

# **ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ**

**Τίτλος πρωτοτύπου:**

## **Official Basketball Rules**

**Μετάφραση:**

**Σταύρος Δουβλής  
Γεώργιος Ακάσογλου  
Αλέξανδρος Μοζ  
Βασίλης Μπίκας  
Γιάννης Δουβλής  
Στέργιος Κουπαράνης.**

**Συνολική επιμέλεια έκδοσης:**

**Σταύρος Δουβλής  
Γεώργιος Ακάσογλου**

**Επιμέλεια έκδοσης:**

**Σύγχρονος Τύπος Α.Ε.**

©Copyright: F.I.B.A.

©Copyright για την ελληνική γλώσσα: 2001 ΟΔΚΕ

Πρώτη έκδοση: Μάιος 2001

Απαγορεύεται η ανατύπωση ή αναπαραγωγή μέρους ή όλου του βιβλίου με οποιονδήποτε τρόπο ή μέσο, χωρίς την έγγραφη άδεια της ΟΔΚΕ

**ΔΙΕΘΝΗΣ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ**  
**FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL**  
**INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION**  
**F I B A**

**Ταχυδρομική Διεύθυνση:**

P.O. Box 70 06 07

D - 81306 München

Ιδρυθείσα το 1932

**Διεύθυνση Γραφείων:**

Boschetsrieder Str. 67

D - 81379 München

**Τηλ.** : (089) 74 81 58-0

**Fax** : (089) 74 81 58-33

**Telex** : 5 213 054 fiba d

**Cable** : BASKETBALL MÜNCHEN

Πρόεδρος: **Abdoulaye Seye Moreau, Senegal**

Γενικός Γραμματέας: **Borislav Stankovic, Yugoslavia**

ΔΙΕΘΝΗΣ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ  
FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
**F I B A**

# **Επίσημοι Κανονισμοί Καλαθοσφαίρισης**

για άνδρες & γυναίκες



---

Όπως υιοθετήθηκαν από το Παγκόσμιο Συνέδριο

---

# ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ

(Ο.Δ.Κ.Ε.)

Ιδρυθείσα το 1979

**ΠΡΟΕΔΡΟΣ** : ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΑΓΚΑΜΙΛΗΣ  
**ΑΝΤΙΠΡΟΕΔΡΟΣ** : ΛΟΥΚΑΣ ΜΥΛΟΠΟΥΛΟΣ  
**ΓΕΝ. ΓΡΑΜΜΑΤΕΑΣ** : ΜΙΧΑΗΛ ΔΟΥΚΑΣ  
**ΕΙΔ. ΓΡΑΜΜΑΤΕΑΣ** : ΗΛΙΑΣ ΚΑΦΦΕΣ  
**ΤΑΜΙΑΣ** : ΣΤΑΥΡΟΣ ΒΑΦΕΙΑΔΗΣ  
**ΜΕΛΗ** : ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΣ ΣΤΑΜΟΠΟΥΛΟΣ  
ΜΑΡΚΟΣ ΝΑΛΕΤΑΚΗΣ

---

**Διεύθυνση:** Σικελίας 6 - 11741 Αθήνα  
Τηλέφωνα: +30 1 9242121 / 9242797  
Telefax: +30 1 9242121 / 9242797

---

*“Από αρχής μέχρι τέλους του βιβλίου των επισήμων κανονισμών καλαθοσφαίρισης “F.I.B.A. RULES 2000”, όλες οι αναφορές που γίνονται σε προπονητές, παίκτες, Διαιτητές, κ.λπ., στο αρσενικό γένος, αφορούν επίσης και στο θηλυκό γένος. Πρέπει να γίνει κατανοητό, ότι αυτό γίνεται για πρακτικούς και μόνον λόγους!”*

---

## **ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΡΩΤΟΣ - ΤΟ ΑΘΛΗΜΑ.**

---

### **ΑΡΘΡΟ 1<sup>ο</sup> - ΟΡΙΣΜΟΙ.**

#### **1.1 Το άθλημα της Καλαθοσφαίρισης.**

Το άθλημα της καλαθοσφαίρισης παίζεται από δύο (2) ομάδες, των πέντε (5) παικτών η κάθε μία. Ο σκοπός της κάθε ομάδας είναι να πετύχει καλάθι σε βάρος της αντίπαλης και να την παρεμποδίσει, να αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας ή να πετύχει καλάθι.

#### **1.2 Καλάθι: Δικό μας / αντιπάλου.**

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

#### **1.3 Κίνηση της μπάλας.**

Η μπάλα, μπορεί να μεταβιβαστεί, να πεταχτεί, να κτυπηθεί, να κυλιστεί ή ντριμπλαριστεί, προς κάθε κατεύθυνση, όμως, σύμφωνα με τους περιορισμούς που αναφέρονται στα σχετικά άρθρα.

