικό του εμπρός γήπεδο, πιάνει τη μπάλα ενώ είναι στον αέρα και προσγειώνεται

(α) με τα δύο πόδια στο δικό του πίσω γήπεδο

(β) ιππαστί στην κεντρική γραμμή

(γ) ιππαστί στην κεντρική γραμμή και κατόπιν ντριμπλάρει ή πασάρει την μπάλα στο δικό του πίσω γήπεδο

Ερμηνεία: Παράβαση της ομάδας Α. Ο Α1 έχει εγκαθιδρύσει τον έλεγχο της μπάλας για την ομάδα Α. Ο Α2 πηδώντας από το δικό του εμπρός γήπεδο και πιάνοντας τη μπάλα ενώ είναι στον αέρα έχει εγκαθιδρύσει την κατοχή της μπάλας για την ομάδα Α στο εμπρός γήπεδο. Σε όλες τις περιπτώσεις με το που προσγειώνεται στο δικό του πίσω γήπεδο, έχει προκαλέσει την παράνομη επιστροφή της μπάλας στο δικό του πίσω γήπεδο.

30-6 Παράδειγμα: Ο Α1 που εκτελεί την επαναφορά στο δικό του πίσω γήπεδο προσπαθεί να πασάρει στον Α2 στο δικό του εμπρός γήπεδο. Ο Β1 πηδά από το εμπρός του γήπεδο, πιάνει τη μπάλα ενώ είναι στον αέρα και πριν προσγειωθεί στο πίσω γήπεδο του, πασάρει τη μπάλα στο Β2 στο πίσω γήπεδο.

Ερμηνεία: Παράβαση της ομάδας Β για παράνομη επιστροφή της μπάλας στο πίσω γήπεδο.

30-7 Κατάσταση: Η μπάλα έχει παράνομα επιστρέψει στο πίσω γήπεδο όταν ένας παίκτης της ομάδας Α που βρίσκεται εντελώς στο εμπρός γήπεδο, γίνεται αιτία η μπάλα να αγγίξει το πίσω γήπεδο και εν συνεχεία ένας παίκτης της ομάδας Α είναι ο πρώτος που αγγίζει τη μπάλα είτε στο εμπρός γήπεδο είτε στο πίσω γήπεδο. Ωστόσο, αυτό είναι νόμιμο, όταν ένας παίκτης της ομάδας Α στο πίσω γήπεδο γίνεται αιτία η μπάλα να αγγίξει το εμπρός γήπεδο και εν συνεχεία ένας παίκτης της ομάδας Α είναι ο πρώτος που αγγίζει την μπάλα είτε στο εμπρός γήπεδο είτε στο πίσω γήπεδο.

30-8 Παράδειγμα: Ο Α1 στέκεται εντελώς και με τα δύο πόδια στο εμπρός γήπεδο κοντά στην κεντρική γραμμή όταν ο Α1 επιχειρεί μία σκαστή πάσα στον Α2 ο οποίος επίσης στέκεται και με τα δύο πόδια στο εμπρός γήπεδο κοντά στην κεντρική γραμμή. Στην πάσα, η μπάλα αγγίζει το πίσω γήπεδο πριν αγγιχτεί από τον Α2.

Ερμηνεία: Παράβαση για παράνομη επιστροφή της μπάλας στο πίσω γήπεδο.

30-9 Παράδειγμα: Ο Α1 στέκεται και με τα δύο πόδια στο πίσω γήπεδο κοντά στην κεντρική γραμμή όταν ο Α1 επιχειρεί μία σκαστή πάσα στον Α2 ο οποίος επίσης στέκεται και με τα δύο πόδια στο πίσω γήπεδο κοντά στην κεντρική γραμμή. Στην πάσα, η μπάλα αγγίζει το εμπρός γήπεδο πριν αγγιχτεί από τον Α2.

Ερμηνεία: Νόμιμο παίξιμο. Δεν υπάρχει παράβαση εμπρός πίσω καθώς κανένας παίκτης της Α ομάδας με την μπάλα δεν ήταν στο εμπρός γήπεδο. Ωστόσο, καθώς η μπάλα πήγε στο εμπρός γήπεδο το μέτρημα των 8 δευτερολέπτων θα σταματά από τη στιγμή που η μπάλα έχει αγγίξει το εμπρός γήπεδο. Ένα νέο μέτρημα 8 δευτερολέπτων θα ξεκινά από τη στιγμή που ο Α2 αγγίζει τη μπάλα.

30-10 Παράδειγμα: Ο Α1 βρίσκεται στο δικό του πίσω γήπεδο και πασάρει τη μπάλα προς το εμπρός γήπεδο. Η μπάλα κτυπά και ανακλάται σε διαιτητή που στέκεται στον αγωνιστικό χώρο με τα δύο πόδια ιππαστί στην κεντρική γραμμή του γηπέδου και κατόπιν αγγίζεται από τον Α5 που είναι ακόμη στο πίσω γήπεδο.

Ερμηνεία: Νόμιμο παίξιμο. Δεν υπάρχει παράβαση εμπρός πίσω καθώς κανένας παίκτης της ομάδας Α δεν ήταν με την μπάλα στο εμπρός γήπεδο. Ωστόσο, τη στιγμή που η μπάλα πήγε στο εμπρός γήπεδο το μέτρημα των 8 δευτερολέπτων θα σταματά από τη στιγμή που η μπάλα έχει αγγίξει το διαιτητή. Ένα νέο μέτρημα 8 δευτερολέπτων θα ξεκινά από τη στιγμή που ο Α2 αγγίζει τη μπάλα.

30-11 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της εμπρός γήπεδο όταν η μπάλα ταυτοχρόνως αγγίζεται από τον Α1 και Β1 και κατόπιν πηγαίνει στο πίσω γήπεδο της ομάδας Α, όπου η μπάλα αγγίζεται πρώτα από τον Α2.

Ερμηνεία: Η ομάδα Α έχει προκαλέσει την παράνομη επιστροφή της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο.

Άρθρο 31° Παρεμβολή (goal tending) και παρέμβαση (basket interference) στη μπάλα

31.1 Ορισμός

31.1.1 Σουτ για καλάθι ή για ελεύθερη βολή:

- **Αρχίζει** όταν η μπάλα αφήνει το/α χέρι/α του παίκτη, ο οποίος βρίσκεται σε προσπάθεια για σουτ.
- **Τελειώνει** όταν η μπάλα:
 - Μπαίνει στο καλάθι απευθείας από επάνω και παραμένει εντός ή περάσει μέσα από αυτό.
 - Δεν έχει πλέον την πιθανότητα να μπει στο καλάθι.
 - Αγγίζει τη στεφάνη.
 - Αγγίζει το δάπεδο.
 - Νεκρώνεται.

31.2 Κανόνες

31.2.1 Παρεμβολή (goal tending) στη διάρκεια του σουτ για καλάθι συμβαίνει όταν ένας παίκτης αγγίζει τη μπάλα ενώ είναι τελείως πάνω από το επίπεδο της στεφάνης και:

- Είναι σε καθοδική τροχιά προς το καλάθι ή
- Αφού αυτή έχει χτυπήσει το ταμπλό.

31.2.2 Παρεμβολή στη διάρκεια της ελεύθερης βολής συμβαίνει όταν ένας παίκτης αγγίζει τη μπάλα ενώ αυτή είναι σε πτήση προς το καλάθι και πριν αυτή αγγίξει τη στεφάνη.

31.2.3 Οι περιορισμοί της παρεμβολής εφαρμόζονται μέχρις ότου:

- Η μπάλα δεν έχει πλέον την πιθανότητα να μπει στο καλάθι.
- Η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη.

31.2.4 Παρέμβαση (basket interference) συμβαίνει όταν:

- Μετά από σουτ για καλάθι ή την εκτέλεση της τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής, ένας παίκτης αγγίζει το καλάθι ή το ταμπλό, ενώ η μπάλα είναι σε επαφή με τη στεφάνη.
- Μετά από ελεύθερη βολή που ακολουθείται από επιπλέον ελεύθερη/ες βολές, ένας παίκτης αγγίζει τη μπάλα, τη στεφάνη ή το ταμπλό ενώ υπάρχει πιθανότητα αυτή να μπει στο καλάθι.
- Ένας παίκτης φτάνει τη μπάλα διαμέσου του καλαθιού, από κάτω, και την αγγίζει.
- Ένας αμυνόμενος παίκτης αγγίζει τη μπάλα ή το καλάθι ενώ η μπάλα είναι μέσα σε αυτό και την εμποδίζει να περάσει μέσα από το καλάθι.
- Ένας παίκτης προκαλεί την ταλάντωση ή γραπώνει το καλάθι με τέτοιο τρόπο, σύμφωνα με τη γνώμη του διαιτητή, που εμποδίζει την είσοδο της μπάλας στο καλάθι ή προκαλεί την είσοδο της μπάλας στο καλάθι.
- Ένας παίκτης γραπώνει το καλάθι για να παίξει τη μπάλα.

31.2.5 Όταν:

- Ένας διαιτητής σφυρίζει ενώ η μπάλα είναι στα χέρια του παίκτη που βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι, ή η μπάλα είναι σε πτήση προς το καλάθι, μετά από προσπάθεια για σουτ.
- Το χρονόμετρο του αγώνα ηχήσει τη λήξη της περιόδου ενώ η μπάλα είναι σε πτήση προς το καλάθι, μετά από προσπάθεια για σουτ.

Κανένας παίκτης δεν μπορεί να αγγίξει τη μπάλα, αφότου αυτή έχει αγγίξει τη στεφάνη, ενώ έχει ακόμη πιθανότητα να μπει στο καλάθι.

Όλοι οι περιορισμοί που αφορούν την παρεμβολή και παρέμβαση, **θα εφαρμόζονται.**

31.3 Ποινή

31.3.1 Εάν η παράβαση διαπραχθεί από **επιτιθέμενο παίκτη**, κανένας πόντος δεν κατακυρώνεται. Η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους για επαναφορά από εκτός ορίων, από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών εκτός κι εάν ο κανονισμός αναφέρει κάτι διαφορετικό.

31.3.2 Εάν η παράβαση διαπραχθεί από **αμυνόμενο παίκτη**, κατακυρώνεται στην επιτιθέμενη ομάδα:

- **1** πόντος όταν πρόκειται για ελεύθερη βολή.
- **2** πόντοι όταν το σουτ έγινε από την περιοχή των **2** πόντων.
- **3** πόντοι όταν το σουτ έγινε από την περιοχή των **3** πόντων.

Η κατακύρωση των πόντων είναι η ίδια σαν η μπάλα να είχε μπει στο καλάθι.

31.3.3 Εάν η παράβαση διαπράττεται από **αμυνόμενο παίκτη** στη διάρκεια της τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής, **1** πόντος θα κατακυρωθεί υπέρ της επιτιθέμενης ομάδας, ακολουθούμενη από **μία** τεχνική ποινή που καταλογίζεται στον αμυνόμενο.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2015

ΑΡΘΡΟ 31^ο: Παρεμβολή (goal tending) και παρέμβαση (basket interference) στη μπάλα

31-1 Κατάσταση: Όταν η μπάλα είναι επάνω από τη στεφάνη κατά τη διάρκεια ενός σουτ ή μίας προσπάθειας για ελεύθερη βολή, είναι παράβαση παρέμβασης εάν ένας παίκτης φθάνει μέσω του καλαθιού και αγγίζει τη μπάλα.

31-2 Παράδειγμα: Στη διάρκεια της τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής από τον Α1

(α) προτού η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη

(β) μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη και έχει ακόμη την πιθανότητα να μπει στο καλάθι,

ο Β1 φθάνει μέσω του καλαθιού και έρχεται σε επαφή με τη μπάλα.

Ερμηνεία: Μια παράβαση έχει διαπραχθεί από το Β4 ο οποίος έχει αγγίξει τη μπάλα παράνομα.

(α) Θα κατακυρώνεται 1 πόντος στον Α1 και μία τεχνική ποινή καταλογίζεται στον Β1.

(β) Θα κατακυρώνεται 1 πόντος στον Α4 αλλά δεν καταλογίζεται τεχνική ποινή στον Β1.

31-3 Κατάσταση: Όταν η μπάλα είναι επάνω από τη στεφάνη κατά τη διάρκεια μίας πάσας ή μετά που έχει αγγίξει τη στεφάνη, είναι παρέμβαση (basket interference) εάν ένας παίκτης φθάνει μέσω του καλαθιού και έρχεται σε επαφή με τη μπάλα.

31-4 Παράδειγμα: Η μπάλα είναι επάνω από τη στεφάνη ως αποτέλεσμα μίας πάσας από τον Α1 όταν ο Β1 φθάνει μέσω του καλαθιού και έρχεται σε επαφή με τη μπάλα.

Ερμηνεία: Παράβαση παρέμβασης (basket interference) του Β1. Στην ομάδα Α θα πιστωθούν 2 ή 3 πόντοι.

31-5 Κατάσταση: Μετά από την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή και μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη, η προσπάθεια για καλάθι αλλάζει υπόσταση και μετατρέπεται σε προσπάθεια για σουτ 2 πόντων εάν η μπάλα νόμιμα αγγιχτεί από οποιοδήποτε παίκτη πριν αυτή καταλήξει στο καλάθι.

Παράδειγμα: Μετά από την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή από τον Α1 η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη και αναπηδά επάνω από αυτό. Ο Β1 προσπαθεί να την κτυπήσει διώχνοντάς την μακριά, αλλά η μπάλα καταλήγει στο καλάθι.

Ερμηνεία: Η μπάλα έχει αγγιχτεί νόμιμα. Η προσπάθεια για καλάθι έχει αλλάξει υπόσταση και στην ομάδα Α πιστώνονται 2 πόντοι.

31-7 Κατάσταση: Εάν, στην προσπάθεια για καλάθι, ένας παίκτης αγγίζει τη μπάλα ενώ είναι στην ανοδική πτήση της, όλοι οι περιορισμοί σχετικά με την παρέμβαση και παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας, θα ισχύουν.

31-8 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι και η μπάλα στην ανοδική της πορεία αγγίζεται από τον Α2 ή τον Β2. Στην προς τα κάτω πτήση της προς το καλάθι η μπάλα αγγίζεται από τον:

(α) Α3

(β) Β3

Ερμηνεία: Η επαφή του Α2 ή του Β2 με τη μπάλα στην ανοδική πτήση της είναι νόμιμη και δεν αλλάζει το καθεστώς της προσπάθειας για καλάθι. Ωστόσο, η



επόμενη επαφή με τη μπάλα στην προς τα κάτω πτήση της από τον Α3 ή Β3 είναι παράβαση.

(α) Η μπάλα απονέμεται στην ομάδα Β για επαναφορά εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

(β) 2 ή 3 πόντοι πιστώνονται στην ομάδα Α.

31-9 Κατάσταση: Είναι παρέμβαση παρέμβασης (*basket interference*) εάν ένας παίκτης αναγκάζει το ταμπλό ή τη στεφάνη να δονηθεί κατά τέτοιο τρόπο ώστε η μπάλα, σύμφωνα με την κρίση του διαιτητή, αποτρέπεται από την είσοδο της στο καλάθι ή να προκαλείται η είσοδος της στο καλάθι.

31-10 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι 3 πόντων κοντά στο τέλος του παιχνιδιού. Ενώ η μπάλα είναι στον αέρα η κόρνα του αγώνος ηχεί για το τέλος του παιχνιδιού. Μετά από την κόρνα, ο Β1 κάνει τη στεφάνη ή το ταμπλό να δονηθεί και επομένως, σύμφωνα με την κρίση του διαιτητή, η μπάλα αποτρέπεται από το να μπει στο καλάθι.

Ερμηνεία: Ακόμα και μετά από το άκουσμα της κόρνας για το τέλος του παιχνιδιού, η μπάλα παραμένει ζωντανή και επομένως μια παράβαση παρέμβασης έχει σημειωθεί. 3 πόντοι πιστώνονται στην ομάδα Α.

31-11 Κατάσταση: Η παρέμβαση (*basket interference*) σημειώνεται από έναν αμυνόμενο ή επιτιθέμενο παίκτη κατά τη διάρκεια μιας προσπάθειας για καλάθι όταν ένας παίκτης αγγίζει το καλάθι ή το ταμπλό ενώ η μπάλα είναι σε επαφή με τη στεφάνη και έχει ακόμα τη δυνατότητα να εισέλθει στο καλάθι.

31-12 Παράδειγμα: Μετά από προσπάθεια για καλάθι από τον Α1, η μπάλα έχει αναπηδήσει από τη στεφάνη και έπειτα πάλι «προσγειώνεται» στη στεφάνη. Ο Β1 αγγίζει το καλάθι ή το ταμπλό ενώ η μπάλα είναι ακόμα στη στεφάνη..

Ερμηνεία: Παράβαση του Β1. Οι περιορισμοί παρέμβασης ισχύουν εφ' όσον υπάρχει δυνατότητα για τη μπάλα να εισέλθει στο καλάθι.

31-13 Κατάσταση: Οποτεδήποτε υπάρχουν αντιφατικές αποφάσεις των διαιτητών ή η παράβαση των κανονισμών συμβαίνει περίπου στον ίδιο χρόνο και μία από τις κυρώσεις είναι η ακύρωση του καλαθιού, αυτή η κύρωση υπερισχύει και κανένας πόντος δεν θα πιστωθεί.

31-14 Παράδειγμα: Σε προσπάθεια για καλάθι του Α1 και ενώ η μπάλα είναι στην καθοδική της πορεία και ακριβώς επάνω από το επίπεδο της στεφάνης, αγγίζεται ταυτοχρόνως από τους Α2 και Β2. Η μπάλα ακολούθως

(α) μπαίνει στο καλάθι.

(β) δεν μπαίνει στο καλάθι.

Ερμηνεία: Και στις δύο περιπτώσεις κανένας πόντος δεν θα μετρήσει. Πρόκειται για περίπτωση αναπήδησης.

ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΚΤΟΣ – ΣΦΑΛΜΑΤΑ

Άρθρο 32° Σφάλματα

32.1 Ορισμός

32.1.1 Σφάλμα είναι η καταστρατήγηση του κανονισμού, που αφορά την παράνομη προσωπική επαφή με αντίπαλο ή /και την αντιαθλητική συμπεριφορά.

32.1.2 Οποιοσδήποτε αριθμός σφαλμάτων μπορεί να καταλογισθούν εναντίον ομάδος. Ανεξάρτητα από την ποινή, κάθε σφάλμα θα χρεώνεται, θα καταγράφεται στο φύλλο αγώνος στον παίκτη που το έκανε και θα τιμωρείται ανάλογα.

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. Αυτός, περιλαμβάνει το χώρο πάνω από τον παίκτη και ορίζεται:

- **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 τα χέρια, κυρτά στους αγκώνες, έτσι ώστε ο πήχης των χεριών και ολόκληρα τα χέρια να υψώνονται. Η απόσταση μεταξύ των ποδιών του θα διαφέρει σύμφωνα με το ύψος του παίκτη.



Διάγραμμα 5 Αρχή της Κατακόρυφου



33.2 Η αρχή της κατακόρυφου

Στη διάρκεια του παιχνιδιού, κάθε παίκτης έχει το δικαίωμα να καταλαμβάνει μία οποιοδήποτε θέση (κύλινδρος) στον αγωνιστικό χώρο, που δεν έχει ήδη καταληφθεί από έναν αντίπαλο παίκτη.

Η αρχή αυτή προστατεύει το χώρο τον οποίο καταλαμβάνει ο παίκτης στο δάπεδο και το χώρο από πάνω του, όταν αυτός πηδά κάθετα μέσα σε αυτόν.

Μόλις ο παίκτης αφήσει αυτή την κάθετη θέση (κύλινδρος) και συμβεί σωματική επαφή με αντίπαλο παίκτη, ο οποίος έχει εδραιώσει τη δική του κάθετη θέση (κύλινδρος), τότε, ο παίκτης που άφησε την κάθετη θέση του (κύλινδρος), είναι υπεύθυνος για την επαφή αυτή.

Ο αμυνόμενος παίκτης δεν πρέπει να τιμωρείται επειδή άφησε το δάπεδο κάθετα (μέσα στον κύλινδρό του) ή γιατί έχει τα χέρια και τα μπράτσα του τεντωμένα προς τα επάνω αλλά μέσα στον κύλινδρό του.

Ο επιτιθέμενος παίκτης είτε βρίσκεται στο έδαφος ή στον αέρα, δεν πρέπει να προκαλεί επαφή με τον αμυνόμενο παίκτη, ο οποίος βρίσκεται σε νόμιμη θέση άμυνας:

- Χρησιμοποιώντας τους βραχίονές του, για να δημιουργήσει επιπρόσθετο χώρο για τον εαυτό του (καθάρισμα χώρου).
- Απλώνοντας τα πόδια ή τους βραχίονές του, για να δημιουργήσει επαφή κατά τη διάρκεια ή αμέσως μετά που αυτός σουτάρει για καλάθι.

33.3 Νόμιμη αμυντική θέση

Ένας αμυνόμενος παίκτης έχει εδραιώσει, μία αρχικά νόμιμη αμυντική θέση όταν:

- Βλέπει κατά μέτωπο τον αντίπαλο του.
- Έχει και τα δύο του πόδια στο δάπεδο.

Η νόμιμη αμυντική θέση, εκτείνεται καθέτως προς τα επάνω από αυτόν (κύλινδρος), από το δάπεδο έως την οροφή. Μπορεί να σηκώσει τα χέρια και τους βραχίονές του επάνω από το κεφάλι του ή να πηδήξει κάθετα, αλλά αυτός πρέπει να τα διατηρεί σε κάθετη θέση μέσα στον νοητό κύλινδρό του.

33.4 Φύλαξη παίκτη που έχει τον έλεγχο της μπάλας

Σε ένα φυλασσόμενο παίκτη, ο οποίος έχει τον έλεγχο της μπάλας (την κρατά ή ντριμπλάρει), **τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης δε λαμβάνονται υπ' όψιν.**

Ο παίκτης με τη μπάλα, πρέπει να αναμένει ότι θα φυλαχτεί και πρέπει να είναι προετοιμασμένος να σταματήσει ή να αλλάξει κατεύθυνση οποτεδήποτε ένας αντίπαλος καταλάβει μία αρχικά νόμιμη θέση άμυνας μπροστά του, ακόμα κι αν αυτό γίνει σε κλάσμα δευτερολέπτου.



Ο παίκτης που φυλάει (ο αμυνόμενος), πρέπει να εδραιώσει μία αρχική νόμιμη θέση άμυνας, χωρίς να προκαλέσει σωματική επαφή, προτού καταλάβει την θέση του.

Μόλις ο αμυνόμενος παίκτης εδραιώσει μια αρχική νόμιμη θέση άμυνας, αυτός δύναται να κινείται προκειμένου να φυλάει τον αντίπαλο του, αλλά, δεν μπορεί να εκτείνει τους βραχίονες, τους ώμους, τους γοφούς ή τα πόδια του ούτως ώστε να προκαλεί επαφή, εμποδίζοντας το ντριμπλέρ να τον προσπεράσει.

Όταν κρίνουμε μία περίπτωση αμυντικού - επιθετικού σφάλματος, που εμπλέκεται παίκτης με μπάλα, ο διαιτητής θα ακολουθεί τις παρακάτω αρχές:

- Ο αμυνόμενος πρέπει να εδραιώσει μία αρχική νόμιμη θέση άμυνας, έχοντας μέτωπο στον παίκτη με τη μπάλα και έχοντας τα δύο του πόδια στο δάπεδο.
- Ο αμυνόμενος παίκτης μπορεί να παραμένει ακίνητος, να πηδά κάθετα ή να κινείται πλάγια ή προς τα πίσω, με σκοπό να διατηρεί την αρχική νόμιμη θέση άμυνας.
- Όταν κινείται για να διατηρήσει την αρχική νόμιμη θέση άμυνας, το ένα ή και τα δύο πόδια μπορεί στιγμιαία να μην ακουμπούν στο έδαφος, εφ' όσον κινείται πλάγια ή προς τα πίσω, αλλά, **όχι εμπρός**, προς τον παίκτη με την μπάλα.
- Η επαφή πρέπει να γίνει στον κορμό, στην περίπτωση αυτή ο αμυνόμενος παίκτης θεωρείται ότι βρέθηκε πρώτος στο σημείο επαφής.
- Έχοντας εδραιώσει μία νόμιμη θέση άμυνας, ο αμυνόμενος παίκτης μπορεί να περιστρέφεται μέσα στον κύλινδρο του, για να αποφύγει κάθε κτύπημα ή τραυματισμό.

Στην περίπτωση που συμβούν οποιαδήποτε από τις παραπάνω περιπτώσεις, τα παραπάνω, η επαφή, θα θεωρείται ότι έχει γίνει από τον παίκτη με τη μπάλα.

33.5 Φύλαξη παίκτη, που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας

Ένας παίκτης ο οποίος δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας, δικαιούται να κινείται ελεύθερα στον αγωνιστικό χώρο και να καταλαμβάνει οποιαδήποτε θέση, η οποία δεν έχει ήδη καταληφθεί από άλλο παίκτη.

Όταν ένας παίκτης φυλάσσεται και δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας, **τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης θα λαμβάνονται υπ' όψιν**. Ο αμυνόμενος παίκτης δεν μπορεί να καταλάβει μία θέση, τόσο κοντά ή/και τόσο γρήγορα στο διάδρομο ενός κινούμενου αντιπάλου του, ώστε ο τελευταίος να μην έχει επαρκή χρόνο ή απόσταση, είτε για να σταματήσει είτε για να αλλάξει την κατεύθυνσή του.

Η απόσταση είναι ευθέως ανάλογη με την ταχύτητα του αντιπάλου **αλλά** ποτέ μικρότερη από **1** κανονικό βήμα.

Αν ένας αμυνόμενος παίκτης δεν σέβεται τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης προσπαθώντας να πάρει μία αρχικά νόμιμη αμυντική θέση και γίνει επαφή με αντίπαλο, αυτός είναι ο υπαίτιος για την επαφή.



FIBA
We Are Basketball



Μόλις ένας αμυνόμενος παίκτης έχει εδραιώσει μία αρχικά νόμιμη θέση άμυνας, μπορεί να κινείται προκειμένου να φυλάει τον αντίπαλό του. Δεν πρέπει να τον εμποδίσει να περάσει εκτεινώντας τους βραχίονες, τους ώμους, τους γοφούς ή τα πόδια του στο διάδρομο του αντιπάλου. Μπορεί να περιστραφεί ή να τοποθετήσει το/α χέρι/α του μπροστά και κοντά στο σώμα του, μέσα στο κύλινδρο του, για να αποφύγει κάποιο τραυματισμό.

33.6 Παίκτης στον αέρα

Ένας παίκτης που έχει πηδήξει στον αέρα από ένα σημείο του αγωνιστικού χώρου, έχει το δικαίωμα να προσγειωθεί πάλι στο ίδιο σημείο.

Έχει το δικαίωμα να προσγειωθεί σε ένα άλλο σημείο του αγωνιστικού χώρου, με την προϋπόθεση ότι τη στιγμή που αυτός απογειωνόταν, ο διάδρομος μεταξύ των σημείων απογείωσης και προσγείωσης, καθώς και το σημείο προσγείωσης δεν ήταν ήδη κατειλημμένο από αντίπαλο/ους.

Αν ένας παίκτης, που έχει απογειωθεί, προσγειώνεται, αλλά, από κεκτημένη ταχύτητα προκαλέσει σωματική επαφή με αντίπαλο, που έχει καταλάβει νόμιμη θέση άμυνας, πέρα από το σημείο προσγείωσης, τότε ο παίκτης που πήδηξε είναι ο υπαίτιος για την επαφή.

Ένας αντίπαλος δε μπορεί να κινηθεί μέσα στο διάδρομο ενός παίκτη, αφού αυτός έχει ήδη πηδήξει στον αέρα.

Η κίνηση κάτω από έναν παίκτη, ο οποίος βρίσκεται στον αέρα και η πρόκληση επαφής, είναι συνήθως αντιαθλητικό σφάλμα και κάτω από ορισμένες συνθήκες μπορεί να είναι σφάλμα αποκλεισμού.

33.7 Φράγμα: Νόμιμο και παράνομο

Φράγμα είναι μία προσπάθεια να καθυστερήσει ή να εμποδίσει έναν αντίπαλο χωρίς μπάλα από το να φθάσει σε επιθυμητή θέση στον αγωνιστικό χώρο.

Νόμιμο είναι το φράγμα, όταν ο παίκτης ο οποίος φράσει έναν αντίπαλο:

- Είναι ακίνητος (εντός του κυλίνδρου του) όταν συμβαίνει η επαφή.
- Έχει και τα δύο του πόδια στο δάπεδο, όταν συμβαίνει η επαφή.

Παράνομο είναι το φράγμα, όταν ο παίκτης που φράσει έναν αντίπαλο:

- Κινείται όταν συμβαίνει η επαφή.
- Δεν έδωσε αρκετή απόσταση, κάνοντας το φράγμα έξω από το οπτικό πεδίο ενός **ακίνητου** αντιπάλου, όταν συμβεί η επαφή.
- Δεν σέβεται τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης, ενός κινούμενου αντιπάλου, όταν συμβεί η επαφή.

Αν το φράγμα γίνεται **μέσα** στο οπτικό πεδίο ακινήτου αντιπάλου (μπροστά ή πλάγια), ο παίκτης που το κάνει, μπορεί να σταθεί όσο κοντά επιθυμεί στον αντίπαλο του, υπό την προϋπόθεση ότι δε θα υπάρξει επαφή.

Αν το φράγμα γίνεται **έξω** από το οπτικό πεδίο ακινήτου αντιπάλου, ο παίκτης που το κάνει πρέπει να δίνει στον αντίπαλο του τη δυνατότητα να κάνει **1** κανονικό βήμα προς το φράγμα χωρίς να προκαλεί επαφή.



Αν ο αντίπαλος βρίσκεται **σε κίνηση**, τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης θα εφαρμόζονται. Ο παίκτης που κάνει το φράγμα πρέπει να αφήνει αρκετό χώρο ώστε ο παίκτης που παρεμποδίζεται να έχει τη δυνατότητα να αποφύγει το φράγμα, σταματώντας ή αλλάζοντας κατεύθυνση.

Η απαιτούμενη απόσταση δεν είναι ποτέ μικρότερη από **1** κανονικό βήμα και ποτέ μεγαλύτερη από **2** κανονικά βήματα.

Ένας παίκτης στον οποίο γίνεται νόμιμο φράγμα, είναι υπεύθυνος για κάθε επαφή, η οποία γίνεται με τον παίκτη που τον φράσει.

33.8 Πέσιμο πάνω σε παίκτη

Πέσιμο πάνω σε παίκτη είναι μία παράνομη προσωπική επαφή, με ή χωρίς τη μπάλα, με την οποία σπρώχνουμε ή κινούμαστε καταπάνω στον κορμό του παίκτη.

33.9 Παρεμπόδιση

Παρεμπόδιση είναι μία παράνομη προσωπική επαφή που εμποδίζει την κίνηση του παίκτη με ή χωρίς μπάλα.

Ένας παίκτης που προσπαθεί να κάνει φράγμα διαπράττει σφάλμα παρεμπόδισης αν προκληθεί επαφή, όταν αυτός κινείται και ο αντίπαλος του είναι ακίνητος ή απομακρύνεται από αυτόν.

Αν ένας παίκτης αγνοεί τη μπάλα, και έχοντας μέτωπο στον αντίπαλο του αλλάζει τη θέση του την στιγμή που και ο αντίπαλος αλλάζει τη δική του, αυτός είναι ο κύρια υπεύθυνος για κάθε επαφή που συμβαίνει εκτός κι αν υπεισέρχονται άλλοι παράγοντας.

Η έκφραση "εκτός κι αν υπεισέρχονται κι άλλοι παράγοντες", αναφέρεται στα σκόπιμα σπρωξίματα, πεσίματα επάνω ή κρατήματα παίκτη, στον οποίο γίνεται το φράγμα.

Είναι νόμιμο για έναν παίκτη να εκτείνει το χέρι/α του, τον αγκώνα/ες του εκτός του κυλίνδρου του στην προσπάθεια να πάρει θέση στον αγωνιστικό χώρο, αλλά αυτοί θα πρέπει να μαζευτούν μέσα στον κύλινδρο του, όταν ο αντίπαλος του προσπαθεί να τον προσπεράσει. Αν το χέρι/α του, ο αγκώνας/ες του είναι εκτός του κυλίνδρου του και γίνει σωματική επαφή, τότε αυτή είναι παρεμπόδιση ή κράτημα.

33.10 Ημικυκλικές περιοχές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος.

Οι ημικυκλικές περιοχές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος σχεδιάζονται στον αγωνιστικό χώρο με σκοπό να υποδείξουν μια συγκεκριμένη περιοχή για τον καταλογισμό καταστάσεων επιθετικού/αμυντικού σφάλματος (charge/block) κάτω από το καλάθι.

Σε οποιαδήποτε διείσδυση του παιχνιδιού μέσα στην ημικυκλική περιοχή μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος, **οποιαδήποτε** επαφή προκληθεί μεταξύ ενός επιτιθέμενου που βρίσκεται στον αέρα με ένα αμυνόμενο που είναι μέσα στην ημικυκλική περιοχή μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος, δεν θα καταλογίζεται επιθετικό σφάλμα, εκτός κι εάν ο επιτιθέμενος παίκτης χρησιμοποιεί παρανόμως τα χέρια του, τους ώμους του, τα πόδια ή το σώμα του. **Αυτός ο κανόνας εφαρμόζεται όταν**

- ο επιτιθέμενος παίκτης έχει τον έλεγχο της μπάλας ενώ είναι στον αέρα, και
- αυτός επιχειρεί προσπάθεια για σουτ ή πασάρει μακριά τη μπάλα, και
- ο αμυνόμενος παίκτης έχει **το ένα ή και τα δύο πόδια σε επαφή με την** ημικυκλική περιοχή μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος.



33.11 Επαφή αντιπάλου με την παλάμη/ες ή/και βραχίονα/ες.

Η επαφή αντιπάλου με το χέρι/α από μόνη της, δεν είναι απαραίτητως σφάλμα.

Οι διαιτητές θα αποφασίσουν εάν ο παίκτης που προκάλεσε την επαφή απέκτησε αθέμιτο πλεονέκτημα. Εάν η επαφή η οποία προκαλείται από παίκτη, περιορίζει, κατά οποιοδήποτε τρόπο, την ελευθερία της κίνησης ενός αντιπάλου, τότε η επαφή αυτή είναι ένα σφάλμα.

Αντικανονική χρήση χεριών ή προτεταμένων βραχιόνων, συμβαίνει όταν αμυνόμενος παίκτης βρισκόμενος σε αμυντική θέση έχει το χέρι/α του ή τον βραχίονα/ες του σταθερά τοποθετημένους στον αντίπαλο, ο οποίος είναι **με ή χωρίς** τη μπάλα, εμποδίζοντας την προώθησή του.

Η επαναλαμβανόμενη επαφή ή η απότομη ώθηση ενός αντιπάλου με ή χωρίς τη μπάλα είναι σφάλμα, που μπορεί να οδηγήσει σε σκληρό παιχνίδι.

Είναι σφάλμα **επιτιθέμενου παίκτη με μπάλα**, όταν:

- «Αγκιστρώνει» ή τυλίγει το χέρι ή τον αγκώνα γύρω από τον αμυνόμενο παίκτη, με σκοπό να αποκτήσει ένα αθέμιτο πλεονέκτημα.
- «Σπρώχνει», τον αμυνόμενο παίκτη, με σκοπό να τον εμποδίσει να παίξει ή να προσπαθήσει να παίξει τη μπάλα, ή να δημιουργήσει περισσότερο διάστημα για τον εαυτό του.
- Χρησιμοποιεί τεταμένο χέρι ή βραχίονα, ενώ ντριμπλάρει, για να εμποδίσει έναν αντίπαλο να αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας.

Είναι σφάλμα από **επιτιθέμενο παίκτη χωρίς μπάλα**, να σπρώχνει, με σκοπό να:

- Ελευθερωθεί, για να δεχθεί την μπάλα.
- Εμποδίσει τον αμυνόμενο παίκτη, από το να παίξει ή να προσπαθήσει να παίξει τη μπάλα.
- Δημιουργήσει περισσότερο χώρο για τον εαυτό του.

33.12 Παιχνίδι κεντρικού παίκτη

Η αρχή της κατακόρυφου (αρχή κυλίνδρου), εφαρμόζεται και στο παιχνίδι του κεντρικού παίκτη.

Ο επιτιθέμενος παίκτης στην κεντρική θέση και ο αμυνόμενος παίκτης που τον φρουρεί, πρέπει να σέβονται ο καθένας τα δικαιώματα του άλλου, σχετικά με την αρχή της κατακόρυφου (κυλίνδρου).

Είναι σφάλμα ενός επιτιθέμενου ή ενός αμυνόμενου παίκτη, στην κεντρική θέση, να σπρώχνει με τον ώμο ή με το γοφό τον αντίπαλό του εκτός θέσεως ή να εμποδίζει την ελευθερία των κινήσεών του, χρησιμοποιώντας τεταμένους αγκώνες, βραχίονες, γόνατα ή άλλα μέρη του σώματός του

33.13 Παράνομη φρούρηση από πίσω

Παράνομη φρούρηση από πίσω, είναι εκείνη η προσωπική επαφή με ένα αντίπαλο από έναν αμυνόμενο παίκτη, από πίσω. Το γεγονός και μόνο ότι ο αμυνόμενος παίκτης προσπαθεί να παίξει τη μπάλα, δεν νομιμοποιεί την επαφή του με έναν αντίπαλο, από πίσω.



33.14 Κράτημα

Κράτημα, είναι η παράνομη προσωπική επαφή με έναν αντίπαλο η οποία παρεμποδίζει την ελευθερία των κινήσεων του. Αυτή η επαφή (κράτημα) μπορεί να συμβεί με οποιοδήποτε μέρος του σώματος.

33.15 Σπρώξιμο

Σπρώξιμο είναι η παράνομη προσωπική επαφή με οποιοδήποτε μέρος του σώματος όπου ένας παίκτης βίαια μετακινεί ή προσπαθεί να μετακινήσει έναν αντίπαλο, με ή χωρίς την μπάλα.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2014

ΑΡΘΡΟ 33° Επαφή: Γενικές Αρχές

33.10 Ημικυκλικές περιοχές μη καταλογοισμού επιθετικού σφάλματος

33-1 Κατάσταση: Σκοπός του κανονισμού των ημικυκλικών περιοχών μη καταλογοισμού επιθετικού σφάλματος είναι να μην επιβραβεύσει τον αμυνόμενο παίκτη που έχει καταλάβει μια θέση κάτω από το δικό του καλάθι προκειμένου να κερδίσει ένα επιθετικό σφάλμα από τον επιτιθέμενο που έχει τον έλεγχο της μπάλας και διεισδύει προς το καλάθι.

Για την εφαρμογή του κανόνα της ημικυκλικής περιοχής μη καταλογοισμού επιθετικού σφάλματος:

- (α) Ο αμυνόμενος παίκτης θα έχει **ένα ή και τα δύο πόδια σε επαφή** με την περιοχή του ημικυκλίου (Βλ. Διάγραμμα 1). **Η γραμμή της περιοχής του ημικυκλίου είναι μέρος της περιοχής του ημικυκλίου.**
- (β) Ο επιτιθέμενος παίκτης θα κινείται προς το καλάθι κατά μήκος της γραμμής του ημικυκλίου και επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι ή πάσα ενώ είναι στον αέρα.

