



ΒΑΣΙΚΗ ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΤΡΙΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΜΕΡΟΣ 2



2.ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΤΡΙΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ



Υπάρχει ένα παιχνίδι,
τρεις Διαιτητές,
αλλά μία Διαιτητική ομάδα



R3.3 Κάλυψη Γηπέδου – Μπροστά γήπεδο

R3.4 Περιστροφή (Rotation)

R3.5 Θέση Διαιτητή Κεφαλής(Lead) & Μετάβαση (Transition)

R3.6 Θέση Διαιτητή Ουράς (Trail) & Μετάβαση (Transition)

R3.7 Θέση Διαιτητή Κέντρου (Centre) & Μετάβαση (Transition)

R3.8 Κατάσταση αιφνιδιασμού (Fastbreak)

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).

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.

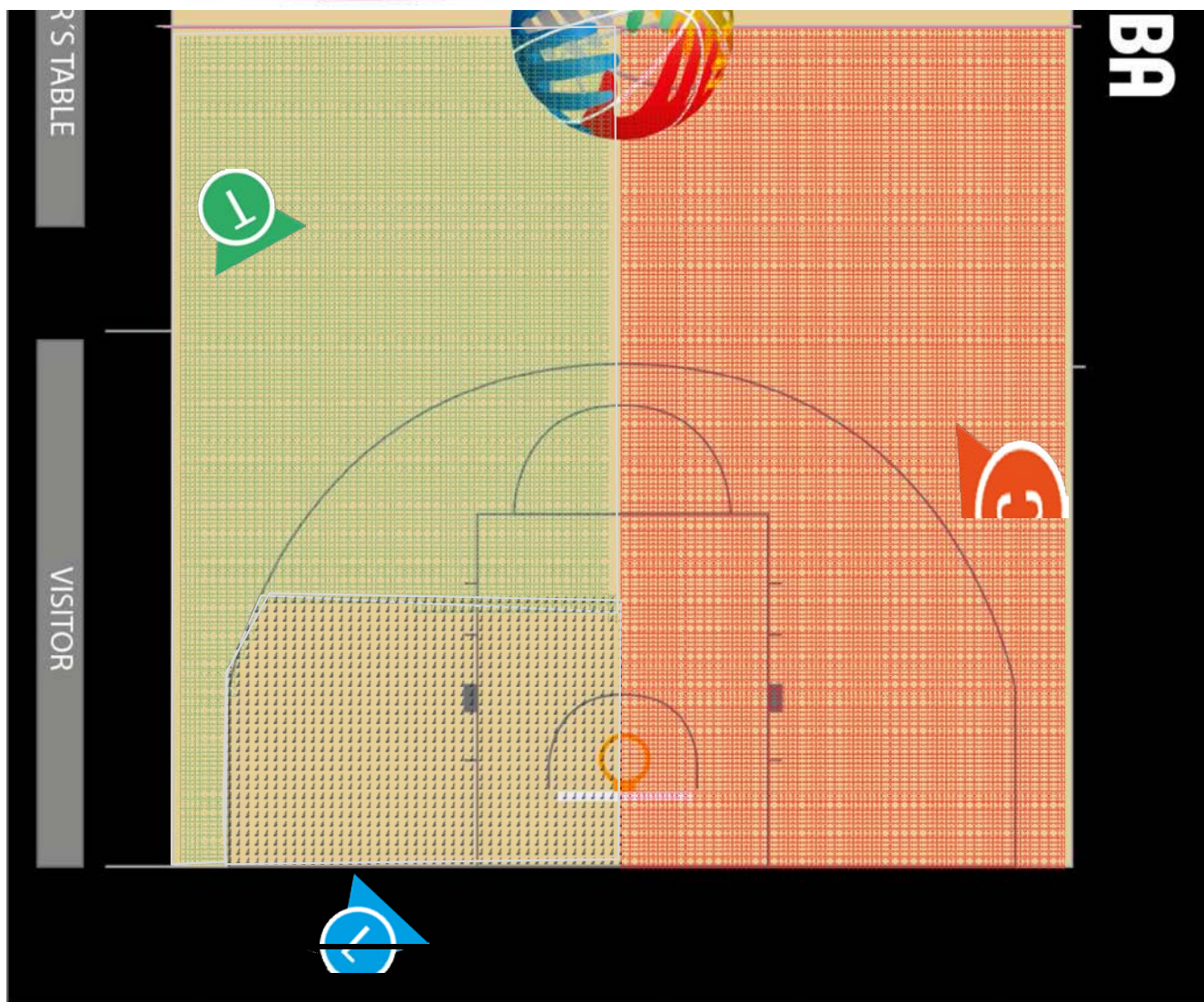
R.S.B.Q. - P.T.I.E.	Ορισμός του Ρυθμού, Ταχύτητας, Ισορροπίας & Επιτάχυνσης
Περιοχή εργασίας Working Area (WA)	Περιοχή στην οποία συνήθως ο Διαιτητής δραστηριοποιείται για την πλειοψηφία του χρόνου του σε αυτή την θέση που βρίσκεται.
Περιοχή δράσης Action Area (AA)	Η περιοχή δράσης μπορεί να αφορά παίκτες 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



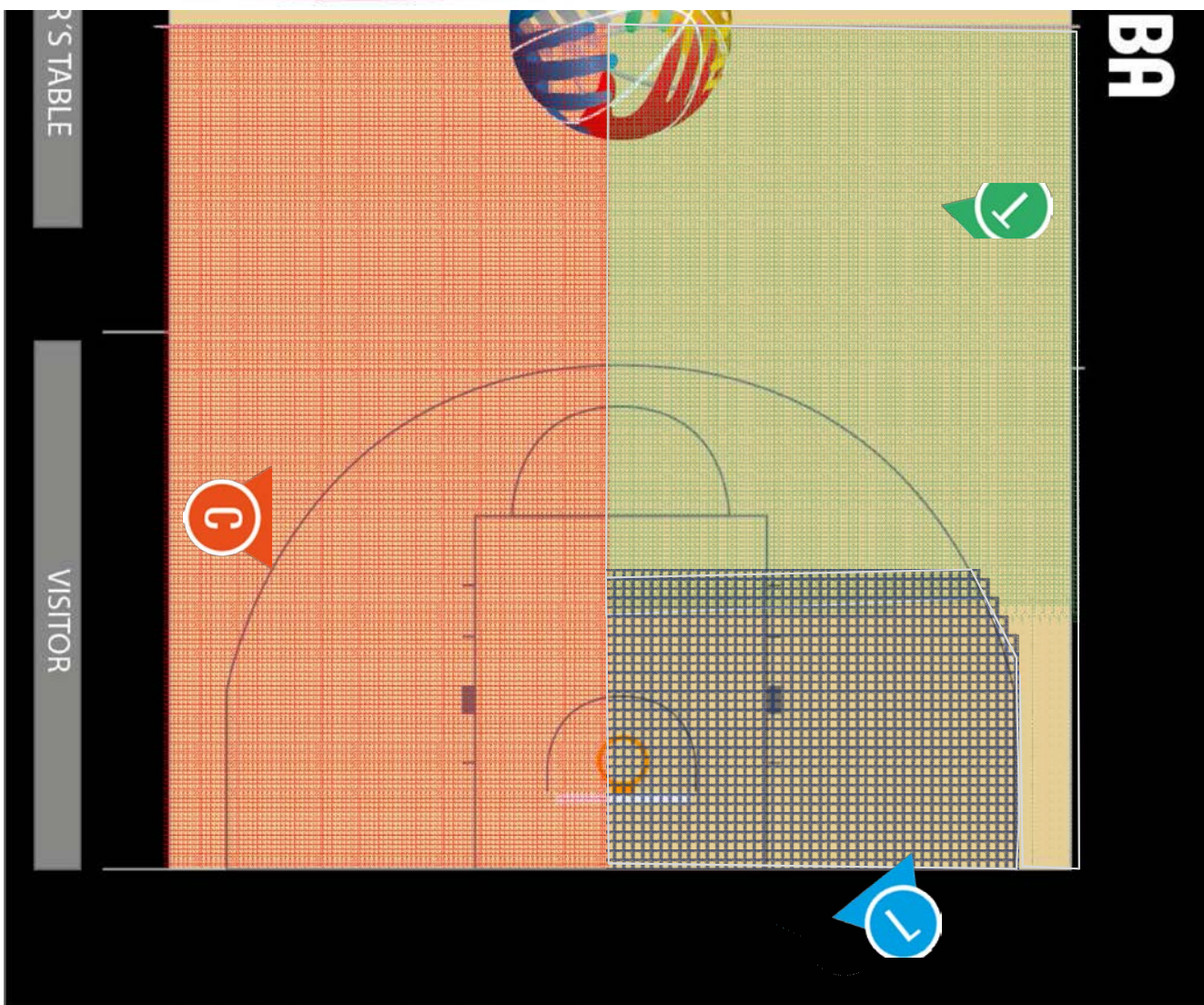
Αντίθετη Πλευρά (Opposite Side)	Αναφέρεται στην πλευρά του γηπέδου η οποία βρίσκεται στην μεγαλύτερη απόσταση (απέναντι) από την γραμματεία.
Δυνατή Πλευρά (Strong Side)	Η πλευρά του γηπέδου στην οποία βρίσκεται ο Lead και ο Trail.
Αδύνατη Πλευρά (Weak Side)	Η πλευρά του γηπέδου στην οποία βρίσκεται ο 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.

ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΤΡΙΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ / ΠΡΩΤΕΥΟΥΣΑ ΚΑΛΥΨΗ Δυνατή Πλευρά / Αριστερά



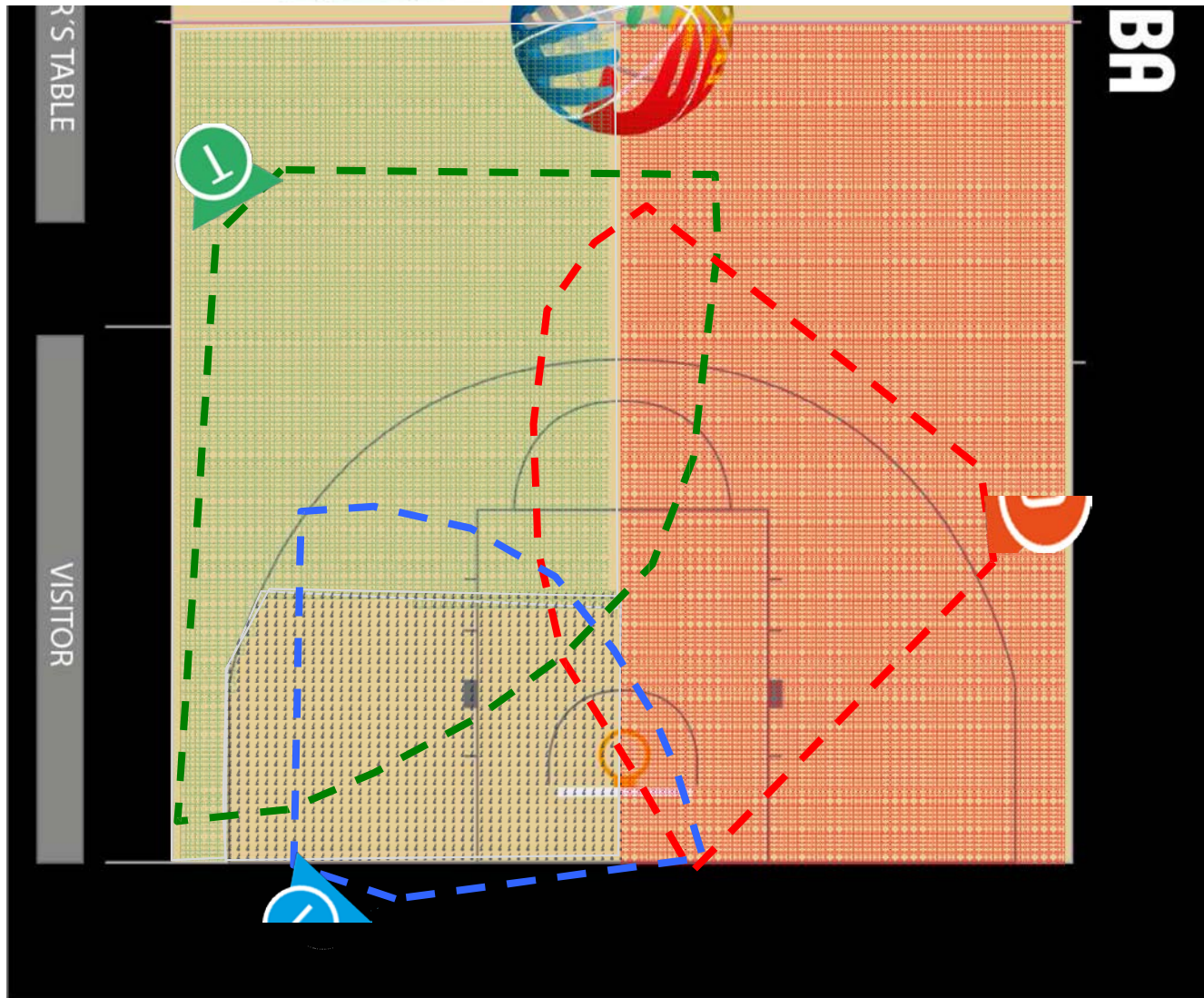
ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΤΡΙΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ / ΠΡΩΤΕΥΟΥΣΑ ΚΑΛΥΨΗ

Δυνατή πλευρά - δεξιά



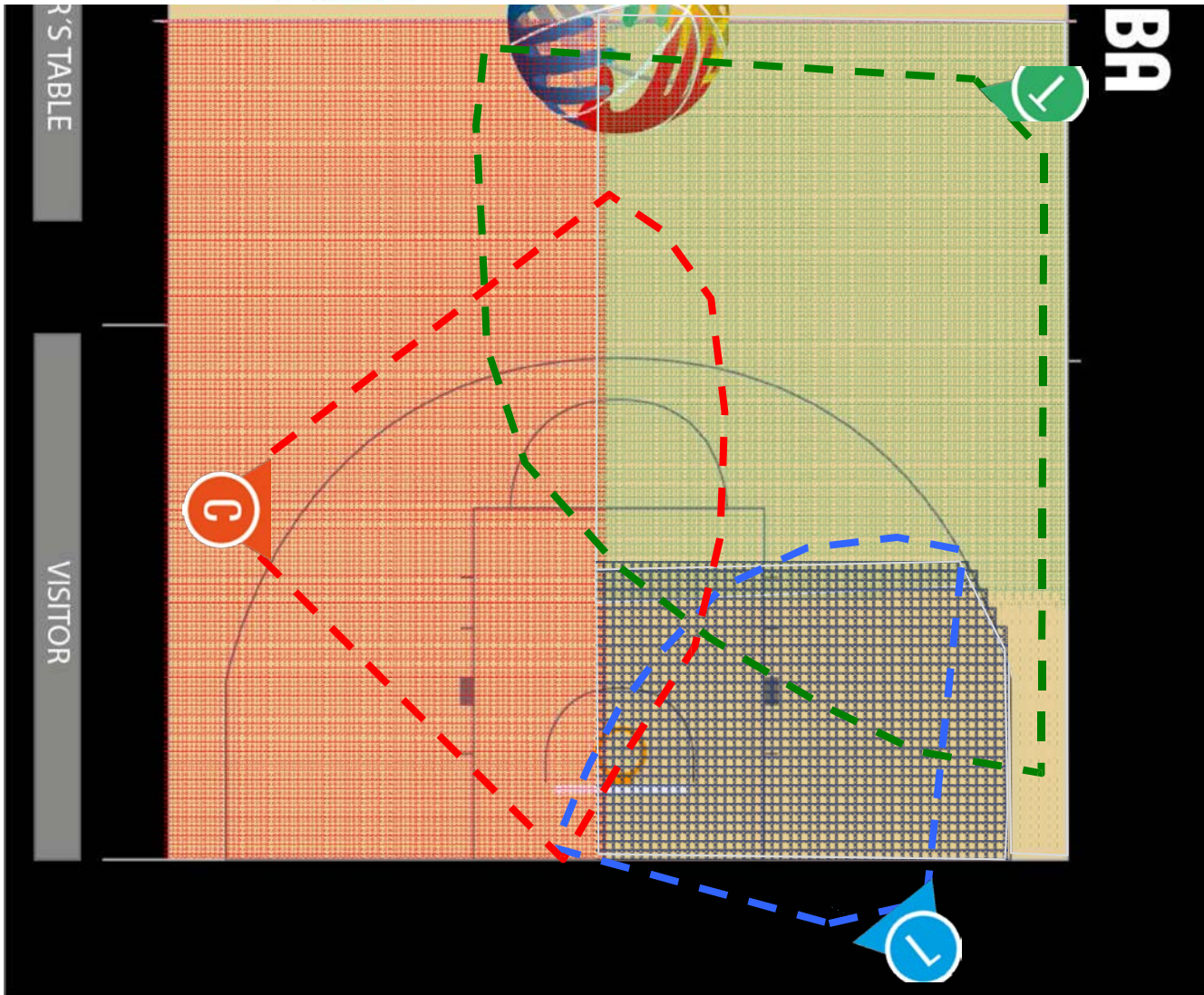
3ΡΟ / ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΗ ΚΑΥΨΗ

