



**FIBA**  
We Are Basketball



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ  
Επίσημες Διευκρινήσεις **2024**



Σελ. 1

# ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ 2024 ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2024

**Τίτλος πρωτοτύπου:**

**Official Basketball Rules 2024**

**Official Interpretations **v4\_1a****

**Μετάφραση – Επιμέλεια:**

***Ομοσπονδία Διαιτητών Καλαθοσφαίρισης Ελλάδος – Ο.Δ.Κ.Ε.***



Ισχύει από την **1η Οκτωβρίου 2024**

**\*Με κίτρινο χρώμα οι αλλαγές από την προηγούμενη έκδοση (Ιούλιος 2024)**

### **ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2024**

**Οι διευκρινήσεις που παρουσιάζονται στο παρόν έγγραφο είναι οι επίσημες διευκρινήσεις των κανονισμών καλαθοσφαίρισης FIBA 2022 και είναι σε ισχύ από την 1η Οκτωβρίου 2024. Όπου οι διευκρινήσεις στο παρόν έγγραφο διαφέρουν από τις προηγούμενες δημοσιευμένες διευκρινήσεις της FIBA, το παρόν έγγραφο θα υπερισχύει.**

Καθ' όλη τη διάρκεια των Επίσημων Διευκρινήσεων, όλες οι αναφορές που γίνονται σε παίκτη head 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

Οι επίσημοι κανόνες καλαθοσφαίρισης FIBA εγκρίνονται από το Κεντρικό Συμβούλιο της FIBA και αναθεωρούνται περιοδικά από την Τεχνική Επιτροπή FIBA.

Οι κανόνες διατηρούνται όσο το δυνατόν σαφέστεροι και περιεκτικότεροι, αλλά εκφράζουν κυρίως τις αρχές παρά τις αγωνιστικές καταστάσεις. Δε μπορούν, εντούτοις, να καλύψουν την πλούσια ποικιλία των συγκεκριμένων περιπτώσεων που θα μπορούσαν να συμβούν κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού καλαθοσφαίρισης.

Ο στόχος του παρόντος εγγράφου είναι να μετατραπούν οι αρχές και οι έννοιες του Κανονισμού της FIBA σε συγκεκριμένες και πρακτικές καταστάσεις που μπορεί να προκύψουν στη διάρκεια ενός κανονικού παιχνιδιού καλαθοσφαίρισης.

Οι διευκρινήσεις των διαφορετικών καταστάσεων μπορούν να διεγείρουν τη σκέψη των διαιτητών και να συμπληρώσουν την αρχική λεπτομερή μελέτη των κανονισμών.

Οι επίσημοι κανόνες καλαθοσφαίρισης της FIBA θα παραμείνουν το κύριο έγγραφο κανονισμών καλαθοσφαίρισης της FIBA. Εντούτοις, οι διαιτητές θα έχουν την πλήρη δύναμη και την εξουσία να πάρουν αποφάσεις σχετικά με οποιοδήποτε σημείο που δεν καλύπτεται συγκεκριμένα από τους Επίσημους Κανονισμούς της FIBA ή τις συγκεκριμένες Επίσημες Διευκρινήσεις της FIBA.

Για λόγους συνέπειας των συγκεκριμένων διευκρινήσεων, η «ομάδα Α» είναι η (αρχικά) επιτιθέμενη ομάδα, η «ομάδα Β» είναι η αμυνόμενη ομάδα. Α1-Α5, Β1-Β5 είναι οι παίκτες, Α6-Α12, Β6-Β12 είναι οι αναπληρωματικοί.



## ΑΡΘΡΟ 4<sup>ο</sup> Ομάδες

**4-1 Κατάσταση.** Όλοι οι παίκτες μιας ομάδας πρέπει να έχουν όλα τα ελαστικά μανίκια των χεριών και των ποδιών τους, τα καλύμματα κεφαλής, περικάρπια, κορδέλες και ταινίες (θεραπευτικές) του ίδιου κυρίαρχου χρώματος.

**4-2 Παράδειγμα:** Ο Α1 φορά μια λευκή κορδέλα κεφαλής και ο Α2 φορά μια κόκκινη, στον αγωνιστικό χώρο.

**Διευκρίνηση:** Οι Α1 και Α2 φορούν διαφορετικά χρώματα κορδελών το οποίο και δεν επιτρέπεται.

**4-3 Παράδειγμα:** Ο Α1 φορά μια λευκή κορδέλα κεφαλής και ο Α2 φορά ένα κόκκινο περικάρπιο, στον αγωνιστικό χώρο.

**Διευκρίνηση:** Το να φορά ο Α1 μια λευκή κορδέλα κεφαλής και ο Α2 ένα κόκκινο περικάρπιο, δεν επιτρέπεται.

**4-4 Κατάσταση.** Το να φορούν (οι αθλητές) κορδέλες τύπου φουλάρι, δεν επιτρέπεται.



**Διάγραμμα1. Παραδείγματα κορδελών κεφαλής**

**4-5 Παράδειγμα:** Ο Α1 φορά μια κορδέλα κεφαλής τύπου φουλάρι, του ίδιου κυρίου χρώματος με οποιοδήποτε άλλο επιπλέον επιτρεπόμενο εξοπλισμό των συμπαικτών του.

**Διευκρίνηση:** Ο Α1 φορά κορδέλα κεφαλής τύπου φουλάρι που δεν επιτρέπεται. Η κορδέλα κεφαλής δεν θα πρέπει να έχει δυνατότητα ανοίγματος/κλεισίματος γύρω από το κεφάλι και δεν θα πρέπει οποιοδήποτε μέρος της να προεξέχει από την επιφάνεια της.

**4-6 Παράδειγμα:** Ο Α6 ζητάει αλλαγή. Οι διαιτητές αντιλαμβάνονται ότι ο Α6 φοράει μια μη ελαστική φανέλα κάτω από την εμφάνιση.

**Διευκρίνηση:** Η αλλαγή δεν θα πρέπει να επιτραπεί. Μόνο ελαστική ενδυμασία επιτρέπεται κάτω από την εμφάνιση.

**4-7 Παράδειγμα:** Ο Α6 φοράει ελαστικό κάλυμμα ποδιών κάτω από το σορτς με μήκος έως

(α) πάνω από τα γόνατα.

(β) τους αστράγαλους.

**Διευκρίνηση:** Το ελαστικό κάλυμμα ποδιών είναι νόμιμο και μπορεί να χρησιμοποιείται με οποιοδήποτε μήκος. Όλοι οι παίκτες της ίδιας ομάδας θα πρέπει να έχουν ελαστικά ενδύματα, συμπεριλαμβανομένων ελαστικών υποφανελών και ελαστικών ποδιών (κολάν) καλυμμάτων κεφαλής, περικαρπίων, κορδελών κεφαλής και ταινιών του ίδιου κυρίου χρώματος.

**4-8 Παράδειγμα:** Ο Α6 φοράει ελαστική υποφανέλα κάτω από την εμφάνιση με μήκος έως

(α) τους ώμους.

(β) τον λαιμό



**Διευκρίνηση:** Η ελαστική υποφανέλα είναι νόμιμη και μπορεί να χρησιμοποιείται με μήκος:

(α) Οποιοδήποτε μήκος πάνω και κάτω από τους ώμους.

(β) ως την βάση του λαιμού

Οι παίκτες της ίδιας ομάδας θα πρέπει να έχουν ελαστικά καλύμματα χεριών και ποδιών, συμπεριλαμβανομένων ελαστικών υποφανελών και ελαστικών ποδιών (κολάν), καλυμμάτων κεφαλής, περικαρπίων, κορδελών κεφαλής και ταινιών του ίδιου κυρίου χρώματος.

## **ΑΡΘΡΟ 5° Παίκτες: Τραυματισμός**

**5-1 Κατάσταση.** Εάν ένας παίκτης τραυματίζεται ή εμφανίζεται να τραυματίζεται ή χρειάζεται βοήθεια και σαν αποτέλεσμα, οποιοδήποτε μέλος που του επιτρέπεται να βρίσκεται στον πάγκο της ομάδας του (ο head προπονητής, ο πρώτος βοηθός προπονητή, αναπληρωματικοί, αποκλεισμένοι παίκτες ή οποιοδήποτε άλλο μέλος-συνοδός του πάγκου της ίδιας ομάδας εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο, αυτός ο παίκτης θεωρείται ότι έχει λάβει φροντίδα ή βοήθεια είτε του έχει παρασχεθεί είτε όχι πραγματική φροντίδα.

**5-2 Παράδειγμα:** Ο Α1 εμφανίζεται να έχει έναν τραυματισμένο αστράγαλο και το παιχνίδι σταματά. Από την ομάδα Α, ο:

(α) γιατρός εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο και φροντίζει τον τραυματισμένο αστράγαλο του Α1.

(β) γιατρός εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο αλλά ο Α1 έχει ήδη ανακάμψει.

(γ) head προπονητής εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο να φροντίσει τον τραυματισμένο του παίκτη.

(δ) πρώτος βοηθός προπονητή, ο αναπληρωματικός, ο αποκλεισμένος παίκτης ή οποιοδήποτε μέλος-συνοδός, εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο αλλά δεν φροντίζει τον Α1.

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

**5-3 Παράδειγμα:** Ο φυσικοθεραπευτής της ομάδας εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο και επιδιορθώνει ένα δέσιμο του Α1.

**Διευκρίνηση:** Ο Α1 δέχθηκε βοήθεια και θα αντικατασταθεί.

**5-4 Παράδειγμα:** Ο γιατρός της ομάδας εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο για να βρει το χαμένο φακό επαφής του Α1.

**Διευκρίνηση:** Ο Α1 δέχθηκε βοήθεια και θα αντικατασταθεί.

**5-5 Κατάσταση.** Οποιοδήποτε άτομο που επιτρέπεται να βρίσκεται στον πάγκο της ομάδας του, ενώ παραμένει στην περιοχή του πάγκου του, μπορεί να παρέχει, βοήθεια σε παίκτη της δικής του ομάδας. Εάν η βοήθεια (αυτή), δεν καθυστερεί το παιχνίδι από την γρήγορη επανέναρξή του, αυτός ο παίκτης δεν θεωρείται ότι έχει δεχθεί βοήθεια και δεν θα απαιτείται η αντικατάστασή του.

**5-6 Παράδειγμα:** Ο Β1 διαπράττει σφάλμα κατά του Α1 που βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι (act of shooting), κοντά στον πάγκο της ομάδας Α. Η μπάλα δεν καταλήγει στο καλάθι. Ενώ ο Α1 επιχειρεί 2 ή 3 ελεύθερες βολές,

α) ο team manager της Α ή ο Α6, από τα όρια του πάγκου τους, δίνει μια πετσέτα, ένα μπουκάλι νερό ή μια κορδέλα κεφαλής σε οποιοδήποτε παίκτη της ομάδας Α, στον αγωνιστικό χώρο.

β) ο φυσικοθεραπευτής της ομάδας Α, από την περιοχή του δικού του πάγκου, διορθώνει ένα χαλαρό δέσιμο οποιουδήποτε παίκτη της ομάδας Α στον αγωνιστικό χώρο, ψεκάζει με σπρέϊ το πόδι του ή κάνει μασάζ στον αυχένα του κ.λπ.



**FIBA**  
We Are Basketball



**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις, ο παίκτης της ομάδας Α, δεν έχει δεχθεί βοήθεια που να καθυστερεί την γρήγορη επανέναρξή του αγώνα. Δεν απαιτείται η αντικατάσταση του παίκτη της ομάδας Α. Ο Α1 θα συνεχίσει την εκτέλεση των 2 ή 3 ελευθέρων βολών.

**5-7 Παράδειγμα:** Ο Β1 διαπράττει σφάλμα κατά του Α1 που βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι (act of shooting), κοντά στον πάγκο της ομάδας Α. Η μπάλα δεν καταλήγει στο καλάθι. Μετά το σφάλμα, ο Α1 πέφτει στον αγωνιστικό χώρο και μέσα στην περιοχή του πάγκου της ομάδας του. Ο Α6 στέκεται από πάνω του και βοηθά τον Α1 να σηκωθεί. Ο Α1 είναι έτοιμος να παίξει αμέσως, το αργότερο σε 15 δευτερόλεπτα.

**Διευκρίνηση:** Ο Α1 δεν έχει δεχθεί βοήθεια που να καθυστερεί την γρήγορη επανέναρξη του αγώνα. Ο Α1 δεν απαιτείται να αντικατασταθεί. Ο Α1 θα εκτελέσει 2 ή 3 ελεύθερες βολές.

**5-8 Παράδειγμα:** Στον Α1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Ενώ οι διαιτητές αναφέρουν το σφάλμα στην γραμματεία, ο Α1 πηγαίνει σε ένα σημείο μπροστά από την περιοχή του πάγκου της ομάδας του, εκτός του αγωνιστικού χώρου και ζητά μια πετσέτα ή ένα μπουκάλι νερό. Οποιοσδήποτε από τον πάγκο της ομάδας του, δίνει στον Α1 μια πετσέτα ή ένα μπουκάλι νερό. Ο Α1 σκουπίζει τα χέρια του ή πίνει νερό. Ο Α1 είναι έτοιμος να αγωνιστεί αμέσως, το αργότερο σε 15 δευτερόλεπτα.

**Διευκρίνηση:** Ο Α1 δεν έχει δεχθεί βοήθεια που να καθυστερεί την γρήγορη επανέναρξη του αγώνα. Ο Α1 δεν απαιτείται να αντικατασταθεί. Ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές.

**5-9 Παράδειγμα:** Ο Α1 πετυχαίνει καλάθι. Ο Β1 που πρόκειται να εκτελέσει την επαναφορά, υποδεικνύει στον διαιτητή ότι η μπάλα είναι υγρή. Ο διαιτητής σταματά το παιχνίδι. Οποιοσδήποτε από τον πάγκο της ομάδας Β εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο και σκουπίζει την μπάλα ή δίνει μια πετσέτα στον Β1 για να σκουπίσει την μπάλα.

**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις, ο Β1 δεν έχει δεχθεί βοήθεια που να καθυστερεί την γρήγορη επανέναρξη του αγώνα. Ο Β1 δεν απαιτείται να αντικατασταθεί. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή, εκτός πίσω ακριβώς από το ταμπλό. Οι διαιτητές θα εγχειρίσουν την μπάλα στην ομάδα Β για επαναφορά.

**5-10 Παράδειγμα:** Ο Α1 έχει την μπάλα στα χέρια του για να εκτελέσει την επαναφορά από το δικό του εμπρός γήπεδο. Ο φυσικοθεραπευτής της ομάδας Α αφήνει τα όρια του πάγκου του στο πίσω γήπεδο, παραμένει εκτός αγωνιστικού χώρου και διορθώνει το δέσιμο του Α1.

**Διευκρίνηση:** Ο φυσικοθεραπευτής της ομάδας Α παρείχε βοήθεια στον Α1 έξω από την περιοχή του πάγκου της ομάδας του. Ο Α1 απαιτείται να αντικατασταθεί.

**5-11 Παράδειγμα:** Ο Α1 δεν έχει ακόμη την μπάλα στα χέρια του για να εκτελέσει την επαναφορά από το δικό του εμπρός γήπεδο. Ο φυσικοθεραπευτής της ομάδας Α παραμένει στα όρια του πάγκου του, στο εμπρός γήπεδο, και διορθώνει το δέσιμο του Α1.

**Διευκρίνηση:** Ο φυσικοθεραπευτής της ομάδας Α παρείχε βοήθεια στον Α1 μέσα από την περιοχή του πάγκου της ομάδας του. Εάν η παροχή βοήθειας ολοκληρωθεί σε 15", ο Α1 δεν απαιτείται να αντικατασταθεί. Εάν η παροχή βοήθειας διαρκέσει περισσότερο από 15", ο Α1 πρέπει να αντικατασταθεί.

**5-12 Κατάσταση.** Δεν υπάρχει κανένα χρονικό όριο για τη απομάκρυνση ενός σοβαρά τραυματισμένου παίκτη από τον αγωνιστικό χώρο, εάν σύμφωνα με τη γνώμη του γιατρού, η μεταφορά είναι επικίνδυνη για τον παίκτη.

**5-13 Παράδειγμα:** Ο Α1 φαίνεται να έχει τραυματιστεί σοβαρά και το παιχνίδι σταματά για περίπου 15 λεπτά επειδή ο γιατρός θεωρεί ότι η απομάκρυνσή του από το αγωνιστικό χώρο θα μπορούσε να είναι επικίνδυνη για τον παίκτη.

**Διευκρίνηση:** 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.

**5-14 Κατάσταση:** Εάν ένας παίκτης τραυματίζεται ή αιμορραγεί, ή έχει μια ανοικτή πληγή και δεν μπορεί να συνεχίσει να παίζει αμέσως (περίπου 15 δευτερόλεπτα), ή έχει δεχθεί βοήθεια από οποιοδήποτε μέλος που του επιτρέπεται να βρίσκεται στον πάγκο της ομάδας του, αυτός πρέπει να αντικατασταθεί. Εάν ένα time out χορηγηθεί σε οποιαδήποτε ομάδα στο ίδιο χρονικό διάστημα που ο αγωνιστικός χρόνος είναι σταματημένος και ο παίκτης επανακάμψει κατά τη διάρκεια αυτού του time out, αυτός μπορεί να συνεχίσει να αγωνίζεται μόνο εάν η κόρνα του σημειωτή για το time out έχει ηχήσει, πριν ένας διαιτητής γνώψει στον αναπληρωματικό παίκτη να αντικαταστήσει τον τραυματισμένο παίκτη ή τον παίκτη που έχει δεχθεί βοήθεια.

**5-15 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. Οποιαδήποτε ομάδα, ζητά ένα time out:

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

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

Στο τέλος του time out, ο Α1 έχει ανακάμψει και ζητά να παραμείνει στο παιχνίδι.

**Διευκρίνηση:**

(α) Εάν ο Α1 ανακάμψει κατά τη διάρκεια του time out, αυτός μπορεί να συνεχίσει να παίζει.

(β) Ο αναπληρωματικός του Α1 έχει ήδη εισέλθει στο παιχνίδι, επομένως ο Α1 δεν μπορεί να επανέλθει μέχρις ότου κυλήσει χρόνος, στο χρονόμετρο του αγώνα.

**5-16 Κατάσταση.** Παίκτες που υποδεικνύονται από τους head προπονητές τους για να ξεκινήσουν τον αγώνα, μπορούν να αντικατασταθούν στην περίπτωση ενός τραυματισμού.

Παίκτες που λαμβάνουν βοήθεια μεταξύ των ελευθέρων βολών, πρέπει να αντικατασταθούν στην περίπτωση ενός τραυματισμού.

**Και στις δύο** περιπτώσεις, οι αντίπαλοι δικαιούνται να αντικαταστήσουν τον ίδιο αριθμό παικτών, εάν το επιθυμούν.

**5-17 Παράδειγμα.** Καταλογίζεται σφάλμα κατά του Α1 και του χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Μετά την 1<sup>η</sup> ελεύθερη βολή, οι διαιτητές αντιλαμβάνονται ότι:

(α) ο Α1 αιμορραγεί και αντικαθίσταται από τον Α6. Η ομάδα Β ζητά την αντικατάσταση 2 παικτών.

(β) ο Β1 αιμορραγεί και αντικαθίσταται από τον Β6. Η ομάδα Α ζητά την αντικατάσταση 1 παίκτη.

**Διευκρίνηση:**

(α) Η ομάδα Β δικαιούται να αντικαταστήσει μόνο 1 παίκτη. Ο Α6 θα εκτελέσει την 2<sup>η</sup> βολή

(β) Η ομάδα Α δικαιούται να αντικαταστήσει μόνο 1 παίκτη. Ο Α1 θα εκτελέσει την 2<sup>η</sup> βολή





## **ΑΡΘΡΟ 7<sup>ο</sup>: Head Προπονητής και πρώτος βοηθός προπονητή: Καθήκοντα και εξουσίες**

**7-1 Κατάσταση.** Τουλάχιστον 40 λεπτά πριν από την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού, κάθε head προπονητής ή ο αντιπρόσωπός του θα παραδίδει στο σημειωτή έναν ομαδικό 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 head προπονητή και του πρώτου βοηθού προπονητή. 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 κάθε προπονητής θα υπογράφει το φύλλο αγώνα επιβεβαιώνοντας τη συμφωνία των ονομάτων και των αντίστοιχων αριθμών των μελών της ομάδας του καθώς επίσης και τα ονόματα του αρχηγού, του head προπονητή και του πρώτου βοηθού προπονητή.

**7-2 Παράδειγμα:** Η ομάδα Α παρουσιάζει στον προβλεπόμενο χρόνο τη λίστα της ομάδας στο σημειωτή. Οι αριθμοί 2 παικτών είναι διαφορετικοί από τους αριθμούς 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.

### **Διευκρίνηση:**

- (α) Οι λανθασμένοι αριθμοί θα πρέπει να διορθωθούν ή το όνομα του παίκτη θα πρέπει να προστεθεί στο φύλλο αγώνος χωρίς καμία ποινή.
- (β) Ο διαιτητής σταματά το παιχνίδι σε μια κατάλληλη στιγμή ώστε να μη φέρει καμία ομάδα σε μειονεκτική θέση. Οι λανθασμένοι αριθμοί θα πρέπει να διορθωθούν χωρίς καμία ποινή. Εντούτοις, το όνομα του παίκτη που παραλείφθηκε δεν μπορεί να προστεθεί στο φύλλο αγώνος.

**7-3 Παράδειγμα:** Ο head προπονητής της Α ομάδας, επιθυμεί τραυματισμένοι παίκτες ή παίκτες που δεν πρόκειται να αγωνισθούν να κάθονται στον πάγκο της ομάδας κατά την διάρκεια του αγώνα.

### **Διευκρίνηση:**

Οι ομάδες είναι ελεύθερες να αποφασίσουν ποιοι από τον μέγιστο αριθμό των 12 εξουσιοδοτημένων να αγωνιστούν παικτών θα αναγραφούν στο φύλλο αγώνα και θα καθίσουν στον πάγκο της ομάδας κατά τη διάρκεια του αγώνα, επιπλέον του μέγιστου αριθμού των 8 εξουσιοδοτημένων συνοδών.

**7-4 Κατάσταση:** Τουλάχιστον 10 λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού, κάθε head προπονητής θα υποδεικνύει τους 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 το λάθος γίνει αντιληπτό πριν την έναρξη του παιχνιδιού, οι 5 αρχικοί παίκτες θα διορθώνονται. Εάν το λάθος γίνει αντιληπτό μετά την έναρξη του παιχνιδιού, αυτό θα αγνοείται.

**7-5 Παράδειγμα:** Γίνεται αντιληπτό 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.

**Διευκρίνηση:**

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

**7-6 Παράδειγμα:** Ο head προπονητής ζητά από το σημειωτή να βάλει ένα μικρό "x" στο φύλλο αγώνος στους 5 παίκτες του που θα ξεκινήσουν το παιχνίδι.

**Διευκρίνηση:** Ο head προπονητής αυτοπροσώπως επιβεβαιώνει τους 5 παίκτες που θα ξεκινήσουν το παιχνίδι, με τη σημείωση ενός μικρού "x" δίπλα στο νούμερο του κάθε παίκτη στη στήλη «Παίκτες» του φύλλου αγώνος.

**7-7 Παράδειγμα:** Ο head προπονητής της ομάδας Α και ο πρώτος βοηθός προπονητή αποβάλλονται.

**Διευκρίνηση:** Ο αρχηγός της ομάδας Α θα ενεργεί σαν παίκτης-προπονητής της Α ομάδας.

**ΑΡΘΡΟ 8<sup>ο</sup>: Αγωνιστικός χρόνος, ισόπαλο αποτέλεσμα και παρατάσεις**

**8-1 Κατάσταση.** Ένα διάλειμμα αγώνα αρχίζει:

- 20 λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού.
- Όταν το χρονόμετρο του αγώνα ηχήσει για τη λήξη του τετάρτου ή **κάθε** παράτασης, **εκτός του τελευταίου/ας**.
- Όταν ο πίνακας – ταμπλό είναι εξοπλισμένος με κόκκινη φωτεινή περιφερειακή ένδειξη, ο φωτισμός προηγείται έναντι του ήχου σήματος του χρονομέτρου αγώνος.

**8-2 Παράδειγμα:** Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 που βρίσκεται σε

(α) ανεπιτυχή

(β) επιτυχή

προσπάθεια για καλάθι πριν τον ήχο της κόρνας του χρονομέτρου για τη λήξη του τετάρτου.

**Διευκρίνηση:** Οι διαιτητές θα ανταλλάξουν απόψεις μεταξύ τους και θα αποφασίσουν αν το σφάλμα του Β1 συνέβη πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης της περιόδου. Εάν αποφασίσουν ότι το σφάλμα του Β1 συνέβη πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης της περιόδου, ο Β1 θα χρεωθεί με προσωπικό σφάλμα και

(α) ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές

(β) το καλάθι του Α1 θα μετρήσει και ο Α1 θα εκτελέσει μια ελεύθερη βολή.

Το χρονόμετρο θα ρυθμιστεί στον υπολειπόμενο χρόνο όταν έγινε το φάουλ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από οποιαδήποτε τελευταία ελεύθερη βολή.

Εάν αποφασίσουν ότι το σφάλμα του Β1 συνέβη μετά που ήχησε η κόρνα της λήξης της περιόδου, το σφάλμα θα αγνοηθεί. Το καλάθι, αν μπει, δεν θα μετρήσει. Εάν το σφάλμα του Β1 πληροί τα κριτήρια ενός αντιαθλητικού σφάλματος ή ενός σφάλματος αποβολής και ακολουθεί ένα τέταρτο ή μία παράταση, το σφάλμα του Β1 δεν θα αγνοηθεί και θα εκτελεστεί ανάλογα πριν την έναρξη του επόμενου τετάρτου ή της επόμενης παράτασης. Το σφάλμα του Β1 θα μετρά στα ομαδικά σφάλματα της ομάδας Β για το επόμενο τέταρτο.

**8-3 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί σουτ 3 πόντων. Η μπάλα είναι στον αέρα όταν ηχεί το χρονόμετρο για την λήξη του αγώνα. Μετά τον ήχο, ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 που βρίσκεται ακόμα στον αέρα. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Το καλάθι 3 πόντων του Α1 θα μετρήσει. Το σφάλμα του Β1 στον Α1 θα αγνοηθεί αφού διαπράχθηκε μετά το τέλος του αγωνιστικού χρόνου, εκτός εάν



πρόκειται για αντιαθλητικό σφάλμα ή σφάλμα αποκλεισμού και ακολουθεί άλλο τέταρτο ή παράταση.

### **ΑΡΘΡΟ 9<sup>ο</sup>: Έναρξη και λήξη μιας περιόδου ή του παιχνιδιού**

**9-1 Κατάσταση.** Ένα παιχνίδι δεν θα αρχίσει εκτός αν, κάθε ομάδα δεν έχει τουλάχιστον 5 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο, έτοιμους να αγωνιστούν.

**9-2 Παράδειγμα:** Στην έναρξη του 2<sup>ου</sup> ημιχρόνου, η ομάδα Α δεν μπορεί να παρουσιάσει 5 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο έτοιμους να αγωνιστούν, εξαιτίας τραυματισμών, αποβολών κ.ο.κ.

**Διευκρίνηση:** Η υποχρέωση να παρουσιάσει κατ' ελάχιστον 5 παίκτες, ισχύει μόνο για την έναρξη του παιχνιδιού. Η ομάδα Α μπορεί να συνεχίσει να αγωνίζεται με λιγότερο από 5 παίκτες.

**9-3 Παράδειγμα:** Κοντά στη λήξη του αγώνα, ο Α1 χρεώνεται με 5<sup>ο</sup> σφάλμα και γίνεται αποκλεισμένος παίκτης. Η ομάδα Α μειώνεται σε 4 παίκτες καθώς δεν έχει άλλους διαθέσιμους αναπληρωματικούς. Καθώς η ομάδα Β, προηγείται με μεγάλη διαφορά, ο head προπονητής της Β επιδεικνύοντας fair play, θέλει να απομακρύνει 1 από τους παίκτες για να αγωνιστεί επίσης με 4 παίκτες.

**Διευκρίνηση:** Το αίτημα του head προπονητή της Β ομάδας να αγωνιστεί με λιγότερους από 5 παίκτες δεν θα γίνει δεκτό. Εάν μία ομάδα έχει αρκετούς παίκτες διαθέσιμους, 5 παίκτες θα πρέπει να βρίσκονται στον αγωνιστικό χώρο.

**9-4 Κατάσταση.** Το άρθρο 9 διευκρινίζει σε ποιο καλάθι μια ομάδα πρόκειται να αμυνθεί και σε ποιο καλάθι πρόκειται να επιτεθεί. Εάν από σύγχυση οποιαδήποτε τέταρτο ή παράταση αρχίσει και με τις δύο ομάδες να επιτίθενται/αμύνονται σε λανθασμένα καλάθια, η κατάσταση θα διορθωθεί μόλις γίνει αντιληπτή, χωρίς καμία ομάδα να τίθεται σε μειονεκτική θέση. Οποιοδήποτε πόντοι που σημειώθηκαν, χρόνος που κύλησε, σφάλματα που καταλογίσθηκαν κ.λπ. πριν την διακοπή του παιχνιδιού, παραμένουν σε ισχύ.

**9-5 Παράδειγμα:** Μετά από την έναρξη του παιχνιδιού, οι διαιτητές αντιλαμβάνονται ότι οι ομάδες παίζουν σε λάθος κατεύθυνση.

**Διευκρίνηση:**

Το παιχνίδι θα σταματήσει το συντομότερο δυνατόν χωρίς καμία ομάδα να τίθεται σε μειονεκτική θέση. Οι ομάδες θα διορθώσουν την κατεύθυνση του αγώνα. Το παιχνίδι θα ξαναρχίσει από την αντίθετη θέση-καθρέφτης, στο σημείο που το παιχνίδι σταμάτησε.

**9-6 Κατάσταση.** Το παιχνίδι θα ξεκινά με jump – ball στον κεντρικό κύκλο.

**9-7 Παράδειγμα:** Στην έναρξη του αγώνα ο παίκτης Β1 που μετέχει στην αναπήδηση χρεώνεται με προσωπικό σφάλμα κατά του Α1

(α) πριν

(β) μετά

η μπάλα άφησε τα χέρια του πρώτου διαιτητή (Crew chief) στο πέταγμα για την έναρκτήρια αναπήδηση.

**Διευκρίνηση:**

(α) Το πρώτο τέταρτο δεν έχει ξεκινήσει ακόμα. Επομένως, αυτό είναι ένα σφάλμα κατά την διάρκεια του διαλλείματος πριν την έναρξη του παιχνιδιού. Ο αγώνας θα ξεκινήσει με αναπήδηση.

(β) Το πρώτο τέταρτο έχει ξεκινήσει. Επομένως, αυτό είναι ένα σφάλμα κατά τη διάρκεια του πρώτου τετάρτου. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά της Α ομάδας

πίσω από την πλάγια γραμμή στο μπροστά γήπεδο της, κοντά στην κεντρική γραμμή με 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

Και στις δύο περιπτώσεις το σφάλμα θα καταχωρηθεί στο φύλλο αγώνα και θα προσμετράται στα ομαδικά σφάλματα της Β ομάδας στο πρώτο τέταρτο.

**9-8 Παράδειγμα:** Στη διάρκεια του διαλείμματος του παιχνιδιού πριν την έναρξη του, ο Α1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Πριν την έναρξη του παιχνιδιού, ο head προπονητής της ομάδας Β υποδεικνύει τον Β6 να εκτελέσει την ελεύθερη βολή, ωστόσο ο Β6 δεν είναι ένας από τους πέντε παίκτες που θα ξεκινήσουν τον αγώνα.

**Διευκρίνηση:** Μόνο ένας από τους 5 παίκτες της ομάδας Β που έχουν υποδειχθεί να ξεκινήσουν τον αγώνα θα εκτελέσει την ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Αντικατάσταση δεν μπορεί να χορηγηθεί πριν την έναρξη του αγωνιστικού χρόνου.

Ο αγώνας θα ξεκινήσει με αναπήδηση (jump – ball).

**9-9 Παράδειγμα:** Στη διάρκεια του διαλείμματος του παιχνιδιού πριν την έναρξη του, ο Α1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Β1.

**Διευκρίνηση:** Πριν την έναρξη του αγώνα, ο Β1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ.

Εάν ο Β1 είναι δηλωμένος ως 1 από τους 5 παίκτες που θα ξεκινήσουν το παιχνίδι, αυτός θα παραμείνει στον αγωνιστικό χώρο.

Εάν ο Β1 δεν είναι δηλωμένος ως 1 από τους 5 παίκτες που θα ξεκινήσουν το παιχνίδι, δεν θα παραμείνει στον αγωνιστικό χώρο. Ο αγώνας θα ξεκινήσει με αναπήδηση (jump – ball) και με τους 5 παίκτες της Β ομάδας που έχουν δηλωθεί να ξεκινήσουν το παιχνίδι.

**9-10 Κατάσταση:** Εάν κατά την διάρκεια του διαλείμματος του παιχνιδιού πριν την έναρξή του, ένας παίκτης που υποδείχθηκε ως 1 από τους 5 παίκτες που θα ξεκινήσουν το παιχνίδι, δεν είναι πλέον ικανός ή δεν δικαιούται να ξεκινήσει το παιχνίδι, αυτός ο παίκτης θα αντικατασταθεί από άλλον παίκτη. Σε αυτή την περίπτωση, οι αντίπαλοι δικαιούνται να αντικαταστήσουν έναν παίκτη από την αρχική τους πεντάδα, εάν το επιθυμούν.

**9-11 Παράδειγμα:** Ο Α1 είναι ένας από τους 5 παίκτες που θα ξεκινήσουν τον αγώνα. Στη διάρκεια του διαλλείματος του παιχνιδιού, 7 λεπτά πριν την έναρξή του (α) ο Α1 τραυματίζεται

(β) ο Α1 χρεώνεται με σφάλμα αποκλεισμού

**Διευκρίνηση:** Και στις δυο περιπτώσεις, Α1 θα αντικατασταθεί με άλλον παίκτη της ομάδας Α. Η ομάδα Β δικαιούται να αντικαταστήσει έναν παίκτη της αρχικής της πεντάδας, εάν το επιθυμεί.

## **ΑΡΘΡΟ 10°: Κατάσταση της μπάλας**

**10-1 Κατάσταση.** Η μπάλα δεν νεκρώνει και το καλάθι μετράει εάν επιτευχθεί, όταν ένας παίκτης που βρίσκεται σε προσπάθεια σουτ για καλάθι και τελειώνει αυτή με συνεχόμενη κίνηση, ενώ οποιοσδήποτε παίκτης της αμυνόμενης ομάδας χρεώνεται με σφάλμα εναντίον οποιουδήποτε αντιπάλου μετά που η συνεχόμενη κίνηση του σουτέρ έχει αρχίσει. Αυτή η κατάσταση είναι ισχύει εξίσου, εάν οποιοδήποτε μέλος που επιτρέπεται να κάθεται στον πάγκο της αμυνόμενης ομάδας, χρεωθεί με τεχνικό σφάλμα.

**10-2 Παράδειγμα:** Ο Α1 βρίσκεται στην προσπάθεια του σουτ για καλάθι όταν ο Β2 χρεώνεται με σφάλμα στον Α2. Ο Α1 ολοκληρώνει το σουτ με μια συνεχόμενη κίνηση.

(α) Αυτό είναι το τρίτο ομαδικό σφάλμα για την Β σε αυτό το τέταρτο



(β) Αυτό είναι το πέμπτο ομαδικό σφάλμα για την Β σε αυτό το τέταρτο

**Διευκρίνηση:** Και στις δυο περιπτώσεις, το καλάθι του Α1, εάν επιτευχθεί, θα μετρήσει.

(α) Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του Β2.

(β) Ο Α2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από την τελευταία ελεύθερη βολή

**10-3** Ο Α1 είναι σε προσπάθεια σουτ για καλάθι όταν ο Α2 χρεώνεται με σφάλμα στον Β2. Ο Α1 ολοκληρώνει το σουτ με μια συνεχόμενη κίνηση.

**Διευκρίνηση:** Η μπάλα νεκρώνει όταν ο Α2 χρεώνεται με σφάλμα (κατοχής για την ομάδα του). Εάν το σουτ του Α1 είναι επιτυχημένο, το καλάθι δεν θα μετρήσει. Ανεξαρτήτως του αριθμού των ομαδικών σφαλμάτων της Α ομάδας σε αυτό το τέταρτο, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών. Εάν το σουτ του Α1 είναι ανεπιτυχές, το παιχνίδι με επαναφορά για την ομάδα Β από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

### **ΑΡΘΡΟ 12<sup>ο</sup>: Αναπήδηση και εναλλασσόμενη κατοχή**

**12-1 Κατάσταση.** Η ομάδα που δεν αποκτά τον **πρώτο** έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο μετά τη διαδικασία της εναρκτήριας αναπήδησης (jump ball) στην έναρξη του παιχνιδιού, θα της χορηγείται η μπάλα για επαναφορά, από το πλησιέστερο σημείο που θα συμβεί η επόμενη διαδικασία αναπήδησης, εκτός από ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

**12-2 Παράδειγμα:** Δύο -2- λεπτά πριν την έναρξη του παιχνιδιού, ο Α1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

**Διευκρίνηση:** Ένας παίκτης της αρχικής πεντάδας της ομάδας Β θα εκτελέσει την ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Καθώς το παιχνίδι δεν έχει ξεκινήσει ακόμη, το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής δεν μπορεί να δείξει υπέρ οποιασδήποτε ομάδας ακόμη. Το παιχνίδι θα ξεκινήσει με αναπήδηση (jump ball).

**12-3 Παράδειγμα:** Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) πετά τη μπάλα για την εναρκτήρια αναπήδηση (jump ball). Πριν η μπάλα φτάσει στο υψηλότερο σημείο της, ο αναπηδών Α1 αγγίζει την μπάλα.

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι μία παράβαση στην αναπήδηση από τον Α1. Στην ομάδα Β θα χορηγηθεί επαναφορά από το μπροστά γήπεδο της κοντά στην κεντρική γραμμή. Η ομάδα Β θα έχει 14 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο των 24άρων (shot clock). Από την στιγμή που η μπάλα τεθεί στην διάθεση παίκτη της Β ομάδας για επαναφορά, η ομάδα Α θα δικαιούται την πρώτη επαναφορά λόγω εναλλασσόμενης κατοχής.

**12-4 Παράδειγμα:** Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) πετά τη μπάλα για την εναρκτήρια αναπήδηση (jump-ball). Πριν η μπάλα φθάσει στο υψηλότερο σημείο της, ο μη αναπηδών Α2 (δεν συμμετέχει στην αναπήδηση), εισέρχεται στον κεντρικό κύκλο από το

(α) πίσω γήπεδο.

(β) εμπρός γήπεδο.

**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις, αυτή είναι μία παράβαση του Α2 κατά την αναπήδηση. Στην ομάδα Β χορηγείται επαναφορά της μπάλας, κοντά στην κεντρική γραμμή

(α) στο εμπρός γήπεδο με 14 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

(β) στο πίσω γήπεδο με 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

Από την στιγμή που η μπάλα τεθεί στην διάθεση παίχτη της Β ομάδας για επαναφορά, η ομάδα Α θα δικαιούται την πρώτη επαναφορά λόγω εναλλασσόμενης κατοχής.

**12-5 Παράδειγμα:** Ο πρώτος διαιτητής (grew chief) πετά την μπάλα στον αέρα για την εναρκτήρια αναπήδηση (Jump ball). Αμέσως μετά το νόμιμο άγγιγμα της μπάλας από τον αναπηδώντα Α1

(α) συμβαίνει εμπλοκή της μπάλας από τους Α2 και Β2.

(β) συμβαίνει διπλό σφάλμα μεταξύ των Α2 και Β2.

**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις, την στιγμή που ο έλεγχος ζωντανής μπάλας δεν έχει καθιερωθεί ακόμα, ο διαιτητής δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής. Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) 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 συμβεί η εμπλοκή της μπάλας/διπλό σφάλμα, θα παραμείνει έγκυρος.

**12-6 Παράδειγμα:** Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) πετά τη μπάλα για την εναρκτήρια αναπήδηση (jump-ball). Αμέσως μετά το νόμιμο άγγιγμα της μπάλας από τον αναπηδώντα Α1, η μπάλα:

(α) πηγαίνει απευθείας εκτός ορίων.

(β) πιάνεται από τον Α1 πριν αγγίξει έναν από τους μη αναπηδώντες παίκτες ή τον αγωνιστικό χώρο.

**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις, στην ομάδα Β θα χορηγηθεί μία επαναφορά από εκτός ορίων, σαν αποτέλεσμα της παράβασης του Α1. Εάν η επαναφορά εκτελείται από το πίσω γήπεδο της, η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**. Εάν η επαναφορά εκτελείται από το εμπρός γήπεδο της, η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**. Από την στιγμή που η μπάλα τεθεί στην διάθεση παίχτη της Β ομάδας για επαναφορά, η ομάδα Α θα δικαιούται την πρώτη επαναφορά λόγω εναλλασσόμενης κατοχής.

**12-7 Παράδειγμα:** Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) πετά τη μπάλα για την εναρκτήρια αναπήδηση (jump-ball). Αμέσως μετά το νόμιμο άγγιγμα της μπάλας από τον αναπηδώντα Α1, ο Β1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

**Διευκρίνηση:** Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα εκτελέσει μία 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Από τη στιγμή που ένας παίκτης της ομάδας Α πάρει τη μπάλα για την εκτέλεση της ελεύθερης βολής, η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα δείξει υπέρ της ομάδας Β. το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β λόγω της διαδικασίας της εναλλασσόμενης κατοχής από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε το τεχνικό σφάλμα. Εάν η επαναφορά εκτελείται από το πίσω γήπεδο της, η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**. Εάν η επαναφορά εκτελείται από το εμπρός γήπεδο της η ομάδα Β θα έχει 14 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

**12-8 Παράδειγμα:** Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) πετά τη μπάλα για την εναρκτήρια αναπήδηση (jump-ball). Αμέσως μετά το νόμιμο άγγιγμα της μπάλας από τον αναπηδώντα Α1, ο Α2 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Β2.

**Διευκρίνηση:** Ο Β2 θα εκτελέσει δύο 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Από τη στιγμή που ο Β2 πάρει την μπάλα για την εκτέλεση της ελεύθερης βολής, η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα δείξει υπέρ της ομάδας Α. το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο (σαν μέρος της ποινής του



FIBA  
We Are Basketball



αντιαθλητικού σφάλματος). Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**12-9 Παράδειγμα:** Η ομάδα Β δικαιούται την επαναφορά από εκτός ορίων, σύμφωνα με την διαδικασία εναλλασσόμενης κατοχής. Ένας διαιτητής ή/και ο σημειωτής κάνει λάθος και η επαναφορά χορηγείται λανθασμένα στην ομάδα Α.

**Διευκρίνηση:** Μετά που η μπάλα αγγίζει ή αγγιχθεί νόμιμα από έναν παίκτη στον αγωνιστικό χώρο, το λάθος δεν μπορεί να διορθωθεί. Σαν αποτέλεσμα του λάθους, η ομάδα Β δεν θα χάσει το δικαίωμα της επόμενης εναλλασσόμενης κατοχής, στην επόμενη κατάσταση αναπήδησης.

**12-10 Παράδειγμα:** Ταυτόχρονα με το σήμα της λήξης του 1<sup>ου</sup> τετάρτου, ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Α1. Οι διαιτητές αποφασίζουν ότι το σήμα του χρονομέτρου ήχησε πριν συμβεί το σφάλμα του Β1. Η ομάδα Α έχει το δικαίωμα της κατοχής λόγω της εναλλασσόμενης κατοχής για την έναρξη του 2<sup>ου</sup> τετάρτου.

**Διευκρίνηση:** Το αντιαθλητικό σφάλμα συνέβη κατά την διάρκεια ενός διαλείμματος του παιχνιδιού. Πριν την έναρξη του δεύτερου τέταρτου, ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά εκτός ορίων για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της. Η ομάδα Α έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock). Η ομάδα Α δεν θα χάσει το δικαίωμα της επαναφοράς από εκτός ορίων στην επόμενη κατάσταση εναλλασσόμενης κατοχής.

**12-11 Παράδειγμα:** Αμέσως μετά τον ήχο του χρονομέτρου για τη λήξη του 3<sup>ου</sup> τετάρτου, ο Β1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Η ομάδα Α έχει το δικαίωμα στην εναλλασσόμενη κατοχή για την έναρξη του 4<sup>ου</sup> τετάρτου.

**Διευκρίνηση:** Οποιοσδήποτε παίκτης της Α ομάδας θα εκτελέσει μία 1 ελεύθερη βολή, χωρίς κανείς παίκτης να συμμετέχει στη διεκδίκηση του rebound, πριν την έναρξη του 4<sup>ου</sup> τετάρτου. Το 4<sup>ο</sup> τέταρτο θα ξεκινήσει με επαναφορά για την ομάδα Α από την προέκταση της κεντρικής γραμμής. Η ομάδα Α θα έχει 24" δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**12-12 Παράδειγμα:** Ο Α1 πηδά με τη μπάλα στα χέρια του και νομίμως μπλοκάρεται από τον Β1. Και οι δύο παίκτες τότε επιστρέφουν στο έδαφος έχοντας το 1 χέρι ή και τα 2 χέρια τους σταθερά στη μπάλα.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι μία περίπτωση αναπήδησης (jump-ball).

**12-13 Παράδειγμα:** Ο Α1 πηδά με τη μπάλα στα χέρια και νομίμως μπλοκάρεται από τον Β1. Στην συνέχεια, ο Α1 επιστρέφει στο έδαφος έχοντας το 1 χέρι ή και τα 2 χέρια σταθερά στη μπάλα, ενώ ο Β1 δεν αγγίζει πλέον ην μπάλα.

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι μία παράβαση βημάτων από τον Α1.

**12-14 Παράδειγμα:** Οι Α1 και Β1 είναι στον αέρα έχοντας τα χέρια τους σταθερά στη μπάλα. Μετά που επιστρέφουν στον αγωνιστικό χώρο, ο Α1 προσγειώνεται με το ένα -1- πόδι στη γραμμή των ορίων.

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι μία περίπτωση αναπήδησης (jump-ball).

**12-15 Παράδειγμα:** Ο Α1 πηδά με την μπάλα στα χέρια από το εμπρός γήπεδο και νομίμως μπλοκάρεται από τον Β1. Στην συνέχεια και οι δύο παίκτες επιστρέφουν στον αγωνιστικό χώρο έχοντας το 1 χέρι ή και τα 2 χέρια σταθερά στη μπάλα. Ο Α1 προσγειώνεται με το 1 πόδι στο πίσω του γήπεδο.

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι μία περίπτωση αναπήδησης (jump-ball).





**12-16 Κατάσταση.** Είναι περίπτωση αναπήδησης που επισύρει διαδικασία εναλλασσόμενης κατοχής, οποτεδήποτε μια ζωντανή μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό, εκτός από την περίπτωση ανάμεσα στις ελεύθερες βολές και εκτός μετά από την τελευταία ελεύθερη βολή που ακολουθείται από κατοχή της μπάλας ως μέρος της ποινής του σφάλματος. Σύμφωνα με τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής, η ομάδα θα έχει 14 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)** εάν η επιτιθέμενη ομάδα δικαιούται την επαναφορά ή 24 δευτερόλεπτα εάν η αντίπαλη ομάδα δικαιούται την επαναφορά.

**12-17 Παράδειγμα:** Κατά την διάρκεια του σουτ του Α1 για καλάθι, η μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό.

(α) Η ομάδα Α

(β) Η ομάδα Β

δικαιούται την επαναφορά από εκτός ορίων λόγω της διαδικασίας της εναλλασσόμενης κατοχής.

**Διευκρίνηση:** Μετά την επαναφορά, πίσω από την τελική γραμμή στο πίσω γήπεδο της Β ομάδας:

(α) Η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα

(β) Η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα

**στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**12-18 Παράδειγμα:** Η μπάλα είναι στον αέρα στην διάρκεια σουτ για καλάθι από τον Α1, όταν ηχεί το σήμα **της συσκευής των 24άρων (shot clock)** και κατόπιν η μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής δείχνει την ομάδα Α.

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι μία κατάσταση αναπήδησης. Μετά την επαναφορά πίσω από την τελική γραμμή στο εμπρός γήπεδο της, η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**12-19 Παράδειγμα:** Ο Β2 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Α1 στη διάρκεια σουτ για καλάθι 2 πόντων. Στη διάρκεια της τελευταίας ελεύθερης βολής χωρίς παίκτη να συμμετέχουν στο rebound:

(α) Η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό.

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

(γ) Η μπάλα δεν αγγίζει την στεφάνη.

**Διευκρίνηση:** Σε όλες τις περιπτώσεις, η ελεύθερη βολή είναι ανεπιτυχής. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της. Η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

**12-20 Παράδειγμα:** Μετά από επαναφορά του Α1 από την προέκταση της κεντρικής γραμμής για την έναρξη του 2<sup>ου</sup> τέταρτου, η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό στο εμπρός γήπεδο της Α ομάδας.

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι μια κατάσταση αναπήδησης. Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα αντιστραφεί αμέσως, υπέρ της ομάδας Β. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β πίσω από την τελική γραμμή της, εκτός πίσω ακριβώς από το ταμπλό. Η ομάδα Α θα έχει 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**12-21 Παράδειγμα:** Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Α. Στην διάρκεια του διαλείμματος του αγώνα μετά το 1<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Α1. Ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ, ακολουθούμενες από επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της, για





την έναρξη του 2<sup>ου</sup> τετάρτου. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής παραμένει υπέρ της ομάδας Α χωρίς να αντιστραφεί. Μετά την επαναφορά, η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό στο εμπρός γήπεδο της Α ομάδας.

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι μια κατάσταση αναπήδησης. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από την τελική γραμμή στο πίσω γήπεδο της, εκτός πίσω ακριβώς από το ταμπλό. Η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**. Η διεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα αντιστραφεί αμέσως μόλις τελειώσει η επαναφορά για την ομάδα Α.

**12-22 Κατάσταση.** Μία εμπλοκή μπάλας συμβαίνει όταν 1 ή περισσότεροι παίκτες από αντίπαλες ομάδες έχουν ένα ή και τα δύο χέρια σταθερά στην μπάλα, έτσι ώστε κανένας παίκτης να μην μπορεί να αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας χωρίς αδικαιολόγητη δύναμη.

**12-23 Παράδειγμα:** Ο Α1 με την μπάλα στα χέρια είναι σε συνεχόμενη κίνηση προς το καλάθι για να σκοράρει. Εκείνη τη στιγμή, ο Β1 τοποθετεί τα χέρια του σταθερά στη μπάλα και τότε ο Α1 κάνει περισσότερα βήματα απ' ότι επιτρέπεται από τον κανονισμό των βημάτων.

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι μία περίπτωση αναπήδησης (jump-ball).

**12-24 Κατάσταση.** Μια παράβαση από μία ομάδα κατά την διάρκεια της εναλλασσόμενης κατοχής, προκαλεί την απώλεια της επαναφοράς λόγω εναλλασσόμενης κατοχής.

**12-25 Παράδειγμα:** Με 4:17 να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, για τη λήξη του 3<sup>ου</sup> τετάρτου κατά την διάρκεια της επαναφοράς λόγω εναλλασσόμενης κατοχής:

- (α) Ο Α1 που επαναφέρει την μπάλα, πατά στον αγωνιστικό χώρο ενώ έχει τη μπάλα στα χέρια του.
- (β) Ο Α2 εκτείνει τα χέρια του πάνω από την γραμμή ορίων, πριν η μπάλα πεταχτεί πάνω από την γραμμή ορίων.
- (γ) Ο Α1 που επαναφέρει την μπάλα, κάνει περισσότερο από 5 δευτερόλεπτα για να ελευθερώσει την μπάλα.

**Διευκρίνηση:** Σε όλες τις περιπτώσεις, πρόκειται για παράβαση κατά την επαναφορά από τον Α1 ή τον Α2. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από το σημείο της αρχικής επαναφοράς. Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα αντιστραφεί αμέσως υπέρ της ομάδας Β.

**12-26 Κατάσταση.** Όποτε συμβαίνει μία κατάσταση αναπήδησης (jump-ball) χωρίς να απομένει χρόνος **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)** και το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Α, η διαδικασία εναλλασσόμενης κατοχής δεν θα εφαρμόζεται. Πρόκειται για παράβαση 24" (shot clock). Οπότε η μπάλα θα δοθεί για επαναφορά στην ομάδα Β.

**12-27 Παράδειγμα:** Η μπάλα μετά από σουτ για καλάθι του Α1 βρίσκεται στον αέρα, όταν ηχεί το σήμα **της συσκευής των 24άρων (shot clock)**. Η μπάλα τότε,

- (α) μπαίνει στο καλάθι.
- (β) αναπηδά στο στεφάνι αλλά δεν μπαίνει στο καλάθι
- (γ) δεν βρίσκεται στο στεφάνι

Αμέσως μετά τα περιπτώσεις (β) και (γ) συμβαίνει **εμπλοκή** της μπάλας

**Διευκρίνηση:**

Στην περίπτωση (α) δεν έχει συμβεί παράβαση 24" (shot clock). Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την Β ομάδα πίσω από την τελική της γραμμή.

Στην περίπτωση (β), αν το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Α, η ομάδα Α θα έχει επαναφορά από θέση πλησιέστερα στο σημείο που συνέβη η εμπλοκή της μπάλας, με 14'' **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**. Αν το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Β, η ομάδα Β θα έχει επαναφορά από θέση πλησιέστερα στο σημείο που συνέβη η εμπλοκή της μπάλας με 24'' **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

Στην περίπτωση (γ), συνέβη παράβαση 24'' (shot clock). Η κατεύθυνση του βέλους εναλλασσόμενης κατοχής δεν έχει σημασία. Η ομάδα Β θα έχει επαναφορά από θέση πλησιέστερα στο σημείο που συνέβη η εμπλοκή της μπάλας, με 24'' **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

**12-28 Παράδειγμα:** Η μπάλα μετά από σουτ για καλάθι του Α1, βρίσκεται στον αέρα όταν ηχεί το σήμα του χρονομέτρου των 24'' (shot clock). Η μπάλα

(α) μπαίνει στο καλάθι.

(β) αναπηδά στο στεφάνι αλλά δεν μπαίνει στο καλάθι

(γ) δεν βρίσκει στο στεφάνι

Αμέσως μετά ο Α2 ή ο Β2 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

#### **Διευκρίνηση:**

Σε όλες τις περιπτώσεις, οποιοσδήποτε παίκτης της Α ομάδας (για το τεχνικό σφάλμα του Β2) ή οποιοσδήποτε παίκτης της Β ομάδας (για το τεχνικό σφάλμα του Α2) θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανέναν παίκτη χωρίς κανέναν παίκτη να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ. Μετά

Στην περίπτωση (α) δεν έχει συμβεί παράβαση 24'' (shot clock). Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την Β ομάδα πίσω από την τελική της γραμμή.

Στην περίπτωση (β), αν το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Α, η ομάδα Α θα έχει επαναφορά από θέση πλησιέστερα στο σημείο που συνέβη το τεχνικό σφάλμα με 14'' **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**. Αν το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Β, η ομάδα Β θα έχει επαναφορά από θέση πλησιέστερα στο σημείο που συνέβη το τεχνικό σφάλμα με 24'' **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

Στην περίπτωση (γ), συνέβη παράβαση 24'' (shot clock). Η κατεύθυνση του βέλους εναλλασσόμενης κατοχής δεν έχει σημασία. Η ομάδα Β θα έχει επαναφορά από θέση πλησιέστερα στο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν συνέβη το τεχνικό σφάλμα, με 24'' **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

### **ΑΡΘΡΟ 13°: Πως παίζεται η μπάλα**

**13-1 Κατάσταση.** Στη διάρκεια του αγώνα η μπάλα παίζεται μόνο με τα χέρια. Είναι παράβαση όταν παίκτης:

- τοποθετεί την μπάλα **ανάμεσα στα πόδια για να προσποιηθεί** μια πάσα ή ενός σουτ
- Εσκεμμένα χρησιμοποιεί το κεφάλι, τη γροθιά, **τα πόδια** ή τα **πέλματα** για να παίξει την μπάλα

**13-2 Παράδειγμα:** Ο Α1 τελειώνει μία ντρίμπλα. Ο Α1 τοποθετεί την μπάλα ανάμεσα στα πόδια και προσποιείται μία πάσα ή ένα σουτ.

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι **μία παράβαση του Α1 για παράνομο άγγιγμα της μπάλας με το πόδι.**

**13-3 Παράδειγμα:** Ο Α1 πασάρει την μπάλα στον Α2 ο οποίος τρέχει σε αιφνιδιασμό προς το αντίπαλο καλάθι. Πριν πιάσει την μπάλα, ο Α2, αγγίζει εσκεμμένα την μπάλα με το κεφάλι.

**Διευκρίνηση:** : Αυτή είναι **μία παράβαση του Α1 για παράνομη χρήση κεφαλιού για να παίξει την μπάλα.**



FIBA  
We Are Basketball



**13-4 Κατάσταση.** Δεν επιτρέπεται η αύξηση του ύψους ή της έκτασης ενός παίκτη. Είναι παράβαση η ανύψωση ενός συμπαίκτη για να παίξει την μπάλα.

**13-5 Παράδειγμα:** Ο Α1 αγκαλιάζει και τον συμπαίκτη του Α2 κάτω από το αντίπαλο καλάθι. Ο Α3 πασάρει την μπάλα στον Α2 ο οποίος την καρφώνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι παράβαση της ομάδας Α. Το καλάθι του Α2 δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, στο πίσω γήπεδό της.

### **ΑΡΘΡΟ 14°: Έλεγχος της μπάλας**

**14-1 Κατάσταση.** Ο έλεγχος της μπάλας για μία ομάδα ξεκινά όταν ένας παίκτης αυτής της ομάδας έχει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας, κρατώντας την ή ντριμπλάροντάς την ή έχει την κατοχή μιας ζωντανής μπάλας στη διάθεσή του για επαναφορά ή για ελεύθερη βολή.

**14-2 Παράδειγμα:** **Ανεξάρτητα** εάν το χρονόμετρο του παιχνιδιού είναι σταματημένο ή όχι, ένας παίκτης εσκεμμένα καθυστερεί τη διαδικασία να πάρει τη μπάλα για μια επαναφορά ή για μια ελεύθερη βολή.

**Διευκρίνηση:** Η μπάλα ζωντανεύει και ο έλεγχος της μπάλας για την ομάδα ξεκινά, όταν ο διαιτητής τοποθετεί την μπάλα στο δάπεδο, πλησιέστερα στο σημείο της επαναφοράς ή στον αγωνιστικό χώρο στην γραμμή των ελευθέρων βολών.

**14-3 Παράδειγμα:** Η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας για 15 δευτερόλεπτα. Ο Α1 πασάρει την μπάλα στον Α2 και η μπάλα, που βρίσκεται στον αέρα, κινείται πάνω από την γραμμή ορίων. Ο Β1 προσπαθεί να πιάσει την μπάλα και πηδά από τον αγωνιστικό χώρο πάνω από την γραμμή ορίων. Ο Β1 είναι ακόμη στον αέρα όταν αυτός:

(α) Κτυπά τη μπάλα με το 1 χέρι ή και τα 2 χέρια,

(β) Πιάνει τη μπάλα και με τα δύο χέρια ή η μπάλα αναπαύεται στο ένα (1) χέρι.

και η μπάλα επιστρέφει στον αγωνιστικό χώρο όπου την πιάνει ο Α2.

**Διευκρίνηση:**

(α) Η ομάδα Α θα διατηρεί τον έλεγχο της μπάλας. Η ομάδα Α θα έχει τον εναπομείναντα χρόνο στην συσκευή των 24άρων (shot clock),

(β) Ο Β1 απέκτησε τον έλεγχο της μπάλας για την ομάδα Β. Ο Α2 επανέκτησε τον έλεγχο της μπάλας για την ομάδα Α. Η ομάδα Α θα έχει νέα 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

### **ΑΡΘΡΟ 15°: Παίκτης σε προσπάθεια για σουτ**

**15-1 Κατάσταση:** Η προσπάθεια του σουτ (act of shooting) ξεκινά όταν ο παίκτης μετακινεί την μπάλα ανοδικά, προς το καλάθι των αντιπάλων.

**15-2 Παράδειγμα:** Ο Α1 σε διείσδυσή του (drive) προς το καλάθι, σταματά νόμιμα και με τα δύο πόδια στον αγωνιστικό χώρο χωρίς να μετακινεί την μπάλα ανοδικά. Αυτή τη στιγμή Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1.

**Διευκρίνηση:** Το σφάλμα του Β1 δεν έγινε εναντίον παίκτη στην προσπάθεια για σουτ, καθώς ο Α1 δεν είχε αρχίσει ακόμη την ανοδική πορεία της μπάλας προς το καλάθι.

**15-3 Κατάσταση:** Η προσπάθεια του σουτ (act of shooting) σε μια συνεχόμενη κίνηση σε διείσδυση, ξεκινά όταν η μπάλα αναπαύεται στα χέρια του παίκτη μετά την ολοκλήρωση μιας ντρίμπλας ή ενός κρατήματος της μπάλα στον αέρα και ο παίκτης

**Ξεκινά την** κίνηση του σουτ πριν από την απελευθέρωση της μπάλας **σε σουτ** για καλάθι.

**15-4 Παράδειγμα:** Ο Α1 σε διείσδυση (drive) προς το καλάθι, τελειώνει μία ντρίμπλα με την μπάλα στα χέρια και ξεκινά την κίνηση του σουτ. Εκείνη τη στιγμή, ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Το σφάλμα του Β1 συνέβη εναντίον παίκτη στην προσπάθειά για σουτ (act of shooting). Ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή.