Ο κανόνας των ημικυκλικών περιοχών μη καταλογοισμού επιθετικού σφάλματος **δεν** θα εφαρμόζεται και οποιαδήποτε επαφή θα κρίνεται σύμφωνα με τους συνηθισμένους κανονισμούς π.χ. αρχή κυλίνδρου, αρχές αμυντικού/επιθετικού:

- (α) Για όλες τις αγωνιστικές καταστάσεις που συμβαίνουν έξω από την ημικυκλική περιοχή μη καταλογοισμού επιθετικού σφάλματος, συμπεριλαμβανομένου και της περιοχής μεταξύ του ημικυκλίου και της τελικής γραμμής.
- (β) Για όλες τις αγωνιστικές καταστάσεις ριμπάουντ, όταν μετά από σουτ για καλάθι, η μπάλα αναπηδά και μια κατάσταση επαφής συμβαίνει.
- (γ) Για οποιαδήποτε παράνομη χρήση των χεριών, βραχιόνων, ποδιών ή σώματος είτε από επιτιθέμενο είτε από αμυνόμενο παίκτη.

33-2 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί jump σουτ που ξεκινά έξω από την ημικυκλική περιοχή μη καταλογοισμού επιθετικού σφάλματος και πέφτει πάνω στο Β1 που **είναι σε επαφή** με την ημικυκλική περιοχή.

Ερμηνεία: **Η ενέργεια του Α1 είναι νόμιμη** καθώς ο κανόνας **μη** καταλογοισμού επιθετικού σφάλματος στην ημικυκλική περιοχή, θα εφαρμόζεται.

33-3 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριμπλάρει κατά μήκος της τελικής γραμμής και μετά που έχει φτάσει στη περιοχή πίσω από το ταμπλό, πηδά διαγώνια ή πίσω και πέφτει (charge) στον Β1 που έχει μία νόμιμη θέση άμυνας **και είναι σε επαφή** με την ημικυκλική περιοχή.

Ερμηνεία: Επιθετικό σφάλμα του Α1. Ο κανόνας του μη καταλογοισμού επιθετικού σφάλματος στο ημικύκλιο δεν εφαρμόζεται καθώς ο Α1 έχει εισέλθει στην ημικυκλική περιοχή μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος από τον αγωνιστικό χώρο, ακριβώς πίσω από το ταμπλό και τη νοητή προέκταση της γραμμής.

33-4 Παράδειγμα: Το σουτ του Α1 για καλάθι, αγγίζει τη στεφάνη και μία περίπτωση διεκδίκησης της μπάλας (rebound) συμβαίνει. Ο Α2 πηδά στον αέρα, πιάνει τη μπάλα και κατόπιν πέφτει στον Β1 που βρίσκεται σε μία νόμιμη θέση άμυνας και είναι σε επαφή με την ημικυκλική περιοχή.

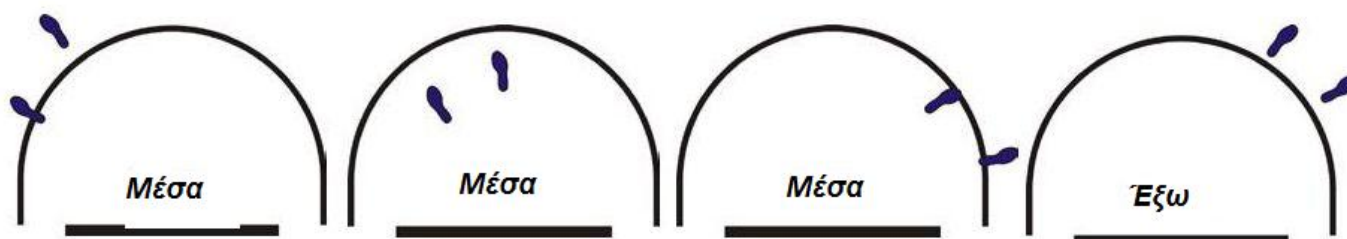
Ερμηνεία: Επιθετικό σφάλμα του Α2. Ο κανόνας μη καταλογοισμού επιθετικού σφάλματος δεν εφαρμόζεται.

33-5 Παράδειγμα: Ο Α1 κινείται (κάνει drive) προς το καλάθι και βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι. Αντί να ολοκληρώσει το σουτ για καλάθι, ο Α1 πασάρει τη μπάλα στον Α2 που τον ακολουθεί. Ο Α1 κατόπιν πέφτει στον Β1 που βρίσκεται σε επαφή με την περιοχή μη καταλογοισμού επιθετικού σφάλματος. Την ίδια περίπου χρονική στιγμή ο Α2, με τη μπάλα στα χέρια του βρίσκεται σε απευθείας drive προς το καλάθι σε μία προσπάθεια για να σκοράρει.

Ερμηνεία: Επιθετικό σφάλμα του Α1. Ο κανόνας μη καταλογοισμού επιθετικού σφάλματος στην ημικυκλική περιοχή δεν εφαρμόζεται καθώς ο Α1 παρανόμως χρησιμοποίησε το σώμα του για να καθαρίσει το διάδρομο προς το καλάθι, για τον Α2.

33-6 Παράδειγμα: Ο Α1 κινείται (κάνει drive) προς το καλάθι και βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι. Αντί να ολοκληρώσει το σουτ για καλάθι, ο Α1 πασάρει τη μπάλα στον Α2 που στέκεται στη γωνία του αγωνιστικού χώρου. Ο Α1 κατόπιν πέφτει πάνω στον Β1 που βρίσκεται σε επαφή με την περιοχή μη καταλογοισμού επιθετικού σφάλματος.

Ερμηνεία: Νόμιμη ενέργεια του Α1. Ο κανόνας μη καταλογοισμού επιθετικού σφάλματος θα εφαρμόζεται.



Διάγραμμα 1. Θέση του παίκτη εντός/εκτός της ημικυκλικής περιοχής μη καταλογοισμού επιθετικού σφάλματος



Άρθρο 34° Προσωπικό σφάλμα

34.1 Ορισμός

34.1.1 Προσωπικό σφάλμα είναι **μία παράνομη επαφή** παίκτη με έναν αντίπαλο, ανεξάρτητα αν η μπάλα είναι ζωντανή ή νεκρή.
Ένας παίκτης δεν θα κρατά, εμποδίζει, σπρώχνει, πέφτει επάνω, βάζει τρικλοποδιές, παρεμποδίζει την κίνηση ενός αντιπάλου παίκτη, εκτεινώντας το χέρι του, το βραχίονα, τον αγκώνα, τον ώμο, τον γοφό, το πόδι, το γόνατο ή το πέλμα του, ούτε κάμπτοντας το σώμα του σε μία «μη κανονική» θέση (έξω από τον κύλινδρο του) ή να συμμετέχει σε οποιοδήποτε σκληρό ή βίαιο παιχνίδι.

34.2. Ποινή

Ένα προσωπικό σφάλμα θα χρεώνεται σε βάρος του υπαιτίου.

34.2.1 Εάν το σφάλμα γίνεται σε παίκτη που δεν βρίσκεται σε προσπάθεια για σουτ:

- Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά από θέση εκτός ορίων, από την ομάδα που υπέστη το σφάλμα, στο πλησιέστερο σημείο που συνέβηκε η καταστρατήγηση.
- Εάν η **επιτιθέμενη ομάδα** βρίσκεται σε κατάσταση ομαδικών σφαλμάτων, τότε θα εφαρμόζεται το **Άρθρο 41**.

34.2.2 Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη που έκανε σουτ για καλάθι, σε αυτόν τον παίκτη θα χορηγηθούν ελεύθερη/ες βολή/ές, ως ακολούθως:

- Εάν το σουτ **που επιχειρείται από την περιοχή του γηπέδου είναι επιτυχές**, θα μετρήσει και θα χορηγηθεί 1 επιπλέον ελεύθερη βολή.
- Εάν το σουτ **επιχειρείται** από την περιοχή των **2** πόντων είναι αποτυχημένο, **2** ελεύθερες βολές.
- Εάν το σουτ **επιχειρείται** από την περιοχή **3** πόντων είναι αποτυχημένο, **3** ελεύθερες βολές.
- Εάν το σφάλμα έγινε στον παίκτη όταν ήχησε ή ακριβώς πριν ηχήσει το χρονόμετρο του αγώνα, σημαίνοντας τη λήξη περιόδου ή όταν ήχησε ή ακριβώς πριν ηχήσει η συσκευή των **24'' (shot clock)**, ενώ η μπάλα βρισκόταν ακόμα στο χέρι/α του παίκτη και το σουτ είναι επιτυχημένο, το καλάθι δεν θα μετρήσει και θα χορηγηθούν **2** ή **3** ελεύθερες βολές.

Άρθρο 35° Διπλό Σφάλμα

35.1 Ορισμός

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

35.2 Ποινή

Ένα προσωπικό σφάλμα θα καταλογισθεί εναντίον κάθε υπαιτίου παίκτη.



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 της τελικής γραμμής.
- Εάν μία ομάδα είχε τον έλεγχο της μπάλας ή την δικαιούται, 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 δικαιούται, τότε μία διαδικασία αναπήδησης συμβαίνει.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2015

ΑΡΘΡΟ 35^ο Διπλό Σφάλμα.

35-1 Κατάσταση: Όποτε υπάρχουν αντιφατικές αποφάσεις των διαιτητών ή οι παραβιάσεις των κανόνων εμφανίζονται περίπου στον ίδιο χρόνο και μια από τις κυρώσεις είναι να ακυρωθεί το σημειωμένο καλάθι, αυτή η κύρωση επικρατεί και κανένας πόντος δεν θα πιστωθεί.

35-2 Παράδειγμα: Στη διάρκεια της προσπάθειας για καλάθι, υπάρχει φυσική επαφή μεταξύ του σουτέρ A1 και του B1. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι. Ο διαιτητής κεφαλής σημειώνει σφάλμα ενάντια του A4 και επομένως το καλάθι δεν θα μετρήσει. Ο διαιτητής ουράς σημειώνει σφάλμα ενάντια του B4 και επομένως το καλάθι θα μετρήσει.

Ερμηνεία: Καθώς οι διαιτητές συμφωνούν στο καταλογισμό του διπλού σφάλματος, το καλάθι δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα ξαναρχίσει με επαναφορά από εκτός ορίων για την A από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

Η ομάδα θα έχει μόνο ότι χρόνο έχει απομείνει από τα 24", όταν το διπλό σφάλμα συνέβη.

35-3 Κατάσταση: Η ακόλουθη κατάσταση είναι απαραίτητη για 2 σφάλματα, ώστε να θεωρούνται ως διπλό σφάλμα:

(α) Και τα δύο σφάλματα είναι σφάλματα παικτών

(β) Και τα δύο σφάλματα εμπλέκουν φυσικές επαφές

(γ) Και τα δύο σφάλματα είναι μεταξύ δύο αντιπάλων που διαπράττουν σφάλμα εκατέρωθεν

(δ) Και τα δύο σφάλματα διαπράττονται περίπου στον ίδιο χρόνο

35-4 Παράδειγμα:

(α) Οι A1 και B1 σπρώχνονται εκατέρωθεν

(β) Σε διεκδίκηση ριμπάουντ, οι A1 και B1 σπρώχνονται εκατέρωθεν

(γ) Σε αναμονή πάσας από συμπαίκτη, οι A1 και B1 σπρώχνονται εκατέρωθεν

Ερμηνεία: Προσωπικά σφάλματα καταλογίζονται και στις 3 περιπτώσεις. Επομένως αυτό είναι διπλό σφάλμα.

35-5 Παράδειγμα: Μετά από ριμπάουντ, ο A1 προσβάλει λεκτικά (βρίζει) τον B1, αυτός αντιδρά και τον κτυπά τον A1 με γροθιά.

Ερμηνεία: Αυτό δεν είναι ένα διπλό σφάλμα. Το σφάλμα του A1 είναι τεχνικό και το σφάλμα του B1 είναι σφάλμα αποβολής. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με την εκτέλεση 1 ελεύθερης βολής για την ομάδα B, ακολουθούμενη από 2 ελεύθερες βολές για τον A1 και κατοχή της μπάλας για την ομάδα A.

35-6 Παράδειγμα: Στην προσπάθεια για κατάκτηση μιας ελεύθερης θέσης, ο Β1 σπρώχνει τον Α1 και καταλογίζεται ένα προσωπικό σφάλμα. Ο Α1 σχεδόν στον ίδιο χρόνο, κτυπά τον Β1 με τους αγκώνες τους και καταλογίζεται ένα αντιαθλητικό σφάλμα.

Ερμηνεία: Αυτό είναι ένα διπλό σφάλμα. Καθώς η ομάδα Α είχε τον έλεγχο της μπάλας τη στιγμή που καταλογίστηκε το διπλό σφάλμα, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο της καταστρατήγησης.

35-7 Παράδειγμα: Οι Α1 και Β1 σπρώχνονται εκατέρωθεν και προσωπικά σφάλματα καταλογίζονται. Αυτό είναι το 2^ο ομαδικό για την ομάδα Α και το 5^ο ομαδικό για την ομάδα Β σε αυτή την περίοδο.

Ερμηνεία: Αυτό είναι ένα διπλό σφάλμα. Καμία βολή δεν θα χορηγηθεί.

Άρθρο 36^ο Τεχνικό Σφάλμα

36.1 Κανόνες συμπεριφοράς

- 36.1.1** Η σωστή συμπεριφορά στον αγώνα απαιτεί πλήρη και πιστή συνεργασία των παικτών και των μελών του πάγκου της ομάδας με τους διαιτητές, τη γραμματεία και τον κομισάριο, εάν παρίσταται.
- 36.1.2** Κάθε ομάδα θα κάνει το καλύτερο προκείμενου να εξασφαλίσει τη νίκη, αλλά αυτό θα πρέπει να γίνει με φίλαθλο πνεύμα και ευγενή άμιλλα.
- 36.1.3** Οποιαδήποτε σκόπιμη ή επαναλαμβανόμενη έλλειψη συνεργασίας ή έλλειψη συμμόρφωσης με το πνεύμα και την πρόθεση αυτού του κανονισμού, θα θεωρείται ως τεχνικό σφάλμα.
- 36.1.4** Ο διαιτητής, επιτρέπεται να προλαμβάνει τεχνικά σφάλματα δίνοντας προειδοποιήσεις ή ακόμη και παραβλέποντας μικρές τεχνικές καταστρατηγήσεις διαδικαστικού χαρακτήρα, οι οποίες είναι προφανώς μη σκόπιμες και δεν έχουν άμεση επίπτωση στο παιχνίδι, εκτός και αν υπάρχει επανάληψη της ίδιας καταστρατήγησης μετά την προειδοποίηση.
- 36.1.5** Αν μία τεχνική καταστρατήγηση αποκαλυφθεί, αφού η μπάλα είναι ζωντανή, το παιχνίδι θα σταματήσει και θα καταλογισθεί ένα τεχνικό σφάλμα. Η ποινή θα εκτελεστεί σαν το τεχνικό σφάλμα να έγινε κατά την στιγμή που καταλογίσθηκε. Οτιδήποτε συνέβη στη διάρκεια των διαλειμμάτων, μεταξύ της τεχνικής καταστρατήγησης και της διακοπής του αγώνα, ισχύει.

36.2 Βιαιότητα

- 36.2.1** Πράξεις βιαιότητας μπορεί να συμβούν στη διάρκεια του παιχνιδιού, σε αντίθεση με το φίλαθλο πνεύμα και την ευγενική άμιλλα. Αυτές πρέπει να σταματούν αμέσως από τους διαιτητές και αν είναι αναγκαίο, από τα όργανα διατήρησης της Δημοσίας Τάξης.
- 36.2.2** Κάθε φορά που γίνονται βίαιες πράξεις μεταξύ παικτών ή μελών του πάγκου της ομάδας στον αγωνιστικό χώρο ή στην πλησίον περιοχή οι διαιτητές πρέπει να κάνουν τις απαραίτητες ενέργειες για να τις σταματήσουν.



- 36.2.3** Οποιαδήποτε από τα παραπάνω πρόσωπα, ενοχοποιούνται για ενέργειες κατάφωρης βιαιότητας σε βάρος αντιπάλων ή διαιτητών, πρέπει να αποβάλλονται. Ο διαιτητής πρέπει να αναφέρει το συμβάν στη διοργανώτρια αρχή του πρωταθλήματος.
- 36.2.4** Όργανα διατήρησης της Δημοσίας Τάξης μπορεί να μπουν στον αγωνιστικό χώρο, μόνον όταν αυτό τους ζητηθεί από τους διαιτητές. Ωστόσο, αν θεατές εισέλθουν στον αγωνιστικό χώρο, με προφανή σκοπό τη διάπραξη βίαιων ενεργειών, οι δυνάμεις διατήρησης της Δημόσιας Τάξης, πρέπει να επέμβουν άμεσα, για να προστατέψουν τις ομάδες και τους διαιτητές.
- 36.2.5** Όλοι οι υπόλοιποι χώροι, συμπεριλαμβανομένων των εισόδων, εξόδων, διαδρόμων, αποδυτηρίων κ.λπ., τελούν υπό την δικαιοδοσία της διοργανώτριας αρχής του πρωταθλήματος και των δυνάμεων τήρησης της Δημόσιας Τάξης.
- 36.2.6** Φυσικές ενέργειες παικτών ή μελών του πάγκου της ομάδας, οι οποίες είναι πιθανόν να οδηγήσουν σε πρόκληση ζημιών στο εξοπλισμό του παιχνιδιού, δεν θα πρέπει να επιτρέπονται από τους διαιτητές. Όταν παρατηρηθεί αυτού του είδους η συμπεριφορά από τους διαιτητές, ο προπονητής της υπαίτιας ομάδας πρέπει να προειδοποιείται. Αν επαναλαμβάνεται τέτοια ενέργεια/ες, ένα τεχνικό σφάλμα πρέπει άμεσα να χρεώνεται στο/ους υπαίτιο/ους πρόσωπο/α που εμπλέκεται.

36.3 Ορισμός.

- 36.3.1** Τεχνικό σφάλμα είναι ένα σφάλμα όχι επαφής με παίκτη αλλά συμπεριφοράς που περιλαμβάνει, αλλά δεν περιορίζεται, σε ενέργειες όπως:
- Να αγνοεί προειδοποιήσεις διαιτητών.
 - Να αγγίζει χωρίς σεβασμό τους διαιτητές, τον κομισάριο, τους κριτές της γραμματείας ή το προσωπικό του πάγκου.
 - Να επικοινωνεί χωρίς σεβασμό με τους διαιτητές, τον κομισάριο, τους κριτές της γραμματείας ή τους αντιπάλους.
 - Να χρησιμοποιεί γλώσσα ή χειρονομίες που ενδεχομένως να προσβάλλουν ή να προκαλέσουν τους θεατές.
 - Να παρενοχλεί έναν αντίπαλο ή να παρεμποδίζει το οπτικό πεδίο του, κουνώντας τα χέρια κοντά στα μάτια του.
 - Υπερβολική περιστροφή των αγκώνων.
 - Να καθυστερεί τον αγώνα αγγίζοντας σκόπιμα την μπάλα μετά που αυτή έχει περάσει από τη στεφάνη ή με το να εμποδίζει την ομαλή εκτέλεση της επαναφοράς από θέση εκτός ορίων.
 - Να πέφτει κάτω, προσποιούμενος ότι του έγινε σφάλμα.
 - Να κρέμεται από τη στεφάνη, κατά τέτοιο τρόπο, που το βάρος του παίκτη να στηρίζεται από τη στεφάνη, εκτός κι εάν ο παίκτης γραπώνει τη στεφάνη στιγμιαία μετά από κάρφωμα ή κατά την κρίση των διαιτητών, προσπαθεί να αποφύγει τραυματισμό δικό του ή άλλου παίκτη.
 - Να γίνεται παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας **στη** διάρκεια της τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής, από ένα αμυνόμενο παίκτη. **Στην επιτιθέμενη ομάδα θα πιστωθεί 1 πόντος**, ακολουθούμενος από τεχνικό σφάλμα στον αμυνόμενο παίκτη.



36.3.2 Τεχνικό σφάλμα σε μέλη του πάγκου της ομάδας είναι ένα σφάλμα για απρεπή επικοινωνία ή άγγιγμα των διαιτητών, του κομισάριου, της γραμματείας ή των αντιπάλων ή παραβίαση των αρχών που καθορίζουν την ομαλή διεξαγωγή του αγώνα.

36.3.3 Ένας παίκτης θα αποβάλλεται για το υπόλοιπο του αγώνος όταν έχει χρεωθεί με 2 τεχνικά σφάλματα.

36.3.4 Ένας προπονητής θα αποβάλλεται για το υπόλοιπο του αγώνος όταν:

- Αυτός χρεώνεται με 2 τεχνικές ποινές ("C") σαν αποτέλεσμα της προσωπικής αντιαθλητικής του συμπεριφοράς.
- Αυτός χρεώνεται με 3 τεχνικές ποινές, είτε όλες από αυτές ("B") ή μία από αυτές ("C") σαν αποτέλεσμα της αντιαθλητικής συμπεριφοράς των μελών του πάγκου της ομάδας.

36.3.5 Εάν ένας παίκτης ή προπονητής αποβληθεί σύμφωνα με το Άρθρο 36.3 ή 36.3.4 αυτή η τεχνική ποινή θα είναι το μοναδικό σφάλμα που θα τιμωρηθεί και καμία επιπλέον ποινή για την αποβολή δεν θα χορηγηθεί.

36.4 Ποινή

36.4.1 Εάν ένα τεχνικό σφάλμα διαπράττεται:

- Από παίκτη, τότε ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογιστεί εναντίον του σαν ατομικό σφάλμα και θα μετρήσει και σαν ένα ομαδικό σφάλμα.
- Από μέλη του πάγκου της ομάδας τότε ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογιστεί εναντίον του προπονητή και δεν θα μετρήσει στα ομαδικά.

36.4.2 Μία 1 ελεύθερη βολή θα χορηγηθεί στους αντιπάλους, ακολουθούμενη από:

- Επαναφορά από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.
- Αναπήδηση στον κεντρικό κύκλο για την έναρξη της πρώτης περιόδου.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2015

ΑΡΘΡΟ 36° Τεχνικό Σφάλμα.

36-1 Κατάσταση: Μια επίσημη προειδοποίηση δίνεται σε έναν παίκτη για μια δράση ή μια συμπεριφορά που εάν επαναληφθεί μπορεί να οδηγήσει σε τεχνική ποινή. Αυτή η προειδοποίηση θα διαβιβαστεί επίσης στον προπονητή εκείνης της ομάδας και θα ισχύσει για οποιοδήποτε μέλος της ομάδας για οποιαδήποτε παρόμοιες ενέργειες και για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Μια επίσημη προειδοποίηση θα δίνεται μόνο όταν το χρονόμετρο είναι σταματημένο και η μπάλα είναι νεκρή.

Παράδειγμα: Σε ένα μέλος της ομάδας Α δίνεται μια προειδοποίηση για:

(α) Παρεμπόδιση σε επαναφορά εκτός ορίων.

(β) Τη συμπεριφορά του

(γ) Οποιαδήποτε άλλη δράση που, εάν επαναληφθεί, μπορεί να οδηγήσει σε τεχνική ποινή.

Ερμηνεία: Η προειδοποίηση θα πρέπει να γνωστοποιηθεί επίσης στον προπονητή και θα ισχύσει για όλα τα μέλη της ομάδας Α, για παρόμοιες ενέργειες, για το υπόλοιπο του παιχνιδιού.

36-3 Κατάσταση: Στη διάρκεια ενός διαλείμματος του παιχνιδιού μία τεχνική ποινή καταλογίζεται σε ένα μέλος ομάδας που έχει το δικαίωμα να παίξει και που υποδεικνύεται ως παίκτης-προπονητής. Το τεχνικό σφάλμα θα μετρήσει ως σφάλμα παίκτη και θα μετρήσει στα ομαδικά, στην επόμενη περίοδο.

36-4 Παράδειγμα: Ο Α1 παίκτης-προπονητής χρεώνεται με έναν τεχνικό σφάλμα για:

(α) Κρέμασμα στη στεφάνη κατά τη διάρκεια της προθέρμανσης του αγώνος ή του ημιχρόνου.

(β) Τη συμπεριφορά του κατά τη διάρκεια ενός διαλείμματος του παιχνιδιού.

Ερμηνεία: Και στις δύο περιπτώσεις, μία τεχνική ποινή θα χρεωθεί στον Α1 ως παίκτης. Το σφάλμα θα μετρήσει τόσο σαν 1 ομαδικό για την επόμενη περίοδο όσο και ως 1 από τα 5 ατομικά σφάλματα του Α1 που πρέπει να διαπράξει ο Α1 για να εγκαταλείψει το παιχνίδι.

36-5 Κατάσταση: Ενώ ένας παίκτης είναι στην προσπάθεια για επίτευξη καλαθιού, οι αντίπαλοι δεν επιτρέπεται να παρενοχλούν αυτόν τον παίκτη με τις ενέργειες όπως ο κυματισμός του χεριού/ών για να εμποδίσουν το οπτικό του πεδίο, φωνάζοντας δυνατά, κτυπώντας δυνατά τα πόδια ή να κτυπούν τα χέρια τους, κοντά στο σουτέρ. Εάν αυτό συμβαίνει, τότε μπορεί να οδηγήσει σε τεχνική ποινή εάν ο σουτέρ χάσει το πλεονέκτημα, ή μια προειδοποίηση εάν ο σουτέρ δεν χάσει το πλεονέκτημα.

36-6 Παράδειγμα: Ο Α1 είναι σε προσπάθεια για καλάθι όταν ο Β1 προσπαθεί να αποσπάσει την προσοχή του Α1 με το να φωνάζει δυνατά ή να κτυπήσει δυνατά στο πάτωμα τα πόδια του. Η προσπάθεια για καλάθι είναι:

(α) Επιτυχής

(β) Ανεπιτυχής.

Ερμηνεία:

(α) Μια προειδοποίηση θα δοθεί στο Β1 και επίσης θα ενημερωθεί ο προπονητής της ομάδας Β. Εάν η ομάδα έχει ήδη δεχθεί μια προειδοποίηση για παρόμοια συμπεριφορά, ο Β1 θα χρεωθεί με τεχνική ποινή.

(β) Μία τεχνική ποινή θα χρεωθεί στο Β1.

36-7 Κατάσταση. Εάν οι διαιτητές ανακαλύπτουν ότι περισσότεροι από 5 παίκτες συμμετέχουν στον αγωνιστικό χώρο ταυτόχρονα για την ίδια ομάδα, το λάθος πρέπει να διορθωθεί το συντομότερο δυνατόν χωρίς να τίθενται οι αντίπαλοι σε μειονεκτική θέση.

Υποθέτοντας ότι οι διαιτητές και η γραμματεία κάνουν σωστά τη δουλειά τους, ένας παίκτης πρέπει να έχει περάσει ή να παρέμεινε στον αγωνιστικό χώρο παράνομα. Οι διαιτητές πρέπει επομένως να διατάξουν ένα παίκτη να απομακρυνθεί από τον αγωνιστικό χώρο αμέσως και να χρεώσουν με τεχνικό σφάλμα, καταγεγραμμένο ως "Β", τον προπονητή εκείνης της ομάδας. Ο προπονητής είναι αρμόδιος για την εξασφάλιση ότι μια αντικατάσταση εφαρμόζεται σωστά και ότι ο αντικατασταθείς παίκτης αφήνει το αγωνιστικό χώρο αμέσως μετά από την αντικατάσταση.

36-8 Παράδειγμα: Ενώ το παιχνίδι είναι σε εξέλιξη ανακαλύπτεται ότι η ομάδα Α έχει περισσότερους από 5 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο.

(α) Κατά τη διάρκεια της ανακάλυψης, η ομάδα Β (με 5 παίκτες) έχει τον έλεγχο της μπάλας.

(β) Κατά τη διάρκεια της ανακάλυψης, η ομάδα Α (με περισσότερους από 5 παίκτες) έχει τον έλεγχο της μπάλας.

Ερμηνεία:

(α) Το παιχνίδι θα σταματήσει αμέσως εκτός αν η ομάδα Β τίθεται σε μειονεκτική θέση.

(β) Το παιχνίδι θα σταματήσει αμέσως.

Και στις δύο περιπτώσεις ο παίκτης που έχει επαν-εισέλθει (ή έχει παραμείνει) παράνομα στο παιχνίδι πρέπει να απομακρυνθεί από αυτό και μία τεχνική ποινή, καταγεγραμμένη ως "Β", θα χρεωθεί ενάντια του προπονητή της Α ομάδας.

36-9 Κατάσταση: Αφότου ανακαλύπτεται ότι **μια ομάδα** συμμετέχει με περισσότερους από 5 παίκτες, ανακαλύπτεται επίσης ότι έχουν σημειωθεί πόντοι ή έχει διαπραχθεί σφάλμα από **παίκτη αυτής της ομάδας**, που συμμετείχε παράνομα. Όλοι οι πόντοι θα μετρήσουν και οποιοσδήποτε σφάλμα/τα που διαπράχθηκε υπέρ (ή κατά) σε αυτόν τον παίκτη, θα θεωρηθούν σαν προσωπικά σφάλματα παίκτη.

36-10 Παράδειγμα: Οι διαιτητές **ανακαλύπτουν** ότι ο Α2 είναι ο 6ος παίκτης της ομάδας Α, στον αγωνιστικό χώρο και διακόπτουν το παιχνίδι μετά:

(α) **την διάπραξη** ενός επιθετικού σφάλματος από τον Α2.

(β) **την επιτυχημένη επίτευξη** καλαθιού από τον Α2.

(γ) **την διάπραξη σφάλματος** του Β2 στον Α2 κατά τη διάρκεια μιας αποτυχημένης προσπάθειας του για καλάθι.

Ερμηνεία:

(α) Το σφάλμα του Α2 θα θεωρηθεί ως σφάλμα παίκτη.

(β) Το καλάθι που επιτυγχάνει ο Α2 θα μετρήσει.

(γ) Οποιοδήποτε παίκτη της ομάδας Α που βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο, υποδεικνυόμενο από τον προπονητή του, τη στιγμή που καταλογίστηκε το σφάλμα, θα εκτελέσει τις ελεύθερες βολές.

36-11 Κατάσταση: Ένας παίκτης εισέρχεται εκ νέου στο παιχνίδι **αφού του έχει γνωστοποιηθεί ότι δεν έχει το δικαίωμα να συμμετέχει διότι έχει διαπράξει το 5^ο του σφάλμα**. Η παράνομη συμμετοχή θα **τιμωρείται** αμέσως μόλις ανακαλυφθεί, χωρίς ωστόσο οι αντίπαλοι να μπαίνουν σε μειονεκτική θέση.

36-12 Παράδειγμα: Μετά τη διάπραξη 5^{ου} σφάλματος, γνωστοποιείται στο Β1 ότι δεν έχει πλέον το δικαίωμα να συμμετέχει στο παιχνίδι. Αργότερα, ο Β1 επανέρχεται στο παιχνίδι ως αλλαγή. Η παράνομη συμμετοχή του Β1 ανακαλύπτεται **πριν**:

(α) Η μπάλα ζωντανέψει για τη συνέχιση του παιχνιδιού.

Ή μετά που

(β) Η μπάλα έγινε και πάλι ζωντανή και ενώ η μπάλα είναι στον έλεγχο της ομάδας Α.

(γ) Η μπάλα έγινε και πάλι ζωντανή και ενώ η μπάλα είναι στον έλεγχο της ομάδας Β.

(δ) Μετά που η μπάλα νέκρωσε ξανά μετά την είσοδο του Β1 στο παιχνίδι.

Ερμηνεία:

(α) Ο Β1 θα απομακρυνθεί από το παιχνίδι αμέσως. Μία τεχνική ποινή, καταγεγραμμένη ως "Β", θα χρεωθεί στον προπονητή.

(β) Το παιχνίδι θα σταματήσει αμέσως εκτός αν η ομάδα Α τίθεται σε μειονεκτική θέση. Ο Β1 θα απομακρυνθεί από το παιχνίδι και μία τεχνική ποινή, καταγεγραμμένη ως "Β", θα χρεωθεί στον προπονητή Β.

(γ) και (δ) το παιχνίδι θα σταματήσει αμέσως. Ο Β1 θα απομακρυνθεί από το παιχνίδι και μία τεχνική ποινή, καταγεγραμμένη ως "Β", θα χρεωθεί στον προπονητή Β.

Σε όλες τις περιπτώσεις ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογίζεται εις βάρος του προπονητή Β, καταγεγραμμένο ως 'Β'.

36-13 Κατάσταση: Μετά τη γνωστοποίηση ότι δεν έχει πλέον το δικαίωμα να συμμετέχει στο παιχνίδι εξαιτίας της συμπλήρωσης 5 σφαλμάτων, ένας παίκτης επανέρχεται στο παιχνίδι και σημειώνει ένα καλάθι, διαπράττει ένα σφάλμα, ή του γίνεται φάουλ από έναν αντίπαλο προτού να ανακαλυφθεί η παράνομη συμμετοχή του. Το καλάθι θα μετρήσει και το σφάλμα θα θεωρηθεί ως σφάλμα παίκτη.

36-14 Παράδειγμα: Μετά από τη διάπραξη 5^{ου} σφάλματος, γνωστοποιείται στον B1 ότι δεν έχει το δικαίωμα να συμμετέχει. Αργότερα ο B1, επανέρχεται ως αλλαγή. Η παράνομη συμμετοχή του B1 ανακαλύπτεται μετά που:

- (α) ο B1 σημειώνει καλάθι.
- (β) ο B1 διαπράττει ένα σφάλμα.
- (γ) ο B1 δέχεται φάουλ από τον A4 (5^ο ομαδικό).

Ερμηνεία:

- (α) Το καλάθι που σημειώνεται από τον B1 θα μετρήσει.
- (β) Το σφάλμα του B1 θα θεωρηθεί ως σφάλμα παίκτη και θα σημειώνεται στο φύλλο αγώνος σε τετραγωνάκι δίπλα στο 5^ο του σφάλμα.
- (γ) Οι 2 χορηγούμενες ελεύθερες βολές στο B1 θα εκτελεστούν από τον αντικαταστάτη του.

Σε όλες τις περιπτώσεις μία τεχνική ποινή θα καταλογιστεί στον προπονητή B, που καταγράφεται ως "B".

36-15 Κατάσταση: Εάν, μετά τη διάπραξη του 5^{ου} σφάλματος και χωρίς να έχει ειδοποιηθεί ότι δεν έχει το δικαίωμα να συμμετέχει, ένας παίκτης παραμένει ή εισέρχεται στο παιχνίδι. Αυτός ο παίκτης θα απομακρυνθεί από το παιχνίδι αμέσως μόλις το λάθος ανακαλυφθεί (χωρίς οι αντίπαλοι να τίθενται σε μειονεκτική θέση). Καμία ποινή δεν θα χορηγηθεί για την παράνομη συμμετοχή του παίκτη. Εάν αυτός ο παίκτης σημειώνει καλάθι, διαπράττει ένα σφάλμα ή του γίνεται σφάλμα από αντίπαλο, το καλάθι θα μετρήσει και το σφάλμα θα θεωρηθεί ως σφάλμα παίκτη.

36-16 Παράδειγμα: Ο A6 ζητά να αντικαταστήσει τον A1. Η μπάλα στη συνέχεια γίνεται νεκρή ως αποτέλεσμα ενός σφάλματος από τον A1 και ο A6 εισέρχεται στο παιχνίδι. Οι διαιτητές αποτυγχάνουν να δηλώσουν στον A1 ότι το σφάλμα του είναι το 5^ο του προσωπικό. Ο A1 αργότερα εισέρχεται εκ νέου στο παιχνίδι ως αλλαγή. Η παράνομη συμμετοχή του A1 ανακαλύπτεται μετά:

- (α) Που το χρονόμετρο του παιχνιδιού έχει αρχίσει ενώ ο A1 συμμετέχει ως παίκτης.
- (β) Που ο A1 έχει σημειώσει καλάθι.
- (γ) Που ο A1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του B1.
- (δ) Που ο B1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του A1 κατά τη διάρκεια μιας ανεπιτυχούς προσπάθειας για καλάθι.

Ερμηνεία:

Καμία ποινή δεν θα χρεωθεί για την παράνομη συμμετοχή του A1.

- (α) Το παιχνίδι θα σταματήσει, χωρίς η ομάδα B να τίθεται σε μειονέκτημα. Ο A1 θα απομακρυνθεί από το παιχνίδι αμέσως και θα αντικατασταθεί από έναν αναπληρωματικό.
- (β) Το καλάθι που σημειώθηκε από τον A1 θα μετρήσει.
- (γ) Το σφάλμα που διέπραξε ο A1 είναι σφάλμα παίκτη και θα τιμωρείται αναλόγως. Θα σημειώνεται στο φύλλο αγώνος σε τετραγωνάκι δίπλα στο 5^ο του σφάλμα
- (δ) Σφάλμα του B1. Στον αντικαταστάτη του A1 θα χορηγηθούν 2 ή 3 ελεύθερες βολές.

36-17 Παράδειγμα: 10 λεπτά πριν από την έναρξη του παιχνιδιού, μία τεχνική ποινή καταλογίζεται εις βάρος του Α1. Πριν την έναρξη του παιχνιδιού ο προπονητής Β υποδεικνύει το Β1 για την εκτέλεση 1 ελεύθερης βολής, αλλά ο Β1 δεν είναι στους αρχικούς 5 παίκτες για την ομάδα Β.

Ερμηνεία:

Ένας από τους παίκτες που υποδεικνύονται στην αρχική πεντάδα της ομάδας Β θα πρέπει να εκτελέσει την **ελεύθερη βολή**. Αντικατάσταση δεν μπορεί να χορηγηθεί προτού να αρχίσει ο αγωνιστικός χρόνος.

36-18 Κατάσταση. Όταν ένας παίκτης πέφτει κάτω προσποιούμενος ένα σφάλμα στην προσπάθειά του να δημιουργήσει ένα αθέμιτο πλεονέκτημα με τον καταλογισμό ενός άδικου σφάλματος από αντίπαλό του ή να δημιουργήσει μία αντιαθλητική ατμόσφαιρα μεταξύ των θεατών κατά των διαιτητών, μία τέτοια συμπεριφορά θα θεωρείται αντιαθλητική.

36-19 Παράδειγμα: Ο Α1 κινείται προς το καλάθι όταν ο αμυνόμενος παίκτης Β1 πέφτει προς τα πίσω στο έδαφος χωρίς να έχει συμβεί καμία επαφή μεταξύ αυτών των παικτών ή μετά από ασήμαντη επαφή η οποία αναμφίβολα δεν προκάλεσε τη θεατρική επίδειξη του Β1. Μία προειδοποίηση για μια τέτοια αντίδραση έχει ήδη δοθεί στους παίκτες της ομάδας Β μέσω του προπονητή της Β.

Διευκρίνιση:

Τέτοια συμπεριφορά είναι προφανώς αντιαθλητική και δηλητηριάζει την ομαλή διεξαγωγή του παιχνιδιού. Ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογίζεται **στον Β1**.

36-20 Κατάσταση. Σοβαρός τραυματισμός μπορεί να προκληθεί όταν μία υπερβολική ταλάντωση των αγκώνων επιτρέπεται, ειδικότερα σε περιπτώσεις ριμπάουντ και στενά φρουρούμενου παίκτη. Εάν μία τέτοια ενέργεια καταλήξει σε επαφή, τότε ένα προσωπικό σφάλμα μπορεί να καταλογιστεί. Εάν η ενέργεια δεν καταλήξει σε επαφή, ένα τεχνικό σφάλμα μπορεί να καταλογιστεί.

