

**ΔΙΕΘΝΗΣ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION**

**ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ  
ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ  
2010**



FIBA Central Board  
San Juan, Puerto Rico, 17th April 2010  
Valid as of 1st October 2010

**ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2010**

# **ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ 2010**

## **Τίτλος πρωτοτύπου:**

### **Official Basketball Rules 2010**

#### **Μετάφραση – Επιμέλεια:**

**Κορομηλάς Κωνσταντίνος** - Εθνικός Καθηγητής , μέλος Κ.Ε.Δ.

**Καφφές Ηλίας** - Καθηγητής Διαιτησίας , Πρόεδρος Ο.Δ.Κ.Ε.

**Δούκας Μιχαήλ** - Καθηγητής Διαιτησίας , μέλος Κ.Ε.Δ.

**Ιωάννου Νικόλαος** -Ειδικός συνεργάτης Ο.Δ.Κ.Ε., Πρόεδρος Συνδέσμου.

**Παπαδόπουλος Θεόφιλος** - Διαιτητής Α΄ Εθνικής, Πρόεδρος Συνδέσμου.

**Μιχέλης Δημήτριος** - Διαιτητής Α΄ Εθνικής, Πρόεδρος Συνδέσμου.

**Μπίκας Βασίλειος** - Διαιτητής Α΄ Εθνικής κατηγορίας.

#### **Σχεδιασμός – Δημιουργία:**

**3 Data Πληροφορική Ε.Π.Ε.** Κριεζώτου 104, 34100 Χαλκίδα  
Τηλ.: 22210 77837 Email: 3data@otenet.gr

© Copyright: F.I.B.A.

© Copyright για την ελληνική γλώσσα: Ε.Ο.Κ.,Ο.Δ.Κ.Ε. 2009

Πρώτη έκδοση: Σεπτέμβριος 2009

Επανεκδοση: Σεπτέμβριος 2010

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

## ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ



### ΔΙΟΙΚΗΣΗ

**Πρόεδρος:** Καφφές Ηλίας

**Αντιπρόεδρος:** Τσαγκαμίλης Ανδρέας

**Γεν. Γραμματέας:** Δημόπουλος Αλέξανδρος

**Ειδ. Γραμματέας:** Παντελάκης Ηρακλής

**Ταμίας:** Πόδας Δημήτριος

**Μέλη:** Παραλυκίδης Νικόλαος

Μακεδονόπουλος Μιχαήλ

**Ειδικός Συνεργάτης:** Ιωάννου Νικόλαος

**Διευθύντρια Γραφείων:** Παυλίδου Άννα

## ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ



### ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑΣ

Δούκας Μιχαήλ

Ζαβλανός Νικόλαος

Κορομηλάς Κωνσταντίνος

Παπαδόπουλος Ανδρέας

Συμεωνίδης Στυλιανός

## **ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ**



### **ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΟ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟ**

**Πρόεδρος:** Μισούλης Ανδρέας

**Α' Αντιπρόεδρος:** Οικονομίδης Βασίλειος (Πρόεδρος ΕΣΑΚΕ)

**Β' Αντιπρόεδρος:** Βιντζηλαίος Μιχαήλ

**Γεν. Γραμματέας:** Τσαγκρώνης Παναγιώτης

**Ειδ. Γραμματέας:** Κολοσούσας Σωτήριος

**Ταμίας:** Τασούλας Απόστολος

**Μέλη:** Αγγελόπουλος Δημήτριος

Βασιλακόπουλος Γεώργιος

Γολέμης Αριστείδης

Ζώης Αστέριος

Κολοκυθάς Γεώργιος

Κουτραφούρης Ιωάννης

Λόρτος Σάββας

Μελετίου Χαράλαμπος

Νικάκης Κωνσταντίνος

Οικονομίδης Χριστόδουλος

Παρίσης Κωνσταντίνος

Σεραφίδης Φώτιος

Χαραλαμπίδης Αναστάσιος

Στριβίλης Βελισάριος (Εκπρόσωπος ΕΣΑΚΕ)



## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΡΩΤΟΣ - ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ .....</b>	<b>9</b>
Άρθρο 1 <sup>ο</sup> Ορισμοί.....	9
<b>ΚΑΝΟΝΑΣ ΔΕΥΤΕΡΟΣ - ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ .....</b>	<b>9</b>
Άρθρο 2 <sup>ο</sup> Γήπεδο .....	9
Άρθρο 3 <sup>ο</sup> Εξοπλισμός.....	14
<b>ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΡΙΤΟΣ – ΟΜΑΔΕΣ .....</b>	<b>15</b>
Άρθρο 4 <sup>ο</sup> Ομάδες .....	15
Άρθρο 5 <sup>ο</sup> Παίκτες: Τραυματισμός .....	18
Άρθρο 6 <sup>ο</sup> Αρχηγός : Καθήκοντα και εξουσίες.....	19
Άρθρο 7 <sup>ο</sup> Προπονητές: Καθήκοντα και εξουσίες.....	19
<b>ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΕΤΑΡΤΟΣ - ΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....</b>	<b>21</b>
Άρθρο 8 <sup>ο</sup> Αγωνιστικός χρόνος, ισόπαλο αποτέλεσμα και παρατάσεις.....	21
Άρθρο 9 <sup>ο</sup> Έναρξη και λήξη μιας περιόδου ή του παιχνιδιού .....	22
Άρθρο 10 <sup>ο</sup> Κατάσταση της μπάλας.....	22
Άρθρο 11 <sup>ο</sup> Θέση παίκτη και διαιτητή.....	23
Άρθρο 12 <sup>ο</sup> Αναπήδηση και εναλλασσόμενη κατοχή.....	24
Άρθρο 13 <sup>ο</sup> Πώς παίζεται η μπάλα .....	26
Άρθρο 14 <sup>ο</sup> Έλεγχος της μπάλας .....	27
Άρθρο 15 <sup>ο</sup> Παίκτης σε προσπάθεια για σουτ .....	27
Άρθρο 16 <sup>ο</sup> Καλάθι: Πότε επιτυγχάνεται και η αξία του.....	28
Άρθρο 17 <sup>ο</sup> Επαναφορά.....	28
Άρθρο 18 <sup>ο</sup> Χορήγηση Τάϊμ Άουτ.....	30
Άρθρο 19 <sup>ο</sup> Αντικατάσταση .....	32
Άρθρο 20 <sup>ο</sup> Απώλεια αγώνα λόγω υπαιτιότητας.....	34
Άρθρο 21 <sup>ο</sup> Απώλεια αγώνα λόγω αδυναμίας.....	35
<b>ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΕΜΠΤΟΣ – ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ .....</b>	<b>36</b>
Άρθρο 22 <sup>ο</sup> Παραβάσεις.....	36
Άρθρο 23 <sup>ο</sup> Παίκτης εκτός ορίων και μπάλα εκτός ορίων .....	36
Άρθρο 24 <sup>ο</sup> Προώθηση (Dribbling) .....	37
Άρθρο 25 <sup>ο</sup> Βήματα .....	38
Άρθρο 26 <sup>ο</sup> Τρία (3) δευτερόλεπτα .....	39
Άρθρο 27 <sup>ο</sup> Παίκτης που φυλάσσεται στενά.....	39
Άρθρο 28 <sup>ο</sup> Οκτώ (8) δευτερόλεπτα.....	40
Άρθρο 29 <sup>ο</sup> Είκοσι τέσσερα (24) δευτερόλεπτα .....	41
Άρθρο 30 <sup>ο</sup> Επιστροφή της μπάλας στο πίσω γήπεδο (μπρός - πίσω) .....	42
Άρθρο 31 <sup>ο</sup> Παρεμβολή (goal tending) και παρέμβαση (basket interference) στη μπάλα.....	43
<b>ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΚΤΟΣ – ΣΦΑΛΜΑΤΑ .....</b>	<b>45</b>
Άρθρο 32 <sup>ο</sup> Σφάλματα.....	45
Άρθρο 33 <sup>ο</sup> Επαφή: Γενικές Αρχές.....	45
Άρθρο 34 <sup>ο</sup> Προσωπικό σφάλμα .....	51
Άρθρο 35 <sup>ο</sup> Διπλό Σφάλμα .....	52
Άρθρο 36 <sup>ο</sup> Αντιαθλητικό Σφάλμα .....	52
Άρθρο 37 <sup>ο</sup> Σφάλμα Αποκλεισμού.....	54
Άρθρο 38 <sup>ο</sup> Τεχνικό Σφάλμα.....	55
Άρθρο 39 <sup>ο</sup> Συμπλοκή.....	57

<b>ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΒΔΟΜΟΣ - ΓΕΝΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ .....</b>	<b>59</b>
Άρθρο 40° Πέντε σφάλματα από ένα παίκτη .....	59
Άρθρο 41° Ομαδικά Σφάλματα: Ποινή.....	59
Άρθρο 42° Ειδικές περιπτώσεις .....	59
Άρθρο 43° Ελεύθερες βολές.....	60
Άρθρο 44° Διορθώσιμα λάθη .....	63
<b>ΚΑΝΟΝΑΣ ΟΓΔΟΟΣ - ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ, ΚΡΙΤΕΣ, ΚΟΜΙΣΑΡΙΟΙ: ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΚΑΙ ΕΞΟΥΣΙΕΣ.....</b>	<b>65</b>
Άρθρο 45° Διαιτητές, Κριτές και Κομισάριος .....	65
Άρθρο 46° Πρώτος διαιτητής: Καθήκοντα και Εξουσίες.....	65
Άρθρο 47° Διαιτητές: Καθήκοντα και εξουσίες .....	67
Άρθρο 48° Σημειωτής και βοηθός σημειωτή: καθήκοντα.....	68
Άρθρο 49° Χρονομέτρης: Καθήκοντα .....	69
Άρθρο 50° Χειριστής των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων: Καθήκοντα .....	70
<b>A – ΤΑ ΣΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ.....</b>	<b>72</b>
<b>B - ΤΟ ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ.....</b>	<b>78</b>
<b>Γ - Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΩΝ ΕΝΣΤΑΣΕΩΝ.....</b>	<b>85</b>
<b>Δ - Η ΚΑΤΑΤΑΞΗ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ.....</b>	<b>86</b>
<b>Ε - ΤΑ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΑ (TV) ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ .....</b>	<b>90</b>
<b>ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ.....</b>	<b>91</b>
<b>ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ .....</b>	<b>111</b>

### ΠΙΝΑΚΑΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Διάγραμμα 1 Κάτοψη γηπέδου με κανονικές διαστάσεις .....	10
Διάγραμμα 2 Περιοριστικός χώρος .....	13
Διάγραμμα 3 Περιοχές καλαθιάς δύο (2) / τριών (3) πόντων.....	13
Διάγραμμα 4 Τραπέζι γραμματείας και θέσεις αντικατάστασης .....	14
Διάγραμμα 5 Αρχή της Κατακόρυφου .....	45
Διάγραμμα 6 Οι θέσεις των παικτών στη διάρκεια των ελευθέρων βολών .....	62
Διάγραμμα 7 Τα σήματα των διαιτητών .....	77
Διάγραμμα 8 Φύλλο αγώνος .....	78
Διάγραμμα 9 Η επικεφαλίδα του φύλλου αγώνα .....	79
Διάγραμμα 10 Ομάδες στο φύλλο αγώνα.....	80
Διάγραμμα 11 Τρέχον αποτέλεσμα .....	83
Διάγραμμα 12 Τελικό άθροισμα .....	84
Διάγραμμα 13 Κάτω τμήμα του φύλλου αγώνος .....	84



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 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 της καλάθι.

#### 1.3 Νικητής του παιχνιδιού

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

## ΚΑΝΟΝΑΣ ΔΕΥΤΕΡΟΣ - ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

### Άρθρο 2<sup>ο</sup> Γήπεδο

#### 2.1 Ο αγωνιστικός χώρος

Ο αγωνιστικός χώρος θα πρέπει να είναι επίπεδος, ελεύθερος εμποδίων (Διάγραμμα 1), με διαστάσεις είκοσι οκτώ (28) μέτρα μήκος με δέκα πέντε (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 της καλάθι, τις πλάγιες γραμμές και την κεντρική γραμμή.

#### 2.3 Το εμπρός γήπεδο

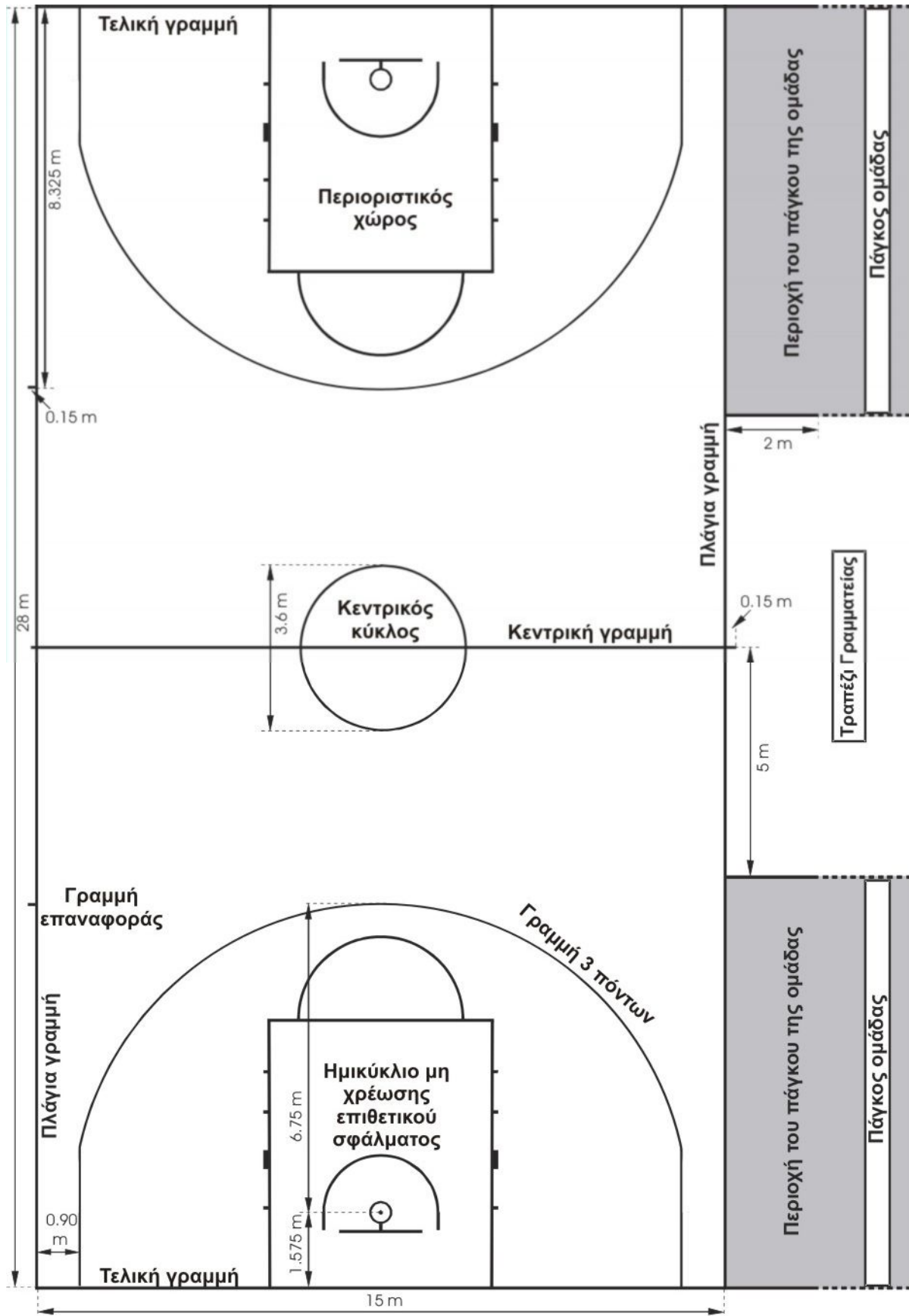
Το **εμπρός γήπεδο** μιας ομάδας αποτελείται από το καλάθι των αντιπάλων, την μπροστινή πλευρά του ταμπλό και το τμήμα του αγωνιστικού χώρου που ορίζεται από την τελική γραμμή πίσω από το αντίπαλο καλάθι, τις πλάγιες γραμμές και από την ακμή της κεντρικής γραμμής που βρίσκεται προς την πλευρά του καλαθιού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

#### 2.4 Γραμμές

Όλες οι γραμμές θα χαράσσονται με λευκό χρώμα, πλάτους πέντε (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 και των πάγκων των ομάδων, θα βρίσκονται το λιγότερο δύο (2) μέτρα από τον αγωνιστικό χώρο.


**Διάγραμμα 1 Κάτοψη γηπέδου με κανονικές διαστάσεις**





## 2.4.2 Κεντρική γραμμή, κεντρικός κύκλος και ημικύκλια

Η κεντρική γραμμή θα πρέπει να είναι χαραγμένη παράλληλα στις τελικές γραμμές, από τα μέσα 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. Αν το εσωτερικό του κεντρικού κύκλου είναι χρωματισμένο, θα πρέπει να είναι του ίδιου χρώματος με αυτό των περιοριστικών χώρων.

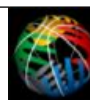
Τα ημικύκλια των ελευθέρων βολών θα πρέπει να είναι χαραγμένα στον αγωνιστικό χώρο, με ακτίνα 1,80 μέτρων, μετρημένης από την εξωτερική πλευρά της περιμέτρου και θα έχουν ως κέντρο τους το μέσο της γραμμής των ελευθέρων βολών (Διάγραμμα 2).

## 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 τα μέσα των δύο 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. Το εσωτερικό των περιοριστικών χώρων, πρέπει να είναι χρωματισμένο.

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 τριών 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:

- Δύο παράλληλες γραμμές, προεκτεινόμενες από και κάθετα στην τελική γραμμή, με την εξωτερική πλευρά 0.90 μέτρα από την εσωτερική πλευρά των πλάγιων 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 των τριών πόντων δεν είναι μέρος της περιοχής σκοραρίσματος των τριών πόντων.

#### 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 παρουσιάζεται στο Διάγραμμα 1.

Θα πρέπει να υπάρχουν δέκα τέσσερις (14) θέσεις διαθέσιμες στην περιοχή του πάγκου για τους προπονητές, τους βοηθούς προπονητές, τους αναπληρωματικούς και τους συνοδούς των ομάδων. Οποιοδήποτε άλλο άτομο θα πρέπει να βρίσκεται τουλάχιστον 2 μέτρα πίσω από τον πάγκο της ομάδας.

#### 2.4.6 Γραμμές επαναφοράς

Οι δύο (2) γραμμές μήκους 0.15 μέτρων μήκους, θα χαράσσονται εκτός του αγωνιστικού χώρου των πλάγιων γραμμών, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, 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:

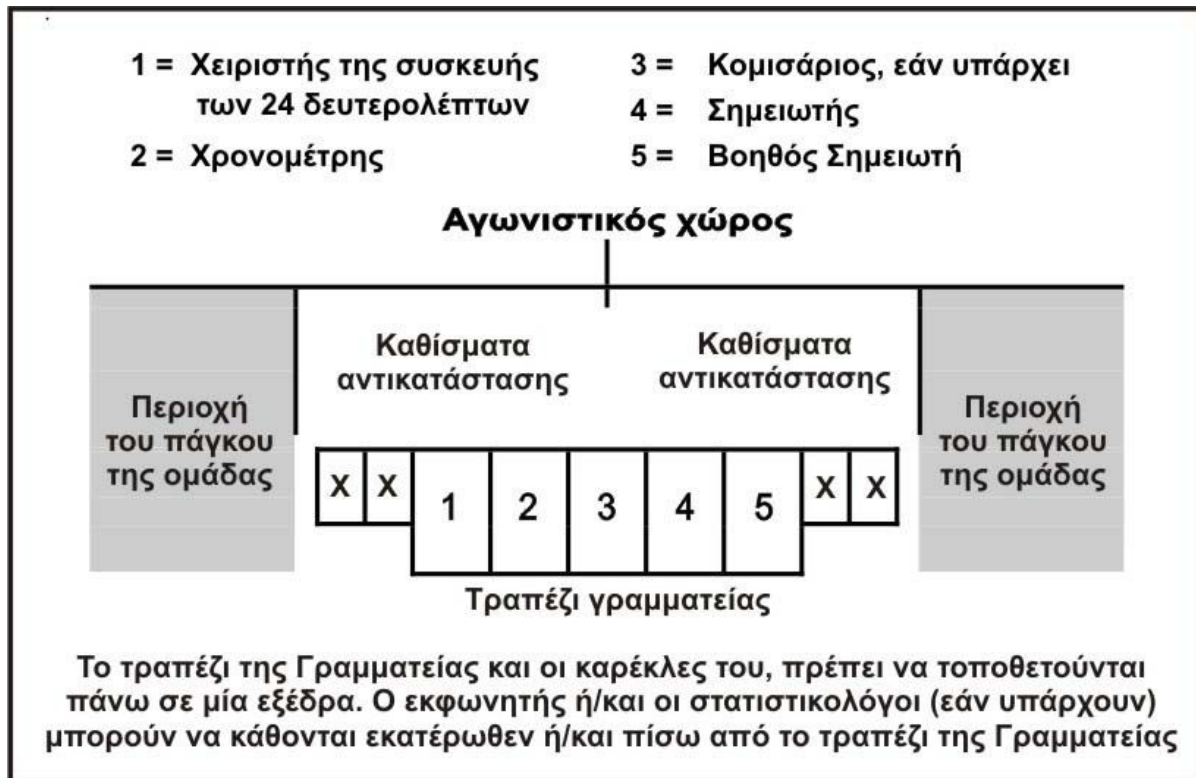
- Ένα ημικύκλιο με ακτίνα 1.25 μέτρα από το σημείο του δαπέδου που προβάλλεται το κέντρο του καλάθιού έως την εσωτερική πλευρά του ημικυκλίου. Το ημικύκλιο είναι ενωμένο σε:
- Δύο (2) παράλληλες γραμμές κάθετες προς τις τελικές γραμμές, το εσωτερικό τους άκρο απέχει 1.25 μέτρα από το σημείο του δαπέδου που προβάλλεται το κέντρο του καλάθιού, 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 δεν αποτελούν μέρος των ημικυκλικών περιοχών μη χρέωσης.



## 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

Απαιτείται ο ακόλουθος εξοπλισμός:

- Μπασκέτες, αποτελούμενες από:
  - Πίνακες (ταμπλό)
  - Καλάθια με μηχανισμό απελευθέρωσης πίεσης, που θα περιέχουν στεφάνια και διχτάκια
  - Κατασκευές στήριξης πινάκων (ταμπλό) τα οποία θα φέρουν κατάλληλη προστατευτική επένδυση
- Μπάλες
- Χρονόμετρο παιχνιδιού
- Πίνακας αποτελέσματος
- Ρολόι 24άρων δευτερολέπτων
- Χρονόμετρο ή κατάλληλη ορατή συσκευή (όχι το χρονόμετρο του αγώνος) για την χρονομέτρηση των τάϊμ άουτς.
- Δύο (2) ξεχωριστά ηχητικά σήματα με ευκρινώς διαφορετικούς ήχους
- Φύλλο Αγώνος
- Πινακίδες σφαλμάτων παικτών
- Πινακίδες ομαδικών σφαλμάτων
- Δείκτης (βέλος) εναλλασσόμενης κατοχής
- Δάπεδο
- Αγωνιστικός Χώρος
- Επαρκής φωτισμός

Για λεπτομερέστερη περιγραφή του εξοπλισμού, βλέπε Παράρτημα Εξοπλισμός Καλαθοσφαίρισης.



---

## 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 πέντε (5) σφάλματα.

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

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

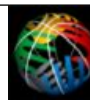
**4.1.4** Στη διάρκεια του διαλείμματος του παιχνιδιού, όλα τα δικαιούμενα να παίξουν μέλη της ομάδας, θεωρούνται παίκτες.

#### 4.2 Κανόνας

**4.2.1** Κάθε ομάδα αποτελείται από:

- Όχι περισσότερα από δώδεκα (12) μέλη, δικαιούμενα να παίξουν, συμπεριλαμβανομένου και του αρχηγού.
- Τον προπονητή και εάν η ομάδα το επιθυμεί, έναν βοηθό προπονητή.
- Το πολύ πέντε (5) συνοδούς ομάδος που θα κάθονται στον πάγκο και θα έχουν ειδικές αρμοδιότητες π.χ. μάνατζερ, γιατρός, φυσιοθεραπευτής, στατιστικολόγος, διερμηνέας κ.λπ.

**4.2.2** Πέντε (5) παίκτες από κάθε ομάδα μπορεί να βρίσκονται στον αγωνιστικό χώρο κατά την διάρκεια του αγωνιστικού χρόνου και δύναται να αντικατασταθούν.



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

- Ο διαιτητής γνέφει στον αναπληρωματικό να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο.
- Στη διάρκεια τάιμ άουτ ή ενός διαλείμματος του παιχνιδιού ένας αναπληρωματικός ζητά αντικατάσταση στο σημειωτή.

### 4.3 Στολές

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

- Φανέλες του ίδιου κυρίου χρώματος, μπροστά και πίσω.  
Όλοι οι αθλητές πρέπει να έχουν τη φανέλα τους μέσα στο παντελονάκι τους. Οι ολόσωμες εμφανίσεις επιτρέπονται.
- Παντελονάκια του ίδιου βασικού χρώματος, μπροστά και πίσω, αλλά, όχι απαραίτητα του ίδιου χρώματος με τις φανέλες.
- Ελαστικές περιμηρίδες που επεκτείνονται κάτω από το παντελονάκι, επιτρέπονται, υπό την προϋπόθεση ότι είναι του ίδιου χρώματος με αυτό του παντελονιού.
- Κάλτσες του ίδιου κυρίου χρώματος για όλους τους παίκτες της ομάδας.

**4.3.2** Κάθε μέλος της ομάδας θα φορά μία φανέλα, αριθμημένη μπροστά και πίσω, με ευκρινείς αριθμούς, ενιαίου χρώματος, σε αντίθεση με το κύριο χρώμα της.

Οι αριθμοί, θα πρέπει να είναι ευδιάκριτα ορατοί και:

- Αυτοί στην πίσω πλευρά, θα πρέπει να είναι ύψους τουλάχιστον 20 εκατοστών.
- Αυτοί στην εμπρός πλευρά, θα πρέπει να είναι τουλάχιστον 10 εκατοστών.
- Οι αριθμοί δεν πρέπει να είναι πλάτους μικρότερο των 2 εκατοστών.
- Οι ομάδες θα πρέπει να χρησιμοποιούν αριθμούς, από το 4 έως και το 15. Οι Εθνικές Ομοσπονδίες έχουν το δικαίωμα να εγκρίνουν για τις διοργανώσεις τους και άλλους αριθμούς με μέγιστο αριθμό δύο (2) ψηφίων.
- Παίκτες της ίδιας ομάδας, δεν θα πρέπει να φορούν ίδιους αριθμούς.
- Διαφημίσεις ή οποιοδήποτε λογότυπο θα πρέπει να απέχει τουλάχιστον πέντε (5) πόντους από τους αριθμούς.

**4.3.3** Οι ομάδες θα πρέπει να έχουν κατ' ελάχιστον δύο (2) σύνολα εμφανίσεων και:

- Η πρώτη ομάδα, ορισμένη βάση προγράμματος (γηπεδούχος ομάδα) θα πρέπει να φορά ανοιχτόχρωμες φανέλες (κατά προτίμηση λευκές).
- Η δεύτερη ομάδα, ορισμένη βάση προγράμματος (φιλοξενούμενη ομάδα), θα πρέπει να φορά σκουρόχρωμες φανέλες.
- Αν ωστόσο, οι δύο ομάδες συμφωνήσουν, μπορούν να αλλάξουν τα χρώματα της εμφάνισης 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 δε 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 πήχews, 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).
  - Κάλυμμα κεφαλιού, εξάρτημα μαλλιών και κοσμήματα.
- Επιτρέπονται τα πιο κάτω:
  - Προστατευτικός εξοπλισμός ώμου, βραχίονα, μηρού ή κάτω ποδιού, αν το υλικό είναι επενδεδυμένο.
  - Ελαστικές περιμηρίδες που επεκτείνονται κάτω από το παντελονάκι, επιτρέπονται, υπό την προϋπόθεση ότι είναι του ίδιου χρώματος με αυτό του παντελονιού.
  - Ελαστικά μανίκια του ίδιου κυρίου χρώματος με αυτό της εμφάνισης.
  - Ελαστικές κάλτσες του ίδιου κυρίου χρώματος με αυτό του παντελονιού. Εάν πρόκειται για το άνω τμήμα του ποδιού, αυτό πρέπει να τελειώνει πάνω από το γόνατο, εάν πρόκειται για το κάτω τμήμα του ποδιού, αυτό πρέπει να τελειώνει κάτω από το γόνατο.
  - Υποστηρικτικά γονάτου, αν είναι κατάλληλα καλυμμένα.
  - 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.
  - Ταινία μετώπου, μέγιστου πλάτους πέντε (5) εκατοστών, κατασκευασμένη από λείο, μονόχρωμο ύφασμα, ελαστικό πλαστικό ή λάστιχο.
  - Άχρωμες διαφανείς ταινίες για τους βραχίονες, τους ώμους, τα πόδια κ.λπ.

**4.4.3** Στη διάρκεια του παιχνιδιού, ο παίκτης δε 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.

**4.4.4** Οποιοσδήποτε άλλος εξοπλισμός, που δε μνημονεύεται σαφώς σε αυτό το άρθρο, θα πρέπει πρώτα να εγκριθεί από την Τεχνική Επιτροπή της F.I.B.A.



## Άρθρο 5<sup>ο</sup> Παίκτες: Τραυματισμός

- 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 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 δε μπορεί να παίξει αμέσως (περίπου σε 15 δευτερόλεπτα) ή δεχθεί φροντίδα, πρέπει να αντικατασταθεί, εκτός εάν η ομάδα απομείνει με λιγότερους από πέντε (5) παίκτες στον αγωνιστικό χώρο.
- 5.4** Οι προπονητές, βοηθοί προπονητών, αναπληρωματικοί, αποκλεισμένοι παίκτες και συνοδοί ομάδων μπορούν να εισέλθουν στον αγωνιστικό χώρο, με την άδεια του διαιτητή, προκειμένου να περιποιηθούν τον τραυματισμένο παίκτη πριν αντικατασταθεί.
- 5.5** Ο γιατρός μπορεί να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο, χωρίς άδεια από τον διαιτητή, εάν κατά την κρίση του, ο τραυματισμένος παίκτης χρειάζεται άμεση ιατρική βοήθεια.
- 5.6** 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.
- Εάν ο τραυματισμένος παίκτης ή οποιοσδήποτε παίκτης που αιμορραγεί ή έχει ανοικτή πληγή ανακάμψει στη διάρκεια ενός τάϊμ άουτ που πάρθηκε από οποιαδήποτε ομάδα, πριν ο σημειωτής υποδείξει την αντικατάσταση, αυτός ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει να αγωνίζεται.
- 5.7** Παίκτες που έχουν δηλωθεί από τον προπονητή τους να αρχίσουν τον αγώνα, 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.



