

# ΔΙΕΘΝΗΣ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

## ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ 2024



As approved by  
FIBA Central Board  
Mies, Switzerland, 26<sup>th</sup> April 2024

Σε ισχύ από 1η Οκτωβρίου 2024

# ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ 2024

(Σε ισχύ από 1η Οκτωβρίου 2024)

Τίτλος πρωτοτύπου:

**Official Basketball Rules 2024-V1.0**

Μετάφραση – Επιμέλεια:

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



© Copyright: F.I.B.A.

© Copyright για την ελληνική γλώσσα: **Ο.Δ.Κ.Ε. 2024**

\*Με κίτρινο χρώμα οι αλλαγές από την προηγούμενη έκδοση

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

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΡΩΤΟΣ - ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ .....</b>	<b>5</b>
Άρθρο 1 <sup>ο</sup> Ορισμοί .....	5
<b>ΚΑΝΟΝΑΣ ΔΕΥΤΕΡΟΣ - ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ .....</b>	<b>5</b>
Άρθρο 2 <sup>ο</sup> Αγωνιστικός χώρος .....	5
Άρθρο 3 <sup>ο</sup> Εξοπλισμός .....	10
<b>ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΡΙΤΟΣ – ΟΜΑΔΕΣ.....</b>	<b>14</b>
Άρθρο 4 <sup>ο</sup> Ομάδες .....	14
Άρθρο 5 <sup>ο</sup> Παίκτες: Τραυματισμός και βοήθεια.....	16
Άρθρο 6 <sup>ο</sup> Αρχηγός : Καθήκοντα και εξουσίες .....	17
Άρθρο 7 <sup>ο</sup> Προπονητές: Καθήκοντα και εξουσίες.....	17
<b>ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΕΤΑΡΤΟΣ - ΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....</b>	<b>19</b>
Άρθρο 8 <sup>ο</sup> Αγωνιστικός χρόνος, ισόπαλο αποτέλεσμα και παράταση .....	19
Άρθρο 9 <sup>ο</sup> Έναρξη και λήξη ενός τετάρτου, μιας παράτασης ή του παιχνιδιού ..	19
Άρθρο 10 <sup>ο</sup> Κατάσταση της μπάλας.....	20
Άρθρο 11 <sup>ο</sup> Θέση παίκτη και διαιτητή.....	21
Άρθρο 12 <sup>ο</sup> Αναπήδηση και εναλλασσόμενη κατοχή .....	21
Άρθρο 13 <sup>ο</sup> Πώς παίζεται η μπάλα .....	23
Άρθρο 14 <sup>ο</sup> Έλεγχος της μπάλας .....	23
Άρθρο 15 <sup>ο</sup> Παίκτης σε προσπάθεια για σουτ.....	24
Άρθρο 16 <sup>ο</sup> Καλάθι: Πότε επιτυγχάνεται και η αξία του .....	24
Άρθρο 17 <sup>ο</sup> Επαναφορά .....	25
Άρθρο 18 <sup>ο</sup> Χορήγηση Τάϊμ Άουτ.....	27
Άρθρο 19 <sup>ο</sup> Αντικατάσταση.....	29
Άρθρο 20 <sup>ο</sup> Απώλεια αγώνα λόγω υπαιτιότητας .....	31
Άρθρο 21 <sup>ο</sup> Απώλεια αγώνα λόγω αδυναμίας.....	31
<b>ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΕΜΠΤΟΣ – ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ.....</b>	<b>32</b>
Άρθρο 22 <sup>ο</sup> Παραβάσεις.....	32
Άρθρο 23 <sup>ο</sup> Παίκτης εκτός ορίων και μπάλα εκτός ορίων .....	32
Άρθρο 24 <sup>ο</sup> Προώθηση (Dribbling) .....	32
Άρθρο 25 <sup>ο</sup> Βήματα.....	33
Άρθρο 26 <sup>ο</sup> 3 δευτερόλεπτα .....	34
Άρθρο 27 <sup>ο</sup> Παίκτης που φυλάσσεται στενά.....	35
Άρθρο 28 <sup>ο</sup> 8 δευτερόλεπτα .....	35
Άρθρο 29 <sup>ο</sup> 24 δευτερόλεπτα.....	35
Άρθρο 30 <sup>ο</sup> Επιστροφή της μπάλας στο πίσω γήπεδο (μπρός - πίσω).....	38
Άρθρο 31 <sup>ο</sup> Παρεμβολή (goal tending) και παρέμβαση (basket interference) στη μπάλα .....	39
<b>ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΚΤΟΣ – ΣΦΑΛΜΑΤΑ .....</b>	<b>40</b>
Άρθρο 32 <sup>ο</sup> Σφάλματα .....	40
Άρθρο 33 <sup>ο</sup> Επαφή: Γενικές Αρχές.....	40
Άρθρο 34 <sup>ο</sup> Προσωπικό σφάλμα .....	46
Άρθρο 35 <sup>ο</sup> Διπλό Σφάλμα .....	47
Άρθρο 36 <sup>ο</sup> Τεχνικό Σφάλμα .....	47
Άρθρο 37 <sup>ο</sup> Αντιαθλητικό Σφάλμα .....	49
Άρθρο 38 <sup>ο</sup> Σφάλμα Αποκλεισμού.....	50
Άρθρο 39 <sup>ο</sup> Συμπλοκή .....	52
<b>ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΒΔΟΜΟΣ - ΓΕΝΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ.....</b>	<b>53</b>



Άρθρο 40°	Πέντε (5) σφάλματα από ένα παίκτη .....	53
Άρθρο 41°	Ομαδικά Σφάλματα: Ποινή.....	53
Άρθρο 42°	Ειδικές περιπτώσεις .....	54
Άρθρο 43°	Ελεύθερες βολές .....	54
Άρθρο 44°	Διορθώσιμα λάθη .....	56

### **ΚΑΝΟΝΑΣ ΟΓΔΟΟΣ - ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ, ΚΡΙΤΕΣ, ΚΟΜΙΣΑΡΙΟΙ: ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΚΑΙ ΕΞΟΥΣΙΕΣ .....**

Άρθρο 45°	Διαιτητές, Κριτές και Κομισάριος .....	59
Άρθρο 46°	Πρώτος διαιτητής (Crew chief) : Καθήκοντα και Εξουσίες .....	60
Άρθρο 47°	Διαιτητές: Καθήκοντα και εξουσίες.....	61
Άρθρο 48°	Σημειωτής και βοηθός σημειωτή: καθήκοντα .....	62
Άρθρο 49°	Χρονομέτρης: Καθήκοντα.....	62
Άρθρο 50°	Χειριστής των 24" (shot clock): Καθήκοντα.....	64

### **A – ΤΑ ΣΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ .....**

### **B - ΤΟ ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ .....**

### **C - Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΩΝ ΕΝΣΤΑΣΕΩΝ .....**

### **D - Η ΚΑΤΑΤΑΞΗ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ.....**

### **E - ΤΑ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΑ (TV) ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ .....**

### **F - Σύστημα Στιγμιαίας Επανάληψης-Instant Replay System (IRS) .....**

### **ΠΙΝΑΚΑΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ**

Διάγραμμα 1	Κάτοψη γηπέδου με κανονικές διαστάσεις .....	7
Διάγραμμα 2	Περιοριστικός χώρος .....	9
Διάγραμμα 3	Περιοχές καλαθιάς 2 / 3 πόντων.....	9
Διάγραμμα 4	Τραπέζι γραμματείας και θέσεις αντικατάστασης.....	10
Διάγραμμα 5	Αρχή της Κατακόρυφου .....	41
Διάγραμμα 6	Οι θέσεις των παικτών στη διάρκεια των ελευθέρων βολών .....	55
Διάγραμμα 7	Φύλλο αγώνος.....	75
Διάγραμμα 8	Η επικεφαλίδα του φύλλου αγώνα .....	76
Διάγραμμα 9	Ομάδες στο φύλλο αγώνα (πριν τον αγώνα).....	78
Διάγραμμα 10	Ομάδες στο φύλλο αγώνα (μετά τον αγώνα).....	78
Διάγραμμα 11	Τρέχον αποτέλεσμα .....	84
Διάγραμμα 12	Τελικό άθροισμα .....	85
Διάγραμμα 13	Κάτω τμήμα του φύλλου αγώνος.....	85

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



## ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΡΩΤΟΣ - ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

### Άρθρο 1<sup>ο</sup> Ορισμοί

#### 1.1 Το παιχνίδι της καλαθοσφαίρισης

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

#### 1.2 Ευθύνη των συμμετεχόντων

Όλοι οι συμμετέχοντες στον αγώνα, τα μέλη της γραμματείας, οι τεχνικοί παρατηρητές/κομισάριοι -αν είναι παρόντες-, όλα τα μέλη της ομάδας που δικαιούνται να αγωνισθούν, οι προπονητές και όλοι οι πιστοποιημένοι συνοδοί των ομάδων, θα πρέπει να έχουν θετικό ρόλο στην ομαλή διεξαγωγή του αγώνα και να επιδεικνύουν πάντα ηθική συμπεριφορά. Σε περίπτωση που αντιληφθούν κάποιο λάθος (διορθώσιμο σφάλμα) στην τήρηση του σκορ, των φάουλ, των τάιμ-άουτ καθώς στη χρονομέτρηση του χρόνου αγώνα και των 24", θα πρέπει να ειδοποιήσουν αμέσως τους διαιτητές για να εξασφαλιστεί και να διευκολυνθεί η διόρθωση του λάθους σύμφωνα με αυτούς τους κανόνες.

#### 1.3 Καλάθι: Των αντιπάλων/το δικό μας

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

#### 1.4 Νικητής του παιχνιδιού

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

## ΚΑΝΟΝΑΣ ΔΕΥΤΕΡΟΣ - ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

### Άρθρο 2<sup>ο</sup> Αγωνιστικός χώρος

#### 2.1 Ο αγωνιστικός χώρος

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

#### 2.2 Το πίσω γήπεδο

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

#### 2.3 Το εμπρός γήπεδο

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

#### 2.4 Γραμμές

Όλες οι γραμμές θα είναι του ίδιου χρώματος και χαράσσονται με λευκό ή άλλο χρώμα αντίθεσης, πλάτους 5 εκατοστών και πλήρως ευδιάκριτες.

##### 2.4.1 Γραμμές ορίων

Ο αγωνιστικός χώρος θα πρέπει να είναι οριοθετημένος από τις γραμμές ορίων οι οποίες αποτελούνται από τις τελικές γραμμές και τις πλάγιες γραμμές. Αυτές οι γραμμές δεν αποτελούν τμήμα του αγωνιστικού χώρου.

Οποιοδήποτε εμπόδιο, συμπεριλαμβανομένων του καθήμενου head προπονητή, του πρώτου βοηθού προπονητή, αναπληρωματικών αποκλεισμένων παικτών και μελών-συνοδών, θα βρίσκονται το λιγότερο δύο (2) μέτρα από τον αγωνιστικό χώρο.

#### 2.4.2 Κεντρική γραμμή, κεντρικός κύκλος και ημικύκλια

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

Ο κεντρικός κύκλος θα πρέπει να είναι χαραγμένος στο κέντρο του αγωνιστικού χώρου και να έχει ακτίνα 1,80 μέτρων, μετρημένης ως την εξωτερική πλευρά της περιμέτρου.

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

#### 2.4.3 Γραμμές ελευθέρων βολών, περιοριστικοί χώροι και διάδρομοι ελευθέρων βολών

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

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

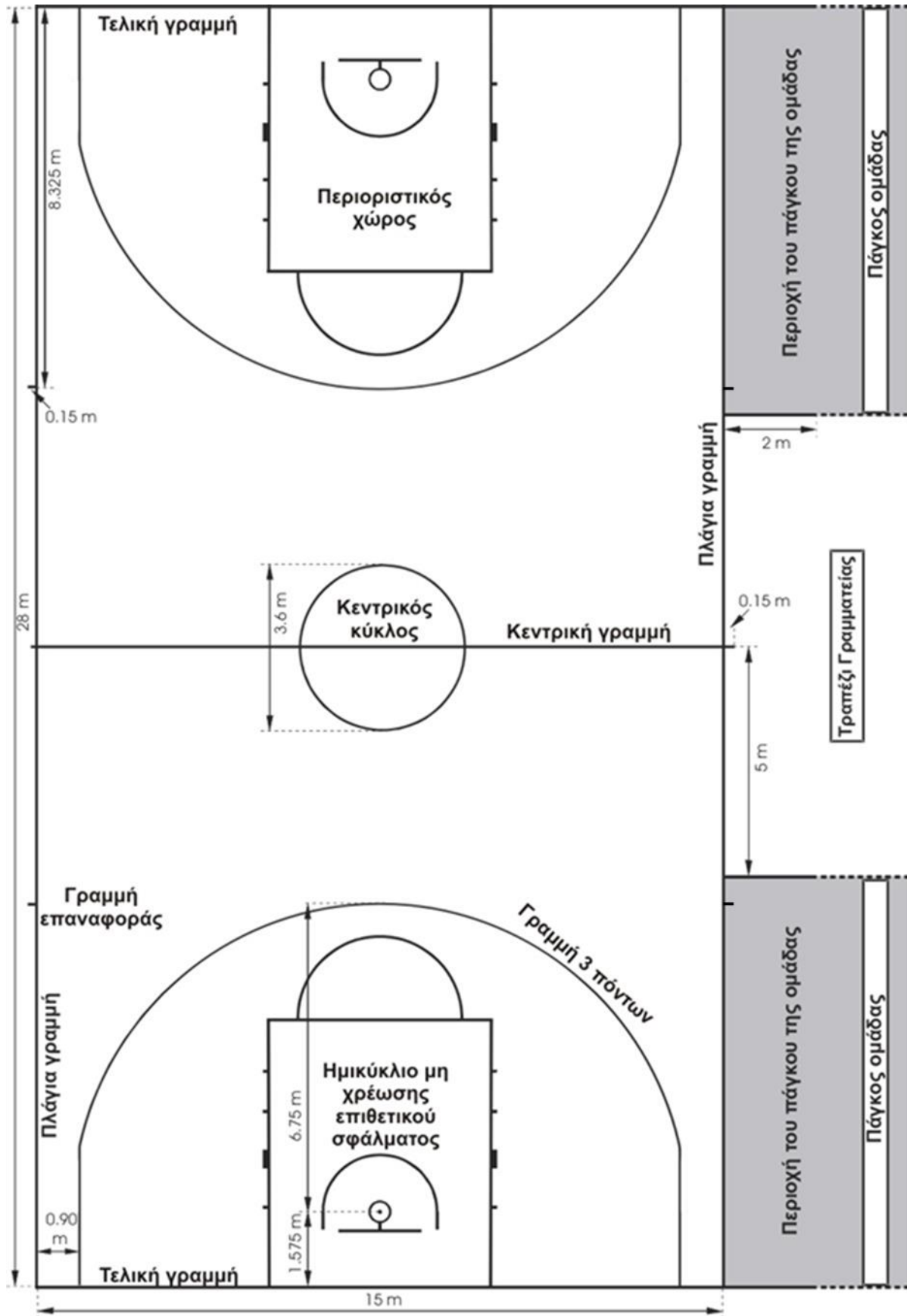
Οι διάδρομοι ελευθέρων βολών, κατά μήκος των περιοριστικών χώρων καταλαμβάνονται από παίκτες στην διάρκεια των ελευθέρων βολών, θα πρέπει να χαράσσονται όπως απεικονίζεται στο (Διάγραμμα 2).

#### 2.4.4 Περιοχή τριών πόντων

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

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

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

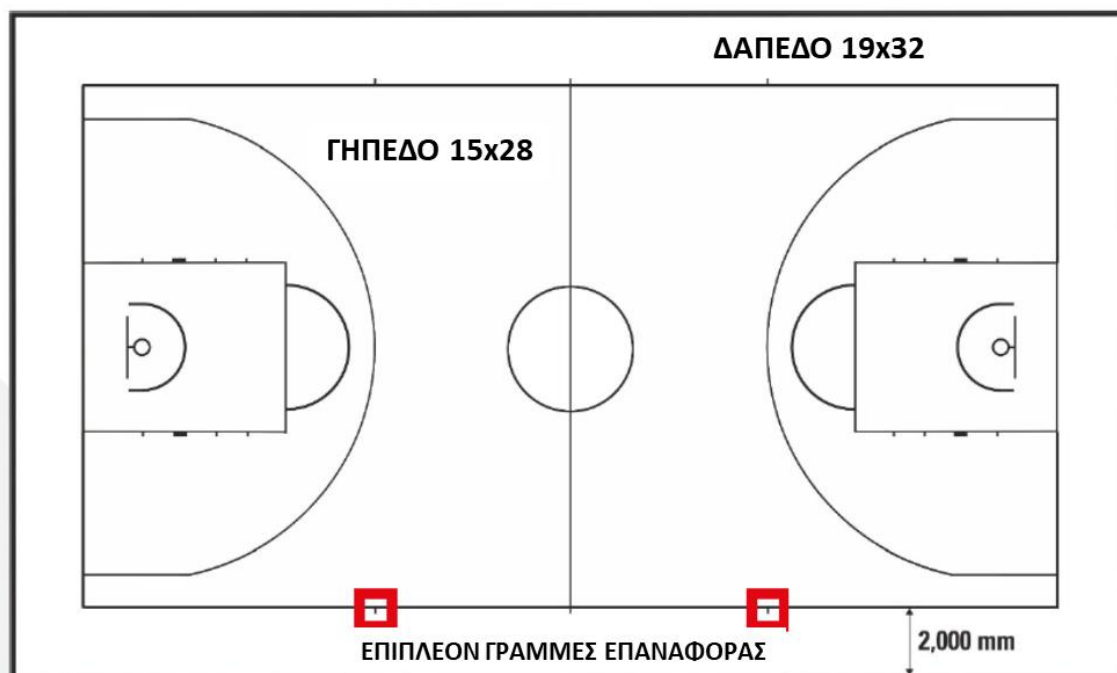


**Διάγραμμα 1 Κάτοψη γηπέδου με κανονικές διαστάσεις**

### 2.4.5 Περιοχή του πάγκου των ομάδων

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

Θα πρέπει να υπάρχουν 16 θέσεις διαθέσιμες στην περιοχή του κάθε πάγκου για τον προπονητή, βοηθούς προπονητών, αναπληρωματικών αποκλεισμένων παικτών και μελών-συνοδών. Οποιοδήποτε άλλο άτομο θα πρέπει να βρίσκεται τουλάχιστον 2 μέτρα πίσω από τον πάγκο της ομάδας.



### 2.4.6 Γραμμές επαναφοράς

Οι 4 γραμμές, 2 γραμμές σε κάθε πλευρά του γηπέδου, μήκους 0.15 μέτρων μήκους, θα χαράσσονται εκτός του αγωνιστικού χώρου των πλαγίων γραμμών, με το εξωτερικό άκρο της γραμμής 8.325 μέτρα από το εσωτερικό άκρο της πλησιέστερης τελικής γραμμής.

### 2.4.7 Ημικυκλικές περιοχές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος

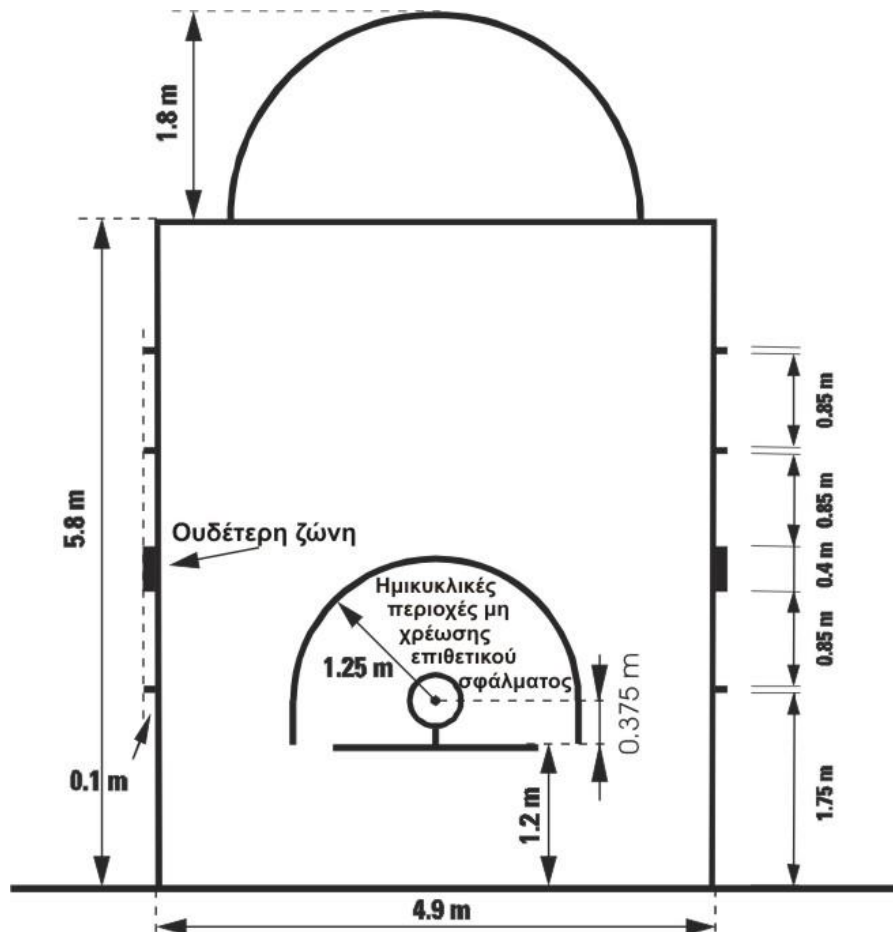
Οι ημικυκλικές γραμμές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος, θα πρέπει να χαράσσονται στον αγωνιστικό χώρο, περιορισμένες από:

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

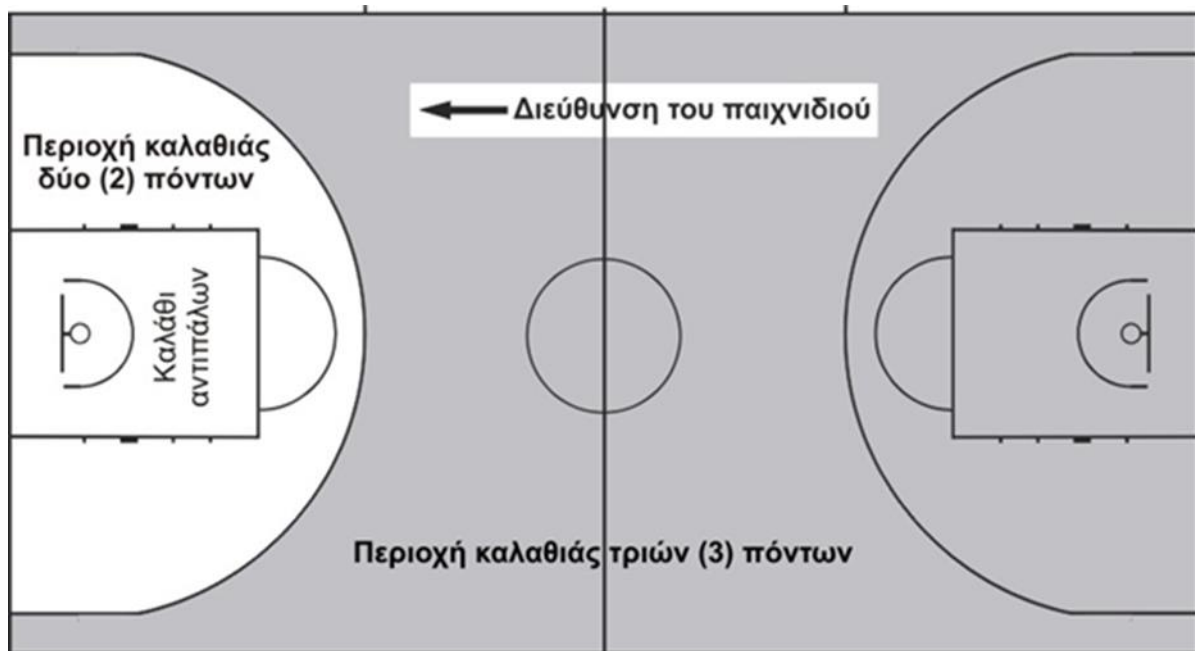
Οι ημικυκλικές γραμμές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος συμπληρώνονται από φανταστικές γραμμές που ενώνουν το τέλος των παράλληλων γραμμών ακριβώς πίσω από το εμπρός άκρο των ταμπλό.



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

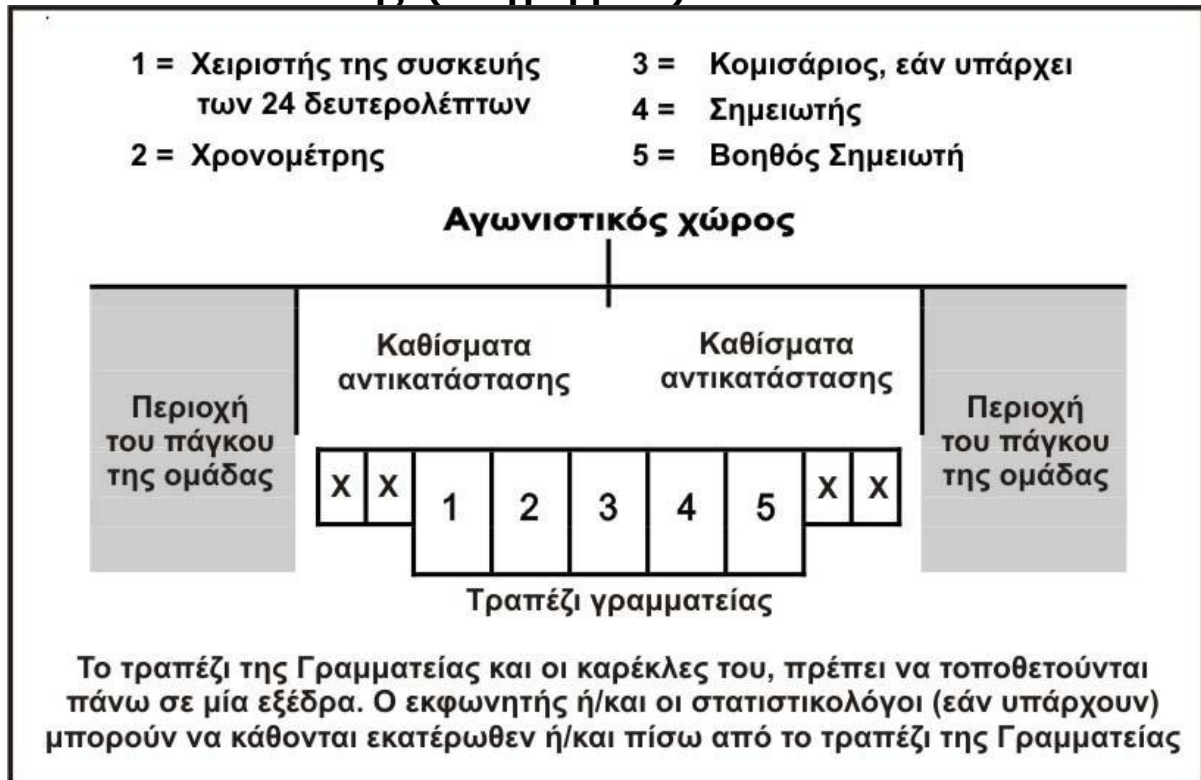


**Διάγραμμα 2 Περιοριστικός χώρος**



**Διάγραμμα 3 Περιοχές καλαθιάς 2/3 πόντων**

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

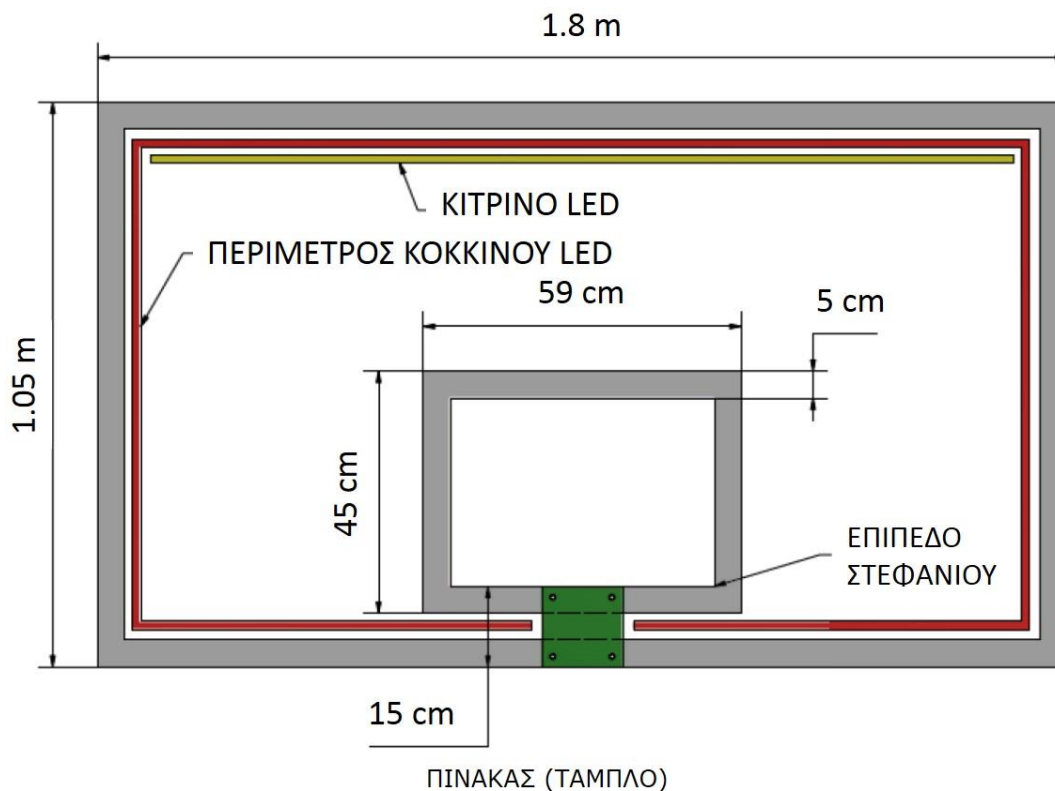


Διάγραμμα 4 Τραπέζι γραμματείας και θέσεις αντικατάστασης

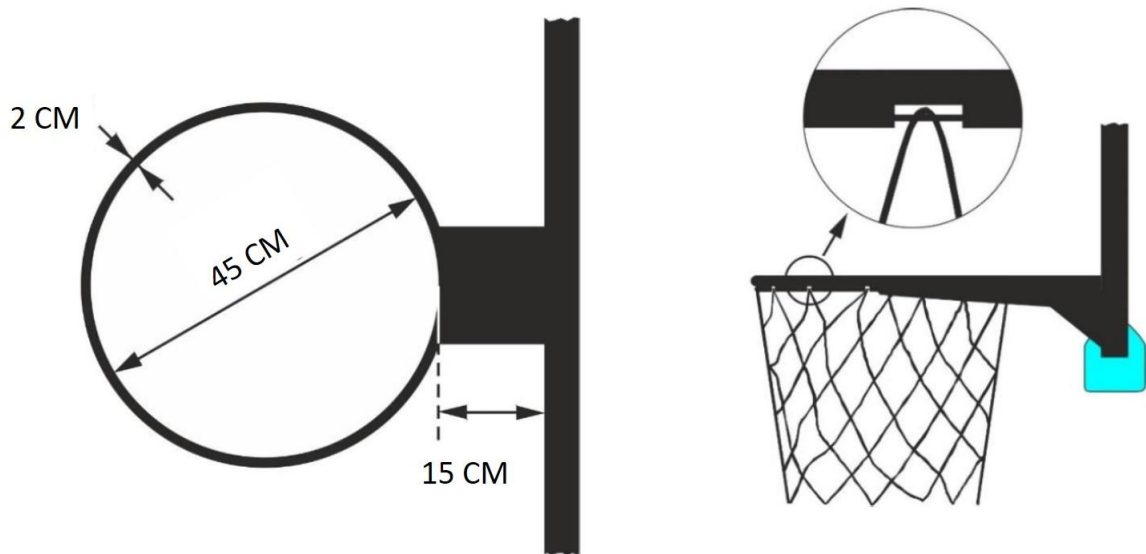
### Άρθρο 3<sup>ο</sup> Εξοπλισμός

Θα απαιτείται ο ακόλουθος εξοπλισμός:

- Μπασκέτες, αποτελούμενες από:
  - Πίνακες (ταμπλό)

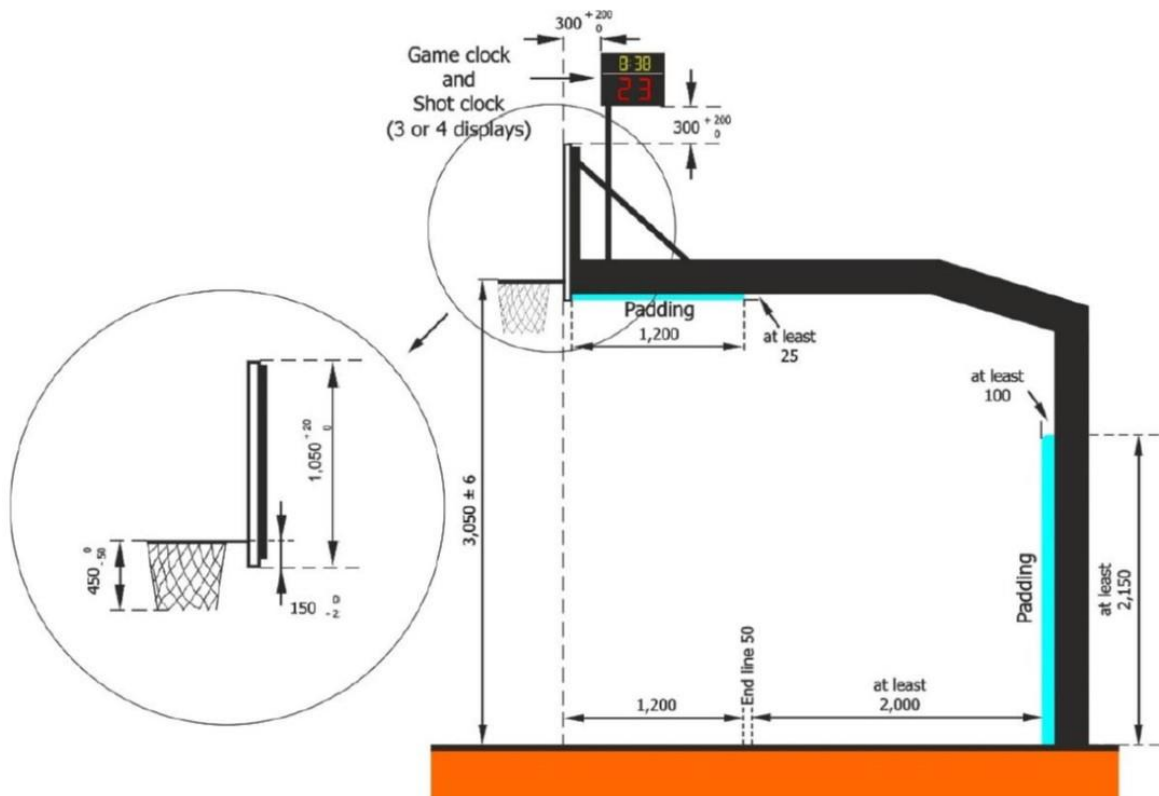


- Καλάθια με μηχανισμό απελευθέρωσης πίεσης, που θα περιέχουν στεφάνια και διχτάκια



ΣΤΕΦΑΝΙ-ΔΙΧΤΑΚΙ

- Κατασκευές στήριξης πινάκων (ταμπλό) τα οποία θα φέρουν κατάλληλη προστατευτική επένδυση