36-21 Παράδειγμα: Ο Α1 κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας σε ριμπάουντ και επιστρέφει στο γήπεδο. Ο Α1 γίνεται αμέσως στενά φρουρούμενος από το Β1. Χωρίς να αγγίζει το Β1, ο Α1 ταλαντώνει υπερβολικά τους αγκώνες του σε μία προσπάθεια να εκφοβίσει τον Β1 ή να καθαρίσει αρκετό χώρο προκειμένου να πιβοτάρει, να πασάρει ή να ντριμπλάρει.

Ερμηνεία:

Η αντίδραση του Α1 δεν συμμορφώνεται με το πνεύμα και την πρόθεση των κανονισμών. Μια τεχνική ποινή μπορεί να καταλογιστεί στον Α1.

36-22 Κατάσταση. Ένας παίκτης θα αποβάλλεται όταν έχει χρεωθεί με 2 τεχνικές ποινές.

36-23 Παράδειγμα: Ο Α1 έχει διαπράξει το 1ο του τεχνικό σφάλμα στην διάρκεια της 1ης περιόδου επειδή κρεμόταν από τη στεφάνη. Ένα 2ο τεχνικό σφάλμα καλείται εναντίον του στη διάρκεια του 2ου ημιχρόνου για αντιαθλητική συμπεριφορά.

Ερμηνεία: Ο Α1 θα αποβάλλεται αυτόματα και θα πηγαίνει και θα παραμένει στα αποδυτήρια της ομάδας του στη διάρκεια του παιχνιδιού ή εάν αυτός το επιλέξει θα εγκαταλείπει το κτίριο. Αυτό το 2ο τεχνικό σφάλμα είναι το μόνο το οποίο θα τιμωρείται και δεν θα χορηγούνται επιπλέον ποινές για την αποβολή του. Είναι ο σημειωτής που πρέπει να ενημερώσει ένα διαιτητή αμέσως όταν ένας παίκτης έχει διαπράξει 2 τεχνικά σφάλματα και θα αποβάλλεται.

Άρθρο 37^ο Αντιαθλητικό Σφάλμα

37.1 Ορισμός

37.1.1 Αντιαθλητικό σφάλμα, είναι ένα σφάλμα επαφής που διαπράττει παίκτης, ο οποίος, κατά την κρίση του διαιτητή:

- Δεν κάνει νόμιμη προσπάθεια να παίξει απευθείας τη μπάλα, σύμφωνα με το πνεύμα και την πρόθεση των κανονισμών.
- Ένας παίκτης προκαλεί υπερβολική επαφή, στην προσπάθεια του να παίξει τη μπάλα.
- Ένας αμυνόμενος παίκτης προκαλεί επαφή με έναν αντίπαλο από πίσω ή από τα πλάγια στην προσπάθεια να σταματήσει έναν αιφνιδιασμό και δεν υπάρχει αντίπαλος μεταξύ του επιτιθέμενου και του αντίπαλου καλαθιού.
- Ένας αμυνόμενος παίκτης προκαλεί επαφή σε αντίπαλό του στον αγωνιστικό χώρο στη διάρκεια των 2 τελευταίων λεπτών της τέταρτης περιόδου και σε κάθε επιπλέον περίοδο (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 θέση εκτός ορίων στην προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από τη γραμματεία .
- Αναπήδηση στον κεντρικό κύκλο, για να ξεκινήσει η πρώτη περίοδος.

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.
- Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που είναι σε προσπάθεια για σουτ και είναι ανεπιτυχές: **2** ή **3** ελεύθερες βολές.

37.2.3 Ο παίκτης θα πρέπει να αποβάλλεται για το υπόλοιπο του αγώνος, όταν αυτός χρεώνεται με **2** αντιαθλητικά σφάλματα.

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.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2015

ΑΡΘΡΟ 37^ο : Αντιαθλητικό Σφάλμα

37-1 Κατάσταση: Το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 ή λιγότερο για την 4η περίοδο και σε κάθε παράταση, και η μπάλα είναι εκτός ορίων για επαναφορά και βρίσκεται ακόμη στα χέρια του διαιτητή ή ήδη βρίσκεται στη διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει. Εάν σε αυτή τη χρονική στιγμή ένας αμυνόμενος παίκτης

στον αγωνιστικό χώρο προκαλέσει επαφή σε παίκτη της ομάδας που επιτίθεται στον αγωνιστικό χώρο και το σφάλμα καταλογιστεί, αυτό είναι αντιαθλητικό σφάλμα.

37-2 Παράδειγμα: Με 0:53 sec να απομένουν στο τελευταίο λεπτό του αγώνα, ο Α4 έχει τη μπάλα στα χέρια του ή στη διάθεσή του για επαναφορά από εκτός ορίων όταν ο Β2 προκαλεί επαφή **με τον Α2** στον αγωνιστικό χώρο και καταλογίζεται σφάλμα σε βάρος του Β5.

Ερμηνεία:

Είναι προφανές ότι ο Β2 δεν κάνει μία προσπάθεια να παίξει στη μπάλα και ένα πλεονέκτημα κερδίζεται με το να μην επιτρέπεται στο ρολόι του αγώνα να ξαναρχίσει. Ένα αντιαθλητικό σφάλμα πρέπει να καταλογιστεί χωρίς να δοθεί προειδοποίηση.

37-3 Παράδειγμα: Με 0:53 sec να απομένουν στο τελευταίο λεπτό του αγώνα, **σε μια επαναφορά από εκτός ορίων ο Α1** έχει τη μπάλα στα χέρια του ή στη διάθεσή του για επαναφορά από εκτός ορίων όταν ο Α2 προκαλεί επαφή στον Β2 στον αγωνιστικό χώρο και ένα σφάλμα καταλογίζεται στον Α2.

Διευκρίνιση: Ο Α2 δεν κερδίζει πλεονέκτημα, διαπράττοντας το σφάλμα. Ένα προσωπικό σφάλμα στον Α2 καταλογίζεται, εκτός κι εάν υπάρχει σκληρή επαφή η οποία θα καταλογίζεται σαν αντιαθλητικό σφάλμα. Στην ομάδα Β θα χορηγείται μια επαναφορά από εκτός ορίων στο πλησιέστερο σημείο της καταστρατήγησης.

37-4 Κατάσταση: Όταν το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στην 4^η περίοδο ή σε κάθε παράταση και μετά που η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του **παίκτη που έχει την επαναφορά**, ένας αμυνόμενος παίκτης, με σκοπό να σταματήσει ή να μην επιτρέψει το χρονόμετρο να επαναρχίσει, προκαλεί επαφή στον επιτιθέμενο που είναι σχεδόν έτοιμος να δεχθεί τη μπάλα ή την έχει δεχθεί στον αγωνιστικό χώρο. Τέτοια επαφή θα πρέπει να καταλογίζεται **αμέσως** σαν προσωπικό σφάλμα εκτός και εάν υπάρχει σκληρή επαφή η οποία θα καταλογίζεται σαν αντιαθλητικό σφάλμα ή σφάλμα αποκλεισμού. **Η αρχή του πλεονεκτήματος /μειονεκτήματος δεν θα εφαρμόζεται.**

37-5 Παράδειγμα: Με 1:02 sec να απομένουν στο τελευταίο λεπτό του αγώνα και το σκορ Α: 83-Β:80, **σε μια επαναφορά από εκτός ορίων**, η μπάλα έχει μόλις αφήσει τα χέρια του **Α1**, όταν ο Β2 προκαλεί επαφή στον αγωνιστικό χώρο στον Α2 που είναι έτοιμος να δεχθεί τη μπάλα. Ένα σφάλμα καταλογίζεται στον Β2.

Ερμηνεία: Ένα προσωπικό σφάλμα θα καταλογίζεται στον Β2 αμέσως εκτός και εάν οι διαιτητές κρίνουν ότι η σοβαρότητα της επαφής του Β2 απαιτεί τον καταλογισμό ενός αντιαθλητικού ή ενός σφάλματος αποβολής.

37-6 Παράδειγμα:

Με 1:02 sec να απομένουν στο τελευταίο λεπτό του αγώνα και το σκορ Α:83-Β:80 **σε μια επαναφορά από εκτός ορίων**, η μπάλα έχει μόλις αφήσει τα χέρια του **Α1**, όταν ο Α2 προκαλεί επαφή στον αγωνιστικό χώρο στον Β2. Ένα σφάλμα καταλογίζεται στον Α2.

Ερμηνεία: Ο Α2 δεν κερδίζει ένα πλεονέκτημα διαπράττοντας το σφάλμα. Ένα προσωπικό σφάλμα θα καταλογίζεται **αμέσως** στον Α2, εκτός και εάν υπάρχει σκληρή επαφή. Στην ομάδα Β θα χορηγείται μια επαναφορά από εκτός ορίων στο πλησιέστερο σημείο της καταστρατήγησης.

37-7 Παράδειγμα: Με 1:02 sec να απομένουν στο τελευταίο λεπτό του αγώνα και το σκορ Α: 83-Β:80 **σε μια επαναφορά από εκτός ορίων**, η μπάλα έχει μόλις αφήσει τα χέρια του **Α1**, όταν ο Β2 προκαλεί επαφή στον Α2 σε **μια διαφορετική περιοχή, από αυτή που γίνεται η επαναφορά**. Ένα σφάλμα καταλογίζεται στον Β2.

Ερμηνεία: Είναι προφανές ότι ο Β2 δεν κάνει μία προσπάθεια να παίξει στη μπάλα και ένα πλεονέκτημα κερδίζεται με το να μην επιτρέπεται η επανέναρξη του χρονομέτρου του παιχνιδιού. Ένα αντιαθλητικό σφάλμα πρέπει να καταλογιστεί χωρίς να δοθεί προειδοποίηση.

Άρθρο 38° Σφάλμα Αποκλεισμού

38.1 Ορισμός

38.1.1 Σφάλμα αποκλεισμού είναι οποιαδήποτε **κατάφωρη** αντιαθλητική ενέργεια από παίκτη ή μέλος του πάγκου της ομάδας.

38.1.2 Ένας προπονητής ο οποίος έχει δεχθεί ένα σφάλμα αποκλεισμού θα αντικαθίσταται από το βοηθό προπονητή όπως αναγράφηκε στο φύλο αγώνος. Εάν κανένας βοηθός προπονητή δεν καταχωρήθηκε στο φύλο αγώνος, αυτός θα αντικατασταθεί από τον αρχηγό (Cap).

38.2 Ποινή

38.2.1 Ένα σφάλμα αποκλεισμού θα χρεώνεται εις βάρος του υπαίτιου.

38.2.2 Οποτεδήποτε ο υπαίτιος αποβάλλεται σύμφωνα με τα σχετικά άρθρα αυτών των κανονισμών, θα πηγαίνει και θα παραμένει στα αποδυτήρια της ομάδος του για τη διάρκεια του παιχνιδιού ή εάν το επιλέξει θα εγκαταλείπει το κτίριο.

38.2.3 Ελεύθερη/ές βολή/ές θα χορηγούνται:

- Σε οποιοδήποτε αντίπαλο όπως υποδεικνύεται από τον προπονητή του σε περίπτωση σφάλματος μη επαφής.
- Στον παίκτη που του έγινε το σφάλμα, σε περίπτωση σφάλματος επαφής.

Ακολουθούμενη/ες από:

- Επαναφορά από εκτός ορίων από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.
- Από μια αναπήδηση, στον κεντρικό κύκλο για να αρχίσει η πρώτη περίοδος.

38.2.4 Ο αριθμός των ελευθέρων βολών που θα χορηγούνται είναι ως ακολούθως:

- **Εάν το σφάλμα, είναι σφάλμα όχι επαφής: 2 ελεύθερες βολές.**
- 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.
- Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που είναι σε προσπάθεια για σουτ και είναι ανεπιτυχές: **2** ή **3** ελεύθερες βολές.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2014

ΑΡΘΡΟ 38° : Σφάλμα αποβολής.

38-1 Κατάσταση: Με την αποβολή, ένα πρόσωπο δεν είναι πλέον μέλος της ομάδας ή του προσωπικού του πάγκου. Επομένως δεν μπορεί πλέον να τιμωρηθεί για επιπλέον αντιαθλητική συμπεριφορά.

38-2 Παράδειγμα: Ο Α1 αποβάλλεται για παράφορη αντιαθλητική συμπεριφορά. Αυτός εγκαταλείπει τον αγωνιστικό χώρο και λεκτικά προσβάλλει ένα διαιτητή.

Ερμηνεία: Ο Α1 έχει ήδη αποβληθεί και δεν μπορεί να τιμωρηθεί επιπλέον. Ο διαιτητής ή ο κομισάριος, εάν παρίσταται, θα στέλνει μια έκθεση περιγράφοντας το συμβάν στην διοργανώτρια αρχή του πρωταθλήματος.

38-3 Κατάσταση: Όταν ένας παίκτης αποβάλλεται για παράφορη αντιαθλητική συμπεριφορά μη επαφής, η ποινή είναι η ίδια σαν να πρόκειται για σφάλμα αποβολής που εμπεριέχει επαφή.

38-4 Παράδειγμα: Καταλογίζεται παράβαση βημάτων κατά του Α1. Απογοητευμένος, αυτός προσβάλλει λεκτικά τον διαιτητή και αποβάλλεται.

Ερμηνεία: Η ποινή είναι 2 ελεύθερες βολές και κατοχή της μπάλας για την ομάδα Β.

38-5 Κατάσταση: Όταν ένα αναπληρωματικός, αποκλεισμένος παίκτης ή συνοδός ομάδας αποβάλλεται και ο προπονητής χρεώνεται με τεχνική ποινή, καταγεγραμμένη ως «Β», αυτή θα τιμωρείται όπως οποιοδήποτε άλλο τεχνικό σφάλμα.

38-6 Παράδειγμα: Ο Α1 έχει χρεωθεί με το 5° του προσωπικό σφάλμα. Απογοητευμένος, αυτός προσβάλλει λεκτικά τον διαιτητή και αποβάλλεται.

Ερμηνεία: Το σφάλμα καταλογίζεται σε βάρος του προπονητή Α και καταγράφεται ως «Β». Η ποινή είναι 1 ελεύθερη βολή και κατοχή της μπάλας για την ομάδα Β.

Άρθρο 39° Συμπλοκή

39.1 Ορισμός

Συμπλοκή είναι η φυσική αμφίδρομη δράση μεταξύ 2 ή περισσότερων αντιπάλων (παικτών και μελών του πάγκου της ομάδας).

Αυτό το άρθρο, αφορά μόνο τα μέλη του πάγκου της ομάδας οι οποίοι εγκαταλείπουν τα όρια του χώρου του πάγκου τους, κατά τη διάρκεια συμπλοκής ή κατά την διάρκεια οποιασδήποτε κατάστασης που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή.

39.2 Κανόνες

39.2.1 Αναπληρωματικοί, αποκλεισμένοι παίκτες ή συνοδοί ομάδων που εγκαταλείπουν τα όρια του πάγκου τους κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε κατάστασης που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή, πρέπει να αποβάλλονται.

39.2.2 Μόνο ο προπονητής ή/και ο βοηθός προπονητή **επιτρέπεται** να εγκαταλείπουν τα όρια του πάγκου τους κατά τη διάρκεια συμπλοκής ή κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε κατάστασης που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή, προκειμένου να βοηθήσουν τους διαιτητές να διατηρήσουν ή να επαναφέρουν την τάξη. Σε αυτήν την περίπτωση, **αυτοί** δεν θα αποβάλλονται.



39.2.3 Αν ο προπονητής ή/και ο βοηθός προπονητή εγκαταλείπουν τα όρια του πάγκου τους και δεν βοηθούν ή δεν προσπαθούν να βοηθήσουν τους διαιτητές να διατηρήσουν ή να επαναφέρουν την τάξη, θα αποβάλλονται.

39.3 Ποινή

39.3.1 Ανεξάρτητα από τον αριθμό των μελών του πάγκου της ομάδας που αποβλήθηκαν επειδή εγκατέλειψαν τα όρια του πάγκου τους, ένα απλό τεχνικό σφάλμα ("B") θα χρεωθεί εις βάρος του προπονητή.

39.3.2 Εάν μέλη και των δύο πάγκων των ομάδων έχουν αποβληθεί σύμφωνα με το παρών άρθρο και δεν υπάρχουν άλλες ποινές σφαλμάτων για να εκτελεστούν, ο αγώνας θα συνεχιστεί ως ακολούθως:

Εάν περίπου την ίδια στιγμή που το παιχνίδι σταμάτησε εξαιτίας της συμπλοκής:

- Έχει σημειωθεί καλάθι, η μπάλα θα δοθεί στην ομάδα που το δέχτηκε για επαναφορά από οποιοδήποτε σημείο της τελικής γραμμής.
- Η ομάδα που είχε έλεγχο της μπάλας ή την δικαιούται, η μπάλα θα δοθεί σε αυτή την ομάδα για επαναφορά από θέση εκτός ορίων στην προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.
- Καμία ομάδα δεν είχε έλεγχο της μπάλας ή δεν τη δικαιούται, μία περίπτωση αναπήδησης προκύπτει.

39.3.3 Όλα τα σφάλματα αποκλεισμού, θα καταγραφούν όπως περιγράφεται στο Β.8.3 και δεν θα μετρήσουν σαν ένα ομαδικό σφάλμα.

39.3.4 Όλες οι πιθανές ποινές σφαλμάτων εναντίων παικτών στον αγωνιστικό χώρο που εμπλέκονται σε συμπλοκή ή οποιαδήποτε κατάσταση που μπορεί να **οδηγήσει** σε συμπλοκή, θα εκτελούνται σύμφωνα με το **άρθρο 42**.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2014

ΑΡΘΡΟ 39° : Συμπλοκή

39-1 Κατάσταση: Σε μια ομάδα απονέμεται επαναφορά από εκτός ορίων επειδή εκείνη η ομάδα είχε τον έλεγχο της μπάλας τη στιγμή της συμπλοκής ή τη στιγμή που απειλείται να ξεσπάσει μία συμπλοκή. Αυτή η ομάδα θα έχει στη διάθεσή της για ολοκλήρωση της επίθεσης μόνο τον υπολειπόμενο χρόνο των 24 δευτερολέπτων, όταν το παιχνίδι ξαναρχίσει.

39-2 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει την κατοχή της μπάλας για 20 δευτερόλεπτα όταν εμφανίζεται μια κατάσταση που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή. Οι διαιτητές αποβάλλουν τα μέλη και των δύο ομάδων επειδή εγκατέλειψαν τα όρια της περιοχής των πάγκων των ομάδων τους.

Ερμηνεία: Στην ομάδα Α, που ήλεγχε τη μπάλα πριν από την κατάσταση συμπλοκής, **θα** χορηγηθεί μία επαναφορά από εκτός ορίων **στην** προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας με μόνο 4 δευτερόλεπτα να απομένουν για την συμπλήρωση των 24".



FIBA
We Are Basketball



ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΒΔΟΜΟΣ - ΓΕΝΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ

Άρθρο 40° **5** σφάλματα από ένα παίκτη

- 40.1** Ένας παίκτης που έχει διαπράξει **5** σφάλματα, προσωπικά ή/και τεχνικά, θα ειδοποιείται από το διαιτητή γι' αυτό και πρέπει να εγκαταλείψει τον αγώνα αμέσως. Η αντικατάσταση πρέπει να γίνει μέσα σε **30** δευτερόλεπτα.
- 40.2** Ένα σφάλμα παίκτη που προηγουμένως είχε διαπράξει 5 σφάλματα, θεωρείται σαν ένα σφάλμα αποκλεισμένου παίκτη και αυτό χρεώνεται και καταχωρείται στο φύλλο αγώνα, εναντίον του προπονητή ("B").

Άρθρο 41° **Ομαδικά Σφάλματα: Ποινή**

41.1 Ορισμός

- 41.1.1** Ένα ομαδικό σφάλμα είναι ένα προσωπικό, τεχνικό, αντιαθλητικό ή σφάλμα αποκλεισμού που διαπράττεται από έναν παίκτη. Μία ομάδα βρίσκεται σε κατάσταση ποινής ομαδικών σφαλμάτων, μόλις διαπράξει **4** ομαδικά σφάλματα σε μία περίοδο.
- 41.1.2** Όλα τα ομαδικά σφάλματα που διαπράχθηκαν κατά τη διάρκεια οποιουδήποτε διαλείμματος του αγώνα, θα θεωρούνται σα να διαπράχθηκαν στην περίοδο ή την παράταση που ακολουθεί.
- 41.1.3** Όλα τα ομαδικά σφάλματα που διαπράχθηκαν κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε παράτασης, θα θεωρούνται σαν να έχουν διαπραχθεί στην τέταρτη περίοδο.

41.2 Κανόνας

- 41.2.1** Όταν μία ομάδα βρίσκεται σε κατάσταση ποινής ομαδικών σφαλμάτων, όλα τα προσωπικά σφάλματα των παικτών που επακολουθούν και έχουν διαπραχθεί σε βάρος παίκτη που δεν ήταν σε προσπάθεια για σουτ, θα τιμωρούνται με **2** ελεύθερες βολές, αντί της επαναφοράς. Ο παίκτης εναντίον του οποίου διαπράχθηκε το σφάλμα, θα εκτελέσει την/τις ελεύθερη/ες βολές.
- 41.2.2** Αν έγινε προσωπικό σφάλμα από παίκτη της ομάδας που έχει έλεγχο ζωντανής μπάλας ή από ομάδα που δικαιούται τη μπάλα, ένα τέτοιο σφάλμα θα τιμωρείται με επαναφορά από θέση εκτός ορίων για τους αντιπάλους.



Άρθρο 42° Ειδικές περιπτώσεις

42.1 Ορισμός

Στην ίδια χρονική περίοδο, που το χρονόμετρο του αγώνος είναι σταματημένο και η οποία είναι επακόλουθο μίας καταστρατήγησης, μπορεί να προκύψουν ειδικές περιπτώσεις όταν διαπράττονται επιπλέον σφάλμα/τα.

42.2 Διαδικασία

42.2.1 Όλα τα σφάλματα χρεώνονται και όλες οι ποινές προσδιορίζονται.

42.2.2 Καθορίζεται η σειρά με την οποία διαπράχθηκαν όλα τα σφάλματα.

42.2.3 Όλες οι ισοβαρείς ποινές, σε βάρος και των δύο ομάδων και όλα τα διπλά σφάλματα, θα ακυρώνονται με τη σειρά με την οποία σφυρίχτηκαν. Αφού **καταγραφούν και** ακυρωθούν οι ποινές, θεωρούνται σαν να μην είχαν συμβεί ποτέ.

42.2.4 Το δικαίωμα της κατοχής της μπάλας, που προέκυψε από την τελευταία ποινή, θα ακυρώνει οποιοδήποτε προηγούμενο δικαίωμα κατοχής της μπάλας.

42.2.5 Αφού η μπάλα έχει ζωντανέψει για την πρώτη ή μοναδική ελεύθερη βολή ή για την επαναφορά από θέση εκτός ορίων, αυτή η ποινή δεν μπορεί πλέον να χρησιμοποιηθεί για να ακυρώσει οποιαδήποτε παραμένουσα ποινή.

42.2.6 Όλες οι ποινές που απομένουν, εκτελούνται με την σειρά με τη οποία σφυρίχτηκαν.

42.2.7 Αν μετά την ακύρωση ισοδυνάμων ποινών σε βάρος και των δύο ομάδων, δεν υπάρχουν άλλες ποινές για εκτέλεση, ο αγώνας θα συνεχισθεί ως ακολούθως.

Εάν περίπου την ίδια στιγμή της πρώτης καταστρατήγησης:

- Έχει σημειωθεί καλάθι, η μπάλα θα δοθεί στους αντιπάλους της ομάδας που πέτυχε το καλάθι, για επαναφορά από εκτός ορίων, από οποιοδήποτε σημείο της τελικής γραμμής.
- Μία ομάδα είχε τον έλεγχο της μπάλας ή τη δικαιούται, η μπάλα πρέπει να δοθεί σε αυτή την ομάδα για επαναφορά από θέση εκτός ορίων, πλησιέστερα του σημείου που έγινε η πρώτη καταστρατήγηση.
- Καμία ομάδα δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας ή δεν τη δικαιούται, τότε προκύπτει περίπτωση αναπήδησης.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2015

ΑΡΘΡΟ 42° Ειδικές περιπτώσεις

42-1 Κατάσταση: Στις ειδικές καταστάσεις όπου ένας αριθμός ποινών χορηγείται στη διάρκεια που το ρολόι είναι σταματημένο, οι διαιτητές πρέπει να δώσουν ιδιαίτερη προσοχή στη σειρά με την οποία η παράβαση ή το σφάλμα διαπράχθηκε, ώστε να καθορίσουν ποιές ποινές θα πρέπει να χορηγηθούν και ποιές να ακυρωθούν.



FIBA
We Are Basketball



42-2 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί ένα σουτ με άλμα, στην προσπάθεια του για επίτευξη καλάθιας. Ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, ο ήχος της συσκευής των 24" ηχεί. Μετά από το σήμα, αλλά με τον Α4 ακόμα στον αέρα, ο Β4 διαπράττει ένα αντιαθλητικό σφάλμα Α4 και:

(α) Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη.

(β) Η μπάλα αγγίζει μόνο τη στεφάνη αλλά δεν μπαίνει στο καλάθι.

(γ) Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

Ερμηνεία: Σε όλες τις περιπτώσεις το αντιαθλητικό σφάλμα του Β1 δεν μπορεί να αγνοηθεί.

(α) Ο Α1 δέχτηκε σφάλμα από το Β1 ενώ ο Α1 ήταν σε προσπάθεια για καλάθι. Η παράβαση των 24" από την Α ομάδα θα αγνοηθεί σαν να είχε συμβεί μετά από το αντιαθλητικό σφάλμα. 2 ή 3 ελεύθερες βολές θα χορηγηθούν στον Α1, ακολουθούμενες από επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Α από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από τη γραμματεία.

(β) Δεν έχει διαπραχθεί παράβαση 24", 2 ή 3 ελεύθερες βολές θα χορηγηθούν στον Α1, ακολουθούμενες από επαναφορά εκτός ορίων για την ομάδα Α, από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από τη γραμματεία.

(γ) 2 ή 3 πόντοι και 1 επιπλέον ελεύθερης βολής θα πιστωθούν στον Α1, ακολουθούμενες από επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Α, από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από τη γραμματεία.

42-3 Παράδειγμα: Ο Α1 **βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι** όταν του γίνεται σφάλμα από το Β2. Κατόπιν, ενώ ο Α1 είναι ακόμη σε προσπάθεια για σουτ, του γίνεται σφάλμα από τον Β1.

Ερμηνεία:

Το σφάλμα του Β1 θα αγνοείται εκτός κι εάν αυτό είναι αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής.

42-4 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει αντιαθλητικό σφάλμα εναντίον του Α1. Μετά το σφάλμα, τεχνικές ποινές καταλογίζονται κατά των προπονητών Α και Β.

Ερμηνεία: Μόνο οι ισοδύναμες ποινές θα ακυρώνονται με τη σειρά που έγιναν. Επομένως οι ποινές για τα τεχνικά σφάλματα κατά των προπονητών θα ακυρώνονται. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με 2 ελεύθερες βολές του Α1 και κατοχή της μπάλας για την ομάδα Α.

42-5 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Α1 σε επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι. Στον Α1 κατόπιν καταλογίζεται τεχνικό σφάλμα.

Ερμηνεία: Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Οι ποινές των σφαλμάτων για το αντιαθλητικό και την τεχνική ποινή (1 ελεύθερη βολή και κατοχή και για τις δύο ομάδες) ακυρώνονται μεταξύ τους και το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από οποιοδήποτε σημείο της τελικής γραμμής όπως μετά από οποιαδήποτε επιτυχημένη καλάθια.

42-6 Παράδειγμα: Στην προσπάθεια για κατάληψη μιας ελεύθερης θέσης, ο Β1 σπρώχνει τον Α1 και καταλογίζεται προσωπικό σφάλμα. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό της ομάδας Β. Αργότερα (όχι περίπου στην ίδια χρονική στιγμή), ο Α1 κτυπά τον Β1 με τους αγκώνες του και ένα αντιαθλητικό σφάλμα καταλογίζεται.

Ερμηνεία: Αυτό δεν είναι ένα διπλό σφάλμα καθώς τα σφάλματα των Β1 και Α1 δεν συνέβησαν περίπου στον ίδιο χρόνο. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με 2 ελεύθερες βολές για τον Β1 και κατοχή της μπάλας για την ομάδα Β.



42-7 Κατάσταση. Εάν ένα διπλό σφάλμα ή σφάλματα ίδιας βαρύτητας διαπράττονται κατά τη διάρκεια προσπάθειας ελεύθερας βολής, τα σφάλματα θα πρέπει να καταλογίζονται αλλά καμία ποινή δεν θα εκτελείται.

42-8 Παράδειγμα: Στον Α1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Μετά από την εκτέλεση της πρώτης:

α) Ένα διπλό σφάλμα διαπράττεται από τους Α2 και Β2.

β) Από μια τεχνική ποινή καταλογίζεται στους Α2 και Β2.

Ερμηνεία: Τα σφάλματα θα καταλογισθούν στους Α2 και Β2, και μετά ο Α1 θα εκτελέσει τη δεύτερη ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής.

42-9 Παράδειγμα: Στον Α1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Και ο δύο ελεύθερες βολές είναι επιτυχής. Προτού η μπάλα ζωντανέψει ξανά, μετά την τελευταία ελεύθερη βολή:

(α) Ένα διπλό σφάλμα διαπράττεται από τους Α2 και Β2.

(β) Α2 και Β2 χρεώνονται με τεχνική ποινή.

Ερμηνεία: Και στις δύο περιπτώσεις τα σφάλματα θα καταλογισθούν εναντίον των εμπλεκομένων παικτών και μετά το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά από εκτός ορίων στην τελική γραμμή όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε πετυχημένης τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής.

42-10 Κατάσταση: Στην περίπτωση διπλού σφάλματος και μετά την ακύρωση ισοβαρών ποινών για τις δύο ομάδες, εάν δεν υπάρχει καμία άλλη ποινή για να χορηγηθεί, το παιχνίδι **θα** επαναρχίζει με την επαναφορά από εκτός ορίων από την ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας ή είχε το δικαίωμα στη μπάλα πριν από την πρώτη καταστρατήγηση.

Στην περίπτωση που καμία ομάδα δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας ούτε το δικαίωμα στη μπάλα πριν από την πρώτη παράβαση, τότε πρόκειται για κατάσταση αναπήδησης. Το παιχνίδι **θα** επαναρχίζει με επαναφορά από εκτός ορίων, σύμφωνα με το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής.

42-11 Παράδειγμα: Κατά τη διάρκεια της ανάπαυλας του παιχνιδιού μεταξύ της πρώτης και δεύτερης περιόδου οι παίκτες Α1 και Β1 διαπράττουν σφάλματα αποβολής ή στους προπονητές Α και Β καταλογίζονται τεχνικές ποινές:

Το εναλλασσόμενο βέλος δείχνει κατοχή για την:

(α) Ομάδα Α

(β) Ομάδα Β

Ερμηνεία:

(α) Το παιχνίδι **θα** επαναρχίζει με επαναφορά εκτός ορίων για την ομάδα Α από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας. Τη στιγμή που η μπάλα αγγίζει ή νομίμως αγγίζεται από έναν παίκτη στο αγωνιστικό χώρο, το βέλος θα γυρίσει προς την ομάδα Β.

(β) Η ίδια διαδικασία ακολουθείται, αρχίζοντας με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Β.



Άρθρο 43° Ελεύθερες βολές

43.1 Ορισμός

43.1.1 Μία ελεύθερη βολή είναι η ευκαιρία που δίνεται σε έναν παίκτη για να πετύχει **1** πόντο, ανεμπόδιστα, από θέση πίσω από τη γραμμή ελεύθερης βολής και μέσα στο ημικύκλιο.

43.1.2 Σετ ελευθέρων βολών, ορίζονται όλες οι ελεύθερες βολές ή/και ακολουθούμενη κατοχή της μπάλας, ως αποτέλεσμα ποινής ενός απλού σφάλματος.

43.2 Κανόνας

43.2.1 Όταν σφυριχτεί ένα προσωπικό σφάλμα η/οι ελεύθερη/ες βολή/ές θα χορηγούνται ως εξής:

- Ο παίκτης σε βάρος του οποίου έγινε το σφάλμα, πρέπει να εκτελέσει τη/ις βολή/ες.
- Εάν υπάρχει αίτημα αντικατάστασης γι' αυτόν, θα πρέπει να εκτελέσει την/ις ελεύθερη/ες βολή/ες πριν αφήσει το παιχνίδι.
- Εάν πρέπει να εγκαταλείψει τον αγώνα εξαιτίας τραυματισμού, έχοντας διαπράξει **5**ο σφάλμα ή έχει αποβληθεί, ο αντικαταστάτης του θα εκτελέσει την/ις ελεύθερη/ες βολή/ες. Αν δεν υπάρχει διαθέσιμη αντικατάσταση, οποιοσδήποτε συμπαίκτης, όπως υποδεικνύεται από τον προπονητή του, θα εκτελέσει την ελεύθερη βολή/ες.

43.2.2 Όταν σφυριχθεί τεχνικό σφάλμα, οποιοδήποτε μέλος της αντίπαλης ομάδας, όπως υποδεικνύεται από τον προπονητή του θα εκτελέσει την/ις ελεύθερη/ες βολή/ες.

43.2.3 Ο σουτέρ της ελεύθερης βολής θα :

- Πάρει θέση πίσω από τη γραμμή των ελευθέρων βολών και μέσα στο ημικύκλιο.
- Μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιονδήποτε τρόπο για να εκτελέσει μία ελεύθερη βολή, έτσι ώστε με αυτό τον τρόπο η μπάλα να μπει στο καλάθι από επάνω ή να ακουμπήσει τη στεφάνη.
- Ελευθερώσει τη μπάλα μέσα σε **5** δευτερόλεπτα, από την στιγμή που αυτή τέθηκε στην διάθεση του από το διαιτητή.
- Πρέπει να μην πατά τη γραμμή των ελευθέρων βολών ή να μπαίνει στον περιοριστικό χώρο, μέχρις ότου η μπάλα μπει στο καλάθι ή αγγίξει τη στεφάνη.
- Πρέπει να μην προσποιείται εκτέλεση ελεύθερης βολής.

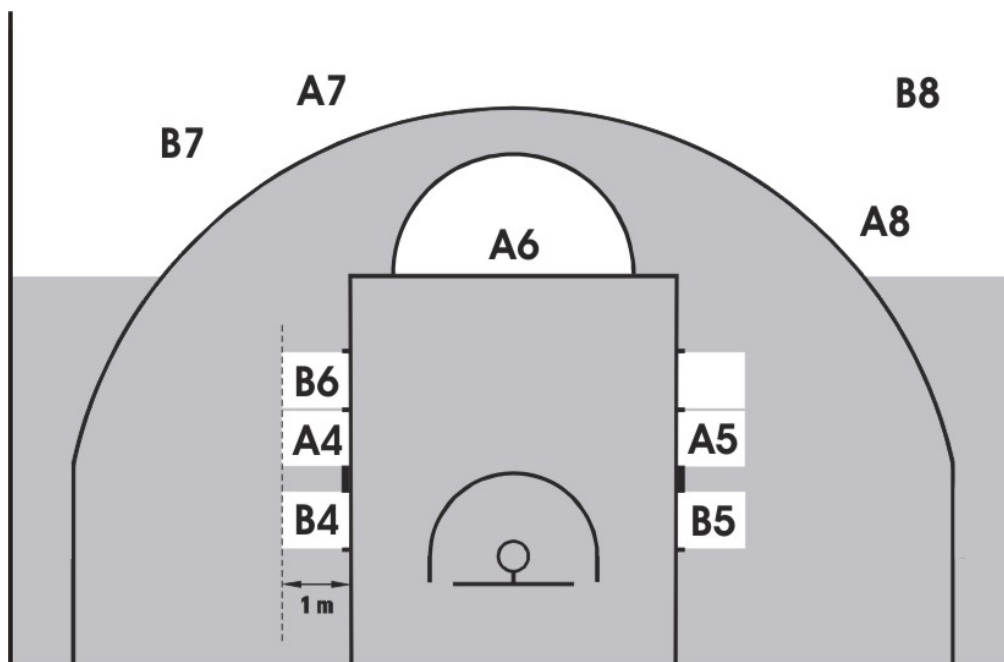
43.2.4 Οι παίκτες που τοποθετούνται στους διαδρόμους των ελευθέρων βολών θα δικαιούται να καταλαμβάνουν εναλλάξ θέσεις σε αυτά τα διαστήματα, που υπολογίζονται να έχουν **1** μέτρο βάθος (Διάγραμμα 6.)

Στη διάρκεια των ελευθέρων βολών, αυτοί οι παίκτες δεν θα:

- Καταλαμβάνουν θέσεις ριμπάουντ που δεν έχουν το δικαίωμα να καταλάβουν

- Εισέρχονται στον περιοριστικό χώρο, την ουδέτερη ζώνη ή εγκαταλείπουν το διάδρομο ελεύθερης βολής, μέχρι η μπάλα να έχει αφήσει το χέρι/α του παίκτη που εκτελεί τις ελεύθερες βολές.
- Παρενοχλούν το σουτέρ των ελευθέρων βολών, με τις ενέργειές τους.

43.2.5 Οι παίκτες που δεν καταλαμβάνουν θέσεις στους διαδρόμους των ελευθέρων βολών, θα παραμένουν πίσω από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών και πίσω από τη γραμμή των **3** πόντων μέχρις ότου η ελεύθερη βολή τελειώσει.



Διάγραμμα 6 Οι θέσεις των παικτών στη διάρκεια των ελευθέρων βολών

43.2.6 Στη διάρκεια ελεύθερης/ων βολή/ων οι οποίες ακολουθούνται από επιπλέον σετ/ς ελευθέρων βολών ή από επαναφορά από θέση εκτός ορίων, όλοι οι παίκτες θα βρίσκονται πίσω από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών και πίσω από την γραμμή των **3** πόντων.

Καταστρατήγηση του άρθρου 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5, και 43.2.6 είναι παράβαση.

43.3 Ποινή

43.3.1 Εάν η **ελεύθερη βολή είναι επιτυχής** και η/οι παράβαση/εις διαπράττεται/τονται **από** το σουτέρ των ελευθέρων βολών, **ο/οι** πόντος/οι, δεν θα μετρήσουν.

Οποιαδήποτε παράβαση από άλλο παίκτη που συμβαίνει αμέσως πριν, στο ίδιο περίπου χρόνο ή μετά την διαπραχθείσα παράβαση από το σουτέρ των ελευθέρων βολών, θα αγνοείται.

Η μπάλα θα χορηγηθεί στους αντιπάλους για επαναφορά εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών εκτός και εάν υπάρχουν επιπλέον βολή/ες ή χορήγηση κατοχής της μπάλας.

43.3.2 Εάν η **ελεύθερη βολή είναι επιτυχημένη** και η/οι παράβαση/εις διαπράττεται από οποιοδήποτε παίκτη/ες διαφορετικό από τον εκτελεστή των ελευθέρων βολών:



- **Ο/οι** πόντος/οι εάν επιτευχθούν, θα μετρήσουν.
- **Η/οι** παράβαση/εις θα αγνοηθούν.

Στην περίπτωση της τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής, η μπάλα θα δοθεί στους αντιπάλους για επαναφορά από θέση εκτός ορίων από οποιοδήποτε σημείο της τελικής γραμμής.

