



ΒΑΣΙΚΗ ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΤΡΙΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΜΕΡΟΣ 1





Υπάρχει ένα παιχνίδι,
τρεις Διαιτητές,
αλλά μία Διαιτητική ομάδα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



R3.0 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

R3.1 ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΓΗΠΕΔΟΥ

R3.2 ΑΝΑΠΗΔΗΣΗ & ΑΡΧΗ ΠΕΡΙΟΔΩΝ

5.ΟΡΟΛΟΓΙΑ 1



I.O.T. - Α.Τ.Δ.	Individual Officiating Techniques - Ατομικές Τεχνικές Διαιτησίας
Προφανές Παιχνίδι Obvious Play (OP)	Το παιχνίδι που καλύπτετε σωστά σε όλες τις περιπτώσεις (χωρίς δικαιολογίες).
Πρωτεύουσα Κάλυψη Primary Coverage (PC)	Περιοχή ευθύνης και ενέργειες που ο Διαιτητής πρέπει να είναι ικανός να καλύπτει πάντα.
Διπλή Κάλυψη Dual Coverage (DC)	Περιοχή ευθύνης και ενεργειών για την οποία δύο Διαιτητές έχουν επικαλυπτόμενες αρμοδιότητες για την ίδια περιοχή ή για την ίδια φάση.
Δευτερεύουσα Κάλυψη Secondary Coverage (SC)	Περιοχή ευθύνης και ενέργειες που ο Διαιτητής είναι ικανός να καλύψει αφού σιγουρέψει ότι η πρωτεύουσα περιοχή είναι καλυμμένη.
Διευρυμένη κάλυψη Extended Coverage (EC)	Στο υψηλότερο επίπεδο διαιτησίας, ένας Διαιτητής πρέπει να είναι ικανός να διευρύνει την κάλυψη του σε δυο διαφορετικές καταστάσεις παιχνιδιού την ίδια στιγμή (περιφερειακή όραση).

6.ΟΡΟΛΟΓΙΑ 2



Δίνοντας Βοήθεια	Διαιτητής που παρέχει βοήθεια εκτός της πρωταρχικής του περιοχής και πραγματοποιεί σωστό σφύριγμα, επιτρέποντας στον συνάδελφο του να πραγματοποιήσει το σφύριγμα στην πρωταρχική του περιοχή.
Κανονικό Σφύριγμα	Θεωρείται το σφύριγμα του Διαιτητή στην περιοχή ευθύνης του (χωρίς βοήθεια).
Διαιτητεύστε την άμυνα	Η προτεραιότητα όταν διαιτητεύετε την μπάλα είναι να επικεντρώνεστε στην νομιμότητα της αμυντικής θέσης κρατώντας τον επιθετικό με την μπάλα στο οπτικό σας πεδίο.
Ανοιχτή Γωνία	Καθαρό οπτικό πεδίο της ενέργειας στην Πρωταρχική/Δευτερεύουσα κάλυψη. Ποτέ μην αφήνεται μία ανοικτή ματιά.
Κλειστή Γωνία	Συνωστισμένη η ορατότητα της περιοχής του παιχνιδιού στην Πρωταρχική/Δευτερεύουσα περιοχή κάλυψης.
Διαγώνιο Βήμα (Cross Step)	Όταν το παιχνίδι αρχίζει να εξελίσσεται σε μία κατεύθυνση και ο καθορισμένος Διαιτητής κινείται στην αντίθετη κατεύθυνση.