- Μπάλες
- Χρονόμετρο παιχνιδιού
- Συσσκευή 24" (shot clock)

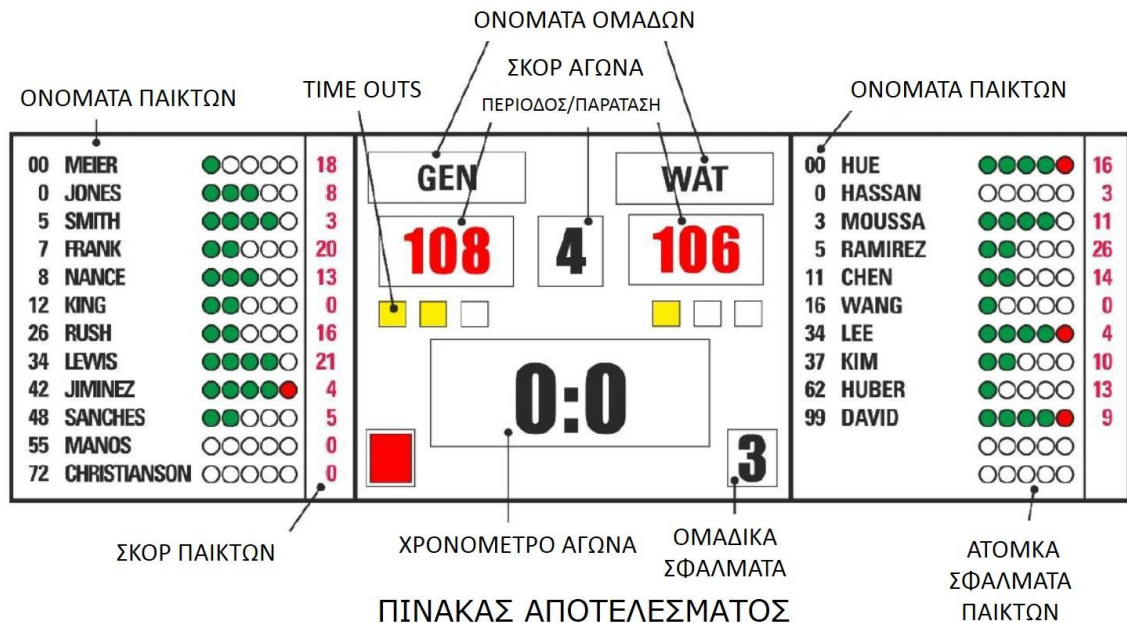


← Χρονόμετρο παιχνιδιού

← Συσκευή 24" (shot clock)

Χρονόμετρο παιχνιδιού-Συσκευή 24" (shot clock)

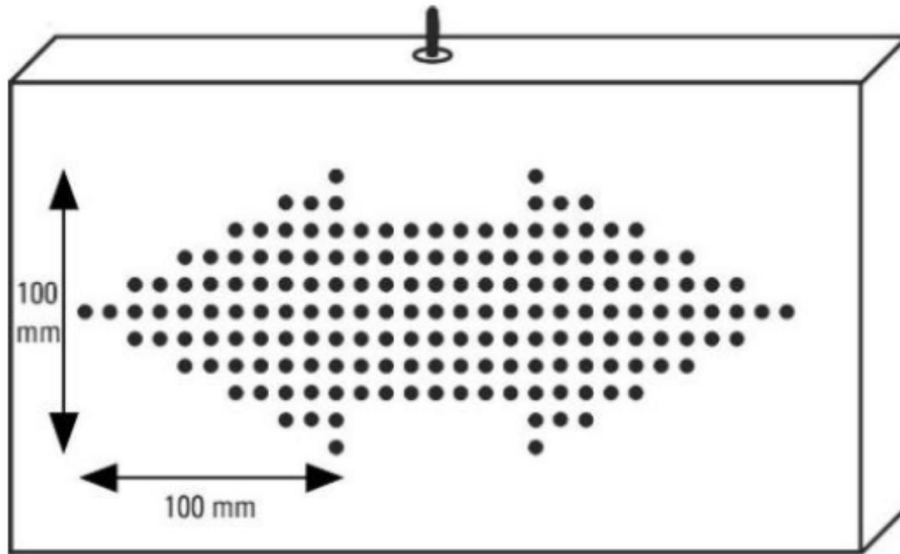
- Πίνακας αποτελέσματος



- Χρονόμετρο ή κατάλληλη ορατή συσκευή (όχι το χρονόμετρο του αγώνος) για την χρονομέτρηση των τάιμ άουτς.
- 2 ξεχωριστά ηχητικά και δυνατά σήματα με ευκρινώς διαφορετικούς ήχους, ένα για κάθε μία από τις συσκευές
  - των 24" (shot clock)
  - του χρονομέτρη
- Φύλλο Αγώνος
- Πινακίδες σφαλμάτων και αποβολής παικτών / προπονητών



- Πινακίδες ομαδικών σφαλμάτων
- Δείκτης (βέλος) εναλλασσόμενης κατοχής



Δείκτης (βέλος) εναλλασσόμενης κατοχής

- Δάπεδο
- Αγωνιστικός χώρος
- Επαρκής φωτισμός



## ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΡΙΤΟΣ – ΟΜΑΔΕΣ

### Άρθρο 4<sup>ο</sup> Ομάδες

#### 4.1 Ορισμός

**4.1.1** Ένα μέλος μιας ομάδας επιτρέπεται να παίξει, όταν έχει την εξουσιοδότηση να παίξει για την ομάδα, σύμφωνα με τους κανονισμούς, συμπεριλαμβανομένων και των ορίων ηλικίας, της Οργανωτικής Επιτροπής της Διοργάνωσης.

**4.1.2** Ένα μέλος της ομάδας, δικαιούται να παίξει, όταν το όνομά του έχει καταχωρηθεί στο φύλλο αγώνος πριν από την έναρξη του παιχνιδιού και για όλο το διάστημα εφόσον δεν έχει αποκλειστεί ούτε έχει διαπράξει 5 σφάλματα.

**4.1.3** Κατά τη διάρκεια του αγωνιστικού χρόνου, ένα μέλος ομάδας είναι:

- Παίκτης, όταν βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο και δικαιούται να παίξει.
- Αναπληρωματικός, όταν δεν βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο αλλά δικαιούται να παίξει.
- Αποκλεισμένος παίκτης, όταν έχει διαπράξει 5 σφάλματα και δεν έχει πλέον το δικαίωμα να παίξει.

**4.1.4** Στη διάρκεια του διαλείμματος του παιχνιδιού, όλα τα δικαιούμενα να παίξουν μέλη της ομάδας, θεωρούνται παίκτες.

#### 4.2 Κανόνας

**4.2.1** Κάθε ομάδα αποτελείται από:

- Όχι περισσότερα από 12 μέλη, δικαιούμενα να παίξουν, συμπεριλαμβανομένου και του αρχηγού.
- Τον head προπονητή.
- Το πολύ 8 συνοδούς ομάδος, συμπεριλαμβανομένων το πολύ 2 βοηθών προπονητών που θα μπορούν να κάθονται στον πάγκο. Στην περίπτωση που μια ομάδα έχει 2 βοηθούς προπονητών, ο πρώτος βοηθός θα σημειώνεται στο φύλλο αγώνος.

**4.2.2** Κατά τη διάρκεια του αγωνιστικού χρόνου, 5 μέλη της ομάδας από κάθε ομάδα μπορεί να βρίσκονται στον αγωνιστικό χώρο και μπορούν να αντικατασταθούν.

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

- Ο διαιτητής γνώφει στον αναπληρωματικό να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο.
- Στη διάρκεια τάϊμ άουτ ή ενός διαλείμματος του παιχνιδιού ένας αναπληρωματικός ζητά αντικατάσταση στο χρονομέτρη.

#### 4.3 Στολές

**4.3.1** Η στολή των όλων των μελών της ομάδας, θα πρέπει να αποτελείται από:

- Φανέλες του ιδίου κυρίου χρώματος, μπροστά και πίσω. Εάν οι φανέλες έχουν μανίκια, θα πρέπει να τελειώνουν πάνω από τον αγκώνα. Μακρυμάνικες φανέλες δεν επιτρέπονται.

Όλοι οι αθλητές πρέπει να έχουν τη φανέλα τους μέσα στο παντελονάκι τους. Οι ολόσωμες εμφανίσεις επιτρέπονται.



- Φανέλες (t-shirts), ανεξαρτήτως τύπου, δεν επιτρέπονται να φοριούνται κάτω από τις φανέλες.
  - Παντελονάκια του ίδιου κυρίου χρώματος, μπροστά και πίσω, όπως και οι φανέλες. Τα παντελονάκια πρέπει να φθάνουν μέχρι πριν το γόνατο.
  - Κάλτσες του ίδιου κυρίου χρώματος για όλα τα μέλη της ομάδας. Οι κάλτσες θα πρέπει να είναι ορατές.
- 4.3.2** Κάθε μέλος της ομάδας θα φορά μία φανέλα, αριθμημένη μπροστά και πίσω, με ευκρινείς αριθμούς, χρώματος, αντίθετο από το χρώμα της φανέλας.  
Οι αριθμοί, θα πρέπει να είναι ευδιάκριτα ορατοί και:
- Αυτοί στην πίσω πλευρά, θα πρέπει να είναι ύψους τουλάχιστον 16 εκ.
  - Αυτοί στην εμπρός πλευρά, θα πρέπει να είναι τουλάχιστον 8 εκ.
  - Οι αριθμοί δεν πρέπει να είναι πλάτους μικρότερο των 2 εκ.
  - Οι ομάδες μπορούν μόνο να χρησιμοποιούν τους αριθμούς 0 και 00 και από το 1 έως το 99.
  - Παίκτες της ίδιας ομάδας, δεν θα πρέπει να φορούν ίδιους αριθμούς.
  - Διαφημίσεις ή οποιοδήποτε λογότυπο θα πρέπει να απέχει τουλάχιστον 4 εκατοστά από τους αριθμούς.
- 4.3.3** Οι ομάδες θα πρέπει να έχουν κατ' ελάχιστον 2 σύνολα εμφανίσεων και:
- Η πρώτη ομάδα, βάση προγράμματος (γηπεδούχος ομάδα) θα πρέπει να φορά ανοιχτόχρωμες φανέλες (κατά προτίμηση λευκές).
  - Η δεύτερη ομάδα, βάση προγράμματος (φιλοξενούμενη ομάδα), θα πρέπει να φορά σκουρόχρωμες φανέλες.
  - Ωστόσο, αν οι 2 ομάδες συμφωνήσουν, μπορούν να αλλάξουν τα χρώματα της εμφάνισής τους.
- 4.4 Άλλος εξοπλισμός**
- 4.4.1** Όλος ο εξοπλισμός, ο οποίος χρησιμοποιείται από τους αθλητές, θα πρέπει να είναι κατάλληλος για το παιχνίδι. Κάθε εξοπλισμός ο οποίος είναι σχεδιασμένος να αυξάνει το ύψος ή την έκταση του αθλητού ή με οποιοδήποτε άλλον τρόπο να του δώσει ένα αθέμιτο πλεονέκτημα, δεν επιτρέπεται.
- 4.4.2** Οι παίκτες δεν θα πρέπει να φοράνε εξοπλισμό (αντικείμενα) που μπορεί να προκαλέσει τραυματισμό σε άλλους παίκτες.
- Δεν επιτρέπονται τα πιο κάτω:
    - Προστατευτικά δακτύλων, χεριού, καρπού, αγκώνος ή πήχewας, κράνη, νάρθηκες ή υποστηρικτικά κατασκευασμένα από δέρμα, πλαστικό, ελαστικό (μαλακό) πλαστικό, μέταλλο ή οποιοδήποτε άλλο σκληρό υλικό, ακόμη και αν αυτό είναι καλυμμένο με μαλακή επένδυση.
    - Αντικείμενα που θα μπορούσαν να κόψουν ή να προκαλέσουν εκδορές (τα νύχια θα πρέπει να είναι κομμένα κοντά).
    - Εξάρτημα μαλλιών και κοσμήματα.
  - Επιτρέπονται τα πιο κάτω:
    - Προστατευτικός εξοπλισμός ώμου, βραχίονα, μηρού ή κάτω ποδιού, αν το υλικό είναι επαρκώς επενδυμένο.
    - Ελαστικό υφασμάτινο κάλυμμα βραχιόνων και ποδιών.
    - Κάλυμμα κεφαλής. Το κάλυμμα κεφαλής δεν μπορεί να καλύπτει εντελώς ή μερικώς κανένα μέρος του προσώπου (μάτια, μύτη, χείλη κ.λπ.) και δεν πρέπει να είναι επικίνδυνο για τον παίκτη που το φοράει ή/και για άλλους



παίκτες. Το κάλυμμα κεφαλής δεν πρέπει να διαθέτει στοιχεία ανοίγματος/κλεισίματος γύρω από το πρόσωπο και/ή το λαιμό και δεν μπορεί να έχει οποιαδήποτε εξαρτήματα που να εξέχουν από την επιφάνεια του.

- Υποστηρικτικά γονάτου.
- Προστατευτικό σπασμένης μύτης, ακόμη κι εάν είναι κατασκευασμένο από σκληρό υλικό.
- Άχρωμες διαφανείς προστατευτικές θήκες δοντιών.
- Γυαλιά, αν δεν θέτουν σε κίνδυνο τους άλλους παίκτες.
- Περικάρπια και ταινίες κεφαλής, μέγιστου πλάτους 10 εκ. από υφασμάτινο υλικό.
- Ταινίες βραχιόνων, ώμων, ποδιών κλπ.
- Επιστραγαλίδες.

Όλοι οι παίκτες της ομάδας πρέπει να έχουν ελαστικό υφασμάτινο κάλυμμα βραχιόνων και ποδιών, κάλυμμα κεφαλής, περικάρπια και ταινίες κεφαλής, του ίδιου χρώματος.

- 4.4.3** Στη διάρκεια του παιχνιδιού, ο παίκτης θα φορά παπούτσια οποιουδήποτε χρώματος αλλά το αριστερό και το δεξιό παπούτσι θα πρέπει να ταιριάζουν. Φωτάκια, αντανακλαστικά υλικά ή άλλα στολίδια, δεν επιτρέπονται.
- 4.4.4** Στη διάρκεια του παιχνιδιού, ο παίκτης δεν θα εμφανίζει οποιοδήποτε εμπορικό, διαφημιστικό ή φιλανθρωπικό όνομα, σήμα, λογότυπο ή άλλο σημάδι ταυτότητας, συμπεριλαμβανομένου, και όχι μόνο, του σώματός του, στα μαλλιά του ή οπουδήποτε αλλού.
- 4.4.5** Οποιοσδήποτε άλλος εξοπλισμός, που δεν μνημονεύεται σαφώς σε αυτό το άρθρο, θα πρέπει πρώτα να εγκριθεί από την Τεχνική Επιτροπή της F.I.B.A.

## **Άρθρο 5° Παίκτες: Τραυματισμός και βοήθεια**

- 5.1** Σε περίπτωση τραυματισμού αθλητού/ών, οι διαιτητές μπορούν να σταματήσουν τον αγώνα.
- 5.2** Αν η μπάλα είναι ζωντανή όταν συμβαίνει ένας τραυματισμός, ο διαιτητής δεν θα πρέπει να σφυρίξει, μέχρι η ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας να σουτάρει, να χάσει τον έλεγχο της μπάλας, να κρατά τη μπάλα χωρίς να παίζει ή η μπάλα να νεκρωθεί. Ωστόσο, εάν είναι αναγκαίο να προστατευτεί ένας τραυματισμένος παίκτης, οι διαιτητές μπορούν να διακόψουν τον αγώνα αμέσως.
- 5.3** Αν ο τραυματισμένος παίκτης δεν μπορεί να παίξει αμέσως (περίπου σε 15 δευτερόλεπτα) ή εάν αυτός δεχθεί φροντίδα ή εάν ένας παίκτης δεχθεί οποιαδήποτε βοήθεια από το δικό του head προπονητή, βοηθούς προπονητή, μέλη ομάδας ή/και συνοδούς της ομάδας του, αυτός θα πρέπει να αντικατασταθεί, εκτός εάν η ομάδα απομείνει με λιγότερους από 5 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο.
- 5.4** Ο head προπονητής, βοηθοί προπονητών, αναπληρωματικοί αποκλεισμένοι παίκτες και μέλη-συνοδοί ομάδας, μπορούν να εισέλθουν στον αγωνιστικό χώρο, μόνο με την άδεια του διαιτητή, προκειμένου να περιποιηθούν τον τραυματισμένο παίκτη πριν αντικατασταθεί.
- 5.5** Ο γιατρός μπορεί να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο, χωρίς την άδεια από το διαιτητή, εάν κατά την κρίση του, ο τραυματισμένος παίκτης χρειάζεται άμεση ιατρική βοήθεια.
- 5.6** Εάν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οποιοσδήποτε παίκτης αιμορραγεί ή φέρει ανοικτή πληγή, πρέπει να αντικατασταθεί. Ο παίκτης μπορεί να επιστρέψει στον αγωνιστικό χώρο, μόνο αφού σταματήσει η αιμορραγία και η συγκεκριμένη περιοχή ή η ανοικτή πληγή έχει πλήρως και ασφαλώς καλυφθεί.





**FIBA**  
We Are Basketball



- 5.7** Εάν ο τραυματισμένος παίκτης ή οποιοσδήποτε παίκτης που αιμορραγεί ή έχει ανοικτή πληγή ανακάμψει στη διάρκεια ενός τάιμ άουτ που πάρθηκε από οποιαδήποτε ομάδα, πριν ηχήσει η κόρνα του χρονομέτρη για την αντικατάσταση, αυτός ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει να αγωνίζεται.
- 5.8** Παίκτες που έχουν δηλωθεί από τον προπονητή τους να ξεκινήσουν τον αγώνα ή που έχουν δεχθεί ιατρική βοήθεια μεταξύ των ελευθέρων βολών, μπορεί να αντικατασταθούν σε περίπτωση τραυματισμού. Σε αυτή την περίπτωση, η αντίπαλη ομάδα έχει κι αυτή το δικαίωμα να αντικαταστήσει τον ίδιο αριθμό παικτών, αν το επιθυμεί.

### **Άρθρο 6° Αρχηγός : Καθήκοντα και εξουσίες**

- 6.1** Ο αρχηγός (CAP), είναι ένας παίκτης που υποδεικνύεται από τον προπονητή του και αντιπροσωπεύει την ομάδα του στον αγωνιστικό χώρο. Μπορεί να επικοινωνεί με τους διαιτητές, με ευγενικό τρόπο, κατά τη διάρκεια του αγώνα, προκειμένου να ενημερωθεί, μόνο όταν η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο του αγώνα σταματημένο.
- 6.2** Ο αρχηγός θα πληροφορεί τον πρώτο διαιτητή (Crew chief), όχι αργότερα από 15 λεπτά αμέσως μετά το τέλος του παιχνιδιού, αν η ομάδα του ενίσταται κατά του αποτελέσματος του αγώνα, υπογράφοντας το φύλλο αγώνος στο χώρο όπου σημειώνεται "Υπογραφή αρχηγού σε περίπτωση ενστάσεως".

### **Άρθρο 7° Προπονητές: Καθήκοντα και εξουσίες**

- 7.1** Τουλάχιστον 40 λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού, κάθε προπονητής ή ο εκπρόσωπος του, δίνει στο σημειωτή πίνακα με τα ονόματα και τους αντίστοιχους αριθμούς των μελών της ομάδας που δικαιούνται συμμετοχής στο παιχνίδι, όπως επίσης και τα ονόματα του αρχηγού της ομάδας, του προπονητή και του βοηθού προπονητή. Όλα τα μέλη των ομάδων των οποίων τα ονόματα καταχωρήθηκαν στο φύλλο αγώνος, έχουν το δικαίωμα να παίξουν ακόμη και εάν προσέλθουν μετά την έναρξη του παιχνιδιού.
- 7.2** Τουλάχιστον 10 λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού κάθε προπονητής θα επιβεβαιώνει τα ονόματα και τους αριθμούς των παικτών της ομάδας του, καθώς και τα ονόματα των προπονητών, υπογράφοντας το φύλλο αγώνος. Παράλληλα, αυτός θα πρέπει να υποδεικνύει τους 5 παίκτες που θα ξεκινήσουν τον αγώνα. Ο προπονητής της Α' ομάδας, είναι ο πρώτος που θα δώσει τις πληροφορίες αυτές.
- 7.3** Ο προπονητής, βοηθοί προπονητών, αναπληρωματικοί αποκλεισμένοι παίκτες και μέλη-συνοδοί ομάδας, είναι τα μόνα πρόσωπα που επιτρέπεται να κάθονται και να παραμένουν στην περιοχή του πάγκου τους. Στη διάρκεια του αγωνιστικού χρόνου, όλοι οι αναπληρωματικοί, αποκλεισμένοι παίκτες και μέλη – συνοδοί ομάδας, θα παραμένουν καθισμένοι.
- 7.4** Ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή μπορούν να πάνε στο τραπέζι της γραμματείας στη διάρκεια του παιχνιδιού προκειμένου να ζητήσουν στατιστικές πληροφορίες μόνο εάν η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο του αγώνος σταματημένο.
- 7.5** Ο προπονητής μπορεί να επικοινωνεί με ευγενικό τρόπο με τους διαιτητές στη διάρκεια του παιχνιδιού για να αποκτήσει πληροφορίες, μόνο όταν η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο του παιχνιδιού σταματημένο.
- 7.6** Είτε ο προπονητής είτε ο βοηθός προπονητή αλλά μόνο ένας σε οποιαδήποτε χρονική στιγμή επιτρέπεται να παραμένει όρθιος στη



**FIBA**  
We Are Basketball



διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτοί μπορούν να απευθύνονται προφορικά στους παίκτες στη διάρκεια του παιχνιδιού με την προϋπόθεση ότι παραμένουν στα όρια του πάγκου τους. Ο βοηθός προπονητή δεν θα επικοινωνεί με τους διαιτητές.

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



## ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΕΤΑΡΤΟΣ - ΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

### Άρθρο 8<sup>ο</sup> Αγωνιστικός χρόνος, ισόπαλο αποτέλεσμα και παράταση

- 8.1** Το παιχνίδι θα αποτελείται από 4 τέταρτα των 10 λεπτών το καθένα.
- 8.2** Πρέπει να υπάρχει διάλειμμα του παιχνιδιού 20 λεπτών πριν την προγραμματισμένη έναρξη του αγώνα.
- 8.3** Πρέπει να υπάρχουν τα διαλείμματα των 2 λεπτών, μεταξύ 1<sup>ου</sup> και 2<sup>ου</sup> (πρώτο ημίχρονο) και 3<sup>ου</sup> και 4<sup>ου</sup> τετάρτου (δεύτερο ημίχρονο) και πριν από κάθε παράταση.
- 8.4** Πρέπει να υπάρχει διάλειμμα ημιχρόνου του παιχνιδιού, 15 λεπτών.
- 8.5** Το διάλειμμα του παιχνιδιού αρχίζει:
- 20 λεπτά πριν την προγραμματισμένη έναρξη του παιχνιδιού.
  - Όταν ηχήσει η κόρνα του αγώνος για τη λήξη του τετάρτου ή των παρατάσεων.
- 8.6** Το διάλειμμα του παιχνιδιού τελειώνει:
- Στην αρχή του πρώτου τετάρτου, όταν η μπάλα αφήνει το/α χέρι/α του πρώτος διαιτητής (Crew chief), στην αναπήδηση (jump – ball)
  - Στην αρχή όλων των άλλων τετάρτων και των παρατάσεων, όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει.
- 8.7** Αν το αποτέλεσμα είναι ισόπαλο στο τέλος του 4<sup>ου</sup> τετάρτου, ο αγώνας θα συνεχίζεται με τόσες παρατάσεις διάρκειας 5 λεπτών η κάθε μία, όσες είναι αναγκαίες για να σπάσει η ισοπαλία.  
Εάν το συνολικό σκορ και των δύο παιχνιδιών για σύστημα διεξαγωγής δύο 2 παιχνιδιών είναι ισοπαλία στο τέλος του δεύτερου παιχνιδιού, αυτό το παιχνίδι θα συνεχίζεται με όσες παρατάσεις 5 λεπτών είναι απαραίτητο για να σπάσει η ισοπαλία.
- 8.8** Εάν ένα σφάλμα διαπράττεται κοντά στην λήξη του τετάρτου ή της παράτασης, ο διαιτητής θα πρέπει να καθορίσει τον υπολειπόμενο αγωνιστικό χρόνο. Ελάχιστος χρόνος 0.1” θα πρέπει να αναγράφεται στο χρονόμετρο του αγώνα.
- 8.9** Εάν ένα σφάλμα διαπράττεται στη διάρκεια ενός διαλλείματος, οποιαδήποτε ενδεχόμενη/ες ελεύθερη/ες βολή/ες θα εκτελεστεί/ούν πριν την έναρξη του επόμενου τετάρτου ή της παράτασης.

### Άρθρο 9<sup>ο</sup> Έναρξη και λήξη ενός τετάρτου, μιας παράτασης ή του παιχνιδιού

- 9.1** Το πρώτο τέταρτο ξεκινά όταν η μπάλα αφήνει το/α χέρι/α του πρώτου διαιτητή (Crew chief) για την αναπήδηση (jump – ball) στον κεντρικό κύκλο.
- 9.2** Όλα τα άλλα τέταρτα ή οι παρατάσεις ξεκινούν όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει.
- 9.3** Ο αγώνας δε μπορεί να αρχίσει αν μία από τις δύο ομάδες δε βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο με 5 παίκτες, έτοιμους να αγωνιστούν.
- 9.4** Για όλους τους αγώνες, η ομάδα που αναγράφεται πρώτη στο πρόγραμμα (γηπεδούχος ομάδα) θα καταλαμβάνει, όπως αντικρίζουμε τον αγωνιστικό χώρο από το τραπέζι της γραμματείας:
- Τον πάγκο στην αριστερή πλευρά του τραπεζιού της γραμματείας



FIBA  
We Are Basketball



-Το μισό γήπεδο για την προθέρμανση πριν την έναρξη του αγώνα, εμπρός από τον πάγκο της

Ωστόσο, εάν οι 2 ομάδες συμφωνούν, μπορούν να αλλάξουν αμοιβαία τους πάγκους ή/και το μισό γήπεδο για την προθέρμανση για το πρώτο ημίχρονο.

**9.5** Πριν το πρώτο και τρίτο τέταρτο οι ομάδες δικαιούνται να προθερμαίνονται στο μισό του αγωνιστικού χώρου, στο οποίο βρίσκεται το καλάθι των αντίπαλων.

**9.6** Οι ομάδες θα ανταλλάξουν καλάθια για το δεύτερο ημίχρονο.

**9.7** Σε όλες τις παρατάσεις, οι ομάδες θα συνεχίσουν να αγωνίζονται στα ίδια καλάθια, όπως στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο.

**9.8** Ένα τέταρτο, μία παράταση ή το παιχνίδι θα τελειώνει όταν ηχήσει η κόρνα της λήξης του τετάρτου ή της παράτασης. Όταν υπάρχει διαθέσιμος περιμετρικός φωτισμός του ταμπλό με κόκκινο φώς, τότε το φώς υπερिशχει χρονικά του ήχου της κόρνας λήξης του παιχνιδιού.

## Άρθρο 10<sup>ο</sup> Κατάσταση της μπάλας

**10.1** Η μπάλα μπορεί να είναι, ζωντανή ή νεκρή.

**10.2** Η μπάλα **ζωντανεύει** όταν:

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

**10.3** Η μπάλα **νεκρώνει** όταν:

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

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

- Η μπάλα, είναι σε πτήση σε προσπάθεια για καλάθι και:
  - Ένας διαιτητής σφυρίζει.
  - Ηχήσει το σήμα της λήξης του αγώνα στο τέλος του τετάρτου ή της παράτασης.
  - Ηχήσει το ρολόι των 24" (shot clock).
- Η μπάλα είναι σε πορεία προς το καλάθι από ελεύθερη βολή και ένας διαιτητής σφυρίζει για καταστρατήγηση του κανονισμού, εκτός από τον παίκτη που εκτελεί την ελεύθερη βολή.
- Η μπάλα είναι στον έλεγχο του σουτέρ σε προσπάθεια για καλάθι, ο οποίος ολοκληρώνει την προσπάθεια του αυτή, με μία συνεχή κίνηση,



FIBA  
We Are Basketball



η οποία άρχισε πριν καταλογιστεί σφάλμα σε οποιοδήποτε αντίπαλο παίκτη ή οποιοδήποτε μέλος που επιτρέπεται να κάθεται στη περιοχή του πάγκου των αντιπάλων.

Αυτή η διάταξη δεν θα εφαρμοστεί και το καλάθι δεν θα μετρήσει εάν μετά το σφύριγμα ενός διαιτητή, γίνει μία εντελώς νέα προσπάθεια για καλάθι.

## Άρθρο 11° Θέση παίκτη και διαιτητή

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

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

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

## Άρθρο 12° Αναπήδηση και εναλλασσόμενη κατοχή

### 12.1 Ορισμός αναπήδησης (jump – ball)

**12.1.1 Αναπήδηση (jump – ball)** γίνεται όταν ένας διαιτητής πετά τη μπάλα στον κεντρικό κύκλο μεταξύ 2 αντιπάλων παικτών.

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

### 12.2 Διαδικασία αναπήδησης (jump – ball)

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

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

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

**12.2.4** Η μπάλα πρέπει να χτυπηθεί με το/α χέρι/α από τον έναν ή και τους δύο συμμετέχοντες, **αφού** φτάσει στο υψηλότερο σημείο της.

**12.2.5** Κανείς εκ των δύο αναπηδώντων δεν θα εγκαταλείψει την θέση του, μέχρι η μπάλα να χτυπηθεί νομίμως.

**12.2.6** Κανείς από τους μετέχοντες δεν μπορεί να πιάσει τη μπάλα ή να την αγγίξει, περισσότερο από δύο φορές, έως ότου αυτή αγγίξει έναν από τους παίκτες που δεν μετέχουν στην αναπήδηση ή το δάπεδο.

**12.2.7** Αν η μπάλα δεν χτυπηθεί από τουλάχιστον έναν από τους αναπηδόντες η αναπήδηση (jump – ball) πρέπει να επαναληφθεί.

**12.2.8** Κανένα μέρος του σώματος των παικτών που δεν μετέχουν στην αναπήδηση (jump – ball), δεν επιτρέπεται να είναι επάνω ή μέσα από τη γραμμή του κύκλου (κυλίνδρου), προτού χτυπηθεί η μπάλα.



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

### **12.3 ΠΟΙΝΗ**

Η μπάλα δίνεται στους αντιπάλους για επαναφορά στο κοντινότερο σημείο της καταστρατήγησης εκτός πίσω ακριβώς από το ταμπλό.

### **12.4 Περιπτώσεις αναπήδησης**

Μία περίπτωση αναπήδησης (jump – ball) συμβαίνει όταν:

- Σφυριχτεί εμπλοκή της μπάλας.
- Η μπάλα καταλήγει εκτός ορίων και οι διαιτητές διαφωνούν ή έχουν αμφιβολία για τον τελευταίο παίκτη που την άγγιξε.
- Κατά τη διάρκεια ανεπιτυχούς, τελευταίας ελεύθερης βολής, συμβεί εκατέρωθεν παράβαση.
- Ζωντανή μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό, εκτός:
  - Μεταξύ των ελευθέρων βολών
  - Μετά την τελευταία ελεύθερη βολή που ακολουθείται από επαναφορά από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας.
- Η μπάλα νεκρώνει όταν καμία ομάδα δεν έχει την κατοχή της ή δεν την δικαιούται.
- Μετά την ακύρωση ισοδύναμων ποινών εναντίων και των δύο ομάδων, εάν δεν υπάρχουν άλλες εναπομείναντες ποινές σφαλμάτων για εκτέλεση και καμία ομάδα δεν είχε την κατοχή της μπάλας ή το δικαίωμα κατοχής πριν το πρώτο σφάλμα ή την παράβαση.
- Όλα τα τέταρτα, εκτός του πρώτου και όλων των παρατάσεων, πρόκειται να αρχίσουν.

### **12.5 Ορισμός εναλλασσόμενης κατοχής**

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

### **12.6 Διαδικασία εναλλασσόμενης κατοχής**

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

**12.6.2** Η ομάδα που δεν αποκτά τον πρώτο έλεγχο ζωντανής μπάλας μετά την αναπήδηση (jump – ball), θα δικαιούται την επαναφορά από την διαδικασία της πρώτης εναλλασσόμενης κατοχής.

**12.6.3** Η ομάδα που δικαιούται την επόμενη εναλλασσόμενη κατοχή στο τέλος κάθε τετάρτου ή της παράτασης, θα ξεκινά το επόμενο τέταρτο ή την παράταση, με επαναφορά από θέση εκτός ορίων από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, εκτός εάν υπάρχουν επιπλέον ελεύθερες βολές και μια ποινή επαναφοράς να χορηγηθεί.

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



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

**12.6.6** Ένα σφάλμα από οποιαδήποτε ομάδα:

- Πριν την έναρξη του τετάρτου, εκτός του πρώτου τετάρτου ή μιας παράτασης ή
- Στη διάρκεια της επαναφοράς της εναλλασσόμενης κατοχής, δεν προκαλεί απώλεια της επαναφοράς της μπάλας λόγω της εναλλασσόμενης κατοχής για την ομάδα που τη δικαιούται.

## Άρθρο 13° Πώς παίζεται η μπάλα

### 13.1 Ορισμός

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

### 13.2 Κανόνες

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

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

**Η καταστρατήγηση του Άρθρου 13.2 αποτελεί παράβαση.**

### 13.3 ΠΟΙΝΗ

Η μπάλα δίνεται στους αντιπάλους για επαναφορά στο κοντινότερο σημείο της καταστρατήγησης εκτός πίσω ακριβώς από το ταμπλό.

## Άρθρο 14° Έλεγχος της μπάλας

### 14.1 Ορισμός

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

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

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

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

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



## Άρθρο 15° Παίκτης σε προσπάθεια για σουτ

### 15.1 Ορισμός

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

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

Ένα κάρφωμα για επίτευξη καλάθιάς είναι όταν η μπάλα πιέζεται δυναμικά να μπει στο καλάθι των αντιπάλων με το ένα ή με τα δύο χέρια.

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

**15.1.2** Η προσπάθεια για ένα σουτ:

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

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

- Ξεκινά όταν η μπάλα αναπαυθεί στο/α χέρι/α του παίκτη, ολοκληρωθεί η ντρίμπλα ή ο έλεγχος στον αέρα και ο παίκτης ξεκινήσει, σύμφωνα με την κρίση του διαιτητή, την κίνηση για σκοράρισμα, πριν την ελευθέρωση της μπάλας, για καλάθι.
- Τελειώνει όταν η μπάλα έχει αφήσει το/α χέρι/α του παίκτη ή εάν γίνει μία εντελώς νέα προσπάθεια για σουτ και, στην περίπτωση που αυτός βρίσκεται στον αέρα, μέχρις ότου επιστρέψει και με τα δύο πόδια στο έδαφος.

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

**15.1.5** Σε προσπάθεια για καλάθι (act of shooting), ο βραχίονας/ες του παίκτη, μπορεί να συγκρατείται/ούνται από αντίπαλο, έτσι ώστε, να παρεμποδίζεται από το να πετύχει καλάθι. Στην περίπτωση αυτή δεν είναι απαραίτητο η μπάλα να φύγει από το/α χέρι/α του παίκτη.

**15.1.6** Όταν ένας παίκτης βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι και μετά που γίνεται σφάλμα (υπέρ του) πασάρει, δεν θεωρείται πλέον ότι βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι.