Δυνατή Πλευρά / Αριστερά



3PO / ΠΡΩΤΕΥΟΥΣΑ ΚΑΛΥΨΗ

Δυνατή πλευρά - δεξιά

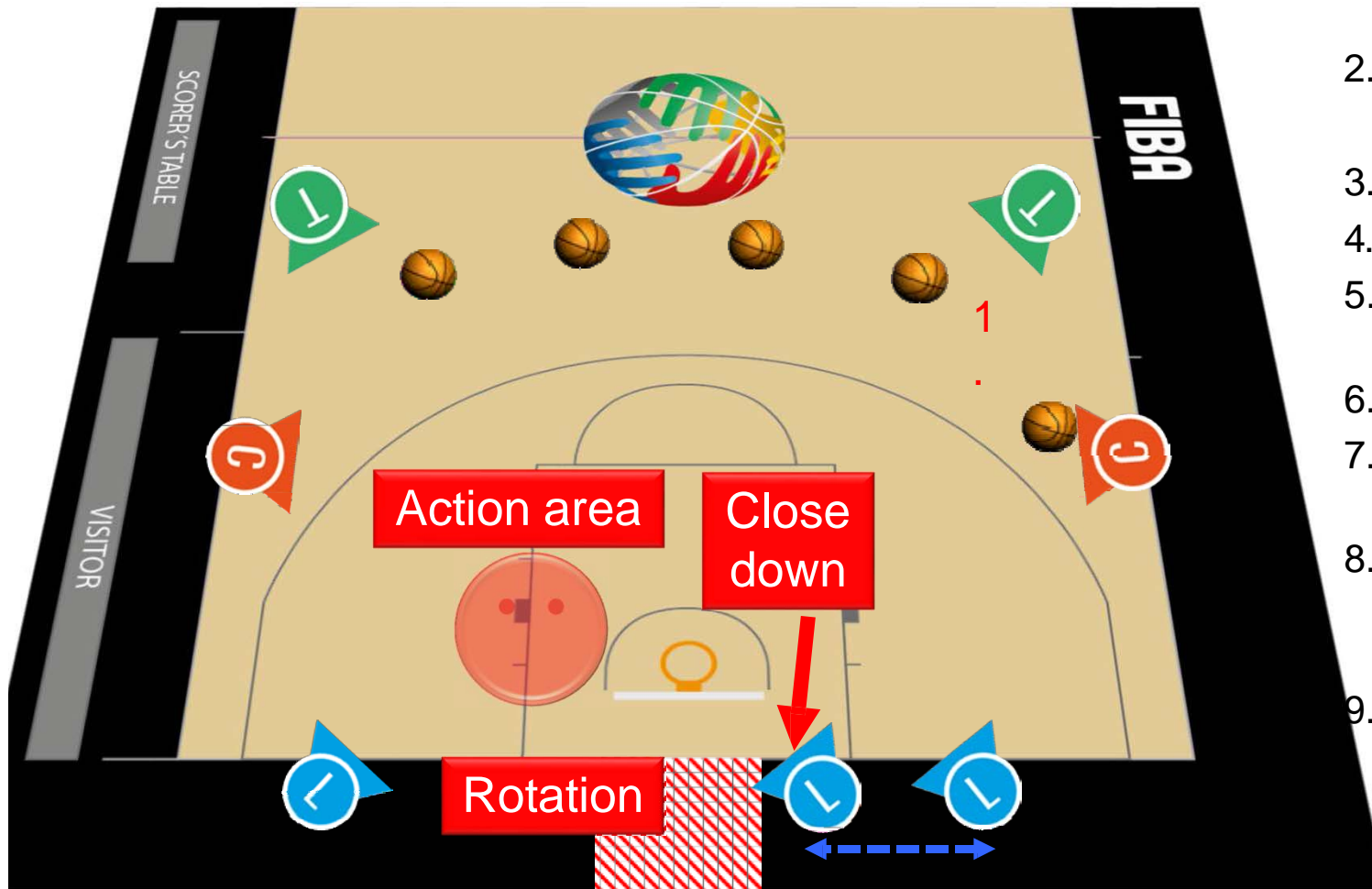


ΒΑΣΙΚΗ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ / απεικόνιση



Στάδια της Περιστροφής (Rotation)

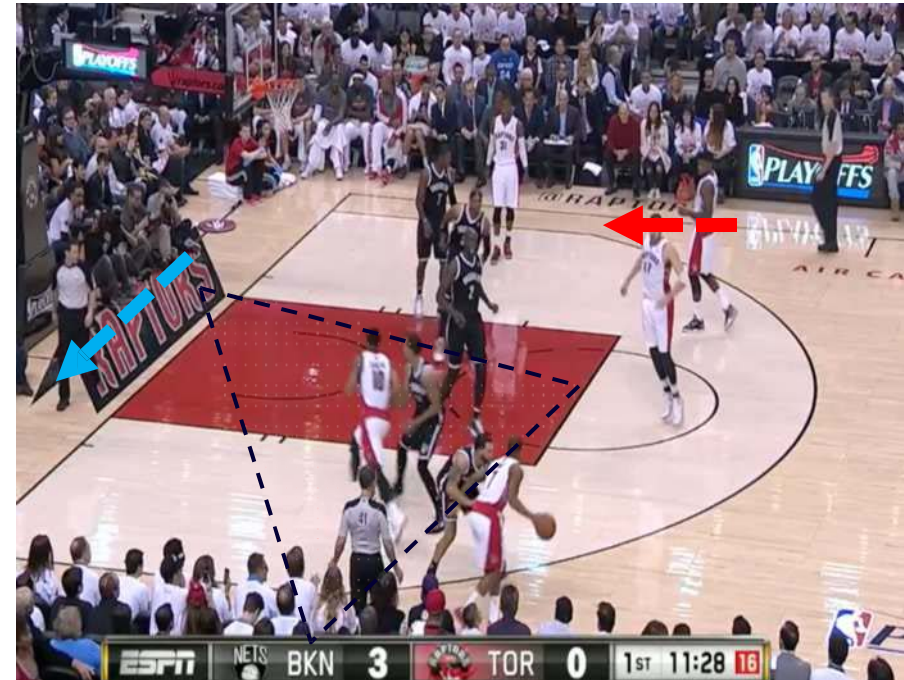
1. Είμαι στην ώρα μου στην τελική γραμμή (T-L)
2. Close Down (Κλείνω στην ρακέτα) (η μπάλα βρίσκεται στην μέση)
3. Περιστρέφομαι νωρίς
4. Περπατάω & Διαιτητεύω
5. Ελέγχω το ζωγραφιστό & το παιχνίδι
6. Ο T περιστρέφεται με τον L
7. Ο T ελέγχει την νέα κατάσταση από την πλευρά του (high post).
8. Ο C συνεχίζει να ελέγχει το παιχνίδι μέχρι ο L να ολοκληρώσει την περιστροφή.
9. Όχι περιστροφή όταν πραγματοποιείται γρήγορο σουτ/διείσδυση από την αδύνατη πλευρά.



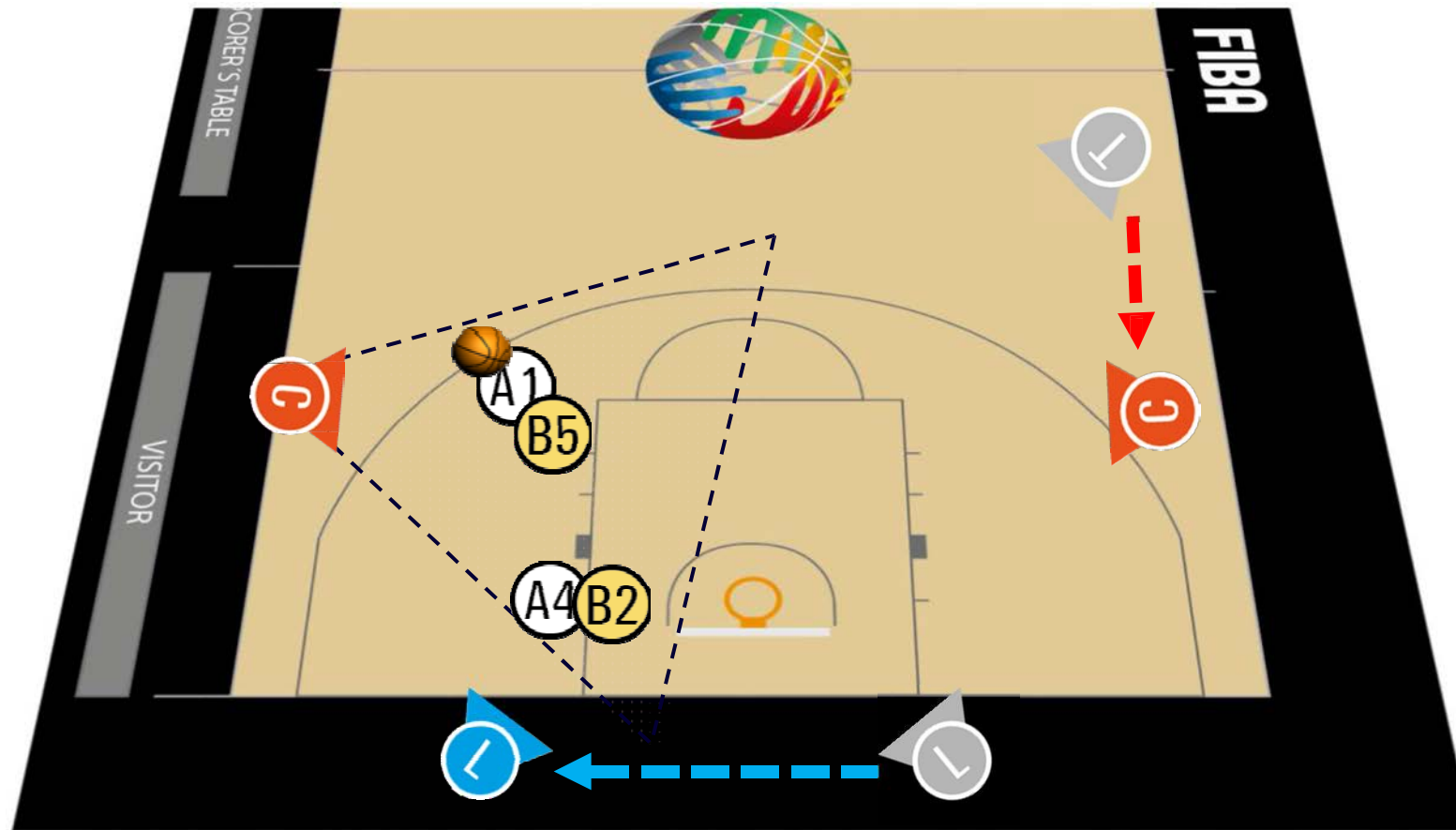
ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ/ LEAD & CENTER



- Ο L είναι υπεύθυνος για την περιστροφή σύμφωνα με την θέση της μπάλας
- Περιστρέφομαι νωρίς / συχνά.
- Κινούμαι γρήγορα αλλά όχι βιαστικά.
- Δεν χρειάζεται βιασύνη (απότομο περπάτημα) και συνεχίζω να διαιτητεύω σε όλη την διάρκεια της περιστροφής.
- Ελέγχω το ζωγραφιστό ή την ενδεχόμενη κατάσταση παιχνιδιού καθώς περιστρέφομαι.
- Όταν ο L ξεκινά την περιστροφή (rotation) ,
 - **Ο C πρέπει να μείνει** στην θέση του για να καλύπτει το παιχνίδι
 - Μέχρι ο L να φτάσει στο νέο σημείο από την πλευρά της μπάλας και μέχρι να has arrived to new position on ball side and **είναι έτοιμος να διαιτητεύσει το παιχνίδι (σε θέση 45°)**