7.ΟΡΟΛΟΓΙΑ 3



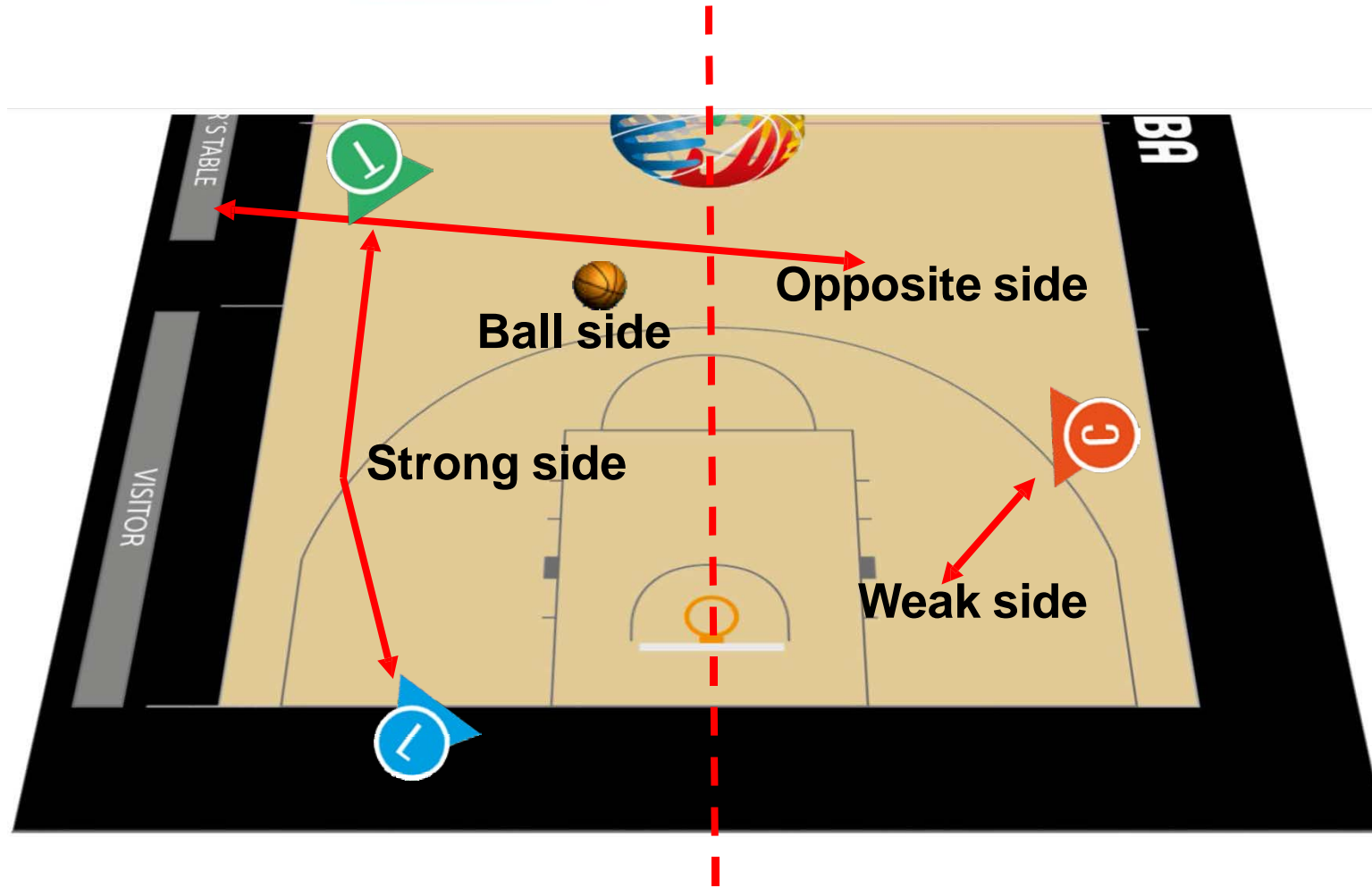
R.S.B.Q. - P.T.I.E.	Ορισμός του Ρυθμού, Ταχύτητας, Ισορροπίας & Επιτάχυνσης
Περιοχή εργασίας Working Area (WA)	Περιοχή στην οποία συνήθως ο Διαιτητής δραστηριοποιείται για την πλειοψηφία του χρόνου του σε αυτή την θέση που βρίσκεται.
Περιοχή δράσης Action Area (AA)	Η περιοχή δράσης μπορεί να αφορά παίκτες με την μπάλα ή χωρίς. Η γνώση σε διάφορες καταστάσεις παιχνιδιού (pick & roll, ποστάρισμα, ριμπάουντ) θα βοηθήσει τους διαιτητές να εντοπίσουν της περιοχές δράσης στην πρωταρχική περιοχή κάλυψής τους.
E.O.P.	Λήξη Περιόδου
E.O.G.	Λήξη Παιχνιδιού
Πλευρά μπάλας (Ball Side)	Αναφέρεται στην θέση της μπάλας : Εάν το γήπεδο χωρίζεται με μία νοητή γραμμή που εκτείνεται από καλάθι σε καλάθι, η πλευρά του γηπέδου στο οποίο βρίσκεται η μπάλα ονομάζεται πλευρά της μπάλας.

8.ΟΡΟΛΟΓΙΑ 4



Αντίθετη Πλευρά (Opposite Side)	Αναφέρεται στην πλευρά του γηπέδου η οποία βρίσκεται στην μεγαλύτερη απόσταση (απέναντι) από την γραμματεία.
Δυνατή Πλευρά (Strong Side)	Η πλευρά του γηπέδου στην οποία βρίσκεται ο Lead και ο Trail.
Αδύνατη Πλευρά (Weak Side)	Η πλευρά του γηπέδου στην οποία βρίσκεται ο Center.
Close Down	Η θέση του Lead στην οποία πρέπει να κινηθεί πριν η περιστροφή ξεκινήσει.
Αλλαγές (Switch)	<p>Αυτό αναφέρεται σε μία κατάσταση νεκρής μπάλας κατά την οποία ο καταλογισμός ενός σφάλματος επιβάλλει την αλλαγή της θέσης των διαιτητών.</p> <p>Ο Διαιτητής που δίνει το φάουλ πάντα κινείται προς την αντίθετη πλευρά μετά την αναφορά του φάουλ στο τραπέζι της γραμματείας.</p> <p>Κάθε φορά που υπάρχει μια κατάσταση επαναφοράς, δύο Διαιτητές είναι πάντα στη πλευρά της μπάλας.</p>
1-2-3 Παιχνίδι	Κατάστασεις παιχνιδιού κατά τις οποίες και οι τρεις Διαιτητές (L-T-C) καλύπτουν μέρος του παιχνιδιού.