## Άρθρο 16° Καλάθι: Πότε επιτυγχάνεται και η αξία του

### 16.1 Ορισμός

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

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

### 16.2 Κανόνες

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

- Σουτ που ελευθερώνεται από την ελεύθερη βολή μετρά για 1 πόντο.
- Σουτ που ελευθερώνεται από την περιοχή των 2 πόντων μετρά για 2





πόντους.

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

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

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

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

**16.2.5** Το χρονόμετρο του αγώνος θα πρέπει να δείχνει 0.3 (3 δέκατα του δευτερολέπτου) ή περισσότερα για ένα παίκτη ώστε να αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας μετά από επαναφορά ή από ριμπάουντ μετά από την τελευταία ελεύθερη βολή προκειμένου να επιχειρήσει ένα σουτ για καλάθι. Εάν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 0.2 ή 0.1, ο μόνος τρόπος επίτευξης μια καλάθιάς είναι είτε με άγγιγμα (tapping) είτε με απευθείας κάρφωμα της μπάλας, υπό την προϋπόθεση ότι το/α χέρι/α του παίκτη δεν αγγίζουν πλέον τη μπάλα όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 0.0.

## Άρθρο 17° Επαναφορά

### 17.1 Ορισμός

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

**17.1.2** Η επαναφορά:

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

### 17.2 Διαδικασία

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

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

**17.2.2** Ο παίκτης θα κάνει την επαναφορά από το πλησιέστερο σημείο που έγινε η παράβαση, ή απ' όπου σταμάτησε το παιχνίδι, εκτός από το σημείο ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

**17.2.3** Στην έναρξη όλων των τετάρτων και των παρατάσεων, εκτός από το πρώτο και όλες τις παρατάσεις, η επαναφορά θα γίνεται από την

προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.

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

**17.2.4** Όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο, στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο ή σε κάθε παράταση, μετά από τάϊμ άουτ που χορηγήθηκε στην ομάδα που έχει το δικαίωμα της κατοχής της μπάλας από το πίσω γήπεδο της, ο προπονητής αυτής της ομάδας έχει το δικαίωμα να αποφασίσει εάν το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας ή από το πίσω γήπεδο της ομάδας από το πλησιέστερο σημείο που σταμάτησε το παιχνίδι.

Αν ο προπονητής αποφασίσει να συνεχιστεί ο αγώνας με επαναφορά από το μπροστά γήπεδο και η αρχική επαναφορά στο πίσω γήπεδο ήταν από:

-Την τελική γραμμή μετά από καλάθι ή επιτυχημένη τελευταία βολή, ο προπονητής θα αποφασίσει αν η επαναφορά θα γίνει από την γραμμή επαναφοράς από την πλευρά της γραμματείας ή από την απέναντι πλευρά.

-Την πλάγια ή την τελική γραμμή μετά από σφάλμα ή παράβαση, η επαναφορά θα γίνει στο μπροστά γήπεδο από την γραμμή επαναφοράς στην ίδια πλευρά του γηπέδου (πλευρά της γραμματείας ή από την απέναντι πλευρά) όπως ήταν η αρχική επαναφορά.

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

**17.2.6** Μετά από τεχνική ποινή, το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από το πλησιέστερο που βρισκόταν η μπάλα όταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε η τεχνική ποινή, εκτός και εάν αναφέρεται διαφορετικά στον παρόντα κανονισμό.

**17.2.7** Μετά από αντιαθλητικό σφάλμα ή σφάλμα αποκλεισμού, το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς, στο εμπρός γήπεδο της ομάδας, απέναντι από την πλευρά της γραμματείας, εκτός και εάν αναφέρεται διαφορετικά στον παρόντα κανονισμό.

**17.2.8** Μετά από συμπλοκή, το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από εκτός ορίων σύμφωνα με το Άρθρο 39.

**17.2.9** Οποτεδήποτε η μπάλα μπει στο καλάθι αλλά αυτό ή ελεύθερη βολή δεν θα μετρήσει, το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

**17.2.10** Μετά από πετυχημένο καλάθι ή πετυχημένη τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή:

- Οποιοσδήποτε αντίπαλος παίκτης της ομάδας που πέτυχε καλάθι, θα κάνει την επαναφορά από οποιοδήποτε σημείο, πίσω από την τελική γραμμή. Το ίδιο εφαρμόζεται όταν ο διαιτητής δώσει τη μπάλα σε ένα παίκτη ή την θέσει στη διάθεσή του για επαναφορά μετά από τάϊμ άουτ ή μετά από οποιαδήποτε διακοπή του αγώνα που ακολουθεί πετυχημένο καλάθι ή πετυχημένη τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή.
- Ο παίκτης που επαναφέρει, μπορεί να κινηθεί πλάγια ή/και προς τα πίσω ή/και να μεταβιβάσει τη μπάλα σε συμπαίκτη του πάνω ή πίσω από την τελική γραμμή, αλλά η μέτρηση των 5 δευτερολέπτων αρχίζει



από τη στιγμή που η μπάλα είναι στη διάθεση του πρώτου παίκτη εκτός ορίων.

## 17.3 Κανόνες

**17.3.1** Ο παίκτης που εκτελεί την επαναφορά, δεν θα:

- Διαθέτει περισσότερα από 5 δευτερόλεπτα προτού ελευθερώσει τη μπάλα.
- Πατά τον αγωνιστικό χώρο ενώ κρατά την μπάλα στο χέρι/α του.
- Προκαλεί την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων, αφού αυτή έχει ελευθερωθεί στη διάρκεια της επαναφοράς.
- Αγγίζει την μπάλα εντός του αγωνιστικού χώρου, προτού αυτή αγγιχτεί από άλλο παίκτη.
- Προκαλεί την απευθείας είσοδο της μπάλας στο καλάθι.
- Κινείται από το σημείο επαναφοράς που υποδεικνύεται πίσω από την γραμμή ορίων, πλαγίως σε μια ή δύο κατευθύνσεις, υπερβαίνοντας συνολικά το 1 μέτρο πριν ελευθερώσει τη μπάλα.

Ωστόσο, αυτός επιτρέπεται να κινείται πίσω και κάθετα προς την γραμμή τόσο, όσο οι συνθήκες το επιτρέπουν.

**17.3.2** Κατά τη διάρκεια της επαναφοράς, άλλος/οι παίκτης/ες δεν θα:

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

**17.3.3** Όταν το ρολόι του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο και σε κάθε παράταση, και υπάρχει περίπτωση επαναφοράς, ο διαιτητής θα χρησιμοποιεί το σήμα της παράνομης υπέρβασης της γραμμής εκτός ορίων σαν ένα προειδοποιητικό σήμα ενώ διεξάγει την επαναφορά.

Εάν ο αμυνόμενος παίκτης:

- Μετακινεί οποιοδήποτε μέλος του σώματος του πάνω στην γραμμή ορίων για να παρέμβει στην επαναφορά ή
- Είναι πιο κοντά από το 1 μέτρο στον παίκτη που την επαναφέρει, όταν το σημείο επαναφοράς έχει λιγότερο από 2 μέτρα απόσταση,

αυτό είναι μια παράβαση και θα οδηγεί σε τεχνική ποινή.

**Καταστρατήγηση του άρθρου 17.3 είναι παράβαση.**

## 17.4 ΠΟΙΝΗ

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

## Άρθρο 18<sup>ο</sup> Χορήγηση Τάϊμ Άουτ

### 18.1 Ορισμός

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

### 18.2 Κανόνες

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

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

**18.2.3** Μία ευκαιρία για τάϊμ άουτ αρχίζει όταν:

- Και για τις δύο ομάδες όταν η μπάλα νεκρώνει, το χρονόμετρο του παιχνιδιού είναι σταματημένο και ο διαιτητής έχει τελειώσει την επικοινωνία του με την γραμματεία.



**FIBA**  
We Are Basketball



- Και για τις δύο ομάδες, η μπάλα νεκρώνει μετά από πετυχημένη, τελευταία ελεύθερη βολή.
  - Για την ομάδα που δεν σκόραρε, εάν ένα καλάθι σημειωθεί.
- 18.2.4** Μία ευκαιρία για τάιμ άουτ τελειώνει όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη για επαναφορά από θέση εκτός ορίων ή για την εκτέλεση της πρώτης ελεύθερης βολής.
- 18.2.5** Σε κάθε ομάδα μπορούν να χορηγηθούν:
- 2 τάιμ άουτς στη διάρκεια του πρώτου ημιχρόνου
  - 3 τάιμ άουτς στη διάρκεια του δεύτερου ημιχρόνου, με μέγιστο αριθμό 2 εξ αυτών όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο.
  - 1 τάιμ άουτ στη διάρκεια κάθε παράτασης.
- 18.2.6** Αχρησιμοποίητα τάιμ άουτ δεν μεταφέρονται στο επόμενο ημίχρονο ή στην παράταση.
- 18.2.7** Το τάιμ άουτ χρεώνεται στην ομάδα της οποίας ο προπονητής πρώτος υπέβαλλε το αίτημα, εκτός αν το τάιμ άουτ χορηγήθηκε μετά από καλάθι που πέτυχαν οι αντίπαλοι χωρίς να έχει καταλογιστεί σφάλμα ή παράβαση.
- 18.2.8** Ένα τάιμ άουτ δεν θα επιτρέπεται στην ομάδα που σκόραρε όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο και σε κάθε παράταση και μετά από πετυχημένη καλάθιά εκτός κι εάν ένας διαιτητής έχει σταματήσει το παιχνίδι.
- 18.3 Διαδικασία**
- 18.3.1** Μόνο ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή έχει το δικαίωμα να ζητήσει τάιμ άουτ. Αυτό θα το κάνει έχοντας εξασφαλίσει οπτική επαφή με τον σημειωτή ή πηγαίνοντας στο τραπέζι της γραμματείας, ζητώντας του καθαρά τάιμ άουτ, κάνοντας το σχετικό σήμα με τα χέρια του.
- 18.3.2** Η αίτηση για τάιμ άουτ, μπορεί να ακυρωθεί μόνο πριν ηχήσει η κόρνα του σημειωτή, για το συγκεκριμένο αίτημα.
- 18.3.3** Η τέταρτος του τάιμ άουτ:
- Αρχίζει, όταν ο διαιτητής σφυρίζει και κάνει το σήμα του τάιμ άουτ.
  - Τελειώνει, όταν ο διαιτητής σφυρίζει και γνέψει στις ομάδες να επιστρέψουν στον αγωνιστικό χώρο.
- 18.3.4** Αμέσως μόλις αρχίσει η ευκαιρία για τάιμ άουτ, ο χρονομέτρης θα δείξει στους διαιτητές, ηχώντας την κόρνα του, ότι μία ομάδα έχει ζητήσει τάιμ άουτ.  
Αν μπει καλάθι σε βάρος της ομάδας που ζήτησε το τάιμ άουτ, ο χρονομέτρης θα σταματήσει αμέσως το χρονόμετρο του παιχνιδιού και θα ηχήσει την κόρνα του.
- 18.3.5** Κατά τη διάρκεια του τάιμ άουτ και κατά τη διάρκεια διαλείμματος του παιχνιδιού πριν την έναρξη του δευτέρου και 4<sup>ου</sup> τετάρτου και κάθε παράτασης οι παίκτες μπορούν να αφήσουν τον αγωνιστικό χώρο και να κάθονται στον πάγκο της ομάδας τους, και οποιοδήποτε μέλος που επιτρέπεται να κάθεται στον πάγκο της ομάδας επιτρέπεται να μπει στον αγωνιστικό χώρο, υπό τον όρο ότι αυτοί παραμένουν κοντά στην περιοχή του πάγκου.
- 18.3.6** Εάν το αίτημα για τάιμ άουτ γίνει από οποιαδήποτε ομάδα, αφότου η μπάλα είναι στη διάθεση του σουτέρ των ελευθέρων βολών για την πρώτη ή μοναδική ελεύθερη βολή, το τάιμ άουτ θα χορηγείται εάν:
- Η τελευταία ελεύθερη βολή είναι πετυχημένη.
  - Η τελευταία ελεύθερη βολή, εάν δεν είναι επιτυχημένη, ακολουθείται από επαναφορά από εκτός ορίων.



- Ένα σφάλμα καταλογισθεί μεταξύ των ελευθέρων βολών. Σε αυτή την περίπτωση, η/οι ελεύθερη/ες βολή/ές θα ολοκληρώνονται και το τάϊμ άουτ θα επιτρέπεται πριν την χορήγηση της ποινής για το νέο σφάλμα, εκτός και εάν διαφορετικά αναφέρεται σε αυτόν το κανονισμό.
- Ένα σφάλμα καταλογισθεί πριν η μπάλα ζωντανέψει μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Σε αυτή την περίπτωση, το τάϊμ άουτ θα επιτρέπεται πριν τη χορήγηση της ποινής για το νέο σφάλμα.
- Μία παράβαση καταλογισθεί πριν η μπάλα ζωντανέψει, μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Σε αυτή την περίπτωση, το τάϊμ άουτ θα επιτρέπεται πριν τη χορήγηση της επαναφοράς από εκτός ορίων.

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

## Άρθρο 19<sup>ο</sup> Αντικατάσταση

### 19.1 Ορισμός

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

### 19.2 Κανόνες

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

**19.2.2** Η ευκαιρία για αντικατάσταση αρχίζει όταν:

- Και για τις δύο ομάδες, η μπάλα νεκρώνει, το χρονόμετρο του αγώνα σταματά και ο διαιτητής έχει τελειώσει την επικοινωνία του με την γραμματεία.
- Και για τις δύο ομάδες, η μπάλα νεκρώνει μετά από τελευταία πετυχημένη ελεύθερη βολή.
- Για την ομάδα που δεν σκόραρε, σημειωθεί καλάθι όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 ή λιγότερο για το τέλος του 4<sup>ου</sup> τετάρτου και σε κάθε παράταση.

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

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

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

**19.2.5** Μία αντικατάσταση δεν θα επιτρέπεται στην ομάδα που σκόραρε όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού σταματά, μετά από πετυχημένη καλάθια όταν το ρολόι του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο και σε κάθε παράταση, εκτός κι εάν ένας διαιτητής έχει σταματήσει το παιχνίδι.

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

### 19.3 Διαδικασία

**19.3.1** Μόνο ένας αναπληρωματικός έχει το δικαίωμα να ζητήσει αντικατάσταση. Αυτός (όχι ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή) θα πάει στο τραπέζι της



FIBA  
We Are Basketball



- γραμματείας, ζητώντας ξεκάθαρα αντικατάσταση, κάνοντας το σχετικό σήμα με τα χέρια του ή θα καθίσει στην καρέκλα των αντικαταστάσεων. Θα πρέπει να είναι έτοιμος να αγωνιστεί αμέσως.
- 19.3.2** Η αίτηση αντικατάστασης μπορεί να ακυρωθεί, μόνο πριν ηχήσει η κόρνα του χρονομέτρη για την αντικατάσταση.
- 19.3.3** Αμέσως μόλις αρχίσει ευκαιρία για αντικατάσταση, ο χρονομέτρης θα ηχήσει την κόρνα ειδοποιώντας τους διαιτητές, δείχνοντας τους ότι έχει γίνει ένα αίτημα για αντικατάσταση.
- 19.3.4** Ο αντικαταστάτης θα παραμείνει εκτός ορίων μέχρις ότου ο διαιτητής σφυρίξει, δείξει το σήμα της αντικατάστασης και να του γνέψει να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο.
- 19.3.5** Ο παίκτης που έχει αντικατασταθεί επιτρέπεται να πάει απευθείας στον πάγκο της ομάδας του χωρίς να το αναφέρει ούτε στο χρονομέτρη ούτε στο διαιτητή.
- 19.3.6** Οι αντικαταστάσεις θα πρέπει να ολοκληρώνονται το συντομότερο δυνατόν. Παίκτης που έχει διαπράξει 5 σφάλματα ή έχει αποκλειστεί, θα πρέπει να αντικατασταθεί αμέσως (όχι περισσότερο από 30 δευτερόλεπτα). Εάν, κατά την κρίση ενός διαιτητή υπάρχει καθυστέρηση του παιχνιδιού, ένα τάϊμ άουτ θα χρεώνεται στην υπαίτια ομάδα. Εάν η ομάδα δεν έχει άλλα διαθέσιμα τάϊμ άουτ, ένα τεχνικό σφάλμα για καθυστέρηση του παιχνιδιού δύναται να χρεωθεί εναντίον του προπονητή καταγεγραμμένο ως (B).
- 19.3.7** Αν ζητηθεί αντικατάσταση στη διάρκεια ενός τάϊμ άουτ ή στη διάρκεια ενός διαλλείματος του παιχνιδιού, διαφορετικό από αυτό του ημιχρόνου, ο αντικαταστάτης πρέπει να το αναφέρει στο χρονομέτρη, πριν εισέλθει στον αγώνα.
- 19.3.8** Εάν ο σουτέρ των ελευθέρων βολών πρέπει να αντικατασταθεί διότι αυτός:
- Τραυματίστηκε
  - Έχει διαπράξει 5 σφάλματα ή
  - Έχει αποβληθεί
- Η/Οι ελεύθερη/ες βολή/ές πρέπει να εκτελεστούν από τον αντικαταστάτη του που δεν δύναται να αντικατασταθεί ξανά μέχρις ότου κυλήσει κάποιο χρονικό διάστημα στο χρονομέτρο του παιχνιδιού.
- 19.3.9** Εάν το αίτημα για αλλαγή γίνει από οποιαδήποτε ομάδα, αφότου η μπάλα είναι στη διάθεση του σουτέρ για την εκτέλεση της πρώτης ελεύθερης βολής, η αλλαγή θα χορηγηθεί εάν:
- Η τελευταία βολή είναι πετυχημένη.
  - Η τελευταία ελεύθερη βολή εάν δεν είναι πετυχημένη, ακολουθείται από επαναφορά εκτός ορίων.
  - Ένα σφάλμα καταλογίζεται μεταξύ των ελευθέρων βολών. Σε αυτή την περίπτωση, η/οι ελεύθερη/ες βολή/ες θα ολοκληρωθεί/ούν και η αντικατάσταση θα επιτραπεί πριν την εκτέλεση της ποινής του νέου σφάλματος, εκτός και εάν διαφορετικά αναφέρεται σε αυτόν το κανονισμό.
  - Ένα σφάλμα καταλογίζεται πριν η μπάλα ζωντανέψει μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Σε αυτή την περίπτωση, η αντικατάσταση θα επιτραπεί πριν την εκτέλεση της ποινής του νέου σφάλματος.
  - Μία παράβαση καταλογιστεί πριν η μπάλα ζωντανέψει μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Σε αυτή την περίπτωση, η αντικατάσταση θα επιτραπεί πριν την χορήγηση της επαναφοράς.
- Στην περίπτωση σετ ελευθέρων βολών, που προέρχονται από περισσότερες της 1 ποινής, κάθε σετ θα εξετάζεται διαφορετικά.



## Άρθρο 20° Απώλεια αγώνα λόγω υπαιτιότητας

### 20.1 Κανόνας

Μία ομάδα θα χάνει τον αγώνα λόγω υπαιτιότητας, αν:

- Η ομάδα δεν είναι παρούσα ή δεν είναι ικανή να παρατάξει 5 παίκτες έτοιμους να αγωνιστούν, 15 λεπτά μετά την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού.
- Οι ενέργειες της εμποδίζουν τη διεξαγωγή του παιχνιδιού.
- Αρνηθεί να αγωνιστεί, μετά τη σχετική υπόδειξη του πρώτου διαιτητή (Crew chief).

### 20.2 Ποινή

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

**20.2.2** Για 2 αγώνες (εντός & εκτός) που υπολογίζεται το σύνολο των πόντων (aggregate score) και για τα "Play Offs" (3 νίκες), η ομάδα που χάνει λόγω υπαιτιότητας τον πρώτο, τον δεύτερο ή τρίτο αγώνα, χάνει όλη την σειρά των αγώνων "Play Offs", λόγω υπαιτιότητας. Αυτό δεν εφαρμόζεται για "Play Offs" (συνολικά 5 ή 7 νίκες).

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

## Άρθρο 21° Απώλεια αγώνα λόγω αδυναμίας

### 21.1 Κανόνας

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

### 21.2 Ποινή

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

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



## ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΕΜΠΤΟΣ – ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ

### Άρθρο 22° Παραβάσεις

#### 22.1 Ορισμός

Μία παράβαση είναι μία καταστρατήγηση των κανονισμών.

#### 22.2 Ποινή

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

### Άρθρο 23° Παίκτης εκτός ορίων και μπάλα εκτός ορίων

#### 23.1 Ορισμός

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

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

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

#### 23.2 Κανόνας

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

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

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

### Άρθρο 24° Προώθηση (Dribbling)

#### 24.1 Ορισμός

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

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

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

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





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

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

**24.1.4** Τα ακόλουθα δεν είναι ντρίμπλα:

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

## 24.2 Κανόνες

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

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

## Άρθρο 25° Βήματα

### 25.1 Ορισμός

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

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

### 25.2 Κανόνες

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

- Ένας παίκτης που πιάνει τη μπάλα ενώ στέκεται με τα δύο πόδια στο δάπεδο:
  - Τη στιγμή που ένα πόδι σηκώνεται, το άλλο αυτομάτως γίνεται πόδι του πίβοτ.
  - Για να ξεκινήσει μία ντρίμπλα, το πόδι του πίβοτ δεν θα πρέπει να σηκωθεί προτού η μπάλα ελευθερωθεί από το/α χέρι/α του παίκτη.
  - Για να πασάρει ή να σουτάρει για καλάθι, ο παίκτης μπορεί να πηδήσει από το πόδι του πίβοτ, αλλά κανένα πόδι δεν μπορεί να επιστρέψει στο έδαφος προτού η μπάλα ελευθερωθεί από το/α χέρι/α του.



FIBA  
We Are Basketball



- Ένας παίκτης που πιάνει τη μπάλα ενώ κινείται ή ενώ ολοκληρώνει την ντρίπλα του, μπορεί να κάνει δύο βήματα μέχρις ότου σταματήσει, πασάρει ή σουτάρει τη μπάλα:
  - Εάν μετά που δέχεται τη μπάλα, ο παίκτης θα ελευθερώνει τη μπάλα για να ξεκινήσει τη ντρίμπλα, πριν το δεύτερο βήμα.
  - Το πρώτο βήμα γίνεται όταν το ένα ή και τα δύο πόδια αγγίζουν το έδαφος μετά που αποκτά έλεγχο της μπάλας.
  - Το δεύτερο βήμα γίνεται μετά το πρώτο βήμα όταν το άλλο πόδι αγγίζει το έδαφος ή και τα δύο πόδια αγγίζουν το έδαφος ταυτόχρονα.
  - Εάν ο παίκτης που σταματά στο πρώτο του βήμα, έχει και τα δύο πόδια στο έδαφος ή αυτά αγγίζουν το έδαφος ταυτόχρονα, μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε πόδι ως πόδι του πύβου. Εάν στη συνέχεια πηδήσει με τα δύο πόδια, κανένα πόδι δεν μπορεί να επιστρέψει στο έδαφος πριν η μπάλα ελευθερωθεί από το/α χέρι/α του.
  - Εάν ένας παίκτης προσγειωθεί με το ένα πόδι, τότε μόνο αυτό το πόδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως πύβου.
  - Εάν ο παίκτης πηδά από το ένα πόδι στο πρώτο βήμα μπορεί να προσγειωθεί και με τα δύο πόδια ταυτόχρονα για το δεύτερο βήμα. Σ' αυτή την περίπτωση ο παίκτης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει κανένα πόδι για πύβου. Εάν το ένα πόδι ή και τα δύο πόδια, αφήνουν το έδαφος, κανένα πόδι δεν μπορεί να επιστρέψει στο έδαφος προτού η μπάλα ελευθερωθεί από το/α χέρι/α του.
  - Εάν και τα δύο πόδια δεν είναι στο έδαφος (στον αέρα) και ο παίκτης προσγειωθεί στα δύο πόδια ταυτόχρονα, τη στιγμή που το ένα πόδι σηκώνεται, το άλλο γίνεται πόδι του πύβου.
  - Ένας παίκτης δεν μπορεί να αγγίξει το πάτωμα διαδοχικά με το ίδιο πόδι ή με τα 2 πόδια αφού έχει τελειώσει τη ντρίμπλα του ή αποκτήσει έλεγχο της μπάλας

#### **25.2.2 Ένας παίκτης που πέφτει, ξαπλώνει ή κάθεται στο δάπεδο.**

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

## **Άρθρο 26° 3 δευτερόλεπτα**

### **26.1 Κανόνας**

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

**26.1.2** Ανοχές πρέπει να υπάρχουν για ένα παίκτη που:

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

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



## Άρθρο 27° Παίκτης που φυλάσσεται στενά

### 27.1 Ορισμός

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

### 27.2 Κανόνας

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

## Άρθρο 28° 8 δευτερόλεπτα

### 28.1 Κανόνας

#### 28.1.1 Οποτεδήποτε:

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

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

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

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

- Μπάλας που έχει καταλήξει εκτός ορίων.
- Τραυματισμού παίκτη της ίδιας ομάδας.
- Μια τεχνική ποινή καταλογίζεται σε αυτή τη ομάδα.
- Διαδικασίας αναπήδησης.
- Διπλού σφάλματος.
- Ακύρωσης ισοβαρών ποινών εναντίων και των δύο ομάδων.

## Άρθρο 29° 24 δευτερόλεπτα

### 29.1 Κανόνας

#### 29.1.1 Οποτεδήποτε:

- Ένας παίκτης αποκτά τον έλεγχο **ζωντανής μπάλας** στον **αγωνιστικό χώρο,**
- Σε επαναφορά από εκτός ορίων, η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από οποιοδήποτε παίκτη στον αγωνιστικό χώρο και η ομάδα αυτού του παίκτη που κάνει την επαναφορά, διατηρεί το έλεγχο της μπάλας,



η ομάδα αυτή πρέπει να κάνει προσπάθεια για σουτ μέσα σε 24 δευτερόλεπτα.

Για να θεωρείται ένα σουτ ότι είναι προσπάθεια για καλάθι, μέσα σε 24 δευτερόλεπτα:

- Η μπάλα πρέπει να αφήσει το/α χέρι/α του παίκτη πριν ηχησει η συσκευή των 24" (shot clock) και
- Αφού η μπάλα έχει αφήσει το/α χέρι/α του παίκτη, πρέπει να αγγίξει τη στεφάνη ή να μπει στο καλάθι.

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

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

Όταν το ταμπλό είναι εξοπλισμένο με περιμετρικό κίτρινο φωτισμό στην κορυφή του, τότε το φώς υπερσχύει χρονικά του ήχου της κόρνας της λήξης των 24άρων δευτερολέπτων (shot clock).

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

## 29.2 Διαδικασία

**29.2.1** Μετά από αναπήδηση ή επαναφορά από την κεντρική γραμμή στην έναρξη τέταρτου εκτός του πρώτου τέταρτου ή της παράτασης, αν παίκτης ανακτήσει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στο γήπεδο, άσχετα αν βρίσκεται στο εμπρός ή πίσω γήπεδο του, η συσκευή των 24" (shot clock) θα ξεκινά με 24".

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

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

Σε αυτές τις περιπτώσεις η κατοχή της μπάλας θα χορηγείται στην ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας. Εάν η επαναφορά κατόπιν χορηγείται σε αυτή την ομάδα:

- Στο πίσω γήπεδο, η συσκευή των 24" (shot clock) θα επαναρυθμίζεται στα 24 δευτερόλεπτα.
- Στο εμπρός γήπεδο, η συσκευή των 24" (shot clock) θα επαναρυθμίζεται ως εξής:
  - Εάν 14 δευτερόλεπτα ή περισσότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" (shot clock) τη στιγμή που σταμάτησε το παιχνίδι, η συσκευή των 24" (shot clock) δεν θα επαναρυθμιστεί, αλλά θα συνεχίσει από το χρόνο που σταμάτησε.
  - Εάν 13 δευτερόλεπτα ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" (shot clock) τη στιγμή που σταμάτησε το παιχνίδι, η συσκευή των 24" (shot clock) θα επαναρυθμιστεί στα 14 δευτερόλεπτα.

Ωστόσο, εάν το παιχνίδι σταματά από ένα διαιτητή για οποιοδήποτε βάσιμο λόγο που δεν σχετίζεται με καμία από τις δύο ομάδες, και



σύμφωνα με την κρίση ενός διαιτητή, η ανανέωση της συσκευής των 24'' (shot clock) θα έθετε του αντιπάλους σε μειονέκτημα, η συσκευή των 24'' (shot clock) θα συνεχίσει από το σημείο στο οποίο είχε σταματήσει.

**29.2.3** Η συσκευή των 24'' (shot clock) θα επαναρρυθμίζεται, οποτεδήποτε μια επαναφορά χορηγείται στην αντίπαλη ομάδα, μετά που το παιχνίδι σταμάτησε από ένα διαιτητή που καταλόγισε σφάλμα ή παράβαση (συμπεριλαμβανομένης και της εξόδου της μπάλας) στην ομάδα **που είχε τον έλεγχο της μπάλας.**

Η συσκευή των 24'' (shot clock) επίσης θα επαναρρυθμίζεται, εάν στη νέα επιτιθέμενη ομάδα χορηγείται επαναφορά σύμφωνα με τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής.

Εάν η επαναφορά χορηγείται σε αυτή την ομάδα:

- Στο πίσω γήπεδο, η συσκευή των 24'' (shot clock) θα επαναρυθμίζεται σε νέα 24''.
- Στο εμπρός γήπεδο, συσκευή των 24'' (shot clock) θα επαναρυθμίζεται στα 14''.

**29.2.4** Κάθε φορά που το παιχνίδι διακόπτεται από ένα διαιτητή για τεχνικό σφάλμα που διαπράττεται από την ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας, το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από το πλησιέστερο σημείο όπου σταμάτησε το παιχνίδι. Το ρολόι των 24άρων δεν θα επαναρυθμίζεται αλλά θα συνεχίζει από το σημείο που σταμάτησε.

**29.2.5** Όταν το ρολόι του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο και σε κάθε παράταση, μετά από ταιμ άουτ που χορηγήθηκε στην ομάδα που είχε το δικαίωμα της κατοχής της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο, ο προπονητής αυτής της ομάδας έχει το δικαίωμα να αποφασίσει είτε το παιχνίδι να επαναρχίζει με επαναφορά από εκτός ορίων από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο του είτε από το πίσω γήπεδο της ομάδας του, πλησιέστερα στο σημείο που διακόπηκε το παιχνίδι.

Μετά το ταιμ άουτ, η επαναφορά θα χορηγείται ως ακολούθως:

- Εάν είναι αποτέλεσμα της εξόδου της μπάλας εκτός ορίων και γίνεται από:
  - Το πίσω γήπεδο της ομάδας, η συσκευή των 24'' (shot clock) θα συνεχίζει από το χρόνο που σταμάτησε.
  - Το εμπρός γήπεδο της ομάδας: Εάν η συσκευή των 24'' (shot clock) δείχνει 13 δευτερόλεπτα ή λιγότερα, θα συνεχίζει από το χρόνο που σταμάτησε. Εάν η συσκευή των 24'' (shot clock) δείχνει 14 δευτερόλεπτα ή περισσότερα, θα επαναρυθμίζεται στα 14 δευτερόλεπτα.
- Εάν είναι αποτέλεσμα σφάλματος ή παράβασης (όχι εξόδου της μπάλας εκτός ορίων) και γίνεται από:
  - Το πίσω γήπεδο της ομάδας, η συσκευή των 24'' (shot clock) θα ανανεώνεται στα 24 δευτερόλεπτα.
  - Το εμπρός γήπεδο της ομάδας, η συσκευή των 24'' (shot clock) θα ανανεώνεται στα 14 δευτερόλεπτα.
- Εάν το ταιμ άουτ χορηγείται στην ομάδα που έχει νέο έλεγχο της μπάλας και γίνεται από:
  - Το πίσω γήπεδο της ομάδας, η συσκευή των 24'' (shot clock) θα ανανεώνεται στα 24 δευτερόλεπτα.
  - Το εμπρός γήπεδο της ομάδας, η συσκευή των 24'' (shot clock) θα ανανεώνεται στα 14 δευτερόλεπτα.

**29.2.6** Όταν στην ομάδα χορηγείται μια επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο ως μέρος της ποινής ενός αντιαθλητικού ή ενός σφάλματος αποβολής, η συσκευή των 24''άρων θα ανανεώνεται στα 14''.



- 29.2.7** Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη του αντίπαλου καλάθιου, η συσκευή των 24" (shot clock) θα ανανεώνεται στα
- 24 δευτερόλεπτα, εάν η αντίπαλη ομάδα αποκτά τον έλεγχο της μπάλας.
  - 14 δευτερόλεπτα, εάν η ομάδα που επανακτά τον έλεγχο της μπάλας είναι η ίδια με αυτήν που είχε τον έλεγχο της μπάλας πριν η μπάλα αγγίξει τη στεφάνη.

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

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

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

### **30.1 Ορισμός**

- 30.1.1** Μια ομάδα έχει το έλεγχο της μπάλας στο δικό της εμπρός γήπεδο όταν:
- Ένας παίκτης αυτής της ομάδας αγγίζει το εμπρός γήπεδο με τα δύο του πόδια ενώ κρατά, πιάνει ή ντριμπλάρει τη μπάλα στο δικό του εμπρός γήπεδο, ή
  - Η μπάλα πασάρεται μεταξύ παικτών της ίδια ομάδας στο δικό τους εμπρός γήπεδο.

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

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

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

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

### **30.2 Κανόνας**

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

### **30.3 Ποινή**

Η μπάλα θα χορηγείται στην αντίπαλη ομάδα για επαναφορά από εκτός ορίων στο δικό της εμπρός γήπεδο, στο σημείο πλησιέστερα της παράβασης, εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό.



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

### 31.1 Ορισμός

#### 31.1.1 Σουτ για καλάθι ή για ελεύθερη βολή:

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

### 31.2 Κανόνες

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

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

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

#### 31.2.3 Οι περιορισμοί της παρεμβολής εφαρμόζονται μέχρις ότου η μπάλα:

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

#### 31.2.4 Παρέμβαση (basket interference) συμβαίνει όταν:

- Μετά από σουτ για καλάθι ή την εκτέλεση της τελευταίας ελεύθερης βολής, ένας παίκτης αγγίζει το καλάθι ή το ταμπλό, ενώ η μπάλα είναι σε επαφή με τη στεφάνη.
- Μετά από ελεύθερη βολή που ακολουθείται από επιπλέον ελεύθερη/ες βολή/ές, ένας παίκτης αγγίζει τη μπάλα, τη στεφάνη ή το ταμπλό ενώ υπάρχει πιθανότητα αυτή να μπει στο καλάθι.
- Ένας παίκτης φτάνει τη μπάλα διαμέσου του καλαθιού, από κάτω και την αγγίζει.
- Ένας αμυνόμενος παίκτης αγγίζει τη μπάλα ή το καλάθι ενώ η μπάλα είναι μέσα σε αυτό και την εμποδίζει να μπει μέσα από το καλάθι.
- Ένας παίκτης προκαλεί την ταλάντωση ή γραπώνει το καλάθι (στεφάνη ή διχτάκι) με τέτοιο τρόπο, που η μπάλα κάνει μια μη φυσική αναπήδηση ή αλλάζει κατεύθυνση, έτσι ώστε η μπάλα εμποδίζεται να μπει στο καλάθι ή προκαλεί την είσοδο της μπάλας στο καλάθι.
- Ένας παίκτης γραπώνει το καλάθι και παίζει τη μπάλα.