43.3.3 Εάν **μια ελεύθερη βολή δεν είναι επιτυχημένη και η παράβαση** διαπραχθεί από:

- **Το σουτέρ της/ων ελεύθερης βολής/ών ή συμπαίκτη του** στη διάρκεια εκτέλεσης της τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής, η μπάλα θα δοθεί στους αντιπάλους για επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών εκτός και εάν αυτή η ομάδα δικαιούται επιπλέον κατοχή.
- **Έναν αντίπαλο** του σουτέρ των ελευθέρων βολών, αυτή η βολή θα επαναληφθεί από το σουτέρ των ελευθέρων βολών.
- **Τις δύο ομάδες** στην τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με διαδικασία αναπήδησης.

Άρθρο 44° Διορθώσιμα λάθη

44.1 Ορισμός

Οι διαιτητές, μπορούν να διορθώσουν ένα λάθος εάν ένας κανόνας έχει άθελά τους παραληφθεί, στις εξής περιπτώσεις μόνο:

- Έχει παραχωρηθεί αδικαιολόγητα ελεύθερη/ες βολή/ες.
- Έχει παραληφθεί η παραχώρηση δικαιούμενης ελεύθερης βολής/ων.
- Έχει κατακυρωθεί ή ακυρωθεί/ούν πόντος/οι λανθασμένα από τους διαιτητές.
- Έχει επιτραπεί σε λάθος παίκτη, να εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ες.

44.2 Γενικές διαδικασίες

44.2.1 Για να είναι διορθώσιμα τα παραπάνω αναφερόμενα λάθη, πρέπει να ανακαλυφθούν από τους διαιτητές, τον κομισάριο, εάν παρίσταται, ή τους κριτές, πριν η μπάλα ζωντανέψει, μετά το πρώτο νέκρωμα της, αφού το χρονόμετρο του παιχνιδιού άρχισε να λειτουργεί μετά το λάθος.

44.2.2 Ο διαιτητής μπορεί να σταματήσει αμέσως τον αγώνα, μόλις ανακαλυφθεί το διορθώσιμο λάθος, με την προϋπόθεση ότι δεν βάζει καμία ομάδα σε μειονεκτική θέση.

44.2.3 Οποιοδήποτε σφάλμα διαπράχθηκε, πόντοι που μπήκαν, χρόνος που κύλησε και άλλες επιπλέον ενέργειες, οι οποίες έχουν συμβεί μετά που το λάθος συνέβη και πριν την αναγνώρισή του, θα παραμένουν ισχυρά.

44.2.4 Μετά τη διόρθωση του λάθους, εκτός κι εάν διαφορετικά διατυπώνεται σε αυτούς του κανονισμούς, ο αγώνας θα ξαναρχίσει από το σημείο που διεκόπη για να διορθωθεί το λάθος. Η μπάλα θα χορηγείται στην ομάδα που τη δικαιούται τη στιγμή που ο αγώνας σταμάτησε για τη διόρθωση **του λάθους.**

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

- Αν 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.

- Αν ο παίκτης έχει αντικατασταθεί λόγω τραυματισμού του, έχοντας διαπράξει το 5^ο του σφάλμα ή έχοντας αποβληθεί, ο αντικαταστάτης του πρέπει να συμμετάσχει στη διόρθωση του λάθους.

44.2.6 Διορθώσιμα λάθη δεν μπορεί να διορθωθούν, εφ' όσον ο πρώτος διαιτητής έχει υπογράψει το φύλλο αγώνος.

44.2.7 Οποιαδήποτε **λάθος** κατά την συμπλήρωση του φύλλου αγώνος από τον σημειωτή ή από τον χρονομέτρη των **24" (shot clock)**, από τα μέλη της **γραμματείας**, που αφορούν στο αποτέλεσμα, στον αριθμό σφαλμάτων, στον αριθμό των τάιμ-άουτς ή τη συσκευή των **24" (shot clock)** στον καταναλισκόμενο ή παραλειπόμενο χρόνο, μπορεί να διορθωθούν από τους διαιτητές οποιαδήποτε στιγμή πριν ο Α' διαιτητής υπογράψει το φύλλο αγώνα.

44.3 Ειδική περίπτωση

44.3.1 Αδικοιολόγητη χορήγηση ελεύθερης/ων βολής/ων.

Η/οι ελεύθερη βολή/ες που δόθηκαν σαν αποτέλεσμα του λάθους θα ακυρώνονται και το παιχνίδι θα ξαναρχίζει ως ακολούθως:

- Εάν το χρονόμετρο του αγώνα δεν έχει ξεκινήσει, η μπάλα θα δοθεί για επαναφορά από θέση εκτός ορίων, στην ομάδα που της ακυρώθηκαν οι ελεύθερες βολές από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.
- Εάν το χρονόμετρο του αγώνα έχει ξεκινήσει και:
 - Η ομάδα που έχει έλεγχο της μπάλας (ή την δικαιούτο) τη στιγμή που ανακαλύφθηκε το λάθος είναι, η ίδια ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας τη στιγμή που συνέβη το λάθος, ή
 - Καμία ομάδα δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας τη στιγμή της ανακάλυψης του λάθους, η μπάλα θα χορηγείται στην ομάδα που τη δικαιούται τη στιγμή του λάθους.
- Εάν το χρονόμετρο του παιχνιδιού έχει ξεκινήσει και τη στιγμή της ανακάλυψης του λάθους, η ομάδα που έχει έλεγχο της μπάλας (ή την εδικοιούτο) είναι η αντίπαλη της ομάδας που είχε έλεγχο της μπάλας τη στιγμή του λάθους, τότε προκύπτει περίπτωση αναπήδησης.
- Εάν το χρονόμετρο του αγώνα είχε ξεκινήσει και, τη στιγμή της ανακάλυψης του λάθους, έχει χορηγηθεί ποινή σφάλματος που εμπεριέχει ελεύθερη/ες βολή/ες, η/οι ελεύθερη/ες βολή/ες θα εκτελεστούν και η μπάλα θα δοθεί για επαναφορά από θέση εκτός ορίων στην ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας τη στιγμή που έγινε το λάθος.

44.3.2 Παράλειψη χορήγησης ελεύθερης/ων βολής/ων:

- Εάν δεν έχει γίνει αλλαγή της κατοχής από τη στιγμή της ανακάλυψης του λάθους, το παιχνίδι θα ξαναρχίσει μετά τη διόρθωση του λάθους όπως μετά από την εκτέλεση ελευθέρων βολών.



- Εφόσον η ίδια ομάδα πέτυχε καλάθι, αφού κατά λάθος της είχε χορηγηθεί η κατοχή της μπάλας για επαναφορά από θέση εκτός ορίων, το λάθος θα αγνοηθεί.

44.3.3 Να επιτραπεί σε λάθος παίκτη να εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ες.

Η/οι ελεύθερη/ες βολή/ες που χορηγήθηκαν και η κατοχή της μπάλας σαν μέρος της ποινής, θα ακυρώνονται και η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους για επαναφορά εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, εκτός κι εάν έχουν χορηγηθεί επιπλέον ποινές για περαιτέρω καταστρατηγήσεις.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2014

ΑΡΘΡΟ 44° Διορθώσιμα Λάθη

Κατάσταση:

Για να είναι διορθώσιμο το λάθος πρέπει να γίνει αντιληπτό από τους διαιτητές, τους κριτές ή τον κομισάριο, εάν παρίσταται, προτού η μπάλα ζωντανέψει μετά από την πρώτη νεκρή μπάλα αφότου έχει ξεκινήσει το ρολόι μετά από το λάθος.

Αυτό σημαίνει:

Το λάθος συμβαίνει στη
διάρκεια νεκρής μπάλας

Το λάθος είναι διορθώσιμο

Μπάλα ζωντανή

Το λάθος είναι διορθώσιμο

Το χρονόμετρο του αγώνα

Το λάθος είναι διορθώσιμο

Ξεκινά ή συνεχίζει να τρέχει

Η μπάλα νεκρώνει

Το λάθος είναι διορθώσιμο

Η μπάλα ζωντανεύει

Το λάθος δεν είναι πλέον

διορθώσιμο

Μετά από τη διόρθωση του λάθους, το παιχνίδι θα επαναρχίσει και η μπάλα θα χορηγείται στην ομάδα που έχει το δικαίωμα στη μπάλα τη στιγμή που το παιχνίδι σταμάτησε για τη διόρθωση.

44-2 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του Α1 και αυτό είναι το 4^ο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β. Ο διαιτητής διαπράττει ένα λάθος με τη χορήγηση στον Α1 2 ελευθέρων βολών. Μετά την εκτέλεση της τελευταίας και επιτυχημένης ελεύθερης βολής, το παιχνίδι συνεχίζεται και το χρονόμετρο ξεκινά. Ο Β5 λαμβάνει τη μπάλα, ντριμπλάρει και σκοράρει.

Το λάθος ανακαλύπτεται:

(α) Πριν

(β) Μετά

που η μπάλα τεθεί στη διάθεση παίκτη της ομάδας Α για επαναφορά από εκτός ορίων από την τελική γραμμή.

Ερμηνεία:

Το καλάθι του Β2 μετρά.

Στην περίπτωση (α), οι χορηγούμενες βολές θα ακυρωθούν. Το λάθος είναι ακόμα διορθώσιμο και η μπάλα θα χορηγηθεί στην ομάδα Α για επαναφορά εκτός ορίων από την τελική γραμμή όπου το παιχνίδι διακόπηκε για να διορθωθεί το λάθος.

Στην περίπτωση (β), το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο και το παιχνίδι συνεχίζεται.

44-3 Κατάσταση: Εάν το λάθος αφορά την εκτέλεση ελεύθερης/ων βολή/ων από λάθος παίκτη, οι βολές που χορηγήθηκαν σαν αποτέλεσμα του λάθους θα ακυρώνονται. Η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους για την επαναφορά από



εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών. Εάν το παιχνίδι έχει αρχίσει, η μπάλα θα χορηγηθεί στους αντιπάλους από το

πλησιέστερο σημείο όπου το παιχνίδι διακόπηκε, εκτός κι εάν ποινές για επιπλέον καταστρατηγήσεις πρόκειται να χορηγηθούν. Εάν οι διαιτητές ανακαλύπτουν ότι λάθος παίκτης έχει την πρόθεση να εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ές, και η πρόθεση αυτή γίνει αντιληπτή από το διαιτητή προτού η μπάλα αφήσει τα χέρια του σουτέρ για την εκτέλεση της πρώτης ή μοναδικής ελεύθερης βολής, ο λάθος παίκτης θα πρέπει να αντικατασταθεί αμέσως με το σωστό παίκτη-εκτελεστή των ελευθέρων βολών, χωρίς να καταλογιστεί καμία άλλη ποινή.

44-4 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του Α1 και αυτό είναι το έκτο 6^ο ομαδικό για την ομάδα Β. Χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές στον Α1. Αντί για τον Α1, ο Α2 είναι αυτός που εκτελεί τις ελεύθερες βολές. Το λάθος ανακαλύπτεται:

- (α) Πριν η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του Α2 για την εκτέλεση της πρώτης ελεύθερης βολής.
- (β) Αφού η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του Α2 για την εκτέλεση της πρώτης (1^{ης}) ελεύθερης βολής.
- (γ) Μετά την εκτέλεση της δεύτερης 2^η και επιτυχημένης ελεύθερης βολής.

Ερμηνεία:

Στην περίπτωση (α), το λάθος διορθώνεται αμέσως και ο Α1 «οδηγείται» στην εκτέλεση των 2 ελευθέρων βολών χωρίς οποιαδήποτε άλλη ποινή για την ομάδα Α.

Στην περίπτωση (β), και (γ) οι 2 ελεύθερες βολές ακυρώνονται και το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Β στην προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

Η ίδια διαδικασία θα εφαρμοστεί εάν το σφάλμα του Β4 είναι αντιαθλητικό. Σε αυτή την περίπτωση επίσης, το δικαίωμα της κατοχής σαν αποτέλεσμα της ποινής ακυρώνεται και το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Β στην προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.

44-5 Παράδειγμα: Στο Β1 καταλογίζεται σφάλμα στην προσπάθεια για καλάθι του Α1 και κατόπιν καταλογίζεται τεχνική ποινή στον προπονητή Β. Αντί για τον Α1, ο Α2 είναι αυτός που εκτελεί και τις 3 ελεύθερες βολές. Το λάθος ανακαλύπτεται πριν η μπάλα αφήσει τα χέρια του Α3 που εκτελεί την επαναφορά, σαν αποτέλεσμα της ποινής της τεχνικής ποινής.

Ερμηνεία: Οι 2 ελεύθερες βολές του Α2 που έπρεπε να εκτελεστούν από τον Α1 ακυρώνονται. Η ελεύθερη βολή του τεχνικού σφάλματος εκτελέστηκε νόμιμα και επομένως το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.

44-6 Κατάσταση: Μετά τη διόρθωση ενός λάθους, το παιχνίδι θα επαναρχίσει από το σημείο που έγινε η διακοπή προκειμένου να διορθωθεί το λάθος, εκτός αν η διόρθωση περιλαμβάνει τη χορήγηση ελεύθερης/ων βολή/ών και:

- (α) Εάν δεν έχει υπάρξει καμία αλλαγή της κατοχής μετά που έγινε το λάθος, το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση οποιοσδήποτε βολής/ων βολής/ών.
- (β) Εάν δεν έχει υπάρξει καμία αλλαγή της κατοχής από τη στιγμή που έγινε το λάθος και η ίδια ομάδα σημειώνει ένα καλάθι, το λάθος δεν θα ληφθεί υπόψη και το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από οποιοδήποτε κανονικό καλάθι.

44-7 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του Α1 και αυτό είναι το 5^ο ομαδικό για την ομάδα Β. Λανθασμένα, στον Α1 δεν απονέμονται 2 ελεύθερες



FIBA
We Are Basketball



βολές αλλά επαναφορά εκτός ορίων. Ο Α2 ντριμπλάρει τη μπάλα εντός γηπέδου, όταν ο Β2 την κτυπά από τα χέρια του και τη στέλνει εκτός ορίων. Ο προπονητής Α ζητά τάϊμ άουτ. Κατά τη διάρκεια του τάϊμ άουτ, διαιτητές αναγνωρίζουν το διορθώσιμο λάθος ή υποπίπτει στην αντίληψή τους ότι στον Α1 έπρεπε να είχαν χορηγηθεί 2 ελεύθερες βολές.

Ερμηνεία: Στον Α1 θα χορηγηθούν δύο ελεύθερες βολές και το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση δύο οποιαδήποτε κανονικής/ών ελεύθερης/ων βολής/ών.

44-8 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίων του Α1 και αυτό είναι το 5^ο ομαδικό για την ομάδα Β. Λανθασμένα, δεν απονέμεται 2 ελεύθερες βολές στον Α1 αλλά επαναφορά από εκτός ορίων. Μετά την επαναφορά από εκτός ορίων, καταλογίζεται σφάλμα του Β1 σε ανεπιτυχή προσπάθεια του Α2 για καλάθι και του χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. **Χορηγείται τάϊμ άουτ στον προπονητή της Α ομάδας.** Κατά τη διάρκεια του τάϊμ άουτ οι διαιτητές αναγνωρίζουν το σφάλμα ή τους επισημαίνεται ότι ο Α1 θα έπρεπε να εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές.

Ερμηνεία: Στον Α1 θα χορηγηθούν 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς παίκτης να διεκδικήσει το ριμπάουντ μετά τις βολές. Κατόπιν ο Α2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές και το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση οποιαδήποτε κανονικής/ών ελεύθερης/ων βολής/ών.

44-9 Παράδειγμα 3: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίων του Α1 και αυτό είναι το 5^ο ομαδικό για την ομάδα Β. Λανθασμένα, στον Α1 δεν απονέμονται 2 ελεύθερες βολές αλλά χορηγείται επαναφορά από εκτός ορίων. Μετά από την επαναφορά από εκτός ορίων, ο Α2 σουτάρει και σημειώνει καλάθι. Προτού η μπάλα να γίνει και πάλι ζωντανή, οι διαιτητές αναγνωρίζουν το διορθώσιμο λάθος.

Ερμηνεία:

Το λάθος αγνοείται και το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από την επίτευξη οποιοδήποτε κανονικού καλάθιού.



ΚΑΝΟΝΑΣ ΟΓΔΟΟΣ - ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ, ΚΡΙΤΕΣ, ΚΟΜΙΣΑΡΙΟΙ: ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΚΑΙ ΕΞΟΥΣΙΕΣ

Άρθρο 45° Διαιτητές, Κριτές και Κομισάριος

- 45.1** Οι **διαιτητές** θα είναι ένας Α' διαιτητής και **1** ή **2** βοηθοί. Αυτοί θα πρέπει να βοηθούνται από τα μέλη της γραμματείας και από έναν κομισάριο, εάν παρίσταται.
- 45.2** Οι **κριτές** θα είναι ο σημειωτής, ο βοηθός σημειωτή, ο χρονομέτρης και ο χειριστής της συσκευής των **24''(shot clock)**.
- 45.3** Ο **κομισάριος** θα κάθεται ανάμεσα στο σημειωτή και στο χρονομέτρη. Το πρωταρχικό του καθήκον, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, είναι να εποπτεύει το έργο των κριτών και να βοηθά το διαιτητή και τον/ους βοηθό/ους του, για την ομαλή λειτουργία του παιχνιδιού.
- 45.4** Οι διαιτητές ενός παιχνιδιού, δε θα πρέπει να συνδέονται με κανένα τρόπο με καμία από τις δύο αγωνιζόμενες ομάδες.
- 45.5** **Οι διαιτητές, οι κριτές και ο κομισάριος, θα διεξάγουν τον αγώνα, σύμφωνα με τους παρόντες κανονισμούς και δεν έχουν καμία εξουσία να τους αλλάξουν.**
- 45.6** Η στολή των διαιτητών, θα αποτελείται από μία μπλούζα διαιτητή, ένα μαύρο μακρύ παντελόνι, μαύρες κάλτσες και μαύρα παπούτσια του μπάσκετ.
- 45.7** Οι διαιτητές και οι κριτές θα πρέπει να είναι ομοιόμορφα ντυμένοι.

Άρθρο 46° Πρώτος διαιτητής: Καθήκοντα και Εξουσίες

Ο πρώτος διαιτητής θα πρέπει να:

- 46.1** Επιθεωρεί και εγκρίνει τον εξοπλισμό που πρόκειται να χρησιμοποιηθεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- 46.2** Ορίζει το επίσημο χρονόμετρο του αγώνα, τη συσκευή των **24'' (shot clock)**, το χρονόμετρο μέτρησης των διαλλειμάτων-τάιμ άουτ και αναγνωρίζει τα μέλη της γραμματείας.
- 46.3** Επιλέγει τη μπάλα του αγώνα μεταξύ **2** τουλάχιστον χρησιμοποιημένων που προμηθεύεται από τη γηπεδούχο ομάδα.
Εφόσον καμία από τις δύο μπάλες δεν είναι κατάλληλη να χρησιμοποιηθεί ως η μπάλα του παιχνιδιού, μπορεί να επιλέξει την καλύτερη διαθέσιμη μπάλα.
- 46.4** Δεν επιτρέπει σε κανέναν παίκτη να φέρει αντικείμενα που μπορεί να προκαλέσουν τραυματισμό σε άλλους παίκτες.



- 46.5** Εκτελεί την αναπήδηση (jump - ball) για την έναρξη της πρώτης περιόδου και την επαναφορά από θέση εκτός ορίων για την έναρξη όλων των άλλων περιόδων.
- 46.6** Έχει την εξουσία να διακόπτει το παιχνίδι, όταν οι συνθήκες το επιβάλλουν.
- 46.7** Έχει την εξουσία να αποφασίζει για το εάν μία ομάδα θα χάσει τον αγώνα, από υπαιτιότητα.
- 46.8** Εξετάζει προσεκτικά το φύλλο αγώνος στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου ή όποτε αυτός πιστεύει ότι είναι αναγκαίο.
- 46.9** Εγκρίνει και υπογράφει το φύλλο αγώνος στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου, **τερματίζοντας** τη διεύθυνση του παιχνιδιού καθώς και τη **σχέση** τους με το παιχνίδι. **Η εξουσία των διαιτητών θα αρχίζει**, όταν αυτοί φθάνουν στον αγωνιστικό χώρο **20** λεπτά πριν από την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού και **τελειώνει**, όταν το χρονόμετρο του αγώνος ηχήσει τη λήξη του αγωνιστικού χρόνου, όπως εγκρίνεται από τους διαιτητές.
- 46.10** Καταγράφει, στην πίσω πλευρά του φύλλου αγώνος, πριν το υπογράψει:
- Οποιοδήποτε υπαιτιότητα ή σφάλμα αποκλεισμού.
 - Οποιοδήποτε αντιαθλητική συμπεριφορά παικτών ή μελών του πάγκου της ομάδας που συνέβησαν πριν από τα **20** λεπτά από την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού ή μεταξύ της λήξης του χρόνου του παιχνιδιού και την έγκριση και υπογραφή του φύλλου αγώνος.
- Σε αυτή την περίπτωση, ο Α' διαιτητής (ο κομισάριος εάν παρίσταται), θα πρέπει να στείλει λεπτομερή έκθεση στην Διοργανώτρια Αρχή του πρωταθλήματος.
- 46.11** Λαμβάνει την τελική απόφαση όποτε είναι αναγκαίο ή όταν οι διαιτητές διαφωνούν. Για να πάρει την τελική απόφαση, μπορεί να συμβουλευτεί τον/ους βοηθό/ους διαιτητή, τον κομισάριο, εάν παρίσταται, ή και τα μέλη της γραμματείας.
- 46.12** Είναι εξουσιοδοτημένος να εγκρίνει πριν την έναρξη του αγώνος και να χρησιμοποιήσει τεχνικό εξοπλισμό [Σύστημα Στιγμιαίας Επανάληψης-Instant Replay System (IRS)], εάν είναι διαθέσιμος, για να αποφασίσει, πριν την υπογραφή του φύλλου αγώνος:
- Στο τέλος της περιόδου ή της παράτασης
 - εάν το τελευταίο επιτυχημένο σουτ για καλάθι, έγινε πριν ηχήσει η κόρνα για τη λήξη της περιόδου.
 - 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 αγωνιστικού χρόνου.
 - Όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στην τέταρτη περίοδο και σε κάθε παράταση,



- εάν το τελευταίο επιτυχημένο σουτ για καλάθι, έγινε πριν ηχήσει η κόρνα για τη λήξη της περιόδου.
- Εάν το σουτ για καλάθι ελευθερώθηκε πριν τον καταλογισμό οποιουδήποτε σφάλματος.
- Να ταυτοποιηθεί ποιος παίκτης προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.
- Σε οποιαδήποτε στιγμή του αγώνος
 - Εάν το επιτυχημένο σουτ θα μετρήσει για 2 ή 3 πόντους
 - Μετά από δυσλειτουργία του χρονομέτρου του αγώνος ή των 24" (shot clock), προκειμένου να προσδιορισθεί ο προς διόρθωση χρόνος.
 - Να ταυτοποιηθεί ο σωστός παίκτης που σουτάρει ελεύθερη/ες βολή/ές
 - Να ταυτοποιηθούν οι εμπλεκόμενοι συνοδοί και παίκτες, στη διάρκεια μιας συμπλοκής.

46.13 Έχει την εξουσία να λαμβάνει αποφάσεις για οποιοδήποτε σημείο, δεν καλύπτεται ρητά από αυτούς τους κανονισμούς.

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2014

Άρθρο 46° Πρώτος Διαιτητής: Καθήκοντα και Εξουσίες.

- 46-1 Κατάσταση:** Ανασκόπηση της διαδικασίας για την εφαρμογή του Συστήματος Στιγμιαίας Επανάληψης (Σ.Σ.Ε) - [Instant Replay System (IRS)].
1. Η διαδικασία εφαρμογής του Σ.Σ.Ε θα πραγματοποιείται από τους διαιτητές.
 2. Εάν το σφύριγμα και η απόφαση των διαιτητών είναι αντικείμενο που άπτεται του Σ.Σ.Ε., αυτή η αρχική απόφαση πρέπει να υποδειχθεί από τους διαιτητές στον αγωνιστικό χώρο.
 3. Πριν από τον έλεγχο του ΣΣΕ, οι διαιτητές, μπορούν να συγκεντρώσουν όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες από τα μέλη της γραμματείας και τον κομισάριο, αν υπάρχει.
 4. Ο διαιτητής παίρνει την απόφαση είτε το ΣΣΕ χρησιμοποιηθεί είτε όχι. Αν όχι, η αρχική απόφαση του διαιτητή εξακολουθεί να ισχύει.
 5. Μετά την χρήση του ΣΣΕ, η αρχική απόφαση του διαιτητή/ών μπορεί να διορθωθεί μόνο εάν η επανεξέταση του ΣΣΕ παρέχει στους διαιτητές σαφείς και πειστικές οπτικές ενδείξεις για τη διόρθωση.
 6. Εάν το ΣΣΕ χρησιμοποιηθεί, θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί, το αργότερο πριν από την έναρξη της επόμενης περιόδου ή πριν ο διαιτητής έχει υπογράψει το φύλλο αγώνα, εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά.
 7. Οι διαιτητές θα κρατούν και τις δύο ομάδες στον αγωνιστικό χώρο στο τέλος της 2ης περιόδου, εάν το ΣΣΕ πρόκειται να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί εάν ένα φάουλ καταλογίστηκε πριν τη λήξη της 2ης περιόδου, μία παράβαση του σουτέρ διαπράχθηκε, μία παράβαση 24" ή 8 δευτερολέπτων έχει συμβεί ή αν αγωνιστικός χρόνος θα πρέπει να προστεθεί στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.
 8. Οι διαιτητές θα κρατούν και τις δύο ομάδες στον αγωνιστικό χώρο ανά πάσα στιγμή γίνεται χρήση του ΣΣΕ στο τέλος της 4ης περιόδου ή οποιασδήποτε πρόσθετης περιόδου (παράτασης).
 9. Η χρήση του ΣΣΕ πρέπει να διεξάγεται όσο το δυνατόν γρηγορότερα. Οι διαιτητές μπορούν να παρατείνουν τη διάρκεια της εξέτασης του ΣΣΕ, αν τεχνικά προβλήματα προκύπτουν με αυτό.
 10. Εάν η χρήση του ΣΣΕ δεν λειτουργεί και δεν υπάρχει κανένα εγκεκριμένο εξοπλισμός, το ΣΣΕ δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί.
 11. Κατά τη διάρκεια χρήσης του ΣΣΕ οι διαιτητές πρέπει να διασφαλίζουν ότι μη εξουσιοδοτημένα πρόσωπα δεν έχουν πρόσβαση στην οθόνη του ΣΣΕ.



FIBA
We Are Basketball



12. Μετά την ολοκλήρωση της χρήσης του ΣΣΕ, η τελική απόφαση θα πρέπει να αναφέρεται σαφώς από τον διαιτητή μπροστά στη γραμματεία και εάν είναι απαραίτητο, να κοινοποιείται στους προπονητές και των δύο ομάδων.

46-2 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει επιτυχώς για καλάθι και το χρονόμετρο του αγώνος ηχεί για την λήξη της περιόδου ή του παιχνιδιού. 2 ή 3 πόντοι πιστώνονται από τους διαιτητές. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία εάν το σουτ του Α1 ελευθερώθηκε μετά τη λήξη του αγωνιστικού χρόνου.

Ερμηνεία:

Εάν η χρήση του ΣΣΕ παρέχει σαφείς και πειστικές οπτικές αποδείξεις ότι η μπάλα απελευθερώθηκε μετά την λήξη του αγωνιστικού χρόνου της περιόδου, το καλάθι θα ακυρώνεται. Εάν με τη χρήση του ΣΣΕ διαπιστωθεί ότι η μπάλα ελευθερώθηκε πριν την λήξη του αγωνιστικού χρόνου της περιόδου, οι διαιτητές θα επιβεβαιώσουν του 2 ή 3 πόντους για την ομάδα Α.

46-3 Παράδειγμα: Η ομάδα Β προηγείται με 2 πόντους. Το χρονόμετρο του αγώνος ηχεί για τη λήξη της περιόδου ή του παιχνιδιού όταν ο Α1 σουτάρει για καλάθι 2 πόντων και 2 πόντοι πιστώνονται από τους διαιτητές. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία εάν το σουτ του Α1 θα πρέπει να μετρήσει για 3 πόντους.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιαδήποτε στιγμή για να αποφασίσουν εάν ένα επιτυχημένο σουτ μετρά για 2 ή 3 πόντους.

46-4 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει επιτυχώς για 3 πόντους και περίπου την ίδια χρονική στιγμή το ρολόι του αγώνος ηχεί για τη λήξη της περιόδου. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία εάν ο Α1 έχει αγγίξει την γραμμή εκτός ορίων στην προσπάθεια του για καλάθι.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο τέλος της περιόδου για να διαπιστωθεί ένα η επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι ελευθερώθηκε πριν ηχήσει η κόρνα του χρονομέτρου του παιχνιδιού για τη λήξη της περιόδου. Η χρήση του ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί επιπλέον για να αποφασισθεί πόσος χρόνος θα απομένει στο χρονόμετρο του αγώνος εάν μια παράβαση εκτός ορίων συνέβη από το σουτέρ.

46-5 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει επιτυχώς και περίπου την ίδια χρονική στιγμή, ηχεί η κόρνα της λήξης για το τέλος της περιόδου. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία ως προς το κατά πόσον υπήρξε παράβαση στο χρονόμετρο.

Ερμηνεία: Ο εξοπλισμός του ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί εάν το σουτ για το επιτυχημένο καλάθι ελευθερώθηκε πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης για το τέλος της περιόδου. Η χρήση του ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί περαιτέρω για να αποφασισθεί αν και κατά πόσος χρόνος θα πρέπει να εμφανίζεται στο χρονόμετρο του αγώνος, αν υπήρξε σχετική παράβαση.

46-6 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει επιτυχώς και περίπου την ίδια χρονική στιγμή, ηχεί η κόρνα της λήξης για το τέλος της περιόδου. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία ως προς το κατά πόσον η ομάδα Α έχει παραβιάσει τον κανόνα των 8 δευτερολέπτων.

Ερμηνεία: Ο εξοπλισμός του ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί εάν το σουτ για το επιτυχημένο καλάθι ελευθερώθηκε πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης για το τέλος της περιόδου. Η χρήση του ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί περαιτέρω για να αποφασισθεί αν και κατά πόσος χρόνος θα πρέπει να εμφανίζεται στο χρονόμετρο του αγώνος, εάν υπήρξε παράβαση 8 δευτερολέπτων



FIBA
We Are Basketball



46-7 Παράδειγμα: Η ομάδα Β προηγείται με 2 πόντους. Το χρονόμετρο του αγώνος ηχεί για τη λήξη της περιόδου ή του παιχνιδιού όταν ένα προσωπικό σφάλμα καταλογίζεται σε βάρος του Β υπέρ του ντριμπλέρ Α1. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί εάν το σφάλμα καταλογίστηκε πριν τη λήξη του αγωνιστικού χρόνου. Εάν συμβαίνει αυτό, 2 ελεύθερες βολές θα χορηγούνται στον Α1 και το χρονόμετρο του αγώνος θα επαναρυθμίζεται στον υπολειπόμενο χρόνο.

46-8 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για καλάθι και του γίνεται σφάλμα από τον Β1. Περίπου την ίδια στιγμή ηχεί το χρονόμετρο του παιχνιδιού για το τέλος της περιόδου. Το σουτ για καλάθι είναι ανεπιτυχές.

Ερμηνεία: Η χρήση του ΣΣΕ μπορεί να γίνει για να αποφασιστεί κατά πόσον το σφάλμα του Β1 καταλογίστηκε πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης της παιχνιδιού. Εάν από τη χρήση του ΣΣΕ προκύπτει ότι ο καταλογισμός του σφάλματος ήταν πριν τη λήξη της περιόδου, το χρονόμετρο του αγώνος θα επαναρυθμίζεται στον υπολειπόμενο αγωνιστικό χρόνο και θα χορηγούνται οι ελεύθερες βολές.

Εάν από τη χρήση του ΣΣΕ προκύπτει ότι ο καταλογισμός του σφάλματος ήταν μετά τη λήξη της περιόδου, το σφάλμα του Β1 θα αγνοείται και καμία ελεύθερη βολή δεν θα χορηγείται στον Α1 εκτός και εάν το σφάλμα που καταλογίστηκε στον Β1 ήταν αντιαθλητικό, ή αποβολής και υπάρχει αγωνιστική περίοδο που ακολουθεί.

46-9 Παράδειγμα: Με 5:53 να έχει παιχτεί στην 1η περίοδο, η μπάλα κυλά στον αγωνιστικό χώρο δίπλα στην πλάγια γραμμή, όταν και οι δύο Α1 και Β1 προσπαθούν να ανακτήσουν τον έλεγχο της μπάλας. Η μπάλα πηγαίνει εκτός ορίων και η μπάλα χορηγείται στην ομάδα Α για την επαναφορά. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το ποιος παίκτης προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.

Ερμηνεία: Οι διαιτητές δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν το ΣΣΕ αυτή τη στιγμή. Για τον προσδιορισμό του παίκτη που προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων, η χρήση του ΣΣΕ μπορεί να γίνει μόνο όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στην 4η περίοδο και για κάθε πρόσθετη περίοδο (παράταση).

46-10 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για καλάθι, η μπάλα μπαίνει στο καλάθι και οι διαιτητές πιστώνουν 3 πόντους. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία ένα το σουτ ελευθερώθηκε από την περιοχή των 3 πόντων.

Ερμηνεία: Η χρήση του ΣΣΕ μπορεί να γίνει για να αποφασισθεί σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού εάν το επιτυχημένο σουτ θα μετρήσει για 2 ή 3 πόντους. Η χρήση του ΣΣΕ για την συγκεκριμένη κατάσταση θα γίνεται στην πρώτη ευκαιρία όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού είναι σταματημένο και η μπάλα νεκρή.

46-11 Παράδειγμα: Καταλογίζεται σφάλμα του Β1 στον Α1 και χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το σωστό παίκτη που πρόκειται να εκτελέσει τις ελεύθερες βολές.

Ερμηνεία: Η χρήση του ΣΣΕ μπορεί να γίνει οποιαδήποτε στιγμή στη διάρκεια του παιχνιδιού για να αναγνωρισθεί ο σωστός σουτέρ των ελευθέρων βολών πριν η μπάλα τεθεί στη διάθεση του σουτέρ των ελευθέρων βολών για την 1^η του ελεύθερη βολή. Ωστόσο το ΣΣΕ μπορεί ακόμη να χρησιμοποιηθεί μετά που η μπάλα έχει τεθεί στην διάθεση του σουτέρ των ελευθέρων βολών αλλά εάν το ΣΣΕ υποδεικνύει ότι τον λάθος σουτέρ, ένα διορθώσιμο λάθος επειδή επιτρέπεται σε λάθος παίκτη να επιχειρήσει μια ελεύθερη βολή, έχει συμβεί. Η ελεύθερη



FIBA
We Are Basketball



βολή/ές που επιχειρήθηκαν, και η κατοχή της μπάλας σαν μέρος της ποινής θα ακυρώνονται και η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους για επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

46-12 Παράδειγμα: Ο Α1 και Β1 ξεκινούν να γρονθοκοπούνται εκατέρωθεν ακολουθούμενοι από επιπλέον παίκτες που συμμετέχουν στην συμπλοκή. Μετά από μερικά λεπτά οι διαιτητές έχουν επαναφέρει την τάξη στον αγωνιστικό χώρο.

Ερμηνεία: Από τη στιγμή που έχει αποκατασταθεί η τάξη, οι διαιτητές μπορούν να κάνουν χρήση του ΣΣΕ για να αναγνωρίσουν τα εμπλεκόμενα μέλη των ομάδων και τους συνοδούς αυτών στη διάρκεια της συμπλοκής. Μετά τη συγκέντρωση σαφών και πειστικών αποδεικτικών στοιχείων για την κατάσταση της συμπλοκής, η τελική απόφαση θα πρέπει σαφώς να αναφερθεί από τον πρώτο διαιτητή μπροστά από το τραπέζι της γραμματείας και ανακοινώνεται στους δύο προπονητές.

46-13 Παράδειγμα: Με 1:45 να έχει παιχτεί στην παράταση ο Α1 κοντά στην πλάγια γραμμή πασάρει στον Α2. Στην πάσα του, ο Β1 παρεμβαίνει και την κτυπά στέλνοντάς της εκτός ορίων. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία εάν ο Α1 στη διάρκεια της πάσας του ήταν ήδη εκτός ορίων.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί εάν ο παίκτης ή η μπάλα ήταν εκτός ορίων.

46-14 Παράδειγμα: Με 1:37 να έχει παιχτεί στην 4^η περίοδο, η μπάλα καταλήγει εκτός ορίων. Η μπάλα χορηγείται στην ομάδα Α για επαναφορά και στην ομάδα Α χορηγείται ένα τάϊμ άουτ. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία ως προς τον παίκτη που προκάλεσε την έξοδο της μπάλας.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον εντοπισμό του παίκτη που προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων. Το τάϊμ άουτ διάρκειας 1 λεπτού θα ξεκινήσει μόνο μετά την ολοκλήρωση της εξέτασης του ΣΣΕ.

46-15 Κατάσταση: Πριν από το παιχνίδι ο πρώτος διαιτητής εγκρίνει το ΣΣΕ και πληροφορεί τους 2 προπονητές για την ύπαρξή του. Μόνο το ΣΣΕ που εγκρίνεται από τον πρώτο διαιτητή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την προβολή του replay.

46-16 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για καλάθι όταν ηχεί η κόρνα της λήξης για το τέλος της περιόδου ή τους αγώνος. Το σουτ επιτυχές. Δεν υπάρχει κανένας εγκεκριμένος ΣΣΕ στον αγωνιστικό χώρο αλλά ο manager της ομάδας Β δηλώνει ότι το παιχνίδι βιντεοσκοπείται από την ομάδα του από μια υπερυψωμένη θέση και παρουσιάζει στους διαιτητές το τηλεοπτικό υλικό για την προβολή του replay.

Ερμηνεία: Η χρήση του ΣΣΕ δε θα γίνει δεκτή.



