



INSTANT REPLAY SYSTEM

ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ VS ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ



Η δύναμη στη Διαιτησία είναι η
ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ



Η νέα τεχνολογία μπορεί να βοηθήσει



Χρησιμοποίησε την όταν είναι
ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΗ – αλλά μη βασιστείς εκεί



F.3 RULE



ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΕΠΑΝΕΛΕΓΞΟΥΝ ΣΕ 15 ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ ΕΝΤΟΣ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΩΝ ΧΡΟΝΙΚΩΝ ΟΡΙΩΝ



5 ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΚΑΘΕ ΤΕΤΑΡΤΟΥ Ή ΠΑΡΑΤΑΣΗΣ



4 ΣΤΑ ΔΥΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΛΕΠΤΑ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ



6 ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΧΡΟΝΙΚΟ ΣΗΜΕΙΟ



F.3.1 AT THE END OF A QUARTER OR OVERTIME

0.0
End of
quarter or
overtime



SHOT
EOQ OR EOG

OUT-OF BOUNDS
VIOLATION of
the SHOOTER

SHOT CLOCK
VIOLATION of
the SHOOTER

8 SEC
VIOLATION of
the SHOOTER

FOUL
EOQ or EOG

F.3.2 DURING LAST 2 MINUTES OF THE GAME

When the game clock shows 2:00 minutes or less in the fourth quarter and in each overtime



SHOT CLOCK VIOLATION

SHOT vs FOUL OFF BALL



OUT OF BOUNDS

GOALTENDING & INTERFERENCE

F.3.3 AT ANY TIME OF THE GAME

2 or 3
POINTS

2 or 3
FREE THROWS

PF, UF, DQF
UP- or
DOWNGRADE

TIME
GAME &
SHOT CLOCK

IDENTIFY
FREE-THROW
SHOOTER

IDENTIFY
FIGHT or
VIOLENCE

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

- Ο εξοπλισμός **εγκρίνεται** από τον Crew Chief **ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ**



- Οι διαιτητές έχουν κάθε δικαίωμα να χρησιμοποιήσουν το IRS έως ότου ο **CREW CHIEF ΥΠΟΓΡΑΨΕΙ ΤΟ ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ**, εντός των περιορισμών που αναγράφονται στο Appendix F



- Ο επανέλεγχος θα γίνει όταν **ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣΟΥΝ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ**, για οποιονδήποτε λόγο, μετά την κατάσταση που οδηγεί στον επανέλεγχο.



- Οι διαιτητές **ΠΡΕΠΕΙ** να δείξουν την **ΑΡΧΙΚΗ ΑΠΟΦΑΣΗ** άμεσα (με καθαρά και ορατά σήματα) – **ΣΤΙΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ FIGHT OR VIOLENCE ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟ**



ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΑ ΒΗΜΑΤΑ

- Όσα περισσότερα ειπωθούν, τόσο αυξάνεται η πιθανότητα για λάθη ή παρερμηνείες
- Βαθιά αναπνοή, μείωσε το ρυθμό ομιλίας σου κάτω από το συνηθισμένο
- Ένα άτομο μόνο μιλά κάθε στιγμή
- Ακολούθησε το **Πρωτόκολλο**



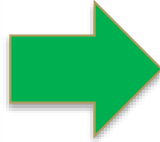
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΠΡΙΝ ΤΟ IRS

1. “Ποια ήταν η φάση, συζητάμε”
2. “Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το IRS σε αυτή την περίπτωση?”
 - **ΟΧΙ** -> Μένουμε στην αρχική απόφαση
 - **ΝΑΙ** -> Επόμενο βήμα
3. “**ΕΙΝΑΙ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΗ** η χρήση IRS για αυτή την περίπτωση?”
4. “**ΕΙΝΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΟ** τι θέλουμε να ξαναδούμε?”
 - Foul EOQ
 - SCV
 - CLOCK MALFUNCTION
 - 2P or 3P
 - ...