#### 31.2.5 Όταν:

- Ένας διαιτητής έχει σφυρίξει ενώ
  - Η μπάλα ήταν στα χέρια του παίκτη που βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι, ή
  - Η μπάλα ήταν σε πτήση προς το καλάθι, μετά από προσπάθεια για σουτ ή σε τελευταία ελεύθερη βολή
- Το χρονόμετρο του αγώνα είχε ηχήσει τη λήξη του τετάρτου ή της παράτασης,

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



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

### **31.3 Ποινή**

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

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

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

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

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

---

## **ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΚΤΟΣ – ΣΦΑΛΜΑΤΑ**

---

### **Άρθρο 32° Σφάλματα**

#### **32.1 Ορισμός**

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

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

**32.1.3** Αν ένα σφάλμα διαπραχθεί αφού η μπάλα έχει νεκρωθεί όταν

- Ηχήσει το ρολόι του αγώνα για την λήξη τέταρτου η παράτασης,
- Μια παράβαση διαπραχθεί

Θα αγνοηθεί εκτός εάν πρόκειται για τεχνικό, αντιαθλητικό ή σφάλμα αποκλεισμού.

### **Άρθρο 33° Επαφή: Γενικές Αρχές**

#### **33.1 Αρχή Κυλίνδρου**

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

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



Τα χέρια και οι βραχίονες μπορούν να εκταθούν μπροστά από τον κορμό όχι πέραν της θέσης των ποδιών και των γονάτων, με τα χέρια, κυρτά στους αγκώνες, έτσι ώστε ο πήχης των χεριών και ολόκληρα τα χέρια να υψώνονται στη σωστή αμυντική θέση φρούρησης. Η απόσταση μεταξύ των ποδιών του θα διαφέρει σύμφωνα με το ύψος του παίκτη.

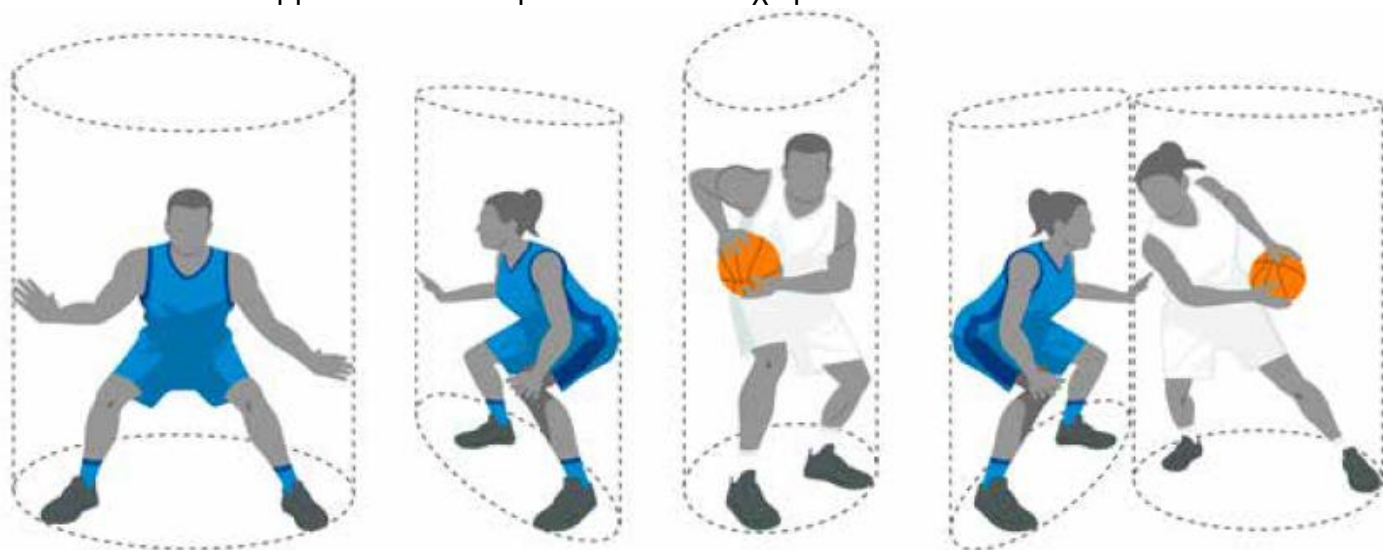
Ο αμυνόμενος παίκτης δεν μπορεί να εισέρχεται στον κύλινδρο του επιτιθέμενου με τη μπάλα και να προκαλεί μια παράνομη επαφή όταν ο επιτιθέμενος επιχειρεί μια κανονική μπάσκεττική ενέργεια μέσα στον κύλινδρό του.

Οι διαστάσεις του κυλίνδρου του επιτιθέμενου παίκτη με τη μπάλα:

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

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

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



**Διάγραμμα 5 Αρχή της Κατακόρυφου**

### **33.2 Η αρχή της κατακόρυφου**

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

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

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



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

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

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

### 33.3 Νόμιμη αμυντική θέση

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

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

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

### 33.4 Φύλαξη παίκτη που έχει τον έλεγχο της μπάλας

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

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

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

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

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

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



- Έχοντας εδραιώσει μία νόμιμη θέση άμυνας, ο αμυνόμενος παίκτης μπορεί να περιστρέφεται **μέσα** στον κύλινδρο του, για να αποφύγει κάθε κτύπημα ή τραυματισμό.

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

### 33.5 Φύλαξη παίκτη, που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας

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

Όταν ένας παίκτης φυλάσσεται και δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας, **τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης θα λαμβάνονται υπ' όψιν.**

Ο αμυνόμενος παίκτης δεν μπορεί να καταλάβει μία θέση, τόσο κοντά ή/και τόσο γρήγορα στο διάδρομο ενός κινούμενου αντιπάλου του, ώστε ο τελευταίος να μην έχει επαρκή χρόνο ή απόσταση, είτε για να σταματήσει είτε για να αλλάξει την κατεύθυνσή του.

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

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

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

### 33.6 Παίκτης στον αέρα

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

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

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

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

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

### 33.7 Φράγμα: Νόμιμο και παράνομο

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

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

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

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

- Κινείται όταν συμβαίνει η επαφή.



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

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

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

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

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

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

### 33.8 Πέσιμο πάνω σε παίκτη

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

### 33.9 Παρεμπόδιση

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

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

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

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

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

### 33.10 Ημικυκλικές περιοχές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος.

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Ελευθερωθεί, για να πιάσει τη μπάλα.
- Εμποδίσει τον αμυνόμενο παίκτη, από το να παίξει ή να προσπαθήσει να παίξει τη μπάλα.
- Δημιουργήσει περισσότερο χώρο για αυτόν.

### 33.12 Παιχνίδι κεντρικού παίκτη

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

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

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

### 33.13 Παράνομη φρούρηση από πίσω

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

### 33.14 Κράτημα

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



### 33.15 Σπρώξιμο

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

### 33.16 Προσοποίηση σφάλματος

Προσοποίηση είναι μία ενέργεια ενός παίκτη να προσποιηθεί ότι του γίνεται ένα σφάλμα ή να κάνει θεατρικές υπερβολικές κινήσεις με σκοπό να δημιουργήσει τη γνώμη ότι του έχει γίνει σφάλμα και επομένως να κερδίσει ένα πλεονέκτημα.

## Άρθρο 34° Προσωπικό σφάλμα

### 34.1 Ορισμός

**34.1.1** Προσωπικό σφάλμα είναι μία παράνομη επαφή παίκτη με έναν αντίπαλο, ανεξάρτητα αν η μπάλα είναι ζωντανή ή νεκρή.

Ένας παίκτης δεν θα κρατά, εμποδίζει, σπρώχνει, πέφτει επάνω, βάζει τρικλοποδιές, παρεμποδίζει την κίνηση ενός αντιπάλου παίκτη, εκτείνοντας το χέρι του, το βραχίονα, τον αγκώνα, τον ώμο, τον γοφό, το πόδι, το γόνατο ή το πέλμα του, ούτε κάμπτοντας το σώμα του σε μία «μη κανονική» θέση (έξω από τον κύλινδρο του) ή να συμμετέχει σε οποιοδήποτε σκληρό ή βίαιο παιχνίδι.

**34.1.2** Σφάλμα κατά την επαναφορά, είναι ένα προσωπικό σφάλμα που διαπράττεται όταν το ρολόι του αγώνα δείχνει 2.00 λεπτά ή λιγότερο στο τέταρτο τέταρτο ή σε κάθε παράταση, από ένα αμυνόμενο παίκτη σε ένα αντίπαλο στον αγωνιστικό χώρο, κατά την επαναφορά της μπάλας από εκτός ορίων, όταν η μπάλα ακόμη βρίσκεται στα χέρια του διαιτητή ή στην διάθεση του παίκτη που θα επαναφέρει εκτός ορίων.

### 34.2. Ποινή

Ένα προσωπικό σφάλμα θα χρεώνεται σε βάρος του υπαιτίου.

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

- Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά από θέση εκτός ορίων, από την ομάδα που υπέστη το σφάλμα, στο πλησιέστερο σημείο που συνέβηκε η καταστρατήγηση.

- Εάν η επιτιθέμενη ομάδα βρίσκεται σε κατάσταση ομαδικών σφαλμάτων, τότε το Άρθρο 41 θα εφαρμόζεται.

**34.2.2** Αν το σφάλμα έγινε στον σουτέρ, σε αυτόν τον παίκτη θα χορηγηθούν ελεύθερη/ες βολή/ές, ως ακολούθως:

- Εάν το σουτ που επιχειρείται από την περιοχή του γηπέδου είναι επιτυχές, θα μετρήσει και θα χορηγηθεί 1 επιπλέον ελεύθερη βολή.

- Εάν το σουτ επιχειρείται από την περιοχή των 2 πόντων είναι αποτυχημένο, 2 ελεύθερες βολές.

- Εάν το σουτ επιχειρείται από την περιοχή 3 πόντων είναι αποτυχημένο, 3 ελεύθερες βολές.

**34.2.3** Αν το σφάλμα διαπράττεται κατά την επαναφορά:

- Ο παίκτης στον οποίο έγινε το σφάλμα θα εκτελεί 1 ελεύθερη βολή ανεξάρτητα αν η αντίπαλη ομάδα έχει συμπληρώσει ομαδικά σφάλματα, και θα ακολουθεί επαναφορά από την επιτιθέμενη ομάδα, από το κοντινότερο σημείο που διαπράχθηκε η παράβαση.

## **Άρθρο 35° Διπλό Σφάλμα**

### **35.1 Ορισμός**

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

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

- Και τα δύο σφάλματα είναι σφάλματα παικτών.
- Και τα δύο σφάλματα έχουν φυσική επαφή.
- Και τα δύο σφάλματα είναι μεταξύ 2 αντιπάλων που ένας κάνει φάουλ στον άλλο.
- Και τα δύο σφάλματα είναι είτε 2 προσωπικά ή οποιοσδήποτε συνδυασμός αντιαθλητικού και σφάλματος αποβολής.

### **35.2 Ποινή**

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

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

Εάν περίπου την ίδια χρονική στιγμή με το διπλό σφάλμα

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

## **Άρθρο 36° Τεχνικό Σφάλμα**

### **36.1 Κανόνες συμπεριφοράς**

**36.1.1** Η σωστή συμπεριφορά στον αγώνα απαιτεί πλήρη και πιστή συνεργασία των παικτών, των προπονητών, των βοηθών προπονητών, των αποκλεισμένων παικτών και των μελών-συνοδών του πάγκου της ομάδας με τους διαιτητές, τη γραμματεία και τον κομισάριο, εάν παρίσταται.

**36.1.2** Κάθε ομάδα θα κάνει το καλύτερο προκείμενου να εξασφαλίσει τη νίκη, αλλά αυτό θα πρέπει να γίνει με φίλαθλο πνεύμα και ευγενή άμιλλα.

**36.1.3** Οποιαδήποτε σκόπιμη ή επαναλαμβανόμενη έλλειψη συνεργασίας ή έλλειψη συμμόρφωσης με το πνεύμα και την πρόθεση αυτού του κανονισμού, θα θεωρείται ως τεχνικό σφάλμα.

**36.1.4** Οι διαιτητές, επιτρέπεται να προλαμβάνουν τεχνικά σφάλματα δίνοντας προειδοποιήσεις ή ακόμη και παραβλέποντας μικρές τεχνικές καταστρατηγήσεις διαδικαστικού χαρακτήρα, οι οποίες είναι προφανώς μη σκόπιμες και δεν έχουν άμεση επίπτωση στο παιχνίδι, εκτός και αν υπάρχει επανάληψη της ίδιας καταστρατήγησης μετά την προειδοποίηση.

**36.1.5** Αν μία τεχνική καταστρατήγηση αποκαλυφθεί, αφού η μπάλα είναι ζωντανή, το παιχνίδι θα σταματήσει και θα καταλογισθεί ένα τεχνικό σφάλμα. Η ποινή θα εκτελεστεί σαν το τεχνικό σφάλμα να έγινε κατά την στιγμή που καταλογίσθηκε. Οτιδήποτε συνέβη στη διάρκεια των διαλειμμάτων, μεταξύ της τεχνικής καταστρατήγησης και της διακοπής του αγώνα, ισχύει.

## **36.2 Ορισμός**

**36.2.1** Τεχνικό σφάλμα είναι ένα σφάλμα όχι επαφής με παίκτη αλλά συμπεριφοράς που περιλαμβάνει, αλλά δεν περιορίζεται, σε ενέργειες όπως:

- Να αγνοεί προειδοποιήσεις διαιτητών.
- Να συνδιαλέγεται ή/και να επικοινωνεί χωρίς σεβασμό με τους διαιτητές, τον κομισάριο, τους κριτές της γραμματείας, τους αντιπάλους ή τα άτομα που επιτρέπεται να κάθονται στον πάγκο της ομάδας.
- Να χρησιμοποιεί γλώσσα ή χειρονομίες που ενδεχομένως να προσβάλλουν ή να προκαλέσουν τους θεατές.
- Να παρενοχλεί και να χλευάζει έναν αντίπαλο.
- Να παρεμποδίζει το οπτικό πεδίο ενός αντιπάλου, κουνώντας/κρατώντας το/α χέρι/α του κοντά στα μάτια του.
- Υπερβολική περιστροφή των αγκώνων.
- Να καθυστερεί τον αγώνα αγγίζοντας σκόπιμα την μπάλα μετά που αυτή έχει περάσει από τη στεφάνη ή με το να εμποδίζει την ομαλή εκτέλεση της επαναφοράς από θέση εκτός ορίων.
- Να προσποιείται ότι του έγινε σφάλμα.
- Να κρέμεται από τη στεφάνη, κατά τέτοιο τρόπο, που το βάρος του παίκτη να στηρίζεται από τη στεφάνη, εκτός κι εάν ο παίκτης γραπώνει τη στεφάνη στιγμιαία μετά από κάρφωμα ή κατά την κρίση ενός διαιτητή, προσπαθεί να αποφύγει τραυματισμό δικό του ή άλλου παίκτη.
- Να γίνεται παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας στη διάρκεια της τελευταίας ελεύθερης βολής, από ένα αμυνόμενο παίκτη. Στην επιτιθέμενη ομάδα θα πιστωθεί 1 πόντος, που ακολουθείται από τεχνικό σφάλμα στον αμυνόμενο παίκτη.

**36.2.2** Τεχνικό σφάλμα σε οποιοδήποτε πρόσωπο επιτρέπεται να κάθεται στον πάγκο της ομάδας, είναι ένα σφάλμα για απρεπή επικοινωνία ή άγγιγμα των διαιτητών, του κομισάριου, της γραμματείας ή των αντιπάλων ή παραβίαση των αρχών που καθορίζουν την ομαλή διεξαγωγή του αγώνα.

**36.2.3** Ένας παίκτης θα αποβάλλεται για το υπόλοιπο του αγώνος όταν έχει χρεωθεί με 2 τεχνικά σφάλματα ή 2 αντιαθλητικά σφάλματα ή με 1 αντιαθλητικό και μία τεχνική ποινή.

**36.2.4** Ένας προπονητής θα αποβάλλεται για το υπόλοιπο του παιχνιδιού όταν:

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

**36.2.5** Εάν ένας παίκτης ή προπονητής αποβληθεί σύμφωνα με το Άρθρο 36.2.3 ή 36.2.4 αυτή η τεχνική ποινή θα είναι το μοναδικό σφάλμα που θα τιμωρηθεί και καμία επιπλέον ποινή για την αποβολή δεν θα χορηγηθεί.





### 36.3 Ποινή

#### 36.3.1 Εάν ένα τεχνικό σφάλμα διαπράττεται:

- Από παίκτη, τότε ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογιστεί εναντίον του σαν ατομικό σφάλμα και θα μετρήσει και σαν ένα ομαδικό σφάλμα.
- Από οποιοδήποτε πρόσωπο επιτρέπεται να κάθεται στον πάγκο της ομάδας, ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογιστεί εναντίον του προπονητή και δεν θα μετρήσει στα ομαδικά.

#### 36.3.2 Στους αντιπάλους θα χορηγείται 1 ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει ως ακολούθως:

- Η βολή θα εκτελείται αμέσως. Μετά την ελεύθερη βολή η επαναφορά θα χορηγείται για την ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας ή που ήταν εντεταλμένη στην κατοχή της μπάλας όταν καταλογίστηκε η τεχνική, από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν το παιχνίδι σταμάτησε.
- Η ελεύθερη βολή επίσης θα χορηγείται αμέσως, ανεξαρτήτως από τη σειρά τυχόν άλλων ποινών για οποιοδήποτε άλλο σφάλμα ή την έναρξη διαχείρισης των ποινών. Μετά την ελεύθερη βολή για την τεχνική ποινή, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με την ομάδα που προηγουμένως είχε την κατοχή της μπάλας ή την δικαιούταν, όταν η τεχνική ποινή καταλογίστηκε, από το σημείο που το παιχνίδι διακόπηκε για την τεχνική ποινή.
- Εάν ένα πετυχημένο καλάθι ή μια τελευταία ελεύθερη βολή σημειώνεται, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή.
- Εάν καμία ομάδα δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας ή δεν την δικαιούταν, μία κατάσταση αναπήδησης συμβαίνει.
- Με jump - ball στον κεντρικό κύκλο στην έναρξη του πρώτου τετάρτου.

## Άρθρο 37° Αντιαθλητικό Σφάλμα

### 37.1 Ορισμός

#### 37.1.1 Ένα αντιαθλητικό σφάλμα, είναι μία επαφή παίκτη, που κατά την κρίση του διαιτητή, είναι:

- Επαφή με ένα αντίπαλο, όχι νόμιμη προσπάθεια να παίξει απευθείας τη μπάλα, σύμφωνα με το πνεύμα και την πρόθεση των κανονισμών.
- Υπερβολική, σκληρή επαφή, που προκαλείται από ένα παίκτη στην προσπάθεια του να παίξει τη μπάλα ή τον αντίπαλο.
- Μία μη αναγκαία επαφή από τον αμυνόμενο παίκτη στην προσπάθειά του να σταματήσει την «ανάπτυξη» του επιτιθέμενου παίκτη σε μια εναλλαγή του παιχνιδιού (transition παιχνίδι). Αυτό εφαρμόζεται μέχρι ο επιτιθέμενος παίκτης να ξεκινήσει την προσπάθεια για καλάθι.
- Μία παράνομη επαφή που προκαλείται από παίκτη από πίσω ή από τα πλάγια, σε αντίπαλο ο οποίος αναπτύσσεται προς το αντίπαλο καλάθι και δεν υπάρχουν άλλοι αντίπαλοι παίκτες μεταξύ του παίκτη που αναπτύσσεται προς το καλάθι και του καλαθιού, και
  - Ο παίκτης που αναπτύσσεται προς το αντίπαλο καλάθι έχει τον έλεγχο της μπάλας
  - Ο παίκτης που αναπτύσσεται προς το αντίπαλο καλάθι προσπαθεί να κερδίσει τον έλεγχο της μπάλας, ή
  - Η μπάλα έχει απελευθερωθεί από πάσα για τον παίκτη που αναπτύσσεται προς το αντίπαλο καλάθιΑυτό εφαρμόζεται μέχρι ο επιτιθέμενος παίκτης να ξεκινήσει την προσπάθεια για καλάθι.



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

### **37.2 Ποινή**

**37.2.1** Ένα αντιαθλητικό σφάλμα θα χρεώνεται σε βάρος του υπαιτίου.

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

- Επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς, στο εμπρός γήπεδο της ομάδας.
  - Αναπήδηση στον κεντρικό κύκλο, στην έναρξη του πρώτο τετάρτου.
- Ο αριθμός των ελευθέρων βολών που θα χορηγούνται, θα είναι ως εξής:
- Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που δεν είναι σε προσπάθεια για σουτ: 2 ελεύθερες βολές.
  - Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που είναι σε προσπάθεια για σουτ: αν μπει το καλάθι θα μετρήσει και επιπλέον θα δοθεί, 1 ελεύθερη βολή.
  - Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που είναι σε προσπάθεια για σουτ και είναι ανεπιτυχές: 2 ή 3 ελεύθερες βολές.

**37.2.3** Ένας παίκτης θα αποβάλλεται για το υπόλοιπο του παιχνιδιού, όταν αυτός χρεώνεται με 2 αντιαθλητικά σφάλματα ή 2 τεχνικές ποινές, ή με 1 αντιαθλητικό σφάλμα και 1 τεχνική ποινή.

**37.2.4** Εάν ένας παίκτης αποβάλλεται σύμφωνα με τις διατάξεις του άρθρου 37.2.3, το αντιαθλητικό σφάλμα θα είναι το μοναδικό σφάλμα που τιμωρείται και καμία επιπλέον ποινή για την αποβολή, δεν θα χορηγείται.

## **Άρθρο 38° Σφάλμα Αποκλεισμού**

### **38.1 Ορισμός**

**38.1.1** Σφάλμα αποκλεισμού είναι οποιαδήποτε κατάφωρη αντιαθλητική ενέργεια από παίκτες, αναπληρωματικούς, προπονητές, βοηθούς προπονητών, αποκλεισμένους παίκτες και συνοδούς-μέλη των ομάδων.

**38.1.2** Ένας προπονητής ο οποίος έχει δεχθεί ένα σφάλμα αποκλεισμού θα αντικαθίσταται από το βοηθό προπονητή όπως αναγράφηκε στο φύλλο αγώνος. Εάν κανένας βοηθός προπονητή δεν καταχωρήθηκε στο φύλλο αγώνος, αυτός θα αντικατασταθεί από τον αρχηγό (Cap).

### **38.2 Βιαιότητα**

**38.2.1** Πράξεις βιαιότητας μπορεί να συμβούν στη διάρκεια του παιχνιδιού, σε αντίθεση με το φίλαθλο πνεύμα και την ευγενική άμιλλα. Αυτές πρέπει να σταματούν αμέσως από τους διαιτητές και αν είναι αναγκαίο, από τα όργανα διατήρησης της Δημοσίας Τάξης.

**38.2.2** Κάθε φορά που γίνονται βίαιες πράξεις μεταξύ παικτών στον αγωνιστικό χώρο ή στην πλησίον περιοχή οι διαιτητές πρέπει να κάνουν τις απαραίτητες ενέργειες για να τις σταματήσουν.

**38.2.3** Οποιαδήποτε από τα παραπάνω πρόσωπα, ενοχοποιούνται για ενέργειες κατάφωρης βιαιότητας σε βάρος αντιπάλων ή διαιτητών, πρέπει να αποβάλλονται. Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) πρέπει να αναφέρει το συμβάν στη διοργανώτρια αρχή του πρωταθλήματος.

**38.2.4** Όργανα διατήρησης της Δημοσίας Τάξης μπορεί να μπουν στον αγωνιστικό χώρο, μόνον όταν αυτό τους ζητηθεί από τους διαιτητές. Ωστόσο, αν θεατές εισέλθουν στον αγωνιστικό χώρο, με προφανή σκοπό τη διάπραξη βίαιων ενεργειών, οι δυνάμεις διατήρησης της Δημόσιας Τάξης, πρέπει να επέμβουν άμεσα, για να προστατέψουν τις ομάδες και τους διαιτητές.

**38.2.5** Όλες οι περιοχές μπροστά από τον αγωνιστικό χώρο ή στην πλησίον περιοχή, συμπεριλαμβανομένων των εισόδων, εξόδων, διαδρόμων,

αποδυτηρίων κ.λπ., τελούν υπό την δικαιοδοσία της διοργανώτριας αρχής του πρωταθλήματος και των δυνάμεων τήρησης της Δημόσιας Τάξης.

**38.2.6** Φυσικές ενέργειες παικτών ή οποιοδήποτε προσώπου που επιτρέπεται να κάθεται στον πάγκο της ομάδας, οι οποίες είναι πιθανόν να οδηγήσουν σε πρόκληση ζημιών στο εξοπλισμό του παιχνιδιού, δεν θα πρέπει να επιτρέπονται από τους διαιτητές.

Όταν παρατηρηθεί αυτού του είδους η συμπεριφορά από τους διαιτητές, ο προπονητής της υπαίτιας ομάδας πρέπει να προειδοποιείται. Αν επαναλαμβάνεται τέτοια/ες ενέργεια/ες, ένα τεχνικό σφάλμα ή ακόμη και σφάλμα αποβολής, πρέπει αμέσως να χρεώνεται στο/ους υπαίτιο/ους πρόσωπο/α που εμπλέκεται/ονται

### **38.3 Ποινή**

**38.3.1** Ένα σφάλμα αποκλεισμού θα χρεώνεται εις βάρος του υπαίτιου.

**38.3.2** Οποτεδήποτε ο υπαίτιος αποβάλλεται σύμφωνα με τα σχετικά άρθρα αυτών των κανονισμών, θα πηγαίνει και θα παραμένει στα αποδυτήρια της ομάδας του για τη διάρκεια του παιχνιδιού ή εάν το επιθυμεί θα εγκαταλείπει το κτίριο.

**38.3.3** Ελεύθερη/ές βολή/ές θα χορηγούνται:

- Σε οποιοδήποτε αντίπαλο όπως υποδεικνύεται από τον προπονητή του σε περίπτωση σφάλματος μη επαφής.
- Στον παίκτη που έγινε το σφάλμα, σε περίπτωση σφάλματος επαφής.

Ακολουθούμενη/ες από:

- Επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας.
- Από μια αναπήδηση, στον κεντρικό κύκλο στην έναρξη του πρώτου τετάρτου.

**38.3.4** Ο αριθμός των ελευθέρων βολών που θα χορηγούνται είναι ως ακολούθως:

- Εάν το σφάλμα, είναι σφάλμα όχι επαφής: 2 ελεύθερες βολές.
- Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που δεν είναι σε προσπάθεια για σουτ: 2 ελεύθερες βολές.
- Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που είναι σε προσπάθεια για σουτ: αν μπει το καλάθι θα μετρήσει και επιπλέον θα δοθεί, 1 ελεύθερη βολή.
- Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που είναι σε προσπάθεια για σουτ και είναι ανεπιτυχές: 2 ή 3 ελεύθερες βολές.
- Εάν το σφάλμα είναι αποβολή για ένα προπονητή: 2 ελεύθερες βολές.
- Εάν το σφάλμα είναι αποβολή ενός βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού, παίκτη που έχει αποκλειστεί, ή συνοδού αποστολής, αυτό το σφάλμα θα καταλογίζεται στον προπονητή ως τεχνική ποινή: 2 ελεύθερες βολές.

Επιπλέον, εάν το σφάλμα είναι αποβολή ενός βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού, παίκτη που έχει αποκλειστεί, ή συνοδού αποστολής, που εγκατέλειψαν τα όρια του πάγκου για να συμμετάσχουν ενεργά σε κατάσταση συμπλοκής:

- Για κάθε απλό σφάλμα αποβολής ενός βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού και παίκτη που έχει αποκλειστεί: 2 ελεύθερες βολές. Όλα τα σφάλματα αποκλεισμού θα καταλογίζονται κατά του κάθε υπαίτιου χωριστά.
- Για κάθε απλό σφάλμα αποβολής οποιοδήποτε μέλους-συνοδού: 2 ελεύθερες βολές. Όλα τα σφάλματα αποβολής θα καταλογίζονται κατά του προπονητή.

Όλες οι ελεύθερες βολές θα εκτελούνται, εκτός και εάν υπάρχουν ισοδύναμες ποινές εναντίον των αντιπάλων που θα ακυρώνονται.



## Άρθρο 39° Συμπλοκή

### 39.1 Ορισμός

Συμπλοκή είναι η φυσική αμφίδρομη δράση μεταξύ 2 ή περισσότερων αντιπάλων (παικτών, αναπληρωματικών, προπονητών, βοηθών προπονητών, αποκλεισμένων παικτών και συνοδών-μελών της ομάδας).

Αυτό το άρθρο, αφορά στους αναπληρωματικούς, προπονητών, βοηθών προπονητών, αποκλεισμένων παικτών και συνοδών-μελών της ομάδας τα μέλη του πάγκου της ομάδας οι οποίοι εγκαταλείπουν τα όρια του χώρου του πάγκου τους, κατά τη διάρκεια συμπλοκής ή κατά την διάρκεια οποιασδήποτε κατάστασης που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή.

### 39.2 Κανόνες

**39.2.1** Αναπληρωματικοί, αποκλεισμένοι παίκτες ή συνοδοί αποστολής ομάδων που εγκαταλείπουν τα όρια του πάγκου τους κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε κατάστασης που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή, πρέπει να αποβάλλονται.

**39.2.2** Μόνο ο προπονητής ή/και ο βοηθός προπονητή επιτρέπεται να εγκαταλείπουν τα όρια του πάγκου τους κατά τη διάρκεια συμπλοκής ή κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε κατάστασης που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή, προκειμένου να βοηθήσουν τους διαιτητές να διατηρήσουν ή να επαναφέρουν την τάξη. Σε αυτήν την περίπτωση, αυτοί δεν θα αποβάλλονται.

**39.2.3** Αν ο προπονητής ή/και ο βοηθός προπονητή εγκαταλείπουν τα όρια του πάγκου τους και δεν βοηθούν ή δεν προσπαθούν να βοηθήσουν τους διαιτητές να διατηρήσουν ή να επαναφέρουν την τάξη, θα αποβάλλονται.

### 39.3 Ποινή

**39.3.1** Ανεξάρτητα από τον αριθμό των προσώπων που αποβλήθηκαν επειδή εγκατέλειψαν τα όρια του πάγκου τους, ένα απλό τεχνικό σφάλμα ("B") θα χρεωθεί εις βάρος του προπονητή.

**39.3.2** Εάν πρόσωπα και των δύο πάγκων των ομάδων αποβάλλονται σύμφωνα με το παρών άρθρο και δεν υπάρχουν άλλες ποινές σφαλμάτων για να εκτελεστούν, ο αγώνας θα συνεχιστεί ως ακολούθως:

Εάν περίπου την ίδια στιγμή που το παιχνίδι σταμάτησε εξαιτίας της συμπλοκής:

- Έχει σημειωθεί καλάθι, ή ελεύθερη βολή, η μπάλα θα δοθεί στην ομάδα που το δέχτηκε για επαναφορά από οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή της ομάδας.
- Η ομάδα είχε έλεγχο της μπάλας ή τη δικαιούται, η μπάλα θα δοθεί σε αυτή την ομάδα για επαναφορά από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν ξεκίνησε η συμπλοκή.
- Καμία ομάδα δεν είχε έλεγχο της μπάλας ή δεν τη δικαιούται, μία περίπτωση αναπήδησης προκύπτει.

**39.3.3** Όλα τα σφάλματα αποκλεισμού, θα καταγραφούν όπως περιγράφεται στο Β.8.3 και δεν θα μετρήσουν σαν ένα ομαδικό σφάλμα.

**39.3.4** Όλες οι πιθανές ποινές σφαλμάτων εναντίων παικτών στον αγωνιστικό χώρο που εμπλέκονται σε συμπλοκή ή οποιαδήποτε κατάσταση που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή, θα εκτελούνται σύμφωνα με το Άρθρο 42.

**39.3.5** Όλες οι πιθανές ποινές σφαλμάτων αποβολής εναντίον βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού, αποκλεισμένου παίκτη ή ενός συνοδού μέλους αποστολής της ομάδας που εμπλέκονται ενεργά σε μια συμπλοκή ή σε μια κατάσταση που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή, θα τιμωρούνται σύμφωνα με το Άρθρο 38.3.4, έκτο bullet.



## ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΒΔΟΜΟΣ - ΓΕΝΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ

### Άρθρο 40° Όρια σφαλμάτων από παίκτη και αποκλεισμοί από τον αγώνα

- 40.1** Ένας παίκτης που έχει διαπράξει 5 σφάλματα, θα ειδοποιείται από το διαιτητή γι' αυτό και πρέπει να εγκαταλείψει τον αγώνα αμέσως.
- 40.2** Παίκτης-προπονητής που έχει διαπράξει 5 σφάλματα σαν παίκτης θα είναι ένας αποκλεισμένος παίκτης αλλά θα μπορεί να εκτελεί χρέη head προπονητή.
- 40.3** Ένα σφάλμα παίκτη που προηγουμένως είχε διαπράξει 5 σφάλματα, θεωρείται σαν ένα σφάλμα αποκλεισμένου παίκτη και αυτό χρεώνεται και καταχωρείται στο φύλλο αγώνα, εναντίον του προπονητή ("B").
- 40.4** Παίκτης που έχει διαπράξει 2 αντιαθλητικά σφάλματα ή 2 τεχνικά σφάλματα ή 1 αντιαθλητικό και 1 τεχνικό σφάλμα θα ενημερώνεται για τον αποκλεισμό του από τον χρονομέτρη ο οποίος θα σηκώνει και το αντίστοιχο σήμα αποβολής (GD).
- 40.5** Ο head προπονητής που έχει διαπράξει 2 τεχνικά σφάλματα ("C") λόγω προσωπικής αντιαθλητικής συμπεριφοράς ή 3 τεχνικά σφάλματα (είτε όλα ("B") είτε ένα από αυτά ("C")), θα ενημερώνεται για τον αποκλεισμό του από τον χρονομέτρη ο οποίος θα σηκώνει και το αντίστοιχο σήμα αποβολής (GD).
- 40.6** Οποιοσδήποτε αποκλεισμένος παίκτης, αναπληρωματικός, head προπονητής, βοηθός προπονητής, αποκλεισμένος παίκτης ή εξουσιοδοτημένος συνοδός της ομάδας, θα πρέπει να εγκαταλείπει τον αγώνα αμέσως (όχι περισσότερο από 30 δευτερόλεπτα) και θα πηγαίνει στα αποδυτήρια της ομάδας παραμένοντας σε αυτά για τη υπόλοιπη διάρκεια του αγώνα ή θα εγκαταλείπει το κτίριο.

### Άρθρο 41° Ομαδικά Σφάλματα: Ποινή

#### 41.1 Ορισμός

- 41.1.1** Ένα ομαδικό σφάλμα είναι ένα προσωπικό, τεχνικό, αντιαθλητικό ή σφάλμα αποκλεισμού που διαπράττεται από έναν παίκτη. Μία ομάδα βρίσκεται σε κατάσταση ποινής ομαδικών σφαλμάτων, μετά που αυτή έχει διαπράξει 4 ομαδικά σφάλματα σε ένα τέταρτο.
- 41.1.2** Όλα τα ομαδικά σφάλματα που διαπράχθηκαν κατά τη διάρκεια οποιουδήποτε διαλείμματος του αγώνα, θα θεωρούνται σαν να διαπράχθηκαν στο τέταρτο ή την παράταση που ακολουθεί.
- 41.1.3** Όλα τα ομαδικά σφάλματα που διαπράχθηκαν στη διάρκεια κάθε παράτασης, θα θεωρούνται σαν να έχουν διαπραχθεί στο 4° τέταρτο.