**15-5 Παράδειγμα:** Ο Α1 πηδά στον αέρα και ελευθερώνει την μπάλα σε μία προσπάθεια για καλάθι 3 πόντων. Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1, πριν ο Α1 επιστρέψει και με τα δύο πόδια στον αγωνιστικό χώρο. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Ο Α1 παραμένει σε προσπάθεια σουτ (act of shooting) μέχρι να επιστρέψει και με τα δύο πόδια στον αγωνιστικό χώρο. Ο Α1 θα εκτελέσει 3 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή.

**15-6 Παράδειγμα:** Ο Α1, ενώ κρατά την μπάλα στο εμπρός γήπεδο, διαπράττει σφάλμα κατά του Β1. Αυτό είναι σφάλμα ομάδας που έχει έλεγχο της μπάλας. Σε μία συνεχόμενη κίνηση προς τα εμπρός, ο Α1 πετά την μπάλα μέσα στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Στην ομάδα Β θα χορηγηθεί επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, στο πίσω γήπεδο της.

**15-7 Παράδειγμα:** Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 σε διείσδυση (drive) προς το καλάθι, με το μπροστινό πόδι **του Α1** ακόμη στον αγωνιστικό χώρο. Ο Α1 συνεχίζει την προσπάθειά του σουτ και εξαιτίας του σφάλματος του Β1, η μπάλα στιγμιαία φεύγει από τα χέρια του Α1. Ο Α1 πιάνει την μπάλα με τα δύο χέρια και πετυχαίνει καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Το σφάλμα του Β1 **εναντίον του Α1, συνέβη** στην προσπάθεια του σουτ. Όταν η μπάλα στιγμιαία φεύγει από τα χέρια του Α1, ο Α1 διατηρεί ακόμη τον έλεγχο της μπάλας και επομένως η προσπάθεια του σουτ συνεχίζεται. Το καλάθι θα μετρήσει. Ο Α1 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή.

**15-8 Κατάσταση:** Όταν ένας παίκτης βρίσκεται σε προσπάθεια για σουτ και, αφού του έχει γίνει σφάλμα, πασάρει τη μπάλα, αυτός ο παίκτης δεν είναι πλέον σε προσπάθεια για σουτ.

**15-9 Παράδειγμα:** Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 στην προσπάθεια για σουτ. Αυτό είναι το τρίτο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτό το τέταρτο. Μετά το σφάλμα, ο Α1 πασάρει την μπάλα στον Α2.

**Διευκρίνηση:** Όταν ο Α1 πάσαρε την μπάλα στον Α2, η προσπάθεια για σουτ τελείωσε. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα.

**15-10 Κατάσταση:** Εάν ένας παίκτης δεχτεί σφάλμα σε προσπάθεια για σουτ μετά από το οποίο αυτός σκοράρει ενώ διαπράττει παράβαση βημάτων, το καλάθι δεν θα μετρήσει και 2 ή 3 ελεύθερες βολές θα χορηγούνται.

**15-11 Παράδειγμα:** Ο Α1 με την μπάλα στα χέρια δεισδύει προς το καλάθι σε μια προσπάθεια για 2 πόντους. Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1, μετά το οποίο ο Α1 διαπράττει παράβαση βημάτων. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Στον Α1 θα χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές.

### **ΑΡΘΡΟ 16°: Καλάθι: Πότε επιτυγχάνεται και η αξία του**

**16-1 Κατάσταση.** Η αξία ενός καλαθιού καθορίζεται από το σημείο του αγωνιστικού χώρου απ' όπου ελευθερώθηκε το σουτ. Ένα σουτ που ελευθερώνεται από την περιοχή των 2 πόντων, **θα μετράει** για 2 πόντους, ένα σουτ που ελευθερώνεται από την περιοχή των 3 πόντων, **θα μετράει** για 3 πόντους. Ένα καλάθι κατοχυρώνεται στην ομάδα που επιτίθεται στο καλάθι των αντιπάλων στο οποίο η μπάλα μπήκε.

**16-2 Παράδειγμα:** Ο Α1 ελευθερώνει τη μπάλα σε σουτ από την περιοχή των 3 πόντων. Η μπάλα, στην ανοδική της πορεία, αγγίζεται νόμιμα από οποιοδήποτε παίκτη που βρίσκεται μέσα στην περιοχή των 2 πόντων της Α ομάδος. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Στον Α1 θα πιστωθούν 3 πόντοι καθώς το σουτ του Α1 να ελευθερώθηκε από την περιοχή των 3 πόντων.

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

**Διευκρίνηση:** Στον Α1 θα πιστωθούν 2 πόντοι καθώς το σουτ του Α1 να ελευθερώθηκε από την περιοχή των 2 πόντων.

**16-4 Παράδειγμα:** Στην έναρξη ενός τετάρτου, η ομάδα Α αμύνεται στο **δικό της** καλάθι, όταν ο Β1 λανθασμένα ντριμπλάρει στο δικό του καλάθι και πετυχαίνει καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Στον αρχηγό πεντάδας της Α ομάδας θα πιστωθούν 2 πόντοι.

**16-5 Κατάσταση:** Εάν η μπάλα μπει στο αντίπαλο καλάθι, η αξία του καλαθιού καθορίζεται από το σημείο στον αγωνιστικό χώρο από το οποίο ελευθερώθηκε η μπάλα. Η μπάλα μπορεί να μπει στο καλάθι άμεσα (απευθείας) ή έμμεσα όταν κατά τη διάρκεια μίας πάσας η μπάλα αγγίξει οποιοδήποτε παίκτη ή να αγγίξει τον αγωνιστικό χώρο πριν μπει στο καλάθι.

**16-6 Παράδειγμα:** Ο Α1 πασάρει τη μπάλα από την περιοχή των 3 πόντων  
(α) η μπάλα μπαίνει απευθείας στο καλάθι

(β) η μπάλα αγγίζει οποιονδήποτε παίκτη στον αγωνιστικό χώρο στην περιοχή 2 ή 3 πόντων της ομάδας Α και μετά μπαίνει στο καλάθι

**Διευκρίνηση:** Και στις δυο περιπτώσεις, στον Α1 θα πιστωθούν 3 πόντοι καθώς η πάσα του ελευθερώθηκε από την περιοχή των 3 πόντων.

**16-7 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί σουτ για καλάθι 3 πόντων. Αφού η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του Α1, αγγίζει τον αγωνιστικό χώρο στην περιοχή των 2 πόντων της ομάδας Α. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει για 3 πόντους, καθώς ελευθερώθηκε από την περιοχή των 3 πόντων. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε πετυχημένο για καλάθι.



**16-8 Παράδειγμα:** Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 στην προσπάθεια του σουτ για καλάθι 3 πόντων. Η μπάλα αγγίζει τον αγωνιστικό χώρο και κατόπιν μπαίνει στον καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Ένα σουτ για καλάθι θα τελειώνει όταν η μπάλα αγγίξει τον αγωνιστικό χώρο. Αφού ο διαιτητής σφυρίξει και καθώς η μπάλα δεν είναι πλέον σε προσπάθεια για σουτ, η μπάλα νεκρώνει άμεσα. Ο Α1 θα εκτελέσει 3 ελεύθερες βολές.

**16-9 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί σουτ για καλάθι 3 πόντων. Αφού η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του Α1, ηχεί το σήμα του χρονομέτρου του αγώνα. Η μπάλα αγγίζει τον αγωνιστικό χώρο και κατόπιν μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Ένα σουτ για καλάθι θα τελειώνει όταν η μπάλα αγγίξει τον αγωνιστικό χώρο. Καθώς η μπάλα δεν είναι πλέον σε προσπάθεια για σουτ, νεκρώνει όταν ηχεί το χρονόμετρο του αγώνα για το τέλος του τετάρτου.

**16-10 Παράδειγμα:** Ο Α1 που επαναφέρει την μπάλα από το εμπρός γήπεδο, πασάρει την μπάλα. Στην συνέχεια, η μπάλα αγγίζεται από οποιονδήποτε παίκτη στο εμπρός γήπεδο της Α ομάδας, στην περιοχή των 3 πόντων, και κατόπιν μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Το καλάθι του θα μετρήσει για 2 πόντους καθώς η μπάλα ελευθερώθηκε από επαναφορά. Το άγγιγμα της μπάλας είναι νόμιμο. Η αξία του καλάθιού θα ήταν για 3 πόντους εφόσον η μπάλα είχε ελευθερωθεί από τον αγωνιστικό χώρο σε σουτ ή πάσα πίσω από την γραμμή των 3 πόντων.

**16-11 Κατάσταση:** Σε μια κατάσταση επαναφοράς από εκτός ορίων ή ενός ριμπάουντ μετά την τελευταία ελεύθερη βολή, υπάρχει πάντα μια χρονική περίοδος από τη στιγμή που ο παίκτης εντός του αγωνιστικού χώρου αγγίζει τη μπάλα μέχρις ότου, αυτός ο παίκτης ελευθερώσει τη μπάλα για σουτ. Αυτό είναι ιδιαίτερος σημαντικό να ληφθεί υπόψη, κοντά στη λήξη του τετάρτου ή της παράτασης. Πρέπει να υπάρχει διαθέσιμη μία ελάχιστη περίοδος χρόνου για ένα τέτοιο σουτ, πριν την εκπνοή του χρόνου. Εάν 0.3 του δευτερόλεπτου ή περισσότερο εμφανίζονται στο χρονόμετρο του αγώνα ή στη συσκευή των 24άρων (shot clock) είναι καθήκον του/των διαιτητή/ών να καθορίσουν εάν ο σουτέρ ελευθέρωσε τη μπάλα πριν ηχήσει το σήμα του χρονομέτρου του αγώνα ή της συσκευής των 24άρων (shot clock) για το τέλος του τετάρτου ή της παράτασης. Εάν 0.2 ή 0.1 του δευτερόλεπτου εμφανίζονται στο χρονόμετρο του αγώνα ή στη συσκευή των 24άρων (shot clock), η μόνη περίπτωση ενός έγκυρου καλάθιού που μπορεί να πετύχει ένας παίκτη, είναι με άγγιγμα (tapping) ή απευθείας κάρφωμα της μπάλας, με την προϋπόθεση ότι τα χέρια του παίκτη δεν θα αγγίζουν πλέον την μπάλα όταν το χρονόμετρο του αγώνα ή η συσκευή των 24άρων (shot clock) δείχνει 0.0.

**16-12 Παράδειγμα:** Στην ομάδα Α χορηγείται επαναφορά από εκτός ορίων, με:

(α) 0.3

(β) 0.2 ή 0.1

του δευτερόλεπτου να εμφανίζονται στο χρονόμετρο του αγώνα ή στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**Διευκρίνηση:**

Οι διαιτητές θα εξασφαλίσουν ότι ο σωστός υπολειπόμενος χρόνος εμφανίζεται στα χρονόμετρα.

(α) Εάν κατά την διάρκεια ενός σουτ για καλάθι το ηχεί το σήμα του χρονομέτρου του αγώνα ή της συσκευής των 24άρων (shot clock) για την λήξη του τετάρτου ή της παράτασης, είναι ευθύνη των διαιτητών να καθορίσουν εάν η μπάλα





ελευθερώθηκε πριν ηχήσει το σήμα του χρονομέτρου του αγώνα ή της συσκευής των 24άρων (shot clock) για τη λήξη του τετάρτου ή της παράτασης.

(β) Ένα καλάθι μπορεί να πιστωθεί μόνο εάν η μπάλα, ενώ είναι στον αέρα μετά από πάσα, αγγιχθεί (tapped) ή απευθείας προωθηθεί (κάρφωμα) μέσα στο καλάθι.

**16-13 Παράδειγμα:** Στο τέλος ενός τετάρτου, ο Α1 προωθεί (καρφώνει) την μπάλα στο καλάθι. Η μπάλα εξακολουθεί να αγγίζει ακόμη τα χέρια του όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 0.0. δευτερόλεπτα.

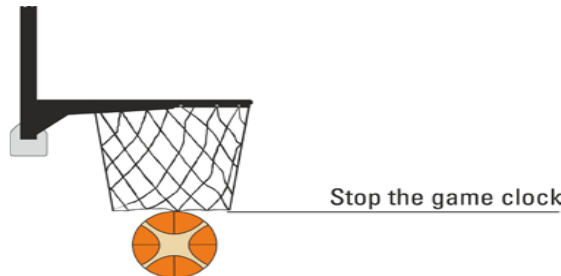
**Διευκρίνηση:** Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Η μπάλα άγγιξε τα χέρια του Α1 όταν το σήμα του χρονομέτρου του αγώνα ήχησε για τη λήξη του τετάρτου.

**16-14 Κατάσταση:** Ένα καλάθι επιτυγχάνεται, όταν ζωντανή μπάλα μπαίνει στο καλάθι από την επάνω πλευρά και παραμένει μέσα σε αυτό ή περνάει εντελώς μέσα από το καλάθι. Όταν:

(α) Μία αμυνόμενη ομάδα ζητά time out σε οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και στην συνέχεια επιτυγχάνεται ένα καλάθι ή

(β) Το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερα στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο ή στην παράταση,

το χρονόμετρο του αγώνα θα σταματά όταν η μπάλα παραμένει μέσα ή έχει περάσει εντελώς μέσα από το καλάθι, όπως απεικονίζεται στο Διάγραμμα 2.



**Διάγραμμα 2. Επίτευξη καλαθιού**

**16-15 Παράδειγμα:** Με 2.02 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 πετυχαίνει καλάθι και η μπάλα περνάει μέσα από αυτό. Με 2.00 στο χρονόμετρο του αγώνα ο Β1 είναι έτοιμος για επαναφορά από την τελική γραμμή.

**Διευκρίνηση:** Το καλάθι πραγματοποιήθηκε με πάνω από 2.00 στο χρονόμετρο του αγώνα. Για τον λόγο αυτόν, το χρονόμετρο του αγώνα δεν θα σταματήσει.

### **ΑΡΘΡΟ 17<sup>ο</sup>: Επαναφορά.**

**17-1 Κατάσταση.** Κατά τη διάρκεια επαναφοράς, οι παίκτες εκτός από τον παίκτη που επαναφέρει, δεν πρέπει να έχουν κανένα μέρος του σώματος τους πάνω από τη γραμμή ορίων.

Πριν ελευθερώσει την μπάλα ο παίκτης που επαναφέρει, είναι πιθανόν, αυτή η κίνηση επαναφοράς να προκαλέσει τα χέρια αυτού του παίκτη με την μπάλα, να **κινηθούν** πάνω από τη γραμμή ορίων που χωρίζει την περιοχή εντός ορίων από την περιοχή εκτός ορίων. Σε τέτοιες καταστάσεις, συνεχίζει να είναι ευθύνη του αμυνόμενου παίκτη να αποφύγει την παρέμβαση στην επαναφορά έχοντας επαφή με τη μπάλα, ενώ αυτή βρίσκεται ακόμη στα χέρια του παίκτη που την επαναφέρει.

**17-2 Παράδειγμα:** Στο 3<sup>ο</sup> τέταρτο, στην Α ομάδα χορηγείται μία επαναφορά στο πίσω γήπεδο της. Κρατώντας την μπάλα:

- (α) Ο Α1 που επαναφέρει μετακινεί τα χέρια του πάνω από τη γραμμή ορίων έτσι ώστε η μπάλα να βρίσκεται επάνω από την εντός ορίων περιοχή. Ο Β1 αρπάζει τη μπάλα από τα χέρια του Α1 χωρίς καμία φυσική επαφή εναντίον του Α1.
- (β) Ο Β1 μετακινεί τα χέρια πάνω από την γραμμή ορίων προς τον Α1 που επαναφέρει για να σταματήσει μία πάσα προς τον Α2 στον αγωνιστικό χώρο.

**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις, ο Β1 παρενέβη στην επαναφορά, και ως εκ τούτου καθυστέρησε το παιχνίδι. Ο διαιτητής σφυρίζει παράβαση για καθυστέρηση του αγώνα. Επιπλέον, μια προφορική προειδοποίηση θα δοθεί στον Β1 και θα κοινοποιηθεί επίσης στον head προπονητή Β. Αυτή η προειδοποίηση θα ισχύσει για όλους τους παίκτες της ομάδας Β, για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Οποιαδήποτε επανάληψη παρόμοιας ενέργειας από οποιονδήποτε παίκτη της ομάδας Β, μπορεί να επιφέρει τεχνικό σφάλμα. Η επαναφορά θα επαναληφθεί για την ομάδα Α. Η ομάδα Α θα έχει 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**17-3 Παράδειγμα:** Στο τρίτο τέταρτο στην ομάδα Α χορηγείται επαναφορά στο εμπρός γήπεδο της. Ο Α1 που επαναφέρει κρατάει την μπάλα, όταν ο Β1 μετακινεί τα χέρια του πάνω από την γραμμή ορίων, με:

(α) 7 δευτερόλεπτα,

(β) 17 δευτερόλεπτα

**στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι μια παράβαση στην επαναφορά από τον Β1. Επιπλέον μια προφορική προειδοποίηση θα να δοθεί στον Β1 και θα κοινοποιηθεί επίσης στον προπονητή της Β ομάδας. Αυτή η προειδοποίηση θα ισχύει για όλους τους παίκτες της Β ομάδας για το υπόλοιπο του αγώνα. Οποιαδήποτε επανάληψη παρόμοιας ενέργειας από οποιονδήποτε παίκτη της Β ομάδας μπορεί να επιφέρει τεχνικό σφάλμα. Η επαναφορά για την ομάδα Α θα επαναληφθεί. Η ομάδα Α θα έχει:

(α) 14 δευτερόλεπτα,

(β) 17 δευτερόλεπτα

**στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**17-4 Κατάσταση.** Όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερα στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο ή σε κάθε παράταση, ο αμυνόμενος παίκτης δεν πρέπει να μετακινεί κανένα μέρος του σώματος πάνω από την γραμμή ορίων για να παρεμποδίσει την επαναφορά.

**17-5 Παράδειγμα:** Με 54 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, η ομάδα Α δικαιούται επαναφορά. Πριν ο διαιτητής δώσει την μπάλα στον Α1 για να την επαναφέρει, δείχνει στον Β1 το προειδοποιητικό σήμα της παράνομης υπέρβασης της γραμμής ορίων. Κατόπιν, ο Β1 μετακινεί το σώμα του προς τον Α1, πάνω από τη γραμμή ορίων, πριν την η μπάλα επαναφερθεί πάνω από τη γραμμή ορίων.

**Διευκρίνηση:** Ο Β1 θα χρεωθεί με τεχνικό σφάλμα.

**17-6 Παράδειγμα:** Με 51 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, η ομάδα Α δικαιούται επαναφορά. Πριν ο διαιτητής δώσει την μπάλα στον Α1 για να την επαναφέρει, δεν δείχνει το προειδοποιητικό σήμα για την «παράνομη υπέρβαση της γραμμής ορίων». Στη συνέχεια, ο Β1 μετακινεί το σώμα του προς το Α1 πάνω από τη γραμμή ορίων πριν η μπάλα επαναφερθεί πάνω από την γραμμή ορίων.

**Διευκρίνηση:** Καθώς ο διαιτητής δεν έδειξε το προειδοποιητικό σήμα για την «παράνομη υπέρβαση της γραμμής ορίων» προτού δώσει την μπάλα στον Α1, ο διαιτητής θα σφυρίξει και ο Β1 θα λάβει τώρα μία προειδοποίηση. Αυτή η προειδοποίηση θα κοινοποιηθεί επίσης στον head προπονητή της ομάδας Β. Η προειδοποίηση θα ισχύει για όλους τους παίκτες της ομάδας Β για το υπόλοιπο του



FIBA  
We Are Basketball



παιχνιδιού. Οποιαδήποτε επανάληψη παρόμοιας ενέργειας από οποιονδήποτε παίκτη της ομάδας Β, μπορεί να επιφέρει τεχνικό σφάλμα. Η επαναφορά θα επαναληφθεί και ο διαιτητής θα δείξει το προειδοποιητικό σήμα για την «παράνομη υπέρβαση της γραμμής ορίων».

**17-7 Κατάσταση.** Ο παίκτης που επαναφέρει, πρέπει να πασάρει τη μπάλα (να μην δώσει την μπάλα χέρι-χέρι) σε ένα συμπαίκτη του στον αγωνιστικό χώρο.

**17-8 Παράδειγμα:** Ο Α1 που επαναφέρει, δίνει τη μπάλα (χέρι με χέρι) στον Α2 στον αγωνιστικό χώρο.

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι μια παράβαση του Α1 κατά την. Η μπάλα πρέπει να αφήσει τα χέρια του Α1 στην επαναφορά. Στην ομάδα Β χορηγείται μία επαναφορά από το σημείο της αρχικής επαναφοράς.

**17-9 Κατάσταση.** Στη διάρκεια μιας επαναφοράς άλλος/οι παίκτης/ες δεν πρέπει να έχει/ουν κανένα μέρος του σώματός τους πάνω από την γραμμή ορίων πριν η μπάλα πασαριστεί στον αγωνιστικό χώρο.

**17-10 Παράδειγμα:** Μετά από παράβαση, Ο Α1 δέχεται τη μπάλα από το διαιτητή για επαναφορά και αυτός:

(α) Τοποθετεί τη μπάλα στο έδαφος και κατόπιν την παίρνει ο Α2.

(β) Δίνει την μπάλα (χέρι με χέρι) στον Α2 στην περιοχή εκτός ορίων.

**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις αυτό είναι παράβαση του Α2 για μετακίνηση του σώματός του πάνω από τη γραμμή ορίων, πριν ο Α1 πασάρει τη μπάλα πάνω από τη γραμμή ορίων.

**17-11 Παράδειγμα:** Μετά από επιτυχημένο καλάθι της Α ομάδας ή πετυχημένη τελευταία ελεύθερη βολή, ένα time out χορηγείται στην ομάδα Β. Μετά το time out, ο Β1 δέχεται τη μπάλα από το διαιτητή για επαναφορά από την τελική γραμμή. Ο Β1 κατόπιν:

(α) Τοποθετεί τη μπάλα στο δάπεδο και κατόπιν την παίρνει ο Β2.

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

**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις, αυτή είναι μία νόμιμο παιχνίδι του Β2. Μετά από πετυχημένο καλάθι ή πετυχημένη τελευταία ελεύθερη βολή, ο μόνος περιορισμός για την ομάδα Β, είναι ότι οι παίκτες της πρέπει να πασάρουν τη μπάλα στον αγωνιστικό χώρο, εντός 5 δευτερολέπτων.

**17-12 Κατάσταση.** Εάν ένα time out χορηγείται σε μία ομάδα που δικαιούται την κατοχή της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο όταν το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο και σε κάθε παράταση, ο head προπονητής, μετά το τάιμ άουτ, έχει το δικαίωμα να αποφασίσει εάν η επαναφορά θα εκτελεστεί από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας ή από το πίσω γήπεδο της ομάδας.

Μετά από πετυχημένο καλάθι ή τελευταία πετυχημένη τελευταία ελεύθερη βολή, ο head προπονητής, μετά το τάιμ άουτ, θα αποφασίσει εάν η επαναφορά θα εκτελεστεί από τη γραμμή επαναφοράς απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας ή στην απέναντι πλευρά.

Μετά από σφάλμα, παράβαση (συμπεριλαμβανομένης και της εξόδου της μπάλας) ή περίπτωση αναπήδησης, η επαναφορά θα εκτελείται από την γραμμή επαναφοράς στην ίδια πλευρά του αγωνιστικού χώρου (πλευρά τραπέζιου γραμματείας ή απέναντι πλευρά), όπως η αρχική επαναφορά.

Μετά το time out που ακολουθεί ένα αντιαθλητικό σφάλμα ή ένα σφάλμα αποβολής ή μια κατάσταση συμπλοκής, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας, **απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.**

Μετά που ο head προπονητής έχει **αποφασίσει, η απόφαση** του είναι τελική και αμετάκλητη. Περαιτέρω αιτήματα και των δύο ομάδων head προπονητών για αλλαγή του σημείου της επαναφοράς, μετά από επιπλέον ταϊμ άουτ στην ίδια περίοδο που το χρονόμετρο παραμένει σταματημένο, δεν θα οδηγούν στην αλλαγή της αρχικής απόφασης.

**17-13 Παράδειγμα:** Με 35 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 έχει ντριμπλάρει στο πίσω γήπεδο όταν ένας παίκτης της ομάδας Β κτυπά τη μπάλα και τη στέλνει εκτός ορίων στην προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών. Στην ομάδα Α χορηγείται time out.

**Διευκρίνιση:** Το αργότερο μετά την λήξη του time out, ο πρώτος διαιτητής (crew chief) θα ζητήσει την απόφαση του head προπονητή της Α ως προς το που θα εκτελεστεί η επαναφορά. Ο head προπονητής της Α θα πει δυνατά στα αγγλικά «μπροστά γήπεδο» ή «πίσω γήπεδο» και την ίδια στιγμή θα δείχνει με το χέρι το σημείο (μπροστά γήπεδο ή πίσω γήπεδο) από το οποίο θα εκτελεστεί η επαναφορά. Η απόφαση του head προπονητή θα είναι τελική και αμετάκλητη. Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) θα ενημερώσει τον head προπονητή της ομάδας Β για την απόφαση του προπονητή της Α ομάδας.

Αν η επαναφορά γίνει από το εμπρός γήπεδο, θα πρέπει να εκτελεστεί από την γραμμή επαναφοράς του εμπρός γηπέδου, στην ίδια πλευρά του αγωνιστικού χώρου όπου η μπάλα βγήκε εκτός ορίων.

Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α μόνο εάν οι θέσεις των παικτών και των δύο ομάδων στον αγωνιστικό χώρο δείχνουν ότι έχουν αντιληφθεί από πού θα συνεχιστεί το παιχνίδι.

**17-14 Παράδειγμα:** Με 44 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο και με 17 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**, ο Α1 ντριμπλάρει στο πίσω γήπεδο όταν ένας παίκτης της ομάδας Β κτυπά την μπάλα εκτός ορίων **στο πίσω γήπεδο της Α ομάδας, στην γραμμή επαναφοράς, στην πλευρά του τραπεζιού της γραμματείας ή στην αντίθετη πλευρά** της γραμμής των ελευθέρων βολών. Στην συνέχεια χορηγείται ένα time out:

(α) Στην ομάδα Β.

(β) Στην ομάδα Α.

(γ) Πρώτα στην ομάδα Β και αμέσως μετά στην ομάδα Α (ή και αντίστροφα).

**Διευκρίνιση:**

(α) Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από την γραμμή επαναφοράς στο πίσω γήπεδο της, όπου η μπάλα βγήκε εκτός ορίων. Η ομάδα θα έχει 17 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

(β) και (γ) Εάν ο head προπονητής της ομάδας Α αποφασίσει την επαναφορά από το εμπρός γήπεδο, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α στο εμπρός γήπεδο της, **στην πλευρά του τραπεζιού της γραμματείας ή στην απέναντι** πλευρά για να ταιριάζει με την πλευρά που η μπάλα βγήκε εκτός ορίων. Η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

Εάν ο head προπονητής της ομάδας Α αποφασίσει την επαναφορά από το δικό του πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 17 δευτερόλεπτα να απομένουν **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**17-15 Παράδειγμα:** Με 57 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές. Στη διάρκεια της 2<sup>ης</sup>



FIBA  
We Are Basketball



ελεύθερης βολής, ο Α1 (πατά τη γραμμή των ελευθέρων βολών και μια παράβαση καταλογίζεται. Στην ομάδα Β χορηγείται time out.

**Διευκρίνηση:** Μετά το time out, εάν ο head προπονητής της ομάδας Β αποφασίσει επαναφορά από:

(α) Το εμπρός γήπεδο, η επαναφορά θα εκτελεστεί από την γραμμή επαναφοράς στην απέναντι πλευρά (από το τραπέζι της γραμματείας). Η ομάδα Β θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

(β) Το πίσω γήπεδο, επαναφορά θα εκτελεστεί από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών στην απέναντι πλευρά (από το τραπέζι της γραμματείας). Η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**17-16 Παράδειγμα:** Με 26 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει για 6 δευτερόλεπτα στο πίσω γήπεδο, όταν:

(α) Ο Β1 κτυπά τη μπάλα εκτός ορίων.

(β) Ο Β1 χρεώνεται με το 3<sup>ο</sup> σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο.

Στην ομάδα Α χορηγείται ένα time out.

**Διευκρίνηση:** Μετά το time out:

Και στις δύο περιπτώσεις, εάν ο head προπονητής της ομάδας Α αποφασίσει την επαναφορά από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

Αν η επαναφορά γίνει από το εμπρός γήπεδο, θα πρέπει να εκτελεστεί από την γραμμή επαναφοράς του εμπρός γηπέδου, στην ίδια πλευρά του αγωνιστικού χώρου όπου βρισκόταν η μπάλα όταν σταμάτησε το παιχνίδι.

Αν η επαναφορά γίνει από το πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει:

(α) 18 δευτερόλεπτα

(β) 24 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**17-17 Παράδειγμα:** Με 1:24 στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει στο εμπρός γήπεδο, όταν ο Β1 κτυπά τη μπάλα στο πίσω γήπεδο της ομάδας Α όπου οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α αρχίζει να ντριμπλάρει ξανά. Ο Β2 τώρα, κτυπά (tap) τη μπάλα εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο της Α ομάδας στην πλευρά του τραπεζιού της γραμματείας με:

(α) 6 δευτερόλεπτα,

(β) 17 δευτερόλεπτα,

στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

Στην ομάδα Α χορηγείται ένα time out.

**Διευκρίνηση:** Μετά το time out:

Εάν ο head προπονητής της ομάδας Α αποφασίσει την επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο, αυτή θα εκτελεστεί στην πλευρά του τραπεζιού της γραμματείας. Η ομάδα Α θα έχει:

(α) 6 δευτερόλεπτα,

(β) 14 δευτερόλεπτα,

στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

Εάν η επαναφορά γίνει στο πίσω γήπεδο, θα εκτελεστεί στο αρχικό σημείο όπου η μπάλα βγήκε εκτός ορίων. Η ομάδα Α θα έχει:

(α) 6 δευτερόλεπτα

(β) 17 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**17-18 Παράδειγμα:** Με 48 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει στο εμπρός γήπεδο όταν ο Β1 κτυπάει (tap) την μπάλα στο πίσω γήπεδο της ομάδας Α όπου ο Α2 αρχίζει να ντριμπλάρει την μπάλα ξανά. Ο Β2 τώρα διαπράττει σφάλμα στον Α2 κοντά στην πλευρά του τραπεζιού της γραμματείας. Αυτό είναι το 3<sup>ο</sup> σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτό το τέταρτο, με:

(α) 6 δευτερόλεπτα,



(β) 17 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

Στην ομάδα A χορηγείται ένα time out.

**Διευκρίνιση:** Μετά το time out:

Και στις δυο περιπτώσεις, αν ο head προπονητής της ομάδας A αποφασίσει την επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο, αυτή θα εκτελεστεί από την πλευρά του τραπέζιου της γραμματείας. Η ομάδα A θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

Αν η επαναφορά εκτελεστεί στο πίσω γήπεδο, η ομάδα A θα έχει 24 δευτερόλεπτα, στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**17-19 Παράδειγμα:** Με 1:32 στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, η ομάδα A έχει τον έλεγχο της μπάλας για 5 δευτερόλεπτα, όταν οι A1 και B1 αποβάλλονται επειδή γρονθοκόπησαν ο ένας τον άλλον στο πίσω γήπεδο της A ομάδας. Στην ομάδα A χορηγείται ένα time out.

**Διευκρίνιση:** Οι ποινές των σφαλμάτων αποβολής θα ακυρωθούν μεταξύ τους. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα A από το πίσω γήπεδό της. Ωστόσο, εάν μετά το time out, ο προπονητής της A ομάδας αποφασίσει την επαναφορά της μπάλας από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο, η ομάδα A θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock). Αν η επαναφορά εκτελεστεί στο από το πίσω γήπεδο της ομάδας, η ομάδα A θα έχει 19 δευτερόλεπτα, στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**17-20 Παράδειγμα:** Με 1:29 στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο και με 19 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock), η ομάδα A έχει τον έλεγχο της μπάλας εμπρός γήπεδο, όταν οι A6 και B6 αποβάλλονται επειδή εισήλθαν στον αγωνιστικό χώρο κατά την διάρκεια συμπλοκής. Στην ομάδα A χορηγείται time out.

**Διευκρίνιση:** Οι ποινές των σφαλμάτων αποβολής θα ακυρωθούν μεταξύ τους. Μετά το time out, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά της A ομάδας στο εμπρός γήπεδο, από το πλησιέστερο σημείο όπου βρισκόταν η μπάλα όταν ξεκίνησε η συμπλοκή. Η ομάδα A θα έχει 19 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**17-21 Παράδειγμα:** Με 1:18 στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, στην ομάδα A χορηγείται επαναφορά από το πίσω γήπεδό της. Στην ομάδα A χορηγείται time out. Μετά το time out, ο head προπονητής της A ομάδας αποφασίζει την εκτέλεση της επαναφοράς από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο. Πριν την εκτέλεση της επαναφοράς, ο head προπονητής της B ζητά τάϊμ άουτ.

**Διευκρίνιση:** Η αρχική απόφαση του head προπονητή της A ομάδας για την εκτέλεση της επαναφοράς από το εμπρός γήπεδο είναι τελική και αμετάκλητη και δεν μπορεί να αλλάξει στην ίδια περίοδο που το χρονόμετρο παραμένει σταματημένο. Αυτό θα ισχύει επίσης εάν ο head προπονητής της A ομάδας πάρει δεύτερο time out, μετά το πρώτο.

**17-22 Κατάσταση:** Στην έναρξη όλων των τετάρτων εκτός του πρώτου και στην έναρξη όλων των παρατάσεων, η επαναφορά θα γίνεται από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι τη γραμματείας. Ο παίκτης που εκτελεί την επαναφορά θα έχει τα πόδια του ιππαστί στην προέκταση της κεντρικής γραμμής. Εάν ο παίκτης που εκτελεί την επαναφορά διαπράξει παράβαση, η μπάλα θα χορηγηθεί στους αντιπάλους για επαναφορά από την προέκταση της κεντρικής γραμμής.

Ωστόσο, εάν μία καταστρατήγηση συμβεί στον αγωνιστικό χώρο απευθείας στην κεντρική γραμμή, η επαναφορά θα εκτελεστεί από το εμπρός γήπεδο στο πλησιέστερο σημείο της κεντρικής γραμμής.





**17-23 Παράδειγμα:** Στην έναρξη ενός τετάρτου, ο Α1 διαπράττει παράβαση στην προέκταση της κεντρικής γραμμής.

**Διευκρίνηση:** Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από το σημείο της αρχικής επαναφοράς στην προέκταση της κεντρικής γραμμής, με 10:00 στο χρονόμετρο του αγώνα και με 24 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock). Ο παίκτης που θα επαναφέρει δικαιούται να πασάρει την μπάλα σε οποιοδήποτε σημείο του αγωνιστικού χώρου. Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα στραφεί υπέρ της Β ομάδας.

**17-24 Παράδειγμα:** Στην έναρξη ενός τετάρτου, ο Α1 που εκτελεί την επαναφορά (ιπαστί) από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, πασάρει τη μπάλα στον Α2 που την αγγίζει πριν αυτή καταλήξει εκτός ορίων στο:

(α) εμπρός γήπεδο της Α ομάδας

(β) πίσω γήπεδο της Α ομάδας

**Διευκρίνηση:** Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από θέση πλησιέστερα στο σημείο όπου η μπάλα βγήκε εκτός ορίων, στο δικό της:

(α) Πίσω γήπεδο, με 24"

(β) Εμπρός γήπεδο με 14"

στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

Η επαναφορά της Α ομάδας τελειώνει μόλις ο Α2 αγγίξει την μπάλα. Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα στραφεί υπέρ της Β ομάδας

**17-25 Παράδειγμα:** Οι ακόλουθες παραβάσεις μπορεί να διαπραχθούν στην κεντρική γραμμή του γηπέδου:

(α) Ο Α1 προκαλεί την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.

(β) Ο Α1 χρεώνεται με επιθετικό σφάλμα.

(γ) Ο Α1 διαπράττει παράβαση βημάτων.

**Διευκρίνηση:** Σε όλες τις περιπτώσεις, ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από το εμπρός γήπεδο της στο πλησιέστερο σημείο της κεντρικής γραμμής. Η ομάδα Β θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**17-26 Κατάσταση:** Μία επαναφορά που προκύπτει μετά από αντιαθλητικό σφάλμα ή σφάλμα αποκλεισμού, θα εκτελείται πάντα από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας.

**17-27 Παράδειγμα:** Ο Α1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Β1 στη διάρκεια του διαλλείματος μεταξύ του 1<sup>ου</sup> και του 2<sup>ου</sup> τετάρτου.

**Διευκρίνηση:** Πριν την έναρξη του 2<sup>ου</sup> τέταρτου ο Β1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να συμμετέχει στη διεκδίκηση του ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock). Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα παραμένει αμετάβλητη.

**17-28 Κατάσταση.** Στην διάρκεια μιας επαναφοράς ενδέχεται να προκύψουν οι ακόλουθες καταστάσεις:

(α) Η μπάλα πασάρεται πάνω από το καλάθι και ένας παίκτης οποιασδήποτε ομάδας φτάνει την μπάλα διαμέσου του καλάθιού, από κάτω και την αγγίζει.

Αυτή είναι μια παράβαση παρέμβασης.

(β) Η μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό. Αυτή είναι μια περίπτωση αναπήδησης (jumb ball).

**17-29 Παράδειγμα:** Ο Α1 που επαναφέρει, πασάρει την μπάλα πάνω από το καλάθι όταν ένας παίκτης οποιασδήποτε ομάδας φτάνει την μπάλα διαμέσου του καλαθιού, από κάτω και την αγγίζει.

**Διευκρίνιση:** Αυτή είναι μία παράβαση παρέμβασης (basket interference). Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά από τους αντιπάλους, από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών. Εάν η αμυνόμενη ομάδα διαπράξει την παράβαση, στην επιτιθέμενη ομάδα δεν θα πιστωθούν πόντοι, καθώς η μπάλα προήλθε από εκτός ορίων.

**17-30 Παράδειγμα:** Ο Α1 που επαναφέρει, πασάρει τη μπάλα προς το καλάθι της ομάδας Β και αυτή σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό.

**Διευκρίνιση:** Αυτή είναι περίπτωση αναπήδησης. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί σύμφωνα με την διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής.

- Εάν η ομάδα Α δικαιούται την επαναφορά, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α πίσω από την τελική γραμμή στο εμπρός γήπεδο της εκτός από το σημείο ακριβώς πίσω από το ταμπλό. Η ομάδα Α θα έχει 14" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**
- Εάν η ομάδα Β δικαιούται την επαναφορά, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β πίσω από την τελική γραμμή στο πίσω γήπεδο της εκτός από το σημείο ακριβώς πίσω από το ταμπλό. Η ομάδα Β θα έχει 24" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**17-31 Κατάσταση.** Αφού η μπάλα τεθεί στην διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει, αυτός ο παίκτης δεν μπορεί να κτυπήσει (αναπηδήσει) την μπάλα με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε η μπάλα να αγγίξει την εντός ορίων περιοχή και κατόπιν αυτός ο παίκτης να αγγίξει ξανά την μπάλα, πριν αυτή να αγγίξει ή να αγγιχτεί από άλλον παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.

**17-32 Παράδειγμα:** Ο Α1 που επαναφέρει, κτυπά (αναπηδά) την μπάλα, η οποία αγγίζει:

- (α) την εντός ορίων περιοχή  
 (β) την εκτός ορίων περιοχή  
 και κατόπιν ο Α1 την ξαναπιάνει.

**Διευκρίνιση:**

- (α) Αυτή είναι μία παράβαση στην επαναφορά από τον Α1. Από τη στιγμή που η μπάλα αφήνει τα χέρια του Α1 και αυτή αγγίζει την εντός ορίων περιοχή, ο Α1 δεν θα αγγίξει τη μπάλα πριν αυτή αγγίξει (ή αγγιχτεί) από άλλον παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.
- (β) Εάν ο Α1 δεν κινήθηκε περισσότερο από 1 μέτρο συνολικά μεταξύ του κτυπήματος (αναπήδησης) της μπάλας και της εκ νέου ανάκτησής της, η ενέργεια του Α1 είναι νόμιμη. Ο περιορισμός (μέτρηση) των 5 δευτερολέπτων για την απελευθέρωση της μπάλας θα συνεχιστεί.

**17-33 Κατάσταση:** Ο παίκτης που εκτελεί την επαναφορά, δεν θα προκαλεί το άγγιγμα της μπάλας εκτός ορίων, μετά που αυτή έχει ελευθερωθεί κατά την επαναφορά.

**17-34 Παράδειγμα:** Ο Α1 που επαναφέρει, πασάρει από το:

- (α) Εμπρός γήπεδο  
 (β) Πίσω γήπεδο,  
 στον Α2 στον αγωνιστικό χώρο. Η μπάλα πηγαίνει εκτός ορίων χωρίς να αγγίξει κανέναν παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.

**Διευκρίνιση:** Αυτή είναι μία παράβαση στην επαναφορά από τον Α1. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από το αρχικό σημείο επαναφοράς στο:

- (α) Πίσω γήπεδο με 24",



FIBA  
We Are Basketball



(β) Εμπρός γήπεδο με 14''  
στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**17-35 Παράδειγμα:** Ο Α1 που επαναφέρει, πασάρει στον Α2. Ο Α2 πιάνει τη μπάλα με το ένα πόδι να αγγίζει τη γραμμή ορίων.

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι μία παράβαση παίκτη εκτός ορίων του Α2. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από θέση πλησιέστερα στο σημείο όπου της ο Α2 άγγιξε την γραμμή ορίων.

**17-36 Παράδειγμα:** Ο Α1 επαναφέρει πίσω από την πλάγια γραμμή:

(α) Στο πίσω γήπεδο, πλησίον της κεντρικής γραμμής, δικαιούμενος να πασάρει την μπάλα σε οποιοδήποτε σημείο του αγωνιστικού χώρου

(β) Στο εμπρός γήπεδο, πλησίον της κεντρικής γραμμής, δικαιούμενος να πασάρει την μπάλα μόνο σε συμπαίκτη στο εμπρός γήπεδο.

(γ) Στην προέκταση της κεντρικής γραμμής στην έναρξη τετάρτου ή παράτασης, δικαιούμενος να πασάρει τη μπάλα σε οποιοδήποτε σημείο του αγωνιστικού χώρου.

Με τη μπάλα στα χέρια, ο Α1 κάνει 1 κανονικό πλάγιο βήμα, επομένως αλλάζει τη θέση του ως προς το εμπρός ή το πίσω γήπεδο.

**Διευκρίνηση:** Σε όλες τις περιπτώσεις, πρόκειται για νόμιμο παιχνίδι του Α1. Ο Α1 θα διατηρήσει την αρχική θέση της επαναφοράς με το δικαίωμα να πασάρει τη μπάλα είτε στο εμπρός γήπεδο είτε στο πίσω γήπεδο, σύμφωνα με την αρχική κατάσταση.

**17-37 Κατάσταση.** Μετά από πετυχημένο καλάθι ή πετυχημένη τελευταία ελεύθερη βολή, ο παίκτης που επαναφέρει πίσω από την τελική γραμμή μπορεί να κινηθεί πλάγια ή/και προς τα πίσω και η μπάλα μπορεί να δοθεί με πάσα ανάμεσα σε συμπαίκτες πίσω από την τελική γραμμή, αλλά η περίοδος επαναφοράς δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 5''. Αυτό ισχύει επίσης μετά από time out από οποιαδήποτε ομάδα ή όταν καταλογιστεί μία παράβαση παρέμβασης στην επαναφορά από την αμυνόμενη ομάδα κατά την διάρκεια της επαναφοράς και επομένως η επαναφορά θα επαναληφθεί.

**17-38 Παράδειγμα:** Μετά από πετυχημένο καλάθι ή επιτυχημένη τελευταία ελεύθερη βολή των αντιπάλων στο 2<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 έχει την μπάλα στα χέρια του για επαναφορά από την τελική γραμμή.

(α) Ο Β2 κινεί τα χέρια πάνω από την γραμμή ορίων, πριν η μπάλα επαναφερθεί στον αγωνιστικό χώρο

(β) Ο Α1 πασάρει την μπάλα στον Α2 ο οποίος βρίσκεται επίσης πίσω από την τελική γραμμή. Ο Β2 κινεί τα χέρια πάνω από την γραμμή ορίων και αγγίζει την μπάλα στην πάσα.

**Διευκρίνηση:** Στον Β2 θα δοθεί μία προειδοποίηση για καθυστέρηση του παιχνιδιού. Η προειδοποίηση του Β2 θα κοινοποιείται επίσης στον προπονητή της ομάδας Β και θα ισχύει για όλα τα μέλη της ομάδας Β για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Οποιαδήποτε επανάληψη παρόμοιας ενέργειας μπορεί να επιφέρει τεχνικό σφάλμα. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα διατηρεί το δικαίωμα να κινείται κατά μήκος της τελικής γραμμής πριν ελευθερώσει τη μπάλα ή την πασάρει σε συμπαίκτη του.

**17-39 Παράδειγμα:** Μετά από πετυχημένο καλάθι των αντιπάλων, ο Α1 έχει την μπάλα στα χέρια για επαναφορά πίσω από την τελική γραμμή. Μετά την επαναφορά της μπάλας στον αγωνιστικό χώρο, ο Β2 κλωτσάει την μπάλα κοντά στην τελική γραμμή.

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι μια παράβαση λακτίσματος (κλωτσιά) της μπάλας από τον Β2. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α πίσω από την τελική γραμμή, εκτός από την περιοχή ακριβώς πίσω από το ταμπλό. Καθώς η παράβαση

λακτίσματος (κλοσιά) της μπάλας από τον Β2 έγινε μετά την επαναφορά, ο παίκτης της ομάδας Α που θα επαναφέρει δεν θα έχει το δικαίωμα να κινηθεί κατά μήκος της τελικής γραμμής πέρα του καθορισμένου σημείου επαναφοράς πριν ελευθερώσει την μπάλα στον αγωνιστικό χώρο.

**17-40 Παράδειγμα:** Μετά από πετυχημένο καλάθι των αντιπάλων, ο Α1 έχει την μπάλα στα χέρια για επαναφορά πίσω από την τελική γραμμή. Ο Α2 πηδά από εκτός ορίων πίσω από την τελική γραμμή και ενώ είναι στον αέρα πιάνει την μπάλα από την επαναφορά του Α1. Μετά από αυτό

- (α) Ο Α2 πασάρει την μπάλα πίσω στον Α1 ο οποίος είναι ακόμη εκτός ορίων πίσω από την τελική γραμμή.
- (β) Ο Α2 πασάρει την μπάλα στον Α3 που βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο.
- (γ) Ο Α2 επιστρέφει εκτός ορίων πίσω από την τελική γραμμή.
- (δ) Ο Α2 προσγειώνεται στον αγωνιστικό χώρο.
- (ε) Ο Α2 προσγειώνεται στον αγωνιστικό χώρο και πασάρει την μπάλα πίσω στον Α1 που είναι ακόμα εκτός ορίων, πίσω από την τελική γραμμή.

**Διευκρίνηση:**

- (α), (β) και (γ) Αυτό είναι νόμιμο παιχνίδι της ομάδας Α.
- (ε) και (δ) Αυτό είναι παράβαση επαναφοράς του Α2.

**17-41 Κατάσταση.** Μετά από ελεύθερη βολή ως αποτέλεσμα τεχνικού σφάλματος, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά πλησιέστερα στο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε το τεχνικό σφάλμα, εκτός εάν υπάρχει κατάσταση αναπήδησης ή πριν την έναρξη του 1<sup>ου</sup> τετάρτου.

Εάν ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στην αμυνόμενη ομάδα και η επαναφορά θα εκτελεστεί από το πίσω γήπεδό της, η επιτιθέμενη ομάδα θα έχει 24" **στη συσκευή των 24" (shot clock)**. Εάν η επαναφορά εκτελεστεί από το εμπρός γήπεδό της, η συσκευή των 24" (shot clock) θα επαναρυθμιστεί ως εξής:

- Εάν 14" ή περισσότερα εμφανίζονται **στη συσκευή των 24" (shot clock)**, αυτή θα συνεχίσει με τον χρόνο που απομένει.
- Εάν 13" ή λιγότερα εμφανίζονται **στη συσκευή των 24" (shot clock)**, αυτή θα δείξει 14".

Εάν ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται κατά της επιτιθέμενης ομάδας, αυτή η ομάδα θα έχει τον χρόνο που απομένει **στη συσκευή των 24" (shot clock)**, ανεξάρτητα από το αν η επαναφορά εκτελεστεί από το πίσω γήπεδό της ή το εμπρός γήπεδό της.

Εάν ένα time out και ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζονται στη ίδια περίοδο που το χρονόμετρο είναι σταματημένο, το time out θα χορηγηθεί πρώτο, ακολουθούμενο από την εκτέλεση της ποινής του τεχνικού σφάλματος.

Μετά από ελεύθερη/ες βολή/ές που προκύπτουν από αντιαθλητικό σφάλμα ή σφάλμα αποβολής, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας. Η ομάδα θα έχει 14" να απομένουν **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

**17-42 Παράδειγμα:** Ο Α2 ντριμπλάρει στο:

- (α) Πίσω γήπεδο
- (β) Εμπρός γήπεδο

όταν ο Α1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

**Διευκρίνηση:** Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Και στις δύο περιπτώσεις, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από θέση πλησιέστερα στο πλησιέστερο σημείο όπου βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε το τεχνικό σφάλμα. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

**17-43 Παράδειγμα:** Ο Α2 ντριμπλάρει στο:

- (α) Πίσω γήπεδο



(β) Εμπρός γήπεδο

όταν ο Β1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

**Διευκρίνιση:** Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο όπου βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε το τεχνικό σφάλμα. Εάν είναι από το δικό της:

(α) Πίσω γήπεδο, με 24" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

(β) Εμπρός γήπεδο, με τον χρόνο που απομένει στη συσκευή των 24άρων (shot clock) εάν 14" ή περισσότερα δευτερόλεπτα εμφανίζονται στη συσκευή των 24άρων (shot clock) και με 14" εάν 13" ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24άρων δευτερολέπτων (shot clock).

**17-44 Παράδειγμα:** Με 1:47 στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει στο εμπρός γήπεδο και χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Στην ομάδα Α χορηγείται time out.

**Διευκρίνιση:** Μετά το time out οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο όπου βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε το τεχνικό σφάλμα. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**17-45 Κατάσταση:** Όταν το ρολόι του παιχνιδιού δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο και σε κάθε παράταση, εάν καταλογιστεί τεχνικό σφάλμα κατά της επιτιθέμενης ομάδας και σε αυτή τη ομάδα χορηγείται ένα time out, η επιτιθέμενη ομάδα θα έχει τον υπολειπόμενο στη συσκευή των 24άρων (shot clock), εάν η επαναφορά εκτελεστεί από το πίσω γήπεδο. Εάν η επαναφορά εκτελεστεί από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο, η συσκευή των 24άρων (shot clock) θα επαναρυθμιστεί ως ακολούθως:

- Εάν 14" ή περισσότερα εμφανίζονται, η συσκευή των 24" (shot clock) θα δείχνει 14" ,
- Εάν 13" ή λιγότερα εμφανίζονται, η συσκευή των 24" (shot clock), θα συνεχίσει με το υπόλοιπο των 24".

**17-46 Παράδειγμα:** Με 1:45 στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει στο πίσω γήπεδο και χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Στην ομάδα Α χορηγείται time out.

**Διευκρίνιση:** Το αργότερο μέχρι το τέλος του time out, ο head προπονητής της Α ομάδας θα πληροφορεί τον πρώτο διαιτητή (crew chief) για το σημείο της επαναφοράς (εμπρός ή πίσω γήπεδο). Μετά το τέλος του time out, οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α σύμφωνα με την απόφαση του head προπονητή της Α ομάδας.

Εάν ο head προπονητής της Α ομάδας αποφασίσει την επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 14" εάν 14" ή περισσότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" (shot clock) ή τον υπολειπόμενο χρόνο εάν 13" ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

Εάν (ο head προπονητής της Α ομάδας αποφασίσει την επαναφορά) από το πίσω γήπεδο, η ομάδα θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**17-47 Παράδειγμα:** Με 1:43 στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει στο πίσω γήπεδο και χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Στην ομάδα Α χορηγείται time out.

**Διευκρίνιση:** Το αργότερο μέχρι το τέλος του time out, ο head προπονητής της Α ομάδας θα πληροφορεί τον πρώτο διαιτητή (crew chief) για το σημείο της



επαναφοράς (εμπρός ή πίσω γήπεδο). Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α σύμφωνα με την απόφαση του head προπονητή της Α ομάδας.

Εάν ο head προπονητής της Α ομάδας αποφασίσει την επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 14", εάν 14" ή περισσότερα εμφανίζονται **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)** ή τον υπολειπόμενο χρόνο εάν 13" ή λιγότερα εμφανιζόταν **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

**Εάν** (ο head προπονητής της Α ομάδας αποφασίσει την επαναφορά) **από το** πίσω γήπεδο, η ομάδα θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

**17-48 Παράδειγμα:** Με 1:41 στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει στο πίσω γήπεδο όταν ο Β1 **χτυπά (tap)** τη **μπάλα** εκτός ορίων. Στην ομάδα Α χορηγείται time out. Αμέσως μετά, ο Α1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

**Διευκρίνηση:** Το αργότερο μέχρι το τέλος του time out, ο head προπονητής της Α ομάδας θα πληροφορεί τον πρώτο διαιτητή (crew chief) για το σημείο της επαναφοράς (εμπρός ή πίσω γήπεδο). Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α σύμφωνα με την απόφαση του head προπονητή της Α ομάδας.

Εάν ο head προπονητής της Α ομάδας αποφασίσει την επαναφορά της μπάλας από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 14", εάν 14" ή περισσότερα εμφανίζονται **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)** ή τον υπολειπόμενο χρόνο εάν 13" ή λιγότερα εμφανιζόταν **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

**Εάν** (ο head προπονητής της Α ομάδας αποφασίσει την επαναφορά) **από το** πίσω γήπεδο, η ομάδα θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

**17-49 Παράδειγμα:** Με 58 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, στο πίσω γήπεδο του Α1

(α) Ο Β1 κλωτσάει εσκεμμένα την μπάλα.

(β) Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1. Αυτό είναι το 3<sup>ο</sup> ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β στο τέταρτο.

(γ) Ο Β1 χτυπά την μπάλα εκτός ορίων.

Με 19 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**, στην ομάδα Α χορηγείται time out.

**Διευκρίνηση:** Ο Head προπονητής της Α ομάδας θα πρέπει να αποφασίσει αν ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο ή από το πίσω γήπεδο.

Σε όλες τις περιπτώσεις, εάν η επαναφορά γίνει από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

(α) και (β) Εάν (η επαναφορά γίνει) από το πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

(γ) Εάν (η επαναφορά γίνει) από το πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 19 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

**17-50 Κατάσταση:** Όποτε η μπάλα μπαίνει στο καλάθι, αλλά το καλάθι ή η τελευταία ελεύθερη βολή δεν είναι έγκυρο (δεν μετράει), το παιχνίδι θα συνεχίζεται με επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

Μετά από μια τελευταία ελεύθερη βολή που δεν είναι έγκυρη λόγω παράβασης του σουτέρ των ελευθέρων βολών, η επαναφορά θα εκτελείται από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.

Μετά από καλάθι που δεν είναι έγκυρο, η επαναφορά θα εκτελείται από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, στην ίδια πλευρά του δαπέδου όπου έγινε η ενέργεια για ακύρωση του καλάθιού.





FIBA  
We Are Basketball



**17-51 Παράδειγμα:** Ο Α1 στην προσπάθεια του σουτ διαπράττει παράβαση βημάτων και μετά η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Στην ομάδα Β θα χορηγηθεί επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, στο πίσω γήπεδο της. Η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**17-52 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί σουτ για καλάθι. Ενώ η μπάλα βρίσκεται στην καθοδική της πτήση, ο Α2 αγγίζει την μπάλα και κατόπιν μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Στην ομάδα Β θα χορηγηθεί επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών στο πίσω γήπεδο της, στην ίδιας πλευρά του αγωνιστικού χώρου όπου ο Α2 άγγιξε παράνομα την μπάλα. Η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

### **ΑΡΘΡΟ 18°: Χορήγηση Time out - ΑΡΘΡΟ 19° : Αντικατάσταση**

**18/19-1 Κατάσταση.** Ένα time out δεν μπορεί να χορηγηθεί προτού ο αγωνιστικός χρόνος για την έναρξη ενός τετάρτου ή μιας παράτασης ξεκινήσει ή μετά που ο αγωνιστικός χρόνος για το τέταρτο ή την παράταση, έχει λήξει.

Μια αντικατάσταση δεν μπορεί να χορηγηθεί προτού ο αγωνιστικός χρόνος για το 1° τέταρτο ξεκινήσει ή μετά την λήξη του αγωνιστικού χρόνου του παιχνιδιού. Αντικατάσταση μπορεί να χορηγηθεί κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων του παιχνιδιού μεταξύ των τετάρτων και των παρατάσεων.

**18/19-2 Παράδειγμα:** Αφού η μπάλα έχει φύγει από τα χέρια του πρώτου διαιτητή (Crew chief) στην εναρκτήρια αναπήδηση (jump ball), αλλά πριν η μπάλα αγγιχθεί νόμιμα, ο αναπηδών Α2, διαπράττει μια παράβαση. Στην ομάδα Β χορηγείται επαναφορά. Αυτή τη στιγμή οποιαδήποτε ομάδα ζητά time out ή αντικατάσταση.

**Διευκρίνηση:** Παρόλο το γεγονός ότι το παιχνίδι έχει αρχίσει, το time out ή η αντικατάσταση δεν θα χορηγηθεί επειδή το χρονόμετρο του αγώνα δεν έχει ξεκινήσει ακόμα.

**18/19-3 Κατάσταση.** Εάν το σήμα **της συσκευής των 24άρων (shot clock)** ηχήσει ενώ η μπάλα είναι στον αέρα κατά τη διάρκεια ενός σουτ για καλάθι, δεν είναι παράβαση και το χρονόμετρο του αγώνα δεν θα σταματήσει. Εάν το σουτ είναι πετυχημένο, τότε είναι, υπό ορισμένες προϋποθέσεις, ευκαιρία για time out και αντικατάσταση και για τις δύο ομάδες.

**18/19-4 Παράδειγμα:** Η μπάλα είναι στον αέρα σε σουτ για καλάθι όταν ηχεί το σήμα **της συσκευής των 24άρων (shot clock)** ηχεί. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι. Η μία ή και οι δύο ομάδες ζητούν:

(α) Time out.

(β) Αντικατάσταση.

**Διευκρίνηση:**

(α) Αυτή είναι μια ευκαιρία για time out μόνο για την ομάδα που δεν σκόραρε.

Εάν στην ομάδα που δεν σκόραρε, χορηγηθεί time out, μπορεί και στους αντιπάλους να χορηγηθεί επίσης ένα time out. Και στις δύο ομάδες χορηγείται επίσης αντικατάσταση, εάν αυτοί το ζητήσουν.

(β) Αυτή είναι μια ευκαιρία για αντικατάσταση μόνο για την ομάδα που δεν σκόραρε και μόνο όταν το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4° τέταρτο και σε κάθε παράταση.



Εάν χορηγηθεί αντικατάσταση στην ομάδα που δεν σκόραρε, στους αντιπάλους επίσης μπορεί να χορηγηθεί αντικατάσταση. Και στις δύο ομάδες μπορεί επίσης να χορηγηθεί time out, εάν αυτοί το ζητήσουν.

**18/19-5 Κατάσταση.** Τα άρθρα 18 και 19 διευκρινίζουν πότε μια ευκαιρία για time out ή αντικατάσταση ξεκινάει και πότε τελειώνει. Εάν το αίτημα για time out ή για αντικατάσταση (για οποιοδήποτε παίκτη, συμπεριλαμβανομένου και του σουτέρ των ελευθέρων βολών) υποβληθεί αφότου η μπάλα είναι στη διάθεση του σουτέρ των ελευθέρων βολών για την 1<sup>η</sup> ή ελεύθερη βολή, το time out ή η αντικατάσταση θα χορηγηθεί μόνο και για τις δύο ομάδες εάν:

- (α) Η τελευταία ελεύθερη βολή είναι πετυχημένη, ή
- (β) Η τελευταία ελεύθερη βολή ακολουθείται από επαναφορά, ή
- (γ) Για οποιοδήποτε νόμιμο λόγο η μπάλα παραμένει νεκρή μετά την τελευταία ελεύθερη βολή.

Μετά που η μπάλα είναι στην διάθεση του σουτέρ των ελευθέρων βολών για την πρώτη από τις δύο ή τρεις διαδοχικές ελεύθερες βολές για την ίδια ποινή, κανένα time out ή αντικατάσταση δεν θα χορηγηθεί πριν η μπάλα νεκρώσει μετά την τελευταία ελεύθερη βολή.

Όταν ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται μεταξύ τέτοιων ελευθέρων βολών, η ελεύθερη βολή χωρίς να υπάρχει διεκδίκηση rebound θα εκτελείται άμεσα. Time out ή αντικατάσταση δεν θα χορηγείται για καμία ομάδα πριν και/ή μετά την ελεύθερη βολή, εκτός εάν ένας αναπληρωματικός γίνει ο παίκτης που θα εκτελέσει την ελεύθερη βολή για το τεχνικό σφάλμα. Σε αυτή την περίπτωση, οι αντίπαλοι δικαιούνται επίσης να αντικαταστήσουν 1 παίκτη εάν το επιθυμούν.