Άρθρο 47^ο Διαιτητές: Καθήκοντα και εξουσίες

- 47.1** Οι διαιτητές, έχουν την εξουσία να λαμβάνουν αποφάσεις για καταστρατηγήσεις του κανονισμού που διαπράχθηκαν μέσα ή έξω από τις γραμμές ορίων, συμπεριλαμβανομένων του τραπέζιου της γραμματείας, των πάγκων των ομάδων και των περιοχών ακριβώς πίσω από τις γραμμές.
- 47.2** Οι διαιτητές θα σφυρίζουν όταν γίνει μία καταστρατήγηση των κανονισμών, τελειώνει μία περίοδος ή οι διαιτητές πιστεύουν ότι είναι απαραίτητο να διακόψουν τον αγώνα. Οι διαιτητές δε θα σφυρίζουν μετά από πετυχημένη καλαθιά, πετυχημένη ελεύθερη βολή ή όταν η μπάλα ζωντανεύει.
- 47.3** Όταν αποφασίσουν για μία προσωπική επαφή ή μία παράβαση, οι διαιτητές σε κάθε περίπτωση, λαμβάνουν υπ' όψιν τους και **συνεκτιμούν** τις ακόλουθες θεμελιώδεις αρχές:
- Το πνεύμα και την πρόθεση των κανονισμών και την ανάγκη να διατηρηθεί η ακεραιότητα του αγώνα.
 - Συνέπεια στην εφαρμογή της αρχής του "πλεονεκτήματος - μειονεκτήματος". Οι διαιτητές δεν θα επιδιώκουν την άσκοπη διακοπή της ροής του παιχνιδιού, προκειμένου να τιμωρήσουν μία τυχαία προσωπική επαφή, η οποία δεν δίνει πλεονέκτημα στον υπαίτιο παίκτη, ούτε θέτει τον αντίπαλο του σε μειονεκτική θέση.
 - Συνέπεια στην εφαρμογή κοινής λογικής σε κάθε αγώνα, λαμβάνοντας υπ' όψιν τις ικανότητες των παικτών, τη στάση και τη συμπεριφορά τους, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
 - Συνέπεια στη διατήρηση ισορροπίας μεταξύ ελέγχου και ροής του αγώνα, έχοντας "αίσθηση" του γιατί οι συμμετέχοντες προσπαθούν να κάνουν αυτό που κάνουν και σφυρίζοντας ότι είναι το σωστό για το παιχνίδι.
- 47.4** Σε περίπτωση υποβολής ενστάσεως από μία εκ των ομάδων, ο Α' διαιτητής (ο κομισάριος εάν παρίσταται), θα πρέπει εντός **1** ώρας από τη λήξη του αγώνα, να αναφέρει την ένσταση στην Διοργανώτρια Αρχή του πρωταθλήματος.
- 47.5** Αν ένας διαιτητής τραυματίζεται ή για οποιοδήποτε άλλο λόγο δεν μπορεί να συνεχίσει να εκτελεί τα καθήκοντα του μετά την παρέλευση **5** λεπτών από τη στιγμή του συμβάντος, το παιχνίδι θα συνεχιστεί. Ο άλλος διαιτητής/ες θα διαιτητεύει/ού μόνος/οι τους **για το υπόλοιπο του παιχνιδιού**, εκτός εάν υπάρχει η πιθανότητα αντικατάστασης του τραυματισμένου διαιτητή, από άλλον αξιολογημένο αναπληρωματικό διαιτητή. Μετά από σύσκεψη με τον κομισάριο, εάν παρίσταται, ο/οι **εναπομείναν/ντες διαιτητής/ες** θα αποφασίσει/ουν για την πιθανή αντικατάσταση.
- 47.6** Για όλα τα Διεθνή παιχνίδια, αν είναι απαραίτητο να γίνει προφορική επικοινωνία προκειμένου να ξεκαθαριστεί μία απόφαση, αυτή θα πρέπει να γίνει στην αγγλική γλώσσα.
- 47.7** **Κάθε διαιτητής έχει την εξουσία να παίρνει αποφάσεις στα όρια των καθηκόντων αλλά δεν έχει το δικαίωμα να αγνοεί ή να αμφισβητεί τις αποφάσεις που πήρε ο άλλος/οι διαιτητής/ες.**
- 47.8** **Αποφάσεις που πάρθηκαν από τους διαιτητές είναι τελικές και δεν μπορεί να γίνει ένσταση ή να αγνοηθούν.**



Άρθρο 48^ο Σημειωτής και βοηθός σημειωτή: καθήκοντα

48.1 Στο **σημειωτή** θα διατίθεται επίσημο φύλλο αγώνος στο οποίο θα αναγράφει:

- Τις ομάδες με την καταχώρηση των ονομάτων και των αριθμών των παικτών που πρόκειται να ξεκινήσουν το παιχνίδι και όλους τους αναπληρωματικούς που συμμετέχουν στο παιχνίδι. Όταν υπάρχει μία καταστρατήγηση των κανονισμών που αφορά τους 5 παίκτες που πρόκειται να ξεκινήσουν το παιχνίδι, τους αναπληρωματικούς ή τα νούμερα των παικτών, θα ειδοποιεί τον πλησιέστερο διαιτητή όσο πιο γρήγορα γίνεται.
- Το τρέχον αποτέλεσμα των πόντων που επιτεύχθηκαν, από καλαθιές και ελεύθερες βολές.
- Τα χρεούμενα σφάλματα σε κάθε παίκτη. Ο σημειωτής θα ενημερώνει αμέσως ένα διαιτητή, όταν χρεώνεται **5^ο** σφάλμα σε οποιοδήποτε παίκτη. Θα καταγράφει τα χρεούμενα σφάλματα εναντίον κάθε προπονητή και πρέπει να ειδοποιεί αμέσως ένα διαιτητή τότε ένας προπονητής πρέπει να αποβληθεί. Επίσης πρέπει να ειδοποιεί ένα διαιτητή αμέσως μόλις ένας παίκτης διαπράξει **2 τεχνικά** ή **2** αντιαθλητικά σφάλματα, προκειμένου να αποβληθεί.
- Τα χρεούμενα τάϊμ άουτς. Θα πρέπει να ειδοποιεί τους διαιτητές για την επόμενη ευκαιρία για τάϊμ άουτ όταν η ομάδα το έχει ζητήσει και επίσης θα ενημερώνει τον προπονητή, μέσω ενός διαιτητή, ότι δεν έχει άλλα διαθέσιμα τάϊμ άουτ στο ημίχρονο ή στην παράταση.
- Την επόμενη εναλλασσόμενη κατοχή, με τη χρησιμοποίηση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής. Ο σημειωτής θα ρυθμίζει την κατεύθυνση του βέλους εναλλασσόμενης κατοχής, αμέσως μετά το τέλος του πρώτου ημιχρόνου καθώς οι ομάδες θα αλλάξουν καλάθια για το δεύτερο ημίχρονο.

48.2 Ο **σημειωτής**, θα πρέπει επίσης, να:

- 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 τραπεζιού 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 μία περίοδο.
- Επιβλέπει τις αντικαταστάσεις.
- Ηχεί το σήμα του, **μόνο** όταν η μπάλα είναι νεκρή και πριν ζωντανέψει εκ νέου. Ο ήχος του σήματος του σημειωτή, **δεν** σταματά το χρονόμετρο του παιχνίδι ή το παιχνίδι, ούτε νεκρώνει τη μπάλα.

48.3 Ο **βοηθός σημειωτή**, πρέπει να λειτουργεί τον πίνακα του αποτελέσματος και να βοηθά το σημειωτή. Σε περίπτωση οποιασδήποτε ασυμφωνίας μεταξύ πίνακα αποτελέσματος και επίσημου φύλλου αγώνος, η οποία δεν μπορεί να επιλυθεί, το επίσημο φύλλο αγώνος έχει προτεραιότητα και ο πίνακας αποτελέσματος θα διορθωθεί ανάλογα.

48.4 Εάν ένα λάθος στην καταγραφή του τρέχοντος αποτελέσματος, αναγνωριστεί **στο φύλλο αγώνος**:



- Στη διάρκεια του αγώνα, ο σημειωτής πρέπει να περιμένει τη στιγμή που θα νεκρωθεί η μπάλα για πρώτη φορά, πριν ηχήσει την κόρνα.
- Μετά τη λήξη του παιχνιδιού και πριν την υπογραφή του φύλλου αγώνος από τον Α' διαιτητή, το λάθος θα διορθωθεί, ακόμη κι εάν η διόρθωση επηρεάζει το τελικό αποτέλεσμα του παιχνιδιού.
- Μετά την υπογραφή του φύλλου αγώνος από τον Α' διαιτητή, το λάθος δε μπορεί πλέον να διορθωθεί. Ο Α' διαιτητής ή ο κομισάριος εάν παρίσταται, πρέπει να στείλει μία λεπτομερή αναφορά στην Διοργανώτρια Αρχή του Πρωταθλήματος.

Άρθρο 49° Χρονομέτρης: Καθήκοντα

49.1 Πρέπει να διατίθεται στο χρονομέτρη, ένα χρονόμετρο αγώνος, ένα χρονόμετρο χειρός και αυτός:

- Μετρά τον αγωνιστικό χρόνο, τα τάϊμ άουτς και τα διαλείμματα του παιχνιδιού.
- Διασφαλίζει ότι η κόρνα του αγώνος θα ηχεί πολύ δυνατά και αυτόματα στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου για μία περίοδο.
- Χρησιμοποιεί οποιοδήποτε δυνατό μέσο, για να ενημερώσει αμέσως τους διαιτητές αν το σήμα του αποτύχει να ηχήσει ή δεν ακουστεί.
- Ειδοποιεί τις ομάδες και τους διαιτητές, τουλάχιστον **3** λεπτά πριν την έναρξη της τρίτης περιόδου.

49.2 Ο χρονομέτρης θα μετρά τον **αγωνιστικό χρόνο** ως ακολούθως:

- Ξεκινά το χρονόμετρο του παιχνιδιού όταν:
 - Στη διάρκεια της αναπήδησης, η μπάλα αγγιχτεί νόμιμα από έναν εκ των δύο αναπηδώντων.
 - Μετά από μία ανεπιτυχή τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή και ενώ η μπάλα παραμένει ζωντανή, αυτή αγγίζει ή αγγίζεται από έναν παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.
 - Κατά τη διάρκεια μιας επαναφοράς από εκτός ορίων, όταν η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από έναν παίκτη μέσα στον αγωνιστικό χώρο.
- Σταματά το χρονόμετρο του παιχνιδιού όταν:
 - Τελειώσει ο αγωνιστικός χρόνος για μία περίοδο, εάν δεν σταματήσει αυτόματα, το χρονόμετρο από μόνο του.
 - Ένας διαιτητής σφυρίξει, ενώ η μπάλα είναι ζωντανή.
 - Μπει καλάθι σε βάρος της ομάδας η οποία έχει ζητήσει ένα τάϊμ-άουτ.
 - Μπει καλάθι όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο για το τέλος **της** τέταρτης περιόδου ή **σε** κάθε παράταση.
 - Ηχήσει η συσκευή των **24''(shot clock)**, ενώ η ομάδα έχει τον έλεγχο της μπάλας.

49.3 Ο χρονομέτρης θα μετρά το χρόνο ενός τάϊμ άουτ ως εξής:

- Ξεκινά το χρονόμετρο αμέσως μόλις ο διαιτητής σφυρίξει και δώσει το σήμα του τάϊμ άουτ.
- Ηχεί το σήμα του μετά την πάροδο **50** δευτερολέπτων.



- Ηχεί το σήμα του όταν το τάϊμ άουτ, τελειώσει.
- 49.4** Ο χρονομέτρης θα μετρά το **διάλειμμα του παιχνιδιού** ως ακολούθως:
- Ξεκινά το χρονόμετρο αμέσως όταν μία προηγούμενη περίοδος έχει τελειώσει.
 - Ηχεί το σήμα του πριν την πρώτη και τρίτη περίοδο όταν, **3** λεπτά και κατόπιν **1.5** λεπτό υπολείπονται για την έναρξη της περιόδου.
 - Ηχεί το σήμα του, πριν της έναρξη της δεύτερης, τέταρτης περιόδου και πριν από κάθε παράταση, όταν **30** δευτερόλεπτα υπολείπονται για την έναρξη της περιόδου.
 - Ηχεί το σήμα του και ταυτόχρονα σταματά το χρονόμετρο του αγώνος αμέσως μόλις τερματιστεί ένα διάλλειμα παιχνιδιού.

Άρθρο 50° Χειριστής των **24'' (shot clock): Καθήκοντα**

Ο χειριστής των 24'' (**shot clock**), θα εφοδιάζεται με μια συσκευή 24'' (**shot clock**) και την λειτουργεί έτσι ώστε να:

50.1 Αρχίζει ή επαναρχίζει όταν:

- Στον αγωνιστικό χώρο, μία ομάδα αποκτά τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο. Το απλό άγγιγμα της μπάλας από έναν αντίπαλο, δεν αρχίζει μια νέα περίοδο 24'' (**shot clock**), εφ' όσον ο έλεγχος της μπάλας παραμένει στην ίδια ομάδα.
- Σε μια επαναφορά από εκτός ορίων, η μπάλα **αγγίζει** ή νόμιμα αγγίζεται από οποιοδήποτε παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.

50.2 Σταματά αλλά, δεν επαναρυθμίζεται, όταν η ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας, κερδίζει μία επαναφορά από εκτός ορίων σαν αποτέλεσμα:

- Της εξόδου της μπάλας εκτός ορίων.
- Του τραυματισμού ενός παίκτη της ίδιας ομάδας.
- Μιας διαδικασίας αναπήδησης.
- Ενός διπλού σφάλματος.
- Μιας ακύρωσης ισοδύναμων ποινών εναντίων και των δύο ομάδων.

50.3 Σταματά και επαναρυθμίζεται στα **24 δευτερόλεπτα,** χωρίς ορατή ένδειξη όταν:

- Η μπάλα νόμιμα μπει στο καλάθι.
- Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη του αντίπαλου καλαθιού (εκτός εάν η μπάλα σφηνώσει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό) και **ελέγχεται από την ομάδα που δεν είχε το έλεγχο της μπάλας πριν αυτή αγγίξει τη στεφάνη.**
- Στην ομάδα χορηγείται επαναφορά από εκτός ορίων στο δικό της πίσω γήπεδο:
 - Ως αποτέλεσμα σφάλματος ή παράβασης.
 - Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με την ομάδα που έχει το έλεγχο της μπάλας.
 - Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με καμία από τις ομάδες, εκτός και εάν οι αντίπαλοι τίθενται σε μειονέκτημα.



FIBA
We Are Basketball



- Στην ομάδα χορηγείται ελεύθερη/ες βολή/ές.
- Μια καταστρατήγηση των κανονισμών διαπράττεται από την ομάδα που έχει το έλεγχο της μπάλας.

50.4 Σταματά αλλά δεν επαναρυθμίζεται στα 24 δευτερόλεπτα όταν η ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας στο εμπρός της γήπεδο και 14 δευτερόλεπτα ή περισσότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" (shot clock):

- Ως αποτέλεσμα σφάλματος ή παράβασης.
- Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με την ομάδα που έχει το έλεγχο της μπάλας.
- Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με καμία από τις ομάδες, εκτός και εάν οι αντίπαλοι τίθενται σε μειονέκτημα.

50.5 Σταματά και επαναρυθμίζεται στα 14 δευτερόλεπτα όταν:

- Η ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας, της χορηγείται μία επαναφορά από εκτός ορίων στο εμπρός γήπεδο και 13 δευτερόλεπτα ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" (shot clock):
 - Ως αποτέλεσμα σφάλματος ή παράβασης.
 - Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με την ομάδα που έχει το έλεγχο της μπάλας.
 - Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με καμία από τις ομάδες, εκτός και εάν οι αντίπαλοι τίθενται σε μειονέκτημα.
- Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη σε μια ανεπιτυχής προσπάθεια για καλάθι, μιας τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής, ή σε μια πάσα, εάν η ομάδα που κερδίζει εκ νέου τον έλεγχο της μπάλας είναι η ίδια που είχε τον έλεγχο της μπάλας πριν η μπάλα ακουμπήσει τη στεφάνη.

50.6 Σταματά και δεν λειτουργεί, μετά που η μπάλα νεκρώνεται και το χρονόμετρο του αγώνος έχει σταματήσει σε οποιαδήποτε περίοδο, όταν δεν υπάρχει έλεγχος της μπάλας για οποιαδήποτε ομάδα και απομένουν λιγότερα από 14 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνος.

Η συσκευή των 24" (shot clock) δεν σταματά το χρονόμετρο του αγώνα ούτε προκαλεί το νέκρωμα της μπάλας, εκτός κι εάν η ομάδα είχε τον έλεγχο της μπάλας.

Τα γραμμοσκιασμένα κίτρινα τμήματα αφορούν αλλαγές που έχουν γίνει σε σχέση με τον Κανονισμό του 2012

Α – ΤΑ ΣΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

A1. Τα σήματα των διαιτητών, όπως αυτά αποτυπώνονται σε αυτούς τους κανονισμούς, είναι τα μόνα επίσημα σήματα.

A2. Όταν αυτά αναφέρονται στην γραμματεία, συνιστάται να υποστηρίζονται καλεκτικά στη διάρκεια της επικοινωνίας (σε διεθνείς αγώνες, στην αγγλική γλώσσα).

A3. Είναι σημαντικό ότι και τα εγκεκριμένα άτομα στο τραπέζι της Γραμματείας θα πρέπει να είναι εξοικειωμένα με αυτά τα σήματα.

ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΗ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣΗ

ΣΤΑΜΑΤΗΜΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ



Ανοικτή παλάμη

ΣΤΑΜΑΤΗΜΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ ΓΙΑ ΣΦΑΛΜΑ



Μία σφιγμένη γροθιά

ΕΝΑΡΞΗ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ



Κόψιμο με το χέρι

ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

1 ΠΟΝΤΟΣ



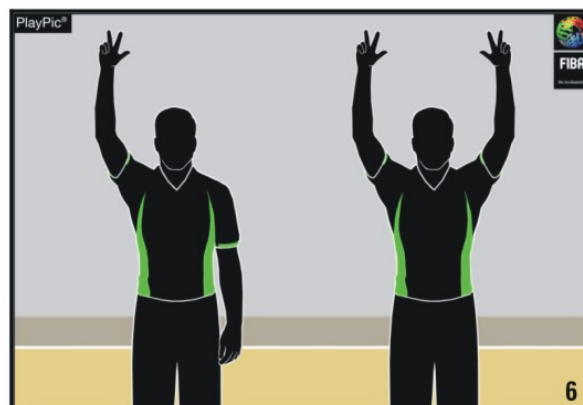
1 δάκτυλο "κουματίζει" από τον καρπό

2 ΠΟΝΤΟΙ



2 δάκτυλα "κουματίζουν" από τον καρπό

3 ΠΟΝΤΟΙ



3 δάκτυλα επεκτείνονται
1 χέρι : προσπάθεια
2 χέρια : επιτυχής προσπάθεια

ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΤΑΪΜ ΑΟΥΤΣ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ



Χιαστί βραχίονες

ΓΝΕΨΙΜΟ



Ανοιχτή παλάμη κυματισμός προς το σώμα

ΧΡΕΟΥΜΕΝΟ TIME-OUT



Σχηματισμός "T" δείξιμο με το δάκτυλο

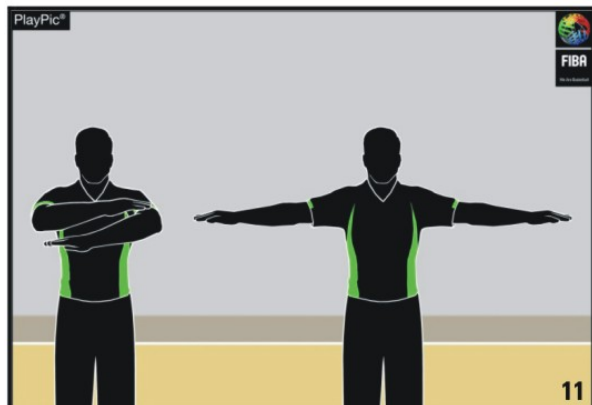
ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΟ TIME-OUT



Τεντωμένοι βραχίονες με κλειστές γροθιές

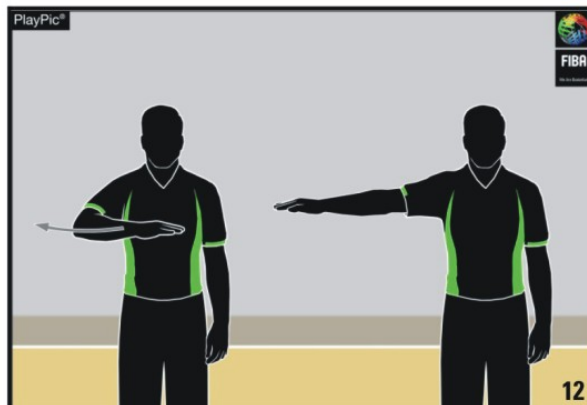
ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΑ

ΑΚΥΡΩΣΗ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ - ΑΚΥΡΩΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Κίνηση ψαλιδιού με τους βραχίονες μια φορά κατά μήκος του στήθους

ΟΡΑΤΟ ΜΕΤΡΗΜΑ



Μέτρηση με παράλληλη κίνηση του βραχίονα

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ



Γροθιά με κάθετο αντίχειρα

ΑΝΑΝΕΩΣΗ 24"



Περιστροφική κίνηση του χεριού με εκτεταμένο τον δείκτη του χεριού

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ Η/ΚΑΙ ΕΚΤΟΣ ΟΡΙΩΝ



Υπόδειξη κατεύθυνσης παιχνιδιού βραχίονας παράλληλος στην πλάγια γραμμή

ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΟ ΚΡΑΤΗΜΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ - ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΑΝΑΠΗΔΗΣΗΣ



Γροθιές με αντίχειρες - Υπόδειξη κατεύθυνσης παιχνιδιού σύμφωνα με το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής

ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ

ΒΗΜΑΤΑ



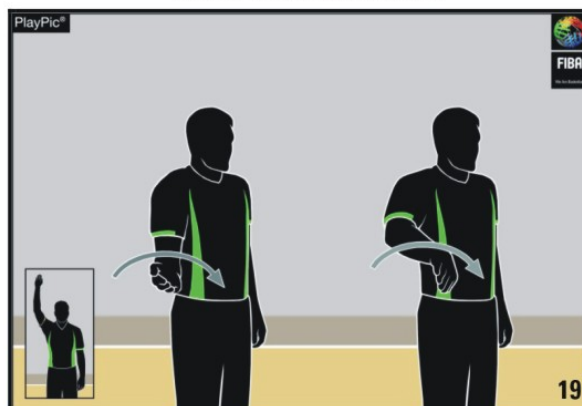
Περιστρεφόμενες γροθιές

ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΝΤΡΙΜΠΛΑ: ΔΙΠΛΗ ΝΤΡΙΜΠΛΑ



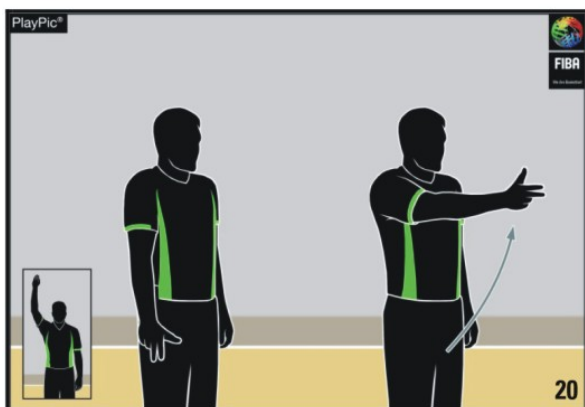
Παλλόμενη κίνηση με τις παλάμες

ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΝΤΡΙΜΠΛΑ: ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ



Μισή περιστροφή με την παλάμη

3 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ



Βραχίονας εκτεταμένος - Σήμα 3 δακτύλων

5 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ



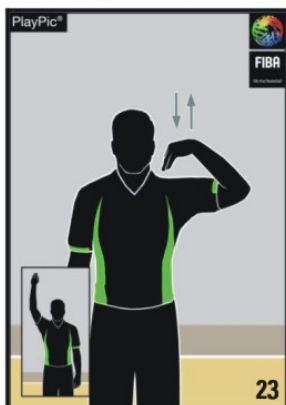
Σήμα 5 δακτύλων

8 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ



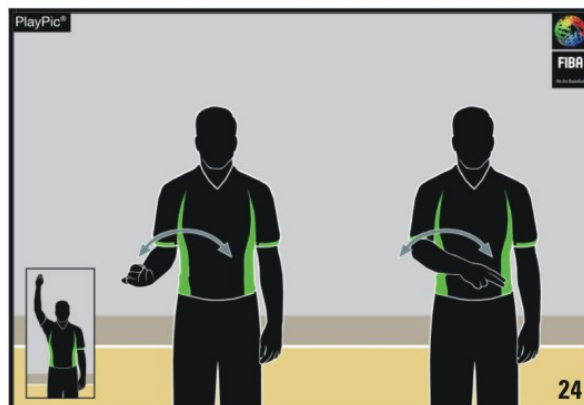
Σήμα 8 δακτύλων

24 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ



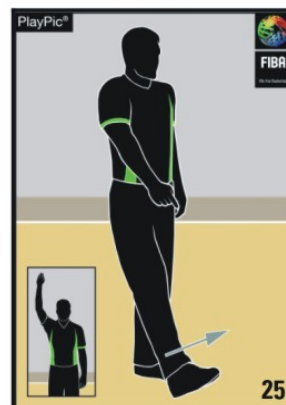
Τα δάκτυλα αγγίζουν τον ώμο

ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ ΣΤΟ ΠΙΣΩ ΓΗΠΕΔΟ



Κινούμενη παλάμη μπροστά από το σώμα

ΣΚΟΠΙΜΟ ΧΤΥΠΗΜΑ ΜΕ ΤΟ ΠΟΔΙ

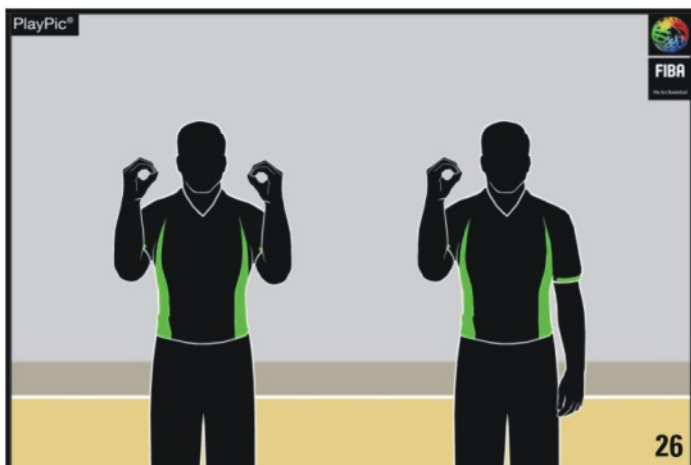


Υπόδειξη ποδιού



ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΚΤΗ

No. 00 και 0



Και τα δύο χέρια σχηματίζουν το μηδέν

Το δεξί χέρι σχηματίζει το μηδέν

No. 1 - 5



Το δεξί χέρι σχηματίζει τον αριθμό 1 έως 5

No. 6 - 10



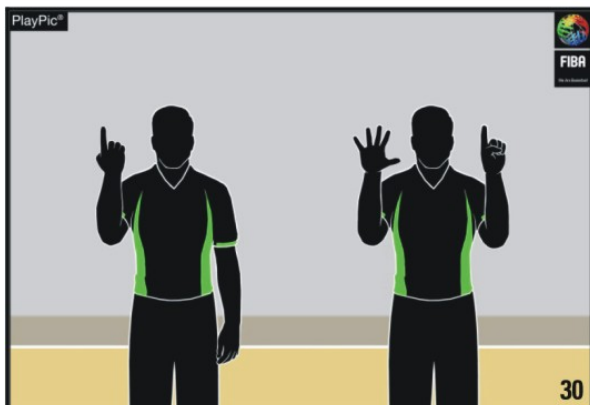
Το δεξί χέρι σχηματίζει το 5, το αριστερό χέρι σχηματίζει από το 1 έως το 5

No. 11 - 15



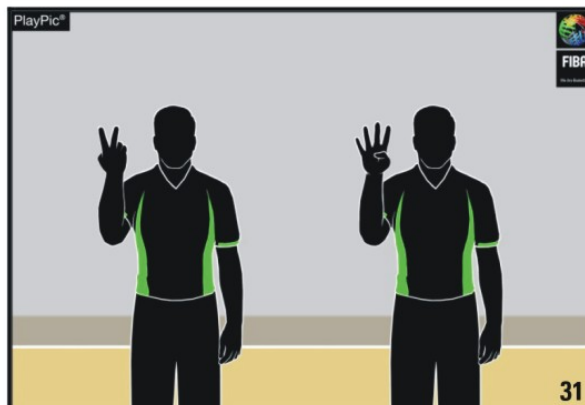
Το δεξί χέρι σχηματίζει σφιγμένη γροθιά, το αριστερό χέρι από το 1 έως το 5

No. 16



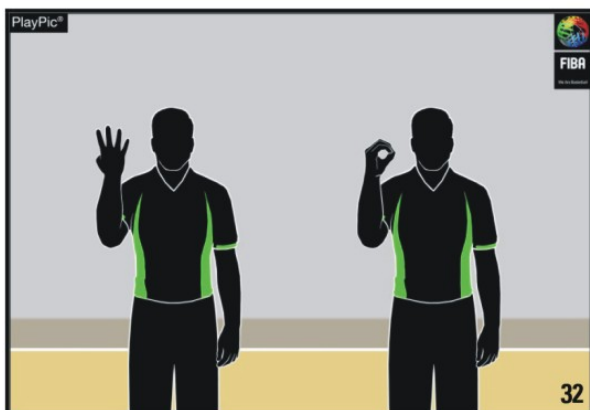
Αρχικά το χέρι αντεστραμένο δείχνει το Νο 1 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν το ανοιχτό χέρι δείχνει το 6 για τις μονάδες

No. 24



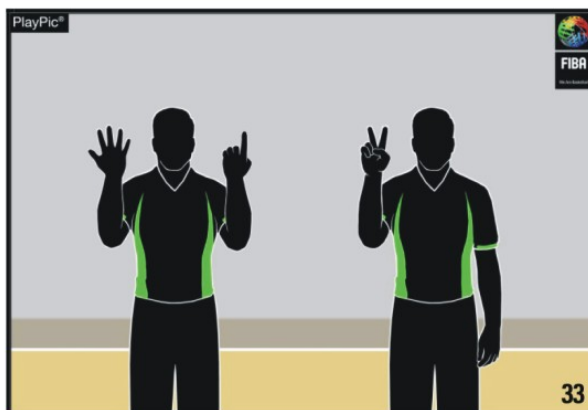
Αρχικά το χέρι αντεστραμένο δείχνει το Νο 2 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν το ανοιχτό χέρι δείχνει το 4 για τις μονάδες

No. 40



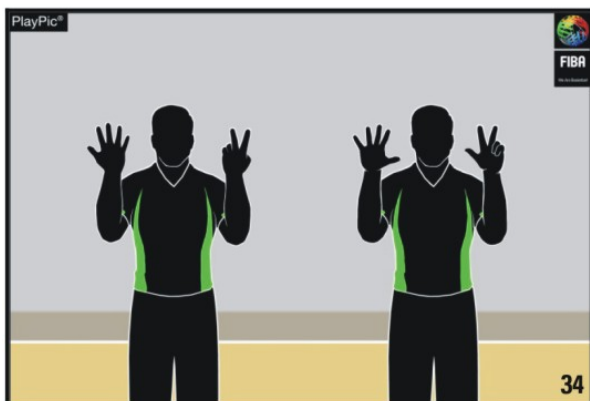
Αρχικά το χέρι αντεστραμμένο δείχνει το Νο 4 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν το ανοιχτό χέρι δείχνει το 0 για τις μονάδες

No. 62



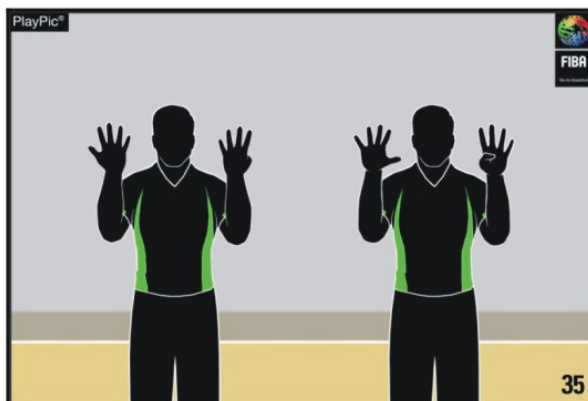
Αρχικά το χέρι αντεστραμμένο δείχνει το Νο 6 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν το ανοιχτό χέρι δείχνει το 2 για τις μονάδες

No. 78



Αρχικά το χέρι αντεστραμμένο δείχνει το Νο 7 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν το ανοιχτό χέρι δείχνει το 8 για τις μονάδες

No. 99



Αρχικά το χέρι αντεστραμμένο δείχνει το Νο 9 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν το ανοιχτό χέρι δείχνει το 9 για τις μονάδες

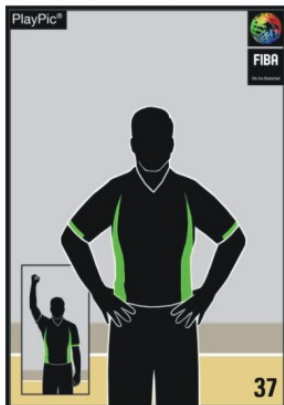
ΕΙΔΟΣ ΣΦΑΛΜΑΤΟΣ

ΚΡΑΤΗΜΑ



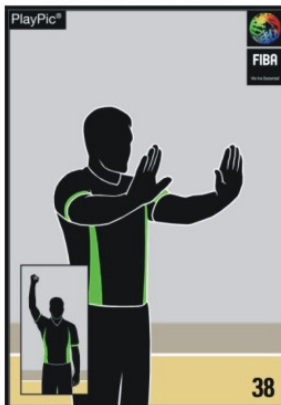
Κράτημα στο κάτω μέρος του καρπού

BLOCKING (ΑΜΥΝΤΙΚΟ) ΠΑΡΑΝΟΜΟ ΣΚΡΙΝ (ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ)



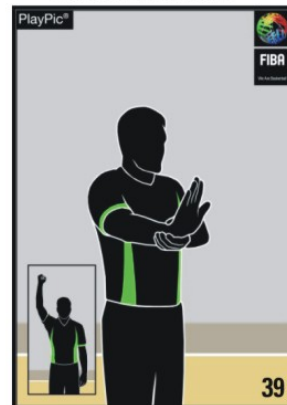
Και τα δύο χέρια στο ισχύο

ΣΠΡΩΞΙΜΟ Η ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΩΡΙΣ ΤΗ ΜΠΑΛΑ



Μίμηση του σπρωξίματος

ΚΡΑΤΗΜΑ ΧΕΡΙΟΥ HANDCHECKING



Κράτημα της παλάμης και κίνηση εμπρός



ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ
ΧΕΡΙΩΝ



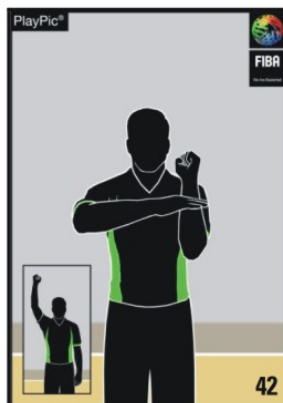
Κτύπημα καρπού

ΠΕΣΙΜΟ (ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ)
ΜΕ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ



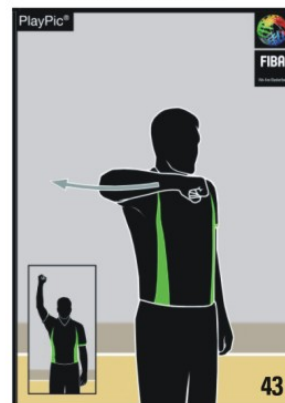
Σφιγμένη γροθιά κτυπά την ανοικτή παλάμη

ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΕΠΑΦΗ ΣΤΟ
ΧΕΡΙ



Κτύπημα με την παλάμη , στον άλλο πήχυ

ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΗ ΤΑΛΑΝΤΩΣΗ
ΤΟΥ ΒΡΑΧΙΟΝΑ



Ταλάντωση του βραχίονα προς τα πίσω

ΣΦΑΛΜΑ ΚΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ
ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΤΟΝ ΕΛΕΝΧΟ
ΤΗΣ ΜΠΑΛΛΑΣ

ΚΤΥΠΗΜΑ ΣΤΟ ΚΕΦΑΛΙ

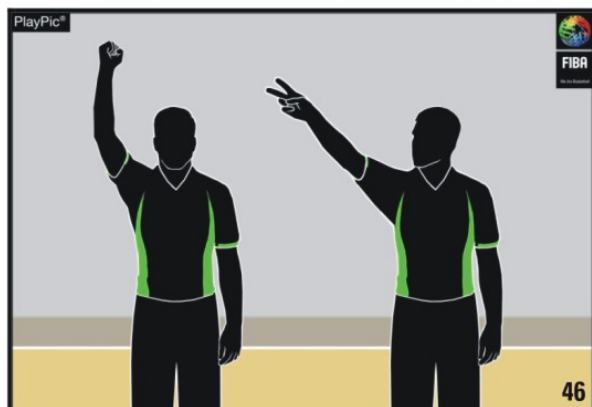


Μίμηση της επαφής στο κεφάλι



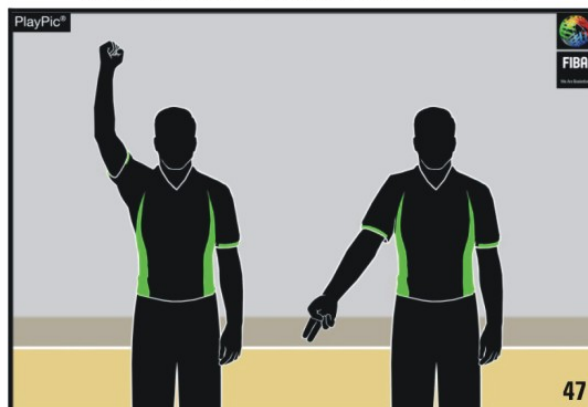
Δείξιμο κατεύθυνσης με σφιγμένη γροθιά προς το καλάθι της επιτιθέμενης ομάδας

ΣΦΑΛΜΑ ΣΕ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΓΙΑ ΚΑΛΑΘΙ



Ένας βραχίονας με σφιγμένη γροθιά , ακολουθούμενος με την ένδειξη του αριθμού των ελευθέρων βολών

ΣΦΑΛΜΑ ΟΧΙ ΣΕ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΓΙΑ ΚΑΛΑΘΙ



Ένας βραχίονας με σφιγμένη γροθιά , ακολουθούμενος με δείξιμο στο έδαφος

ΕΙΔΙΚΑ ΣΦΑΛΜΑΤΑ



ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΚΑΤΑΛΟΓΙΣΜΟΥ ΣΦΑΛΜΑΤΟΣ-ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΤΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ

ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΣΦΑΛΜΑ ΧΩΡΙΣ ΕΛΕΥΘΕΡΗ/ΕΣ ΒΟΛΗ/ΕΣ



Δείξιμο στην κατεύθυνση του παιχνιδιού, βραχίονας παράλληλος στην πλάγια γραμμή

ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΣΦΑΛΜΑ ΟΜΑΔΑΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΤΟΝ ΕΛΕΝΧΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΛΑΣ



Σφιγμένη γροθιά στην κατεύθυνση του παιχνιδιού, βραχίονας παράλληλος στην πλάγια γραμμή

1 ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΟΛΗ



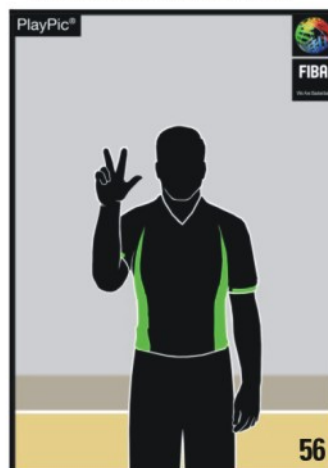
Σήμα 1 δακτύλου

2 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ



Σήμα 2 δακτύλων

3 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ



Σήμα 3 δακτύλων



ΧΟΡΗΓΗΣΗ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΒΟΛΩΝ – ΕΝΕΡΓΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ (ΚΕΦΑΛΗΣ)

1 ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΟΛΗ



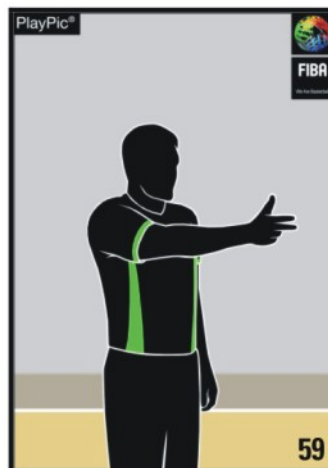
1 Δάκτυλο οριζοντίως

2 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ



2 Δάκτυλα οριζοντίως

3 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ



3 Δάκτυλα οριζοντίως

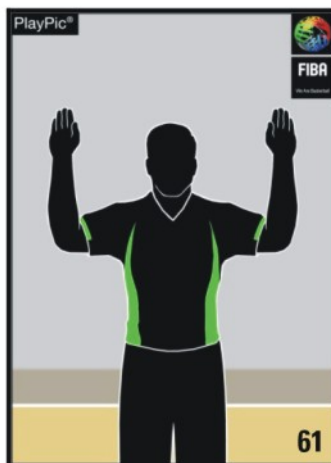
ΧΟΡΗΓΗΣΗ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΒΟΛΩΝ – ΜΗ ΕΝΕΡΓΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ (ΟΥΡΑΣ-ΚΕΝΤΡΙΚΟΣ)

1 ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΟΛΗ



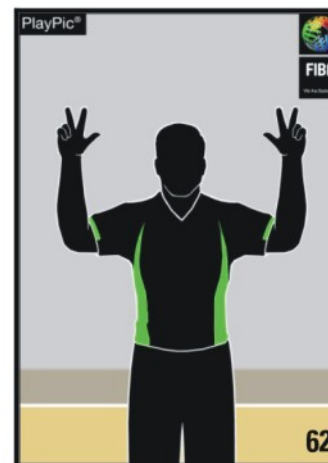
Δείκτης με το δάκτυλο

2 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ



Δάκτυλα ενωμένα και στα
δύο χέρια

3 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ



3 Δάκτυλα εκτεταμένα και στα
δύο χέρια

Διάγραμμα 7 Τα σήματα των διαιτητών



FIBA
We Are Basketball



- B.1** Το φύλλο αγώνος, όπως παρουσιάζεται στο Σχεδιάγραμμα 8, είναι το μόνο εγκεκριμένο από την Τεχνική Επιτροπή της F.I.B.A.
- B.2** Αποτελείται από **1** πρωτότυπο και από **3** αντίγραφα σε χαρτί διαφορετικών χρωμάτων. Το πρωτότυπο, σε άσπρο χαρτί, είναι για την F.I.B.A.. Το πρώτο αντίγραφο, σε μπλε χαρτί, είναι για τη Διοργανώτρια αρχή, το δεύτερο αντίγραφο, σε ροζ χαρτί, είναι για τη νικήτρια ομάδα και το τελευταίο αντίγραφο, σε κίτρινο χαρτί, είναι για την ηττημένη ομάδα.
- Σημείωση: 1. Συνιστάται, ο Σημειωτής να χρησιμοποιεί **2**, διαφορετικού χρώματος στυλό, ένα για την πρώτη & τρίτη περίοδο και ένα για την δεύτερη & τέταρτη περίοδο.
2. Το φύλλο αγώνος μπορεί να προετοιμάζεται και να συμπληρώνεται ηλεκτρονικά.
- B.3 Τουλάχιστον 20 λεπτά πριν από την έναρξη του παιχνιδιού**, ο σημειωτής οφείλει να ετοιμάσει το φύλλο αγώνος με τον ακόλουθο τρόπο:
- B.3.1** Καταχωρεί τα ονόματα των **2** ομάδων στις αντίστοιχες θέσεις που βρίσκονται στην κορυφή του φύλλου αγώνος. Η **ομάδα "Α"**. Θα πρέπει να είναι πάντα η τοπική (γηπεδούχος) ομάδα ή για τουρνουά ή για αγώνες σε ουδέτερα γήπεδα, η ομάδα που αναφέρεται πρώτη στο πρόγραμμα. Η άλλη θα είναι η **ομάδα "Β"**.
- B.3.2** Ο Σημειωτής κατόπιν θα καταχωρήσει:
- Την ονομασία της διοργάνωσης,
 - Τον αριθμό του αγώνα,
 - Την ημερομηνία, την ώρα και τον τόπο τέλεσης αγώνα,
 - Τα ονόματα του Α' διαιτητή και του/ων βοηθού/ών.