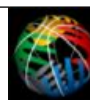


## Άρθρο 6<sup>ο</sup> Αρχηγός : Καθήκοντα και εξουσίες

- 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 πρέπει, αμέσως μετά το τέλος του παιχνιδιού, να πληροφορήσει τον Α' διαιτητή 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<sup>ο</sup> Προπονητές: Καθήκοντα και εξουσίες

- 7.1** Τουλάχιστον είκοσι (20) 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 δέκα (10) λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού κάθε προπονητής θα επιβεβαιώσει τα ονόματα και τους αριθμούς των παικτών της ομάδα του, και τα ονόματα των προπονητών, υπογράφοντας το φύλλο αγώνος. Παράλληλα, πρέπει να υποδείξουν τους πέντε (5) παίκτες που θα αρχίσουν τον αγώνα. Ο προπονητής της Α' ομάδας, είναι ο πρώτος που θα δώσει τις πληροφορίες αυτές.
- 7.3** Οι προπονητές, βοηθοί προπονητές (καθώς επίσης και οι αναπληρωματικοί, αποκλεισμένοι παίκτες και οι συνοδοί ομάδων) είναι τα μόνα πρόσωπα που επιτρέπεται να βρίσκονται και να παραμένουν στην περιοχή του πάγκου, εκτός εάν προβλέπεται διαφορετικά από τους κανονισμούς.
- 7.4** Ο προπονητής και 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** Μόνο ο προπονητής επιτρέπεται να παραμένει όρθιος στη διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορεί να απευθύνεται προφορικά στους παίκτες στη διάρκεια του παιχνιδιού με την προϋπόθεση ότι παραμένει στα όρια του πάγκου του.



- 7.6** 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.
- 7.7** Όταν 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.
- 7.8** Ο αρχηγός μπορεί να ενεργεί σαν 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.
- 7.9** 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 παρατάσεις

- 8.1** Το παιχνίδι θα αποτελείται από τέσσερις (4) περιόδους των δέκα (10) λεπτών.
- 8.2** Πρέπει να υπάρχουν διαλείμματα των δύο (2) λεπτών, μεταξύ πρώτης και δεύτερης (πρώτο ημίχρονο) και τρίτης και τέταρτης περιόδου (δεύτερο ημίχρονο) και πριν από κάθε παράταση.
- 8.3** Πρέπει να υπάρχει διάλειμμα ημιχρόνου του παιχνιδιού, δεκαπέντε (15) λεπτών.
- 8.4** Πρέπει να υπάρχει διάλειμμα του παιχνιδιού είκοσι (20) λεπτά πριν την προγραμματισμένη έναρξη του αγώνα.
- 8.5** Το διάλειμμα του παιχνιδιού αρχίζει:
- Είκοσι (20) λεπτά πριν την προγραμματισμένη έναρξη του παιχνιδιού.
  - Όταν ηχήσει η κόρνα της λήξης της περιόδου.
- 8.6** Το διάλειμμα του παιχνιδιού τελειώνει:
- Στην αρχή της πρώτης περιόδου, όταν η μπάλα αφήνει το χέρι/α του διαιτητή, στην αναπήδηση (Jump – ball)
  - Στην αρχή όλων των άλλων περιόδων, όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει.
- 8.7** Αν το αποτέλεσμα είναι ισόπαλο στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου της τέταρτης περιόδου, ο αγώνας θα συνεχίζεται με τόσες παρατάσεις πέντε (5) λεπτών, όσες είναι αναγκαίες για να σπάσει η ισοπαλία.
- 8.8** Εάν ένα σφάλμα διαπράττεται ταυτόχρονα ή αμέσως πριν τη λήξη του αγωνιστικού χρόνου, οποιαδήποτε ελεύθερη βολή/ες θα εκτελεστούν μετά τη λήξη του αγωνιστικού χρόνου.
- 8.9** Εάν μία επιπλέον περίοδος απαιτείται σαν αποτέλεσμα της/ων ελεύθερης βολής/ών, τότε όλα τα σφάλματα που διαπράττονται μετά τη λήξη του αγωνιστικού χρόνου θα θεωρούνται ως σφάλματα διαλείμματος και η (οι) ελεύθερη/ες βολή/ες θα εκτελούνται πριν την έναρξη της παράτασης.



## Άρθρο 9<sup>ο</sup> Έναρξη και λήξη μιας περιόδου ή του παιχνιδιού

- 9.1** Η πρώτη περίοδος ξεκινά όταν η μπάλα αφήνει το/α χέρι/α του διαιτητή, στην αναπήδηση (Jump – ball).
- 9.2** Όλες οι άλλες περιόδους 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 πέντε (5) παίκτες, έτοιμους να αγωνιστούν.
- 9.4** Για όλους τους αγώνες, η ομάδα που αναγράφεται πρώτη στο φύλλο αγώνος (γηπεδούχος ομάδα) θα καταλαμβάνει τον πάγκο και το καλάθι που βρίσκονται αριστερά της γραμματείας, όπως αντικρίζουμε τον αγωνιστικό χώρο.
- Ωστόσο, εάν οι δύο ομάδες συμφωνούν, μπορούν να αλλάξουν αμοιβαία τους πάγκους ή/και τα καλάθια.
- 9.5** Πριν την πρώτη και τρίτη περίοδο 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 στην τέταρτη περίοδο.
- 9.8** Μία περίοδος, παράταση ή το παιχνίδι θα τελειώνει όταν ηχήσει η κόρνα της λήξης του αγωνιστικού χρόνου.

## 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 μιας αναπήδησης (Jump – ball) η μπάλα αφήνει το/α χέρι/α του διαιτητή 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 μιας 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, σφυρίξει ενώ η μπάλα είναι ζωντανή.
  - Είναι προφανές, ότι η μπάλα δε θα μπει στο καλάθι μετά από ελεύθερη βολή, η οποία ακολουθείται από:
    - Άλλη ελεύθερη βολή/ες.
    - Επιπλέον ποινή (ελεύθερη βολή/ες ή/και επαναφορά).



- Το χρονόμετρο του αγώνα σημαίνει το τέλος της περιόδου.
- Ηχήσει το ρολόι 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 περιόδου.
  - Τον ήχο του σήματος των 24άρων δευτερολέπτων.

#### 10.4 Η μπάλα δε νεκρώνει και το καλάθι μετράει, αν μπει, όταν:

- Η μπάλα, η οποία είναι σε πτήση σε προσπάθεια για καλάθι και:
  - Ένας διαιτητής σφυρίζει.
  - Ηχήσει το σήμα της λήξης του αγώνα στο τέλος της περιόδου.
  - Ηχήσει το ρολόι των 24άρων δευτερολέπτων.
- Η μπάλα είναι σε πορεία προς το καλάθι από ελεύθερη βολή, όταν ένας διαιτητής σφυρίζει για καταστρατήγηση του κανονισμού, εκτός από τον παίκτη που εκτελεί την ελεύθερη βολή.
- Ένας παίκτης διαπράττει σφάλμα έναντι οποιουδήποτε αντιπάλου, ενώ η μπάλα είναι ακόμα στον έλεγχο παίκτη, ο οποίος κάνει προσπάθεια για επίτευξη καλάθιού και οποίος ολοκληρώνει την προσπάθεια του αυτή, με μία συνεχή κίνηση, η οποία άρχισε πριν γίνει το σφάλμα.

Αυτή η διάταξη δε θα εφαρμοστεί και το καλάθι δε θα μετρήσει εάν

- μετά το σφύριγμα ενός διαιτητή, γίνει μία εντελώς νέα προσπάθεια.
- στη διάρκεια μιας συνεχόμενης κίνησης του παίκτη σε προσπάθεια για καλάθι, το χρονόμετρο του αγώνος ηχήσει για το τέλος μιας περιόδου ή το χρονόμετρο του ρολογιού των 24άρων δευτερολέπτων ηχήσει.

### Άρθρο 11<sup>ο</sup> 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 του τρίποντου, τη γραμμή των ελευθέρων βολών, τις γραμμές του περιοριστικού χώρου των ελευθέρων βολών και τις ημικυκλικές γραμμές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος.

#### 11.2 Εάν ένας παίκτης που έχει πηδήσει από το εμπρός γήπεδο εδραιώσει μία νέα κατοχή για την ομάδα ενώ είναι ακόμη στον αέρα, η θέση του σε σχέση με το πίσω ή το εμπρός γήπεδο δεν καθορίζεται μέχρις ότου επιστρέψει με τα δύο πόδια στο έδαφος.

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



## Άρθρο 12° Αναπήδηση και εναλλασσόμενη κατοχή

### 12.1 Ορισμός

**12.1.1** Αναπήδηση (Jump – ball) γίνεται όταν ένας διαιτητής πετά τη μπάλα στον κεντρικό κύκλο μεταξύ δύο αντιπάλων παικτών, στην έναρξη της πρώτης περιόδου.

**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

**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 δύο (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 χέρι/α από τον έναν ή και τους δύο συμμετέχοντες, αφού φτάσει στο υψηλότερο σημείο της.

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

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

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

**12.2.8** Κανένα μέρος του σώματος των παικτών που δε 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 Περιπτώσεις αναπήδησης

Μία περίπτωση αναπήδησης (Jump – ball) συμβαίνει όταν:

- Σφουριχθεί 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 ή μοναδικής ελεύθερης βολής, συμβεί εκατέρωθεν παράβαση.
- Ζωντανή μπάλα σφηνώσει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό (εξαιρείται η περίπτωση μεταξύ των ελευθέρων βολών).
- Η μπάλα νεκρώνει όταν καμία ομάδα δεν είχε την κατοχή της ή δεν την δικαιούτο.
- Μετά την ακύρωση ισοδύναμων ποινών εναντίων και των δύο ομάδων, 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.
- Όλες οι περίοδοι, εκτός της πρώτης, πρόκειται να αρχίσουν.

### 12.4 Ορισμός εναλλασσόμενης κατοχής

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

**12.4.2** Η εναλλασσόμενη κατοχή:

- 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.

### 12.5 Διαδικασία εναλλασσόμενης κατοχής

**12.5.1** 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).

**12.5.2** Η ομάδα που δεν αποκτά τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο μετά την αναπήδηση (Jump – ball), θα ξεκινά τη διαδικασία της πρώτης εναλλασσόμενης κατοχής.

**12.5.3** Η ομάδα που δικαιούται την επόμενη εναλλασσόμενη κατοχή στο τέλος κάθε περιόδου, θα ξεκινά την επόμενη περίοδο 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.



**12.5.4** 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.

**12.5.5** 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 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 στους αντιπάλους από την αντίπαλη ομάδα που διέπραξε την παράβαση, για μία επαναφορά από το αρχικό σημείο παράβασης της επαναφοράς.

**12.5.6** Ένα σφάλμα και από τις δύο ομάδες:

- Πριν την έναρξη όλων των περιόδων, εκτός της πρώτης 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<sup>ο</sup> Πώς παίζεται η μπάλα**

### **13.1 Ορισμός**

**13.1.1** Στη διάρκεια του παιχνιδιού, η μπάλα παίζεται μόνο με το 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 Κανόνας**

Ο παίκτης δε μπορεί να τρέξει με τη μπάλα, να τη κλοτσήσει 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.**





## 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 (ντριπλάρει), 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 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.

**Κτύπημα** είναι όταν η μπάλα κατευθύνεται με το χέρι/α, προς το αντίπαλο καλάθι.

**Κάρφωμα** είναι όταν η μπάλα πιέζεται δυναμικά να μπει στο καλάθι των αντιπάλων με το ένα ή με τα δύο χέρια.

Το κτύπημα και το κάρφωμα της μπάλας, θεωρούνται προσπάθειες για σουτ.

### 15.1.2 Η προσπάθεια για σουτ:

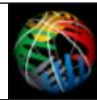
- **Ξεκινά** όταν ο παίκτης αρχίζει μία συνεχόμενη κίνηση, συνήθως πριν από την απελευθέρωση της μπάλας και σύμφωνα με την κρίση του διαιτητή, έχει αρχίσει μία προσπάθεια να πετύχει καλάθι, πετώντας, χτυπώντας ή καρφώνοντας τη μπάλα προς το αντίπαλο καλάθι.
- **Τελειώνει** όταν η μπάλα έχει αφήσει το χέρι/α του παίκτη, και στην περίπτωση που αυτός βρίσκεται στον αέρα, μέχρις ότου επιστρέψει και με τα δύο πόδια στο έδαφος.

Μπορεί το χέρι/α του παίκτη, ο οποίος είναι σε προσπάθεια για καλάθι, να συγκρατείται από αντίπαλο, έτσι ώστε, να παρεμποδίζεται από το να πετύχει καλάθι, παρ' όλα αυτά, θεωρείται ότι βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι. Στην περίπτωση αυτή δεν είναι απαραίτητο η μπάλα να φύγει από τα χέρι/α του παίκτη.

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

### 15.1.3 Η συνεχής κίνηση στην προσπάθεια για σουτ:

- Ξεκινά όταν η μπάλα αναπαυθεί στο χέρι/α του παίκτη και η κίνηση για σκοράρισμα, έχει αρχίσει, συνήθως προς τα επάνω.
- Μπορεί να συμπεριλαμβάνει το βραχίονα/ες του παίκτη ή και την κίνηση του σώματός του, στην προσπάθειά του να πετύχει καλάθι.
- Τελειώνει όταν η μπάλα έχει αφήσει το χέρι/α του παίκτη ή εάν γίνει μία εντελώς νέα προσπάθεια για σουτ.



## Άρθρο 16<sup>ο</sup> 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 παραμείνει μέσα ή περάσει μέσα από αυτό.

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

### 16.2 Κανόνας

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

- Καλάθι από ελεύθερη βολή μετρά για ένα (1) πόντο.
- Καλάθι από την περιοχή των δύο πόντων μετρά για δύο (2) πόντους.
- Καλάθι από την περιοχή των τριών πόντων μετρά για τρεις (3) πόντους.
- Αφού η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη στην τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή, και νόμιμα αγγιχτεί από επιτιθέμενο ή αμυνόμενο παίκτη πριν μπει στο καλάθι, το καλάθι μετρά για δύο (2) πόντους.

**16.2.2** Εάν ένας παίκτης τυχαία πετύχει καλάθι στο καλάθι της ομάδας του, το καλάθι θα μετρήσει για δύο (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 εναντίον της ομάδας του, αυτό αποτελεί παράβαση και το καλάθι που θα σημειωθεί, δε 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 0:00:3 (τρία 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 ή μοναδική ελεύθερη βολή προκειμένου να επιχειρήσει ένα σουτ για καλάθι. Εάν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 0:00:2 ή 0:00:1, ο μόνος τρόπος επίτευξης μια καλάθιάς είναι είτε με άγγιγμα (tapping) είτε με απευθείας κάρφωμα της μπάλας.

## Άρθρο 17<sup>ο</sup> 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.

### 17.2 Διαδικασία

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

- Ο διαιτητής δε θα είναι μακρύτερα από τέσσερα (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 στο πλησιέστερο σημείο που έγινε η παράβαση, όπως υποδεικνύεται από το διαιτητή ή στο σημείο όπου σταμάτησε το παιχνίδι, εκτός από το σημείο ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

**17.2.3** Στις ακόλουθες περιπτώσεις η επακόλουθη επαναφορά θα γίνεται από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας:

- Στην έναρξη όλων των περιόδων, εκτός της πρώτης.
- Μετά από ελεύθερη βολή/ες, σαν αποτέλεσμα καταλογισμού τεχνικού σφάλματος, αντιαθλητικού ή σφάλματος αποκλεισμού.

Ο παίκτης 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** Στη διάρκεια των δύο (2) τελευταίων λεπτών της τέταρτης (4ης) περιόδου και στη διάρκεια των δύο (2) τελευταίων λεπτών κάθε παράτασης, μετά από τάϊμ άουτ που χορηγήθηκε στην ομάδα που έχει το δικαίωμα της κατοχής της μπάλας από το πίσω γήπεδο της, η επαναφορά θα χορηγείται από τη γραμμή επαναφοράς, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, στο εμπρός γήπεδο της ομάδας.

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

**17.2.6** Οποτεδήποτε σημειωθεί καλάθι, ή ελεύθερη βολή που δε θα μετρήσουν, η επακόλουθη επαναφορά θα γίνει από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

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

- Οποιοσδήποτε αντίπαλος παίκτης της ομάδας που δέχτηκε 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 πέντε (5) δευτερολέπτων αρχίζει από τη στιγμή που η μπάλα είναι στη διάθεση του πρώτου παίκτη εκτός ορίων.

## 17.3 Κανόνας

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

- Διαθέτει περισσότερα από πέντε (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 πλαγίως, από το σημείο επαναφοράς που υποδεικνύεται πίσω από την γραμμή ορίων, εκτός από την τελική γραμμή μετά από επιτυχημένο καλάθι ή επιτυχημένη ελεύθερη βολή, σε συνολική απόσταση μεγαλύτερη από ένα (1) μέτρο, σε μία ή δύο κατευθύνσεις από το καθορισμένο σημείο επαναφοράς, πριν ή κατά τη διάρκεια απελευθέρωσης της μπάλας. 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 παίκτης/ες δε θα:

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

**Καταστρατήγηση του άρθρου 17.3 είναι παράβαση.**

#### **17.4 Ποινή**

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 Κανόνας**

##### **18.2.1** Κάθε τάϊμ άουτ διαρκεί ένα (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.
- Και για τις δύο ομάδες, η μπάλα νεκρώνει μετά από πετυχημένη, τελευταία ή μοναδική, ελεύθερη βολή.
- Για την ομάδα που δεν σκόραρε, εάν ένα καλάθι σημειωθεί.

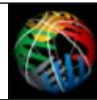
##### **18.2.4** Μία ευκαιρία για τάϊμ άουτ τελειώνει όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη για επαναφορά από θέση εκτός ορίων ή για την εκτέλεση της πρώτης ή μοναδικής ελεύθερης βολής.



- 18.2.5** Δύο (2) τάϊμ άουτ μπορεί να χορηγηθούν σε κάθε ομάδα, σε οποιαδήποτε χρονική στιγμή στη διάρκεια του πρώτου ημιχρόνου, τρία (3) χρεούμενα τάϊμ άουτ σε οποιαδήποτε χρονική στιγμή στη διάρκεια του δευτέρου ημιχρόνου και ένα (1) στη διάρκεια κάθε παράτασης.
- 18.2.6** Αχρησιμοποίητα τάϊμ άουτ δε μεταφέρονται στο επόμενο ημίχρονο ή παράταση.
- 18.2.7** Το τάϊμ άουτ χρεώνεται στην ομάδα της οποίας ο προπονητής πρώτος υπέβαλλε το αίτημα, εκτός αν το τάϊμ άουτ χορηγήθηκε μετά από καλάθι που πέτυχαν οι αντίπαλοι χωρίς να έχει καταλογιστεί σφάλμα ή παράβαση.
- 18.2.8** Ένα τάϊμ άουτ δεν θα επιτρέπεται στην ομάδα που σκόραρε όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού σταματά, μετά από πετυχημένη καλάθιά κατά τη διάρκεια των τελευταίων δύο (2) λεπτών της τέταρτης περιόδου ή των τελευταίων δύο (2) λεπτών κάθε παράτασης, 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 τάϊμ άουτ. Αυτό θα το κάνει έχοντας εξασφαλίσει οπτική επαφή με τον σημειωτή ή πηγαίνοντας στο τραπέζι της γραμματείας, ζητώντας του καθαρά τάϊμ άουτ, κάνοντας το σχετικό σήμα με τα χέρια του.
- 18.3.2** Η αίτηση για τάϊμ άουτ, μπορεί να ακυρωθεί μόνο πριν ηχήσει η κόρνα του σημειωτή, για το συγκεκριμένο αίτημα.
- 18.3.3** Η περίοδος του τάϊμ άουτ:
- Αρχίζει, όταν ο διαιτητής σφυρίζει και κάνει το σήμα του τάϊμ άουτ.
  - Τελειώνει, όταν ο διαιτητής σφυρίζει και γνέψει στις ομάδες να επιστρέψουν στον αγωνιστικό χώρο.
- 18.3.4** Αμέσως μόλις αρχίσει η ευκαιρία για τάϊμ άουτ, ο σημειωτής θα δείξει στους διαιτητές, ηχώντας την κόρνα του, ότι έχει υποβληθεί αίτημα για χορήγηση τάϊμ άουτ.  
Αν μπει καλάθι σε βάρος της ομάδας που ζήτησε το τάϊμ άουτ, ο χρονομέτρης θα σταματήσει αμέσως το χρονόμετρο του παιχνιδιού και θα ηχήσει την κόρνα του.
- 18.3.5** Κατά τη διάρκεια του τάϊμ άουτ και κατά τη διάρκεια διαλείμματος του παιχνιδιού πριν την έναρξη της δεύτερης (2<sup>ης</sup>), τέταρτης (4<sup>ης</sup>) περιόδου και κάθε παράτασης οι παίκτες μπορούν να αφήσουν τον αγωνιστικό χώρο και να κάθονται στον πάγκο της ομάδας τους, τα πρόσωπα που έχουν δικαίωμα να βρίσκονται στην περιοχή του πάγκου επιτρέπεται να μπου στον αγωνιστικό χώρο, υπό τον όρο ότι παραμένουν κοντά στην περιοχή του πάγκου.
- 18.3.6** Εάν το αίτημα για τάϊμ άουτ γίνει από οποιαδήποτε ομάδα, αφότου η μπάλα είναι στη διάθεση του σουτέρ των ελευθέρων βολών για την πρώτη ή μοναδική ελεύθερη βολή, το τάϊμ άουτ θα χορηγείται εάν:



- Η τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή είναι πετυχημένη.
- Η τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή ακολουθείται από επαναφορά από εκτός ορίων, από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.
- Ένα σφάλμα καταλογισθεί μεταξύ των ελευθέρων βολών. Σε αυτή την περίπτωση, η ελεύθερη βολή/ές θα ολοκληρώνονται και το τάϊμ άουτ θα επιτρέπεται πριν την χορήγηση της ποινής για το νέο σφάλμα.
- 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 μίας (1) ποινής σφάλματος, κάθε σετ θα αντιμετωπίζεται ξεχωριστά.

## Άρθρο 19° Αντικατάσταση

### 19.1 Ορισμός

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

### 19.2 Κανόνας

**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 ή μοναδική πετυχημένη ελεύθερη βολή.
- Για την ομάδα που δεν σκόραρε, σημειωθεί καλάθι στα δύο (2) τελευταία λεπτά της τέταρτης περιόδου ή στα δύο (2) τελευταία λεπτά κάθε παράτασης.

**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 ή μοναδικής ελεύθερης βολής.

**19.2.4** Ο παίκτης που αντικαταστάθηκε και ο αντικαταστάτης του που έγινε παίκτης, δε 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 πέντε (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 δε θα επιτρέπεται στην ομάδα που σκόραρε όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού σταματά, μετά από πετυχημένη καλαθιά κατά τη διάρκεια των τελευταίων δύο (2) λεπτών της τέταρτης περιόδου ή των τελευταίων δύο (2) λεπτών κάθε παράτασης, εκτός κι εάν ένας διαιτητής έχει σταματήσει το παιχνίδι.

### **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 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 σημειωτή για την αντικατάσταση.

**19.3.3** Αμέσως μόλις αρχίσει ευκαιρία για αντικατάσταση, ο σημειωτής 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.

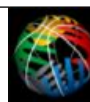
**19.3.5** Ο παίκτης που έχει αντικατασταθεί επιτρέπεται να πάει απευθείας στον πάγκο της ομάδας του χωρίς να το αναφέρει ούτε στο σημειωτή ούτε στο διαιτητή.

**19.3.6** Οι αντικαταστάσεις θα πρέπει να ολοκληρώνονται το συντομότερο δυνατόν. Παίκτης που έχει διαπράξει το πέμπτο (5<sup>ο</sup>) του σφάλμα ή έχει αποκλειστεί, θα πρέπει να αντικατασταθεί αμέσως (περίπου σε 30 δευτερόλεπτα). Εάν, κατά την κρίση των διαιτητών 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 σημειωτή, πριν εισέλθει στον αγώνα.

**19.3.8** Εάν ο σουτέρ των ελευθέρων βολών πρέπει να αντικατασταθεί διότι αυτός:

- Τραυματίστηκε
- Έχει διαπράξει το πέμπτο του σφάλμα
- Έχει αποβληθεί



Η/Οι ελεύθερη/ες βολή/ές πρέπει να εκτελεστούν από τον αντικαταστάτη του που δε δύναται να αντικατασταθεί ξανά μέχρις ότου κυλήσει κάποιο χρονικό διάστημα στο χρονόμετρο 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 ή μοναδικής ελεύθερης βολής, η αλλαγή θα χορηγηθεί εάν:

- Η τελευταία ή μοναδική βολή είναι πετυχημένη.
- Η τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή ακολουθείται από επαναφορά εκτός ορίων, από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.
- 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.
- 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 μιας (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:

- Δεκαπέντε (15) λεπτά μετά την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνα, η ομάδα δεν είναι παρούσα ή δεν είναι ικανή να παρατάξει στον αγωνιστικό χώρο πέντε (5) παίκτες, έτοιμους για να αγωνιστούν.
- Οι ενέργειες της εμποδίζουν τη διεξαγωγή του παιχνιδιού.
- Αρνηθεί να αγωνιστεί, μετά τη σχετική υπόδειξη του διαιτητή.

### **20.2 Ποινή**

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

**20.2.2** Για διπλούς αγώνες (εντός & εκτός) που υπολογίζεται το σύνολο των πόντων και για τα "Play Offs" (τριών αγώνων), 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" (πέντε αγώνων).

**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<sup>ο</sup> 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 δύο (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 δύο - μηδέν (2-0) υπέρ της. Η υπαίτια ομάδα, θα πάρει έναν (1) βαθμό στην κατάταξη.

**21.2.2** Για διπλούς αγώνες (εντός και εκτός έδρας), που υπολογίζεται το σύνολο των πόντων, 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 στο πλησιέστερο σημείο που έγινε η καταστρατήγηση, εκτός της περιοχής ακριβώς πίσω από το ταμπλό, εκτός εάν διαφορετικά προβλέπεται από 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 αγγίξει εκτός ορίων ή το 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 στο έδαφος ή την πετά σκόπιμα στο ταμπλό.

**24.1.2** Η ντρίμπλα αρχίζει, όταν ένας παίκτης, έχοντας αποκτήσει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο, την πετά, χτυπά, κυλά ή την ντρίμπλάρει στο έδαφος ή σκόπιμα την πετά στο ταμπλό 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.

### 24.2 Κανόνες

Ένας παίκτης δεν πρέπει να ντρίμπλάρει για δεύτερη φορά, αφού έχει τελειώσει η πρώτη ντρίμπλα, εκτός κι αν ανάμεσα σε δύο 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 Κανόνας

#### 25.2.1 Καθορισμός του ποδιού πίβοτ για παίκτη που πιάνει ζωντανή μπάλα στον αγωνιστικό χώρο:

- Ενώ στέκεται με τα δύο πόδια στο δάπεδο:
  - Τη στιγμή που ένα πόδι σηκώνεται, το άλλο αυτομάτως γίνεται πόδι του πίβοτ.
- Ενώ κινείται:
  - Εάν ένα πόδι αγγίζει το δάπεδο, εκείνο το πόδι γίνεται πόδι του πίβοτ.
  - Εάν και τα δύο πόδια είναι εκτός εδάφους (στον αέρα) και ο παίκτης προσγειωθεί και στα δύο πόδια ταυτόχρονα, τη στιγμή που το ένα πόδι σηκωθεί, τότε το άλλο γίνεται πόδι του πίβοτ.
  - Εάν και τα δύο πόδια είναι εκτός εδάφους (στον αέρα) και ο παίκτης προσγειωθεί στο ένα πόδι, τότε, αυτό θα είναι το πόδι του πίβοτ. Εάν ο παίκτης πηδήξει από αυτό το πόδι και προσγειωθεί στα δύο πόδια, ταυτοχρόνως, τότε, κανένα πόδι δεν γίνεται πόδι του πίβοτ.

#### 25.2.2 Προώθηση με τη μπάλα για ένα παίκτη που έχει καθοριστεί το πόδι του πίβοτ, ενώ υπάρχει έλεγχος ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο:

- Ενώ στέκεται με τα δύο πόδια στο έδαφος:
  - Για να ξεκινήσει μία ντρίπλα, το πόδι του πίβοτ δε θα πρέπει να σηκωθεί προτού η μπάλα ελευθερωθεί από το 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 δε μπορεί να επιστρέψει στο έδαφος προτού η μπάλα ελευθερωθεί από το χέρι/α του.
- Ενώ κινείται:
  - Για να πασάρει ή να σουτάρει για καλάθι, ο παίκτης μπορεί να σηκώσει το πόδι του πίβοτ και να προσγειωθεί στο ένα ή στα δύο πόδια ταυτόχρονα και μετά από αυτό, το ένα ή και τα δύο πόδια δύναται να σηκωθούν από το έδαφος αλλά κανένα πόδι δεν μπορεί να επιστρέψει στο έδαφος πριν η μπάλα ελευθερωθεί από το χέρι/α του παίκτη.
  - Για να ξεκινήσει μία ντρίπλα, το πόδι του πίβοτ δε θα πρέπει να σηκωθεί προτού η μπάλα αφήσει το χέρι/α του παίκτη.



- Ενώ σταματά όταν κανένα πόδι δεν είναι το πόδι του πύβου:
  - Για να ξεκινήσει μία ντρίπλα, κανένα πόδι δε θα πρέπει να σηκωθεί προτού η μπάλα ελευθερωθεί από το χέρι/α του παίκτη.
  - Για να πασάρει ή να σουτάρει για καλάθι, το ένα ή και τα δύο πόδια μπορεί να σηκωθεί/ούν αλλά δε μπορεί να επιστρέψει στο έδαφος προτού η μπάλα ελευθερωθεί από το χέρι/α του παίκτη.

### 25.2.3 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° Τρία (3) δευτερόλεπτα

### 26.1 Κανόνες

**26.1.1** Ένας παίκτης **δε** θα παραμένει στον περιοριστικό χώρο των αντιπάλων για περισσότερο από τρία (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 χέρι/α του σε προσπάθεια για καλάθι.
- Ντριμπλάρει στον περιοριστικό χώρο, κάνοντας προσπάθεια για σουτ, ενώ ήταν ήδη εκεί για λιγότερο από τρία (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.

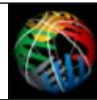
## Άρθρο 27° Παίκτης που φυλάσσεται στενά

### 27.1 Ορισμός

Ένας παίκτης που κρατά ζωντανή μπάλα στον αγωνιστικό χώρο, είναι στενά φυλασσόμενος, όταν ένας αντίπαλος του αμύνεται ενεργά, σε απόσταση όχι μεγαλύτερη από ένα (1) μέτρο.

### 27.2 Κανόνες

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



## Άρθρο 28<sup>ο</sup> Οκτώ (8) δευτερόλεπτα

### 28.1 Κανόνας

#### 28.1.1 Οποτεδήποτε:

- Ένας παίκτης κερδίζει τον έλεγχο **ζωντανής** μπάλας στο **πίσω γήπεδο** του,
- 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 οκτώ (8) δευτερόλεπτα.

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

- Η μπάλα, που δε 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 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, και τα δύο πόδια του ντρινμπλέρ και η μπάλα είναι σε επαφή με το εμπρός γήπεδο.

#### 28.1.3 Η περίοδος των οκτώ (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.
- Διαδικασίας αναπήδησης.
- Διπλού σφάλματος.
- Ακύρωσης ισοβαρών ποινών εναντίων και των δύο ομάδων.



## Άρθρο 29<sup>ο</sup> Είκοσι τέσσερα (24) δευτερόλεπτα

### 29.1 Κανόνες

#### 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 είκοσι τέσσερα 24 δευτερόλεπτα.  
Για να θεωρείται ένα σουτ ότι είναι προσπάθεια για καλάθι, μέσα σε είκοσι τέσσερα (24) δευτερόλεπτα:
- Η μπάλα πρέπει να αφήσει το χέρι/α του παίκτη πριν ηχήσει το ρολόι των εικοσιτεσσάρων (24) δευτερολέπτων.
- Αφού η μπάλα έχει αφήσει χέρι/α του παίκτη, πρέπει να αγγίξει το καλάθι ή να μπει σε αυτό.