**18/19-6 Παράδειγμα:** Στον A1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Οποιαδήποτε ομάδα ζητά time out ή αντικατάσταση:

- (α) Πριν η μπάλα τεθεί στη διάθεση του σουτέρ των ελευθέρων βολών (A1).
- (β) Μετά την εκτέλεση της 1<sup>ης</sup> ελεύθερης βολής.
- (γ) Μετά την επιτυχημένη 2<sup>η</sup> ελεύθερη βολή, αλλά προτού η μπάλα τεθεί στη διάθεση οποιουδήποτε παίκτη της ομάδας B για επαναφορά.
- (δ) Μετά την επιτυχημένη 2<sup>η</sup> ελεύθερη βολή και μετά που η μπάλα τεθεί στη διάθεση οποιουδήποτε παίκτη της ομάδας B για επαναφορά.

**Διευκρίνηση:**

- (α) Το time out ή η αντικατάσταση θα χορηγείται άμεσα, πριν την εκτέλεση της 1<sup>ης</sup> ελεύθερης βολής.
- (β) Το time out ή η αντικατάσταση δεν θα χορηγείται μετά την 1<sup>η</sup> ελεύθερη βολή, ακόμη και εάν είναι επιτυχής.
- (γ) Το time out ή η αντικατάσταση θα χορηγείται άμεσα, πριν την επαναφορά.
- (δ) Το time out ή η αντικατάσταση δεν θα χορηγείται

**18/19-7 Παράδειγμα:** Στον A1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Μετά την εκτέλεση της 1<sup>ης</sup> ελεύθερης βολής, οποιαδήποτε ομάδα ζητά time out ή αντικατάσταση. Κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης της τελευταίας ελεύθερης βολής:

- (α) Η μπάλα αναπηδά από τη στεφάνη και το παιχνίδι συνεχίζεται.
- (β) Η ελεύθερη βολή είναι πετυχημένη.
- (γ) Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη.
- (δ) Ο A1, πατά τη γραμμή των ελευθέρων βολών ενώ σουτάρει και η παράβαση καταλογίζεται.
- (ε) Ο B1 εισέρχεται στον περιοριστικό χώρο των ελευθέρων βολών, προτού η μπάλα φύγει από τα χέρια του A1. Η παράβαση του B1 καταλογίζεται και η ελεύθερη βολή του A1 δεν είναι πετυχημένη.

**Διευκρίνηση:**

- (α) Το time out ή η αντικατάσταση δεν θα χορηγείται.



(β), (γ) και (δ) το time out ή η αντικατάσταση θα χορηγείται αμέσως.

(ε) Ο Α1 θα εκτελέσει μία επιπλέον βολή (επανάληψη) και εάν είναι πετυχημένη, το time out ή η αντικατάσταση θα χορηγείται αμέσως.

**18/19-8 Παράδειγμα:** Μια ευκαιρία για αντικατάσταση μόλις έχει τελειώσει όταν ο αναπληρωματικός Α6 τρέχει στο τραπέζι της γραμματείας ζητώντας δυνατά μια αντικατάσταση. Ο σημειωτής αντιδρά και ηχεί λανθασμένα το σήμα. Ο διαιτητής σφυρίζει.

**Διευκρίνηση:** Η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο του αγώνα είναι σταματημένο, κάτι που κανονικά θα είναι ευκαιρία αντικατάστασης. Ωστόσο, επειδή το αίτημα του Α6 υποβλήθηκε πολύ αργά, η αντικατάσταση δεν θα χορηγηθεί. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί αμέσως.

**18/19-9 Παράδειγμα:** Μία παράβαση παρεμβολής στη διάρκεια του σουτ για καλάθι ή παρέμβασης στην τροχιά της μπάλας συμβαίνει στη διάρκεια του παιχνιδιού. Ένα time out έχει ζητηθεί από οποιονδήποτε προπονητή ή έχει ζητηθεί αντικατάσταση από έναν αναπληρωματικό οποιασδήποτε ομάδας.

**Διευκρίνηση:** Η παράβαση έχει σαν αποτέλεσμα να σταματήσει το χρονόμετρο του αγώνα και η μπάλα να γίνει νεκρή. Θα χορηγούνται time outs ή αντικαταστάσεις.

**18/19-10 Παράδειγμα:** Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 σε ανεπιτυχή προσπάθεια για καλάθι 2 πόντων. Μετά την 1<sup>η</sup> από τις 2 ελεύθερες βολές, του Α1, ο Α2 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Οποιαδήποτε ομάδα τώρα, ζητά time out ή αντικατάσταση.

**Διευκρίνηση:** Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Εάν ένας αναπληρωματικός της ομάδας Β έχει γίνει παίκτης για να εκτελέσει την ελεύθερη βολή, η ομάδα Α θα έχει επίσης το δικαίωμα να αντικαταστήσει έναν 1 παίκτη, αν το επιθυμεί. Εάν η ελεύθερη βολή εκτελεστεί από έναν αναπληρωματικό της ομάδας Β, ο οποίος έχει γίνει παίκτης ή αν η ομάδα Α αντικατέστησε επίσης 1 παίκτη, αυτοί οι παίκτες δεν μπορούν να αντικατασταθούν μέχρι να ολοκληρωθεί μία περίοδος στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.

Μετά την ελεύθερη βολή του παίκτη της ομάδας Β για το τεχνικό σφάλμα του Α2, ο Α1 θα εκτελέσει την δεύτερη ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή. Αν είναι επιτυχημένη και **αν** ζητηθεί, **το** time out ή **η** επιπλέον αντικατάσταση θα χορηγείται και στις δύο ομάδες.

**18/19-11 Παράδειγμα:** Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 σε ανεπιτυχή προσπάθεια για καλάθι 2 πόντων. Μετά την 1<sup>η</sup> από τις 2 ελεύθερες βολές, του Α1, ο Α2 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Οποιαδήποτε ομάδα τώρα, ζητά time out ή αντικατάσταση.

**Διευκρίνηση:** Κανένα time out ή αντικατάσταση δεν θα χορηγηθεί **αυτή την στιγμή**. Ο Α1 θα εκτελέσει την 2<sup>η</sup> ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή. Αν είναι επιτυχημένη και αν ζητηθεί, το time out ή η επιπλέον αντικατάσταση θα χορηγείται και στις δύο ομάδες.

**18/19-12 Παράδειγμα:** Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 σε ανεπιτυχή προσπάθεια για καλάθι 2 πόντων. Μετά την 1<sup>η</sup> από τις 2 ελεύθερες βολές του Α1, ο Α2 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Αυτό είναι το 5ο σφάλμα του Α2. Οποιαδήποτε ομάδα ζητά τώρα time out ή αντικατάσταση.

**Διευκρίνηση:** Ο Α2 θα αντικατασταθεί αμέσως. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Εάν ένας αναπληρωματικός της ομάδας Β γίνει παίκτης για να εκτελέσει την ελεύθερη βολή, η ομάδα Α έχει επίσης το δικαίωμα να αντικαταστήσει έναν 1 παίκτη, αν το επιθυμεί.

Εάν η ελεύθερη βολή εκτελεστεί από έναν αναπληρωματικό της ομάδας Β, ο οποίος έχει γίνει παίκτης ή αν η ομάδα Α αντικατέστησε επίσης 1 παίκτη, αυτοί οι παίκτες δεν μπορούν να αντικατασταθούν μέχρι να ολοκληρωθεί μία περίοδος στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.

Μετά την ελεύθερη βολή του παίκτη της ομάδας Β για το τεχνικό σφάλμα του Α2, ο Α1 θα εκτελέσει την δεύτερη ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή. Αν είναι πετυχημένη και αν ζητηθεί, το time out ή η επιπλέον αντικατάσταση θα χορηγείται και στις δύο ομάδες.

**18/19-13 Παράδειγμα:** Ο ντριμπλέρ Α1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Ο Β6 ζητά να γίνει παίκτης για να εκτελέσει την ελεύθερη βολή.

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι μια ευκαιρία για αντικατάσταση και για τις δύο ομάδες. Αφού γίνει παίκτης, ο Β6 μπορεί να εκτελέσει την 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ, αλλά ο Β6 δεν μπορεί να γίνει αναπληρωματικός μέχρι να ολοκληρωθεί μία περίοδος στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.

**18/19-14 Κατάσταση:** Ένας αναπληρωματικός που έχει γίνει παίκτης μπορεί να αποχωρήσει από το παιχνίδι (αντικατασταθεί) μόνο όταν ολοκληρωθεί μία περίοδος στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.

**18/19-15 Παράδειγμα:** Ο Β1 αντικαθίσταται από τον Β6. Πριν ξεκινήσει το χρονόμετρο του αγώνα, ο Β6 χρεώνεται με προσωπικό φάουλ. Για τον Β6 αυτό είναι το:

- (α) τρίτο
- (β) πέμπτο σφάλμα

**Διευκρίνηση:**

- (α) Ο Β6 δεν μπορεί να αντικατασταθεί μέχρι να ολοκληρωθεί μία περίοδος στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.
- (β) Ο Β6 θα αντικατασταθεί.

**18/19-16 Κατάσταση:** Εάν, ύστερα από αίτημα για time out, καταλογιστεί ένα σφάλμα εναντίον οποιασδήποτε ομάδας, το time out δεν θα αρχίσει έως ότου ο διαιτητής ολοκληρώσει όλη την επικοινωνία, που σχετίζεται με αυτό το σφάλμα, με τον σημειωτή. Στην περίπτωση 5<sup>ου</sup> σφάλματος ενός παίκτη, αυτή η επικοινωνία περιλαμβάνει την απαραίτητη διαδικασία αντικατάστασης. Μετά την ολοκλήρωση όλης της επικοινωνίας, η περίοδος του τάιμ άουτ θα ξεκινά όταν ο διαιτητής σφυρίζει και δείχνει το σήμα του τάιμ άουτ.

**18/19-17 Παράδειγμα:** Στην διάρκεια του παιχνιδιού, ο head προπονητής της Α ομάδας ζητά ένα time out μετά το οποίο

- (α) που Β1 χρεώνεται με 5<sup>ο</sup> του σφάλμα
- (β) ένας παίκτης οποιασδήποτε ομάδας χρεώνεται με σφάλμα.

**Διευκρίνηση:** (α) Η περίοδος του time out δεν θα αρχίσει έως ότου ολοκληρωθεί όλη η επικοινωνία με τον σημειωτή και ο αντικαταστάτης του Β1 γίνει παίκτης.

Και στις δυο περιπτώσεις οι παίκτες θα επιτρέπεται να πάνε στους πάγκους τους, ακόμα κι αν η περίοδος του time out δεν έχει επίσημα ξεκινήσει.

**18/19-18 Κατάσταση:** Κάθε time out θα διαρκεί 1 λεπτό. Οι ομάδες πρέπει να επιστρέφουν αμέσως στον αγωνιστικό χώρο αφού ο διαιτητής σφυρίζει και γνέψει στις ομάδες να πάνε στον αγωνιστικό χώρο. Αν μια ομάδα επεκτείνει το time out πέραν του 1 λεπτού, κερδίζει πλεονέκτημα επεκτείνοντας το time out και προξενώντας την καθυστέρηση του παιχνιδιού. Μια προειδοποίηση στον head προπονητή αυτής της ομάδας θα δίνεται από το διαιτητή. Εάν αυτός ο head



προπονητής δεν ανταποκριθεί στην προειδοποίηση, ένα επιπλέον time out θα χρεώνεται εναντίον αυτής της ομάδας. Εάν η ομάδα δεν έχει άλλα διαθέσιμα time out, ένα τεχνικό σφάλμα για καθυστέρηση του παιχνιδιού μπορεί να χρεωθεί κατά του head προπονητή, καταγεγραμμένο στο φύλλο αγώνα ως "B<sub>1</sub>". Εάν μία ομάδα δεν επιστρέψει στον αγωνιστικό χώρο έγκαιρα, μετά την ανάπαυλα του ημιχρόνου, ένα time out θα χρεώνεται εναντίον αυτής της ομάδας. Ένα τέτοιο καταλογισμένο time out δεν θα διαρκεί 1 λεπτό. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί αμέσως.

**18/19-19 Παράδειγμα:** Το time out τελειώνει και ο διαιτητής γνέφει στην ομάδα A να πάει στον αγωνιστικό χώρο. Ο head προπονητής της ομάδας A συνεχίζει να δίνει οδηγίες στην ομάδα η οποία παραμένει στην περιοχή του πάγκου της ομάδας. Ο διαιτητής γνέφει ξανά στην ομάδα A να πάει στον αγωνιστικό χώρο και:

(α) Η ομάδα A τελικά επιστρέφει στον αγωνιστικό χώρο.

(β) Η ομάδα A συνεχίζει να παραμένει στην περιοχή του πάγκου της ομάδας.

**Διευκρίνηση:**

(α) Μετά που η ομάδα αρχίζει να επιστρέφει στον αγωνιστικό χώρο, ο διαιτητής θα προειδοποιήσει τον προπονητή της ομάδας A ότι, εάν επαναληφθεί μία παρόμοια συμπεριφορά, ένα επιπλέον time out θα χρεωθεί στην ομάδα A.

(β) Ένα time out, χωρίς προειδοποίηση, θα χρεωθεί στην ομάδα A. Εάν η ομάδα A δεν έχει άλλο διαθέσιμο τάϊμ άουτ, ένα τεχνικό σφάλμα για καθυστέρηση του παιχνιδιού θα καταλογιστεί στον head προπονητή A, καταγεγραμμένο ως " B<sub>1</sub>".

**18/19-20 Παράδειγμα:** Μετά το τέλος του διαλείμματος του ημιχρόνου, η ομάδα A είναι ακόμη στα αποδυτήριά της και επομένως η έναρξη του 3<sup>ου</sup> τετάρτου καθυστερεί.

**Διευκρίνηση:** Μετά που η ομάδα τελικά εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο, ένα time out, χωρίς προειδοποίηση, θα χρεωθεί εναντίον της ομάδας A. Αυτό το time out δεν θα διαρκεί 1 λεπτό. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί άμεσα.

**18/19-21 Κατάσταση.** Εάν σε μια ομάδα δεν έχει χορηγηθεί time out στο 2<sup>ο</sup> ημίχρονο πριν το χρονόμετρο του αγώνος να δείξει 2:00 στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο σημειωτής θα χαράξει 2 οριζόντιες γραμμές στο φύλλο αγώνος στο 1<sup>ο</sup> τετραγωνάκι των time outs του 2<sup>ου</sup> ημιχρόνου της ομάδας. Στον ηλεκτρονικό πίνακα, το 1<sup>ο</sup> time out θα εμφανίζεται σαν να έχει χορηγηθεί.

**18/19-22 Παράδειγμα:** Με 2:00 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο και οι δύο ομάδες δεν έχουν πάρει time out στο 2<sup>ο</sup> ημίχρονο.

**Διευκρίνηση:** Ο σημειωτής θα χαράξει 2 οριζόντιες γραμμές στο φύλλο αγώνος στο πρώτο τετραγωνάκι των time outs του δευτέρου ημιχρόνου και των δύο ομάδων. Στον ηλεκτρονικό πίνακα, το πρώτο time out θα εμφανίζεται σαν να έχει χορηγηθεί.

**18/19-23 Παράδειγμα:** Με 2:09" στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο head προπονητής της A ομάδας ζητά το 1<sup>ο</sup> του time out στο 2<sup>ο</sup> ημίχρονο, ενώ το χρονόμετρο του αγώνα τρέχει. Με 1:58" στο χρονόμετρο του αγώνα, η μπάλα πηγαίνει εκτός ορίων και το χρονόμετρο του αγώνα σταματά. Στην ομάδα A χορηγείται time out.

**Διευκρίνηση:** Ο σημειωτής θα χαράξει 2 οριζόντιες γραμμές στο φύλλο αγώνα στο 1<sup>ο</sup> τετραγωνάκι της ομάδας, καθώς το time out δεν χορηγήθηκε πριν το χρονόμετρο του παιχνιδιού να δείξει 02:00 στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο. Το time out χορηγήθηκε στο 1:58" και θα καταχωρηθεί στο 2<sup>ο</sup> τετραγωνάκι και η ομάδα A θα έχει 1 ακόμη time out. Μετά το time out, στον ηλεκτρονικό πίνακα, θα εμφανίζονται 2 time outs, σαν να έχουν χορηγηθεί.



**18/19-24 Κατάσταση:** Οποτεδήποτε ένα time out ζητείται, ανεξάρτητα εάν αυτό συμβαίνει πριν ή μετά από ένα τεχνικό σφάλμα, ένα αντιαθλητικό σφάλμα ή ένα σφάλμα αποβολής, το time out θα χορηγείται πριν την έναρξη της εκτέλεσης της/των ελεύθερης/ων βολής/ών. Εάν στην διάρκεια του time out καταλογιστεί ένα τεχνικό σφάλμα, ένα αντιαθλητικό σφάλμα ή ένα σφάλμα αποβολής, η/οι ελεύθερη/ες βολή/ές θα εκτελούνται μετά το τέλος του time out.

**18/19-25 Παράδειγμα:** Ο head προπονητής της Β ομάδας ζητά time out. Ο Α1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Β1, ακολουθούμενο από τεχνικό σφάλμα στον Α2.

**Διευκρίνηση:** Το time out στην ομάδα Β θα χορηγηθεί. Μετά το time out, οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Στην συνέχεια, ο Β1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**18/19-26 Παράδειγμα:** Ο head προπονητής της Β ομάδας ζητά time out. Ο Α1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Β1. Στην ομάδα Β χορηγείται time out. Στη διάρκεια του time out, ο Α2 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

**Διευκρίνηση:** Μετά το time out, οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Στην συνέχεια, Ο Β1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

### **Άρθρο 23º: Παίκτης εκτός ορίων και μπάλα εκτός ορίων**

**23-1 Κατάσταση:** Εάν η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων επειδή άγγιξε ή αγγίχθηκε από ένα παίκτη ο οποίος βρίσκεται πάνω ή έξω από την γραμμή ορίων, αυτός ο παίκτης προκαλεί την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.

**23-2 Παράδειγμα:** Κοντά στην πλάγια γραμμή, ο Α1 με την μπάλα στα χέρια φυλάσσεται στενά από τον Β1. Ο Α1 αγγίζει με το σώμα τον Β1. Ο Β1 έχει 1 πόδι εκτός ορίων.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι νόμιμο παιχνίδι του Α1. Ένας παίκτης είναι εκτός ορίων όταν οποιοδήποτε μέλος του σώματος του είναι σε επαφή με οτιδήποτε άλλο εκτός από έναν παίκτη. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί.

**23-3 Παράδειγμα:** Κοντά στην πλάγια γραμμή, Ο Α1 με την μπάλα στα χέρια φυλάσσεται στενά από τους Β1 και Β2. Ο Α1 αγγίζει με την μπάλα τον Β1 που έχει 1 πόδι εκτός ορίων.

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι μια παράβαση εκτός ορίων από τον Β1. Η μπάλα βρίσκεται εκτός ορίων όταν αγγίζει έναν παίκτη που είναι εκτός ορίων. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από θέση πλησιέστερα στο σημείο όπου η μπάλα βγήκε εκτός ορίων. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**23-4 Παράδειγμα:** Ο Α1 ντριμπλάρει κοντά στην πλάγια γραμμή μπροστά από το τραπέζι της γραμματείας. Η μπάλα αναπηδά ψηλά από τον αγωνιστικό χώρο και αγγίζει το γόνατο του Β6 που κάθετα στην καρέκλα αντικατάστασης. Η μπάλα επιστρέφει στον Α1, εντός του αγωνιστικού χώρου.

**Διευκρίνηση:** Η μπάλα είναι εκτός ορίων όταν αγγίζει τον Β6 που βρίσκεται εκτός ορίων. Η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων από τον Α1 που άγγιξε την μπάλα πριν βγει

εκτός ορίων. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από θέση πλησιέστερα στο σημείο όπου η μπάλα βγήκε εκτός ορίων.

### **ΑΡΘΡΟ 24º: Προώθηση (Dribbling)**

**24-1 Κατάσταση:** Δεν είναι ντρίμπλα εάν ένας παίκτης ρίχνει σκόπιμα την μπάλα είτε στο ταμπλό των αντιπάλων είτε στο ταμπλό της ομάδας του.

**24-2 Παράδειγμα:** Ο Α1 δεν έχει ακόμα ντρίμπλάρει και είναι εν στάση, όταν σκόπιμα πετά την μπάλα σε ένα ταμπλό και πιάνει ή αγγίζει ξανά την μπάλα προτού αυτή αγγίξει άλλον παίκτη.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι νόμιμο παιχνίδι του Α1. Αφού πιάσει την μπάλα, ο Α1 μπορεί να σουτάρει, πασάρει ή να ξεκινήσει ντρίμπλα.

**24-3 Παράδειγμα:** Μετά το τέλος μιας ντρίμπλας είτε σε συνεχόμενη κίνηση είτε εν στάση, ο Α1 σκόπιμα πετά την μπάλα στο ταμπλό. Ο Α1 πιάνει ή αγγίζει ξανά την μπάλα,

(α) αφού αναπήδησε στον αγωνιστικό χώρο και ξεκινά ντρίμπλα

(β) πριν αγγίξει οποιονδήποτε άλλον παίκτη

**Διευκρίνηση:** Στην περίπτωση (α) είναι παράβαση διπλής ντρίμπλας του Α1. Ο Α1 δεν θα ντρίμπλάρει δεύτερη φορά μετά το τέλος της πρώτης ντρίμπλας.

Στην περίπτωση (β) είναι νόμιμο παιχνίδι του Α1. Αφού πιάσει ή αγγίξει την μπάλα, ο Α1 μπορεί να σουτάρει ή να πασάρει αλλά δεν θα ξεκινήσει νέα ντρίμπλα.

**24-4 Παράδειγμα:** Το σουτ του Α1 για καλάθι δεν βρίσκει στεφάνη. Ο Α1 πιάνει την μπάλα και την πετά σκόπιμα στο ταμπλό και κατόπιν ο Α1 πιάνει ή αγγίζει την μπάλα ξανά πριν αυτή αγγίξει οποιονδήποτε άλλον παίκτη.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι νόμιμο παιχνίδι του Α1. Αφού πιάσει την μπάλα, ο Α1 μπορεί να σουτάρει, πασάρει ή να ξεκινήσει ντρίμπλα.

**24-5 Παράδειγμα:** Ο Α1 ντρίμπλάρει και σταματά νόμιμα. Κατόπιν:

(α) Ο Α1 χάνει την ισορροπία του και χωρίς να μετακινήσει το πόδι του πύβου, ο Α1 αγγίζει τον αγωνιστικό χώρο με τη μπάλα μία ή δύο φορές ενώ κρατά τη μπάλα στα χέρια του.

(β) Ο Α1 πετά τη μπάλα από το 1 χέρι στο άλλο χωρίς να μετακινήσει το πόδι του πύβου.

**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις πρόκειται για νόμιμο παιχνίδι του Α1. Ο Α1 δεν μετακίνησε το πόδι πύβου.

**24-6 Παράδειγμα:** Ο Α1 ξεκινά μία ντρίμπλα του πετώντας την μπάλα:

(α) πάνω από ένα αντίπαλο,

(β) μερικά μέτρα μακριά από ένα αντίπαλο,

Η μπάλα αγγίζει τον αγωνιστικό χώρο και κατόπιν ο Α1 συνεχίζει να ντρίμπλάρει.

**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις πρόκειται για νόμιμο παιχνίδι του Α1. Η μπάλα άγγιξε τον αγωνιστικό χώρο πριν ο Α1 αγγίξει την μπάλα ξανά στην διάρκεια της ντρίμπλας του.

**24-7 Παράδειγμα:** Ο Α1 τελειώνει μία ντρίμπλα και πετά σκόπιμα την μπάλα στο πόδι του Β1. Ο Α1 πιάνει την μπάλα και ξεκινά να ντρίμπλάρει ξανά.

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι μια παράβαση διπλής ντρίμπλας του Α1. Η ντρίμπλα του Α1 τελείωσε καθώς η μπάλα δεν αγγίχθηκε από τον Β1. Ήταν η μπάλα που άγγιξε τον Β1. Ο Α1 δεν μπορεί να ντρίμπλάρει ξανά.

**24-8 Παράδειγμα:** Ο Α1 τελειώνει μία ντρίμπλα και πασάρει την μπάλα στον Α2. Η μπάλα αγγίζει τυχαία το σώμα του Β2. Μετά από αυτό, η μπάλα αγγίζει το δάπεδο και ο Α1 την πιάνει και αρχίζει να ντρίμπλάρει ξανά.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι νόμιμο παιχνίδι. Ο Α1 μπορεί να ντρίμπλάρει ξανά, καθώς μετά την πρώτη ντρίμπλα η μπάλα έχει αγγίξει άλλον παίκτη.

### **ΑΡΘΡΟ 25°: Βήματα.**

**25-1 Κατάσταση.** Είναι νόμιμο εάν ένας παίκτης που είναι ξαπλωμένος στον αγωνιστικό χώρο αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας. Είναι νόμιμο εάν ένας παίκτης που κρατά τη μπάλα πέφτει πάνω στον αγωνιστικό χώρο. Είναι επίσης νόμιμο εάν ένας παίκτης που πέφτει στον αγωνιστικό χώρο με τη μπάλα, γλιστρά από την ορμή του. Εάν ωστόσο ο παίκτης στη συνέχεια κυλήσει με σκοπό να αποφύγει την άμυνα ή προσπαθήσει να σηκωθεί ενώ κρατά τη μπάλα, αυτό είναι μία παράβαση.

**25-2 Παράδειγμα:** Ο Α1, με την μπάλα στα χέρια,  
 (α) Χάνει την ισορροπία του και πέφτει στον αγωνιστικό χώρο.  
 (β) Αφού πέσει από την ορμή του γλιστρά στον αγωνιστικό χώρο.

**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις είναι ένα νόμιμο παιχνίδι του Α1. Η πτώση στον αγωνιστικό χώρο δεν είναι παράβαση βημάτων. Ωστόσο αν ο Α1 ξεκινήσει να κυλά με σκοπό να αποφύγει την άμυνα ή προσπαθήσει να σηκωθεί ενώ κρατά τη μπάλα, αυτό είναι μία παράβαση βημάτων

**25-3 Παράδειγμα:** Ο Α1, ενώ είναι ξαπλωμένος στον αγωνιστικό χώρο, αποκτά τον έλεγχο της μπάλας. Ο Α1 τότε:

- (α) Πασάρει τη μπάλα στον Α2.
- (β) Ξεκινά μία ντρίμπλα ενώ βρίσκεται ακόμη ξαπλωμένος στον αγωνιστικό χώρο.
- (γ) Προσπαθεί να σηκωθεί ενώ ντρίμπλάρει τη μπάλα.
- (δ) Προσπαθεί να σηκωθεί ενώ ακόμη κρατά τη μπάλα.

**Διευκρίνηση:**

- (α), (β) και (γ). Αυτή είναι μια νόμιμη ενέργεια του Α1.
- (δ). Αυτό είναι παράβαση βημάτων του Α1.

**25-4 Κατάσταση.** Ένας παίκτης δεν μπορεί να αγγίξει τον αγωνιστικό χώρο διαδοχικά με το ίδιο πόδι ή και τα δύο πόδια μετά τον τερματισμό της ντρίμπλας ή μετά την απόκτηση του ελέγχου της μπάλας.

**25-5 Παράδειγμα:** Ο Α1 τελειώνει την ντρίμπλα του, με την μπάλα στα χέρια του. Σε αυτήν την συνεχόμενη του κίνηση, ο Α1 πηδά από το αριστερό του πόδι, προσγειώνεται στο αριστερό πόδι, κατόπιν στο δεξί του και επιχειρεί σουτ για καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Παράβαση βημάτων του Α1. Ο παίκτης δεν μπορεί να αγγίξει τον αγωνιστικό χώρο διαδοχικά με το ίδιο πόδι, αφού τέλειωσε την ντρίμπλα του.

### **ΑΡΘΡΟ 26 ° Τρία (3) δευτερόλεπτα.**

**26-1 Κατάσταση:** Είναι παράβαση όταν ένας παίκτης εγκαταλείπει τον αγωνιστικό χώρο από την τελική γραμμή με σκοπό να αποφύγει μια παράβαση 3-δευτερολέπτων και μετά επανέρχεται στον περιοριστικό χώρο.

**26-2 Παράδειγμα:** Ο Α1 βρίσκεται στον περιοριστικό χώρο για λιγότερο από 3 δευτερόλεπτα, κινείται εκτός ορίων από την τελική γραμμή με σκοπό να αποφύγει μια παράβαση 3 δευτερολέπτων. Ο Α1 επανέρχεται στον περιοριστικό χώρο.

**Διευκρίνηση:** Ο Α1 έχει διαπράξει μια παράβαση 3 δευτερολέπτων



**FIBA**  
We Are Basketball



**26-3 Κατάσταση:** Ένας παίκτης δεν πρέπει να παραμένει στον περιοριστικό χώρο των αντιπάλων για περισσότερα από 3 συνεχόμενα δευτερόλεπτα ενώ η ομάδα του, έχει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στο μπροστά γήπεδο επίθεσης και το χρονόμετρο του αγώνα τρέχει.

**26-4 Παράδειγμα:** Ο Α1 βρίσκεται στον περιοριστικό χώρο για 2,5 δευτερόλεπτα, και απελευθερώνει την μπάλα για σουτ. Η μπάλα δεν αγγίζει το στεφάνι ή το ταμπλό και Ο Α1 παίρνει το ριμπάουντ.

**Διευκρίνιση:** Νόμιμη ενέργεια του Α1. Ο έλεγχος της μπάλας για την ομάδα Α τελειώνει όταν απελευθερώθηκε η μπάλα για σουτ. Με το ριμπάουντ του Α1, η ομάδα Α απέκτησε νέο έλεγχο της μπάλας.

**26-5 Παράδειγμα:** Κατά την διάρκεια επαναφοράς από τον Α1 ο οποίος κρατά την μπάλα στα χέρια του στο εμπρός γήπεδο του, ο Α2 παραμένει στον περιοριστικό χώρο των αντιπάλων για περισσότερα από 3 δευτερόλεπτα.

**Διευκρίνιση:** Νόμιμη ενέργεια από τον Α2. Η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας, ωστόσο το χρονόμετρο του αγώνα δεν έχει ξεκινήσει.

### **Άρθρο 27ο Παίκτης που φυλάσσεται στενά**

**27-1 Κατάσταση:** Ένας στενά φυλασσόμενος παίκτης, πρέπει να μεταβιβάσει, σουτάρει ή ντριμπλάρει τη μπάλα σε 5 δευτερόλεπτα.

**27-2 Παράδειγμα:** Ο Α1 φυλάσσεται στενά για 4 δευτερόλεπτα από τον Β1. Τότε από αδεξιότητα χάνει την μπάλα και την ξαναπιάνει.

**Διευκρίνιση:** Αυτό είναι παράβαση 5 δευτερολέπτων από τον Α1, γιατί ο Α1 στη διάρκεια των 5 δευτερολέπτων δεν μεταβίβασε, δεν σουτάρει και δεν έκανε ντρίμπλα με την μπάλα. Η αδεξιότητα στην αρχή ή το τέλος της ντρίμπλας, δεν είναι ντρίμπλα.

### **ΑΡΘΡΟ 28°: Οκτώ (8) δευτερόλεπτα.**

**28-1 Κατάσταση:** Η συσκευή (shot clock) των 24" σταματά λόγω μιας κατάστασης αναπήδησης jump ball. Εάν η προκύπτουσα εναλλασσόμενη κατοχή χορηγείται στην ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο, η περίοδος των 8 δευτερολέπτων (για να περάσει το κέντρο του γηπέδου) θα συνεχίζεται.

**28-2 Παράδειγμα:** Ο Α1 ντριμπλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο για 5 δευτερόλεπτα όταν συμβαίνει εμπλοκή της μπάλας. Η ομάδα Α δικαιούται την επόμενη επαναφορά της μπάλας λόγω της εναλλασσόμενης κατοχής.

**Διευκρίνιση:** Η ομάδα Α θα έχει μόνο 3 δευτερόλεπτα για να περάσει τη μπάλα στο εμπρός γήπεδό της.

**28-3 Κατάσταση.** Στη διάρκεια μιας ντρίμπλας από το πίσω γήπεδο στο εμπρός, η μπάλα είναι στο εμπρός γήπεδο της ομάδας όταν και τα δύο πόδια του ντριμπλέρ και η μπάλα είναι σε πλήρη επαφή με το εμπρός γήπεδο.

**28-4 Παράδειγμα:** Ο Α1, στέκεται στον αγωνιστικό χώρο έχοντας τα πόδια ιππαστί στην κεντρική γραμμή και δέχεται τη μπάλα από τον Α2 που βρίσκεται στο δικό του πίσω γήπεδο. Ο Α1 πασάρει την μπάλα πίσω στον Α2, ο οποίος βρίσκεται

(α) ακόμη στο πίσω γήπεδο της ομάδας Α

(β) ιππαστί στην κεντρική γραμμή

(γ) ιππαστί στην κεντρική. Ο Α2 ξεκινάει ντρίμπλα στο πίσω γήπεδο

**Διευκρίνιση:** Σε όλες τις περιπτώσεις αυτή είναι μία νόμιμη ενέργεια της ομάδας Α. Ο Α1 δεν έχει και τα δύο πόδια σε πλήρη επαφή με το δικό του εμπρός γήπεδο και

επομένως ο Α1 δικαιούται να πασάρει τη μπάλα στο δικό του πίσω γήπεδο. Η περίοδος των 8 δευτερολέπτων, θα συνεχιστεί.

**28-5 Παράδειγμα:** Ο Α1 ντριμπλάρει από το δικό του πίσω γήπεδο και σταματά την προς τα εμπρός κίνησή ενώ εξακολουθεί να ντριμπλάρει και,

- (α) στέκεται ιππαστί στην κεντρική γραμμή.
- (β) είναι με τα δύο πόδια στο δικό του εμπρός γήπεδο αλλά η μπάλα ντριμπλάρεται στο δικό του πίσω.
- (γ) είναι με τα δύο πόδια στο δικό του εμπρός γήπεδο αλλά η μπάλα ντριμπλάρεται στο πίσω, μετά που ο Α1 επιστρέφει και με τα δύο πόδια στο δικό του πίσω γήπεδο.
- (δ) και τα δύο πόδια είναι στο δικό του πίσω γήπεδο αλλά η μπάλα ντριμπλάρεται στο δικό του εμπρός.

**Διευκρίνηση:** Σε όλες τις περιπτώσεις, αυτή είναι μία νόμιμη ενέργεια του Α1. ο ντριμπλέρ Α1 συνεχίζει να είναι στο δικό του πίσω γήπεδο μέχρι ότου τα δύο πόδια, όπως επίσης και η μπάλα, να είναι σε πλήρη επαφή με το εμπρός γήπεδο. Η περίοδος των 8 δευτερολέπτων θα συνεχίζεται.

**28-6 Κατάσταση.** Κάθε φορά, που χορηγείται επαναφορά στο πίσω γήπεδο στην ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας και η περίοδος των 8 δευτερολέπτων συνεχίζει με τον υπολειπόμενο χρόνο, ο διαιτητής εγχειρίζοντας τη μπάλα στον παίκτη που θα την επαναφέρει, θα τον ενημερώνει για τον υπολειπόμενο χρόνο στην περίοδο των 8 δευτερολέπτων.

**28-7 Παράδειγμα:** Ο Α1 ντριμπλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο για 6 δευτερόλεπτα όταν ένα διπλό σφάλμα καταλογίζεται στο:

- (α) Πίσω γήπεδο
- (β) Εμπρός γήπεδο.

**Διευκρίνηση:**

- (α) Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α στο δικό της πίσω γήπεδο, από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το διπλό σφάλμα. Οι διαιτητές θα ενημερώνουν τον παίκτη της ομάδας Α που θα εκτελέσει την επαναφορά ότι η ομάδα του έχει 2'' να απομένουν για να περάσει τη μπάλα στο δικό της εμπρός γήπεδο.
- (β) Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α στο δικό της εμπρός γήπεδο, από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το διπλό σφάλμα.

**28-8 Παράδειγμα:** Ο Α1 ντριμπλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο για 4'' όταν ο Β1 κτυπά (tap) την μπάλα και την στέλνει εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο της Α ομάδας.

**Διευκρίνηση:** Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α στο πίσω γήπεδο από το πλησιέστερο σημείο από το οποίο η μπάλα βγήκε εκτός ορίων. Ο διαιτητής θα ενημερώνει τον παίκτη που επαναφέρει ότι απομένουν 4'' για να περάσει τη μπάλα στο δικό του εμπρός γήπεδο.

**28-9 Κατάσταση:** Εάν το παιχνίδι σταματήσει από έναν διαιτητή για οποιοδήποτε βάσιμο λόγο που δεν σχετίζεται με καμία από τις δύο ομάδες και οι αντίπαλοι θα έρχονται σε μειονεκτική θέση, η περίοδος των 8 δευτερολέπτων θα συνεχίζεται.

**28-10 Παράδειγμα:** Με 25'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο του παιχνιδιού και με το σκορ Α:72 – Β: 72, η ομάδα Α αποκτά τον έλεγχο της μπάλας. Ο Α1 ντριμπλάρει στο δικό πίσω γήπεδο για 5'' όταν το παιχνίδι σταματά από τους διαιτητές διότι:

- (α) Το χρονόμετρο του αγώνα ή η συσκευή των 24άρων (shot clock) απέτυχε να «τρέξει» ή να ξεκινήσει





FIBA  
We Are Basketball



(β) Ένα μπουκάλι πετάχτηκε στον αγωνιστικό χώρο

(γ) Το ρολόι των 24άρων (shot clock) επαναρρυθμίστηκε κατά λάθος.

**Διευκρίνιση:** Σε όλες τις περιπτώσεις το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α στο δικό της πίσω γήπεδο με 3" να απομένουν για την συμπλήρωση της περιόδου των 8 δευτερολέπτων. Η ομάδα Β θα ερχόταν σε μειονέκτημα εάν το παιχνίδι ξεκινήσει εκ νέου με νέα περίοδο 8 δευτερολέπτων.

**28-11 Κατάσταση:** Μετά την παράβαση των 8", το σημείο επαναφοράς θα καθορίζεται από τη θέση τη μπάλας όταν έγινε η παράβαση.

**28-12 Παράδειγμα:** Η περίοδος των 8 δευτερολέπτων τελειώνει για την ομάδα Α και η παράβαση συμβαίνει όταν:

(α) Η ομάδα Α ελέγχει την μπάλα στο δικό της πίσω γήπεδο.

(β) Η μπάλα είναι στον αέρα σε μια πάσα του Α1 από το πίσω της γήπεδο μπρός το εμπρός της.

**Διευκρίνιση:** Η επαναφορά για την ομάδα Β θα χορηγηθεί στο δικό της εμπρός γήπεδο, από το πλησιέστερο σημείο:

(α) Στην θέση της μπάλας όταν συνέβη η παράβαση των 8", εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

(β) Στην κεντρική γραμμή.

Η ομάδα Β θα έχει 14" στην συσκευή των 24άρων (shot clock).

**28-13 Κατάσταση:** Ο έλεγχος της μπάλας για μια ομάδα τελειώνει όταν η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του σουτέρ σε προσπάθεια για καλάθι.

**28-12 Παράδειγμα:** Ακριβώς πριν η περίοδος των 8 δευτερολέπτων εκπνεύσει η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του Α1 σε προσπάθεια για σουτ από το δικό του πίσω γήπεδο. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνιση:** Νόμιμο παιχνίδι από την ομάδα Α. Ο έλεγχος της μπάλας για την ομάδα Α τελείωσε όταν ο Α1 απελευθέρωσε την μπάλα για σουτ. Καλάθι για 3 πόντους θα μετρήσει για τον Α1.

### **ΑΡΘΡΟ 29°/50°: 24 δευτερόλεπτα**

**29/50-1 Κατάσταση:** Μία προσπάθεια για καλάθι πραγματοποιείται κοντά στο τέλος της περιόδου των 24" και η συσκευή των 24" (shot clock) ηχεί ενώ η μπάλα είναι στον αέρα.

• Αν η μπάλα μπει στο καλάθι, τα καλάθι θα μετρήσει

• Εάν η μπάλα δεν αγγίξει τη στεφάνη, οι διαιτητές θα περιμένουν για να δουν αν οι αντίπαλοι έχουν κερδίσει ένα άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας.

- Αν ναι, ο ήχος λήξης περιόδου των 24" θα αγνοηθεί

- Αν όχι, υπάρχει παράβαση 24". Η μπάλα θα χορηγηθεί στον αντίπαλο για επαναφορά από εκτός ορίων στη θέση, από το πλησιέστερο σημείο απ' όπου το παιχνίδι σταμάτησε, εκτός από το σημείο ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

**29/50-2 Παράδειγμα:** Σε μία προσπάθεια για καλάθι από τον Α1 και ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, ηχεί η συσκευή των 24" (shot clock). Η μπάλα αγγίζει το ταμπλό και έπειτα κυλά στο πάτωμα, όπου πρώτα αγγίζεται από τον Β1, στη συνέχεια από τον Α2 και τελικά ελέγχεται από τον Β2.

**Διευκρίνιση:** Αυτό είναι μία παράβαση των 24" για την ομάδα Α. Το σουτ του Α1 δεν άγγιξε την στεφάνη και η ομάδα Β δεν κέρδισε άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας.

**29/50-3 Παράδειγμα:** Στη διάρκεια μίας προσπάθειας για καλάθι από τον Α1 η μπάλα αγγίζει το ταμπλό, αλλά δεν αγγίζει την στεφάνη. Η μπάλα κατόπιν αγγίζεται, αλλά δεν ελέγχεται από τον Β1, και μετά ο Α2 κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας. Η συσκευή των 24" (shot clock) ηχεί.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι μία παράβαση των 24" για την ομάδα Α.

**29/50-4 Παράδειγμα:** Το σουτ του Α1 για καλάθι στο τέλος μιας περιόδου 24", μπλοκάρεται νόμιμα από τον Β1. Ηχεί η συσκευή των 24" (shot clock). Ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του Α1.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι μία παράβαση των 24" για την ομάδα Α. Το σφάλμα του Β1 δεν θα ληφθεί υπόψη εκτός εάν αυτό είναι ένα αντιαθλητικό ή ένα σφάλμα αποκλεισμού.

**29/50-5 Παράδειγμα:** Η μπάλα είναι στον αέρα μετά από σουτ του Α1 όταν ηχεί η συσκευή των 24" (shot clock). Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη, και αμέσως μετά συμβαίνει

(α) ταυτόχρονο κράτημα της μπάλας από τους Α2 και Β2

(β) η μπάλα αγγίζεται από τον Β1 και καταλήγει εκτός ορίων

**Διευκρίνηση:** Και στις δυο περιπτώσεις αυτό είναι μία παράβαση των 24" για την ομάδα Α. Η ομάδα Β δεν κέρδισε ένα άμεσο και σαφή έλεγχο της μπάλας.

**29/50-6 Παράδειγμα:** Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 στην προσπάθεια για καλάθι όταν σχεδόν στον ίδιο χρόνο ηχεί η κόρνα της λήξης της συσκευής των 24" (shot clock). Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Αν η μπάλα ήταν

α) ακόμα στα χέρια του Α1 και το φάουλ του Β1 έγινε πριν την λήξη των 24" ή

β) ήδη στον αέρα από το σουτ του Α1 και το φάουλ του Β1 έγινε πριν την λήξη των 24", ή

γ) ήδη στον αέρα από το σουτ του Α1 και το φάουλ του Β1 έγινε μετά την λήξη των 24"

Δεν υπάρχει παράβαση 24" δευτερολέπτων. Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Ο Α1 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από οποιαδήποτε τελευταία ελεύθερη βολή.

δ) ακόμα στα χέρια του Α1 και το φάουλ του Β1 έγινε μετά την λήξη των 24"

Υπάρχει παράβαση 24". Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Το φάουλ του Β1 θα αγνοηθεί εκτός αν πρόκειται για αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

**29/50-7 Παράδειγμα:** Με 25.2 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονοόμετρο του αγώνος, η ομάδα Α αποκτά τον έλεγχο της μπάλας. Με ένα (1) δευτερόλεπτο να απομένει στη συσκευή των 24" (shot clock), ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, ηχεί η κόρνα της λήξης της συσκευής των 24άρων (shot clock). Η μπάλα δεν αγγίζει την στεφάνη και

(α) μετά από 1.2 δευτερόλεπτα, ηχεί η κόρνα της λήξης του χρονομέτρου του παιχνιδιού, για την λήξη του τετάρτου

(β) ο Α2 πιάνει τη μπάλα στη διάρκεια του rebound. Ο διαιτητής καταλογίζει παράβαση με το χρονοόμετρο του παιχνιδιού να δείχνει 0.8"

**Διευκρίνηση:** Στην περίπτωση (α) αυτό δεν είναι παράβαση των 24άρων για την ομάδα Α. Ο διαιτητής δεν καταλόγισε παράβαση περιμένοντας να δει εάν η ομάδα Β απέκτησε άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας. Το τέταρτο ολοκληρώθηκε

(β) Αυτό είναι παράβαση των 24άρων για την ομάδα Α. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το πλησιέστερο που διακόπηκε ο αγώνας, **με το χρονοόμετρο του αγώνα να δείχνει** 0.8 του δευτερόλεπτα.



FIBA  
We Are Basketball



**29/50-8 Παράδειγμα:** Με 25.2 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος, η ομάδα Α αποκτά τον έλεγχο της μπάλας. Με 1.2 του δευτερολέπτου να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος και τον Α1 να έχει στο/α χέρι/ια του τη μπάλα, ηχεί η κόρνα της λήξης της συσκευής των 24άρων (shot clock). Ο διαιτητής καταλογίζει την παράβαση με το χρονόμετρο του αγώνος να δείχνει 0.8 του δευτερολέπτου.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι παράβαση των 24άρων. Καθώς η παράβαση συνέβη με 1.2 του δευτερολέπτου στο χρονόμετρο του αγώνα, οι διαιτητές αποφασίζουν να διορθώσουν το χρονόμετρο του παιχνιδιού. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το σημείο που διακόπηκε ο αγώνας, **με το χρονόμετρο του αγώνα να δείχνει 1.2 δευτερόλεπτα.**

**29/50-9 Κατάσταση:** Εάν το χρονόμετρο των 24" (shot clock) ηχήσει **και** οι αντίπαλοι κερδίζουν ένα άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας, η κόρνα θα πρέπει να αγνοείται. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί.

**29/50-10 Παράδειγμα:** Κοντά στη λήξη της περιόδου των 24", η πάσα του Α1 προς τον Α2 χάνεται (και οι δύο παίκτες είναι στο εμπρός γήπεδο) και η μπάλα κυλά στο πίσω γήπεδο της Α ομάδας. Πριν ο Β1 αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας, με ελεύθερο το διάδρομο προς το καλάθι, ηχεί η κόρνα της συσκευής των 24" (shot clock).

**Διευκρίνηση:** Εάν ο Β1 αποκτά ένα άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας, η κόρνα θα πρέπει να αγνοείται. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί.

**29/50-11 Παράδειγμα:** Μετά από καλάθι των αντιπάλων με 25.3" στο χρονόμετρο του αγώνα, η ομάδα Α έχει την μπάλα για επαναφορά πίσω από την τελική της γραμμή. Κοντά στην λήξη της περιόδου των 24", η πάσα του Α1 στον Α2 ανακόπτεται από τον Β1 και ηχεί η κόρνα της συσκευής των 24" (shot clock). Ο διαιτητής δίνει την παράβαση των 24" και απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνα 0.8 του δευτερόλεπτου.

**Διευκρίνηση:** Πρόκειται για μια παράβαση 24" από την ομάδα Α **που συνέβη όταν το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 0.8 δευτερόλεπτα.** Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β στο πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε ο αγώνας με 0.8 του δευτερολέπτου στο χρονόμετρο του αγώνα.

**29/50-12 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.

**29/50-13 Παράδειγμα:** Η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της εμπρός γήπεδο 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

**Διευκρίνηση:**

- (α) Η ομάδα Α θα έχει 10" στην περίοδο των 24".
- (β) Η ομάδα Β θα έχει μια νέα περίοδο 24".

**29/50-14 Κατάσταση:** Εάν το παιχνίδι διακόπτεται από έναν διαιτητή εξαιτίας καταλογισμού ενός σφάλματος ή μιας παράβασης (εξαιρούμενης της περίπτωσης εξόδου μπάλας εκτός ορίων) κατά της ομάδας 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" (shot clock) θα επαναρυθμίζεται **ως ακολούθως:**

- Εάν 14 δευτερόλεπτα ή περισσότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" τη στιγμή της διακοπής του αγώνα, η συσκευή των 24" (shot clock) θα συνεχιστεί με τον υπολειπόμενο χρόνο.
- Εάν 13 δευτερόλεπτα ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" όταν το παιχνίδι σταμάτησε, η ομάδα θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock).

**29/50-15 Παράδειγμα:** Με 8" στη συσκευή των 24" (shot clock), ο Α1 ντριμπλάρει στο μπροστά του γήπεδο και

- (α) όταν ο Β1 κτυπά (tap) τη μπάλα και την στέλνει εκτός ορίων, στο εμπρός γήπεδο της Α ομάδας
- (β) γίνεται φάουλ στον Α1 από τον Β1. Αυτό είναι το 2<sup>ο</sup> ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο.

**Διευκρίνηση:** Ο αγώνας θα επαναρχίσει με επαναφορά της ομάδας Α από το εμπρός γήπεδο με

- (α) 8" στη συσκευή των 24" (shot clock)
- (β) 14" στη συσκευή των 24" (shot clock)

**29/50-16 Παράδειγμα:** Με 4" στη συσκευή των 24" (shot clock), η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της εμπρός γήπεδο όταν:

- (α) ο Α1 τραυματίζεται
  - (β) ο Β1 τραυματίζεται.
- Οι διαιτητές διακόπτουν το παιχνίδι.

**Διευκρίνηση:**

Η ομάδα Α θα έχει:

- (α) 4 δευτερόλεπτα, στη συσκευή των 24" (shot clock)
- (β) 14 δευτερόλεπτα, στη συσκευή των 24" (shot clock)

**29/50-17 Παράδειγμα:** Με 6" στη συσκευή των 24" (shot clock), ο Α1 σουτάρει για καλάθι (η μπάλα είναι στον αέρα) όταν ένα διπλό σφάλμα συμβαίνει **μεταξύ** των Α2 και Β2. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής δείχνει κατοχή για την ομάδα Α.

- (α) Η μπάλα δεν βρίσκεται στη στεφάνη
- (β) Η μπάλα βρίσκεται στη στεφάνη

**Διευκρίνηση:** Η ομάδα Α θα έχει

- (α) 6 δευτερόλεπτα, στη συσκευή των 24" (shot clock)
- (β) 14 δευτερόλεπτα, στη συσκευή των 24" (shot clock)

**29/50-18 Παράδειγμα:** Με 5 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), ο Α1 ντριμπλάρει τη μπάλα όταν μία τεχνική ποινή καταλογίζεται στον Β1 ακολουθούμενη από τεχνική ποινή κατά του head προπονητή της Α.

**Διευκρίνηση:** Μετά την ακύρωση των ισοβαρών ποινών, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α με 5 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock).

**29/50-19 Παράδειγμα:** Με:

- (α) 16 δευτερόλεπτα,
- (β) 12 δευτερόλεπτα,

στη συσκευή των 24" (shot clock), ο Α1 πασάρει τη μπάλα στον Α2 που βρίσκονται και οι δύο στο δικό τους εμπρός γήπεδο, όταν ο Β1 στο δικό του πίσω γήπεδο του σκοπίμως κλοτσά τη μπάλα με το πόδι του ή κτυπά τη μπάλα με τη γροθιά του.



**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις, αυτό είναι παράβαση του Β1 για κλότσημα της μπάλας ή κτύπημα της μπάλας με την γροθιά του. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α στο εμπρός της γήπεδο, με:

(α) 16 δευτερόλεπτα

(β) 14 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24" (shot clock).

**29/50-20 Παράδειγμα:** Με 6 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), ο Α1 ντριμπλάρει τη μπάλα στο δικό του εμπρός γήπεδο όταν ο Β2 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Α2.

**Διευκρίνηση:** Μετά τις δύο ελεύθερες βολές του Α2, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ, ανεξάρτητα από το εάν οι ελεύθερες βολές είναι επιτυχημένες ή όχι, το παιχνίδι θα ξεκινά με την επαναφορά της μπάλας από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο της ομάδας Α, με 14" στη συσκευή των 24" (shot clock).

\*Η ίδια Διευκρίνηση ισχύει για καταλογισμό ενός 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** οι αντίπαλοι θα τίθενται σε μειονέκτημα, η περίοδος των 24άρων θα συνεχίζεται με τον υπολειπόμενο χρόνο.

**29/50-22 Παράδειγμα:** Με 25" να υπολείπονται στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο και το σκορ Α:72-Β:72, η ομάδα Α κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της εμπρός γήπεδο. Ο Α1 έχει ντριμπλάρει για 20 δευτερόλεπτα όταν το παιχνίδι διακόπτεται από τους διαιτητές διότι το:

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

(β) ένα μπουκάλι πετιέται στον αγωνιστικό χώρο

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

**Διευκρίνηση:** Σε όλες τις περιπτώσεις, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που το παιχνίδι σταμάτησε. Η ομάδα Α θα έχει 4" στο ρολόι των 24". Η ομάδα Β θα τίθονταν σε μειονέκτημα εάν ο αγώνας ξανάρχιζε χωρίς ένδειξη στη συσκευή των 24άρων.

**29/50-23 Παράδειγμα:** Σε προσπάθεια για καλάθι του Α1 η μπάλα αναπηδά στην στεφάνη. Ο Α2 παίρνει την μπάλα στο ριμπάουντ και εννέα (9) δευτερόλεπτα αργότερα, ηχεί κατά λάθος η συσκευή των 24" (shot clock). Οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι.

**Διευκρίνηση:** Πρόκειται για λάθος στον χειρισμό της συσκευής των 24" – δεν επαναρυθμίστηκε. Μετά από σύσκεψη με τον κομισάριο, εάν παρίσταται, και το χειριστή της συσκευής των 24" (shot clock), οι διαιτητές θα επαναρχίζουν το παιχνίδι με επαναφορά για την ομάδα Α από εκτός ορίων, με 5 δευτερόλεπτα να απομένουν στη συσκευή των 24" (shot clock).

**29/50-24 Παράδειγμα:** Με 4 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), ο Α1 επιχειρεί σουτ για καλάθι. Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη αλλά ο χειριστής της συσκευής των 24" (shot clock), κατά λάθος, ανανεώνει τα 24". Ο Α2 παίρνει τη μπάλα από το ριμπάουντ και μετά από λίγο, ο Α3 επιτυγχάνει καλάθι. Σε αυτό το σημείο, οι διαιτητές αναγνωρίζουν το λάθος τους.

**Διευκρίνηση:** Οι διαιτητές, μετά από συνεννόηση με τον κομισάριο, εάν παρίσταται, θα επιβεβαιώσουν ότι η μπάλα δεν άγγιξε τη στεφάνη στη διάρκεια του σουτ του Α4 για καλάθι. Κατόπιν θα αποφασίσουν εάν η μπάλα είχε αφήσει το/α χέρι/ια του Α3 πριν ηχήσει η συσκευή των 24άρων (shot clock), εάν δεν είχε συμβεί η ανανέωση. Εάν συνέβη αυτό, το καλάθι του Α3 θα μετρήσει. Εάν όχι, μία παράβαση 24" έχει συμβεί και το καλάθι του Α3 δεν θα μετρήσει.



**29/50-25 Κατάσταση:** Όταν πραγματοποιείται προσπάθεια για καλάθι και μετά καταλογίζεται σφάλμα σε ένα αμυντικό παίκτη στο πίσω μέρος του γηπέδου του, αν το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά, η συσκευή των 24" θα επαναρυθμιστεί ως εξής:

- Αν 14" ή περισσότερα αναγράφονται στη συσκευή των 24" (shot clock) την στιγμή που σταμάτησε ο αγώνας, η συσκευή των 24" (shot clock) δεν θα επαναρυθμιστεί και θα συνεχιστεί με το υπόλοιπο

- Αν 13" δεύτερα ή λιγότερα αναγράφονται στη συσκευή των 24" την στιγμή που σταμάτησε ο αγώνας, η συσκευή των 24" (shotclock) θα επαναρυθμιστεί στα 14"

**29/50-26 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι. Ο Β2 στο πίσω γήπεδο του κάνει φάουλ στον Α2. Αυτό είναι το 3<sup>ο</sup> ομαδικό της Β ομάδας σε αυτό το τέταρτο.

**Διευκρίνηση:** Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο που συνέβη το σφάλμα του Β2. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock).

**29/50-27 Παράδειγμα:** Με 17" δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), η μπάλα βρίσκεται στον αέρα μετά από σουτ του Α1 όταν ο Β2 στο πίσω γήπεδο του, κάνει φάουλ στον Α2. Αυτό είναι το 2<sup>ο</sup> ομαδικό φάουλ της Β ομάδας σε αυτό το τέταρτο. Η μπάλα,

(α) αναπηδά στο στεφάνι και δεν μπαίνει στο καλάθι

(β) δεν ακουμπάει το στεφάνι

**Διευκρίνηση:**

Και στις δυο περιπτώσεις ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α στο εμπρός της γήπεδο πλησιέστερα στο σημείο που έγινε το φάουλ του Β2. Η ομάδα Α θα έχει 17 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock).

**29/50-28 Παράδειγμα:** Με 10" δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), η μπάλα βρίσκεται στον αέρα μετά από σουτ του Α1 όταν ο Β2 στο πίσω γήπεδο του, κάνει φάουλ στον Α2. Αυτό είναι το 2<sup>ο</sup> ομαδικό φάουλ της Β ομάδας σε αυτό το τέταρτο. Η μπάλα

(α) μπαίνει στο καλάθι

(β) αναπηδά στο στεφάνι και δεν μπαίνει στο καλάθι

(γ) δεν ακουμπάει το στεφάνι

**Διευκρίνηση:**

(α) Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει

Σε όλες τις περιπτώσεις ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α στο εμπρός της γήπεδο πλησιέστερα στο σημείο που έγινε το φάουλ του Β2. Η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock).

**29/50-29 Παράδειγμα:** Όταν ηχεί η συσκευή των 24" (shot clock), η μπάλα βρίσκεται στον αέρα μετά από σουτ του Α1 όταν ο Β2 στο πίσω γήπεδο του, κάνει φάουλ στον Α2. Αυτό είναι το 2<sup>ο</sup> ομαδικό φάουλ της Β ομάδας σε αυτό το τέταρτο. Η μπάλα

(α) μπαίνει στο καλάθι

(β) αναπηδά στο στεφάνι και δεν μπαίνει στο καλάθι

(γ) δεν ακουμπάει το στεφάνι

**Διευκρίνηση:**

(α) Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει

Σε όλες τις περιπτώσεις δεν είναι παράβαση 24" από την ομάδα Α. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά στο εμπρός της γήπεδο πλησιέστερα στο σημείο που έγινε το φάουλ του Β2. Η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24"



**29/50-30 Παράδειγμα:** Με 10'' δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24'' (shot clock), η μπάλα βρίσκεται στον αέρα μετά από σουτ του Α1 όταν ο Β2 στο πίσω γήπεδο του, κάνει φάουλ στον Α2. Αυτό είναι το 5<sup>ο</sup> ομαδικό φάουλ της Β ομάδας σε αυτό το τέταρτο. Η μπάλα,

(α) μπαίνει στο καλάθι

(β) αναπηδά στο στεφάνι και δεν μπαίνει στο καλάθι

(γ) δεν ακουμπάει το στεφάνι

**Διευκρίνηση:**

(α) Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει

Σε όλες τις περιπτώσεις ο Α2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Ο αγώνας θα επαναρχίσει κανονικά όπως μετά από τελευταία βολή.

**29/50-31 Παράδειγμα:** Όταν ηχεί η συσκευή των 24'' (shot clock), η μπάλα βρίσκεται στον αέρα μετά από σουτ του Α1 όταν ο Β2 κάνει φάουλ στον Α2 πριν η μπάλα

(α) μπει στο καλάθι

(β) αναπηδήσει στο στεφάνι και δεν μπει στο καλάθι

(γ) δεν ακουμπήσει το στεφάνι

Το φάουλ του Β2 είναι το 5<sup>ο</sup> ομαδικό φάουλ της Β ομάδας σε αυτή την περίοδο

**Διευκρίνηση:**

(α) Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει

Σε όλες τις περιπτώσεις δεν είναι παράβαση 24'' από την ομάδα Α. Ο Α2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Ο αγώνας θα επαναρχίσει κανονικά όπως μετά από τελευταία βολή.

**29/50-32 Κατάσταση:** Η επαναφορά που προκύπτει από αντιαθλητικό σφάλμα ή σφάλμα αποβολής θα πρέπει να γίνεται στη γραμμή επαναφοράς στο μπροστά γήπεδο της ομάδας. Η ομάδα θα έχει 14'' στη συσκευή των 24'' (shot clock).

**29/50-33 Παράδειγμα:** Με 1.12 στο χρονόμετρο του αγώνα και με 6 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24'' (shot clock) στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει στο εμπρός του γήπεδο όταν ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στον Α1. Μετά την πρώτη ελεύθερη βολή, ο head προπονητής της Α ομάδας ή ο head προπονητής της Β ομάδας ζητάνε time-out

**Διευκρίνηση:** Ο Α1 θα εκτελέσει την δεύτερη βολή χωρίς παίκτες να συμμετέχουν στην διεκδίκηση του ριμπάουντ. Το time-out δίνεται. Μετά το time-out ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά της Α ομάδας από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14'' στη συσκευή των 24'' (shot clock).

**29/50-34 Παράδειγμα:** Με 19 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24'' (shot clock), ο Α1 ντριμπλάρει στο εμπρός του γήπεδο όταν ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στον Α2.