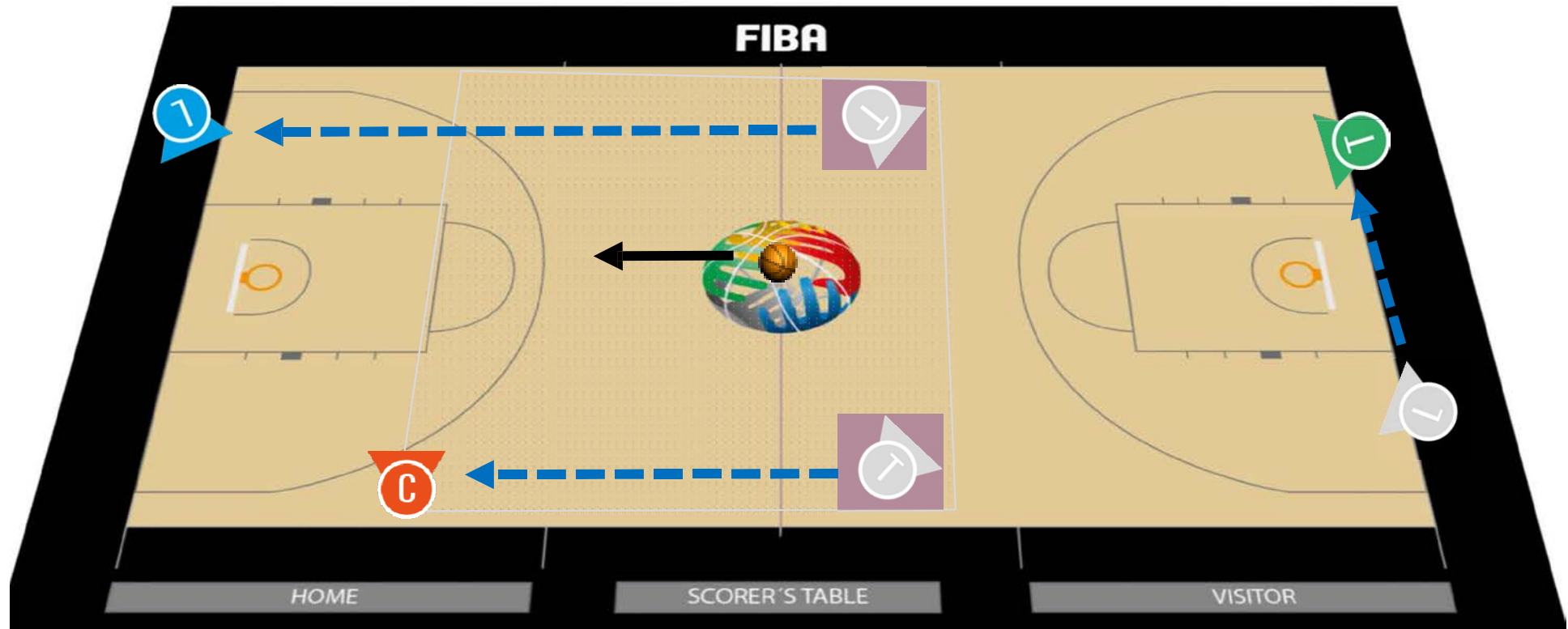


ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ/ LEAD & CENTER



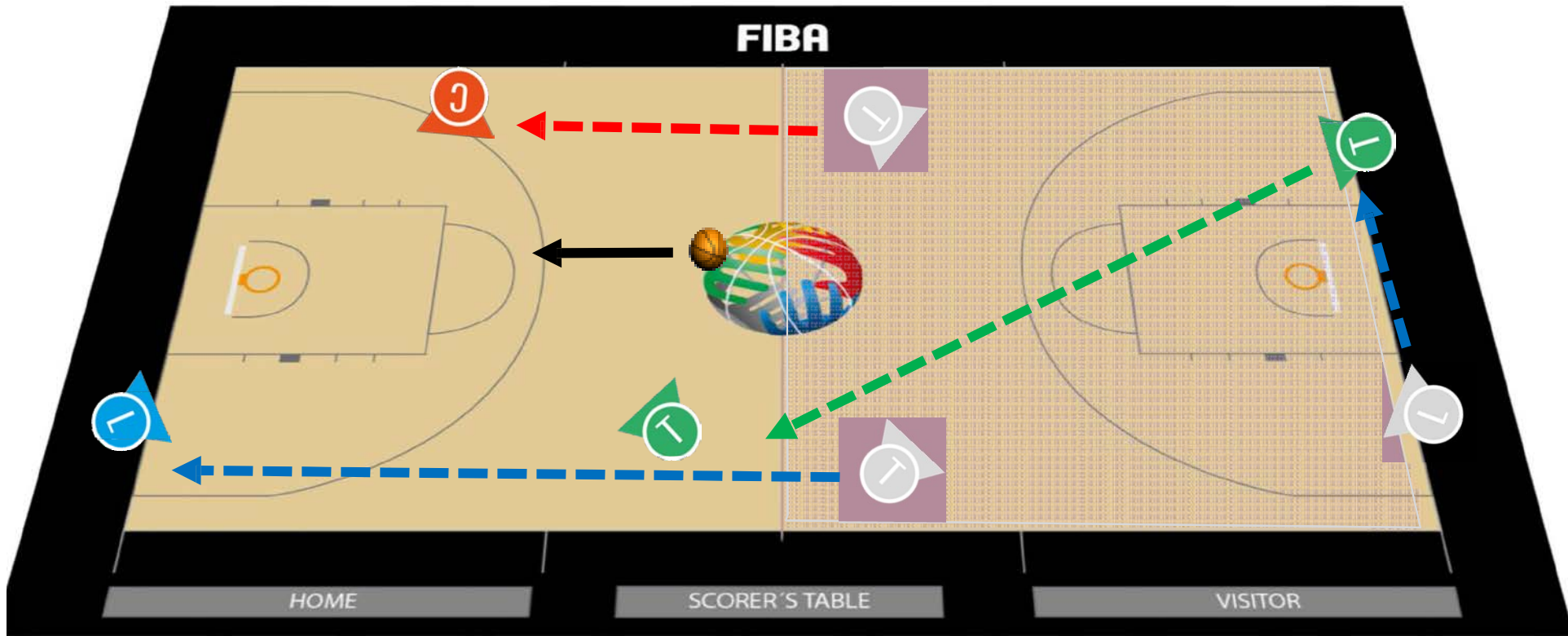
ΜΕΤΑΒΑΣΗ / “Χαμένη Περιστροφή (rotation)”

Προσαρμογή – εναλλακτική επιλογή 1 (L & C)



ΜΕΤΑΒΑΣΗ / “Χαμένη Περιστροφή (rotation)”

Προσαρμογή – εναλλακτική επιλογή 2 (T)

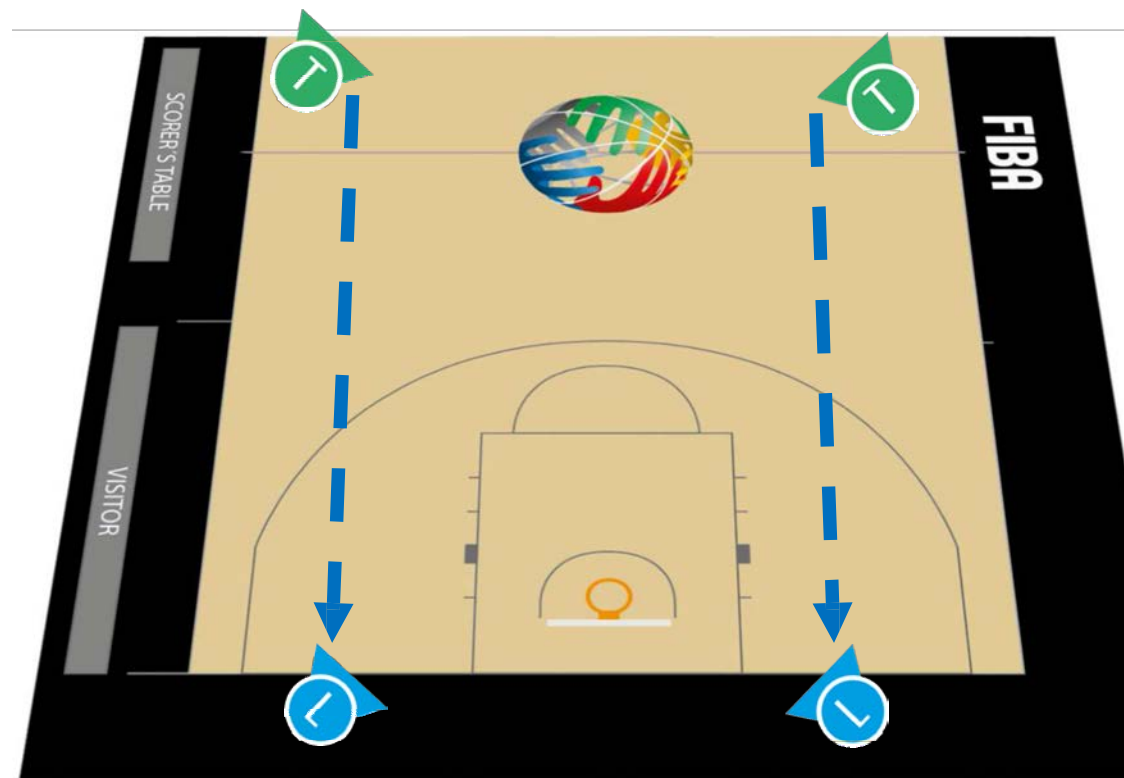


ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ ΚΕΦΑΛΗΣ LEAD / ΜΕΤΑΒΑΣΗ (TRANSITION)



Σε κατάσταση μετάβασης από T σε L

- Γυρίζω γρήγορα και σπριντάρω με δυναμικό πρώτο βήμα.
- Τρέχω όσο πιο γρήγορα σε ευθεία γραμμή ώστε να λάβω θέση (στο μέσο από περιοριστική γραμμή και της γραμμής του τρίποντου.)
- Ελέγχω το γήπεδο όλη την ώρα.
- Όσο περισσότερη ώρα έχω στη θέση στην τελική γραμμή, τόσο περισσότερη ώρα έχω για να αναγνωρίσω την εξέλιξη του παιχνιδιού (σύνδεση με Περιστροφή).
- Δεν τρέχω κάνοντας καμπύλη ή στέκομαι κάτω από το καλάθι ή σε κοντινή απόσταση με το παιχνίδι – κρατάω ίση απόσταση (μέγιστη οπτική γωνία).

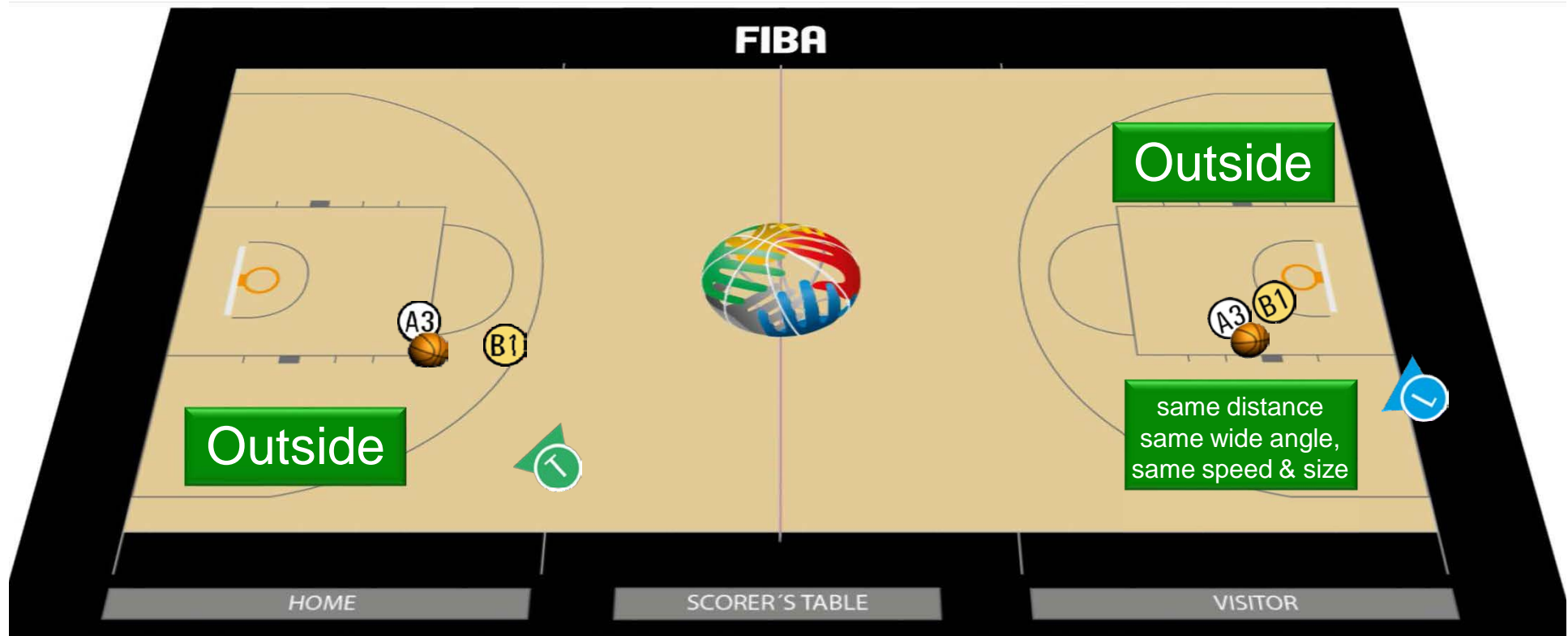


ΜΕΤΑΒΑΣΗ TRAIL -> LEAD (απεικόνιση)



Correct
4 seconds

Μένω έξω από το παιχνίδι,
Κρατάω ίδια απόσταση / οπτική
γωνία του παιχνιδιού

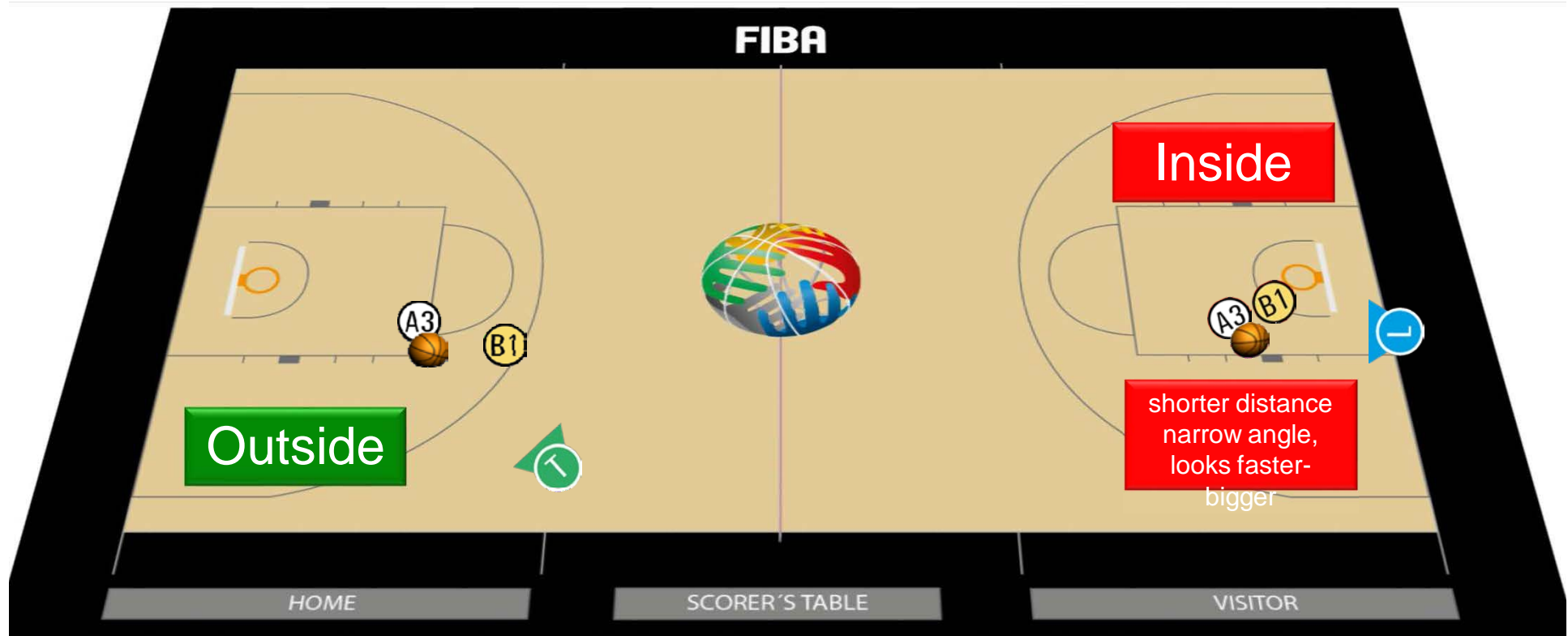


ΜΕΤΑΒΑΣΗ TRAIL -> LEAD (απεικόνιση)



Incorrect

Μένω έξω από το παιχνίδι,
Κρατάω ίδια απόσταση / οπτική
γωνία του παιχνιδιού

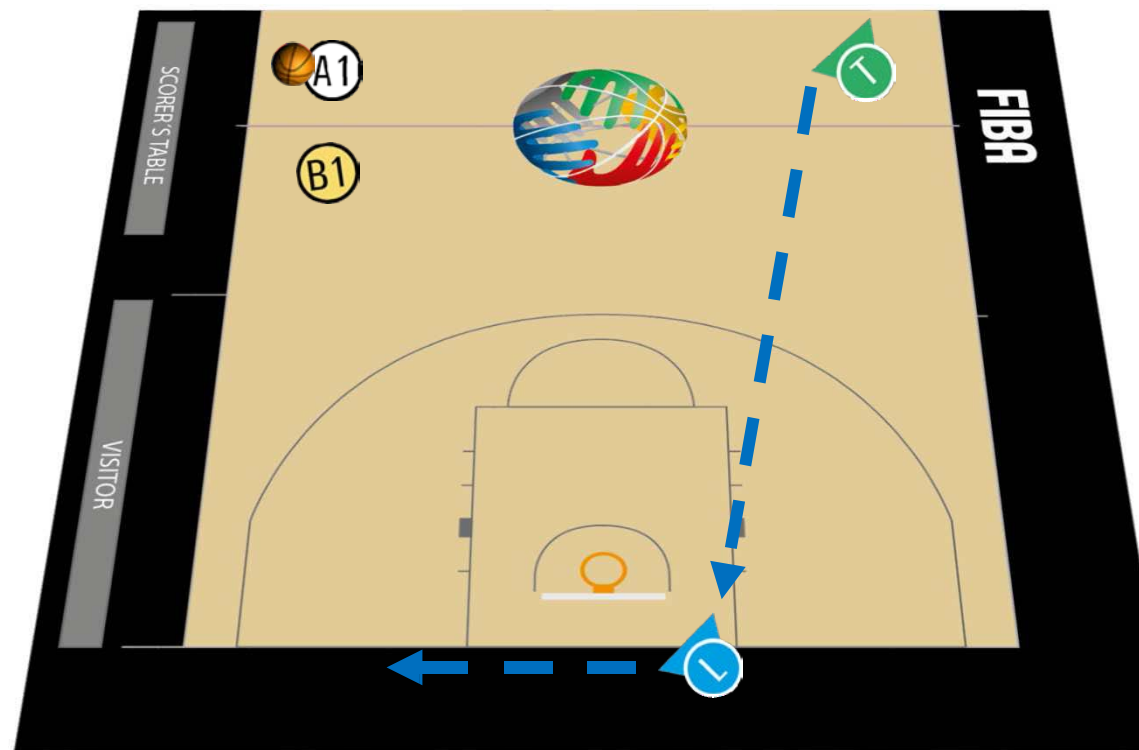


ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ ΚΕΦΑΛΗΣ LEAD - ΜΕΤΑΒΑΣΗ (TRANSITION)/ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΜΗΧΑΝΙΚΗΣ



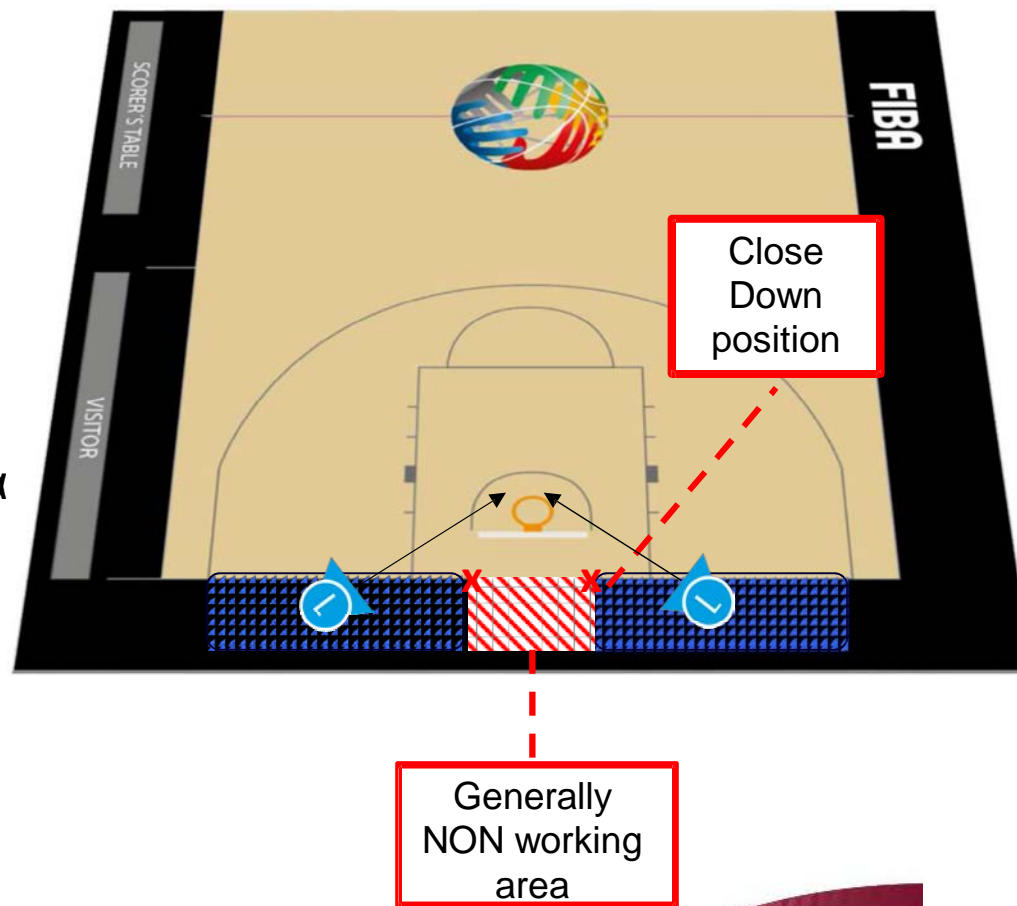
Στην μετάβαση από T σε L

- Η μπάλα προωθείτε στην αδύνατη πλευρά προς το μπροστά γήπεδο
- Ο L μπορεί να κάνει sprint απευθείας στο σημείο “Close Down” ώστε να αναμένει για το rotation.



Χώρος εργασίας είναι η τελική γραμμή

- Ο Lead κινείται έξω από το γήπεδο
- Κρατά το σώμα του σε γωνία (45°) ώστε να βλέπει την στεφάνη.
- Προσαρμόζει την θέση του σύμφωνα με την θέση της μπάλας ώστε να διατηρεί μεγάλη οπτική γωνία position with ball to maintain open (εύρος, εξωτερικά-κοντά στην γραμμή).
- Το πεδίο όρασης θα πρέπει να επιτρέπει στον L να βλέπει καθαρά τόσο κάθετα όσο και οριζόντια (κρατώντας απόσταση από το παιχνίδι).
- Βρες την κατάλληλη θέση όπου θα σε κάνει ικανό να καλύψεις την επόμενη κατάσταση παιχνιδιού. (περίμενε την επόμενη κατάσταση στο παιχνίδι)
- Ήλεγχε το ρολόι του αγώνα και το ρολόι των 24'' (Shot Clock)
- Κλείνω προς την ρακέτα όταν είναι να πραγματοποιήσω περιστροφή "Close Down".



LEAD – ΑΝΟΙΧΤΗ ΟΠΤΙΚΗ ΓΩΝΙΑ & 45°



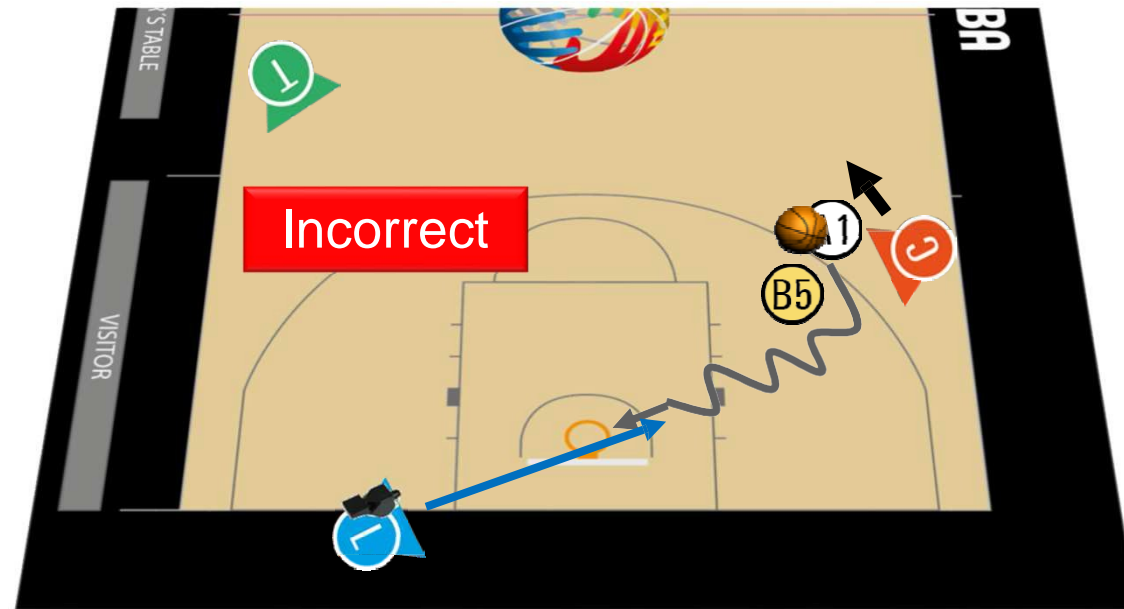
LEAD – ΑΝΟΙΧΤΗ ΟΠΤΙΚΗ ΓΩΝΙΑ & 45°



LEAD – διαγώνιο σφύριγμα (cross call)



- Μελέτες απέδειξαν ότι σφυρίγματα που έγιναν από τον διαιτητή Κεφαλής (Lead) σε καταστάσεις στην αδύνατη πλευρά ήταν κατά 70% λανθασμένες αποφάσεις.
- Ο Κεφαλής (Lead) πρέπει να εμπιστευτεί ότι ο συνάδελφος Centre θα καλύψει το παιχνίδι από εκείνη την πλευρά

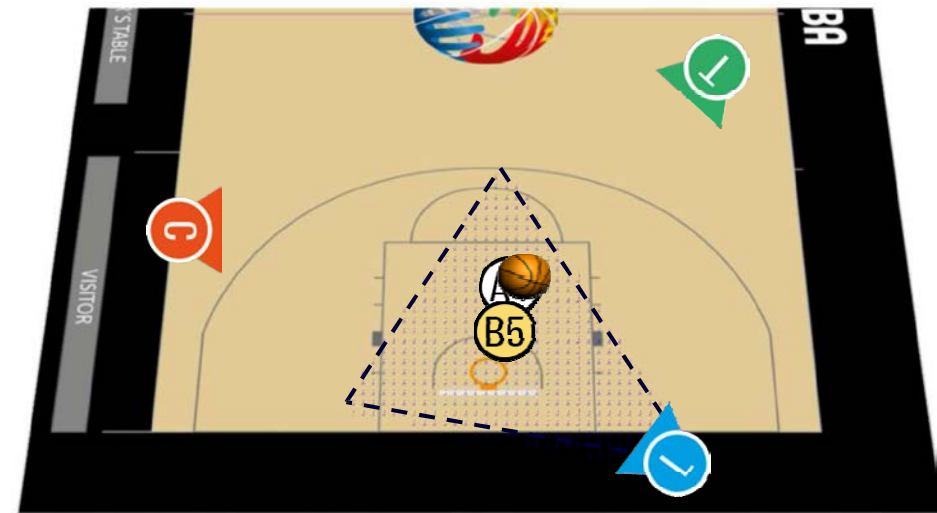
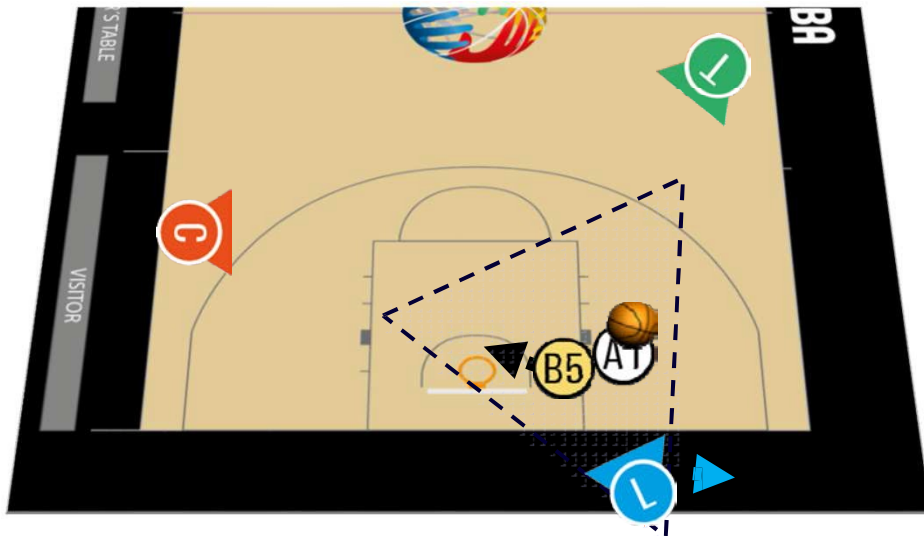


LEAD – ΔΙΑΓΩΝΙΟ ΒΗΜΑ, ΑΝΟΙΧΤΗ ΟΠΤΙΚΗ ΓΩΝΙΑ & 45 ° (CROSS STEP, OPEN ANGLE)

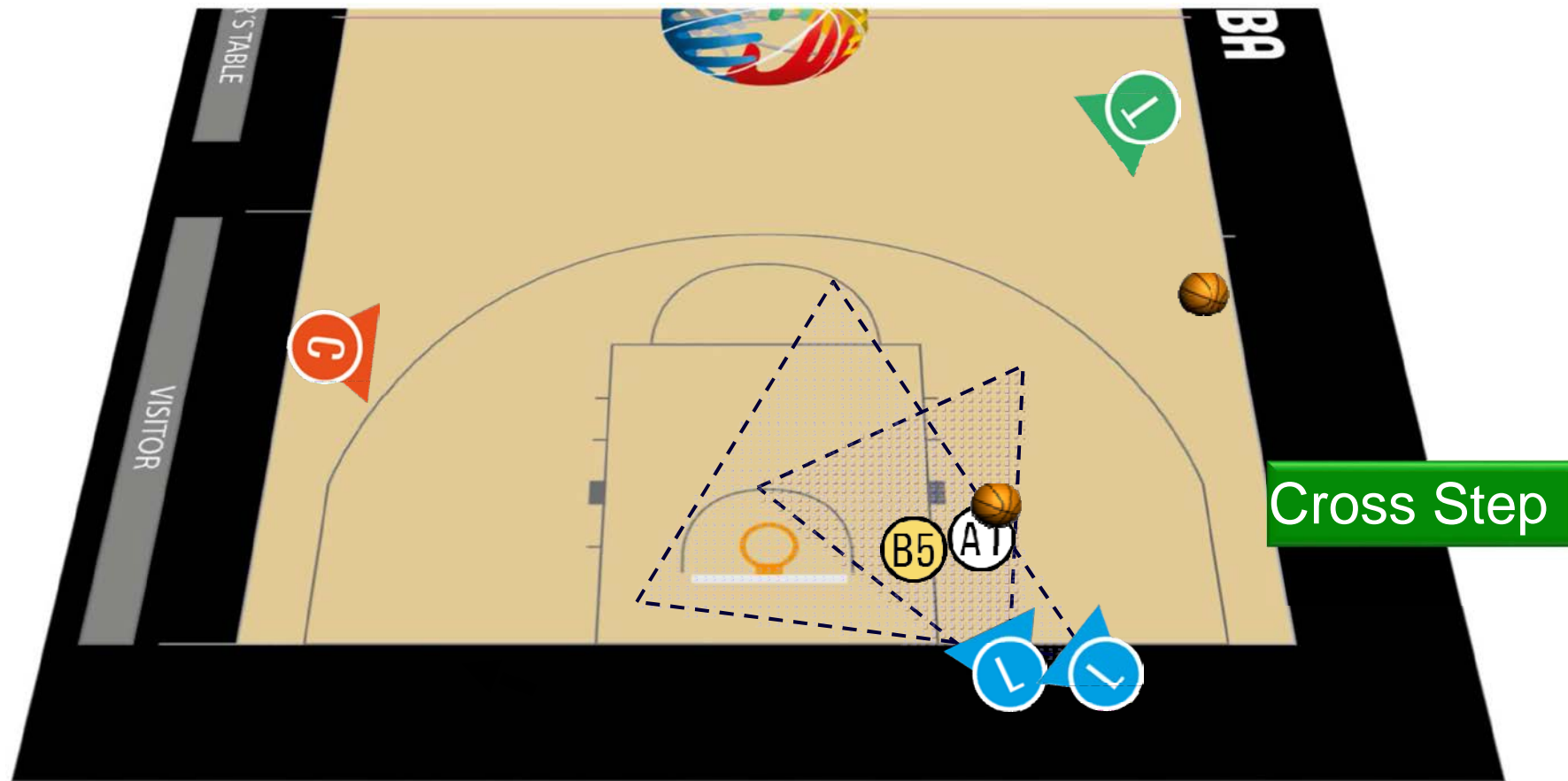


Ανοιχτή οπτική γωνία / Διαγώνιο βήμα (Open Angle / Cross Step)

- Όταν το παιχνίδι παίζεται κοντά στην τελική γραμμή (low post)
- Βρίσκω την κατάλληλη θέση ώστε να είμαι ικανός να καλύψω την επόμενη κατάσταση κίνησης του παιχνιδιού (προβλέπω την επόμενη κίνηση)
- Όταν οι παίκτες κινούνται προς το καλάθι, κινούμαι αντίθετα κάνοντας Διαγώνιο Βήμα (**Cross Step**).