#### 41.2 Κανόνες

- 41.2.1** Όταν μία ομάδα βρίσκεται σε κατάσταση ποινής ομαδικών σφαλμάτων, όλα τα προσωπικά σφάλματα των παικτών που επακολουθούν και έχουν διαπραχθεί σε βάρος παίκτη που δεν ήταν σε προσπάθεια για σουτ, θα τιμωρούνται με 2 ελεύθερες βολές, αντί της επαναφοράς. Ο παίκτης εναντίον του οποίου διαπράχθηκε το σφάλμα, θα εκτελέσει την/τις ελεύθερη/ες βολές.
- 41.2.2** Αν έγινε προσωπικό σφάλμα από παίκτη της ομάδας που έχει έλεγχο ζωντανής μπάλας ή από ομάδα που δικαιούται τη μπάλα, ένα τέτοιο σφάλμα θα τιμωρείται με επαναφορά από θέση εκτός ορίων για τους αντιπάλους.



## Άρθρο 42° Ειδικές περιπτώσεις

### 42.1 Ορισμός

Στην ίδια χρονική περίοδο μετά από μια καταστρατήγηση, που το χρονόμετρο του αγώνος είναι σταματημένο, μπορεί να προκύψουν ειδικές περιπτώσεις όταν επιπλέον καταστρατήγηση/εις διαπράττεται/τονται ή έχουν διαπραχθεί.

### 42.2 Διαδικασία

**42.2.1** Όλα τα σφάλματα χρεώνονται και όλες οι ποινές προσδιορίζονται.

**42.2.2** Καθορίζεται η σειρά με την οποία διαπράχθηκαν όλα τα σφάλματα.

**42.2.3** Όλες οι ισοβαρείς ποινές, σε βάρος και των δύο ομάδων και όλα τα διπλά σφάλματα, θα ακυρώνονται με τη σειρά με την οποία σφυρίχτηκαν. Αφού καταγραφούν και ακυρωθούν οι ποινές, θεωρούνται σαν να μην είχαν συμβεί ποτέ.

**42.2.4** Εάν καταλογίζεται τεχνική ποινή, αυτή η ποινή θα εκτελείται πρώτα, ανεξαρτήτως της σειράς που έχουν καθοριστεί οι ποινές ή έχει αρχίσει η χορήγηση των ποινών.

**42.2.5** Το δικαίωμα της κατοχής της μπάλας, που θα χορηγείται ως μέρος της τελευταίας ποινής, θα ακυρώνει οποιοδήποτε προηγούμενο δικαίωμα κατοχής της μπάλας.

**42.2.6** Αφού η μπάλα έχει ζωντανέψει για την πρώτη ελεύθερη βολή ή για την επαναφορά από θέση εκτός ορίων, αυτή η ποινή δεν μπορεί πλέον να χρησιμοποιηθεί για να ακυρώσει οποιαδήποτε παραμένουσα ποινή.

**42.2.7** Όλες οι ποινές που απομένουν, εκτελούνται με την σειρά με την οποία σφυρίχτηκαν.

**42.2.8** Αν μετά την ακύρωση ισοδυνάμων ποινών σε βάρος και των δύο ομάδων, δεν υπάρχουν άλλες ποινές για εκτέλεση, ο αγώνας θα συνεχισθεί ως ακολούθως.

Εάν περίπου την ίδια στιγμή της πρώτης καταστρατήγησης:

- Έχει σημειωθεί καλάθι ή τελευταία ελεύθερη βολή, η μπάλα θα δοθεί στους αντιπάλους της ομάδας που πέτυχε το καλάθι, για επαναφορά από εκτός ορίων, από οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή της ομάδας.
- Μία ομάδα είχε τον έλεγχο της μπάλας ή τη δικαιούται, η μπάλα θα δοθεί σε αυτή την ομάδα για επαναφορά από θέση εκτός ορίων, πλησιέστερα του σημείου που έγινε η πρώτη καταστρατήγηση.
- Καμία ομάδα δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας ή δεν τη δικαιούται, τότε προκύπτει περίπτωση αναπήδησης.

## Άρθρο 43° Ελεύθερες βολές

### 43.1 Ορισμός

**43.1.1** Μία ελεύθερη βολή είναι η ευκαιρία που δίνεται σε έναν παίκτη για να πετύχει 1 πόντο, ανεμπόδιστα, από θέση πίσω από τη γραμμή ελεύθερης βολής και μέσα στο ημικύκλιο.

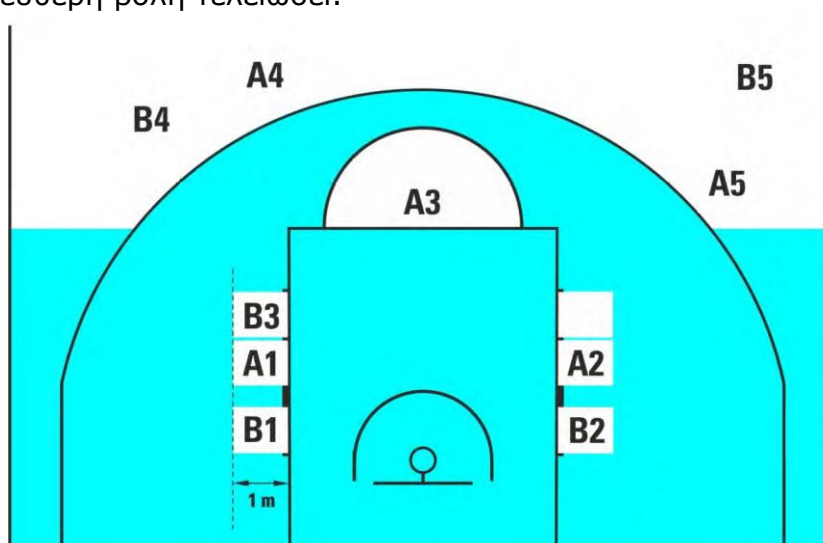
**43.1.2** Σετ ελευθέρων βολών, ορίζονται όλες οι ελεύθερες βολές και ακολουθούμενη κατοχή της μπάλας, ως αποτέλεσμα ποινής ενός απλού σφάλματος.

### 43.2 Κανόνες

**43.2.1** Όταν σφυρίχτεί ένα προσωπικό, ένα αντιαθλητικό ή ένα σφάλμα αποβολής λόγω επαφής, η/οι ελεύθερη/ες βολή/ές θα χορηγούνται ως εξής:

- Ο παίκτης σε βάρος του οποίου έγινε το σφάλμα, πρέπει να εκτελέσει τη/ις βολή/ές.

- Εάν υπάρχει αίτημα αντικατάστασης γι' αυτόν, θα πρέπει να εκτελέσει την/ις ελεύθερη/ες βολή/ές πριν αφήσει το παιχνίδι.
  - Εάν πρέπει να εγκαταλείψει τον αγώνα εξαιτίας τραυματισμού, έχοντας διαπράξει 5 σφάλματα ή έχει αποβληθεί, ο αντικαταστάτης του θα εκτελέσει την/ις ελεύθερη/ες βολή/ές. Αν δεν υπάρχει διαθέσιμη αντικατάσταση, οποιοσδήποτε συμπαίκτης, όπως υποδεικνύεται από τον προπονητή του, θα εκτελέσει την ελεύθερη βολή/ές.
- 43.2.2** Όταν καταλογισθεί ένα τεχνικό σφάλμα ή ένα σφάλμα αποβολής μη επαφής, οποιοδήποτε μέλος της αντίπαλης ομάδας, όπως υποδεικνύεται από τον προπονητή του θα εκτελέσει την/ις ελεύθερη/ες βολή/ές.
- 43.2.3** Ο σουτέρ της ελεύθερης βολής θα :
- Πάρει θέση πίσω από τη γραμμή των ελευθέρων βολών και μέσα στο ημικύκλιο.
  - Μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιονδήποτε τρόπο για να εκτελέσει μία ελεύθερη βολή, έτσι ώστε με αυτό τον τρόπο η μπάλα να μπει στο καλάθι από επάνω ή να ακουμπήσει τη στεφάνη.
  - Ελευθερώσει τη μπάλα μέσα σε 5 δευτερόλεπτα, από την στιγμή που αυτή τέθηκε στην διάθεση του από το διαιτητή.
  - Πρέπει να μην πατά τη γραμμή των ελευθέρων βολών ή να μπαίνει στον περιοριστικό χώρο, μέχρις ότου η μπάλα μπει στο καλάθι ή αγγίξει τη στεφάνη.
  - Πρέπει να μην προσποιείται εκτέλεση ελεύθερης βολής.
- 43.2.4** Οι παίκτες που τοποθετούνται στους διαδρόμους των ελευθέρων βολών θα δικαιούται να καταλαμβάνουν εναλλάξ θέσεις σε αυτά τα διαστήματα, που υπολογίζονται να έχουν 1 μέτρο βάθος (Διάγραμμα 6.)  
Στη διάρκεια των ελευθέρων βολών, αυτοί οι παίκτες δεν θα:
- Καταλαμβάνουν θέσεις ριμπάουντ που δεν έχουν το δικαίωμα να καταλάβουν
  - Εισέρχονται στον περιοριστικό χώρο, την ουδέτερη ζώνη ή εγκαταλείπουν το διάδρομο ελεύθερης βολής, μέχρι η μπάλα να έχει αφήσει το χέρι/α του παίκτη που εκτελεί τις ελεύθερες βολές.
  - Παρενοχλούν το σουτέρ των ελευθέρων βολών, με τις ενέργειές τους.
- 43.2.5** Οι παίκτες που δεν καταλαμβάνουν θέσεις στους διαδρόμους των ελευθέρων βολών, θα παραμένουν πίσω από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών και πίσω από τη γραμμή των 3 πόντων μέχρις ότου η ελεύθερη βολή τελειώσει.



**Διάγραμμα 6** Οι θέσεις των παικτών στη διάρκεια των ελευθέρων βολών



**43.2.6** Στη διάρκεια ελεύθερης/ων βολή/ων οι οποίες ακολουθούνται από επιπλέον σετ/ς ελευθέρων βολών ή από επαναφορά από θέση εκτός ορίων, όλοι οι παίκτες θα βρίσκονται πίσω από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών και πίσω από την γραμμή των 3 πόντων.  
**Καταστρατήγηση του άρθρου 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5, και 43.2.6 είναι παράβαση.**

### 43.3 Ποινή

**43.3.1** Εάν η ελεύθερη βολή είναι επιτυχής και η/οι παράβαση/εις διαπραττεται/τονται από το σουτέρ των ελευθέρων βολών, ο/οι πόντος/οι, δεν θα μετρήσουν.

Η μπάλα θα χορηγηθεί στους αντιπάλους για επαναφορά εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών εκτός και εάν υπάρχουν επιπλέον βολή/ές ή χορήγηση κατοχής της μπάλας.

**43.3.2** Εάν η ελεύθερη βολή είναι επιτυχημένη και η/οι παράβαση/εις διαπραττεται από οποιοδήποτε παίκτη/ες διαφορετικό από τον εκτελεστή των ελευθέρων βολών:

- Ο πόντος, θα μετρήσει.
- Η/οι παράβαση/εις θα αγνοηθεί/ούν.

Στην περίπτωση της τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής, η μπάλα θα δοθεί στους αντιπάλους για επαναφορά από θέση εκτός ορίων από οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή της ομάδας.

**43.3.3** Εάν μια ελεύθερη βολή δεν είναι επιτυχημένη και η παράβαση διαπραχθεί από:

- **Το σουτέρ της/ων ελεύθερης βολής/ών ή συμπαίκτη του** στη διάρκεια εκτέλεσης της τελευταίας ελεύθερης βολής, η μπάλα θα δοθεί στους αντιπάλους για επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών εκτός και εάν αυτή η ομάδα δικαιούται επιπλέον κατοχή.
- **Έναν αντίπαλο** του σουτέρ των ελευθέρων βολών, αυτή η βολή θα επαναληφθεί από το σουτέρ των ελευθέρων βολών.
- **Τις δυο ομάδες** στην τελευταία ελεύθερη βολή, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με διαδικασία αναπήδησης.

## Άρθρο 44° Διορθώσιμα λάθη

### 44.1 Γενικές διαδικασίες

**44.1.1** Ο διαιτητής μπορεί να σταματήσει αμέσως τον αγώνα, μόλις ανακαλυφθεί το διορθώσιμο λάθος, με την προϋπόθεση ότι δεν βάζει καμία ομάδα σε μειονεκτική θέση.

**44.1.2** Οποιοδήποτε σφάλμα διαπράχθηκε, πόντοι που μπήκαν, χρόνος που κύλησε και άλλες επιπλέον ενέργειες, οι οποίες έχουν συμβεί μετά που το λάθος συνέβη και πριν την αναγνώρισή του, θα παραμένουν ισχυρά.

**44.1.3** Μετά τη διόρθωση του λάθους, εκτός κι εάν διαφορετικά διατυπώνεται σε αυτούς του κανονισμούς, ο αγώνας θα ξαναρχίσει από το κοντινότερο σημείο που διεκόπη για να διορθωθεί το λάθος. Η μπάλα θα χορηγείται στην ομάδα που τη δικαιούται τη στιγμή που ο αγώνας σταμάτησε για τη διόρθωση του λάθους.

### 44.2 Διορθώσιμα λάθη Κατηγορία 1 – Ορισμός

Τα παρακάτω λάθη της κατηγορίας 1 μπορούν να διορθωθούν από τους Διαιτητές εάν ένας κανονισμός έχει λανθασμένα εφαρμοστεί.

- Έχει παραχωρηθεί αδικαιολόγητα ελεύθερη/ες βολή/ές.
- Έχει παραληφθεί η παραχώρηση δικαιούμενης ελεύθερης βολής/ών.
- Έχει υποδειχθεί λάθος παίκτης, να εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ές.





- Έχει κατακυρωθεί ή ακυρωθεί/ούν πόντος/οι λανθασμένα από τους διαιτητές.
- Έχει καταλογισθεί σφάλμα σε λάθος παίκτη, head προπονητή ή ομάδα.
- Λάθος καταγραφής στο φύλλο αγώνα, περιλαμβάνοντας
  - λάθος καταγραφής ή εσφαλμένη καταγραφή πόντων.
  - λάθος καταγραφής ή εσφαλμένη καταγραφή σε λάθος παίκτη, head προπονητή ή ομάδας.
  - λάθος καταγραφής ή εσφαλμένη καταγραφή τάιμ-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

#### 44.3 Διορθώσιμα λάθη Κατηγορία 1 – Γενικές Διαδικασίες

**44.3.1** Για να είναι διορθώσιμα τα λάθη, πρέπει να ανακαλυφθούν από τους διαιτητές, τον κομισάριο, εάν παρίσταται, ή τους κριτές, ως ακολούθως:

- Εάν το λάθος γίνει πριν το χρονόμετρο του αγώνα δείξει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο τέταρτο τέταρτο, το λάθος πρέπει να διορθωθεί πριν απομείνουν 2:00 λεπτά ή λιγότερα στο χρονόμετρο του αγώνα.
- Εάν το λάθος γίνει πριν το ρολόι του παιχνιδιού δείξει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο τέταρτο τέταρτο, αλλά οι διαιτητές σταματήσουν τον αγώνα για πρώτη φορά με λιγότερο από 2:00 λεπτά να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνα, το λάθος πρέπει να διορθωθεί πριν η μπάλα γίνει ξανά ζωντανή.
- Εάν το λάθος γίνει αφού το ρολόι του παιχνιδιού δείχνει λιγότερο από 2:00 λεπτά στο τέταρτο τέταρτο ή σε κάθε παράταση, το λάθος πρέπει να διορθωθεί πριν η μπάλα γίνει ζωντανή μετά την πρώτη διακοπή από τους διαιτητές που σταμάτησαν τον αγώνα για οποιονδήποτε λόγο μετά το λάθος.

**44.3.2** Αυτά τα λάθη δεν μπορούν πλέον να διορθωθούν αφού η μπάλα νεκρώσει όταν το χρονόμετρο του αγώνα ηχήσει για το τέλος του αγώνα, εκτός εάν το λάθος συμβεί μετά την τελευταία φορά που οι διαιτητές σταμάτησαν τον αγώνα για οποιοδήποτε λόγο πριν ηχήσει το σήμα του χρονόμετρου για το τέλος του αγώνα. Σε αυτή την περίπτωση, το λάθος πρέπει να διορθωθεί αμέσως μετά το τέλος του αγώνα και οι ομάδες θα παραμείνουν στο γήπεδο ή στους πάγκους της ομάδας τους.

**44.3.3** Τη στιγμή που ένα λάθος το οποίο είναι ακόμη διορθώσιμο αναγνωρισθεί, και:

- Το εμπλεκόμενο μέλος ομάδας στη διόρθωση του λάθους, είναι στον πάγκο της ομάδας, έχοντας νομίμως αντικατασταθεί αυτό το μέλος θα πρέπει να επανέλθει στον αγωνιστικό χώρο για να συμμετάσχει στη διόρθωση του λάθους και σε αυτό το σημείο, αυτό το μέλος γίνεται παίκτης.
- Μόλις συμπληρωθεί η διαδικασία της διόρθωσης, ο παίκτης αυτός μπορεί να παραμείνει στον αγώνα, εκτός και αν έχει ξανά ζητηθεί νόμιμη αντικατάσταση, στην περίπτωση αυτή, ο παίκτης θα εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο.
- Αν το μέλος ομάδας έχει αποκλεισθεί, αποβληθεί, αντικατασταθεί λόγω τραυματισμού του ή δεν μπορεί να αναγνωρισθεί, ο αντικαταστάτης του που θα υποδειχθεί από τον head προπονητή θα συμμετάσχει στη διόρθωση του λάθους.



## 44.4 Διορθώσιμα λάθη Κατηγορία 1 – Ειδικές περιπτώσεις

### 44.4.1 Αδικαιολόγητη χορήγηση ελεύθερης/ων βολής/ών.

Οι ελεύθερη βολές 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.

### 44.4.2 Παράλειψη χορήγησης ελεύθερης/ων βολής/ών:

- Εάν δεν έχει γίνει αλλαγή της κατοχής από τη στιγμή της ανακάλυψης του λάθους, το παιχνίδι θα ξαναρχίσει μετά τη διόρθωση του λάθους όπως μετά από την εκτέλεση ελευθέρων βολών.
- Εφόσον η ίδια ομάδα πέτυχε καλάθι, αφού κατά λάθος της είχε χορηγηθεί η κατοχή της μπάλας για επαναφορά από θέση εκτός ορίων, το λάθος θα αγνοηθεί.
- 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.

### 44.3.3 Να επιτραπεί σε λάθος παίκτη να εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ές.

Η/οι ελεύθερη/ες βολή/ές που χορηγήθηκαν και η κατοχή της μπάλας σαν μέρος της ποινής, θα ακυρώνονται. Η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους για επαναφορά εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, εκτός κι εάν εκτός αν το παιχνίδι έχει συνεχιστεί και σταμάτησε για τη διόρθωση του λάθους, σε αυτή την περίπτωση, το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που σταμάτησε για να διορθωθεί το λάθος.

### 44.4.4 Υπόδειξη σε λάθος παίκτη να εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ές:

Η ελεύθερη/ες βολή/ές που εκτελέστηκαν θα ακυρωθούν και ο σωστός παίκτης θα εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ές αντικαθιστώντας όσες από λάθος εκτελέστηκαν. Ο αγώνας θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή, εκτός εάν ο αγώνας διακόπηκε για την διόρθωση του λάθους, οπότε το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο στο οποίο σταμάτησε για να διορθωθεί το σφάλμα.

### 44.4.5 Λανθασμένη κατακύρωση ή ακύρωση πόντων:

Οι πόντοι θα κατακυρωθούν ή θα ακυρωθούν. Το φύλλο αγώνα θα διορθωθεί. Ο αγώνας θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε για να διορθωθεί το λάθος.

### 44.4.6 Καταγραφή σφάλματος σε λάθος παίκτη, head προπονητή ή ομάδας: Το φύλλο αγώνα θα διορθωθεί. Οποιοσδήποτε λανθασμένα αποκλεισμένος ή αποβλημένος παίκτης ή head προπονητής θα επανέλθει ξανά στον αγώνα. Οποιοσδήποτε παίκτης ή head προπονητής που θα έπρεπε να είχε αποκλειστεί ή αποβληθεί θα αποκλείεται ή θα αποβάλλεται.

### 44.4.7 Λάθος καταγραφής στο φύλλο αγώνα

- λάθος καταγραφής ή εσφαλμένη καταγραφή πόντων.
- λάθος καταγραφής ή εσφαλμένη καταγραφή φάουλ σε λάθος παίκτη, head προπονητή ή ομάδα.
- λάθος καταγραφής ή εσφαλμένη καταγραφή τάιμ άουτ σε λάθος ομάδας:

Το φύλλο αγώνα θα διορθωθεί και κάθε ενέργεια που προκύπτει, όπως αποκλεισμός ή επιστροφή παίκτη θα εφαρμοστεί στον αγώνα.



FIBA  
We Are Basketball



**44.4.8** 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:  
Το χρονόμετρο του αγώνα θα διορθωθεί και θα προστεθεί ή θα αφαιρεθεί χρόνος για τη διόρθωση του λάθους.

#### **44.5 Διορθώσιμα λάθη Κατηγορία 2 – Ορισμός**

Λάθη στο χρονόμετρο shot clock των 24", συμπεριλαμβανομένων δυσλειτουργιών, κατά την σωστή εκκίνηση ή διακοπή του χρονόμετρου shot clock των 24" ή στη ρύθμιση της σωστού χρόνου στο χρονόμετρο shot clock των 24"

#### **44.6 Διορθώσιμα σφάλματα Κατηγορία 2 – Γενικές διαδικασίες**

**44.6.1** Για να είναι διορθώσιμο το λάθος, πρέπει να ανακαλυφθεί από τους διαιτητές, τον κομισάριο, εάν παρίσταται, ή τους κριτές

- όταν η μπάλα είναι ζωντανή αμέσως μετά το λάθος και οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι για να διορθώσουν το λάθος, ή
- όταν οι διαιτητές έχουν σταματήσει τον αγώνα την πρώτη φορά για οποιοδήποτε λόγο και η ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας ή το δικαίωμα κατοχής της μπάλας τη στιγμή του λάθους θα διατηρεί τον έλεγχο της μπάλας ή το δικαίωμα κατοχής της μπάλας. Το χρονόμετρο shot clock των 24" θα διορθωθεί στη σωστή ώρα.

**44.6.2** Τα λάθη στο χρονόμετρο shot clock των 24" των δεν διορθώνονται πλέον μετά από:

- Αλλαγή κατοχής ζωντανής μπάλας μετά το λάθος.
- Η ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας βάλει ένα έγκυρο καλάθι,
- Η μπάλα νεκρώνει όταν το χρονόμετρο του αγώνα ηχήσει για το τέλος του παιχνιδιού.

---

## **ΚΑΝΟΝΑΣ ΟΓΔΟΥΣ - ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ, ΚΡΙΤΕΣ, ΚΟΜΙΣΑΡΙΟΙ: ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΚΑΙ ΕΞΟΥΣΙΕΣ**

---

### **Άρθρο 45° Διαιτητές, Κριτές και Κομισάριος**

- 45.1** Οι **διαιτητές** θα είναι ένας πρώτος διαιτητής (Crew chief) και 1 ή 2 βοηθός/οί. Αυτοί θα πρέπει να βοηθούνται από τα μέλη της γραμματείας και από έναν κομισάριο, εάν παρίσταται.
- 45.2** Οι **κριτές** θα είναι ο σημειωτής, ο βοηθός σημειωτή, ο χρονομέτρης και ο χειριστής της συσκευής των 24"(shot clock).
- 45.3** Ο **κομισάριος** θα κάθεται ανάμεσα στο σημειωτή και στο χρονομέτρη. Το πρωταρχικό του καθήκον, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, είναι να εποπτεύει το έργο των κριτών και να βοηθά τον πρώτο διαιτητή (Crew chief) και τον/ους βοηθό/ούς του, για την ομαλή λειτουργία του παιχνιδιού.
- 45.4** Οι διαιτητές ενός παιχνιδιού, δε θα πρέπει να συνδέονται με κανένα τρόπο με καμία από τις δύο αγωνιζόμενες ομάδες.
- 45.5** **Οι διαιτητές, οι κριτές και ο κομισάριος, θα διεξάγουν τον αγώνα, σύμφωνα με τους παρόντες κανονισμούς και δεν έχουν καμία εξουσία να τους αλλάξουν.**
- 45.6** Η στολή των διαιτητών, θα αποτελείται από μία μπλούζα διαιτητή, ένα μαύρο μακρύ παντελόνι, μαύρες κάλτσες και μαύρα παπούτσια του μπάσκετ.
- 45.7** Οι διαιτητές και οι κριτές θα πρέπει να είναι ομοιόμορφα ντυμένοι.



## Άρθρο 46° Πρώτος διαιτητής (Crew chief) : Καθήκοντα και Εξουσίες

Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) θα πρέπει να:

- 46.1** Επιθεωρεί και εγκρίνει τον εξοπλισμό που πρόκειται να χρησιμοποιηθεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- 46.2** Ορίζει το επίσημο χρονόμετρο του αγώνα, τη συσκευή των 24" (shot clock), το χρονόμετρο μέτρησης των διαλλειμάτων-τάιμ άουτ και αναγνωρίζει τα μέλη της γραμματείας.
- 46.3** Επιλέγει τη μπάλα του αγώνα μεταξύ 2 τουλάχιστον χρησιμοποιημένων που προμηθεύεται από τη γηπεδούχο ομάδα.  
Εφόσον καμία από τις δύο μπάλες δεν είναι κατάλληλη να χρησιμοποιηθεί ως η μπάλα του παιχνιδιού, μπορεί να επιλέξει την καλύτερη διαθέσιμη μπάλα.
- 46.4** Δεν επιτρέπει σε κανέναν παίκτη να φέρει αντικείμενα που μπορεί να προκαλέσουν τραυματισμό σε άλλους παίκτες.
- 46.5** Εκτελεί την αναπήδηση (jump - ball) στην έναρξη του πρώτου τετάρτου και την επαναφορά από θέση εκτός ορίων για την έναρξη όλων των άλλων τετάρτων και των παρατάσεων.
- 46.6** Έχει την εξουσία να διακόπτει το παιχνίδι, όταν οι συνθήκες το επιβάλλουν.
- 46.7** Έχει την εξουσία να αποφασίζει για το εάν μία ομάδα θα χάσει τον αγώνα, από υπαιτιότητα.
- 46.8** Εξετάζει προσεκτικά το φύλλο αγώνος στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου ή όποτε αυτός πιστεύει ότι είναι αναγκαίο.
- 46.9** Εγκρίνει και υπογράφει το φύλλο αγώνος στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου, **τερματίζοντας** τη διεύθυνση των διαιτητών και τη **σχέση** τους με το παιχνίδι. Η **εξουσία** των διαιτητών θα αρχίζει, όταν αυτοί φθάνουν στον αγωνιστικό χώρο 20 λεπτά πριν από την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού και τελειώνει, όταν το χρονόμετρο του αγώνος ηχήσει τη λήξη του παιχνιδιού, όπως εγκρίνεται από τους διαιτητές.
- 46.10** Καταγράφει, στην πίσω πλευρά του φύλλου αγώνος, στα αποδυτήρια πριν το υπογράψει:
- Οποιαδήποτε υπαιτιότητα ή σφάλμα αποκλεισμού.
  - Οποιαδήποτε αντιαθλητική συμπεριφορά μελών ομάδας, προπονητών, βοηθών προπονητών και συνοδών-μελών ομάδας που συνέβησαν πριν από τα 20 λεπτά από την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού ή μεταξύ της λήξης του παιχνιδιού και την έγκριση και υπογραφή του φύλλου αγώνος.
- Σε αυτή την περίπτωση, ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) (ο κομισάριος εάν παρίσταται), θα πρέπει να στείλει λεπτομερή έκθεση στην Διοργανώτρια Αρχή του πρωταθλήματος.
- 46.11** Λαμβάνει την τελική απόφαση όποτε είναι αναγκαίο ή όταν οι διαιτητές διαφωνούν. Για να πάρει την τελική απόφαση, μπορεί να συμβουλευτεί τον/ους βοηθό/ους διαιτητή, τον κομισάριο, εάν παρίσταται, ή και τα μέλη της γραμματείας.
- 46.12** Για παιχνίδια όπου χρησιμοποιείται [Σύστημα Στιγμιαίας Επανάληψης-Instant Replay System (IRS)], δείτε το Παράρτημα Στ.
- 46.13** Μετά που επισημάνθηκε από το χρονόμετρο, θα σφυρίζει πριν το 1<sup>ο</sup> και 3<sup>ο</sup> τέταρτο όταν 3 λεπτά και 1.5 λεπτό απομένουν για την έναρξη του τετάρτου. Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) θα σφυρίζει επίσης πριν το 2<sup>ο</sup> και 4<sup>ο</sup> τέταρτο και κάθε παράταση όταν 30 δευτερόλεπτα απομένουν για την έναρξη του τετάρτου και της παράτασης.
- 46.14** Έχει την εξουσία να λαμβάνει αποφάσεις για οποιοδήποτε σημείο, δεν καλύπτεται ρητά από αυτούς τους κανονισμούς.



## Άρθρο 47° Διαιτητές: Καθήκοντα και εξουσίες

- 47.1** Οι διαιτητές, έχουν την εξουσία να λαμβάνουν αποφάσεις για καταστρατηγήσεις του κανονισμού που διαπράχθηκαν μέσα ή έξω από τις γραμμές ορίων, συμπεριλαμβανομένων του τραπέζιου της γραμματείας, των πάγκων των ομάδων και των περιοχών ακριβώς πίσω από τις γραμμές.
- 47.2** Οι διαιτητές θα σφυρίζουν όταν γίνει μία καταστρατήγηση των κανονισμών, τελειώνει ένα τέταρτο ή μια παράταση ή οι διαιτητές πιστεύουν ότι είναι απαραίτητο να διακόψουν τον αγώνα. Οι διαιτητές δεν θα σφυρίζουν μετά από πετυχημένη καλαθιά, πετυχημένη ελεύθερη βολή ή όταν η μπάλα ζωντανεύει.
- 47.3** Όταν αποφασίσουν για μία προσωπική επαφή ή μία παράβαση, οι διαιτητές σε κάθε περίπτωση, λαμβάνουν υπ' όψιν τους και συνεκτιμούν τις ακόλουθες θεμελιώδεις αρχές:
- Το πνεύμα και την πρόθεση των κανονισμών και την ανάγκη να διατηρηθεί η ακεραιότητα του αγώνα.
  - Συνέπεια στην εφαρμογή της αρχής του "πλεονεκτήματος - μειονεκτήματος". Οι διαιτητές δεν θα επιδιώκουν την άσκοπη διακοπή της ροής του παιχνιδιού, προκειμένου να τιμωρήσουν μία τυχαία προσωπική επαφή, η οποία δεν δίνει πλεονέκτημα στον υπαίτιο παίκτη, ούτε θέτει τον αντίπαλο του σε μειονεκτική θέση.
  - Συνέπεια στην εφαρμογή κοινής λογικής σε κάθε αγώνα, λαμβάνοντας υπ' όψιν τις ικανότητες των παικτών, τη στάση και τη συμπεριφορά τους, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
  - Συνέπεια στη διατήρηση ισορροπίας μεταξύ ελέγχου και ροής του αγώνα, έχοντας "αίσθηση" του γιατί οι συμμετέχοντες προσπαθούν να κάνουν αυτό που κάνουν και σφυρίζοντας ότι είναι το σωστό για το παιχνίδι.
- 47.4** Σε περίπτωση υποβολής ενστάσεως από μία εκ των ομάδων, ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) (ή ο κομισάριος εάν παρίσταται) μετά την παραλαβή της ένστασης, θα αναφέρει το γεγονός γραπτώς, στη διοργανώτρια αρχή του πρωταθλήματος.
- 47.5** Αν ένας διαιτητής τραυματίζεται ή για οποιοδήποτε άλλο λόγο δεν μπορεί να συνεχίσει να εκτελεί τα καθήκοντα του μετά την παρέλευση 5 λεπτών από τη στιγμή του συμβάντος, το παιχνίδι θα συνεχιστεί. Ο/οι άλλος/οι διαιτητής/ές θα διαιτητεύει/ουν μόνος/οι τους για το υπόλοιπο του παιχνιδιού, εκτός εάν υπάρχει η πιθανότητα αντικατάστασης του τραυματισμένου διαιτητή, από άλλον αξιολογημένο αναπληρωματικό διαιτητή. Μετά από σύσκεψη με τον κομισάριο, εάν παρίσταται, ο/οι εναπομείναν/ντες διαιτητής/ές θα αποφασίσει/ουν για την πιθανή αντικατάσταση.
- 47.6** Για όλα τα διεθνή παιχνίδια, αν είναι απαραίτητο να γίνει προφορική επικοινωνία προκειμένου να ξεκαθαριστεί μία απόφαση, αυτή θα πρέπει να γίνει στην αγγλική γλώσσα.
- 47.7** Κάθε διαιτητής έχει την εξουσία να παίρνει αποφάσεις στα όρια των καθηκόντων αλλά δεν έχει το δικαίωμα να αγνοεί ή να αμφισβητεί τις αποφάσεις που πήρε ο/οι άλλος/οι διαιτητής/ές.
- 47.8** Η εφαρμογή και η ερμηνεία των Επίσημων Κανονισμών Καλαθοσφαίρισης από τους διαιτητές, ανεξάρτητα από εάν πάρθηκε ή όχι μια σαφής απόφαση, είναι τελικές και δεν μπορεί να γίνει ένσταση ή να αγνοηθούν, εκτός από τις περιπτώσεις που επιτρέπεται μία ένσταση (Βλέπε Παράρτημα Γ)

## Άρθρο 48° Σημειωτής και βοηθός σημειωτή: καθήκοντα

**48.1** Στο **σημειωτή** θα διατίθεται επίσημο φύλλο αγώνος στο οποίο θα καταγράφει:

- Τις ομάδες με την καταχώρηση των ονομάτων και των αριθμών των παικτών που πρόκειται να ξεκινήσουν το παιχνίδι και όλους τους αναπληρωματικούς που συμμετέχουν στο παιχνίδι. Όταν υπάρχει μία καταστρατήγηση των κανονισμών που αφορά τους 5 παίκτες που ξεκινούν το παιχνίδι, τους αναπληρωματικούς ή τα νούμερα των παικτών, **θα ειδοποιεί τον πλησιέστερο διαιτητή όσο πιο γρήγορα γίνεται.**
- Το τρέχον αποτέλεσμα των πόντων που επιτεύχθηκαν, από καλάθιές και ελεύθερες βολές.
- Τα χρωμένα σφάλματα σε κάθε παίκτη. Ο **σημειωτής** θα καταγράφει τα χρωμένα σφάλματα εναντίον κάθε προπονητή και πρέπει να ειδοποιεί αμέσως ένα διαιτητή πότε ένας προπονητής πρέπει να αποβληθεί. Επίσης ο **σημειωτής** θα πρέπει να ειδοποιεί ένα διαιτητή αμέσως ότι ένας παίκτης θα πρέπει να αποβληθεί, εάν αυτός έχει διαπράξει 2 τεχνικά ή 2 αντιαθλητικά σφάλματα, ή 1 τεχνικό και 1 αντιαθλητικό σφάλμα.
- Τάϊμ άουτς. Ο **σημειωτής** θα πρέπει να ενημερώνει τον προπονητή, μέσω ενός διαιτητή, ότι δεν έχει άλλα διαθέσιμα τάϊμ άουτ στο στο τρέχων ημίχρονο ή στην παράταση.
- Την επόμενη εναλλασσόμενη κατοχή, με τη χρησιμοποίηση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής. Ο σημειωτής θα ρυθμίζει την κατεύθυνση του βέλους εναλλασσόμενης κατοχής, αμέσως μετά το τέλος του πρώτου ημιχρόνου καθώς οι ομάδες θα αλλάξουν καλάθια για το δεύτερο ημίχρονο.
- Για κάθε ομάδα την αμφισβήτηση-challenge προπονητή που έχει χορηγηθεί. Ο **σημειωτής** θα πρέπει να ειδοποιεί τον πλησιέστερο διαιτητή αμέσως όταν ένας προπονητής **αιτείται λανθασμένα** για δεύτερη φορά αμφισβήτηση-challenge.