**Διευκρίνηση:** Μετά τις ελεύθερες βολές του Α2 χωρίς παίκτες να συμμετέχουν στην διεκδίκηση του ριμπάουντ, ανεξάρτητα από το εάν οι ελεύθερες βολές είναι επιτυχημένες ή όχι, ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά της Α ομάδας από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14'' στη συσκευή των 24'' (shot clock).

\*Το ίδιο ισχύει και σε περίπτωση σφάλματος αποβολής.

**29/50-35 Κατάσταση.** Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη των αντιπάλων για οποιοδήποτε λόγο, η συσκευή των 24'' (shot clock) θα δείχνει 14'' δευτερόλεπτα, εάν η ομάδα που αποκτά τον έλεγχο της μπάλας είναι η ίδια ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας πριν η μπάλα αγγίξει τη στεφάνη.

**29/50-36 Παράδειγμα:** Στη διάρκεια πάσας του A1 στον A2, η μπάλα αγγίζει τον B2 και κατόπιν η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη. Ο A3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

**Διευκρίνηση:** Η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock) από τη στιγμή που ο A3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας, οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο.

**29/50-37 Παράδειγμα:** Ο A1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι με:

(α) 4 δευτερόλεπτα

(β) 20 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24" (shot clock). Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη, αναπηδά από αυτή και ο A2 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock) όταν ο A2 αποκτά τον έλεγχο της μπάλας, οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο.

**29/50-38 Παράδειγμα:** A1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη.

(α) Ο B1 αγγίζει τη μπάλα

(β) ο A2 κτυπά (tap) τη μπάλα

και ο A3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

**Διευκρίνηση:** Σε όλες τις περιπτώσεις η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock) όταν ο A3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο.

**29/50-39 Παράδειγμα:** Ο A1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη. Ο B1 κατόπιν, αγγίζει τη μπάλα η οποία καταλήγει εκτός ορίων.

**Διευκρίνηση:** Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από το πλησιέστερο σημείο που η μπάλα κατέληξε εκτός ορίων. Η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock) ανεξάρτητα από το σημείο του αγωνιστικού χώρου που θα εκτελεστεί η επαναφορά.

**29/50-40 Παράδειγμα:** Με 4 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), ο A1 πετά την μπάλα προς τη στεφάνη με σκοπό να ανανεώσει τη συσκευή των 24". Η μπάλα αγγίζει την στεφάνη. Ο B1 κατόπιν αγγίζει την μπάλα η οποία κατόπιν καταλήγει εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο της ομάδας A.

**Διευκρίνηση:** Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από το δικό της πίσω γήπεδο από το πλησιέστερο που η μπάλα κατέληξε εκτός ορίων. Η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock).

**29/50-41 Παράδειγμα:** Με 6" στη συσκευή των 24" (shot clock) Ο A1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα χτυπά στο στεφάνι και A2 κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας. Ο B2 κάνει φάουλ στον A2 στη διάρκεια του ριμπάουντ. Αυτό είναι το 3<sup>ο</sup> ομαδικό της B ομάδας σε αυτή το τέταρτο.

**Διευκρίνηση:** Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από το πλησιέστερο που συνέβη το σφάλμα του B2. Η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24" άρων.

**29/50-42 Παράδειγμα:** Ο A1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη και στην αναπήδηση ανακτάται ταυτοχρόνως από τους A2 και B2 και καταλογίζεται αναπήδηση. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας A.

**Διευκρίνηση:** Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από το πλησιέστερο που σημειώθηκε η αναπήδηση. Η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24" άρων.



FIBA  
We Are Basketball



**29/50-43 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι.

(α) Με 8" στη συσκευή των 24άρων δευτερολέπτων,

(β) Με 17" στη συσκευή των 24άρων δευτερολέπτων,

Η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Α.

**Διευκρίνηση:** Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη τελική γραμμή στο μπροστά γήπεδο της, δίπλα από το ταμπλό. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24"άρων.

**29/50-44 Παράδειγμα:** Ο Α1 στο δικό του εμπρός γήπεδο, πασάρει με alley hoop τη μπάλα στον Α2, χωρίς αυτός να την πιάνει. Η μπάλα αγγίζει την στεφάνη, κατόπιν ο Α3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας στο της Α ομάδας

(α) μπροστά γήπεδο,

(β) πίσω γήπεδο,

**Διευκρίνηση:** (α) Η ομάδα Α θα έχει 14" δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24"άρων.

(β) Αυτή είναι παράβαση μπρος πίσω για την ομάδα Α καθώς η ομάδα Α δεν έχασε τον έλεγχο της μπάλας.

**29/50-45 Παράδειγμα:** Σε σουτ του Α1 η μπάλα αγγίζει στην στεφάνη. Ο Β1 πηδά στον αέρα, πιάνει τη μπάλα και **προσγειώνεται** στον αγωνιστικό χώρο. Ο Α2 κτυπά (tap) τη μπάλα από τα χέρια του Β1. Ο Α3 τώρα πιάνει την μπάλα.

**Διευκρίνηση:** Η ομάδα (Β) που κέρδισε τον έλεγχο της μπάλας στη διάρκεια του ριμπάουντ, δεν είναι η ίδια ομάδα (Α) που είχε τον έλεγχο της μπάλας πριν αυτή αγγίξει τη στεφάνη. Η ομάδα Α θα έχει 24" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**29/50-46 Παράδειγμα:** Με 5 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), ο Α1 που επαναφέρει την μπάλα πασάρει την μπάλα προς το καλάθι της ομάδας Β. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη και στη συνέχεια αγγίζεται αλλά δεν ελέγχεται από το Α2 ή τον Β2.

**Διευκρίνηση:** Το χρονόμετρο του παιχνιδιού και η συσκευή των 24" (shot clock) θα ξεκινήσουν ταυτόχρονα μόλις η μπάλα αγγιχθεί από οποιοδήποτε παίκτη στο γήπεδο. Εάν η ομάδα Α κερδίσει τον έλεγχο της μπάλας στο γήπεδο, θα έχει 14" δευτερόλεπτα στην συσκευή των 24" (shot clock).

Εάν η ομάδα Β κερδίσει τον έλεγχο της μπάλας στο γήπεδο, θα έχει 24" δευτερόλεπτα στην συσκευή των 24" (shot clock).

**29/50-47 Κατάσταση.** Στη διάρκεια του παιχνιδιού, με το χρονόμετρο του αγώνα να τρέχει, οποτεδήποτε μια ομάδα κερδίζει μια νέα κατοχή ζωντανής μπάλας είτε στο δικό της εμπρός είτε στο δικό της πίσω γήπεδο, αυτή η ομάδα θα έχει 24" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**29/50-48 Παράδειγμα:** Ενώ το χρονόμετρο του παιχνιδιού τρέχει, ο Α1 κερδίζει μια νέα κατοχή ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο στο:

(α) Πίσω γήπεδο

(β) Εμπρός γήπεδο

**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις η ομάδα Α θα έχει 24" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**29/50-49 Παράδειγμα:** Μετά από επαναφορά της ομάδας Β, ο Α1 αποκτά άμεσα και καθαρά μία νέα κατοχή της μπάλας στον αγωνιστικό χώρο στο δικό του:

(α) Πίσω γήπεδο.

(β) Εμπρός γήπεδο.

**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις η ομάδα Α θα έχει 24" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**29/50-50 Κατάσταση.** Το παιχνίδι σταματά από έναν διαιτητή για σφάλμα ή παράβαση (συμπεριλαμβανομένου και της εξόδου της μπάλας εκτός ορίων) που διαπράττεται από την ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας. Εάν η μπάλα χορηγείται στους αντίπαλους για επαναφορά από το δικό της εμπρός γήπεδο, αυτή η ομάδα θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**29/50-51 Παράδειγμα:** Ο Α1 στο δικό του πίσω γήπεδο πασάρει τη μπάλα στον Α2. Ο Α2 αγγίζει αλλά δεν πιάνει τη μπάλα η οποία καταλήγει εκτός ορίων στο δικό του πίσω γήπεδο.

**Διευκρίνηση:** Στην ομάδα Β θα χορηγείται επαναφορά της μπάλας από το πλησιέστερο σημείο που η μπάλα βγήκε εκτός ορίων στο δικό της εμπρός γήπεδο. Η ομάδα Β, θα έχει 14" στη συσκευή των 24"άρων (shot clock).

**29/50-52 Κατάσταση.** Οποτεδήποτε μία ομάδα ανακτά τον έλεγχο ή επανακτά τον έλεγχο ζωντανής μπάλας οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο, με λιγότερα από 24" στη συσκευή των 24άρων (shot clock), η συσκευή των 24άρων (shot clock) θα πρέπει να σβήνει (δεν θα λειτουργεί).

Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει την στεφάνη του καλαθιού των αντιπάλων και μια ομάδα επανακτήσει τον έλεγχο μιας ζωντανής μπάλας οπουδήποτε στο γήπεδο με λιγότερο από 24" και περισσότερα από 14" δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock), η ομάδα θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων. Εάν υπάρχουν 14" δευτερόλεπτα ή λιγότερο στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, η συσκευή των 24άρων (shot clock) θα πρέπει να σβήνει (δεν θα λειτουργεί).

**29/50-53 Παράδειγμα:** Με 12" να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, ο Α1 που επαναφέρει έχει νέα κατοχή της μπάλας.

**Διευκρίνηση:** Το χρονόμετρο των 24 δευτερολέπτων (shot clock) θα σβήσει.

**29/50-54 Παράδειγμα:** Με 23 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, ο Α1 κερδίζει έναν νέο έλεγχο της μπάλας στον αγωνιστικό χώρο. Με 18 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, ο Β1 στο πίσω του γήπεδο κλωτσάει σκόπιμα την μπάλα.

**Διευκρίνηση:** Το παιχνίδι θα επαναρχίσει για την ομάδα Α με επαναφορά στο εμπρός της γήπεδο από το πλησιέστερο σημείο όπου ο Β1 κλώτσησε την μπάλα. Το ρολόι του παιχνιδιού δείχνει 18 δευτερόλεπτα. Το χρονόμετρο των 24άρων (shot clock) δευτερολέπτων θα σβήσει.

**29/50-55 Παράδειγμα:** Με 23 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, ο Α1 κερδίζει έναν νέο έλεγχο της μπάλας στον αγωνιστικό χώρο. Η συσκευή των 24άρων (shot clock) θα είναι κλειστή. Με 19 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, ο Α1 επιχειρεί ένα σουτ για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει την στεφάνη. Η ομάδα Α επανακτά τον έλεγχο της μπάλας από ριμπάουντ του Α2, με 16 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.

**Διευκρίνηση:** Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με 16" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού. Η συσκευή των 24" (shot clock) θα είναι ενεργοποιημένη. Η ομάδα Α θα έχει 14" δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), καθώς υπήρχαν περισσότερα από 14" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού όταν η ομάδα Α ξανακέρδισε τον έλεγχο της μπάλας.

**29/50-56 Παράδειγμα:** Με 23 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, ο Α1 κερδίζει νέο έλεγχο της μπάλας στον αγωνιστικό χώρο. Η συσκευή των 24" (shot clock) θα είναι κλειστή. Με 15" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, ο Α1 επιχειρεί ένα σουτ για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει την στεφάνη και ο Β1 την κτυπά





(tap) και την στέλνει εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο της ομάδας Β, με 12 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.

**Διευκρίνηση:** Το παιχνίδι θα επαναρχίσει για την ομάδα Α για επαναφορά στο εμπρός της γήπεδο από το πλησιέστερο μέρος στο οποίο η μπάλα πήγε εκτός ορίων, με 12 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού. Η συσκευή των 24" (shot clock) θα συνεχίσει να είναι κλειστή, καθώς υπήρχαν λιγότερα από 14" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού όταν η ομάδα Α ξανακέρδισε τον έλεγχο της μπάλας.

**29/50-57 Παράδειγμα:** Με 22 δευτερόλεπτα στο ρολόι του παιχνιδιού, ο Α1 αποκτά νέο έλεγχο της μπάλας στο γήπεδο. Η συσκευή των 24" (shot clock) είναι κλειστή. Με 18 δευτερόλεπτα στο ρολόι του παιχνιδιού, ο Α1 επιχειρεί ένα σουτ για καλάθι. Η μπάλα δεν βρίσκει τη στεφάνη και ο Β1 την βγάζει εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο της ομάδας Β, με:

(α) 15,5 δευτερόλεπτα

(β) 12 δευτερόλεπτα

στο ρολόι του παιχνιδιού.

**Διευκρίνηση:** Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α στο μπροστινό της γήπεδο στο πλησιέστερο σημείο όπου η μπάλα βγήκε εκτός ορίων, με τον απομεινάντα χρόνο στο ρολόι του παιχνιδιού. Η συσκευή των 24" (shot clock) παραμένει κλειστή, εφόσον η ομάδα Α κέρδισε νέα κατοχή της μπάλας με λιγότερο από 24" στο χρονόμετρο του αγώνα.

### **ΑΡΘΡΟ 30°: Επιστροφή της μπάλας στο πίσω γήπεδο (μπρός - πίσω)**

**30-1 Κατάσταση:** Παίκτης που βρίσκεται στον αέρα διατηρεί την ίδια κατάσταση σε σχέση με τον αγωνιστικό χώρο εκεί που τελευταία άγγιξε το έδαφος, πριν πηδήσει στον αέρα. Ωστόσο, όταν ένας παίκτης πηδά από το εμπρός του γήπεδο και κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας ενώ είναι ακόμη στον αέρα, αυτός μπορεί κατόπιν να προσγειωθεί με την μπάλα, οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο. Δεν μπορεί να πασάρει την μπάλα σε συμπαίκτη του στο δικό του πίσω γήπεδο, πριν προσγειωθεί (στον αγωνιστικό χώρο).

**30-2 Παράδειγμα:** Ο Α1 στο πίσω γήπεδο της ομάδας του πασάρει την μπάλα στον Α2 που βρίσκεται στο δικό του εμπρός γήπεδο. Ο Β1, πηδά από το εμπρός γήπεδο της ομάδας του (πίσω γήπεδο της Α) πηδά, πιάνει την μπάλα ενώ βρίσκεται στον αέρα, και προσγειώνεται:

(α) Και 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.

**Διευκρίνηση:** Αυτό δεν είναι παράβαση μπρός πίσω από την ομάδα Β. Ο Β1 έχει εδραιώσει ένα νέο έλεγχο της μπάλας για την ομάδα Β, ενώ ήταν στον αέρα και μπορεί να προσγειωθεί οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο. Σε όλες τις περιπτώσεις, ο Β1 βρίσκεται νόμιμα στο πίσω του γήπεδο.

**30-3 Παράδειγμα:** Στη διάρκεια του εναρκτήριου jump-ball μεταξύ των Α1 και Β1, η μπάλα αγγίζεται νόμιμα όταν ο Α2 πηδά από το εμπρός γήπεδο της Α, πιάνει την μπάλα ενώ βρίσκεται στον αέρα και προσγειώνεται

(α) Και 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.

**Διευκρίνηση:** Αυτό δεν είναι παράβαση μπρός πίσω από τον Α2. Ο Α2 έχει εδραιώσει την 1<sup>η</sup> κατοχή για την ομάδα Α ενώ βρίσκεται στον αέρα. Σε όλες τις περιπτώσεις, ο Α2 είναι νόμιμα στο πίσω γήπεδο.

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

(α) Και 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.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι παράβαση μπρός πίσω για την ομάδα Α. Με την επαναφορά του Α1, η ομάδα Α εδραίωσε τον έλεγχο της μπάλας στο δικό του εμπρός γήπεδο, πριν ο Α2 πιάσει τη μπάλα στον αέρα και προσγειωθεί στο πίσω του γήπεδο.

**30-5 Παράδειγμα:** Ο Α1 που επαναφέρει τη μπάλα από εκτός ορίων από το δικό του πίσω γήπεδο, πασάρει στον Α2. Ο Β1 πηδά από το δικό του εμπρός γήπεδο, πιάνει τη μπάλα ενώ είναι στον αέρα και πριν προσγειωθεί στο πίσω γήπεδο του, ο Β1 πασάρει τη μπάλα στο Β2 στο πίσω γήπεδο.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι παράβαση μπρός πίσω για την ομάδα Β. Όταν ο Β1 πηδά από το δικό του εμπρός γήπεδο και κερδίζει ένα νέο έλεγχο για την ομάδα του ενώ είναι στον αέρα, αυτός μπορεί να προσγειωθεί οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο. Ωστόσο, ο Β1 δεν μπορεί να πασάρει την μπάλα σε έναν συμπαίκτη του στο πίσω του γήπεδο.

**30-6 Παράδειγμα:** Στη διάρκεια του εναρκτήριου jump ball μεταξύ Α1 και Β1, η μπάλα κτυπιέται νόμιμα προς τον Α2 στο δικό του εμπρός γήπεδο. Ο Α2 πηδά στον αέρα, πιάνει την μπάλα ενώ βρίσκεται στον αέρα και πριν να προσγειωθεί (στο έδαφος) πασάρει την μπάλα στον Α1 στο δικό του πίσω γήπεδο.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι παράβαση μπρός πίσω για την ομάδα Α. Καθώς είναι παίκτης στον αέρα, ο Α2 μπορεί να προσγειωθεί με την μπάλα στα χέρια στο δικό του πίσω γήπεδο αλλά ο Α2 δεν μπορεί να πασάρει την μπάλα στον συμπαίκτη του στο πίσω γήπεδο.

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

**30-8 Παράδειγμα:** Οι Α1 και Α2 βρίσκονται στο δικό τους εμπρός γήπεδο με τα δύο πόδια τους κοντά στην κεντρική γραμμή. Ο Α1 επιχειρεί μια σκαστή πάσα στον Α2. Στη διάρκεια της πάσας, η μπάλα αγγίζει το δικό του πίσω γήπεδο και μετά αγγίζει το δικό του εμπρός γήπεδο και κατόπιν η μπάλα αγγίζει τον Α2.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι παράβαση μπρός πίσω για την ομάδα Α.

**30-9 Παράδειγμα:** Ο Α1 στέκεται και με τα δύο πόδια στο δικό του 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 δικό του πίσω γήπεδο κοντά στην κεντρική γραμμή. Στη διάρκεια της πάσας, η μπάλα αγγίζει το εμπρός γήπεδο πριν αγγιχτεί από τον Α2.



FIBA  
We Are Basketball



**Διευκρίνιση:** Αυτό δεν είναι παράβαση μπρός πίσω καθώς κανένας παίκτης της Α ομάδας με τη μπάλα δεν ήταν στο εμπρός γήπεδο. Ωστόσο, η περίοδος των 8" θα πρέπει να σταματήσει όταν η μπάλα έχει αγγίξει το εμπρός γήπεδο της Α ομάδας. Μία νέα περίοδος των 8" ξεκινά από τη στιγμή που ο Α2 αγγίζει τη μπάλα στο δικό του πίσω γήπεδο.

**30-10 Παράδειγμα:** Ο Α1 στο δικό του πίσω γήπεδο, πασάρει την μπάλα προς το δικό του εμπρός γήπεδο. Η μπάλα αγγίζει έναν διαιτητή που στέκεται στον αγωνιστικό χώρο με τα πόδια ιπαστί στην κεντρική γραμμή του γηπέδου. Ο Α2 που είναι ακόμη στο δικό του πίσω γήπεδο, αγγίζει την μπάλα.

**Διευκρίνιση:** Αυτό δεν είναι παράβαση μπρός πίσω από την ομάδα Α, καθώς κανένας παίκτης της ομάδας Α δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας στο δικό του εμπρός γήπεδο. Ωστόσο, η περίοδος των 8" θα πρέπει να σταματήσει όταν η μπάλα άγγιξε τον διαιτητή στο εμπρός γήπεδο. Ένα νέο μέτρημα 8" θα ξεκινά από τη στιγμή που ο Α2 στο δικό του πίσω γήπεδο 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. Η μπάλα κατόπιν πηγαίνει στο πίσω γήπεδο της ομάδας Α, όπου ο Α2 είναι ο πρώτος που την αγγίζει.

**Διευκρίνιση:** Αυτό είναι παράβαση μπρός πίσω για την ομάδα Α.

**30-12 Παράδειγμα:** Ο Α1 ντριμπλάρει από το δικό του πίσω γήπεδο προς το δικό του εμπρός γήπεδο. Ο Α1, και με τα δύο πόδια στο δικό του εμπρός γήπεδο, συνεχίζει να ντριμπλάρει (την μπάλα) στο δικό του πίσω γήπεδο. Κατόπιν η μπάλα αγγίζει το πόδι του και αναπηδά στο δικό του πίσω γήπεδο όπου ο Α2 ξεκινά μία ντρίμπλα.

**Διευκρίνιση:** Αυτή είναι μία νόμιμη ενέργεια. Ο Α1 δεν έχει ακόμη αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας στο δικό του εμπρός γήπεδο.

**30-13 Παράδειγμα:** Ο Α1 στο δικό του πίσω γήπεδο πασάρει τη μπάλα στον Α2 στο δικό του εμπρός γήπεδο. Ο Α2 αγγίζει (την μπάλα) αλλά δεν αποκτά τον έλεγχο της μπάλας, η οποία επιστρέφει στον Α1 που είναι ακόμη στο δικό του πίσω γήπεδο.

**Διευκρίνιση:** Αυτή είναι μία νόμιμη ενέργεια. Ο Α2 δεν έχει ακόμη αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας στο δικό του εμπρός γήπεδο.

**30-14 Παράδειγμα:** Στη διάρκεια μιας επαναφοράς από το δικό του εμπρός γήπεδο, ο Α1 πασάρει τη μπάλα στον Α2. Ο Α2 πηδά από το δικό του εμπρός γήπεδο, πιάνει τη μπάλα ενώ είναι στον αέρα και προσγειώνεται στον αγωνιστικό χώρο με το αριστερό του πόδι στο δικό του εμπρός γήπεδο και το δεξί του πόδι ακόμη στον αέρα. Ο Α2 κατόπιν τοποθετεί το δεξί του πόδι στο δικό του πίσω γήπεδο.

**Διευκρίνιση:** Αυτό είναι παράβαση μπρός πίσω για την ομάδα Α. Ο Α1 που την επανέφερε, είχε ήδη εγκαθιδρύσει κατοχή της μπάλας στο δικό του εμπρός γήπεδο.

**30-15 Παράδειγμα:** Ο Α1 ντριμπλάρει στο δικό του εμπρός γήπεδο κοντά στην κεντρική γραμμή όταν ο Β1 κτυπά (tap) τη μπάλα στο πίσω γήπεδο της Α ομάδας. Ο Α1 και με τα δύο πόδια ακόμη στο εμπρός γήπεδο, συνεχίζει να ντριμπλάρει (την μπάλα) στο δικό του πίσω γήπεδο.

**Διευκρίνιση:** Αυτή είναι μία νόμιμη ενέργεια για την ομάδα Α. Ο Α1 δεν ήταν ο τελευταίος που άγγιξε τη μπάλα στο εμπρός του γήπεδο. Ο Α1 θα μπορούσα ακόμη και να συνεχίσει να ντριμπλάρει εντελώς στο δικό του πίσω γήπεδο με μια νέα περίοδο 8 δευτερολέπτων.

**30-16 Παράδειγμα:** Ο Α1 στο δικό του πίσω γήπεδο πασάρει τη μπάλα στον Α2. Ο Α2 πηδά από το δικό του εμπρός γήπεδο, πιάνει τη μπάλα ενώ είναι ακόμη στον αέρα και προσγειώνεται:

- (α) Με τα δύο του πόδια στο πίσω γήπεδο
- (β) Αγγίζοντας την κεντρική γραμμή
- (γ) Ίππαστί στην κεντρική γραμμή

**Διευκρίνηση:** Σε όλες τις περιπτώσεις, αυτό είναι μια παράβαση μπρός πίσω της ομάδας Α. Ο Α2 αποκτά έλεγχο της μπάλας για την ομάδα Α, στο δικό του εμπρός γήπεδο όταν την πιάνει ευρισκόμενος στον αέρα.

### **ΑΡΘΡΟ 31<sup>ο</sup>: Παρεμβολή (goal tending) και παρέμβαση (basket interference) στη μπάλα**

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

**31-2 Παράδειγμα:** Στην διάρκεια της τελευταίας ελεύθερης βολής του Α1:

- (α) Προτού η μπάλα αγγίξει τη στεφάνη, ή
- (β) Αφού η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη και έχει ακόμη την πιθανότητα να μπει στο καλάθι,  
ο Β1 φθάνει μέσω του καλάθιού και έρχεται σε επαφή με τη μπάλα.

**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις, αυτό είναι παράβαση του Β1 για παράνομο άγγιγμα της μπάλας. Στον Α1 θα κατακυρώνεται 1 πόντος.

- (α) Ο Β1 θα χρεωθεί με ένα τεχνικό σφάλμα.
- (β) Ο Β1 δεν θα χρεωθεί με ένα τεχνικό σφάλμα.

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

**31-4 Παράδειγμα:** Ο Α1 εντός αγωνιστικού χώρου πασάρει την μπάλα επάνω από τη στεφάνη όταν ο Β1 φθάνει μέσω του καλάθιού από κάτω και αγγίζει τη μπάλα.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) του Β1. Στην ομάδα Α θα πιστωθούν 2 ή 3 πόντοι.

**31-5 Κατάσταση:** Η μπάλα αγγίζει στην στεφάνη στην διάρκεια τελευταίας ανεπιτυχούς βολής. Εάν η μπάλα κατόπιν νομίμως αγγιχθεί από οποιονδήποτε παίκτη πριν αυτή μπει στο καλάθι, η ελεύθερη βολή μετατρέπεται σε καλάθι δύο 2 πόντων.

**31-6 Παράδειγμα:** Μετά από την τελευταία ελεύθερη βολή του Α1, η μπάλα έχει αναπηδήσει από την στεφάνη. Ο Β1 προσπαθεί να την κτυπήσει (tap) διώχνοντάς την μακριά, αλλά η μπάλα καταλήγει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Αυτή η ενέργεια κτυπήματος της μπάλας στο δικό του καλάθι από τον Α1, είναι μια νόμιμη ενέργεια. Στον αρχηγό της ομάδας Α, στον αγωνιστικό χώρο, πιστώνονται 2 πόντοι.

**31-7 Κατάσταση:** Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει την στεφάνη:

- σε προσπάθεια για καλάθι
- σε τελευταία ανεπιτυχής ελεύθερη βολή
- μετά που ήχησε το χρονόμετρο του αγώνα για το τέλος του τετάρτου ή της παράτασης



και η μπάλα έχει ακόμη πιθανότητα να μπει στο καλάθι, ένα σφάλμα καταλογίζεται. Είναι παράβαση εάν οποιοσδήποτε παίκτης αγγίξει την μπάλα.

**31-8 Παράδειγμα:** Μετά την τελευταία ελεύθερη βολή του Α1, η μπάλα έχει αναπηδήσει στην στεφάνη. Στην διάρκεια του ριμπάουντ ο Β2 κάνει σφάλμα στον Α2. Αυτό είναι το 3<sup>ο</sup> ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο. Η μπάλα έχει ακόμη την πιθανότητα να μπει στο καλάθι και αγγίζεται από τον:

- (α) Α3
- (β) Β3

**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις αυτή είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) από τον Α3 ή Β3.

- (α) Κανένας πόντος δεν θα μετρήσει. Οι δύο ποινές θα ακυρώνονται μεταξύ τους. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής από την τελική γραμμή στο πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα, εκτός από την περιοχή πίσω ακριβώς από το ταμπλό.
- (β) στον Α1 θα πιστωθεί 1 πόντος. Σαν αποτέλεσμα του σφάλματος του Β2, το παιχνίδι θα επαναρχίσει για την ομάδα Α, με επαναφορά πίσω από την τελική γραμμή της ομάδας Β, από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα, εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

**31-9 Παράδειγμα:** Μετά την τελευταία ελεύθερη βολή του Α1, η μπάλα αναπηδά στην στεφάνη. Στην διάρκεια του ριμπάουντ ο Β2 κάνει σφάλμα στον Α2. Αυτό είναι το 5<sup>ο</sup> ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο. Η μπάλα έχει ακόμη την πιθανότητα να μπει στο καλάθι και αγγίζεται από τον:

- (α) Α3
- (β) Β3

**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις αυτή είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) από τον Α3 ή Β3.

- (α) Κανένας πόντος δεν θα μετρήσει.
- (β) στον Α1 θα πιστωθεί 1 πόντος.

Και στις δύο περιπτώσεις, σαν αποτέλεσμα του σφάλματος του Β2, ο Α2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

**31-10 Παράδειγμα:** Μετά την τελευταία ελεύθερη βολή του Α1, η μπάλα αναπηδά στην στεφάνη. Κατά τη διάρκεια του ριμπάουντ, ο Α2 κάνει φάουλ στον Β2. Αυτό είναι το 5<sup>ο</sup> φάουλ της ομάδας Α σε αυτό το τέταρτο. Η μπάλα εξακολουθεί να έχει την ευκαιρία να μπει στο καλάθι και αγγίζεται από τον

- α) Α3.
- β) Β3.

**Διευκρίνηση:** Και στις 2 περιπτώσεις αυτή είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) από τον Α3 ή Β3.

- α) Κανένας πόντος δεν θα μετρήσει.
- β) Στον Α1 θα πιστωθεί 1 πόντος.

Και στις 2 περιπτώσεις σαν αποτέλεσμα του φάουλ του Α2, ο Β2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές και το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής

**31-11 Παράδειγμα:** Μετά την τελευταία ελεύθερη βολή του Α1, η μπάλα αναπηδά στην στεφάνη. Κατά τη διάρκεια του ριμπάουντ, γίνεται διπλό σφάλμα **μεταξύ** των Β2 και Α2. Η μπάλα εξακολουθεί να έχει την ευκαιρία να μπει στο καλάθι και αγγίζεται από τον,

- α) Α3.
- β) Β3.



**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις αυτή είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) από τον Α3 ή τον Β3. Τα σφάλματα θα καταγραφούν στο φύλλο αγώνα.

α) Κανένας πόντος δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής από την τελική γραμμή, πλησιέστερα στο σημείο όπου συνέβη το διπλό φάουλ, εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

β) Στον Α1 θα πιστωθεί 1 πόντος. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή όπως μετά από οποιασδήποτε επιτυχημένης τελευταίας ελεύθερης βολής.

**31-12 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί ένα σουτ για καλάθι. Η μπάλα αναπηδά από την στεφάνη και εξακολουθεί να έχει την δυνατότητα να μπει στο καλάθι όταν ηχεί το σήμα του λήξης για το τέλος του τρίτου τέταρτου. Στη συνέχεια, η μπάλα αγγίζεται από τον

α) Α2. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

β) Β2. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

γ) Α2. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι.

δ) Β2. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Σε όλες τις περιπτώσεις, αυτή είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) από τον Α2 ή τον Β2. Αφού ηχήσει το σήμα του χρονόμετρου για το τέλος του τέταρτου, κανένας παίκτης δεν θα αγγίξει την μπάλα αφού αγγίξει τη στεφάνη και εξακολουθεί να έχει την ευκαιρία να μπει στο καλάθι.

α) Το καλάθι του Α1 δεν μετρά.

β) Το καλάθι του Α1 μετράει για 2 ή 3 πόντους.

γ) Το τέταρτο έληξε.

δ) Το καλάθι του Α1 μετράει για 2 ή 3 πόντους.

Σε όλες τις περιπτώσεις, το τρίτο τέταρτο έληξε. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του αγωνιστικού χώρου.

**31-13 Κατάσταση:** Εάν, κατά την διάρκεια προσπάθειας για καλάθι, ένας παίκτης αγγίζει τη μπάλα ενώ είναι σε πορεία προς το καλάθι, όλοι οι περιορισμοί σχετικά με την παρέμβαση και παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας, θα ισχύουν.

**31-14 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι δύο πόντων. Η μπάλα στην ανοδική της πορεία αγγίζεται από τον Α2 ή Β2. Στη διάρκεια της καθοδική της τροχιάς, η μπάλα αγγίζεται από τον:

(α) Α3

(β) Β3

**Διευκρίνηση:** Νόμιμη ενέργεια, όταν ο Α2 ή ο Β2 αγγίζουν την μπάλα στην ανοδική της πορεία. Είναι παράβαση παρεμβολής (goaltending) μόνο όταν οι Α3 ή Β3 αγγίζουν την μπάλα στην καθοδική της πορεία.

(α) Στην ομάδα Β θα χορηγείται επαναφορά εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

(β) Στον Α1 θα πιστωθούν 2 πόντοι.

**31-15 Παράδειγμα:** Η μπάλα είναι στον αέρα μετά από σουτ για καλάθι του Α1, όταν ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1. Τότε ο Β2 νόμιμα αγγίζει την μπάλα στην ανοδική της πορεία. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Το καλάθι δεν θα μετρήσει. Μετά το σφύριγμα του διαιτητή για τον καταλογισμό του φάουλ, με το άγγιγμα του Β2, η μπάλα νεκρώνει αμέσως.

**31-16 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί σουτ για καλάθι. Η μπάλα αγγίζεται από τον Α2 και Β2 στο υψηλότερο σημείο πάνω από το επίπεδο της στεφάνης.



**Διευκρίνηση:** Νόμιμο παιχνίδι από τον Α2 και Β2. Το παράνομο άγγιγμα θα συνέβαινε όταν η μπάλα είχε φτάσει στο υψηλότερο σημείο και άρχιζε η καθοδική της πορεία.

**31-17 Κατάσταση:** Είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) εάν ένας παίκτης προκαλεί το καλάθι να δονηθεί ή πάνει τη στεφάνη ή το δίχτυ κατά τέτοιο τρόπο ώστε η μπάλα να πάρει μια αφύσικη κατεύθυνση ή να αλλάξει πορεία, με αποτέλεσμα να αποτρέπεται η είσοδος της στο καλάθι ή να προκαλείται η είσοδος της στο καλάθι.

**31-18 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι 3 πόντων κοντά στο τέλος του παιχνιδιού. Η μπάλα είναι στον αέρα όταν ηχεί η κόρνα του αγώνα για το τέλος του παιχνιδιού. Μετά από την κόρνα,

(α) Ο Β1 κάνει την καλάθι να δονηθεί κατά τέτοιο τρόπο ώστε η μπάλα να πάρει μια αφύσικη κατεύθυνση ή να αλλάξει πορεία, με αποτέλεσμα να αποτρέπεται η είσοδος της στο καλάθι.

(β) ο Α2 προκαλεί την δόνηση στο καλάθι κατά τέτοιο τρόπο ώστε η μπάλα να αλλάξει πορεία, με αποτέλεσμα να προκληθεί η είσοδος της στο καλάθι

**Διευκρίνηση:** Ακόμα και μετά από το άκουσμα της κόρνας για το τέλος του παιχνιδιού, η μπάλα παραμένει ζωντανή. Αυτό είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) από τον

(α) Β1. Στον Α1 πιστώνονται 3 πόντοι.

(β) Α2. Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρά

**31-19 Κατάσταση:** Η παράβαση παρέμβασης (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.



Διάγραμμα 3. Η μπάλα είναι σε επαφή με τη στεφάνη

**31-20 Παράδειγμα:** Μετά από σουτ του Α1, η μπάλα έχει αναπηδήσει από τη στεφάνη και έπειτα «προσγειώνεται» στη στεφάνη. Ο Β1 αγγίζει το καλάθι ή το ταμπλό ενώ η μπάλα είναι ακόμα στη στεφάνη.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι μια παράβαση παρέμβασης (basket interference) του Β1. Οι περιορισμοί παρέμβασης ισχύουν εφ' όσον υπάρχει δυνατότητα για τη μπάλα να εισέλθει στο καλάθι.

**31-21 Παράδειγμα:** Σε προσπάθεια για καλάθι του Α1 και ενώ η μπάλα είναι στην καθοδική της πορεία και ακριβώς επάνω από το επίπεδο της στεφάνης, όταν αγγίζεται ταυτοχρόνως από τους Α2 και Β2. Η μπάλα ακολούθως:

(α) Μπαίνει στο καλάθι.

(β) Δεν μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνιση:** Αυτό είναι μια παράβαση παρεμβολής (basket interference) από τους Α2 και Β2. Και στις δύο περιπτώσεις, κανένας πόντος δεν θα μετρήσει. **Ο αγώνας θα συνεχιστεί με την διαδικασία αναπήδησης.**

**31-22 Κατάσταση.** Είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference), εάν ένας παίκτης γραπώνει το καλάθι (στεφάνι ή διχτάκι) για να παίξει την μπάλα.

**31-23 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αναπηδά στην στεφάνη όταν:

(α) Ο Α2 γραπώνει το στεφάνι και κτυπά (tap) την μπάλα μέσα σε αυτό.

(β) Ο Α2 γραπώνει το στεφάνι όταν η μπάλα έχει πιθανότητα να μπει στο καλάθι. Η μπάλα καταλήγει στο καλάθι.

(γ) Ο Β2 γραπώνει το στεφάνι και κτυπά (tap) την μπάλα μακριά από το καλάθι.

(δ) Ο Β2 γραπώνει το στεφάνι όταν η μπάλα έχει ακόμα πιθανότητα να μπει στο καλάθι. Η μπάλα δεν καταλήγει στο καλάθι.

**Διευκρίνιση:** Σε όλες τις περιπτώσεις, πρόκειται για παράβαση παρέμβασης (basket interference) από τον Α2 ή Β2

(α) και (β) Δεν θα μετρήσει κανένας πόντος. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

(γ) και (δ) Στον Α1 θα πιστωθούν 2 ή 3 πόντοι. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την τελική γραμμή, όπως μετά από οποιοδήποτε επιτυχημένο καλάθι.

**31-24 Κατάσταση** Είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) εάν ένας αμυνόμενος παίκτης αγγίζει τη μπάλα ενώ η μπάλα είναι μέσα στο καλάθι.



Διάγραμμα 4. Μπάλα μέσα στο καλάθι

**31-25 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για 2 πόντους. Η μπάλα γυρίζει περιμετρικά της στεφάνης με ένα ελάχιστο τμήμα της να είναι μέσα στο καλάθι, όταν

(α) Ο Β1 αγγίζει τη μπάλα

(β) Ο Α2 αγγίζει τη μπάλα

**Διευκρίνιση:** Αυτό είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference). Η μπάλα είναι μέσα στο καλάθι όταν ένα ελάχιστο τμήμα της βρίσκεται μέσα και κάτω από το επίπεδο της στεφάνης.

(α) Παράβαση παρέμβασης (basket interference) από τον Β1. Στον Α1 θα πιστώνονται 2 πόντοι.

(Β) Νόμιμο παιχνίδι από τον Α2. Ωστόσο ένας επιθετικός παίκτης μπορεί να αγγίξει την μπάλα

**31-26 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για 2 πόντους. Το χρονόμετρο του αγώνα ηχεί για το τέλος τέταρτου όταν η μπάλα γυρίζει περιμετρικά της στεφάνης με ένα ελάχιστο τμήμα της να είναι μέσα στο καλάθι. Αφού ήχησε το χρονόμετρο

(α) Ο Α2 αγγίζει τη μπάλα

(β) Ο Β2 αγγίζει τη μπάλα

**Διευκρίνιση:** Αυτό είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) του



(α) Α2. Το καλάθι αν μπήκε δεν θα μετρήσει

(β) Β2. Στον Α1 πιστώνονται 2 πόντοι

Μετά τον ήχο λήξης τέταρτου η μπάλα νεκρώνει αμέσως όταν οποιασδήποτε παίκτης αγγίξει την μπάλα.

**31-27 Παράδειγμα:** Ο Α1 εκτελεί την τελευταία ελεύθερη βολή. Η μπάλα χτυπάει στη στεφάνη, αγγίζει το ταμπλό και μετά περιστρέφεται στη στεφάνη με ένα μικρό μέρος εντός καλαθιού. Τότε,

(α) Ο Β2

(β) Ο Α2

αγγίζει τη μπάλα ενώ βρίσκεται ακόμα στη στεφάνη.

**Διευκρίνηση:**

(α) Είναι μια παράβαση παρεμβολής από τον Β2

(β) Νόμιμο παιχνίδι από τον Α2

Και στις δύο περιπτώσεις, 1 πόντος θα πιστωθεί στον Α1.

### **ΑΡΘΡΟ 33° Επαφή: Γενικές Αρχές**

**33-1 Κατάσταση.** Η αρχή του κυλίνδρου εφαρμόζεται σε όλους τους παίκτες, ανεξάρτητα από το αν είναι αμυντικοί ή επιθετικοί παίκτες.

**33-2 Παράδειγμα:** Ο Α1 βρίσκεται στον αέρα για καλάθι 3 πόντων. Ο Α1 επεκτείνει το πόδι του που έρχεται σε επαφή με τον αμυντικό του παίκτη Β1.

**Διευκρίνηση:** Σφάλμα του Α1 για μετακίνηση του ποδιού του έξω από τα όρια του κυλίνδρου του και πρόκληση επαφής στον αμυνόμενο παίκτη Β1.

**33-3 Κατάσταση:** Σκοπός του κανονισμού (άρθρο 33.10) των ημικυκλικών περιοχών μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος είναι να μην ανταμειφθεί ο αμυνόμενος παίκτης 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 καταλογισμού επιθετικού σφάλματος, τα ακόλουθα κριτήρια θα εφαρμόζονται:

(α) Ο αμυνόμενος παίκτης θα έχει ένα ή και τα δύο πόδια του σε επαφή με την περιοχή του ημικυκλίου (Βλ. Διάγραμμα 4). Η γραμμή της περιοχής του ημικυκλίου **είναι μέρος** της περιοχής του ημικυκλίου.

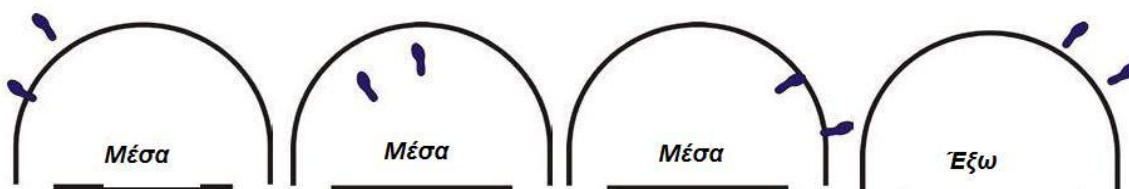
(β) Ο επιτιθέμενος παίκτης θα κινείται προς το καλάθι πάνω από τη γραμμή του ημικυκλίου και επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι ή πάσα ενώ είναι στον αέρα.

Τα κριτήρια μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος των ημικυκλικών περιοχών δεν θα εφαρμόζεται και οποιαδήποτε επαφή θα κρίνεται σύμφωνα με τους κανονισμούς π.χ. αρχή κυλίνδρου, αρχές αμυντικού/επιθετικού:

(α) Για όλες τις αγωνιστικές καταστάσεις που συμβαίνουν έξω από την ημικυκλική περιοχή μη καταλογισμού 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 αντικανονικής επαφής συμβαίνει.

(γ) Για οποιαδήποτε παράνομη χρήση των χεριών, βραχιόνων, ποδιών ή σώματος είτε από επιτιθέμενο είτε από αμυνόμενο παίκτη.



Διάγραμμα 5. Θέση του παίκτη εντός/εκτός της ημικυκλικής περιοχής μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος

**33-4 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί jump σουτ που ξεκινά από έξω από την ημικυκλική περιοχή μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος. Ο Α1 πέφτει πάνω στο Β1 που είναι σε επαφή με την ημικυκλική περιοχή.

**Διευκρίνηση:** Αυτή είναι νόμιμη ενέργεια του Α1. Ο κανόνας μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος στην ημικυκλική περιοχή, θα εφαρμόζεται.

**33-5 Παράδειγμα:** Ο Α1 ντριμπλάρει κατά μήκος της τελικής γραμμής και μετά που έχει φτάσει στη περιοχή πίσω από το ταμπλό, πηδά εντός αγωνιστικού χώρου προς την γραμμή ελευθέρων βολών. Ο Α1 πέφτει (charge) στον Β1 που βρίσκεται σε μία νόμιμη θέση άμυνας και είναι σε επαφή με την ημικυκλική περιοχή.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι σφάλμα κατοχής του Α1. Ο κανόνας του μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος στο ημικύκλιο δεν θα εφαρμόζεται. 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.

**33-6 Παράδειγμα:** Το σουτ του Α1 για καλάθι, αναπηδά από τη στεφάνη. Ο Α2 πηδά, πιάνει τη μπάλα και κατόπιν πέφτει στον Β1 που βρίσκεται σε μία νόμιμη θέση άμυνας και είναι σε επαφή με την ημικυκλική περιοχή.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι σφάλμα κατοχής του Α2. Ο κανόνας του μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος στο ημικύκλιο δεν θα εφαρμόζεται

**33-7 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 καταλογισμού 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.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι σφάλμα κατοχής του Α1. Ο κανόνας μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος στην ημικυκλική περιοχή δεν θα εφαρμόζεται. Ο Α1 παρανόμως χρησιμοποίησε το σώμα του για τον Α2, για να καθαρίσει το διάδρομο του προς το καλάθι.

**33-8 Παράδειγμα:** Ο Α1 κινείται (κάνει drive) προς το καλάθι και βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι. Ενώ είναι ακόμη στον αέρα, 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 καταλογισμού επιθετικού σφάλματος.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι νόμιμη ενέργεια του Α1. Ο κανόνας μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος θα εφαρμόζεται.

**33-9 Παράδειγμα:** Ο Α1 κινείται (κάνει drive) προς το καλάθι και βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι. Ο Α1 χρησιμοποιεί το χέρι του για να σπρώξει τον Β1 που κατόπιν πέφτει πάνω στον Β1 που βρίσκεται σε επαφή με την περιοχή μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος πριν ελευθερώσει την μπάλα για καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι σφάλμα κατοχής του Α1. Ο κανόνας μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος δεν θα εφαρμόζεται αφού ο Α1 χρησιμοποίησε παράνομα το χέρι του.



**33-10 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί jump shot το οποίο ξεκινά έξω από την περιοχή μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος και έρχεται σε επαφή με τον Β1 που πήδηξε κάθετα από την ημικυκλική περιοχή.

**Διευκρίνιση:** νόμιμη ενέργεια του Β1. Ο κανόνας μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος δεν θα εφαρμόζεται αφού το πόδι ή τα πόδια του Β1 δεν είναι σε επαφή με την ημικυκλική περιοχή όταν γίνεται η επαφή με τον Α1. Οποιαδήποτε επαφή θα εξεταστεί ανάλογα με τους κανονισμούς.

**33-11 Κατάσταση:** Ένα προσωπικό σφάλμα είναι μια παράνομη επαφή παίκτη σε ένα αντίπαλο. Ο παίκτης που προκαλεί την παράνομη επαφή με τον αντίπαλο πρέπει να τιμωρείται ανάλογα.

**33-12 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Ο Β1 σπρώχνει τον συμπαίκτη του Β2 που ακολούθως προκαλεί παράνομη επαφή με τον Α1, στην προσπάθειά του για καλάθι. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνιση:** Στον Α1 πιστώνονται 2 ή 3 πόντοι. Ο Β2 έχει προκαλέσει επαφή στον Α1 και θα χρεώνεται με ένα σφάλμα. Ο Α1 θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από οποιαδήποτε τελευταία ελεύθερη βολή.

**33-13 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Ο Β2 σπρώχνει τον Α2 που ακολούθως προκαλεί περιττή επαφή με τον συμπαίκτη του Α1. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι. Αυτό είναι το 3<sup>ο</sup> ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτή την περίοδο.

**Διευκρίνιση:** Στον Α1 πιστώνονται 2 ή 3 πόντοι. Στην ομάδα Α θα χορηγείται επαναφορά εκτός ορίων από το πλησιέστερο σημείο που έγινε το σφάλμα του Β2.

### **ΑΡΘΡΟ 34<sup>ο</sup> : Προσωπικό Σφάλμα.**

**34-1 Κατάσταση:** Το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 2.00 ή λιγότερο στο τέταρτο τέταρτο ή σε κάθε παράταση και η μπάλα είναι στα χέρια του διαιτητή ή στη διάθεση του παίκτη για επαναφορά. Αν αυτή την στιγμή αμυνόμενος παίκτης στον αγωνιστικό χώρο προκαλέσει παράνομη επαφή σε επιτιθέμενο παίκτη, αυτό είναι ένα σφάλμα κατά την επαναφορά εκτός αν η επαφή πληροί τα κριτήρια του αντιαθλητικού σφάλματος. Ο παίκτης στον οποίο έγινε το σφάλμα θα εκτελεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound, ανεξάρτητα από τον αριθμό των ομαδικών σφαλμάτων στο 4ο τέταρτο. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά από την ομάδα που δεν διέπραξε την παράβαση από το κοντινότερο σημείο που αυτή διαπράχθηκε.

**34-2 Παράδειγμα:** Με 1:31" στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, πριν η μπάλα ελευθερωθεί από τα χέρια του Α1 που επαναφέρει, ο Β2 προκαλεί παράνομη επαφή στον Α2 στον αγωνιστικό χώρο. Σφάλμα κατά την επαναφορά καταλογίζεται κατά του Β2.

**Διευκρίνιση:** Ανεξάρτητα από τα ομαδικά σφάλματα της Β ομάδας στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α2 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανένας παίκτης να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που διαπράχθηκε το σφάλμα από τον Β2. Αν έγινε, (α) στο πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 24" δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock).

(β) στο μπροστά γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει στη διάθεση της το χρόνο που απομένει αν 14 ή περισσότερα δευτερόλεπτα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" (shot clock) και 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock) αν 13 ή λιγότερα δευτερόλεπτα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" (shot clock).

**34-3 Παράδειγμα:** Με 1:24 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, μετά από επιτυχημένο καλάθι ή ελεύθερη βολή του Β1, ο Α1 που επαναφέρει έχει τη μπάλα

στα χέρια του πίσω από την τελική γραμμή. Πριν ελευθερωθεί η μπάλα από τον Α1, ο Β2 προκαλεί παράνομη επαφή στον Α2 στον αγωνιστικό χώρο. Αυτό είναι το 5<sup>ο</sup> σφάλμα για την ομάδα Β.

**Διευκρίνηση:** Εκτός αν η επαφή πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού σφάλματος, πρόκειται για σφάλμα επαναφοράς. Ανεξάρτητα από τα ομαδικά σφάλματα της Β ομάδας, ο Α2 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανένας παίκτης να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που διαπράχθηκε το σφάλμα από τον Β2 εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό. Ο παίκτης που κάνει την επαναφορά δεν έχει το δικαίωμα να κινηθεί κατά μήκος της τελικής γραμμής από το καθορισμένο σημείο επαναφοράς ή να πασάρει τη μπάλα σε συμπαίκτη του πίσω από την τελική γραμμή πριν απελευθερώσει τη μπάλα προς το γήπεδο, όπως μετά από πετυχημένο καλάθι ή τελευταία ελεύθερη βολή.

**34-4 Παράδειγμα:** Με 58" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, πριν ελευθερώσει την μπάλα ο Α1, ο Β2 προκαλεί παράνομη επαφή στον Α2 στον αγωνιστικό χώρο.

**Διευκρίνηση** Εκτός αν η επαφή πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού σφάλματος, πρόκειται για σφάλμα επαναφοράς. Ο Α2 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανένας παίκτης να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που διαπράχθηκε το σφάλμα του Β2.

**34-5 Παράδειγμα:** Με 55" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, πριν ελευθερώσει την μπάλα ο Α1 που επαναφέρει, ο Β2 προκαλεί επαφή στον Α2 στον αγωνιστικό χώρο, κατά τρόπο που πληρούνται τα κριτήρια του αντιαθλητικού σφάλματος. Ένα αντιαθλητικό σφάλμα καταλογίζεται άμεσα κατά του Β2.

**Διευκρίνηση:** Ο Α2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανένας παίκτης να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το εμπρός της γήπεδο με 14" στο **στη συσκευή των 24" (shot clock).**

**34-6 Παράδειγμα:** Με 54 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, πριν ελευθερώσει την μπάλα ο Α1 που επαναφέρει, ο Β2 προκαλεί παράνομη επαφή στον Α2 στον αγωνιστικό χώρο. Στη συνέχεια ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται κατά του Α2.

**Διευκρίνηση:** Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με την εκτέλεση μιας ελεύθερης βολής από οποιονδήποτε παίκτη της ομάδας Β και στην συνέχεια ο Α2 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή και με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που διαπράχθηκε το σφάλμα από τον Β2. Η ομάδα Α θα έχει 24" αν η επαναφορά είναι από το πίσω γήπεδό της. **Αν η επαναφορά είναι από το μπροστά γήπεδο η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock) αν 13 δευτερόλεπτα ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" (shot clock) και ο χρόνος που απομένει αν 14 δευτερόλεπτα ή περισσότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" (shot clock).**

**34-7 Παράδειγμα:** Με 53 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, πριν ελευθερώσει την μπάλα ο Α1 που επαναφέρει, ο Α2 προκαλεί παράνομη επαφή στον Β2 στον αγωνιστικό χώρο. Σφάλμα κατοχής καταλογίζεται κατά του Α2.

**Διευκρίνηση:** Η ομάδα Α δεν αποκτάει πλεονέκτημα από αυτό το σφάλμα κατοχής. Στον Α2 καταλογίζεται προσωπικό σφάλμα εκτός αν η επαφή πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού σφάλματος ή σφάλματος αποβολής. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά από την ομάδα Β από το πλησιέστερο σημείο που διαπράχθηκε το σφάλμα του Α2.



FIBA  
We Are Basketball



**34-8 Παράδειγμα:** Με 51 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο και με σκορ Α 83 – Β 80, η μπάλα βρίσκεται στα χέρια του Α1 που επαναφέρει όταν ο Β2 προκαλεί παράνομη επαφή στον Α2 σε διαφορετική περιοχή του αγωνιστικού χώρου από την περιοχή της επαναφοράς. Σφάλμα καταλογίζεται κατά του Β2 στον Α2.

**Διευκρίνηση:** Πρόκειται για σφάλμα επαναφοράς, εκτός αν η επαφή του Β2 κατά του Α2 πληροί τα κριτήρια του αντιαθλητικού σφάλματος. Ο Α2 θα εκτελέσει μια ελεύθερη βολή χωρίς κανένας παίκτης να διεκδικεί το ριμπάουντ. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την Α ομάδα από το πλησιέστερο σημείο που διαπράχθηκε το φάουλ του Β2.

**34-9 Παράδειγμα:** Με 48 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο και με σκορ Α 83 – Β 80, η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του Α1 που επαναφέρει όταν ο Β2 προκαλεί παράνομη επαφή στον Α2 σε διαφορετική περιοχή του αγωνιστικού χώρου από την περιοχή της επαναφοράς. Σφάλμα καταλογίζεται κατά του Β2 στον Α2.

**Διευκρίνηση:** Δεν πρόκειται για σφάλμα κατά την επαναφορά αφού η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του Α1 που επαναφέρει. Εκτός αν η επαφή του Β2 κατά του Α2 πληροί τα κριτήρια του αντιαθλητικού σφάλματος ή του σφάλματος αποβολής, πρόκειται για προσωπικό σφάλμα και θα τιμωρείται ανάλογα.

### **ΑΡΘΡΟ 35<sup>ο</sup> : Διπλό Σφάλμα.**

**35-1 Κατάσταση:** Ένα σφάλμα μπορεί να είναι προσωπικό, αντιαθλητικό, αποκλεισμού ή τεχνικό. Για να θεωρείται ένα σφάλμα διπλό, και τα δύο σφάλματα πρέπει να είναι σφάλματα μεταξύ 2 ίδιων παικτών και πρέπει να είναι της ίδιας βαρύτητας - κατηγορίας, είτε και τα δύο να είναι προσωπικά σφάλματα είτε οποιοσδήποτε συνδυασμός από αντιαθλητικά ή σφάλματα αποβολής. Καμία ελεύθερη βολή δεν θα καταλογίζεται ανεξάρτητα των ομαδικών σφαλμάτων των ομάδων. Το διπλό σφάλμα πρέπει να εμπεριέχει προσωπική επαφή, συνεπώς τα τεχνικά σφάλματα δεν αποτελούν διπλό σφάλμα καθώς είναι σφάλματα μη επαφής. Αν και τα 2 σφάλματα, που συνέβησαν περίπου την ίδια χρονική στιγμή, δεν ήταν της ίδιας βαρύτητας – κατηγορίας (προσωπικό ή αντιαθλητικό/ αποβολής), δεν θεωρείται διπλό σφάλμα. Οι ποινές δεν θα ακυρώνουν η μία την άλλη. Το προσωπικό σφάλμα θα θεωρείται πάντα σαν να έχει συμβεί πρώτο και τα αντιαθλητικά/αποβολής σφάλματα σαν να έχουν συμβεί δεύτερα.

**35-2 Παράδειγμα:** Ο Α1 ντριμπλάρει όταν οι Α2 και Β2 χρεώνονται με τεχνικά σφάλματα.

**Διευκρίνηση:** Τα τεχνικά σφάλματα δεν είναι μέρος του διπλού σφάλματος. Οι ποινές θα ακυρώνουν η μία την άλλη. Το παιχνίδι θα συνεχίζεται με επαναφορά της μπάλας για την ομάδα Α, από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα, όταν το πρώτο τεχνικό σφάλμα συνέβη. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο **στη συσκευή των 24" (shot clock).**

**35-3 Παράδειγμα:** Ο ντριμπλέρ Α1 και ο Β1 διαπράττουν εκατέρωθεν σφάλματα περίπου στον ίδιο χρόνο. Αυτό είναι το 2<sup>ο</sup> ομαδικό για την ομάδα Α και το 5<sup>ο</sup> ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β, σε αυτό το τέταρτο.

**Διευκρίνηση:** Και τα δυο σφάλματα είναι της ίδιας κατηγορίας, συνεπώς αυτό είναι διπλό σφάλμα. Ο διαφορετικός αριθμός ομαδικών σφαλμάτων σε αυτό το τέταρτο δεν είναι σχετικός. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο όπου συνέβη το διπλό σφάλμα. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο **στη συσκευή των 24" (shot clock).**

**35-4 Παράδειγμα:** Ο Α1, με την μπάλα ακόμη στα χέρια του σε προσπάθεια για καλάθι και ο Β1 χρεώνονται με προσωπικά σφάλματα εκατέρωθεν περίπου την ίδια χρονική στιγμή.

**Διευκρίνηση:** Και τα δυο σφάλματα είναι της ίδιας κατηγορίας, συνεπώς αυτό είναι ένα διπλό σφάλμα. Αν το σουτ του Α1 είναι πετυχημένο, το καλάθι δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών. Αν το σουτ του Α1 είναι ανεπιτυχές το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την Α ομάδα από το πλησιέστερο σημείο που σημειώθηκε το διπλό σφάλμα. Και στις δύο περιπτώσεις η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24" (shot clock).

**35-5 Παράδειγμα:** Ο Α1 σουτάρει για επίτευξη καλάθιού και ενώ η μπάλα είναι στο αέρα οι Α1 και Β1 διαπράττουν σφάλματα μεταξύ τους (και τα δύο προσωπικά σφάλματα) περίπου την ίδια χρονική στιγμή.

**Διευκρίνηση:** Και τα δυο σφάλματα των Α1 και Β1 είναι της ίδιας κατηγορίας συνεπώς αυτό είναι ένα διπλό σφάλμα.

Αν το σουτ είναι επιτυχές, το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από την τελική της γραμμή, όπως μετά την επίτευξη οποιουδήποτε πετυχημένου καλάθιού.

Αν το σουτ είναι ανεπιτυχές, αυτό είναι μια κατάσταση αναπήδησης. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί σύμφωνα με το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής.

**35-6 Παράδειγμα:** Η ομάδα Α έχει 2 ομαδικά σφάλματα και η ομάδα Β έχει 3 ομαδικά σφάλματα σε αυτό το τέταρτο. Κατόπιν:

(α) Ενώ ο Α2 ντριμπλάρει, οι Α1 και Β1 σπρώχνονται εκατέρωθεν στη διάρκεια μιας διεκδίκησης θέσης στο post.

(β) Στην διάρκεια μιας διεκδίκησης ριμπάουντ, οι Α1 και Β1 σπρώχνονται εκατέρωθεν.

(γ) Ενώ ο Α1 δέχεται μια πάσα από τον Α2, οι Α1 και Β1 σπρώχνονται εκατέρωθεν.

**Διευκρίνηση:** Σε όλες τις περιπτώσεις, αυτό είναι διπλό σφάλμα. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με:

(α) και (γ) επαναφορά της μπάλας για την ομάδα Α, από το πλησιέστερο σημείο που έγιναν τα σφάλματα.

(β) Επαναφορά λόγω εναλλασσόμενης κατοχής.

**35-7 Παράδειγμα:** Ο Β1 χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα για σπρώξιμο εναντίον του ντριμπλέρ Α1. Αυτό είναι το τρίτο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο. Ο Α1 την ίδια περίπου χρονική στιγμή χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα για χτύπημα του Β1, με τον αγκώνα του.

**Διευκρίνηση:** Τα 2 σφάλματα δεν είναι της ίδιας κατηγορίας (προσωπικό σφάλμα και αντιαθλητικό σφάλμα), συνεπώς δεν είναι ένα διπλό σφάλμα. Οι ποινές δεν θα αλληλοακυρώνονται. Το προσωπικό σφάλμα θα θεωρείται πάντα σαν να έχει συμβεί πρώτο. Η επαναφορά της μπάλας ως μέρος της ποινής για την ομάδα Α θα ακυρώνεται καθώς υπάρχει μια επιπλέον ποινή να χορηγηθεί. Ο Β1 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανέναν να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β, από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της. Η ομάδα Β θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock).