#### **1.4 Νικητής του αγώνα.**

Η ομάδα που θα πετύχει τον μεγαλύτερο αριθμό πόντων στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου των τεσσάρων περιόδων ή εάν χρειαστεί, κάθε επιπλέον περιόδου, θα είναι η νικήτρια του παιχνιδιού.

**ΑΡΘΡΟ 2° - ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΓΡΑΜΜΩΝ.****2.1. Ο αγωνιστικός χώρος.**

Ο αγωνιστικός χώρος θα πρέπει να είναι παραλληλόγραμμος, επίπεδος, σκληρής επιφάνειας, ελεύθερος εμποδίων (Διάγραμμα 1).

Για όλα τα γήπεδα όπου διεξάγονται επίσημες διοργανώσεις από την F.I.B.A. καθώς και για τα νεοκατασκευαζόμενα, οι διαστάσεις των γραμμών του αγωνιστικού χώρου, θα πρέπει να είναι 28 μέτρα μήκος και 15 μέτρα πλάτους, μετρημένες από την εσωτερική πλευρά των ορίων του γηπέδου.

Για όλες τις άλλες διοργανώσεις, το αρμόδιο μέλος της F.I.B.A., όπως η Επιτροπή Ζώνης ή η Εθνική Ομοσπονδία, έχει την αρμοδιότητα να εγκρίνει προϋπάρχοντες αγωνιστικούς χώρους, όμως, με ελάχιστες διαστάσεις 26 μέτρων μήκους και 14 μέτρων πλάτους.

**2.2. Οροφή.**

Το ύψος της οροφής ή το χαμηλότερο εμπόδιο, θα πρέπει να είναι κατ'ελάχιστο επτά (7) μέτρα.

**2.3. Φωτισμός.**

Η αγωνιστική επιφάνεια θα πρέπει να είναι επαρκώς φωτισμένη. Τα φώτα θα πρέπει να είναι έτσι τοποθετημένα, ώστε να μην εμποδίζουν την όραση των παικτών και των διαιτητών.

**2.4. Γραμμές.**

Όλες οι γραμμές πρέπει να είναι του ίδιου χρώματος (κατά προτίμηση λευκού), πλάτους 5 εκατοστών και πλήρως ευδιάκριτες.

**2.4.1. Τελικές και Πλάγιες γραμμές.**

Ο αγωνιστικός χώρος θα πρέπει να είναι οριοθετημένος από τις δύο τελικές γραμμές (στις μικρές πλευρές του αγωνιστικού χώρου) και των πλευρικών γραμμών (στις μεγάλες πλευρές του αγωνιστικού χώρου). Αυτές οι γραμμές δεν αποτελούν τμήμα του αγωνιστικού χώρου.

Ο αγωνιστικός χώρος θα πρέπει να απέχει το λιγότερο 2 μέτρα από οποιοδήποτε αντικείμενο, συμπεριλαμβανομένων και των πάγκων των ομάδων.

**2.4.2. Κεντρική Γραμμή.**

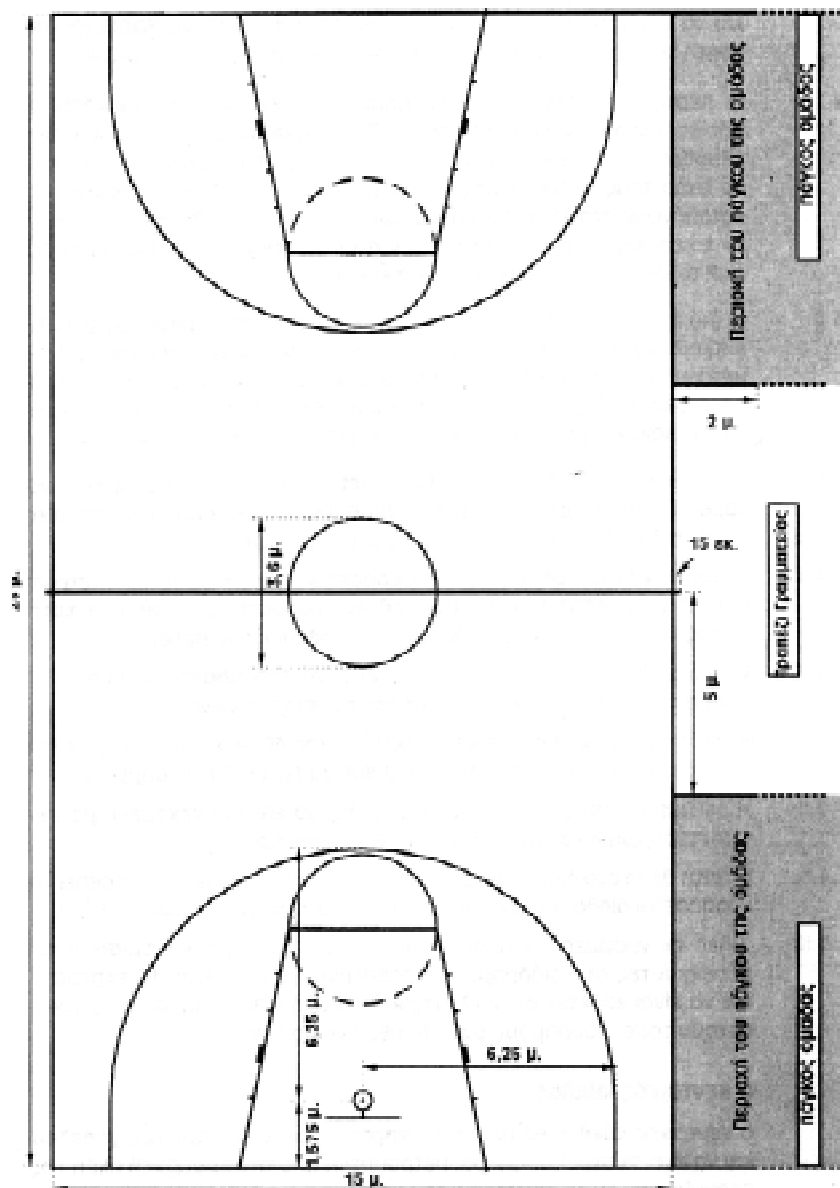
Η κεντρική γραμμή είναι μία γραμμή χαραγμένη παράλληλα προς τις τελικές γραμμές, από το μέσο των πλαγίων γραμμών. Επεκτείνεται 15 εκατοστά πέρα από τις πλάγιες γραμμές.

