



4.5 Ο διαιτητής κεφαλής (lead official) ο καθορισμός των θέσεων και οι ευθύνες του

Ο διαιτητής κεφαλής οφείλει να βρίσκεται, σε κανονικές συνθήκες, μπροστά από το παιχνίδι. Θα πρέπει να διατρέχει τον αγωνιστικό χώρο όσο πιο γρήγορα γίνεται, αναμένοντας το παιχνίδι να έλθει προς το μέρος του.

Ο διαιτητής κεφαλής θα πρέπει να βρίσκεται πάντα σε κίνηση.

Έχοντας φθάσει στην τελική γραμμή, υπό κανονικές συνθήκες, θα κινείται μεταξύ της γραμμής των τριών πόντων, στ' αριστερά του, **και όχι πέρα** από την άκρη του περιοριστικού χώρου, στα δεξιά του. Δεν είναι ανάγκη να κινείται πέρα από αυτά τα χαρακτηριστικά σημεία.

Για τις **περισσότερες** καταστάσεις, οι διαιτητές πρέπει να χρησιμοποιούν την αρχή του «**boxing-in**» έχοντας πάντα τους δέκα (10) παίκτες ανάμεσά τους. Οι διαιτητές δε θα πρέπει να είναι διαγωνίως απέναντι.

Στα Διαγράμματα 43 & 44, η μπάλα είναι στ' ορθογώνιο 1. Ο διαιτητής κεφαλής καθορίζει τη θέση του έτσι ώστε οι δέκα (10) παίκτες να είναι μεταξύ αυτού και του συναδέλφου του. Η κύρια ευθύνη του είναι το παιχνίδι μακριά από τη μπάλα. Οφείλει δε να δίνει ιδιαίτερη προσοχή σ' όλα τα πιθανά αντικανονικά σκρίνς (screenings).

Στα Διαγράμματα 45 & 46, η μπάλα βρίσκεται στ' ορθογώνιο 2. Και πάλι, ο διαιτητής κεφαλής έχει πρωταρχική ευθύνη για την κάλυψη του παιχνιδιού μακριά από τη μπάλα. Έχοντας τα ισχία του στραμμένα προς το παιχνίδι (τα πόδια του παράλληλα με την τελική γραμμή), θα έχει τη δυνατότητα να προλαβαίνει οποιαδήποτε πιθανή κίνηση της μπάλας προς το καλάθι.

Όταν η μπάλα βρίσκεται στ' ορθογώνιο 3, (Διαγράμματα 47 & 48), ο διαιτητής κεφαλής έχει ξανά την κάλυψη του παιχνιδιού μακριά από τη μπάλα. Οφείλει να γνωρίζει πάντα πού είναι η μπάλα, προκειμένου να βοηθήσει το συνάδελφο του, όταν αυτό είναι αναγκαίο, σε περίπτωση που γίνει προσπάθεια για καλαθιά τριών πόντων. Δεν είναι αναγκαίο να κινείται πέρα από τη γραμμή των τριών πόντων, στ' αριστερά του. Με τη μπάλα να βρίσκεται στ' ορθογώνιο 3, ο διαιτητής κεφαλής παρακολουθεί τους παίκτες στην περιοχή του low post.

Το μοντέρνο παιχνίδι συνεπάγεται σωματικές επαφές μεταξύ των παικτών στην περιοχή του low post. Αποτελεί καθήκον του διαιτητού κεφαλής να διασφαλίζει ότι οι αυτές οι σωματικές επαφές, δεν είναι υπερβολικές ούτε σκληρές, οδηγώντας τον αγώνα εκτός ελέγχου. Είναι φάουλ, όταν ένας παίκτης, στην προσπάθειά του να πάρει μια νέα θέση στον αγωνιστικό χώρο, εμποδίζεται αντικανονικά να το κάνει.

Σ' όλες αυτές τις εικονογραφήσεις, στις οποίες η μπάλα απεικονίζεται στα ορθογώνια 1, 2 & 3, μεταξύ της κεντρικής γραμμής και της προέκτασης της γραμμής των ελεύθερων βολών, ο διαιτητής κεφαλής «περικλείει» (boxes) όλους τους παίκτες και είναι πρωταρχικός υπεύθυνος για την κάλυψη του παιχνιδιού μακριά από τη μπάλα.

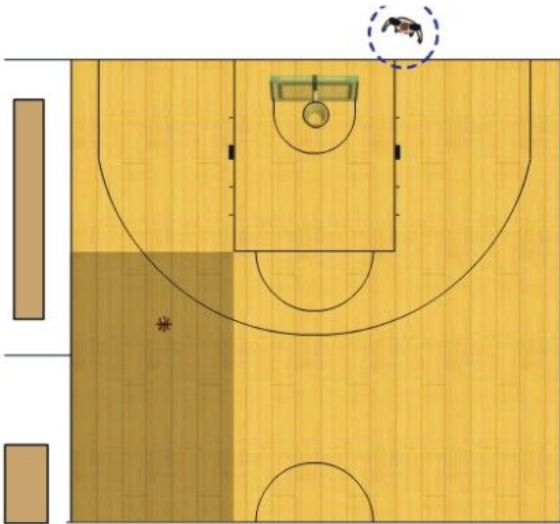


FIBA
We Are Basketball

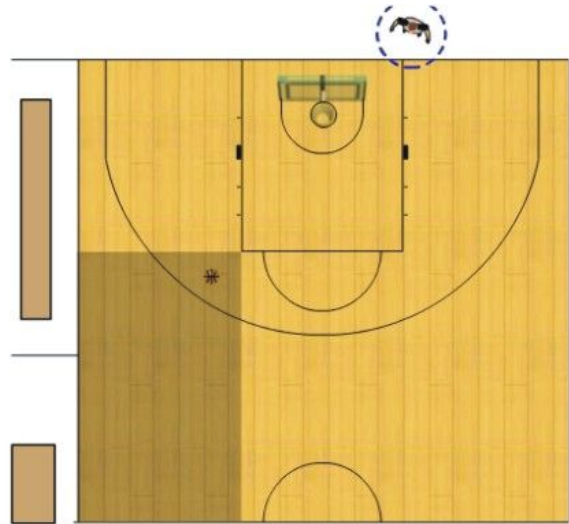


Μηχανική δυο διαιτητών

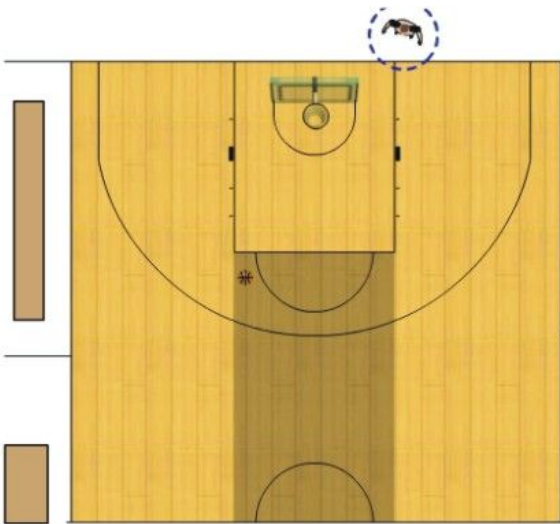
Ο Καθορισμός των θέσεων των διαιτητών και οι ευθύνες τους



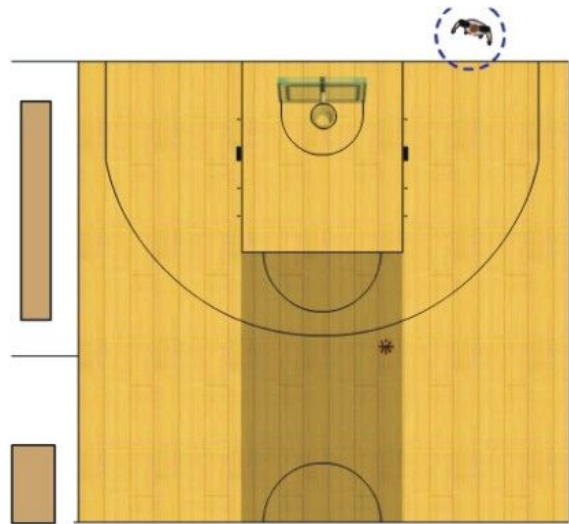
Διάγραμμα 43



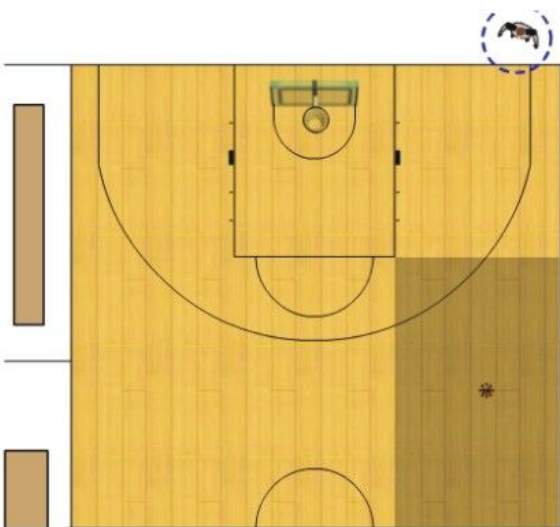
Διάγραμμα 44



Διάγραμμα 45



Διάγραμμα 46

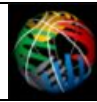


Διάγραμμα 47



Διάγραμμα 48

Θέση διαιτητού κεφαλής



Στα Διαγράμματα 49 & 50, η μπάλα βρίσκεται στ' ορθογώνιο 4. Ο διαιτητής κεφαλής καθορίζει τη θέση του με τα ισχία του στραμμένα προς το παιχνίδι (προς τον αγωνιστικό χώρο) και είναι ευθέως υπεύθυνος για το παιχνίδι γύρω από τη μπάλα.

Οφείλει να μη κινείται πέρα από τη γραμμή των τριών πόντων, στ' αριστερά του.

Από τη θέση αυτή, θα εξακολουθεί να βρίσκεται σε πολύ καλή θέση για να παίρνει αποφάσεις, όταν η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων κοντά στην πλάγια γραμμή, στ' αριστερά του. Θα έχει επίσης τη δυνατότητα να υποδεικνύει το συνάδελφο του όταν γίνεται προσπάθεια για καλαθιά τριών πόντων, από την περιοχή αυτή.

Παρ' όλο που είναι υπεύθυνος για την κάλυψη του παιχνιδιού πάνω στη μπάλα, το δευτερεύον καθήκον του όταν η μπάλα είναι στ' ορθογώνιο 4, είναι να παρακολουθεί τους παίκτες στο low post, γύρω από τη μπάλα.

Όταν η μπάλα κινείται προς τον περιοριστικό χώρο, ορθογώνιο 5 (Διαγράμματα 51 & 52), ο διαιτητής κεφαλής έχει παρακολουθεί το παιχνίδι γύρω από τη μπάλα.

Ως κατευθυντήρια οδηγία, σε όλες τις περιπτώσεις προσπάθειας για σουτ ή παιχνιδιού «ένας εναντίον ενός», οφείλει να παρακολουθεί τον αμυνόμενο παίκτη.