**35-8 Παράδειγμα:** Ο Β1 χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα για σπρώξιμο εναντίον του ντριμπλέρ Α1. Αυτό είναι το πέμπτο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο. Ο Α1 την ίδια περίπου χρονική στιγμή χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα για χτύπημα του Β1 με τον αγκώνα του.

**Διευκρίνηση:** Τα 2 σφάλματα δεν είναι της ίδιας κατηγορίας (προσωπικό σφάλμα και αντιαθλητικό σφάλμα), συνεπώς αυτό δεν είναι ένα διπλό σφάλμα. Οι ποινές δεν θα αλληλοακυρώνονται. Το προσωπικό σφάλμα θα θεωρείται πάντα σαν να έχει συμβεί πρώτο. Ο Α1 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανέναν να διεκδικεί το



ριμπάουντ. Ο Β1 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανένας να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της. Η ομάδα Β θα έχει 14 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24"** (shot clock).

**35-9 Παράδειγμα:** Ο ντριμπλέρ Α1 χρεώνεται με επιθετικό σφάλμα κατά του Β1. Αυτό είναι το πέμπτο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Α, σε αυτό το τέταρτο. Περίπου την ίδια χρονική στιγμή, ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα για κτύπημα στον Α1 με τον αγκώνα του.

**Διευκρίνηση:** Τα 2 σφάλματα δεν είναι της ίδιας κατηγορίας (προσωπικό σφάλμα και αντιαθλητικό σφάλμα), συνεπώς αυτό δεν είναι ένα διπλό σφάλμα. Οι ποινές δεν θα αλληλοακυρώνονται. Το προσωπικό σφάλμα θα θεωρείται πάντα σαν να έχει συμβεί πρώτο. Η επαναφορά ως ποινή κατοχής για την ομάδα Β θα ακυρώνεται καθώς υπάρχουν περαιτέρω ποινές να εκτελεστούν. Ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. **Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της.** Η ομάδα Α θα έχει 14" **στη συσκευή των 24"** (shot clock).

**35-10 Παράδειγμα:** Ο Α1 ντριμπλάρει όταν οι Α1 και Β1 χρεώνονται εκατέρωθεν με ένα σφάλμα περίπου την ίδια χρονική στιγμή.

(α) Και τα 2 σφάλματα είναι προσωπικά.

(β) Και τα 2 σφάλματα είναι αντιαθλητικά.

(γ) Το σφάλμα του Α1 είναι αντιαθλητικό και του Β1 είναι αποβολής.

(δ) Το σφάλμα του Α1 είναι αποβολής και του Β1 είναι αντιαθλητικό.

**Διευκρίνηση:** Σε όλες τις περιπτώσεις, τα 2 σφάλματα είναι της ίδιας κατηγορίας (προσωπικά, αντιαθλητικά/αποβολής σφάλματα), συνεπώς αυτό είναι ένα διπλό σφάλμα. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο όπου το διπλό σφάλμα συνέβη. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο **στη συσκευή των 24"** (shot clock).

### **ΑΡΘΡΟ 36°: Τεχνικό Σφάλμα.**

**36-1 Κατάσταση:** Μια προειδοποίηση δίνεται σε έναν παίκτη για μια πράξη 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 οποιοδήποτε παρόμοιες ενέργειες και για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Μια προειδοποίηση θα δίνεται μόνο όταν το χρονόμετρο είναι σταματημένο και η μπάλα είναι νεκρή.

**36-2 Παράδειγμα:** Στον Α1 δίνεται μια προειδοποίηση για παρέμβαση κατά τη διάρκεια της επαναφοράς ή για οποιαδήποτε άλλη πράξη, η οποία αν επαναληφθεί, μπορεί να οδηγήσει σε ένα τεχνικό σφάλμα.

**Διευκρίνηση:** Η προειδοποίηση του Α1 θα διαβιβαστεί επίσης στον head προπονητή της ομάδας Α και θα ισχύσει για οποιοδήποτε μέλος της ομάδας Α για παρόμοιες ενέργειες για το υπόλοιπο του παιχνιδιού.

**36-3 Κατάσταση:** Ενώ ένας παίκτης είναι στην προσπάθεια για επίτευξη καλαθιού, οι αντίπαλοι δεν επιτρέπεται να παρενοχλούν αυτόν τον παίκτη με ενέργειες όπως η τοποθέτηση του/ων χεριού/ών κοντά στα μάτια του σουτέρ, 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 βρέθηκε σε**



μειονεκτική θέση από αυτή την ενέργεια, ή μια προειδοποίηση μπορεί να δοθεί εάν ο σουτέρ δεν βρέθηκε σε μειονεκτική θέση.

**36-4 Παράδειγμα:** Ο Α1 είναι σε προσπάθεια για καλάθι με τη μπάλα ακόμη στα χέρια του όταν ο Β1 κουνάει τα χέρια του μπροστά από τα μάτια του Α1 ή προσπαθεί να αποσπάσει την προσοχή του Α1 με το να φωνάζει δυνατά ή να κτυπά δυνατά στον αγωνιστικό χώρο τα πόδια του.

Η προσπάθεια για καλάθι του Α1 είναι:

- (α) Επιτυχής
- (β) Ανεπιτυχής.

**Διευκρίνιση:**

- (α) Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Μια προειδοποίηση θα δοθεί στον Β1 και θα διαβιβαστεί στον προπονητή της ομάδας Β. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την τελική γραμμή. Εάν σε οποιονδήποτε από τα μέλη της ομάδας Β έχει ήδη δοθεί μια προειδοποίηση για παρόμοια συμπεριφορά, ο Β1 θα χρεωθεί με τεχνική ποινή. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα εκτελέσει μια ελεύθερη βολή χωρίς κανένας παίκτης να διεκδικεί το ριμπάουντ.
- (β) Μία τεχνική ποινή θα χρεωθεί στον Β1. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανένας παίκτης να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα, όταν συνέβη το τεχνικό σφάλμα.

**36-5 Κατάσταση.** Όταν οι διαιτητές αναγνωρίζουν ότι περισσότεροι από 5 παίκτες της ίδιας ομάδας βρίσκονται στον αγωνιστικό χώρο ταυτόχρονα και το ρολόι του αγώνα τρέχει, τουλάχιστον 1 παίκτης εισήλθε ή παράμεινε στον αγωνιστικό χώρο παράνομα. Το λάθος πρέπει να διορθωθεί άμεσα χωρίς να τίθενται οι αντίπαλοι σε μειονεκτική θέση.

Οτιδήποτε συνέβη κατά την διάρκεια της περιόδου μεταξύ της παράνομης συμμετοχής έως της διακοπής του αγώνα όταν η παράνομη συμμετοχή αναγνωριστεί θα παραμείνει σε ισχύ.

Τουλάχιστον 1 παίκτης πρέπει να απομακρυνθεί από το παιχνίδι και ένα τεχνικό σφάλμα θα χρεωθεί στον head προπονητή εκείνης της ομάδας, καταγεγραμμένο ως "B<sub>1</sub>". Ο head προπονητής είναι αρμόδιος για την σωστή εφαρμογή των αντικαταστάσεων.

**36-6 Παράδειγμα:** Ενώ το χρονόμετρο του παιχνιδιού «τρέχει», η ομάδα Α έχει 6 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο.

Όταν αυτό αναγνωρίζεται

- (α) η ομάδα Β (με 5 παίκτες)
- (β) η ομάδα Α (με περισσότερους από 5 παίκτες) έχει τον έλεγχο της μπάλας.

**Διευκρίνιση:**

Το παιχνίδι θα σταματήσει αμέσως εκτός αν η ομάδα Β τίθεται σε μειονεκτική θέση. Ο παίκτης που υποδειχθεί από τον head προπονητή θα απομακρυνθεί από το παιχνίδι. Ο head προπονητής της ομάδας Α θα χρεωθεί με μία τεχνική ποινή, καταγεγραμμένη ως "B<sub>1</sub>".

**36-7 Παράδειγμα:** Με το ρολόι του αγώνος να «τρέχει», η ομάδα Α έχει 6 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο. Αυτό αναγνωρίζεται μετά:

- (α) τον καταλογισμό ενός επιθετικού σφάλματος από τον Α1.
- (β) τη επίτευξη καλάθιού από τον Α1.



(γ) τη διάπραξη σφάλματος του B1 στον A1 κατά τη διάρκεια μιας αποτυχημένης προσπάθειας του για καλάθι.

(δ) που ο 6<sup>ος</sup> παίκτης της ομάδας A έχει εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο.

**Διευκρίνηση:**

Σε όλες τις περιπτώσεις, ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογίζεται σε βάρος του head προπονητή της A ομάδας, καταγεγραμμένο ως "B<sub>1</sub>".

Στη περίπτωση (α), (β) και (γ) ένας παίκτης της ομάδας A, που θα υποδειχθεί από τον head προπονητή, θα απομακρυνθεί από τον αγώνα. Οποιοσδήποτε παίκτης της B ομάδας θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανένας παίκτης να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ.

Ο αγώνας θα συνεχιστεί

(α) Με επαναφορά για ομάδα B από το κοντινότερο σημείο που έγινε το σφάλμα του A1.

(β) Με επαναφορά για ομάδα B πίσω από την τελική της γραμμή, όπως μετά από κάθε επιτυχημένο καλάθι.

(γ) Ο A1 θα εκτελέσει 2 ή 3 ελεύθερες βολές.

(δ) Από το πλησιέστερο σημείο που σταμάτησε ο αγώνας. Αν καμία ομάδα δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας ή καμία ομάδα δεν δικαιούται την μπάλα, τότε προκύπτει περίπτωση αναπήδησης.

**36-8 Κατάσταση:** Μετά τη διάπραξη του 5<sup>ου</sup> προσωπικού ή τεχνικού η αντιαθλητικού σφάλματος, ο παίκτης γίνεται ένας αποκλεισμένος παίκτης, και θα μπορεί να καθίσει στον πάγκο του.

Όταν οι διαιτητές **αναγνωρίζουν** ότι ένας αποκλεισμένος παίκτης βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο και το χρονόμετρο του αγώνα τρέχει, ο παίκτης αυτός παρέμεινε ή ξαναμπήκε στον αγωνιστικό χώρο αντικανονικά.

Το λάθος πρέπει να διορθωθεί άμεσα χωρίς οι αντίπαλοι να τίθενται σε μειονεκτική θέση.

**Οτιδήποτε συνέβη κατά την περίοδο μεταξύ της παράνομης συμμετοχής και της διακοπής του αγώνα όταν η παράνομη συμμετοχή αναγνωρίστηκε θα παραμείνει σε ισχύ.**

Ο αποκλεισμένος παίκτης θα απομακρυνθεί από τον αγώνα και ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογιστεί στον head προπονητή της ομάδας, καταγεγραμμένο ως B<sub>1</sub>. Ο head προπονητής είναι υπεύθυνος **να διασφαλίσει ότι μόνο οι παίκτες που πληρούν τις προϋποθέσεις θα βρίσκονται στον αγωνιστικό χώρο κατά τη διάρκεια λειτουργίας του χρονόμετρου του αγώνα.**

**36-9 Παράδειγμα:** Με το χρονόμετρο του αγώνα να τρέχει, ο αποκλεισμένος παίκτης B1 βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο. Η παράνομη συμμετοχή του B1 **αναγνωρίζεται όταν η μπάλα είναι**

(α) πάλι ζωντανή ενώ η ομάδα A έχει τον έλεγχο της.

(γ) πάλι ζωντανή ενώ η ομάδα B έχει τον έλεγχο της.

(δ) πάλι νεκρή ενώ ο B1 συμμετέχει ακόμα στον αγώνα.

**Διευκρίνηση:**

Το παιχνίδι θα σταματήσει αμέσως εκτός αν η ομάδα A τίθεται σε μειονεκτική θέση. Ο B1 θα απομακρυνθεί από το παιχνίδι.

Στον head προπονητή της B ομάδας θα χρεωθεί με ένα τεχνικό σφάλμα καταγεγραμμένο ως B1.

**36-10 Παράδειγμα:** Με το χρονόμετρο του αγώνα να τρέχει, ο αποκλεισμένος παίκτης A1 βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο. Η παράνομη συμμετοχή του A1 **αναγνωρίζεται** μετά από

(α) Ο A1 πετυχαίνει καλάθι

(β) Ο A1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του B1.

(γ) ο Β1 κάνει σφάλμα στον Α1 στην διάρκεια της ντρίμπλας. Αυτό είναι το 5<sup>ο</sup> ομαδικό σφάλμα σε αυτό το τέταρτο.

**Διευκρίνιση:**

Το παιχνίδι θα σταματήσει αμέσως. Ο Α1 θα απομακρυνθεί από το παιχνίδι.

Στον head προπονητή της Α ομάδας θα χρεωθεί με ένα τεχνικό σφάλμα καταγεγραμμένο ως Β1.

(α) Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει.

(β) Το σφάλμα του Α1 είναι σφάλμα παίκτη. Αυτό θα καταχωρείται στο φύλλο αγώνος (νέο τετραγωνάκι) δίπλα στο 5<sup>ο</sup> του σφάλμα.

(γ) Στον αντικαταστάτη του Α1 θα χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές.

**36-11 Παράδειγμα:** Με 7 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο με σκορ 70-70, ο Α1 χρεώνεται με το 5<sup>ο</sup> προσωπικό του σφάλμα και γίνεται αποκλεισμένος παίκτης. Μετά το time-out που ακολούθησε, η ομάδα Α κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας και ο Α1 πετυχαίνει καλάθι. Η παράνομη συμμετοχή του Α1 **αναγνωρίζεται τώρα** ενώ απομένει 1 δευτερόλεπτο στο χρονόμετρο του αγώνα.

**Διευκρίνιση:**

Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Ο head προπονητής της Α ομάδας θα χρεωθεί με ένα τεχνικό σφάλμα, καταγεγραμμένο ως Β1. Οποιοσδήποτε παίκτης της Β ομάδας θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανέναν παίκτη να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την Β ομάδα πίσω από την τελική της γραμμή με 1 δευτερόλεπτο να απομένει στο χρονόμετρο του αγώνα.

**36-12 Κατάσταση.** Οποτεδήποτε ένας παίκτης προσποιείται ότι του έγινε ένα σφάλμα, η ακόλουθη διαδικασία θα εφαρμόζεται:

- Χωρίς διακοπή του αγώνος ο διαιτητής επισημαίνει την προσποίηση κάνοντας δύο φορές **το σχετικό σήμα με το πήχη του χεριού (σήμα 56 των σημάτων).**
- Όταν το παιχνίδι διακοπεί, **την επόμενη φορά για οποιοδήποτε λόγο, μία προειδοποίηση** θα γνωστοποιείται στον παίκτη και στον head προπονητή της ομάδας. Και οι δύο ομάδες δικαιούνται από 1 **προειδοποίηση** "προσποίησης σφάλματος".
- Όταν την επόμενη φορά οποιοσδήποτε παίκτης αυτής της ομάδας προσποιηθεί σφάλμα εις βάρος του, ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογίζεται εναντίον του. Αυτό θα εφαρμόζεται επίσης και στην περίπτωση που δεν είχε σταματήσει το παιχνίδι και δεν είχε δοθεί η προηγούμενη προειδοποίηση σε οποιονδήποτε παίκτη ή στον head προπονητή αυτής της ομάδας.
- Όταν μία υπερβολική περίπτωση προσποίησης (fake), χωρίς καμία επαφή συμβεί, τότε ένα τεχνικό σφάλμα μπορεί να καταλογιστεί άμεσα χωρίς να δοθεί μια προειδοποίηση.
- Όλες οι περιπτώσεις προσποίησης σφάλματος θα αντιμετωπιστούν, ανεξάρτητα αν σφάλματα ή παραβιάσεις έχουν καταλογιστεί ή όχι στην ίδια κατάσταση.
- Ένας παίκτης μπορεί να χρεωθεί τόσο με ένα σφάλμα όσο και με μία προειδοποίηση "προσποίησης σφάλματος" στη διάρκεια του αγώνα, ή ένας παίκτης στον οποίο έγινε ένα σφάλμα μπορεί να χρεωθεί με μία προειδοποίηση "προσποίησης σφάλματος".

**36-13 Παράδειγμα:** Ο Β1 μαρκάρει τον ντρίμπλερ Α1. Ο Α1 σπρώχνει τον Β1 και ο Α1 κάνει μία απότομη κίνηση με το κεφάλι του προσπαθώντας να δώσει την εντύπωση ότι δέχτηκε σφάλμα από τον Β1. Ο διαιτητής χρεώνει με επιθετικό σφάλμα τον Α1.

**Διευκρίνιση:**

Εκτός από το επιθετικό σφάλμα στον Α1, ο διαιτητής θα χρεώσει στον Α1 με μία προειδοποίηση "προσποίησης σφάλματος" (εάν είναι η πρώτη προειδοποίηση για την ομάδα) ή με ένα τεχνικό σφάλμα (εάν είναι η δεύτερη προειδοποίηση για την ομάδα).



FIBA  
We Are Basketball



**36-14 Παράδειγμα:** Ο Β1 μαρκάρει τον ντριμπλέρ Α1. Ο Β1 σπρώχνει τον Α1 και ο Α1 κάνει μία απότομη κίνηση με το κεφάλι του προσπαθώντας να δώσει την εντύπωση ότι δέχτηκε σφάλμα από τον Β1. Ο διαιτητής χρεώνει με αμυντικό σφάλμα τον Β1.

**Διευκρίνιση:**

Εκτός από το αμυντικό σφάλμα στον Β1, ο διαιτητής θα χρεώσει στον Α1 με μία προειδοποίηση "προσποίησης σφάλματος" (εάν είναι η πρώτη προειδοποίηση για την ομάδα) ή με ένα τεχνικό σφάλμα (εάν είναι η δεύτερη προειδοποίηση για την ομάδα).

**36-15 Παράδειγμα:** Ο Α1 ντριμπλάρει με τον Β1 να τον μαρκάρει. Ο Α1 ξαφνικά κάνει μία απότομη κίνηση του κεφαλιού του προσπαθώντας να δώσει την εντύπωση ότι του έχει γίνει σφάλμα από τον Β1. Ο διαιτητής δείχνει δύο φορές το σήμα "προσποίησης σφάλματος". Αργότερα στο παιχνίδι, αλλά πριν σταματήσει το χρονόμετρο του αγώνα,

(α) ο Α1 πέφτει στον αγωνιστικό χώρο προσπαθώντας να δώσει την εντύπωση ότι έχει σπρωχτεί από τον Β1.

(β) ο Β2 πέφτει στον αγωνιστικό χώρο προσπαθώντας να δώσει την εντύπωση ότι έχει σπρωχτεί από τον Α2.

**Διευκρίνιση:**

(α) Ο διαιτητής έχει κάνει ήδη κάνει μία προειδοποίηση στον Α1 για την πρώτη (προσποίηση) με κίνηση του κεφαλιού του, κάνοντας σε αυτόν δύο φορές το σήμα "προσποίησης σφάλματος". Ο Α1 θα χρεωθεί με τεχνικό σφάλμα για τη δεύτερη προσποίηση πέφτοντας στον αγωνιστικό χώρο, παρόλο που δεν υπήρξε διακοπή του παιχνιδιού προκειμένου να δοθεί η προειδοποίηση για την πρώτη προσποίηση σφάλματος, είτε στον Α1, είτε στον head προπονητή της Α.

(β) Ο διαιτητής χρεώνει με μία προειδοποίηση τον Β1 για την πρώτη του προσποίηση κάνοντας σε αυτόν δύο φορές το σήμα "προσποίησης σφάλματος".

Η προειδοποίηση θα πρέπει να κοινοποιηθεί στον Β1 και στον head προπονητή της Β ομάδας όταν το χρονόμετρο του αγώνα σταματά την επόμενη φορά για οποιοδήποτε λόγο. Καθώς αυτή είναι η πρώτη διακοπή του παιχνιδιού μετά την προσποίηση σφάλματος από τον Α1, η προειδοποίηση αυτή θα πρέπει να κοινοποιηθεί επίσης στον head προπονητή της Α ομάδας.

**36-16 Παράδειγμα:** Ο Β1 μαρκάρει τον ντριμπλέρ Α1. Ο Β1 πέφτει κάτω προσπαθώντας να δώσει την εντύπωση ότι έχει δεχθεί σφάλμα από τον Α1. Την ίδια στιγμή, ο Α1 κάνει μία απότομη κίνηση με το κεφάλι του προσπαθώντας να δώσει την εντύπωση ότι δέχτηκε σφάλμα από τον Β1.

**Διευκρίνιση:**

Ο διαιτητής θα χρεώσει και τον Α1 και τον Β1 με μία προειδοποίηση "προσποίησης σφάλματος" (εάν είναι η πρώτη προειδοποίηση για την ομάδα) ή με ένα τεχνικό σφάλμα (εάν είναι η δεύτερη προειδοποίηση για την ομάδα).

**36-17 Κατάσταση.** Σοβαρός τραυματισμός μπορεί να προκληθεί από μια υπερβολική ταλάντωση των αγκώνων, ειδικότερα σε περιπτώσεις ριμπάουντ και στενά φρουρούμενου παίκτη. Εάν τέτοιες ενέργειες καταλήξουν σε επαφή, τότε ένα προσωπικό, αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής μπορεί να καταλογιστεί. Εάν οι ενέργειες δεν καταλήξουν σε επαφή, ένα τεχνικό σφάλμα μπορεί να καταλογιστεί.

**36-18 Παράδειγμα:** Ο Α1 κερδίζει το ριμπάουντ και αμέσως φυλάσσεται στενά από τον Β1. Χωρίς να αγγίζει τον 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.

**Διευκρίνιση:** Η αντίδραση του Α1 δεν είναι σύμφωνη με το πνεύμα και την πρόθεση των κανονισμών. Ένα τεχνικό σφάλμα μπορεί να καταλογιστεί στον Α1.

**36-19 Κατάσταση.** Ένας παίκτης που έχει διαπράξει 2 τεχνικά σφάλματα ή 2 αντιαθλητικά σφάλματα ή 1 αντιαθλητικό και 1 τεχνικό σφάλμα θα αποβάλλεται αυτόματα από το παιχνίδι.

Ένας head προπονητής που έχει διαπράξει 2 τεχνικά σφάλματα ('C') εξαιτίας προσωπικής αντιαθλητικής συμπεριφοράς ή 3 τεχνικά σφάλματα, είτε όλα ('B') είτε ένα από αυτά ('C') θα αποβάλλεται από το παιχνίδι αυτόματα.

Όταν οποιαδήποτε άτομα αποβάλλονται από το παιχνίδι, θα φεύγουν αμέσως από το παιχνίδι (όχι παραπάνω από 30 δευτερόλεπτα) και θα πηγαίνουν και θα παραμένουν στα αποδυτήρια της ομάδας για όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού ή θα εγκαταλείψουν το κτήριο.

**36-20 Παράδειγμα:** Στο πρώτο ημίχρονο, ο Α1 έχει χρεωθεί με το πρώτο του τεχνικό σφάλμα επειδή κρεμάστηκε από τη στεφάνη. Στο δεύτερο ημίχρονο, ο Α1 χρεώνεται με το δεύτερο τεχνικό σφάλμα για αντιαθλητική συμπεριφορά.

**Διευκρίνιση:** Ο Α1 θα αποβάλλεται από το παιχνίδι αυτόματα. Μόνο το δεύτερο τεχνικό σφάλμα είναι αυτό που θα τιμωρείται και καμία πρόσθετη ποινή δεν θα χορηγηθεί για την αποβολή του. Ο χρονομέτρης θα πρέπει να ενημερώσει ένα διαιτητή αμέσως ότι ο Α1 έχει χρεωθεί με 2 τεχνικά σφάλματα και ότι ο Α1 πρέπει να αποβληθεί από το παιχνίδι αυτόματα.

**36-21 Κατάσταση.** Μετά τη διάπραξη του πέμπτου προσωπικού ή τεχνικού ή αντιαθλητικού σφάλματος, ο παίκτης γίνεται ένας αποκλεισμένος παίκτης. Μετά το πέμπτο του σφάλμα, οποιαδήποτε επιπλέον τεχνικό σφάλμα σε αυτόν, θα χρεώνεται εναντίον του head προπονητή του, καταγεγραμμένο ως B<sub>1</sub>.

Αυτός (ο αποκλεισμένος παίκτης) δεν είναι παίκτης που έχει αποβληθεί και θα μπορεί να παραμείνει στην περιοχή του πάγκου του.

**36-22 Παράδειγμα:** Στην διάρκεια του 1<sup>ου</sup> τέταρτου, ο Β1 χρεώνεται

(α) με ένα τεχνικό σφάλμα

(β) με ένα αντιαθλητικό σφάλμα.

Στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο ο Β1 έχει χρεωθεί με το 5<sup>ο</sup> του σφάλμα. Αυτό είναι το 2<sup>ο</sup> ομαδικό της Β ομάδας σε αυτό το τέταρτο. Καθ' οδόν για τον πάγκο της ομάδας του, χρεώνεται με τεχνική ποινή.

**Διευκρίνιση:** Και στις δύο περιπτώσεις ο Β1 δεν πρέπει να αποβληθεί. Με το 5<sup>ο</sup> του σφάλμα ο Β1 γίνεται αποκλεισμένος παίκτης. Οποιαδήποτε επιπλέον τεχνικά σφάλματα εναντίον του θα χρεώνονται στον head προπονητή του, καταγεγραμμένα ως B<sub>1</sub>. Οποιοσδήποτε παίκτης της Α ομάδας θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε η τελευταία τεχνική ποινή του Β1.

**36-23 Παράδειγμα:** Ο Β1 κάνει σφάλμα στον ντριμπλέρ Α1. Αυτό είναι το 5<sup>ο</sup> προσωπικό σφάλμα του Β1 και 2<sup>ο</sup> ομαδικό της Β σε αυτό το τέταρτο. Καθ' οδόν για τον πάγκο του, ο Β1 χρεώνεται με σφάλμα αποβολής.

**Διευκρίνιση:** Ο Β1 αποβάλλεται και πρέπει να πάει στα αποδυτήρια ή εάν ο Β1 το επιθυμεί να εγκαταλείψει το κτήριο. Το σφάλμα αποβολής του Β1 θα καταχωρείται στο φύλο αγώνος ως D στο χώρο μετά το 5<sup>ο</sup> σφάλμα του Β1 και στον head προπονητή του ως B<sub>2</sub>. Οποιοσδήποτε παίκτης της Α ομάδας θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).





**36-24 Παράδειγμα:** Ο Β1 κάνει σφάλμα στον ντριμπλέρ Α1. Αυτό είναι το 5<sup>ο</sup> προσωπικό σφάλμα του Β1 και 5<sup>ο</sup> ομαδικό της Β σε αυτό το τέταρτο. Καθ' οδόν για τον πάγκο της ομάδας του, ο Β1 χρεώνεται με σφάλμα αποβολής.

**Διευκρίνηση:** Ο Β1 αποβάλλεται και πρέπει να πάει στα αποδυτήρια ή εάν ο Β1 το επιθυμεί να εγκαταλείψει το κτήριο. Το σφάλμα αποβολής του Β1 θα καταχωρείται στο φύλο αγώνος ως D και στον head προπονητή του ως Β<sub>2</sub>. Ο Α1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Μετά από αυτές, οποιοσδήποτε παίκτης της Α ομάδας θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**36-25 Παράδειγμα:** Στο πρώτο ημίχρονο, ο Α1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα για καθυστέρηση του παιχνιδιού. Στο δεύτερο ημίχρονο, ο Α1 χρεώνεται με σφάλμα για επαφή εναντίον του Β1 που πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού σφάλματος.

**Διευκρίνηση:** Ο σημειωτής πρέπει να ενημερώσει άμεσα ένα διαιτητή όταν ένας παίκτης χρεώνεται με 1 τεχνικό σφάλμα και 1 αντιαθλητικό σφάλμα και ο Α1 θα πρέπει να αποβληθεί αυτομάτως. Το αντιαθλητικό σφάλμα είναι το μόνο που θα τιμωρείται και καμιά επιπλέον ποινή για την αποβολή θα χορηγείται. Ο Β1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**36-26 Παράδειγμα:** Στο πρώτο ημίχρονο, ο Α1 χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα **για μία μη αναγκαία επαφή** για διακοπή της ανάπτυξης της επιτιθέμενης ομάδας (transition). Στο δεύτερο ημίχρονο, ο Α2 ντριμπλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο όταν ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον Α1 για προσποίηση σφάλματος (fake) μακριά από την μπάλα.

**Διευκρίνηση:** Ο σημειωτής πρέπει να ενημερώσει άμεσα ένα διαιτητή όταν ένας παίκτης έχει χρεωθεί με 1 αντιαθλητικό σφάλμα και 1 τεχνικό σφάλμα και ο Α1 θα πρέπει να αποβληθεί αυτομάτως. **Το τεχνικό σφάλμα είναι το μόνο που θα τιμωρείται και καμιά επιπλέον ποινή για την αποβολή θα χορηγείται.** Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε η τεχνική ποινή στον Α1. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**36-27 Κατάσταση:** Ένας παίκτης – head προπονητής θα πρέπει να αποβάλλεται αυτομάτως εάν αυτός χρεώνεται με τα ακόλουθα σφάλματα:

- 2 τεχνικά σφάλματα σαν παίκτης
- 2 αντιαθλητικά σφάλματα σαν παίκτης
- 1 αντιαθλητικό σφάλμα και 1 τεχνικό σφάλμα σαν παίκτης,
- 1 τεχνικό σφάλμα σαν head προπονητής, καταγεγραμμένο σαν "C<sub>1</sub>" και 1 αντιαθλητικό ή τεχνικό σφάλμα σαν παίκτης,
- 1 τεχνικό σφάλμα ως head προπονητής, καταγεγραμμένο σαν "B<sub>1</sub>" ή "B<sub>2</sub>", 1 τεχνικό σφάλμα ως head προπονητής καταγεγραμμένο σαν "C<sub>1</sub>" και 1 αντιαθλητικό σφάλμα ή 1 τεχνικό σφάλμα σαν παίκτης.
- 2 τεχνικά σφάλματα σαν head προπονητής, καταγεγραμμένα σαν "B<sub>1</sub>" ή "B<sub>2</sub>" και 1 αντιαθλητικό ή τεχνικό σφάλμα σαν παίκτης.
- 2 τεχνικά σφάλματα σαν head προπονητής καταγεγραμμένα σαν "C<sub>1</sub>"
- 1 τεχνικό σφάλμα σαν head προπονητής, καταγεγραμμένο σαν "C<sub>1</sub>" και 2 τεχνικά σφάλματα σαν head προπονητής, καταγεγραμμένα σαν "B<sub>1</sub>" ή "B<sub>2</sub>".
- 3 τεχνικά σφάλματα σαν head προπονητής, καταγεγραμμένα σαν "B<sub>1</sub>" ή "B<sub>2</sub>".

Οποτεδήποτε ένας παίκτης - head προπονητής αποβάλλεται αυτομάτως πρέπει να καταγραφεί στο φύλλο αγώνα ως 'GD' πίσω από το φάουλ που τον οδήγησε στην αυτόματη αποβολή του. Ο παίκτης που θα καταγραφεί ως νέος αρχηγός θα γίνει ο νέος προπονητής head coach.

**36-28 Παράδειγμα:** Στο πρώτο τέταρτο, ο Α1 παίκτης - head προπονητής, χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα για προσποίηση σφάλματος (fake), σαν παίκτης. Στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α2 ντριμπλάρει όταν ο παίκτης- head προπονητής Α1, χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά σαν head προπονητής, καταγεγραμμένο σαν "C<sub>1</sub>".

**Διευκρίνηση:** Ο Α1 παίκτης - head προπονητής θα πρέπει να αποβάλλεται αυτομάτως. Το δεύτερο τεχνικό σφάλμα του Α1 είναι το μόνο που θα τιμωρείται και καμία επιπλέον ποινή για την αποβολή του Α1 θα χορηγείται. Ο σημειωτής πρέπει να ενημερώσει άμεσα ένα διαιτητή όταν ο παίκτης - head προπονητής Α1 έχει χρεωθεί με 1 τεχνικό σφάλμα σαν παίκτης και 1 προσωπικό τεχνικό σφάλμα σαν head προπονητής και πρέπει ο Α1 αυτομάτως να αποβληθεί. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε η τεχνική ποινή στον Α1. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**36-29 Παράδειγμα:** Στο δεύτερο τέταρτο, ο Α1 παίκτης - head προπονητής χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Β1, σαν παίκτης. Στο τρίτο τέταρτο, ο Α1 παίκτης head προπονητής χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα για αντιαθλητική συμπεριφορά του φυσικοθεραπευτή της ομάδας του, καταγεγραμμένο σαν "B<sub>1</sub>". Στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α2 ντριμπλάρει όταν ο Α6 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Το τεχνικό σφάλμα του Α6 θα καταχωρείται εις βάρος του head προπονητή Α1, ως "B<sub>1</sub>".

**Διευκρίνηση:** Ο Α1 παίκτης - head προπονητής θα πρέπει να αποβάλλεται αυτομάτως. Μόνο το δεύτερο τεχνικό σφάλμα του Α1 (για την τεχνική ποινή στον Α6) θα τιμωρείται και καμία επιπλέον ποινή για την αποβολή του Α1 δεν θα χορηγείται. Ο σημειωτής πρέπει να ενημερώσει άμεσα έναν διαιτητή όταν ένας παίκτης - head προπονητής έχει χρεωθεί με 1 αντιαθλητικό σφάλμα σαν παίκτης και με 2 τεχνικά σφάλματα ως head προπονητής εξαιτίας της συμπεριφοράς των συνοδών του πάγκου του. Ο Α1 αυτομάτως θα αποβληθεί. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν συνέβη η τεχνική ποινή στον Α6. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**36-30 Παράδειγμα:** Στο δεύτερο τέταρτο ο Α1 παίκτης - head προπονητής χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά σαν head προπονητής, καταγεγραμμένο σαν "C<sub>1</sub>". Στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα εναντίον του Β1 σαν παίκτης.

**Διευκρίνηση:** Ο Α1 παίκτης - head προπονητής θα πρέπει να αποβάλλεται αυτόματα. Το αντιαθλητικό σφάλμα είναι το μοναδικό σφάλμα που θα τιμωρείται και καμία επιπλέον ποινή για την αποβολή του Α1 θα χορηγείται. Ο σημειωτής πρέπει να ενημερώσει άμεσα ένα διαιτητή όταν ένας παίκτης - προπονητής έχει χρεωθεί με 1 προσωπικό τεχνικό σφάλμα ως προπονητής και 1 αντιαθλητικό σφάλμα σαν παίκτης και θα πρέπει ο Α1 αυτομάτως να αποβληθεί. Ο Β1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).



**36-31 Παράδειγμα:** Ο Α1 παίκτης – head προπονητή, είναι παίκτης όταν ο αναπληρωματικός Α6 χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα.

**Διευκρίνηση:** Το τεχνικό σφάλμα ως αποτέλεσμα της αντιαθλητικής συμπεριφοράς των ατόμων που επιτρέπεται να κάθονται στον πάγκο θα χρεώνεται στον παίκτη – head προπονητή, ακόμα κι αν έχει δηλωθεί βοηθός προπονητή στο φύλλο αγώνα.

**36-32 Παράδειγμα:** Στη διάρκεια του διαλείμματος του αγώνα

(α) ο αναπληρωματικός Α6

(β) ο παίκτης –head coach Α1

(γ) ο γιατρός της ομάδας Α

Χρεώνονται με τεχνικό σφάλμα

**Διευκρίνηση:** Το τεχνικό σφάλμα χρεώνεται στους:

(α) Α6 ως παίκτη

(β) Α1 ως παίκτη

(γ) στον Α1 παίκτη–head προπονητή, ακόμα και αν έχει δηλωθεί βοηθός προπονητή στο φύλλο αγώνα.

**36-33 Παράδειγμα:** Ο Α1 παίκτης – head προπονητής, έχει διαπράξει 4 σφάλματα σαν παίκτης και ένα τεχνικό σφάλμα σαν head προπονητής.

**Διευκρίνηση:** Ο Α1 παίκτης – head προπονητής δεν μπορεί να συνεχίσει σαν παίκτης καθώς έχει διαπράξει συνολικά 5 σφάλματα ως παίκτης και ως head προπονητής. Ο Α1 μπορεί να συνεχίσει ως head προπονητής.

**36-34 Παράδειγμα:** Ο Α1 παίκτης – head προπονητής έχει διαπράξει 1 τεχνικό σφάλμα ως παίκτης και 1 τεχνικό σφάλμα ως head προπονητής.

**Διευκρίνηση:** Ο παίκτης – head προπονητής θα αποβληθεί αυτομάτως από το παιχνίδι έχοντας διαπράξει 2 προσωπικά τεχνικά σφάλματα ("C").

**36-35 Κατάσταση:** Με το ρολόι του αγώνος να δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4ο τέταρτο και σε κάθε παράταση, όταν ο διαιτητής πρόκειται να θέσει τη μπάλα στη διάθεση του παίκτη σε περίπτωση επαναφοράς και με παίκτη που παίζει άμυνα τον παίκτη που επαναφέρει η ακόλουθη διαδικασία θα ακολουθείται:

- Ο διαιτητής θα χρησιμοποιεί το σήμα της παράνομης υπέρβασης της γραμμής εκτός ορίων ως προειδοποίηση στον αμυνόμενο παίκτη (σήμα 57) πριν η μπάλα τεθεί στη διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει.
- Εάν ο αμυνόμενος παίκτης μετά μετακινεί οποιοδήποτε μέλος του σώματος του πάνω από την γραμμή ορίων για να παρέμβει στην επαναφορά, ένα τεχνικό σφάλμα θα χρεώνεται χωρίς περαιτέρω προειδοποίηση.

**36-36 Παράδειγμα:** Με 1:08" στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4ο τέταρτο, ο Α1 έχει τη μπάλα στα χέρια του για επαναφορά πίσω από την πλάγια γραμμή στο:

(α) δικό του εμπρός γήπεδο

(β) δικό του πίσω γήπεδο

Ο διαιτητής θα χρησιμοποιεί το σήμα της παράνομης υπέρβασης της γραμμής εκτός ορίων ως προειδοποιητικό σήμα. Ο Β1 μετακινεί τα χέρια του πάνω από την γραμμή εκτός ορίων για να μπλοκάρει την επαναφορά του Α1.

**Διευκρίνηση:** Καθώς ο διαιτητής έχει δείξει το προειδοποιητικό σήμα στον Β1 πριν εγχειρίσει τη μπάλα στον Α1, ο Β1 θα χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα για παρέμβαση στην επαναφορά. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν συνέβη η τεχνική ποινή στον Β1. Η ομάδα θα έχει στη συσκευή των 24άρων (shot clock)

(α) 14", αν 13" ή λιγότερα φαινότουσαν στη συσκευή των 24άρων (shot clock) και αν 14" ή περισσότερα φαινότουσαν στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

(β) 24"

**36-37 Κατάσταση:** Κατά τη διάρκεια των πρώτων 3<sup>ων</sup> τετάρτων, και όταν το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει περισσότερο από 2:00 στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο και σε κάθε παράταση, **προκύπτει** περίπτωση επαναφοράς. Αν ο αμυνόμενος παίκτης μετακινήσει οποιοδήποτε μέρος του σώματος του πάνω από την γραμμή επαναφοράς παρεμποδίζοντας την επαναφορά, η ακόλουθη διαδικασία θα ακολουθείται:

- Ο διαιτητής θα διακόψει τον αγώνα αμέσως δίνοντας προφορική προειδοποίηση στον αμυνόμενο παίκτη και στον head προπονητή της ομάδας του. Αυτή η προειδοποίηση θα εφαρμόζεται σε όλους τους παίκτες αυτής της ομάδας για το υπόλοιπο του αγώνα.
- Αν ο αμυνόμενος παίκτης τότε ξανά μετακινήσει οποιοδήποτε μέρος του σώματος του πάνω από την γραμμή επαναφοράς παρεμποδίζοντας την επαναφορά, ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογίζεται χωρίς άλλη προειδοποίηση.

**36-38 Παράδειγμα:** Με 4:27" στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 2<sup>ο</sup> τέταρτο μετά από καλάθι του B1, ο A1 έχει την μπάλα στα χέρια του για επαναφορά πίσω από την τελική γραμμή. Ο B1 μετακινεί τα χέρια του πάνω από την τελική γραμμή για να μπλοκάρει την επαναφορά του A1.

**Διευκρίνηση:**

(α) Αν **παίκτης της ομάδας B** παρεμβαίνει στην επαναφορά για πρώτη φορά στον αγώνα, οι διαιτητές θα πρέπει να διακόψουν τον αγώνα αμέσως δίνοντας προφορική προειδοποίηση στον B1 και στον head προπονητή της ομάδας του. Αυτή η προειδοποίηση θα εφαρμόζεται σε όλους τους παίκτες της B ομάδας για το υπόλοιπο του αγώνα.

(β) Αν ο διαιτητής έχει δώσει ήδη προφορική προειδοποίηση σε οποιονδήποτε παίκτη της B ομάδας για παρέμβαση στην επαναφορά, ο B1 θα χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας A θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A πίσω από τελική της γραμμή. Η ομάδα θα έχει 24" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**36-39 Κατάσταση:** Όταν καταλογίζεται ένα τεχνικό σφάλμα, η ελεύθερη βολή της ποινής θα χορηγείται αμέσως χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Μετά την εκτέλεση της ελεύθερης βολής, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν συνέβη το τεχνικό σφάλμα.

**36-40 Παράδειγμα:** Με 21" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**, ο A1 ντριμπλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο όταν ο B1 χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα.

**Διευκρίνηση:** Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας A θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα A από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν συνέβη το τεχνικό σφάλμα στον B1. Η ομάδα A θα έχει **νέα περίοδο των 8"** και 24" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**36-41 Παράδειγμα:** Με 21" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**, ο A1 ντριμπλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο όταν ο A2 χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα.

**Διευκρίνηση:** Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας B θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε το τεχνικό σφάλμα στον A2. Η ομάδα A θα έχει 5" για να περάσει την μπάλα στο εμπρός γήπεδο. Η ομάδα A έχει 21" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**



**36-42 Παράδειγμα:** Καταλογίζεται σφάλμα στον Α1 από τον Β1 στην προσπάθεια του για καλάθι 2 πόντων. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι.

(α) Πριν την πρώτη από τις δύο ελεύθερες βολές του Α1, ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον Α2.

(β) Μετά την πρώτη από τις δύο ελεύθερες βολές του Α1, ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον Α2.

**Διευκρίνηση:**

(α) Οποιοδήποτε παίκτης ή αναπληρωματικός της Β ομάδας θα εκτελεί την ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Μετά από αυτή, ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές.

(β) Οποιοδήποτε παίκτης της Β ομάδας θα εκτελεί την ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Μετά από αυτή, ο Α1 θα εκτελέσει την δεύτερη ελεύθερη βολή.

Και στις δύο περιπτώσεις το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από την εκτέλεση οποιασδήποτε **τελευταίας** ελεύθερης βολής.

**36-43 Παράδειγμα:** Στη διάρκεια του time out, ένα τεχνικό σφάλμα χρεώνεται στον Α2.

**Διευκρίνηση:** Το time out θα ολοκληρωθεί. **Μετά το time out**, οποιοσδήποτε παίκτης ή αντικαταστάτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε το παιχνίδι **πριν** το time out.

**36-44 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι και ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, ένα τεχνικό σφάλμα χρεώνεται στον:

(α) Β1 ή στον γιατρό της Β ομάδας.

(β) Α2 ή στον γιατρό της Α ομάδας.

**Διευκρίνηση:**

(α) Οποιοσδήποτε παίκτης της Α ομάδας θα εκτελέσει μια ελεύθερη βολή,

(β) Οποιοσδήποτε παίκτης της Β ομάδας θα εκτελέσει μια ελεύθερη βολή,

Εάν το σουτ του Α1 μπήκε στο καλάθι, θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή.

Εάν το σουτ του Α1 δεν μπήκε στο καλάθι, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής **από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν συνέβη το τεχνικό σφάλμα.**

**36-45 Παράδειγμα:** Ο Α1 έχει τη μπάλα στα χέρια του σε προσπάθεια για καλάθι όταν ένα τεχνικό σφάλμα χρεώνεται στον:

(α) Β1 ή στον γιατρό της Β ομάδας.

(β) Α2 ή στον γιατρό της Α ομάδας.

**Διευκρίνηση:** Μετά την εκτέλεση της ελεύθερης βολής από:

(α) Οποιοσδήποτε παίκτης της Α ομάδας θα εκτελέσει μια ελεύθερη βολή. Εάν το σουτ του Α1 μπήκε στο καλάθι, θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή.

(β) Οποιοσδήποτε παίκτης της Β ομάδας θα εκτελέσει μια ελεύθερη βολή. Εάν το σουτ του Α1 μπήκε στο καλάθι, **δεν θα μετρήσει.** Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά **για την ομάδα Α** από την προέκταση της γραμμής ελευθέρων βολών.

Και στις δύο περιπτώσεις εάν το σουτ του Α1 δεν μπήκε στο καλάθι, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν συνέβη το τεχνικό σφάλμα.

**ΑΡΘΡΟ 37<sup>ο</sup> : Αντιαθλητικό Σφάλμα**



**37-1 Κατάσταση:** Οποιαδήποτε παράνομη επαφή από έναν παίκτη από πίσω ή από τα πλάγια σε αντίπαλο που κατευθύνεται προς το καλάθι των αντιπάλων και με κανέναν άλλον αμυνόμενο παίκτη ανάμεσα στον παίκτη αυτόν και στο αντίπαλο καλάθι, θα πρέπει να καταλογίζεται ως αντιαθλητικό σφάλμα μέχρις ότου ο επιτιθέμενος παίκτης ξεκινά την προσπάθεια για καλάθι. Ωστόσο, οποιαδήποτε μη νόμιμη επαφή που δεν επιχειρεί να παίξει απευθείας τη μπάλα ή οποιαδήποτε υπερβολική, σκληρή επαφή που πληροί τα κριτήρια του αντιαθλητικού σφάλματος θα καταλογίζεται ως αντιαθλητικό σφάλμα, σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού.

**37-2 Παράδειγμα:** Ο Α1 ντριμπλάρει προς το αντίπαλο καλάθι σε εξέλιξη αιφνιδιασμού και δεν υπάρχει κανένας αντίπαλος παίκτης μεταξύ του Α1 και του αντίπαλου καλαθιού. Ο Β1 έρχεται σε επαφή με τον Α1 παράνομα από πίσω και ένα σφάλμα καταλογίζεται.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι ένα αντιαθλητικό σφάλμα του Β1.

**37-3 Παράδειγμα:** Τελειώνοντας τον αιφνιδιασμό του και πριν ο Α1 έχει τη μπάλα στα χέρια του για να ξεκινήσει την προσπάθεια για καλάθι (act of shooting) ο Β1 έρχεται σε επαφή με τον βραχίονα του Α1 από πίσω:

(α) Προσπαθώντας να κλέψει τη μπάλα

(β) Με μία επαφή που πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού σφάλματος

**Διευκρίνηση:** Και στις δύο περιπτώσεις, αυτό είναι ένα αντιαθλητικό σφάλμα του Β1.

**37-4 Παράδειγμα:** Τελειώνοντας τον αιφνιδιασμό του, ο Α1 έχει τη μπάλα στα χέρια του και ξεκινά προσπάθεια για καλάθι όταν ο Β1 έρχεται σε επαφή με τον βραχίονά του από πίσω:

(α) Προσπαθώντας να μπλοκάρει τη μπάλα

(β) Με μία επαφή που πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού σφάλματος

**Διευκρίνηση:**

(α) Αυτό είναι ένα απλό προσωπικό σφάλμα

(β) Αυτό είναι ένα αντιαθλητικό σφάλμα του Β1.

**37-5 Παράδειγμα:** Ο Α1 πασάρει την μπάλα από το πίσω του γήπεδο στον Α2 που βρίσκεται στο εμπρός του γήπεδο και έχει καθαρό διάδρομο προς το καλάθι, χωρίς αντίπαλο παίκτη ανάμεσα σε αυτόν και το καλάθι. Ο Α2 πηδά στον αέρα και πριν προλάβει να πιάσει την μπάλα, ο Β1 δημιουργεί επαφή στον Α2 από πίσω. Καταλογίζεται σφάλμα εναντίον του Β1.

**Διευκρίνηση:** Αυτό είναι ένα αντιαθλητικό σφάλμα του Β1 για την παράνομη επαφή του από πίσω, προκειμένου να σταματήσει η ανάπτυξη της επιθετικής ομάδας χωρίς κανένα παίκτη της Β ομάδας ανάμεσα στον Α2 και το καλάθι αφού ελευθερώθηκε η μπάλα για την πάσα προς τον Α2.

**37-6 Παράδειγμα:** Ο Α1 έχει τη μπάλα στα χέρια του στο πίσω του γήπεδο. Ο Α2 στο εμπρός του γήπεδο κατευθύνεται προς το αντίπαλο καλάθι, χωρίς κάποιον παίκτη της Β ομάδας ανάμεσα σε αυτόν και το καλάθι. Πριν ο Α1 ελευθερώσει την μπάλα για την πάσα στον Α2, ο Β1 κάνει φάουλ στον Α2 από πίσω.

**Διευκρίνηση:** Αυτό δεν είναι ένα αντιαθλητικό σφάλμα του Β1 αφού δεν ελευθερώθηκε η μπάλα για την πάσα ακόμα από τον Α1 στον Α2.

**37-7 Παράδειγμα:** Ο Β1 στο πίσω του γήπεδο κτυπά την μπάλα μακριά από τον Α1 που ντριμπλάρει. Ο Β1 επιχειρεί να κερδίσει τον έλεγχο της μπάλας χωρίς κανένα παίκτη της Α ομάδας ανάμεσα στον Β1 και το καλάθι, όταν ο Α2 έρχεται σε επαφή με τον Β1 από πίσω ή πλάγια.



FIBA  
We Are Basketball



**Διευκρίνιση:** Αυτό είναι ένα αντιαθλητικό σφάλμα του Α2 όταν ο Β1 προσπάθησε να κερδίσει τον έλεγχο της μπάλας χωρίς κάποιος παίκτης της ομάδας Α να βρίσκεται μεταξύ του Β1 και του καλαθιού.

**37-8 Κατάσταση.** Μετά που ένας παίκτης έχει χρεωθεί με το 5<sup>ο</sup> του σφάλμα, αυτός ο παίκτης γίνεται αποκλεισμένος παίκτης. Οποιοδήποτε περαιτέρω τεχνικό σφάλμα ή σφάλμα αποβολής ή αντιαθλητικής συμπεριφοράς σφάλμα από τον παίκτη αυτόν θα χρεώνεται και θα καταχωρείται στο φύλλο αγώνα στον head προπονητή του καταγεγραμμένο ως 'Β' και θα τιμωρείται ανάλογα.

**37-9 Παράδειγμα:** Ο Β1 κάνει σφάλμα στον ντριμπλέρ Α1. Αυτό είναι το πέμπτο προσωπικό σφάλμα του Β1 και το δεύτερο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο. Πηγαίνοντας στον πάγκο της ομάδας του ο Β1 σπρώχνει τον Α2.

**Διευκρίνιση:** Με το πέμπτο του σφάλμα ο Β1 έχει γίνει αποκλεισμένος παίκτης. Η αντιαθλητική συμπεριφορά του Β1 θα χρεώνεται σαν ένα τεχνικό σφάλμα στον head προπονητή της ομάδας Β καταγεγραμμένο ως 'Β<sub>1</sub>'. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα επιχειρεί την 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που σημειώθηκε η αντιαθλητική συμπεριφορά του Β1.

**37-10 Παράδειγμα:** Ο ντριμπλέρ Α1 κάνει σφάλμα στον Β1. Αυτό είναι το πέμπτο προσωπικό σφάλμα του Α1 σε αυτό το τέταρτο. Πηγαίνοντας στον πάγκο της ομάδας του ο Α1 χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα για λεκτική προσβολή εναντίον του διαιτητή.

**Διευκρίνιση:** Με το πέμπτο του σφάλμα ο Α1 έχει γίνει αποκλεισμένος παίκτης. Το τεχνικό σφάλμα του Α1 θα χρεώνεται σαν ένα τεχνικό σφάλμα στον head προπονητή της ομάδας Α καταγεγραμμένο ως 'Β<sub>1</sub>'. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί την 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Β από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το επιθετικό σφάλμα του Α1.

**37-11 Παράδειγμα:** Ο Α1 κάνει σφάλμα στον Β1. Αυτό είναι το πέμπτο του σφάλμα και το δεύτερο ομαδικό της Α ομάδας στο συγκεκριμένο τέταρτο. Πηγαίνοντας προς τον πάγκο του, ο Α1 σπρώχνει τον Β1. Ο Β1 κατόπιν σπρώχνει τον Α1. Ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα.

**Διευκρίνιση:** Με το πέμπτο του σφάλμα ο Α1 έχει γίνει αποκλεισμένος παίκτης. Η αντιαθλητική συμπεριφορά του Α1 θα χρεώνεται ως τεχνικό σφάλμα στον head προπονητή της ομάδας Α καταγεγραμμένο ως 'Β<sub>1</sub>'. Το αντιαθλητικό σφάλμα του Β1 θα χρεώνεται στον ίδιο, καταγεγραμμένο ως 'U<sub>2</sub>'. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί την 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Ο αντικαταστάτης του Α1 θα επιχειρεί τις 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

### **ΑΡΘΡΟ 38<sup>ο</sup> : Σφάλμα αποβολής.**

**38-1 Κατάσταση:** Οποιοδήποτε άτομο που έχει αποβληθεί, δεν επιτρέπεται πλέον να κάθεται στον πάγκο της ομάδας του. Επομένως δεν μπορεί πλέον να τιμωρηθεί για οποιαδήποτε αντιαθλητική συμπεριφορά.

**38-2 Παράδειγμα:** Ο Α1 αποβάλλεται για **κατάφωρη** αντιαθλητική συμπεριφορά του. Ο Α1 εγκαταλείπει τον αγωνιστικό χώρο και λεκτικά προσβάλλει έναν διαιτητή.

**Διευκρίνιση:** Ο Α1 έχει ήδη αποβληθεί και δεν μπορεί να τιμωρηθεί επιπλέον για την λεκτική του προσβολή. Ο διαιτητής ή ο κομισάριος, εάν παρίσταται, θα περιγράψει το συμβάν στη διοργανώτρια αρχή του πρωταθλήματος.

**38-3 Κατάσταση:** Όταν ένας παίκτης αποβάλλεται για **κατάφωρη** αντιαθλητική συμπεριφορά, **η ποινή θα είναι η ίδια όπως για οποιοδήποτε άλλο σφάλμα αποβολής χωρίς επαφή.**

**38-4 Παράδειγμα:** Ο Α1 διαπράττει παράβαση βημάτων. Απογοητευμένος, αυτός προσβάλλει λεκτικά τον διαιτητή. Ο Α1 χρεώνεται με σφάλμα αποβολής.

**Διευκρίνιση:** Ο Α1 έχει γίνει παίκτης που έχει αποβληθεί. Το **σφάλμα αποβολής** του Α1 θα χρεώνεται στον ίδιο, καταγεγραμμένο ως 'D<sub>2</sub>'. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί τις 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**38-5 Κατάσταση:** Όταν ο head προπονητής χρεώνεται με ένα σφάλμα αποβολής, αυτό θα καταγράφεται ως 'D<sub>2</sub>'.

Όταν οποιοδήποτε άλλο μέλος του πάγκου αποβάλλεται ο head προπονητής θα χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα, το οποίο θα καταγράφεται ως 'B<sub>2</sub>'. Η ποινή θα είναι η ίδια όπως οποιοδήποτε άλλο **σφάλμα αποβολής χωρίς επαφή.**

**38-6 Παράδειγμα:** Ο Α1 χρεώνεται με το πέμπτο του προσωπικό σφάλμα. Αυτό είναι το δεύτερο ομαδικό σφάλμα της ομάδας σε αυτό το τέταρτο. Πηγαίνοντας προς τον πάγκο του,

(α) Ο Α1 προσβάλλει λεκτικά το διαιτητή

(β) Ο Α1 χτυπά τον Β2 στο πρόσωπο.

Και στις δύο περιπτώσεις ο Α1 χρεώνεται με σφάλμα αποβολής.

**Διευκρίνιση:** Με το πέμπτο του σφάλμα ο Α1 έχει γίνει παίκτης που έχει **αποκλειστεί**. Ο Α1 γίνεται **παίκτης που έχει αποβληθεί** για την λεκτική προσβολή εναντίον του διαιτητή ή για το χτύπημα στον Β2. **Το σφάλμα αποβολής** του Α1 θα καταγράφεται στο φύλλο αγώνος **εναντίον του Α1** ως 'D' και στον head προπονητή της ομάδας Α, ως 'B<sub>2</sub>'.

(α) Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound.

(β) Ο Β2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound.

Και στις 2 περιπτώσεις το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**38-7 Κατάσταση:** Ένα σφάλμα αποβολής είναι οποιαδήποτε κατάφωρη αντιαθλητική ενέργεια προερχόμενη από παίκτη ή άτομο που επιτρέπεται να κάθεται στον πάγκο της ομάδας του. Το σφάλμα αποβολής μπορεί να είναι αποτέλεσμα των πράξεων τους:

(α) εναντίον ενός προσώπου από την αντίπαλη ομάδα, τους διαιτητές, τους κριτές, τον κομισάριο και τους θεατές.

(β) εναντίον οποιουδήποτε παίκτη της δικής του ομάδας.

(γ) για σκόπιμη καταστροφή του εξοπλισμού του παιχνιδιού.

**38-8 Παράδειγμα:** Οι ακόλουθες κατάφωρες αντιαθλητικές ενέργειες μπορεί να συμβούν:



- (α) Ο Α1 γρονθοκοπεί τον συμπαίκτη του Α2.
- (β) Ο Α1 εγκαταλείπει τον αγωνιστικό χώρο και γρονθοκοπεί ένα θεατή.
- (γ) Ο Α6 στον πάγκο της ομάδας του γρονθοκοπεί τον συμπαίκτη του Α7.
- (δ) Ο Α6 κτυπά το τραπέζι της γραμματείας και καταστρέφει τη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**Διευκρίνηση:**

Στις περιπτώσεις (α) και (β) ο Α1 θα αποβάλλεται. Το σφάλμα αποβολής του Α1 θα χρεώνεται εναντίον του καταγεγραμμένο ως 'D<sub>2</sub>'.

Στις περιπτώσεις (γ) και (δ) ο Α6 θα αποβάλλεται. Το σφάλμα της αποβολής του Α6 θα χρεώνεται σε αυτόν καταγεγραμμένο ως 'D' και εναντίον του head προπονητή του καταγεγραμμένο ως 'B<sub>2</sub>'.

Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς, στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**38-9 Κατάσταση:** Αν ένας παίκτης αποβάλλεται και την ώρα που κατευθύνεται προς τα αποδυτήρια ενεργεί με τρόπο που συνάδει με ένα αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής, αυτές οι επιπλέον πράξεις του δεν θα τιμωρούνται και μόνο θα αναφέρονται στην διοργανώτρια αρχή του πρωταθλήματος .

**38-10 Παράδειγμα:** Ο Α1 χρεώνεται με ένα σφάλμα αποβολής για λεκτική προσβολή εναντίον του διαιτητή. Καθώς κατευθύνεται προς τα αποδυτήρια της ομάδας του :

(α) Ο Α1 σπρώχνει τον Β1 με τρόπο που συνάδει με ένα αντιαθλητικό σφάλμα

(β) Ο Α1 σπρώχνει τον Β1 με τρόπο που συνάδει με ένα σφάλμα αποβολής

**Διευκρίνηση:** Μετά την αποβολή του Α1, το επιπλέον αυτό σφάλμα δεν μπορεί να χρεωθεί ούτε να τιμωρηθεί. Αυτήν η πράξη του Α1 θα περιγράφεται στην έκθεση του πρώτου διαιτητή ή του κομισάριου, αν παρίσταται, προς τη διοργανώτρια αρχή του πρωταθλήματος.

Και στις δύο περιπτώσεις, στην ομάδα Β θα χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές, χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound, για το σφάλμα αποβολής του Α1. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**ΑΡΘΡΟ 39<sup>ο</sup>: Συμπλοκή**

**39-1 Κατάσταση:** Εάν μετά από συμπλοκή όλες οι ποινές έχουν αλληλοακυρωθεί, η ομάδα που είχε ή δικαιούταν τον έλεγχο της μπάλας όταν ξεκίνησε η συμπλοκή θα της χορηγείται η επαναφορά από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν ξεκίνησε η συμπλοκή. Η ομάδα θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24άρων (shot clock), όταν το παιχνίδι σταμάτησε.

**39-2 Παράδειγμα:** Η ομάδα Α έχει την κατοχή της μπάλας για:

(α) 20 δευτερόλεπτα,

(β) 5 δευτερόλεπτα,

όταν εμφανίζεται μια κατάσταση που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή. Οι διαιτητές αποβάλλουν 2 αναπληρωματικούς από κάθε ομάδα επειδή εγκατέλειψαν τα όρια της περιοχής των πάγκων των ομάδων τους.

**Διευκρίνηση:** Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α, η οποία είχε τον έλεγχο της μπάλας, πριν να ξεκινήσει η συμπλοκή, από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν ξεκίνησε η συμπλοκή με:

(α) 4 δευτερόλεπτα

(β) 19 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**39-3 Κατάσταση:** Ένας head προπονητής θα χρεώνεται με ένα μόνο τεχνικό σφάλμα για αποβολή του ίδιου, του πρώτου βοηθού προπονητή του (εάν ένας ή και οι δύο δεν βοηθούν τους διαιτητές να διατηρήσουν ή να αποκαταστήσουν την τάξη), αναπληρωματικού, αποκλεισμένου παίκτη ή συνοδού – μέλους ομάδας επειδή εγκατέλειψαν την περιοχή του πάγκου στη διάρκεια μιας συμπλοκής. Εάν το τεχνικό σφάλμα περιλαμβάνει την αποβολή του head προπονητή αυτό θα καταγράφεται στο φύλλο αγώνος εναντίον αυτού του προπονητή σαν "D<sub>2</sub>". Εάν το τεχνικό σφάλμα περιλαμβάνει μόνο τις αποβολές των υπολοίπων ατόμων που επιτρέπονται να κάθονται στην περιοχή του πάγκου της ομάδας αυτή θα καταγράφεται σαν "B<sub>2</sub>". Η ποινή θα είναι 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ και κατοχή της μπάλας για τους αντιπάλους.