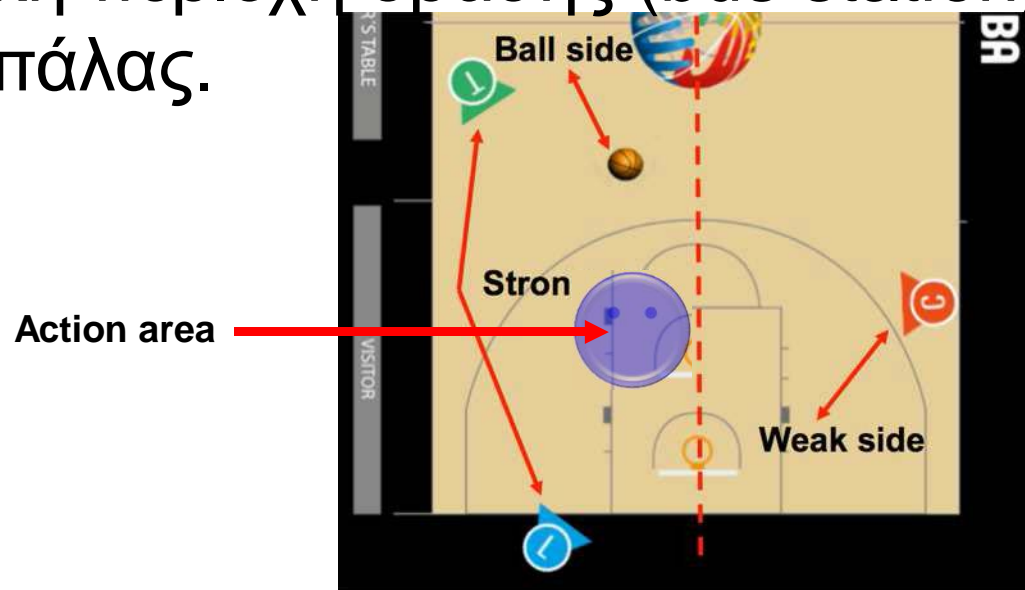
ΔΥΝΑΤΗ & ΑΔΥΝΑΤΗ ΠΛΕΥΡΑ / ΠΛΕΥΡΑ ΜΠΑΛΛΑΣ / ΑΝΤΙΘΕΤΗ ΠΛΕΥΡΑ



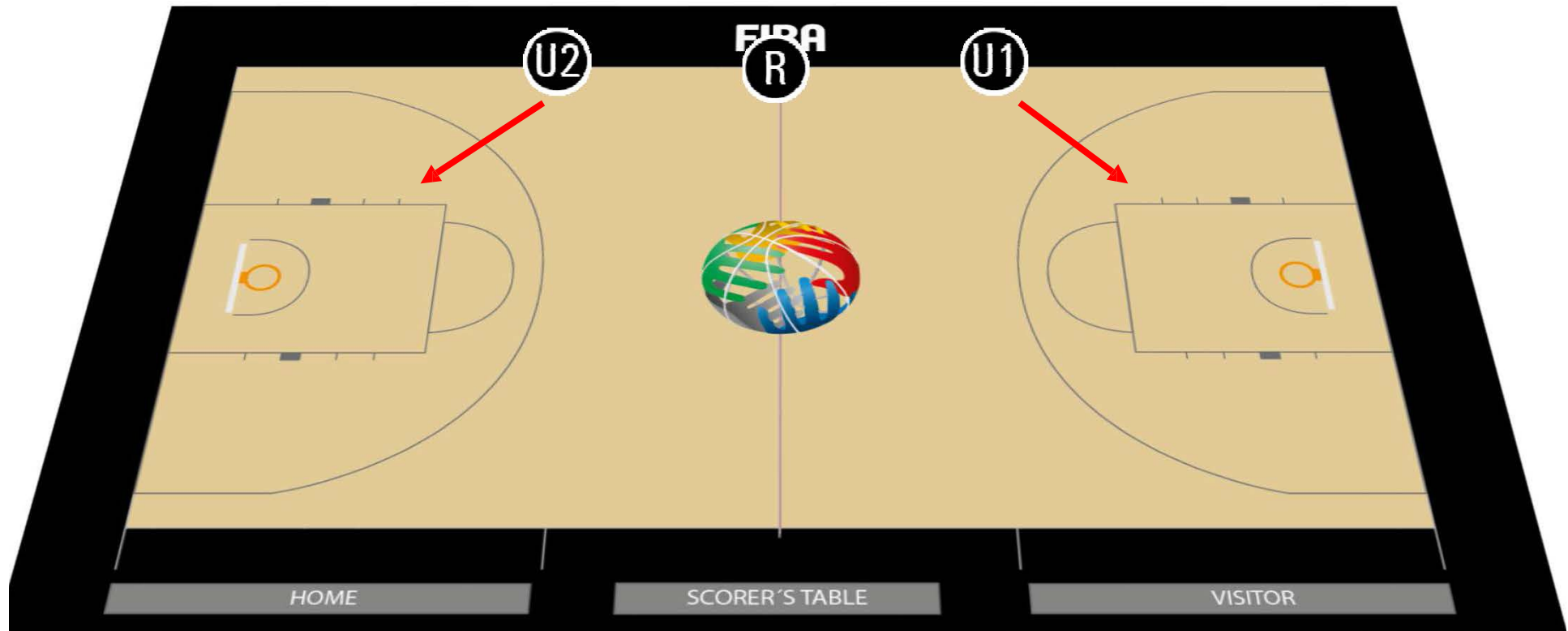
ΔΥΝΑΤΗ & ΑΔΥΝΑΤΗ ΠΛΕΥΡΑ / ΠΛΕΥΡΑ ΜΠΑΛΑΣ / ΑΝΤΙΘΕΤΗ ΠΛΕΥΡΑ



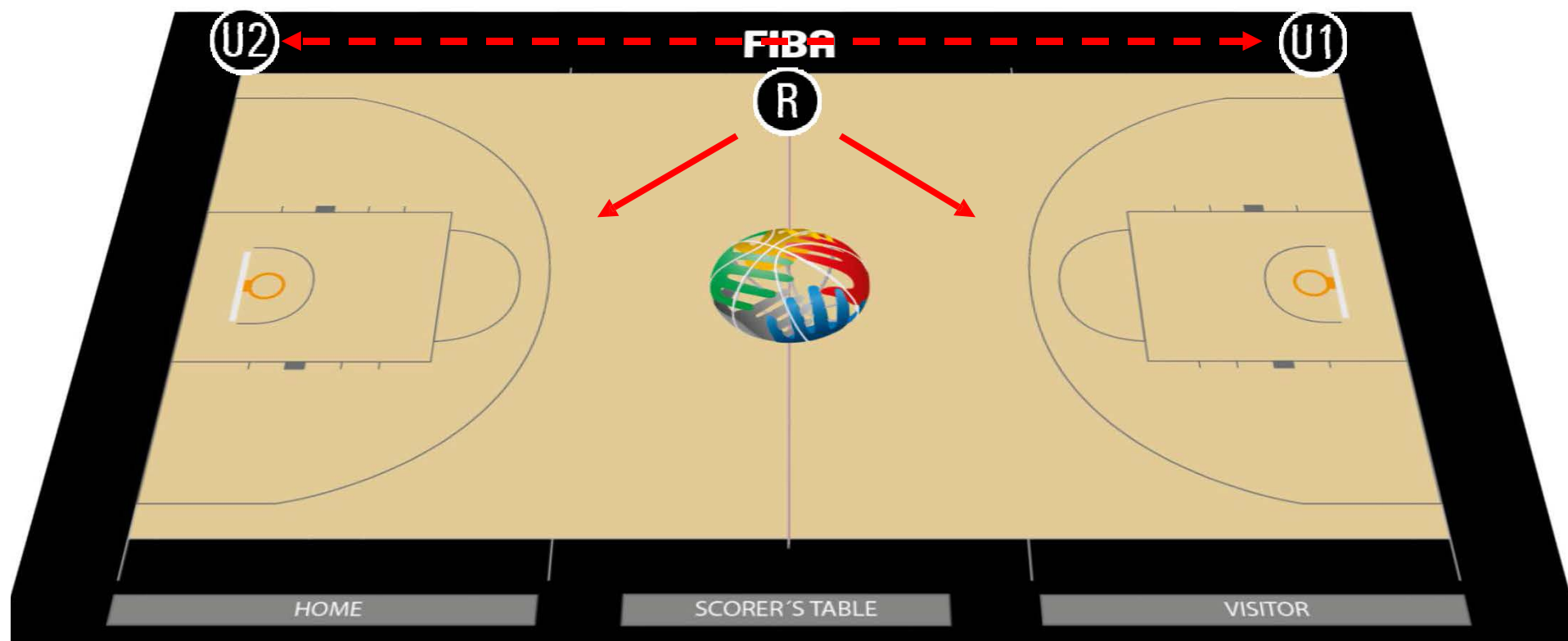
1. Δύο διαιτητές στην πλευρά της μπάλας όσο αυτό είναι εφικτό.
2. Να έχετε δευτερεύουσα κάλυψη όταν χρειάζεται.
3. Βέλτιστη γωνία για τον L & τον T να διαιτητεύσουν το παιχνίδι .
4. Πρωταρχική περιοχή δράσης (bus station) θα είναι η πλευρά μπάλας.