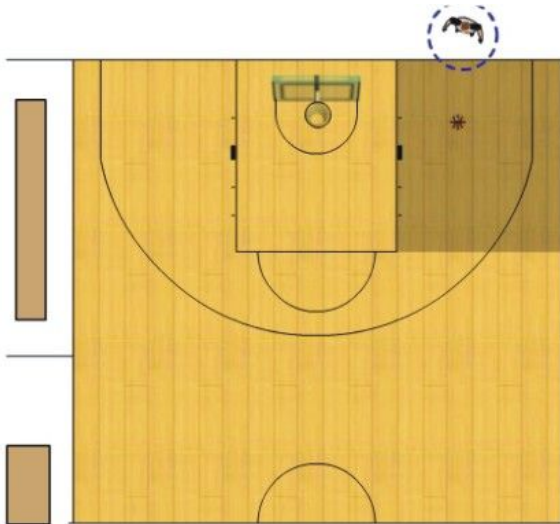
Όντας διαιτητής κεφαλής, πολύ κοντά στο παιχνίδι, είναι στην καλύτερη δυνατή θέση ν' αποφασίζει για όλες τις καταστάσεις, στις οποίες εμπλέκονται ο σουτέρ και ο αμυνόμενος παίκτης που τον φρουρεί. Τυχαίες επαφές θα πρέπει ν' αγνοούνται, ειδικότερα όταν ένας παίκτης τρέχει προς το καλάθι και σκοράρει. Δεν αποτελεί πρωταρχικό καθήκον του να παρακολουθεί την πτήση της μπάλας.

Στο Διάγραμμα 53, με τη μπάλα μέσα στην περιοχή των δύο πόντων στο ορθογώνιο 6, ο διαιτητής κεφαλής μετακινείται περαιτέρω σε μια νέα θέση, προκειμένου να καλύψει το παιχνίδι πάνω στη μπάλα, κρατώντας όμως τα ισχία του στραμμένα προς το παιχνίδι (προς τον αγωνιστικό χώρο).

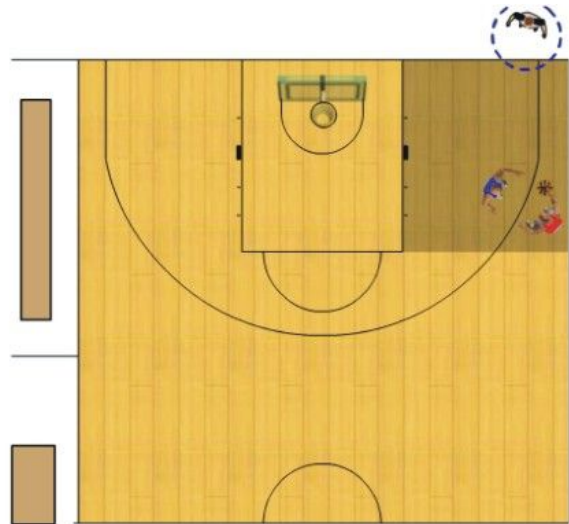
Δεν είναι αναγκαίο να κινείται πέρα από την άκρη του περιοριστικού χώρου, στα δεξιά του.

Ωστόσο, όταν η μπάλα είναι στην περιοχή των τριών πόντων του ορθογωνίου 6, (Διάγραμμα 54), ο πρωταρχικός στόχος του διαιτητού κεφαλής είναι η κάλυψη του παιχνιδιού μακριά από τη μπάλα. Ιδιαίτερα, παρακολουθεί τις περιοχές του low post, καθώς επίσης και όλους τους παίκτες που βρίσκονται μακριά από τη μπάλα, ειδικότερα αυτούς που εμπλέκονται σε καταστάσεις σκρίνς (screenings).

Ο διαιτητής κεφαλής είναι υπεύθυνος για την κάλυψη του παιχνιδιού πάνω στη μπάλα, όταν αυτή βρίσκεται στα ορθογώνια 4 & 5. Είναι επίσης υπεύθυνος για το ορθογώνιο 6, όταν η μπάλα είναι στην περιοχή του low post ή όταν ο παίκτης κινείται προς το καλάθι (drive). Ο διαιτητής κεφαλής οφείλει να διαιτητεύει τον αμυνόμενο παίκτη, όταν ο επιτιθέμενος παίκτης με τη μπάλα, όντας στις περιοχές αυτές, προσπαθεί να σουτάρει ή να ντριμπλάρει.



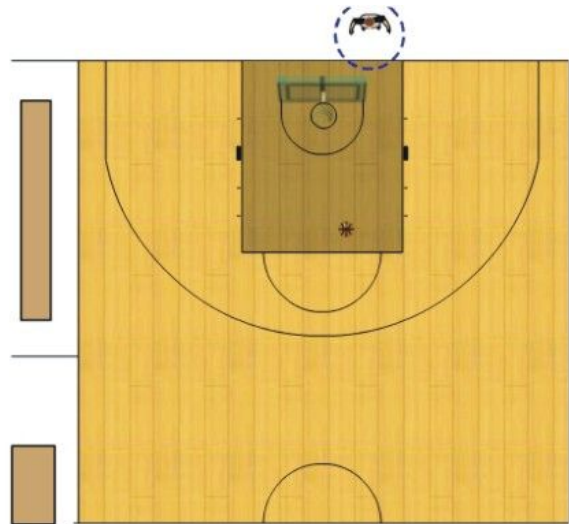
Διάγραμμα 49



Διάγραμμα 50



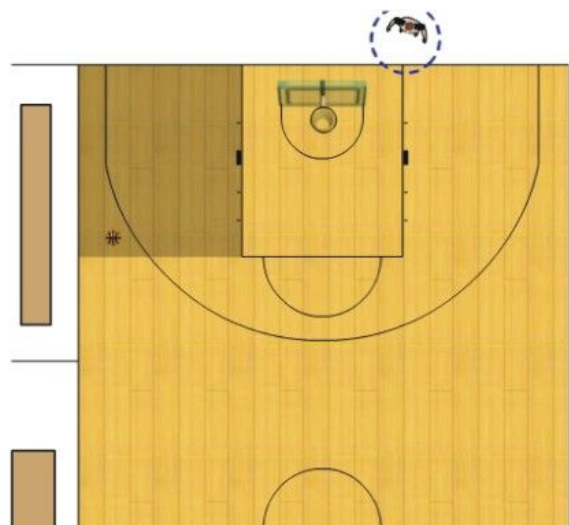
Διάγραμμα 51



Διάγραμμα 52



Διάγραμμα 53



Διάγραμμα 54

Θέση διαιτητού κεφαλής



Διάγραμμα 55

Ο διαιτητής κεφαλής είναι υπεύθυνος για την κάλυψη του παιχνιδιού πάνω στη μπάλα, όταν αυτή βρίσκεται στη σκιασμένη περιοχή (Διαγράμματος 55). Η σκουρόχρωμη περιοχή φανερώνει την περιοχή κοινής ευθύνης, με τον διαιτητή ουράς.

Στα πρωταρχικά καθήκοντα του διαιτητή κεφαλής περιλαμβάνονται:

1. Το παιχνίδι του κεντρικού φόρ (pivot/post play).
2. Το παιχνίδι κάτω από το καλάθι.
3. Σφάλματα μακριά από τον διαιτητή ουράς.
4. Drive προς το καλάθι στην πλευρά του διαιτητή κεφαλής.

Θυμήσου τις αρχές της μηχανικής

1. **Πάντα** να κινείσαι όταν η μπάλα κινείται.
2. Έχε box-in όλους τους παίκτες ανάμεσα στο οπτικό πεδίο των διαιτητών.
3. Εντόπισε τα κενά διαστήματα (παράθυρο) μεταξύ των παικτών.
4. Βημάτιζε πίσω από την τελική γραμμή, προκειμένου να εξασφαλίζεις μια ευρύτερη οπτική γωνία.



4.6 Ο διαιτητής κεφαλής - πρακτικές συμβουλές

1. Πρέπει να είσαι όσο πιο γρήγορος γίνεται στον αγωνιστικό χώρο και να αναμένεις το παιχνίδι να έρθει προς το μέρος σου. Πάντα να είσαι σε κίνηση. Προσπάθησε για την καλύτερη θέση.

Να γνωρίζεις πάντα πού βρίσκεται η μπάλα, ακόμη και όταν η πρωταρχική ευθύνη σου είναι να παρακολουθείς το παιχνίδι μακριά απ' αυτή.

2. Είσαι υπεύθυνος για την τελική γραμμή και την πλάγια γραμμή, στ' αριστερά σου. Στις καταστάσεις του ρολογιού των 24'' δευτερολέπτων, να είσαι προετοιμασμένος να βοηθήσεις.
3. Να είσαι έτοιμος να βοηθήσεις το συνάδελφο σου στις προσπάθειες για καλαθιά τριών πόντων, ειδικά όταν η μπάλα είναι κοντά στ' ορθογώνιο 4.

Να έχεις πάντα οπτική επαφή με το συνάδελφό σου.

4. Δώσε ιδιαίτερη προσοχή στο post play και στις σωματικές επαφές, τις οποίες θ' ανέχεσαι. Το σκληρό παιχνίδι ανήκει στην ευθύνη σου και οφείλεις να το τιμωρείς. Αναγνώρισε κατά πότε ο παίκτης προσπαθεί ή όχι να κινηθεί σε μια νέα θέση ή εμποδίζεται, από έναν αντίπαλο του αντικανονικά, στην προσπάθεια του αυτή.
5. Προσπάθησε να παίρνεις μια θέση μακριά από την τελική γραμμή «deep endl ine position» (2 μέτρα, αν αυτό είναι εφικτό), για να εξασφαλίζεις την καλύτερη δυνατή οπτική γωνία. Μια ευρύτερη γωνία σημαίνει καλύτερη ορατότητα και, κατά συνέπεια, ορθότερες αποφάσεις. Για να το κατορθώσεις όμως αυτό, θα πρέπει να βρίσκεσαι **πάντα** σε κίνηση. Δεισδύει στο καλάθι όταν η μπάλα ντριμπλάρεται από το ορθογώνιο 4 στο 5 στο 6. Δες την «αρχή» και το «τέλος» του drive.

6. Στο τέλος μιας περιόδου ή μιάς παράτασης, μην υποδεικνύεις αν μια καλαθιά θα πρέπει να μετρήσει ή όχι. Αυτό είναι πρωταρχική ευθύνη του διαιτητού ουράς.

7. Απόφυγε να τιμωρείς τυχαίες σωματικές επαφές, οι οποίες δεν επηρεάζουν το παιχνίδι, ειδικά όταν ένας παίκτης τρέχει προς το καλάθι και σκοράρει. Παρομοίως, μη σφυρίζεις επιθετικό φάουλ επειδή ο αμυνόμενος κάνει **θέατρο και πέφτει στο δάπεδο**.

Τα σφυρίγματα θα πρέπει να περιορίζονται στις σωματικές επαφές, οι οποίες επηρεάζουν ευθέως το παιχνίδι (εκτός αν είναι αντιαθλητικές).

8. Όταν ο συνάδελφος σου ψάχνει για βοήθεια, στις περιπτώσεις εξόδου της μπάλας εκτός ορίων, να είσαι προετοιμασμένος να τη δώσεις αμέσως. Καθιέρωσε τη μέθοδο επικοινωνίας, για τέτοιες περιπτώσεις στη διάρκεια της προ του αγώνος συζήτησης (pre game).

9. Σε περίπτωση άμυνας pressing, όταν τρεις (3) ή περισσότεροι αμυνόμενοι παίκτες είναι στο πίσω γήπεδο των αντιπάλων τους, θα πρέπει να βοηθάς το διαιτητή ουράς στην κάλυψη του παιχνιδιού.

Στην περίπτωση αυτή, καθυστέρησε να κινηθείς προς την τελική γραμμή προκειμένου να τον βοηθήσεις.

Πήγαινε όπου είναι ανάγκη να πας προκειμένου να δεις αυτό που είναι ανάγκη να δεις.