#### 29.1.2 Όταν ένα σουτ επιχειρείται κοντά στην λήξη της περιόδου των εικοσιτεσσάρων (24) δευτερολέπτων και η κόρνα ηχήσει 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 χτυπήσει στον ταμπλό (όχι στη στεφάνη) ή 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.

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

### 29.2 Διαδικασία

#### 29.2.1 Εάν το παιχνίδι **σταματήσει** από ένα διαιτητή:

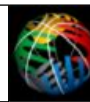
- Για σφάλμα ή παράβαση (όχι για έξοδο της μπάλας εκτός ορίων) από την ομάδα που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας.
- Για οποιοδήποτε σημαντική αιτία από την ομάδα που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας.
- Για οποιοδήποτε αξιόλογη αιτία που δεν έχει σχέση με καμία από τις ομάδες,

θα χορηγείται κατοχή της μπάλας στην ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας.

Εάν η επαναφορά χορηγείται στο πίσω γήπεδο, το χρονόμετρο των είκοσι τεσσάρων 24άρων δευτερολέπτων θα επαναρυθμίζεται στα είκοσι τέσσερα (24) δευτερόλεπτα.

Εάν η επαναφορά χορηγείται στο εμπρός γήπεδο, το χρονόμετρο των είκοσι τεσσάρων 24άρων δευτερολέπτων θα επαναρυθμίζεται ως εξής:

- Εάν δέκα τέσσερα (14) δευτερόλεπτα ή περισσότερα εμφανίζονται στο ρολόι των είκοσι τεσσάρων 24άρων δευτερολέπτων, τη στιγμή που σταμάτησε το παιχνίδι, το ρολόι των είκοσι τεσσάρων 24άρων δευτερολέπτων δε θα επαναρυθμιστεί, αλλά θα συνεχίσει από το χρόνο που σταμάτησε.



- Εάν δέκα τρία (13) δευτερόλεπτα ή λιγότερα εμφανίζονται στο ρολόι των είκοσι τεσσάρων 24άρων δευτερολέπτων, τη στιγμή που σταμάτησε το παιχνίδι, το ρολόι των είκοσι τεσσάρων 24άρων δευτερολέπτων θα επαναρυθμιστεί στα δέκα τέσσερα (14) δευτερόλεπτα.

Ωστόσο, εάν σύμφωνα με την κρίση των διαιτητών, οι αντίπαλοι βρισκόταν σε μειονεκτική θέση, το ρολόι των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων θα συνεχίσει από το σημείο στο οποίο είχε σταματήσει.

- 29.2.2** Εάν το ρολόι των 24άρων δευτερολέπτων **ηχήσει κατά λάθος** ενώ η ομάδα έχει έλεγχο της μπάλας ή καμία από τις δύο ομάδες δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας, η κόρνα των 24άρων δευτερολέπτων θα πρέπει να αγνοηθεί και ο αγώνας να συνεχιστεί.

Ωστόσο, εάν σύμφωνα με την κρίση των διαιτητών, η ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας μπαίνει σε μειονεκτική θέση, το παιχνίδι πρέπει να σταματήσει και το ρολόι των 24άρων δευτερολέπτων πρέπει να διορθωθεί και η μπάλα θα χορηγηθεί στην ίδια ομάδα.

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

### **30.1 Ορισμός**

- 30.1.1** Η μπάλα **πηγαίνει** στο **πίσω γήπεδο** μιας ομάδας, όταν:

- Αγγίζει το πίσω γήπεδο.
- Αγγίζει ή αυτή αγγίζεται νόμιμα από ένα επιτιθέμενο παίκτη που έχει μέρος του σώματός του σε επαφή με το πίσω γήπεδο.
- Αγγίζει ένα παίκτη ή ένα διαιτητή ο οποίος έχει μέρος του σώματός του σε επαφή με το πίσω γήπεδο.

- 30.1.2** Η μπάλα έχει επιστρέψει παράνομα στο πίσω γήπεδο, όταν ο παίκτης της ομάδας που έχει τον έλεγχο της μπάλας είναι ο τελευταίος που αγγίζει τη μπάλα στο εμπρός του γήπεδο και μετά που ο ίδιος ή συμπαίκτης του, είναι ο πρώτος που αγγίζει τη μπάλα στο πίσω γήπεδο.

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 στο έδαφος, στο πίσω γήπεδο.

### **30.2 Κανόνας**

Ο παίκτης του οποίου η ομάδα έχει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας, δεν πρέπει να προκαλέσει παράνομη επιστροφή της στο δικό του πίσω γήπεδο.

### **30.3 Ποινή**

Η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους για επαναφορά από εκτός ορίων στο δικό τους εμπρός γήπεδο, σε σημείο πλησιέστερα της παράβασης, εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό.





## Άρθρο 31<sup>ο</sup> 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 χέρι/α του παίκτη, ο οποίος βρίσκεται σε προσπάθεια για σουτ.
- **Τελειώνει** όταν η μπάλα:
  - Μπαίνει στο καλάθι απευθείας από επάνω και παραμένει εντός 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.

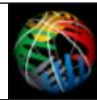
**31.2.2 Παρεμβολή** στη διάρκεια της ελεύθερης βολής συμβαίνει όταν ένας παίκτης αγγίζει τη μπάλα ενώ αυτή είναι σε πτήση προς το καλάθι και πριν αυτή αγγίξει τη στεφάνη.

**31.2.3** Οι περιορισμοί της παρεμβολής εφαρμόζονται μέχρις ότου:

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

**31.2.4 Παρέμβαση** συμβαίνει όταν:

- Μετά από σουτ για καλάθι ή την εκτέλεση της τελευταίας ή μοναδικής 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 βολές, 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 περάσει μέσα από το δίχτυ.
- Ένας παίκτης προκαλεί την ταλάντωση ή γραπώνει το καλάθι με τέτοιο τρόπο, σύμφωνα με τη γνώμη του διαιτητή, που εμποδίζει την είσοδο της μπάλας στο καλάθι.
- Ένας παίκτης γραπώνει το καλάθι για να παίξει τη μπάλα.



### 31.2.5 Όταν:

- Ένας διαιτητής σφυρίξει ενώ η μπάλα είναι στα χέρια του παίκτη που βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι, η ή μπάλα είναι σε πτήση προς το καλάθι, μετά από προσπάθεια για σουτ.
- Το χρονόμετρο του αγώνα ηχήσει τη λήξη της περιόδου ενώ η μπάλα είναι σε πτήση προς το καλάθι, μετά από προσπάθεια για σουτ.

Κανένας παίκτης δε μπορεί να αγγίξει 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 ο κανονισμός αναφέρει κάτι διαφορετικό.

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

- Ένας (1) πόντος όταν πρόκειται για ελεύθερη βολή.
- Δύο (2) πόντοι όταν το σουτ έγινε από την περιοχή των δύο πόντων.
- Τρεις (3) πόντοι όταν το σουτ έγινε από την περιοχή των τριών 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 ή μοναδικής ελεύθερης βολής, ένας (1) πόντος θα κατακυρωθεί υπέρ της επιτιθέμενης ομάδας, ακολουθούμενη από 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.

### Άρθρο 33° Επαφή: Γενικές Αρχές

#### 33.1 Αρχή Κυλίνδρου

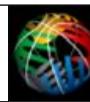
Η αρχή του κυλίνδρου ορίζεται σαν ο χώρος μέσα σε ένα νοητό κύλινδρο, που έχει καταλάβει ένας παίκτης στο δάπεδο. Αυτός, περιλαμβάνει το χώρο πάνω από τον παίκτη και ορίζεται:

- 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 τα χέρια, κυρτά στους αγκώνες, έτσι ώστε ο πήχης των χεριών και ολόκληρα τα χέρια να υψώνονται. Η απόσταση μεταξύ των ποδιών του θα διαφέρει σύμφωνα με το ύψος του παίκτη.



**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, δε 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.

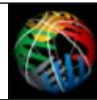
### 33.5 Φύλαξη παίκτη, που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας

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 δε 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 και δεν είναι ποτέ μικρότερη από ένα (1) κανονικό βήμα, αλλά ποτέ μεγαλύτερη από δύο (2) κανονικά βήματα.

Αν ένας αμυνόμενος παίκτης δε 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 εκτεινώντας 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 κύλινδρο 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 στον αντίπαλο του, υπό την προϋπόθεση ότι δε 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 ένα 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 ένα (1) κανονικό βήμα και ποτέ μεγαλύτερη από δύο (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 χέρι/α του, τον αγκώνα/ες του εκτός του κυλίνδρου του στην προσπάθει να πάρει θέση στον αγωνιστικό χώρο, αλλά αυτοί θα πρέπει να μαζευτούν μέσα στον κύλινδρο του, όταν ο αντίπαλος του προσπαθεί να τον προσπεράσει. Αν το χέρι/α του, ο αγκώνα/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, προκληθεί επαφή ενός επιτιθέμενου με ένα αμυνόμενο που είναι μέσα στην ημικυκλική περιοχής μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος, δε θα καταλογίζεται επιθετικό σφάλμα, εκτός κι εάν ο επιτιθέμενος παίκτης χρησιμοποιεί παρανόμως τα χέρια του, τους ώμους του, τα πόδια ή το σώμα του, όταν

- Ο επιτιθέμενος παίκτης έχει τον έλεγχο της μπάλας ενώ είναι στον αέρα, και
- Αυτός επιχειρεί προσπάθεια για σουτ ή πασάρει, και
- Ο αμυνόμενος παίκτης έχει **και τα δύο πόδια μέσα** στην ημικυκλική περιοχή μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος.

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

Η επαφή αντιπάλου με το 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 χέρι/α του ή τον 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 δεχθεί την μπάλα.
- Εμποδίσει τον αμυνόμενο παίκτη, από το να παίξει ή να προσπαθήσει να παίξει τη μπάλα.
- Δημιουργήσει περισσότερο χώρο **για τον εαυτό του**.

### 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 ένα 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 η οποία γίνεται όταν ένας παίκτης βίαια μετακινεί ή προσπαθεί να μετακινήσει έναν αντίπαλο, με ή χωρίς τον έλεγχο της μπάλας.

## Άρθρο 34° Προσωπικό σφάλμα

### 34.1 Ορισμός

**34.1.1** Προσωπικό σφάλμα είναι ένα σφάλμα επαφής παίκτη με έναν αντίπαλο, ανεξάρτητα αν η μπάλα είναι ζωντανή ή νεκρή.

Ένας παίκτης δε 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.

### 34.2. Ποινή

Ένα προσωπικό σφάλμα θα χρεώνεται σε βάρος του υπαίτιου.

**34.2.1** Εάν το σφάλμα γίνεται σε παίκτη που δε 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 ομάδα που διέπραξε το σφάλμα βρίσκεται σε κατάσταση ομαδικών σφαλμάτων, τότε θα εφαρμόζεται το Άρθρο 41 (Ομαδικά σφάλματα: Ποινές).

**34.2.2** Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη που έκανε σουτ για καλάθι, σε αυτόν τον παίκτη θα χορηγηθούν ελεύθερη/ες βολή/ές, ως ακολούθως:

- Εάν το σουτ είναι επιτυχές, θα μετρήσει και θα χορηγηθεί μία (1) επιπλέον ελεύθερη βολή.
- Εάν το σουτ από την περιοχή των δύο πόντων είναι αποτυχημένο, θα χορηγηθούν δύο (2) ελεύθερες βολές.
- Εάν το σουτ από την περιοχή τριών πόντων είναι αποτυχημένο, θα χορηγηθούν τρεις (3) ελεύθερες βολές.
- Εάν το σφάλμα έγινε στον παίκτη όταν ήχησε ή ακριβώς πριν ηχήσει το χρονόμετρο του αγώνα, σημαίνοντας τη λήξη περιόδου ή όταν ήχησε ή ακριβώς πριν ηχήσει το σήμα του ρολογιού των 24άρων δευτερολέπτων, ενώ η μπάλα βρισκόταν ακόμα στο χέρι/α του παίκτη και το σουτ είναι επιτυχημένο, το καλάθι δε θα μετρήσει και θα χορηγηθούν δύο (2) ή τρεις (3) ελεύθερες βολές.

## Άρθρο 35° Διπλό Σφάλμα

### 35.1 Ορισμός

**35.1.1** Διπλό σφάλμα είναι μία κατάσταση στην οποία δύο αντίπαλοι παίκτες διαπράττουν προσωπικά σφάλματα, ο ένας εναντίον του άλλου, περίπου την ίδια χρονική στιγμή.

### 35.2 Ποινή

Ένα προσωπικό σφάλμα θα καταλογισθεί εναντίον κάθε υπαιτίου παίκτη. Καμία ελεύθερη βολή δε 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 της τελικής γραμμής.
- 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° Αντιαθλητικό Σφάλμα

### 36.1 Ορισμός

**36.1.1** Αντιαθλητικό σφάλμα, είναι ένα σφάλμα επαφής που διαπράττει παίκτης, ο οποίος, κατά την κρίση του διαιτητή, δεν κάνει πραγματική προσπάθεια να παίξει απευθείας τη μπάλα, σύμφωνα με το πνεύμα και την πρόθεση των κανονισμών.

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

**36.1.3** Για να κρίνουν πότε ένα σφάλμα είναι αντιαθλητικό, οι διαιτητές θα εφαρμόζουν τις ακόλουθες αρχές:

- Αν ένας παίκτης δεν προσπαθεί να παίξει τη μπάλα και συμβαίνει επαφή, αυτό είναι αντιαθλητικό σφάλμα.
- Αν ένας παίκτης στην προσπάθεια του να παίξει τη μπάλα, προκαλεί υπερβολική επαφή (σκληρό σφάλμα), αυτό είναι αντιαθλητικό σφάλμα.



- Εάν ένας αμυνόμενος παίκτης προκαλεί επαφή με έναν αντίπαλο από πίσω ή από τα πλάγια στην προσπάθεια να σταματήσει έναν αιφνιδιασμό και δεν υπάρχει αντίπαλος μεταξύ του επιτιθέμενου και του αντίπαλου καλαθιού, αυτό είναι αντιαθλητικό σφάλμα.
- Αν ένας παίκτης διαπράξει ένα σφάλμα, ενώ κάνει μία πραγματική προσπάθεια να παίξει τη μπάλα (κανονικό παίξιμο), δεν είναι αντιαθλητικό σφάλμα.

## 36.2 Ποινή

**36.2.1** Ένα αντιαθλητικό σφάλμα θα χρεώνεται σε βάρος του υπαίτιου.

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

- Επαναφορά από θέση εκτός ορίων στην προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από τη γραμματεία.
- Αναπήδηση στον κεντρικό κύκλο, για να ξεκινήσει η πρώτη περίοδος.

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: δύο (2) ελεύθερες βολές θα χορηγούνται.
- Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που είναι σε προσπάθεια για σουτ: αν μπει το καλάθι θα μετρήσει και επιπλέον θα δοθεί, μία (1) ελεύθερη βολή.
- Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που είναι σε προσπάθεια για σουτ και είναι ανεπιτυχές: δύο (2) ή τρεις (3) ελεύθερες βολές.

**36.2.3** Ο παίκτης θα πρέπει να αποβάλλεται όταν αυτός χρεώνεται με δύο αντιαθλητικά σφάλματα.

**36.2.4** Εάν ένας παίκτης αποβάλλεται σύμφωνα με τις διατάξεις του άρθρου 36.2.3, αυτό το αντιαθλητικό σφάλμα θα είναι το μοναδικό σφάλμα που τιμωρείται και καμία επιπλέον ποινή για την αποβολή, δε θα χορηγείται.



## Άρθρο 37<sup>ο</sup> Σφάλμα Αποκλεισμού

### 37.1 Ορισμός

**37.1.1** Ένα σφάλμα αποκλεισμού είναι οποιαδήποτε κατάφωρη αντιαθλητική ενέργεια από παίκτη, αναπληρωματικό, παίκτη που έχει αποβληθεί, προπονητή, βοηθό προπονητή ή συνοδό ομάδας.

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

### 37.2 Ποινή

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

**37.2.2** 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 επιλέξει θα εγκαταλείπει το κτίριο.

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

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

Ακολουθούμενη/ες από:

- Επαναφορά από εκτός ορίων από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.
- Από μια αναπήδηση, στον κεντρικό κύκλο για να αρχίσει η πρώτη περίοδος.

**37.2.4** Ο αριθμός των ελευθέρων βολών θα είναι ως ακολούθως:

- Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που δεν είναι σε προσπάθεια για σουτ ή εάν αυτό είναι ένα τεχνικό σφάλμα: δύο (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, μία (1) ελεύθερη βολή.
- Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που είναι σε προσπάθεια για σουτ και είναι ανεπιτυχές: δύο (2) ή τρεις (3) ελεύθερες βολές.



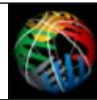
## Άρθρο 38° Τεχνικό Σφάλμα

### 38.1 Κανόνες συμπεριφοράς

- 38.1.1** Η σωστή συμπεριφορά στον αγώνα απαιτεί πλήρη και πιστή συνεργασία των μελών και των δύο ομάδων (παίκτες, αναπληρωματικοί, προπονητές, βοηθοί προπονητών, αποκλεισμένοι παίκτες και συνοδοί ομάδων) με τους διαιτητές, τη γραμματεία και τον κομισάριο, εάν παρίσταται.
- 38.1.2** Κάθε ομάδα θα κάνει το καλύτερο προκείμενου να εξασφαλίσει τη νίκη, αλλά αυτό θα πρέπει να γίνει με φίλαθλο πνεύμα και ευγενή άμιλλα.
- 38.1.3** Οποιαδήποτε σκόπιμη ή επαναλαμβανόμενη έλλειψη συνεργασίας ή έλλειψη συμμόρφωσης με το πνεύμα και την πρόθεση αυτού του κανονισμού, θα θεωρείται ως τεχνικό σφάλμα.
- 38.1.4** Ο διαιτητής, επιτρέπεται να προλαμβάνει 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.
- 38.1.5** 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.

### 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, αναπληρωματικών, αποκλεισμένων παικτών, προπονητών, βοηθών προπονητών ή συνοδών ομάδων 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 διαιτητής 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, τον κομισάριο, τους κριτές.



**38.2.5** Όλοι οι υπόλοιποι χώροι, 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, αναπληρωματικών, αποκλεισμένων παικτών, προπονητών, βοηθών προπονητών και συνοδών των ομάδων, οι οποίες είναι πιθανόν να οδηγήσουν σε πρόκληση ζημιών στο εξοπλισμό του παιχνιδιού, δε 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 ενέργεια/ες, ένα τεχνικό σφάλμα πρέπει αμέσως να χρεώνεται στον/ους υπαίτιο/ους πρόσωπο/α που εμπλέκεται.

### 38.3 Ορισμός

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

- Να αγνοεί προειδοποιήσεις διαιτητών.
- Να αγγίζει χωρίς σεβασμό τους διαιτητές, τον κομισάριο, τους κριτές της γραμματείας ή το προσωπικό του πάγκου.
- Να επικοινωνεί χωρίς σεβασμό με τους διαιτητές, τον κομισάριο, τους κριτές της γραμματείας ή τους αντιπάλους.
- Να χρησιμοποιεί γλώσσα ή χειρονομίες που ενδεχομένως να προσβάλλουν ή να προκαλέσουν τους θεατές.
- Να παρενοχλεί έναν αντίπαλο ή να παρεμποδίζει το οπτικό πεδίο του, κουνώντας τα χέρια 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 πέφτει κάτω, προσποιούμενος 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 των διαιτητών, προσπαθεί να αποφύγει τραυματισμό δικό του ή άλλου παίκτη.
- Να γίνεται παρεμβολή ή παρέμβαση στην τροχιά της μπάλας κατά την διάρκεια της τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής, από ένα αμυνόμενο παίκτη. Ένας (1) πόντος θα πιστωθεί στην επιτιθέμενη ομάδα, ακολουθούμενος από τεχνικό σφάλμα το οποίο θα χρεωθεί στον αμυνόμενο παίκτη.

**38.3.2** Τεχνικό σφάλμα σε προπονητή, βοηθό προπονητή, αναπληρωματικό, αποκλεισμένο παίκτη ή συνοδό ομάδας είναι ένα σφάλμα για απρεπή επικοινωνία με ή άγγιγμα των διαιτητών, του κομισάριου, της γραμματείας ή των αντιπάλων ή παραβίαση των αρχών που καθορίζουν την ομαλή διεξαγωγή του αγώνα.



### 38.3.3 Ένας προπονητής θα αποβάλλεται όταν:

- Αυτός χρεώνεται με δύο (2) τεχνικές ποινές ("C") σαν αποτέλεσμα της προσωπικής αντιαθλητικής του συμπεριφοράς.
- Αυτός χρεώνεται με τρεις (3) τεχνικές ποινές, είτε όλες από αυτές ("B") ή μία από αυτές ("C") σαν αποτέλεσμα αντιαθλητικής συμπεριφοράς του πάγκου της ομάδας (βοηθός προπονητής, αναπληρωματικός, αποκλεισμένος παίκτη ή συνοδός ομάδας).

**38.3.4** Εάν ένας προπονητής αποβληθεί σύμφωνα με το Άρθρο 38.3.3, αυτή η τεχνική ποινή θα είναι το μοναδικό σφάλμα που θα τιμωρηθεί και καμία επιπλέον ποινή για την αποβολή δε θα χορηγηθεί.

## 38.4 Ποινή

### 38.4.1 Εάν γίνει τεχνική καταστρατήγηση:

- Από παίκτη, τότε ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογιστεί εναντίον του σαν ατομικό σφάλμα και θα μετρήσει και σαν ένα ομαδικό σφάλμα.
- Από προπονητή ("C"), βοηθό προπονητή ("B"), αναπληρωματικό ("B"), αποκλεισμένο παίκτη ή συνοδό ομάδας ("B"), τότε ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογιστεί εναντίον του προπονητή και δε θα μετρήσει στα ομαδικά.

**38.4.2** Δύο (2) ελεύθερες βολές θα χορηγηθούν στους αντιπάλους, ακολουθούμενες από:

- Επαναφορά από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.
- Αναπήδηση στον κεντρικό κύκλο για την έναρξη της πρώτης περιόδου.

## Άρθρο 39° Συμπλοκή

### 39.1 Ορισμός

Συμπλοκή είναι η φυσική αμφίδρομη δράση μεταξύ δύο ή περισσότερων αντιπάλων (παικτών, αναπληρωματικών, αποκλεισμένων παικτών, προπονητών, βοηθών προπονητών και συνοδών των ομάδων).

Αυτό το άρθρο, αφορά μόνο τους αναπληρωματικούς, αποκλεισμένους παίκτες, προπονητές, βοηθούς προπονητών και συνοδούς ομάδων 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 Κανόνας

**39.2.1** Αναπληρωματικοί, αποκλεισμένοι παίκτες ή συνοδοί 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. Στην περίπτωση αυτή, δε θα αποβάλλονται.

**39.2.3** Αν ο προπονητής ή/και ο βοηθός προπονητή εγκαταλείπουν τα όρια του πάγκου τους και δε 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 προπονητών, βοηθών προπονητών, αναπληρωματικών, αποκλεισμένων παικτών ή των συνοδών των ομάδων που αποβλήθηκαν επειδή εγκατέλειψαν τα όρια του πάγκου τους, ένα απλό τεχνικό σφάλμα ("B") θα χρεωθεί εις βάρος του προπονητή.

**39.3.2** Εάν μέλη και των δύο ομάδων έχουν αποβληθεί 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, η μπάλα θα δοθεί στην ομάδα που το δέχτηκε για επαναφορά από οποιοδήποτε σημείο της τελικής γραμμής.
- Η ομάδα που είχε έλεγχο της μπάλας ή τη δικαιούται, η μπάλα θα δοθεί σε αυτή την ομάδα για επαναφορά από θέση εκτός ορίων στην προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.
- Καμία ομάδα δεν είχε έλεγχο της μπάλας ή δε την δικαιούται, μία περίπτωση αναπήδησης προκύπτει.

**39.3.3** Όλα τα σφάλματα αποκλεισμού, θα καταγραφούν όπως περιγράφεται στο Β.8.3 και δε 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 (Ειδικές περιπτώσεις).





---

## ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΒΔΟΜΟΣ - ΓΕΝΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ

---

### Άρθρο 40° Πέντε σφάλματα από ένα παίκτη

- 40.1** Ένας παίκτης που έχει διαπράξει πέντε (5) σφάλματα, προσωπικά ή/και τεχνικά, θα ειδοποιείται από το διαιτητή γι' αυτό και πρέπει να εγκαταλείψει τον αγώνα αμέσως. Η αντικατάσταση πρέπει να γίνει μέσα σε τριάντα (30) δευτερόλεπτα.
- 40.2** Ένα σφάλμα παίκτη που προηγουμένως είχε διαπράξει το πέμπτο (5) του σφάλμα, θεωρείται σαν ένα σφάλμα αποκλεισμένου παίκτη και αυτό χρεώνεται και καταχωρείται στο φύλλο αγώνα, εναντίον του προπονητή ("B").

### Άρθρο 41° Ομαδικά Σφάλματα: Ποινή

#### 41.1 Ορισμός

- 41.1.1** Μία ομάδα βρίσκεται σε κατάσταση ποινής ομαδικών σφαλμάτων, μόλις διαπράξει τέσσερα (4) ομαδικά σφάλματα σε μία περίοδο.
- 41.1.2** Όλα τα ομαδικά σφάλματα που διαπράχθηκαν κατά τη διάρκεια οποιουδήποτε διαλείμματος του αγώνα, θα θεωρούνται **σα να διαπράχθηκαν** στην περίοδο ή την παράταση που ακολουθεί.
- 41.1.3** Όλα τα ομαδικά σφάλματα που διαπράχθηκαν κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε παράτασης, θα θεωρούνται σαν να έχουν διαπραχθεί στην τέταρτη περίοδο.

#### 41.2 Κανόνας

- 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.
- 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, που το χρονόμετρο του αγώνος είναι σταματημένο και η οποία είναι επακόλουθο μίας καταστρατήγησης, μπορεί να προκύψουν ειδικές περιπτώσεις όταν διαπράττονται επιπλέον σφάλμα/τα.



## 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 σφυρίχθηκαν. Αφού ακυρωθούν οι ποινές, θεωρούνται σαν να μην είχαν συμβεί ποτέ.
- 42.2.4** Το δικαίωμα της κατοχής της μπάλας, που προέκυψε από την τελευταία ποινή, θα ακυρώνει οποιοδήποτε προηγούμενο δικαίωμα κατοχής της μπάλας.
- 42.2.5** Αφού η μπάλα έχει ζωντανέψει για την πρώτη ή μοναδική ελεύθερη βολή ή για την επαναφορά από θέση εκτός ορίων, αυτή η ποινή δε μπορεί πλέον να χρησιμοποιηθεί για να ακυρώσει οποιαδήποτε παραμένουσα ποινή.
- 42.2.6** Όλες οι ποινές που απομένουν, εκτελούνται με την σειρά με τη οποία σφυρίχθηκαν.
- 42.2.7** 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, η μπάλα θα δοθεί στους αντιπάλους της ομάδας που πέτυχε το καλάθι, για επαναφορά από εκτός ορίων, από οποιοδήποτε σημείο της τελικής γραμμής.
  - Μία ομάδα είχε τον έλεγχο της μπάλας ή τη δικαιούται, η μπάλα πρέπει να 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 δε την δικαιούται, τότε προκύπτει περίπτωση αναπήδησης.

## Άρθρο 43<sup>ο</sup> Ελεύθερες βολές

### 43.1 Ορισμός

- 43.1.1** Μία ελεύθερη βολή είναι η ευκαιρία που δίνεται σε έναν παίκτη για να πετύχει έναν (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 ή/και ακολουθούμενη κατοχή της μπάλας, ως αποτέλεσμα ποινής ενός απλού σφάλματος.

### 43.2 Κανόνας

- 43.2.1** Όταν σφυριχθεί ένα προσωπικό σφάλμα η/οι ελεύθερη/ες βολή/ές θα χορηγούνται ως εξής:



- Ο παίκτης σε βάρος του οποίου έγινε το σφάλμα, πρέπει να εκτελέσει τη βολή/ες.
- Εάν υπάρχει αίτημα αντικατάστασης γι' αυτόν, θα πρέπει να εκτελέσει την/ις ελεύθερη/ες βολή/ες πριν αφήσει το παιχνίδι.
- Εάν πρέπει να εγκαταλείψει τον αγώνα εξαιτίας τραυματισμού, έχοντας διαπράξει το πέμπτο του σφάλμα ή έχει αποβληθεί, ο αντικαταστάτης του θα εκτελέσει την ελεύθερη/ες βολή/ες. Αν δεν υπάρχει διαθέσιμη αντικατάσταση, οποιοσδήποτε συμπαίκτης, όπως υποδεικνύεται από τον προπονητή του, θα εκτελέσει την ελεύθερη βολή/ες.

**43.2.2** Όταν σφυριχθεί τεχνικό σφάλμα, οποιοδήποτε μέλος της αντίπαλης ομάδας, όπως υποδεικνύεται από τον προπονητή του θα εκτελέσει την ελεύθερη/ες βολή/ες.

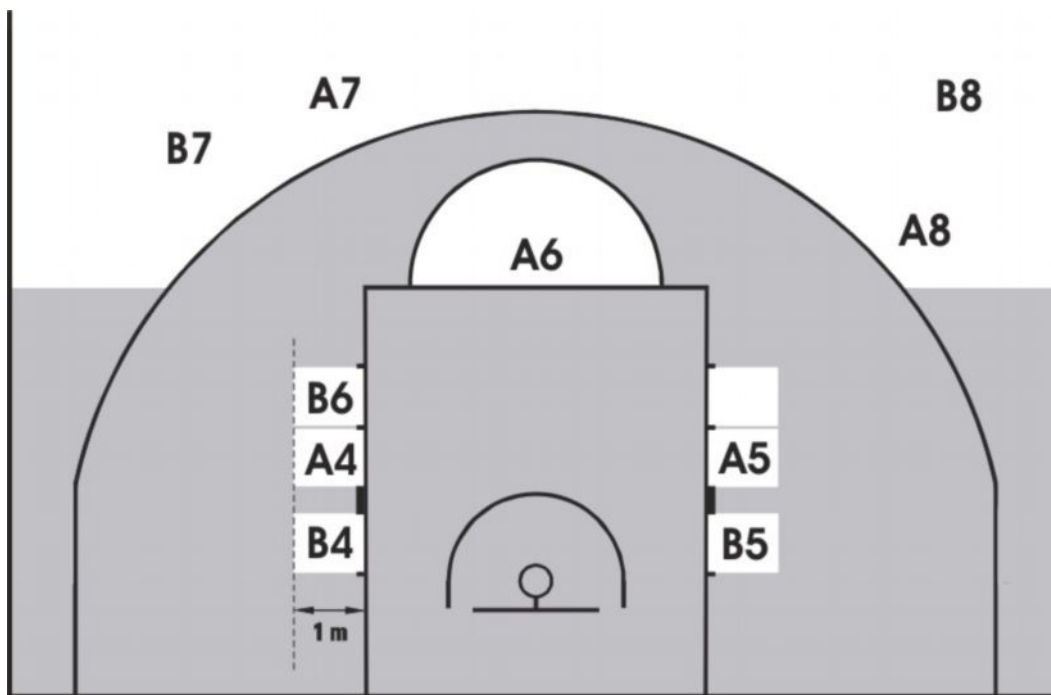
**43.2.3** Ο σουτέρ της ελεύθερης βολής θα :

- Πάρεi 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 πέντε (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 ένα (1) μέτρο βάθος (Διάγραμμα 6.)