Θέσεις Γηπέδου / πριν τον αγώνα & ημιχρόνου

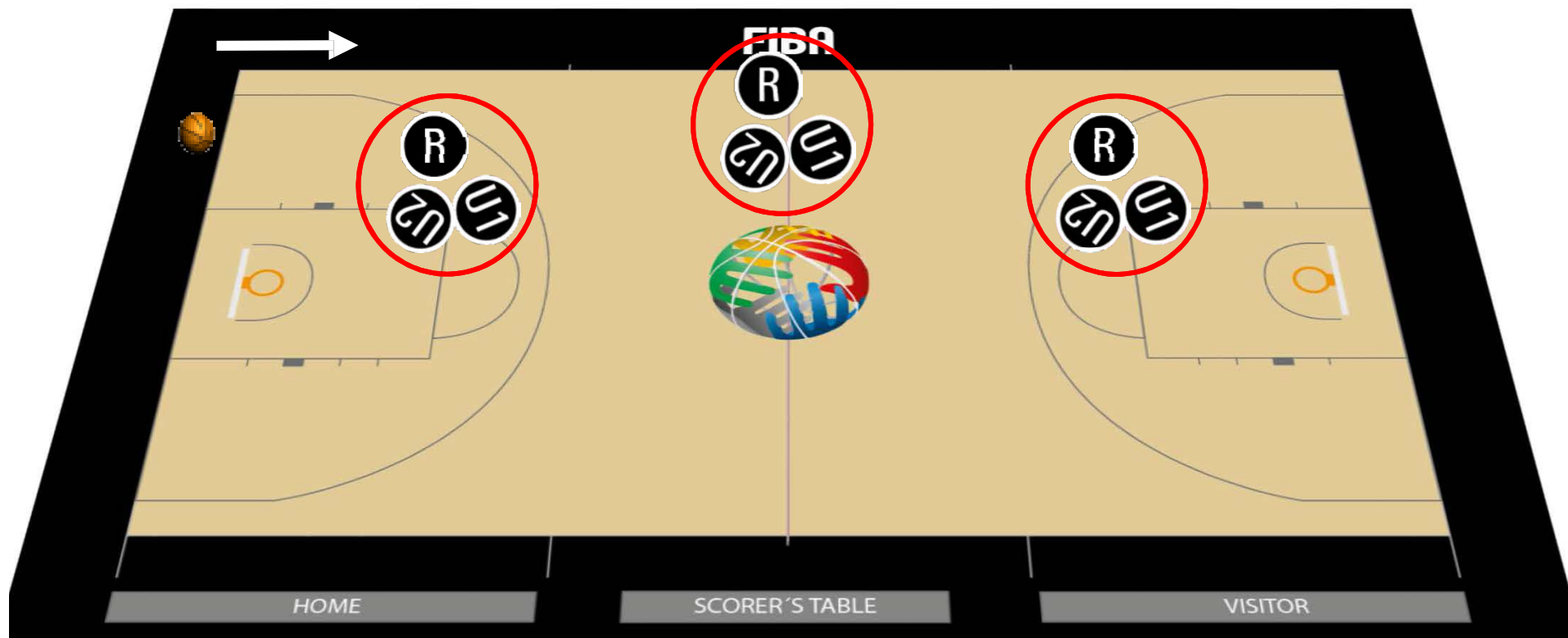


Θέσεις Γηπέδου / πριν τον αγώνα & ημιχρόνου



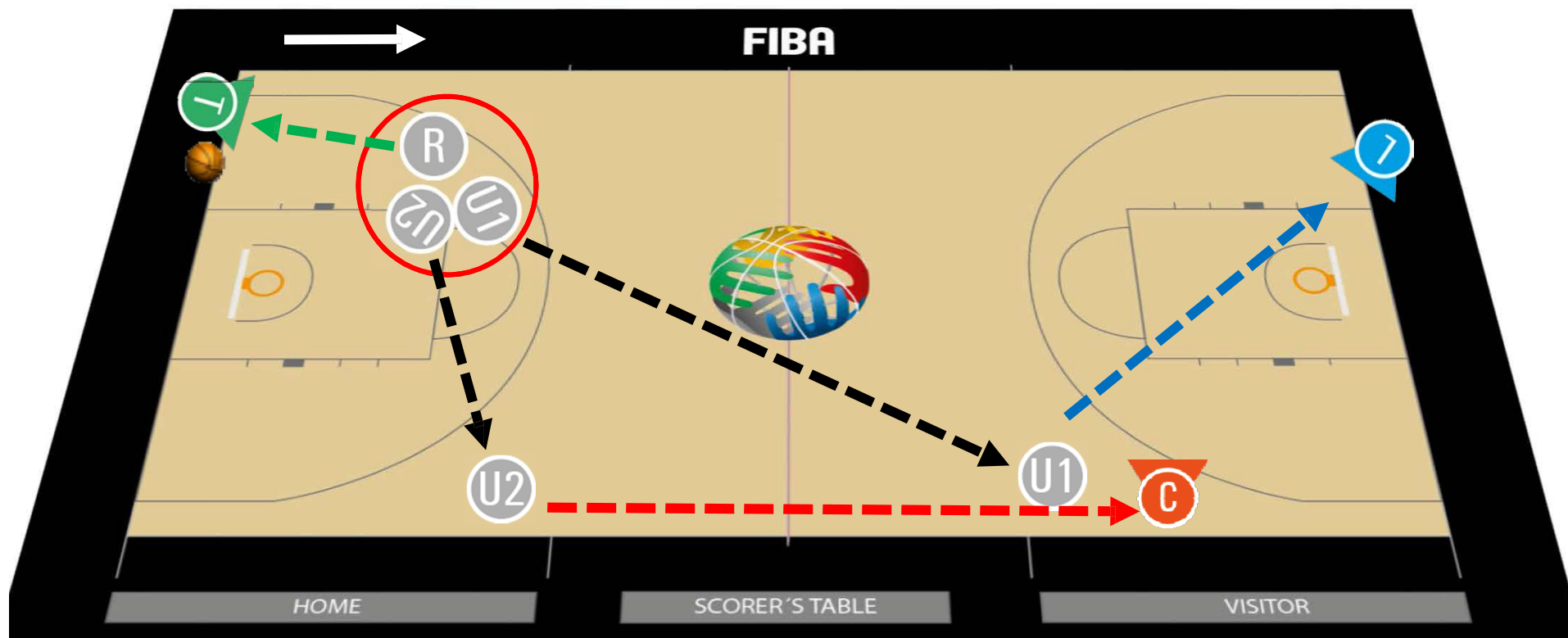
Προαιρετικά: Δύο διαιτητές κάνουν προθέρμανση και ένας παρατηρεί τις ομάδες. Βλέπε: “Improve Your Game Warm-Up”.