ΔΙΕΘΝΗΣ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ
ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ

ΟΜΑΔΑ Α **HOOPERS**

ΟΜΑΔΑ Β **POINTERS**

ΟΡΓΑΝΩΣΗ	WMC	ΗΜΕΡ/ΝΙΑ	20.11.2008	ΩΡΑ	20:00	ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ	WALTON M.
ΑΝΤ/ΠΟΣ	5	ΤΟΠΟΣ	GENEVA	ΒΟΗΘΟΣ 1	CHANG Y.	ΒΟΗΘΟΣ 2	BARTOK K.

Διάγραμμα 9 Η επικεφαλίδα του φύλλου αγώνα

- B.3.3** Η ομάδα **"Α"** καταλαμβάνει το επάνω μέρος του φύλλου αγώνος και η ομάδα **"Β"** το κάτω μέρος.
- B.3.3.1** Στην πρώτη στήλη, ο σημειωτής θα καταχωρίσει τον αριθμό [τα **3** τελευταία ψηφία] του δελτίου κάθε αθλητή. Στην περίπτωση σειράς αγώνων του ίδιου τουρνουά, οι αριθμοί των δελτίων των αθλητών θα πρέπει να αναγράφονται μόνο στον πρώτο αγώνα της ομάδας αυτής.
- B.3.3.2** Στη δεύτερη στήλη, ο σημειωτής θα καταχωρεί το όνομα και το επίθετο του κάθε αθλητή, σύμφωνα με την αρίθμηση των εμφανίσεών τους, με **ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ**, χρησιμοποιώντας τη σχετική λίστα που παρέχεται από τον προπονητή ή τον αντιπρόσωπό του. Ο αρχηγός της ομάδας σημειώνεται με την καταχώρηση (CAP) αμέσως μετά το όνομα του.
- B.3.3.3** Αν μία ομάδα παρουσιάσει λιγότερους από 12 αθλητές, ο σημειωτής οφείλει να **χαράξει γραμμή/ες κατά μήκος του κενού**.
- B.3.4** Στο κάτω μέρος του τμήματος, το οποίο είναι αφιερωμένο στην κάθε ομάδα, ο σημειωτής οφείλει να καταχωρήσει (με **ΚΕΦΑΛΑΙΑ** γράμματα) τα ονόματα του προπονητή και του βοηθού προπονητή της ομάδας.



- B.4 Τουλάχιστον 10 λεπτά πριν την προγραμματισμένη έναρξη του παιχνιδιού** και οι δύο προπονητές οφείλουν:
- B.4.1** Να επιβεβαιώσουν τη συμφωνία τους με τα ονόματα και τους αντίστοιχους αριθμούς των μελών της ομάδας τους.
- B.4.2** Να επιβεβαιώσουν τα ονόματα του προπονητή και του βοηθού προπονητή.
- B.4.3** Να υποδεικνύουν τους 5 παίκτες, οι οποίοι θα είναι έτοιμοι να αρχίσουν το παιχνίδι, με ένα μικρό "x" δίπλα στον αριθμό του παίκτη στη στήλη του.
- B.4.4** Να υπογράψουν το φύλλο αγώνα.
Ο προπονητής της ομάδας "Α" θα να είναι ο πρώτος που θα δώσει τις παραπάνω πληροφορίες.
- B.5 Με την έναρξη του παιχνιδιού**, ο σημειωτής κυκλώνει τα "x" των 5 παικτών κάθε ομάδας, που είναι έτοιμοι να ξεκινήσουν το παιχνίδι.
- B.6 Στη διάρκεια του παιχνιδιού**, ο σημειωτής θα σημειώνει ένα μικρό "x" (χωρίς κύκλο) στη στήλη συμμετοχής του παίκτη, όταν αυτός ως αναπληρωματικός μπαίνει στο παιχνίδι για πρώτη φορά, σαν παίκτης.

ΑΝΑΠΑΥΛΕΣ		ΟΜΑΔΙΚΑ ΣΦΑΛΜΑΤΑ	
7	PERIODOΣ ①		②
9 10	PERIODOΣ ③		④
	ΠΑΡΑΤΑΣΕΙΣ		

ΑΡΙΘΜ. ΔΕΛΤΙΟΥ	ΠΑΙΚΤΕΣ	No.	ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ	ΣΦΑΛΜΑΤΑ					
				1	2	3	4	5	
001	MAYER, F.	5	X	P ₂					
002	JONES, M.	8	X	P	P	P ₂			
003	SMITH, E.	9	X	P ₂	U ₂	P	P ₁		
004	FRANK, Y.	12	X	T ₁	U ₂				
010	NANCE, L.	18	X	P	P	U ₁			
012	KING, H. (CAP)	22	X	P ₁	P				
014	WONG, P.	24							
015	RUSH, S.	25	X	P ₃	P ₂				
021	MARTINEZ, M.	33	X	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD	
022	SANCHES, N.	42	X	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂	GD
024	MANOS, K.	55	X	P ₂	D ₂				
ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ		LOOR, A.					C ₁	B ₁	
ΒΟΗΘΟΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ		MONTA, B.							

Διάγραμμα 10 Ομάδες στο φύλλο αγώνα

B.7 Τάιμ άουτς

- B.7.1** Χορηγούμενα τάιμ-άουτς θα πρέπει να καταγράφονται στο φύλλο αγώνος, με την καταχώρηση του λεπτού του χρόνου του παιχνιδιού, της περιόδου ή της παράτασης στα κατάλληλα κουτιά, κάτω από τα ονόματα των ομάδων.
- B.7.2** Στο τέλος κάθε ημιχρόνου ή της κάθε παράτασης, τα αχρησιμοποίητα τετραγώνια θα χαράσσονται με 2 παράλληλες οριζόντιες γραμμές. **Εφόσον η ομάδα δεν έχει πάρει το πρώτο της τάιμ άουτ πριν τα τελευταία 2 λεπτά του δευτέρου ημιχρόνου, ο σημειωτής θα χαράσσει 2 οριζόντιες γραμμές στο πρώτο τετραγωνάκι της ομάδας στο δεύτερο ημίχρονο.**



B.8 Σφάλματα

- B.8.1** Τα σφάλματα των παικτών μπορεί να είναι προσωπικά, τεχνικά, αντιαθλητικά ή αποκλεισμού και θα καταγράφονται σε βάρος του παίκτη.
- B.8.2** Τα σφάλματα των προπονητών, των βοηθών προπονητών, των αναπληρωματικών, των αποκλεισμένων παικτών και των συνοδών των ομάδων, είναι τεχνικά ή αποκλεισμού και θα χρεώνονται στον προπονητή.
- B.8.3** Η καταγραφή όλων των σφαλμάτων, θα γίνεται ως εξής:
- B.8.3.1** Το προσωπικό σφάλμα, θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός "P".
- B.8.3.2** Το τεχνικό σφάλμα εναντίον παίκτη θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός "T". Ένα δεύτερο τεχνικό σφάλμα θα καταχωρείται επίσης ως "T", ακολουθούμενο από την ένδειξη «GD» (Game Disqualification) για την αποβολή του από τον αγώνα, στο επόμενο κενό.
- B.8.3.3** Το τεχνικό σφάλμα εναντίον του προπονητή, για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά, θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός "C". Ένα δεύτερο παρόμοιο τεχνικό σφάλμα θα υποδεικνύεται επίσης με την καταχώρηση ενός "C", ακολουθούμενου από "GD" στον εναπομείναντα χώρο.
- B.8.3.4** Ένα τεχνικό σφάλμα εναντίον του προπονητή για οποιαδήποτε άλλη αιτία θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός "B". Ένα τρίτο τεχνικό σφάλμα (ένα από αυτά μπορεί να είναι "C") θα καταχωρείται ως «B» ή «C», ακολουθούμενο από «GD», στον εναπομείναντα χώρο
- B.8.3.5** Ένα αντιαθλητικό σφάλμα εναντίον ενός παίκτη θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός "U". Ένα δεύτερο παρόμοιο αντιαθλητικό σφάλμα θα υποδεικνύεται επίσης με την καταχώρηση ενός "U", ακολουθούμενου από "GD" στον εναπομείναντα χώρο.
- B.8.3.6** Το σφάλμα αποκλεισμού, θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός "D".
- B.8.3.7** Κάθε σφάλμα το οποίο επισύρει ελεύθερη βολή/ές, θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση του αντιστοίχου αριθμού των ελευθέρων βολών (1, 2, ή 3), δίπλα στα "P", "T", "C", "B", "U" ή "D".
- B.8.3.8** Όλα τα σφάλματα εις βάρος και των δύο ομάδων, τα οποία επισύρουν ποινές της ίδιας βαρύτητας και τα οποία ακυρώνονται σύμφωνα με το άρθρο 42 (ειδικές περιπτώσεις), θα καταγράφονται προσθέτοντας ένα μικρό "c", δίπλα στα "P", "T", "C", "B", "U" ή "D".
- B.8.3.9** Στο τέλος κάθε περιόδου, ο σημειωτής θα χαράσσει μία έντονη γραμμή μεταξύ των κενών που έχουν χρησιμοποιηθεί και αυτών που δεν έχουν χρησιμοποιηθεί.
Στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου, ο σημειωτής θα ακυρώνει τα υπολειπόμενα κενά χαράσσοντας μία έντονη οριζόντια γραμμή.

B.8.3.10 Παραδείγματα σφαλμάτων αποκλεισμού

Σφάλμα αποβολής εναντίον αναπληρωματικού παίκτη, θα καταχωρείται ως ακολούθως:

B.8.3.10 Παραδείγματα σφαλμάτων αποκλεισμού

Σφάλμα αποβολής εναντίον αναπληρωματικού παίκτη, θα καταχωρείται ως ακολούθως:

001	MAYER, F.	5	⊗	D			
-----	-----------	---	---	---	--	--	--



και

Coach	LOOR, A.	B ₁		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Σφάλμα αποβολής εναντίον ενός βοηθού προπονητή θα καταχωρείται ως ακολούθως:

Coach	LOOR, A.	B ₁		
Assistant Coach	MONTA, B.	D		

Σφάλμα αποβολής εναντίον ενός παίκτη που έχει αποβληθεί μετά το πέμπτο του σφάλμα, θα καταχωρείται ως ακολούθως:

015	RUSH, S.	25	X	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

και

Coach	LOOR, A.	B ₁		
Assistant Coach	MONTA, B.			

B.8.3.11 Παραδείγματα για σφάλματα αποβολής (συμπλοκή):

Σφάλματα αποβολής εναντίον του προσωπικού του πάγκου επειδή εγκατέλειψαν τα όρια του πάγκου (Άρθρο 39), θα καταχωρούνται ως ακολούθως: Σε όλα τα εναπομείναντα κενά του ατόμου που έχει αποβληθεί, ένα «F», θα καταχωρείται.

Εάν μόνο ο προπονητής αποβάλλεται:

Coach	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

Εάν μόνο ο βοηθός προπονητής αποβάλλεται:

Coach	LOOR, A.	B ₁		
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Εάν και οι δύο, προπονητής και βοηθός προπονητής αποβάλλονται:

Coach	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Εάν ο αναπληρωματικός έχει διαπράξει λιγότερα από 4 σφάλματα, τότε ένα «F» θα καταχωρείται στα υπολειπόμενα κενά:

003	SMITH, E.	9	X	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Εάν αυτό είναι το πέμπτο του σφάλμα, τότε ένα «F» θα καταχωρείται στα τελευταία τετραγωνάκι των σφαλμάτων:

002	JONES, M.	8	X	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Εάν ο αποκλεισμένος παίκτης έχει ήδη διαπράξει 5 σφάλματα, τότε ένα «F» θα καταχωρείται στη γραμμή μετά το τελευταίο σφάλμα.

015	RUSH, S.	25	X	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Επιπλέον των παραπάνω παραδειγμάτων των παικτών Smith, Jones και Rush, ή εάν ένας συνοδός ομάδος αποβληθεί, ένα τεχνικό σφάλμα θα σημειωθεί:

Coach	LOOR, A.	B ₁		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Σημείωση: Τεχνικά σφάλματα ή σφάλματα αποκλεισμού σύμφωνα με το Άρθρο 39, δε θα λογίζονται στα ομαδικά σφάλματα.

B.9 Ομαδικά Σφάλματα

B.9.1 Για κάθε περίοδο, 4 τετράγωνα (κάτω από το όνομα της ομάδας και επάνω από τα ονόματα των παικτών), υπάρχουν στο φύλλο αγώνος για την καταχώρηση των ομαδικών σφαλμάτων.

B.9.2 Όποτε ένας παίκτης διαπράττει ένα προσωπικό, τεχνικό, αντιαθλητικό ή σφάλμα αποκλεισμού, ο σημειωτής θα καταγράψει το σφάλμα σε βάρος της ομάδας του παίκτη σημειώνοντας, κατά σειρά, ένα μεγάλο "X" στο ενδεδειγμένο τετράγωνο.

B.10 Το τρέχον αποτέλεσμα

B.10.1 Ο σημειωτής θα κρατά χρονολογικά την εξέλιξη του τρέχοντος αποτελέσματος των πόντων που πέτυχαν οι δύο ομάδες.

B.10.2 Υπάρχουν 4 στήλες για το τρέχον αποτέλεσμα στο φύλλο αγώνος.

B.10.3 Κάθε στήλη υποδιαιρείται σε 4 άλλες στήλες. Οι 2 στα αριστερά, είναι για την Α' ομάδα και οι 2 στα δεξιά, είναι για την ομάδα Β'. Οι κεντρικές στήλες είναι για το τρέχον αποτέλεσμα (160 πόντοι) για κάθε ομάδα.

Ο Σημειωτής:

- **πρώτα** θα χαράσσει μία διαγώνια γραμμή [/] για κάθε έγκυρο καλάθι και μία κουκίδα [•] για κάθε έγκυρη πετυχημένη ελεύθερη βολή, επάνω στον αριθμό του **νέου τρέχοντος συνόλου** πόντων, της ομάδας που μόλις σκόραρε,
- **μετά**, στο κενό τετράγωνο, στην ίδια πλευρά, του νέου τρέχοντος συνόλου πόντων, (πλάι στην νέα / ή •), καταχωρεί τον αριθμό του παίκτη που πέτυχε το καλάθι ή την ελεύθερη βολή.

B.11 Το τρέχον αποτέλεσμα: Επιπρόσθετες οδηγίες

B.11.1 Ένα καλάθι 3 πόντων καταγράφεται σημειώνοντας με έναν κύκλο γύρω από τον αριθμό του παίκτη.

B.11.2 Ένα καλάθι που πέτυχε κατά λάθος παίκτης στο **δικό του** καλάθι, σημειώνεται σαν να το πέτυχε ο αρχηγός της αντίπαλης ομάδας.

B.11.3 Πόντοι που κατακυρώθηκαν ενώ η μπάλα δεν μπήκε στο καλάθι (Άρθρο 31: παρεμβολή στη τροχιά και παρέμβαση στη μπάλα), θα καταγράφονται σαν να έχουν επιτευχθεί από τον παίκτη που σούταρε.

B.11.4 Στο τέλος κάθε περιόδου, ο σημειωτής χαράσσει έναν έντονο κύκλο "O" γύρω από το τελευταίο σύνολο των πόντων που πέτυχε κάθε ομάδα και μία έντονη οριζόντια γραμμή κάτω από τα σύνολα των πόντων και τον αριθμό του παίκτη που σκόραρε τελευταίος.

B.11.5 Με την έναρξη της κάθε περιόδου ο σημειωτής εξακολουθεί να κρατά χρονολογικά την εξέλιξη του τρέχοντος αποτελέσματος των πόντων που επιτεύχθηκαν από το σημείο της διακοπής.

	A	B
	1	6
	2	6
6	3	3
	4	4
11	5	5
11	6	5
	7	7
10	8	8
	9	10
	10	10
10	11	11
	12	7
4	13	7
5	14	
5	15	6
	16	16
5	17	17
	18	6
6	19	19
	20	9
	21	21
11	22	9
	23	9
11	24	24
	25	7
	26	7
5	27	27
	28	6
10	29	29
	30	8
4	31	31
	32	5
4	33	5
4	34	
	35	10
10	36	36
	37	12
	38	38
10	39	12
10	40	12



B.11.6 Όποτε είναι δυνατόν, ο σημειωτής θα ελέγχει το τρέχον αποτέλεσμα με το αναγραφόμενο στον πίνακα. Αν υπάρχει διαφορά και το δικό του αποτέλεσμα είναι το σωστό, θα κάνει αμέσως τις απαραίτητες ενέργειες για την διόρθωση του φωτεινού πίνακα. Αν υπάρχει αμφιβολία ή αντίρρηση από κάποια ομάδα για την διόρθωση αυτή, ειδοποιεί τον Α' διαιτητή, μόλις η μπάλα νεκρωθεί και το ρολόι του παιχνιδιού σταματήσει.

B.12 Τρέχον αποτέλεσμα: Τελικό άθροισμα

B.12.1 Στο τέλος κάθε περιόδου, ο σημειωτής θα καταχωρήσει το αποτέλεσμα της περιόδου αυτής, στο ενδεδειγμένο τμήμα στο κατώτερο μέρος του φύλλου αγώνος.

B.12.2 Στο τέλος του αγώνα, ο σημειωτής χαράσσει 2 χοντρές οριζόντιες γραμμές κάτω από τον τελικό αριθμό των πόντων που πέτυχε κάθε ομάδα και κάτω από τα σύνολα των πόντων και τον αριθμό των παικτών που σκόραραν τελευταίοι. Επίσης, χαράσσει μία διαγώνια γραμμή στο κάτω μέρος της στήλης, προκειμένου να ακυρώσει τους εναπομείναντες αριθμούς της κάθε ομάδας.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Διάγραμμα 12
Τελικό άθροισμα

B.12.3 Στο τέλος του αγώνα, ο σημειωτής καταχωρεί το τελικό αποτέλεσμα και την νικήτρια ομάδα.

B.12.4 Ο σημειωτής τότε, καταχωρεί το επώνυμό του με κεφαλαία γράμματα, στο φύλλο αγώνος, αφού αυτό έχει γίνει ήδη από το βοηθό σημειωτή, το χρονομέτρη και τον χειριστή της συσκευής των 24" (shot clock).

B.12.5 Αφού υπογραφεί και από τον/ους βοηθό/ους, ο Α' διαιτητής θα είναι ο τελευταίος που θα εγκρίνει και θα υπογράψει το φύλλο αγώνος. Η ενέργεια αυτή, τελειώνει τη σχέση των διαιτητών – κριτών σε σχέση με τον αγώνα.

Σημείωση: Αν ένας από τους δύο αρχηγούς (CAP) υπογράφει στο σημείο της ένστασης το φύλλο αγώνος (χρησιμοποιώντας την περιοχή «Υπογραφή αρχηγού σε περίπτωση ένστασης», οι κριτές και ο/οι βοηθός/οι πρέπει να παραμείνουν στη διάθεση του Α' διαιτητή μέχρι αυτός να τους δώσει την άδεια να φύγουν.

ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ	N.MAIER	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	ΠΕΡΙΟΔΟΣ ①	A 15	B 18	
ΒΟΗΘΟΣ ΣΗΜΕΙΩΤΗ	O.SABAY		ΠΕΡΙΟΔΟΣ ②	A 19	B 10	
ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣ	R.LEBLANC		ΠΕΡΙΟΔΟΣ ③	A 26	B 19	
ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣ 24"	K.AUSTIN		ΠΕΡΙΟΔΟΣ ④	A 16	B 25	
			ΠΑΡΑΤΑΣΕΙΣ	A /	B /	
ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ	M. G. J. J. J.	ΤΕΛΙΚΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	ΟΜΑΔΑ A	76	ΟΜΑΔΑ B	72
ΒΟΗΘΟΣ 1	V. W. W.	ΒΟΗΘΟΣ 2	K. B. B.			
ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΕΝΣΤΑΣΗΣ		ΝΙΚΗΤΡΙΑ ΟΜΑΔΑ	HOOPERS			

Διάγραμμα 13 Κάτω τμήμα του φύλλου αγώνος



FIBA
We Are Basketball



Γ - Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΩΝ ΕΝΣΤΑΣΕΩΝ

Εάν, στην διάρκεια μίας επίσημης διοργάνωσης της FIBA, μια ομάδα πιστεύει ότι τα συμφέροντα της έχουν επηρεασθεί δυσμενώς από την απόφαση ενός διαιτητή (είτε του πρώτου είτε των βοηθών), ή από οποιοδήποτε γεγονός, το οποίο συνέβη κατά τη διάρκεια του αγώνος, η ομάδα αυτή πρέπει να ακολουθήσει την εξής διαδικασία:

- Γ.1** Ο αρχηγός αυτής της ομάδας, αμέσως με τη λήξη του παιχνιδιού, πληροφορεί τον Α' διαιτητή ότι η ομάδα του ενίσταται εναντίον του αποτελέσματος του παιχνιδιού και υπογράφει το φύλλο αγώνος στο σημείο που αναφέρει: «υπογραφή του αρχηγού σε περίπτωση ένστασης».

Για να είναι έγκυρη η ως άνω δήλωση, είναι απαραίτητο, ο επίσημος εκπρόσωπος της Εθνικής Ομοσπονδίας ή της ομάδας, να επιβεβαιώσει αυτή την ένσταση, γραπτώς. Αυτό πρέπει να γίνει μέσα σε χρονικό διάστημα **20** λεπτών από τη λήξη του αγώνος.

Λεπτομερείς εξηγήσεις δεν είναι αναγκαίες. Είναι αρκετό να γράψει: «Η Εθνική Ομοσπονδία (ή η ομάδα) Χ ενίσταται για το αποτέλεσμα του αγώνος μεταξύ των ομάδων Χ και Ψ». Στη συνέχεια θα πρέπει να καταθέσει ως εγγύηση ένα ποσό αντίστοιχο με **1500 CHF** στον εκπρόσωπο της FIBA ή της Τεχνικής Επιτροπής, σαν παράβολο.

Η Εθνική Ομοσπονδία της ομάδας ή η ενιστάμενη ομάδα, θα πρέπει να υποβάλει το κείμενο της ένστασης στον εκπρόσωπο της FIBA ή στον Πρόεδρο της Τεχνικής Επιτροπής, μέσα σε χρονικό διάστημα **1** ώρας από

Εάν η απόφαση της Τεχνικής Επιτροπής είναι υπέρ της ενιστάμενης ομάδας, το παράβολο θα επιστραφεί.

- Γ.2** Ο Α' διαιτητής, πρέπει μέσα σε **1** ώρα από τη λήξη του αγώνος να αναφέρει το συμβάν που οδήγησε στην ένσταση, στον εκπρόσωπο της FIBA ή στον Πρόεδρο της Τεχνικής Επιτροπής.

- Γ.3** Εφόσον η Εθνική Ομοσπονδία της ομάδας ή το σωματείο που ενίσταται, ή η αντίπαλη ομάδα, δε συμφωνεί με την απόφαση της Τεχνικής Επιτροπής, μπορεί να κάνει έφεση κατά της αποφάσεως, προσφεύγοντας στην Επιτροπή Ενστάσεων.

Για να ισχύει αυτή η έφεση, πρέπει να γίνει γραπτώς, μέσα σε **20** λεπτά από την επίδοση της απόφασης της Τεχνικής Επιτροπής και συνοδεύεται με την κατάθεση παράβολου **3000 CHF** ως εγγύηση.

Αν η απόφαση της Επιτροπής Ενστάσεων γίνει αποδεκτή υπέρ της ενιστάμενης ομάδας, το παράβολο θα επιστραφεί.

- Γ.2** Βιντεοταινίες, film, φωτογραφίες ή οποιοσδήποτε άλλος εξοπλισμός, οπτικός, ηλεκτρονικός, ψηφιακός ή οτιδήποτε άλλο, θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον προσδιορισμό της ευθύνης σε θέματα πειθαρχίας ή για εκπαιδευτικούς (εκπαίδευση) σκοπούς και μόνο μετά που το παιχνίδι έχει τελειώσει.



Δ - Η ΚΑΤΑΤΑΞΗ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ

Δ1 Διαδικασία

Δ.1.1 Οι ομάδες θα πρέπει να ταξινομούνται σύμφωνα με το ρεκόρ νίκες-ήττες, δηλαδή 2 μονάδες για κάθε κερδισμένο παιχνίδι, 1 πόντος για κάθε παιχνίδι χαμένο παιχνίδι (συμπεριλαμβανομένων των απωλειών από αδυναμία) και 0 βαθμοί για ένα παιχνίδι χαμένο από υπαιτιότητα.

Δ.1.2 Η διαδικασία πρέπει να εφαρμόζεται για κάθε ομάδα έχοντας παίξει μόνο 1 αγώνα εναντίον κάθε αντίπαλης ομάδας (μονό τουρνουά), καθώς και για κάθε ομάδα έχοντας παίξει 2 ή περισσότερα παιχνίδια εναντίον κάθε αντιπάλου (πρωτάθλημα με εντός και εκτός έδρας παιχνίδια ή περισσότερα τουρνουά).

Δ.1.3 Σε περίπτωση που 2 ή περισσότερες ομάδες έχουν το ίδιο ρεκόρ νικών-ηττών, το παιχνίδι (α) μεταξύ αυτών των 2 ή περισσότερων ομάδων θα προκύπτει από την ταξινόμηση. Εάν οι 2 ή περισσότερες ομάδες έχουν το ίδιο ρεκόρ νικών-ηττών από τα παιχνίδια μεταξύ τους, περαιτέρω κριτήρια θα πρέπει να εφαρμόζονται με την ακόλουθη σειρά:

- Μεγαλύτερη διαφορά πόντων από τα μεταξύ τους παιχνίδια
- Ανώτερο αριθμός πόντων στα παιχνίδια μεταξύ τους
- Μεγαλύτερη διαφορά πόντων από όλα τα παιχνίδια της ομάδας
- Ανώτερος αριθμός πόντων που θα σημειωθούν σε όλα τα παιχνίδια της ομάδας

Αν παρόλα αυτά τα κριτήρια δεν μπορεί να αποφασιστεί η ταξινόμηση, μια ισοπαλία θα αποφασιστεί σχετικά με την ταξινόμηση.

Δ.1.4 Αν σε οποιοδήποτε επίπεδο αυτών των κριτηρίων μία ή περισσότερες ομάδα (-ες) μπορούν να ταξινομηθούν, η διαδικασία της Δ.1.3 πρέπει να επαναληφθεί από την αρχή για όλες τις υπόλοιπες ομάδες που δεν έχουν ταξινομηθεί ακόμα.

Δ.2 Παραδείγματα

Δ.2.1 Παράδειγμα 1

A εναντίων B	100 - 55	B εναντίων Γ	100 - 95
A εναντίων Γ	90 - 85	B εναντίων Δ	80 - 75
A εναντίων Δ	75 - 80	Γ εναντίων Δ	60 - 55

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
A	3	2	1	5	265 : 220	+45
B	3	2	1	5	235 : 270	-35
Γ	3	1	2	4	240 : 245	-5
Δ	3	1	2	4	210 : 215	-5

Επομένως:

1^η A-Νικήτρια εναντίων της B 3^η Γ-Νικήτρια εναντίων της Δ
2^η B 4^η Δ



Δ.2.2 Παράδειγμα 2

A εναντίων B 100 - 55 B εναντίων Γ 100 - 95
A εναντίων Γ 90 - 85 B εναντίων Δ 75 - 80
A εναντίων Δ 120 - 75 Γ εναντίων Δ 65 - 55

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
A	3	3	0	6	310 : 215	+95
B	3	1	2	4	230 : 265	-35
Γ	3	1	2	4	235 : 245	-10
Δ	3	1	2	4	210 : 260	-50

Επομένως: 1^η A

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των B, Γ, Δ :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
B	2	1	1	3	175:165	+10
Γ	2	1	1	3	150:155	-5
Δ	2	1	1	3	135:140	-5

Επομένως: 2^η B , 3^η Γ-Νικήτρια εναντίων της Δ , 4^η Δ

Δ.2.3 Παράδειγμα 3

A εναντίων B 85 - 90 B εναντίων Γ 100 - 95
A εναντίων Γ 55 - 100 B εναντίων Δ 75 - 85
A εναντίων Δ 75 - 120 Γ εναντίων Δ 65 - 55

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
A	3	0	3	3	215 : 310	-95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
Γ	3	2	1	5	260 : 210	+50
Δ	3	2	1	5	260 : 215	+45

Επομένως: 4^η A

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των B, Γ, Δ :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
B	2	1	1	3	175:180	-5
Γ	2	1	1	3	160:155	+5
Δ	2	1	1	3	140:140	0

Επομένως: 1^η Γ , 2^η Δ , 3^η B



Δ.2.4 Παράδειγμα 4

A εναντίων Β 85 - 90 Β εναντίων Γ 100 - 90
A εναντίων Γ 55 - 100 Β εναντίων Δ 75 - 85
A εναντίων Δ 75 - 120 Γ εναντίων Δ 65 - 55

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
A	3	0	3	3	215 : 310	-95
B	3	2	1	5	265 : 260	+5
Γ	3	2	1	5	255 : 210	+45
Δ	3	2	1	5	260 : 215	+45

Επομένως: 4^η A

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των Β, Γ, Δ :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
B	2	1	1	3	175:175	0
Γ	2	1	1	3	155:155	0
Δ	2	1	1	3	140:140	0

Επομένως: 1^η Β , 2^η Γ , 3^η Δ

Δ.2.5 Παράδειγμα 5

A εναντίων Β 100 - 55 Β εναντίων Ζ 110 - 90
A εναντίων Γ 85 - 90 Γ εναντίων Δ 55 - 60
A εναντίων Δ 120 - 75 Γ εναντίων Ε 90 - 75
A εναντίων Ε 80 - 100 Γ εναντίων Ζ 105 - 75
A εναντίων Ζ 85 - 80 Δ εναντίων Ε 70 - 45
B εναντίων Γ 100 - 95 Δ εναντίων Ζ 65 - 60
B εναντίων Δ 80 - 75 Ε εναντίων Ζ 75 - 80
B εναντίων Ε 75 - 80

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
A	5	3	2	8	470 : 400	+70
B	5	3	2	8	420 : 440	-20
Γ	5	3	2	8	435 : 395	+40
Δ	5	3	2	8	345 : 360	-15
Ε	5	2	3	7	375 : 395	-20
Ζ	5	1	4	6	385 : 440	-55

Επομένως: 5^η Ε , 6^η Ζ



Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των Β, Δ, Ε :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Β	2	1	1	3	155:151	+4
Δ	2	1	1	3	143:147	-4
Ε	2	1	1	3	143:143	0

Επομένως: 3^η Β , 4^η Ε , 5^η Δ

Δ.2.7 Παράδειγμα 7

Α εναντίων Β	73 - 71	Β εναντίων Ζ	95 - 90
Α εναντίων Γ	85 - 86	Γ εναντίων Δ	95 - 96
Α εναντίων Δ	77 - 75	Γ εναντίων Ε	82 - 75
Α εναντίων Ε	90 - 96	Γ εναντίων Ζ	105 - 75
Α εναντίων Ζ	85 - 80	Δ εναντίων Ε	68 - 67
Β εναντίων Γ	88 - 87	Δ εναντίων Ζ	80 - 75
Β εναντίων Δ	80 - 79	Ε εναντίων Ζ	80 - 75
Β εναντίων Ε	79 - 80		

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Α	5	3	2	8	410 : 408	+2
Β	5	3	2	8	413 : 409	+4
Γ	5	3	2	8	455 : 419	+36
Δ	5	3	2	8	398 : 394	+4
Ε	5	3	2	8	398 : 394	+4
Ζ	5	0	5	5	395 : 445	-50

Επομένως: 6^η Ζ

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των Α, Β, Γ, Δ, Ε :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Α	4	2	2	6	325 : 328	-3
Β	4	2	2	6	318 : 319	-1
Γ	4	2	2	6	350 : 344	+6
Δ	4	2	2	6	318 : 319	-1
Ε	4	2	2	6	318 : 319	-1

Επομένως: 1^η Γ , 5^η Α

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των Β, Δ, Ε :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Β	2	1	1	3	159 : 159	0
Δ	2	1	1	3	147 : 147	0
Ε	2	1	1	3	147 : 147	0

Επομένως: 2^η Β , 3^η Δ-Νικήτρια εναντίων της Ε, 4^η Ε



FIBA
We Are Basketball



Δ.3 Επιπλέον διαδικασία

- Δ.3.1 Άρθρο Δ1 και Δ2 ισχύουν μετά που οι ομάδες έχουν αγωνιστεί μεταξύ τους στο γκρουπ.
- Δ.3.2 Εάν όλες οι ομάδες δεν έχουν παίξει όλα τα μεταξύ τους παιχνίδια και 2 ή περισσότερες ομάδες έχουν τις ίδιες νίκες-ήττες, η μεγαλύτερη διαφορά πόντων όλων των αγώνων που έχουν παίξει μέχρι τότε, θα καθορίσει την κατάταξη.

Δ.4 Υπαιτιότητα

- Δ.4.1 Μια ομάδα η οποία, χωρίς βάσιμο λόγο, δεν καταφέρει να εμφανιστεί για ένα προγραμματισμένο παιχνίδι ή αποχωρεί από το γήπεδο πριν από το τέλος του παιχνιδιού, θα χάνει το παιχνίδι με υπαιτιότητα και θα λαμβάνει μηδέν (0) βαθμούς στην κατάταξη.
- Δ.4.2 Αν η ομάδα χάνει το παιχνίδι για υπαιτιότητα για δεύτερη φορά, τα αποτελέσματα όλων των παιχνιδιών αυτής της ομάδας θα ακυρώνονται.



Ε - ΤΑ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΑ (TV) ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ

Ε.1 Ορισμός

Η οργανώτρια αρχή της διοργάνωσης, μπορεί να αποφασίσει από μόνη της, πότε θα εφαρμόζονται τα τηλεοπτικά τσίμ άουτ και επιπλέον την διάρκεια αυτών (60, 75, 90 ή 100 δευτερόλεπτα.)

Ε.2 Κανόνας

Ε.2.1 Σε κάθε περίοδο, 1 Τηλεοπτικό τσίμ άουτ επιτρέπεται, επιπλέον των χρεουμένων κανονικών τσίμ άουτ. Τηλεοπτικά τσίμ άουτ στις παρατάσεις, δεν επιτρέπονται.

Ε.2.2 Το πρώτο τσίμ άουτ σε κάθε περίοδο (ομάδος ή Τηλεοπτικό) θα είναι 60, 75, 90 ή 100 δευτερολέπτων σε διάρκεια.

Ε.2.3 Η διάρκεια όλων των άλλων χρεούμενων τσίμ άουτς σε μία περίοδο θα είναι 60 δευτερόλεπτα.

Ε.2.4 Και οι δύο ομάδες δικαιούνται 2 χρεούμενα τσίμ άουτς στη διάρκεια του πρώτου ημιχρόνου και 3 στη διάρκεια του δεύτερου ημιχρόνου.

Αυτά τα χρεούμενα τσίμ άουτς μπορούν να ζητηθούν σε οποιοδήποτε χρονική στιγμή στη διάρκεια του αγώνος και η διάρκειά τους είναι:

- Εάν λογίζονται ως Τηλεοπτικά τσίμ άουτ , 60, 75, 90 ή 100 δευτερόλεπτα, εάν πρόκειται για Τηλεοπτικά τσίμ άουτ, π.χ. το πρώτο σε μία περίοδο ή
- Εάν δεν λογίζονται ως τηλεοπτικά των 60 δευτερόλεπτα, π.χ. ζητούμενα από οποιαδήποτε ομάδα, μετά τη χορήγηση των Τηλεοπτικών τσίμ άουτ.

Ε.3 Διαδικασία

Ε.3.1 Σε ιδανική περίπτωση, τα Τηλεοπτικά τσίμ άουτ θα πρέπει να λαμβάνονται 5 λεπτά πριν την λήξη της περιόδου.

Ωστόσο, δεν υπάρχει εγγύηση ότι θα τηρείται το ως άνω χρονοδιάγραμμα.