**2.4.3. Περιοριστικοί χώροι, οι γραμμές & ο διάδρομος των ελευθέρων βολών.**

Η γραμμές των ελευθέρων βολών, θα πρέπει να είναι χαραγμένες παράλληλα προς τις τελικές γραμμές. Η εξωτερική πλευρά 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 οι επιφάνειες του αγωνιστικού χώρου οροθετημένες από: τις δύο τελικές γραμμές, τις γραμμές των ελευθέρων βολών και τις γραμμές που ορίζονται από τις εξωτερικές πλευρές των τελικών γραμμών, σε απόσταση 3 μέτρων από το μέσον αυτών και να καταλήγουν στην εξωτερική πλευρά των γραμμών των ελευθέρων βολών.

Οι γραμμές αυτές, εξαιρουμένων των τελικών γραμμών, αποτελούν μέρος των περιοριστικών χώρων. Το εσωτερικό των περιοριστικών χώρων, μπορεί να χρωματιστεί, αλλά, θα πρέπει να είναι του ίδιου χρώματος με αυτό του



Όλες οι γραμμές έχουν πάχος 5 εκ. και είναι του ίδιου χρώματος.

**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1: ΚΑΤΟΨΗ ΓΗΠΕΔΟΥ, ΜΕ ΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ**

κεντρικού κύκλου. Οι διάδρομοι των ελευθέρων βολών, είναι οι περιοριστικοί χώροι που ορίζονται από ημικύκλια ακτίνας 1,80 μέτρων, με κέντρο τους, το μέσον των γραμμών των ελευθέρων βολών. Όμοια ημικύκλια, θα πρέπει να χαράσσονται με διακεκομμένη γραμμή εντός των περιοριστικών χώρων. Οι κατά μήκος των περιοριστικών χώρων θέσεις, χρησιμοποιούμενες από παίκτες κατά την διάρκεια της εκτέλεσης των ελευθέρων βολών, θα πρέπει να χαράσσονται όπως απεικονίζεται στο διάγραμμα 2.

#### 2.4.4. Κεντρικός κύκλος.

Ο κεντρικός κύκλος θα πρέπει να είναι σχεδιασμένος στο κέντρο του αγωνιστικού χώρου, ακτίνας 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.

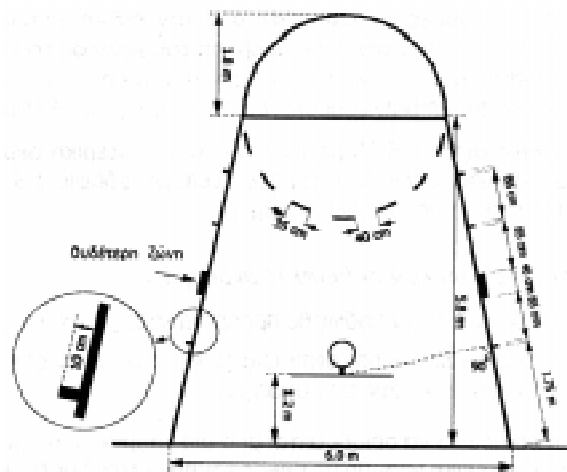
#### 2.4.5. Περιοχή καλαθιού τριών πόντων (διαγράμματα 1 & 3).