Ο καθορισμός των θέσεων και των δυο διαιτητών



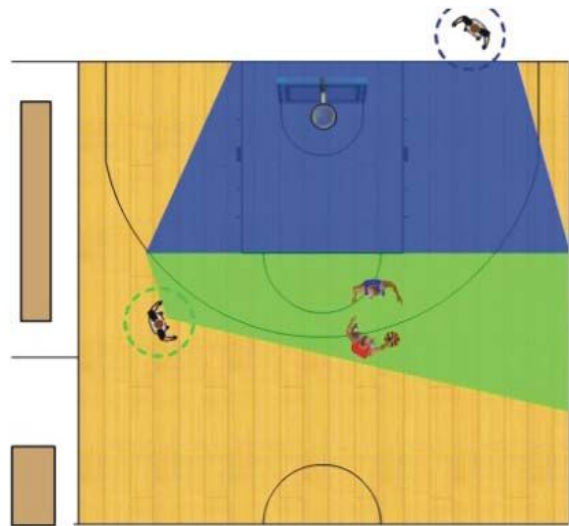
Διάγραμμα 56



Διάγραμμα 57



Διάγραμμα 58



Διάγραμμα 59

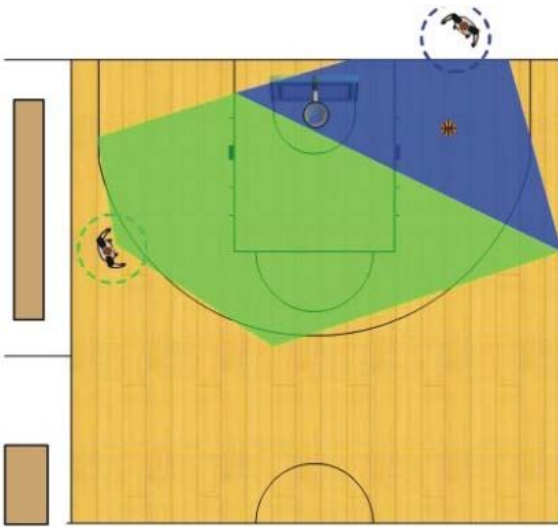


Διάγραμμα 60

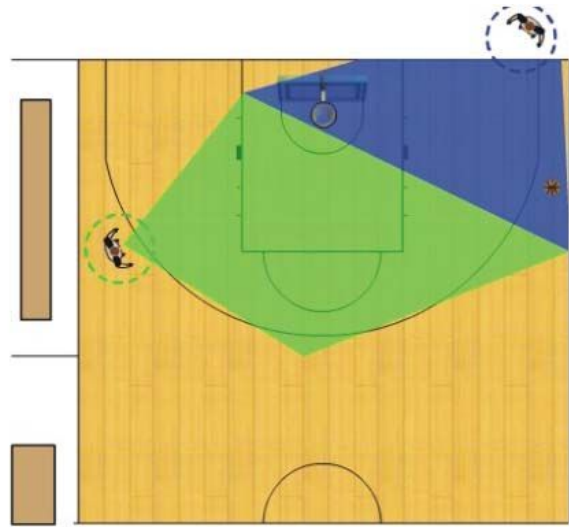


Διάγραμμα 61

Ο καθορισμός των θέσεων και των δυο διαιτητών



Διάγραμμα 62



Διάγραμμα 63



Διάγραμμα 64



Διάγραμμα 65

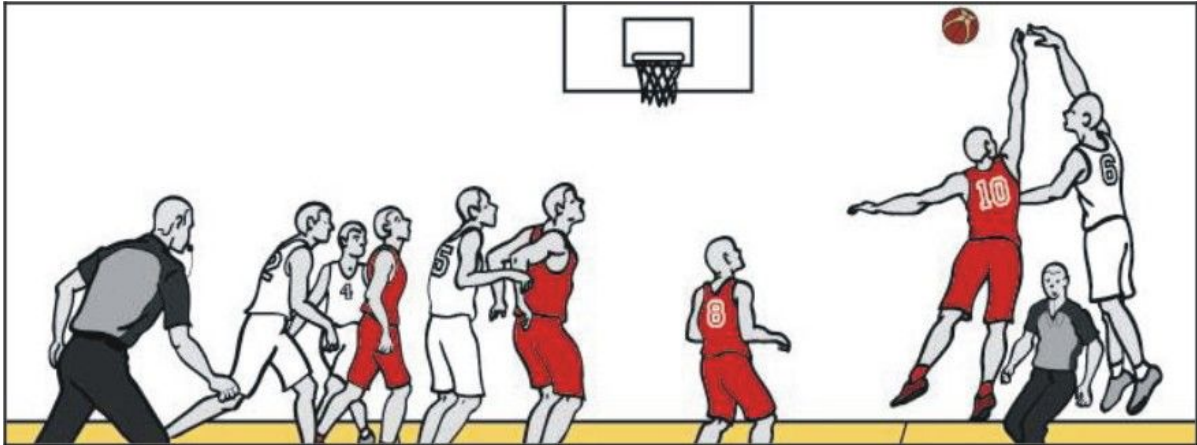


Διάγραμμα 66

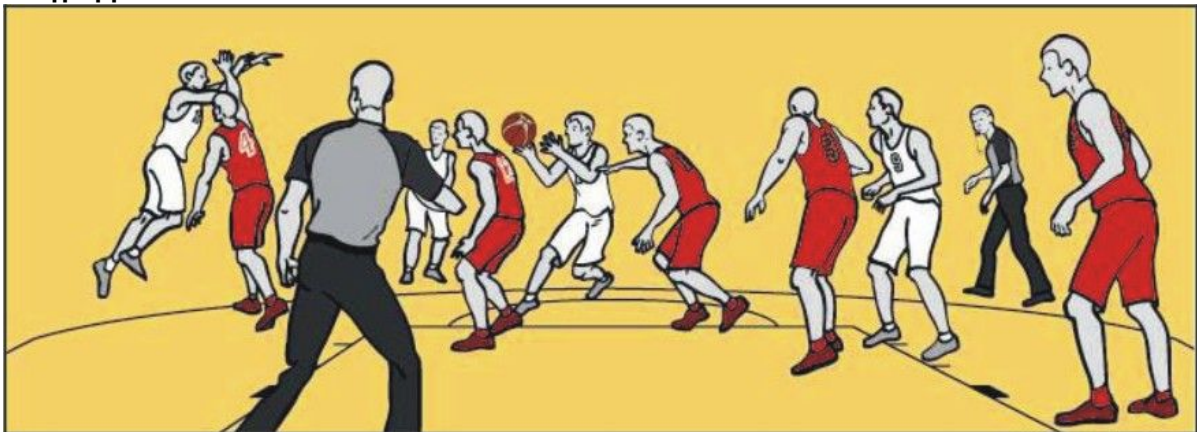


Διάγραμμα 67

Θέση και των δύο διαιτητών



Διάγραμμα 68



Διάγραμμα 69

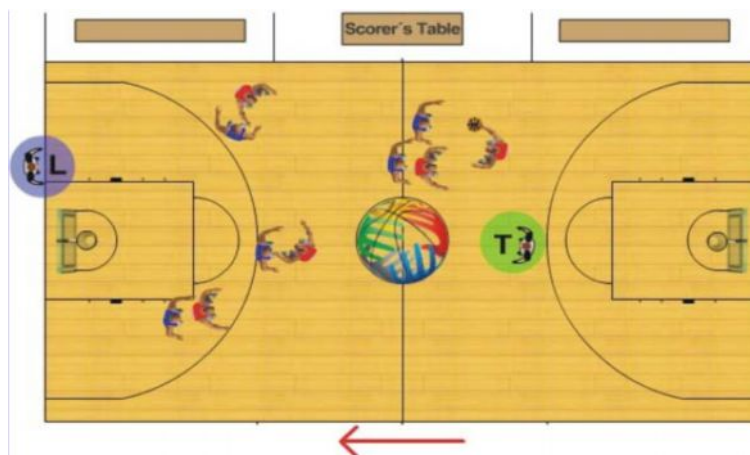
4.7 Διαιτητής ουράς και κεφαλής - Περαιτέρω πρακτικές συμβουλές

- Κατά τη διάρκεια ενός σουτ, πρόσεχε τα χέρια και τους αγκώνες των παικτών. Θυμήσου την αρχή του κυλίνδρου και τα δικαιώματα και των δυο παικτών.
Τυχαία σωματική επαφή, η οποία δεν επηρεάζει το παιχνίδι, δε θα πρέπει να τιμωρείται ως σφάλμα. Βεβαιώσου ότι βλέπεις ολόκληρη την ενέργεια.
- Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού του κεντρικού φορ (pivot/post play), θυμήσου ότι ο αμυνόμενος παίκτης έχει το ίδιο δικαίωμα να καταλάβει μια κανονική θέση, με τον επιτιθέμενο παίκτη. Σφάλματα θα πρέπει να καταλογίζονται όταν η σωματική επαφή επηρεάζει ευθέως το παιχνίδι. Η αγκωνιά, η αντιστήριξη της πλάτης, το σπρώξιμο, το κράτημα σε απόσταση με τα χέρια ή τους αγκώνες, είναι σφάλματα. Το υπέρμετρα σκληρό και βίαιο παιχνίδι του κεντρικού φορ, μπορεί να οδηγήσει στην απώλεια του ελέγχου του αγώνος από τους διαιτητές.
- Σε οποιοδήποτε καταστάσεις σκρίνς (screenings), βεβαιώσου ότι, όταν συμβαίνει η σωματική επαφή, ο παίκτης που κάνει το φράγμα είναι ακίνητος. Δώσε ιδιαίτερη προσοχή στους τεταμένους μηρούς, στα γόνατα και στους αγκώνες.
Μερικοί παίκτες θα προσπαθήσουν σκοπίμως ν' αποσπάσουν το σφάλμα (θέατρο), πέφτοντας στο δάπεδο μετά από μια τυχαία σωματική επαφή.
Βεβαιώσου ότι σφυρίζεις αυτό που συμβαίνει στην πραγματικότητα.

Στα πρωταρχικά καθήκοντα και των δυο περιλαμβάνονται:

- Η κάλυψη του παιχνιδιού μακριά από τη μπάλα.
- Τα σκρίνς (screenings), στη μπάλα και μακριά από τη μπάλα.
- Η παράνομη χρήση των χεριών.
- Η δράση των παικτών στον περιοριστικό χώρο.

4.8 Οι πιεστικές άμυνες (pressing defenses)



Διάγραμμα 70



Διάγραμμα 71

Οι πιεστικές άμυνες είναι δυνατό να δημιουργήσουν δυσκολίες στους διαιτητές. Αυτό συνεπάγεται την αναστάτωση του κανονικού τρόπου κάλυψης του αγωνιστικού χώρου και απαιτεί υψηλού βαθμού συγκέντρωση και συνεργασία.

Αν, κατά τη διάρκεια μιας πιεστικής άμυνας, υπάρχουν τρεις (3) ή περισσότεροι αμυνόμενοι παίκτες στο πίσω γήπεδο των αντιπάλων τους, ο διαιτητής κεφαλής, προκειμένου να βοηθήσει το συνάδελφο του στην κάλυψη του παιχνιδιού, οφείλει να **καθυστερήσει** την προσπάθεια του να φθάσει στην τελική γραμμή.

Μόλις η μπάλα περάσει στο εμπρός γήπεδο, ο διαιτητής κεφαλής μετακινείται προς τη φυσιολογική θέση του, στην τελική γραμμή.