Για κάθε επιπλέον σφάλμα αποβολής, η ποινή θα είναι 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ και κατοχή της μπάλας για τους αντιπάλους.

Όλες οι ποινές θα εκτελούνται, εκτός εάν υπάρχουν ισοδύναμες ποινές μεταξύ και των δύο ομάδων για να ακυρωθούν. Σε αυτή περίπτωση, το παιχνίδι θα συνεχιστεί από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο όπως μετά από οποιοδήποτε σφάλμα αποβολής. Η αντίπαλη ομάδα θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**39-4 Παράδειγμα:** Στη διάρκεια μίας συμπλοκής ο Α6 εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο. Ο Α6 θα αποβάλλεται.

**Διευκρίνηση:** Η αποβολή του Α6 θα καταγράφεται εναντίον του Α6 σαν "D" στο φύλλο αγώνος και τα εναπομείναντα τετραγωνάκια σφαλμάτων του Α6 θα συμπληρώνονται με "F". Στον head προπονητή της Α ομάδας θα καταλογίζεται ένα τεχνικό σφάλμα, καταγεγραμμένο ως "B<sub>2</sub>". Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**39-5 Παράδειγμα:** Α1 και Β1 ξεκινούν μια συμπλοκή στον αγωνιστικό χώρο. Οι Α6 και Β6 εισέρχονται στον αγωνιστικό χώρο αλλά δεν εμπλέκονται στην συμπλοκή. Ο Α7 επίσης εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο και γρονθοκοπεί τον Β1 στο πρόσωπο.

**Διευκρίνηση:** Οι Α1 και Β1 θα πρέπει να αποβάλλονται, καταγεγραμμένα στο φύλλο αγώνος ως "D<sub>c</sub>". Ο Α7 θα αποβάλλεται με την ποινή του καταγεγραμμένη ως "D<sub>2</sub>". Στο φύλλο αγώνος, τα εναπομείναντα τετραγωνάκια σφαλμάτων του Α7 θα συμπληρώνονται με "F". Οι Α6 και Β6 θα αποβάλλονται επειδή εισήλθαν στον αγωνιστικό χώρο στη διάρκεια της συμπλοκής και οι ποινές θα καταγραφούν εναντίον τους ως "D". Τα εναπομείναντα τετραγωνάκια σφαλμάτων των Α6 και Β6 θα συμπληρώνονται με "F". Ο head προπονητής της Α και ο head προπονητής της Β ομάδας θα χρεώνονται με ένα τεχνικό σφάλμα καταγεγραμμένο ως "B<sub>c</sub>". Οι ποινές για τα δύο σφάλματα αποβολής (Α1, Β1) και των δύο τεχνικών σφαλμάτων (Α6, Β6), θα ακυρώνονται μεταξύ τους. Η ποινή του σφάλματος αποβολής του Α7 για ενεργή συμμετοχή του στη συμπλοκή που καταχωρείται εναντίον του ως "D<sub>2</sub>", θα εκτελείται. Ο αναπληρωματικός του Β1 θα εκτελεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**39-6 Παράδειγμα:** Α1 και Β1 ξεκινούν μια συμπλοκή στον αγωνιστικό χώρο. Ο Α6 και ο μάντζερ της ομάδας Α εισέρχονται στον αγωνιστικό χώρο και συμμετέχουν ενεργά στη συμπλοκή.

**Διευκρίνηση:** Οι Α1 και Β1 θα πρέπει να αποβάλλονται, καταγεγραμμένα στο φύλλο αγώνος ως "D<sub>c</sub>". Οι ποινές και για τα δύο σφάλματα αποβολής (Α1, Β1), θα ακυρώνονται μεταξύ τους. Ο head προπονητής της Α ομάδας θα χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα καταγεγραμμένο ως "B<sub>2</sub>" για τον Α6 και τον μάντζερ της Α ομάδας,





FIBA  
We Are Basketball



επειδή εγκατέλειψαν τον πάγκο τους. Ο Α6 θα αποβάλλεται για την ενεργή συμμετοχή του, με την ποινή του καταγεγραμμένη ως "D<sub>2</sub>". Στο φύλο αγώνος, τα εναπομείναντα τετραγωνάκια σφαλμάτων του Α6, θα συμπληρώνονται με "F". Ο μάντζερ της ομάδας Α επίσης θα αποβάλλεται για την ενεργή του συμμετοχή στη συμπλοκή. Το σφάλμα αποβολής του θα χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα στον προπονητή της Α ομάδας καταγεγραμμένο ως "B<sub>2</sub>" κυκλωμένο και δεν θα μετράει σε πιθανή αυτόματη αποβολή του προπονητή από το παιχνίδι.

Οποιοσδήποτε παίκτης/ες της ομάδας Β θα επιχειρεί έξι (6) ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ (2 ελεύθερες βολές για το τεχνικό σφάλμα κατά του προπονητή της Α εξαιτίας του Α6 και του μάντζερ της Α καθώς εγκατέλειψαν την περιοχή του πάγκου τους, 2 ελεύθερες βολές για την αποβολή του Α6 για την ενεργή συμμετοχή του στη συμπλοκή, 2 ελεύθερες βολές για το τεχνικό σφάλμα του προπονητή της Α για την ενεργή συμμετοχή στην συμπλοκή του μάντζερ της Α ομάδας).

Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**39-7 Παράδειγμα:** Ο head προπονητής της Α ομάδας εγκαταλείπει την περιοχή του πάγκου του και συμμετέχει ενεργά σε συμπλοκή εντός αγωνιστικού χώρου ωθώντας δυνατά τον Β1.

**Διευκρίνηση:** Ο head προπονητής της Α ομάδας θα χρεωθεί με σφάλμα αποβολής για εγκατάλειψη της περιοχής του πάγκου του και επειδή δεν βοήθησε τους διαιτητές να επαναφέρουν την τάξη, καταγεγραμμένο ως "D<sub>2</sub>". Ο head προπονητής της Α ομάδας δεν θα χρεωθεί με επιπλέον σφάλμα αποβολής λόγω της συμμετοχής του στη συμπλοκή. Ο εναπομείναν χώρος (κουτάκια) στον head προπονητή, θα συμπληρώνεται με "F". Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**39-8 Παράδειγμα:** Κατά τη διάρκεια ενός τάιμ-άουτ ορισμένοι αναπληρωματικοί ή συνοδοί οποιασδήποτε ομάδας εισέρχονται στο γήπεδο και παραμένουν κοντά στον πάγκο της ομάδας τους. Εκείνη την στιγμή συμβαίνει κατάσταση που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή εντός του αγωνιστικού χώρου και

(α) όλα τα άτομα που βρίσκονται ήδη στο γήπεδο λόγω του τάιμ άουτ παραμένουν στις θέσεις στην περιοχή κοντά στον πάγκο της ομάδας τους.

(β) Κάποια από τα άτομα που βρίσκονται ήδη στο γήπεδο λόγω του τάιμ άουτ εγκαταλείπουν την περιοχή του πάγκου της ομάδας τους και κάποιοι παίκτες συμμετέχουν ενεργά στην κατάσταση που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή.

**Διευκρίνηση:**

(α) Κανένα άτομο που βρίσκεται ήδη στο γήπεδο λόγω του τάιμ άουτ δεν θα αποβληθεί.

(β) Όλα τα άτομα που βρίσκονται ήδη στο γήπεδο λόγω του τάιμ-άουτ και εγκατέλειψαν την περιοχή του πάγκου της ομάδας τους και όλοι οι παίκτες που συμμετείχαν ενεργά στην κατάσταση που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή θα αποβληθούν.

**ΑΡΘΡΟ 42°: Ειδικές περιπτώσεις**

**42-1 Κατάσταση:** Στις ειδικές καταστάσεις όπου ένας αριθμός ποινών χορηγείται στη ίδια διάρκεια που το ρολόι είναι σταματημένο, οι διαιτητές πρέπει να δώσουν ιδιαίτερη προσοχή στη σειρά με την οποία η παράβαση ή τα σφάλματα διαπράχθηκαν, ώστε να καθορίσουν ποιές ποινές θα πρέπει να εκτελεστούν και ποιές να ακυρωθούν.

**42-2 Παράδειγμα:** Ο Β1 χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα στον σουτέρ Α1. Η μπάλα, βρίσκεται στον αέρα όταν ηχεί η συσκευή των 24άρων (shot clock):

(α) Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη.

(β) Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη αλλά δεν μπαίνει στο καλάθι.

(γ) Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Σε όλες τις περιπτώσεις το αντιαθλητικό σφάλμα του Β1 δεν μπορεί να αγνοηθεί.

(α) Η παράβαση (η μπάλα δεν άγγιξε τη στεφάνη) των 24" από την Α ομάδα θα αγνοηθεί καθώς συνέβη μετά από το αντιαθλητικό σφάλμα. Ο Α1 θα επιχειρεί 2 ή 3 ελεύθερες βολές, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ.

(β) Η παράβαση των 24άρων δεν έχει συμβεί. Ο Α1 θα επιχειρεί 2 ή 3 ελεύθερες βολές, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ.

(γ) Στον Α1 θα πιστωθούν 2 ή 3 πόντοι και 1 επιπλέον ελεύθερη βολή, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ.

Σε όλες τις περιπτώσεις, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**42-3 Παράδειγμα:** Ο Β1 κάνει σφάλμα στον Α1 στην προσπάθειά του για καλάθι. Μετά το φάουλ, με τον Α1 να είναι ακόμη σε προσπάθεια για σουτ, ο Β2 κάνει φάουλ στον Α1.

**Διευκρίνηση:** Το σφάλμα του Β2 θα αγνοείται εκτός κι εάν αυτό είναι ένα αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής.

**42-4 Παράδειγμα:** Ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στον **ντριμπλέρ** Α1. Μετά το σφάλμα, τεχνικές σφάλματα χρεώνονται κατά των head προπονητών Α και Β.

**Διευκρίνηση:** **Οι ισοδύναμες ποινές των τεχνικών σφαλμάτων των δύο head προπονητών θα ακυρώνονται.** Ο Α1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**42-5 Παράδειγμα:** Ο Β1 χρεώνεται με σφάλμα κατά του Α1 σε επιτυχημένη του προσπάθεια για καλάθι. Ο Α1 κατόπιν χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

**Διευκρίνηση:** Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Οι ποινές για τα δύο σφάλματα είναι ισοδύναμες και θα ακυρώνονται μεταξύ τους. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από οποιαδήποτε επιτυχημένο καλάθι.

**Παράδειγμα 42-6:** Ο Β1 χρεώνεται με σφάλμα κατά του Α1 σε επιτυχημένη του προσπάθεια για καλάθι. Ο Α1 κατόπιν χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα και ακολουθεί τεχνικό σφάλμα στον head προπονητή της ομάδας Β.

**Διευκρίνηση:** Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Οι ποινές για τα δύο σφάλματα είναι ισοδύναμες και θα ακυρώνονται με την σειρά που συνέβησαν. Οι ποινές για το προσωπικό σφάλμα του Β1 και το τεχνικό σφάλμα του Α1 ακυρώνονται μεταξύ τους. Για την εκτέλεση της ποινής του τεχνικού σφαλματος στον head προπονητή της ομάδας Β, οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα εκτελέσει μία βολή χωρίς κανείς παίκτης να διεκδικεί το rebound. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από οποιοδήποτε επιτυχημένο καλάθι.

**42-7 Παράδειγμα:** Ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στον Α1 σε επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι. Ο Α1 κατόπιν χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

**Διευκρίνηση:** Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Οι ποινές για τα δύο σφάλματα δεν είναι ισοδύναμες και δεν ακυρώνονται μεταξύ τους. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Ο Α1



θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**42-8 Παράδειγμα:** Ο Β1 κάνει φάουλ στον ντριμπλέρ Α1 στο μπροστά γήπεδο της Α ομάδας.

(α) Αυτό είναι το 3<sup>ο</sup> ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο.

(β) Αυτό είναι το 5<sup>ο</sup> ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο.

Μετά από αυτό ο Α1 πετά τη μπάλα στο σώμα (χέρια, πόδια, στήθος κ.λπ.) του Β1.

**Διευκρίνηση:** Ο Β1 χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα. Ο Α1 χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα. Σε οποιοδήποτε παίκτη της ομάδας Β χορηγείται 1 ελεύθερη βολή, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ.

Στην περίπτωση (α) το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α στο μπροστά γήπεδο από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του Β1. **Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή 24άρων (shot clock), εάν 14" ή περισσότερα εμφανίζονται στη συσκευή 24άρων (shot clock), ή 14" στη συσκευή 24άρων (shot clock), εάν 13" ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή 24άρων (shot clock).**

Στην περίπτωση (β) ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

**42-9 Παράδειγμα:** Ο Β1 κάνει φάουλ στον ντριμπλέρ Α1 στο μπροστά γήπεδο της Α ομάδας.

(α) Αυτό είναι το 3<sup>ο</sup> ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο.

(β) Αυτό είναι το 5<sup>ο</sup> ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο.

Μετά από αυτό ο Α1 πετά τη μπάλα από μικρή απόσταση απευθείας στο πρόσωπο του Β1 (κεφάλι).

**Διευκρίνηση:** Ο Β1 χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα. Ο Α1 χρεώνεται με ένα σφάλμα αποβολής μη επαφής.

Στην περίπτωση (α) η κατοχή της μπάλας για την ομάδα Α θα ακυρώνεται καθώς **υπάρχει επιπλέον ποινή για να εκτελεστεί.**

Στην περίπτωση (β) ο αναπληρωματικός του Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανέναν να διεκδικεί το ριμπάουντ.

Και στις 2 περιπτώσεις σε οποιοδήποτε παίκτη της ομάδας Β χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

**42-10 Παράδειγμα:** Με 8" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock),** ο Β1 στο δικό του πίσω γήπεδο χρεώνεται με σφάλμα στον Α1. Μετά από αυτό ο Β2 χρεώνεται με τεχνική ποινή.

(α) Το σφάλμα του Β1 είναι το τέταρτο ομαδικό της Β και το τεχνικό σφάλμα του Β2 είναι το πέμπτο ομαδικό σφάλμα της Β σε αυτό το τέταρτο.

(β) Το σφάλμα του Β1 είναι το πέμπτο ομαδικό της Β και το τεχνικό σφάλμα του Β2 είναι το έκτο ομαδικό σφάλμα της Β σε αυτό το τέταρτο.

(γ) Το σφάλμα κατά του Α1 ήταν στην προσπάθειά του για καλάθι (act of shooting) και η μπάλα δεν μπήκε στο καλάθι.

(δ) Το σφάλμα κατά του Α1 ήταν στην προσπάθειά του για καλάθι (act of shooting) και η μπάλα μπήκε στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Σε όλες τις περιπτώσεις για το τεχνικό σφάλμα στον Β2, οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα εκτελεί μια 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Μετά την ελεύθερη βολή:

(α) Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του Α1. Η ομάδα Α θα έχει 14" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

- (β) Ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές και το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.
- (γ) Ο Α1 θα εκτελέσει 2 ή 3 ελεύθερες βολές και το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.
- (δ) Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Ο Α1 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

**42-11 Παράδειγμα:** Με 8" στη συσκευή των 24άρων (shot clock), ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στον Α1. Μετά από αυτό, στον :

(α) Α2

(β) Β2

χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

**Διευκρίνηση:**

(α) Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρήσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ.

(β) Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα επιχειρήσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ.

Και στις δύο περιπτώσεις, μετά την ελεύθερη βολή του τεχνικού σφάλματος, ο Α1 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**42-12 Κατάσταση.** Εάν ένα διπλό σφάλμα ή σφάλματα ίδιας βαρύτητας χρεώνονται κατά την διάρκεια της διαδικασίας εκτέλεσης ελεύθερης βολής, τα σφάλματα θα πρέπει να καταχωρούνται στο φύλλο αγώνος, ωστόσο οι ποινές δεν θα εκτελούνται.

**42-13 Παράδειγμα:** Στον Α1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές.

(α) Μετά από την εκτέλεση της πρώτης ελεύθερης βολής,

(β) Μετά την επιτυχημένη δεύτερη ελεύθερη βολή, αλλά πριν η μπάλα βρεθεί στην διάθεση της Β ομάδας για επαναφορά πίσω από την τελική της γραμμή,

(γ) Μετά την ανεπιτυχή δεύτερη ελεύθερη βολή, αλλά πριν αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας οποιαδήποτε ομάδα,

(δ) Μετά την ανεπιτυχή δεύτερη ελεύθερη βολή, αλλά αφότου οποιαδήποτε ομάδα απέκτησε τον έλεγχο της μπάλας,

Ένα διπλό σφάλμα χρεώνεται στους Α2 και Β2 ή από ένα τεχνικό σφάλμα χρεώνεται στους Α2 και Β2.

**Διευκρίνηση:** Οι ποινές των σφαλμάτων των Α2 και Β2 θα ακυρώνονται.

Στην περίπτωση (α) ο Α1 θα εκτελέσει την δεύτερη ελεύθερη βολή και ο αγώνας θα συνεχιστεί όπως πάντα μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

Στην περίπτωση (β) ο ομάδα Β θα επαναφέρει από την τελική της γραμμή.

Στην περίπτωση (γ) έχουμε περίπτωση αναπήδησης.

Στην περίπτωση (δ) η ομάδα που απέκτησε τον έλεγχο της μπάλας θα έχει την επαναφορά.

**42-14 Κατάσταση:** Εάν ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται, η ποινή της ελεύθερης βολής θα εκτελείται αμέσως χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Αυτό δεν ισχύει στην περίπτωση τεχνικού σφάλματος κατά του head προπονητή για αποβολή οποιουδήποτε άλλου ατόμου που επιτρέπεται να κάθεται στον πάγκο της ομάδας. Η ποινή για ένα τέτοιο τεχνικό σφάλμα (2 ελεύθερες βολές και επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας) θα εκτελείται με τη σειρά που όλες οι παραβάσεις και τα σφάλματα έχουν συμβεί, εκτός και εάν ακυρώθηκαν.



**42-15 Παράδειγμα:** Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1. Αυτό είναι το πέμπτο ομαδικό σε αυτό το τέταρτο. Μια κατάσταση που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή στον αγωνιστικό χώρο συμβαίνει. Ο Α6 εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο αλλά δεν συμμετέχει ενεργά στη συμπλοκή.

**Διευκρίνηση:** Ο Α6 θα αποβάλλεται διότι εισήλθε στον αγωνιστικό χώρο στη διάρκεια συμπλοκής. Ο head προπονητής της ομάδας Α χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα καταγεγραμμένο ως 'Β2'. Ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ, για το τεχνικό σφάλμα στον head προπονητή της Α ομάδας. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

**42-16 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 συνεχιστεί 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 παράβαση

Στην περίπτωση που καμία ομάδα δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας ούτε το δικαίωμα στην μπάλα πριν από την πρώτη παράβαση, τότε πρόκειται για κατάσταση αναπήδησης. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά από εκτός ορίων, σύμφωνα με το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής.

**42-17 Παράδειγμα:** Κατά την διάρκεια της ανάπαυλας του παιχνιδιού μεταξύ του πρώτου και του δεύτερου τετάρτου, οι παίκτες Α1 και Β1 χρεώνονται με σφάλματα αποβολής ή οι head προπονητές Α και Β χρεώνονται με τεχνικά σφάλματα:

Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της:

(α) Ομάδας Α

(β) Ομάδας Β

**Διευκρίνηση:**

Οι ισοβαρείς ποινές εναντίον και των δύο ομάδων θα ακυρώνονται.

Και στις δύο περιπτώσεις, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά εκτός ορίων για την ομάδα που δικαιούται την επαναφορά λόγω εναλλασσόμενης κατοχής, 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, η κατεύθυνση του βέλους θα γυρίσει υπέρ της αντίπαλης ομάδας.

**42-18 Παράδειγμα:** Καταλογίζεται σφάλμα κατοχής ή παράβαση διπλής ντρίμπλας στον ντρίμπλερ Α1.

Όταν ο αγώνας συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β, ο Β2 κάνει σφάλμα στον Α2.

(α) πριν

(β) αφού

η μπάλα είναι στην διάθεση της ομάδας Β για επαναφορά. Αυτό είναι το τρίτο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτό το τέταρτο.

**Διευκρίνηση:** Και οι δύο παραβάσεις συνέβησαν στην ίδια περίοδο που το χρονόμετρο του αγώνα ήταν σταματημένο και

(α) πριν η μπάλα ζωντανέψει για την επαναφορά από την Β ομάδα. Επομένως, οι ίδιες ποινές θα ακυρώνονται.

Καθώς η ομάδα Α είχε τον έλεγχο της μπάλας πριν την πρώτη παράβαση, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με κατοχή για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν ο Α1 όταν συνέβη το σφάλμα ή η παράβαση της διπλής ντρίμπλας.

Η ομάδα Α θα έχει τον εναπομείναντα χρόνο στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

(β) αφού η μπάλα ζωντάνεψε για την επαναφορά από την ομάδα Β. Η ποινή για την πρώτη παράβαση δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για ακύρωση.



Η ποινή επαναφοράς για το φάουλ του B2 ακυρώνει το προηγούμενο δικαίωμα κατοχής της μπάλας από την παράβαση του A1.

Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με κατοχή για την ομάδα A από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του B2. Αν είναι από το πίσω της γήπεδο, η ομάδα A θα έχει στην διάθεση της 24'' **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**. Αν είναι από το μπροστά της γήπεδο, η ομάδα A θα έχει στην διάθεση της 14'' **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

### **ΑΡΘΡΟ 43<sup>ο</sup>: Ελεύθερες βολές**

**43-1 Κατάσταση:** Οι παίκτες που τοποθετούνται στους διαδρόμους των ελευθέρων βολών θα δικαιούνται να καταλαμβάνουν εναλλάξ θέσεις σε αυτά τα διαστήματα. 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.

**43-2 Παράδειγμα:** Ο A1 εκτελεί την τελευταία ελεύθερη βολή. Κανένας από τους παίκτες της B ομάδας δεν έχει καταλάβει κάποιο διάδρομο των ελευθέρων βολών που δικαιούνται.

**Διευκρίνηση:** Κατά την διάρκεια των ελευθέρων βολών οι παίκτες μπορούν να καταλάβουν **μόνο** τους διαδρόμους των ελευθέρων βολών που δικαιούνται. Εάν αποφασίσουν να μην καταλάβουν αυτές τις θέσεις, μπορούν να παραμείνουν πίσω από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών και πίσω από τη γραμμή των 3 πόντων μέχρις ότου η ελεύθερη βολή τελειώσει.

**43-3 Κατάσταση:** Είναι περίπτωση αναπήδησης, εάν κατά την διάρκεια της τελευταίας ελεύθερης βολής παίκτες και των 2 ομάδων διαπράξουν παράβαση διαδικασίας βολών

**43-4 Παράδειγμα:** Ο B2 εισέρχεται στον περιοριστικό χώρο πριν η μπάλα εγκαταλείψει τα χέρια του A1 στην τελευταία του ελεύθερη βολή. Η μπάλα από την βολή του A1 δεν ακουμπάει το στεφάνι.

**Διευκρίνηση:** Πρόκειται για παράβαση στις βολές από τον B2 και τον A1. Προκύπτει περίπτωση αναπήδησης.

### **ΑΡΘΡΟ 44<sup>ο</sup>: Διορθώσιμα Λάθη**

**44-1 Κατάσταση:** Οι διαιτητές μπορούν να διορθώσουν λάθη κατηγορίας 1 μόνο εάν ένας κανονισμός εφαρμόστηκε λανθασμένα στις ακόλουθες περιπτώσεις:

- Έχει παραχωρηθεί αδικαιολόγητα ελεύθερη/ες βολή/ές.
- Έχει παραληφθεί η παραχώρηση δικαιούμενης ελεύθερης βολής/ών.
- Να επιτραπεί σε λάθος παίκτη να εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ές.
- Να υποδειχθεί λάθος παίκτης να εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ές:
- Λανθασμένη κατακύρωση ή ακύρωση πόντων.



- Καταγραφή σφάλματος σε λάθος παίκτη, head προπονητή ή ομάδα.
- Λάθος καταγραφής στο φύλλο αγώνα συμπεριλαμβανόμενων:
  - λάθος καταγραφής ή εσφαλμένη καταγραφή πόντων
  - λάθος καταγραφής ή καταγραφής φάουλ σε λάθος παίκτη, head προπονητή ή ομάδα
  - λάθος καταγραφής ή καταγραφής τσίμ άουτ σε λάθος ομάδα
- Λάθη στο χρονόμετρο του αγώνα, συμπεριλαμβανομένων δυσλειτουργιών, κατά την σωστή εκκίνηση ή διακοπή του χρονόμετρου του αγώνα ή στη ρύθμιση της σωστού χρόνου στο χρονόμετρο του αγώνα.

**Οι διαιτητές μπορούν να διορθώσουν λάθη κατηγορίας 2 μόνο εάν ένας κανονισμός εφαρμόστηκε λανθασμένα στις ακόλουθες περιπτώσεις:**

Λάθη στη συσκευή των 24" (shot clock), συμπεριλαμβανομένων δυσλειτουργιών, κατά την σωστή εκκίνηση ή διακοπή της συσκευής των 24" (shot clock) ή στη ρύθμιση της σωστού χρόνου στη συσκευή των 24" (shot clock).

**44-2 Κατάσταση:** Για να είναι διορθώσιμα τα λάθη κατηγορίας 1, πρέπει να ανακαλυφθούν από τους διαιτητές, τον κομισάριο, εάν παρίσταται, ή τους κριτές, ως ακολούθως:

- Εάν το λάθος συμβεί πριν το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4ο τέταρτο, το λάθος θα πρέπει να αναγνωριστεί και να διορθωθεί πριν να απομένουν 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο χρονόμετρο του αγώνα.
- Εάν το λάθος συμβεί πριν το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4ο τέταρτο αλλά οι διαιτητές σταματήσουν τον αγώνα για πρώτη φορά με 2:00 λεπτά ή λιγότερο να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνα, το λάθος θα πρέπει να αναγνωριστεί και να διορθωθεί πριν η μπάλα γίνει ξανά ζωντανή.
- Εάν το λάθος συμβεί αφού το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4ο τέταρτο ή σε κάθε παράταση, το λάθος θα πρέπει να αναγνωριστεί και να διορθωθεί πριν η μπάλα γίνει ζωντανή μετά την πρώτη φορά που οι διαιτητές σταμάτησαν τον αγώνα για οποιονδήποτε λόγο μετά το λάθος.

**44-3 Παράδειγμα:** Με 3:37 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 2ο τέταρτο ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1. Αυτό είναι το τέταρτο ομαδικό σφάλμα για την Β ομάδα σε αυτό το τέταρτο. Στον Α1 λανθασμένα δόθηκαν 2 ελεύθερες βολές. Το λάθος αναγνωρίζεται:

(α) Με 4:48 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο.

(β) Με 0:39 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο.

**Διευκρίνηση:**

(α) Το λάθος είναι διορθώσιμο.

(β) Η ευκαιρία για τη διόρθωση του λάθους έχει λήξει. Το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο και θα αγνοηθεί.

**44-4 Παράδειγμα:** Με 2:13 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1. Αυτό είναι το έκτο ομαδικό για την Β ομάδα σε αυτό το τέταρτο. Στον Α1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Αντί για τον Α1 ο διαιτητής οδηγεί τον Α2 για την εκτέλεση των ελευθέρων βολών. Το λάθος αναγνωρίζεται:

(α) όταν το παιχνίδι σταματά με 1:49 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο (αυτή είναι η πρώτη διακοπή του αγώνα μετά από τη χορήγηση των ελευθέρων βολών).

(β) όταν το παιχνίδι σταματά με 1:23 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο (αυτή είναι η τρίτη διακοπή του αγώνα μετά από τη χορήγηση των ελευθέρων βολών).

**Διευκρίνηση:**

(α) Το λάθος είναι διορθώσιμο.

(β) Η ευκαιρία για τη διόρθωση του λάθους έχει λήξει. Το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο και θα αγνοηθεί.

**44-5 Παράδειγμα:** Με 1:14 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 σε προσπάθεια για καλάθι 2 πόντων. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι. Ο διαιτητής λανθασμένα χορηγεί στον Α1 2 πόντους και 1 επιπλέον ελεύθερη βολή. Το λάθος αναγνωρίζεται:

(α) Πριν τη συνέχιση του παιχνιδιού μετά από την ελεύθερη βολή.

(β) Την πρώτη φορά που το παιχνίδι σταματά αφού ο αγώνας έχει συνεχιστεί μετά την εκτέλεση της ελεύθερης βολής με 0:59 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο.

(γ) Κατά τη διάρκεια του διαλείμματος μεταξύ του 4ου τετάρτου και της πρώτης παράτασης.

(δ) Με 4:59 στο χρονόμετρο του αγώνα στην παράταση.

**Διευκρίνηση:**

(α) και (β). Το λάθος είναι διορθώσιμο.

(γ) και (δ). Η ευκαιρία για τη διόρθωση του λάθους έχει λήξει. Το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο και θα αγνοηθεί.

**44-6 Κατάσταση:** Αν το λάθος αφορά τη λανθασμένη χορήγηση ελεύθερης/ων βολής/ών από τον διαιτητή και το λάθος ανακαλύπτεται εντός των χρονικών ορίων των κανονισμών το λάθος θα διορθωθεί ως ακολούθως:

Η/Οι ελεύθερη/ες βολή/ές που δόθηκαν σαν αποτέλεσμα του λάθους θα ακυρώνονται και το παιχνίδι θα ξαναρχίζει ως ακολούθως:

- Εάν το χρονόμετρο του αγώνα δεν έχει ξεκινήσει μετά το λάθος, η μπάλα θα χορηγείται για επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, στην ομάδα που της ακυρώθηκαν οι ελεύθερες βολές.

- Εάν το χρονόμετρο του αγώνα έχει ξεκινήσει μετά το λάθος, ο αγώνας θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε για την διόρθωση του λάθους.

**44-7 Παράδειγμα:** Με 3:37 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 2ο τέταρτο ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1. Αυτό είναι το τέταρτο ομαδικό σφάλμα της Β ομάδας σε αυτό το τέταρτο. Οι διαιτητές λανθασμένα χορηγούν 2 ελεύθερες βολές στον Α1. Το λάθος αναγνωρίζεται:

(α) αφού η μπάλα είναι στη διάθεση του Α1 για την πρώτη ελεύθερη βολή.

(β) αφού ο Α1 έχει ολοκληρώσει την εκτέλεση των 2 ελευθέρων βολών, αλλά πριν ξεκινήσει το χρονόμετρο του αγώνα μετά τη δεύτερη ελεύθερη βολή.

(γ) με 4:48 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο.

**Διευκρίνηση:**

Σε όλες τις περιπτώσεις το λάθος είναι διορθώσιμο. Οι ελεύθερες βολές, ανεξάρτητα αν ήταν πετυχημένες ή όχι, θα ακυρωθούν.

Στο (α) και (β) το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την Α ομάδα από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, με 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock).

Στο (γ) μετά τη διόρθωση του λάθους το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που σταμάτησε για τη διόρθωση του λάθους.

**44-8 Κατάσταση:** Αν το λάθος αφορά την παράλειψη χορήγησης δικαιούμενων ελεύθερης/ων βολής/ών από τον διαιτητή και το λάθος ανακαλύπτεται εντός των χρονικών ορίων των κανονισμών το λάθος θα διορθωθεί ως ακολούθως:



FIBA  
We Are Basketball



- 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.
- Εάν η ίδια ομάδα πετύχει καλάθι, αφού κατά λάθος της είχε χορηγηθεί η κατοχή της μπάλας για επαναφορά από θέση εκτός ορίων, το λάθος θα αγνοηθεί.
- Εάν το χρονόμετρο του αγώνα έχει ξεκινήσει, και υπήρξε αλλαγή κατοχής μετά την διόρθωση του λάθους, ο αγώνας θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε για την διόρθωση του λάθους.

**44-9 Παράδειγμα:** Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 στο 2ο τέταρτο. Αυτό είναι το πέμπτο ομαδικό για την ομάδα Β σε αυτό το τέταρτο. Στην ομάδα Α λανθασμένα χορηγείται επαναφορά της μπάλας. Αμέσως μετά ο Α2 ντριμπλάρει:

(α) στο μπροστά γήπεδο

(β) στο μπροστά γήπεδο όταν ο Β2 βγάζει τη μπάλα εκτός ορίων

(γ) και σκοράρει

όταν το λάθος της μη χορήγησης των 2 ελεύθερων βολών στον Α1 αναγνωρίζεται

**Διευκρίνηση:**

Στο (α) και (β) το λάθος είναι διορθώσιμο. Ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές και το παιχνίδι θα συνεχιστεί μετά τη δεύτερη βολή όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή.

Στο (γ) η ομάδα Α έχει σκοράρει μετά από το λάθος. Το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο και θα αγνοηθεί.

**44-10 Παράδειγμα:** Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 στο δεύτερο τέταρτο. Αυτό είναι το πέμπτο ομαδικό για την ομάδα Β σε αυτό το τέταρτο. Στην ομάδα Α λανθασμένα χορηγείται επαναφορά της μπάλας από εκτός ορίων. Ο Α2 σουτάρει και σημειώνει καλάθι μετά από την λανθασμένη επαναφορά. Το λάθος αναγνωρίζεται:

(α) όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του Β1 για επαναφορά πίσω από την τελική γραμμή μετά από το καλάθι του Α2.

(β) όταν οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι μετά από 3 επιπλέον λεπτά αγώνα

(γ) κατά τη διάρκεια του ημιχρόνου.

(δ) με 2:54 στο χρονόμετρο του αγώνα στο τέταρτο τέταρτο.

**Διευκρίνηση:**

Σε όλες τις περιπτώσεις, το λάθος θα αγνοηθεί αφού η Α ομάδα πέτυχε καλάθι μετά την λανθασμένη επαναφορά που της δόθηκε από εκτός ορίων.

**44-11 Παράδειγμα:** Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 σε προσπάθεια για καλάθι στο δεύτερο τέταρτο. Στη συνέχεια ο προπονητής της Β ομάδας χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Λανθασμένα στην Α ομάδα δίνονται μόνο 2 ελεύθερες βολές για το φάουλ του Β1. Ο Α1 σουτάρει 2 ελεύθερες βολές, η δεύτερη βολή είναι πετυχημένη.

Το λάθος αναγνωρίζεται:

(α) όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του Β2 για την επαναφορά πίσω από την τελική γραμμή μετά τη δεύτερη ελεύθερη βολή του Α1.

(β) όταν οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι μετά από 3 λεπτά αγωνιστικού χρόνου.

(γ) κατά τη διάρκεια του ημιχρόνου

(δ) με 1:54 στο χρονόμετρο του αγώνα στο τέταρτο τέταρτο

**Διευκρίνηση:**

Στα (α), (β) και (γ) το λάθος είναι διορθώσιμο.

Ο Α1 θα σουτάρει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κάποιος παίκτης να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε για την διόρθωση του λάθους.

Στο (δ) έχει λήξει η ευκαιρία για να διορθωθεί το λάθος. Το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο και θα αγνοηθεί.

**44-12 Παράδειγμα:** Ο Β1 κάνει φάουλ στο ντριμπλέρ Α1 στο 3ο τέταρτο. Αυτό είναι το πέμπτο ομαδικό σφάλμα της Β ομάδας στο τέταρτο. Στον Α1 δίνονται 2 ελεύθερες βολές. Μετά την πρώτη ανεπιτυχή ελεύθερη βολή ο Β1 παίρνει το ριμπάουντ και ο αγώνας λανθασμένα συνεχίζεται. Το λάθος αναγνωρίζεται:

(α) όταν ο Β2 ντριμπλάρει στο γήπεδο.

(β) με 2:54 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο.

(γ) με 0:39 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο.

(δ) με 4:32 στο χρονόμετρο του αγώνα στην παράταση.

**Διευκρίνηση:**

Στα (α) και (β) το λάθος είναι διορθώσιμο. Ο Α1 θα εκτελέσει τη δεύτερη βολή που δικαιούται. Αν ο Α1 είναι στον πάγκο της ομάδας και μπορεί να παίξει, θα πρέπει ο Α1 να εισέλθει στο παιχνίδι για την εκτέλεση της βολής. Αν ο Α1 έχει αποκλειστεί ή αποβληθεί, ο προπονητής της Α ομάδας θα υποδείξει τον σουτέρ της ελεύθερης βολής. Η ελεύθερη βολή θα εκτελεστεί χωρίς κάποιος παίκτης να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε για την διόρθωση του λάθους.

Στα (γ) και (δ) έχει λήξει η ευκαιρία για να διορθωθεί το λάθος. Το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο και θα αγνοηθεί.

**44-13 Κατάσταση:** Αν το λάθος αφορά στο να επιτραπεί σε λάθος παίκτη να εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ές, η/οι ελεύθερη/ες βολή/ές που χορηγήθηκαν πετυχημένες ή όχι θα ακυρώνονται. Αν το παιχνίδι δεν έχει συνεχιστεί η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους για επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.

Αν το παιχνίδι έχει συνεχιστεί θα πρέπει να σταματήσει για τη διόρθωση του λάθους. Μετά τη διόρθωσή του, το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε.

Αν οι διαιτητές αναγνωρίσουν, πριν η μπάλα φύγει από τα χέρια του σουτέρ για την πρώτη ελεύθερη βολή, ότι λάθος παίκτης έχει την πρόθεση να εκτελέσει τη/τις ελεύθερη/ες βολή/ές, ο λάθος παίκτης θα πρέπει να αντικατασταθεί από το σωστό σουτέρ χωρίς να δοθεί κάποια ποινή.

**44-14 Παράδειγμα:** Ο Β1 κάνει φάουλ στον ντριμπλέρ Α1 όταν το χρονόμετρο του αγώνα ηχεί για τη λήξη του 3ου τετάρτου. Αυτό είναι το έκτο ομαδικό της Β ομάδας σε αυτό το τέταρτο. Οι διαιτητές αποφασίζουν ότι το σφάλμα του Β1 συνέβη με 0.3 του δευτερολέπτου στο χρονόμετρο του αγώνα. Στον Α1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Αντί για τον Α1, ο Α2 είναι αυτός που σουτάρει τις 2 βολές. Το λάθος αναγνωρίζεται αφού η μπάλα έχει φύγει από τα χέρια του Α2 για την πρώτη ελεύθερη βολή.

**Διευκρίνηση:** οι 2 ελεύθερες βολές του Α2 θα ακυρωθούν. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την Β ομάδα από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας στο δικό της πίσω γήπεδο με 0.3 του δευτερολέπτου στο χρονόμετρο του αγώνα.

**44-15 Παράδειγμα:** Με 3 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο 3ο τέταρτο, ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 σε προσπάθεια για καλάθι. Στον Α1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Αντί για τον Α1, ο Α2 είναι αυτός που επιχειρεί τις βολές. Το 3ο τέταρτο τελειώνει. Το λάθος αναγνωρίζεται:

(α) στη διάρκεια του διαλείμματος μεταξύ του 3ου και 4ου τετάρτου.

(β) αφού η μπάλα έχει ζωντανέψει για την έναρξη του 4ου τετάρτου, με πάνω από 2:00 λεπτά στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο.

(γ) με 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο.

**Διευκρίνηση:**

Στο (α) και (β) το λάθος είναι διορθώσιμο. Οι βολές του Α2 θα ακυρωθούν.





Στο (α) το 4ο τέταρτο θα ξεκινήσει με τη διαδικασία εναλλασσόμενης κατοχής από την προέκταση της κεντρικής γραμμής.

Στο (β) το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε για την διόρθωση του λάθους.

Στο (γ) έχει λήξει η ευκαιρία για να διορθωθεί το λάθος. Το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο και θα αγνοηθεί. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί.

**44-16 Κατάσταση:** Αν το λάθος αφορά στο ότι ο διαιτητής κατευθύνει λάθος παίκτη να εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ές, η/οι ελεύθερη/ες βολή/ές, πετυχημένες ή όχι θα ακυρώνονται και ο σωστός παίκτης θα εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ές αντικαθιστώντας όσες χορηγήθηκαν από λάθος.

Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή, εκτός και αν το παιχνίδι έχει συνεχιστεί και διεκόπη για τη διόρθωση του λάθους. Στην περίπτωση αυτή το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε για να διορθωθεί το λάθος.

**44-17 Παράδειγμα:** Ο Β1 κάνει φάουλ στον ντριμπλέρ Α1 όταν το χρονόμετρο του αγώνα ηχεί για το τέλος του 3ου τετάρτου. Αυτό είναι το έκτο ομαδικό για την Β ομάδα στο τέταρτο αυτό. Οι διαιτητές αποφασίζουν ότι το σφάλμα του Β1 συνέβη με 0.3 του δευτερολέπτου στο χρονόμετρο του αγώνα. Στον Α1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Αντί για τον Α1, οι διαιτητές κατευθύνουν τον Α2 να επιχειρήσει τις 2 ελεύθερες βολές. Το λάθος αναγνωρίζεται μετά που η μπάλα έχει φύγει από τα χέρια του Α2 για την πρώτη βολή.

**Διευκρίνιση:** Η βολή του Α2 θα ακυρωθεί. Ο Α1 θα εκτελέσει τις 2 ελεύθερες βολές και το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή.

**44-18 Παράδειγμα:** Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 σε προσπάθεια για καλάθι. Στον Α1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Αντί για τον Α1, ο διαιτητής κατευθύνει τον Α2 να επιχειρήσει τις 2 ελεύθερες βολές. Στη δεύτερη ελεύθερη βολή η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη, ο Α3 παίρνει το ριμπάουντ και πετυχαίνει καλάθι 2 πόντων. Το λάθος αναγνωρίζεται πριν η μπάλα τεθεί στη διάθεση της Β ομάδας για επαναφορά πίσω από την τελική γραμμή.

**Διευκρίνιση:** Οι 2 ελεύθερες βολές που επιχειρήθηκαν από τον Α2, πετυχημένες ή όχι, θα ακυρωθούν. Το καλάθι του Α3 είναι έγκυρο. Ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κάποιος παίκτης να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την Β ομάδα από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε για την διόρθωση του λάθους, στην περίπτωση αυτή πίσω από την τελική γραμμή.

**44-19 Κατάσταση:** Αν το λάθος αφορά στη λανθασμένη κατακύρωση ή ακύρωση πόντων από το διαιτητή και το λάθος ανακαλύπτεται εντός των χρονικών ορίων των κανονισμών το λάθος θα διορθωθεί στο φύλλο αγώνα ως ακολούθως:

- Οι πόντοι θα ακυρωθούν ή θα κατακυρωθούν ανάλογα με την περίπτωση.
- Εάν ελεύθερη/ες βολή/ές επιχειρήθηκαν από λάθος, ελεύθερη/ες βολή/ές που ήταν εύστοχη/ες θα ακυρωθούν ως αποτέλεσμα της διόρθωσης του λάθους.
- Εάν ελεύθερη/ες βολή/ές δεν επιχειρήθηκαν από λάθος, η/οι ελεύθερη/ες βολή/ές θα εκτελεστούν από τον παίκτη που δικαιούνταν να τις εκτελέσει ως αποτέλεσμα της διόρθωσης του λάθους.

**44-20 Παράδειγμα:** Με 0:57 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, ο Α1 έχει ελευθερώσει τη μπάλα σε προσπάθεια για καλάθι όταν ο Α2 διαπράττει σφάλμα μακριά από τη μπάλα. Η μπάλα μπαίνει νόμιμα στο καλάθι, όμως οι διαιτητές λανθασμένα ακυρώνουν το καλάθι. Το λάθος αναγνωρίζεται:



(α) με 0:43 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, όταν το παιχνίδι σταματά από τους διαιτητές για πρώτη φορά μετά το λάθος.

(β) αφού η μπάλα έχει γίνει ζωντανή μετά από διακοπή του παιχνιδιού με 0:43 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο τέταρτο τέταρτο.

**Διευκρίνηση:**

Στο (α) το λάθος είναι διορθώσιμο. Το φύλλο αγώνα θα διορθωθεί προσθέτοντας 2 πόντους στην Α ομάδα. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε για την διόρθωση του λάθους.

Στο (β) έχει λήξει η ευκαιρία για να διορθωθεί το λάθος. Το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο και θα αγνοηθεί.

**44-21 Παράδειγμα:** Με 3:32 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 2ο τέταρτο, ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 σε προσπάθεια για καλάθι 2 πόντων. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι. Ο διαιτητής λανθασμένα κατακυρώνει το καλάθι και δίνει 1 επιπλέον ελεύθερη βολή. Το λάθος αναγνωρίζεται όταν το παιχνίδι σταματά με:

(α) 5:21 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 3ο τέταρτο.

(β) 1:02 στο 4ο τέταρτο ή οποιαδήποτε στιγμή στην παράταση.

**Διευκρίνηση:**

Το λάθος της λανθασμένης κατακύρωσης καλαθιού 2 πόντων στο δεύτερο τέταρτο είναι διορθώσιμο ανά πάσα στιγμή μέχρι το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο τέταρτο τέταρτο.

Στο (α) το λάθος είναι διορθώσιμο. Ο σημειωτής, μετά από επικοινωνία με τον crew chief, θα ακυρώσει το καλάθι που λανθασμένα κατακυρώθηκε. Ο Α1 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή ανεξάρτητα από το αν η πρώτη ελεύθερη βολή που δόθηκε στο 2ο τέταρτο ήταν επιτυχής ή όχι. Ο Α1 πρέπει να μπει στο παιχνίδι για την εκτέλεση της βολής εκτός εάν έχει αποκλειστεί ή αποβληθεί. Αν ο Α1 έχει αποκλειστεί ή αποβληθεί, οποιοσδήποτε παίκτης ή αναπληρωματικός της Α ομάδας που θα υποδειχθεί από τον προπονητή της θα εκτελέσει την ελεύθερη βολή.

Το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε για την διόρθωση του λάθους.

Στο (β) έχει λήξει η ευκαιρία για να διορθωθεί το λάθος. Το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο και θα αγνοηθεί.

**44-22 Κατάσταση:** Αν το λάθος αφορά στην χρέωση σφάλματος από τον διαιτητή σε λάθος παίκτη, προπονητή ή ομάδα και το λάθος ανακαλύπτεται εντός των χρονικών ορίων των κανονισμών το λάθος θα διορθωθεί ως ακολούθως:

Το φύλλο αγώνα θα διορθωθεί και οποιοσδήποτε παίκτης ή προπονητής αποκλείστηκε ή αποβλήθηκε ως αποτέλεσμα της λανθασμένης καταγραφής θα επανέρχεται στο παιχνίδι και οποιοσδήποτε παίκτης ή προπονητής πρέπει να αποκλειστεί ή να αποβληθεί λόγω της διόρθωσης θα αποκλείεται ή θα αποβάλλεται.

Καμιά άλλη ποινή δεν θα επιβληθεί.

**44-23 Παράδειγμα:** Με 5:47 στο χρονόμετρο του αγώνα στην 1η περίοδο ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1. Ο διαιτητής χρεώνει το φάουλ στον Β2. Το λάθος αναγνωρίζεται:

(α) κατά τη διάρκεια του ημιχρόνου

(β) όταν το παιχνίδι σταματά με 2:21 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο.

(γ) όταν το παιχνίδι σταματά με 2:00 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο ή οποτεδήποτε κατά τη διάρκεια της παράτασης.

**Διευκρίνηση:** Το λάθος της καταγραφής σφάλματος σε λάθος παίκτη είναι διορθώσιμο οποιαδήποτε στιγμή πριν το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο τέταρτο τέταρτο.



Στο (α) και (β) το λάθος είναι διορθώσιμο. Ο σημειωτής, μετά από επικοινωνία με τον crew chief, θα διορθώσει το φύλλο αγώνα αφαιρώντας το σφάλμα που χρεώθηκε στον Β2 και προσθέτοντας σωστά το σφάλμα στον Β1. Αν ο Β2 είχε αποκλειστεί εξαιτίας του λάθους θα επανέλθει στο παιχνίδι. Αν ο Β1 θα έπρεπε να αποκλειστεί νωρίτερα, ο Β1 θα αποκλειστεί τώρα. Καμιά πρόσθετη ποινή δεν θα δοθεί.

Στο (γ) έχει λήξει η ευκαιρία για να διορθωθεί το λάθος. Το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο και θα αγνοηθεί.

**44-24 Κατάσταση:** Λάθος τήρησης του φύλλου αγώνα που περιλαμβάνει

- λάθος καταγραφής ή εσφαλμένη καταγραφή πόντων
- λάθος καταγραφής ή καταγραφής φάουλ σε λάθος παίκτη, head προπονητή ή ομάδα.
- λάθος καταγραφής ή καταγραφής τσίμ άουτ σε λάθος ομάδα

και ανακαλύπτεται εντός των χρονικών ορίων των κανονισμών, το φύλλο αγώνα θα διορθώνεται. Οποιοσδήποτε παίκτης ή προπονητής αποκλείστηκε ή αποβλήθηκε ως αποτέλεσμα της λάθος καταγραφής θα επανέρχεται στο παιχνίδι και οποιοσδήποτε παίκτης ή προπονητής θα πρέπει να αποκλειστεί ή αποβληθεί λόγω της διόρθωσης θα αποκλείεται ή θα αποβάλλεται. Καμιά άλλη ποινή δεν θα δοθεί.

**44-25 Παράδειγμα:** Με 3:45 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, η Α ομάδα ζητά το δεύτερο τσίμ άουτ για το δεύτερο ημίχρονο. Ο σημειωτής λανθασμένα χρεώνει το τσίμ άουτ ως δεύτερο τσίμ άουτ στο δεύτερο ημίχρονο στη Β ομάδα. Η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων και οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι:

(α) με 2:02 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο και στη Β ομάδα χορηγείται ένα τσίμ άουτ.

(β) με 1:45 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο και στη Β ομάδα χορηγείται ένα τσίμ άουτ

Η Β ομάδα ενημερώνεται ότι είναι το τρίτο τσίμ άουτ στο δεύτερο ημίχρονο και επομένως δεν δικαιούται άλλο. Ο προπονητής της Β ομάδας επιμένει ότι έχει γίνει ένα λάθος. Το λάθος αναγνωρίζεται μετά από συνεννόηση του σημειωτή και του crew chief.

**Διευκρίνηση:**

Στο (α) το λάθος είναι διορθώσιμο. Ο σημειωτής και μετά από συνεννόηση με τον crew chief θα διορθώσει το φύλλο αγώνα αφαιρώντας ένα τσίμ άουτ από την Β ομάδα και χρεώνοντας ένα τσίμ άουτ στην Α ομάδα.

Στο (β) το λάθος της καταγραφής του τσίμ άουτ σε λάθος ομάδα δεν είναι πλέον διορθώσιμο αφού πρέπει να έχει αναγνωρισθεί πριν το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 2:00 ή λιγότερο στο 4ο τέταρτο.

Εάν το τσίμ άουτ έχει ξεκινήσει, για την Β ομάδα θα είναι το τελευταίο τσίμ άουτ για το δεύτερο ημίχρονο. Εάν το τσίμ άουτ δεν έχει ξεκινήσει ο προπονητής της Β ομάδας θα μπορεί να αποσύρει το αίτημα για το τσίμ άουτ.

**44-26 Παράδειγμα:** Με 3:34 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 1ο τέταρτο, ο προπονητής της Α ομάδας χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Ο σημειωτής λανθασμένα χρεώνει το τεχνικό σφάλμα στον προπονητή της Β ομάδας. Το λάθος αναγνωρίζεται:

(α) στη διάρκεια του ημιχρόνου.

(β) σε διακοπή του παιχνιδιού με 3:31 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο.

(γ) σε διακοπή του παιχνιδιού με 1:02 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο ή οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια της παράτασης.

**Διευκρίνηση:**

Το λάθος καταγραφής του τεχνικού σφάλματος σε λάθος ομάδα είναι διορθώσιμο πριν το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 2:00 ή λιγότερο στο 4ο τέταρτο.

Στα (α) και (β) το λάθος είναι διορθώσιμο. Ο σημειωτής, μετά από συνεννόηση με τον crew chief θα διορθώσει το φύλλο αγώνα αφαιρώντας το τεχνικό σφάλμα από

τον προπονητή της Β ομάδας και χρεώνοντας το σωστά στον προπονητή της Α ομάδας. Καμιά άλλη ποινή δεν θα δοθεί.

Στο (γ) έχει λήξει η ευκαιρία για να διορθωθεί το λάθος. Το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο και θα αγνοηθεί.

Το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε για να διορθωθεί το λάθος.

**44-27 Κατάσταση:** Αν το λάθος αφορά λάθη στο χρονόμετρο του αγώνα, συμπεριλαμβανομένων δυσλειτουργιών, λάθη στη σωστή εκκίνηση και σταμάτημα στο χρονόμετρο του αγώνα ή στη ρύθμιση του σωστού χρόνου στο χρονόμετρο του αγώνα το λάθος θα διορθωθεί ως εξής:

Εάν το λάθος ανακαλύπτεται εντός των χρονικών ορίων των κανονισμών, το χρονόμετρο του αγώνα θα διορθωθεί με χρόνο να προστίθεται ή να αφαιρείται όπως απαιτείται για τη διόρθωση του λάθους.

**44-28 Παράδειγμα:** Με 2:44 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 1ο τέταρτο, το χρονόμετρο σταματά για παράβαση εκτός ορίων. Μετά την επαναφορά, με 24 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), λόγω δυσλειτουργίας το χρονόμετρο του αγώνα δεν έχει ορατή ένδειξη. Οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι με 15 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock).

**Διευκρίνηση:** Το λάθος να μην τρέξει το χρονόμετρο του αγώνα είναι διορθώσιμο. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το σημείο που σταμάτησε με 2:35 στο χρονόμετρο του αγώνα και 15 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock).

**44-29 Παράδειγμα:** Με 2:43 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 1ο τέταρτο, το χρονόμετρο σταματά για παράβαση εκτός ορίων. Πριν την επαναφορά, εξαφανίζεται η ορατή ένδειξη στο χρονόμετρο του αγώνα. Ο χρονομέτρης επαναφέρει τη λειτουργία. Λανθασμένα το χρονόμετρο του αγώνα ρυθμίζεται στο 1:43. Το λάθος αναγνωρίζεται:

(α) όταν το παιχνίδι σταματά με 0:27 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 1ο τέταρτο.

(β) κατά τη διάρκεια του ημιχρόνου.

(γ) κατά τη διάρκεια του διαλείμματος μεταξύ του 3ου και 4ου τετάρτου.

(δ) όταν το παιχνίδι σταματά με 2:21 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο

(ε) όταν το παιχνίδι σταματά με 1:15 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο ή οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια της παράτασης

**Διευκρίνηση:**

Στις (α), (β), (γ) και (δ) περιπτώσεις το λάθος της μη σωστής ρύθμισης του χρονομέτρου του αγώνα είναι διορθώσιμο.

Στο (α), ένα λεπτό θα προστεθεί στο χρονόμετρο του αγώνα. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το σημείο που διακόπηκε με 1:27 στο χρονόμετρο του αγώνα.

Στο (β) μετά από το διάλειμμα του ημιχρόνου, θα παίξουν ένα λεπτό με την ίδια κατεύθυνση που έπαιξαν στο πρώτο ημίχρονο, με τα ομαδικά σφάλματα και τάιμ άουτ να συνεχίζονται από εκεί που ο αγώνας σταμάτησε για το ημίχρονο. Το ένα λεπτό θα ξεκινήσει με επαναφορά για την ομάδα που τη δικαιούται σύμφωνα με τη διαδικασία εναλλασσόμενης κατοχής. Μετά από το ένα λεπτό παιχνιδιού, το τρίτο τέταρτο θα ξεκινήσει με επαναφορά για την ομάδα που τη δικαιούται σύμφωνα με την διαδικασία εναλλασσόμενης κατοχής.

Στο (γ) το 4ο τέταρτο θα παιχτεί με διάρκεια 11 λεπτών.

Στο (δ) ένα λεπτό θα προστεθεί στο χρονόμετρο του αγώνα. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το σημείο που σταμάτησε με 3:21 στο χρονόμετρο του αγώνα.

Στο (ε) έχει λήξει η ευκαιρία για να διορθωθεί το λάθος. Το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο.



**FIBA**  
We Are Basketball



**44-30 Κατάσταση:** Για να είναι διορθώσιμο, το λάθος στη συσκευή των 24" (shot clock) κατηγορίας 2 πρέπει να ανακαλυφθεί από τους διαιτητές, τον κομισάριο, εάν παρίσταται, ή τους κριτές και να διορθωθεί:

- όταν η μπάλα είναι ζωντανή αμέσως μετά το λάθος και οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι για να διορθώσουν το λάθος, ή
- όταν για πρώτη φορά οι διαιτητές σταματούν τον αγώνα για οποιοδήποτε λόγο, η ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας τη στιγμή του λάθους είναι η ίδια που έχει τον έλεγχο ή το δικαίωμα κατοχής της μπάλας όταν το παιχνίδι σταματά.

Η συσκευή των 24" (shot clock) θα διορθωθεί στο σωστό χρόνο.

Λάθη στο χρονόμετρο shot clock δεν είναι πλέον διορθώσιμα μετά από:

- Αλλαγή κατοχής ζωντανής μπάλας μετά το λάθος.
- Η ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας πετυχαίνει ένα έγκυρο καλάθι
- Η μπάλα νεκρώνει όταν το χρονόμετρο του αγώνα ηχεί για το τέλος του παιχνιδιού.

**44-31 Παράδειγμα:** Με 20 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), ο A1 ντριμπλάρει στο μπροστά γήπεδο όταν ξαφνικά η συσκευή των 24" (shot clock) επαναρυθμίζεται στα 24 δευτερόλεπτα. Το λάθος αναγνωρίζεται 4 δευτερόλεπτα αργότερα:

(α) όταν οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι.

(β) όταν το παιχνίδι σταματά λόγω της εξόδου της μπάλας εκτός ορίων από τον B3.

**Διευκρίνηση:**

Και στις δύο περιπτώσεις η A ομάδα θα κάνει την επαναφορά από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε το παιχνίδι με τη συσκευή των 24" (shot clock) να ρυθμίζεται στα 16 δευτερόλεπτα.

**44-32 Παράδειγμα:** Στην A ομάδα δίνεται επαναφορά στο μπροστά γήπεδο. Η συσκευή των 24" (shot clock) έπρεπε να ρυθμιστεί στα 14 δευτερόλεπτα αλλά λανθασμένα ρυθμίζεται στα 24 δευτερόλεπτα. Ο A1 πιάνει τη μπάλα και ντριμπλάρει στο μπροστά γήπεδο για 10 δευτερόλεπτα. Το λάθος αναγνωρίζεται:

(α) όταν οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι.

(β) όταν το παιχνίδι σταματά λόγω της εξόδου της μπάλας εκτός ορίων από τον B3.

**Διευκρίνηση:**

Και στις δύο περιπτώσεις η A ομάδα θα κάνει την επαναφορά από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε το παιχνίδι με τη συσκευή των 24" (shot clock) να ρυθμίζεται στα 4 δευτερόλεπτα.

**44-33 Παράδειγμα:** Στην A ομάδα δίνεται επαναφορά στο πίσω γήπεδο. Η συσκευή των 24" (shot clock) έπρεπε να ρυθμιστεί στα 24 δευτερόλεπτα αλλά λανθασμένα ρυθμίζεται στα 14 δευτερόλεπτα. Ο A1 πιάνει τη μπάλα και ντριμπλάρει στο μπροστά γήπεδο. Το λάθος αναγνωρίζεται 8 δευτερόλεπτα αργότερα:

(α) όταν οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι

(β) όταν το παιχνίδι σταματά λόγω της εξόδου της μπάλας εκτός ορίων από τον B1.

**Διευκρίνηση:**

Και στις δύο περιπτώσεις η A ομάδα θα κάνει την επαναφορά από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε το παιχνίδι με τη συσκευή των 24" (shot clock) να ρυθμίζεται στα 16 δευτερόλεπτα.

**44-34 Παράδειγμα:** Στην A ομάδα δίνεται επαναφορά στο πίσω γήπεδο. Η συσκευή των 24" (shot clock) έπρεπε να ρυθμιστεί στα 24 δευτερόλεπτα αλλά λανθασμένα ρυθμίζεται στα 14 δευτερόλεπτα. Ο A1 πιάνει τη μπάλα, ντριμπλάρει στο μπροστά γήπεδο και επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η συσκευή των 24" (shot clock) ηχεί ενώ η μπάλα είναι στον αέρα. Η μπάλα

(α) δεν ακουμπά στο στεφάνι και ο A2 παίρνει το ριμπάουντ. Οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι για παράβαση 24".



(β) δεν ακουμπά στο στεφάνι και ο Β2 παίρνει το ριμπάουντ. Οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι για παράβαση 24".

Η γραμματεία αναγνωρίζει το λάθος της εσφαλμένης ρύθμισης του χρονόμετρου shot clock.

**Διευκρίνηση:**

Και στις δύο περιπτώσεις η παράβαση των 24" θα αγνοηθεί.

Στο (α) στην Α ομάδα θα δοθεί επαναφορά της μπάλας από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε το παιχνίδι με 10 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock).