Ε.3.2 Εάν καμία από τις δύο ομάδες δεν έχει ζητήσει χρεούμενο τσίμ άουτ ενώ απομένουν 5 λεπτά για τη λήξη της περιόδου, τότε ένα Τηλεοπτικό τσίμ άουτ θα χορηγείται με την πρώτη ευκαιρία, όταν η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο του αγώνος σταματημένο. Αυτό το τσίμ άουτ, δε θα χρεώνεται εναντίον καμίας ομάδας.

Ε.3.3 Εάν σε μία εκ των δύο ομάδων έχει χορηγηθεί τσίμ άουτ πριν τα τελευταία 5 λεπτά για τη λήξη της περιόδου, αυτό το χρεούμενο τσίμ άουτ θα χρησιμοποιηθεί ως τηλεοπτικό τσίμ άουτ.

Αυτό το τσίμ άουτ θα μετρήσει ως Τηλεοπτικό και ως χρεούμενο, για την ομάδα που το ζήτησε.

Ε.3.4 Σύμφωνα με αυτή τη διαδικασία, θα υπάρχει κατ' ελάχιστο 1 τσίμ άουτ σε κάθε περίοδο και μέγιστο 6 τσίμ άουτς στο πρώτο ημίχρονο και μέγιστο, 8 τσίμ άουτς στο δεύτερο ημίχρονο.



ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

Από αρχής μέχρι τέλος του βιβλίου των Επίσημων Κανονισμών Καλαθοσφαίρισης «F.I.B.A. Rules 2008» - Εξοπλισμός Καλαθοσφαίρισης «Basketball Equipment», όλες οι αναφορές που γίνονται στο χρονομέτρη, στο σημειωτή, στο χειριστή των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων, στο αρσενικό γένος, αφορούν επίσης και στο θηλυκό γένος. Πρέπει να γίνει κατανοητό, ότι αυτό γίνεται για πρακτικούς και μόνο λόγους.

Εισαγωγή

Το κομμάτι «εξοπλισμός καλαθοσφαίρισης» που είναι μέρος των «κανόνων καλαθοσφαίρισης» καθορίζει τον εξοπλισμό που χρειάζεται για ένα παιχνίδι. Αναφορά σε υψηλού επιπέδου διοργανώσεις υποδεικνύει ότι αυτός ο εξοπλισμός είναι υποχρεωτικός και ισχυρά προτείνεται για τις μεσαίου επιπέδου και όλες τις άλλες διοργανώσεις. Αναφορά για μεσαίου επιπέδου διοργανώσεις υποδεικνύει ότι αυτός ο εξοπλισμός είναι υποχρεωτικός και ισχυρά προτείνεται για όλες τις άλλες διοργανώσεις.

Αυτό το παράρτημα πρέπει να χρησιμοποιηθεί από όλους όσους εμπλέκονται απευθείας με το άθλημα όπως επίσης με κατασκευαστές εξοπλισμού καλαθοσφαίρισης, τοπικούς διοργανωτές και για τη FIBA για το πρόγραμμα έγκρισης εξοπλισμού και για να δημιουργήσει εθνικά και διεθνή στάνταρς.

Οι διοργανώσεις διακρίνονται σε τρία επίπεδα:

- Υψηλού επιπέδου διοργανώσεις (Επίπεδο 1):

Κύριοι διαγωνισμοί FIBA, όπως ορίζεται στο άρθρο E.1.1 των Εσωτερικών Κανονισμών που αφορούν τους αγώνες.

Οι εγκαταστάσεις κι ο εξοπλισμός που απαιτούνται για τις παρακάτω διοργανώσεις χρειάζονται έγκριση της FIBA (Επίπεδο 1 και 2): Ολυμπιακά Τουρνουά, Παγκόσμια Πρωταθλήματα Ανδρών, Γυναικών, U-19, και U-17, Πρωταθλήματα Νέων για Άνδρες και Γυναίκες.

Όλος ο εξοπλισμός σε αυτές τις διοργανώσεις πρέπει να είναι εγκεκριμένος από τη FIBA και να φέρει το λογότυπο της FIBA στα ορισμένα σημεία.

- Μεσαίου επιπέδου διοργανώσεις (Επίπεδο 2):

Όλες οι άλλες διοργανώσεις της FIBA όπως ορίζονται στο άρθρο E.1.1 των εσωτερικών κανονισμών της FIBA, αφορούν τις διοργανώσεις της FIBA, και υψηλού επιπέδου διοργανώσεις εθνικών ομοσπονδιών.

- Άλλες διοργανώσεις (Επίπεδο 3):

Όλες οι άλλες διοργανώσεις που δεν αναφέρονται παραπάνω.

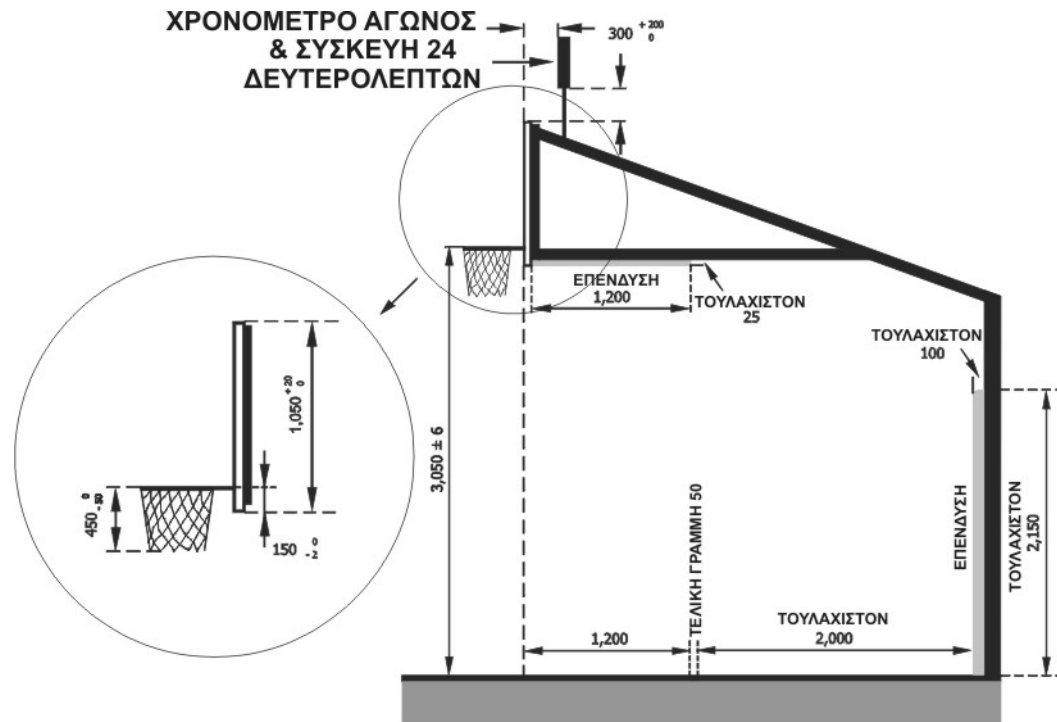
Σημείωση: 1. Όλες οι μετρήσεις αντοχής είναι σύμφωνα με το DIN ISO Standard 286 (βλέπε Παραπομπές [1]) εκτός όπου άλλες τιμές, ρητά αναφέρονται.

2. Αναφορά γίνεται στην έκδοση της FIBA «Guide to Basketball Facilities for High-Level Competitions» και «Guide to Small Basketball Facilities».

1 Υποστηρίγματα ταμπλό

Πρέπει να υπάρχουν 2 υποστηρίγματα ταμπλό (Διάγραμμα 1), ένα σε κάθε άκρο του γηπέδου και το κάθε ένα πρέπει να αποτελείται από τα ακόλουθα μέρη.

- Ένα (1) ταμπλό.
- Ένα (1) στεφάνι με προσαρμογές ανάρτησης δικτιού.
- Ένα (1) δικτάκι.
- Ένα (1) υποστηρικτή ταμπλό
- Προστατευτικά ταμπλό

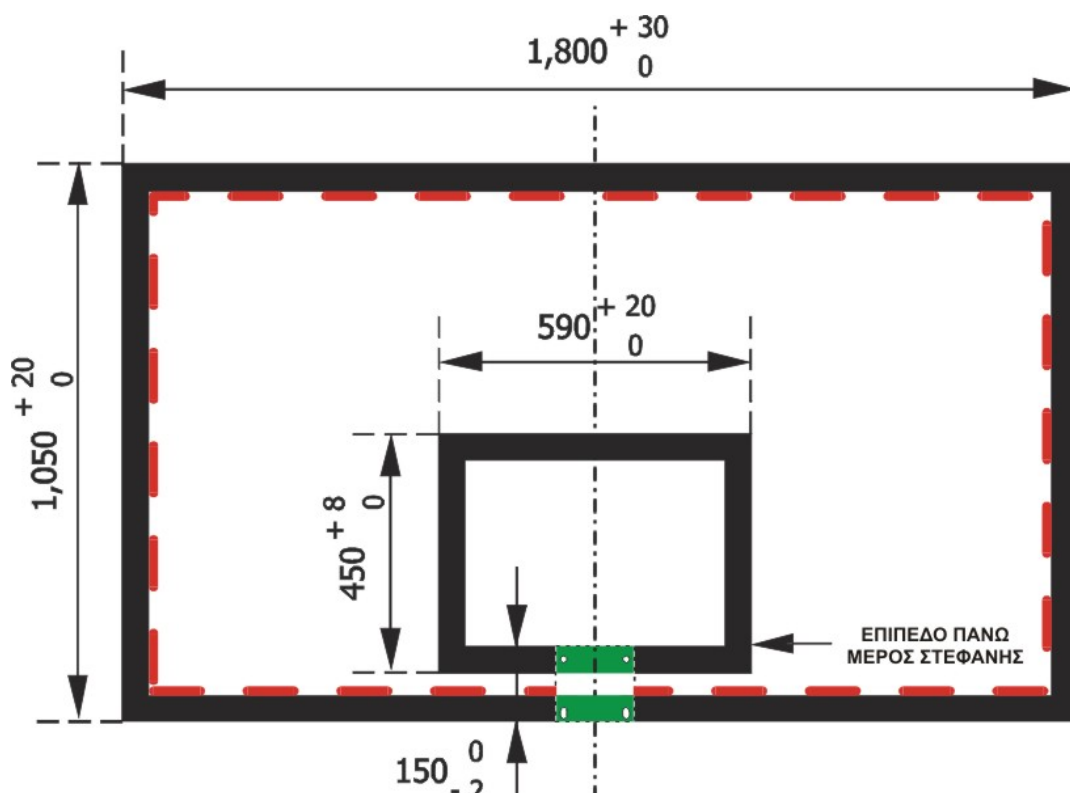


Διάγραμμα 1 Υποστηρίγματα ταμπλό

2 Ταμπλό

- 2.1** Τα ταμπλό πρέπει να είναι κατασκευασμένα από κατάλληλο διαφανές υλικό (για Επίπεδο 1 και 2 από θερμοσκληρυνόμενο κρύσταλλο ασφαλείας), σε ένα κομμάτι, χωρίς να αντανακλούν, με επίπεδη τη μπροστινή επιφάνεια και πρέπει
- Να έχουν ένα προστατευτικό πλαίσιο γύρω από την εξωτερική πλευρά
 - Να είναι κατασκευασμένα έτσι ώστε αν σπάσουν να μη σκορπίζουν.
- 2.2** Για το Επίπεδο 3, τα ταμπλό μπορεί να είναι κατασκευασμένα από άλλο υλικό/ά βαμμένα λευκά, αλλά πρέπει να πληρούν τα πιο πάνω κριτήρια.
- 2.3** Τα ταμπλό πρέπει να είναι 1.800mm (συν το πολύ 30mm) οριζόντια και 1.050mm (συν το πολύ 20 mm) κάθετα.
- 2.4** Όλες οι γραμμές των ταμπλό πρέπει να είναι:
- Λευκές, αν το υλικό είναι διαφανές
 - Μαύρες, εάν οι λευκά βαμμένοι πίνακες, δεν είναι διαφανείς.
 - 50mm σε πλάτος

- 2.5** Τα όρια του ταμπλό πρέπει να έχουν από μια γραμμή (Διάγραμμα 2) κι ένα ορθογώνιο πίσω από το στεφάνι ως εξής
- Εξωτερικές διαστάσεις 590mm (συν το πολύ 20mm) οριζόντια και 450mm (συν το πολύ 8mm) κάθετα.
 - Η πάνω άκρη του ορθογωνίου πρέπει να είναι στο ίδιο επίπεδο με τη κορυφή της στεφάνης και 150mm (μείον 2mm) πάνω από τη κάτω άκρη του ταμπλό.
- 2.6** Για αγώνες Επιπέδου 1, κάθε ταμπλό πρέπει να είναι εξοπλισμένο με φωτισμό γύρω από τη περίμετρο του, τοποθετημένο μέσα στα όρια των γραμμών του ταμπλό και το οποίο θα ανάβει με κόκκινο χρώμα όταν το ρολόι του αγώνα ηχήσει για το τέλος μιας περιόδου. Αυτό επίσης συνίσταται για το Επίπεδο 2. Ο φωτισμός αυτός θα έχει ελάχιστο πλάτος 10mm και καλύπτει το ελάχιστο 90% της περιμέτρου του ταμπλό.

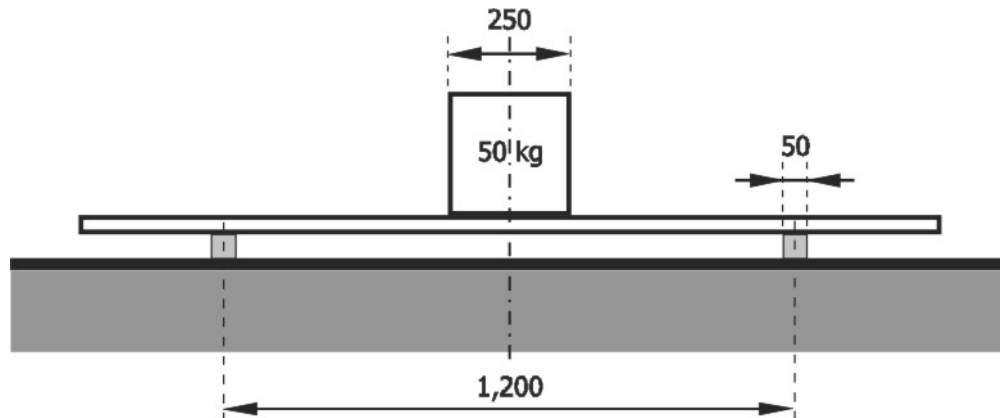


Διάγραμμα 2 Διαγράμμιση ταμπλό

- 2.7** Τα ταμπλό πρέπει να είναι σφιχτά εφαρμοσμένα στα υποστηρίγματα τους σε κάθε μια άκρη του γηπέδου σε κάθετες γωνίες προς το έδαφος, παράλληλα με τις τελικές γραμμές (Διάγραμμα 1).

Η κεντρική κάθετη γραμμή στην μπροστινή τους επιφάνεια, εκτείνεται προς το έδαφος, θα αγγίζει σε ένα σημείο του εδάφους, 1.200mm από το κεντρικό εσωτερικό σημείο κάθε τελικής γραμμής, σε μια φανταστική γραμμή ζωγραφισμένη σε κάθετες γωνίες στη τελική γραμμή.

- 2.8** Τεστ ακαμψίας του υλικού του ταμπλό:
- Όταν ένα τετράγωνο βάρους 50 κιλών (250mm πλάτος και 1.100mm μήκος) τοποθετηθεί κατά μήκος του κέντρου του ταμπλό (χωρίς το περίβλημά του) που έχει τοποθετηθεί σε δυο παράλληλες ξύλινες δοκούς σε απόσταση 1.200mm η μια από την άλλη (Διάγραμμα 3), η μέγιστη παραμόρφωση πρέπει να είναι 3mm.

**Διάγραμμα 3 Ακαμψία γυαλιού του ταμπλό**

- Όταν μια μπάλα πέσει στο ταμπλό, πρέπει να αναπηδήσει το ελάχιστο σε ύψος 50%.

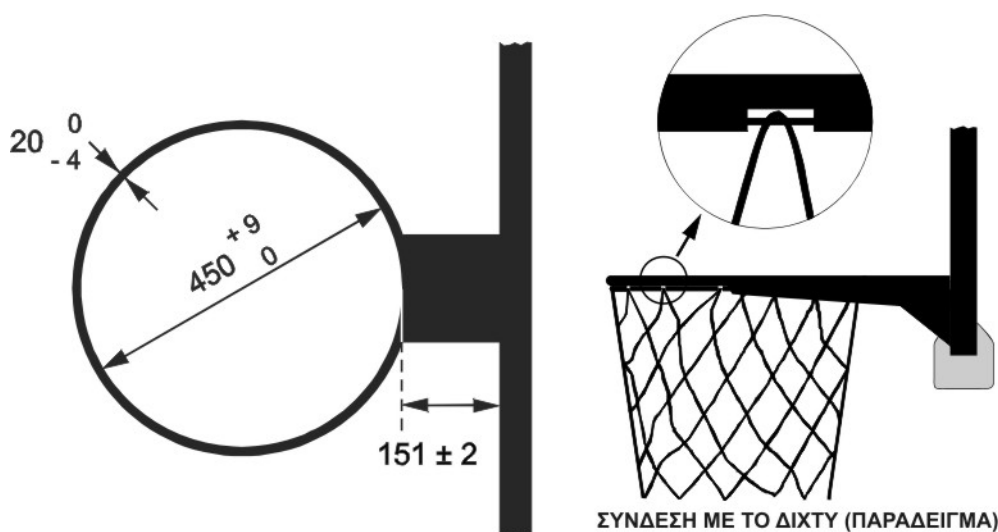
3 Το καλάθι

3.1 Τα στεφάνια πρέπει να είναι φτιαγμένα από ατόφιο ασάλι και θα:

- Έχουν εσωτερική ελάχιστη διάμετρο 450mm και μέγιστη 459mm
- Είναι βαμμένα πορτοκαλί με το ακόλουθο Φυσικό Χρώμα (NCS) FIBA εγκεκριμένου φάσματος (βλέπε Παραπομπές [2]) 0080-Y70R, 0090-Y70R, 1080-Y70R.
- Έχει ελάχιστη διάμετρο μετάλλου 16mm και 20mm μέγιστη.

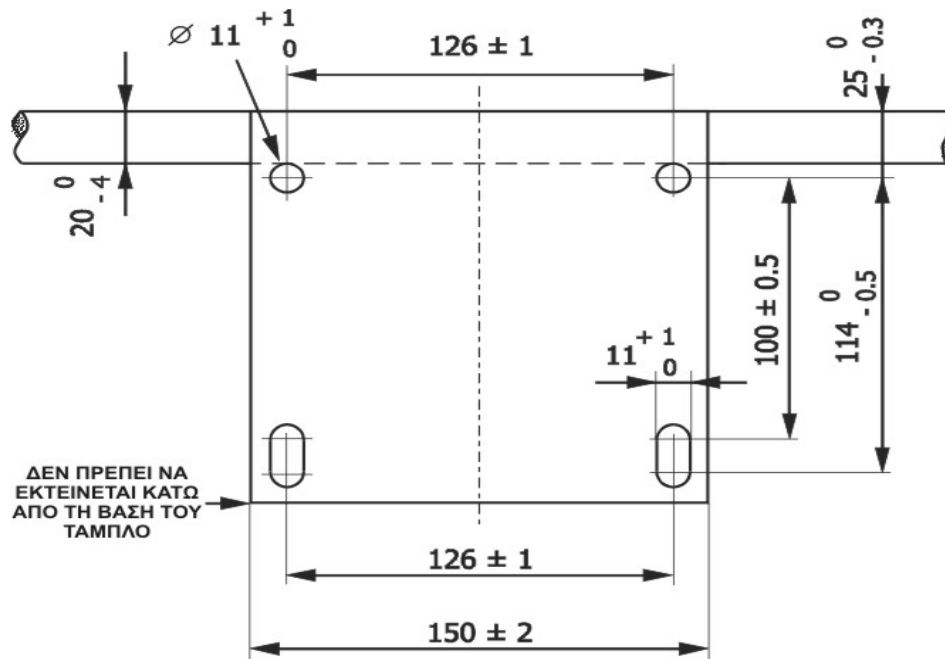
3.2 Το διχτάκι πρέπει να είναι συνδεδεμένο σε κάθε δαχτυλίδι, σε 12 θέσεις. Τα εξαρτήματα σύνδεσης δε θα:

- Έχουν κοφτερές άκρες ή κενά
- Έχουν κενά λιγότερο από 8mm για να εμποδίζουν την είσοδο των δακτύλων.
- Είναι σχεδιασμένα σαν γάντζοι για τα Επίπεδα 1 και 2.

**ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΔΙΧΤΥ (ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ)****Διάγραμμα 4 Το καλάθι**

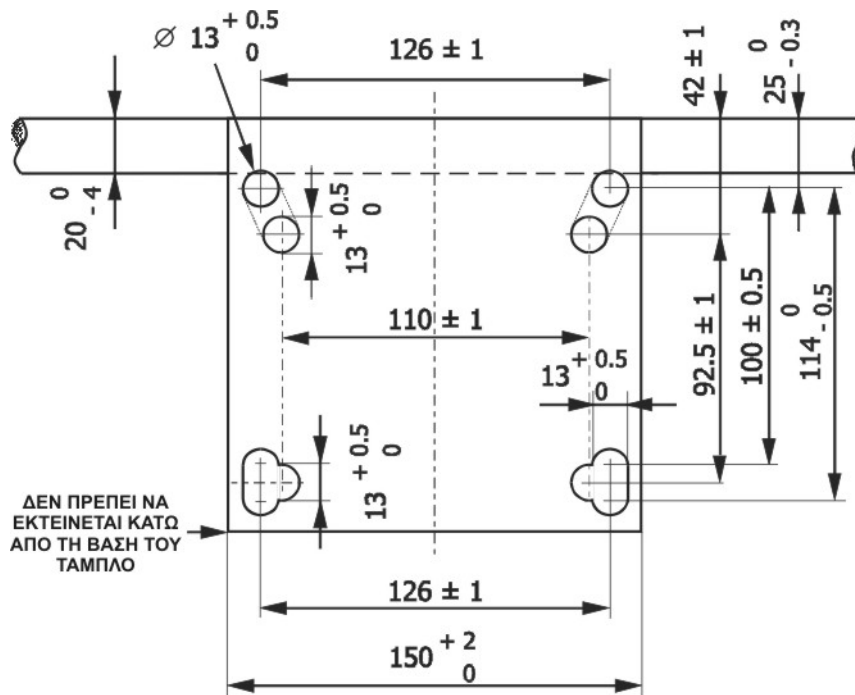
3.3 Τα στεφάνια πρέπει να είναι έτσι τοποθετημένα στα στηρίγματα του ταμπλό, έτσι ώστε η δύναμη που ασκείται στη στεφάνη να μην μεταδίδεται στο ταμπλό από μόνη της. Επομένως, δεν πρέπει να υπάρχει άμεση επαφή μεταξύ της βάσης της στεφάνης και του ταμπλό (Διάγραμμα 5).

- 3.4** Η πάνω κορυφή κάθε στεφάνης πρέπει να είναι οριζόντια τοποθετημένη, 3,050mm (συν πλήν, το πολύ 6mm) πάνω από το πάτωμα και να απέχει εξίσου από τις δυο άκρες του ταμπλό.
- 3.5** Το εσωτερικό σημείο της περιμέτρου που είναι κοντύτερα στο ταμπλό πρέπει να είναι 151mm (συν 2mm το πολύ) από την πρόσοψη του ταμπλό.



Διάγραμμα 5 Η βάση της στεφάνης

- 3.6** Για υπάρχον υποστηρίγματα, συνίσταται η στεφάνη να τοποθετείται στον πλαίσιο σύμφωνα με τα μέτρα που δίνονται στο Διάγραμμα 6.



Διάγραμμα 6 Στεφάνη τοποθετημένη σε υπάρχον καλάθι



3.7 Στεφάνια απελευθέρωσης πίεσης με τις παρακάτω προδιαγραφές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τα Επίπεδα 1 και 2 και προτείνονται για το Επίπεδο 3:

- Πρέπει να έχουν δυνατότητες αναπήδησης που να προσεγγίζουν αυτές των σταθερών στεφανιών. Ο μηχανισμός πίεσης πρέπει να εξασφαλίζει αυτά τα χαρακτηριστικά, χωρίς να προκαλεί ζημία στο στεφάνι ή τον πίνακα. Το σχέδιο και η κατασκευή της στεφάνης, πρέπει να είναι τέτοια που να εξασφαλίζεται η ασφάλεια των αθλητών.
- Τα στεφάνια απελευθέρωσης πίεσης με "positive lock" μηχανισμό δεν θα πρέπει να αποδεσμεύονται μέχρις ότου ένα στατικό βάρος, κατ'ελάχιστον 82 κιλών και μέγιστο 105 κιλά, να εφαρμόζεται κάθετα στην κορυφή της στεφάνης στο πιο απομακρυσμένο σημείο από τον πίνακα.
- Όταν ο μηχανισμός απελευθέρωσης πίεσης, απελευθερώνεται, το εμπρός μέρος της στεφάνης θα γυρίζει όχι περισσότερο από 30 βαθμούς (μοίρες) και όχι λιγότερο από 10 βαθμούς (μοίρες) κάτω από την αρχική οριζόντια θέση.
- Μετά την απελευθέρωση, και ενώ δεν εφαρμόζεται πλέον βάρος, η στεφάνη θα επανέρχεται αυτόματα και στιγμιαία στην αρχική της θέση. Καμία ρωγμή και μόνιμη παραμόρφωση της στεφάνης δεν θα πρέπει να παρατηρείται.
- Και τα δύο στεφάνια θα πρέπει να έχουν πανομοιότυπα χαρακτηριστικά αναπήδησης.

Η αναπήδηση/ελαστικότητα της στεφάνης και του συστήματος στήριξης θα πρέπει να κυμαίνεται μεταξύ του 35%-50% της συνολικής δυνατότητας απορρόφησης και τα δύο στεφάνια του ίδιου αγωνιστικού χώρου θα πρέπει να διαφέρουν μεταξύ τους 5%.

4. Δίκτυ

4.1 Τα δίκτυα θα κατασκευάζονται από λευκό κορδόνι και θα:

- Αιωρούνται από τα στεφάνια
- Κατασκευάζονται έτσι ώστε να σταματούν την μπάλα στιγμιαία, καθώς αυτή περνά μέσα από τη στεφάνη.
- Έχουν μήκος μεταξύ 400mm και 450mm.
- Κατασκευάζονται με 12 θηλιές, που θα αγγίζουν τη στεφάνη.

4.2 Το επάνω μέρος του δικτυού, θα είναι ημίσκληρο για να προστατεύει:

- Το δίκτυ προκειμένου να μην βγει από το στεφάνη και να μπερδευτεί γύρω από αυτό.
- Την μπάλα από το να παγιδευτεί στο δίκτυ ή να αναπηδήσει έξω από αυτό.



5. Κατασκευή στήριξης ταμπλό

5.1 Για το επίπεδο 1, μόνο φορητά ή μόνιμες στο έδαφος κατασκευές στήριξης ταμπλό θα χρησιμοποιούνται. Αυτό επίσης προτείνεται και για το Επίπεδο 2.

Για τα επίπεδα 2 και 3, κατασκευές στήριξης ταμπλό από την οροφή ή τον τοίχο, μπορούν επίσης να χρησιμοποιούνται. Ταμπλό οροφής δεν θα πρέπει να χρησιμοποιούνται σε γήπεδα που η οροφή υπερβαίνει τα 10.000mm προκειμένου να αποφευχθεί υπερβολική ταλάντωση στην στήριξη του ταμπλό.

5.2 Οι κατασκευές στήριξης του ταμπλό θα είναι:

- Για τα Επίπεδα 1 και 2, σε απόσταση το λιγότερο 2.000mm, συμπεριλαμβανομένου και της προστατευτικής μόνωσης, μετρημένης από το εξωτερικό άκρο της τελικής γραμμής (Διάγραμμα 1).
- Με λαμπερό χρώμα, σε αντίθεση με το ταμπλό, έτσι ώστε να είναι ορατές από τους παίκτες.
- Ασφαλισμένες στο έδαφος έτσι ώστε να προστατεύονται από οποιοδήποτε κίνηση. Εάν δεν είναι δυνατή η αγκίστρωσή τους στο έδαφος, ένα επιπλέον βάρος θα πρέπει να τοποθετείται πάνω στην στήριξη προκειμένου να προστατεύει από οποιοδήποτε κίνηση.
- Ρυθμισμένες με τέτοιο τρόπο ώστε το ύψος της κορυφής της στεφάνης στα 3.050mm από το έδαφος, να μην μεταβάλλεται.

5.3 Η σκληρότητα της κατασκευής στήριξης του ταμπλό με τη στεφάνη θα εκπληρώνει τις απαιτήσεις του κανόνα EN 1270.

5.4 Η ορατή παλινδρόμηση στην κατασκευή στήριξης του ταμπλό θα τερματίζεται το πολύ τέσσερα (4) δευτερόλεπτα μετά από ένα κάρφωμα.

6. Προστατευτική μόνωση

6.1 Το ταμπλό και η κατασκευή στήριξης του ταμπλό πρέπει να είναι μονωμένα.

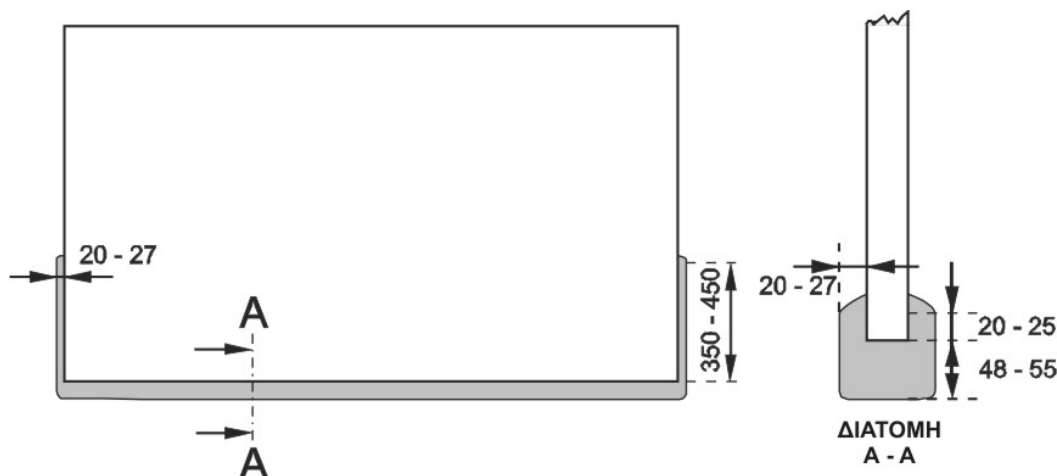
6.2 Η προστατευτική μόνωση πρέπει να έχει ένα χρώμα και να είναι ίδιο και στα δύο ταμπλό.

6.3 Το πάχος της προστατευτικής μόνωσης πρέπει να είναι από 20-27mm στην εμπρός, πίσω και πλάγια επιφάνεια. Η προστατευτική μόνωση πρέπει να έχει πάχος 48-55mm στην κάτω πλευρά του ταμπλό.

6.4 Η προστατευτική μόνωση θα καλύπτει την κάτω επιφάνεια του κάθε ταμπλό και των πλευρικών επιφανειών, σε απόσταση 350-450mm από την κορυφή. Η εμπρός και πίσω επιφάνεια πρέπει να καλύπτεται με μια ελάχιστη απόσταση 20-25mm από το κάτω τμήμα του κάθε ταμπλό.

6.5 Η προστατευτική μόνωση της κατασκευής στήριξης του ταμπλό θα καλύπτει:

- Το κάθετο άκρο σε κάθε πλευρά, σε ελάχιστο ύψος 2.150mm από το έδαφος και σε με ελάχιστο πάχος 100mm.(Διάγραμμα 1).
- Η κάτω και πλευρική επιφάνεια του υποστηρικτικού βραχίονα του ταμπλό, από την πίσω επιφάνεια του ταμπλό, πάνω ελάχιστο μήκος 1.200mm κατά μήκος του βραχίονα, με ελάχιστο πάχος 25mm (Διάγραμμα 1).

**Διάγραμμα 7 Προστατευτική μόνωση**

6.6 Όλες οι προστατευτικές μονώσεις, θα:

- Είναι κατασκευασμένες έτσι ώστε να αποτρέπει από τυχόν παγίδευση ανθρώπινων μελών.
- Έχουν μέγιστο δείκτης κύρτωσης 50%. Αυτό σημαίνει ότι όταν μία δύναμη εφαρμόζεται ξαφνικά στην μόνωση, η κύρτωση της προστατευτικής μόνωσης δεν θα υπερβαίνει το 50% του αρχικού της πάχους.
- Περνά επιτυχώς τις δοκιμές, σύμφωνα με το EN 913, Παράρτημα C (βλέπε Παραπομπής [3]).
- Είναι μπλε χρώματος, σύμφωνα με το NCS 0090-B10G, για το Επίπεδο 1.

7 Μπάλες

7.1 Για τα Επίπεδα 1 και 2, η εξωτερική επιφάνεια της μπάλας θα είναι από δέρμα ή από τεχνητό/συνθετικό δέρμα.
Για το Επίπεδο 3, η εξωτερική επιφάνεια της μπάλας μπορεί να είναι από καουτσούκ.

7.2 Η επιφάνεια της μπάλας δεν θα περιέχει τοξικά υλικά που θα προκαλούν αλλεργικές αντιδράσεις. Η μπάλα δεν θα πρέπει να περιέχει βαρέα μέταλλα (EN 71) ή AZO χρώματα.

7.3 Η μπάλα θα:

- Είναι σφαιρική, με μαύρες ραφές που δεν θα ξεπερνούν τα 6.35mm σε πλάτος, είτε με μία πορτοκαλί σκιά ή φωτεινά/πορτοκαλί καφέ, εγκεκριμένα από το συνδυασμό χρωμάτων της FIBA.
- Να είναι γεμάτη με αέρα σε τέτοια πίεση που, όταν αφήνετε στον αγωνιστικό χώρο από ένα ύψος περίπου 1.800mm, μετρημένο από το κάτω μέρος της μπάλας, να αναπηδά σε ύψος μεταξύ 1.200mm και 1.400 mm, μετρημένο από την πάνω μέρος της μπάλας.
- Είναι σημειωμένη με το αντίστοιχο αριθμό μεγέθους.

7.4 Για όλες τις διοργανώσεις Ανδρών και σε όλες τις κατηγορίες, η περιφέρεια της μπάλας, δεν θα είναι λιγότερη από 749mm και μεγαλύτερη από 780mm (μέγεθος 7) και η μπάλα θα ζυγίζει όχι λιγότερο από 56g και όχι λιγότερο από 650g.



7.5 Για όλες τις διοργανώσεις Γυναικών και σε όλες τις κατηγορίες, η περιφέρεια της μπάλας, δεν θα είναι λιγότερη από 724mm και μεγαλύτερη από 737mm (μέγεθος 6) και η μπάλα θα ζυγίζει όχι λιγότερο από 510g και όχι λιγότερο από 567g.

7.6 Επιπλέον, για τον έλεγχο των παραπάνω χαρακτηριστικών, θα εκτελούνται τα ακόλουθα τεστ:

- Τεστ καταπόνησης
- Τεστ αποθήκευσης θερμότητας
- Τεστ διαρροής βαλβίδας
- Τεστ εφαρμογής
- Για τα Επίπεδα 1 και 2, την κατηγορία 1 τεστ black μπάλας

7.7 Για τα Επίπεδα 1 και 2, οι διοργανωτές θα προμηθεύουν τουλάχιστον 12 μπάλες της ίδιας κατασκευής και χαρακτηριστικών, σε αυτούς που προθερμαίνονται.

8 Το χρονόμετρο του αγώνος

8.1 Για τα Επίπεδα 1 και 2, το κυρίως χρονόμετρο του αγώνος (Διάγραμμα 8) θα:

- Είναι ψηφιακό αντίστροφης χρονομέτρησης με αυτόματη κόρνα λήξης της περιόδου αμέσως μόλις δείξει μηδέν (00:00)
- Έχει την δυνατότητα να δείχνει τον υπολειπόμενο χρόνο σε λεπτά και δευτερόλεπτα και δέκατα (1/10) του δευτερολέπτου κατ' ελάχιστο στα δύο (2) τελευταία λεπτά της περιόδου.
- Είναι τοποθετημένο έτσι ώστε να είναι ευκρινώς ορατό στον καθένα που εμπλέκεται στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένου και των θεατών.

8.2 Εάν το κυρίως χρονόμετρο του αγώνος, τοποθετείται πάνω από το κέντρο του αγωνιστικού χώρου, θα υπάρχει και ένα συγχρονισμένο διπλό χρονόμετρο στα δύο άκρα του αγωνιστικού χώρου, το καθένα από τα οποία πρέπει να είναι αρκετά ψηλά έτσι ώστε να είναι ξεκάθαρα ορατό στο καθένα που εμπλέκεται στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των θεατών. Κάθε διπλό χρονόμετρο θα δείχνει το τρέχον σκορ και τον υπολειπόμενο αγωνιστικό χρόνο καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

8.3 Για τα Επίπεδα 1 και 2, ένα σύστημα ελέγχου του χρόνου με σφυρίχτρα, θα χρησιμοποιείται από τους διαιτητές για το σταμάτημα του χρονομέτρου, με την προϋπόθεση ότι αυτό το σύστημα χρησιμοποιείται σε όλους τους αγώνες της συγκεκριμένης διοργάνωσης. Οι διαιτητές, θα ξεκινούν επίσης το χρονόμετρο, με οποιονδήποτε τρόπο, επιπλέον του χρονομέτρου. Όλοι οι εγκεκριμένοι από την FIBA ηλεκτρονικοί πίνακες θα παρέχουν τη σύνδεση με το σύστημα ελέγχου του χρόνου με σφυρίχτρα.



9 Ο ηλεκτρονικός πίνακας

9.1 Για τα Επίπεδα 1 και 2, δύο (2) μεγάλοι πίνακες θα είναι:

- Τοποθετημένοι, ένας σε κάθε άκρη του αγωνιστικού χώρου και, εάν αυτό είναι επιθυμητό, ένας επιπλέον πίνακας (κύβος) τοποθετείται πάνω από το κέντρο του αγωνιστικού χώρου. Αυτό δεν εξαιρεί την ανάγκη για τους δύο άλλους πίνακες.
- Ξεκάθαρα ορατοί στον καθένα που εμπλέκεται στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των θεατών.

Σε περίπτωση χρήσης προβολής video, θα πρέπει να εξασφαλίζεται ότι όλες οι απαιτούμενες πληροφορίες θα είναι ορατές οποιαδήποτε χρονική στιγμή του παιχνιδιού. Η ικανότητα ανάγνωσης των επιδεικνυόμενων πληροφοριών θα είναι ταυτόσημη, συγκρινόμενη με αυτή ψηφιακού πίνακα.

9.2 Ένας πίνακας ελέγχου θα παρέχεται στον χρονομέτρη και ένας ξεχωριστός πίνακας ελέγχου του σκορ θα παρέχεται στον βοηθό σημειωτή. Οι πίνακες ελέγχου δεν μπορεί να είναι ηλεκτρολόγια ηλεκτρονικού υπολογιστή. Κάθε πίνακας ελέγχου θα επιτρέπει με ευκολία την διόρθωση οποιονδήποτε λανθασμένων δεδομένων και θα έχει μνήμη που θα υποστηρίζει την αποθήκευση όλων των δεδομένων του αγώνος για τουλάχιστον τριάντα (30) λεπτά της ώρας.