Η περιοχή καλαθιού τριών πόντων μίας ομάδας, είναι ολόκληρος ο αγωνιστικός χώρος, εκτός από αυτόν ο οποίος βρίσκεται περί του καλαθιού των αντιπάλων και ο οποίος ορίζεται και περιλαμβάνει:

- δύο παράλληλες γραμμές, προεκτεινόμενες από την τελική γραμμή, σε απόσταση 6,25 μέτρων από το σημείο της ορθής προβολής του κέντρου του αντιπάλου καλαθιού. Η απόσταση του σημείου αυτού, από την εσωτερική άκρη του μέσου της τελικής γραμμής, θα πρέπει να είναι μήκους 1,575 μέτρων
- ένα ημικύκλιο, ακτίνας 6,25 μέτρων από την εξωτερική πλευρά ως το κέντρο του ίδιου σημείου (όπως ορίζεται στο ανωτέρω εδάφιο), το οποίο συναντά τις παράλληλες γραμμές.

#### 2.4.6. Περιοχές πάγκων των ομάδων (διάγραμμα 1).

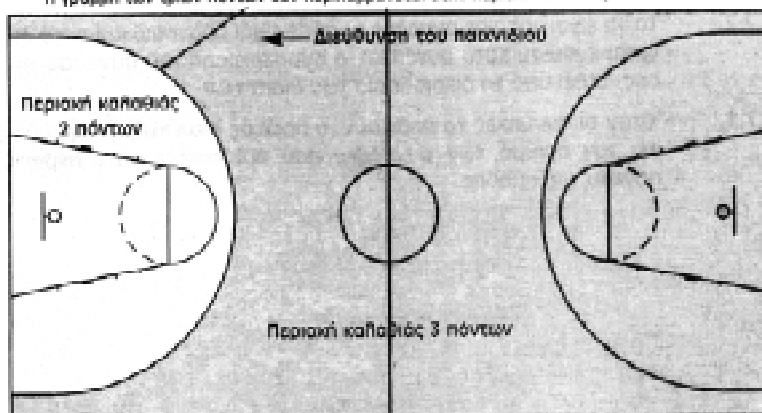
Η περιοχή των πάγκων των ομάδων, θα χαράσσεται εκτός του αγωνιστικού χώρου, στην ίδια πλευρά που βρίσκεται το τραπέζι της Γραμματείας και οι πάγκοι των ομάδων, ως εξής: κάθε περιοχή θα πρέπει να οριοθετείται, από μία γραμμή η οποία θα επεκτείνεται από την τελική γραμμή σε μήκος -



ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2: ΚΑΤΟΨΗ ΤΟΥ ΔΙΑΔΡΟΜΟΥ ΤΩΝ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΒΟΛΩΝ



Η γραμμή των τριών πόντων δεν περιλαμβάνεται στην περιοχή καλαθιάς 3 πόντων



**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3: ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΚΑΛΑΘΙΑΣ ΔΥΟ Η ΤΡΙΩΝ ΠΟΝΤΩΝ**

1 → χαριτίκι της συσκευής των 30 δεθ  
2 → χρονόμετρο  
3 → κομμάτιος  
4 → σημειώτης  
5 → βοηθός σημειώτης

γύπεδο

περιοχή των πόντων έως ομάδας	κομμάτιος/πόντος αντικαταστάσεων	κομμάτιος/πόντος αντικαταστάσεων	περιοχή των πόντων έως ομάδας																
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">X</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	X	X					X	X	1	2	3	4	5					
X	X					X	X												
1	2	3	4	5															
	τραπέζι γραμματείας																		

**Σημείωση:** Τα πρόσωπα του τραπέζιού θα πρέπει να μπορούν να βλέπουν καθαρά το γύπεδο. Κατά συνέπεια οι πόντοι/κομμάτια των αντικαταστάσεων, θα πρέπει να είναι καθαρότερα από τα κομμάτια των μελών της γραμματείας. Εναλλακτικά, τα τραπέζι και οι καρέφες των μελών της γραμματείας, θα πρέπει να τοποθετούνται πάνω σε μια εξέδρα.