IRS REVIEW – DECISION TO GO

Ο **CREW CHIEF**, μαζί με τον διαιτητή **ΠΟΥ ΕΚΑΝΕ ΤΗΝ ΑΡΧΙΚΗ ΑΠΟΦΑΣΗ**, ή άλλον διαιτητή (**ΤΟΝ ΠΛΗΣΙΕΣΤΕΡΟ ΣΤΗ ΦΑΣΗ**) αν ο Crew Chief πήρε την αρχική απόφαση, **ΠΗΓΑΙΝΟΥΝ ΣΤΟ IRS**



MORE INFORMATION: PLAY REVIEW



ΕΚΦΡΑΖΟΥΜΕ ΛΕΚΤΙΚΑ ΠΟΙΑ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΕΧΟΥΜΕ

Πρόκειται να ξαναδούμε την περίπτωση...
...αν η μπάλα έφυγε από τα χέρια του παίκτη πριν την εμφάνιση του LED φωτός

Μετά τον έλεγχο...
... είναι σαφές πως η περίοδος των 24" έληξε πριν την ολοκλήρωση της προσπάθειας
Το καλάθι δε μετράει– Κόκκινοι μπάλα– 24" για επίθεση



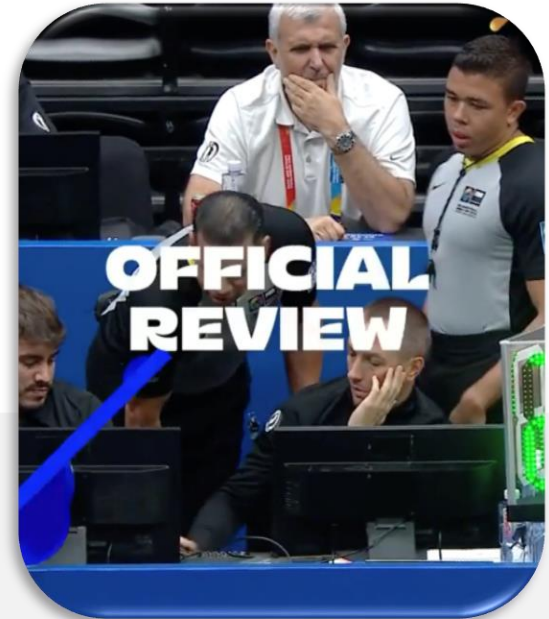
MORE INFORMATION: PLAY REVIEW

Διαδικασία ελέγχου:

1. Κανονική ταχύτητα– βασική camera (5-10sec back) – action's context
2. Λεπτομέρειες (POC) vs cameras (διαφορετικές γωνίες, ταχύτητες...)
3. Βασική camera και επιβεβαίωση των στοιχείων (παίκτες, ποινές, χρόνος...)

Μετά τον έλεγχο:

- Πως συνεχίζεται το παιχνίδι?
 - Ποινές-παίκτες, σειρά?
 - Κατοχή-ποια ομάδα, σημείο επαναφοράς?
 - Χρόνος - GC, SC?

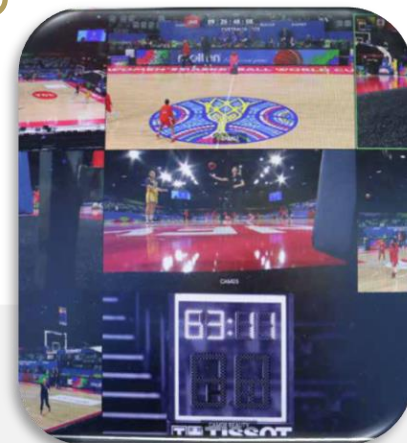


CLEAR & CONCLUSIVE VISUAL EVIDENCE FOR THE CORRECTION

Η αρχική απόφαση των διαιτητών θα **ΔΙΟΡΘΩΝΕΤΑΙ ΜΟΝΟ** αν ο έλεγχος προσφέρει στους διαιτητές **ΚΑΘΑΡΑ ΚΑΙ ΣΑΦΗ ΟΠΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ** για την αλλαγή.