9.3 Ο πίνακας θα περιλαμβάνει ή/και θα δείχνει:

- Την ψηφιακή αντίστροφη μέτρηση του χρόνου
- Τους πόντους που σημειώνονται από κάθε ομάδα, και για το Επίπεδο 1 τους συνολικούς πόντους που σημειώνονται από κάθε παίκτη ξεχωριστά.
- Για τα Επίπεδα 1 και 2, το νούμερο του κάθε παίκτη ξεχωριστά, και για το Επίπεδο 1 το αντίστοιχο επίθετό του. Θα έχει το ελάχιστο δώδεκα (12) χαρακτήρες για τα επίθετα των παικτών.
- Τα ονόματα των ομάδων. Θα πρέπει να υπάρχουν κατ' ελάχιστο τρία (3) ψηφία που να φανερώνουν το όνομα της κάθε ομάδας.
- Τον αριθμό των σφαλμάτων που διαπράττονται από κάθε παίκτη της ομάδας, από το 1 έως το 5. Το πέμπτο σφάλμα θα σημειώνεται με κόκκινο ή πορτοκαλί χρώμα. Ο αριθμός μπορεί να παρουσιάζεται με πέντε (5) δείκτες ή με αριθμό με ελάχιστο ύψος 135mm. Επιπλέον, το πέμπτο 5^ο σφάλμα θα παρουσιάζεται με ένα αργό αναβόσβημα (1 Hz) των πέντε δευτερολέπτων.
- Τον αριθμό των ομαδικών σφαλμάτων από το 1 έως το 5, σταματώντας στο 5.
- Τον αριθμό των περιόδων από το 1 στο 4, και E για κάθε παράταση.
- Τον αριθμό των χρεούμενων τάιμ άουτς για κάθε ημίχρονο, από το 0 έως το 3.
- Ένα ρολόι που θα χρονομετρά τα τάιμ άουτς (προαιρετικό). Το χρονόμετρο του αγώνος δεν θα πρέπει να χρησιμοποιείται για αυτό το σκοπό.

9.4 Για τα Επίπεδα 1 (υποχρεωτικά) και Επίπεδα 2 (συνίσταται):

- Η εμφάνιση του πίνακα να είναι φωτεινή, σε αντίθεση με τα άλλα χρώματα.
- Το φόντο, δεν θα πρέπει να είναι πολύ λαμπερό.

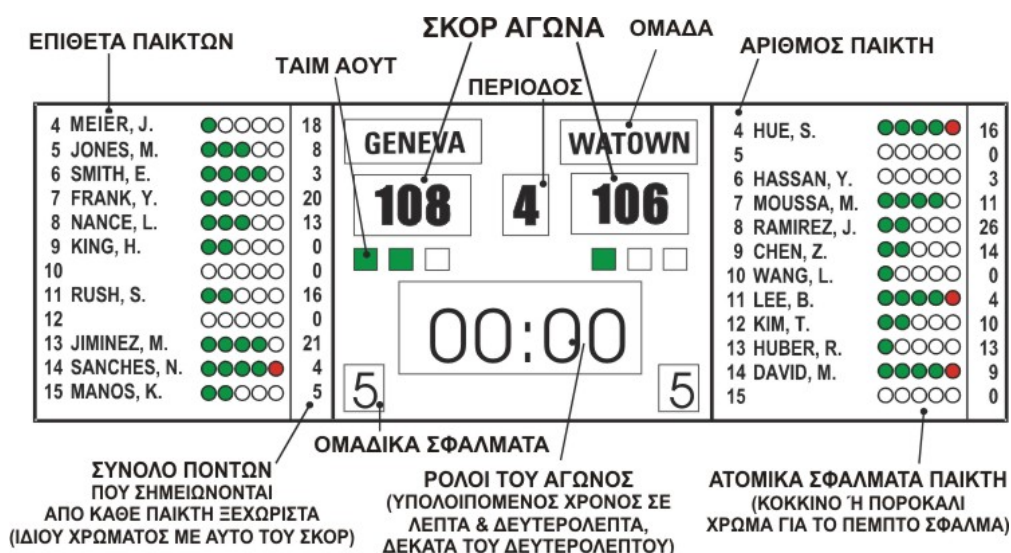


- Τα ψηφία και οι χαρακτήρες που χρησιμοποιούνται για να παρουσιάζονται οι αριθμοί και το σκορ στο χρονόμετρο θα έχουν κατ' ελάχιστο 300mm ύψος (Επίπεδο 1) ή 250mm (Επίπεδο 2) και ελάχιστο πλάτος 150mm (Επίπεδο 1) ή 125mm (Επίπεδο 2).
- Τα ψηφία και οι χαρακτήρες που χρησιμοποιούνται για να παρουσιάζονται οι αριθμοί και τα ομαδικά σφάλματα και τις περιόδους θα έχουν κατ' ελάχιστο 250mm ύψος και ελάχιστο πλάτος 125mm.
- Τα ψηφία και οι χαρακτήρες που χρησιμοποιούνται για να παρουσιάζονται τα ονόματα, τα επώνυμα των παικτών και οι αριθμοί, και οι πόντοι που σημειώνονται από κάθε παίκτη θα έχουν κατ' ελάχιστο 150mm ύψος.
- Το ρολόι του αγώνος του πίνακα, το σκορ του αγώνος και το χρονολόι των 24άρων δευτερολέπτων θα έχουν μία ελάχιστη γωνία όρασης, 130° μοιρών.

9.5 Ο πίνακας:

- Δεν θα έχει καμία αιχμηρή πλευρά ή ανωμαλία.
- Θα τοποθετείται στην οροφή παρέχοντας ασφάλεια.
- Θα είναι ικανός να ανθίσταται σε σοβαρά κτυπήματα από την μπάλα.
- Θα έχει ιδιαίτερη προστασία, εάν χρειαστεί, που δεν θα καταστρέφει την ικανότητα ανάγνωσής του.
- Θα έχει ηλεκτρομαγνητική συμβατότητα σύμφωνα με τις θεσπισμένες απαιτήσεις της κάθε χώρας.

9.6 Οι κατασκευαστές πρέπει να συμφωνήσουν σε ένα κοινό πρωτόκολλο επικοινωνίας μεταξύ του ηλεκτρονικού πίνακα, του ρολογιού των είκοσι τεσσάρων (24) δευτερολέπτων και των πινάκων ελέγχου για να επιτρέψει το συνδυασμό των διαφορετικών προϊόντων.



Διάγραμμα 8 Ηλεκτρονικός πίνακας για αγώνες 1ου επιπέδου

10 Συσκευή είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων

10.1 Η συσκευή των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων θα έχει:



- Μία ξεχωριστή μονάδα ελέγχου που θα παρέχεται στον χειριστή των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων, με ένα πολύ δυνατό αυτόματο ήχο που θα φανερώνει το τέλος της περιόδου των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων όταν δείχνει μηδέν (0).
 - Μία μονάδα οθόνης με ψηφιακή αντίστροφη μέτρηση, που θα φανερώνει τον χρόνο σε δευτερόλεπτα.
- 10.2** Η συσκευή των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων θα έχει την δυνατότητα, να:
- Ξεκινά από τα είκοσι τέσσερα (24) δευτερόλεπτα.
 - Σταματά, με την οθόνη να φανερώνει τα υπολειπόμενα δευτερόλεπτα.
 - Ξαναξεκινά από το χρόνο από τον οποίο σταμάτησε.
 - Μην δείχνει τίποτε, όταν αυτό είναι απαραίτητο.
- 10.3** Για τα επίπεδα 1 και 2, το ρολόι των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων θα είναι συνδεδεμένη με το χρονόμετρο του αγώνος, έτσι ώστε όταν:
- Το χρονόμετρο του αγώνος σταματά, η συσκευή επίσης να σταματά.
 - Το χρονόμετρο του αγώνος αρχίζει, να είναι δυνατή η χειροκίνητη έναρξη της συσκευής.
 - Η συσκευή σταματά και ηχεί, το χρονόμετρο του αγώνος να συνεχίζει και να μπορεί να σταματήσει χειρωνακτικά, εάν αυτό είναι απαραίτητο.
- 10.4** Για τα επίπεδα 1 και 2, η οθόνη του ρολογιού των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων (Διάγραμμα 9), μαζί με το διπλό χρονόμετρο αγώνος και το κόκκινο φως, θα:
- Τοποθετούνται επάνω σε κάθε κατασκευή στήριξης του πίνακα, κατ'ελάχιστο σε απόσταση 300mm πάνω και πίσω από τον πίνακα (Διάγραμμα 1) ή θα κρέμεται από την οροφή.
 - Έχει διαφορετικό χρώμα αριθμών από αυτό του ρολογιού των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων και του διπλού χρονομέτρου του αγώνος.
 - Έχει τους αριθμούς της οθόνης του ρολογιού των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων με ελάχιστο ύψος 230mm και θα είναι μεγαλύτεροι από τους αριθμούς του διπλού χρονομέτρου του αγώνος.
 - Έχει για το Επίπεδο 1, τουλάχιστον τρεις (3) ή τέσσερις (4) επιφάνειες εμφάνισης ανά μονάδα (συνίσταται και για τα Επίπεδα 2 και 3) που θα είναι ξεκάθαρα ορατές στον καθένα που εμπλέκεται στο αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των θεατών.
 - Έχει μέγιστο βάρος, η συσκευή των τριών επιφανειών εμφάνισης, συμπεριλαμβανομένου και της κατασκευής στήριξης, που δεν θα υπερβαίνει τα 60 κιλά.
 - Περνά το τεστ προστασίας από την βλάβη που προκαλείται από τις μπάλες, σύμφωνα με το DIN 18032-3 (Βλέπε Παραπομπές [8])
 - Έχει ηλεκτρομαγνητική συμβατότητα σύμφωνα με τις θεσπισμένες απαιτήσεις της κάθε χώρας.
- 10.5** Το ηλεκτρικό φως του ρολογιού των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων θα είναι:
- Φωτεινού κόκκινου χρώματος.
 - Συγχρονισμένο να ανάβει με το χρονόμετρο του αγώνος, όταν ηχεί η κόρνα της λήξης του αγωνιστικού χρόνου της περιόδου.

- Συγχρονισμένο να ανάβει με το ρολόι των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων, όταν ηχεί η κόρνα της λήξης της περιόδου των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων.



Διάγραμμα 9 Ρολοί 24άρων δευτερολέπτων, ρολοί αγώνα & κόκκινος φωτισμός για τα Επίπεδα 1 & 2

11 Ηχητικά σήματα

11.1 Θα υπάρχουν τουλάχιστον δύο (2) διαφορετικοί ήχοι, με ευδιάκριτα διαφορετικά και πολύ δυνατά κουδουνίσματα:

- Το ένα (1) θα παρέχεται στο χρονομέτρη και στο σημειωτή το οποίο θα ηχεί αυτόματα για να φανερώνει το τέλος του αγωνιστικού χρόνου της περιόδου. Ο χρονομέτρη και ο σημειωτής θα είναι ικανοί να ηχήσουν το σήμα χειρωνακτικά προκειμένου να προσελκύσουν την προσοχή των διαιτητών.
- Το άλλο (1) θα παρέχεται στο Χειριστή του ρολογιού των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων το οποίο θα ηχεί αυτόματα προκειμένου να φανερώσει την λήξη της περιόδου των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων.

11.2 Και τα δύο ηχητικά σήματα θα είναι ικανοποιητικά δυνατά έτσι ώστε με ευκολία να ακούγονται στις πλέον αντίξοες και θορυβώδεις συνθήκες. Η ένταση του ήχου θα είναι ρυθμιζόμενη, σύμφωνα με το μέγεθος του γηπέδου και το θόρυβο από το πλήθος, σε μέγιστο επίπεδο θορύβου 120 ντεσιμπέλ, μετρούμενο σε απόσταση ενός (1) μέτρου από την πηγή του ήχου. Συνίσταται η σύνδεση, με σύστημα πληροφόρησης του γηπέδου.

12 Δείκτες ατομικών σφαλμάτων

Οι πέντε (5) δείκτες ατομικών σφαλμάτων που παρέχονται στον σημειωτή, θα είναι:

- Λευκού χρώματος.
- Αριθμοί ελάχιστου μήκους 200mm και πλάτους 100mm.
- Αριθμημένοι από το 1 έως το 5 (από το 1 έως το 4 με μαύρο χρώμα και το νούμερο 5, με κόκκινο).

13 Δείκτες ομαδικών σφαλμάτων

13.1 Οι δύο (2) δείκτες ομαδικών σφαλμάτων που παρέχονται στον Σημειωτή, θα:

- Είναι κόκκινου χρώματος.

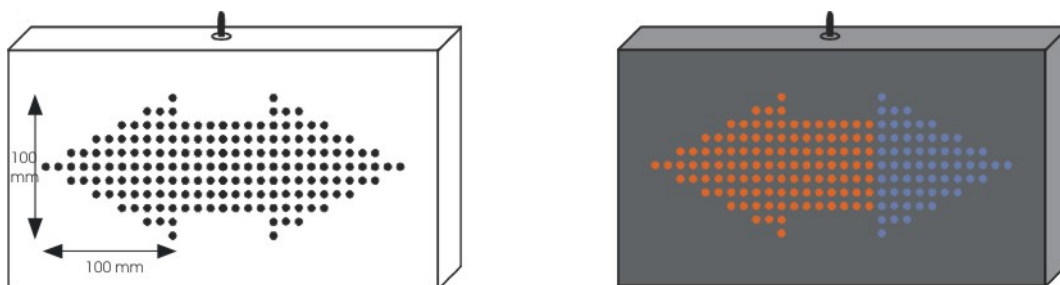
- Έχουν ελάχιστο ύψος 350mm και πλάτος 200mm.
- Είναι ορατοί στον καθένα που εμπλέκεται στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των θεατών, όταν τοποθετούνται στην κάθε πλευρά του τραπέζιού της γραμματείας.
- Χρησιμοποιούνται για να φανερώσουν τον αριθμό των ομαδικών σφαλμάτων έως το πέντε (5) και ότι αυτή η ομάδα έχει φτάσει στην κατάσταση των ομαδικών σφαλμάτων.

13.2 Ηλεκτρικές ή ηλεκτρονικές συσκευές μπορούν να χρησιμοποιηθούν αλλά πρέπει να φέρουν τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά.

14 Δείκτης εναλλασσόμενης κατοχής

14.1 Ο δείκτης εναλλασσόμενης κατοχής (Διάγραμμα 10) που παρέχεται στον σημειωτή, θα:

- Έχει ένα βέλος ελάχιστου μήκους 100mm και ύψους 100mm.
- Δείχνει, στην εμπρός πλευρά, ένα βέλος, φωτισμένο με φωτεινό κόκκινο χρώμα όταν ανάβει, δείχνοντας την κατεύθυνση της εναλλασσόμενης κατοχής.
- Είναι τοποθετημένο στο κέντρο του τραπέζιού της γραμματείας και θα είναι ξεκάθαρα ορατό στον καθένα που εμπλέκεται στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των θεατών.



Διάγραμμα 10 Δείκτης εναλλασσόμενης κατοχής

15 Αγωνιστικό δάπεδο

15.1 Η επιφάνεια του αγωνιστικού δαπέδου, θα είναι κατασκευασμένη από:

- Μόνιμο ξύλινο δάπεδο (Επίπεδο 1 και 2).
- Φορητό ξύλινο δάπεδο (Επίπεδο 1 και 2).
- Μόνιμο συνθετικό έδαφος (Επίπεδα 2 και 3).
- Φορητό συνθετικό έδαφος (Επίπεδα 2 και 3).

15.2 Το αγωνιστικό δάπεδο θα:

- Έχει ελάχιστο μήκος 32.000mm και ελάχιστο πλάτος 19.000mm.
- Έχει επιφάνεια που δεν θα αντανακλά.

15.3 Για το Επίπεδο 1, μόνιμο ξύλινο έδαφος, με τις ακόλουθες προδιαγραφές:

- Απαιτήσεις αθλητικής λειτουργίας
 - Μείωση δύναμης (Αιφνίδια απορρόφηση) σύμφωνα με το EN 14808: ελάχιστο 50%
 - Κάθετη παραμόρφωση σύμφωνα με το EN 14809: ελάχιστο 2.3mm
 - Ιδιότητες κύλισης σύμφωνα με το pr EN 14903: ελάχιστο 0.4, μέγιστο 0.7. Οι απαιτήσεις για τις παραπάνω ιδιότητες πρέπει να εκπληρώνονται σε κάθε σημείο του τεσταρίσματος του συστήματος.



- Έκταση παρεκτροπής σύμφωνα με το DIN V 18032-2:2001-04: μ.ο ανά κατεύθυνση: μέγιστο 20%, απλή τιμή πάνω από 30%.
- Απαιτήσεις σχετικά με την ομοιομορφία
 - Απαιτήσεις σχετικά με την ομοιομορφία: Μείωση δύναμης συν – πλην 5% (απολύτως) από το μ.ο.
 - Κάθετη παραμόρφωση συν – πλην 0.7% από το μ.ο.
 - Κάθετη συμπεριφορά της μπάλας συν – πλην 3% (απολύτως) από το μ.ο.

15.4 Για το Επίπεδο 1, φορητό ξύλινο έδαφος, με τις ακόλουθες προδιαγραφές:

- Απαιτήσεις αθλητικής λειτουργίας
 - Μείωση δύναμης (Αιφνίδια απορρόφηση) σύμφωνα με το EN 14808: ελάχιστο 40%
 - Κάθετη παραμόρφωση σύμφωνα με το EN 14809: ελάχιστο 1.5mm
 - Κάθετη συμπεριφορά της μπάλας σύμφωνα με το EN 12235: ελάχιστο 93%.
 - Ιδιότητες κύλισης σύμφωνα με το pr EN 14903: ελάχιστο 0.4, μέγιστο 0.7.

Οι απαιτήσεις για τις παραπάνω ιδιότητες πρέπει να εκπληρώνονται σε κάθε σημείο του τεσταρίσματος του συστήματος.

- Απαιτήσεις σχετικά με την ομοιομορφία
 - Μείωση δύναμης συν – πλην 5% (απολύτως) από το μ.ο.
 - Κάθετη παραμόρφωση συν – πλην 0.7% από το μ.ο.
 - Κάθετη συμπεριφορά της μπάλας συν – πλην 3% (απολύτως) από το μ.ο.

15.5 Για τα Επίπεδο 2 και 3, μόνιμο συνθετικό έδαφος, με τις ακόλουθες προδιαγραφές:

- Απαιτήσεις αθλητικής λειτουργίας
 - Μείωση δύναμης (Αιφνίδια απορρόφηση) σύμφωνα με το EN 14808: ελάχιστο 25%, μέγιστο 40%
 - Κάθετη παραμόρφωση σύμφωνα με το EN 14809: ελάχιστο 2.0 mm, μέγιστο 5.0 mm
 - Κάθετη συμπεριφορά της μπάλας σύμφωνα με το EN 12235: ελάχιστο 93%.
 - Ιδιότητες κύλισης σύμφωνα με το pr EN 14903: ελάχιστο 0.4, μέγιστο 0.7. ή σύμφωνα με το EN 13036-4 (ξηρές συνθήκες): ελάχιστο 80 και μέγιστο 110.

Οι απαιτήσεις για τις παραπάνω ιδιότητες πρέπει να εκπληρώνονται σε κάθε σημείο του τεσταρίσματος του συστήματος.

15.6 Ο κατασκευαστής, μαζί με την εταιρεία τοποθέτησης του δαπέδου, είναι υποχρεωμένοι να φέρουν εγγύηση ποιότητας σε κάθε καταναλωτή υποσχόμενη τουλάχιστον: αποτελέσματα του πρότυπου τεστ, περιγραφή διαδικασίας τοποθέτησης, αποτελέσματα επιθεώρησης και έγκριση της υπάρχουσας εγκατάστασης σύμφωνα με τον επίσημο φορέα επιθεώρησης.

15.7 Το παρκέ πρέπει να έχει τη δυνατότητα να υποστηρίζει τις δομές στήριξης του ταμπλό χωρίς υποβάθμιση των χαρακτηριστικών του.

Αντιστρόφως, οι κινητές δομές στήριξης ταμπλό πρέπει να είναι κατασκευασμένες κατά τέτοιο τρόπο ώστε το βάρος τους να εκτείνεται σε μια μεγαλύτερη επιφάνεια επαφής, εξαλείφοντας έτσι τον κίνδυνο για

βλάβες στο πάτωμα, τόσο στη διάρκεια του παιχνιδιού όσο και κατά τη μεταφορά στο γήπεδο.

16 Αγωνιστικός χώρος

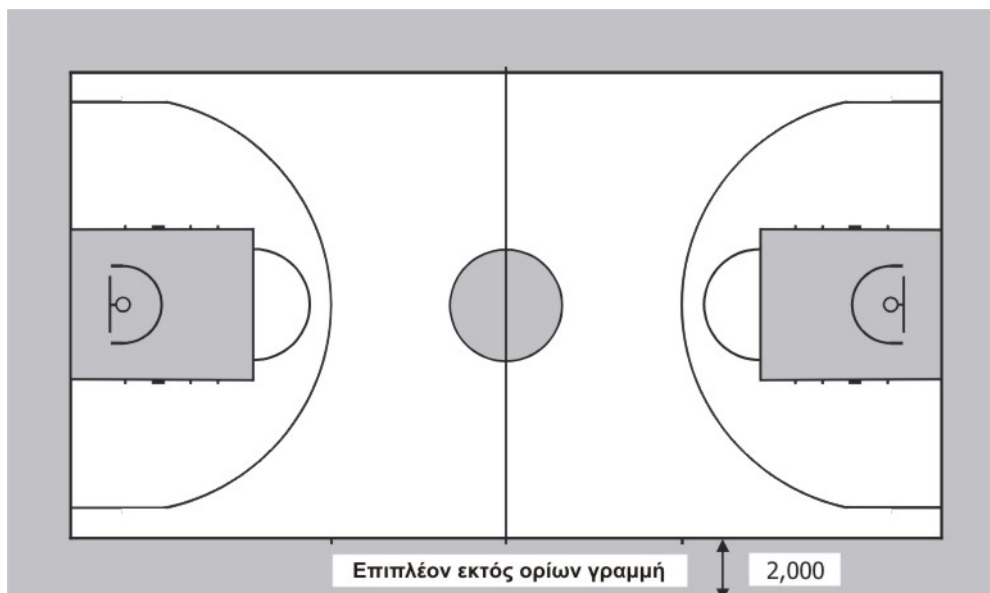
16.1 Ο αγωνιστικός χώρος θα είναι σημειωμένος με:

- Γραμμές 50mm, σύμφωνα με τους Επίσημους Κανονισμούς Καλαθοσφαίρισης.
- Μία επιπλέον εκτός ορίων γραμμή (Διάγραμμα 11), με έντονα αντίθετο χρώμα και ελάχιστο πλάτος 2.000mm.

Το χρώμα της περιοχής αυτής πρέπει να είναι το ίδιο με αυτό του κεντρικού κύκλου και των περιοριστικών χώρων.

16.2 Το τραπέζι της γραμματείας, με ελάχιστο μήκος 6.000mm και 800mm πλάτος, πρέπει να είναι τοποθετημένο σε εξέδρα ύψους 200mm, κατ' ελάχιστο.

16.3 Όλοι οι θεατές πρέπει να κάθονται σε απόσταση τουλάχιστον 5.000mm από την εξωτερική άκρη της περιοχής του αγωνιστικού χώρου.



Διάγραμμα 11 Αγωνιστικός χώρος

17 Φωτισμός

17.1 Ο αγωνιστικός χώρος θα είναι ομοιόμορφα και επαρκώς φωτισμένος. Τα φώτα θα είναι τοποθετημένα έτσι ώστε να μην εμποδίζουν την ορατότητα των παικτών και των διαιτητών.

17.2 Ο ακόλουθος πίνακας καθορίζει τα επίπεδα φωτεινότητας για τα τηλεοπτικά γεγονότα της FIBA.



ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΦΩΤΕΙΝΗ ΡΟΗ ΑΝΑ ΜΟΝΑΔΑ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑΣ			ΠΗΓΗ ΦΩΤΙΣΜΟΥ		
		ΜΕΣΟΣ ΟΡΟΣ (Lux)	Ug %/ 2m	ΟΜΟΙΟΜΟΡΦΙΑ		ΧΡΩΜΑ ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ ΣΕ(°K)	ΧΡΩΜΑ ΑΠΟΔΟΤΙ- ΚΟΤΗΤΑ ΣΕ(Ra)
				U1 (E min/E max)	U2 (E min/E ave)		
ΕΠΙΠΕΔΟ 1	E Cam	> 2000	< 10	> 0.6	> 0.7	5500 to 6000	>= 90
	E h	0.75 to 1.5 * E cam	< 10	> 0.7	> 0.8		
ΕΠΙΠΕΔΟ 2	E Cam	> 1400	< 10	> 0.6	> 0.7	5500 to 6000	>= 90
	E h	0.75 to 1.5 * E cam	< 10	> 0.7	> 0.8		
ΕΠΙΠΕΔΟ 3	E Cam	> 1000	< 20	> 0.5	> 0.6	4000 to 6000	>= 80
	E h	0.5 to 2 * E cam	< 20	> 0.6	> 0.7		

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

E Cam	Φωτεινή ροή ανά μονάδα επιφάνειας στην κάμερα; Ποσότητα του φωτός στην διεύθυνση μιας καθορισμένης κάμερας
E h	Οριζόντια φωτεινή ροή ανά μονάδα επιφάνειας; Ποσότητα του φωτός grid points στο χώρο διεξαγωγής του αγώνα
E ave	Μέσος όρος φωτεινής ροής ανά μονάδα επιφάνειας στο grid
E min	Ελάχιστη φωτεινή ροή ανά μονάδα επιφάνειας στο grid
E max	Μέγιστη φωτεινή ροή ανά μονάδα επιφάνειας στο grid
FOP	Χώρος διεξαγωγής του αγώνα
Grid	Το βασικό σχεδιάγραμμα μέτρησης και υπολογισμού σημείων στο χώρο διεξαγωγής του αγώνα (9*15 grid points, αντίστοιχος σε 2m*2m διαστήματα)
U1	Ομοιομορφία φωτεινής ροής ανά μονάδα επιφάνειας, υπολογιζόμενο σε E min/E max
U2	Συνολική ομοιομορφία φωτεινής ροής ανά μονάδα επιφάνειας, υπολογιζόμενο σε E min/E ave
Ug	Ομοιόμορφη κλίση; Το ποσοστό διαφοράς φωτεινής ροής ανά μονάδα επιφάνειας, μεταξύ παρακείμενων grid points

Οι παραπάνω μέσοι όροι απαιτούνται στη διάρκεια του συμβάντος. Ένας παράγοντας συντήρησης είναι συνήθως καθορισμένο για τη γήρανση και την ακαθαρσία των πηγών φωτός, ανακλαστήρων και εμπρός τζαμιών. Σε περίπτωση απουσίας σχετικών πληροφοριών, απαιτείται να χρησιμοποιηθεί ένας παράγοντας συντήρησης 0.8.

Ο μέσος όρος φωτεινής ροής ανά μονάδα επιφάνειας μπροστά από την κυρίως κάμερα για τις πρώτες 12 σειρές καθισμάτων θα είναι μεταξύ 10 και 25% του μέσου όρου φωτεινής ροής ανά μονάδα επιφάνειας στο χώρο διεξαγωγής του αγώνα εμπρός από την κάμερα. Πάνω από τις πρώτες 12 σειρές, το επίπεδο του φωτός θα μειώνεται ομοιόμορφα.

Για τη θέση της κάμερας, συμβουλευτείτε το σχετικό τηλεοπτικό εγχειρίδιο της FIBA, βλέπε παραπομπή [6].

17.3 Όλες οι εγκαταστάσεις φωτισμού θα:

- Είναι κατάλληλα τοποθετημένες ώστε να μειώνουν την ακτινοβολία και τις σκιές, στον εξοπλισμό του φωτισμού. Η γωνία της πηγής φωτισμού (κάτω από το κατακόρυφο) πρέπει να είναι 65° και η ένταση της φωτεινής πηγής θα πρέπει να προσαρμοστεί σε σχέση με το ύψος της εγκατάστασης.
- Είναι σε συμφωνία με του εθνικές απαιτήσεις ασφαλείας για τον ηλεκτρικό εξοπλισμό της κάθε χώρας.
- Παρέχουν συνθήκες Επιπέδου 3, σε περίπτωση αποτυχίας ισχύος.

17.4 Για το Επίπεδο 1, το στροβοσκοπικό σύστημα φωτισμού θα έχει:

- Ένα ηλεκτροφόρο καλώδιο για την εγκατάσταση των τεσσάρων γραμμών, ένα σε κάθε γωνία του αγωνιστικού χώρου.



FIBA
We Are Basketball



- Σε κάθε γραμμή την δυνατότητα παροχής ενός σετ τεσσάρων στροβοσκοπικών φώτων.
- Για κάθε σετ συγχρονισμένη καλωδίωση και προσβασιμότητα στους φωτογράφους δια μέσω διακόπτη τοποθετημένου στην ευρύτερη περιοχή της στήριξης του καλαθιού.
- Τοποθετημένο κάθε σετ σε απόσταση όχι λιγότερο από 5.000mm από την παρακείμενη εκτός ορίων περιοχή και συνίσταται σε ύψος 15.000mm.
- Τρεις πρίζες για τα στροβοσκοπικά φώτα, τοποθετούνται 2.000mm από τα φλας. Κάθε πρίζα θα είναι ξεχωριστή και θα προστατεύεται από την παρεμβολή με τις λάμπες. (θερμική αναγνώριση διαφορετικού μαγνήτη)
- Ο εξοπλισμός τοποθετείται με ασφάλεια έτσι ώστε να μην μπορεί να προσεγγιστεί από του θεατές.
- Τα φλας τοποθετούνται με ασφάλεια προκειμένου να προστατεύονται από πτώση.

17.5 Ανεξάρτητα φωτογραφικά φλας δεν επιτρέπονται.

18 Διαφημιστικές πινακίδες

19

19.1 Διαφημιστικές πινακίδες μπορούν να τοποθετούνται περιμετρικά του αγωνιστικού χώρου και:

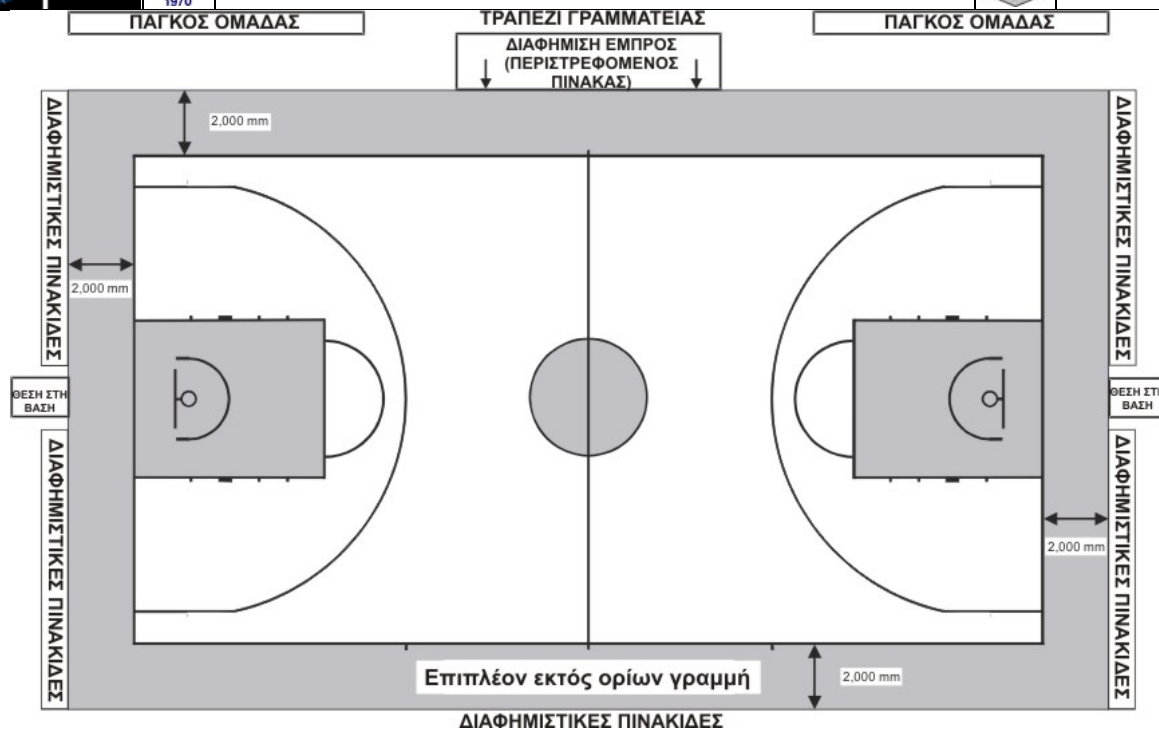
- Θα είναι τοποθετημένες σε ελάχιστη απόσταση 2.000mm από τις τελικές και τις πλάγιες γραμμές. (Διάγραμμα 12).
- Εκείνες, κατά μήκος των τελικών γραμμών πρέπει να έχουν ελάχιστο κενό 900mm σε κάθε πλευρά από τις κινητές μονάδες ταμπλό έτσι ώστε η σφουγγαρίστρα δαπέδου και οι φορητές τηλεοπτικές κάμερες να μπορούν να περνούν, όταν αυτό είναι απαραίτητο.

19.2 Διαφημιστικές πινακίδες επιτρέπονται μπροστά στο τραπέζι της γραμματείας με την προϋπόθεση ότι τοποθετούνται ακριβώς εμπρός και στο ίδιο επίπεδο με το τραπέζι.

19.3 Οι διαφημιστικές πινακίδες:

- Δεν θα υπερβαίνουν σε ύψος τα 1.000mm από τον αγωνιστικό χώρο.
- Θα είναι προστατευμένες στην κορυφή τους με μονωτικό υλικό, ελάχιστου πλάτους 20mm.
- Δεν θα έχουν εξογκώματα και όλες οι άκρες θα είναι μονωμένες.
- Θα είναι σε συμφωνία με τις εκάστοτε εθνικές απαιτήσεις ασφαλείας που αφορούν τον ηλεκτρικό εξοπλισμό.
- Θα έχουν μηχανική προστασία για όλα τα μηχανοκίνητα τμήματά τους.
- Δεν θα είναι εύφλεκτες.

19.4 Για το Επίπεδο 1, μόνο ηλεκτροκίνητες διαφημιστικές πινακίδες επιτρέπονται.



Διάγραμμα 12 Διαφημιστικές πινακίδες στην περιοχή του αγωνιστικού χώρου

19 Περιοχές υπηρεσιών υποστήριξης

19.1 Οι περιοχές υπηρεσιών υποστήριξης, που πρέπει να είναι πλήρως προσβάσιμες σε άτομα με αναπηρία, είναι οι περιοχές στις οποίες εκτελούνται βασικές λειτουργίες της διοργάνωσης.

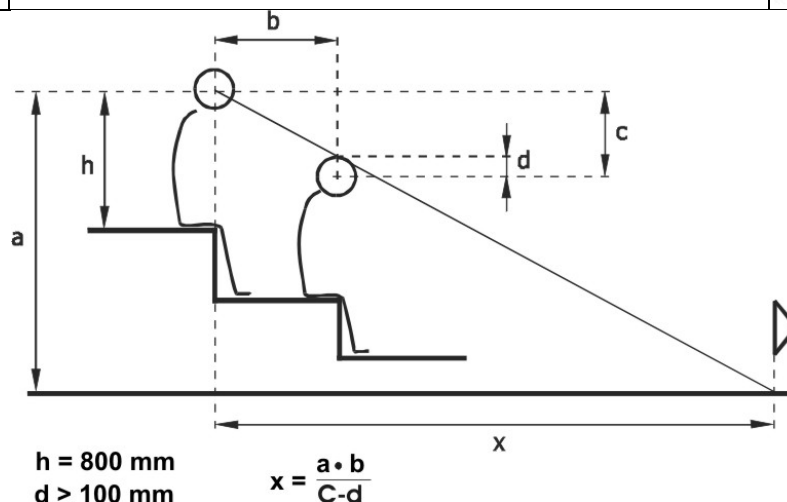
19.2 Οι απαιτούμενες περιοχές είναι:

- Αποδυτήρια των ομάδων.
- Αποδυτήρια των διαιτητών και της γραμματείας.
- Δωμάτιο για τον κομισάριο και των εκπρόσωπο της FIBA
- Σταθμός ελέγχου ντόπινγκ.
- Σταθμός πρώτων βοηθειών για του αθλητές.
- Αποδυτήρια για το προσωπικό.
- Αποθηκευτικός χώρος και βεστιάριο.
- Γραφεία Διοίκησης.
- Περιοχή Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας.
- Περιοχή παραμονής Υψηλών Προσώπων.

20 Περιοχή θεατών- κερκίδες

20.1 Η περιοχή των θεατών θα:

- Επιτρέπουν την ελεύθερη μετακίνηση του κοινού, συμπεριλαμβανομένου και των ατόμων με αναπηρία.
- Επιτρέπουν στους θεατές την άνετη παρακολούθηση του αγώνα.
- Έχουν ανεμπόδιστη πρόσβαση και ορατότητα από όλες τις θέσεις, όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 13, εκτός κι αν τοπικά πρότυπα επιτρέπουν παρεκκλίσεις.

**Διάγραμμα 13 Γραμμή ορατότητας των θεατών**

20.2 Η χωρητικότητα καθορίζεται ως ακολούθως, εκτός κι αν τοπικά πρότυπα επιτρέπουν αποκλίσεις:

- Η συνολική χωρητικότητα του γηπέδου είναι το άθροισμα των καθήμενων και των ορθίων.
- Ο αριθμός των καθήμενων θέσεων είναι ο συνολικός αριθμός των καθισμάτων ή το συνολικό μήκος της αναβαθμίδας (σκαλοπατιού) ή του πάγκου, διαιρούμενου με 480mm.
- Ο αριθμός των καθήμενων θέσεων είναι η καθορισμένη περιοχή του εδάφους, με 35 θεατές ανά 10 m².

Οι παραπάνω καθορισμοί είναι μόνο υποδείξεις.

21 Παραπομπές

- [1] DIN ISO 286, 1990: ISO system of limits and fits; bases of tolerances, deviations and fits.
- [2] National Colour System of Standardiseringkommissionen i Sverige (SIS), Doc. No. SS019102.
- [3] EN 913, Annex C, 1996: Determination of shock absorption of padding.
- [4] EN 71-3, 1995: Safety of toys. Specification for migration of certain elements.
- [5] EN 1270, 1998: Playing field equipment - Basketball equipment - Functional and safety requirements, test methods.
- [6] FIBA Television Manual, Edition April 2007
- [7] EN 14904, 2006: Surfaces for sports areas – Indoor surfaces for multi-sports use – Specification.
- [8] DIN 18032-3, 1997: Sport halls: halls for gymnastic and games: testing of safety against ball throwing.
- [9] ISO 9002, 1994: Quality assurance management.

ISO standards are sold by the ISO General Secretary in Geneva, Switzerland:

Sales Case Postale 56 1211 Geneve20 SUISSE E-mail: sales@isocs.iso.ch
Πρότυπα για Τυποποίηση (CEN) από την Ευρωπαϊκή Κοινότητα και εθνικά πρότυπα είναι διαθέσιμα απευθείας από τον εθνικό οργανισμό προτύπων.

Χ Ο Ρ Η Γ Ο Σ



Palaplast

Υ Π Ο Σ Τ Η Ρ Ι Κ Τ Ε Σ