Στο (β) καθώς η Β ομάδα απέκτησε νέα κατοχή της μπάλας, στην Β ομάδα θα δοθεί επαναφορά της μπάλας από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε το παιχνίδι με 24 δευτερόλεπτα στο στη συσκευή των 24" (shot clock).

**44-35 Παράδειγμα:** Στην Α ομάδα δίνεται επαναφορά στο πίσω γήπεδο. Η συσκευή των 24" (shot clock) έπρεπε να ρυθμιστεί στα 24 δευτερόλεπτα αλλά λανθασμένα ρυθμίζεται στα 14 δευτερόλεπτα. Ο Α1 πιάνει τη μπάλα, ντριμπλάρει στο μπροστά γήπεδο και επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι.

(α) Το σουτ του Α1 είναι ανεπιτυχές και ο Β2 κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας και ξεκινά να ντριμπλάρει.

(β) Το σουτ του Α1 είναι επιτυχές.

Οι διαιτητές αναγνωρίζουν το λάθος και σταματούν το παιχνίδι για να διορθώσουν τη συσκευή των 24" (shot clock).

**Διευκρίνηση:**

Και στις δύο περιπτώσεις το λάθος δεν είναι διορθώσιμο, γιατί μετά το λάθος

(α) έχει υπάρξει αλλαγή κατοχής

(β) η ίδια ομάδα έχει πετύχει καλάθι.

**B-Το φύλλο Αγώνος – Σφάλματα αποβολής**

**B-1 Παραδείγματα για σφάλματα αποβολής σε διάφορα άτομα:**

|            |                        |  |   |
|------------|------------------------|--|---|
| <b>a/a</b> | <b>Εμπλεκόμενος/οι</b> | <b>Για εγκατάλειψη των ορίων του πάγκου του, χωρίς να βοηθήσει ή να προσπαθήσει να βοηθήσει τους διαιτητές</b> | <b>Για ενεργή συμμετοχή σε συμπλοκή</b> |
|------------|------------------------|--|---|



**FIBA**  
We Are Basketball



**ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ**  
**Επίσημες Διεκρινήσεις 2024**



Σελ.99

|                                     |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
|-------------------------------------|---|--|------------|----|---|---|-----------------------|---|---|---|-------------------------------------|----|----|-------|--|------------|----|---------|--|-----------------------|----|----------|-------------------------------------|-------------------------------------|--|--|---|------------|----|----|--------|-------------------------------------|--|--|--|----------|----|----|--------|-----------|----|----|----------|-----------|----|----|-----------|-------------------------------------|--|--|--|
| 1                                   | Μόνο ο <b>Head Coach</b> αποβάλλεται  | <table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>   | Head coach | D2 | F | F | First assistant coach |   |   |   | Penalty: 2 free throws + possession |    |    |       | <table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>     | Head coach | D2 | F       | F  | First assistant coach |    |          |                                     | Penalty: 2 free throws + possession |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Head coach                          | D2  | F  | F          |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| First assistant coach               |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Penalty: 2 free throws + possession |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Head coach                          | D2  | F  | F          |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| First assistant coach               |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Penalty: 2 free throws + possession |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| 2                                   | Μόνο ο <b>πρώτος βοηθός προπονητή</b> αποβάλλεται                             | <table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td>D</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>  | Head coach | B2 |   |   | First assistant coach | D | F | F | Penalty: 2 free throws + possession |    |    |       | <table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 4 free throws + possession</td></tr> </table>   | Head coach | B2 |         |  | First assistant coach | D2 | F        | F                                   | Penalty: 4 free throws + possession |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Head coach                          | B2  |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| First assistant coach               | D   | F  | F          |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Penalty: 2 free throws + possession |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Head coach                          | B2  |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| First assistant coach               | D2  | F  | F          |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Penalty: 4 free throws + possession |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| 3                                   | Και οι δύο: <b>Head Coach</b> και <b>πρώτος βοηθός προπονητή</b> αποβάλλονται | <table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td>D</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>  | Head coach | D2 | F | F | First assistant coach | D | F | F | Penalty: 2 free throws + possession |    |    |       | <table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 4 free throws + possession</td></tr> </table> | Head coach | D2 | F       | F  | First assistant coach | D2 | F        | F                                   | Penalty: 4 free throws + possession |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Head coach                          | D2  | F  | F          |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| First assistant coach               | D   | F  | F          |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Penalty: 2 free throws + possession |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Head coach                          | D2  | F  | F          |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| First assistant coach               | D2  | F  | F          |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Penalty: 4 free throws + possession |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| 4                                   | Ένας <b>αναπληρωματικός</b> αποβάλλεται                                       | <table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Player 7</td><td>P2</td><td>P2</td><td>D F F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>  | Head coach | B2 |   |   | First assistant coach |   |   |   | Player 7                            | P2 | P2 | D F F | Penalty: 2 free throws + possession  |            |    |         | <table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Player 7</td><td>P2</td><td>P2</td><td>D2 F F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 4 free throws + possession</td></tr> </table> | Head coach            | B2 |          |                                     | First assistant coach               |  |  |   | Player 7   | P2 | P2 | D2 F F | Penalty: 4 free throws + possession |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Head coach                          | B2  |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| First assistant coach               |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Player 7                            | P2  | P2   | D F F      |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Penalty: 2 free throws + possession |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Head coach                          | B2  |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| First assistant coach               |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Player 7                            | P2  | P2   | D2 F F     |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Penalty: 4 free throws + possession |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| 5                                   | Δύο <b>αναπληρωματικοί</b> και ένας <b>αποκλεισμένος</b> παίκτης αποβάλλονται | <table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Player 7</td><td>P2</td><td>P2</td><td>D F F</td></tr> <tr><td>Player 10</td><td>P2</td><td>T1</td><td>P P D F</td></tr> <tr><td>Player 11</td><td>P3</td><td>T1</td><td>P P P DF</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table> | Head coach | B2 |   |   | First assistant coach |   |   |   | Player 7                            | P2 | P2 | D F F | Player 10  | P2         | T1 | P P D F | Player 11  | P3                    | T1 | P P P DF | Penalty: 2 free throws + possession |                                     |  |  | <table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Player 7</td><td>P2</td><td>P2</td><td>D2 F F</td></tr> <tr><td>Player 10</td><td>P2</td><td>T1</td><td>P P D2 F</td></tr> <tr><td>Player 11</td><td>P3</td><td>T1</td><td>P P P D2F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 8 free throws + possession</td></tr> </table> | Head coach | B2 |    |        | First assistant coach               |  |  |  | Player 7 | P2 | P2 | D2 F F | Player 10 | P2 | T1 | P P D2 F | Player 11 | P3 | T1 | P P P D2F | Penalty: 8 free throws + possession |  |  |  |
| Head coach                          | B2  |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| First assistant coach               |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Player 7                            | P2  | P2   | D F F      |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Player 10                           | P2  | T1   | P P D F    |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Player 11                           | P3  | T1   | P P P DF   |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Penalty: 2 free throws + possession |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Head coach                          | B2  |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| First assistant coach               |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Player 7                            | P2  | P2   | D2 F F     |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Player 10                           | P2  | T1   | P P D2 F   |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Player 11                           | P3  | T1   | P P P D2F  |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Penalty: 8 free throws + possession |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| 6                                   | Ένας <b>συνοδός/μέλος</b> ομάδας αποβάλλεται                                  | <table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B</td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>  | Head coach | B2 | B |   | First assistant coach |   |   |   | Penalty: 2 free throws + possession |    |    |       | <table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B2</td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 4 free throws + possession</td></tr> </table>     | Head coach | B2 | B2      |  | First assistant coach |    |          |                                     | Penalty: 4 free throws + possession |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Head coach                          | B2  | B  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| First assistant coach               |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Penalty: 2 free throws + possession |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Head coach                          | B2  | B2   |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| First assistant coach               |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Penalty: 4 free throws + possession |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| 7                                   | Δύο <b>συνοδοί/μέλη</b> ομάδας αποβάλλονται                                   | <table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>   | Head coach | B2 | B | B | First assistant coach |   |   |   | Penalty: 2 free throws + possession |    |    |       | <table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B2</td><td>B2</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 6 free throws + possession</td></tr> </table>   | Head coach | B2 | B2      | B2   | First assistant coach |    |          |                                     | Penalty: 6 free throws + possession |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Head coach                          | B2  | B  | B          |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| First assistant coach               |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Penalty: 2 free throws + possession |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Head coach                          | B2  | B2   | B2         |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| First assistant coach               |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |
| Penalty: 6 free throws + possession |   |  |            |    |   |   |                       |   |   |   |                                     |    |    |       |  |            |    |         |  |                       |    |          |                                     |                                     |  |  |   |            |    |    |        |                                     |  |  |  |          |    |    |        |           |    |    |          |           |    |    |           |                                     |  |  |  |

**B-2 Παραδείγματα για τεχνικές ποινές σε head προπονητή για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά ή για οποιονδήποτε άλλο λόγο, σε συνδυασμό με αποβολή ενός συνοδού/μέλους ομάδας για εγκατάλειψη των ορίων του πάγκου του, στην διάρκεια μιας συμπλοκής:**

| <i>a/a</i>            | <i>Κατάσταση</i>   | <i>Ποινή</i>  | <i>Αποτέλεσμα</i> |       |          |    |                       |                       |  |  |                       |  |                       |  |  |  |  |   |
|-----------------------|--|---|-------------------|-------|----------|----|-----------------------|-----------------------|--|--|-----------------------|--|-----------------------|--|--|--|--|---|
| 1                     | <p>Στο πρώτο τέταρτο υπάρχει κατάσταση συμπλοκής με αποβολή ενός <b>συνοδού/μέλους</b> της ομάδας.</p> <p>Στο τρίτο τέταρτο, ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον <b>head προπονητή</b> για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά του.</p>   | <table border="1"> <tr> <td>Head coach</td> <td>B2</td> <td><b>B</b></td> <td>C1</td> </tr> <tr> <td>First assistant coach</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Penalty: 1 free throw</td> </tr> </table>                          | Head coach        | B2    | <b>B</b> | C1 | First assistant coach |                       |  |  | Penalty: 1 free throw |  |                       |  | Ο Head προπονητής <b>δεν αποβάλλεται</b> |  |  |   |
| Head coach            | B2   | <b>B</b>  | C1                |       |          |    |                       |                       |  |  |                       |  |                       |  |  |  |  |   |
| First assistant coach |  |   |                   |       |          |    |                       |                       |  |  |                       |  |                       |  |  |  |  |   |
| Penalty: 1 free throw |  |   |                   |       |          |    |                       |                       |  |  |                       |  |                       |  |  |  |  |   |
| 2                     | <p>Στο πρώτο τέταρτο υπάρχει κατάσταση συμπλοκής με αποβολή ενός <b>συνοδού/μέλους</b> της ομάδας.</p> <p>Στο τρίτο τέταρτο, ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον <b>head προπονητή</b> για οποιονδήποτε άλλο λόγο.</p>   | <table border="1"> <tr> <td>Head coach</td> <td>B2</td> <td><b>B</b></td> <td>B1</td> </tr> <tr> <td>First assistant coach</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Penalty: 1 free throw</td> </tr> </table>                          | Head coach        | B2    | <b>B</b> | B1 | First assistant coach |                       |  |  | Penalty: 1 free throw |  |                       |  | Ο Head προπονητής <b>δεν αποβάλλεται</b> |  |  |   |
| Head coach            | B2   | <b>B</b>  | B1                |       |          |    |                       |                       |  |  |                       |  |                       |  |  |  |  |   |
| First assistant coach |  |   |                   |       |          |    |                       |                       |  |  |                       |  |                       |  |  |  |  |   |
| Penalty: 1 free throw |  |   |                   |       |          |    |                       |                       |  |  |                       |  |                       |  |  |  |  |   |
| 3                     | <p>Στο πρώτο τέταρτο υπάρχει κατάσταση συμπλοκής με αποβολή ενός <b>συνοδού/μέλους</b> της ομάδας.</p> <p>Στο τρίτο τέταρτο, ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον <b>head προπονητή</b> για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά του.</p> <p>Στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ένα ακόμη τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον <b>head προπονητή</b> για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά του.</p> | <table border="1"> <tr> <td>Head coach</td> <td>B2</td> <td><b>B</b></td> <td>C1</td> <td>C1 GD</td> </tr> <tr> <td>First assistant coach</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="5">Penalty: 1 free throw</td> </tr> </table> | Head coach        | B2    | <b>B</b> | C1 | C1 GD                 | First assistant coach |  |  |                       |  | Penalty: 1 free throw |  |  |  |  | Ο Head προπονητής <b>αποβάλλεται με 2 C</b> |
| Head coach            | B2   | <b>B</b>  | C1                | C1 GD |          |    |                       |                       |  |  |                       |  |                       |  |  |  |  |   |
| First assistant coach |  |   |                   |       |          |    |                       |                       |  |  |                       |  |                       |  |  |  |  |   |
| Penalty: 1 free throw |  |   |                   |       |          |    |                       |                       |  |  |                       |  |                       |  |  |  |  |   |
| 4                     | <p>Στο πρώτο τέταρτο υπάρχει κατάσταση συμπλοκής με αποβολή ενός <b>συνοδού/μέλους</b> της ομάδας.</p> <p>Στο τρίτο τέταρτο, ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον <b>head προπονητή</b> για οποιονδήποτε άλλο λόγο.</p> <p>Στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ένα ακόμη τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον <b>head προπονητή</b> για οποιονδήποτε άλλο λόγο.</p>                                 | <table border="1"> <tr> <td>Head coach</td> <td>B2</td> <td><b>B</b></td> <td>B1</td> <td>B1 GD</td> </tr> <tr> <td>First assistant coach</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="5">Penalty: 1 free throw</td> </tr> </table> | Head coach        | B2    | <b>B</b> | B1 | B1 GD                 | First assistant coach |  |  |                       |  | Penalty: 1 free throw |  |  |  |  | Ο Head προπονητής <b>αποβάλλεται με 3 B</b> |
| Head coach            | B2   | <b>B</b>  | B1                | B1 GD |          |    |                       |                       |  |  |                       |  |                       |  |  |  |  |   |
| First assistant coach |  |   |                   |       |          |    |                       |                       |  |  |                       |  |                       |  |  |  |  |   |
| Penalty: 1 free throw |  |   |                   |       |          |    |                       |                       |  |  |                       |  |                       |  |  |  |  |   |

## B-3 Παραδείγματα για σφάλματα παίκτη-προπονητή που έγιναν ως παίκτης και ως προπονητής:

| α/α                   | Κατάσταση  | Ποινή   | Αποτέλεσμα    |    |    |    |    |    |                 |  |    |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |  |
|-----------------------|--|---|---------------|----|----|----|----|----|-----------------|--|----|--|--|--|-----------------------|--|--|--|--|--|-----------------------|--|--|--|--|--|--|
| 1                     | Ο παίκτης προπονητής έχει διαπράξει 4 σφάλματα ως παίκτης και 1 τεχνική ποινή ως προπονητής      | <table border="1"> <tr> <td>Player22(CAP)</td> <td>P</td> <td>P2</td> <td>P1</td> <td>P2</td> <td>B</td> </tr> <tr> <td>Head coach(cap)</td> <td></td> <td>B1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>First assistant coach</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="6">Penalty: 1 free throw</td> </tr> </table> | Player22(CAP) | P  | P2 | P1 | P2 | B  | Head coach(cap) |  | B1 |  |  |  | First assistant coach |  |  |  |  |  | Penalty: 1 free throw |  |  |  |  |  | Ο παίκτης-προπονητής είναι αποκλεισμένος παίκτης |
| Player22(CAP)         | P  | P2  | P1            | P2 | B  |    |    |    |                 |  |    |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |  |
| Head coach(cap)       |  | B1  |               |    |    |    |    |    |                 |  |    |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |  |
| First assistant coach |  |   |               |    |    |    |    |    |                 |  |    |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |  |
| Penalty: 1 free throw |  |   |               |    |    |    |    |    |                 |  |    |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |  |
| 2                     | Ο παίκτης προπονητής έχει διαπράξει 1 τεχνική ποινή ως παίκτης και 1 τεχνική ποινή ως προπονητής | <table border="1"> <tr> <td>Player22(CAP)</td> <td>P</td> <td>T1</td> <td>P2</td> <td>C</td> <td>GD</td> </tr> <tr> <td>Head coach(CAP)</td> <td></td> <td>C1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>First assistant coach</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="6">Penalty: 1 free throw</td> </tr> </table> | Player22(CAP) | P  | T1 | P2 | C  | GD | Head coach(CAP) |  | C1 |  |  |  | First assistant coach |  |  |  |  |  | Penalty: 1 free throw |  |  |  |  |  | Ο παίκτης-προπονητής αποβάλλεται                 |
| Player22(CAP)         | P  | T1  | P2            | C  | GD |    |    |    |                 |  |    |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |  |
| Head coach(CAP)       |  | C1  |               |    |    |    |    |    |                 |  |    |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |  |
| First assistant coach |  |   |               |    |    |    |    |    |                 |  |    |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |  |
| Penalty: 1 free throw |  |   |               |    |    |    |    |    |                 |  |    |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |                       |  |  |  |  |  |  |

## F-Σύστημα Στιγμαίας Επανάληψης (Σ.Σ.Ε.) – Instant Replay System IRS

### F-1 Καθορισμός

**F-1.1 Κατάσταση:** Πριν από το παιχνίδι ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) θα εγκρίνει το IRS και πληροφορεί και τους 2 head προπονητές για την διαθεσιμότητά του. Μόνο το IRS που εγκρίνεται από τον πρώτο διαιτητή (Crew chief) μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ανασκόπηση IRS.

**F-1.2 Παράδειγμα:** Ο A1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι όταν ηχεί η κόρνα της λήξης για το τέλος του παιχνιδιού. Δεν υπάρχει κανένα εγκεκριμένο IRS στον αγωνιστικό χώρο αλλά ο manager της ομάδας B 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.

**Διευκρίνηση:** Τα αίτημα του manager της ομάδας B για χρήση του video της ομάδας, δεν θα γίνει δεκτό.

### F-2 Γενικές αρχές

**F-2.1 Κατάσταση:** Οι διαιτητές θα κρατούν και τις δύο ομάδες στον αγωνιστικό χώρο, στο τέλος κάθε τετάρτου ή της παράτασης, εάν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί το IRS. Η διακοπή του αγώνα θα ξεκινά αφού οι διαιτητές κοινοποιήσουν την τελική απόφαση τους.

**F-2.2 Παράδειγμα:** Ο A1 επιχειρεί επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι όταν σχεδόν την ίδια στιγμή ηχεί το χρονομέτρο για τη λήξη του τετάρτου. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία αν το σουτ του A1 ελευθερώθηκε πριν την λήξη του χρονομέτρου και αποφασίζουν να χρησιμοποιήσουν το IRS. Οι ομάδες μετακινούνται στους πάγκους τους.

**Διευκρίνιση:** Οι διαιτητές θα πρέπει να κρατήσουν και τις δύο ομάδες στον αγωνιστικό χώρο. Η διακοπή του παιχνιδιού θα ξεκινήσει αφού οι διαιτητές αναφέρουν την τελική τους απόφαση.

**F-2.3 Κατάσταση:** Το IRS θα χρησιμοποιείται από τους διαιτητές στην πρώτη ευκαιρία ακολουθούμενη τη συγκεκριμένη κατάσταση. Η πρώτη ευκαιρία θα είναι όταν το χρονόμετρο είναι σταματημένο και η μπάλα είναι νεκρή. Ωστόσο εάν μετά από επιτυχημένο καλάθι οι διαιτητές δεν σταματήσουν τον αγώνα η ανασκόπηση θα γίνει στην πρώτη ευκαιρία **όταν** οι διαιτητές θα διακόψουν τον αγώνα χωρίς να θέτουν καμία ομάδα σε μειονέκτημα.

**F-2.4 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι 3 πόντων. Ο αγώνας συνεχίζεται με γρήγορη επαναφορά και η ομάδα Β ξεκινά αιφνιδιασμό. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία εάν το σουτ ελευθερώθηκε από την περιοχή των 3 πόντων και αποφασίζουν τη χρήση IRS.

**Διευκρίνιση:** Η χρήση του IRS για την συγκεκριμένη κατάσταση θα γίνεται στην πρώτη ευκαιρία χωρίς να τίθεται η ομάδα Β σε μειονέκτημα, αφού τελειώσει ο αιφνιδιασμός ή στο πρώτο νεκρό χρόνο μετά το καλάθι.

**F-2.5 Κατάσταση:** Ένα time out ή μια αίτηση για αντικατάσταση μπορεί να ακυρωθεί από τη στιγμή που η χρήση του IRS έχει ολοκληρωθεί και η τελική απόφαση έχει γνωστοποιηθεί στις ομάδες.

**F-2.6 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι. Ο προπονητής της ομάδας Β ζητάει time out. Οι διαιτητές είναι αβέβαιοι αν το σουτ του Α1 ελευθερώθηκε από την περιοχή των 3 πόντων και αποφασίζουν να συμβουλευτούν το IRS. Κατά την διάρκεια της εξέτασης του IRS ο προπονητής Β ζητάει την ακύρωση του αιτήματός του.

**Διευκρίνιση:** Το αίτημα για time out δεν θα χορηγηθεί μέχρι ο διαιτητής κοινοποιήσει την τελική απόφαση μετά τη χρήση του IRS. Το αίτημα για time out μπορεί να αποσυρθεί ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια της εξέτασης του IRS, μέχρι ο διαιτητής κοινοποιήσει την τελική απόφαση και είναι έτοιμος να χορηγήσει το time out.

**F-2.7 Παράδειγμα:** Ο Β1 χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα. Ο head προπονητής της Β ομάδας αιτείται time out. Οι διαιτητές δεν είναι σίγουροι εάν το σφάλμα του Β1 ήταν αντιαθλητικό. Ο Β6 ζητάει να αντικαταστήσει τον Β1. Κατά την διάρκεια εξέτασης του IRS ο Β6 επιστρέφει στον πάγκο του.

**Διευκρίνιση:** Το αίτημα του Β6 για αντικατάσταση και το αίτημα του head προπονητή της Β ομάδας για time out, δεν θα χορηγηθούν έως την γνωστοποίηση της τελικής απόφασης του IRS στις ομάδες. Το αίτημα αλλαγής μπορεί να ακυρωθεί οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια της ανασκόπησης έως την γνωστοποίηση της τελικής απόφασης του IRS από τους διαιτητές στις ομάδες και είναι έτοιμοι να χορηγήσουν **το time out**.

### **F-3.1 Στο τέλος τετάρτου ή κάθε παράτασης.**

**F-3.1.1 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι όταν ηχεί η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία αν ο Α1 ελευθέρωσε την μπάλα πριν την λήξη του αγωνιστικού χρόνου.





FIBA  
We Are Basketball



**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί, στο τέλος του τετάρτου, εάν το επιτυχημένο καλάθι του A1 ελευθερώθηκε πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου.

Αν από την χρήση του IRS προκύπτει ότι η μπάλα ελευθερώθηκε πριν τη λήξη του τετάρτου, ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) θα πρέπει να επιβεβαιώσει την προσπάθεια ως επιτυχημένη.

Αν από την χρήση του IRS προκύπτει ότι η μπάλα ελευθερώθηκε μετά την λήξη του τετάρτου, τότε το καλάθι του A1 θα ακυρωθεί.

**F-3.1.2 Παράδειγμα:** Η ομάδα B προηγείται με 2 πόντους. Ο B1 διαπράττει σφάλμα στον A1, όταν ηχεί η κόρνα της λήξης της πρώτης παράτασης. Αυτό είναι το 5<sup>ο</sup> ομαδικό σφάλμα για την ομάδα B στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν ο B1 διέπραξε το σφάλμα πριν την λήξη της πρώτης παράτασης.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο τέλος κάθε παράτασης, για να αποφασισθεί εάν το φάουλ του B1 συνέβη πριν ηχήσει η κόρνα για το τέλος του αγωνιστικού χρόνου. Εάν συνέβη αυτό, ο A1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το χρονόμετρο θα δείχνει τον υπολειπόμενο χρόνο. Ο αγώνας θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία βολή.

Εάν από τη χρήση του IRS προκύπτει ότι το φάουλ του B1 έγινε μετά τον ήχο λήξης, το φάουλ του B1 θα αγνοηθεί. Οποιαδήποτε αντιαθλητική ενέργεια θα πρέπει μόνο να κοινοποιηθεί στην διοργανώτρια αρχή.

**F-3.1.3 Παράδειγμα:** Ο B1 διαπράττει σφάλμα κατά του A1 σε ανεπιτυχές σουτ για 2 πόντους, όταν ηχεί το χρονόμετρο του αγώνα για το τέλος της δεύτερης παράτασης.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, στο τέλος της δεύτερης παράτασης, για να αποφασισθεί εάν το φάουλ του B1 συνέβη πριν ηχήσει η κόρνα για τη λήξη της δεύτερης παράτασης.

Αν από τη χρήση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα συνέβη πριν το τέλος της δεύτερης παράτασης, ο A1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το χρονόμετρο του αγώνα θα δείχνει τον υπολειπόμενο χρόνο.

Αν από τη χρήση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα συνέβη μετά το τέλος της δεύτερης παράτασης, το σφάλμα του B1 θα αγνοηθεί. Στον A1 δεν θα χορηγηθούν ελεύθερες βολές εκτός αν η επαφή πληροί τα κριτήρια του αντιαθλητικού σφάλματος ή του σφάλματος αποβολής και ακολουθεί τρίτη παράταση.

**F-3.1.4 Παράδειγμα:** Ο A1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι 3 πόντων και περίπου την ίδια χρονική στιγμή, ηχεί η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία αν ο A1 πατούσε την γραμμή εκτός ορίων.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, στο τέλος του τετάρτου, για να αποφασιστεί εάν το σουτ του A1 ελευθερώθηκε πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου. Επιπρόσθετα το IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασιστεί αν συνέβη μια παράβαση εκτός ορίων (εάν πατούσε εκτός ορίων ο παίκτης A1) και εάν συνέβη αυτό να αποφασιστεί πόσος χρόνος θα εμφανίζεται στο χρονόμετρο.

**F-3.1.5 Παράδειγμα:** Ο A1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι 2 πόντων, όταν ηχεί η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία εάν μία παράβαση 24"άρων έχει συμβεί από την ομάδα A.

**Διευκρίνιση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί, στο τέλος του τετάρτου, εάν επιτυχημένο σουτ για το καλάθι ελευθερώθηκε πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου. Η χρήση του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί περαιτέρω για να αποφασισθεί αν υπήρξε παράβαση 24''άρων, από την ομάδα Α.

Εάν από τη χρήση του IRS προκύπτει ότι το επιτυχημένο σουτ του Α1 απελευθερώθηκε 0,4 του δευτερολέπτου πριν ηχήσει η κόρνα του χρονομέτρου, και επιπλέον από τη χρήση του IRS προκύπτει ότι η μπάλα ήταν ακόμη στα χέρια του Α1 και **η συσκευή των 24'' (shot clock)** ήχησε 0,2 του δευτερολέπτου πριν ο Α1 εκτελέσει την προσπάθεια του για επιτυχημένο καλάθι, το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β, από το πλησιέστερο σημείο που διαπράχθηκε η παράβαση των 24''άρων. Η ομάδα Β θα έχει 0,6 του δευτερολέπτου στο χρονόμετρο του παιχνιδιού. **Η συσκευή των 24'' (shot clock)** θα κλείσει.

**F-3.1.6 Παράδειγμα:** Ο Α1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι όταν ηχήσει η κόρνα της λήξης για το τέλος του δεύτερου τετάρτου. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία ως προς το εάν ο η μπάλα άφησε τα χέρια του Α1 για το επιτυχημένο καλάθι πριν την ηχήσει η κόρνα λήξης και εάν η ομάδα Α έχει παραβιάσει τον κανόνα των 8 δευτερολέπτων.

**Διευκρίνιση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί, εάν το επιτυχημένο σουτ του Α1 για καλάθι ελευθερώθηκε πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου. Η χρήση του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί περαιτέρω για να αποφασισθεί αν μία παράβαση των 8 δευτερολέπτων, συνέβη.

Εάν από την χρήση του IRS προκύψει ότι η επιτυχημένη προσπάθεια του Α1 απελευθερώθηκε πριν ηχήσει η κόρνα του χρονομέτρου, στο τέλος του τετάρτου και εάν από τη χρήση του IRS επιπλέον προκύψει ότι πριν το επιτυχημένο σουτ του Α1, η ομάδα Α είχε διαπράξει παράβαση 8 δευτερολέπτων ενώ το χρονόμετρο έδειχνε 3,4'' δευτερόλεπτα, το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β, στο εμπρός της γήπεδο από το πλησιέστερο σημείο της παράβασης των 8 δευτερολέπτων. Η ομάδα Β θα έχει 3,4'' δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού. **Η συσκευή των 24'' (shot clock)** δεν θα έχει ένδειξη. Εάν από τη χρήση του IRS προκύπτει ότι η ομάδα Α δεν διέπραξε παράβαση των 8 δευτερολέπτων, το καλάθι του Α1 θα μετρά. Το δεύτερο τέταρτο έχει τελειώσει. Το δεύτερο ημίχρονο θα ξεκινά με τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής, από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου.

**F-3.1.7 Παράδειγμα:** Με 2.5'' δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα, ο Α1 επιχειρεί μια προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει στην στεφάνη, ο Β1 κερδίζει το ριμπάουντ και αρχίζει μια ντρίμπλα. Την στιγμή αυτή ακούγεται ο ήχος λήξης του χρονομέτρου για το τέλος του παιχνιδιού. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν ο Β1 πάτησε εκτός ορίων κατά την προσγείωση του στον αγωνιστικό χώρο.

**Διευκρίνιση:** Ο εξοπλισμός του IRS δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για αποφασιστεί εάν ένας παίκτης που δεν είναι ο σουτέρ, πάτησε εκτός ορίων.

**F-3.2 Το χρονόμετρο δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο και σε κάθε παράταση.**

**F-3.2.1 Παράδειγμα:** Με 1:41'' να απομένουν στο χρονόμετρο στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 πραγματοποιεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι όταν ηχήσει **η συσκευή των**



FIBA  
We Are Basketball



**24" (shot clock).** Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν η μπάλα είχε αφήσει τα χέρια του A1 την στιγμή που ακούστηκε ο ήχος της λήξης των 24άρων.

(α) πριν η μπάλα ζωντανέψει για την επαναφορά της ομάδας B, μετά το καλάθι.

(β) αφού η μπάλα έχει ζωντανέψει για την επαναφορά της ομάδας B, μετά το καλάθι, εφόσον πριν οι διαιτητές για πρώτη φορά είχαν σταματήσει το παιχνίδι για οποιοδήποτε λόγο.

(γ) αφού η μπάλα έχει ζωντανέψει μετά την πρώτη διακοπή του παιχνιδιού από τους διαιτητές

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί, όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 2:00 ή λιγότερο στο τέλος του 4<sup>ου</sup> τέταρτου, αν η μπάλα για το σουτ του A1 ελευθερώθηκε πριν ηχήσει **η συσκευή των 24" (shot clock).**

Οι διαιτητές είναι εξουσιοδοτημένοι να διακόψουν το παιχνίδι αμέσως για να ελέγξουν αν η μπάλα είχε απελευθερωθεί για το σουτ, πριν ηχήσει **η συσκευή των 24άρων (shot clock)** εφόσον η μπάλα μπει στο καλάθι και το ρολόι του παιχνιδιού έχει σταματήσει. **Ωστόσο, ο έλεγχος μπορεί να γίνει το αργότερο πριν η μπάλα γίνει ζωντανή μετά την πρώτη φορά που διακόπηκε το παιχνίδι από τους διαιτητές.**

Στη περίπτωση (α) οι διαιτητές θα σταματήσουν το παιχνίδι αμέσως και θα διενεργήσουν έλεγχο IRS πριν ξεκινήσει το παιχνίδι.

Στη περίπτωση (β) οι διαιτητές θα διενεργήσουν έλεγχο IRS αμέσως μόλις σταματήσουν τον αγώνα για κάποιο λόγο, αφού προέκυψε η κατάσταση για έλεγχο IRS.

Στη περίπτωση (γ) το χρονικό όριο για την χρήση του ελέγχου IRS, έληξε μόλις η μπάλα ζωντανέψει μετά την πρώτη διακοπή από τους διαιτητές. Η αρχική απόφαση παραμένει έγκυρη.

Στη περίπτωση (α) ή (β) εάν ο έλεγχος IRS δείξει ότι η μπάλα ήταν ακόμα στα χέρια του A1 όταν ήχησε **η συσκευή των 24" (shot clock)** πρόκειται για παράβαση 24άρων από την ομάδα A. Το καλάθι του A1 δεν θα μετρήσει. Στη περίπτωση (α) ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά της ομάδας B από το πλησιέστερο σημείο που σημειώθηκε η παράβαση των 24άρων.

Στη περίπτωση (β) ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας ή δικαιούταν την μπάλα όταν οι διαιτητές σταμάτησαν το παιχνίδι, από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν σταμάτησε το παιχνίδι **ή με ελεύθερες βολές.**

Στη περίπτωση (α) ή (β) εάν ο έλεγχος IRS δείξει ότι η μπάλα είχε αφήσει τα χέρια του A1 όταν ήχησε **η συσκευή των 24" (shot clock)** αυτό δεν είναι παράβαση 24άρων από την ομάδα A. Ο ήχος λήξης **της συσκευής των 24" (shot clock)** θα αγνοηθεί. Το καλάθι του A1 θα μετρήσει.

Στη περίπτωση (α) το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά της ομάδας B από την τελική της γραμμή, όπως μετά από κάθε επιτυχημένο καλάθι.

Στη περίπτωση (β) το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας ή δικαιούταν την μπάλα όταν οι διαιτητές σταμάτησαν το παιχνίδι, από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν σταμάτησε το παιχνίδι **ή με ελεύθερες βολές.**

**F-3.2.2 Παράδειγμα:** Με 1:39" να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο A1 βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι, όταν καταλογίζεται σφάλμα μακριά από την μπάλα, στον

(α) B2 που κάνει φάουλ στον A2. Αυτό είναι το τρίτο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα B σε αυτό το τέταρτο.

(β) B2 που κάνει φάουλ στον A2. Αυτό είναι το πέμπτο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα B σε αυτό το τέταρτο

(γ) Α2 που κάνει φάουλ στον Β2

**Διευκρίνιση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, όταν το χρονόμετρο δείχνει 2:00 ή λιγότερο στο τέλος του 4<sup>ου</sup> τετάρτου εάν,

(i) η προσπάθεια του σουτέρ είχε ξεκινήσει όταν διαπράχθηκε το σφάλμα από αντίπαλο του σουτέρ ή

(ii) η μπάλα ήταν ακόμα στο/α χέρι/α του σουτέρ όταν διαπράχθηκε το σφάλμα από συμπαίκτη του σουτέρ.

(α) Εάν από την χρήση του IRS προκύπτει ότι ο Α1 δεν βρισκόταν σε προσπάθεια για καλάθι, η μπάλα νέκρωσε όταν το σφάλμα του Β2 διαπράχθηκε και το καλάθι –αν μπήκε- δεν θα μετρήσει. Αν από την ανασκόπηση προκύπτει ότι ο Α1 ήταν στην προσπάθεια για καλάθι, το καλάθι –αν μπήκε- θα μετρήσει. Και στις 2 περιπτώσεις το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του Β2.

(β) Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι ο Α1 δεν βρισκόταν σε προσπάθεια για καλάθι, η μπάλα νέκρωσε όταν το σφάλμα του Β2 διαπράχθηκε και το καλάθι –αν μπήκε- δεν θα μετρήσει. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι ο Α1 ήταν στην προσπάθεια για καλάθι, το καλάθι –αν μπήκε- θα μετρήσει. Και στις 2 περιπτώσεις ο Α2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές ως αποτέλεσμα του σφάλματος από τον Β2. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή.

(γ) Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι ο η μπάλα είχε αφήσει τα χέρια του σουτέρ, το καλάθι –αν μπήκε- θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του Α2. Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι ο η μπάλα ήταν στα χέρια του σουτέρ, το καλάθι –αν μπήκε- δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση των ελεύθερων βολών.

**F-3.2.3 Παράδειγμα:** Με 1:37” στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ηχεί η συσκευή των 24” (shot clock).) Περίπου την ίδια χρονική στιγμή, ο Α1 επιτυγχάνει προσπάθεια για καλάθι από το δικό του εμπρός γήπεδο και ο Α2 διαπράττει σφάλμα κατά του Β2, μακριά από τη μπάλα, σε οποιοδήποτε σημείο του εμπρός γηπέδου της ομάδας Α. Αυτό είναι το τρίτο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Α σε αυτό το τέταρτο. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν η μπάλα βρισκόταν στο/α χέρι/α του Α1 όταν ακούστηκε ο ήχος της λήξης των 24άρων και το σφάλμα του Α2 συνέβη.

**Διευκρίνιση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί, όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 2:00 ή λιγότερο στο τέλος του 4<sup>ου</sup> τετάρτου, αν η μπάλα ήταν ακόμα στο/α χέρι/α του σουτέρ, όταν ήχησε

η συσκευή των 24” (shot clock) και όταν διαπράχθηκε το σφάλμα μακριά από το σουτ.

(α) Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι η μπάλα είχε αφήσει τα χέρια του Α1 στην προσπάθεια του σουτ, πριν ηχήσει η συσκευή για την λήξη των 24άρων και επιπλέον προκύπτει ότι είχε αφήσει τα χέρια του Α1 πριν συμβεί το σφάλμα του Α2, το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Το σφάλμα στον Α2 θα χρεωθεί και ο ήχος της συσκευής των 24” (shot clock) θα αγνοηθεί.

(β) Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα του Α2 διαπράχθηκε πριν η μπάλα αφήσει τα χέρια του Α1, στην προσπάθεια του σουτ και επιπλέον ότι το σφάλμα του Α2 διαπράχθηκε πριν ηχήσει η συσκευή των 24” (shot clock), το σφάλμα του Α2 θα καταλογιστεί. Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Ο ήχος της συσκευής των 24” (shot clock) θα αγνοηθεί.

(γ) Εάν Από τη χρήση του IRS προέκυψε ότι ο ήχος της συσκευής των 24” (shot clock) ήχησε πριν η μπάλα απελευθερωθεί από τα χέρια του Α1 και πριν το σφάλμα του Α2, αυτό είναι μία παράβαση 24άρων για την ομάδα Α. Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει και το σφάλμα στον Α2 θα αγνοηθεί.



FIBA  
We Are Basketball



Στην περίπτωση (α) το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β' από το πλησιέστερο σημείο που διαπράχθηκε το φάουλ του Α2.

Στις περιπτώσεις (β) και (γ) το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το δικό της πίσω γήπεδο, από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

**F-3.2.4 Παράδειγμα:** Με 1:34" στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ηχεί η κόρνα της συσκευής των 24" (shot clock). Περίπου την ίδια χρονική στιγμή, ο Α1 επιτυγχάνει προσπάθεια για καλάθι από το δικό του εμπρός γήπεδο και ο Β2 διαπράττει σφάλμα κατά του Α2, μακριά από τη μπάλα, σε οποιοδήποτε σημείο του εμπρός γηπέδου της ομάδας Α. Αυτό είναι το τρίτο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Α σε αυτό το τέταρτο. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν η μπάλα βρισκόταν στο/α χέρι/α του Α1 όταν ακούστηκε η κόρνα της συσκευής των 24" (shot clock) και το σφάλμα του Β2 συνέβη.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί, όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 2:00 ή λιγότερο στο τέλος του 4<sup>ου</sup> τετάρτου, αν η μπάλα ήταν ακόμα στο/α χέρι/α του σουτέρ, όταν ήχησε η συσκευή των 24" (shot clock) και όταν διαπράχθηκε το σφάλμα από τον Β2.

Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα του Β2 συνέβη πριν ηχήσει η συσκευή των 24" (shot clock) και ενώ ο Α1 ήταν σε προσπάθεια για καλάθι, το σφάλμα του Β2 θα χρεωθεί και το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Ο ήχος της συσκευής των 24" (shot clock) θα αγνοηθεί. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α' από το μπροστά της γήπεδο στο πλησιέστερο σημείο που διαπράχθηκε το φάουλ του Β2. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock).

Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι η συσκευή των 24" (shot clock) ήχησε πριν η μπάλα αφήσει τα χέρια του Α1, και πριν από το σφάλμα του Β2, αυτή είναι μια παράβαση των 24άρων. Το σφάλμα του Β2 και το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

**F-3.2.5 Παράδειγμα:** Με 1:39" να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του Α1 στην προσπάθεια για καλάθι. Σχεδόν την ίδια στιγμή ο Β2 διαπράττει σφάλμα κατά του Α2, μακριά από τη μπάλα. Αυτό είναι το τρίτο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα σε αυτό το τέταρτο.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, όταν το χρονόμετρο δείχνει 2:00 ή λιγότερο στο τέλος του 4<sup>ου</sup> τετάρτου, για να αποφασισθεί εάν η προσπάθεια για καλάθι είχε ξεκινήσει όταν διαπράχθηκε το σφάλμα του Β1 και το σφάλμα του Β2 μακριά από το από την μπάλα.

Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα του Β1 διαπράχθηκε πρώτα και ο Α1 δεν ήταν σε προσπάθεια για καλάθι (act of shooting), όταν διαπράχθηκε το φάουλ του Β2, η μπάλα νέκρωσε όταν διαπράχθηκε το σφάλμα του Β1 και το καλάθι -αν μπιέκε- δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α, στο πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του Β1. Το σφάλμα του Β2 θα αγνοηθεί εκτός και αν πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού ή του σφάλματος αποβολής εφόσον διαπράχθηκε όταν η μπάλα ήταν νεκρή.

Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι το φάουλ του Β1 έγινε πρώτα και ο Α1 βρισκόταν σε προσπάθεια για καλάθι όταν έγινε το φάουλ του Β1, το καλάθι του Α1 -αν μπει- θα μετρήσει. Ο Α1 θα εκτελέσει και 1 ελεύθερη βολή. Αν τα καλάθι δεν μπει ο Α1 θα εκτελέσει 2 ή 3 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή. Το σφάλμα του Β2 θα αγνοηθεί εκτός και αν πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού ή του σφάλματος αποβολής εφόσον διαπράχθηκε όταν η μπάλα ήταν νεκρή.

Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι το φάουλ του Β2 έγινε πρώτα και ο Α1 βρισκόταν σε προσπάθεια για καλάθι όταν έγινε το φάουλ του Β1, το καλάθι του Α1



-αν μπει- θα μετρήσει. Αν το φάουλ του B2 είναι το τρίτο ομαδικό της ομάδας σε αυτό το τέταρτο, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A, στο πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του B2. Αν το φάουλ του B2 είναι το πέμπτο ομαδικό της ομάδας σε αυτό το τέταρτο, ο A2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή. Το σφάλμα του B1 θα αγνοηθεί εκτός και αν πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού ή του σφάλματος αποβολής εφόσον διαπράχθηκε όταν η μπάλα ήταν νεκρή.

**F-3.2.6 Παράδειγμα:** Με 7.5" να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο και λίγο πριν ο A1 ελευθερώσει τη μπάλα για την επαναφορά από το δικό του εμπρός γήπεδο, ο B1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Περίπου την ίδια χρονική στιγμή ο B2 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στον A2. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία με ποια σειρά διαπράχθηκαν τα σφάλματα.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασιστεί η σειρά διάπραξης των σφαλμάτων. **Και τα 2 σφάλματα θα είναι σε ισχύ.** Η ποινή για το τεχνικό σφάλμα θα εκτελεστεί πρώτα. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας A θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή δίχως να τοποθετηθούν παίκτες προς διεκδίκηση του rebound. Στην συνέχεια ο A2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A, από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας A.

**F-3.2.7 Κατάσταση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, όταν το χρονόμετρο δείχνει 2:00 ή λιγότερο στο τέλος του 4<sup>ου</sup> τετάρτου και κάθε παράβαση, για να αποφασισθεί εάν μια παράβαση παρεμβολής ή παρέμβασης καταλογίστηκε σωστά. Εάν από την χρήση του IRS προκύψει ότι η παράβαση παρεμβολής ή παρέμβασης καταλογίστηκε λάθος, το παιχνίδι θα συνεχιστεί ακολούθως, αν μετά τον καταλογισμό

- η μπάλα μπήκε νόμιμα στο καλάθι, το καλάθι θα μετρήσει και η ομάδα που δέχθηκε το καλάθι θα επαναφέρει πίσω από την τελική της γραμμή.
- παίκτης από οποιαδήποτε ομάδα απέκτησε καθαρό και άμεσο έλεγχο της μπάλας, αυτή η ομάδα θα επαναφέρει από το πλησιέστερο σημείο όπου βρισκόταν η μπάλα όταν έγινε ο καταλογισμός της παράβασης.
- αν καμία ομάδα δεν απέκτησε καθαρό και άμεσο έλεγχο της μπάλας, προκύπτει περίπτωση αναπήδησης.

Ο άμεσος και καθαρός έλεγχος της μπάλας συμβαίνει όταν, μετά το σφύριγμα, ένας παίκτης απευθείας κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας στο γήπεδο.

Ο άμεσος και καθαρός έλεγχος της μπάλας πρέπει να είναι η πρώτη ενέργεια μετά το σφύριγμα. Κάθε παράνομη επαφή για την απόκτηση της κατοχής της μπάλας ή η μπάλα να αγγίζει ή να την αγγίζουν πολλοί παίκτες δεν αποτελεί άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας.

Όταν η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων χωρίς κάποιος παίκτης μιας ομάδας αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας, ο αντίπαλος της ομάδας που προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων θεωρείται ότι έχει κερδίσει τον άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας.

**F-3.2.8 Παράδειγμα:** Με 1:33" να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, οι διαιτητές σφυρίζουν παράβαση παρεμβολής (goal tending) στον B1. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν η μπάλα βρισκόταν σε καθοδική πορεία. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασιστεί αν σφυρίχτηκε σωστά μία παράβαση παρεμβολής, όταν το χρονόμετρο δείχνει 2:00 ή λιγότερο στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο.



Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι η μπάλα βρισκόταν σε καθοδική πορεία για το καλάθι, η απόφαση θα παραμένει ισχυρή.

Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι η μπάλα δεν βρισκόταν σε καθοδική πορεία για το καλάθι, η απόφαση θα ακυρωθεί και αφού δεν μπήκε η μπάλα στο καλάθι,

- η ομάδα που απέκτησε καθαρό και άμεσο έλεγχο της μπάλας, θα επαναφέρει από το πλησιέστερο σημείο όπου βρισκόταν η μπάλα όταν έγινε ο καταλογισμός της παράβασης
- αν καμία ομάδα δεν απέκτησε καθαρό και άμεσο έλεγχο της μπάλας, προκύπτει περίπτωση αναπήδησης.

Αν η ομάδα Α αποκτήσει την επαναφορά, η συσκευή των 24" (shot clock) θα δείχνει τον υπολειπόμενο χρόνο όταν καταλογίστηκε η παράβαση.

Αν η ομάδα Β αποκτήσει την επαναφορά στο πίσω γήπεδο της, η συσκευή των 24" (shot clock) θα δείχνει 24" ενώ αν αποκτήσει την επαναφορά στο μπροστά γήπεδο της, θα δείχνει 14".

**F-3.2.9 Παράδειγμα:** Με 1.27" να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, οι διαιτητές σφυρίζουν παράβαση παρέμβασης (interference) στον Β1. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS δεν χρειάζεται να χρησιμοποιηθεί αφού η μπάλα μπήκε στο καλάθι. Το καλάθι θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β πίσω από τη τελική της γραμμή, με 24" στη συσκευή των 24" (shot clock).

**F-3.2.10 Παράδειγμα:** Με 1.23" στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, καταλογίζεται παράβαση παρεμβολής (goal tending) στον Α1 ή στον Β1. Μετά καταλογίζεται παράβαση παρέμβασης (interference) στον

(α) Β2

(β) Α2

Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνηση:** Από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι δεν έγινε παράβαση παρεμβολής (goal tending) από τον Α1 ή τον Β1. Στην συνέχεια από την ανασκόπηση προκύπτει ότι πραγματοποιήθηκε παράβαση παρέμβασης (interference) από τον Α2 ή τον Β2. Η ποινή για την παράβαση πρέπει να καταλογιστεί. Αν η παράβαση έγινε από τον,

(α) Β2, το καλάθι μετρά. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την Β ομάδα από την τελική της γραμμή με 24" στη συσκευή των 24" (shot clock)

(β) Α2, το καλάθι δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την Β ομάδα από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών με 24" στη συσκευή των 24" (shot clock).

**F-3.2.11 Παράδειγμα:** Με 1.19" στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, καταλογίζεται παράβαση παρέμβασης (interference) στον

(α) Β1

(β) Α1

Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι και ούτε αγγίζει την στεφάνη και οποιαδήποτε ομάδα αποκτά τον άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας.

**Διευκρίνηση:** Από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι δεν έγινε παράβαση παρέμβασης (interference) από τον Α1 ή τον Β1. Και στις δύο περιπτώσεις όποια ομάδα απέκτησε καθαρό και άμεσο έλεγχο της μπάλας, θα επαναφέρει από το κοντινότερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε η παράβαση. Αν η επαναφορά είναι για την ομάδα Α, θα έχει στην διάθεση της τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24" (shot clock)

Αν η επαναφορά είναι για την Β ομάδα θα έχει στην διάθεση της 24" **στη συσκευή των 24" (shot clock)**.

**F-3.2.12 Παράδειγμα:** Με 1.15" στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, καταλογίζεται παράβαση παρεμβολής (goaltending) στον

(α) Β1

(β) Α1

Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι αλλά αγγίζει την στεφάνη και οποιαδήποτε ομάδα αποκτά τον άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας.

**Διευκρίνηση:** Από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι δεν έγινε παράβαση παρεμβολής (goaltending). Και στις δύο περιπτώσεις όποια ομάδα απέκτησε καθαρό και άμεσο έλεγχο της μπάλας, θα επαναφέρει από το κοντινότερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίσθηκε η παράβαση. Αν η επαναφορά είναι για την ομάδα Α, θα έχει στην διάθεση της 14" **στη συσκευή των 24" (shot clock)**.

Αν η επαναφορά είναι για την Β ομάδα θα έχει στην διάθεση της 24" **στη συσκευή των 24" (shot clock)**.

**F-3.2.13 Παράδειγμα:** Με 1.11" στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, καταλογίζεται παράβαση παρέμβασης (interference) στον

(α) Β1

(β) Α1

Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι και βγαίνει απευθείας εκτός ορίων χωρίς καμία ομάδα να αποκτά τον άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας.

**Διευκρίνηση:** Από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι δεν έγινε παράβαση παρέμβασης (interference). Και στις δύο περιπτώσεις όποια ομάδα δεν προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων θα δικαιούται την επαναφορά της. Αν η επαναφορά είναι για την ομάδα Α, θα έχει στην διάθεση τον υπολειπόμενο χρόνο **στη συσκευή των 24" (shot clock)**.

Αν η επαναφορά είναι για την Β ομάδα θα έχει στην διάθεση της 24" **στη συσκευή των 24" (shot clock)**.

**F-3.2.14 Παράδειγμα:** Με 1.07" στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, καταλογίζεται παράβαση παρεμβολής (goal tending) στον

(α) Β1

(β) Α1

Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι και ούτε αγγίζει την στεφάνη. Μετά το σφύριγμα ο Α2 κτυπά (tap), και μετά ο Β2 και Β3 κτυπούν (tap) την μπάλα και τελικά η μπάλα πιάνεται από τον Α4.

**Διευκρίνηση:** Από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι δεν έγινε παράβαση παρεμβολής (goal tending) από τον Α1 ή τον Β1. Και στις δύο περιπτώσεις καμία ομάδα δεν απέκτησε καθαρό και άμεσο έλεγχο της μπάλας. Πρόκειται για περίπτωση αναπήδησης,

Αν η επαναφορά είναι για την ομάδα Α, θα έχει στην διάθεση της τον υπολειπόμενο χρόνο **στη συσκευή των 24" (shot clock)**.

Αν η επαναφορά είναι για την Β ομάδα θα έχει στην διάθεση της 24" **στη συσκευή των 24" (shot clock)**.

**F-3.2.15 Παράδειγμα:** Με 1.03" στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, καταλογίζεται παράβαση παρέμβασης (interference) στον

(α) Β1

(β) Α1

Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι και ούτε αγγίζει την στεφάνη. Κατά την διάρκεια του rebound καταλογίζεται φάουλ στον Α2 ή τον Β2 πριν οποιαδήποτε ομάδα αποκτήσει άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας.



FIBA  
We Are Basketball



**Διευκρίνιση:** Από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι δεν έγινε παράβαση παρέμβασης (interference) από τον A1 ή τον B1. Και στις δύο περιπτώσεις το φάουλ πρέπει να καταλογιστεί.

**F-3.2.16 Παράδειγμα:** Με 1.03'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, καταλογίζεται παράβαση παρεμβολής (goal tending) στον

(α) B1

(β) A1

Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι και ούτε αγγίζει την στεφάνη. Κατά την διάρκεια του rebound καταλογίζεται φάουλ στον A2 ή τον B2 πριν οποιαδήποτε ομάδα αποκτήσει άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας.

**Διευκρίνιση:** Από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι έγινε παράβαση παρεμβολής (goal tending) από τον A1 ή τον B1. Και στις δύο περιπτώσεις το φάουλ πρέπει να αγνοηθεί εκτός αν πρόκειται για αντιαθλητικό σφάλμα ή σφάλμα αποβολής, εφόσον πραγματοποιήθηκε όταν η μπάλα δεν ήταν ζωντανή. Στην περίπτωση:

(α) Το καλάθι μετρά. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την B ομάδα από την τελική της γραμμή όπως μετά από καλάθι.

(β) Το καλάθι δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την B ομάδα από το κοντινότερο σημείο που πραγματοποιήθηκε η παράβαση από τον A1, εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

**F-3.2.17 Παράδειγμα:** Με 38'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο A1 βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα ακουμπά το ταμπλό πάνω από το επίπεδο της στεφάνης και μετά την ακουμπάει ο B1. Ο Διαιτητής αποφασίζει ότι το ακούμπημα του B1 ήταν νόμιμο και για αυτό δεν καταλόγισε παράβαση παρεμβολής (goal tending).

**Διευκρίνιση:** Ο εξοπλισμός του IRS θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί αν οι διαιτητές είχαν καταλόγισε παράβαση παρεμβολής (goal tending).

**F-3.2.18 Παράδειγμα:** Με 36'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο B1 κάνει φάουλ στον A1 ο οποίος βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα ακουμπά το ταμπλό πάνω από το επίπεδο της στεφάνης και μετά την ακουμπάει ο B2. Ο Διαιτητής δεν καταλόγισε παράβαση παρεμβολής (goal tending). Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν ο B2 ακούμπησε τη μπάλα νόμιμα.

**Διευκρίνιση:** Ο εξοπλισμός του IRS θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί αν οι διαιτητές είχαν καταλόγισε παράβαση παρεμβολής (goal tending).

**F-3.2.19 Παράδειγμα:** Με 28'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο B1 διαπράττει σφάλμα κατά του A1 σε προσπάθεια για καλάθι 2 πόντων. Κατά την πορεία της μπάλας προς το καλάθι, ο B2 την ακουμπάει. Οι διαιτητές σφυρίζουν παράβαση παρεμβολής (goal tending). Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν ο B2 ακούμπησε τη μπάλα **παράνομα**.

**Διευκρίνιση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, στα τελευταία 2:00 ή λιγότερο, του 4<sup>ου</sup> τετάρτου, για να αποφασιστεί εάν η παράβαση της παρεμβολής (goal tending) του B2, καταλόγιστηκε ορθά.

Εάν από την χρήση του IRS προκύπτει ότι ο B2 ακούμπησε τη μπάλα στην καθοδική της πορεία, η απόφαση για παρεμβολή θα παραμείνει ισχυρή. Στον A1 θα πιστώνονται 2 πόντοι. Στον A1, επιπλέον θα χορηγείται 1 ελεύθερη βολή. Ο αγώνας θα επαναρχίσει όπως μετά από την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

Εάν από την χρήση του IRS προκύπτει ότι ο B2 ακούμπησε την μπάλα στην ανοδική της πορεία, η απόφαση για την παράβαση της παρεμβολής θα ακυρωθεί. Ο A1 θα

εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

**F-3.2.20 Παράδειγμα:** Με 1:37" στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, η μπάλα καταλήγει εκτός ορίων. Η επαναφορά δίνεται στην ομάδα Α. Στην ομάδα Α χορηγείται ένα τάιμ άουτ. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το ποιος παίκτης προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, στα τελευταία 2:00 ή λιγότερο, του 4<sup>ου</sup> τετάρτου, για να διαπιστωθεί ποιος έβγαλε τη μπάλα εκτός ορίων. Η περίοδος 1 λεπτού του τάιμ άουτ δεν θα ξεκινήσει μέχρι να τελειώσει η διαδικασία IRS και οι διαιτητές να κοινοποιήσουν την τελική τους απόφαση.

**F-3.2.21 Παράδειγμα:** Με 5:53" να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 1ο τέταρτο, η μπάλα κυλάει κοντά στην πλαϊνή γραμμή όταν οι Α1 και Β1 προσπαθούν να αποκτήσουν τον έλεγχο της μπάλας. Η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων. Η επαναφορά δίνεται στην ομάδα Α. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το ποιος παίκτης προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο για να διαπιστωθεί ποιος έβγαλε τη μπάλα εκτός ορίων, μόνο στα τελευταία 2:00 ή λιγότερο, του 4ου τετάρτου.

**F-3.2.22 Παράδειγμα:** Με 1:45" να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στην παράταση, ο Α1 πασάρει στον Α2 κοντά στην πλαϊνή γραμμή εκτός ορίων. Στη διάρκεια της πάσας, ο Β1 κτυπά την μπάλα και την στέλνει εκτός ορίων. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν ο Α1 ήταν ήδη εκτός ορίων όταν πάσαρε στον Α2.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διευκρινιστεί αν ο παίκτης που δεν ήταν σε προσπάθεια για καλάθι, ήταν εκτός ορίων.

### **F-3.3 Σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού.**

**F-3.3.1 Παράδειγμα:** Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 σε προσπάθεια για καλάθι. Ο Α1 σκοράρει. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το  
(α) αν ο Α1 είχε ξεκινήσει την προσπάθεια για καλάθι (act of shooting) όταν συνέβη το σφάλμα του Β1.

(β) αν όταν συνέβη το σφάλμα του Β1, ο Α1 είχε επιστρέψει με τα 2 του πόδια να έχουν πατήσει στο έδαφος.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί, σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να διαπιστωθεί αν έγινε σφάλμα στον Α1 που ήταν σε προσπάθεια για καλάθι.

**F-3.3.2 Παράδειγμα:** Με 3:47" να απομένουν στο χρονόμετρο στο 2ο τέταρτο, ο Α1 πραγματοποιεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι 3 πόντων. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν η μπάλα απελευθερώθηκε από την περιοχή των 2 ή 3 πόντων.

(α) πριν η μπάλα ζωντανέψει για την επαναφορά της ομάδας Β, μετά το καλάθι.

(β) αφού η μπάλα έχει ζωντανέψει για την επαναφορά της ομάδας Β, μετά το καλάθι, σε άμεση επαναφορά που δεν επιτρέπει στους διαιτητές να αντιδράσουν για την χρήση IRS

(γ) αφού η μπάλα έχει ζωντανέψει για επαναφορά της ομάδας Β μετά το επιτυχημένο καλάθι και το παιχνίδι σταματά για time out της ομάδας Β





FIBA  
We Are Basketball



**Διευκρίνιση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε χρονικό σημείο του αγώνα για να αποφασισθεί, αν το επιτυχημένο σουτ του Α1 είναι 2 ή 3 πόντων. Το IRS θα χρησιμοποιηθεί στην πρώτη ευκαιρία όταν το ρολόι του αγώνα έχει σταματήσει και η μπάλα έχει νεκρώσει. Όμως οι διαιτητές είναι εξουσιοδοτημένοι να σταματήσουν το παιχνίδι αμέσως. Οι διαιτητές,

Στη περίπτωση (α) θα σταματήσουν το παιχνίδι αμέσως και θα διενεργήσουν έλεγχο IRS πριν ζωντανέψει η μπάλα.

Στη περίπτωση (β) θα σταματήσουν το παιχνίδι αμέσως και θα διενεργήσουν έλεγχο IRS χωρίς να θέτουν καμία ομάδα σε μειονέκτημα. Η ανασκόπηση θα γίνει μετά το καλάθι όταν οι διαιτητές σταματήσουν τον αγώνα για πρώτη φορά για οποιοδήποτε λόγο και πριν η μπάλα ζωντανέψει πάλι. Αυτό ισχύει και στα τελευταία 2' του 4<sup>ου</sup> τέταρτου ή της κάθε παράτασης.

Στη περίπτωση (γ) θα διενεργήσουν έλεγχο IRS πριν το time out. Αφού κοινοποιηθεί η τελική απόφαση μετά την ανασκόπηση του IRS, το time out θα ξεκινήσει, εκτός αν το ακυρώσει ο head προπονητής.

Σε όλες τις περιπτώσεις αφού κοινοποιηθεί η τελική απόφαση και στην (γ) αφού ολοκληρωθεί το time out, ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά της ομάδας Β από την τελική γραμμή όπως μετά από κάθε έγκυρο καλάθι.

**F-3.3.3 Παράδειγμα:** Με 3:44" να απομένουν στο χρονόμετρο στο 2ο τέταρτο, ο Α1 πραγματοποιεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι 3 πόντων. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν η μπάλα απελευθερώθηκε από την περιοχή των 2 ή 3 πόντων, μετά που η μπάλα ζωντάνεψε από την επαναφορά στην τελική γραμμή της Β ομάδας από το καλάθι που δέχθηκε, όταν οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι σε φάουλ του Α2 στον Β2 στην προσπάθεια του για καλάθι.