**48.2** Ο **βοηθός σημειωτή**, πρέπει να λειτουργεί τον πίνακα του αποτελέσματος και να βοηθά το σημειωτή. Σε περίπτωση οποιασδήποτε ασυμφωνίας μεταξύ πίνακα αποτελέσματος και επισήμου φύλλου αγώνος, η οποία δεν μπορεί να επιλυθεί, το επίσημο φύλλο αγώνος έχει προτεραιότητα και ο πίνακας αποτελέσματος θα διορθωθεί ανάλογα.

**48.3** Εάν ένα λάθος ανακαλύπτεται στο φύλλο αγώνος:

- Στη διάρκεια του αγώνα, ο χρονομέτρης πρέπει να περιμένει τη στιγμή που θα νεκρωθεί η μπάλα για πρώτη φορά, πριν ηχήσει την κόρνα.
- Ο σημειωτής θα πρέπει να συμβουλευτεί τον πρώτο διαιτητή (Crew chief), και να διορθώνονται τα λάθη στο φύλλο αγώνα, όταν το λάθος ανακαλύπτεται στο χρονικά πλαίσια που καθορίζονται από το άρθρο 44 (διορθώσιμα λάθη).
- Όταν το λάθος δεν ανακαλύπτεται στο χρονικά πλαίσια που καθορίζονται από το άρθρο 44 (διορθώσιμα λάθη) το λάθος δε μπορεί πλέον να διορθωθεί. Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) ή ο κοιμισάριος εάν παρίσταται, θα στέλνει μία λεπτομερή αναφορά στη διοργανώτρια αρχή του πρωταθλήματος.

## Άρθρο 49° Χρονομέτρης: Καθήκοντα

**49.1** Πρέπει να διατίθεται στο χρονομέτρη, ένα χρονόμετρο αγώνος, ένα χρονόμετρο χειρός και αυτός:



FIBA  
We Are Basketball



- Μετρά τον αγωνιστικό χρόνο, τα τάϊμ άουτς και τα διαλείμματα του παιχνιδιού.
- Διασφαλίζει ότι η κόρνα του αγώνος θα ηχεί πολύ δυνατά και αυτόματα στο τέλος ενός τετάρτου ή μιας παράτασης.
- Χρησιμοποιεί οποιοδήποτε δυνατό μέσο, για να ενημερώσει αμέσως τους διαιτητές αν το σήμα του αποτύχει να ηχήσει ή δεν ακουστεί.
- Δείχνει τον αριθμό των σφαλμάτων που έχουν διαπραχθεί από κάθε παίκτη, σηκώνοντας την πινακίδα σφαλμάτων παίκτη, με τρόπο που να είναι ορατός και προς τους δύο προπονητές.
- Δείχνει όταν ένας παίκτης ή προπονητής έχουν αποβληθεί σηκώνοντας την πινακίδα αποβολής (GD).
- Ενημερώνει αμέσως ένα διαιτητή, όταν χρεώνονται 5 σφάλματα σε οποιοδήποτε παίκτη.
- Τοποθετεί το δείκτη των ομαδικών σφαλμάτων στο άκρο του τραπεζιού της γραμματείας, πλησιέστερα προς τον πάγκο της ομάδας η οποία βρίσκεται σε κατάσταση ποινής ομαδικών σφαλμάτων, όταν η μπάλα ζωντανεύει μετά το τέταρτο ομαδικό σφάλμα σε ένα τέταρτο.
- Διαχειρίζεται τις αντικαταστάσεις.
- Διαχειρίζεται τα τάϊμ άουτς. Ο χρονομέτρης θα πρέπει να ειδοποιεί τους διαιτητές για την ευκαιρία τάϊμ άουτ όταν η ομάδα το έχει ζητήσει.
- Ηχεί το σήμα του, μόνο όταν η μπάλα είναι νεκρή και πριν ζωντανέψει εκ νέου. Ο ήχος του σημάτων του χρονομέτρη, δεν σταματά το χρονόμετρο του παιχνιδιού ή το παιχνίδι, ούτε νεκρώνει τη μπάλα.

**49.2** Ο χρονομέτρης θα μετρά τον **αγωνιστικό χρόνο** ως ακολούθως:

- Ξεκινά το χρονόμετρο του παιχνιδιού όταν:
  - Στη διάρκεια της αναπήδησης, η μπάλα αγγιχτεί νόμιμα από έναν εκ των δύο αναπηδώντων.
  - Μετά από μία ανεπιτυχή τελευταία ελεύθερη βολή και ενώ η μπάλα παραμένει ζωντανή, αυτή αγγίζει ή αγγίζεται από έναν παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.
  - Κατά τη διάρκεια μιας επαναφοράς από εκτός ορίων, όταν η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από έναν παίκτη μέσα στον αγωνιστικό χώρο.
- Σταματά το χρονόμετρο του παιχνιδιού όταν:
  - Τελειώσει ο αγωνιστικός χρόνος για ένα τέταρτο ή μια παράταση, εάν δεν σταματήσει αυτόματα, το χρονόμετρο από μόνο του.
  - Ένας διαιτητής σφυρίξει, ενώ η μπάλα είναι ζωντανή.
  - Μπει καλάθι σε βάρος της ομάδας η οποία έχει ζητήσει ένα τάϊμ-άουτ.
  - Μπει καλάθι όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο για το τέλος του 4<sup>ου</sup> τετάρτου ή σε κάθε παράταση.
  - Ηχήσει η συσκευή των 24''(shot clock), ενώ η ομάδα έχει τον έλεγχο της μπάλας.

**49.3** Ο χρονομέτρης θα μετρά το χρόνο ενός τάϊμ άουτ ως εξής:

- Ξεκινά το χρονόμετρο αμέσως μόλις ο διαιτητής σφυρίξει και δώσει το σήμα του τάϊμ άουτ.
- Ηχεί το σήμα του μετά την πάροδο 50 δευτερολέπτων.
- Ηχεί το σήμα του όταν το τάϊμ άουτ, τελειώσει.

**49.4** Ο χρονομέτρης θα μετρά το **διάλειμμα του παιχνιδιού** ως ακολούθως:

- Ξεκινά το χρονόμετρο αμέσως όταν ένα προηγούμενο τέταρτο έχει τελειώσει.
- Ειδοποιεί τους διαιτητές πριν την 1<sup>ο</sup> και 3<sup>ο</sup> τέταρτο όταν, 3 λεπτά και κατόπιν 1.5 λεπτό υπολείπονται για την έναρξη του τετάρτου.



- Ηχεί το σήμα του, πριν της έναρξη του 2<sup>ου</sup>, και 4<sup>ου</sup> τετάρτου και κάθε παράτασης, όταν 30 δευτερόλεπτα υπολείπονται για την έναρξη της τετάρτου.
- Ηχεί το σήμα του και ταυτόχρονα σταματά το χρονόμετρο του αγώνος αμέσως μόλις τερματιστεί ένα διάλλειμα παιχνιδιού.

### **Άρθρο 50° Χειριστής των 24'' (shot clock): Καθήκοντα**

Ο χειριστής των 24'' (shot clock), θα εφοδιάζεται με μια συσκευή 24'' (shot clock) και την λειτουργεί έτσι ώστε να:

#### **50.1 Αρχίζει ή επαναρχίζει** όταν:

- Στον αγωνιστικό χώρο, μία ομάδα αποκτά τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο. Το απλό άγγιγμα της μπάλας από έναν αντίπαλο, δεν αρχίζει μια νέα περίοδο 24'' (shot clock), εφ' όσον ο έλεγχος της μπάλας παραμένει στην ίδια ομάδα.
- Σε μια επαναφορά από εκτός ορίων, η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από οποιοδήποτε παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.

#### **50.2 Σταματά αλλά, δεν επαναρυθμίζει,** με ορατό τον υπολειπόμενο χρόνο, όταν η ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας, κερδίζει μία επαναφορά από εκτός ορίων σαν αποτέλεσμα:

- Της εξόδου της μπάλας εκτός ορίων.
- Του τραυματισμού ενός παίκτη της ίδιας ομάδας.
- Μιας τεχνικής ποινής που καταλογίζεται σε αυτή την ομάδα.
- Μιας διαδικασίας αναπήδησης (όχι όταν η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό).
- Ενός διπλού σφάλματος.
- Μιας ακύρωσης ισοδύναμων ποινών εναντίων και των δύο ομάδων.

Σταματά αλλά επίσης δεν επαναρυθμίζεται, με ορατό τον υπολειπόμενο χρόνο, όταν στην ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας, χορηγείται επαναφορά στο εμπρός γήπεδο και 14 δευτερόλεπτα ή περισσότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24''άρων (shot clock) σαν αποτέλεσμα ενός σφάλματος ή μιας παράβασης.

#### **50.3 Σταματά και επαναρυθμίζει στα 24 δευτερόλεπτα,** χωρίς ορατή ένδειξη όταν:

- Η μπάλα νόμιμα μπει στο καλάθι.
- Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη του αντίπαλου καλάθιού και ελέγχεται από την ομάδα που δεν είχε το έλεγχο της μπάλας πριν αυτή αγγίξει τη στεφάνη.
- Στην ομάδα χορηγείται επαναφορά από εκτός ορίων στο δικό της πίσω γήπεδο:
  - Ως αποτέλεσμα σφάλματος ή παράβασης (όχι εξόδου της μπάλας εκτός ορίων).
  - Ως αποτέλεσμα μιας κατάστασης αναπήδησης για την ομάδα που προηγουμένως δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας.
  - Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με την ομάδα που έχει το έλεγχο της μπάλας.
  - Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με καμία από τις ομάδες, εκτός και εάν οι αντίπαλοι μπαίνουν σε μειονέκτημα.
- Στην ομάδα χορηγείται ελεύθερη/ες βολή/ές.

#### **50.4 Σταματά και επαναρυθμίζεται στα 14 δευτερόλεπτα,** με ορατή ένδειξη των 14άρων, όταν:

- Η ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας, της χορηγείται μία επαναφορά από εκτός ορίων στο εμπρός γήπεδο και 13





δευτερόλεπτα ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24'' (shot clock):

- Ως αποτέλεσμα σφάλματος ή παράβασης (όχι εξόδου της μπάλας εκτός ορίων).
- Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με την ομάδα που έχει το έλεγχο της μπάλας.
- Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με καμία από τις ομάδες, εκτός και εάν οι αντίπαλοι μπαίνουν σε μειονέκτημα.
- Η ομάδα η οποία προηγουμένως δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας της χορηγείται μία επαναφορά από εκτός ορίων στο εμπρός γήπεδο ως αποτέλεσμα ενός:
  - Προσωπικού σφάλματος ή παράβασης (συμπεριλαμβανομένης και της εξόδου της μπάλας εκτός ορίων)
  - Jump ball (αναπήδηση).
- Στην ομάδα θα χορηγείται επαναφορά από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο, σαν αποτέλεσμα ενός αντιαθλητικού ή ενός σφάλματος αποβολής.
- Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη σε μια ανεπιτυχή προσπάθεια για καλάθι, (συμπεριλαμβανομένου όταν η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό).
- μιας τελευταίας ελεύθερης βολής, ή σε μια πάσα, εάν η ομάδα που κερδίζει εκ νέου τον έλεγχο της μπάλας είναι η ίδια που είχε τον έλεγχο της μπάλας πριν η μπάλα ακουμπήσει τη στεφάνη.
- Όταν το ρολόι του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο και σε κάθε παράταση, μετά από ταϊμ άουτ που χορηγήθηκε στην ομάδα που είχε το δικαίωμα της κατοχής της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο και ο προπονητής αποφασίζει ότι το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα του, από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδό του και με 14 δευτερόλεπτα ή περισσότερα να εμφανίζονται στη συσκευή των 24άρων δευτερολέπτων (shot clock) τη στιγμή που το χρονόμετρο σταμάτησε.

**50.5 Σταματά και δεν λειτουργεί,** μετά που η μπάλα νεκρώνεται και το χρονόμετρο του αγώνος έχει σταματήσει σε οποιαδήποτε τέταρτο ή παράταση, όταν δεν υπάρχει έλεγχος της μπάλας για οποιαδήποτε ομάδα και απομένουν λιγότερα από 14 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνος. Η συσκευή των 24'' (shot clock) δεν σταματά το χρονόμετρο του αγώνα ούτε προκαλεί το νέκρωμα της μπάλας, εκτός κι εάν η ομάδα είχε τον έλεγχο της μπάλας.

## Α – ΤΑ ΣΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

A1. Τα σήματα όπως αυτά αποτυπώνονται σε αυτούς τους κανονισμούς, είναι τα μόνα επίσημα σήματα των διαιτητών.

A2. Όταν αυτά αναφέρονται στη γραμματεία, συνίσταται να **υποστηρίζονται και λεκτικά** στη διάρκεια της επικοινωνίας (σε διεθνείς αγώνες, στην αγγλική γλώσσα).

A3. Είναι σημαντικό ότι και τα εγκεκριμένα άτομα στο τραπέζι της γραμματείας θα πρέπει να είναι εξοικειωμένα με αυτά τα σήματα.

### ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΗ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣΗ

ΣΤΑΜΑΤΗΜΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ



Ανοιχτή παλάμη

ΣΤΑΜΑΤΗΜΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ ΓΙΑ ΣΦΑΛΜΑ



Μια σφιγμένη γροθιά

ΕΝΑΡΞΗ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ



Κόψιμο με το χέρι

### ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

1 ΠΟΝΤΟΣ



1 δάχτυλο πάνω κάτω από τον καρπό

2 ΠΟΝΤΟΙ



2 δάχτυλα πάνω κάτω από τον καρπό

3 ΠΟΝΤΟΙ

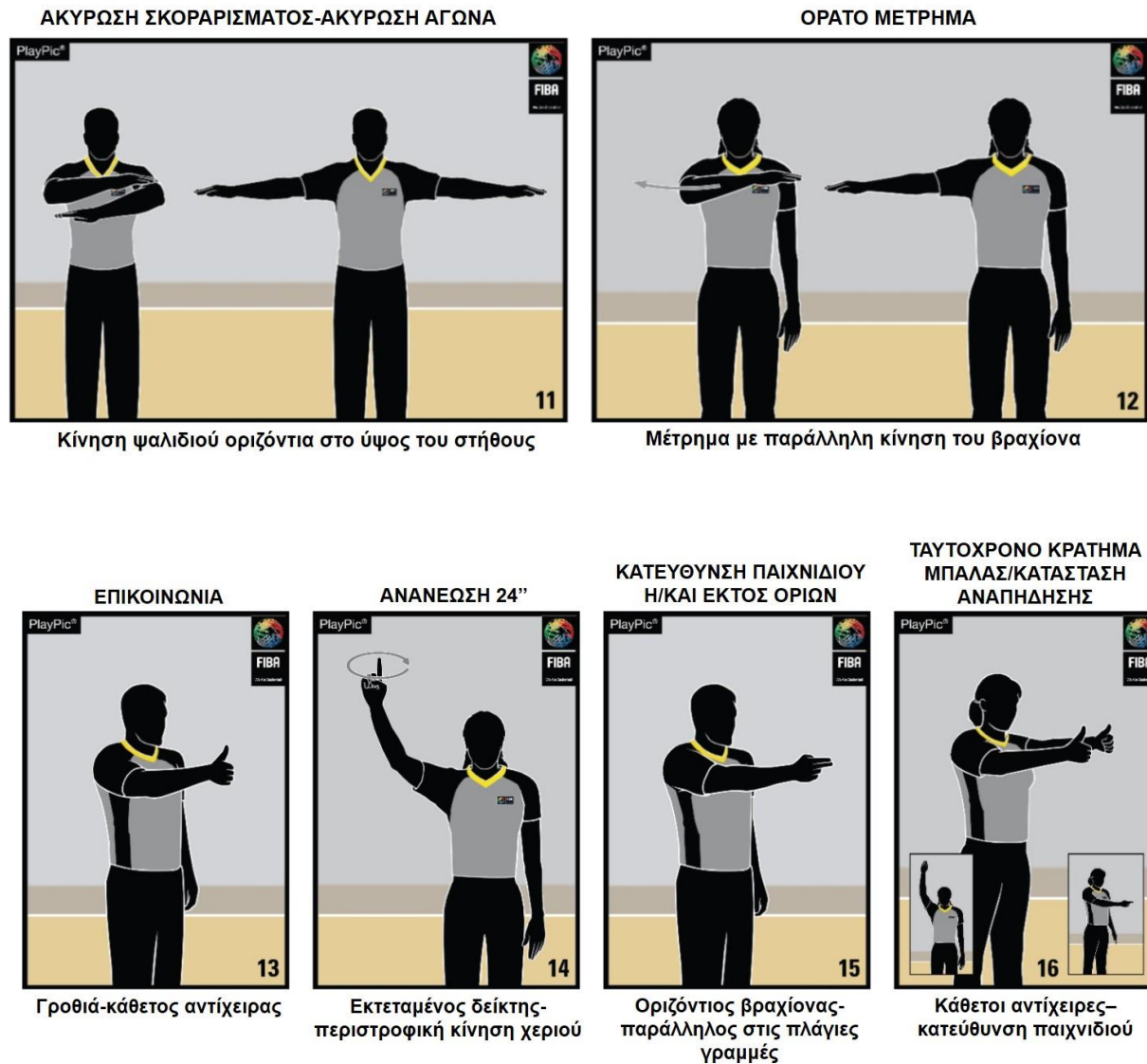


3 δάχτυλα εκτεταμένα  
1 χέρι: προσπάθεια  
2 χέρια: επιτυχημένη προσπάθεια

## ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΤΑΪΜ ΑΟΥΤΣ



## ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΑ



## ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ

### ΒΗΜΑΤΑ



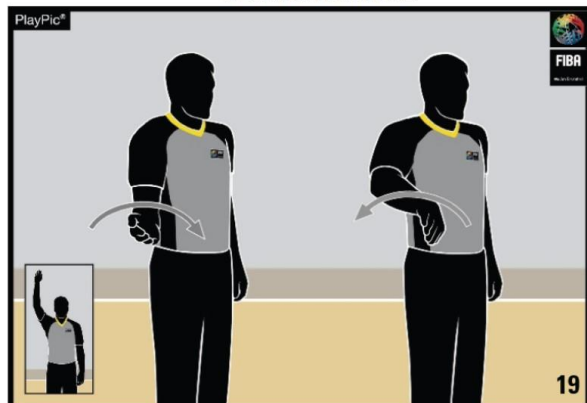
Περιστρεφόμενες γροθιές

### ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΝΤΡΙΜΠΛΑ: ΔΙΠΛΗ ΝΤΡΙΜΠΛΑ



Παλλόμενη κίνηση με τις παλάμες

### ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΝΤΡΙΜΠΛΑ: ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΜΠΑΛΑΣ



Μισή περιστροφή με την παλάμη

### 3 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ



Εκτεταμένος βραχιονας-  
3 δάχτυλα

### 5 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ



Σήμα 5 δαχτύλων

### 8 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ



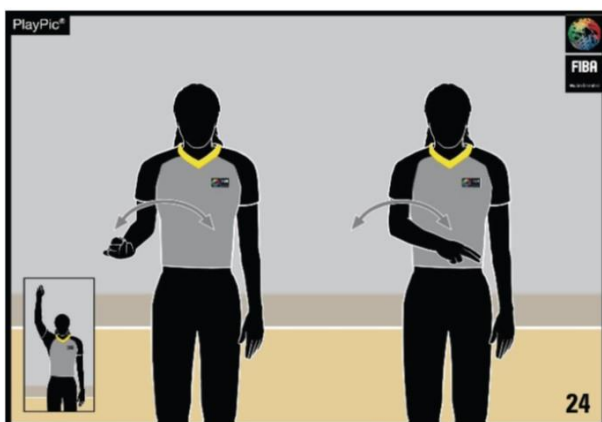
Σήμα 8 δαχτύλων

### 24 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ



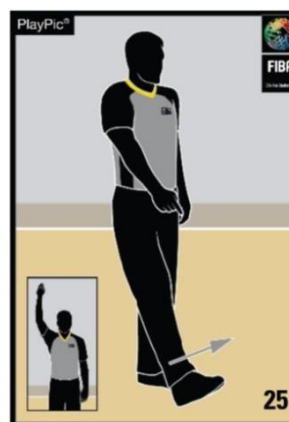
Δαχτυλα αγγίζουν τον ώμο

### ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ ΣΤΟ ΠΙΣΩ ΓΗΠΕΔΟ



Κινούμενη παλάμη μπροστά από το σώμα

### ΣΚΟΠΙΜΟ ΚΤΥΠΗΜΑ Ή ΜΠΛΟΚΑΡΙΣΜΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ



Υπόδειξη ποδιού

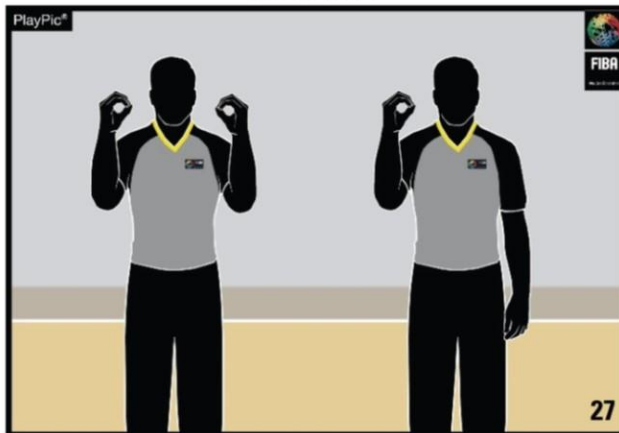
### ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ/ΠΑΡΕΜΒΟΛΗ



Περιστροφή του εκτεταμένου  
δείκτη με κυκλική κίνηση  
πάνω από το άλλο χέρι

## ΑΡΙΘΜΟΙ ΠΑΙΚΤΩΝ

No. 00 και 0



Και τα δύο χέρια σχηματίζουν το μηδέν

Το δεξί χέρι σχηματίζει το μηδέν

No. 1-5



Το δεξί χέρι σχηματίζει τον αριθμό 1 έως 5

No. 6-10



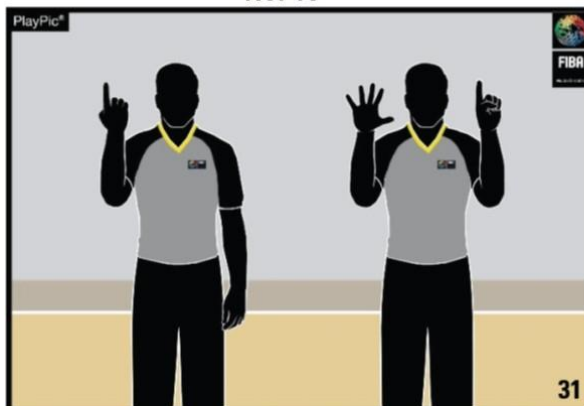
Το δεξί χέρι σχηματίζει το 5, το αριστερό χέρι σχηματίζει από το 1 έως 5

No. 11-15



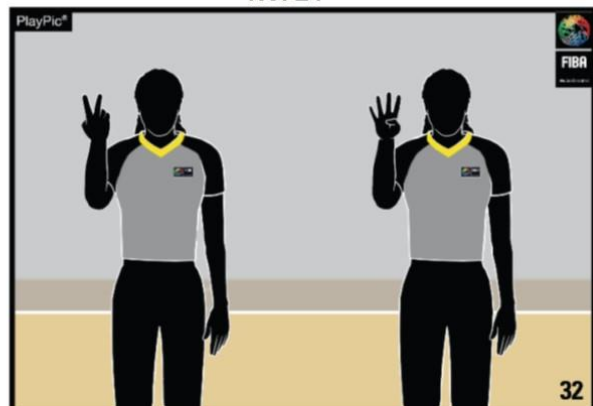
Το δεξί χέρι σχηματίζει σφιγμένη γροθιά, το αριστερό χέρι από το 1 έως 5

No. 16



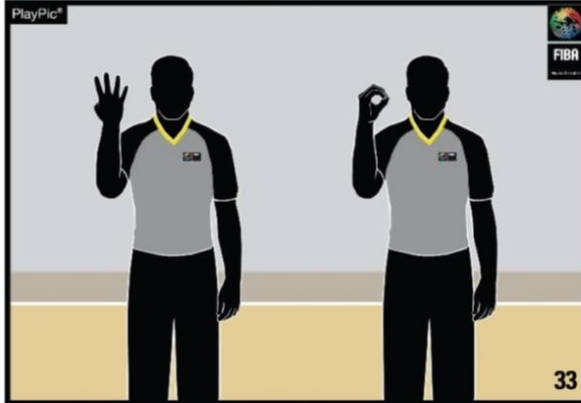
Αρχικά το χέρι αντεστραμμένο δείχνει το No. 1 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν τα ανοιχτό χέρι δείχνει το 6 για τις μονάδες

No. 24



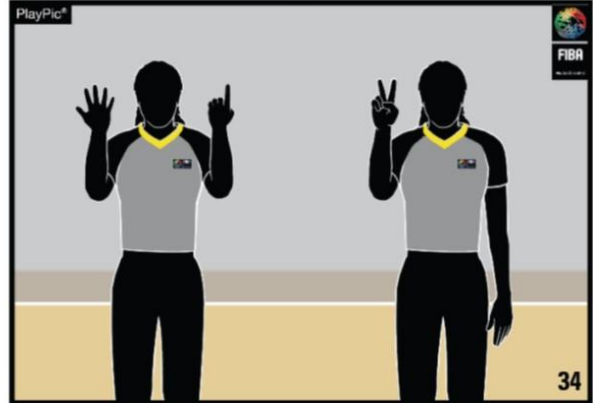
Αρχικά το χέρι αντεστραμμένο δείχνει το No. 2 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν τα ανοιχτό χέρι δείχνει το 4 για τις μονάδες

Νο. 40



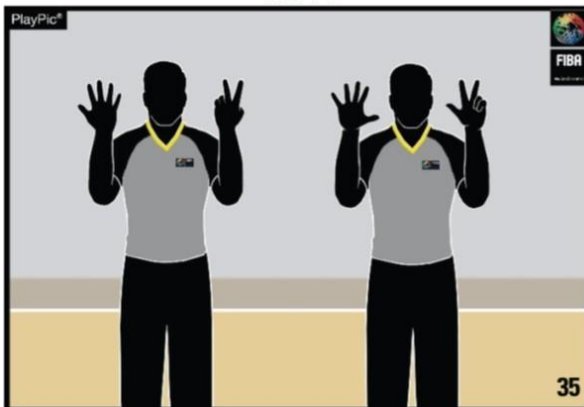
Αρχικά το χέρι αντεστραμμένο δείχνει το Νο. 4 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν τα ανοιχτό χέρι δείχνει το 0 για τις μονάδες

Νο. 62



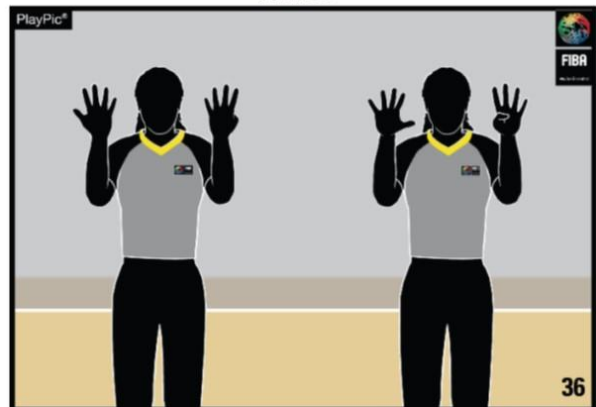
Αρχικά το χέρι αντεστραμμένο δείχνει το Νο. 6 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν τα ανοιχτό χέρι δείχνει το 2 για τις μονάδες

Νο. 78



Αρχικά το χέρια αντεστραμμένα δείχνουν το Νο. 7 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν τα χέρια δείχνουν το 8 για τις μονάδες

Νο. 99



Αρχικά το χέρια αντεστραμμένα δείχνουν το Νο. 9 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν τα χέρια δείχνουν το 9 για τις μονάδες

## ΕΙΔΟΣ ΣΦΑΛΜΑΤΟΣ

ΚΡΑΤΗΜΑ



Κράτημα του κάτω μέρος του καρπού

BLOCKING (ΑΜΥΝΤΙΚΟ) ΠΑΡΑΝΟΜΟ ΣΚΡΙΝ (ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ)



Και τα δύο χέρια στο ισχίο

ΣΠΡΩΞΙΜΟ Ή ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΩΡΙΣ ΤΗ ΜΠΑΛΑ



Μίμηση του σπρωξίματος

ΚΡΑΤΗΜΑ ΧΕΡΙΟΥ HANDCHECKING



Κράτημα του καρπού και κίνηση εμπρός

**ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΧΕΡΙΩΝ**



Χτύπημα καρπού

**ΠΕΣΙΜΟ (ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ) ΜΕ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ**



Σφιγμένη γροθιά χτυπά την ανοιχτή παλάμη

**ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΕΠΑΦΗ ΣΤΟ ΧΕΡΙ**



Χτύπημα με την παλάμη στο πήχη του άλλου χεριού

**ΓΑΝΤΖΩΜΑ (HOOKING)**



Κίνηση του βραχίονα από εμπρός προς τα πίσω

**ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΟΣ ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ**



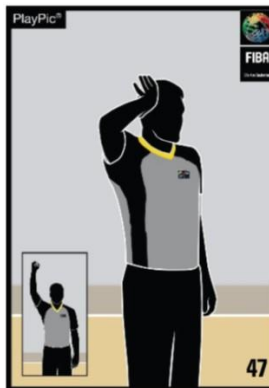
Κάθετη κίνηση βραχιόνων πάνω κάτω

**ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΗ ΤΑΛΑΝΤΩΣΗ ΤΟΥ ΒΡΑΧΙΟΝΑ**



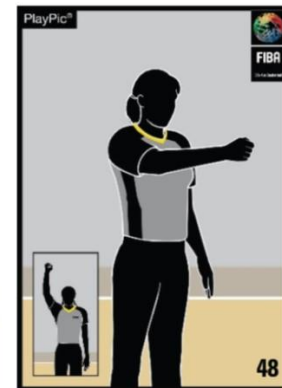
Ταλάντωση του βραχίονα προς τα κάτω

**ΚΤΥΠΗΜΑ ΣΤΟ ΚΕΦΑΛΙ**



Μίμηση της επαφής στο κεφάλι

**ΣΦΑΛΜΑ ΚΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ**



Δείξιμο κατεύθυνσης με σφιγμένη γροθιά προς το καλάθι της επιτιθέμενης ομάδας

**ΣΦΑΛΜΑ ΣΕ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΓΙΑ ΚΑΛΑΘΙ**



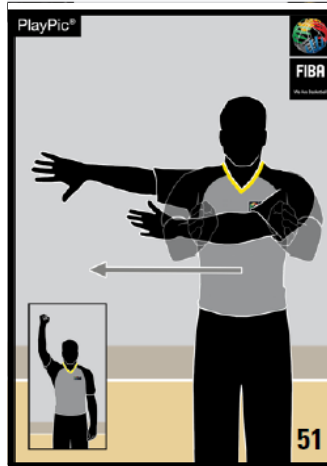
Σφιγμένη γροθιά ψηλά, ακολουθούμενη με την ένδειξη του αριθμού των ελευθέρων βολών

**ΣΦΑΛΜΑ ΟΧΙ ΣΕ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΓΙΑ ΚΑΛΑΘΙ**



Σφιγμένη γροθιά ψηλά, ακολουθούμενη με δείξιμο στο έδαφος

**Pass off**



**Απόφαση παίκτη να κάνει  
πάσα-ακύρωση προσπάθειας  
σε σουτ**

**ΕΙΔΙΚΑ ΣΦΑΛΜΑΤΑ**



Σταυρωτές σφιγμένες  
γροθιές και με τα δύο χέρια



παλάμες



από το κεφάλι

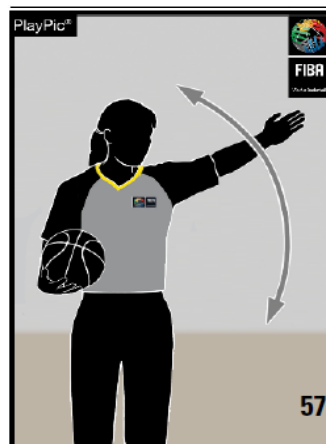


ψηλα και στα δυο χέρια

**ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΥΠΕΡΒΑΣΗ ΤΗΣ ΓΡΑΜΜΗΣ  
ΟΡΙΩΝ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ  
ΕΠΑΝΑΦΟΡΑΣ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ**



Σήκωμα του βραχίονα από  
κάτω προς τα πάνω δύο φορές



Κίνηση βραχίονα παράλληλα με τη  
γραμμή ορίων (στα τελευταία 2 λεπτά  
του 4ου τέταρτου και της παράτασης)



## ΣΥΣΤΗΜΑ Σ.Σ.Ε. (Instant Replay System)

### ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ Σ.Σ.Ε.



Κυκλική οριζόντια περιστροφή του δείκτη

### ΔΗΜΙΟΡΓΗΣΗ HEAD COACH



Σχηματισμός παραλληλόγραμμου με τους 2 δείκτες στο ύψος του κεφαλιού, ξεκινώντας από πάνω, πλάγια και κάτω

## ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΚΑΤΑΛΟΓΙΣΜΟΥ ΣΦΑΛΜΑΤΟΣ-ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΤΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ

ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΣΦΑΛΜΑ ΧΩΡΙΣ ΕΛΕΥΘΕΡΗ/ΕΣ ΒΟΛΗ/ΕΣ



Δείξιμο στην κατεύθυνση του παιχνιδιού, βραχίονας παράλληλος στην πλάγια γραμμή

ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΣΦΑΛΜΑ ΟΜΑΔΑΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ



Σφιγμένη γροθιά στην κατεύθυνση του παιχνιδιού, βραχίονας παράλληλος στην πλάγια γραμμή

1 ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΟΛΗ



ΣΗΜΑ 1 ΔΑΚΤΥΛΟΥ

2 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ



ΣΗΜΑ 2 ΔΑΚΤΥΛΩΝ

3 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ



ΣΗΜΑ 3 ΔΑΚΤΥΛΩΝ

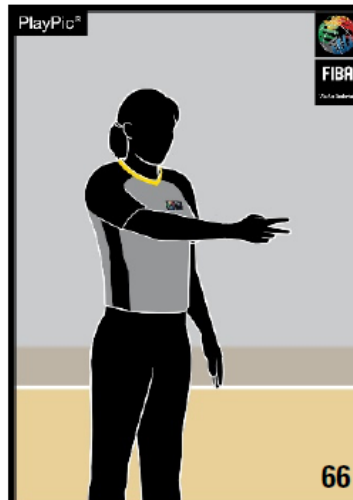
## ΧΟΡΗΓΗΣΗ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΒΟΛΩΝ – ΕΝΕΡΓΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ (Lead)

1 ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΟΛΗ



1 ΔΑΚΤΥΛΟ ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ

2 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ



2 ΔΑΚΤΥΛΑ ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ

3 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ



3 ΔΑΚΤΥΛΑ ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ

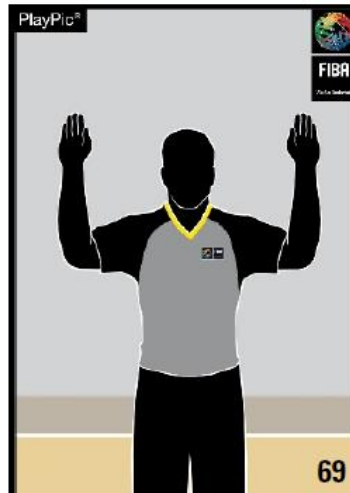
## ΧΟΡΗΓΗΣΗ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΒΟΛΩΝ-ΜΗ ΕΝΕΡΓΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ (Trail στους 2-Center στους 3 διαιτητές)

1 ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΟΛΗ



ΒΡΑΧΙΟΝΑΣ ΚΑΙ ΔΕΙΚΤΗΣ  
ΟΡΘΙΟΣ

2 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ



ΠΑΛΑΜΕΣ ΟΡΘΙΕΣ ΚΑΙ ΣΤΑ 2 ΧΕΡΙΑ

3 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ



3 ΔΑΚΤΥΛΑ ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΑ  
ΚΑΙ ΣΤΑ 2 ΧΕΡΙΑ





**Σημείωση:**1. Ο σημειωτής θα χρησιμοποιεί 2, διαφορετικού χρώματος στυλό, ΚΟΚΚΙΝΟ για το 1<sup>ο</sup> & 3<sup>ο</sup> τέταρτο και ΜΠΛΕ ή ΜΑΥΡΟ για το 2<sup>ο</sup> & 4<sup>ο</sup> τέταρτο. Για όλα τα επιπλέον τέταρτα, όλες οι εγγραφές θα γίνονται με ΜΠΛΕ ή ΜΑΥΡΟ (το ίδιο χρώμα με το 2<sup>ο</sup> και το 4<sup>ο</sup> τέταρτο).