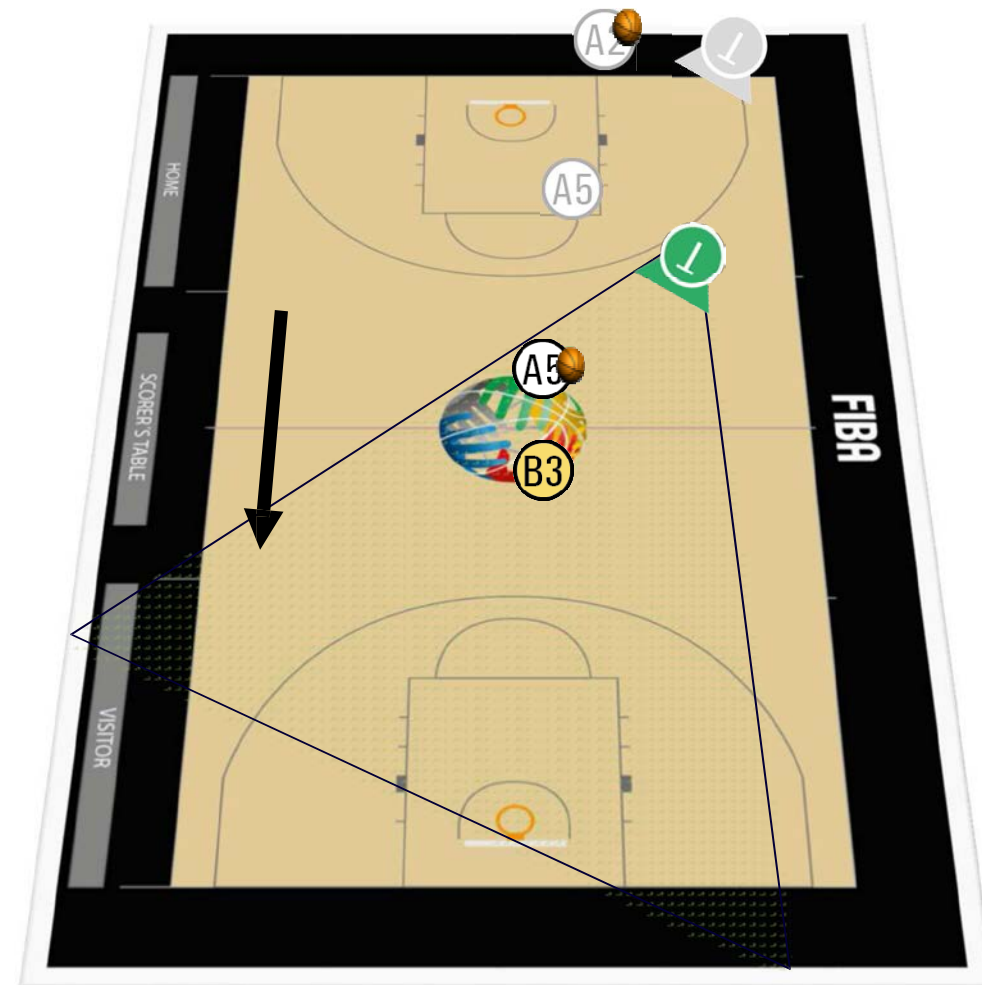


LEAD – ΔΙΑΓΩΝΙΟ ΒΗΜΑ, ΑΝΟΙΧΤΗ ΟΠΤΙΚΗ ΓΩΝΙΑ & 45 ° (CROSS STEP, OPEN ANGLE)

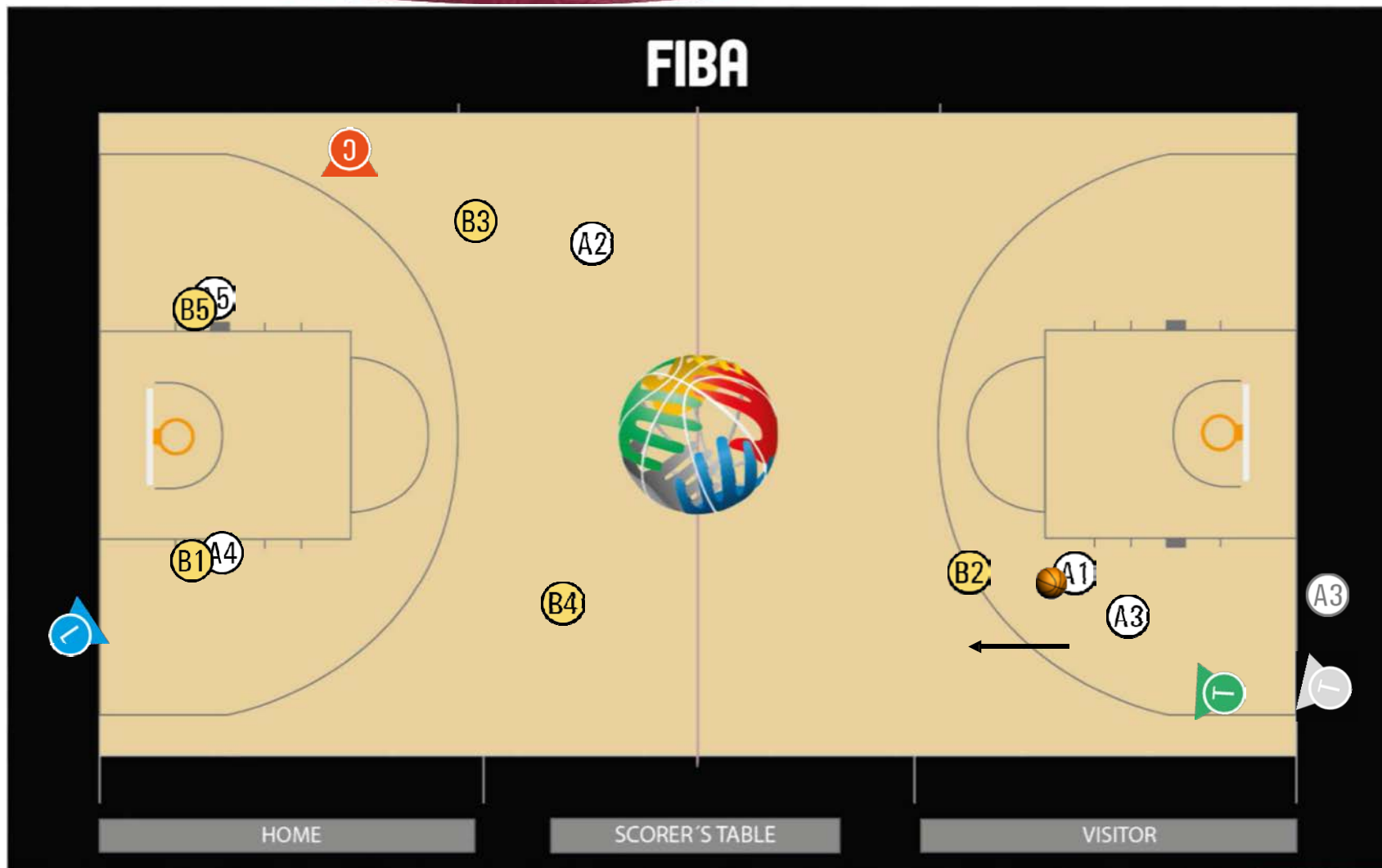


Στην Μετάβαση από L σε T

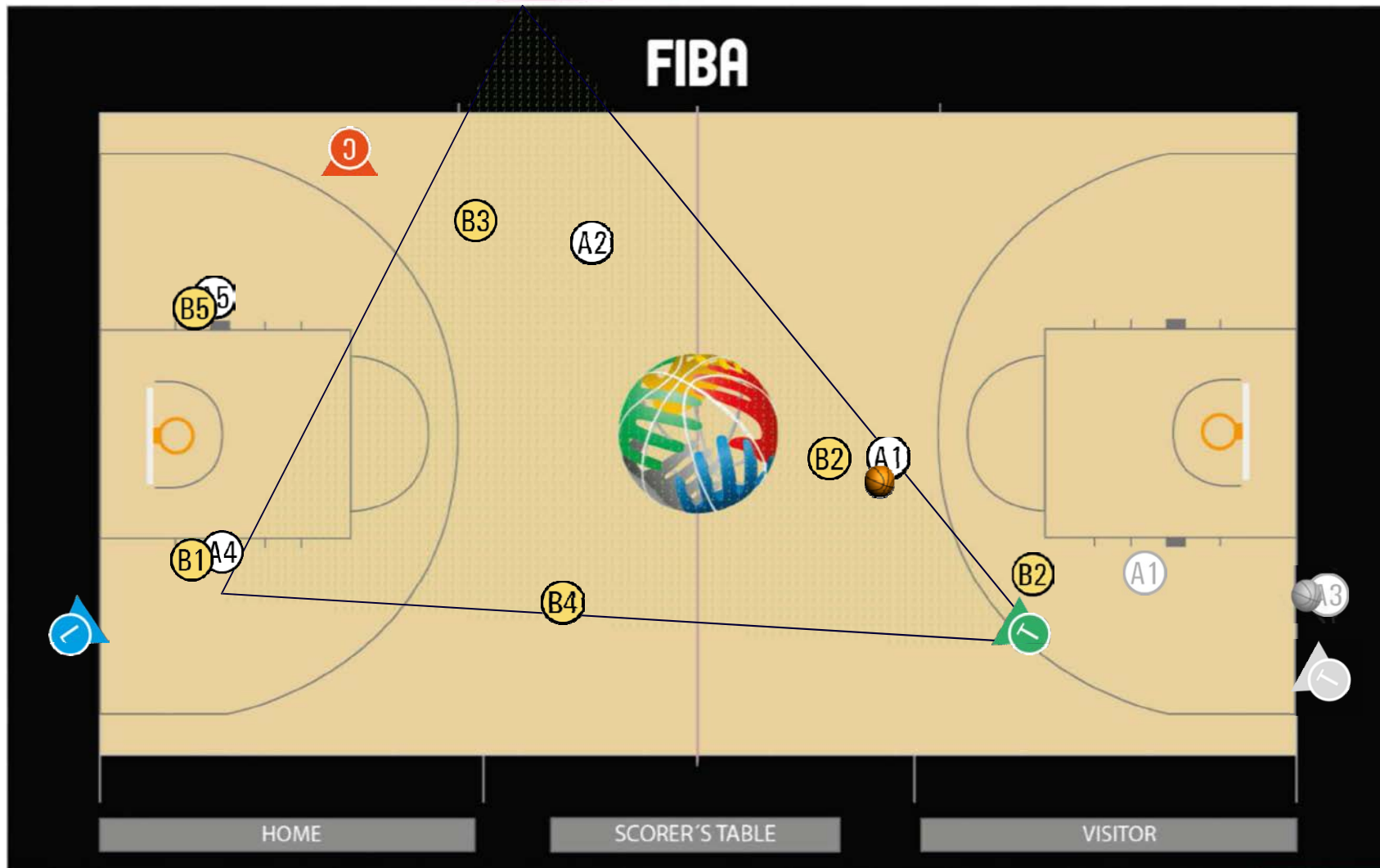
1. **Μένω πίσω από την τελική γραμμή** (πίσω γήπεδο) μέχρι η μπάλα να επανέλθει στον αγωνιστικό χώρο μετά την επαναφορά.
2. Σαν Trail ακολουθώ την κίνηση του παιχνιδιού ακολουθώντας την μπάλα και με απόσταση 2-3 βημάτων από (δεν την ξεπερνώ).
3. Βρίσκω την κατάλληλη θέση ώστε να είμαι ικανός να καλύψω την μπάλα και να δω πιθανές επόμενες κινήσεις κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού (45°).
4. Κρατάω απόσταση από το παιχνίδι.
5. Ελέγχω για σουτ 2/3 πόντων (διαβάζω το παιχνίδι)
6. Ελέγχω το ρολόι του αγώνα και το ρολόι των 24'' (shot clock)



ΒΑΣΙΚΗ ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΤΡΙΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ (3ΡΟ) ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ ΟΥΡΑΣ (trail) – ατομική μετάβαση



ΒΑΣΙΚΗ ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΤΡΙΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ (3ΡΟ) ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ ΟΥΡΑΣ (trail) – ατομική μετάβαση

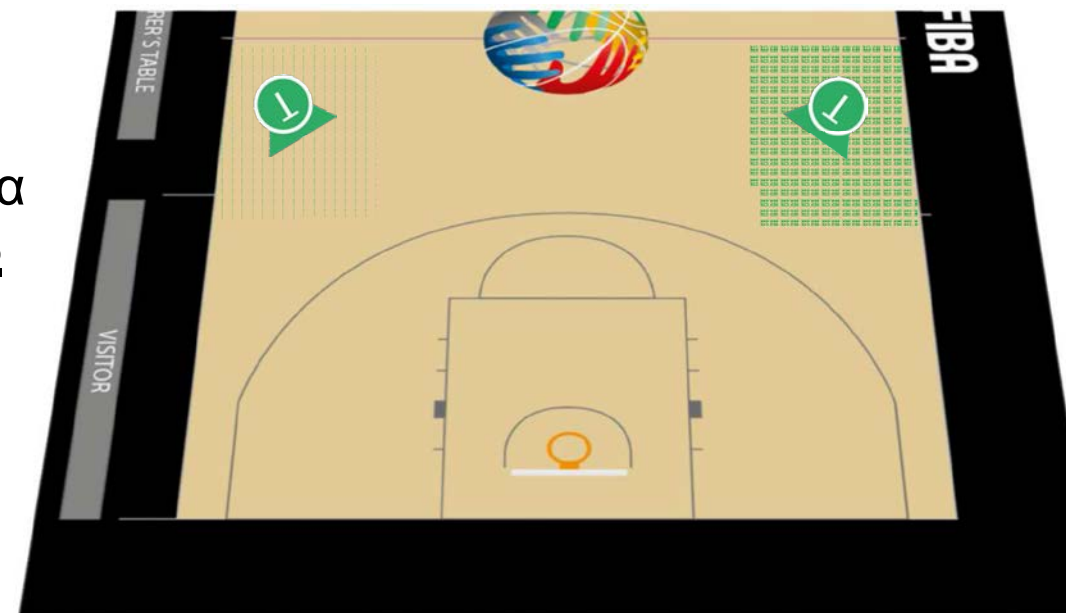


ΜΕΜΟΝΩΜΕΝΑ /ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ ΟΥΡΑΣ (TRAIL)

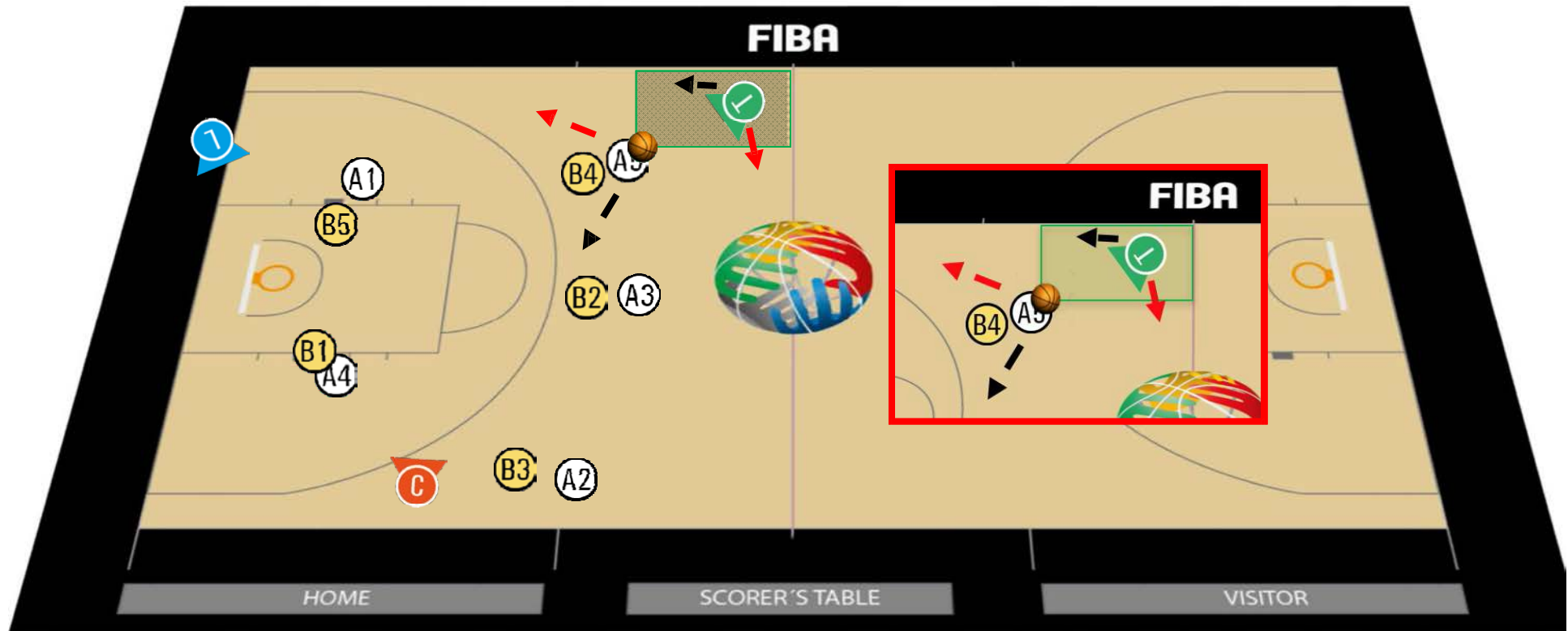


Κάλυψη του μισού γηπέδου

1. Βρίσκω την κατάλληλη θέση ώστε να μπορώ να διαιτητεύσω τον αμυνόμενο όταν ελέγχω την μπάλα.
2. Όταν η μπάλα βρίσκεται κοντά στην πλάγια γραμμή, **κινούμαι μέσα στον αγωνιστικό χώρο ώστε να διατηρήσω ευρύ οπτικό πεδίο.**
3. Βρίσκω την κατάλληλη θέση ώστε να είμαι ικανός να ελέγχω όσο το δυνατόν περισσότερους παίκτες όταν διαιτητεύω εκτός μπάλας καταστάσεις.
4. Διατηρώ απόσταση από το παιχνίδι.
5. Προσαρμόζω την θέση μου σύμφωνα με το παιχνίδι, διαβάζω την κίνηση του παιχνιδιού και αντιδρώ ανάλογα.(προβλέπω τις καταστάσεις).



ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ ΟΥΡΑΣ (Trail) / Διαγώνιο Βήμα (cross step)

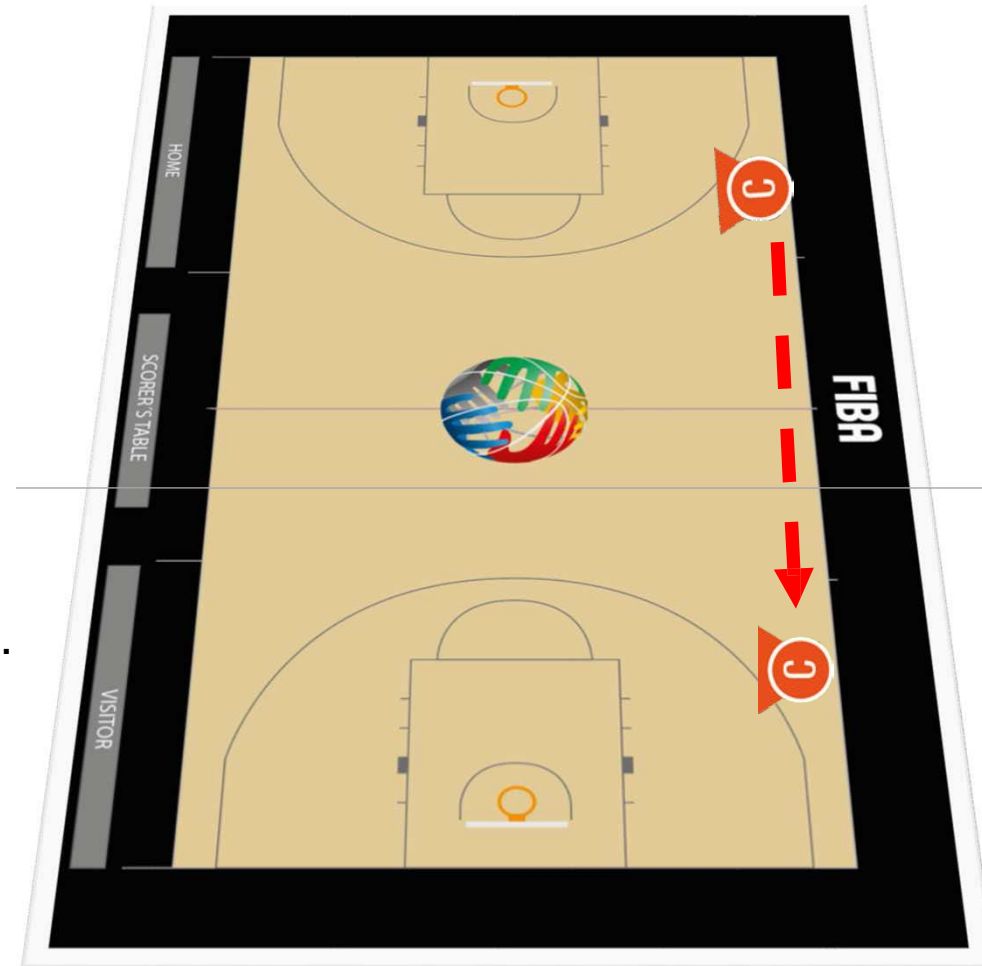


ΜΕΜΟΝΩΜΕΝΑ / ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ ΚΕΝΤΡΟΥ (CENTER)



Μετάβαση από C σε C

1. Έχω πρόσωπο προς το γήπεδο ελέγχοντάς το συνεχώς.
2. Είμαι έτοιμος να διαιτητεύσω οποιαδήποτε κατάσταση στην αδύνατη πλευρά. (βοηθάω τον T ώστε να έχουμε πλήρη κάλυψη στην διαδικασία της μετάβασης)
3. Ελέγχω το ρολόι του αγώνα αλλά και το ρολόι των 24'' (shot clock) (βοηθάω σε παραβάσεις 8").
4. Ο C πρέπει να προσαρμόζει την θέση του στην προέκταση της γραμμής των ελ. βολών ώστε να είναι ικανός να διαιτητεύει τα "παράθυρα" σύμφωνα με τις θέσεις των παικτών σε παιχνίδι μισού γηπέδου.
5. Τρέχω, Σταματάω & Διαιτητεύω το παιχνίδι.

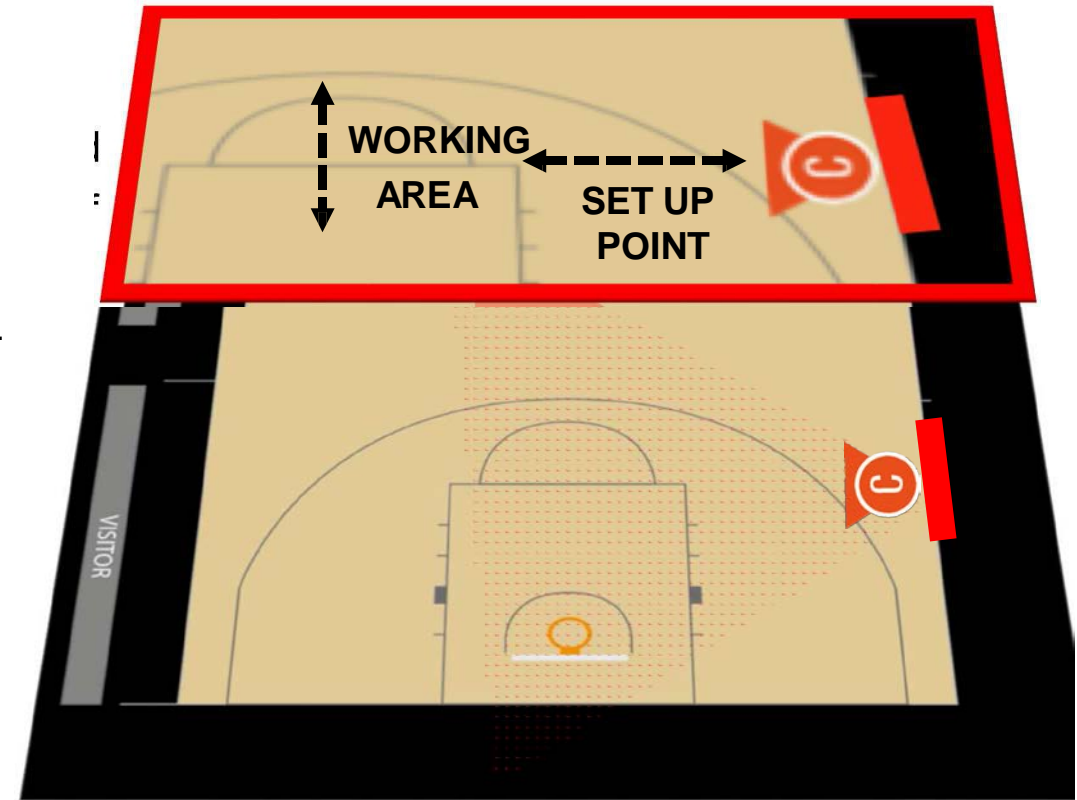


ΜΕΜΟΝΩΜΕΝΑ / ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ ΚΕΝΤΡΟΥ (CENTER)



Κάλυψη μισού γηπέδου

1. Περιοχή Εργασίας:
 - A. Σημείο αναφοράς η προέκταση της γραμμής ελ. Βολών.
 - B. Η κορυφή του κύκλου των ελ. βολών / Η άκρη του φανταστικού κύκλου των ελ. βολών.
2. Βρίσκω την κατάλληλη θέση ώστε να είμαι ικανός να ελέγξω τον αμυνόμενο παίκτη όταν διαιτητεύω την μπάλα.
3. Βρίσκω την κατάλληλη θέση ώστε να έχω στο οπτικό μου πεδίο όσο το δυνατόν περισσότερους παίκτες όταν διαιτητεύω καταστάσεις εκτός μπάλας.
4. Κρατάω απόσταση από το παιχνίδι
5. Κινούμαι μέσα στον αγωνιστικό χώρο.

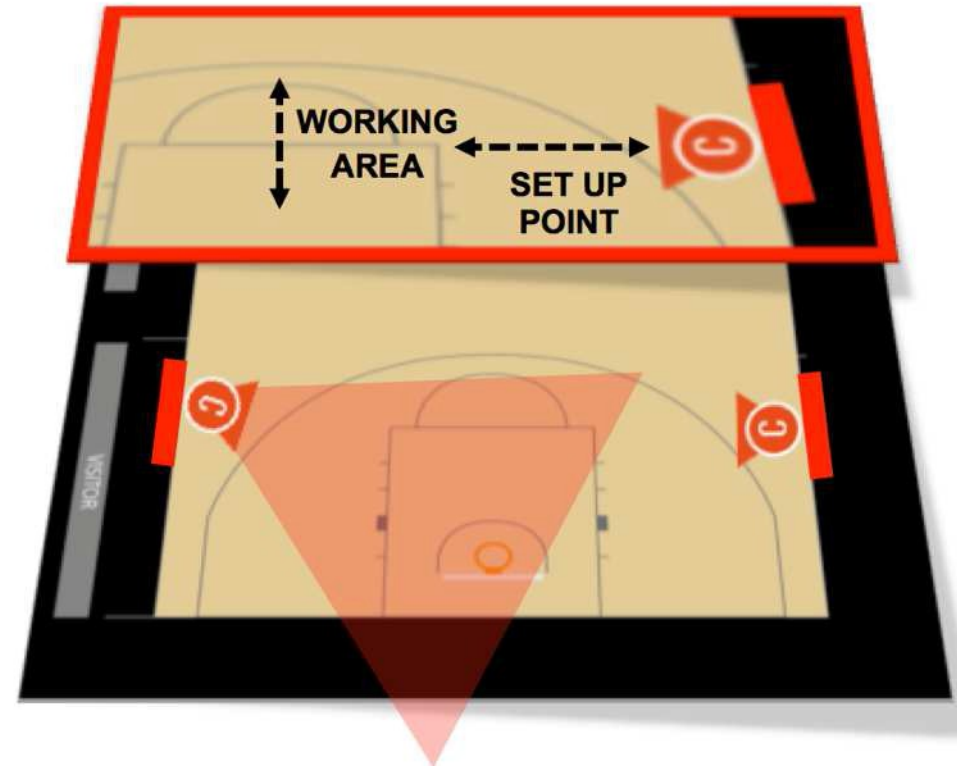


ΜΕΜΟΝΩΜΕΝΑ / ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ ΚΕΝΤΡΟΥ (CENTER)

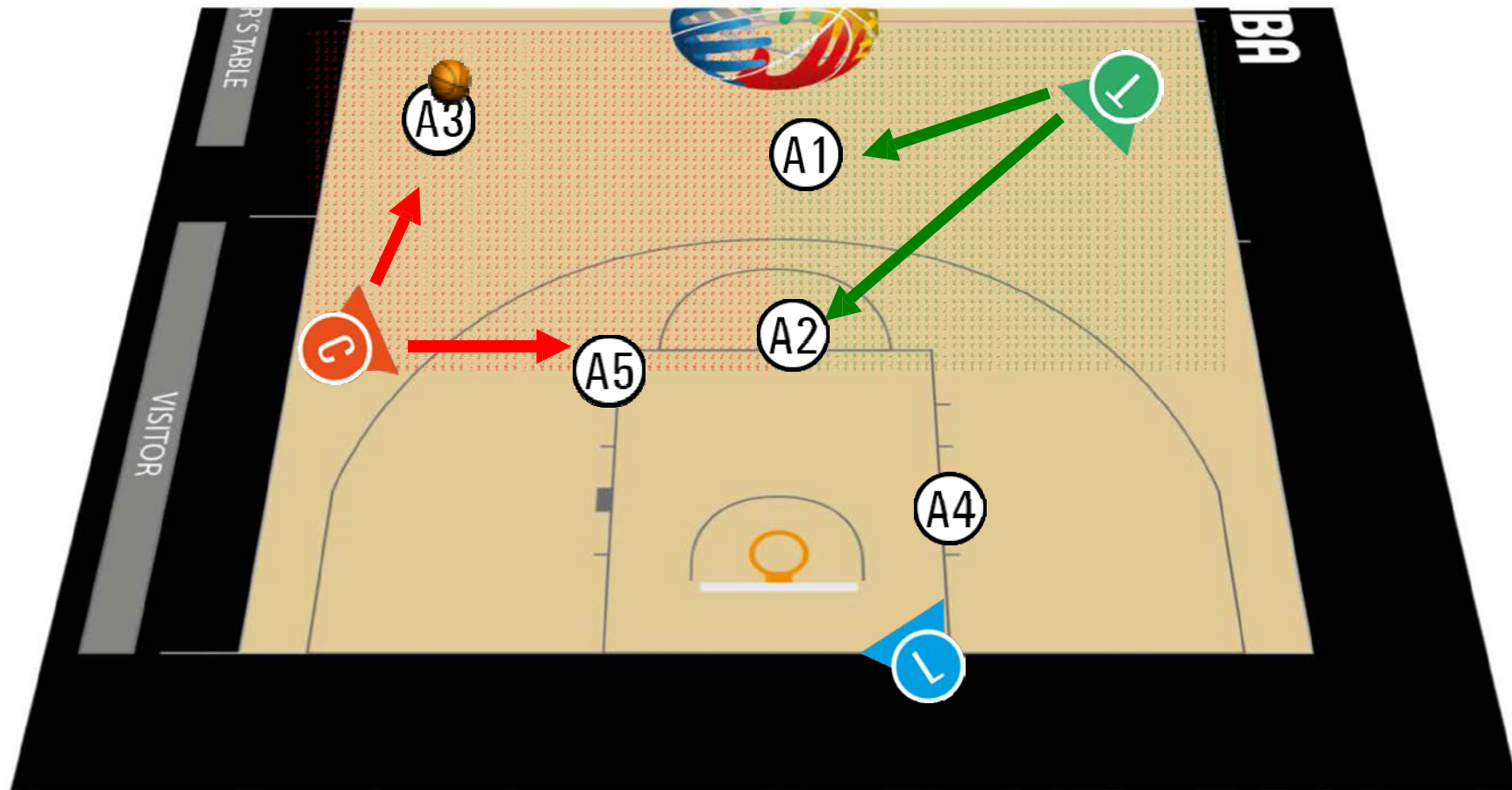


Κάλυψη μισού γηπέδου

1. Προσαρμόζω την θέση μου σύμφωνα με το παιχνίδι – διαβάζω τις κινήσεις και δρώ άμεσα (ένα βήμα μπροστά από την εξέλιξη του παιχνιδιού)
2. Είμαι έτοιμος να διαιτητεύσω καταστάσεις με μπάλα όταν η μπάλα είναι στην πρωταρχική περιοχή κάλυψης του C (αδύνατη πλευρά-weak side).
3. Η κίνηση ξεκινά από την πρωταρχική πλευρά κάλυψης του C ή πηγαίνει προς το καλάθι από την πλευρά του C:
 - A. Μπάσιμο από την αδύνατη πλευρά (Weak side drive)
 - B. Μπάσιμο από την Δυνατή- αδύνατη πλευρά (Strong-Weak side drive)
4. Ο C παραμένει εμπλεκόμενος με το παιχνίδι μέχρι το τέλος της ενέργειας (πχ. Τάπα, επιθετικό, αμυντικό στην αδύνατη πλευρά δεν είναι πρωταρχική ευθύνη του L απέναντι από το ζωγραφιστό).



ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ ΚΕΝΤΡΟΥ (center) – πρωταρχικός χώρος ευθύνης



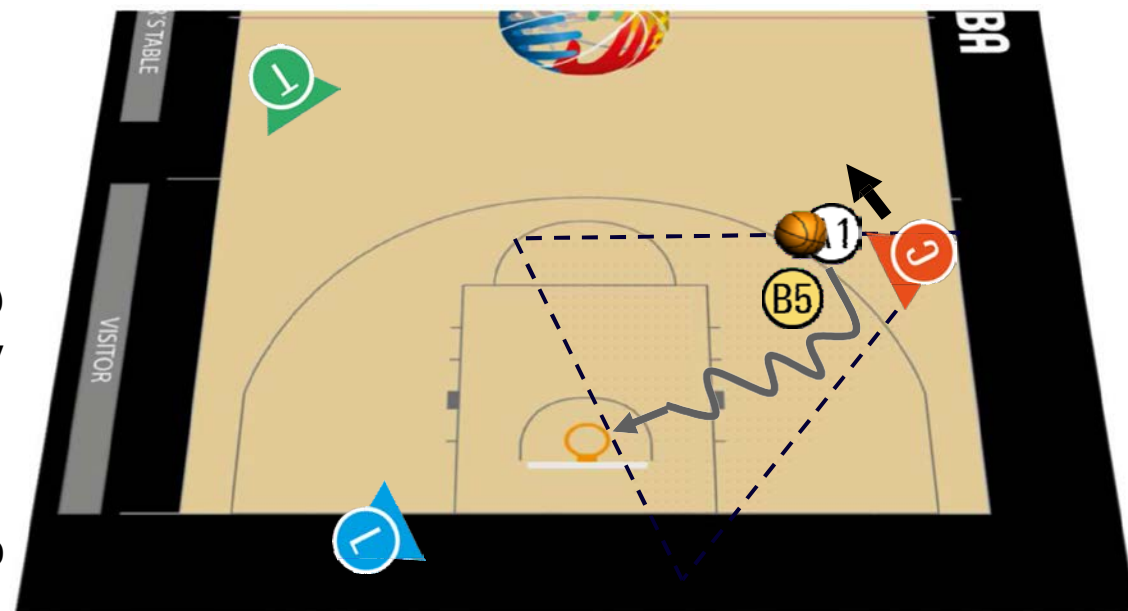
**Η Αδύνατη Πλευρά είναι πάντοτε πρωταρχική ευθύνη του
Διαιτητή Κέντρου (C's primary)**

CENTER – ΔΙΑΓΩΝΙΟ ΒΗΜΑ, ΟΠΤΙΚΗ ΓΩΝΙΑ & 45° (CROSS STEP, OPEN ANGLE)

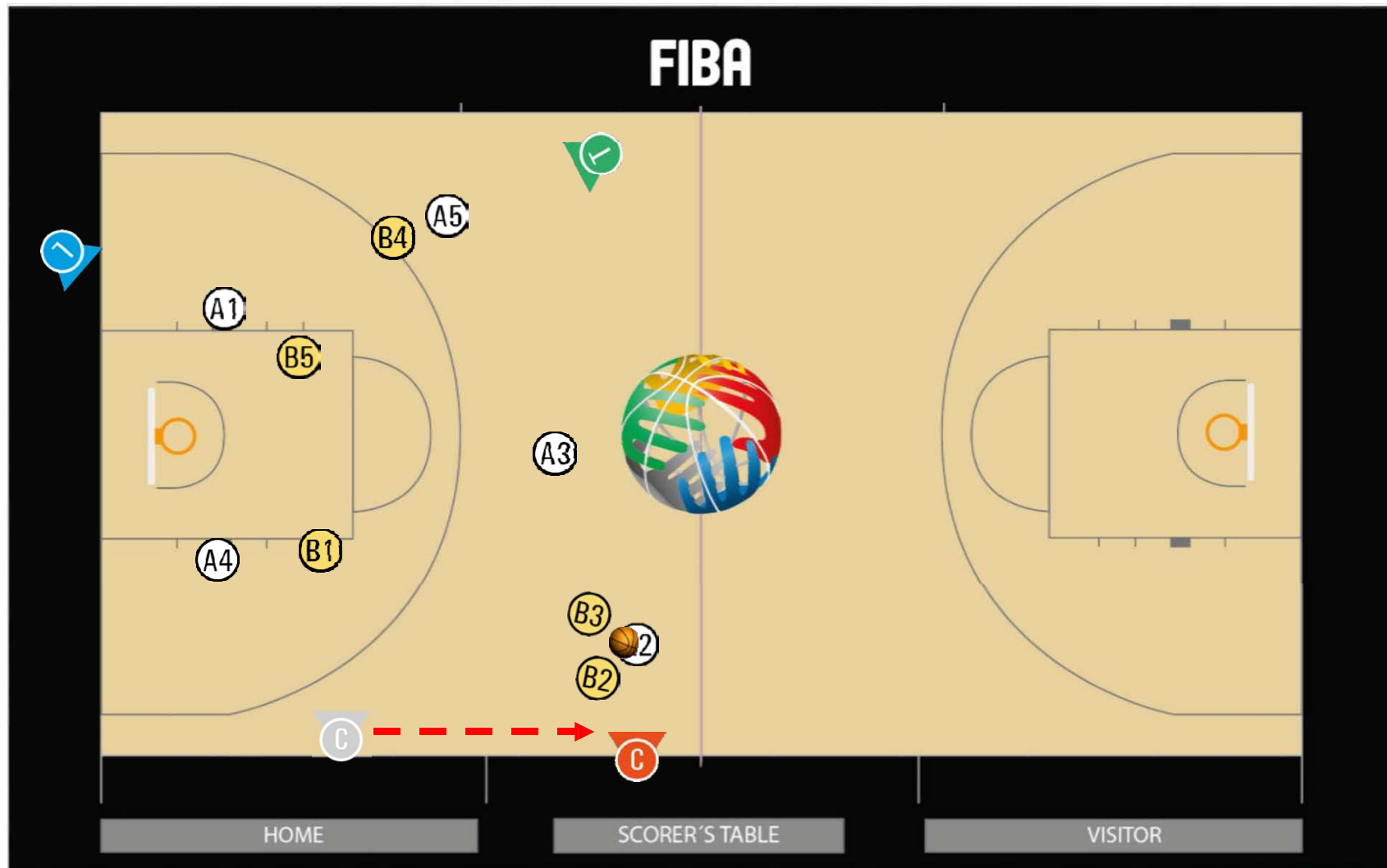


Διαγώνιο Βήμα (Cross Step)

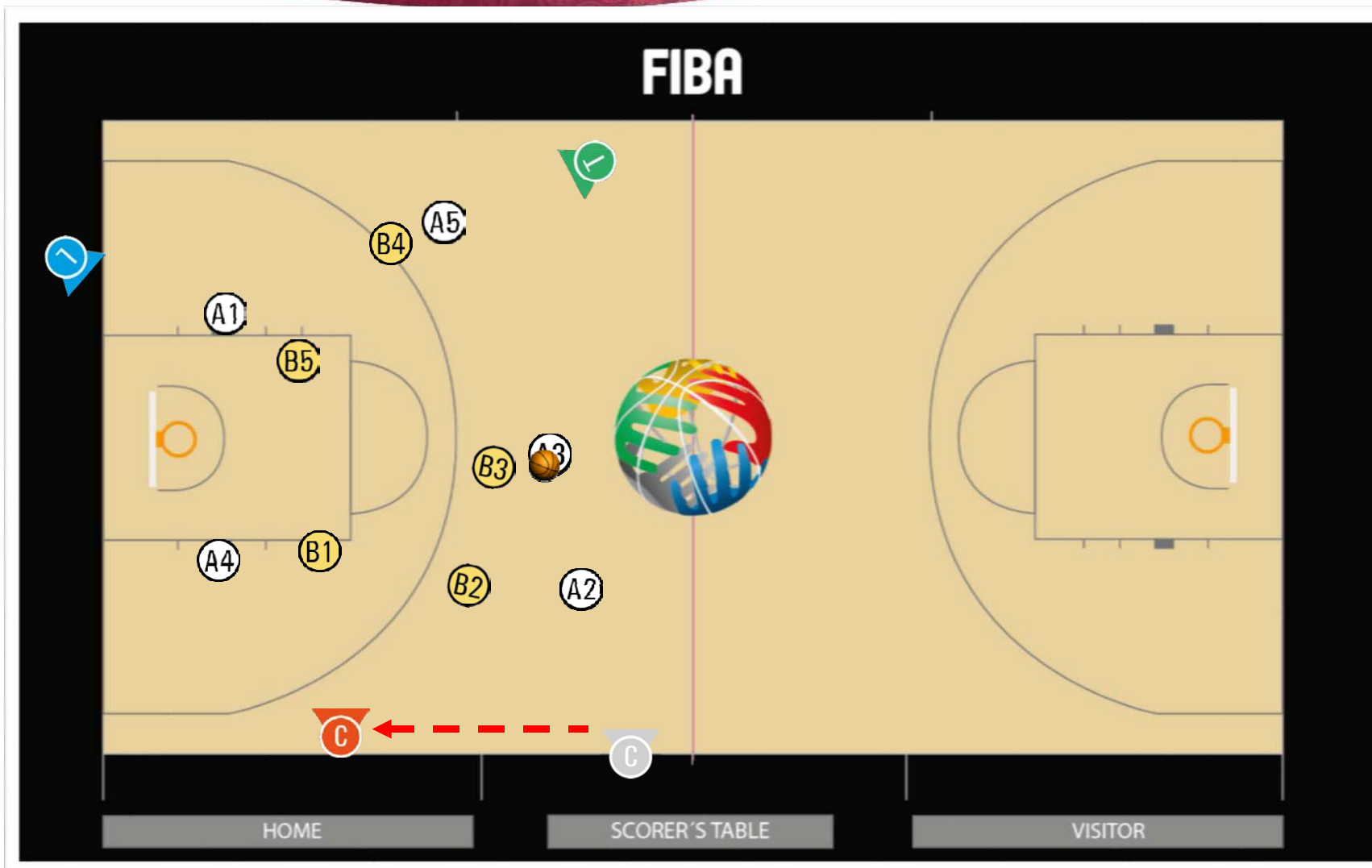
- Βρίσκω την κατάλληλη θέση όπου θα είμαι ικανός να ελέγχω τον αμυνόμενο παίκτη όταν διαιτητεύω την μπάλα.
- Βρίσκω την κατάλληλη θέση ώστε να μπορώ να καλύψω την μπάλα και προβλέπω την εξέλιξη του παιχνιδιού.
- Όταν οι παίκτες ξεκινούν κίνηση προς το καλάθι
 - A. Ο Center πρέπει να κάνει κίνηση προς την αντίθετη κατεύθυνση (Cross Step) από την κίνηση των παικτών ώστε να διατηρήσει την οπτική γωνία και το παράθυρο.



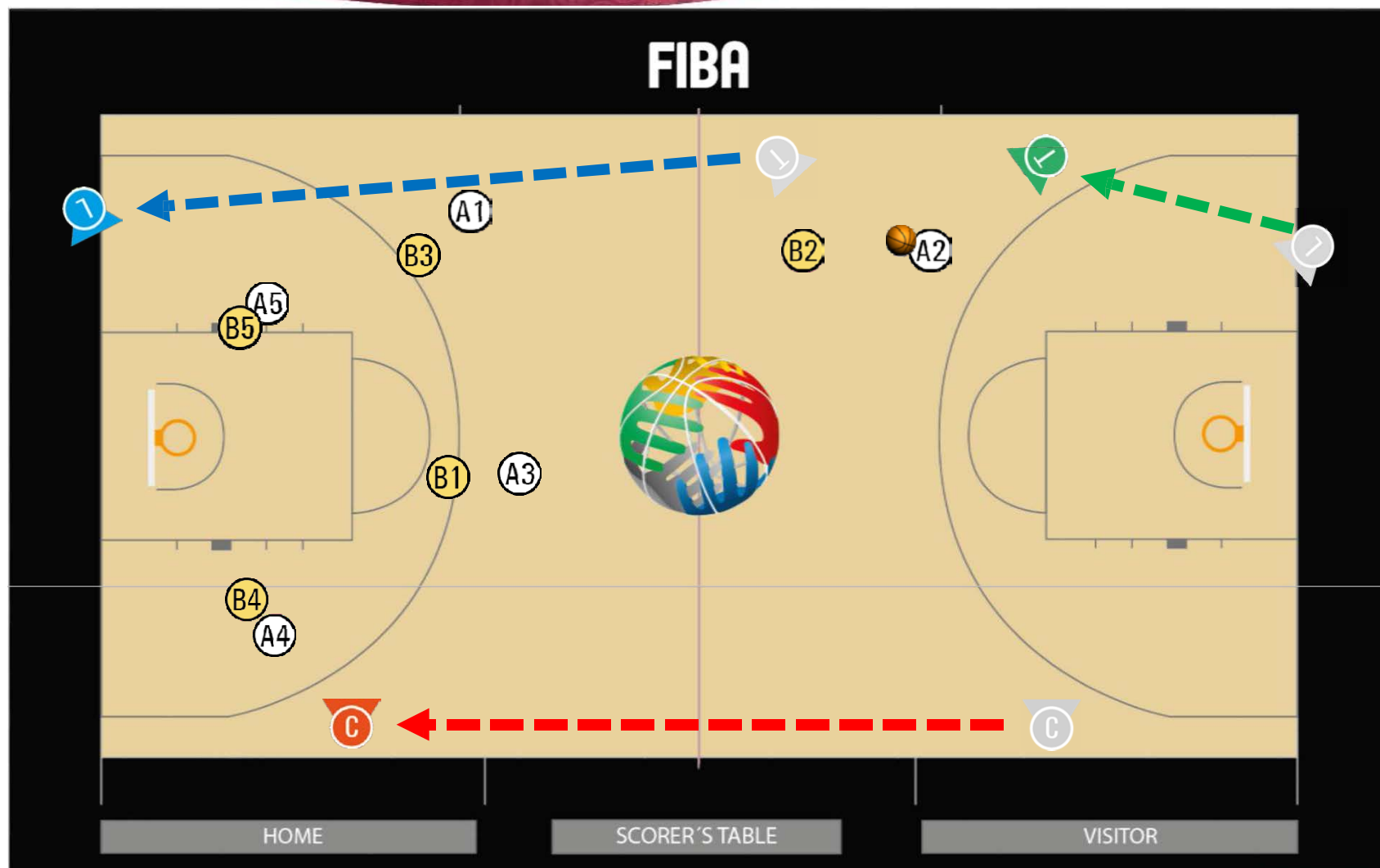
Παγίδα Αδύνατης πλευράς – Κάλυψη από τον Διαιτητή Κέντρου 1