- **ΔΕΝ ΞΑΝΑΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΗ ΦΑΣΗ ΜΟΝΟ ΜΕ ZOOM ΚΑΙ SLOW MOTION**
- ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΜΕ ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
- **ΑΝ ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ ΔΙΑΦΩΝΟΥΝ ΜΕΤΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ, Ο CREW CHIEF ΠΑΙΡΝΕΙ ΤΗΝ ΤΕΛΙΚΗ ΑΠΟΦΑΣΗ**
- Ο Crew Chief **ΕΠΙΒΕΒΑΙΩΝΕΙ** την απόφαση του IRS (**ΛΕΚΤΙΚΑ ΔΥΝΑΤΑ**– **ΕΛΕΓΧΟΣ ΜΗ ΛΕΚΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ**)

Σε περίπτωση που ο διαιτητής **ΔΕ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΔΕΙ** επαρκή καθαρά και σαφή οπτικά μέσα (**ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΛΟΓΟ**), ο έλεγχος θεωρείται **ΑΣΑΦΗΣ**, και η **ΑΡΧΙΚΗ ΑΠΟΦΑΣΗ ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ ΩΣ ΕΧΕΙ**



FINAL DECISION

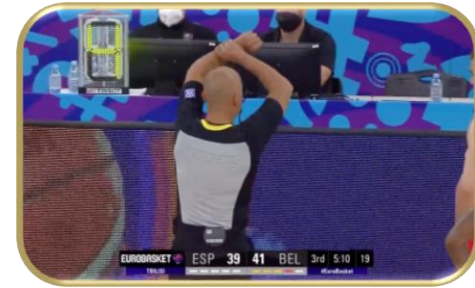
ΚΑΘΑΡΑ
ΚΑΙ ΣΑΦΗ
ΟΠΤΙΚΑ
ΣΤΟΙΧΕΙΑ

ΟΧΙ

ΑΡΧΙΚΗ
ΑΠΟΦΑΣΗ

ΝΑΙ

ΤΕΛΙΚΗ
ΑΠΟΦΑΣΗ



Μετά τον έλεγχο, ο **ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ ΠΟΥ ΠΗΡΕ ΤΗΝ ΑΡΧΙΚΗ ΑΠΟΦΑΣΗ** θα αναφέρει την τελική απόφαση (**IN A FIGHT SITUATION – CREW CHIEF**)

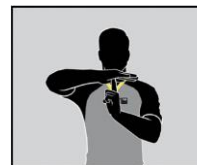
Και οι 2 προπονητές θα ενημερωθούν σύντομα λεκτικά, αν χρειάζεται

TIME-OUT or SUBSTITUTION

- Ο έλεγχος θα λάβει χώρα **ΠΡΙΝ** τη χορήγηση time-out ή αλλαγών, ή την επανέναρξη από διακοπή αγώνα, ή πριν συνεχιστεί ο αγώνας



- Αν ένα time-out έχει ξεκινήσει ή μια αλλαγή έχει χορηγηθεί όταν οι διαιτητές **ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΟΥΝ** την ανάγκη για έλεγχο, το time-out και οι αλλαγές **ΘΑ ΑΚΥΡΩΘΟΥΝ** μέχρι να κοινοποιηθεί η τελική απόφαση.



- Μετά την κοινοποίηση της τελικής απόφασης, οποιοσδήποτε προπονητής μπορεί να **ΖΗΤΗΣΕΙ TIME-OUT** ή να το **ΑΠΟΣΥΡΕΙ**, ή οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να **ΖΗΤΗΣΕΙ ΑΛΛΑΓΗ**





FIBA

We Are Basketball

FIBA REFEREE DEPARTMENT EUROPE