Στη διάρκεια των ελευθέρων βολών, αυτοί οι παίκτες δε 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.


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

**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 τριών πόντων μέχρις ότου η ελεύθερη βολή τελειώσει.

**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 τριών 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, δε 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/ες 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/οι πόντος/οι εάν επιτευχθούν, θα μετρήσουν.
- Παράβαση/εις θα αγνοηθούν.

Στην περίπτωση της τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής, η μπάλα θα δοθεί στους αντιπάλους για επαναφορά από θέση εκτός ορίων από οποιοδήποτε σημείο της τελικής γραμμής.

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



- **Ένα συμπαίκτη** του σουτέρ της τελευταίας ή μοναδικής 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 δύο ομάδες** στην τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με διαδικασία αναπήδησης.

## Άρθρο 44° Διορθώσιμα λάθη

### 44.1 Ορισμός

Οι διαιτητές, μπορούν να διορθώσουν ένα λάθος εάν ένας κανόνας έχει άθελά τους παραληφθεί, στις εξής περιπτώσεις μόνο:

- Έχει παραχωρηθεί αδικαιολόγητα ελεύθερη/ες βολή/ες.
- Έχει παραληφθεί η παραχώρηση δικαιούμενης ελεύθερης βολής/ων.
- Έχει κατακυρωθεί ή ακυρωθεί πόντος/οι λανθασμένα από τους διαιτητές.
- Έχει επιτραπεί σε λάθος παίκτη, να εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ες.

### 44.2 Γενικές διαδικασίες

**44.2.1** Για να είναι διορθώσιμα τα παραπάνω αναφερόμενα λάθη, πρέπει να ανακαλυφθούν από τους διαιτητές, τον Κομισάριο, εάν παρίσταται, ή τους κριτές, πριν η μπάλα ζωντανέψει, μετά το πρώτο νέκρωμα της, αφού το χρονόμετρο του παιχνιδιού άρχισε να λειτουργεί μετά το λάθος.

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

**44.2.3** 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.

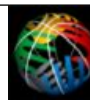
**44.2.4** Μετά τη διόρθωση του λάθους, εκτός κι εάν διαφορετικά διατυπώνεται σε αυτούς του κανονισμούς, ο αγώνας θα ξαναρχίσει από το σημείο που διεκόπη για να διορθωθεί το λάθος. Η μπάλα θα χορηγείται στην ομάδα που τη δικαιούται τη στιγμή που ο αγώνας σταμάτησε για τη διόρθωση.

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

- Αν ο εμπλεκόμενος παίκτης, στη διόρθωση του λάθους, είναι στον πάγκο της ομάδας, έχοντας νομίμως αντικατασταθεί (όχι επειδή έχει διαπράξει το πέμπτο του σφάλμα ή έχει αποβληθεί) πρέπει να επανέλθει στον αγωνιστικό χώρο, εκτός κι εάν αυτός έχει τραυματιστεί, για να συμμετάσχει στη διόρθωση του λάθους (σε αυτό το σημείο, αυτός 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 ο παίκτης έχει αντικατασταθεί λόγω τραυματισμού του, έχοντας διαπράξει το πέμπτο 5<sup>ο</sup> του σφάλμα ή έχοντας αποβληθεί, ο αντικαταστάτης του πρέπει να συμμετάσχει στη διόρθωση του λάθους.



**44.2.6** Διορθώσιμα λάθη δε μπορεί να διορθωθούν, εφ' όσον ο πρώτος διαιτητής έχει υπογράψει το φύλλο αγώνος.

**44.2.7** Οποιαδήποτε λάθη κατά την συμπλήρωση του φύλλου αγώνος από τον σημειωτή ή από το χρονομέτρη, που αφορούν στο αποτέλεσμα, στον αριθμό σφαλμάτων, στον αριθμό των τάϊμ άουτς ή στον καταναλισκόμενο ή παραλειπόμενο χρόνο, μπορεί να διορθωθούν από τους διαιτητές οποιαδήποτε στιγμή πριν ο Α' διαιτητής υπογράψει το φύλλο αγώνα.

### **44.3 Ειδική περίπτωση**

**44.3.1** Αδικοιολόγητη χορήγηση ελεύθερης/ων βολής/ων.

Η/οι ελεύθερη βολή/ες που δόθηκαν σαν αποτέλεσμα του λάθους θα ακυρώνονται και το παιχνίδι θα ξαναρχίζει ως ακολούθως:

- Εάν το χρονόμετρο του αγώνα δεν έχει ξεκινήσει, η μπάλα θα δοθεί για επαναφορά από θέση εκτός ορίων, στην ομάδα που της ακυρώθηκαν οι ελεύθερες βολές από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.
- Εάν το χρονόμετρο του αγώνα έχει ξεκινήσει και:
  - Η ομάδα που έχει έλεγχο της μπάλας (ή την δικαιούτο) τη στιγμή που ανακαλύφθηκε το λάθος είναι, η ίδια ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας τη στιγμή που συνέβη το λάθος, ή
  - Καμία ομάδα δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας τη στιγμή της ανακάλυψης του λάθους, η μπάλα θα χορηγείται στην ομάδα που τη δικαιούται τη στιγμή του λάθους.
- Εάν το χρονόμετρο του παιχνιδιού έχει ξεκινήσει και τη στιγμή της ανακάλυψης του λάθους, η ομάδα που έχει έλεγχο της μπάλας (ή την εδικαιούτο) είναι η αντίπαλη της ομάδας που είχε έλεγχο της μπάλας τη στιγμή του λάθους, τότε προκύπτει περίπτωση αναπήδησης.
- Εάν το χρονόμετρο του αγώνα είχε ξεκινήσει και, τη στιγμή της ανακάλυψης του λάθους, έχει χορηγηθεί ποινή σφάλματος που εμπεριέχει ελεύθερη/ες βολή/ες, η/οι ελεύθερη/ες βολή/ες θα εκτελεστούν και η μπάλα θα δοθεί για επαναφορά από θέση εκτός ορίων στην ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας τη στιγμή που έγινε το λάθος.

**44.3.2** Παράλειψη χορήγησης ελεύθερης/ων βολής/ων:

- 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.

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

Η/οι ελεύθερη/ες βολή/ες που χορηγήθηκαν και η κατοχή της μπάλας σαν μέρος της ποινής, θα ακυρώνονται και η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους για επαναφορά εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, εκτός κι εάν έχουν χορηγηθεί επιπλέον ποινές για περαιτέρω καταστρατηγήσεις.



---

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

---

### Άρθρο 45° Διαιτητές, Κριτές και Κομισάριος

- 45.1** Οι **διαιτητές** θα είναι ένας Α' διαιτητής και ένας (1) ή δύο (2) βοηθοί. Αυτοί θα πρέπει να βοηθιούνται 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 του ρολογιού των είκοσι τεσσάρων (24) δευτερολέπτων.
- 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 το διαιτητή και τον/ους βοηθό/ους 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: Καθήκοντα και Εξουσίες

Ο πρώτος διαιτητής 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, το ρολόι των 24άρων δευτερολέπτων, το χρονόμετρο χειρός και αναγνωρίζει τα μέλη της γραμματείας.
- 46.3** Επιλέγει τη μπάλα του αγώνα μεταξύ δύο (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) για την έναρξη της πρώτης περιόδου και την επαναφορά από θέση εκτός ορίων για την έναρξη όλων των άλλων περιόδων.
- 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 του παιχνιδιού καθώς και τη **σχέση** τους με το παιχνίδι. **Η εξουσία των διαιτητών θα αρχίζει**, όταν αυτοί φθάνουν στον αγωνιστικό χώρο είκοσι (20) λεπτά πριν από την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού και **τελειώνει**, όταν το **χρονόμετρο του αγώνος ηχήσει τη λήξη του αγωνιστικού χρόνου**, όπως εγκρίνεται από τους διαιτητές.
- 46.10** Καταγράφει, στην πίσω πλευρά του φύλλου αγώνος, πριν το υπογράψει:
- Οποιοδήποτε υπαιτιότητα ή σφάλμα αποκλεισμού.
  - Οποιοδήποτε αντιαθλητική συμπεριφορά παικτών, προπονητών, βοηθών προπονητών ή συνοδών ομάδων, που συνέβησαν πριν από τα είκοσι (20) λεπτά από την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού ή μεταξύ της λήξης του χρόνου του παιχνιδιού και την έγκριση και υπογραφή του φύλλου αγώνος.
- Σε αυτή την περίπτωση, ο Α' διαιτητής (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** Είναι εξουσιοδοτημένος να εγκρίνει και να χρησιμοποιήσει τεχνικό εξοπλισμό, εάν είναι διαθέσιμος, για να αποφασίσει, πριν την υπογραφή του φύλλου αγώνος, εάν το τελευταίο σουτ για καλάθι στη λήξη κάθε περιόδου ή κάθε παράτασης, έγινε εντός του αγωνιστικού χρόνου και/ή εάν αυτό του σουτ για καλάθι μετρά για δύο (2) ή τρεις (3) πόντους.
- 46.13** Έχει την εξουσία να λαμβάνει αποφάσεις για οποιοδήποτε σημείο, **δεν καλύπτεται ρητά από αυτούς τους κανονισμούς.**





## Άρθρο 47<sup>ο</sup> 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 μία περίοδος ή οι διαιτητές πιστεύουν ότι είναι απαραίτητο να διακόψουν τον αγώνα. Οι διαιτητές δε 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 δε** θα επιδιώκουν την άσκοπη διακοπή της ροής του παιχνιδιού, προκειμένου να τιμωρήσουν μία τυχαία προσωπική επαφή, η οποία δε 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 Α' διαιτητής (ο κομισάριος εάν παρίσταται), θα πρέπει εντός της επόμενης ώρας από τη λήξη του αγώνα, να αναφέρει την ένσταση στην Διοργανώτρια Αρχή του πρωταθλήματος.
- 47.5** Αν ένας διαιτητής τραυματίζεται ή για οποιοδήποτε άλλο λόγο δε μπορεί να συνεχίσει να εκτελεί τα καθήκοντα του μετά την παρέλευση πέντε (5) λεπτών από τη στιγμή του συμβάντος, το παιχνίδι θα συνεχιστεί. Ο άλλος διαιτητής/ες θα διαιτητεύει/ου μόνος/οι τους μέχρι το τέλος 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 άλλος διαιτητής θα αποφασίσει 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 άλλος/οι διαιτητής/ες.**
- 47.8** **Αποφάσεις που πάρθηκαν από τους διαιτητές είναι τελικές και δε μπορεί να γίνει ένσταση ή να αγνοηθούν.**

## Άρθρο 48<sup>ο</sup> Σημειωτής και βοηθός σημειωτή: καθήκοντα

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

- 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 πέντε (5) παίκτες που πρόκειται να ξεκινήσουν 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 καλαθιές και ελεύθερες βολές.
- Τα χρεούμενα σφάλματα σε κάθε παίκτη. Ο σημειωτής θα ενημερώνει αμέσως ένα διαιτητή, όταν χρεώνεται πέμπτο (5<sup>ο</sup>) σφάλμα σε οποιοδήποτε παίκτη. Θα καταγράφει τα χρεούμενα σφάλματα εναντίον κάθε προπονητή και πρέπει να ειδοποιεί αμέσως ένα διαιτητή τότε ένας προπονητής πρέπει να αποβληθεί. Επίσης πρέπει να ειδοποιεί ένα διαιτητή αμέσως μόλις ένας παίκτης διαπράξει δύο (2) αντιαθλητικά σφάλματα, προκειμένου να αποβληθεί.
- Τα χρεούμενα τάϊμ άουτς. Θα πρέπει να ειδοποιεί τους διαιτητές για την επόμενη ευκαιρία για τάϊμ άουτ όταν η ομάδα το έχει ζητήσει και επίσης θα ενημερώνει τον προπονητή, μέσω ενός διαιτητή, ότι δεν έχει άλλα διαθέσιμα τάϊμ άουτ στο 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 η ομάδα θα αλλάξουν καλάθια για το δεύτερο ημίχρονο.

**48.2** Ο **σημειωτής**, θα πρέπει επίσης, να:

- Δείχνει τον αριθμό των σφαλμάτων που έχουν διαπραχθεί από κάθε παίκτη, σηκώνοντας, με τρόπο που να είναι ορατός και προς τους δύο προπονητές, την πινακίδα με τον αντίστοιχο αριθμό των σφαλμάτων που έχουν διαπραχθεί από τον 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 μία περίοδο.
- Επιβλέπει τις αντικαταστάσεις.
- Ηχεί το σήμα του, **μόνο** όταν η μπάλα είναι νεκρή και πριν ζωντανέψει εκ νέου. Ο ήχος του σήματος του σημειωτή, **δε** σταματά το χρονόμετρο του παιχνίδι ή το παιχνίδι, ούτε νεκρώνει τη μπάλα.

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



**48.4** Εάν ένα λάθος στην καταγραφή του τρέχοντος αποτελέσματος, αναγνωριστεί:

- Στη διάρκεια του αγώνα, ο σημειωτής πρέπει να περιμένει τη στιγμή που θα νεκρωθεί η μπάλα για πρώτη φορά, πριν ηχήσει την κόρνα.
- Μετά τη λήξη του παιχνιδιού και πριν την υπογραφή του φύλλου αγώνος από τον Α' διαιτητή, το λάθος θα διορθωθεί, ακόμη κι εάν η διόρθωση επηρεάζει το τελικό αποτέλεσμα του παιχνιδιού.
- Μετά την υπογραφή του φύλλου αγώνος από τον Α' διαιτητή, το λάθος δε μπορεί πλέον να διορθωθεί. Ο Α' διαιτητής ή ο κομισάριος εάν παρίσταται, πρέπει να στείλει μία λεπτομερή αναφορά στην Διοργανώτρια Αρχή του Πρωταθλήματος.

## Άρθρο 49<sup>ο</sup> Χρονομέτρης: Καθήκοντα

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

- 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 του αγωνιστικού χρόνου για μία περίοδο.
- Χρησιμοποιεί οποιοδήποτε δυνατό μέσο, για να ενημερώσει αμέσως τους διαιτητές αν το σήμα του αποτύχει να ηχήσει ή δεν ακουστεί.
- Ειδοποιεί τις ομάδες και τους διαιτητές, τουλάχιστον τρία (3) λεπτά πριν την έναρξη της τρίτης περιόδου.

**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 ή μοναδική 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 μία περίοδο, 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 στα τελευταία δύο (2) λεπτά της 4<sup>ης</sup> περιόδου και στα τελευταία δύο (2) λεπτά κάθε παράτασης.
  - Ηχήσει το ρολόι των εικοσιτεσσάρων 24άρων δευτερολέπτων, ενώ η ομάδα έχει τον έλεγχο της μπάλας.

- 49.3** Ο σημειωτής 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 πενήντα (50) δευτερολέπτων.
  - Ηχεί το σήμα του όταν το τάϊμ άουτ, τελειώσει.
- 49.4** Ο σημειωτής θα μετρά το **διάλειμμα του παιχνιδιού** ως ακολούθως:
- Ξεκινά το χρονόμετρο αμέσως όταν μία προηγούμενη περίοδος έχει τελειώσει.
  - Ηχεί το σήμα του πριν την πρώτη και τρίτη περίοδο όταν, τρία (3) λεπτά και κατόπιν ένα (1) λεπτό και τριάντα (30) δευτερόλεπτα υπολείπονται για την έναρξη της περιόδου.
  - Ηχεί το σήμα του, πριν της έναρξη της δεύτερης, τέταρτης περιόδου και πριν από κάθε παράταση, όταν τριάντα (30) δευτερόλεπτα υπολείπονται για την έναρξη της περιόδου.
  - Ηχεί το σήμα του και ταυτόχρονα σταματά το χρονόμετρο του αγώνος αμέσως μόλις τερματιστεί ένα διάλλειμα παιχνιδιού.

## **Άρθρο 50° Χειριστής των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων: Καθήκοντα**

Ο χειριστής του ρολογιού των 24άρων δευτερολέπτων, θα εφοδιάζεται με ένα ρολόι 24άρων δευτερολέπτων και τη λειτουργεί έτσι ώστε να:

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

- Μία ομάδα αποκτά τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο.
- Σε μια επαναφορά από εκτός ορίων, η μπάλα **αγγίζει** ή νόμιμα αγγίζεται από οποιοδήποτε παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.

Το απλό άγγιγμα της μπάλας από έναν αντίπαλο, δεν αρχίζει μια νέα περίοδο 24άρων δευτερολέπτων, εφ' όσον ο έλεγχος της μπάλας παραμένει στην ίδια ομάδα.

### **50.2 Οποτεδήποτε ένας διαιτητής σφυρίξει σαν αποτέλεσμα:**

- Ένας σφάλματος ή μιας παράβασης (όχι για έξοδο της μπάλας εκτός ορίων από την ομάδα που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας),
- Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δε συνδέεται με την ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας,
- Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν έχει σχέση με καμία από τις ομάδες, εκτός και εάν οι αντίπαλοι τίθενται σε μειονεκτική θέση,

το ρολόι των 24άρων δευτερολέπτων θα:

**1. Σταματά και επαναρυθμίζεται** στα 24 δευτερόλεπτα, χωρίς ορατή ένδειξη όταν:

- Η μπάλα νόμιμα μπει στο καλάθι.
- Ένας διαιτητής σφυρίξει για σφάλμα ή παράβαση.
- Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη του αντίπαλου καλάθιού (εκτός εάν η μπάλα σφηνώσει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό).



- Στην ομάδα χορηγείται επαναφορά από εκτός ορίων στο χώρο άμυνας ή ελεύθερη/ες βολή/ές.
- Μια καταστρατήγηση των κανονισμών διαπράττεται από την ομάδα που έχει το έλεγχο της μπάλας.

**2. Σταματά αλλά δεν επαναρυθμίζεται** στα είκοσι τέσσερα (24) δευτερόλεπτα όταν η ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας κερδίζει μια επαναφορά από εκτός ορίων στο εμπρός γήπεδο και δέκα τέσσερα (14) δευτερόλεπτα ή περισσότερα εμφανίζονται στο ρολόι των είκοσι τεσσάρων (24άρων) δευτερολέπτων.

**3. Σταματά και επαναρυθμίζεται στα δέκα τέσσερα (14) δευτερόλεπτα** όταν η ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας, της χορηγείται μία επαναφορά από εκτός ορίων στο εμπρός γήπεδο και δέκα τρία (13) δευτερόλεπτα ή λιγότερα εμφανίζονται στο ρολόι των είκοσι τεσσάρων (24άρων) δευτερολέπτων.

**50.3 Σταματά αλλά δεν επαναρυθμίζεται** 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 διαδικασίας αναπήδησης.
- Ενός διπλού σφάλματος.
- Μιας ακύρωσης ισοδύναμων ποινών εναντίων και των δύο ομάδων.

**50.4 Σταματά και δε λειτουργεί,** μετά που η μπάλα νεκρώνεται και το χρονόμετρο του αγώνος έχει σταματήσει, όταν απομένουν λιγότερο από είκοσι τέσσερα (24) δευτερόλεπτα ή δέκα τέσσερα (14) δευτερόλεπτα απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος για τη λήξη οποιασδήποτε περιόδου.

Το ρολόι των 24άρων δευτερολέπτων δε σταματά το χρονόμετρο του αγώνα ούτε προκαλεί το νέκρωμα της μπάλας, εκτός κι εάν η ομάδα είχε τον έλεγχο της μπάλας.

## A – ΤΑ ΣΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

- A1. Τα σήματα των διαιτητών, όπως αυτά ερμηνεύονται από τον παρών Κανονισμό Καλαθοσφαίρισης, είναι τα μόνα επίσημα σήματα. Αυτά πρέπει να χρησιμοποιούνται από όλους τους διαιτητές, σε όλα τα παιχνίδια.
- A2. Είναι σημαντικό ότι και τα εγκεκριμένα άτομα στο τραπέζι της γραμματείας θα πρέπει να είναι εξοικειωμένα με αυτά τα σήματα.

### I. ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

<p>1</p> <p><b>ΕΝΑΣ ΠΟΝΤΟΣ</b></p> <p>Ένα δάκτυλο 'Πέσιμο' από τον καρπό</p>	<p>2</p> <p><b>ΔΥΟ ΠΟΝΤΟΙ</b></p> <p>Δύο δάκτυλα Πέσιμο' από τον καρπό</p>	<p>3</p> <p><b>ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΤΡΙΩΝ ΠΟΝΤΩΝ</b></p> <p>Τρία δάκτυλα εκτεταμένα</p>	<p>4</p> <p><b>ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟ ΣΟΥΤ 3 ΠΟΝΤΩΝ</b></p> <p>3 δάκτυλα εκτεταμένα &amp; με τα δύο χέρια</p>	<p>5</p> <p><b>ΑΚΥΡΩΣΗ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ Ή ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b></p> <p>Ψαλιδωτή κίνηση των βραχιόνων, σταυρωτά εμπρός στο στήθος</p>
--	--	---	---	--

### II. ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΗ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣΗ







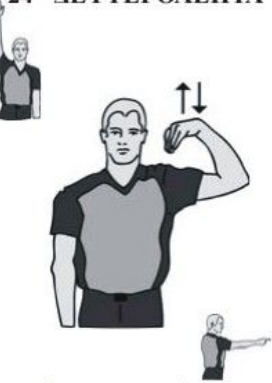
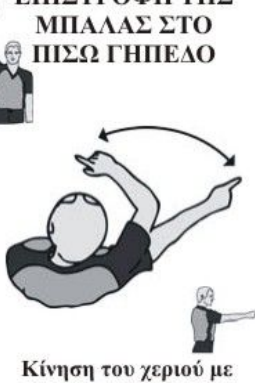
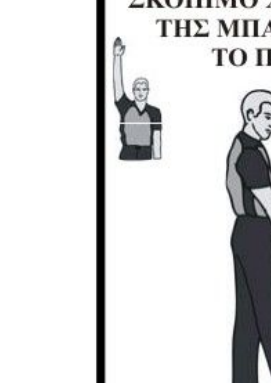
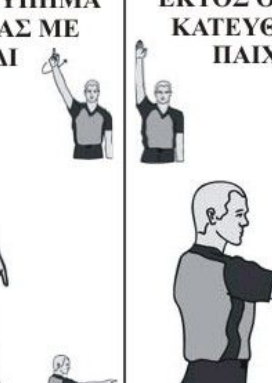
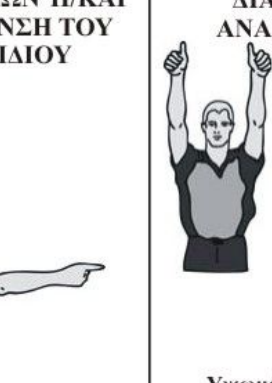
<p>6</p> <p><b>ΣΤΑΜΑΤΗΜΑ ΧΡΟΝΟΥ ΓΙΑ ΜΙΑ ΠΑΡΑΒΑΣΗ Ή ΣΤΑΜΑΤΗΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b> (Ταυτόχρονα με το σφύριγμα)</p> <p>Ανοιχτή παλάμη</p>	<p>7</p> <p><b>ΣΤΑΜΑΤΗΜΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟΥ ΓΙΑ ΣΦΑΛΜΑ</b> (Ταυτόχρονα με το σφύριγμα)</p> <p>Σφιγμένη γροθιά - ή άλλη παλάμη στραμμένη προς τα κάτω δείχνει τη μέση του υπαίτιου</p>	<p>8</p> <p><b>ΞΕΚΙΝΗΜΑ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣΗΣ</b></p> <p>Κίνηση τεντωμένης παλάμης</p>	<p>9</p> <p><b>ΕΠΑΝΑΡΡΥΘΜΙΣΗ ΣΤΑ 24"Ή 14" ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ</b></p> <p>Περιστροφή του καρπού με τεντωμένο δάκτυλο</p>
---	--	--	--

### III. ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

<p>10</p> <p><b>ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ</b> (Με ταυτόχρονο σφύριγμα)</p> <p>Σταύρωμα των χεριών στο στήθος</p>	<p>11</p> <p><b>ΓΝΕΨΙΜΟ ΓΙΑ ΕΙΣΟΔΟ</b></p> <p>Γνέψιμο προς το σώμα με ανοιχτή παλάμη</p>	<p>12</p> <p><b>ΤΑΪΜ ΑΟΥΤ</b> (Με ταυτόχρονο σφύριγμα)</p> <p>Σχηματισμός του T με το δείκτη και την παλάμη</p>	<p>13</p> <p><b>ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ &amp; ΤΩΝ ΜΕΛΩΝ ΤΗΣ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ</b></p> <p>Ανασηκωμένος αντίχειρας</p>	<p>14</p> <p><b>ΟΡΑΤΗ ΜΕΤΡΗΣΗ</b> (Των 5" &amp; των 8" δευτ.)</p> <p>Δάκτυλα που δείχνουν μέτρημα</p>
--	--	---	---	---















**IV. ΕΙΔΟΣ ΠΑΡΑΒΑΣΗΣ**

<p>15 <b>ΒΗΜΑΤΑ</b></p>  <p>Περιστροφή των καρπών</p>	<p>16 <b>ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΗ ΝΤΡΙΜΠΛΑ: ΔΙΠΛΗ ΝΤΡΙΜΠΛΑ</b></p>  <p>Κίνηση παλαμών πάνω-κάτω</p>	<p>17 <b>ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΗ ΝΤΡΙΜΠΛΑ: ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ</b></p>  <p>Ημικυκλική κίνηση με κατεύθυνση προς τα εμπρός</p>	<p>18 <b>3" ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ</b></p>  <p>Προτεταμένο χέρι με 3 ανοιχτά δάκτυλα</p>
<p>19 <b>5" ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ</b></p>  <p>Επίδειξη 5 ανοιχτών δακτύλων</p>	<p>20 <b>8" ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ</b></p>  <p>Επίδειξη 8 ανοιχτών δακτύλων</p>	<p>21 <b>24" ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ</b></p>  <p>Άγγιγμα του ώμου με τα δάκτυλα</p>	<p>22 <b>ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ ΣΤΟ ΠΙΣΩ ΓΗΠΕΔΟ</b></p>  <p>Κίνηση του χεριού με τεντωμένο δάκτυλο μπρός - πίσω</p>
<p>23 <b>ΣΚΟΠΙΜΟ ΧΤΥΠΗΜΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ ΜΕ ΤΟ ΠΟΔΙ</b></p>  <p>Ο δείκτης δείχνει το πόδι</p>	<p>24 <b>ΕΚΤΟΣ ΟΡΙΩΝ Ή/ΚΑΙ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b></p>  <p>Ο δείκτης δείχνει παράλληλα προς τις πλάγιες γραμμές</p>	<p>25 <b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΑΝΑΠΗΔΗΣΗΣ</b></p>  <p>Υψωμένοι αντίχειρες ακολουθούμενοι απο το δείκτη στην κατεύθυνση της εναλλασσόμενης κατοχής</p>	







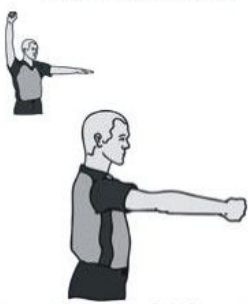




## V. ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΦΑΛΜΑΤΟΣ ΣΤΟ ΤΡΑΠΕΖΙ ΤΗΣ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ (3 ΣΤΑΔΙΑ)

### 1<sup>ο</sup> ΣΤΑΔΙΟ – ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΚΤΗ

26 No. 4 	27 No. 5 	28 No. 6 	29 No. 7 
30 No. 8 	31 No. 9 	32 No. 10 	33 No. 11 
34 No. 12 	35 No. 13 	36 No. 14 	37 No. 15 



**2<sup>ο</sup> ΣΤΑΔΙΟ – ΕΙΔΟΣ ΣΦΑΛΜΑΤΟΣ**

<p>38 <b>ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΗ ΧΡΗΣΗ ΧΕΡΙΩΝ</b></p>  <p>Χτύπημα στον καρπό</p>	<p>39 <b>ΠΑΡΕΜΠΟΛΙΣΗ</b> (Απο επιτιθέμενο αμυνόμενο)</p>  <p>Δύο χέρια στα ισχία</p>	<p>40 <b>ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ ΤΩΝ ΑΓΚΩΝΩΝ</b></p>  <p>Κίνηση του αγκώνα προς τα πίσω</p>	<p>41 <b>ΚΡΑΤΗΜΑ</b></p>  <p>Γράψωμα του καρπού προς τα κάτω</p>
<p>42 <b>ΣΠΡΩΞΙΜΟ Η ΠΕΣΙΜΟ ΠΑΝΩ ΣΕ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΧΩΡΙΣ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ</b></p>  <p>Μίμηση σπρωξίματος</p>	<p>43 <b>ΠΕΣΙΜΟ ΠΑΝΩ ΣΕ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΕΧΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ</b></p>  <p>Σφιγμένη γροθιά χτυπά την ανοιχτή παλάμη</p>	<p>44 <b>ΣΦΑΛΜΑ ΟΜΑΔΑΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΛΑΣ</b></p>  <p>Σφιγμένη γροθιά δείχνει προς το καλάθι υπαίτιας ομάδας</p>	<p>45 <b>ΔΙΠΛΟ</b></p>  <p>Κυματιστή κίνηση σφιγμένων γροθιών</p>
<p>46 <b>ΤΕΧΝΙΚΟ</b></p>  <p>Σχηματισμός του T με τις παλάμες</p>	<p>47 <b>ΑΝΤΙΑΘΛΗΤΙΚΟ</b></p>  <p>Κράτημα καρπού</p>	<p>48 <b>ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥ</b></p>  <p>Σφυγμένες γροθιές</p>	

**3<sup>ο</sup> ΣΤΑΔΙΟ - ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΡΑΧΩΡΟΥΜΕΝΩΝ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΒΟΛΩΝ**

<p>49</p> <p><b>ΜΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΟΛΗ</b></p>  <p>Ανύψωση ενός δακτύλου</p>	<p>50</p> <p><b>ΔΥΟ ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ</b></p>  <p>Ανύψωση δύο δακτύλων</p>	<p>51</p> <p><b>ΤΡΕΙΣ ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ</b></p>  <p>Ανύψωση τριών δακτύλων</p>
--	---	---

**Ή**
**ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

<p>52</p> <p><b>ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΣΦΑΛΜΑ ΧΩΡΙΣ ΒΟΛΗ (ΕΣ)</b></p>  <p>Ο δείκτης δείχνει παράλληλα προς τις πλάγιες γραμμές</p>	<p>53</p> <p><b>ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΣΦΑΛΜΑ ΟΜΑΔΑΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΛΑΣ</b></p>  <p>Η σφιγμένη γροθιά δείχνει παράλληλα προς τις πλάγιες γραμμές</p>
---	---



## VI. ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΒΟΛΩΝ (2 ΣΤΑΔΙΑ)

### 1<sup>ο</sup> ΣΤΑΔΙΟ – ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΠΕΡΙΟΡΙΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ



### 2<sup>ο</sup> ΣΤΑΔΙΟ – ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΕΡΙΟΡΙΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ



Διάγραμμα 7 Τα σήματα των διαιτητών


**B - ΤΟ ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ**

**ΔΙΕΘΝΗΣ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ**  
**ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ**