**Διευκρίνιση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε χρονικό σημείο του αγώνα για να αποφασισθεί, αν το επιτυχημένο σουτ του Α1 είναι 2 ή 3 πόντων. Το IRS θα χρησιμοποιηθεί στην πρώτη ευκαιρία όταν το ρολόι του αγώνα έχει σταματήσει και η μπάλα έχει νεκρώσει. Όμως οι διαιτητές είναι εξουσιοδοτημένοι να σταματήσουν το παιχνίδι αμέσως.

Οι διαιτητές θα διενεργήσουν έλεγχο IRS στο φάουλ του Α2 εφόσον το παιχνίδι έχει σταματήσει για πρώτη φορά μετά το καλάθι. Αφού κοινοποιηθεί η τελική απόφαση, ο αγώνας θα συνεχιστεί με 2 ελεύθερες βολές για την ομάδα Β.

**F-3.3.4 Παράδειγμα:** Με 3:43" να απομένουν στο χρονόμετρο στο 2ο τέταρτο, ο Α1 πραγματοποιεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι 3 πόντων. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν η μπάλα απελευθερώθηκε από την περιοχή των 2 ή 3 πόντων, μετά που η μπάλα ζωντάνεψε από την επαναφορά στην τελική γραμμή της Β ομάδας από το καλάθι που δέχθηκε, όταν οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι σε φάουλ του Α2 στον Β2 στην προσπάθεια του για καλάθι και μετά που η μπάλα ζωντάνεψε για την 1<sup>η</sup> ή μοναδική ελεύθερη βολή του Β2.

**Διευκρίνιση:** Το χρονικό όριο για την χρήση του εξοπλισμού του IRS έληξε από την στιγμή όπου η μπάλα ζωντάνεψε για την 1<sup>η</sup> ή μοναδική ελεύθερη βολή του Β2. Η αρχική απόφαση παραμένει ενεργή.

**F-3.3.5 Παράδειγμα:** Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 στην προσπάθεια του για καλάθι. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι. Στον Α1 χορηγούνται 3 ελεύθερες βολές. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν το σουτ του έγινε από την περιοχή των 3 πόντων.

**Διευκρίνιση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί εάν στον παίκτη που επιχείρησε σουτ για καλάθι θα χορηγηθούν 2 ή 3 ελεύθερες βολές. Η απόφαση θα κοινοποιηθεί πριν η μπάλα ζωντανέψει για την εκτέλεση της 1<sup>ης</sup> ελεύθερης βολής.

**F-3.3.6 Παράδειγμα:** Με 40'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4ο τέταρτο, ο Α1 έχει την μπάλα στα χέρια του ή στην διάθεσή του, για επαναφορά από εκτός ορίων όταν ο Β2 διαπράττει αντιαθλητικό σφάλμα στον Α2, στον αγωνιστικό χώρο. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν το σφάλμα πληροί τις προϋποθέσεις του αντιαθλητικού σφάλματος.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί αν το αντιαθλητικό σφάλμα του Β2 θα υποβαθμίζεται σε προσωπικό σφάλμα.

Εάν από τη εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα πληροί τις προϋποθέσεις του αντιαθλητικού σφάλματος, το σφάλμα του Β2 θα παραμείνει αντιαθλητικό.

Αν από τη εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα δεν πληροί τις προϋποθέσεις του αντιαθλητικού σφάλματος, το σφάλμα του Β2 θα υποβιβαστεί σε προσωπικό σφάλμα. **Πρόκειται για ένα σφάλμα επαναφοράς.**

**F-3.3.7 Παράδειγμα:** Ο Β1 διαπράττει ένα αντιαθλητικό σφάλμα για κτύπημα στον Α1 με τον αγκώνα του. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν ο Β1 χτύπησε τον Α1 με τον αγκώνα του.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί αν ένα προσωπικό, αντιαθλητικό ή σφάλμα αποκλεισμού μπορεί να θεωρηθεί ως τεχνικό σφάλμα.

Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι δεν υπήρξε επαφή στον Α1 από την περιστροφή του αγκώνα του Β1, το σφάλμα του Β1 θα χρεωθεί ως τεχνικό σφάλμα.

**F-3.3.8 Παράδειγμα:** Ο Β1 χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν το σφάλμα του Β1 ήταν αντιαθλητικό σφάλμα ή εάν υπήρξε επαφή.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί αν ένα προσωπικό σφάλμα θα αναβαθμίζεται σε αντιαθλητικό σφάλμα. Ωστόσο, εάν από τη εξέταση του IRS προκύψει ότι καμία επαφή δεν συνέβη, το προσωπικό σφάλμα δεν μπορεί να ακυρωθεί.

**F-3.3.9 Παράδειγμα:** Ο Α1 ντριμπλάρει προς το αντίπαλο καλάθι σε αιφνιδιασμό, δίχως να παρεμβάλλεται κάποιος παίκτης ανάμεσα σε αυτόν και το αντίπαλο καλάθι. Ο Β1 χρησιμοποιεί τον βραχίονά του για να φτάσει στην μπάλα και ακουμπάει τον Α1 από το πλάι. Ο Β1 χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν το σφάλμα του Β1, χρεώθηκε σωστά ως αντιαθλητικό.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί αν ένα αντιαθλητικό σφάλμα θα πρέπει να υποβαθμιστεί σε προσωπικό σφάλμα ή να αναβαθμιστεί σε σφάλμα αποκλεισμού. Αν ωστόσο από τη εξέταση του IRS προκύψει ότι ο Α1 ήταν υπεύθυνος για την επαφή κτυπώντας τον βραχίονα του Β1, το αντιαθλητικό σφάλμα του αμυνόμενου Β1 μπορεί να υποβαθμιστεί σε προσωπικό σφάλμα αλλά σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να ακυρωθεί ή να αλλαχθεί σε επιθετικό σφάλμα του Α1.

**F-3.3.10 Παράδειγμα:** Ο Β1 χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα έναντι του ντριμπλέρ Α1. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν το σφάλμα του Β1 θα πρέπει να αναβαθμιστεί σε αντιαθλητικό.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί αν ένα προσωπικό σφάλμα θα αναβαθμίζεται σε ένα αντιαθλητικό σφάλμα. Ωστόσο, εάν από την εξέταση του IRS προκύψει ότι ο Α1



FIBA  
We Are Basketball



ήταν υπεύθυνος για την επαφή με τον B1, το σφάλμα του B1 δεν μπορεί να ακυρωθεί ή να αλλαχθεί σε επιθετικό σφάλμα του A1.

**F-3.3.11 Παράδειγμα:** Ο ντριμπλέρ A1 διαπράττει μία παράβαση βημάτων και ακολουθεί αντιαθλητικό σφάλμα του B1 στον A1. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν το αντιαθλητικό σφάλμα κατά του B1 σφυρίχτηκε ορθά.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί αν ένα αντιαθλητικό σφάλμα θα υποβαθμίζεται σε προσωπικό σφάλμα ή αναβαθμίζεται σε σφάλμα αποβολής.

Αν από τη εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα του B1 ήταν ένα αντιαθλητικό σφάλμα τότε το σφάλμα θα παραμένει αντιαθλητικό.

Αν από τη εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα του B1 ήταν ένα προσωπικό σφάλμα τότε θα πρέπει να αγνοηθεί καθώς συνέβη μετά την παράβαση των βημάτων.

**F-3.3.12 Παράδειγμα:** Ο B1 χρεώνεται με προσωπικό σφάλμα κατά του A1 σε προσπάθεια για καλάθι και ακολουθεί αντιαθλητικό σφάλμα του B2 στον A1 ενώ βρίσκεται ακόμα σε προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα δεν καταλήγει στο καλάθι. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν το αντιαθλητικό σφάλμα κατά του B2 σφυρίχτηκε ορθά.

**Διευκρίνηση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί αν ένα αντιαθλητικό σφάλμα θα υποβαθμίζεται σε προσωπικό σφάλμα ή θα αναβαθμίζεται σε σφάλμα αποβολής.

Αν ωστόσο από τη εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα του B2 ήταν αντιαθλητικό σφάλμα τότε το σφάλμα θα παραμένει αντιαθλητικό. Ο A1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές, χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound, για το προσωπικό σφάλμα του B1. Στη συνέχεια ο A1 θα εκτελεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound, για το αντιαθλητικό σφάλμα του B2. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από την γραμμή επαναφοράς της ομάδας A στο μπροστά της γήπεδο. Η ομάδα A θα έχει 14" **στη συσκευή των 24" (shot clock)**. Αν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα του B2 ήταν ένα προσωπικό σφάλμα τότε θα αγνοείται καθώς συνέβη μετά το πρώτο προσωπικό σφάλμα. Ο A1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές για το σφάλμα του B1. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από οποιαδήποτε τελευταία ελεύθερη βολή.

**F-3.3.13 Παράδειγμα:** Στο 3ο τέταρτο, ο B1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του A1. Στο 4ο τέταρτο ο B1 χρεώνεται με προσωπικό σφάλμα κατά του A1 σε επιτυχημένη του προσπάθεια για καλάθι. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν το σφάλμα του B1 θα πρέπει να αναβαθμιστεί σε αντιαθλητικό σφάλμα. Κατά τη διάρκεια εξέτασης του IRS ο B1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

**Διευκρίνηση:** Αν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα του B1 στον A1 ήταν ένα αντιαθλητικό σφάλμα, ο B1 θα αποβάλλεται αυτόματα για τη χρέωση του με 2<sup>ο</sup> αντιαθλητικό σφάλμα. Το τεχνικό σφάλμα στον B1 θα αγνοηθεί και δεν θα χρεωθεί σε αυτόν ή στον προπονητή της B ομάδας. Ο A1 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound, για το αντιαθλητικό σφάλμα τους B1. Ο αγώνας θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από τη γραμμή επαναφοράς στο μπροστά της γήπεδο. Η ομάδα A θα έχει 14" **στη συσκευή των 24" (shot clock)**.

Αν από την εξέταση IRS προκύπτει ότι το σφάλμα του B1 στον A1 ήταν ένα προσωπικό σφάλμα, το καλάθι του A1 θα μετρήσει. Ο B1 θα αποβάλλεται αυτόματα αφού έχει χρεωθεί με ένα τεχνικό και ένα αντιαθλητικό σφάλμα. Οποιοσδήποτε παίκτης της A ομάδας θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς τη διεκδίκηση του ριμπάουντ από κάποιον παίκτη. Κατόπιν ο A1 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή και το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή.

**F-3.3.14 Κατάσταση:** Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, σε οποιαδήποτε στιγμή του αγώνα για να αποφασισθεί μετά από δυσλειτουργία του χρονόμετρου ή της συσκευής των 24" (shot clock) για το πόσος χρόνος θα εμφανιστεί στο χρονόμετρο ή στη συσκευή των 24" (shot clock).

Για τον καθορισμό του σωστού χρόνου που θα εμφανιστεί στη συσκευή των 24" (shot clock) οι διαιτητές θα πρέπει να λάβουν υπόψη τους εάν η μπάλα ακούμπησε η όχι τη στεφάνη μετά από προσπάθεια για σουτ και εάν καθιερώθηκε νέα κατοχή για μια ομάδα πριν σταματήσει ο αγώνας.

**F-3.3.15 Παράδειγμα:** Με 57,8" στο ρολόι του παιχνιδιού στο 2<sup>ο</sup> τέταρτο και 0.7 του δευτερολέπτου στη συσκευή των 24" (shot clock) ο A1 επιχειρεί σουτ για καλάθι 3 πόντων. Η προσπάθεια είναι ανεπιτυχής και μετά

(α) ο A2 κερδίζει νέο έλεγχο της μπάλας κοντά στο καλάθι

(β) ο B1 χτυπά την μπάλα στέλνοντας την εκτός ορίων

(γ) ο A2 κερδίζει νέο έλεγχο της μπάλας κοντά στο καλάθι και αμέσως μετά ο B1 χτυπά την μπάλα στέλνοντας την εκτός ορίων.

Οι διαιτητές συνειδητοποιούν ότι δεν υπάρχει ορατή ένδειξη στη συσκευή των 24" (shot clock).

**Διευκρίνηση:** Το IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί πόσος χρόνος θα εμφανιστεί στη συσκευή των 24" (shot clock) σε περίπτωση δυσλειτουργίας του.

Στην περίπτωση (α) ο αγώνας πρέπει να σταματήσει αμέσως από τους διαιτητές.

Σε όλες τις περιπτώσεις αν η ανασκόπηση δείξει ότι η μπάλα δεν ακούμπησε τη στεφάνη και οι διαιτητές αποφασίσουν ότι η περίοδος των 24" θα είχε λήξει πριν την διακοπή του αγώνα, μια παράβαση 24" έχει συμβεί. Ο αγώνας θα επαναρχίσει με επαναφορά από την B ομάδα πίσω από την τελική της γραμμή με 24" στη συσκευή των 24" (shot clock).

Σε όλες τις περιπτώσεις αν η ανασκόπηση δείξει ότι η μπάλα ακούμπησε τη στεφάνη δεν έχει συμβεί παράβαση 24" . Ο αγώνας θα επαναρχίσει με επαναφορά από την A ομάδα πίσω από την τελική γραμμή στο εμπρός γήπεδο της με 14" στη συσκευή των 24" (shot clock).

**F-3.3.16 Παράδειγμα:** Με 57,8" στο ρολόι του παιχνιδιού στο 2<sup>ο</sup> τέταρτο και 0.7 του δευτερολέπτου στη συσκευή των 24" (shot clock), ο A1 επιχειρεί σουτ για καλάθι 3 πόντων. Η προσπάθεια είναι ανεπιτυχής και μετά

(α) ο B1 κερδίζει νέο έλεγχο της μπάλας κοντά στο καλάθι

(β) ο B1 κερδίζει νέο έλεγχο της μπάλας κοντά στο καλάθι και αμέσως μετά στέλνει την μπάλα εκτός ορίων.

Οι διαιτητές συνειδητοποιούν ότι δεν υπάρχει ορατή ένδειξη στη συσκευή των 24" (shot clock).

**Διευκρίνηση:** Το IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί πόσος χρόνος θα εμφανιστεί στη συσκευή των 24" (shot clock) σε περίπτωση δυσλειτουργίας του.

Στην περίπτωση (α) ο αγώνας πρέπει να σταματήσει αμέσως από τους διαιτητές.

Και στις δύο περιπτώσεις αν η ανασκόπηση δείξει ότι η μπάλα δεν ακούμπησε τη στεφάνη και οι διαιτητές αποφασίσουν ότι η περίοδος των 24" θα είχε λήξει πριν την διακοπή του αγώνα, μια παράβαση 24" έχει συμβεί. Ο αγώνας θα επαναρχίσει με επαναφορά από την B ομάδα πίσω από την τελική της γραμμή με 24" στη συσκευή των 24" (shot clock)



FIBA  
We Are Basketball



Στην περίπτωση (α) αν η ανασκόπηση δείξει ότι η μπάλα ακούμπησε τη στεφάνη δεν έχει συμβεί παράβαση 24". Ο αγώνας θα επαναρχίσει με επαναφορά από την Β ομάδα πίσω από την τελική της γραμμή με 24" **στη συσκευή των 24" (shot clock)**.

Στην περίπτωση (β) αν η ανασκόπηση δείξει ότι η μπάλα ακούμπησε τη στεφάνη δεν έχει συμβεί παράβαση 24". Ο αγώνας θα επαναρχίσει με επαναφορά από την Α ομάδα πίσω από την τελική γραμμή στο εμπρός γήπεδο της με 14" **στη συσκευή των 24" (shot clock)**.

**F-3.3.17 Παράδειγμα:** Με 7 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), το σουτ του Α1 για καλάθι δεν ακουμπά τη στεφάνη. Ο Α2 πιάνει τη μπάλα και ο χρονομέτρης των 24" λανθασμένα επαναρυθμίζει στη συσκευή των 24" (shot clock) στα 14". Μετά από λίγες ντρίπλες και πάσες, με την Α ομάδα να συνεχίζει να έχει τον έλεγχο της μπάλας, ο Α3 πετυχαίνει καλάθι. Τη στιγμή αυτή το λάθος αναγνωρίζεται και οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι.

**Διευκρίνηση:** Εάν από την εξέταση του IRS προκύψει ότι το χρονόμετρο shot clock θα είχε λήξει πριν ο Α3 πετύχει το καλάθι, μία παράβαση των 24" έχει συμβεί και το καλάθι του Α3 δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την Β ομάδα από την προέκταση των ελευθέρων βολών με 24" στη συσκευή των 24" (shot clock)

Εάν από την εξέταση του IRS προκύψει ότι το χρονόμετρο shot clock δεν θα είχε λήξει πριν ο Α3 πετύχει το καλάθι, μία παράβαση των 24" δεν έχει συμβεί και το καλάθι του Α3 θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την Β ομάδα πίσω από την τελική γραμμή με 24" στη συσκευή των 24" (shot clock).

**F-3.3.18 Παράδειγμα:** Με 42,2" στο ρολόι του παιχνιδιού στο 2<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει προς το εμπρός γήπεδο. Τότε, οι διαιτητές αντιλαμβάνονται ότι το χρονόμετρο του παιχνιδιού και **η συσκευή των 24" (shot clock)**, δεν έχουν ορατή ένδειξη.

**Διευκρίνηση:** Το παιχνίδι θα σταματήσει άμεσα. Το IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί πόσος χρόνος απομένει και στα δύο χρονόμετρα. Μετά την εξέταση του IRS το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α στο πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα, όταν το παιχνίδι διεκόπη. Η ομάδα Α θα έχει τον εναπομείναντα χρόνο στο χρονόμετρο του παιχνιδιού και **στη συσκευή των 24" (shot clock)**.

**F-3.3.19 Παράδειγμα:** Ο Α2 εκτελεί την 2<sup>η</sup> ελεύθερη βολή του. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι. Τη στιγμή αυτή οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν ο Α2 είναι ο σωστός σουτέρ.

**Διευκρίνηση:** Το IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του αγώνα, για να αναγνωρισθεί ο σωστός εκτελεστής των ελευθέρων βολών, πριν η μπάλα ζωντανέψει μετά το πρώτο νέκρωμα της μπάλας, και αφού το χρονόμετρο του παιχνιδιού ξεκίνησε, μετά το λάθος.

Εάν από την εξέταση του IRS προκύψει ότι ο εκτελεστής είναι ο λάθος παίκτης, ένα διορθώσιμο λάθος επειδή επετράπη σε λάθος παίκτη να σουτάρει, έχει συμβεί. Οι βολές του Α2, επιτυχημένες ή όχι, θα πρέπει να ακυρωθούν. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, στο δικό της πίσω γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 24" **στη συσκευή των 24" (shot clock)**.

**F-3.3.20 Παράδειγμα:** Ο Α1 και ο Β1 ξεκινούν να γρονθοκοπούνται ακολουθώντας την πράξη τους και άλλοι παίκτες αλλά και μέλη των ομάδων που επιτρέπεται να



κάθονται στου πάγκους των ομάδων τους, όλοι συμμετέχοντας στην συμπλοκή. Μετά από λίγα λεπτά οι διαιτητές επαναφέρουν την τάξη στον αγωνιστικό χώρο.

**Διευκρίνιση:** Μετά την αποκατάσταση της τάξης, οι διαιτητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το IRS για να αναγνωρίσουν, σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, άλλους εμπλεκόμενους παίκτες και τα μέλη που επιτρέπονται να κάθονται στους πάγκους, στη διάρκεια οποιασδήποτε πράξης βίας. Μετά από την συγκέντρωση καθαρών και σαφών αποδείξεων της συμπλοκής, ο πρώτος διαιτητής θα αναφέρει την τελική του απόφαση, μπροστά από την γραμματεία και θα την επικοινωνήσει και στους 2 head προπονητές.

**F-3.3.21 Παράδειγμα:** Δυο αντίπαλοι αθλητές, ξεκινούν να μιλάνε άσχημα ο ένας εναντίον του άλλου και να σπρώχνονται ελαφρά, εκατέρωθεν. Οι διαιτητές σταματούν τον αγώνα. Μετά την επαναφορά της τάξης στον αγωνιστικό χώρο οι διαιτητές είναι αβέβαιοι για τους εμπλεκόμενους παίκτες και τα εμπλεκόμενα πρόσωπα.

**Διευκρίνιση:** Μετά την επαναφορά της τάξης στον αγωνιστικό χώρο, οι διαιτητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το IRS, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να διαπιστώσουν τη συμμετοχή των αθλητών σε οποιαδήποτε πράξη βίας. Μετά από την συγκέντρωση καθαρών και σαφών αποδείξεων της συμπλοκής, ο πρώτος διαιτητής θα αναφέρει την τελική του απόφαση, μπροστά από την Γραμματεία και θα την επικοινωνήσει και στους 2 head προπονητές.

**F-3.3.22 Παράδειγμα:** Οι διαιτητές καταλογίζουν φάουλ στον B1. Πριν επικοινωνήσουν το φάουλ στο τραπέζι της γραμματείας, οι διαιτητές είναι αβέβαιοι αν μετά τον καταλογισμό του φάουλ προκλήθηκε πράξη βίας στον αγωνιστικό χώρο.

**Διευκρίνιση:** Το IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του αγώνα, για να αναγνωριστεί η συμμετοχή αθλητών σε οποιαδήποτε πράξη βίας. Οι διαιτητές θα προβούν σε ανασκόπηση IRS πριν επικοινωνήσουν το φάουλ στο τραπέζι της γραμματείας. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι διαπράχτηκαν πράξεις βίας, οι διαιτητές θα επικοινωνήσουν το φάουλ του B1 και θα ακολουθήσει ο καταλογισμός των πράξεων βίας και το παιχνίδι θα συνεχιστεί με τις ποινές αυτών.

**F-3.3.23 Κατάσταση:** Σε περιπτώσεις όπου συμβαίνει μια πράξη βίας που δεν καταλογίζεται αμέσως, οι διαιτητές είναι εξουσιοδοτημένοι να διακόψουν το παιχνίδι ανά πάσα στιγμή, για έλεγχο, για οποιαδήποτε πράξη βίας ή πιθανή πρόκληση πράξης βίας. Οι διαιτητές πρέπει να καθορίσουν την ανάγκη για την χρήση του IRS και ο έλεγχος πρέπει να πραγματοποιηθεί στην πρώτη διακοπή του αγώνα από τους διαιτητές.

Εάν από τον έλεγχο του IRS προκύψει ότι έχει συμβεί πράξη βίας, οι διαιτητές θα καταλογίσουν την παράβαση και δοθούν οι ποινές όλων των παραβάσεων που έχουν καταλογιστεί συμπεριλαμβανομένου και των πράξεων βίας με την σειρά που πραγματοποιήθηκαν οι παραβάσεις. Οτιδήποτε συνέβη μεταξύ της πράξης βίας και την διακοπή του αγώνα, παραμένει ισχυρό.

Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι δεν συνέβη πράξη βίας η αρχική απόφαση θα παραμένει ισχυρή. Ο αγώνας θα επαναρχίσει από το κοντινότερο σημείο που διακόπηκε για την ανασκόπηση.

Μια πράξη βίας είναι μια πράξη που προκαλεί ή έχει σκοπό να προκαλέσει βλάβη ή μια πράξη που μπορεί να οδηγήσει σε κίνδυνο τραυματισμού. Πράξη που δεν πληροί τα κριτήρια του σφάλματος αποβολής ή του αντιαθλητικού σφάλματος, τεχνικό σφάλμα, ή δεν πληροί τα κριτήρια για επαπειλούμενη βία, δεν είναι πράξη βίας.

**F-3.3.24 Παράδειγμα:** Ο A1 ντριμπλάρει όταν ο A2 χτυπά τον B2 με τον αγκώνα του. Οι διαιτητές δεν καταλογίζουν σφάλμα στην επαφή του A2 και σταματούν τον αγώνα μετά από 15 δευτερόλεπτα όταν,



FIBA  
We Are Basketball



(α) Ο Α1 συνεχίζει να ντριμπλάρει.

(β) Η ομάδα Β προκαλεί την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.

**Διευκρίνιση:** Ο έλεγχος του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, για τον εντοπισμό συμμετοχής των μελών των ομάδων σε οποιαδήποτε πράξη βίας. Οι διαιτητές είναι εξουσιοδοτημένοι να διακόψουν το παιχνίδι αμέσως, χωρίς να θέτουν καμία ομάδα σε μειονέκτημα ή μπορεί να χρησιμοποιήσουν τη διακοπή του παιχνιδιού για έλεγχο IRS.

Εάν από τον έλεγχο του IRS προκύψει ότι ο Α2 έχει χτυπήσει τον Β2 με τον αγκώνα του, οι διαιτητές μπορούν να χρεώσουν τον Α2 με αντιαθλητικό φάουλ. Ο Β2 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ.

Εάν από τον έλεγχο του IRS προκύψει ότι ο Α2 έχει διαπράξει προσωπικό σφάλμα ή τεχνική ποινή που δεν είναι πράξη βίας ή δεν έχει υποπέσει σε κανένα σφάλμα, κανένα φάουλ ή τεχνική ποινή δεν μπορεί να χρεωθεί.

Σε όλες τις περιπτώσεις το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά της ομάδας Α από το κοντινότερο σημείο που διακόπηκε. Το δικαίωμα επαναφοράς από το αντιαθλητικό σφάλμα χάθηκε ως αποτέλεσμα περαιτέρω ενεργειών μετά το φάουλ του Α2.

Η ομάδα Α θα έχει τον εναπομείναντα χρόνο **στη συσκευή των 24" (shot clock)** και το χρονόμετρο του αγώνα θα συνεχιστεί από εκεί που σταμάτησε.

**F-3.3.25 Παράδειγμα:** Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 στην προσπάθεια του για σουτ 2 πόντων. Ο Α1 χτυπά τον Β1 με τον αγκώνα του

(α) πριν απελευθερωθεί η μπάλα στο σουτ.

(β) μετά την απελευθέρωση της μπάλας στο σουτ.

Οι διαιτητές δεν καταλογίζουν φάουλ στην επαφή του Α1. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

**Διευκρίνιση:** Και στις δύο περιπτώσεις, ο έλεγχος του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, για τον εντοπισμό συμμετοχής των μελών των ομάδων σε οποιαδήποτε πράξη βίας.

Από τον έλεγχο του IRS προκύπτει ότι ο Α1 χτύπησε τον Β1 με τον αγκώνα του, πριν το φάουλ του Β1. Οι διαιτητές μπορούν να χρεώσουν τον Α1 με ένα αντιαθλητικό φάουλ. Το φάουλ του Β1 θα χρεωθεί. Και στις δύο περιπτώσεις το καλάθι του Α1 θα μετρήσει.

Οι ποινές των φάουλ θα εκτελεστούν με την σειρά που έγιναν. Ο Β1 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ για το αντιαθλητικό φάουλ του Α1. Το δικαίωμα κατοχής του αντιαθλητικού σφάλματος θα χαθεί ως αποτέλεσμα του φάουλ του **Β1**.

Ο Α1 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή Κι το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή. Το χρονόμετρο του αγώνα θα συνεχίσει από εκεί που σταμάτησε.

**F-3.3.26 Παράδειγμα:** Ο Α1 ντριμπλάρει όταν ο Α2 χτυπά τον Β2 με τον αγκώνα του. Οι διαιτητές δεν καταλογίζουν φάουλ στην επαφή του Α2. Μετά από 5 δευτερόλεπτα ο Β3 κάνει φάουλ στον ντριμπλέρ Α1.

(α) Το φάουλ του Β3 είναι το τρίτο ομαδικό της ομάδας του σε αυτό το τέταρτο.

(β) Το φάουλ του Β3 είναι το πέμπτο ομαδικό της ομάδας του σε αυτό το τέταρτο.

**Διευκρίνιση:** Ο έλεγχος του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, για τον εντοπισμό συμμετοχής των μελών των ομάδων σε οποιαδήποτε πράξη βίας. Εάν από τον έλεγχο του IRS προκύψει ότι ο Α2 χτύπησε τον Β2 με τον αγκώνα του, οι διαιτητές μπορούν να χρεώσουν τον Α2 με αντιαθλητικό φάουλ.

Το φάουλ του Β3 επίσης θα χρεωθεί. Οι ποινές των φάουλ θα εκτελεστούν με την σειρά που έγιναν. Ο Β2 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Το δικαίωμα κατοχής του αντιαθλητικού σφάλματος θα χαθεί ως αποτέλεσμα του φάουλ του Β3.

Στην περίπτωση (α) το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το κοντινότερο σημείο που σταμάτησε ο αγώνας.

Στην περίπτωση (β) ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές και το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή. Το χρονόμετρο του αγώνα θα συνεχίσει από εκεί που σταμάτησε.

**F-3.3.27 Παράδειγμα:** Ο Α1 ντριμπλάρει όταν ο Α2 χτυπά τον Β2 με τον αγκώνα του. Οι διαιτητές δεν καταλογίζουν φάουλ στην επαφή του Α2. Μετά από 5 δευτερόλεπτα **ένα προσωπικό σφάλμα καταλογίζεται στον ντριμπλέρ Α1.**

(α) Στο εμπρός γήπεδο της ομάδας Α

(β) Στο πίσω γήπεδο της ομάδας Α

**Διευκρίνηση:** Ο έλεγχος του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, για τον εντοπισμό συμμετοχής των μελών των ομάδων σε οποιαδήποτε πράξη βίας. Εάν από τον έλεγχο του IRS προκύψει ότι ο Α2 χτύπησε τον Β2 με τον αγκώνα του, οι διαιτητές μπορούν να χρεώσουν τον Α2 με αντιαθλητικό φάουλ. Το φάουλ του Α1 επίσης θα χρεωθεί. Οι ποινές των φάουλ θα εκτελεστούν με την σειρά που έγιναν. Ο Β2 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Το δικαίωμα κατοχής του αντιαθλητικού σφάλματος θα χαθεί ως αποτέλεσμα του φάουλ του Α1.

Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από το κοντινότερο σημείο που σταμάτησε ο αγώνας.

Στην περίπτωση (α) η ομάδα Β θα έχει 24" **στη συσκευή των 24" (shot clock).**

Στην περίπτωση (β) η ομάδα Β θα έχει 14" **στη συσκευή των 24" (shot clock).** Το χρονόμετρο του αγώνα θα συνεχίσει από εκεί που σταμάτησε.

**F-3.3.28 Παράδειγμα:** Ο Α1 χτυπά τον Β1 με τον αγκώνα του. Οι διαιτητές δεν καταλογίζουν φάουλ στην επαφή του Α1. Μετά από 4 δευτερόλεπτα, δίνεται αντιαθλητικό φάουλ στον Β1 πάνω στον Α1 που είναι σε προσπάθεια για σουτ

(α) 2 πόντων

(β) 3 πόντων

Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι

**Διευκρίνηση:** Ο έλεγχος του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιαδήποτε στιγμή για τον εντοπισμό συμμετοχής των μελών των ομάδων σε οποιαδήποτε πράξη βίας. Εάν από τον έλεγχο του IRS προκύψει ότι ο Α1 χτύπησε τον Β1 με τον αγκώνα **του, οι διαιτητές μπορούν να χρεώσουν τον Α1 με αντιαθλητικό φάουλ.**

Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει.

Και στις δύο περιπτώσεις τα διαφορετικά αντιαθλητικά σφάλματα θα εκτελεστούν **με την σειρά που έγιναν. Ο Β1 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Το δικαίωμα κατοχής του αντιαθλητικού σφάλματος θα χαθεί ως αποτέλεσμα του εν συνεχεία αντιαθλητικού φάουλ του Β1. Ο Α1 θα επιχειρήσει 1 ελεύθερη βολή** και το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά από την γραμμή επαναφοράς για την ομάδα Α στο εμπρός γήπεδο της. Η ομάδα Α θα έχει 14" **στη συσκευή των 24" (shot clock).** Το χρονόμετρο του αγώνα θα συνεχίσει από εκεί που σταμάτησε.

**F-3.3.29 Παράδειγμα:** Ο Α1 ντριμπλάρει όταν ο Α2 χτυπά τον Β2 με τον αγκώνα του. Οι διαιτητές δεν καταλογίζουν φάουλ στην επαφή του Α2. Μετά από 5 δευτερόλεπτα δίνεται τεχνική ποινή στον Α1 ή Β1.

**Διευκρίνηση:** Ο έλεγχος του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, για τον εντοπισμό συμμετοχής των μελών των ομάδων σε οποιαδήποτε πράξη βίας.

Εάν από τον έλεγχο του IRS προκύψει ότι ο Α2 χτύπησε τον Β2 με τον αγκώνα του, οι διαιτητές μπορούν να χρεώσουν τον Α2 με αντιαθλητικό φάουλ. Η ποινή της τεχνικής ποινής θα εκτελεστεί πρώτα. Οποιοσδήποτε παίκτης της Α ή Β ομάδας θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Ο Β2 θα



επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το δικαίωμα κατοχής του αντιαθλητικού σφάλματος θα χαθεί ως αποτέλεσμα των επόμενων ενεργειών μετά το φάουλ του Α2. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το κοντινότερο σημείο που σταμάτησε ο αγώνας. Η ομάδα Α θα έχει υπολειπόμενο χρόνο **στη συσκευή των 24" (shot clock)**. Και στις δύο περιπτώσεις το χρονόμετρο του αγώνα θα συνεχίσει από εκεί που σταμάτησε.

#### **F-4 Αμφισβήτηση Πρώτου Προπονητή – Head Coach's Challenge (HCC).**

**F-4.1 Κατάσταση:** Όταν ο Head προπονητής αιτείται αμφισβήτηση θα πρέπει να υπάρχει οπτική επαφή με τον κοντινότερο διαιτητή. Ο Head προπονητής θα πρέπει να λέει στην Αγγλική γλώσσα "challenge" δείχνοντας το αντίστοιχο επίσημο σήμα, σχηματίζοντας το παραλληλόγραμμο με τα χέρια του.

**Το αίτημα του head προπονητή για HCC μπορεί να ακυρωθεί μέχρις ότου ο διαιτητής δεχτεί το αίτημα με το σήμα για HCC.**

Ο Head προπονητής μπορεί να προκαλέσει αμφισβήτηση μόνο στις περιπτώσεις που αναφέρονται στον επίσημο κανονισμό, άρθρο F.3.

Αμφισβήτηση Head Προπονητή μπορεί να αιτηθεί σε οποιοδήποτε στιγμή του αγώνα για όλες τις περιπτώσεις που μπορεί να χρησιμοποιηθεί το σύστημα στιγμιαίας επανάληψης IRS, συμπεριλαμβανομένου όταν το ρολόι του αγώνα δείχνει 2:00 ή λιγότερα στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο ή σε κάθε παράταση.

**F-4.2 Παράδειγμα:** Ο Head προπονητής της Β ομάδας αιτείται αμφισβήτηση HCC. Ο Head προπονητής αποκτά οπτική επαφή με τον κοντινότερο διαιτητή και λέει δυνατά στα Αγγλικά "challenge", και δείχνει το σήμα για το HCC. Αμέσως μετά και πριν οι διαιτητές δεχτούν το αίτημα με το σήμα για το HCC, ο Head προπονητής ζητά την ακύρωση του αιτήματος.

**Διευκρίνηση:** Ο head προπονητής της Β ομάδας ζήτησε την ακύρωση του αιτήματος για HCC πριν ο διαιτητής δεχτεί το αίτημα δείχνοντας το σήμα για το HCC. Το αίτημα θα ακυρωθεί. Ο head προπονητής της Β ομάδας δεν έχει χρησιμοποιήσει το 1 HCC που δικαιούται η ομάδα.

**F-4.3 Παράδειγμα:** Με 22" στο χρονόμετρο του αγώνα στο 2<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει το ταμπλό πάνω από το επίπεδο της στεφάνης και μετά την ακουμπάει ο Β1. Ο Διαιτητής αποφάσισε ότι το άγγιγμα του Β1 είναι νόμιμο και για αυτό δεν καταλογίστηκε παράβαση παρεμβολής (goaltending). Ο Head προπονητής της Α ομάδας πιστεύει ότι η απόφαση δεν είναι σωστή και αιτείται αμφισβήτηση HCC ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

**Διευκρίνηση:** Η παράβαση παρεμβολής ή παρέμβασης μπορεί να αμφισβητηθεί μόνο όταν οι διαιτητές έχουν καταλογίσει παράβαση παρεμβολής ή παρέμβασης. Το αίτημα αμφισβήτησης του Head προπονητή δεν θα γίνει δεκτό.

**F-4.4 Παράδειγμα:** Με 4:16 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 3<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 κάνει drive προς το καλάθι και σκοράρει. Ο head προπονητής της ομάδας Β πιστεύει ότι ο Α1 έκανε καθαρά βήματα πριν πετύχει το καλάθι. Ο head προπονητής της ομάδας Β αιτείται αμφισβήτηση HCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

**Διευκρίνηση:** Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας Β δεν θα γίνει δεκτή. Μόνο οι περιπτώσεις που αναφέρονται στους επίσημους κανονισμούς, άρθρο F.3 μπορούν να αμφισβητηθούν. Παραβάσεις βημάτων, έχουν ή δεν έχουν καταλογιστεί, δεν μπορούν να αμφισβητηθούν.

**F-4.5 Παράδειγμα:** Με 9" στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο Α1 πετυχαίνει καλάθι 2 πόντων. Το αποτέλεσμα τώρα είναι Α 82 – Β 80. Μετά την

επαναφορά από την ομάδα Β από την τελική της γραμμή, ο head προπονητής της ομάδας Α πιστεύει ότι το καλάθι του Α1 πρέπει να μετρήσει για 3 πόντους και αιτείται αμφισβήτηση ΗCC. Οι διαιτητές αντιλαμβάνονται το αίτημα όταν ο Β1 ντριμπλάρει στο μπροστά του γήπεδο.

**Διευκρίνιση:** Η αμφισβήτηση ΗCC της ομάδας Α θα γίνει δεκτή. Οι διαιτητές πρέπει να σταματήσουν τον αγώνα άμεσα χωρίς να θέτουν καμία ομάδα σε μειονέκτημα. Αν από την ανασκόπηση του IRS προκύψει ότι η προσπάθεια του Α1 επιχειρήθηκε από την περιοχή των 2 πόντων, ο αγώνας θα συνεχιστεί με το αποτέλεσμα Α 82 – Β 80. Αν από την ανασκόπηση του IRS προκύψει ότι η προσπάθεια του Α1 επιχειρήθηκε από την περιοχή των 3 πόντων, ο αγώνας θα συνεχιστεί με το αποτέλεσμα Α 83 – Β 80, με επαναφορά και στις 2 περιπτώσεις για την ομάδα Β από το μπροστά της γήπεδο, από το κοντινότερο σημείο που διακόπηκε ο αγώνας όταν ντριμπλαρε ο Β1 και με τον υπολειπόμενο χρόνο στο χρονόμετρο του αγώνα.

**F-4.6 Παράδειγμα:** Με 8" στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, ο Α1 πετυχαίνει καλάθι 2 πόντων. Το αποτέλεσμα τώρα είναι Α 82 – Β 80. Μετά την επαναφορά από την ομάδα Β από την τελική της γραμμή, ο head προπονητής της ομάδας Α πιστεύει ότι το καλάθι του Α1 πρέπει να μετρήσει για 3 πόντους και αιτείται αμφισβήτηση ΗCC. Οι διαιτητές αντιλαμβάνονται το αίτημα όταν ο Β1 πετυχαίνει καλάθι 2 πόντων με υπόλοιπο 1" στο χρονόμετρο του αγώνα. Το αποτέλεσμα τώρα είναι Α 82 – Β 82.

**Διευκρίνιση:** Η αμφισβήτηση ΗCC της ομάδας Α θα γίνει δεκτή. Οι διαιτητές πρέπει να σταματήσουν τον αγώνα άμεσα. Αν από την ανασκόπηση του IRS προκύψει ότι η προσπάθεια του Α1 επιχειρήθηκε από την περιοχή των 2 πόντων, ο αγώνας θα συνεχιστεί με το αποτέλεσμα Α 82 – Β 82, με επαναφορά για την ομάδα Α από την τελική της γραμμή και με 1" υπόλοιπο στο χρονόμετρο του αγώνα. Αν από την ανασκόπηση του IRS προκύψει ότι η προσπάθεια του Α1 επιχειρήθηκε από την περιοχή των 3 πόντων, ο αγώνας θα συνεχιστεί με το αποτέλεσμα Α 83 – Β 82, με επαναφορά για την ομάδα Α από την τελική της γραμμή και με 1" υπόλοιπο στο χρονόμετρο του αγώνα.

**F-4.7 Παράδειγμα:** Με 7" στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, ο Α1 πετυχαίνει καλάθι 2 πόντων. Το αποτέλεσμα τώρα είναι Α 82 – Β 80. Μετά την επαναφορά από την ομάδα Β από την τελική της γραμμή, ο head προπονητής της ομάδας Α πιστεύει ότι το καλάθι του Α1 πρέπει να μετρήσει για 3 πόντους και αιτείται αμφισβήτηση ΗCC. Οι διαιτητές αντιλαμβάνονται το αίτημα όταν ο Β1 πετυχαίνει καλάθι 2 πόντων και ηχεί η κόρνα λήξης του χρονομέτρου του αγώνα όταν η μπάλα ήταν στον αέρα. Το αποτέλεσμα τώρα είναι Α 82 – Β 82.

**Διευκρίνιση:** Η αμφισβήτηση ΗCC της ομάδας Α θα γίνει δεκτή. Οι διαιτητές πρέπει να κάνουν ανασκόπηση IRS πριν υπογράψουν το φύλλο αγώνα. Αν από την ανασκόπηση του IRS προκύψει ότι η προσπάθεια του Α1 επιχειρήθηκε από την περιοχή των 2 πόντων, ο αγώνας θα συνεχιστεί με παράταση και επαναφορά θα έχει η ομάδα που υποδεικνύει το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής. Αν από την ανασκόπηση του IRS προκύψει ότι η προσπάθεια του Α1 επιχειρήθηκε από την περιοχή των 3 πόντων, ο αγώνας θα λήξει με τελικό αποτέλεσμα Α 83 – Β 82.

**F-4.8 Παράδειγμα:** Με 6" στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, ο Α1 πετυχαίνει καλάθι 2 πόντων. Το αποτέλεσμα τώρα είναι Α 82 – Β 80. Μετά ο Β1 επιχειρεί επιτυχημένο σουτ για καλάθι 2 πόντων και όταν η μπάλα βρισκόταν στον αέρα ηχεί η κόρνα λήξης του χρονομέτρου του αγώνα. Το αποτέλεσμα τώρα είναι Α 82 – Β 82. Ο head προπονητής της ομάδας Α πιστεύει ότι το καλάθι του Α1 πρέπει





FIBA  
We Are Basketball



να μετρήσει για 3 πόντους και αιτείται αμφισβήτηση HCC άμεσα, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

**Διευκρίνηση:** Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας A θα γίνει δεκτή. Ο πρώτος διαιτητής μπορεί να κάνει ανασκόπηση IRS για την αμφισβήτηση HCC, σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα, για να αποφασίσει αν το καλάθι θα μετρήσει για 2 ή 3 πόντους. Αν από την ανασκόπηση του IRS προκύψει ότι η προσπάθεια του A1 επιχειρήθηκε από την περιοχή των 2 πόντων, ο αγώνας θα συνεχιστεί με παράταση και επαναφορά στην ομάδα θα έχει η ομάδα που υποδεικνύει το βέλος εναλλασόμενης κατοχής. Αν από την ανασκόπηση του IRS προκύψει ότι η προσπάθεια του A1 επιχειρήθηκε από την περιοχή των 3 πόντων, ο αγώνας θα λήξει με τελικό αποτέλεσμα A 83 – B 82.

**F-4.9 Παράδειγμα:** Με 6:36 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων. Οι διαιτητές δίνουν την κατοχή στην ομάδα A. Η ομάδα A παίρνει time-out. Ο head προπονητής της ομάδας B πιστεύει ότι η απόφαση δεν είναι σωστή και αιτείται αμφισβήτηση HCC ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

**Διευκρίνηση:** Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας B θα γίνει δεκτή. Η ανασκόπηση IRS για την αμφισβήτηση HCC, μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα, για να αποφασιστεί αν η απόφαση για την κατοχή από παράβαση μπάλας εκτός ορίων δόθηκε σωστά. Το time-out δεν θα ξεκινήσει μέχρι να ολοκληρωθεί η ανασκόπηση IRS και οι διαιτητές κοινοποιήσουν την τελική τους απόφαση. Το αίτημα για time-out της ομάδας A μπορεί να ακυρωθεί σε οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια της ανασκόπησης έως και μετά την κοινοποίηση της τελικής απόφασης του IRS, από τους διαιτητές.

**F-4.10 Παράδειγμα:** Με 5:28 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 2ο τέταρτο, ο A1 ντριμπλάρει κοντά στην πλάγια γραμμή και πασάρει στον A2 που πετυχαίνει καλάθι. Ο head προπονητής της ομάδας B πιστεύει ότι η ομάδα A έκανε καθαρή παράβαση 8" πριν ο A2 πετύχει καλάθι. Ο head προπονητής της ομάδας B αιτείται αμφισβήτηση HCC ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

**Διευκρίνηση:** Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας B δεν θα γίνει δεκτή. Μόνο οι περιπτώσεις που αναφέρονται στους επίσημους κανονισμούς, άρθρο F.3 μπορούν να αμφισβητηθούν. Παράβαση 8" μπορεί να εξεταστεί μόνο σε περίπτωση τέλους τετάρτου ή παράτασης. Το καλάθι θα μετρήσει. Ο head προπονητής της B ομάδας δεν έχει ακόμα χρησιμοποιήσει την αμφισβήτηση που δικαιούται.

**F-4.11 Παράδειγμα:** Με 2:30 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 3ο τέταρτο, ο B1 κάνει φάουλ στον A1. Στη συνέχεια ο B1 χρεώνεται με τεχνική ποινή και ακολουθεί αποβολή του B1 για λεκτική παρενόχληση στους διαιτητές. Ο head προπονητής της ομάδας A πιστεύει ότι το προσωπικό φάουλ του B1 πρέπει να αναβαθμιστεί σε αντιαθλητικό σφάλμα και αιτείται αμφισβήτηση HCC.

**Διευκρίνηση:** Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας A θα γίνει δεκτή. Η ανασκόπηση IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασιστεί, σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα, αν ένα προσωπικό φάουλ μπορεί να αναβαθμιστεί σε αντιαθλητικό φάουλ. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι το φάουλ του B1 ήταν αντιαθλητικό, η τεχνική ποινή στον B1 θα τον οδηγήσει αυτόματα σε αποβολή. Η αποβολή του B1 για την περαιτέρω λεκτική παρενόχληση στους διαιτητές, δεν μπορεί πλέον να τιμωρηθεί εντός αγώνα και πρέπει να κοινοποιηθεί στη αρμόδια αρχή της διοργάνωσης. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας A θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανέναν παίκτη να διεκδικεί το ριμπάουντ. Στην συνέχεια ο A1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανέναν παίκτη να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά από την ομάδα A από την γραμμή επαναφοράς στο μπροστά της γήπεδο.

**F-4.12 Παράδειγμα:** Με 43.4 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο 3ο τέταρτο και 1.2 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24" (shot clock)**, ο Α1 επιχειρεί σουτ για καλάθι 3 πόντων. Το σουτ δεν είναι πετυχημένο και δεν ακουμπάει τη στεφάνη όπου μετά ο Β1 ακουμπάει την μπάλα κοντά στο καλάθι, η οποία άμεσα βγαίνει εκτός ορίων. Οι διαιτητές δίνουν την επαναφορά στην ομάδα Β και ανακαλύπτουν ότι δεν υπάρχει καμία ένδειξη στο χρονόμετρο των 24" shot clock. Ο head προπονητής της ομάδας Α πιστεύει ότι η μπάλα βγήκε εκτός ορίων από τον Β1 και αιτείται αμφισβήτηση HCC.

**Διευκρίνηση:** Η ανασκόπηση IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασιστεί, σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα, για το ποια ομάδα έβγαλε την μπάλα εκτός ορίων. Σε αυτή την περίπτωση μπορεί η ανασκόπηση να χρησιμοποιηθεί στην συνέχεια για να αποφασισθεί πόσος χρόνος θα πρέπει να φαίνεται στο χρονόμετρο των 24" shot clock, σε περίπτωση δυσλειτουργίας του. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι ο Β1 προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων και ο χρόνος των 24" είχε τελειώσει πριν την έξοδο της μπάλας, δεν θα υπάρχει υπολειπόμενος χρόνος 24" **στη συσκευή των 24" (shot clock)**, οπότε υπάρχει παράβαση 24" της ομάδας Α. Η μπάλα θα δοθεί για επαναφορά στην ομάδα Β πίσω από την τελική γραμμή με 24" **στη συσκευή των 24" (shot clock)**. Η χρήση αμφισβήτησης HCC του head coach της ομάδας Α δεν θα έχει πραγματοποιηθεί.

Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι ο Α1 προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων, η μπάλα θα δοθεί στην ομάδα Β για επαναφορά πίσω από την τελική γραμμή με 24" **στη συσκευή των 24" (shot clock)**. Η χρήση αμφισβήτησης HCC του head coach της ομάδας Α θα έχει πραγματοποιηθεί.

Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι ο Β1 έχει προκαλέσει την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων και ο χρόνος των 24" δεν έχει λήξει πριν από την έξοδο της μπάλας το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά της ομάδας Α στο μπροστά γήπεδό της, πίσω από την τελική γραμμή με τον υπολειπόμενο χρόνο **στη συσκευή των 24" (shot clock)**. Η χρήση αμφισβήτησης HCC του head coach της ομάδας Α θα έχει πραγματοποιηθεί.

**F-4.13 Κατάσταση:** Όποτε αιτείται μια αμφισβήτηση HCC μετά από time-out, από οποιαδήποτε ομάδα που έχει ξεκινήσει, αυτό το time-out θα συνεχίζεται χωρίς διακοπή. Το αίτημα αμφισβήτησης HCC δεν θα μπορεί να ακυρωθεί και η ανασκόπηση θα γίνεται μετά το time-out.

**F-4.14 Παράδειγμα:** Ο Α1 πετυχαίνει καλάθι 3 πόντων. Η ομάδα Β αιτείται time-out αυτή την στιγμή. Στη διάρκεια του time-out ο head προπονητής της ομάδας Β πιστεύει ότι ο Α1 πάτησε την γραμμή των 3 πόντων πριν φύγει η μπάλα από τα χέρια του για το καλάθι και αιτείται αμφισβήτηση HCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

**Διευκρίνηση:** Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας Β θα γίνει δεκτή. Η ανασκόπηση IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να καθοριστεί αν μια πετυχημένη προσπάθεια έγινε από την περιοχή των 2 ή των 3 πόντων. Το time-out θα συνεχιστεί χωρίς καμία διακοπή. Η ανασκόπηση για την αμφισβήτηση HCC θα γίνει μετά το time-out.

**F-4.15 Κατάσταση:** Σε όλους τους αγώνες που χρησιμοποιείται το Σύστημα Στιγμιαίας Επανάληψης (Σ.Σ.Ε.) - Instant Replay System (IRS), στον head προπονητή μπορεί να χορηγηθεί μόνο μία αμφισβήτηση HCC. Οι χρονικοί περιορισμοί που αναφέρονται στους επίσημους κανονισμούς OBR, άρθρο F.3 δεν θα εφαρμόζονται.



**F-4.16 Παράδειγμα:** Με 3:23 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 2ο τέταρτο η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων. Οι διαιτητές δίνουν την επαναφορά στην ομάδα Α. Ο head προπονητής της ομάδας Β πιστεύει ότι η απόφαση δεν είναι σωστή και αιτείται αμφισβήτηση ΗCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία. Αυτή είναι

(α) η πρώτη αίτηση αμφισβήτησης ΗCC της ομάδας Β στον αγώνα.

(β) η δεύτερη αίτηση αμφισβήτησης ΗCC της ομάδας Β στον αγώνα.

**Διευκρίνηση:** (α) Η αμφισβήτηση ΗCC θα γίνει δεκτή. Ο πρώτος διαιτητής θα κάνει ανασκόπηση IRS, σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα, για να αποφασιστεί αν η παράβαση εκτός ορίων καταλογίστηκε σωστά. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι η απόφαση ήταν σωστή, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι η απόφαση δεν ήταν σωστή, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β. Και στις δύο περιπτώσεις ο head προπονητής της ομάδας Β χρησιμοποίησε την 1 αμφισβήτηση ΗCC που δικαιούται.

(β) Ο head προπονητής της ομάδας Β έχει ήδη χρησιμοποιήσει την 1 αμφισβήτηση ΗCC που δικαιούται. Το αίτημα δεν θα γίνει δεκτό.

**F-4.17 Παράδειγμα:** Με 3:21 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 2ο τέταρτο η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων. Οι διαιτητές δίνουν την επαναφορά στην ομάδα Α. Ο head προπονητής της ομάδας Β πιστεύει ότι η απόφαση δεν είναι σωστή και αιτείται αμφισβήτηση ΗCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία. Η αμφισβήτηση ΗCC γίνεται δεκτή. Αμέσως μετά ο head προπονητής της ομάδας Β αλλάζει άποψη και ζητά να ακυρωθεί το αίτημα.

**Διευκρίνηση:** Αφού η αμφισβήτηση ΗCC γίνει δεκτή, το αίτημα αμφισβήτησης είναι τελικό και μη αναστρέψιμο.

**F-4.18 Παράδειγμα:** Με 2:35 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 2ο τέταρτο, ο Α1 πετυχαίνει καλάθι κοντά στην λήξη περιόδου των 24" και το παιχνίδι συνεχίζεται. Ο head προπονητής της ομάδας Β πιστεύει ότι το σήμα της συσκευής των 24" (shot clock) ακούστηκε πριν απελευθερωθεί η μπάλα για το σουτ. Ο Β1 ντριμπλάρει όταν ο head προπονητής της ομάδας Β αιτείται αμφισβήτηση ΗCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

**Διευκρίνηση:** Η αμφισβήτηση ΗCC της ομάδας Β θα γίνει δεκτή. Η ανασκόπηση IRS για την αμφισβήτηση ΗCC, μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα, για να αποφασιστεί αν η μπάλα είχε αφήσει τα χέρια του Α1 για το σουτ πριν ηχήσει το σήμα λήξης στη συσκευή των 24" (shot clock). Η αμφισβήτηση ΗCC μπορεί να ζητηθεί σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα. Οι διαιτητές είναι εξουσιοδοτημένοι να σταματήσουν τον αγώνα άμεσα και να κάνουν ανασκόπηση. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι η μπάλα είχε απελευθερωθεί πριν το σήμα της συσκευής των 24" (shot clock) το καλάθι θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από το κοντινότερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν ο αγώνας διακόπηκε. Η ομάδα Β θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24" (shot clock). Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι η μπάλα δεν είχε απελευθερωθεί πριν το σήμα της συσκευής των 24" (shot clock), το καλάθι δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από το κοντινότερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν ο αγώνας διακόπηκε. Η ομάδα Β θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24" (shot clock) Και στις 2 περιπτώσεις ο head προπονητής της ομάδας Β θα έχει χρησιμοποιήσει την 1 αμφισβήτηση ΗCC που δικαιούται.

**F-4.19 Παράδειγμα:** Με 2:29 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 2ο τέταρτο, ο Α1 πετυχαίνει καλάθι κοντά στην λήξη των 24άρων (shot clock) και το παιχνίδι συνεχίζεται. Οι διαιτητές διακόπτουν το παιχνίδι στο μπροστά γήπεδο της ομάδας Β όταν ο Α2 βγάζει την μπάλα εκτός ορίων. Σε αυτό το σημείο ο head προπονητής της ομάδας Β πιστεύει ότι το σήμα λήξης στη συσκευή των 24" (shot clock) ακούστηκε

πριν απελευθερωθεί η μπάλα για το σουτ και αιτείται αμφισβήτηση HCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

**Διευκρίνηση:** Η αμφισβήτηση HCC μπορεί να αιτηθεί, σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα, το αργότερο όταν οι διαιτητές έχουν σταματήσει τον αγώνα για πρώτη φορά μετά την απόφαση τους. Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας Β θα γίνει δεκτή. Η ανασκόπηση IRS, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασιστεί αν η μπάλα είχε αφήσει τα χέρια του Α1 για το σουτ πριν ηχήσει το σήμα λήξης **στη συσκευή των 24" (shot clock)**. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι η μπάλα είχε απελευθερωθεί πριν το σήμα **της συσκευής των 24" (shot clock)** το καλάθι θα μετρήσει. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι η μπάλα δεν είχε απελευθερωθεί πριν το σήμα **της συσκευής των 24" (shot clock)**, το καλάθι δεν θα μετρήσει. Και στις 2 περιπτώσεις το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από το κοντινότερο σημείο που η μπάλα βγήκε εκτός ορίων. Η ομάδα Β θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο **στη συσκευή των 24" (shot clock)**. Ο head προπονητής της ομάδας Β θα έχει χρησιμοποιήσει την 1 αμφισβήτηση HCC που δικαιούται.

**F-4.20 Παράδειγμα:** Με 7:22 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 3ο τέταρτο, ο Β1 κάνει φάουλ στον ντριμπλέρ Α1. Αυτό είναι το δεύτερο φάουλ της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο. Ο head προπονητής της ομάδας Α πιστεύει ότι δεν έγινε νόμιμη προσπάθεια να παιχτεί η μπάλα και ότι το προσωπικό φάουλ του Β1 πρέπει να αναβαθμιστεί σε αντιαθλητικό σφάλμα. Ο head προπονητής της ομάδας Α αιτείται αμφισβήτηση HCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

**Διευκρίνηση:** Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας Α θα γίνει δεκτή. Η ανασκόπηση IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασιστεί, σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα, αν ένα προσωπικό φάουλ, ένα αντιαθλητικό, ένα σφάλμα αποβολής, μπορεί να αναβαθμιστεί ή να υποβαθμιστεί ή να ληφθεί ως τεχνικό σφάλμα. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι το φάουλ ήταν απλό προσωπικό, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά από την ομάδα Α από το κοντινότερο σημείο του γηπέδου που καταλογίστηκε το φάουλ. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι το φάουλ ήταν αντιαθλητικό, το προσωπικό φάουλ θα αναβαθμιστεί. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από ένα αντιαθλητικό σφάλμα. Και στις 2 περιπτώσεις ο head προπονητής της ομάδας Α θα έχει χρησιμοποιήσει την 1 αμφισβήτηση HCC που δικαιούται.

**F-4.21 Παράδειγμα:** Με 7:16 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 3ο τέταρτο, (α) ο Β1 κάνει φάουλ στον ντριμπλέρ Α1. Αυτό είναι το δεύτερο φάουλ της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο. Το παιχνίδι συνεχίζεται με επαναφορά της ομάδας Α. Μετά ο Α2 πετυχαίνει καλάθι 2 πόντων.

(β) ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 στην προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι. Ο Α1 έχει την μπάλα στην διάθεση του για την πρώτη ελεύθερη βολή. Ο head προπονητής της ομάδας Α πιστεύει ότι δεν έγινε νόμιμη προσπάθεια να παιχτεί η μπάλα και ότι το προσωπικό φάουλ του Β1 πρέπει να αναβαθμιστεί σε αντιαθλητικό σφάλμα. Ο head προπονητής της ομάδας Α αιτείται αμφισβήτηση HCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

**Διευκρίνηση:** Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας Α δεν θα γίνει δεκτή. Αφού η μπάλα βρίσκεται στην διάθεση παίκτη της Α ομάδας για την

(α) επαναφορά,

(β) πρώτη ελεύθερη βολή,

Είναι πολύ αργά για να γίνει δεκτή η αμφισβήτηση HCC. Ο head προπονητής πρέπει να αιτηθεί αμφισβήτηση HCC και η ανασκόπηση IRS να γίνει το αργότερο όταν οι διαιτητές διακόψουν τον αγώνα για πρώτη φορά μετά την απόφαση τους και πριν η μπάλα ζωντανέψει πάλι. Ο head προπονητής της ομάδας Α δεν θα έχει χρησιμοποιήσει την 1 αμφισβήτηση HCC που δικαιούται.



**FIBA**  
We Are Basketball



**F-4.22 Παράδειγμα:** Ο Α1 πετυχαίνει καλάθι κοντά στην λήξη των 24άρων (shot clock) και το παιχνίδι συνεχίζεται. Ο πρώτος βοηθός προπονητή της ομάδας Β πιστεύει ότι το σήμα λήξης **στη συσκευή των 24" (shot clock)** ακούστηκε πριν απελευθερωθεί η μπάλα για το σουτ και αιτείται αμφισβήτηση HCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

**Διευκρίνηση:** Η αμφισβήτηση HCC του πρώτου βοηθού προπονητή της ομάδας Β δεν θα γίνει δεκτή. Μόνο ο head προπονητής της ομάδας Β μπορεί να αιτηθεί ανασκόπηση IRS.

**F-4.23 Παράδειγμα:** Ο σημειωτής θα πρέπει να καταγράφει στο φύλλο αγώνα όλες τις αιτήσεις αμφισβήτησης HCC από την ομάδα.

**Διευκρίνηση:** Μόνο οι αμφισβητήσεις HCC που έγιναν δεκτές πρέπει να καταγραφούν στο φύλλο αγώνα στα 2 κουτάκια, δίπλα στο πεδίο αμφισβήτησης HCC. Στο πρώτο κουτάκι ο σημειωτής θα καταγράψει το τέταρτο ή την παράταση και στο δεύτερο κουτάκι θα καταγράψει το λεπτό του τέταρτου ή της παράτασης.