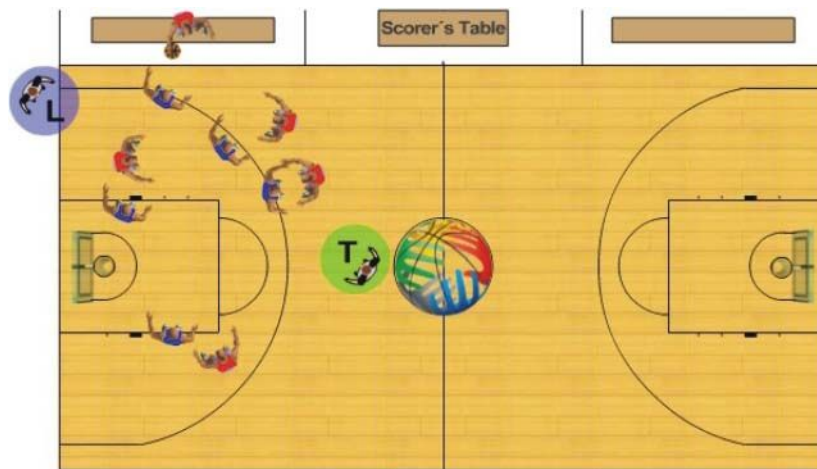
Το Διάγραμμα 70 παρουσιάζει την κάλυψη μιας πιεστικής άμυνας «ένας εναντίον ενός» (pressing man to man defense). Στο πίσω γήπεδο των αντιπάλων, βρίσκεται μόνο ένας (1) αμυνόμενος παίκτης και, συνεπώς, ο διαιτητής κεφαλής θα πρέπει να παρακολουθεί όλους τους παίκτες, οι οποίοι βρίσκονται στο μισό γήπεδο που είναι κοντά του.

Ο διαιτητής ουράς οφείλει να βρίσκεται τόσο κοντά στο παιχνίδι, όσο απαιτείται, παρακολουθώντας προσεκτικά για πιθανά σφάλματα και παραβάσεις.

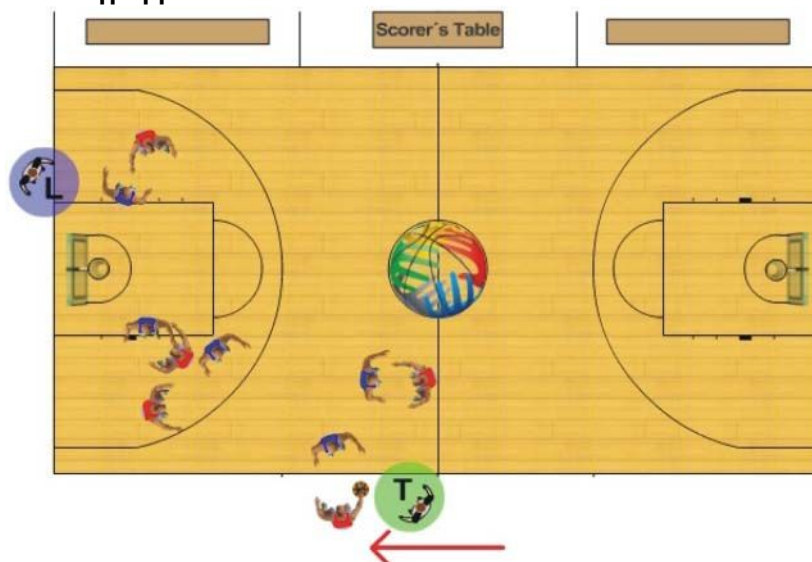
Στο Διάγραμμα 71, τρεις (3) αμυνόμενοι παίκτες είναι στο πίσω γήπεδο των αντιπάλων τους. Ο διαιτητής κεφαλής, για να βοηθήσει το συνάδελφο του να καλύψει επαρκώς αυτή την κατάσταση πίεσης, θα καθυστερήσει την προώθηση του προς την τελική γραμμή και θα σταθεί κοντά στην πλάγια γραμμή, μέχρις ότου η μπάλα διασχίσει την κεντρική γραμμή.

Οι διαιτητές οφείλουν να πράττουν το μέγιστο δυνατό, προκειμένου να εξασφαλίζουν ότι, οποιαδήποτε αλλαγή κατοχής της μπάλας, οφειλόμενη σε πιεστική άμυνα, είναι αποτέλεσμα κανονικού αμυντικού παιχνιδιού. Η αντικανονική σωματική επαφή θα πρέπει να τιμωρείται πάντα ως σφάλμα.

4.9 Η επαναφορά της μπάλας στο γήπεδο σε πιεστικές άμυνες



Διάγραμμα 72



Διάγραμμα 73

Στο Διάγραμμα 72, η επιτιθέμενη ομάδα αντιμετωπίζεται με πιεστική άμυνα.

Ο διαιτητής κεφαλής, αφού εγχειρίσει τη μπάλα στον παίκτη που θα την επαναφέρει στο γήπεδο, μετακινείται αμέσως σε μια θέση στην τελική γραμμή, απ' όπου να μπορεί να παρατηρεί με προσοχή όλους τους παίκτες, οι οποίοι βρίσκονται στην εγγύς περιοχή της επαναφοράς, συμπεριλαμβανομένου και του παίκτη που επαναφέρει τη μπάλα.

Ο διαιτητής αυτός έχει ευθεία σχέση με το παιχνίδι του κεντρικού φορ (post play), τη σφιχτή αμυντική πίεση και τις άλλες ενέργειες που εκδηλώνονται γύρω από τους πλησιέστερους αποδέκτες της πάσας. Εξασφαλίζει επίσης ότι, κατά την επαναφορά της μπάλας, ακολουθούνται οι σχετικοί κανονισμοί.

Ο διαιτητής ουράς διεισδύει, επειδή η μπάλα βρίσκεται σε μια θέση διείσδυσης, και παρακολουθεί τους παίκτες, οι οποίοι βρίσκονται μακριά από τη μπάλα.

Στο Διάγραμμα 73, ο διαιτητής κεφαλής αναλαμβάνει την ευθύνη για το παιχνίδι του κεντρικού φορ (post play) και τα πιθανά σκρίνινγκς (screenings), παρακολουθώντας το παιχνίδι μακριά από τη μπάλα.

Ο διαιτητής ουράς, αφού εγχειρίσει τη μπάλα στον παίκτη που θα την επαναφέρει στο γήπεδο, παρατηρεί τις ενέργειες γύρω του και στους πλησιέστερους αποδέκτες της πάσας.

Σημειώστε την εφαρμογή της αρχής του «**boxing-in**»

4.10 Οι άμυνες με παγίδες (trapping defenses)



Διάγραμμα 74



Διάγραμμα 75

Ο κανονισμός του «στενά φρουρούμενου παίκτη» ανταμείβει το καλό αμυντικό παιχνίδι.

Όταν ένας στενά φρουρούμενος παίκτης (σε απόσταση μέχρι ένα (1) κανονικό βήμα από τον αντίπαλο του), κρατά τη μπάλα χωρίς να την πασάρει, να τη σουτάρει ή να την ντριπλάρει, για πέντε (5) δευτερόλεπτα, αυτό συνιστά παράβαση.

Όλοι οι διαιτητές θα πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με τους τύπους του αμυντικού παιχνιδιού, στους οποίους η άμυνα πετυχαίνει αριθμητική υπεροχή έναντι του παίκτη, που κρατά τη μπάλα.

Στα Διαγράμματα 74 & 75, ο διαιτητής κεφαλής είναι υπεύθυνος για τη δράση, γύρω από τον παίκτη που κρατά τη μπάλα.

Ο διαιτητής ουράς παρακολουθεί το παιχνίδι μακριά από τη μπάλα, αλλά είναι πάντα προετοιμασμένος να βοηθήσει το συνάδελφο του σε οποιοδήποτε double team.



Διάγραμμα 76

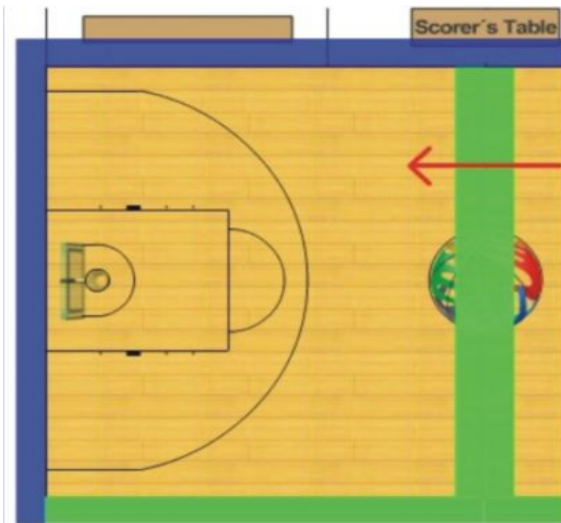


Διάγραμμα 77

Στα Διαγράμματα 76 & 77, ο διαιτητής ουράς μετακινείται τόσο κοντά στο παιχνίδι, όσο το θεωρεί απαραίτητο, παρακολουθώντας για πιθανές παραβάσεις και φάουλ.

Ο διαιτητής κεφαλής, εφαρμόζοντας την αρχή του «boxing-in», παρακολουθεί το παιχνίδι μακριά από τη μπάλα.

5. Καταστάσεις σχετικές με την επαναφορά της μπάλας από τον εκτός ορίων χώρο


Διάγραμμα 78

Διάγραμμα 79

Διάγραμμα 80

5.1 Η ευθύνη των γραμμών

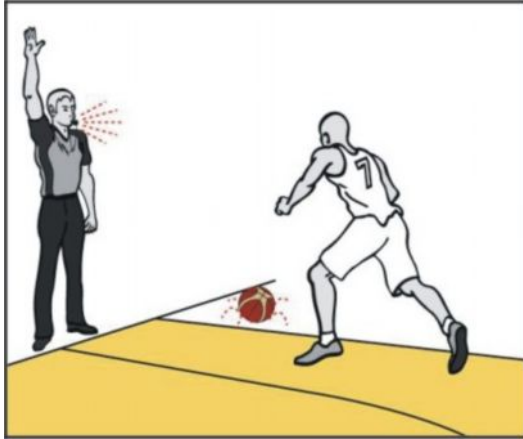
Σε γενικές γραμμές, (Διαγράμματα 78 & 79), η κύρια ευθύνη για τις αποφάσεις, σχετικά με την επαναφορά από εκτός ορίων, έχει ως εξής:

Ο διαιτητής **κεφαλής** - τελική γραμμή και πλάγια γραμμή, στ' αριστερά του.

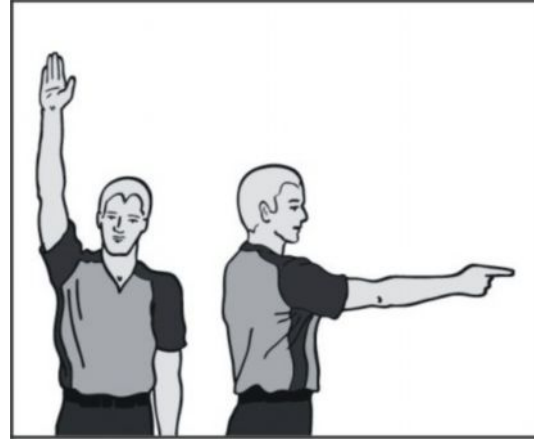
Ο διαιτητής **ουράς** - κεντρική γραμμή και πλάγια γραμμή, στ' αριστερά του.

Όταν η μπάλα περνά από το πίσω στο εμπρός γήπεδο, τότε οι ευθύνες μοιράζονται (Διάγραμμα 80).

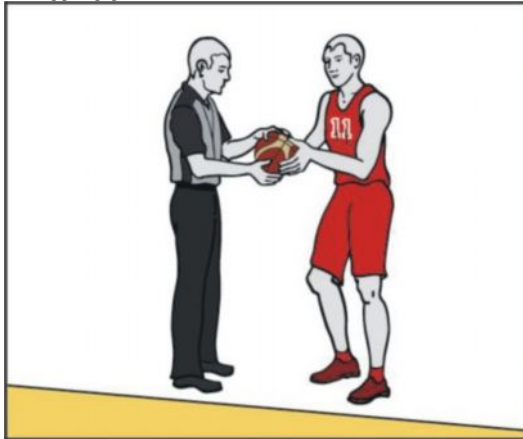
Ο άλλος διαιτητής, φυσιολογικά, οφείλει να μη παρεμβαίνει στις αποφάσεις του συναδέλφου του, εκτός και αν αυτός έχει ανάγκη της βοήθειας του. Αυτό θ' αποτρέπει τυχόν αντιμαχόμενες αποφάσεις, οι οποίες οδηγούν σε τζάμπολ (Jump – ball).