**Εναλλακτική λύση**

Αν, για οποιοδήποτε λόγο, η ως άνω διάταξη των πόντων/κομμάτιων των αντικαταστάσεων δεν είναι εφικτή, συνιστάται να χρησιμοποιείται η ακόλουθη μέθοδος:

γύπεδο

περιοχή των πόντων έως ομάδας	κομμάτιος/πόντος αντικαταστάσεων	κομμάτιος/πόντος αντικαταστάσεων	περιοχή των πόντων έως ομάδας																				
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">X</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	X	X							X	X		1	2	3	4	5						
X	X							X	X														
	1	2	3	4	5																		
	τραπέζι γραμματείας																						

**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4: ΤΡΑΠΕΖΙ ΤΗΣ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ & ΘΕΣΕΙΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ**

τουλάχιστον- 2 μέτρων και από μία άλλη γραμμή, μήκους επίσης -τουλάχιστον- 2 μέτρων, η οποία θα χαράσσεται σε απόσταση 5 μέτρων από την κεντρική γραμμή, σε ορθή γωνία με την πλάγια γραμμή.

## 2.5. Θέση της Γραμματείας & των καθισμάτων των αναπληρωματικών (διάγραμμα 4).

Η ακόλουθη διευθέτηση της θέσης της Γραμματείας και των καθισμάτων των αναπληρωματικών, είναι υποχρεωτική για όλες τις επίσημες διοργανώσεις της F.I.B.A. και επίσης, οι προτεινόμενες για όλες τις άλλες διοργανώσεις.

## ΑΡΘΡΟ 3<sup>ο</sup> - ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ.

Για πληρέστερη πληροφόρηση, ανατρέξτε στο παράρτημα, "εξοπλισμός αγώνων καλαθοσφαίρισης".

### 3.1. Πίνακες και υποστηρίγματα πινάκων (διαγράμματα 5, 6 & 7).

#### 3.1.1. Οι πίνακες, θα πρέπει να είναι κατασκευασμένοι από κατάλληλο ενιαίο διαφανές υλικό (θερμοσκληρυνμένο κρύσταλλο ασφαλείας).

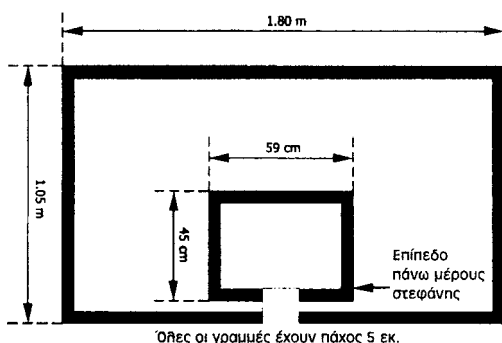
Αν είναι κατασκευασμένοι από άλλο αδιαφανές υλικό, τότε θα πρέπει να είναι χρωματισμένο με λευκό χρώμα.

#### 3.1.2. Οι διαστάσεις των πινάκων, θα πρέπει να είναι 1,80 μέτρα οριζοντίως και 1,05 μέτρα καθέτως.

#### 3.1.3. Όλες οι γραμμές των πινάκων, θα πρέπει να είναι χαραγμένες, ως εξής:

- με λευκό χρώμα, αν ο πίνακας είναι διαφανής,
- με μαύρο χρώμα, σε όλες τις άλλες περιπτώσεις
- πλάτους 5 εκατοστών.

#### 3.1.4. Η εμπρός επιφάνεια των πινάκων, θα πρέπει να είναι επίπεδη και χαραγμένη ως ακολούθως: (διάγραμμα 5).



**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5: ΔΙΑΓΡΑΜΜΙΣΗ ΠΙΝΑΚΩΝ**

#### 3.1.5. Οι πίνακες, θα πρέπει να είναι σταθερά αναρτημένοι ως ακολούθως: (διάγραμμα 6).

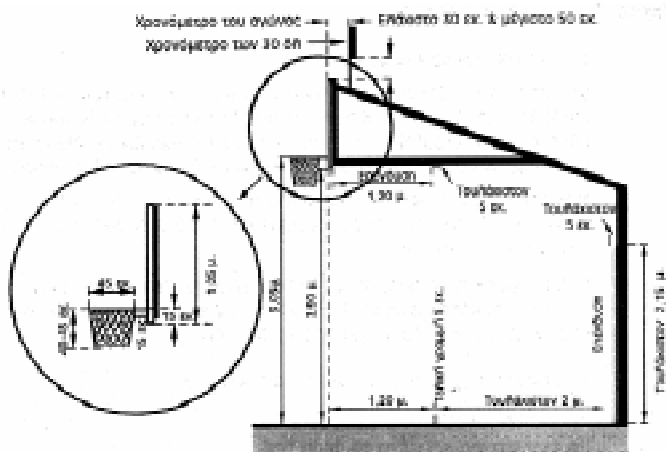
- σε κάθε άκρο του αγωνιστικού χώρου και σε σωστές γωνίες από την επιφάνεια του δαπέδου, παράλληλα προς τις τελικές γραμμές,
- η κεντρική κάθετη γραμμή της μπροστινής τους επιφάνειας, προβαλλόμενη στο δάπεδο, θα πρέπει να εφάπτεται με το σημείο του δαπέδου που βρίσκεται 1,20 μέτρα από το κεντρικό σημείο της εσωτερικής πλευράς της κάθε μίας εκ των τελικών γραμμών, σε μία νοητή γραμμή, χαραγμένη στις σωστές γωνίες ως προς την τελική γραμμή.