2. Το φύλλο αγώνος μπορεί να προετοιμάζεται και να συμπληρώνεται ηλεκτρονικά.

**B.3 Τουλάχιστον 40 λεπτά πριν από την έναρξη του παιχνιδιού,** ο σημειωτής οφείλει να ετοιμάσει το φύλλο αγώνος με τον ακόλουθο τρόπο:

**B.3.1** Καταχωρεί τα ονόματα των 2 ομάδων στις αντίστοιχες θέσεις που βρίσκονται στην κορυφή του φύλλου αγώνος. Η **ομάδα "Α"**. θα πρέπει να είναι πάντα η τοπική (γηπεδούχος) ομάδα ή για τουρνουά ή για αγώνες σε ουδέτερα γήπεδα, η ομάδα που αναφέρεται πρώτη στο πρόγραμμα. Η άλλη θα είναι η **ομάδα "Β"**.

**B.3.2** Αυτός κατόπιν θα καταχωρήσει:

- Την ονομασία της διοργάνωσης,
- Τον αριθμό του αγώνα,
- Την ημερομηνία, την ώρα και τον τόπο τέλεσης αγώνα,
- Τα ονόματα του πρώτου διαιτητή (Crew chief) και του/ων βοηθού/ών και την εθνικότητά τους (κωδικός IOC)



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
**SCORESHEET**

Team A HOOPERS

Team B POINTERS

Competition	<u>WCM</u>	Date	<u>22.11.2017</u>	Time	<u>20:00</u>	Crew chief	<u>WALTON, M. (USA)</u>
Game No.	<u>5</u>	Place	<u>GENEVA</u>	Umpire 1	<u>CHANG, Y. (CHN)</u>	Umpire 2	<u>BARTOK, K. (HUN)</u>

**Διάγραμμα 8 Η επικεφαλίδα του φύλλου αγώνα**

**B.3.3** Η ομάδα **"Α"** καταλαμβάνει το επάνω μέρος του φύλλου αγώνος και η ομάδα **"Β"** το κάτω μέρος.

**B.3.3.1** Στην πρώτη στήλη, ο σημειωτής θα καταχωρίσει τον αριθμό [τα 3 τελευταία ψηφία] του δελτίου κάθε παίκτη, head προπονητή, πρώτου βοηθού προπονητή. Στην περίπτωση σειράς αγώνων του ίδιου τουρνουά, οι αριθμοί των δελτίων των αθλητών θα πρέπει να αναγράφονται μόνο στον πρώτο αγώνα της ομάδας αυτής.

**B.3.3.2** Στη δεύτερη στήλη, ο σημειωτής θα καταχωρεί το όνομα και το επίθετο του κάθε αθλητή, σύμφωνα με την αρίθμηση των εμφανίσεών τους, με ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ, χρησιμοποιώντας τη σχετική λίστα που παρέχεται από τον προπονητή ή τον αντιπρόσωπό του. Ο αρχηγός της ομάδας σημειώνεται με την καταχώρηση (CAP) αμέσως μετά το όνομα του.

**B.3.3.3** Εάν μια ομάδα παρουσιάζει λιγότερους από 12 παίκτες, ο σημειωτής θα χαράξει μια γραμμή κατά μήκος των κενών για τον αριθμό δελτίου του παίκτη, το όνομα, τον αριθμό, τη συμμετοχή, στη γραμμή κάτω από τον τελευταίο παίκτη που έχει εισαχθεί. Εάν υπάρχουν λιγότεροι από 11 παίκτες, η οριζόντια γραμμή πρέπει να χαραχτεί οριζόντια μέχρι να φτάσει στο χώρο σφαλμάτων του παίκτη και να συνεχίσει διαγώνια προς τα κάτω.



Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5						
002	JONES, M.	8						
003	SMITH, E.	9						
004	FRANK, Y.	12						
010	NANCE, L.	18						
012	KING, H. (CAP)	22						
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25						
021	MARTINEZ, M.	33						
022	SANCHES, N.	42						
Coach		LOOR, A.						
Assistant Coach		MONTA, B.						

### Διάγραμμα 9 Ομάδες στο φύλλο αγώνα (πριν το παιχνίδι)

- B.3.4** Στο κάτω μέρος του τμήματος, το οποίο είναι αφιερωμένο στην κάθε ομάδα, ο σημειωτής οφείλει να καταχωρήσει (με **ΚΕΦΑΛΑΙΑ** γράμματα) τα ονόματα του προπονητή και του βοηθού προπονητή της ομάδας.
- B.3.5** Στο κάτω μέρος του φύλλου αγώνος, ο σημειωτής θα καταχωρεί (με **ΚΕΦΑΛΑΙΑ** γράμματα) το όνομα του, του βοηθού σημειωτή, του χρονομέτρη και του χειριστή των 24άρων.
- B.4 Τουλάχιστον 10 λεπτά πριν την προγραμματισμένη έναρξη του παιχνιδιού** κάθε προπονητής οφείλει:
- B.4.1** Να επιβεβαιώσει τη συμφωνία του με τα ονόματα και τους αντίστοιχους αριθμούς των μελών της ομάδας του.
- B.4.2** Να επιβεβαιώσει τα ονόματα του προπονητή και του βοηθού προπονητή. Αν δεν υπάρχει head προπονητής ούτε πρώτος βοηθός προπονητή, ο αρχηγός θα ενεργεί ως προπονητής και θα υποδειχθεί με την αναγραφή (CAP) μετά το όνομά του.

Head coach	607	KING, H. (CAP)			
First assistant coach					

- B.4.3** Να σημειώνει τους 5 παίκτες, που ξεκινούν το παιχνίδι, με ένα μικρό "x" δίπλα στον αριθμό του παίκτη στη στήλη του.
- B.4.4** Να υπογράψει το φύλλο αγώνος.  
Ο head προπονητής της ομάδας "Α" θα να είναι ο πρώτος που θα δώσει τις παραπάνω πληροφορίες.
- B.5 Με την έναρξη του παιχνιδιού**, ο σημειωτής κυκλώνει τα "x" των 5 παικτών κάθε ομάδας, που ξεκινούν το παιχνίδι.
- B.6 Στη διάρκεια του παιχνιδιού**, ο σημειωτής θα σημειώνει ένα μικρό "x" (χωρίς κύκλο) στη στήλη συμμετοχής του παίκτη, όταν αυτός ως αναπληρωματικός μπαίνει στο παιχνίδι για πρώτη φορά, σαν παίκτης.
- B.7 Τάϊμ άουτς**
- B.7.1** Χορηγούμενα τάϊμ-άουτς θα πρέπει να καταγράφονται στο φύλλο αγώνος, κάτω από το όνομα της ομάδας, με την καταχώρηση του λεπτού του χρόνου του παιχνιδιού, του τετάρτου ή της παράτασης στα κατάλληλα κουτιά, δίπλα στο H1 για το πρώτο Ημίχρονο, δίπλα στο H2 για το δεύτερο ημίχρονο και δίπλα στο OT για μέχρι τρεις παρατάσεις.
- B.7.2** Στο τέλος κάθε ημίχρονου ή της κάθε παράτασης, τα αχρησιμοποιητα τετράγωνα θα χαράσσονται με 2 παράλληλες οριζόντιες γραμμές. Εφόσον η ομάδα δεν έχει πάρει το πρώτο της τάϊμ άουτ πριν το χρονομέτρο του παιχνιδιού να δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο, ο σημειωτής

θα χαράσσει 2 οριζόντιες γραμμές στο πρώτο τετραγωνάκι της ομάδας στο δεύτερο ημίχρονο.

Time-outs		Team fouls									
H1	7	Q1	X	X	X	X	Q2	X	X	X	X
H2	9 10	Q3	X	X	X	X	Q4	X	X	X	X
OT		HCC	Q4	9							

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5	X	P <sub>2</sub>				
002	JONES,	M.	8	X	P	P <sub>2</sub>			
003	SMITH,	E.	9	X	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>	
004	FRANK,	Y.	12	X	T <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>	GD		
010	NANCE,	L.	18	X	P	U <sub>1</sub>			
012	KING,	H. (CAP)	22	X	P <sub>1</sub>				
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25	X	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>			
021	MARTINEZ,	M.	33	X	T <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	GD	
022	SANCHES,	N.	42	X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub> GD
024	MANOS,	K.	55	X	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
Head coach		788	LOOR, A.					C <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>
First assistant coach		555	MONTA, B.						

Διάγραμμα 10 Ομάδες στο φύλλο αγώνα (μετά το παιχνίδι)

## B.8 Σφάλματα

- B.8.1** Τα σφάλματα των παικτών μπορεί να είναι προσωπικά, τεχνικά, αντιαθλητικά ή αποκλεισμού και θα καταγράφονται σε βάρος του παίκτη.
- B.8.2** Τα σφάλματα που γίνονται από τους head προπονητές, βοηθούς προπονητών, αναπληρωματικούς, αποκλεισμένους παίκτες και συνοδούς των ομάδων, μπορεί να είναι τεχνικά ή αποκλεισμού και θα χρεώνονται στον προπονητή. Επιπλέον, σφάλματα αποβολής που διαπράττονται από πρόσωπα που έχουν καταχωρηθεί στο φύλο αγώνος και συμμετέχουν σε συμπλοκή θα πρέπει να καταχωρούνται σε αυτά τα πρόσωπα.
- B.8.3** Η καταγραφή όλων των σφαλμάτων, θα γίνεται ως εξής:
- B.8.3.1** Το προσωπικό σφάλμα, θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός "P".
- B.8.3.2** Το τεχνικό σφάλμα εναντίον παίκτη θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός "T". Ένα δεύτερο τεχνικό σφάλμα θα καταχωρείται επίσης ως "T", ακολουθούμενο από την ένδειξη «GD» (Game Disqualification) για την αποβολή του από τον αγώνα, στο επόμενο κενό.
- B.8.3.3** Το τεχνικό σφάλμα εναντίον του head προπονητή, για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά, θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός "C". Ένα δεύτερο παρόμοιο τεχνικό σφάλμα θα υποδεικνύεται επίσης με την καταχώρηση ενός "C", ακολουθούμενου από "GD" στον εναπομείναντα χώρο.
- B.8.3.4** Ένα τεχνικό σφάλμα εναντίον του head προπονητή για οποιαδήποτε άλλη αιτία θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός "B". Ένα τρίτο τεχνικό



σφάλμα (ένα από αυτά μπορεί να είναι "C") θα καταχωρείται ως «B» ή «C», ακολουθούμενο από «GD», στον εναπομείναντα χώρο.

**B.8.3.5** Ένα αντιαθλητικό σφάλμα εναντίον ενός παίκτη θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός "U". Ένα δεύτερο παρόμοιο αντιαθλητικό σφάλμα θα υποδεικνύεται επίσης με την καταχώρηση ενός "U", ακολουθούμενου από "GD" στον εναπομείναντα χώρο.

**B.8.3.6** Τεχνικό σφάλμα εναντίον ενός παίκτη που προηγουμένως είχε ένα αντιαθλητικό σφάλμα ή αντιαθλητικό σφάλμα εναντίον ενός παίκτη που προηγουμένως είχε ένα τεχνικό σφάλμα, θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός "U" ή "T", ακολουθούμενου από "GD" στο επόμενο κενό.

**B.8.3.7** Το σφάλμα αποκλεισμού θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός "D".

**B.8.3.8** Κάθε σφάλμα το οποίο επισύρει ελεύθερη βολή/ές, θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση του αντιστοίχου αριθμού των ελευθέρων βολών (1, 2, ή 3), δίπλα στα "P", "T", "C", "B", "U" ή "D".

**B.8.3.9** Όλα τα σφάλματα εις βάρος και των δύο ομάδων, τα οποία επισύρουν ποινές της ίδιας βαρύτητας και τα οποία ακυρώνονται σύμφωνα με το άρθρο 42 (ειδικές περιπτώσεις), θα καταγράφονται προσθέτοντας ένα μικρό "c", δίπλα στα "P", "T", "C", "B", "U" ή "D".

**B.8.3.10** Ένα σφάλμα αποκλεισμού κατά ενός πρώτου βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού, αποκλεισμένου παίκτη ή ενός συνοδού μέλους αποστολής της ομάδας, συμπεριλαμβανομένου και της εγκατάλειψης της περιοχής του πάγκου σε μια κατάσταση συμπλοκής, θα καταχωρείται ως τεχνικό σφάλμα κατά του προπονητή, ως "B<sub>2</sub>".

**B.8.3.11** Ένα "F" θα σημειώνεται, μετά το 'D<sub>2</sub>' ή 'D', σε όλα τα εναπομείναντα κενά του head προπονητή που έχει αποβληθεί, του πρώτου βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού ή αποκλεισμένου παίκτη σε συμπλοκή.

**B.8.3.12 Παραδείγματα σφαλμάτων αποκλεισμού στον head προπονητή, πρώτο βοηθό προπονητή, αναπληρωματικούς, αποκλεισμένους παίκτες ή συνοδούς ομάδων.**

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον του head προπονητή θα καταχωρείται ως ακολούθως:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον του πρώτου βοηθού προπονητή θα καταχωρείται ως ακολούθως:

Coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	555	MONTA, B.	D		

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον ενός αναπληρωματικού, θα καταχωρείται ως ακολούθως:

001	MAYER, F.	5	⊗	D			
-----	-----------	---	---	---	--	--	--

Και



Coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον ενός αποκλεισμένου παίκτη μετά το 5<sup>ο</sup> του σφάλμα, θα καταχωρείται ως ακολούθως:

015	RUSH, S.	25	X	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Και

Coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον ενός συνοδού μέλος αποστολής, θα καταχωρείται ως ακολούθως:

Coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

### B.8.3.13 Παραδείγματα για σφάλματα αποβολής επειδή εγκατέλειψαν την περιοχή του πάγκου σε μια συμπλοκή του head προπονητή, του πρώτου βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού, αποκλεισμένου παίκτη ή συνοδού αποστολής:

Ανεξάρτητα από τον αριθμό των ατόμων που αποβλήθηκαν για εγκατάλειψη του πάγκου, μία απλή τεχνική ποινή 'B<sub>2</sub>' ή 'D<sub>2</sub>' θα καταλογίζεται στον head προπονητή.

Μία αποβολή εναντίον του **head προπονητή** και ενός **πρώτου βοηθού προπονητή** θα καταλογίζεται ως ακολούθως:

Εάν μόνο ο head προπονητής αποβάλλεται:

Coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Εάν μόνο ο πρώτος βοηθός προπονητή αποβάλλεται:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Εάν και οι δύο, head προπονητής και πρώτος βοηθός προπονητή, αποβάλλονται:





Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον **αναπληρωματικού**, θα καταλογίζεται ως ακολούθως:

Εάν ο αναπληρωματικός έχει λιγότερα από 4 σφάλματα, τότε ένα 'D' θα καταχωρείται, ακολουθούμενο από ένα 'F' σε όλα τα υπολειπόμενα κενά:

003	SMITH,	E.	9	⊗	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	D	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	---	---	---

και

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Εάν αυτό είναι το πέμπτο του σφάλμα, τότε ένα 'D' θα καταχωρείται ακολουθούμενο από ένα 'F', δίπλα από το τελευταίο τετραγωνάκι των σφαλμάτων:

002	JONES,	M.	8	⊗	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

και

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον **αποκλεισμένου παίκτη**, θα καταλογίζεται ως ακολούθως:

Καθώς ο αποκλεισμένος παίκτης δεν έχει ελεύθερα τετραγωνάκια, τότε ένα 'D' θα καταχωρείται, ακολουθούμενο από ένα 'F', δίπλα από το τελευταίο τετραγωνάκι των σφαλμάτων:

015	RUSH,	S.	25	⊗	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	DF
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

και

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον **συνοδού-μέλους** θα χρεώνεται εναντίον του head προπονητή και θα καταλογίζεται ως ακολούθως:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>	(B)	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Κάθε σφάλμα αποβολής εναντίον ενός **συνοδού-μέλους** θα καταχωρείται εναντίον του head προπονητή, καταγεγραμμένη ως **B (μέσα σε κύκλο)**, αλλά δεν θα μετρά ως μία από τις τρεις τεχνικές ποινές που οδηγούν στην αποβολή του.

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

Ανεξάρτητα από τον αριθμό των ατόμων που εγκατέλειψαν τον πάγκο της ομάδας, μια απλή τεχνική ποινή 'B<sub>2</sub>' ή 'D<sub>2</sub>' θα χρεώνεται στον head προπονητή.

Εάν ο προπονητής ενεργά εμπλέκεται στη συμπλοκή, θα χρεώνεται με ένα "D<sub>2</sub>" σφάλμα, μόνο.

Ένα σφάλμα αποβολής στον head προπονητή και στον πρώτο βοηθό προπονητή θα σημειώνεται ως ακολούθως:

Εάν μόνο ο head προπονητής αποβάλλεται:

<b>Head coach</b>	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
<b>First assistant coach</b>	555	MONTA, B.			

Εάν μόνο ο πρώτος βοηθός προπονητή αποβάλλεται:

<b>Head coach</b>	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
<b>First assistant coach</b>	555	MONTA, B.	D <sub>2</sub>	F	F

Εάν και οι δύο head προπονητής και πρώτος βοηθός προπονητή αποβάλλονται:

<b>Head coach</b>	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
<b>First assistant coach</b>	555	MONTA, B.	D <sub>2</sub>	F	F

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον **αναπληρωματικού παίκτη**, θα καταλογίζεται ως ακολούθως:

Εάν ο αναπληρωματικός έχει λιγότερα από 4 σφάλματα, τότε ένα 'D<sub>2</sub>' θα καταχωρείται, ακολουθούμενο από ένα 'F' σε όλα τα υπολειπόμενα κενά:

001	MAYER,	F.	5	<del>X</del>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	F	F
-----	--------	----	---	--------------	----------------	----------------	----------------	---	---

και

<b>Head coach</b>	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
<b>First assistant coach</b>	555	MONTA, B.			

Εάν αυτό είναι το πέμπτο του σφάλμα, τότε ένα 'D<sub>2</sub>' θα καταχωρείται ακολουθούμενο από ένα 'F', δίπλα από το τελευταίο τετραγωνάκι των σφαλμάτων:

002	JONES,	M.	8	<del>X</del>	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	F
-----	--------	----	---	--------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Και

<b>Head coach</b>	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
<b>First assistant coach</b>	555	MONTA, B.			



Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον **αποκλεισμένου παίκτη**, θα καταλογίζεται ως ακολούθως:

Εάν ο αποκλεισμένος παίκτης δεν έχει άλλα ελεύθερα τετραγωνάκια, τότε ένα 'D<sub>2</sub>' θα σημειώνεται, ακολουθούμενο από ένα 'F', και τα δύο δίπλα στο τελευταίο σφάλμα:

015	RUSH,	S.	25	X	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub> F
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	------------------

Και

Head coach	788	LOOR,	A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA,	B.			

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον **συνοδού ομάδας**, θα καταλογίζεται στον head προπονητή και θα σημειώνεται ως ακολούθως:

Head coach	788	LOOR,	A.	B <sub>2</sub>	(B <sub>2</sub> )	
First assistant coach	555	MONTA,	B.			

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον δύο **συνοδών ομάδας**, θα καταλογίζεται στον head προπονητή και θα σημειώνεται ως ακολούθως:

Head coach	788	LOOR,	A.	B <sub>2</sub>	(B <sub>2</sub> )	(B <sub>2</sub> )
First assistant coach	555	MONTA,	B.			

Κάθε σφάλμα αποβολής εναντίον ενός **συνοδού-μέλους** θα καταχωρείται εναντίον του προπονητή, καταγεγραμμένη ως **B<sub>2</sub> (μέσα σε κύκλο)**, αλλά δεν θα μετρά ως μία από τις τρεις τεχνικές ποινές που οδηγούν στην αποβολή του.

**Σημείωση:** Τεχνικά σφάλματα ή σφάλματα αποκλεισμού σύμφωνα με το Άρθρο 39, δεν θα λογίζονται στα ομαδικά σφάλματα.

**B.8.4** Στο τέλος του 2<sup>ου</sup> τετάρτου και στο τέλος του παιχνιδιού, ο σημειωτής θα χαράσσει μία έντονη γραμμή μεταξύ των κενών που έχουν χρησιμοποιηθεί και αυτών που δεν έχουν χρησιμοποιηθεί.

Στο τέλος του αγώνα, ο σημειωτής θα ακυρώνει τα υπολειπόμενα κενά χαράσσοντας μία έντονη οριζόντια γραμμή.

## B.9 Ομαδικά Σφάλματα

**B.9.1** Για κάθε τέταρτο (Q1,Q2,Q3,Q4), 4 τετράγωνα (κάτω από το όνομα της ομάδας και επάνω από τα ονόματα των παικτών), υπάρχουν στο φύλλο αγώνος για την καταχώρηση των ομαδικών σφαλμάτων.

**B.9.2** Όποτε ένας παίκτης διαπράττει ένα προσωπικό, τεχνικό, αντιαθλητικό ή σφάλμα αποκλεισμού, ο σημειωτής θα καταγράψει το σφάλμα σε βάρος της ομάδας του παίκτη σημειώνοντας, κατά σειρά, ένα μεγάλο "X" στο ενδεικτικό τετράγωνο.

**B.9.3** Στο τέλος του αγώνα, ο σημειωτής θα ακυρώνει τα υπολειπόμενα κενά με δύο οριζόντιες παράλληλες γραμμές.

## B.10 Το τρέχον αποτέλεσμα

**B.10.1** Ο σημειωτής θα κρατά χρονολογικά την εξέλιξη του τρέχοντος αποτελέσματος των πόντων που πέτυχαν οι δύο ομάδες.

**B.10.2** Υπάρχουν 4 στήλες για το τρέχον αποτέλεσμα στο φύλλο αγώνος.

**B.10.3** Κάθε στήλη υποδιαιρείται σε 4 άλλες στήλες. Οι 2 στα αριστερά, είναι για την Α' ομάδα και οι 2 στα δεξιά, είναι για την ομάδα Β'. Οι κεντρικές στήλες είναι για το τρέχον αποτέλεσμα (160 πόντοι) για κάθε ομάδα.

Ο Σημειωτής:

- **πρώτα** θα χαράσσει μία διαγώνια γραμμή (/ για δεξιόχειρες ή \ για αριστερόχειρες) για κάθε έγκυρο καλάθι και μία κουκίδα [•] για κάθε έγκυρη πετυχημένη ελεύθερη βολή, επάνω στον αριθμό του **νέου τρέχοντος συνόλου** πόντων, της ομάδας που μόλις σκόραρε,
- **μετά**, στο κενό τετράγωνο, στην ίδια πλευρά, του νέου τρέχοντος συνόλου πόντων, (πλάι στην νέα / ή • ), καταχωρεί τον αριθμό του παίκτη που πέτυχε το καλάθι ή την ελεύθερη βολή.

## B.11 Το τρέχον αποτέλεσμα: Επιπρόσθετες οδηγίες

**B.11.1** Ένα καλάθι 3 πόντων καταγράφεται σημειώνοντας με έναν κύκλο γύρω από τον αριθμό του παίκτη.

**B.11.2** Ένα καλάθι που πέτυχε κατά λάθος παίκτης στο δικό του καλάθι, σημειώνεται σαν να το πέτυχε ο αρχηγός της αντίπαλης ομάδας, στον αγνωστικό χώρο.

**B.11.3** Πόντοι που κατακυρώθηκαν ενώ η μπάλα δεν μπήκε στο καλάθι (Άρθρο 31: παρεμβολή στη τροχιά και παρέμβαση στη μπάλα), θα καταγράφονται σαν να έχουν επιτευχθεί από τον παίκτη που σούταρε.

	A	B	
	1	•	6
	2	•	6
(6)	3		
	4	4	
11	5	5	(5)
11	•	•	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	(10)
	10	10	
(10)	11	11	
	12	12	(7)
4	13	•	7
5	•	14	
5	(5)	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	(18)	(6)
6	19	19	
	20	20	9
	21	21	
(11)	22	22	9
	23	•	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	•	7
(5)	27	27	
	28	(28)	6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	32	5
4	33	•	5
4	(4)	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
(10)	39	39	12
10	•	•	12

Διάγραμμα 11  
Τρέχον αποτέλεσμα

**B.11.4** Στο τέλος κάθε τετάρτου ή της παράτασης, ο σημειωτής χαράσσει έναν έντονο κύκλο "O" γύρω από το τελευταίο σύνολο των πόντων που πέτυχε κάθε ομάδα και μία έντονη οριζόντια γραμμή κάτω από τα σύνολα των πόντων και τον αριθμό του παίκτη που σκόραρε τελευταίος.

**B.11.5** Με την έναρξη του κάθε τετάρτου ή της παράτασης ο σημειωτής εξακολουθεί να κρατά χρονολογικά την εξέλιξη του τρέχοντος αποτελέσματος των πόντων που επιτεύχθηκαν από το σημείο της διακοπής.

**B.11.6** Όποτε είναι δυνατόν, ο σημειωτής θα ελέγχει το τρέχον αποτέλεσμα με το αναγραφόμενο στον πίνακα. Αν υπάρχει διαφορά και το δικό του αποτέλεσμα είναι το σωστό, θα κάνει αμέσως τις απαραίτητες ενέργειες για την διόρθωση του φωτεινού πίνακα. Αν υπάρχει αμφιβολία ή αντίρρηση από κάποια ομάδα για την διόρθωση αυτή, ειδοποιεί τον πρώτο διαιτητή (Crew chief), μόλις η μπάλα νεκρωθεί και το ρολόι του παιχνιδιού σταματήσει.

**B.11.7** Οι διαιτητές μπορούν να διορθώνουν οποιοδήποτε λάθος στο φύλλο αγώνα που αφορούν στο σκορ, στον αριθμό των σφαλμάτων ή στον αριθμό των τάιμ άουτς σύμφωνα με τις διατάξεις των κανονισμών. Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) θα υπογράφει τις διορθώσεις. Οι εκτεταμένες διορθώσεις θα πρέπει να τεκμηριώνονται στην πίσω όψη του φύλλου αγώνος.

## B.12 Τρέχον αποτέλεσμα: Τελικό άθροισμα

**B.12.1** Στο τέλος κάθε τετάρτου και τελευταίας παράτασης, ο σημειωτής θα καταχωρήσει το αποτέλεσμα του τετάρτου ή όλων των παρατάσεων, στο ενδεδειγμένο τμήμα στο κατώτερο μέρος του φύλλου αγώνος.

**B.12.2** Αμέσως μετά το τέλος του παιχνιδιού, ο σημειωτής θα καταχωρεί την ώρα στο πεδίο "ο αγώνας τελείωσε στις (ώρα: λεπτά)".

**B.12.3** Στο τέλος του αγώνα, ο σημειωτής χαράσσει 2 χοντρές οριζόντιες γραμμές κάτω από τον τελικό αριθμό των πόντων που πέτυχε κάθε ομάδα και κάτω από τα σύνολα των πόντων και τον αριθμό των παικτών που σκόραραν τελευταίοι. Επίσης, χαράσσει μία διαγώνια γραμμή στο κάτω μέρος της στήλης, προκειμένου να ακυρώσει τους εναπομείναντες αριθμούς της κάθε ομάδας.

7	<del>70</del>	<del>70</del>	6
7	<del>61</del>	71	
7	<del>72</del>	<del>72</del>	6
	73	73	
9	<del>74</del>	74	
	75	75	
11	<del>76</del>	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

**Διάγραμμα 12**  
**Τελικό άθροισμα**

**B.12.4** Στο τέλος του αγώνα, ο σημειωτής καταχωρεί το τελικό αποτέλεσμα και την νικήτρια ομάδα.

**B.12.5** Ο σημειωτής τότε, καταχωρεί το επώνυμό του με κεφαλαία γράμματα, στο φύλλο αγώνος, αφού αυτό έχει γίνει ήδη από το βοηθό σημειωτή, το χρονομέτρη και τον χειριστή της συσκευής των 24" (shot clock). Στη συνέχεια όλοι οι κριτές της γραμματείας θα υπογράψουν δίπλα στο όνομά τους.

**B.12.6** Αφού υπογραφεί και από τον/ους βοηθό/ους, ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) θα είναι ο τελευταίος που θα εγκρίνει και θα υπογράψει το φύλλο αγώνος. Η ενέργεια αυτή, τελειώνει τη σχέση των διαιτητών με τον αγώνα.

**Σημείωση:** Καθώς ο αρχηγός (CAP) υπογράφει στο σημείο της ένστασης το φύλλο αγώνος (χρησιμοποιώντας τη στήλη «Υπογραφή αρχηγού σε περίπτωση ενστάσεως»), οι κριτές και ο/οι βοηθός/οι θα παραμείνουν στη διάθεση του πρώτου διαιτητή (Crew chief) μέχρι αυτός να τους δώσει την άδεια να φύγουν.

Scorer	<u>MAIER, N.</u> <i>14</i>	Scores	Quarter ①	A <u>15</u>	B <u>18</u>
Assistant scorer	<u>SABAY, O.</u> <i>05</i>		Quarter ②	A <u>19</u>	B <u>10</u>
Timer	<u>LEBLANC, R.</u> <i>21</i>		Quarter ③	A <u>26</u>	B <u>19</u>
Shot clock operator	<u>AUSTIN, K.</u> <i>FA</i>		Quarter ④	A <u>16</u>	B <u>25</u>
			Overtimes	A <u>/</u>	B <u>/</u>
Crew chief	<u>M. Walton</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B <u>72</u>
Umpire 1	<u>G. Chang</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>		
Umpire 2	<u>K. Bartok</u>	Game ended at (hh:mm)	<u>21:50</u>		
Captain's signature in case of protest	_____				

**Διάγραμμα 13** Κάτω τμήμα του φύλλου αγώνος

## B.13 Αμφισβήτηση Πρώτου Προπονητή – Head Coach’s Challenge (HCC)

**B.13.1** Στους αγώνες που χρησιμοποιείται Σύστημα Στιγμαϊάς Επανάληψης-Instant Replay System (IRS), κάθε ομάδα μπορεί να έχει από μία αμφισβήτηση πρώτου προπονητή (HCC). Αν χορηγηθεί η αμφισβήτηση (HCC) θα πρέπει να καταγραφεί στο φύλλο αγώνα κάτω από το όνομα της ομάδας στα τετράγωνα δίπλα από την ένδειξη (HCC). Στο πρώτο τετράγωνο, ο σημειωτής θα καταγράψει το τέταρτο ή την παράταση (Q1,Q2,Q3,Q4 ή OT) και στο δεύτερο τετράγωνο θα καταγράψει το λεπτό του χρόνου του τέταρτου ή της παράτασης.

Time-outs		Team fouls	
H1	7	Q1	X X X X
H2	9 10	Q2	X X X X
OT		Q3	X X X X
		HCC	Q4 9

## C - Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΩΝ ΕΝΣΤΑΣΕΩΝ

- C.1** Μια ομάδα μπορεί να καταθέσει ένσταση εάν τα συμφέροντα της έχουν επηρεασθεί ανεπιθύμητα από:
- Ένα λάθος στην τήρηση του σκορ, στην τήρηση του χρόνου ή στις λειτουργίες του ρολογιού των 24", το οποίο οι διαιτητές είχαν εξουσιοδότηση να διορθώσουν, όπως προβλέπεται στους παρόντες κανονισμούς και είχαν πρόσβαση σε βέβαια στοιχεία που ήταν διαθέσιμα κατά τη στιγμή της απόφασης για τη διόρθωση του λάθους σύμφωνα με το Άρθρο 44 (Διορθώσιμα λάθη), αλλά δεν το έκαναν.
  - Μία απόφαση για υπαιτιότητα, ακύρωση, αναβολή, μη επανέναρξη ή μη διεξαγωγή του παιχνιδιού.
  - Μία παράβαση των κανονισμών συμμετοχής αθλητών όπως ισχύουν.
- C.2** Για να είναι αποδεκτή, μια ένσταση πρέπει να ακολουθεί η εξής διαδικασία:
- Ο αρχηγός (CAP) αυτής της ομάδας, όχι αργότερα από 15 λεπτά από τη λήξη του παιχνιδιού, πληροφορεί τον πρώτο διαιτητή (Crew chief) ότι η ομάδα του ενίσταται εναντίον του αποτελέσματος του παιχνιδιού και υπογράφει το φύλλο αγώνος στη στήλη που αναφέρει: «υπογραφή του Αρχηγού σε περίπτωση ένστασης».
  - Η ομάδα πρέπει να υποβάλει τους λόγους της ένστασης στον πρώτο διαιτητή (crew chief) γραπτώς το αργότερο σε 1 ώρα μετά το τέλος του παιχνιδιού.
  - Ένα παράβολο 1.500 CHF επιβάλλεται για κάθε ένσταση και καταβάλλεται σε περίπτωση που η ένσταση απορριφθεί.
- C.3** Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) (ή ο Κομισάριος εάν είναι παρών), αφού λάβει τους λόγους της ένστασης, αναφέρει γραπτώς το συμβάν που οδήγησε στην ένσταση, στον εκπρόσωπο της FIBA ή στον αρμόδιο φορέα. Κατά την παραλαβή του εγγράφου λόγων ένστασης, ο πρώτος διαιτητής crew-chief (ή ο κομισάριος, εάν είναι παρών) θα καταγράψει στο έγγραφο την ώρα που λήφθηκε η ένσταση.
- C.4** Ο αρμόδιος φορέας εκδίδει τα διαδικαστικά αιτήματα που θα κρίνει απαραίτητα και αποφασίζει σχετικά με την ένσταση το συντομότερο δυνατόν και σε κάθε περίπτωση όχι αργότερα από 24 ώρες μετά το τέλος



του παιχνιδιού. Ο αρμόδιος φορέας χρησιμοποιεί οποιοδήποτε αξιόπιστο αποδεικτικό στοιχείο και μπορεί να λάβει κάθε ενδεδειγμένη απόφαση, συμπεριλαμβανομένης, χωρίς περιορισμούς, την μερική ή ολική επανάληψη του παιχνιδιού. Ο αρμόδιος φορέας δεν μπορεί να αποφασίσει να αλλάξει το αποτέλεσμα του αγώνα, εκτός αν υπάρχουν σαφείς και απολύτως τεκμηριωμένες αποδείξεις ότι, αν δεν υπήρχε το λάθος που προκάλεσε την ένσταση, το νέο αποτέλεσμα θα έχει ασφαλώς διαφοροποιηθεί.