ΟΜΑΔΑ Α \_\_\_\_\_

ΟΜΑΔΑ Β \_\_\_\_\_

 ΟΡΓΑΝΩΣΗ \_\_\_\_\_ ΗΜΕΡ/ΝΙΑ \_\_\_\_\_ ΩΡΑ \_\_\_\_\_ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ \_\_\_\_\_  
 ΑΝΤ/ΠΟΣ \_\_\_\_\_ ΤΟΠΟΣ \_\_\_\_\_ ΒΟΗΘΟΣ 1 \_\_\_\_\_ ΒΟΗΘΟΣ 2 \_\_\_\_\_

 ΟΜΑΔΑ Α  
 ΑΝΑΠΑΥΛΕΣ  
 ΠΕΡΙΟΔΟΣ ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4  
 ΠΕΡΙΟΔΟΣ ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4  
 ΠΑΡΑΤΑΣΕΙΣ

ΑΡΙΘΜ. ΔΕΛΤΙΟΥ	ΠΑΙΚΤΕΣ	No.	ΣΥΜΜΟΧΗ	ΣΦΑΛΜΑΤΑ				
				1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

 ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ \_\_\_\_\_  
 ΒΟΗΘΟΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ \_\_\_\_\_

 ΟΜΑΔΑ Β  
 ΑΝΑΠΑΥΛΕΣ  
 ΠΕΡΙΟΔΟΣ ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4  
 ΠΕΡΙΟΔΟΣ ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4  
 ΠΑΡΑΤΑΣΕΙΣ

ΑΡΙΘΜ. ΔΕΛΤΙΟΥ	ΠΑΙΚΤΕΣ	No.	ΣΥΜΜΟΧΗ	ΣΦΑΛΜΑΤΑ				
				1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

 ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ \_\_\_\_\_  
 ΒΟΗΘΟΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ \_\_\_\_\_

 ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ \_\_\_\_\_  
 ΒΟΗΘΟΣ ΣΗΜΕΙΩΤΗ \_\_\_\_\_  
 ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣ \_\_\_\_\_  
 ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣ 24'' \_\_\_\_\_

 ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ \_\_\_\_\_  
 ΒΟΗΘΟΣ 1 \_\_\_\_\_ ΒΟΗΘΟΣ 2 \_\_\_\_\_

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΕΝΣΤΑΣΗΣ \_\_\_\_\_

**ΤΡΕΧΟΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ**

A		B		A		B		A		B	
1	1			41	41			81	81		
2	2			42	42			82	82		
3	3			43	43			83	83		
4	4			44	44			84	84		
5	5			45	45			85	85		
6	6			46	46			86	86		
7	7			47	47			87	87		
8	8			48	48			88	88		
9	9			49	49			89	89		
10	10			50	50			90	90		
11	11			51	51			91	91		
12	12			52	52			92	92		
13	13			53	53			93	93		
14	14			54	54			94	94		
15	15			55	55			95	95		
16	16			56	56			96	96		
17	17			57	57			97	97		
18	18			58	58			98	98		
19	19			59	59			99	99		
20	20			60	60			100	100		
21	21			61	61			101	101		
22	22			62	62			102	102		
23	23			63	63			103	103		
24	24			64	64			104	104		
25	25			65	65			105	105		
26	26			66	66			106	106		
27	27			67	67			107	107		
28	28			68	68			108	108		
29	29			69	69			109	109		
30	30			70	70			110	110		
31	31			71	71			111	111		
32	32			72	72			112	112		
33	33			73	73			113	113		
34	34			74	74			114	114		
35	35			75	75			115	115		
36	36			76	76			116	116		
37	37			77	77			117	117		
38	38			78	78			118	118		
39	39			79	79			119	119		
40	40			80	80			120	120		

 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΠΕΡΙΟΔΟΣ ① A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
 ΠΕΡΙΟΔΟΣ ② A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
 ΠΕΡΙΟΔΟΣ ③ A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
 ΠΕΡΙΟΔΟΣ ④ A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
 ΠΑΡΑΤΑΣΕΙΣ A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_

**ΤΕΛΙΚΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΟΜΑΔΑ Α \_\_\_\_\_ ΟΜΑΔΑ Β \_\_\_\_\_**
**ΝΙΚΗΤΡΙΑ ΟΜΑΔΑ \_\_\_\_\_**
**Διάγραμμα 8 Φύλλο αγώνος**



- B.1** Το φύλλο αγώνος, όπως παρουσιάζεται στο Σχεδιάγραμμα 8, είναι το μόνο εγκεκριμένο από την Τεχνική Επιτροπή της F.I.B.A.
- B.2** Αποτελείται από ένα πρωτότυπο και από τρία αντίγραφα σε χαρτί διαφορετικών χρωμάτων. Το πρωτότυπο, σε άσπρο χαρτί, είναι για την F.I.B.A.. Το πρώτο αντίγραφο, σε μπλε χαρτί, είναι για τη Διοργανώτρια αρχή, το δεύτερο αντίγραφο, σε ροζ χαρτί, είναι για τη νικήτρια ομάδα και το τελευταίο αντίγραφο, σε κίτρινο χαρτί, είναι για την ηττημένη ομάδα.  
Σημείωση: 1. Συνιστάται, ο Σημειωτής να χρησιμοποιεί δύο (2), διαφορετικού χρώματος στυλό, ένα για την πρώτη & τρίτη περίοδο και ένα για την δεύτερη & τέταρτη περίοδο.  
2. Το φύλλο αγώνος μπορεί να προετοιμάζεται και να συμπληρώνεται ηλεκτρονικά.
- B.3 Τουλάχιστον είκοσι (20) 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 δύο (2) ομάδων στις αντίστοιχες θέσεις που βρίσκονται στην κορυφή του φύλλου αγώνος. Η ομάδα "A". 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 "B".
- B.3.2** Ο Σημειωτής κατόπιν θα καταχωρήσει:
- Την ονομασία της διοργάνωσης,
  - Τον αριθμό του αγώνα,
  - Την ημερομηνία, την ώρα και τον τόπο τέλεσης αγώνα,
  - Τα ονόματα του Α' διαιτητή και του/ων βοηθού/ών.



ΔΙΕΘΝΗΣ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ  
ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ

ΟΜΑΔΑ Α HOOPERS

ΟΜΑΔΑ Β POINTERS

ΟΡΓΑΝΩΣΗ	WMC	ΗΜΕΡ/ΝΙΑ	20.11.2008	ΩΡΑ	20:00	ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ	WALTON M.
ΑΝΤ/ΠΟΣ	5	ΤΟΠΟΣ	GENEVA	ΒΟΗΘΟΣ 1	CHANG Y.	ΒΟΗΘΟΣ 2	BARTOK K.

**Διάγραμμα 9 Η επικεφαλίδα του φύλλου αγώνα**

- B.3.3** Ο σημειωτής οφείλει στη συνέχεια να καταχωρήσει τα ονόματα των μελών κάθε ομάδας χρησιμοποιώντας τον κατάλογο των παικτών που του δόθηκε από τον προπονητή ή τον εκπρόσωπο του. Η ομάδα "A" καταλαμβάνει το επάνω μέρος του φύλλου αγώνος και η ομάδα "B" το κάτω μέρος.
- B.3.3.1** Στην πρώτη στήλη, ο σημειωτής θα καταχωρίσει τον αριθμό [τα τρία (3) τελευταία ψηφία] του δελτίου κάθε αθλητή. 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** Στην δεύτερη στήλη, ο σημειωτής θα καταχωρεί, με ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ, το επίθετο και το αρχικό του ονόματος του κάθε αθλητού, δίπλα στον αντίστοιχο αριθμό, τον οποίο θα έχει ο κάθε αθλητής στην φανέλα. Ο αρχηγός της ομάδας σημειώνεται με την καταχώρηση (CAP) αμέσως μετά το όνομα του.

- B.3.3.3** Αν μία ομάδα παρουσιάσει λιγότερους από δώδεκα (12) αθλητές, ο σημειωτής οφείλει να χαράξει μία γραμμή κατά μήκος του κενού, στο οποίο εγγράφονται, κατά σειρά, ο αριθμός του δελτίου, το όνομα, ο αριθμός κ.λπ., στην αντίστοιχη γραμμή του αριθμού του παίκτη.
- 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.4 Τουλάχιστον δέκα (10) λεπτά πριν την προγραμματισμένη έναρξη του παιχνιδιού** και οι δύο προπονητές οφείλουν:
- B.4.1** Να επιβεβαιώσουν τη συμφωνία τους με τα ονόματα και τους αντίστοιχους αριθμούς των μελών της ομάδας τους.
- B.4.2** Να επιβεβαιώσουν τα ονόματα του προπονητή και του βοηθού προπονητή.
- B.4.3** Να υποδεικνύουν τους πέντε (5) παίκτες, οι οποίοι θα είναι έτοιμοι να αρχίσουν το παιχνίδι, με ένα μικρό "x" δίπλα στον αριθμό του παίκτη στη στήλη του.
- B.4.4** Να υπογράψουν το φύλλο αγώνα.  
Ο 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 είναι έτοιμοι να ξεκινήσουν 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.

ΑΝΑΠΑΥΛΕΣ		ΟΜΑΔΙΚΑ ΣΦΑΛΜΑΤΑ						
	ΠΕΡΙΟΔΟΣ ①		②					
	ΠΕΡΙΟΔΟΣ ③		④					
	ΠΑΡΑΤΑΣΕΙΣ							
ΑΡΙΘΜ. ΔΕΛΤΙΟΥ	ΠΑΙΚΤΕΣ	No.	ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ	ΣΦΑΛΜΑΤΑ				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	4	X	P <sub>2</sub>				
002	JONES, M.	5	X	P	P	P <sub>2</sub>		
003	SMITH, E.	6	X	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>	
004	FRANK, Y.	7	X	T <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>			
010	NANCE, L.	8	X	P	P	U <sub>1</sub>		
012	KING, H. (CAP)	9	X	P <sub>1</sub>	P			
014	WONG, P.	10						
015	RUSH, S.	11	X	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>			
		12						
021	MARTINEZ, M.	13	X	P <sub>2</sub>	P	P <sub>2</sub>	T <sub>C</sub>	
022	SANCHES, N.	14	X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub>
024	MANOS, K.	15	X	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ		LOOR, A.					C	B <sub>2</sub>
ΒΟΗΘΟΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ		MONTA, B.						

**Διάγραμμα 10** Ομάδες στο φύλλο αγώνα



## B.7 Τάϊμ άουτς

**B.7.1** Χορηγούμενα τάϊμ άουτς θα πρέπει να καταγράφονται στο φύλλο αγώνος, με την καταχώρηση του λεπτού του χρόνου του παιχνιδιού, της περιόδου ή της παράτασης στα κατάλληλα κουτιά, κάτω από τα ονόματα των ομάδων.

**B.7.2** Στο τέλος κάθε ημιχρόνου ή της κάθε παράτασης, τα αχρησιμοποίητα τετράγωνα θα ακυρώνονται χαράσσοντας δύο (2) παράλληλες οριζόντιες γραμμές.

## 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 των προπονητών, των βοηθών προπονητών, των αναπληρωματικών και των συνοδών των ομάδων, είναι τεχνικά ή αποκλεισμού και θα χρεώνονται στον προπονητή.

**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".

**B.8.3.3** Το τεχνικό σφάλμα εναντίον του 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 "D" στον εναπομείναντα χώρο.

**B.8.3.4** Ένα τεχνικό σφάλμα εναντίον του προπονητή για οποιαδήποτε άλλη αιτία θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός "B".

**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 "D" στον εναπομείναντα χώρο.

**B.8.3.6** Το σφάλμα αποκλεισμού, θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός "D".

**B.8.3.7** Κάθε σφάλμα το οποίο επισύρει ελεύθερη βολή/ες, 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.8.3.8** 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.8.3.9** Στο τέλος κάθε περιόδου, ο σημειωτής θα χαράσσει μία έντονη γραμμή μεταξύ των κενών που έχουν χρησιμοποιηθεί και αυτών που δεν έχουν χρησιμοποιηθεί.

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

**B.8.3.10 Παραδείγματα σφαλμάτων αποκλεισμού**

Σφάλματα αποκλεισμού, σε βάρος προπονητών, βοηθών προπονητών, αναπληρωματικών, αποκλεισμένων παικτών και συνοδών των ομάδων, για εγκατάλειψη της περιοχής του πάγκου (άρθρο 39), θα καταγράφονται όπως φαίνεται παρακάτω. Σε όλα τα υπολειπόμενα κενά σφαλμάτων του προπονητή που αποκλείστηκε, θα σημειώνεται ένα "F".

Αν αποβάλλεται μόνο ο προπονητής:

ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
ΒΟΗΘΟΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ	MONTA, B.			

Αν αποβάλλεται μόνο ο βοηθός προπονητή:

ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
ΒΟΗΘΟΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ	MONTA, B.	F	F	F

Αν αποβάλλεται ο προπονητής και ο βοηθός προπονητή:

ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
ΒΟΗΘΟΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ	MONTA, B.	F	F	F

Αν ο αναπληρωματικός έχει λιγότερα από τέσσερα (4) σφάλματα. Τότε ένα "F" θα αναγράφεται σε όλα τα υπολειπόμενα κενά τετράγωνα:

003	SMITH, E.	6	⊗	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Αν είναι το πέμπτο (5<sup>ο</sup>) σφάλμα του αναπληρωματικού, τότε ένα "F" θα αναγράφεται στο τελευταίο τετράγωνο:

002	JONES, M.	5	⊗	T <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Αν ο αποκλεισμένος παίκτης έχει ήδη διαπράξει πέντε σφάλματα και έχει αποκλειστεί, τότε ένα "F" θα πρέπει να γραφτεί σε ένα καινούργιο τετράγωνο δίπλα στο πέμπτο (5<sup>ο</sup>) σφάλμα:

015	RUSH, S.	11	×	T <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Επιπλέον των παραπάνω παραδειγμάτων των παικτών Smith, Jones και Rush, ή εάν ένας συνοδός ομάδος αποβληθεί, ένα τεχνικό σφάλμα θα σημειωθεί:

ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
ΒΟΗΘΟΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ	MONTA, B.			

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

**B.8.3.11** Ένα σφάλμα αποκλεισμού, σε βάρος αναπληρωματικού (εξαιρουμένου του Άρθρου 39), θα πρέπει να σημειώνεται ως εξής:

001	MAYER, F.	4	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

**Και**

ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
ΒΟΗΘΟΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ	MONTA, B.			

**B.8.3.12** Ένα σφάλμα αποκλεισμού, σε βάρος βοηθού προπονητή (εξαιρουμένου του άρθρου 39), θα πρέπει να αναγράφεται ως εξής:

ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
ΒΟΗΘΟΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ	MONTA, B.	D		

**B.8.3.13** Ένα σφάλμα αποκλεισμού, σε βάρος ενός αποκλεισμένου παίκτη, μετά το πέμπτο (5<sup>ο</sup>) του σφάλμα, (εξαιρουμένου του άρθρου 39), θα πρέπει να σημειώνονται ως εξής:

015	RUSH, S.	11	×	T <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

**Και**

ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
ΒΟΗΘΟΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ	MONTA, B.			



## B.9 Ομαδικά Σφάλματα

**B.9.1** Για κάθε περίοδο, τέσσερα (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 ενδεδειγμένο τετράγωνο.

## 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 τέσσερις (4) στήλες για το τρέχον αποτέλεσμα στο φύλλο αγώνος.

**B.10.3** Κάθε στήλη υποδιαιρείται σε τέσσερις άλλες στήλες. Οι δύο στα αριστερά, είναι για την Α' ομάδα και οι δύο 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 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 τριών (3) πόντων καταγράφεται σημειώνοντας με έναν κύκλο γύρω από τον αριθμό του παίκτη.

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

**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.

**B.11.4** Στο τέλος κάθε περιόδου, ο σημειωτής χαράσσει έναν έντονο κύκλο "Ο" 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 της κάθε περιόδου ο σημειωτής εξακολουθεί να κρατά χρονολογικά την εξέλιξη του τρέχοντος αποτελέσματος των πόντων που επιτεύχθηκαν από το σημείο της διακοπής.

	A		B
		1	6
		2	6
6		3	3
		4	4
11		5	5
11		6	5
		7	7
10		8	8
		9	10
		10	10
10		11	11
		12	7
4		13	7
5		14	
5		15	6
		16	16
5		17	17
		18	6
6		19	19
		20	9
		21	21
11		22	9
		23	9
11		24	24
		25	7
		26	7
5		27	27
		28	6
10		29	29
		30	8
4		31	31
		32	5
4		33	5
4		34	
		35	10
10		36	36
		37	12
		38	38
10		39	12
10		40	12

Διάγραμμα 11  
Τρέχον αποτέλεσμα

**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 Α' διαιτητή, μόλις η μπάλα νεκρωθεί και το ρολόι του παιχνιδιού σταματήσει.

## B.12 Τρέχον αποτέλεσμα: Τελικό άθροισμα

**B.12.1** Στο τέλος κάθε περιόδου, ο σημειωτής θα καταχωρήσει το αποτέλεσμα της περιόδου αυτής, στο ενδεδειγμένο τμήμα στο κατώτερο μέρος του φύλλου αγώνος.

**B.12.2** Στο τέλος του αγώνα, ο σημειωτής χαράσσει δύο (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>71</del>	71	
7	<del>72</del>	<del>72</del>	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	<del>76</del>	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

### Διάγραμμα 12 Τελικό άθροισμα

**B.12.3** Στο τέλος του αγώνα, ο σημειωτής καταχωρεί το τελικό αποτέλεσμα και την νικήτρια ομάδα.

**B.12.4** 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 του ρολογιού των 24άρων δευτερολέπτων.

**B.12.5** Αφού υπογραφεί και από τον/ους βοηθό/ους, ο Α' διαιτητής θα είναι ο τελευταίος που θα εγκρίνει και θα υπογράψει το φύλλο αγώνος. Η ενέργεια αυτή, τελειώνει τη σχέση των διαιτητών – κριτών σε σχέση με τον αγώνα.

**Σημείωση:** Αν ένας από τους δύο αρχηγούς (CAP) υπογράφει στο σημείο της ένστασης το φύλλο αγώνος (χρησιμοποιώντας την περιοχή «Υπογραφή αρχηγού σε περίπτωση ένστασεως», οι κριτές και ο/οι βοηθός/οι πρέπει να παραμείνουν στη διάθεση του Α' διαιτητή μέχρι αυτός να τους δώσει την άδεια να φύγουν.

ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ <u>N.MAIER</u> ΒΟΗΘΟΣ ΣΗΜΕΙΩΤΗ <u>O.SABAY</u> ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣ <u>R.LEBLANC</u> ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣ 24'' <u>K.AUSTIN</u>	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΠΕΡΙΟΔΟΣ ① A <u>15</u> B <u>18</u> ΠΕΡΙΟΔΟΣ ② A <u>19</u> B <u>10</u> ΠΕΡΙΟΔΟΣ ③ A <u>26</u> B <u>19</u> ΠΕΡΙΟΔΟΣ ④ A <u>16</u> B <u>25</u> ΠΑΡΑΤΑΣΕΙΣ A <u>/</u> B <u>/</u>
ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ <u>M. G. J. J. J.</u> ΒΟΗΘΟΣ 1 <u>V. W. W.</u> ΒΟΗΘΟΣ 2 <u>K. B. B.</u>	ΤΕΛΙΚΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΟΜΑΔΑ A <u>76</u> ΟΜΑΔΑ B <u>72</u> ΝΙΚΗΤΡΙΑ ΟΜΑΔΑ <u>HOOPERS</u>
ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΕΝΣΤΑΣΗΣ _____	

### Διάγραμμα 13 Κάτω τμήμα του φύλλου αγώνος



## Γ - Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΩΝ ΕΝΣΤΑΣΕΩΝ

Εάν, στην διάρκεια μίας επίσημης διοργάνωσης της FIBA, μια ομάδα πιστεύει ότι τα συμφέροντα της έχουν επηρεασθεί δυσμενώς από την απόφαση ενός διαιτητή (είτε του πρώτου είτε των βοηθών), ή από οποιοδήποτε γεγονός, το οποίο συνέβη κατά τη διάρκεια του αγώνος, η ομάδα αυτή πρέπει να ακολουθήσει την εξής διαδικασία:

**Γ.1** Ο αρχηγός αυτής της ομάδας, αμέσως με τη λήξη του παιχνιδιού, πληροφορεί τον Α' διαιτητή ότι η ομάδα του ενίσταται εναντίον του αποτελέσματος του παιχνιδιού και υπογράφει το φύλλο αγώνος στο σημείο που αναφέρει: «υπογραφή του αρχηγού σε περίπτωση ένστασης».

Για να είναι έγκυρη η ως άνω δήλωση, είναι απαραίτητο, ο επίσημος εκπρόσωπος της Εθνικής Ομοσπονδίας ή της ομάδας, να επιβεβαιώσει αυτή την ένσταση, γραπτώς. Αυτό πρέπει να γίνει μέσα σε χρονικό διάστημα είκοσι (20) λεπτών από τη λήξη του αγώνος.

Λεπτομερείς εξηγήσεις δεν είναι αναγκαίες. Είναι αρκετό να γράψει: «Η Εθνική Ομοσπονδία (ή η ομάδα) Χ ενίσταται για το αποτέλεσμα του αγώνος μεταξύ των ομάδων Χ και Ψ». Στη συνέχεια θα πρέπει να καταθέσει ως εγγύηση ένα ποσό αντίστοιχο με US\$250 στον εκπρόσωπο της FIBA ή της Τεχνικής Επιτροπής, σαν παράβολο.

Η Εθνική Ομοσπονδία της ομάδας ή η ενιστάμενη ομάδα, θα πρέπει να υποβάλει το κείμενο της ένστασης στον εκπρόσωπο της FIBA ή στον Πρόεδρο της Τεχνικής Επιτροπής, μέσα σε χρονικό διάστημα μιας (1) ώρας από τη λήξη του αγώνος.

Αν η ένσταση γίνει αποδεκτή, το παράβολο θα επιστραφεί.

**Γ.2** Ο Α' διαιτητής, πρέπει μέσα σε μία (1) ώρα από τη λήξη του αγώνος να αναφέρει το συμβάν που οδήγησε στην ένσταση, στον εκπρόσωπο της FIBA ή στον Πρόεδρο της Τεχνικής Επιτροπής.

**Γ.3** Εφόσον η Εθνική Ομοσπονδία της ομάδας ή το σωματείο που ενίσταται, ή η αντίπαλη ομάδα, δε συμφωνεί με την απόφαση της Τεχνικής Επιτροπής, μπορεί να κάνει έφεση κατά της αποφάσεως, προσφεύγοντας στην Επιτροπή Ενστάσεων.

Για να ισχύει αυτή η έφεση, πρέπει να γίνει γραπτώς, μέσα σε είκοσι (20) λεπτά από την επίδοση της απόφασης της Τεχνικής Επιτροπής και συνοδεύεται με την κατάθεση παράβολου US\$500.

Η Επιτροπή Ενστάσεων οφείλει να εκδικάσει την έφεση σε τελευταίο βαθμό και η απόφαση της είναι οριστική.

**Γ.4** Βιντεοταινίες, film, φωτογραφίες ή οποιοσδήποτε άλλος εξοπλισμός, οπτικός, ηλεκτρονικός, ψηφιακός ή οτιδήποτε άλλο, θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν **μόνο** για:

- Την απόφαση εάν το τελευταίο σουτ στο τέλος κάθε περιόδου ή κάθε παράτασης, έγινε κατά τη διάρκεια του αγωνιστικού χρόνου ή/και εάν αυτό το σουτ θα μετρήσει για δύο (2) ή τρεις (3) πόντους.
- Τον καταλογισμό ευθυνών σε θέματα πειθαρχίας ή για εκπαιδευτικούς σκοπούς (training) μετά που ο αγώνας έχει τελειώσει.

## Δ - Η ΚΑΤΑΤΑΞΗ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ

### Δ1 Διαδικασία

Η κατάταξη των ομάδων θα πρέπει να γίνεται με βαθμούς, σύμφωνα με την καταγραφή των νικών-ηττών τους, προσμετρώντας 2 βαθμούς για κάθε νίκη, (1) ένα βαθμό για κάθε ήττα (συμπεριλαμβανομένης και της ήττας από αδυναμία) και μηδέν (0) βαθμούς για ήττα από υπαιτιότητα.

**Δ.1.1** Αν, στην κατάταξη αυτή, υπάρχουν δυο ισόβαθμες ομάδες, για να προσδιορίζεται η θέση τους, θα χρησιμοποιείται το αποτέλεσμα του/ων μεταξύ τους αγώνων/ων.

**Δ.1.2** Σε περίπτωση που, στους μεταξύ τους αγώνες, ο συνολικός αριθμός των πόντων, τους οποίους σημείωσε και δέχθηκε η κάθε ομάδα, παραμένει ο ίδιος, η κατάταξη τους θα προσδιορίζεται με βάση το goal average, όλων των αγώνων, που παίχθηκαν στον όμιλο από τις δυο ομάδες.

**Δ.1.3** Αν ισοβαθούν στην κατάταξη περισσότερες από δύο (2) ομάδες, τότε θα γίνεται μια δεύτερη κατάταξη, υπολογίζοντας μόνο τ' αποτελέσματα των αγώνων, μεταξύ των ομάδων που ισοβαθούν.

**Δ.1.4** Εάν σε οποιοδήποτε στάδιο αυτής της διαδικασίας ο αριθμός των ομάδων με τον ίδιο αριθμό πόντων μειώνεται στις δύο (2) ομάδες, η ανωτέρω διαδικασία Δ.1.1 και Δ.1.2 θα εφαρμόζεται.

**Δ.1.5** Εάν στη δεύτερη κατάταξη υπάρχουν ακόμη ομάδες που εξακολουθούν να ισοβαθούν, η θέση τους θα προσδιορίζεται χρησιμοποιώντας το goal average από τ' αποτελέσματα των αγώνων μεταξύ τους.

**Δ.1.6** Εάν υπάρχουν ακόμη πάνω από (2) ομάδες με το ίδιο goal average, η θέση τους θα προσδιορίζεται χρησιμοποιώντας τ' αποτελέσματα των αγώνων μεταξύ τους.

**Δ. 1.7** Αν μία πολλαπλή ισοβαθμία καταλήγει σε ισοβαθμία, περισσότερων των δυο, ομάδων, τότε επαναλαμβάνεται η ίδια διαδικασία, αρχίζοντας από το εδάφιο Δ.1.3.

**Δ.1.8** Το goal average, θα πρέπει να υπολογίζεται πάντα με διαίρεση.

### Δ.2 Εξαίρεση:

Αν σε μια διοργάνωση μετέχουν μόνο τρεις ομάδες και η κατάσταση δεν μπορεί να ξεκαθαριστεί χρησιμοποιώντας τ' ανωτέρω κριτήρια (το goal average των πόντων με διαίρεση είναι ακριβώς ο ίδιος), τότε για τον προσδιορισμό της κατάταξης θα χρησιμοποιούνται οι πόντοι που επιτεύχθηκαν.

#### Παράδειγμα:

Αποτελέσματα μεταξύ των Α, Β, Γ :

A εναντίον Β	82-75
A εναντίον Γ	64-71
B εναντίον Γ	91-84

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
A	2	1	1	3	146 :146	1,000
B	2	1	1	3	166 : 166	1,000
Γ	2	1	1	3	155 : 155	1,000



Επομένως :  
1η Β - σημείωσε 166 πόντους  
2η Γ - σημείωσε 155 πόντους  
3η Α - σημείωσε 146 πόντους

Σε περίπτωση που οι ομάδες εξακολουθούν να ισοβαθούν μετά τη χρησιμοποίηση όλων των ανωτέρω βημάτων, για την τελική κατάταξη θα πρέπει να χρησιμοποιείται κλήρωση. Η κλήρωση θα προσδιορίζεται από τον Κομισάριο ή από την αρμόδια αρχή της διοργάνωσης.

### Δ.3 Επιπλέον παραδείγματα του κανονισμού κατάταξης:

**Δ.3.1** Δυο ομάδες, οι οποίες έχουν τον ίδιο αριθμό πόντων και μόνο ένα μεταξύ τους αγώνα.

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
Γ	5	3	2	8
Δ	5	2	3	7
E	5	2	3	7
ΣΤ	5	0	5	5

Ο νικητής του αγώνος μεταξύ των Α και Β είναι πρώτος και ο νικητής του αγώνος μεταξύ των Δ και Ε είναι τέταρτος.

**Δ.3.2** Δύο ομάδες σ' έναν όμιλο, οι οποίες έχουν ίδιο συνολικό αριθμό πόντων και δυο μεταξύ τους αγώνες.

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
Γ	10	6	4	16
Δ	10	5	5	15
E	10	3	7	13
ΣΤ	10	2	8	12

Αποτελέσματα μεταξύ Α και Β:

**Δ.3.2.1** Η ομάδα Α κέρδισε και τους δυο αγώνες:

Οπότε  
1η Α  
2η Β

**Δ.3.2.2** Οι ομάδες κέρδισαν από έναν αγώνα με σκορ :

A εναντίον Β 90 - 82  
B εναντίον Α 69 - 62

Διαφορά πόντων : A 152 - 151  
B 151 - 152

Μέσος αριθμητικός των πόντων : A 1,0066  
B 0,9934

Επομένως :  
1η Α  
2η Β

**Δ.3.2.3** Οι ομάδες κέρδισαν από έναν αγώνα με σκορ:

A - B            90-82  
B - A            70-62

Οι δύο ομάδες έχουν την ίδια διαφορά πόντων (152-152) και το ίδιο μέσο όρο (1.000).

Η κατάταξη θα προσδιορισθεί χρησιμοποιώντας το μέσο όρο των αποτελεσμάτων όλων των αγώνων, τους οποίους έδωσαν οι ομάδες στον όμιλο.

**Δ.3.3** Στη βαθμολογία ισοβαθούν περισσότερες από δυο ομάδες:

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
Γ	5	4	1	9
Δ	5	2	3	7
E	5	1	4	6
ΣΤ	5	0	5	5

Αποτελέσματα μεταξύ των A, B, Γ :

A - B	82 - 75
A - Γ	77 - 80
B - Γ	88 - 77

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
A	2	1	1	3	159 : 155	1,0258
B	2	1	1	3	163 : 159	1,0251
Γ	2	1	1	3	157 : 165	0,9515

Επομένως :

1η A  
2η B  
3η Γ

Αν, ο μέσος όρος είναι το ίδιο για τις τρεις ομάδες, τότε η τελική κατάταξη θα προσδιορισθεί από τα αποτελέσματα όλων των αγώνων που έδωσαν οι ομάδες στον όμιλο.

**Δ.3.4** Πάνω από δύο ομάδες με ίδιο αριθμό πόντων:

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
Γ	5	3	2	8
Δ	5	3	2	8
E	5	2	3	7
ΣΤ	5	1	4	6



Η δεύτερη κατάταξη τους θα καθορισθεί υπολογίζοντας μόνο τα αποτελέσματα των αγώνων μεταξύ των ομάδων που ισοβαθούν.

Υπάρχουν δυο πιθανότητες:

Ομάδα	I.		II.	
	Νίκες	Ήττες	Νίκες	Ήττες
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
Γ	1	2	1	2
Δ	1	2	1	2

Στην περίπτωση I.: 1η A  
Η θέση των B, Γ & Δ θα προσδιορισθεί όπως στο ανωτέρω παράδειγμα Δ.3.3.

Στην περίπτωση II.: Η κατάταξη των A, B & Γ, Δ θα προσδιορισθεί όπως στο ανωτέρω παράδειγμα Δ.3.2.

Η ομάδα, η οποία χωρίς να έχει κάποια έγκυρη αιτία, δεν εμφανίζεται για να αγωνιστεί σε προγραμματισμένο αγώνα ή αποσύρεται από τον αγωνιστικό χώρο πριν τη λήξη του αγώνος, θα πρέπει να χάνει τον αγώνα από υπαιτιότητα και στην κατάταξη, να παίρνει μηδέν (0) βαθμούς.