Θέσεις Γηπέδου / time-outs 1



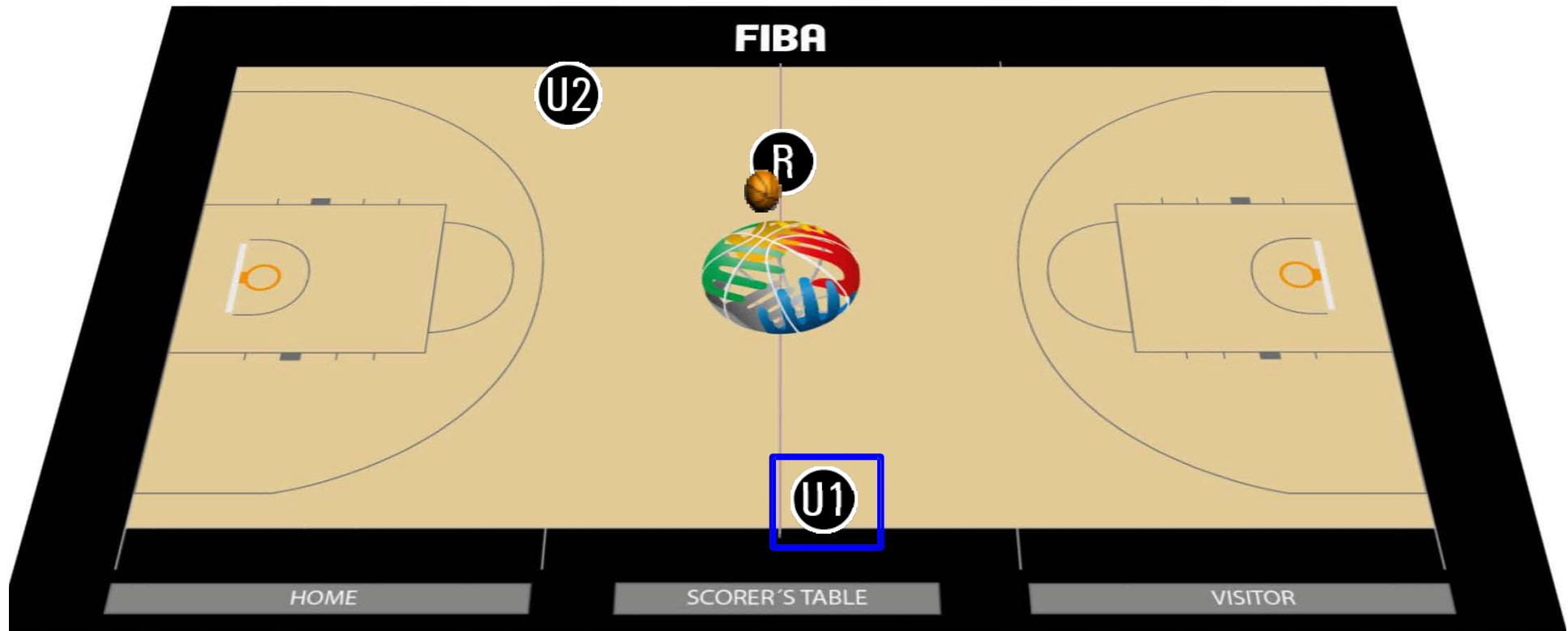
Οι τρεις βασικές θέσεις στα time-out – πάντοτε στην αντίθετη πλευρά.
Τοποθέτηση της μπάλας στο σημείο από το οποίο θα επαναρχίσει το παιχνίδι.