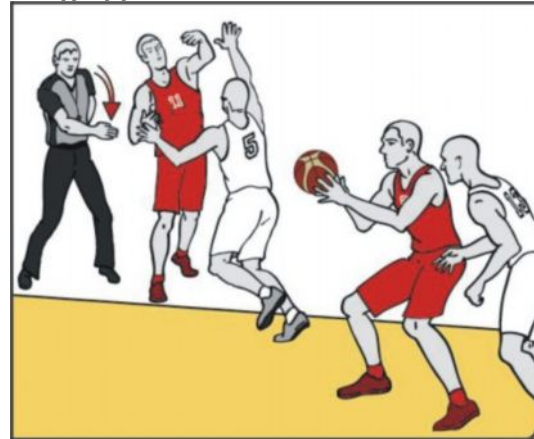
Διάγραμμα 81



Διάγραμμα 82



Διάγραμμα 83

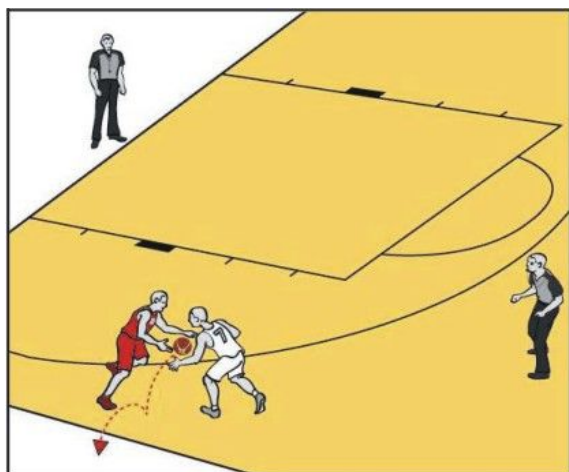
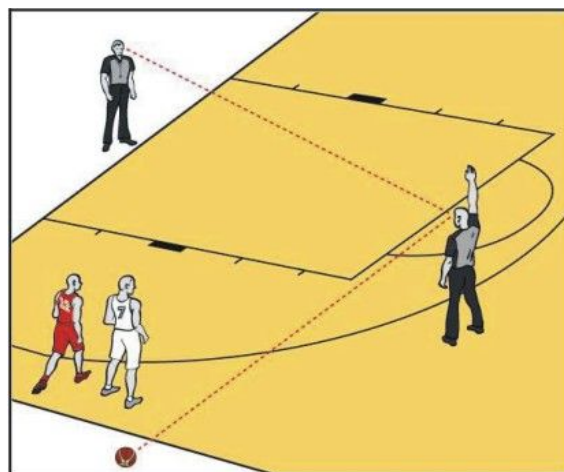
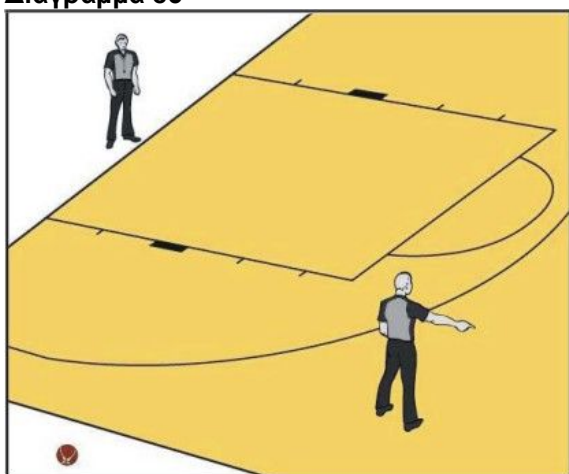
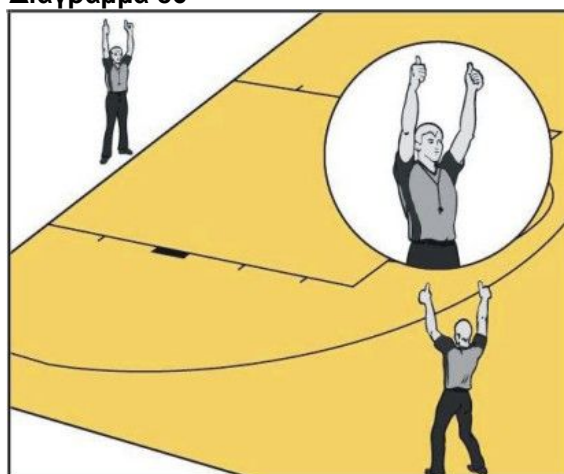


Διάγραμμα 84

5.2 Οι επαναφορές της μπάλας στο γήπεδο

Όταν η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων:

1. Ο διαιτητής, ο οποίος είναι υπεύθυνος για αυτή την πλάγια ή την τελική γραμμή, οφείλει να σφυρίξει μια φορά και, ταυτόχρονα, να σηκώσει το χέρι του κατ' ευθείαν προς τα πάνω, έχοντας τα δάχτυλα ενωμένα, προκειμένου να σταματήσει το χρονόμετρο του αγώνος (Διάγραμμα 81).
2. Θα δείξει καθαρά την κατεύθυνση του παιχνιδιού, δείχνοντας με το δείκτη του χεριού του, το καλάθι των αντιπάλων της ομάδας, η οποία θ' αναλάβει την επαναφορά της μπάλας στο γήπεδο (Διάγραμμα 82).
3. Θα κατευθύνει τον παίκτη, ο οποίος θ' αναλάβει την επαναφορά της μπάλας από εκτός ορίων, στο σημείο από το οποίο θα γίνει η επαναφορά.
4. Ο διαιτητής θα εγχειρίσει, θα πασάρει («σκαστή» πάσα) ή θα θέσει τη μπάλα στη διάθεση του παίκτη, ο οποίος πρόκειται ν' αναλάβει την επαναφορά από εκτός ορίων και θα διασφαλίσει το ότι αυτός δε θα κάνει περισσότερα από ένα (1) συνολικά φυσιολογικό βήμα, προς μία κατεύθυνση από το σημείο που του υποδείχθηκε (Διάγραμμα 83).
5. Μετά από πετυχημένη προσπάθεια για καλάθι ή πετυχημένη τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή, οι διαιτητές θα εγχειρίζουν τη μπάλα, πασάροντας («σκαστή» πάσα) ή θέτοντας την στην διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει από εκτός ορίων.
 - Όταν με αυτή του την ενέργεια, το παιχνίδι θα ξεκινήσει πιο γρήγορα.
 - Μετά από τάϊμ άουτ η αντικατάσταση.
 - Μετά που το παιχνίδι διακόπηκε από το διαιτητή για οποιοδήποτε βάσιμο λόγο.
6. Ο διαιτητής οφείλει να κάνει το σήμα του ξεκινήματος του αγωνιστικού χρόνου (time-in), χρησιμοποιώντας με το χέρι την κίνηση του «τσεκουρώματος», τη στιγμή που η μπάλα, μετά την επαναφορά της, πρωταγγίζει ή πρωταγγίζεται από ένα παίκτη μέσα στον αγωνιστικό χώρο (Διάγραμμα 84).


Διάγραμμα 85

Διάγραμμα 86

Διάγραμμα 87

Διάγραμμα 88

Όταν η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων χώρο και ο διαιτητής, ο οποίος είναι υπεύθυνος για τη γραμμή, δεν είναι βέβαιος για το ποιος παίκτης άγγιξε τελευταίος τη μπάλα (Διάγραμμα 85), ο διαιτητής αυτός θα σφυρίξει, θα κάνει το σήμα σταματήματος του χρονομέτρου και στη συνέχεια θ' αναζητήσει βοήθεια από το συνάδελφο του (Διάγραμμα 86).

Αν ο άλλος διαιτητής ξέρει ποιος παίκτης την άγγιξε τελευταίος, πριν αυτή βγει εκτός ορίων, χωρίς να σφυρίξει, θα δείξει την κατεύθυνση του παιχνιδιού, ακολουθώντας τη μέθοδο επικοινωνίας, για τέτοιες περιπτώσεις στη διάρκεια της προ του αγώνος συζήτησης (pre game). Στη συνέχεια, ο διαιτητής, ο οποίος είναι υπεύθυνος για τη γραμμή, θα υποδείξει την κατεύθυνση του παιχνιδιού (Διάγραμμα 87).

Στο Διάγραμμα 88, και οι δυο διαιτητές αμφιβάλλουν για την ομάδα, η οποία θ' αναλάβει να επαναφέρει τη μπάλα από εκτός ορίων. Σε αυτή την περίπτωση, οφείλουν και οι δυο να χρησιμοποιήσουν το σήμα με τους ανασηκωμένους αντίχειρες, υποδηλώνοντας το τζάμπολ Jump – ball και ακολούθως να δείξουν το σήμα της κατεύθυνσης του παιχνιδιού.

Η επαναφορά λόγω εναλλασσόμενης κατοχής θα γίνεται από το πλησιέστερο σημείο απ' όπου η μπάλα βγήκε εκτός ορίων.



Διάγραμμα 89

Μετά από οποιαδήποτε κατάστρα-
τήγηση ή οποιοδήποτε σταμάτημα
του παιχνιδιού, κατά το οποίο το
παιχνίδι συνεχίζεται μ' επαναφορά
από εκτός ορίων, η επαναφορά αυτή
θα πρέπει να γίνεται από τη θέση, η
οποία βρίσκεται πιο κοντά στο
σημείο της καταστρατήγησης ή στο
σημείο όπου το παιχνίδι σταμάτησε.
Αν, αυτό συμβαίνει στα ορθογώνια 4,
5 ή 6, η πιο κοντινή θέση με το
σημείο της καταστρατήγησης, θα
πρέπει να προσδιορίζεται με τη
χάραξη δυο νοητών γραμμών, οι
οποίες ενώνουν τις γωνίες του αγωνι-
στικού χώρου με τα πλησιέστερα, σ'
αυτές, άκρα της γραμμής των
ελεύθερων βολών (Διάγραμμα 89)



Διάγραμμα 90

Οποιαδήποτε επαναφορά μέσα από
την περιοχή αυτή, θα πρέπει να
γίνεται από το πιο κοντινό σημείο της
τελικής γραμμής, εκτός από την
περιοχή πίσω από τον πίνακα.

Όταν η επαναφορά είναι να γίνει από
την περιοχή, η οποία προσδιορίζεται
μεταξύ της γωνίας αριστερά του
δαιτητή και της πλησιέστερης άκρης
του πίνακος, ο δαιτητής κεφαλής θα
εγχειρίζεται τη μπάλα στον παίκτη με το
αριστερό χέρι του και στη συνέχεια
θα κάνει ένα (1) ή δύο (2) βήματα
προς τον περιοριστικό χώρο/το
καλάθι (Διάγραμμα 90).


Διάγραμμα 91

Όταν η μπάλα πρόκειται να επανέλθει στο γήπεδο από την περιοχή, η οποία προσδιορίζεται μεταξύ της πιο μακρινής άκρης του πίνακος και της πλάγιας γραμμής, στα δεξιά του διαιτητού, ο διαιτητής αυτός θα ρίχνει τη μπάλα (σκαστή πάσα) προς τον παίκτη και στη συνέχεια θα επιστρέφει σε μια θέση εφαρμογής της αρχής του boxing-in (Διάγραμμα 91).