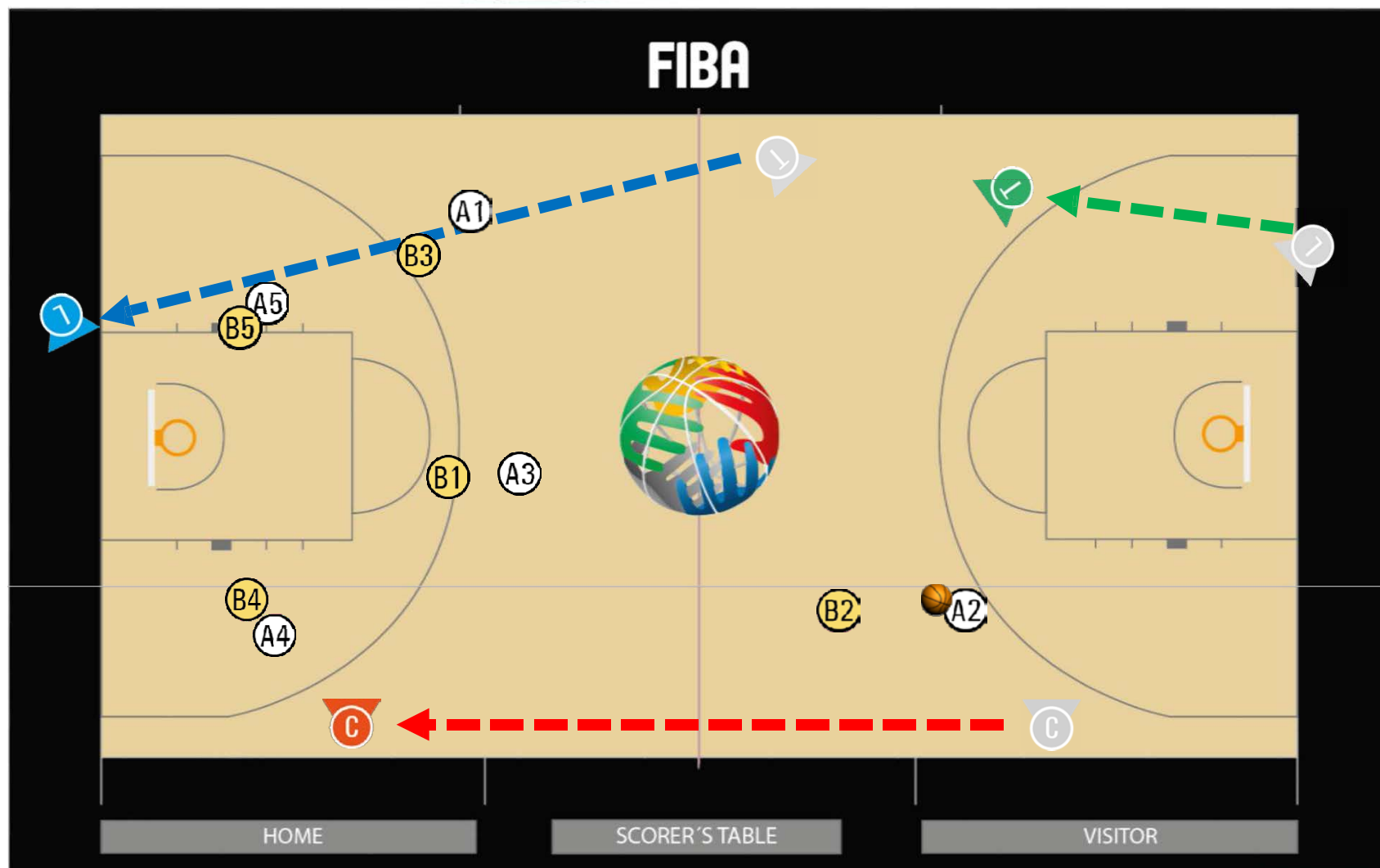
Παγίδα Αδύνατης πλευράς – Κάλυψη από τον Διαιτητή Κέντρου 2



ΒΑΣΙΚΗ ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΤΡΙΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ (3ΡΟ): ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΔΥΝΑΤΗΣ ΠΛΕΥΡΑΣ (transition)



ΒΑΣΙΚΗ ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΤΡΙΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ (3ΡΟ) ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΑΔΥΝΑΤΗΣ ΠΛΕΥΡΑΣ (transition)

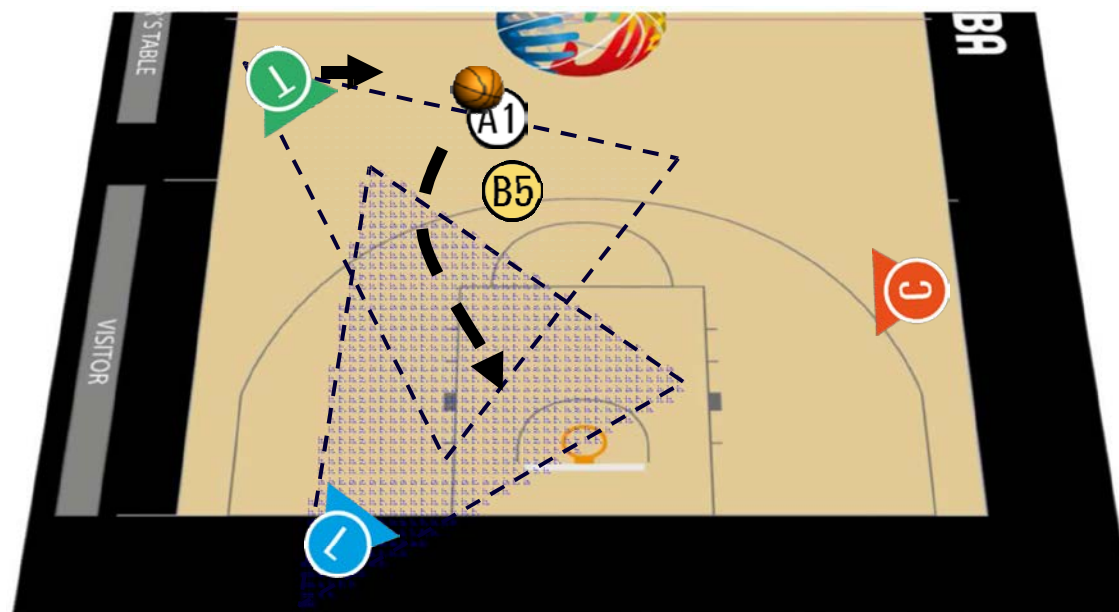


ΒΑΣΙΚΗ ΚΑΛΥΨΗ

Κίνηση προς το Καλάθι / Δυνατή Πλευρά



- Ο Lead διατηρεί την θέση του έχοντας μεγάλη οπτική γωνία και μένοντας εξωτερικά της ρακέτας όταν μία κίνηση προς το καλάθι πραγματοποιείται από την δυνατή πλευρά.
- Ο Lead έχει το βέλτιστο οπτικό πεδίο ώστε να διαιτητεύσει την άμυνα τόσο ψηλά όσο και χαμηλά.
- Ο Trail θα ακολουθήσει την κίνηση προς το καλάθι κάνοντας διαγώνιο βήμα (cross step).

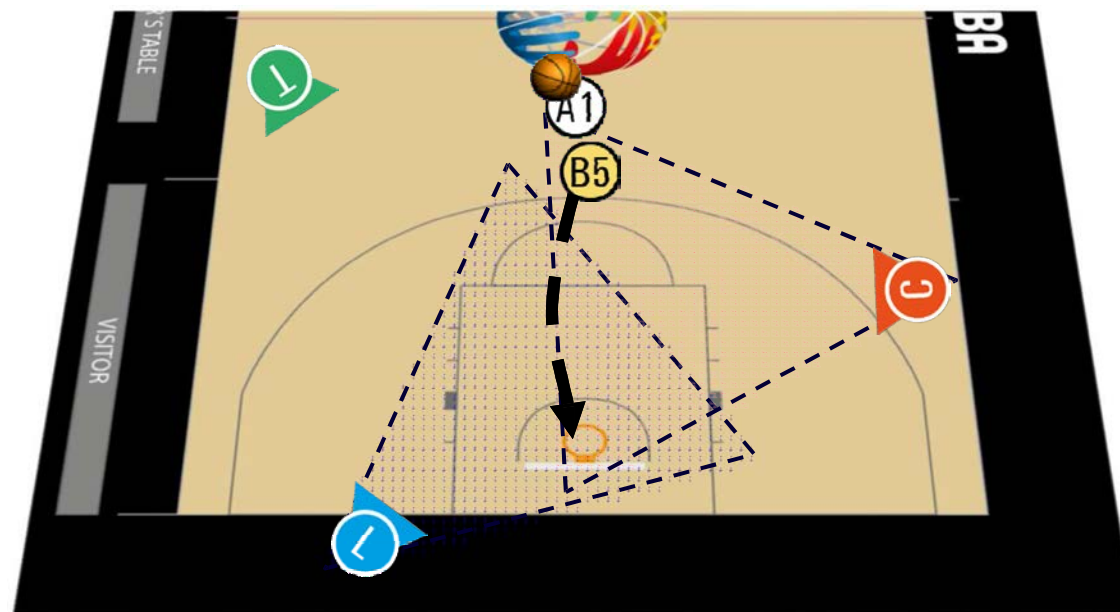


ΒΑΣΙΚΗ ΚΑΛΥΨΗ

Κίνηση προς το Καλάθι από την κορυφή/ Δυνατή Πλευρά



- Ο Lead διατηρεί την θέση του εξωτερικά της ρακέτας με ανοιχτή οπτική γωνία όταν πραγματοποιείται κίνηση προς το καλάθι από την κορυφή.(strong side)
- Ο Lead μπορεί να προσαρμόσει την θέση του κάνοντας ένα βήμα προς καλάθι αλλά όχι μπαίνοντας κάτω από το ταμπλό.
- Ο Center πρέπει να είναι έτοιμος να διαιτητεύσει εάν υπάρξει επαφή από την πλευρά του.

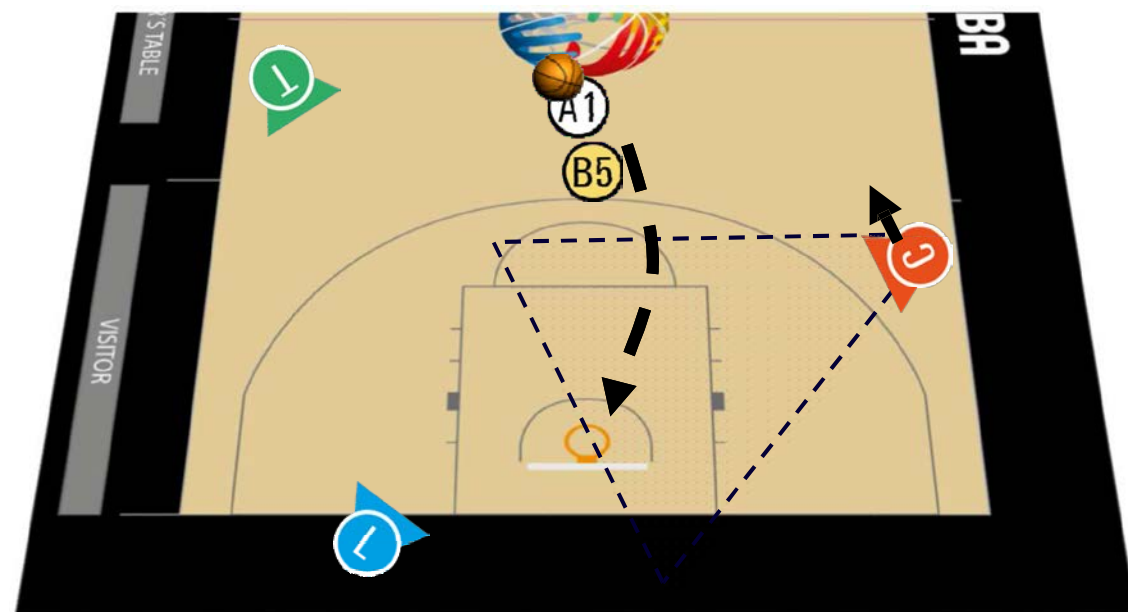


ΒΑΣΙΚΗ ΚΑΛΥΨΗ

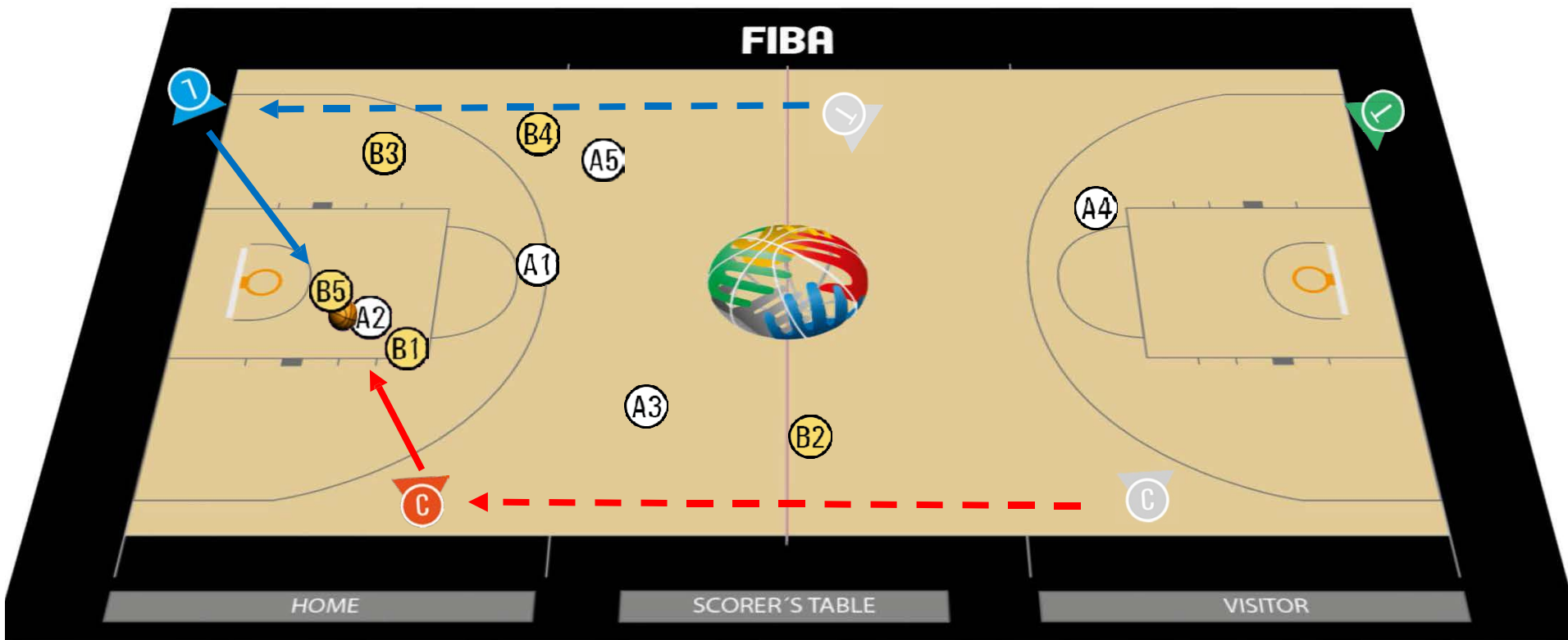
Κίνηση προς το Καλάθι από την κορυφή/ Αδύνατη Πλευρά



- Εάν πραγματοποιηθεί κίνηση προς το καλάθι από την αδύνατη πλευρά ο Center έχει την πρωταρχική ευθύνη.
- Πρέπει να προσαρμόσει την θέση του (πριν το drive – διαβάζοντας το παιχνίδι) κάνοντας ένα-δυο βήματα προς το γήπεδο.
- Φυσιολογικά σε αυτή την κίνηση δεν είναι υπεύθυνος ο Lead (no cross call), παρά μόνο εάν υπάρξει επαφή χαμηλά και επαφή από την πλευρά που ελέγχει ο διαιτητής κεφαλής



ΒΑΣΙΚΗ ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΤΡΙΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ (3ΡΟ): ΑΙΦΝΙΔΙΑΣΜΟΣ – ΘΕΣΕΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ



- Ο C πρέπει να τρέχει γρήγορα σε κάθε κατάσταση αιφνιδιασμού και να παίρνει θέση ώστε να μπορεί να ελέγξει το παιχνίδι.
- Σημαντικό: Μαζί L & C πρέπει να δύνανται να έχουν σταθερή θέση ώστε να διαιτητεύσουν έχοντας διπλή κάλυψη, όταν μια κίνηση προς το καλάθι ξεκινήσει.



STANDARD QUALITY

GLOBAL CONNECTION