Θέσεις Γηπέδου / time-outs 2

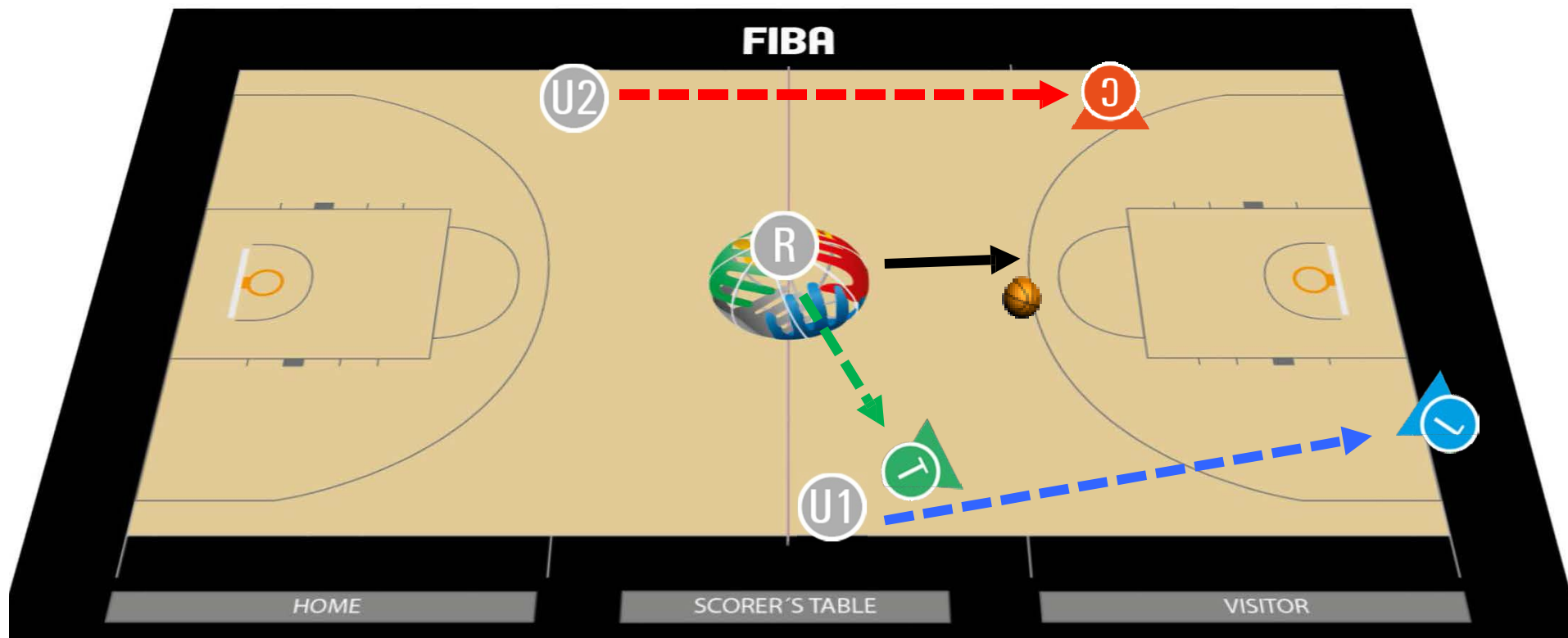


20 δευτερόλεπτα πριν από το τέλος των time-outs – δύο διαιτητές πλησιάζουν τους πάγκους των ομάδων ώστε να ενεργοποιήσουν τις ομάδες στο να είναι έτοιμες να επιστρέψουν στο γήπεδο με το προειδοποιητικό σήμα των 50 δευτερολέπτων.