Επιπλέον, η τεχνική επιτροπή μπορεί ν' αποφασίσει να υποβιβάσει την ομάδα στην τελευταία θέση της κατάταξης. Αυτό πραγματοποιείται αυτομάτως αν η ίδια ομάδα επαναλάβει τις ίδιες παραβάσεις.

Παρ' όλ' αυτά, για τη γενική κατάταξη της διοργάνωσης, τ' αποτελέσματα των αγώνων, τους οποίους έδωσε η συγκεκριμένη ομάδα, παραμένουν έγκυρα για το σκοπό της γενικής κατατάξεως της διοργάνωσης.

## Ε - ΤΑ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΑ (TV) ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ

### Ε.1 Ορισμός

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

### Ε.2 Κανόνας

**Ε.2.1** Ένα (1) τηλεοπτικό ταΐμ άουτ σε κάθε περίοδο επιτρέπεται, επιπλέον των χρεουμένων ταΐμ άουτ. Τηλεοπτικά ταΐμ άουτ στις παρατάσεις, δεν επιτρέπονται.

**Ε.2.2** Το πρώτο ταΐμ άουτ κάθε περιόδου (ομάδος ή Τηλεοπτικό) θα είναι 60, 75, 90 ή 100 δευτερολέπτων σε διάρκεια.

**Ε.2.3** Η διάρκεια όλων των άλλων χρεούμενων ταΐμ άουτς σε μία περίοδο θα είναι εξήντα (60) δευτερόλεπτα.

**Ε.2.4** Και οι δύο ομάδες δικαιούνται δύο (2) χρεούμενα ταΐμ άουτς στη διάρκεια του πρώτου ημιχρόνου και τρία (3) στη διάρκεια του δεύτερου ημιχρόνου. Αυτά τα χρεούμενα ταΐμ άουτς μπορούν να ζητηθούν σε οποιοδήποτε χρονική στιγμή στη διάρκεια του αγώνος και η διάρκειά τους είναι:

- 60, 75, 90 ή 100 δευτερόλεπτα, εάν πρόκειται για τηλεοπτικά, π.χ. το πρώτο σε μία περίοδο ή
- Εξήντα (60) δευτερόλεπτα, εάν δεν θεωρούνται τηλεοπτικά ταΐμ άουτς, π.χ. ζητούμενα από οποιαδήποτε ομάδα, μετά την χορήγηση των τηλεοπτικών ταΐμ άουτ.

### Ε.3 Διαδικασία

**Ε.3.1** Σε ιδανική περίπτωση, τα τηλεοπτικά ταΐμ άουτ θα πρέπει να λαμβάνονται πέντε (5) λεπτά πριν την λήξη της περιόδου.

Ωστόσο, **δεν** υπάρχει εγγύηση ότι θα τηρείται το ως άνω χρονοδιάγραμμα.

**Ε.3.2** Εάν καμία από τις δύο ομάδες δεν έχει ζητήσει χρεούμενο ταΐμ άουτ ενώ απομένουν πέντε (5) λεπτά για τη λήξη της περιόδου, τότε ένα τηλεοπτικό ταΐμ άουτ θα χορηγείται με την πρώτη ευκαιρία, όταν η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο του αγώνος σταματημένο. Αυτό το ταΐμ άουτ, δεν θα χρεώνεται εναντίον καμίας ομάδας.

**Ε.3.3** Εάν σε μία εκ των δύο ομάδων έχει χορηγηθεί ταΐμ άουτ πριν τα τελευταία πέντε (5) λεπτά για τη λήξη της περιόδου, αυτό το χρεούμενο ταΐμ άουτ θα χρησιμοποιηθεί ως τηλεοπτικό ταΐμ άουτ.

Αυτό το ταΐμ άουτ θα μετρήσει ως τηλεοπτικό και ως χρεούμενο, για την ομάδα που το ζήτησε.

**Ε.3.4** Σύμφωνα με αυτή τη διαδικασία, θα υπάρχει κατ' ελάχιστο ένα (1) ταΐμ άουτ σε κάθε περίοδο και μέγιστο έξι (6) ταΐμ άουτς στο πρώτο ημίχρονο και μέγιστο, οκτώ (8) ταΐμ άουτς στο δεύτερο ημίχρονο.

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





## ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

Από αρχής μέχρι τέλους του βιβλίου των Επίσημων Κανονισμών Καλαθοσφαίρισης «F.I.B.A. Rules 2008» - Εξοπλισμός Καλαθοσφαίρισης «Basketball Equipment», όλες οι αναφορές που γίνονται στο χρονομέτρη, στο σημειωτή, στο χειριστή των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων, στο αρσενικό γένος, αφορούν επίσης και στο θηλυκό γένος. Πρέπει να γίνει κατανοητό, ότι αυτό γίνεται για πρακτικούς και μόνο λόγους.

### Εισαγωγή

Το κομμάτι «εξοπλισμός καλαθοσφαίρισης» που είναι μέρος των «κανόνων καλαθοσφαίρισης» καθορίζει τον εξοπλισμό που χρειάζεται για ένα παιχνίδι. Αναφορά σε υψηλού επιπέδου διοργανώσεις υποδεικνύει ότι αυτός ο εξοπλισμός είναι υποχρεωτικός και ισχυρά προτείνεται για τις μεσαίου επιπέδου και όλες τις άλλες διοργανώσεις. Αναφορά για μεσαίου επιπέδου διοργανώσεις υποδεικνύει ότι αυτός ο εξοπλισμός είναι υποχρεωτικός και ισχυρά προτείνεται για όλες τις άλλες διοργανώσεις.

Αυτό το παράρτημα πρέπει να χρησιμοποιηθεί από όλους όσους εμπλέκονται απευθείας με το άθλημα όπως επίσης με κατασκευαστές εξοπλισμού καλαθοσφαίρισης, τοπικούς διοργανωτές και για τη FIBA για το πρόγραμμα έγκρισης εξοπλισμού και για να δημιουργήσει εθνικά και διεθνή στάνταρς.

Οι διοργανώσεις διακρίνονται σε τρία επίπεδα:

- Υψηλού επιπέδου διοργανώσεις (Επίπεδο 1):

Κύριοι διαγωνισμοί FIBA, όπως ορίζεται στο άρθρο E.1.1 των Εσωτερικών Κανονισμών που αφορούν τους αγώνες.

Οι εγκαταστάσεις κι ο εξοπλισμός που απαιτούνται για τις παρακάτω διοργανώσεις χρειάζονται έγκριση της FIBA (Επίπεδο 1 και 2): Ολυμπιακά Τουρνουά, Παγκόσμια Πρωταθλήματα Ανδρών, Γυναικών, U-19, και U-17, Πρωταθλήματα Νέων για Άνδρες και Γυναίκες.

Όλος ο εξοπλισμός σε αυτές τις διοργανώσεις πρέπει να είναι εγκεκριμένος από τη FIBA και να φέρει το λογότυπο της FIBA στα ορισμένα σημεία.

- Μεσαίου επιπέδου διοργανώσεις (Επίπεδο 2):

Όλες οι άλλες διοργανώσεις της FIBA όπως ορίζονται στο άρθρο E.1.1 των εσωτερικών κανονισμών της FIBA, αφορούν τις διοργανώσεις της FIBA, και υψηλού επιπέδου διοργανώσεις εθνικών ομοσπονδιών.

- Άλλες διοργανώσεις (Επίπεδο 3):

Όλες οι άλλες διοργανώσεις που δεν αναφέρονται παραπάνω.

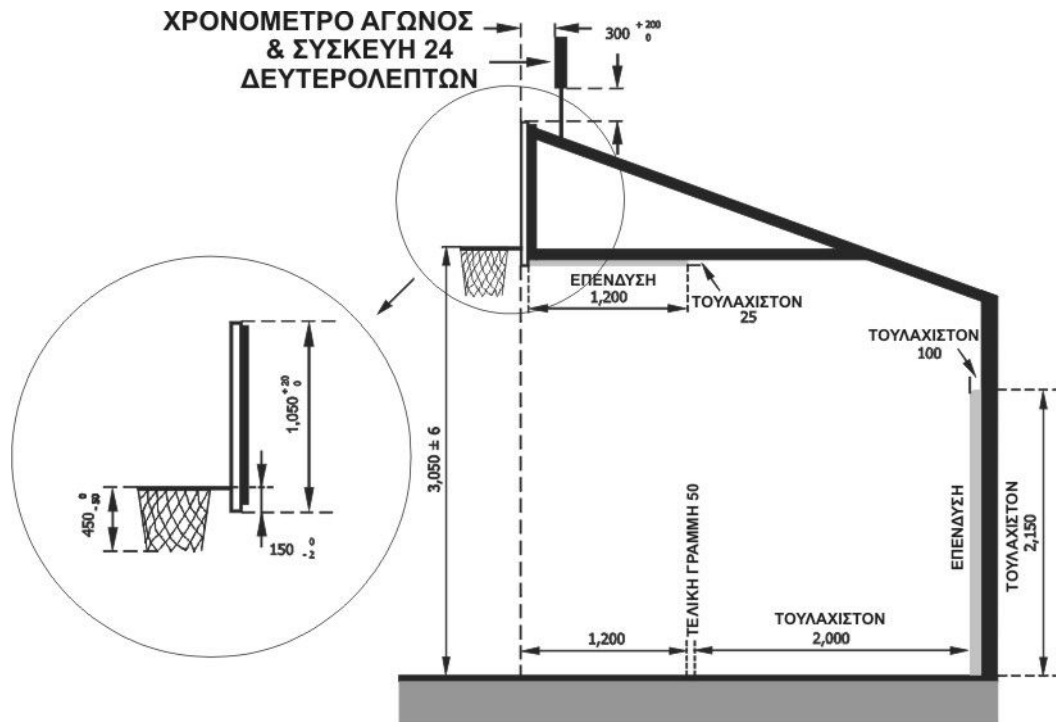
**Σημείωση:** 1. Όλες οι μετρήσεις αντοχής είναι σύμφωνα με το DIN ISO Standard 286 (βλέπε Παραπομπές [1]) εκτός όπου άλλες τιμές, ρητά αναφέρονται.

2. Αναφορά γίνεται στην έκδοση της FIBA «Guide to Basketball Facilities for High-Level Competitions» και «Guide to Small Basketball Facilities».

## 1 Υποστηρίγματα ταμπλό

Πρέπει να υπάρχουν 2 υποστηρίγματα ταμπλό (Διάγραμμα 1), ένα σε κάθε άκρο του γηπέδου και το κάθε ένα πρέπει να αποτελείται από τα ακόλουθα μέρη.

- Ένα (1) ταμπλό.
- Ένα (1) στεφάνι με προσαρμογές ανάρτησης διχτιού.
- Ένα (1) διχτάκι.
- Ένα (1) υποστηρικτή ταμπλό
- Προστατευτικά ταμπλό

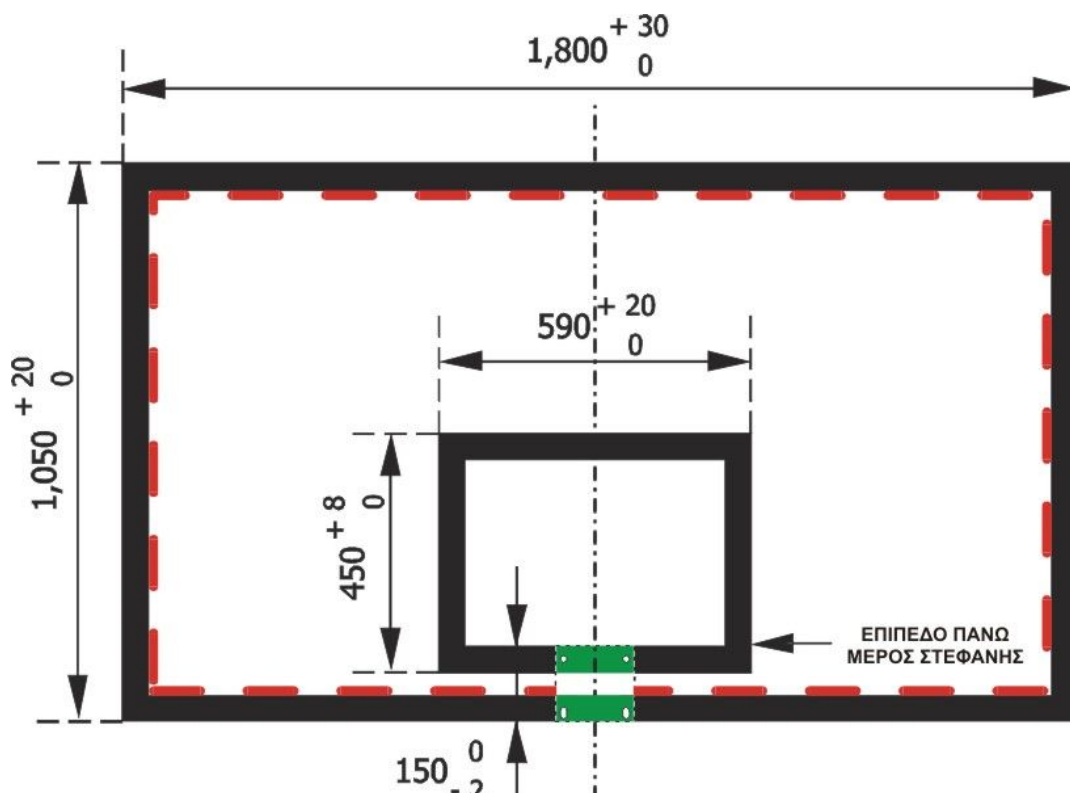


**Διάγραμμα 1 Υποστηρίγματα ταμπλό**

## 2 Ταμπλό

- 2.1** Τα ταμπλό πρέπει να είναι κατασκευασμένα από κατάλληλο διαφανές υλικό (για Επίπεδο 1 και 2 από θερμοσκληρυνόμενο κρύσταλλο ασφαλείας), σε ένα κομμάτι, χωρίς να αντανακλούν, με επίπεδη τη μπροστινή επιφάνεια και πρέπει
- Να έχουν ένα προστατευτικό πλαίσιο γύρω από την εξωτερική πλευρά
  - Να είναι κατασκευασμένα έτσι ώστε αν σπάσουν να μη σκορπίζουν.
- 2.2** Για το Επίπεδο 3, τα ταμπλό μπορεί να είναι κατασκευασμένα από άλλο υλικό/ά βαμμένα λευκά, αλλά πρέπει να πληρούν τα πιο πάνω κριτήρια.
- 2.3** Τα ταμπλό πρέπει να είναι 1.800mm (συν το πολύ 30mm) οριζόντια και 1.050mm (συν το πολύ 20 mm) κάθετα.
- 2.4** Όλες οι γραμμές των ταμπλό πρέπει να είναι:
- Λευκές, αν το υλικό είναι διαφανές
  - Μαύρες, εάν οι λευκά βαμμένοι πίνακες, δεν είναι διαφανείς.
  - 50mm σε πλάτος

- 2.5** Τα όρια του ταμπλό πρέπει να έχουν από μια γραμμή (Διάγραμμα 2) κι ένα ορθογώνιο πίσω από το στεφάνι ως εξής
- Εξωτερικές διαστάσεις 590mm (συν το πολύ 20mm) οριζόντια και 450mm (συν το πολύ 8mm) κάθετα.
  - Η πάνω άκρη του ορθογωνίου πρέπει να είναι στο ίδιο επίπεδο με τη κορυφή της στεφάνης και 150mm (μείον 2mm) πάνω από τη κάτω άκρη του ταμπλό.
- 2.6** Για αγώνες Επιπέδου 1, κάθε ταμπλό πρέπει να είναι εξοπλισμένο με φωτισμό γύρω από τη περίμετρο του, τοποθετημένο μέσα στα όρια των γραμμών του ταμπλό και το οποίο θα ανάβει με κόκκινο χρώμα όταν το ρολόι του αγώνα ηχήσει για το τέλος μιας περιόδου. Αυτό επίσης συνιστάται για το Επίπεδο 2. Ο φωτισμός αυτός θα έχει ελάχιστο πλάτος 10mm και καλύπτει το ελάχιστο 90% της περιμέτρου του ταμπλό.



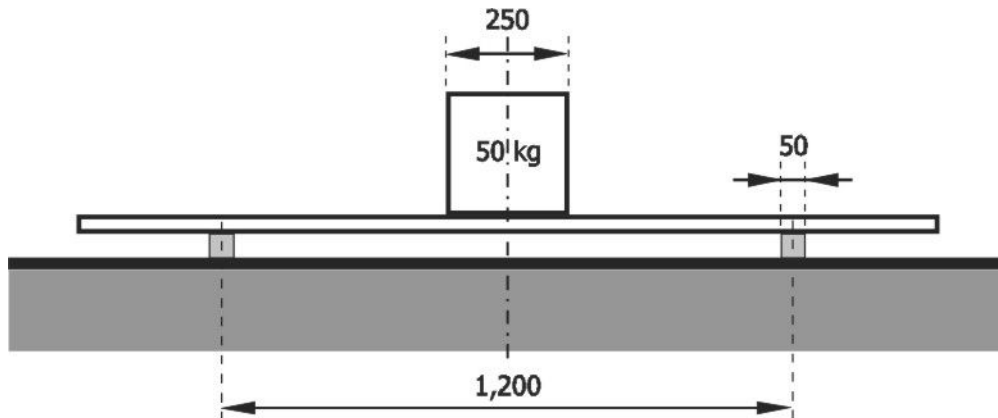
**Διάγραμμα 2 Διαγράμμιση ταμπλό**

- 2.7** Τα ταμπλό πρέπει να είναι σφικτά εφαρμοσμένα στα υποστηρίγματα τους σε κάθε μια άκρη του γηπέδου σε κάθετες γωνίες προς το έδαφος, παράλληλα με τις τελικές γραμμές (Διάγραμμα 1).

Η κεντρική κάθετη γραμμή στην μπροστινή τους επιφάνεια, εκτείνεται προς το έδαφος, θα αγγίζει σε ένα σημείο του εδάφους, 1.200mm από το κεντρικό εσωτερικό σημείο κάθε τελικής γραμμής, σε μια φανταστική γραμμή ζωγραφισμένη σε κάθετες γωνίες στη τελική γραμμή.

- 2.8** Τεστ ακαμψίας του υλικού του ταμπλό:

- Όταν ένα τετράγωνο βάρους 50 κιλών (250mm πλάτος και 1.100mm μήκος) τοποθετηθεί κατά μήκος του κέντρου του ταμπλό (χωρίς το περίβλημά του) που έχει τοποθετηθεί σε δυο παράλληλες ξύλινες δοκούς σε απόσταση 1.200mm η μια από την άλλη (Διάγραμμα 3), η μέγιστη παραμόρφωση πρέπει να είναι 3mm.


**Διάγραμμα 3 Ακαμψία γυαλιού του ταμπλό**

- Όταν μια μπάλα πέσει στο ταμπλό, πρέπει να αναπηδήσει το ελάχιστο σε ύψος 50%.

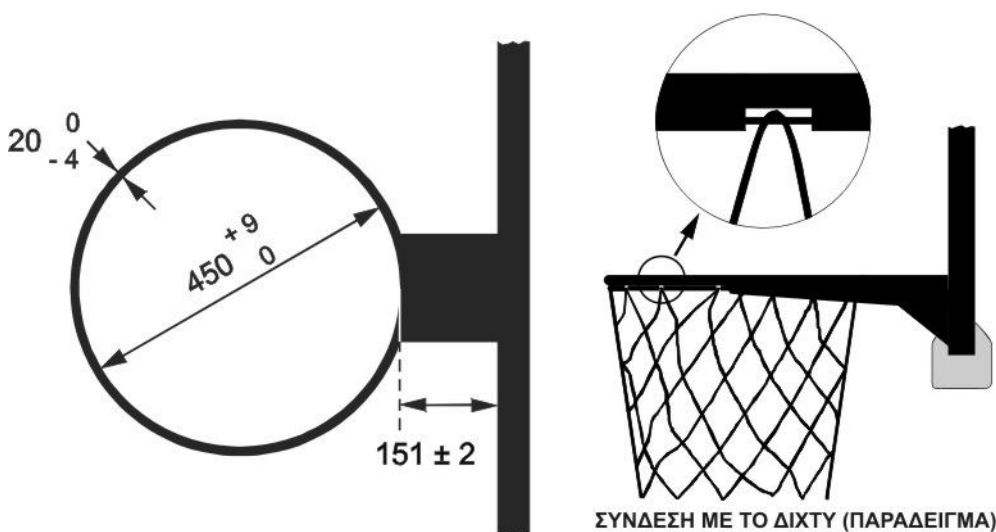
### 3 Το καλάθι

**3.1** Τα στεφάνια πρέπει να είναι φτιαγμένα από ατόφιο ασάλι και θα:

- Έχουν εσωτερική ελάχιστη διάμετρο 450mm και μέγιστη 459mm
- Είναι βαμμένα πορτοκαλί με το ακόλουθο Φυσικό Χρώμα (NCS) FIBA εγκεκριμένου φάσματος (βλέπε Παραπομπές [2]) 0080-Y70R, 0090-Y70R, 1080-Y70R.
- Έχει ελάχιστη διάμετρο μετάλλου 16mm και 20mm μέγιστη.

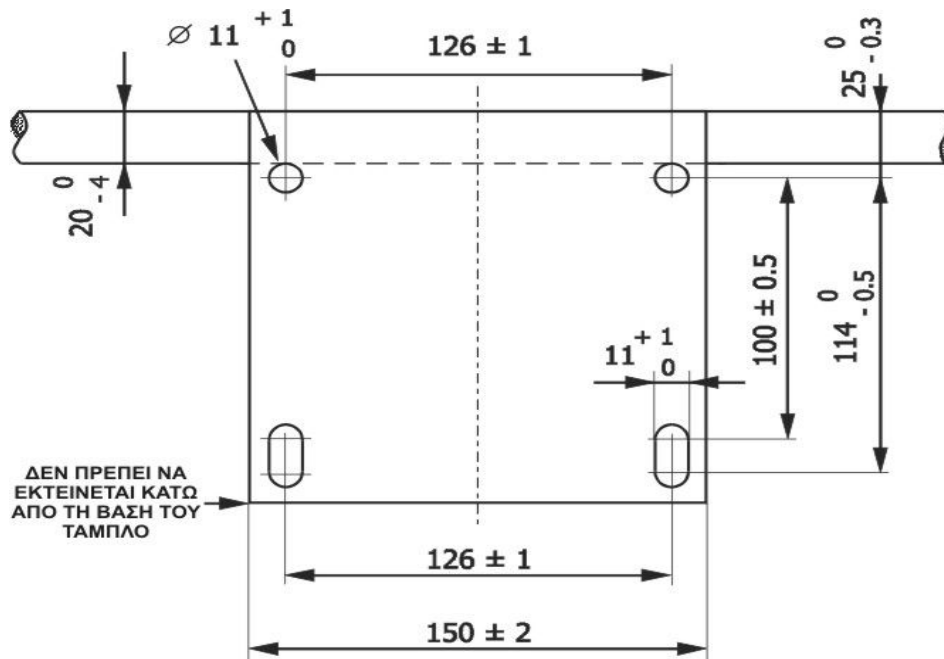
**3.2** Το διχτάκι πρέπει να είναι συνδεδεμένο σε κάθε δαχτυλίδι, σε 12 θέσεις. Τα εξαρτήματα σύνδεσης δε θα:

- Έχουν κοφτερές άκρες ή κενά
- Έχουν κενά λιγότερο από 8mm για να εμποδίζουν την είσοδο των δακτύλων.
- Είναι σχεδιασμένα σαν γάντζοι για τα Επίπεδα 1 και 2.


**ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΔΙΧΤΥ (ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ)**
**Διάγραμμα 4 Το καλάθι**

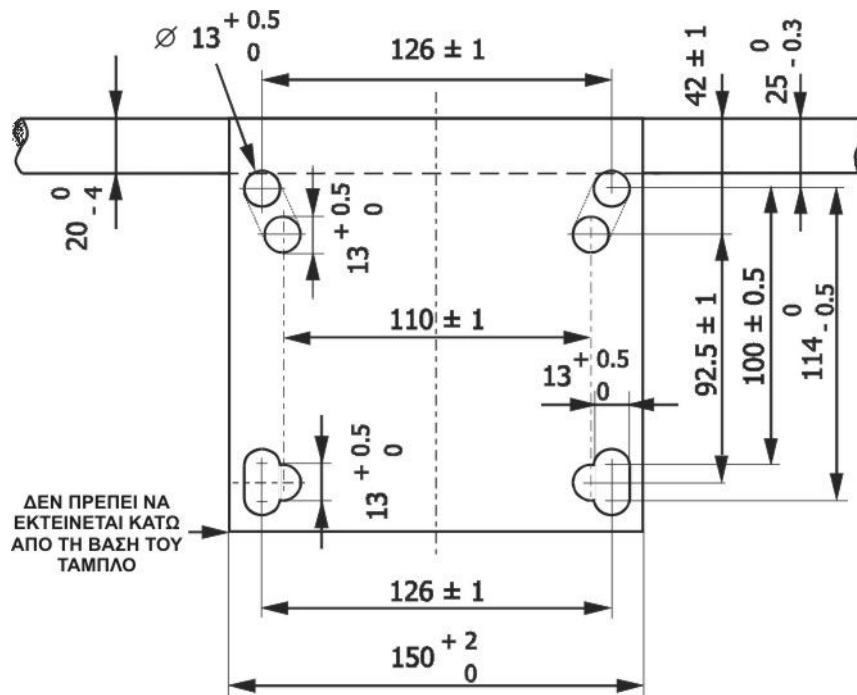
**3.3** Τα στεφάνια πρέπει να είναι έτσι τοποθετημένα στα στηρίγματα του ταμπλό, έτσι ώστε η δύναμη που ασκείται στη στεφάνη να μην μεταδίδεται στο ταμπλό από μόνη της. Επομένως, δεν πρέπει να υπάρχει άμεση επαφή μεταξύ της βάσης της στεφάνης και του ταμπλό (Διάγραμμα 5).

- 3.4** Η πάνω κορυφή κάθε στεφάνης πρέπει να είναι οριζόντια τοποθετημένη, 3,050mm ( συν πλήν, το πολύ 6mm) πάνω από το πάτωμα και να απέχει εξίσου από τις δυο άκρες του ταμπλό.
- 3.5** Το εσωτερικό σημείο της περιμέτρου που είναι κοντύτερα στο ταμπλό πρέπει να είναι 151mm ( συν 2mm το πολύ) από την πρόσοψη του ταμπλό.



**Διάγραμμα 5 Η βάση της στεφάνης**

- 3.6** Για υπάρχον υποστηρίγματα, συνίσταται η στεφάνη να τοποθετείται στον πλαίσιο σύμφωνα με τα μέτρα που δίνονται στο Διάγραμμα 6.



**Διάγραμμα 6 Στεφάνη τοποθετημένη σε υπάρχον καλάθι**

**3.7** Στεφάνια απελευθέρωσης πίεσης με τις παρακάτω προδιαγραφές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τα Επίπεδα 1 και 2 και προτείνονται για το Επίπεδο 3:

- Πρέπει να έχουν δυνατότητες αναπήδησης που να προσεγγίζουν αυτές των σταθερών στεφανιών. Ο μηχανισμός πίεσης πρέπει να εξασφαλίζει αυτά τα χαρακτηριστικά, χωρίς να προκαλεί ζημία στο στεφάνι ή τον πίνακα. Το σχέδιο και η κατασκευή της στεφάνης, πρέπει να είναι τέτοια που να εξασφαλίζεται η ασφάλεια των αθλητών.
- Τα στεφάνια απελευθέρωσης πίεσης με "positive lock" μηχανισμό δεν θα πρέπει να αποδεσμεύονται μέχρις ότου ένα στατικό βάρος, κατ'ελάχιστον 82 κιλών και μέγιστο 105 κιλά, να εφαρμόζεται κάθετα στην κορυφή της στεφάνης στο πιο απομακρυσμένο σημείο από τον πίνακα.
- Όταν ο μηχανισμός απελευθέρωσης πίεσης, απελευθερώνεται, το εμπρός μέρος της στεφάνης θα γυρίζει όχι περισσότερο από 30 βαθμούς (μοίρες) και όχι λιγότερο από 10 βαθμούς (μοίρες) κάτω από την αρχική οριζόντια θέση.
- Μετά την απελευθέρωση, και ενώ δεν εφαρμόζεται πλέον βάρος, η στεφάνη θα επανέρχεται αυτόματα και στιγμιαία στην αρχική της θέση. Καμία ρωγμή και μόνιμη παραμόρφωση της στεφάνης δεν θα πρέπει να παρατηρείται.
- Και τα δύο στεφάνια θα πρέπει να έχουν πανομοιότυπα χαρακτηριστικά αναπήδησης.

**3.8** Για το επίπεδο 1, μόνο οι εγκεκριμένες από την FIBA συσκευές μέτρησης του σωστού ύψους και της αναπήδησης/ελαστικότητας της στεφάνης θα χρησιμοποιούνται.

Η αναπήδηση/ελαστικότητα της στεφάνης και του συστήματος στήριξης θα πρέπει να κυμαίνεται μεταξύ του 35%-50% της συνολικής δυνατότητας απορρόφησης και τα δύο στεφάνια του ίδιου αγωνιστικού χώρου θα πρέπει να διαφέρουν μεταξύ τους 5%.

Για τα επίπεδα 2 και 3 της FIBA τα τεστ συσκευών πρέπει να γίνονται κανονικά, το λιγότερο δύο (2) φορές το χρόνο.

## 4. Δίχτυ

**4.1** Τα δίχτάκια θα κατασκευάζονται από λευκό κορδόνι και θα:

- Αιωρούνται από τα στεφάνια
- Κατασκευάζονται έτσι ώστε να σταματούν την μπάλα στιγμιαία, καθώς αυτή περνά μέσα από τη στεφάνη.
- Έχουν μήκος μεταξύ 400mm και 450mm.
- Κατασκευάζονται με 12 θηλιές, που θα αγγίζουν τη στεφάνη.

**4.2** Το επάνω μέρος του δίχτυου, θα είναι ημίσκληρο για να προστατεύει:

- Το δίχτυ προκειμένου να μην βγει από το στεφάνη και να μπερδευτεί γύρω από αυτό.
- Την μπάλα από το να παγιδευτεί στο δίχτυ ή να αναπηδήσει έξω από αυτό.



## **5. Κατασκευή στήριξης ταμπλό**

**5.1** Για το επίπεδο 1, μόνο φορητά ή μόνιμες στο έδαφος κατασκευές στήριξης ταμπλό θα χρησιμοποιούνται. Αυτό επίσης προτείνεται και για το Επίπεδο 2.

Για τα επίπεδα 2 και 3, κατασκευές στήριξης ταμπλό από την οροφή ή τον τοίχο, μπορούν επίσης να χρησιμοποιούνται. Ταμπλό οροφής δεν θα πρέπει να χρησιμοποιούνται σε γήπεδα που η οροφή υπερβαίνει τα 10.000mm.

**5.2** Οι κατασκευές στήριξης του ταμπλό θα είναι:

- Για τα Επίπεδα 1 και 2, σε απόσταση το λιγότερο 2.000mm, συμπεριλαμβανομένου και της προστατευτικής μόνωσης, από το εξωτερικό άκρο της τελικής γραμμής (Διάγραμμα 1).
- Με λαμπερό χρώμα, σε αντίθεση με το ταμπλό, έτσι ώστε να είναι ορατές από τους παίκτες.
- Ασφαλισμένες στο έδαφος έτσι ώστε να προστατεύονται από οποιοδήποτε κίνηση. Εάν δεν είναι δυνατή η αγκίστρωσή τους στο έδαφος, ένα επιπλέον βάρος θα πρέπει να τοποθετείται πάνω στην στήριξη προκειμένου να προστατεύει από οποιοδήποτε κίνηση.
- Ρυθμισμένες με τέτοιο τρόπο ώστε το ύψος της κορυφής της στεφάνης στα 3.050mm από το έδαφος, να μην μεταβάλλεται.