#### 3.1.6. Η επένδυση των πινάκων, θα πρέπει να είναι όπως το διάγραμμα 7.

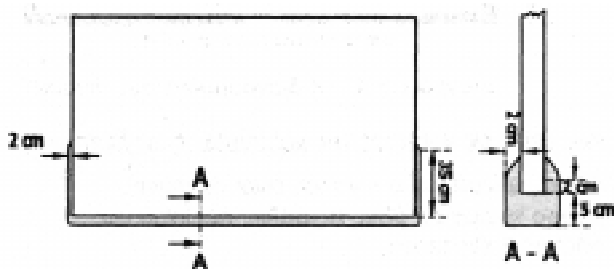
3.1.7. Τα υποστηρίγματα των πινάκων, θα πρέπει να είναι ως ακολούθως (διάγραμμα 6):

- το εμπρός μέρος της κατασκευής των υποστηριγμάτων των πινάκων (συμπεριλαμβανομένου και της επένδυσης), θα πρέπει να είναι σε απόσταση τουλάχιστον 2 μέτρα από την εξωτερική πλευρά των τελικών γραμμών. Θα πρέπει να είναι φωτεινού χρώματος, σε αντίθεση με τον περιβάλλοντα χώρο, ώστε έτσι, να είναι άμεσα ορατό στους παίκτες,
- τα υποστηρίγματα των πινάκων, θα πρέπει να είναι ασφαλώς τοποθετημένα στο δάπεδο, ούτως ώστε να μην μετακινούνται,
- κάθε υποστήριγμα πίνακα στην πίσω πλευρά του πίνακα, θα πρέπει να είναι επενδεδυμένο στην από κάτω επιφάνεια του υποστηρίγματος σε έκταση του 1,20 μέτρα από την εμπρός όψη του πίνακα. Το ελάχιστο πάχος των επενδύσεων, θα πρέπει να είναι 5 εκατοστών και της ίδιας πυκνότητας, όσο και αυτής των πινάκων,
- όλη η υποστηρικτική δομή των πινάκων, θα πρέπει να έχει πλήρως επενδεδυμένη την βάση στήριξης, από το δάπεδο έως το ελάχιστο ύψος των 2,15 μέτρα, στην επιφάνεια προς τη μεριά του γηπέδου. Το ελάχιστο πάχος της επένδυσης αυτής, θα πρέπει να είναι 10 εκατοστά.

3.1.8. Η επένδυση, θα πρέπει να είναι έτσι κατασκευασμένη, με τέτοιο τρόπο ώστε να αποφεύγονται παγιδεύσεις των άκρων.



ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6: ΣΤΙΡΗΞΗ ΠΙΝΑΚΩΝ



ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7: ΕΠΕΝΔΥΣΗ ΠΙΝΑΚΩΝ

### 3.2. Καλάθια (Διάγραμμα 8).

Τα καλάθια αποτελούνται από τα στεφάνια και τα δίχτυα.

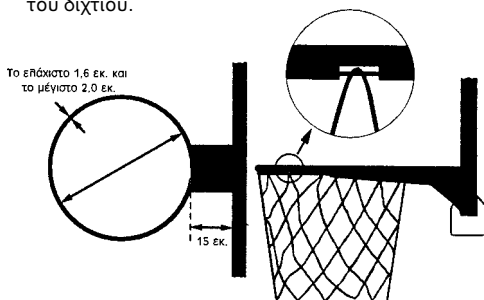
#### 3.2.1. Τα στεφάνια θα πρέπει να είναι κατασκευασμένα ως εξής:

- το υλικό θα πρέπει να είναι κατασκευασμένο από συμπαγή χάλυβα με εσωτερική διάμετρο 45 εκατοστών, χρωματισμένη πορτοκαλί,
- το μέταλλο του στεφανιού, θα πρέπει να είναι ελάχιστης διαμέτρου του 1,6 εκατοστού και μεγίστης 2 εκατοστών, με την προσθήκη ενός συστήματος, το οποίο θα αποτρέπει την παγίδευση των δακτύλων,
- το δίχτυ, θα πρέπει να είναι αναρτημένο σε κάθε στεφάνι, από 12 διαφορετικά ισομερώς κατανεμημένα σημεία. Η προσαρμογή της ανάρτησης του δικτιού, δεν θα πρέπει να έχει κανένα κοφτερό σημείο ή κενά, τα οποία θα επιτρέπουν την είσοδο των δακτύλων,
- το στεφάνι, θα πρέπει να είναι στερεωμένο στο σύστημα υποστηρικτικής δομής των πινάκων, κατά τέτοιο τρόπο, ώστε **οποιαδήποτε δύναμη ασκουμένη σε αυτό, να μην μεταδίδεται στον πίνακα, εξ ολοκλήρου**. Για τον λόγο αυτό, δεν θα πρέπει να υπάρχει άμεση επαφή μεταξύ του στεφανιού, των στηριγμάτων του και του πίνακα (γυαλί ή άλλο διαφανές υλικό). Ωστόσο, τα μεσοδιαστήματα των στηριγμάτων, θα πρέπει να είναι τόσο μικρά, ώστε να αποτρέπουν την είσοδο των δακτύλων μεταξύ αυτών,
- η άνω επιφάνεια κάθε στεφανιού, θα πρέπει να τοποθετείται οριζοντίως, σε απόσταση 3,05 μέτρα από το δάπεδο, σε ίση απόσταση από τα δύο κατακόρυφα άκρα του πίνακα,
- το πλησιέστερο σημείο του εσωτερικού άκρου του στεφανιού, θα πρέπει να βρίσκεται σε απόσταση 15 εκατοστών από την εμπρός όψη του πίνακα.

#### 3.2.2. Μπορούν να χρησιμοποιούνται στεφάνια, με μηχανισμό απελευθέρωσης πίεσης.

#### 3.2.3. Τα δίχτυα θα πρέπει να είναι κατασκευασμένα ως εξής:

- θα πρέπει να είναι από λευκό κορδόνι, αναρτημένα από τα στεφάνια και η πλέξη τους θα πρέπει να είναι τέτοια, ώστε να ελέγχουν στιγμιαία την μπάλα καθώς αυτή θα διαπερνά το καλάθι. Το μήκος τους να μην είναι μικρότερο από 40 εκατοστά και όχι μεγαλύτερο από 45,
- κάθε δίχτυ, θα πρέπει να έχει 12 θηλιές για την ανάρτησή του στο στεφάνι
- το επάνω τμήμα του δικτιού, θα πρέπει να είναι ημιάκαμπτο για να αποτρέπει:
  - την προς τα επάνω αναπήδησή του μέσα από το στεφάνι και την όποια πιθανότητα μπερδέματός του
  - την παγίδευση της μπάλας στο δίχτυ ή την επαναπήδησής της εκτός του δικτιού.



ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8: ΤΟ ΣΤΕΦΑΝΙ

### **3.3. Μπάλες.**

- 3.3.1.** Η μπάλα θα πρέπει να είναι σφαιρική, εγκεκριμένης πορτοκαλί απόχρωσης, παραδοσιακής εμφάνισης με τις 8 φολίδες και τις μαύρες ραφές.
- 3.3.2.** Η εξωτερική επιφάνειά της, θα πρέπει να είναι κατασκευασμένη από δέρμα, συνθετικό δέρμα, ελαστικό ή συνθετικό υλικό.
- 3.3.3.** Η μπάλα θα πρέπει να είναι φουσκωμένη με τόση πίεση αέρος, ούτως ώστε, όταν πέφτει από ύψος -περίπου- 1,80 μέτρα στο δάπεδο του αγωνιστικού χώρου υπολογισμένο από το κάτω μέρος της, να αναπηδά σε ύψος, 1,20 έως 1,40 μέτρα, υπολογισμένο από το πάνω μέρος της.
- 3.3.4.** Το πλάτος των ραφών της μπάλας, δεν θα πρέπει να υπερβαίνει τα 0,635 εκατοστά.
- 3.3.5.** Η περιφέρεια της μπάλας, δεν θα πρέπει να είναι μικρότερη από 74,9 ούτε μεγαλύτερη από 78 εκατοστά (μέγεθος 7). Το βάρος της, δεν θα πρέπει να είναι λιγότερο από 567 γραμμάρια, ούτε περισσότερο από 650 γραμμάρια.
- 3.3.6.** Η γηπεδούχος ομάδα, θα πρέπει να διαθέτει τουλάχιστον δύο μεταχειρισμένες μπάλες, οι οποίες θα πληρούν τις προαναφερόμενες προδιαγραφές. Ο Α΄ Διαιτητής, είναι ο μοναδικός που θα κρίνει την καταλληλότητά της μπάλας. Σε περίπτωση που και οι δύο προτεινόμενες μπάλες κριθούν ακατάλληλες για τον αγώνα, ο Α΄ Διαιτητής, μπορεί να επιλέξει μία μπάλα από την φιλοξενούμενη ομάδα, ή μία από αυτές που χρησιμοποιήθηκαν από οποιαδήποτε ομάδα για την προθέρμανση.