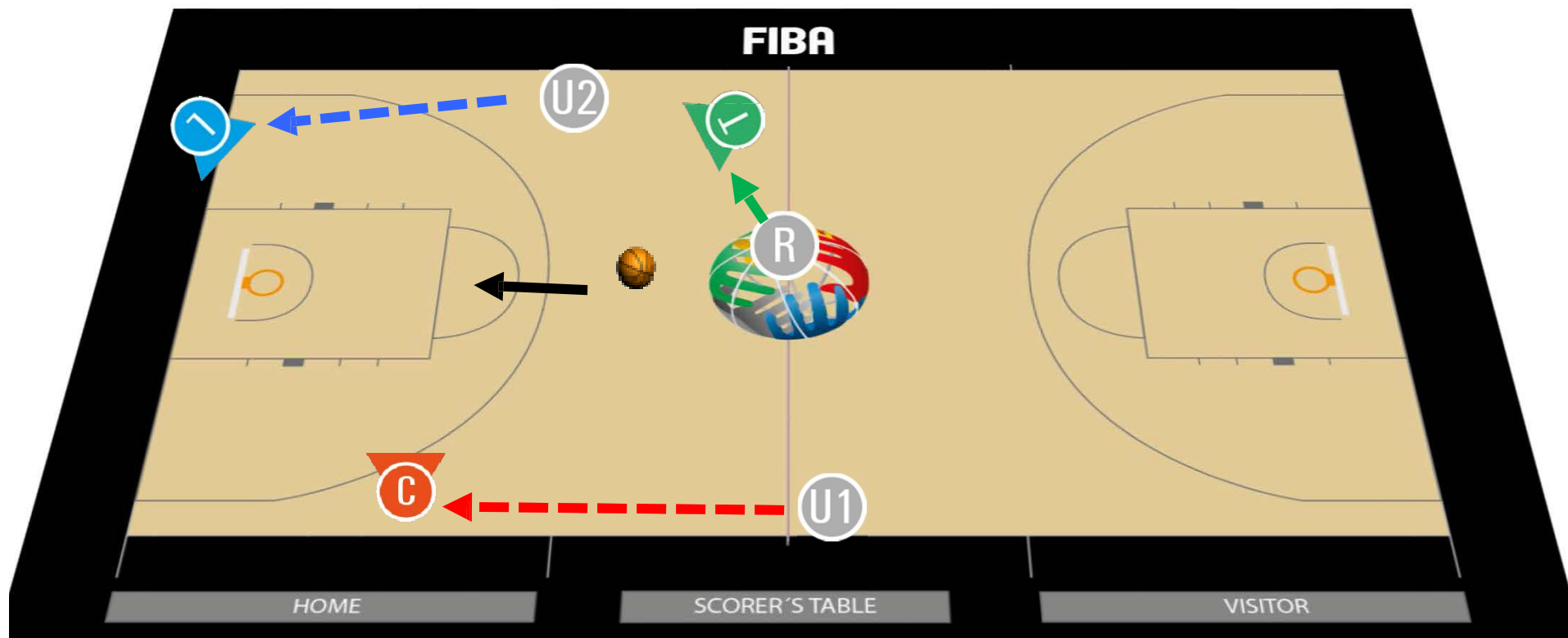
Θέσεις Γηπέδου / Εναρκτήριο Jumpball



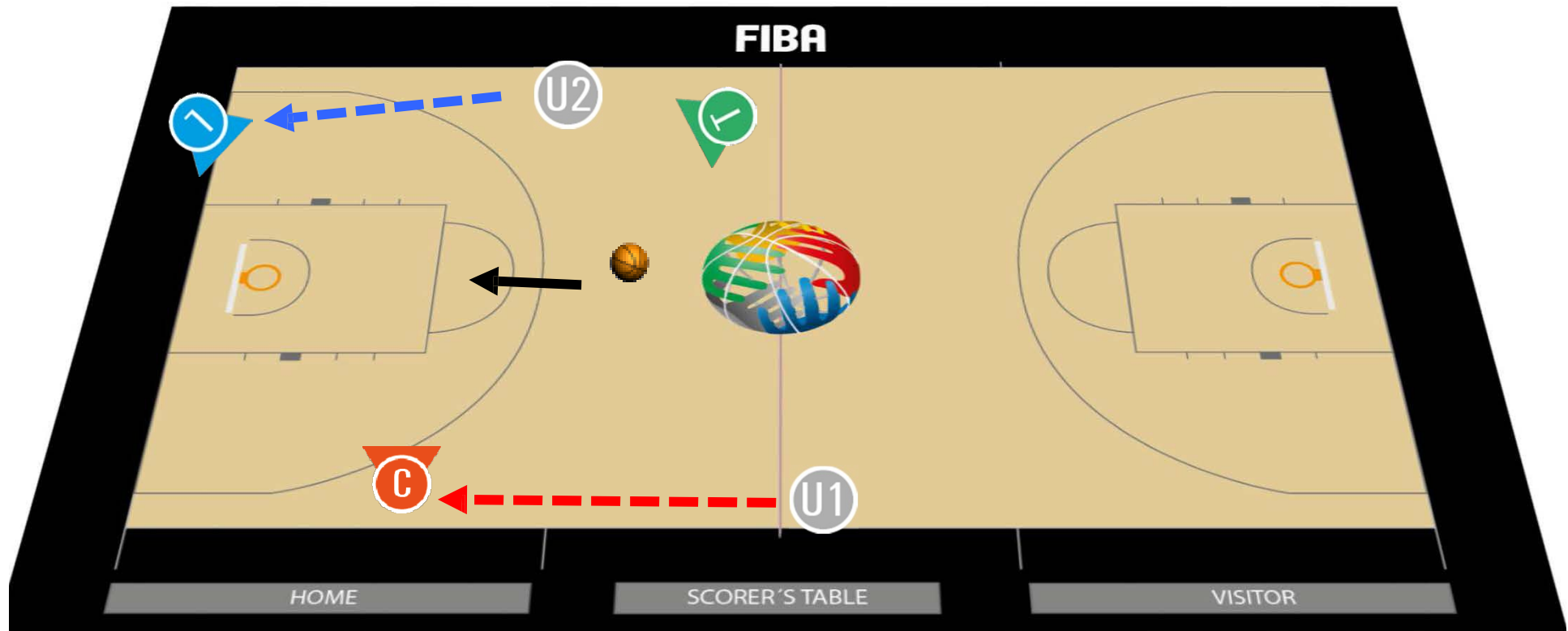
Jumpball – το παιχνίδι κατευθύνεται στα δεξιά



Jumpball – το παιχνίδι κατευθύνεται στα αριστερά



Έναρξη Περιόδων



Ο Διαιτητής (Crew Chief), πάντοτε θα είναι υπεύθυνος για την επαναφορά της μπάλας στην αντίθετη πλευρά για την έναρξη των περιόδων. Ο U1 Και ο U2 θα παίρνουν θέση αντίστοιχα σαν L ή C .



STANDARD QUALITY

GLOBAL CONNECTION