**5.3** Η σκληρότητα της κατασκευής στήριξης του ταμπλό με τη στεφάνη θα εκπληρώνει τις απαιτήσεις του κανόνα EN 1270.

**5.4** Η ορατή παλινδρόμηση στην κατασκευή στήριξης του ταμπλό θα τερματίζεται το πολύ τέσσερα (4) δευτερόλεπτα μετά από ένα κάρφωμα.

## **6. Προστατευτική μόνωση**

**6.1** Το ταμπλό και η κατασκευή στήριξης του ταμπλό πρέπει να είναι μονωμένα.

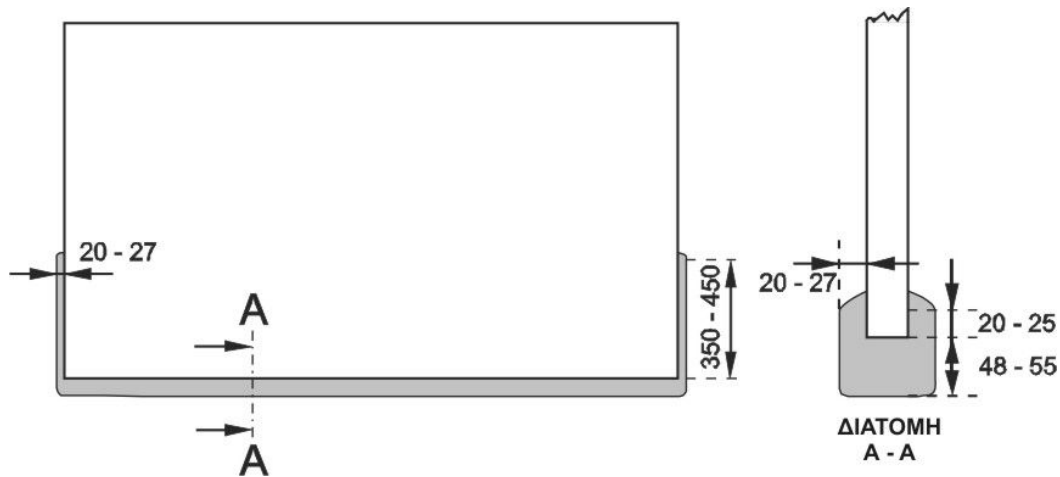
**6.2** Η προστατευτική μόνωση πρέπει να έχει ένα χρώμα και να είναι ίδιο και στα δύο ταμπλό.

**6.3** Το πάχος της προστατευτικής μόνωσης πρέπει να είναι από 20-27mm στην εμπρός, πίσω και πλάγια επιφάνεια. Η προστατευτική μόνωση πρέπει να έχει πάχος 48-55mm στην κάτω πλευρά του ταμπλό.

**6.4** Η προστατευτική μόνωση θα καλύπτει την κάτω επιφάνεια του κάθε ταμπλό και των πλευρικών επιφανειών, σε απόσταση 350-450mm από την κορυφή. Η εμπρός και πίσω επιφάνεια πρέπει να καλύπτεται με μια ελάχιστη απόσταση 20-25mm από το κάτω τμήμα του κάθε ταμπλό.

**6.5** Η προστατευτική μόνωση της κατασκευής στήριξης του ταμπλό θα καλύπτει:

- Το κάθετο άκρο σε κάθε πλευρά, σε ελάχιστο ύψος 2.150mm από το έδαφος και σε με ελάχιστο πάχος 100mm.(Διάγραμμα 1).
- Η κάτω και πλευρική επιφάνεια του υποστηρικτικού βραχίονα του ταμπλό, από την πίσω επιφάνεια του ταμπλό, πάνω ελάχιστο μήκος 1.200mm κατά μήκος του βραχίονα, με ελάχιστο πάχος 25mm (Διάγραμμα 1).


**Διάγραμμα 7 Η προστατευτική μόνωση**
**6.6** Όλες οι προστατευτικές μονώσεις, θα:

- Είναι κατασκευασμένες έτσι ώστε να αποτρέπει από τυχόν παγίδευση ανθρώπινων μελών.
- Έχουν μέγιστο δείκτης κύρτωσης 50%. Αυτό σημαίνει ότι όταν μία δύναμη εφαρμόζεται ξαφνικά στην μόνωση, η κύρτωση της προστατευτικής μόνωσης δεν θα υπερβαίνει το 50% του αρχικού της πάχους.
- Περνά επιτυχώς τις δοκιμές, σύμφωνα με το EN 913, Παράρτημα C (βλέπε Παραπομπής [3]).
- Είναι μπλε χρώματος, σύμφωνα με το NCS 0090-B10G, για το Επίπεδο 1.

**7 Μπάλες**

**7.1** Για τα Επίπεδα 1 και 2, η εξωτερική επιφάνεια της μπάλας θα είναι από δέρμα ή από τεχνητό/συνθετικό δέρμα.  
Για το Επίπεδο 3, η εξωτερική επιφάνεια της μπάλας μπορεί να είναι από καουτσούκ.

**7.2** Η επιφάνεια της μπάλας δεν θα περιέχει τοξικά υλικά που θα προκαλούν αλλεργικές αντιδράσεις. Η μπάλα δεν θα πρέπει να περιέχει βαρέα μέταλλα (EN 71) ή AZO χρώματα.

**7.3** Η μπάλα θα:

- Είναι σφαιρική, με μαύρες ραφές που δεν θα ξεπερνούν τα 6.35mm σε πλάτος, είτε με μία πορτοκαλί σκιά ή φωτεινά/πορτοκαλί καφέ, εγκεκριμένα από το συνδυασμό χρωμάτων της FIBA.
- Να είναι γεμάτη με αέρα σε τέτοια πίεση που, όταν αφήνετε στον αγωνιστικό χώρο από ένα ύψος περίπου 1.800mm, μετρημένο από το κάτω μέρος της μπάλας, να αναπηδά σε ύψος μεταξύ 1.200mm και 1.400 mm, μετρημένο από την πάνω μέρος της μπάλας.
- Είναι σημειωμένη με το αντίστοιχο αριθμό μεγέθους.

**7.4** Για όλες τις διοργανώσεις Ανδρών και σε όλες τις κατηγορίες, η περιφέρεια της μπάλας, δεν θα είναι λιγότερη από 749mm και μεγαλύτερη από 780mm (μέγεθος 7) και η μπάλα θα ζυγίζει όχι λιγότερο από 56g και όχι λιγότερο από 650g.





**7.5** Για όλες τις διοργανώσεις Γυναικών και σε όλες τις κατηγορίες, η περιφέρεια της μπάλας, δεν θα είναι λιγότερη από 724mm και μεγαλύτερη από 737mm (μέγεθος 6) και η μπάλα θα ζυγίζει όχι λιγότερο από 510g και όχι λιγότερο από 567g.

**7.6** Επιπλέον, για τον έλεγχο των παραπάνω χαρακτηριστικών, θα εκτελούνται τα ακόλουθα τεστ:

- Τεστ καταπόνησης
- Τεστ αποθήκευσης θερμότητας
- Τεστ διαρροής βαλβίδας
- Τεστ εφαρμογής
- Για τα Επίπεδα 1 και 2, την κατηγορία 1 τεστ black μπάλας

**7.7** Για τα Επίπεδα 1 και 2, οι διοργανωτές θα προμηθεύουν τουλάχιστον 12 μπάλες της ίδιας κατασκευής και χαρακτηριστικών, σε αυτούς που προθερμαίνονται.

## **8 Το χρονόμετρο του αγώνος**

**8.1** Για τα Επίπεδα 1 και 2, το κυρίως χρονόμετρο του αγώνος (Διάγραμμα 8) θα:

- Είναι ψηφιακό αντίστροφης χρονομέτρησης με αυτόματη κόρνα λήξης της περιόδου αμέσως μόλις δείξει μηδέν (00:00)
- Έχει την δυνατότητα να δείχνει τον υπολειπόμενο χρόνο σε λεπτά και δευτερόλεπτα και δέκατα (1/10) του δευτερολέπτου κατ' ελάχιστο στα δύο (2) τελευταία λεπτά της περιόδου.
- Είναι τοποθετημένο έτσι ώστε να είναι ευκρινώς ορατό στον καθένα που εμπλέκεται στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένου και των θεατών.

**8.2** Εάν το κυρίως χρονόμετρο του αγώνος, τοποθετείται πάνω από το κέντρο του αγωνιστικού χώρου, θα υπάρχει και ένα συγχρονισμένο διπλό χρονόμετρο στα δύο άκρα του αγωνιστικού χώρου, το καθένα από τα οποία πρέπει να είναι αρκετά ψηλά έτσι ώστε να είναι ξεκάθαρα ορατό στο καθένα που εμπλέκεται στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των θεατών. Κάθε διπλό χρονόμετρο θα δείχνει το τρέχον σκορ και τον υπολειπόμενο αγωνιστικό χρόνο καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

**8.3** Για τα Επίπεδα 1 και 2, ένα σύστημα ελέγχου του χρόνου με σφυρίχτρα, θα χρησιμοποιείται από τους διαιτητές για το σταμάτημα του χρονομέτρου, με την προϋπόθεση ότι αυτό το σύστημα χρησιμοποιείται σε όλους τους αγώνες της συγκεκριμένης διοργάνωσης. Οι διαιτητές, θα ξεκινούν επίσης το χρονόμετρο, με οποιονδήποτε τρόπο, επιπλέον του χρονομέτρου. Όλοι οι εγκεκριμένοι από την FIBA ηλεκτρονικοί πίνακες θα παρέχουν τη σύνδεση με το σύστημα ελέγχου του χρόνου με σφυρίχτρα.

## 9 Ο ηλεκτρονικός πίνακας

**9.1** Για τα Επίπεδα 1 και 2, δύο (2) μεγάλοι πίνακες θα είναι:

- Τοποθετημένοι, ένας σε κάθε άκρη του αγωνιστικού χώρου και, εάν αυτό είναι επιθυμητό, ένας επιπλέον πίνακας (κύβος) τοποθετείται πάνω από το κέντρο του αγωνιστικού χώρου. Αυτό δεν εξαιρεί την ανάγκη για τους δύο άλλους πίνακες.
- Ξεκάθαρα ορατοί στον καθένα που εμπλέκεται στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των θεατών.

Σε περίπτωση χρήσης προβολής video, θα πρέπει να εξασφαλίζεται ότι όλες οι απαιτούμενες πληροφορίες θα είναι ορατές οποιαδήποτε χρονική στιγμή του παιχνιδιού. Η ικανότητα ανάγνωσης των επιδεικνυόμενων πληροφοριών θα είναι ταυτόσημη, συγκρινόμενη με αυτή ψηφιακού πίνακα.

**9.2** Ένας πίνακας ελέγχου θα παρέχεται στον χρονομέτρη και ένας ξεχωριστός πίνακας ελέγχου του σκορ θα παρέχεται στον βοηθό σημειωτή. Οι πίνακες ελέγχου δεν μπορεί να είναι πληκτρολόγια ηλεκτρονικού υπολογιστή. Κάθε πίνακας ελέγχου θα επιτρέπει με ευκολία την διόρθωση οποιονδήποτε λανθασμένων δεδομένων και θα έχει μνήμη που θα υποστηρίζει την αποθήκευση όλων των δεδομένων του αγώνος για τουλάχιστον τριάντα (30) λεπτά της ώρας.

**9.3** Ο πίνακας θα περιλαμβάνει ή/και θα δείχνει:

- Την ψηφιακή αντίστροφη μέτρηση του χρόνου
- Τους πόντους που σημειώνονται από κάθε ομάδα, και για το Επίπεδο 1 τους συνολικούς πόντους που σημειώνονται από κάθε παίκτη ξεχωριστά.
- Το νούμερο του κάθε παίκτη ξεχωριστά, και για το Επίπεδο 1 το αντίστοιχο επίθετό του. Θα έχει το ελάχιστο 12 χαρακτήρες για τα επίθετα των παικτών.
- Τα ονόματα των ομάδων.
- Τον αριθμό των σφαλμάτων που διαπράττονται από κάθε παίκτη της ομάδας, από το 1 έως το 5. Το πέμπτο σφάλμα θα σημειώνεται με κόκκινο ή πορτοκαλί χρώμα. Ο αριθμός μπορεί να παρουσιάζεται με πέντε (5) δείκτες ή με αριθμό με ελάχιστο ύψος 135mm. Επιπλέον, το πέμπτο 5<sup>ο</sup> σφάλμα θα παρουσιάζεται με ένα αργό αναβόσβημα (1 Hz) των πέντε δευτερολέπτων.
- Τον αριθμό των ομαδικών σφαλμάτων από το 1 έως το 5, σταματώντας στο 5.
- Τον αριθμό των περιόδων από το 1 στο 4, και E για κάθε παράταση.
- Τον αριθμό των χρεούμενων τάϊμ άουτς για κάθε ημίχρονο, από το 0 έως το 3.
- Ένα ρολόι που θα χρονομετρά τα τάϊμ άουτς (προαιρετικό). Το χρονόμετρο του αγώνος δεν θα πρέπει να χρησιμοποιείται για αυτό το σκοπό.

**9.4** Για τα Επίπεδα 1 (υποχρεωτικά) και Επίπεδα 2 (συνίσταται):

- Η εμφάνιση του πίνακα να είναι φωτεινή, σε αντίθεση με τα άλλα χρώματα.
- Το φόντο, δεν θα πρέπει να είναι πολύ λαμπερό.



- Τα νούμερα που παρουσιάζονται στο χρονόμετρο και στο σκορ θα έχουν κατ' ελάχιστο 300mm ύψος (Επίπεδο 1) ή 250mm (Επίπεδο 2) και ελάχιστο πλάτος 150mm (Επίπεδο 1) ή 125mm (Επίπεδο 2).
- Τα νούμερα που αφορούν τα ομαδικά σφάλματα και τις περιόδους θα έχουν κατ' ελάχιστο 250mm ύψος και ελάχιστο πλάτος 125mm.
- Το ρολόι του αγώνος του πίνακα, το σκορ και το ρολόι των 24άρων δευτερολέπτων θα έχουν μία ελάχιστη γωνία όρασης, 130° μοιρών.

### 9.5 Ο πίνακας:

- Δεν θα έχει καμία αιχμηρή πλευρά ή ανωμαλία.
- Θα τοποθετείται στην οροφή παρέχοντας ασφάλεια.
- Θα είναι ικανός να ανθίσταται σε σοβαρά κτυπήματα από την μπάλα.
- Θα έχει ιδιαίτερη προστασία, εάν χρειαστεί, που δεν θα καταστρέφει την ικανότητα ανάγνωσής του.
- Θα έχει ηλεκτρομαγνητική συμβατότητα σύμφωνα με τις θεσπισμένες απαιτήσεις της κάθε χώρας.



Διάγραμμα 8 Ηλεκτρονικός πίνακας για αγώνες 1ου επιπέδου

## 10 Συσσκευή είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων

### 10.1 Η συσκευή των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων θα έχει:

- Μία ξεχωριστή μονάδα ελέγχου που θα παρέχεται στον χειριστή των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων, με ένα πολύ δυνατό αυτόματο ήχο που θα φανερώνει το τέλος της περιόδου των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων όταν δείχνει μηδέν (0).
- Μία μονάδα οθόνης με ψηφιακή αντίστροφη μέτρηση, που θα φανερώνει τον χρόνο σε δευτερόλεπτα.

### 10.2 Η συσκευή των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων θα έχει την δυνατότητα, να:

- Ξεκινά από τα είκοσι τέσσερα (24) δευτερόλεπτα.
- Σταματά, με την οθόνη να φανερώνει τα υπολειπόμενα δευτερόλεπτα.
- Ξαναξεκινά από το χρόνο από τον οποίο σταμάτησε.
- Μην δείχνει τίποτε, όταν αυτό είναι απαραίτητο.

- 10.3** Το ρολόι των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων θα είναι συνδεδεμένη με το χρονόμετρο του αγώνος, έτσι ώστε όταν:
- Το χρονόμετρο του αγώνος σταματά, η συσκευή επίσης να σταματά.
  - Το χρονόμετρο του αγώνος αρχίζει, να είναι δυνατή η χειροκίνητη έναρξη της συσκευής.
  - Η συσκευή σταματά και ηχεί, το χρονόμετρο του αγώνος να συνεχίζει και να μπορεί να σταματήσει χειρωνακτικά, εάν αυτό είναι απαραίτητο.
- 10.4** Η οθόνη του ρολογιού των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων (Διάγραμμα 9), μαζί με το διπλό χρονόμετρο αγώνος και το κόκκινο φως, θα:
- Τοποθετούνται επάνω σε κάθε κατασκευή στήριξης του πίνακα, κατ'ελάχιστο σε απόσταση 300mm πάνω και πίσω από τον πίνακα (Διάγραμμα 1) ή θα κρέμεται από την οροφή.
  - Έχει διαφορετικό χρώμα αριθμών από αυτό του ρολογιού των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων και του διπλού χρονομέτρου του αγώνος.
  - Έχει τους αριθμούς της οθόνης του ρολογιού των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων με ελάχιστο ύψος 230mm και θα είναι μεγαλύτεροι από τους αριθμούς του διπλού χρονομέτρου του αγώνος.
  - Έχει για το Επίπεδο 1, τουλάχιστον τρεις (3) ή τέσσερις (4) επιφάνειες εμφάνισης ανά μονάδα (συνιστάται και για τα Επίπεδα 2 και 3) που θα είναι ξεκάθαρα ορατές στον καθένα που εμπλέκεται στο αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των θεατών.
  - Έχει μέγιστο βάρος, η συσκευή των τριών επιφανειών εμφάνισης, συμπεριλαμβανομένου και της κατασκευής στήριξης, που δεν θα υπερβαίνει τα 80 κιλά.
  - Περνά το τεστ προστασίας από την βλάβη που προκαλείται από τις μπάλες, σύμφωνα με το DIN 18032-3 (Βλέπε Παραπομπές [8])
  - Έχει ηλεκτρομαγνητική συμβατότητα σύμφωνα με τις θεσπισμένες απαιτήσεις της κάθε χώρας.
- 10.5** Το ηλεκτρικό φως του ρολογιού των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων θα είναι:
- Φωτεινού κόκκινου χρώματος.
  - Συγχρονισμένο να ανάβει με το χρονόμετρο του αγώνος, όταν ηχεί η κόρνα της λήξης του αγωνιστικού χρόνου της περιόδου.
  - Συγχρονισμένο να ανάβει με το ρολόι των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων, όταν ηχεί η κόρνα της λήξης της περιόδου των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων.



**Διάγραμμα 9 Ρολόι 24άρων δευτερολέπτων, ρολοϊ αγώνα & κόκκινος φωτισμός για τα Επίπεδα 1 & 2**



## 11 Ηχητικά σήματα

**11.1** Θα υπάρχουν τουλάχιστον δύο (2) διαφορετικοί ήχοι, με ευδιάκριτα διαφορετικά και πολύ δυνατά κουδουνίσματα:

- Το ένα (1) θα παρέχεται στο χρονομέτρη και στο σημειωτή το οποίο θα ηχεί αυτόματα για να φανερώνει το τέλος του αγωνιστικού χρόνου της περιόδου. Ο χρονομέτρης και ο σημειωτής θα είναι ικανοί να ηχήσουν το σήμα χειρωνακτικά προκειμένου να προσελκύσουν την προσοχή των διαιτητών.
- Το άλλο (1) θα παρέχεται στο Χειριστή του ρολογιού των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων το οποίο θα ηχεί αυτόματα προκειμένου να φανερώσει την λήξη της περιόδου των είκοσι τεσσάρων δευτερολέπτων.

**11.2** Και τα δύο ηχητικά σήματα θα είναι ικανοποιητικά δυνατά έτσι ώστε με ευκολία να ακούγονται στις πλέον αντίξοες και θορυβώδεις συνθήκες. Η ένταση του ήχου θα είναι ρυθμιζόμενη, σύμφωνα με το μέγεθος του γηπέδου και το θόρυβο από το πλήθος, σε μέγιστο επίπεδο θορύβου 120 ντεσιμπέλ, μετρούμενο σε απόσταση ενός (1) μέτρου από την πηγή του ήχου. Συνίσταται η σύνδεση, με σύστημα πληροφόρησης του γηπέδου.

## 12 Δείκτες ατομικών σφαλμάτων

Οι πέντε (5) δείκτες ατομικών σφαλμάτων που παρέχονται στον σημειωτή, θα είναι:

- Λευκού χρώματος.
- Αριθμοί ελάχιστου μήκους 200mm και πλάτους 100mm.
- Αριθμημένοι από το 1 έως το 5 (από το 1 έως το 4 με μαύρο χρώμα και το νούμερο 5, με κόκκινο).

## 13 Δείκτες ομαδικών σφαλμάτων

**13.1** Οι δύο (2) δείκτες ομαδικών σφαλμάτων που παρέχονται στον Σημειωτή, θα:

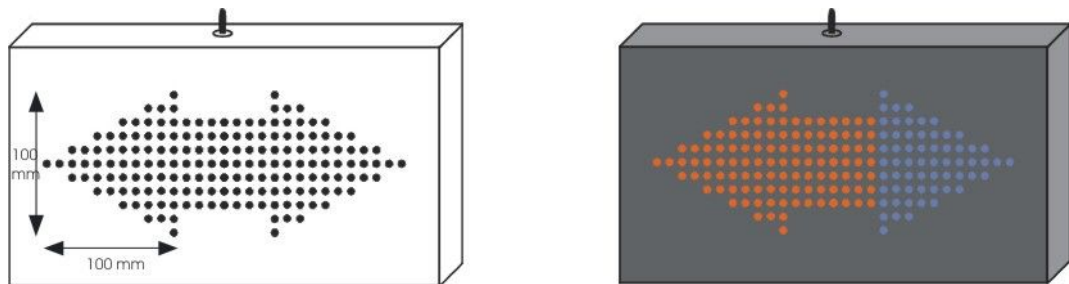
- Είναι κόκκινου χρώματος.
- Έχουν ελάχιστο ύψος 350mm και πλάτος 200mm.
- Είναι ορατοί στον καθένα που εμπλέκεται στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των θεατών, όταν τοποθετούνται στην κάθε πλευρά του τραπέζιού της γραμματείας.
- Χρησιμοποιούνται για να φανερώσουν τον αριθμό των ομαδικών σφαλμάτων έως το πέντε (5) και ότι αυτή η ομάδα έχει φτάσει στην κατάσταση των ομαδικών σφαλμάτων.

**13.2** Ηλεκτρικές ή ηλεκτρονικές συσκευές μπορούν να χρησιμοποιηθούν αλλά πρέπει να φέρουν τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά.

## 14 Δείκτης εναλλασσόμενης κατοχής

**14.1** Ο δείκτης εναλλασσόμενης κατοχής (Διάγραμμα 10) που παρέχεται στον σημειωτή, θα:

- Έχει ένα βέλος ελάχιστου μήκους 100mm και ύψους 100mm.
- Δείχνει, στην εμπρός πλευρά, ένα βέλος, φωτισμένο με φωτεινό κόκκινο χρώμα όταν ανάβει, δείχνοντας την κατεύθυνση της εναλλασσόμενης κατοχής.
- Είναι τοποθετημένο στο κέντρο του τραπεζιού της γραμματείας και θα είναι ξεκάθαρα ορατό στον καθένα που εμπλέκεται στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των θεατών.



**Διάγραμμα 10 Δείκτης εναλλασσόμενης κατοχής**

## 15 Αγωνιστικό δάπεδο

**15.1** Η επιφάνεια του αγωνιστικού δαπέδου, θα είναι κατασκευασμένη από:

- Μόνιμο ξύλινο δάπεδο (Επίπεδο 1 και 2).
- Φορητό ξύλινο δάπεδο (Επίπεδο 1 και 2).
- Μόνιμο συνθετικό έδαφος (Επίπεδα 2 και 3).
- Φορητό συνθετικό έδαφος (Επίπεδα 2 και 3).

**15.2** Το αγωνιστικό δάπεδο θα:

- Έχει ελάχιστο μήκος 32.000mm και ελάχιστο πλάτος 19.000mm.
- Έχει επιφάνεια που δεν θα αντανakλά.

**15.3** Για το Επίπεδο 1, μόνιμο ξύλινο έδαφος, με τις ακόλουθες προδιαγραφές:

- Απαιτήσεις αθλητικής λειτουργίας
  - Μείωση δύναμης (Αιφνίδια απορρόφηση) σύμφωνα με το EN 14808: ελάχιστο 50%
  - Κάθετη παραμόρφωση σύμφωνα με το EN 14809: ελάχιστο 2.3mm
  - Ιδιότητες κύλισης σύμφωνα με το pr EN 14903: ελάχιστο 0.4, μέγιστο 0.7. Οι απαιτήσεις για τις παραπάνω ιδιότητες πρέπει να εκπληρώνονται σε κάθε σημείο του τεσταρίσματος του συστήματος.
  - Έκταση παρεκτροπής σύμφωνα με το DIN V 18032-2:2001-04: μ.ο ανά κατεύθυνση: μέγιστο 20%, απλή τιμή πάνω από 30%.
- Απαιτήσεις σχετικά με την ομοιομορφία
  - Απαιτήσεις σχετικά με την ομοιομορφία: Μείωση δύναμης συν – πλην 5% (απολύτως) από το μ.ο.
  - Κάθετη παραμόρφωση συν – πλην 0.7% από το μ.ο.
  - Κάθετη συμπεριφορά της μπάλας συν – πλην 3% (απολύτως) από το μ.ο.



**15.4** Για το Επίπεδο 1, φορητό ξύλινο έδαφος, με τις ακόλουθες προδιαγραφές:

- Απαιτήσεις αθλητικής λειτουργίας
  - Μείωση δύναμης (Αιφνίδια απορρόφηση) σύμφωνα με το EN 14808: ελάχιστο 40%
  - Κάθετη παραμόρφωση σύμφωνα με το EN 14809: ελάχιστο 1.5mm
  - Κάθετη συμπεριφορά της μπάλας σύμφωνα με το EN 12235: ελάχιστο 93%.
  - Ιδιότητες κύλισης σύμφωνα με το pr EN 14903: ελάχιστο 0.4, μέγιστο 0.7.

Οι απαιτήσεις για τις παραπάνω ιδιότητες πρέπει να εκπληρώνονται σε κάθε σημείο του τεσταρίσματος του συστήματος.

- Απαιτήσεις σχετικά με την ομοιομορφία
  - Μείωση δύναμης συν – πλην 5% (απολύτως) από το μ.ο.
  - Κάθετη παραμόρφωση συν – πλην 0.7% από το μ.ο.
  - Κάθετη συμπεριφορά της μπάλας συν – πλην 3% (απολύτως) από το μ.ο.

**15.5** Ο κατασκευαστής, μαζί με την εταιρεία τοποθέτησης του δαπέδου, είναι υποχρεωμένοι να φέρουν εγγύηση ποιότητας σε κάθε καταναλωτή υποσχόμενη τουλάχιστον: αποτελέσματα του πρότυπου τεστ, περιγραφή διαδικασίας τοποθέτησης, αποτελέσματα επιθεώρησης και έγκριση της υπάρχουσας εγκατάστασης σύμφωνα με τον επίσημο φορέα επιθεώρησης.

**15.6** Το ύψος της οροφής ή το χαμηλότερο εμπόδιο πάνω από τον αγωνιστικό χώρο θα απέχει τουλάχιστον επτά (7) μέτρα.

**15.7** Ο αγωνιστικός χώρος θα φέρει φορητή ή μόνιμη κατασκευή στήριξης του ταμπλό χωρίς να μειώνει τα χαρακτηριστικά της κατασκευής στήριξης.

## **16 Αγωνιστικός χώρος**

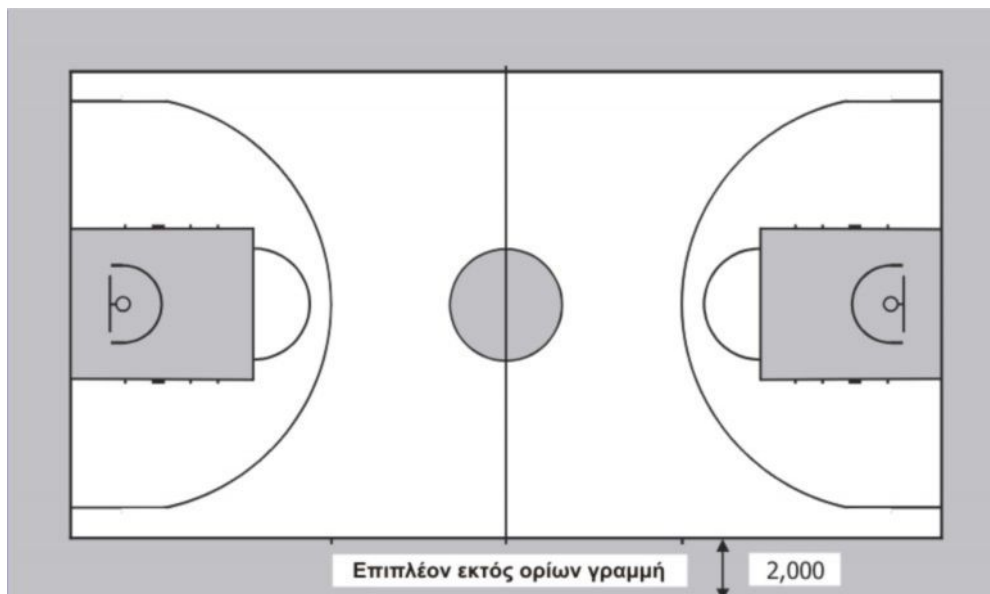
**16.1** Ο αγωνιστικός χώρος θα είναι σημειωμένος με:

- Γραμμές 50mm, σύμφωνα με τους Επίσημους Κανονισμούς Καλαθοσφαίρισης.
- Μία επιπλέον εκτός ορίων γραμμή (Διάγραμμα 11), με έντονα αντίθετο χρώμα και ελάχιστο πλάτος 2.000mm.

Το χρώμα της περιοχής αυτής πρέπει να είναι το ίδιο με αυτό του κεντρικού κύκλου και των περιοριστικών χώρων.

**16.2** Το τραπέζι της γραμματείας, με ελάχιστο μήκος 6.000mm και 800mm πλάτος, πρέπει να είναι τοποθετημένο σε εξέδρα ύψους 200mm, κατ' ελάχιστο.

**16.3** Όλοι οι θεατές πρέπει να κάθονται σε απόσταση τουλάχιστον 5.000mm από την εξωτερική άκρη της περιοχής του αγωνιστικού χώρου.


**Διάγραμμα 11 Αγωνιστικός χώρος**

## 17 Φωτισμός

- 17.1** Ο αγωνιστικός χώρος θα είναι ομοιόμορφα και επαρκώς φωτισμένος. Τα φώτα θα είναι τοποθετημένα έτσι ώστε να μην εμποδίζουν την ορατότητα των παικτών και των διαιτητών.
- 17.2** Ο ακόλουθος πίνακας καθορίζει τα επίπεδα φωτεινότητας για τα τηλεοπτικά γεγονότα της FIBA.