- C.5** Η απόφαση του αρμοδίου φορέα θεωρείται επίσης ως πεδίο απόφασης κανονισμών του παιχνιδιού και δεν υπόκειται σε περαιτέρω επανεξέταση ή προσφυγή. Κατ'εξαίρεση, οι αποφάσεις σχετικά με το δικαίωμα συμμετοχής μπορούν να αποτελέσουν αντικείμενο έφεσης, όπως προβλέπεται στους ισχύοντες κανονισμούς.
- C.6** Ειδικό κανόνες για διοργανώσεις της FIBA ή διοργανώσεις που δεν προβλέπουν διαφορετικά στους κανονισμούς τους:
- α) Σε περίπτωση διοργάνωσης με τη μορφή τουρνουά, ο αρμόδιος φορέας για όλες τις ενστάσεις είναι η Τεχνική Επιτροπή (βλ. Εσωτερικούς Κανονισμούς FIBA, Βιβλίο 2).
- β) Σε περίπτωση διοργάνωσης 2 αγώνων (εντός & εκτός), ο αρμόδιος φορέας για ενστάσεις σχετικές με θέματα δικαιώματος συμμετοχής είναι η Πειθαρχική Επιτροπή της FIBA. Για όλα τα άλλα ζητήματα που προκαλούν ένσταση, αρμόδιος φορέας είναι η FIBA που ενεργεί μέσω ενός ή περισσότερων προσώπων με πείρα στην εφαρμογή και την ερμηνεία των Επίσημων Κανονισμών Καλαθοσφαίρισης (βλ. Εσωτερικούς Κανονισμούς FIBA, Βιβλίο 2).

---

## D - Η ΚΑΤΑΤΑΞΗ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ

---

### D1 Διαδικασία

- D.1.1 Οι ομάδες θα πρέπει να ταξινομούνται σύμφωνα με το ρεκόρ νίκες-ήττες, δηλαδή 2 μονάδες κατάταξης για κάθε κερδισμένο παιχνίδι, 1 πόντος κατάταξης για κάθε παιχνίδι χαμένο παιχνίδι (συμπεριλαμβανομένων των απωλειών από αδυναμία) και 0 βαθμοί κατάταξης για ένα παιχνίδι χαμένο από υπαιτιότητα.
- D.1.2 Η διαδικασία πρέπει να εφαρμόζεται για κάθε ομάδα έχοντας παίξει μόνο 1 αγώνα εναντίον κάθε αντίπαλης ομάδας (μονό τουρνουά), καθώς και για κάθε ομάδα έχοντας παίξει 2 ή περισσότερα παιχνίδια εναντίον κάθε αντιπάλου (πρωτάθλημα με εντός και εκτός έδρας παιχνίδια ή περισσότερα τουρνουά).
- D.1.3 Σε περίπτωση που 2 ή περισσότερες ομάδες έχουν το ίδιο ρεκόρ νικών-ηττών, το παιχνίδι (α) μεταξύ αυτών των 2 ή περισσότερων ομάδων θα προκύπτει από την ταξινόμηση. Εάν οι 2 ή περισσότερες ομάδες έχουν το ίδιο ρεκόρ νικών-ηττών από τα παιχνίδια μεταξύ τους, περαιτέρω κριτήρια θα πρέπει να εφαρμόζονται με την ακόλουθη σειρά:
- Μεγαλύτερη διαφορά πόντων από τα μεταξύ τους παιχνίδια
  - Ανώτερο αριθμός πόντων στα παιχνίδια μεταξύ τους
  - Μεγαλύτερη διαφορά πόντων από όλα τα παιχνίδια της ομάδας
  - Ανώτερος αριθμός πόντων που θα σημειωθούν σε όλα τα παιχνίδια της ομάδας
- Αν παρόλα αυτά τα κριτήρια δεν μπορεί να αποφασιστεί η ταξινόμηση, η σχετική κατάταξη της FIBA θα αποφασίσει για την τελική κατάταξη.



D.1.4 Αν σε οποιοδήποτε επίπεδο αυτών των κριτηρίων μία ή περισσότερες ομάδα (-ες) μπορούν να ταξινομηθούν, η διαδικασία της Δ.1.3 πρέπει να επαναληφθεί από την αρχή για όλες τις υπόλοιπες ομάδες που δεν έχουν ταξινομηθεί ακόμα.

## D.2 Παραδείγματα

### D.2.1 Παράδειγμα 1

A εναντίων B	100 - 55	B εναντίων Γ	100 - 95
A εναντίων Γ	90 - 85	B εναντίων Δ	80 - 75
A εναντίων Δ	75 - 80	Γ εναντίων Δ	60 - 55

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
A	3	2	1	5	265 : 220	+45
B	3	2	1	5	235 : 270	-35
Γ	3	1	2	4	240 : 245	-5
Δ	3	1	2	4	210 : 215	-5

Επομένως:

1<sup>η</sup> A-Νικήτρια εναντίων της B    3<sup>η</sup> Γ-Νικήτρια εναντίων της Δ  
2<sup>η</sup> B    4<sup>η</sup> Δ

### D.2.2 Παράδειγμα 2

A εναντίων B	100 - 55	B εναντίων Γ	100 - 95
A εναντίων Γ	90 - 85	B εναντίων Δ	75 - 80
A εναντίων Δ	120 - 75	Γ εναντίων Δ	65 - 55

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
A	3	3	0	6	310 : 215	+95
B	3	1	2	4	230 : 265	-35
Γ	3	1	2	4	235 : 245	-10
Δ	3	1	2	4	210 : 260	-50

Επομένως: 1<sup>η</sup> A

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των B, Γ, Δ :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
B	2	1	1	3	175:165	+10
Γ	2	1	1	3	150:155	-5
Δ	2	1	1	3	135:140	-5

Επομένως: 2<sup>η</sup> B ,    3<sup>η</sup> Γ-Νικήτρια εναντίων της Δ ,    4<sup>η</sup> Δ

### D.2.3 Παράδειγμα 3

A εναντίων B	85 - 90	B εναντίων Γ	100 - 95
A εναντίων Γ	55 - 100	B εναντίων Δ	75 - 85
A εναντίων Δ	75 - 120	Γ εναντίων Δ	65 - 55





Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
A	3	0	3	3	215 : 310	-95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
Γ	3	2	1	5	260 : 210	+50
Δ	3	2	1	5	260 : 215	+45

Επομένως: 4<sup>η</sup> A

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των B, Γ, Δ :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
B	2	1	1	3	175:180	-5
Γ	2	1	1	3	160:155	+5
Δ	2	1	1	3	140:140	0

Επομένως: 1<sup>η</sup> Γ , 2<sup>η</sup> Δ , 3<sup>η</sup> B

#### D.2.4 Παράδειγμα 4

A εναντίων B 85 - 90      B εναντίων Γ 100 - 90  
A εναντίων Γ 55 - 100      B εναντίων Δ 75 - 85  
A εναντίων Δ 75 - 120      Γ εναντίων Δ 65 - 55

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
A	3	0	3	3	215 : 310	-95
B	3	2	1	5	265 : 260	+5
Γ	3	2	1	5	255 : 210	+45
Δ	3	2	1	5	260 : 215	+45

Επομένως: 4<sup>η</sup> A

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των B, Γ, Δ :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
B	2	1	1	3	175:175	0
Γ	2	1	1	3	155:155	0
Δ	2	1	1	3	140:140	0

Επομένως: 1<sup>η</sup> B , 2<sup>η</sup> Γ , 3<sup>η</sup> Δ

#### D.2.5 Παράδειγμα 5

A εναντίων B 100 - 55      B εναντίων Z 110 - 90  
A εναντίων Γ 85 - 90      Γ εναντίων Δ 55 - 60  
A εναντίων Δ 120 - 75      Γ εναντίων E 90 - 75  
A εναντίων E 80 - 100      Γ εναντίων Z 105 - 75  
A εναντίων Z 85 - 80      Δ εναντίων E 70 - 45  
B εναντίων Γ 100 - 95      Δ εναντίων Z 65 - 60  
B εναντίων Δ 80 - 75      E εναντίων Z 75 - 80



B εναντίων E 75 - 80

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
A	5	3	2	8	470 : 400	+70
B	5	3	2	8	420 : 440	-20
Γ	5	3	2	8	435 : 395	+40
Δ	5	3	2	8	345 : 360	-15
E	5	2	3	7	375 : 395	-20
Z	5	1	4	6	385 : 440	-55

Επομένως: 5<sup>η</sup> E , 6<sup>η</sup> Z

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των A, B, Γ, Δ :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
A	3	2	1	5	305 : 220	+85
B	3	2	1	5	235 : 270	-35
Γ	3	1	2	4	240 : 245	-5
Δ	3	1	2	4	210 : 255	-45

Επομένως:

1<sup>η</sup> A-Νικήτρια εναντίων της B 3<sup>η</sup> Δ-Νικήτρια εναντίων της Γ  
 2<sup>η</sup> B 4<sup>η</sup> Γ

**D.2.6 Παράδειγμα 6**

A εναντίων B 71 - 65      B εναντίων Z 95 - 90  
 A εναντίων Γ 85 - 86      Γ εναντίων Δ 95 - 100  
 A εναντίων Δ 77 - 75      Γ εναντίων E 82 - 75  
 A εναντίων E 80 - 86      Γ εναντίων Z 105 - 75  
 A εναντίων Z 85 - 80      Δ εναντίων E 68 - 67  
 B εναντίων Γ 88 - 87      Δ εναντίων Z 65 - 60  
 B εναντίων Δ 80 - 75      E εναντίων Z 80 - 75  
 B εναντίων E 75 - 76

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
A	5	3	2	8	398 : 392	+6
B	5	3	2	8	403 : 399	+4
Γ	5	3	2	8	455 : 423	+32
Δ	5	3	2	8	383 : 379	+4
E	5	3	2	8	384 : 380	+4
Z	5	0	5	5	380 : 430	-50

Επομένως: 6<sup>η</sup> Z

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των A, B, Γ, Δ, E :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
-------	--------	-------	-------	--------	----------------	------------

A	4	2	2	6	313 : 312	+1
B	4	2	2	6	308 : 309	-1
Γ	4	2	2	6	350 : 348	+2
Δ	4	2	2	6	318 : 319	-1
E	4	2	2	6	304 : 305	-1

Επομένως: 1<sup>η</sup> Γ , 2<sup>η</sup> Α

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των Β, Δ, Ε :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
B	2	1	1	3	155:151	+4
Δ	2	1	1	3	143:147	-4
E	2	1	1	3	143:143	0

Επομένως: 3<sup>η</sup> Β , 4<sup>η</sup> Ε , 5<sup>η</sup> Δ

### D.2.7 Παράδειγμα 7

A εναντίων Β	73 - 71	B εναντίων Z	95 - 90
A εναντίων Γ	85 - 86	Γ εναντίων Δ	95 - 96
A εναντίων Δ	77 - 75	Γ εναντίων Ε	82 - 75
A εναντίων Ε	90 - 96	Γ εναντίων Z	105 - 75
A εναντίων Z	85 - 80	Δ εναντίων Ε	68 - 67
B εναντίων Γ	88 - 87	Δ εναντίων Z	80 - 75
B εναντίων Δ	80 - 79	E εναντίων Z	80 - 75
B εναντίων Ε	79 - 80		

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
A	5	3	2	8	410 : 408	+2
B	5	3	2	8	413 : 409	+4
Γ	5	3	2	8	455 : 419	+36
Δ	5	3	2	8	398 : 394	+4
E	5	3	2	8	398 : 394	+4
Z	5	0	5	5	395 : 445	-50

Επομένως: 6<sup>η</sup> Z

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των Α, Β, Γ, Δ, Ε :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
A	4	2	2	6	325 : 328	-3

B	4	2	2	6	318 : 319	-1
Γ	4	2	2	6	350 : 344	+6
Δ	4	2	2	6	318 : 319	-1
E	4	2	2	6	318 : 319	-1

Επομένως: 1<sup>η</sup> Γ , 5<sup>η</sup> Α

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των Β, Δ, Ε :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
B	2	1	1	3	159 : 159	0
Δ	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Επομένως: 2<sup>η</sup> Β, 3<sup>η</sup> Δ-Νικήτρια εναντίων της Ε, 4<sup>η</sup> Ε

### D.3 Υπαιτιότητα

**D.3.1** Μια ομάδα η οποία, χωρίς βάσιμο λόγο, δεν καταφέρει να εμφανιστεί για ένα προγραμματισμένο παιχνίδι ή αποχωρεί από το γήπεδο πριν από το τέλος του παιχνιδιού, θα χάνει το παιχνίδι με υπαιτιότητα και θα λαμβάνει μηδέν (0) βαθμούς κατάταξης στην κατάταξη.

**D.3.2** Αν η ομάδα χάνει το παιχνίδι για υπαιτιότητα για δεύτερη φορά, τα αποτελέσματα όλων των παιχνιδιών αυτής της ομάδας θα ακυρώνονται.

**D.3.3** Εάν η ομάδα χάνει τον αγώνα λόγω υπαιτιότητας για δεύτερη φορά, σε μιλά διοργάνωση που διεξάγεται σε ομίλους, και η καλύτερη ομάδα από κάθε όμιλο προκρίνεται στην επόμενη φάση της διοργάνωσης, τα αποτελέσματα όλων των μέχρι τότε αγώνων επίσης θα ακυρώνονται.

### D.4 Εντός και εκτός έδρας αγώνες (συνολικό σκορ)

**D.4.1** Για ένα σύστημα διεξαγωγής 2 αγώνων, εντός έδρας και εκτός έδρας, που υπολογίζεται το σύνολο των πόντων (συνολικό σκορ), οι 2 αγώνες θα θεωρούνται ως 1 αγώνας διάρκειας 80 λεπτών.

**D.4.2** Εάν το αποτέλεσμα (σκορ) είναι ισόπαλο στο τέλος του πρώτου αγώνα, δεν θα παιχτεί επιπλέον παράταση.

**D.4.3** Εάν το σύνολο των πόντων (συνολικό σκορ), και των δύο αγώνων είναι ισόπαλο, ο 2ος αγώνας θα συνεχιστεί με τόσες επιπλέον παρατάσεις των 5 λεπτών, όσες είναι απαραίτητες για να σπάσει η ισοπαλία.

**D.4.4** Ο νικητής της σειράς θα είναι η ομάδα που:

- Είναι η νικήτρια και των δύο αγώνων.
- Έχει σημειώσει το μεγαλύτερο αριθμό πόντων στο τέλος του 2ου αγώνα, εάν και οι δύο ομάδες έχουν κερδίσει από 1 αγώνα.

### D.5 Παραδείγματα

#### D.5.1 Παράδειγμα 1

A εναντίον B 80 – 75

B εναντίον A 72 – 73

Η ομάδα A είναι η νικήτρια της σειράς (νικήτρια και των 2 αγώνων)

**D.5.2 Παράδειγμα 2**

A εναντίον B 80 – 75  
B εναντίον A 73 – 73

Η ομάδα A είναι η νικήτρια της σειράς (σύνολο πόντων A 152 – B 148)

**D.5.3 Παράδειγμα 3**

A εναντίον B 80 – 80  
B εναντίον A 92 – 85

Η ομάδα B είναι η νικήτρια της σειράς (σύνολο πόντων A 165 – B 172).  
Καμία επιπλέον παράταση για τον 1<sup>ο</sup> αγώνα.

**D.5.4 Παράδειγμα 4**

A εναντίον B 80 – 85  
B εναντίον A 75 – 75

Η ομάδα B είναι η νικήτρια της σειράς (σύνολο πόντων A 155 – B 160).  
Καμία επιπλέον τέταρτος παράταση για τον 2<sup>ο</sup> αγώνα.

**D.5.5 Παράδειγμα 5**

A εναντίον B 83 – 81  
B εναντίον A 79 – 77

Ισόπαλο αποτέλεσμα A 160 – B 160. Μετά την/τις επιπλέον παράταση/εις του 2<sup>ου</sup> αγώνα

B εναντίον A 95 – 88

Η ομάδα B είναι η νικήτρια της σειράς (σύνολο πόντων A 171 – B 176).

**D.5.6 Παράδειγμα 6**

A εναντίον B 76 – 76  
B εναντίον A 84 – 84

Ισόπαλο αποτέλεσμα A 160 – B 160. Μετά την/τις επιπλέον παράταση/εις του 2<sup>ου</sup> αγώνα

B εναντίον A 94 – 91

Η ομάδα B είναι η νικήτρια της σειράς (σύνολο πόντων A 167 – B 170).

---

**E - ΤΑ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΑ (TV) ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ**

---

**E.1 Ορισμός**

Η οργανώτρια αρχή της διοργάνωσης, μπορεί να αποφασίσει από μόνη της, τότε θα χρησιμοποιηθούν τα τηλεοπτικά τάιμ άουτ και επιπλέον την διάρκεια αυτών (60, 75, 90 ή 100 δευτερόλεπτα.)



## **E.2 Κανόνες**

- E.2.1** Σε κάθε τέταρτο, 1 Τηλεοπτικό τάιμ άουτ επιτρέπεται, επιπλέον των κανονικών τάιμ άουτ. Τηλεοπτικά τάιμ άουτ στις παρατάσεις, δεν επιτρέπονται.
- E.2.2** Το πρώτο τάιμ άουτ σε κάθε τέταρτο (ομάδος ή Τηλεοπτικό) θα είναι 60, 75, 90 ή 100 δευτερολέπτων σε διάρκεια.
- E.2.3** Η διάρκεια όλων των άλλων τάιμ άουτς σε κάθε τέταρτο θα είναι 60 δευτερόλεπτα.
- E.2.4** Και οι δύο ομάδες δικαιούνται 2 τάιμ άουτς στη διάρκεια του πρώτου ημιχρόνου και 3 στη διάρκεια του δεύτερου ημιχρόνου.  
Αυτά τα τάιμ άουτς μπορούν να ζητηθούν σε οποιοδήποτε χρονική στιγμή στη διάρκεια του αγώνος και η διάρκειά τους είναι:
- Εάν λογίζονται ως Τηλεοπτικά τάιμ άουτ , 60, 75, 90 ή 100 δευτερόλεπτα, εάν πρόκειται για Τηλεοπτικά τάιμ άουτ, π.χ. το πρώτο στο 1ο τέταρτο ή
  - Εάν δεν λογίζονται ως τηλεοπτικά των 60 δευτερόλεπτα, π.χ. ζητούμενα από οποιαδήποτε ομάδα, μετά τη χορήγηση των Τηλεοπτικών τάιμ άουτ.

## **E.3 Διαδικασία**

- E.3.1** Σε ιδανική περίπτωση, τα Τηλεοπτικά τάιμ άουτ θα λαμβάνονται προτού να υπολείπονται 5 λεπτά για το τέταρτο. Ωστόσο, δεν υπάρχει εγγύηση ότι θα τηρείται το ως άνω χρονοδιάγραμμα.
- E.3.2** Εάν καμία από τις δύο ομάδες δεν έχει ζητήσει χρεούμενο τάιμ άουτ ενώ απομένουν 5 λεπτά για τη λήξη του τετάρτου, τότε ένα Τηλεοπτικό τάιμ άουτ θα χορηγείται με την πρώτη ευκαιρία, όταν η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο του αγώνος σταματημένο. Αυτό το τάιμ άουτ, δε θα χρεώνεται εναντίον καμίας ομάδας.
- E.3.3** Εάν σε μία εκ των δύο ομάδων έχει χορηγηθεί τάιμ άουτ πριν τα τελευταία 5 λεπτά για τη λήξη του τετάρτου, αυτό το χρεούμενο τάιμ άουτ θα χρησιμοποιηθεί ως τηλεοπτικό τάιμ άουτ.  
Αυτό το τάιμ άουτ θα μετρήσει ως Τηλεοπτικό και ως χρεούμενο, για την ομάδα που το ζήτησε.
- E.3.4** Σύμφωνα με αυτή τη διαδικασία, θα υπάρχει κατ' ελάχιστο 1 τάιμ άουτ σε κάθε τέταρτο και μέγιστο 6 τάιμ άουτς στο πρώτο ημίχρονο και μέγιστο, 8 τάιμ άουτς στο δεύτερο ημίχρονο.

---

## **F - Σύστημα Στιγμιαίας Επανάληψης-Instant Replay System (IRS)**

---

### **F.1 Ορισμός**

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

### **F.2 Διαδικασία**

- F.2.1** Οι διαιτητές είναι εξουσιοδοτημένοι να χρησιμοποιούν Σ.Σ.Ε. μέχρι την υπογραφή του φύλλου αγώνος από τον πρώτο διαιτητή, σύμφωνα με τους περιορισμούς του παρόντος Παραρτήματος.



**F.2.2** Οι διαιτητές θα χρησιμοποιούν άμεσα το Σ.Σ.Ε. αφού σταματήσουν τον αγώνα για οποιοδήποτε λόγο, και έχει προκύψει ευκαιρία χρήσης Σ.Σ.Ε.

**F.2.3** Για τη χρήση του Σ.Σ.Ε., θα εφαρμόζεται η ακόλουθη διαδικασία:

- Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) θα εγκρίνει τον εξοπλισμό του Σ.Σ.Ε., πριν την έναρξη του αγώνος, εάν είναι διαθέσιμος.
- Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) παίρνει την (τελική) απόφαση εάν το Σ.Σ.Ε. χρησιμοποιηθεί ή όχι.
- Εάν το σφύριγμα και η απόφαση των διαιτητών εμπίπτουν στην κατηγορία του Σ.Σ.Ε., η αρχική απόφαση πρέπει να κοινοποιείται από τους διαιτητές στον αγωνιστικό χώρο.
- Μετά τη συγκέντρωση όλης της πληροφορίας από τους υπόλοιπους διαιτητές, των μελών της γραμματείας, τον κομισάριο -αν υπάρχει-, η αναπαραγωγή (video της φάσης) θα ξεκινά από τον πρώτο διαιτητή το δυνατόν συντομότερο.
- Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) και κατ' ελάχιστο ένας βοηθός (αυτός που έκανε το σφύριγμα) θα συμμετέχει στην αναπαραγωγή της φάσης. Εάν ο πρώτος διαιτητής (crew chief), έκανε το σφύριγμα, αυτός θα διαλέγει έναν από τους βοηθούς του για να τον συνοδεύσει στην αναπαραγωγή της φάσης.
- Στη διάρκεια αναπαραγωγής μέσω Σ.Σ.Ε., ο πρώτος διαιτητής (crew chief) θα εξασφαλίζει ότι κανένα μη εξουσιοδοτημένο άτομο δεν θα έχει πρόσβαση στην οθόνη του Σ.Σ.Ε.
- Η αναπαραγωγή μέσω του Σ.Σ.Ε. θα ξεκινά πριν την χορήγηση time outs ή αντικαταστάσεων, πριν ξεκινήσει ένα διάλειμμα αγώνα και πριν την επανέναρξη του παιχνιδιού.
- Αν ένα τάιμ άουτ έχει ξεκινήσει ή μία περίπτωση αντικατάστασης συμβεί όταν οι διαιτητές εντοπίσουν την ανάγκη για χρήση του Σ.Σ.Ε., το τάιμ άουτ και οι αντικαταστάσεις θα ακυρωθούν έως ότου γνωστοποιηθεί η τελική απόφαση.
- Αφού γνωστοποιηθεί η τελική απόφαση, ο πρώτος προπονητής από οποιαδήποτε ομάδα μπορεί να αιτηθεί ή να ακυρώσει την αίτηση time-out ή οποιαδήποτε παίκτης μπορεί να αιτηθεί για αντικατάσταση.
- Μετά την αναπαραγωγή μέσω του Σ.Σ.Ε., ο διαιτητής που έκανε το σφύριγμα, θα αναφέρει την τελική του απόφαση και το παιχνίδι θα ξεκινά αναλόγως.
- Η αρχική απόφαση του/ων διαιτητή/ων μπορεί να διορθωθεί μόνο εάν η αναπαραγωγή μέσω Σ.Σ.Ε. δίνει στους διαιτητές καθαρή και πειστική οπτική απόδειξη για τη διόρθωση.

### **F.3 Κανόνες**

Οι ακόλουθες καταστάσεις παιχνιδιού μπορούν να εξεταστούν:

**F.3.1** Στο τέλος του τετάρτου ή της παράτασης.

- Εάν το τελευταίο επιτυχημένο σουτ για καλάθι, έγινε πριν ηχήσει η κόρνα για τη λήξη του τετάρτου ή της παράτασης.
- Εάν και πόσος χρόνος απομένει στο χρονόμετρο του αγώνος, **εάν**:
  - Μία παράβαση εκτός ορίων διαπραχτεί από το σουτέρ,
  - Μία παράβαση των 24" (shot clock) διαπραχθεί,
  - Μία παράβαση 8 δευτερολέπτων συμβεί,
  - Ένα σφάλμα καταλογιστεί,**πριν** τη λήξη του τετάρτου ή της παράτασης.

Το διάλειμμα του αγώνα δεν θα ξεκινά μέχρις ότου αναφερθεί η τελική απόφαση από την αναπαραγωγή Σ.Σ.Ε. και οποιοσδήποτε επιπλέον χρόνος αγώνα στο τέταρτο ή την παράταση ολοκληρωθεί.



**F.3.2** Όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4<sup>ο</sup> τέταρτο και σε κάθε παράταση,

- Εάν το επιτυχημένο σουτ για καλάθι, έγινε πριν ηχήσει η κόρνα των 24" (shot clock).
  - Οι διαιτητές εξουσιοδοτούνται να διακόψουν αμέσως το παιχνίδι για να ελέγξουν εάν το επιτυχημένο καλάθι απελευθερώθηκε από τον σουτέρ πριν ακουστεί το σήμα των 24" (shot clock).
  - Οι διαιτητές πρέπει να προσδιορίσουν την ανάγκη για την αναπαραγωγή Σ.Σ.Ε. (IRS) και η αναπαραγωγή πρέπει να πραγματοποιηθεί μετά το καλάθι, την πρώτη φορά που οι διαιτητές σταμάτησαν τον αγώνα για οποιονδήποτε λόγο.
- Όταν ένα σφάλμα, διαπράττεται μακριά από το σουτ,
  - Εάν ο χρόνος του παιχνιδιού ή η περίοδος των 24άρων έληξε.
  - Εάν ξεκίνησε η προσπάθεια για καλάθι όταν διαπράχθηκε το φάουλ από έναν αντίπαλο του σουτέρ, ή
  - Εάν η μπάλα ήταν ακόμη στο χέρι/α του σουτέρ όταν διαπράχθηκε το φάουλ από έναν συμπαίκτη του σουτέρ
- Εάν μία παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας (goal tending) ή μια παρέμβαση στην τροχιά της μπάλας (basket interference) καταλογίστηκε σωστά.

Αν από την αναπαραγωγή Σ.Σ.Ε. (IRS) προκύψει ότι η παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας (goal tending) ή η παρέμβαση στην τροχιά της μπάλας (basket interference) δεν καταλογίστηκε σωστά, ο αγώνας θα ξαναρχίσει ως ακολούθως, αν μετά τον καταλογισμό:

- Η μπάλα νόμιμα μπήκε στο καλάθι, το καλάθι θα μετρήσει και η αμυνόμενη ομάδα θα δικαιούται επαναφορά από την τελική γραμμή
  - Παίκτης οποιασδήποτε ομάδας κέρδισε άμεσα και καθαρά τον έλεγχο της μπάλας αυτή η ομάδα θα δικαιούται την επαναφορά, από το πλησιέστερο σημείο που έγινε ο καταλογισμός
  - Καμία ομάδα δεν κέρδισε άμεσα και καθαρά τον έλεγχο της μπάλας, θα προκύπτει περίπτωση αναπήδησης.
- Να ταυτοποιηθεί ποιος παίκτης προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.

**F.3.3** Στη διάρκεια οποιασδήποτε στιγμής του παιχνιδιού,

- Εάν το επιτυχημένο σουτ έγινε από την περιοχή των 2 ή 3 πόντων.
  - Οι διαιτητές εξουσιοδοτούνται να διακόψουν αμέσως το παιχνίδι για να ελέγξουν εάν το επιτυχημένο καλάθι απελευθερώθηκε από την περιοχή των 2 ή 3 πόντων.
  - Η αναπαραγωγή Σ.Σ.Ε. (IRS) πρέπει να πραγματοποιηθεί μετά το την πρώτη φορά που οι διαιτητές σταμάτησαν τον αγώνα για οποιονδήποτε λόγο, μετά το καλάθι.
- Εάν θα χορηγούνται 2 ή 3 ελεύθερες βολές μετά που καταλογίστηκε ένα σφάλμα σε παίκτη, σε ανεπιτυχή προσπάθεια για καλάθι.
- Εάν ένα προσωπικό (απλό), αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής καταλογίστηκε με τα σωστά κριτήρια ή θα αναβαθμίζεται ή θα υποβαθμίζεται, ή θα θεωρείται ως τεχνική ποινή.
- Εάν ένα τεχνικό σφάλμα θεωρηθεί σαν αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής
- Εάν ένα διορθώσιμο λάθος της κατηγορίας 1 συμβεί και είναι ακόμα διορθώσιμο στα χρονικά πλαίσια που καθορίζονται στα άρθρο 44 (διορθώσιμα λάθη), τότε:
  - Οι διαιτητές εξουσιοδοτούνται να σταματήσουν τον αγώνα αμέσως και να ελέγξουν αν συνέβη διορθώσιμο λάθος της κατηγορίας 1





- Το λάθος θα διορθωθεί μόνο αν καθορίζεται στο άρθρο 44 (διορθώσιμα λάθη)

- Μετά από δυσλειτουργία του χρονομέτρου του αγώνος ή των 24" (shot clock), προκειμένου να προσδιορισθεί ο προς διόρθωση χρόνος.
- Να αναγνωρισθεί ο σωστός παίκτης που σουτάρει ελεύθερη/ες βολή/ές
- Να αναγνωρισθεί η εμπλοκή παικτών και προσώπων που επιτρέπεται να κάθονται στους πάγκους των ομάδων, στη διάρκεια οποιασδήποτε πράξης βίας ή πιθανής πράξης βίας.
- Οι διαιτητές εξουσιοδοτούνται να διακόψουν αμέσως το παιχνίδι για να ελέγξουν οποιαδήποτε πράξη βίας ή πιθανή πράξη βίας.
- Η αναπαραγωγή πρέπει να πραγματοποιηθεί πριν η μπάλα ζωντανέψει, την πρώτη φορά που οι διαιτητές σταμάτησαν τον αγώνα για οποιονδήποτε λόγο, μετά την πράξη βίας ή την πιθανή πράξη βίας.

#### **F.4 Αμφισβήτηση Head Προπονητή (Head Coach Challenge)**

**F.4.1** Σε όλους τους αγώνες που εφαρμόζεται το Σύστημα Στιγμιαίας Επανάληψης Σ.Σ.Ε - Instant Replay System (IRS), ο head προπονητής μπορεί να αιτηθεί, Αμφισβήτηση Head Προπονητή (HCC), δηλαδή να ζητήσει από τον κοντινότερο διαιτητή, να επαληθεύσει την απόφαση των διαιτητών κάνοντας χρήση του συστήματος Στιγμιαίας Επανάληψης Σ.Σ.Ε (IRS) με την αναπαραγωγή της αναφερόμενης περίπτωσης του αγώνα.

**F.4.2** Για την Αμφισβήτηση Head Προπονητή (HCC) η εξής διαδικασία πρέπει να εφαρμοστεί:

- Στον Head προπονητή μπορεί να χορηγηθεί μόνο μια Αμφισβήτηση Head Προπονητή σε όλο τον αγώνα, ανεξάρτητα αν η αμφισβήτηση ήταν επιτυχής ή όχι
- Μόνο οι περιπτώσεις του Παραρτήματος F, Άρθρων F.3 μπορούν να αμφισβητηθούν
- Οι χρονικοί περιορισμοί του άρθρου F.3.2 και 3.3 δεν ισχύουν. Η αμφισβήτηση head προπονητή (HCC) μπορεί να ζητηθεί σε οποιοδήποτε χρονικό σημείο του αγώνα
- Ο head προπονητής που αιτείται αμφισβήτηση θα πρέπει να έχει οπτική επαφή με τον κοντινότερο διαιτητή και να ζητήσει ξεκάθαρα την Αμφισβήτηση (HCC). Ο head προπονητής θα πρέπει να πει καθαρά και δυνατά στην Αγγλική γλώσσα "Challenge" και να δείξει το σήμα (HCC) (σχηματίζοντας παραλληλόγραμμο -όπως το σχήμα οθόνης τηλεόρασης-). Το αίτημα θα είναι οριστικό και αμετάκλητο.
- Το αίτημα του head προπονητή για (HCC) μπορεί να ακυρωθεί έως ότου ο διαιτητής χορηγήσει το αίτημα με το σήμα (HCC)
- Ο head προπονητής πρέπει να αιτηθεί την αμφισβήτηση (HCC) και η αναπαραγωγή Σ.Σ.Ε. (IRS) θα πρέπει να γίνει το αργότερο, όταν οι διαιτητές σταματήσουν τον αγώνα για πρώτη φορά μετά την απόφασή τους, εκτός αν καθορίζεται διαφορετικά σε αυτούς τους κανονισμούς.
- Αν ο αγώνας συνεχίζεται χωρίς διακοπή, οι διαιτητές είναι εξουσιοδοτημένοι να σταματήσουν άμεσα τον αγώνα όταν αντιληφθούν ότι προκύπτει αμφισβήτηση head προπονητή (HCC), χωρίς όμως να μπαίνει καμία ομάδα σε μειονεκτική θέση.
- Ο head προπονητής θα υποδείξει στον πλησιέστερο διαιτητή την περίπτωση του αγώνα η οποία πρέπει να αναπαραχθεί στο σύστημα IRS
- Ο διαιτητής θα ενημερώσει τον σημειωτή κάνοντας το σήμα 59, ότι η αμφισβήτηση head προπονητή (HCC) χορηγήθηκε



**FIBA**  
We Are Basketball



- Στη διάρκεια της ανασκόπησης Σ.Σ.Ε (IRS) οι παίκτες θα πρέπει να παραμένουν στον αγωνιστικό χώρο.
- Αν το αποτέλεσμα της ανασκόπησης Σ.Σ.Ε (IRS), είναι υπέρ της ομάδας που αιτήθηκε την αμφισβήτηση, η αρχική απόφαση θα ανατραπεί
- Αν το αποτέλεσμα της ανασκόπησης Σ.Σ.Ε (IRS), δεν είναι υπέρ της ομάδας που αιτήθηκε την αμφισβήτηση, η αρχική απόφαση θα παραμείνει
- Οι διαιτητές θα ακολουθήσουν την ίδια διαδικασία με τον κανόνα ανασκόπησης Σ.Σ.Ε (IRS)
- Μετά την αναφορά της τελικής απόφασης από την ανασκόπηση Σ.Σ.Ε (IRS), ο αγώνας θα συνεχιστεί όπως μετά από οποιαδήποτε ανασκόπηση Σ.Σ.Ε (IRS)

**ΤΕΛΟΣ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ  
ΚΑΙ  
ΤΩΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΩΝ ΤΩΝ ΑΓΩΝΩΝ**

Οι χρωματικές επισημάνσεις αντιπροσωπεύουν τις τελευταίες αλλαγές του Κανονισμού, όπως αυτές ισχύουν από την **1<sup>η</sup> Οκτωβρίου 2024**.