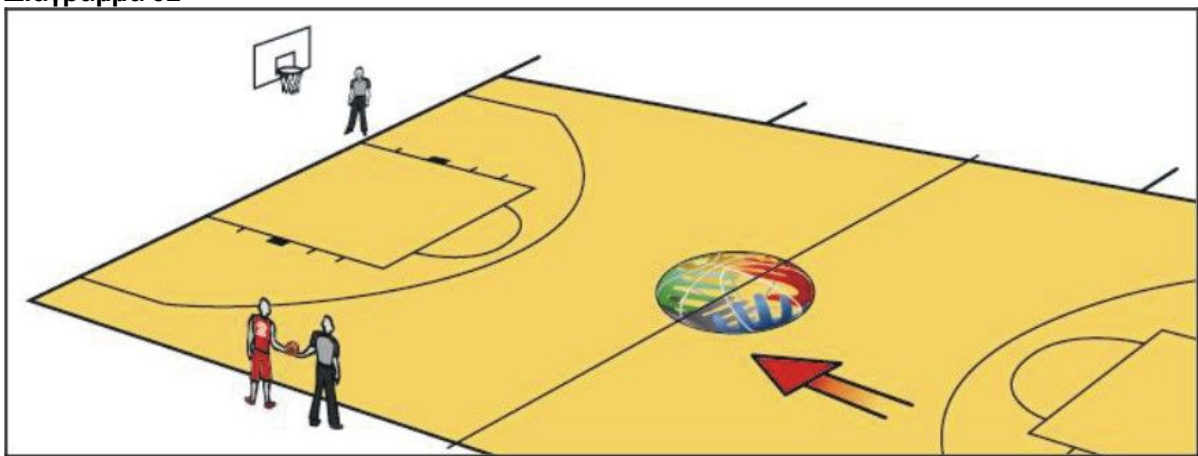
Σ' όλες τις περιπτώσεις, ο διαιτητής ουράς είναι σε θέση διείσδυσης, παρατηρώντας όλη τη δράση, η οποία προκύπτει μακριά από τη μπάλα.

Θυμήσου ότι:

Αν η μπάλα **μπει** στο καλάθι αλλά η ελεύθερη βολή ή η καλαθιά **δεν είναι έγκυρη**, τότε η συνακόλουθη **επαναφορά από εκτός ορίων**, θα **πρέπει να γίνεται από την προέκταση της γραμμής των ελεύθερων βολών**.



Διάγραμμα 92



Διάγραμμα 93

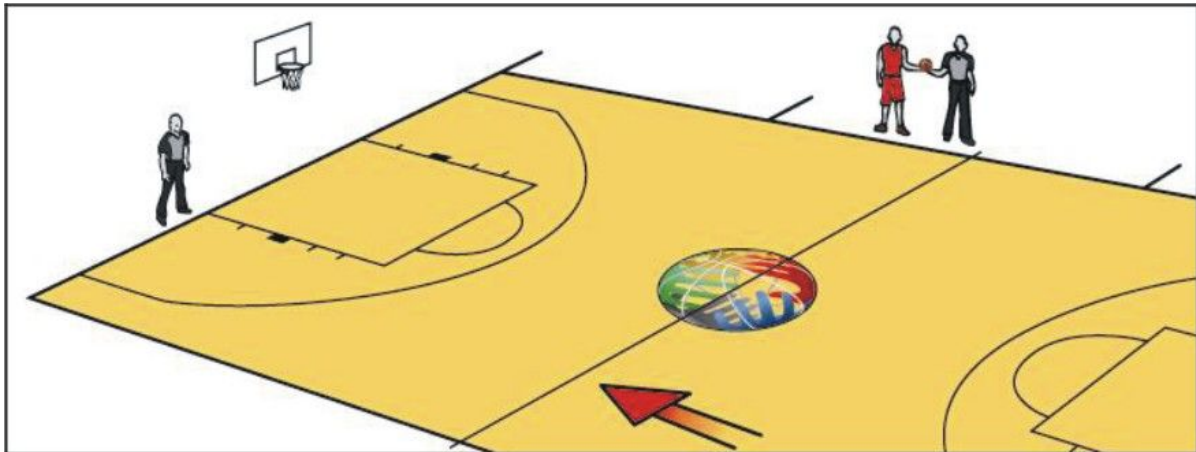
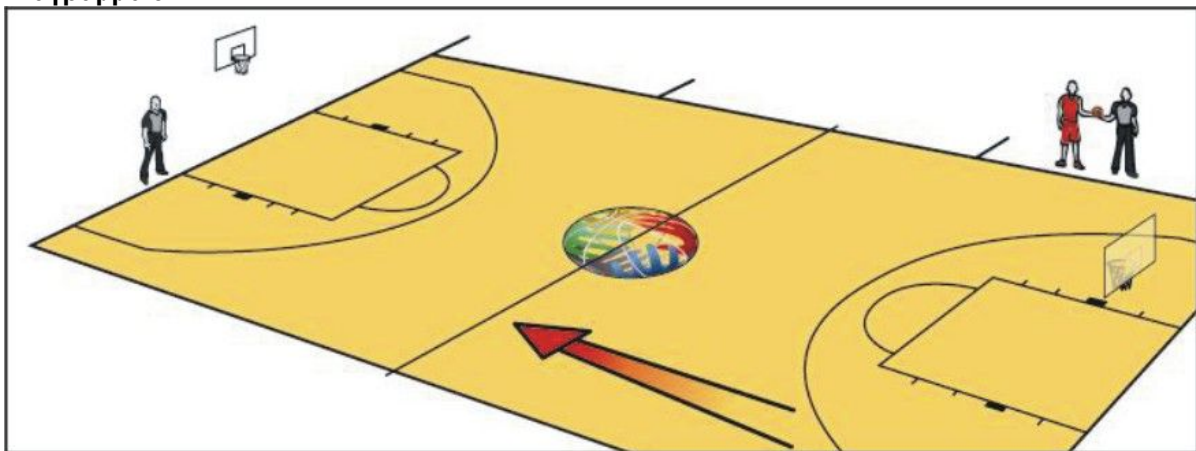
Όταν η μπάλα παραχωρείται σε μια ομάδα, για επαναφορά από εκτός ορίων από την πλάγια γραμμή, στο εμπρός της γήπεδο, ο διαιτητής που είναι υπεύθυνος για την επαναφορά, **θα εγχειρίζεται ή θα πασάρει** (με σκαστή πάσα) **τη μπάλα προς τον παίκτη**, ο οποίος πρόκειται να την επαναφέρει.

Ο διαιτητής, ο οποίος εμπλέκεται άμεσα με την παραχώρηση της μπάλας για την επαναφορά της από εκτός ορίων, είναι υπεύθυνος για τον έλεγχο των όρων της επαναφοράς και οφείλει να κάνει το σήμα ξεκινήματος του αγωνιστικού χρόνου (time-in), τη στιγμή που η μπάλα για πρώτη φορά αγγίξει ή αγγιχτεί από παίκτη μέσα στον αγωνιστικό χώρο.

Έχοντας οπτική επαφή, θα πρέπει πρώτα να τσεκάρει ότι ο συνάδελφός του είναι έτοιμος, προτού θέσει τη μπάλα στη διάθεση του παίκτη.

Στο Διάγραμμα 92, ο διαιτητής κεφαλής, ο οποίος είναι υπεύθυνος για την επαναφορά της μπάλας από την πλάγια γραμμή, στ' αριστερά του, στο τμήμα της που προσδιορίζεται μεταξύ της προέκτασης της γραμμής των ελεύθερων βολών και της τελικής γραμμής, απαιτείται να **εγχειρίσει ή να πασάρει** τη μπάλα στον παίκτη. Επειδή, μετά την επαναφορά της μπάλας, θα εξακολουθήσει να παραμένει στη θέση τους ως διαιτητής κεφαλής, το επιβεβαιώνει στο συνάδελφο του, παραμένοντας στην πλευρά του παίκτη, προς την τελική γραμμή.

Το Διάγραμμα 93, παρουσιάζει το διαιτητή ουράς να εγχειρίζει τη μπάλα στον παίκτη. Ο διαιτητής ουράς οφείλει να στέκεται στα δεξιά του παίκτη, επειδή θα εξακολουθήσει να παραμένει στη θέση του διαιτητού ουράς. Ο διαιτητής κεφαλής θα μετακινηθεί σε μια θέση, έτσι ώστε να εφαρμόζεται η αρχή του **«boxing-in»**.


Διάγραμμα 94

Διάγραμμα 95

Το Διάγραμμα 94 απεικονίζει την επαναφορά της μπάλας από εκτός ορίων, από την πλάγια γραμμή, στο τμήμα της που προσδιορίζεται μεταξύ της επέκτασης της γραμμής των ελεύθερων βολών και της κεντρικής γραμμής. Ο διαιτητής ουράς οφείλει να χορηγήει αυτή την επαναφορά.

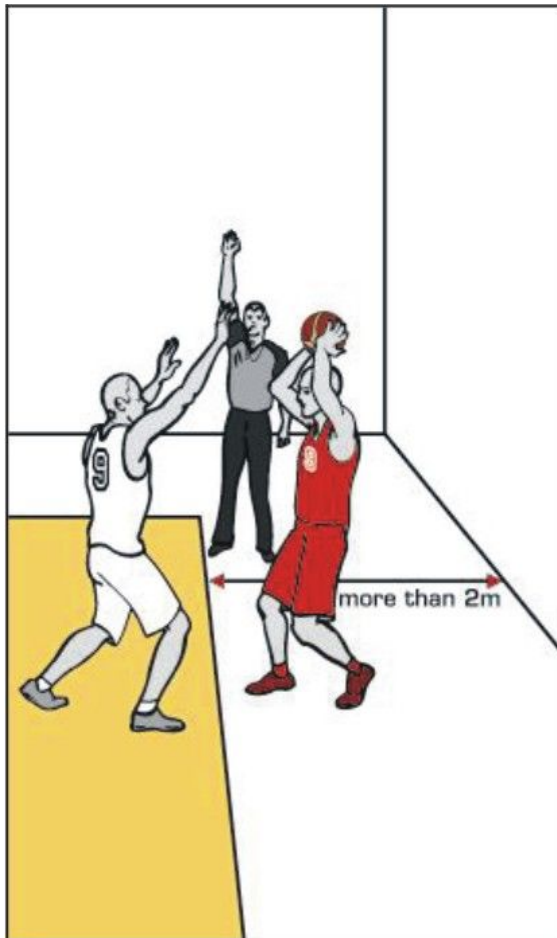
Εξασφαλίζει οπτική επαφή με το συνάδελφο του, ο οποίος έχει μετακινηθεί σε μια θέση ώστε, όλοι οι παίκτες να περιλαμβάνονται στο **«boxing-in»**.

Το Διάγραμμα 95 είναι ένα παράδειγμα επαναφοράς της μπάλας από το πίσω γήπεδο. Ο διαιτητής ουράς θα διασχίσει το γήπεδο προς την πλάγια γραμμή μακριά του, προκειμένου να διαχειριστεί την επαναφορά της μπάλας.