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΦΩΤΕΙΝΗ ΡΟΗ ΑΝΑ ΜΟΝΑΔΑ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑΣ				ΠΗΓΗ ΦΩΤΙΣΜΟΥ	
		ΜΕΣΟΣ ΟΡΟΣ (Lux)	U <sub>g</sub> %/ 2m	ΟΜΟΙΟΜΟΡΦΙΑ		ΧΡΩΜΑ ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ ΣΕ(°K)	ΧΡΩΜΑ ΑΠΟΔΟΤΙΚΟΤΗΤΑ ΣΕ(Ra)
				U <sub>1</sub> (E min/E max)	U <sub>2</sub> (E min/E ave)		
ΕΠΙΠΕΔΟ 1	E Cam	> 2000	< 10	> 0.6	> 0.7	5500 to 6000	>= 90
	E h	0.75 to 1.5 * E cam	< 10	> 0.7	> 0.8		
ΕΠΙΠΕΔΟ 2	E Cam	> 1400	< 10	> 0.6	> 0.7	5500 to 6000	>= 90
	E h	0.75 to 1.5 * E cam	< 10	> 0.7	> 0.8		
ΕΠΙΠΕΔΟ 3	E Cam	> 1000	< 20	> 0.5	> 0.6	4000 to 6000	>= 80
	E h	0.5 to 2 * E cam	< 20	> 0.6	> 0.7		

### ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

- E Cam** Φωτεινή ροή ανά μονάδα επιφάνειας στην κάμερα; Ποσότητα του φωτός στην διεύθυνση μιας καθορισμένης κάμερας
- E h** Οριζόντια φωτεινή ροή ανά μονάδα επιφάνειας; Ποσότητα του φωτός grid points στο χώρο διεξαγωγής του αγώνα
- E ave** Μέσος όρος φωτεινής ροής ανά μονάδα επιφάνειας στο grid
- E min** Ελάχιστη φωτεινή ροή ανά μονάδα επιφάνειας στο grid
- E max** Μέγιστη φωτεινή ροή ανά μονάδα επιφάνειας στο grid
- FOP** Χώρος διεξαγωγής του αγώνα
- Grid** Το βασικό σχεδιάγραμμα μέτρησης και υπολογισμού σημείων στο χώρο διεξαγωγής του αγώνα (9\*15 grid points, αντίστοιχος σε 2m\*2m διαστήματα)
- U<sub>1</sub>** Ομοιομορφία φωτεινής ροής ανά μονάδα επιφάνειας, υπολογιζόμενο σε E min/E max
- U<sub>2</sub>** Συνολική ομοιομορφία φωτεινής ροής ανά μονάδα επιφάνειας, υπολογιζόμενο σε E min/E ave
- U<sub>g</sub>** Ομοιόμορφη κλίση; Το ποσοστό διαφοράς φωτεινής ροής ανά μονάδα επιφάνειας, μεταξύ παρακείμενων grid points





Οι παραπάνω μέσοι όροι απαιτούνται στη διάρκεια του συμβάντος. Ένας παράγοντας συντήρησης είναι συνήθως καθορισμένο για τη γήρανση και την ακαθαρσία των πηγών φωτός, ανακλαστήρων και εμπρός τζαμιών. Σε περίπτωση απουσίας σχετικών πληροφοριών, απαιτείται να χρησιμοποιηθεί ένας παράγοντας συντήρησης 0.8.

Ο μέσος όρος φωτεινής ροής ανά μονάδα επιφάνειας μπροστά από την κυρίως κάμερα για τις πρώτες 12 σειρές καθισμάτων θα είναι μεταξύ 10 και 25% του μέσου όρου φωτεινής ροής ανά μονάδα επιφάνειας στο χώρο διεξαγωγής του αγώνα εμπρός από την κάμερα. Πάνω από τις πρώτες 12 σειρές, το επίπεδο του φωτός θα μειώνεται ομοιόμορφα.

Για τη θέση της κάμερας, συμβουλευτείτε το σχετικό τηλεοπτικό εγχειρίδιο της FIBA, βλέπε παραπομπή [6].

**17.3** Όλες οι εγκαταστάσεις φωτισμού θα:

- Είναι κατάλληλα τοποθετημένες ώστε να μειώνουν την ακτινοβολία και τις σκιές, στον εξοπλισμό του φωτισμού. Η γωνία της πηγής φωτισμού (κάτω από το κατακόρυφο) πρέπει να είναι 65° και η ένταση της φωτεινής πηγής θα πρέπει να προσαρμοστεί σε σχέση με το ύψος της εγκατάστασης.
- Είναι σε συμφωνία με του εθνικές απαιτήσεις ασφαλείας για τον ηλεκτρικό εξοπλισμό της κάθε χώρας.
- Παρέχουν συνθήκες Επιπέδου 3, σε περίπτωση αποτυχίας ισχύος.

**17.4** Για το Επίπεδο 1, το στροβοσκοπικό σύστημα φωτισμού θα έχει:

- Ένα ηλεκτροφόρο καλώδιο για την εγκατάσταση των τεσσάρων γραμμών, ένα σε κάθε γωνία του αγωνιστικού χώρου.
- Σε κάθε γραμμή την δυνατότητα παροχής ενός σετ τεσσάρων στροβοσκοπικών φώτων.
- Για κάθε σετ συγχρονισμένη καλωδίωση και προσβασιμότητα στους φωτογράφους δια μέσω διακόπτη τοποθετημένου στην ευρύτερη περιοχή της στήριξης του καλαθιού.
- Τοποθετημένο κάθε σετ σε απόσταση όχι λιγότερο από 5.000mm από την παρακείμενη εκτός ορίων περιοχή και συνίσταται σε ύψος 15.000mm.
- Τρεις πρίζες για τα στροβοσκοπικά φώτα, τοποθετούνται 2.000mm από τα φλας. Κάθε πρίζα θα είναι ξεχωριστή και θα προστατεύεται από την παρεμβολή με τις λάμπες. (θερμική αναγνώριση διαφορετικού μαγνήτη)
- Ο εξοπλισμός τοποθετείται με ασφάλεια έτσι ώστε να μην μπορεί να προσεγγιστεί από του θεατές.
- Τα φλας τοποθετούνται με ασφάλεια προκειμένου να προστατεύονται από πτώση.

**17.5** Ανεξάρτητα φωτογραφικά φλας δεν επιτρέπονται.

## 18 Διαφημιστικές πινακίδες

**18.1** Διαφημιστικές πινακίδες μπορούν να τοποθετούνται περιμετρικά του αγωνιστικού χώρου και:

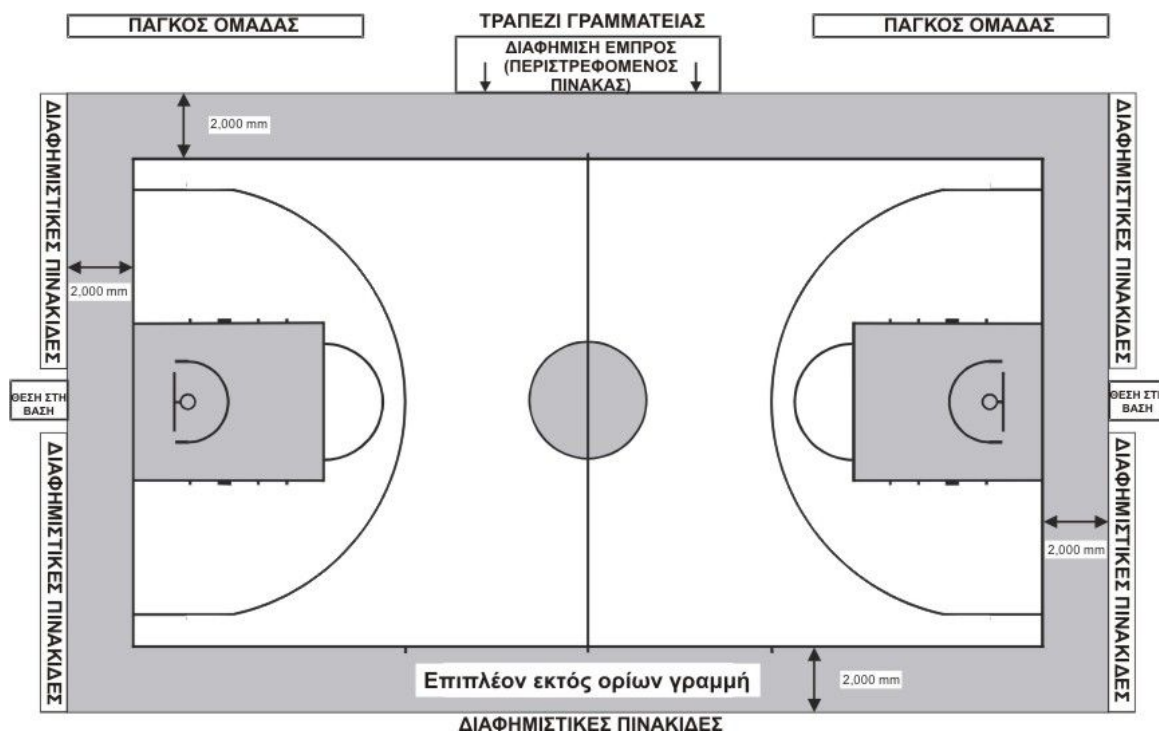
- Θα είναι τοποθετημένες σε ελάχιστη απόσταση 2.000mm από τις τελικές και τις πλάγιες γραμμές. (Διάγραμμα 12).
- Εκείνες, κατά μήκος των τελικών γραμμών πρέπει να έχουν ελάχιστο κενό 900mm σε κάθε πλευρά από τις κινητές μονάδες ταμπλό έτσι ώστε η σφουγγαρίστρα δαπέδου και οι φορητές τηλεοπτικές κάμερες να μπορούν να περνούν, όταν αυτό είναι απαραίτητο.

**18.2** Διαφημιστικές πινακίδες επιτρέπονται μπροστά στο τραπέζι της γραμματείας με την προϋπόθεση ότι τοποθετούνται ακριβώς εμπρός και στο ίδιο επίπεδο με το τραπέζι.

**18.3** Οι διαφημιστικές πινακίδες:

- Δεν θα υπερβαίνουν σε ύψος τα 1.000mm από τον αγωνιστικό χώρο.
- Θα είναι προστατευμένες στην κορυφή τους με μονωτικό υλικό, ελάχιστου πλάτους 20mm.
- Δεν θα έχουν εξογκώματα και όλες οι άκρες θα είναι μονωμένες.
- Θα είναι σε συμφωνία με τις εκάστοτε εθνικές απαιτήσεις ασφαλείας που αφορούν τον ηλεκτρικό εξοπλισμό.
- Θα έχουν μηχανική προστασία για όλα τα μηχανοκίνητα τμήματά τους.
- Δεν θα είναι εύφλεκτες.

**18.4** Για το Επίπεδο 1, μόνο ηλεκτροκίνητες διαφημιστικές πινακίδες επιτρέπονται.



**Διάγραμμα 12 Διαφημιστικές πινακίδες στην περιοχή του αγωνιστικού χώρου**

## 19 Περιοχές υπηρεσιών υποστήριξης

**19.1** Οι περιοχές υπηρεσιών υποστήριξης, που πρέπει να είναι πλήρως προσβάσιμες σε άτομα με αναπηρία, είναι οι περιοχές στις οποίες εκτελούνται βασικές λειτουργίες της διοργάνωσης.

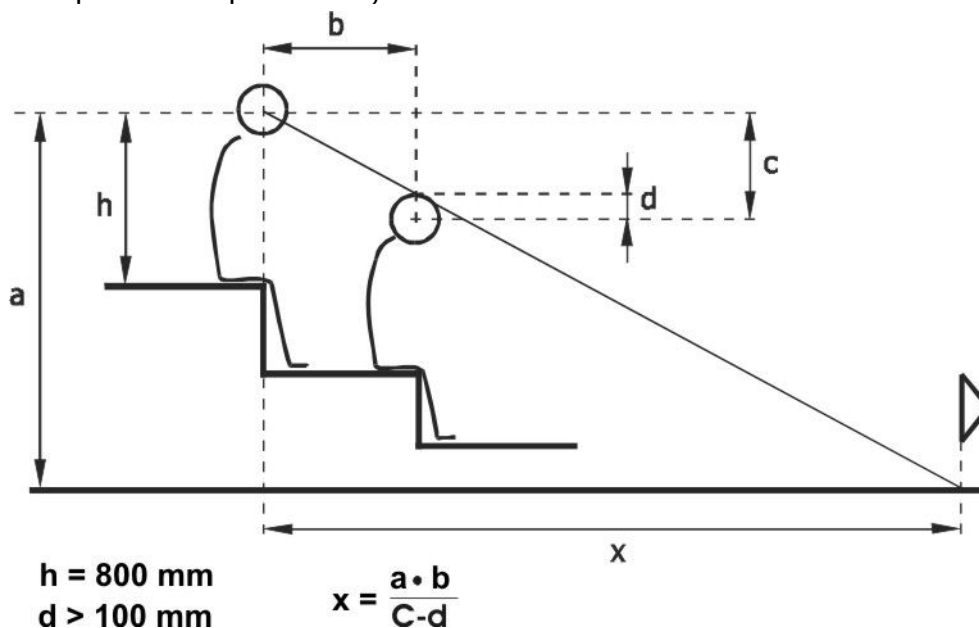
**19.2** Οι απαιτούμενες περιοχές είναι:

- Αποδυτήρια των ομάδων.
- Αποδυτήρια των διαιτητών και της γραμματείας.
- Δωμάτιο για τον κομισάριο και των εκπρόσωπο της FIBA
- Σταθμός ελέγχου ντόπινγκ.
- Σταθμός πρώτων βοηθειών για του αθλητές.
- Αποδυτήρια για το προσωπικό.
- Αποθηκευτικός χώρος και βεσιτάριο.
- Γραφεία Διοίκησης.
- Περιοχή Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας.
- Περιοχή παραμονής Υψηλών Προσώπων.

## **20 Περιοχή θεατών- κερκίδες**

**20.1** Η περιοχή των θεατών θα:

- Επιτρέπουν την ελεύθερη μετακίνηση του κοινού, συμπεριλαμβανομένου και των ατόμων με αναπηρία.
- Επιτρέπουν στους θεατές την άνετη παρακολούθηση του αγώνα.
- Έχουν ανεμπόδιστη πρόσβαση και ορατότητα από όλες τις θέσεις, όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 13, εκτός κι αν τοπικά πρότυπα επιτρέπουν παρεκκλίσεις.

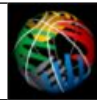


**Διάγραμμα 13 Γραμμή ορατότητας των θεατών**

**20.2** Η χωρητικότητα καθορίζεται ως ακολούθως, εκτός κι αν τοπικά πρότυπα επιτρέπουν αποκλίσεις:

- Η συνολική χωρητικότητα του γηπέδου είναι το άθροισμα των καθήμενων και των ορθίων.
- Ο αριθμός των καθήμενων θέσεων είναι ο συνολικός αριθμός των καθισμάτων ή το συνολικό μήκος της αναβαθμίδας (σκαλοπατιού) ή του πάγκου, διαιρούμενου με 480mm.
- Ο αριθμός των καθήμενων θέσεων είναι η καθορισμένη περιοχή του εδάφους, με 35 θεατές ανά 10 m<sup>2</sup>.

Οι παραπάνω καθορισμοί είναι μόνο υποδείξεις.



## 21 Παραπομπές

- [1] DIN ISO 286, 1990: ISO system of limits and fits; bases of tolerances, deviations and fits.
- [2] National Colour System of Standardiseringkommissionen i Sverige (SIS), Doc. No. SS019102.
- [3] EN 913, Annex C, 1996: Determination of shock absorption of padding.
- [4] EN 71-3, 1995: Safety of toys. Specification for migration of certain elements.
- [5] EN 1270, 1998: Playing field equipment - Basketball equipment - Functional and safety requirements, test methods.
- [6] FIBA Television Manual, Edition April 2007
- [7] EN 14904, 2006: Surfaces for sports areas – Indoor surfaces for multi-sports use – Specification.
- [8] DIN 18032-3, 1997: Sport halls: halls for gymnastic and games: testing of safety against ball throwing.
- [9] ISO 9002, 1994: Quality assurance management.

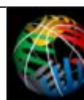
ISO standards are sold by the ISO General Secretary in Geneva, Switzerland:

ISO Sales  
Case Postale 56  
1211 Geneve20  
SUISSE  
E-mail: sales@isocs.iso.ch

Πρότυπα για Τυποποίηση (CEN) από την Ευρωπαϊκή Κοινότητα και εθνικά πρότυπα είναι διαθέσιμα απευθείας από τον εθνικό οργανισμό προτύπων.

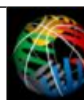
## ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ

<b>Αγωνιστικός χρόνος</b> .....	21
<b>Αγωνιστικός χώρος</b>	
Διαστάσεις.....	9
Γραμμές.....	9
<b>Αδεξιότητα με τη μπάλα</b> .....	37
<b>Άλλος εξοπλισμός</b> .....	17
<b>Αναπήδηση</b> .....	24
<b>Αναπληρωματικός</b>	
Γίνεται παίκτης.....	16,32
<b>Αναφορά κομισάριου</b> .....	66
<b>Αντιαθλητική συμπεριφορά</b>	
Αναφορά διαιτητή.....	66
<b>Αντιαθλητικό σφάλμα</b> .....	52
<b>Αντικείμενα</b>	
Που φορά ένα παίκτης .....	17
<b>Αντίπαλο καλάθι</b> .....	9
<b>Αποκλεισμένος παίκτης</b>	
Ορισμός.....	15
<b>Αποφάσεις</b>	
Χρόνος και χώρος .....	67
Απόφαση παιχνιδιού .....	9
<b>Αρχή κυλίνδρου</b>	
Ορισμός.....	45
<b>Αρχή της κατακορύφου</b> .....	46
<b>Αρχηγός</b>	
Ενεργώ σαν αρχηγός.....	20
Ένσταση.....	19
Καθήκοντα και υποχρεώσεις.....	19
Προπονητής.....	20
<b>Βήματα</b>	
Ορισμός.....	38
<b>Βιαιότητα</b> .....	55
<b>Βοηθός διαιτητής</b>	
Ορισμός.....	65
<b>Βοηθός Προπονητή</b>	
Καθήκοντα και εξουσίες.....	20
Φύλλο αγώνος.....	20
<b>Βοηθός σημειωτή</b>	
Καθήκοντα.....	68
<b>Γήπεδο</b>	
Διαστάσεις.....	9
Γραμμές.....	9
<b>Γηπεδούχος ομάδα</b> .....	16
<b>Γιατρός</b> .....	15
<b>Γραμμές ορίων</b> .....	9



<b>Διάδρομος ελευθέρων βολών</b> .....	11,62
<b>Διαιτητής</b>	
Διαφωνία.....	67
Εξουσίες.....	66
Θέση.....	23
Ορισμός.....	65
<b>Σήματα</b>	
Αναφορά σφάλματος.....	74
Διαχείριση.....	72
Διαχείριση ελευθέρων βολών.....	77
Κατακύρωση καλαθιού.....	72
Παραβάσεις.....	73
Σε σχέση με το ρολόι.....	72
<b>Διάλειμμα ημιχρόνου</b> .....	21
<b>Διάλειμμα του παιχνιδιού</b>	
Ορισμός.....	21
<b>Διορθώσιμο λάθος</b> .....	63
<b>Διπλό σφάλμα</b> .....	52
<b>Ειδικές περιπτώσεις</b> .....	59
<b>Είκοσι τέσσερα δευτερόλεπτα ρολόι</b>	
Επαναρύθμιση από λάθος.....	41
Ήχος από λάθος.....	41
<b>Είκοσι τέσσερα δευτερόλεπτα χειριστής</b>	
Καθήκοντα.....	70
<b>Εκτός ορίων</b>	
Μπάλα.....	36
Παίκτης.....	36
<b>Ελαστικά μανίκια</b> .....	17
<b>Ελαστικές κάλτσες</b> .....	17
<b>Ελεύθερες βολές</b> .....	60
<b>Εμπρός γήπεδο</b>	
Η μπάλα πηγαίνει στο.....	40
Ορισμός.....	40
<b>Εμφάνισεις (Στολές)</b>	
Χρώματα.....	16
Νούμερα.....	16
<b>Εμφάνιση (Στολή)</b>	
Γραμματείας.....	65
Επισήμων, διαιτητή, βοηθού.....	65
Παίκτη.....	16
<b>Εναλλασσόμενη κατοχή</b> .....	25
<b>Έναρξη παιχνιδιού</b> .....	20
<b>Έναρξη περιόδου</b> .....	20
<b>Ένσταση</b>	
Αναφορά διαιτητή.....	67
Διαδικασία.....	85
<b>Εξοπλισμός</b> .....	14
<b>Επαναφορά από εκτός ορίων</b>	
Ορισμός.....	28
Πέντε δευτερόλεπτα.....	29

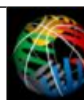
<b>Επαφή</b> .....	45
<b>Επιθετικό</b> .....	49
<b>Επιθετικό του ντριμπλέρ</b> .....	47
<b>Ευκαιρία αντικατάστασης</b> .....	32
<b>Ζωντανή μπάλα</b> .....	22
<b>Ημικύκλια</b> .....	11
<b>Ημικυκλικές περιοχές μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος</b> .....	12
<b>Θέσεις rebound</b> .....	11,62
<b>Θέση διαιτητή</b> .....	23
<b>Θέση παίκτη</b> .....	23
<b>Ισόπαλο αποτέλεσμα</b> .....	21
<b>Καθετότητα</b>	
Νόμιμη αμυντική θέση.....	46
Ορισμός.....	45
<b>Καλάθι</b>	
Αλλαγή για το δεύτερο ημίχρονο.....	22
Αντίπαλο.....	9
Δικό μας.....	9
Η μπάλα εισέρχεται από την κάτω πλευρά.....	28
Η μπάλα μπαίνει στο δικό μας καλάθι.....	28
Μπάλα μέσα σε αυτό.....	28
<b>Κανόνες συμπεριφοράς</b>	
Ορισμός.....	55
<b>Καθίσματα αντικαταστατών</b> .....	14
<b>Κάλτσες</b> .....	16
<b>Κάρφωμα</b> .....	27
<b>Καταστάσεις ποινών</b> .....	59
<b>Κατάσταση αναπήδησης</b> .....	25
<b>Κατάσταση ομαδικών σφαλμάτων μιας ομάδας</b> .....	59
<b>Κατάταξη ομάδων</b> .....	85
<b>Κατοχή ομάδας</b>	
Ορισμός.....	27
<b>Κατοχή παίκτη</b>	
Ορισμός.....	27
<b>Κεντρική γραμμή</b> .....	11
<b>Κεντρικός κύκλος</b> .....	11
<b>Κλότσημα της μπάλας</b> .....	26
<b>Κομισάριος</b>	
Ορισμός.....	66
<b>Κράτημα</b> .....	50
<b>Κτύπημα (tap)</b> .....	27
<b>Κτύπημα της μπάλας με γροθιές</b> .....	26
<b>Μέλος ομάδας</b>	
Ορισμός.....	15
<b>Μέσος όρος πόντων</b> .....	86
<b>Μεταφραστής (Διερμηνέας)</b> .....	15
<b>Μπάλα</b>	
Είσοδος από την κάτω πλευρά.....	28
Είσοδος στο δικό μας καλάθι.....	28
Έλεγχος.....	27
Επιστροφή στο πίσω γήπεδο.....	42
Ζωντανή.....	22
Κατάσταση.....	22



Μέσα στο καλάθι.....	28
Νεκρή.....	22
Παρέμβαση στη μπάλα.....	43
Παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας.....	43
Προώθηση με την μπάλα.....	38
<b>Μπάλα παιχνιδιού</b> .....	65
<b>Μπλόκ (Παρεμπόδιση)</b> .....	49
<b>Νεκρή μπάλα</b> .....	22
<b>Νόμιμη αμυντική θέση</b> .....	46
<b>Νούμερα</b>	
Στις στολές.....	16
<b>Ντρίμπλα</b>	
Ορισμός.....	37
<b>Νύχια</b> .....	17
<b>Οι πρώτοι πέντε παίκτες</b> .....	19
<b>Οκτώ δευτερόλεπτα</b> .....	40
<b>Ολόσωμες εμφανίσεις</b> .....	16
<b>Ομάδες</b> .....	15
<b>Ομαδικά σφάλματα</b> .....	59
<b>Όρια πάγκου</b> .....	12
<b>Ορισμός παιχνιδιού</b> .....	9
<b>Παίκτης</b>	
Αντικατάσταση.....	32
Αριθμός.....	16
Αριθμοί εμφανίσεων.....	16
Γίνεται αναπληρωματικός.....	16,32
Δικαιούται να αγωνιστεί.....	15
Θέση.....	23
Με έλεγχο της μπάλας.....	27
Με πέντε σφάλματα.....	15,59
Που βρίσκεται στον αέρα.....	48
Σε προσπάθεια για σουτ.....	27
Στενά φρουρούμενος.....	39
Στην αρχική πεντάδα.....	19
Στο έδαφος.....	39
Τεχνικό σφάλμα.....	56
Τραυματισμένος.....	18
<b>Παίκτης που δικαιούται να αγωνιστεί.</b> .....	15
<b>Παίκτης που επιτρέπεται να αγωνιστεί</b> .....	15
<b>Παίκτης Προπονητής</b> .....	19
<b>Παιχνίδι</b>	
Απόφαση.....	9
Απώλεια από αδυναμία.....	34
Απώλεια από υπαιτιότητα.....	35
Έναρξη.....	22
Λήξη.....	22
<b>Παντελονάκια</b> .....	16
<b>Παράβαση</b>	
Ειδικές περιπτώσεις.....	59
<b>Παράνομη φρούρηση από πίσω</b> .....	50



<b>Παράταση</b>	
Διαλλείματα .....	21
Λήξη.....	22
Ορισμός.....	21
<b>Παρέμβαση στη μπάλα</b> .....	43
<b>Πέντε δευτερόλεπτα</b>	
Επαναφορά από εκτός ορίων.....	29
Στενά φυλασσόμενος παίκτης.....	39
<b>Πέντε σφάλματα</b> .....	15,59
<b>Περίοδος</b>	
Έναρξη.....	22
Ορισμός.....	22
Λήξη.....	22
<b>Περιοριστικός χώρος</b> .....	11
<b>Περιοχή τριών πόντων</b> .....	12
<b>Πίβοτ</b> .....	38
<b>Πίσω γήπεδο</b>	
Η μπάλα επιστρέφει στο πίσω γήπεδο.....	42
Ορισμός.....	40
<b>Πλάγιες γραμμές</b> .....	9
<b>Πλεονέκτημα – Μειονέκτημα</b> .....	67
<b>Πόδι του πίβοτ</b> .....	38
<b>Ποινή για</b>	
Αγώνα χαμένο από αδυναμία.....	34
Αγώνα χαμένο από υπαιτιότητα.....	35
Αντιαθλητικό σφάλμα.....	53
Διπλό σφάλμα.....	52
Παράβαση κατά την επαναφορά.....	30
Παράβαση στην ελεύθερη βολή.....	62
Παρέμβαση στη μπάλα.....	44
Προσωπικό σφάλμα.....	51
Συμπλοκή.....	57
Σφάλμα αποβολής.....	54
Τεχνικό σφάλμα σε παίκτη.....	57
Τεχνικό σφάλμα σε προπονητή.....	57
Τεχνικό σφάλμα στη διάρκεια του διαλείμματος.....	57
<b>Προπονητής</b>	
Αποβολή.....	54,57
Καθήκοντα και εξουσίες.....	19
Λίστα ομάδας.....	19
Μέλος της ομάδας.....	15
Όρθιος.....	19
Τεχνική ποινή.....	57
<b>Προσπάθεια για σουτ</b>	
Ορισμός.....	27
Σφάλμα σε παίκτη.....	51
<b>Προστατευτικές θήκες δοντιών</b> .....	17
<b>Προσωπική επαφή</b> .....	45
<b>Προσωπικό σφάλμα</b> .....	51
<b>Πρώθηση με τη μπάλα</b> .....	38
<b>Ρουχισμός κάτω από την εμφάνιση</b> .....	16



<b>Σημειωτής</b>	
Καθήκοντα.....	68
<b>Σκρίν.....</b>	48
<b>Σουτ για καλάθι</b>	
Ορισμός.....	43
<b>Σουτέρ ελευθέρων βολών</b>	
Καθήκοντα.....	20
Προσδιορισμός.....	61
<b>Σπρώξιμο.....</b>	50
<b>Στατιστικολόγος.....</b>	<b>15</b>
<b>Στενά φυλασσόμενος παίκτης.....</b>	39
<b>Συμπλοκή.....</b>	57
<b>Συνεχόμενη κίνηση.....</b>	27
<b>Συνοδοί ομάδων.....</b>	15
<b>Σφάλμα</b>	
Αντιαθλητικό.....	52
Αποβολή προπονητή.....	54,57
Αποβολή.....	54
Βία.....	55
Ειδικές περιπτώσεις.....	59
Κατάσταση ομαδικών σφαλμάτων.....	59
Μετά τον αγωνιστικό χρόνο.....	21
Ορισμός.....	45
Παίκτης σε προσπάθεια για σουτ.....	51
Πέντε από παίκτη.....	15,59
Ποινή.....	60
Προσωπικό.....	51
Στη διάρκεια της εναλλασσόμενης κατοχής.....	25
Στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου.....	21
Συμπλοκή.....	57
Τεχνικό σε παίκτη.....	56
Τεχνικό σε προπονητή.....	57
<b>Σφάλμα αποκλεισμού.....</b>	54
<b>Σφήνωμα της μπάλας μεταξύ στεφάνης και ταμπλό.....</b>	25
<b>Ταϊμ άουτ</b>	
Δυνατότητες.....	30
Καθήκοντα σημειωτή.....	68
Καθήκοντα χρονομέτρη.....	69
Ορισμός.....	30,31
<b>Ταυτοχρόνως κρατούμενη μπάλα.....</b>	24
<b>Τελικές γραμμές.....</b>	9
<b>Τέλος περιόδου.....</b>	22
<b>Τέλος του παιχνιδιού</b>	
Video.....	85
Ορισμός.....	22
Εξουσίες διαιτητών.....	66
<b>Τέσσερα ομαδικά σφάλματα.....</b>	59
<b>Τηλεοπτικά (TV) ταϊμ άουτς.....</b>	90
<b>Το Παιχνίδι του κεντρικού παίκτη.....</b>	50
<b>Το φύλλο αγώνος</b>	
Διαδικασία.....	79
Εξέταση.....	66
Φόρμα.....	78



**FIBA**  
We Are Basketball



<b>Τραπέζι γραμματείας</b> .....	50
Εμφανίσεις.....	65
Ορισμός.....	65
<b>Τραπέζι σημειωτή</b> .....	14
<b>Τραυματισμός</b>	
Παίκτη.....	18
Διαιτητού.....	18
<b>Τρία δευτερόλεπτα</b> .....	39
<b>Φιλοξενούμενη ομάδα</b> .....	16
<b>Φύλαξη</b>	
Παίκτη που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας.....	47
Παίκτη που έχει τον έλεγχο της μπάλας.....	46
<b>Φυσική θέση καλαθοσφαίρισης</b> .....	45
<b>Φυσικοθεραπευτής</b> .....	15
<b>Χέρια</b>	
Άγγιγμα αντιπάλου.....	49
Χρήση.....	49
<b>Χρήση video</b> .....	85
<b>Χρονομέτρης</b>	
Καθήκοντα.....	69
<b>Χρώμα στολών</b> .....	16

Τα **γραμμοσκιασμένα τμήματα** αφορούν προσθήκες ή τροποποιήσεις που έχουν γίνει σε σχέση με τον Κανονισμό του 2008