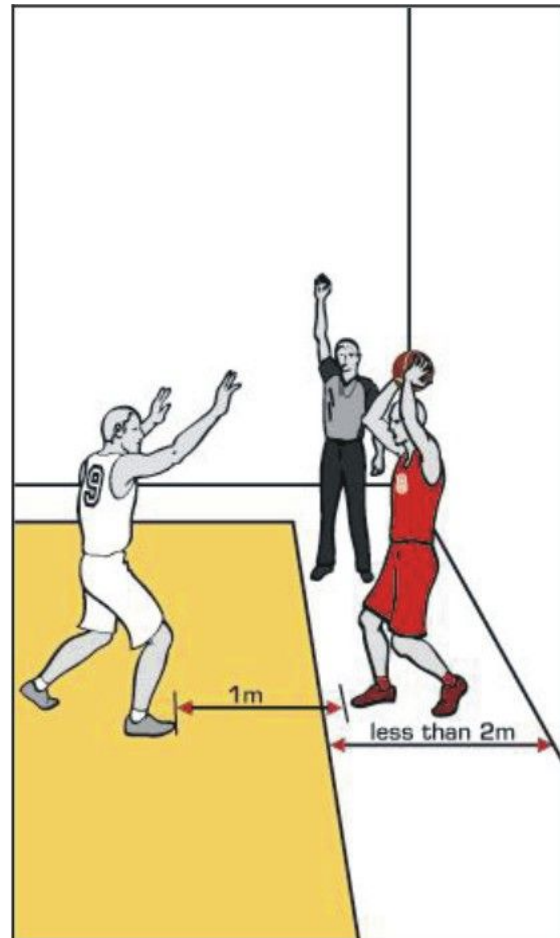
Ο διαιτητής κεφαλής οφείλει να τοποθετείται, όπως στο Διάγραμμα 95, έτσι ώστε, όταν πραγματοποιηθεί η επαναφορά της μπάλας στο γήπεδο, όλοι οι παίκτες να περιλαμβάνονται στο **«boxing-in»**.

Ο διαιτητής ουράς που εγχειρίζεται τη μπάλα στον παίκτη για την επαναφορά της, με την πρώτη ευκαιρία, θα διασχίσει το γήπεδο για να καταλάβει τη φυσιολογική θέση του διαιτητού ουράς, ενώ ο διαιτητής κεφαλής θα επιστρέψει και αυτός στη φυσιολογική θέση του.

Σημείωση: "Boxing-in" δεν σημαίνει ότι οι διαιτητές πρέπει πάντα να βρίσκονται διαγωνίως απέναντι.



Διάγραμμα 96



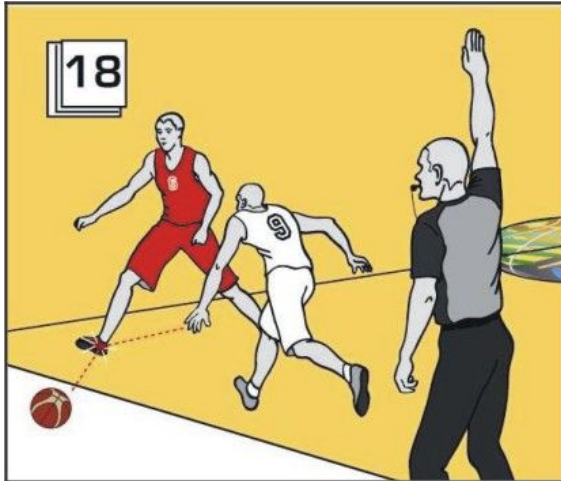
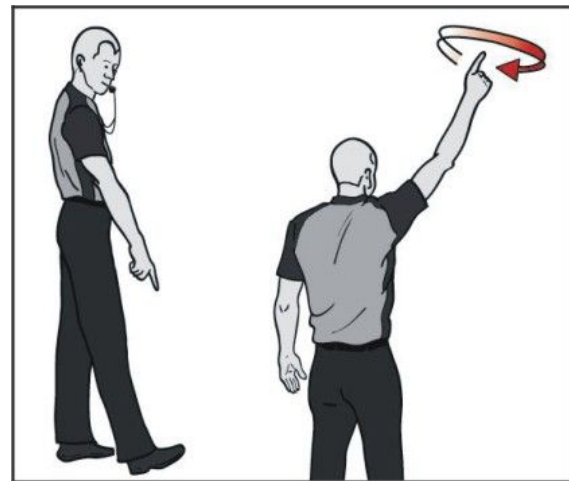
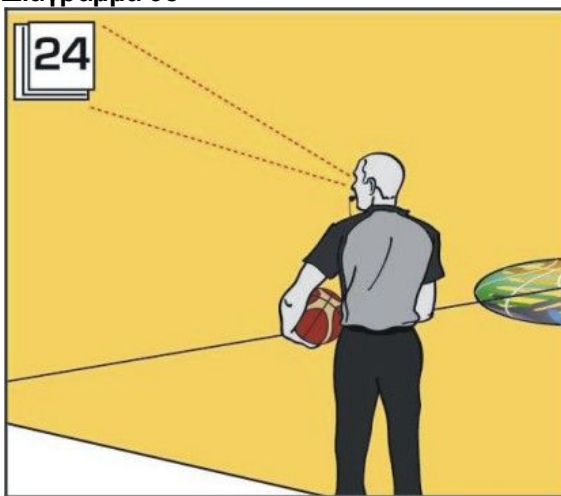
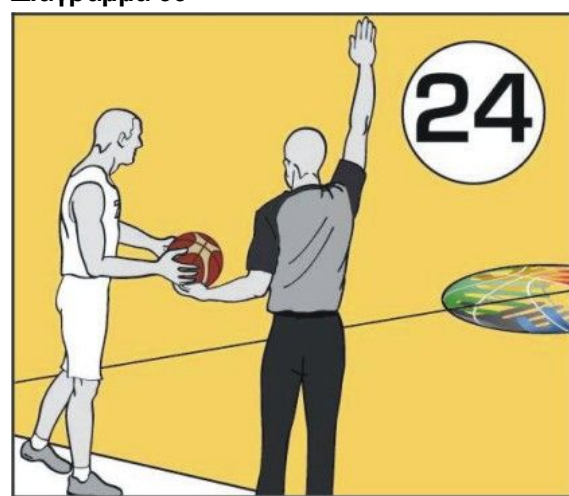
Διάγραμμα 97

Στα Διαγράμματα 96 & 97, ο διαιτητής διασφαλίζει ότι, ο παίκτης που έχει αναλάβει την επαναφορά της μπάλας στο γήπεδο, στέκεται στη θέση, η οποία είναι πιο κοντά στο σημείο που συνέβη η καταστρατήγηση.

Όταν το πλησιέστερο εμπόδιο με τη γραμμή, είναι σε απόσταση μεγαλύτερη από δύο (2) μέτρα, όλοι οι υπόλοιποι παίκτες στον αγωνιστικό χώρο δικαιούνται να βρίσκονται τόσο κοντά στην γραμμή, όσο αυτοί επιθυμούν.

Αν, ο εκτός ορίων χώρος, ο οποίος είναι ελεύθερος από εμπόδια, έχει πλάτος μικρότερο από δύο (2) μέτρα, **κανένας παίκτης, και από τις δυο ομάδες, δε θα πρέπει να βρίσκεται σε απόσταση μικρότερη από ένα (1) μέτρο, από τον παίκτη που πρόκειται να επαναφέρει τη μπάλα από εκτός ορίων.**

Ο διαιτητής, ο οποίος είναι υπεύθυνος για τη χορήγηση της επαναφοράς της μπάλας, οφείλει να φροντίζει για την κατάσταση αυτή.


Διάγραμμα 98

Διάγραμμα 99

Διάγραμμα 100

Διάγραμμα 101

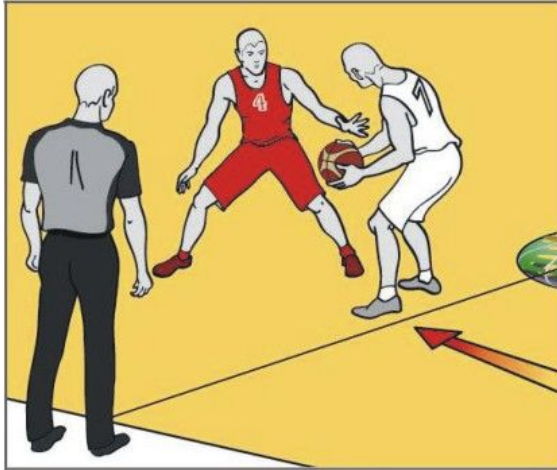
5.3 Το ρολοί των 24'' δευτερολέπτων

Το ρολοί των είκοσι τεσσάρων (24) δευτερολέπτων πάντα σταματά όταν η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων.

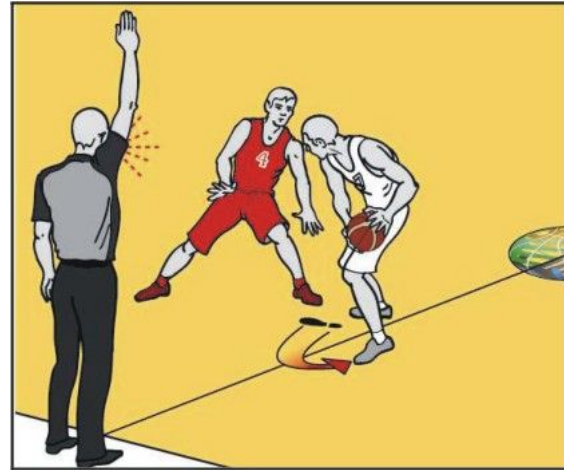
Το ρολοί των είκοσι τεσσάρων (24) δευτερολέπτων δεν επαναρρυθμίζεται όταν η μπάλα εξοστρακίζεται εκτός ορίων. Συνεχίζει από το σημείο που σταμάτησε, αμέσως μόλις η μπάλα, αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από οποιοδήποτε παίκτη μέσα στον αγωνιστικό χώρο.

Στο Διάγραμμα 98, ο αμυνόμενος παίκτης στο εμπρός του γήπεδο σκοπίμως κλωτσάει τη μπάλα με δέκα οκτώ (18) δευτερόλεπτα να απομένουν στο ρολοί των είκοσι τεσσάρων (24) δευτερολέπτων. Αυτό είναι παράβαση. Κατά συνέπεια, ο διαιτητής δίνει το σήμα της ανανέωσης στο χειριστής της συσκευής των 24άρων δευτερολέπτων (Διάγραμμα 99). Ο διαιτητής πρέπει να διασφαλίσει ότι το ρολοί των είκοσι τεσσάρων (24) δευτερολέπτων δείχνει «24» (Διάγραμμα 100) πριν εγχειρίσει τη μπάλα στο παίκτη που θα την επαναφέρει από εκτός ορίων. (Διάγραμμα 101).

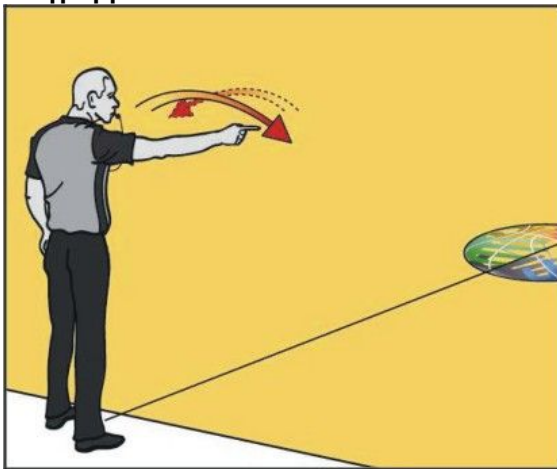
Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις ο διαιτητής θα διασφαλίζει τη σωστή αναγραφή χρόνου στο ρολοί των είκοσι τεσσάρων (24) δευτερολέπτων, πριν χορηγήσει τη μπάλα για επαναφορά π.χ. ο εμφανιζόμενος εναπομείναν χρόνος στο ρολοί των είκοσι τεσσάρων (24) δευτερολέπτων, είναι ο σωστός ή σωστά επαναρυθμίστηκε στα «14» στο εμπρός γήπεδο.



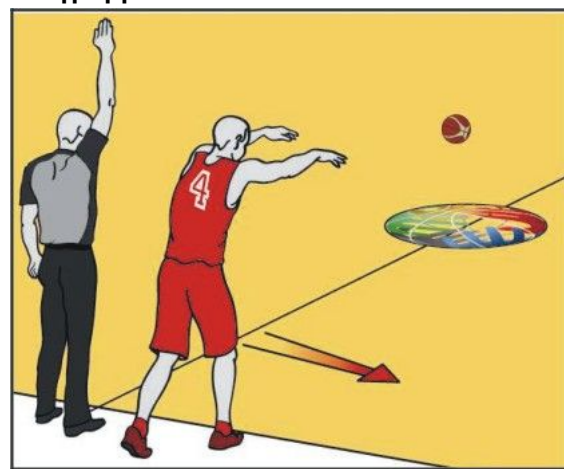
Διάγραμμα 102



Διάγραμμα 103



Διάγραμμα 104



Διάγραμμα 105

5.4 Η επιστροφή της μπάλας στο πίσω γήπεδο

Στα Διαγράμματα 102 & 103, ένας παίκτης, που έχει τον έλεγχο της στο εμπρός γήπεδο, προκαλεί την επιστροφή της στο πίσω γήπεδο. Αυτό είναι παράβαση.

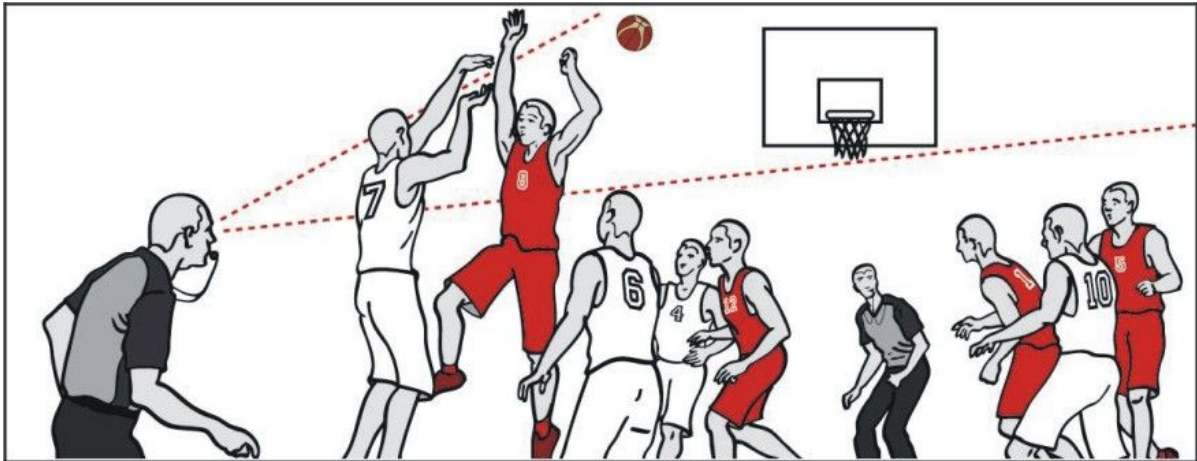
Ο διαιτητής ουράς είναι υπεύθυνος για την κεντρική γραμμή και επομένως σφυρίζει μία φορά, κάνει το σήμα σταματήματος του χρονομέτρου του αγώνος ακολουθούμενο από το σήμα το οποίο υποδηλώνει την επιστροφή της μπάλας στο πίσω γήπεδο και από το σήμα κατεύθυνσης του παιχνιδιού.

Θυμήσου ότι:

Η μπάλα έχει πηγαίνει στο πίσω γήπεδο όταν:

1. Αυτή αγγίζει το πίσω γήπεδο.
2. Αυτή αγγίζει ή αγγίζεται από επιτιθέμενο παίκτη που έχει μέρος του σώματός του σε επαφή με το πίσω γήπεδο.
3. Αυτή αγγίζει ένα διαιτητή που έχει μέρος του σώματός του σε επαφή με το πίσω γήπεδο.

6. Καταστάσεις σχετικές με τις προσπάθειες για σουτ



Διάγραμμα 106



Διάγραμμα 107

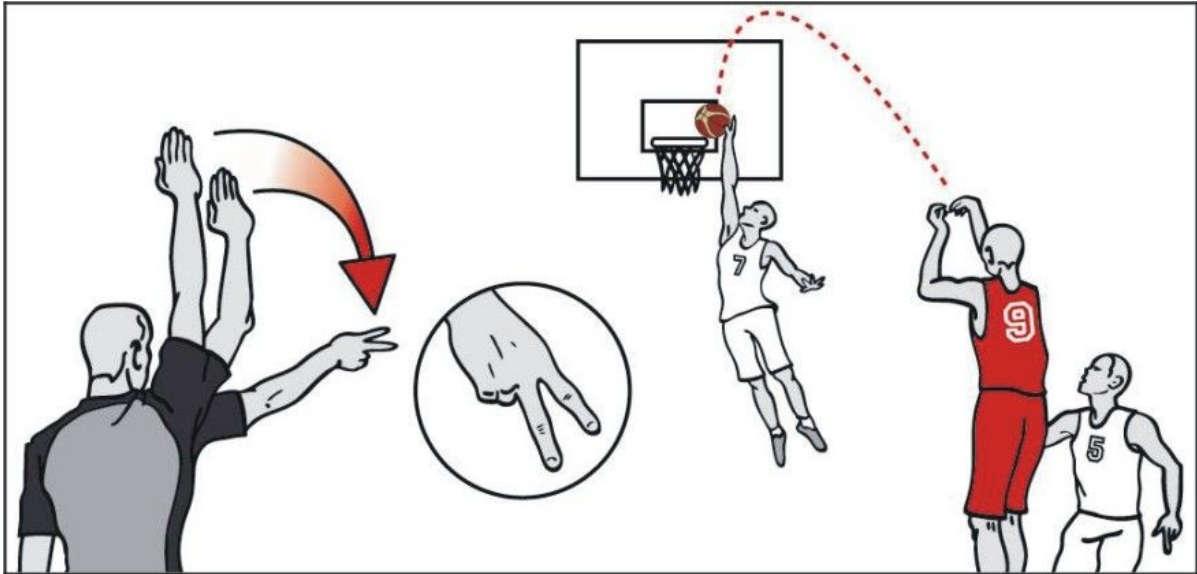
6.1 Η πτήση της μπάλας

Ο διαιτητής ουράς είναι πρωταρχικός υπεύθυνος για την πτήση της μπάλας. Πρέπει να προσδιορίζει αν η μπάλα μπήκε στο καλάθι κάνοντας το σχετικό σήμα στη Γραμματεία. Ο διαιτητής κεφαλής επικεντρώνει την προσοχή του στις καταστάσεις μακριά από τη μπάλα.

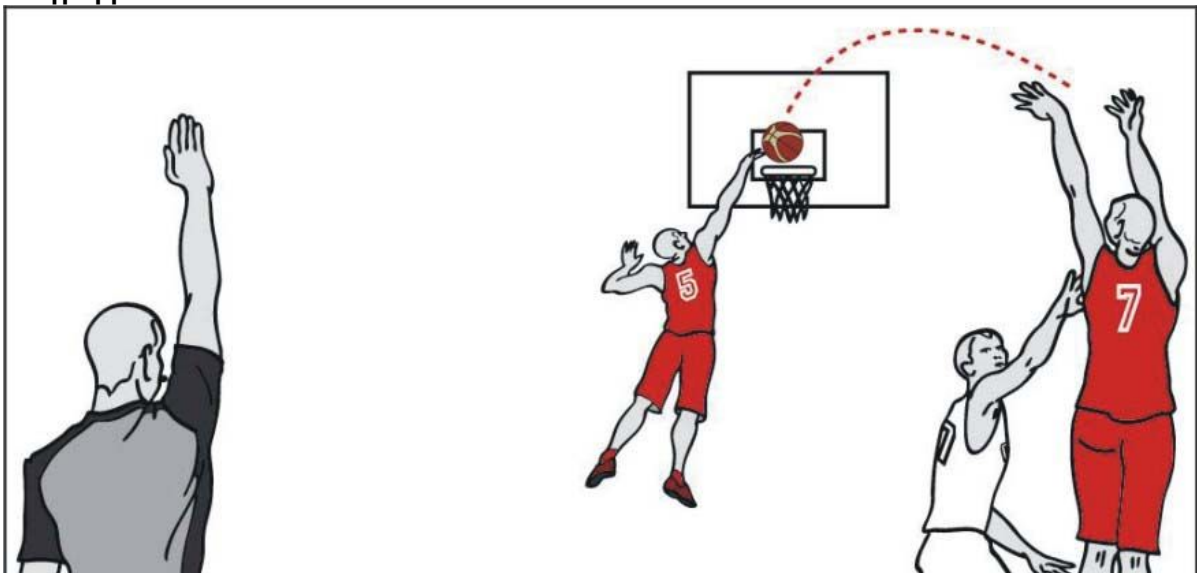
Ωστόσο, ο διαιτητής, ο οποίος θ' αποφασίσει για το εάν ένα καλάθι μετράει ή όχι, είναι πάντα ο διαιτητής που σφύριξε το φάουλ (ο κεφαλής ή ο ουράς).

Ασχέτως από το ποιος καταλόγισε το σφάλμα, είναι απολύτως ζωτικής σημασίας ότι, ο διαιτητής ουράς παρακολουθεί την πτήση της μπάλας προς το καλάθι καθώς επίσης και τους εμπλεκόμενους, στο σφάλμα, παίκτες.

Η ομάδα που σκοράρει, δε θα πρέπει να καθυστερεί την επανέναρξη του αγώνος εμποδίζοντας τη επαναφορά να εκτελεστεί καταλλήλως. Δεν είναι ανάγκη ο παίκτης αυτής της ομάδας να αγγίζει τη μπάλα. Δεν θα πρέπει να δίνεται παραπάνω από μία (1) προειδοποίηση στην ομάδα, και, σε μερικές περιπτώσεις, είναι δυνατό να καταλογιστεί τεχνικό σφάλμα ακόμη και στο πρώτο περιστατικό.



Διάγραμμα 108



Διάγραμμα 109

6.2 Παρέμβαση και παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας

Ο διαιτητής ουράς είναι υπεύθυνος να παρακολουθεί την τροχιά της μπάλας, κατά τη διάρκεια ενός σουτ, και επομένως θα πρέπει να παίρνει αποφάσεις σχετικά με την παρέμβαση και την παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας προς το καλάθι.

Κατά τη διάρκεια ενός σουτ για δύο πόντους, ένας **αμυνόμενος παίκτης** αγγίζει τη μπάλα, καθ' όσον αυτή, όντας ολόκληρη πάνω από το επίπεδο της στεφάνης, βρίσκεται στην καθοδική τροχιά της και πριν αυτή αγγίξει τη στεφάνη ή είναι προφανές ότι θα την αγγίξει. Ο διαιτητής ουράς θα σφυρίζει και θα υποδείξει ότι δύο (2) πόντοι να πιστωθούν στην ομάδα που σουτάρει. (Διάγραμμα 108).

Ο διαιτητής ουράς είναι επίσης υπεύθυνος για παρεμβάσεις και παρεμβολές στη μπάλα. Στη διάρκεια ενός σουτ, όταν, η μπάλα όντας ακόμη ολόκληρη πάνω από το επίπεδο της στεφάνης, βρίσκεται στην καθοδική τροχιά της και πριν αυτή αγγίξει τη στεφάνη ή είναι προφανές ότι θα την αγγίξει, ο **επιτιθέμενος παίκτης** δεν μπορεί να την αγγίξει (διάγραμμα 109). Ο διαιτητής ουράς οφείλει να σφυρίζει, να κάνει το σήμα σταματήματος του χρονομέτρου του αγώνος, ν' ακυρώνει την ενέργεια και να υποδεικνύει τη νέα κατεύθυνση του παιχνιδιού.