### **3.4. Τεχνικός εξοπλισμός.**

Ο ακόλουθος τεχνικός εξοπλισμός, θα πρέπει να παρέχεται από την γηπεδούχο ομάδα και να βρίσκεται στην διάθεση των διαιτητών και της Γραμματείας.

#### **3.4.1. Το ρολόι του αγώνα και το χρονόμετρο των Τάιμ-άουτς.**

- 3.4.1.1.** Το ρολόι του αγώνα, θα πρέπει να χρησιμοποιείται για την χρονομέτρηση των αγωνιστικών περιόδων και των μεταξύ τους διαλειμμάτων και θα πρέπει να είναι τοποθετημένο έτσι, ώστε να είναι ευδιάκριτα ορατό σε όλους τους εμπλεκόμενους του αγώνα, συμπεριλαμβανομένου και των θεατών.
- 3.4.1.2.** Μία κατάλληλη ορατή συσκευή (όχι το ρολόι του αγώνα) ή ένα χρονόμετρο θα πρέπει να χρησιμοποιείται για την χρονομέτρηση των Τάιμ-άουτς.
- 3.4.1.3.** Αν το κυρίως ρολόι του αγώνα είναι τοποθετημένο επάνω από το κέντρο του αγωνιστικού χώρου, τότε θα πρέπει να υπάρχει και ένα συγχρονισμένο βοηθητικό ρολόι σε κάθε άκρο του γηπέδου, αρκετά ψηλά, ώστε να είναι ορατό από οποιονδήποτε εμπλεκόμενο στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των θεατών. Κάθε βοηθητικό ρολόι του αγώνα, θα πρέπει να δείχνει τον εναπομείναντα χρόνο.

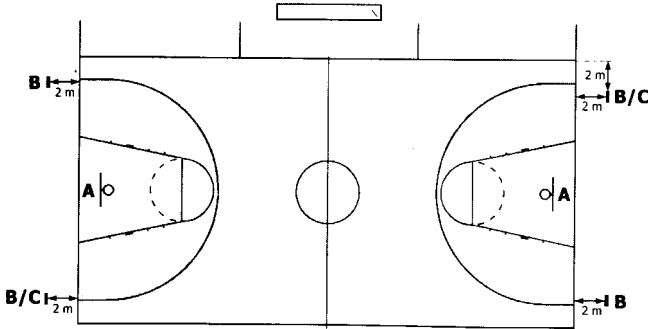
#### **3.4.2. Η συσκευή των 24 δευτερολέπτων.**

- 3.4.2.1.** Η συσκευή των 24 δευτερολέπτων, θα πρέπει να έχει χειριστήριο, προκειμένου να την λειτουργεί και μονάδες προβολής (φωτεινούς πίνακες) με τις ακόλουθες προδιαγραφές:
- ψηφιακής αντίστροφης μέτρησης, που δείχνει το χρόνο σε δευτερόλεπτα,
  - δυνατότητα χωρίς ένδειξη, όταν καμία ομάδα δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας
  - με δυνατότητα τερματισμού και επανέναρξης της αντίστροφης μέτρησης όταν επαναρχίζει.
- 3.4.2.2.** Οι μονάδες προβολής, θα πρέπει να είναι τοποθετημένοι ως εξής:
- δύο (2) μονάδες προβολής τοποθετούνται πάνω και πίσω από κάθε πίνακα και σε απόσταση μεταξύ 30 και 50 εκατοστών (διάγραμμα 6 & 9 - A) ή
  - τέσσερις (4) μονάδες προβολής τοποθετημένες στο δάπεδο και στις τέσσερις γωνίες, σε απόσταση δύο (2) μέτρων πίσω από κάθε τελική

γραμμή (διάγραμμα 9 - B) ή

- δύο (2) μονάδες προβολής, τοποθετημένοι διαγώνια στο δάπεδο. Η μονάδα προβολής που βρίσκεται αριστερά από το τραπέζι της Γραμματείας, θα πρέπει να είναι τοποθετημένη στην κοντινότερη γωνία προς αυτή. Θα πρέπει και οι δύο, να είναι δύο μέτρα πίσω από κάθε τελική γραμμή και δύο μέτρα μέσα από την προέκταση της πλάγιας γραμμής (διάγραμμα 9 - C).

**3.4.2.3.** Οι μονάδες προβολής, θα πρέπει να είναι ευδιάκριτα ορατές προς όλους τους εμπλεκόμενους στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των θεατών.



**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9: ΘΕΣΗ ΣΥΣΚΕΥΩΝ (ΟΘΟΝΩΝ) 24 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΩΝ**

### 3.4.3. Ηχητικά σήματα.

Θα πρέπει να υπάρχουν -τουλάχιστον- δύο ξεχωριστά ηχητικά σήματα, με ευκρινώς διαφορετικούς και πολύ ισχυρούς ήχους:

- ένα (1) για τον χρονομέτρη του αγώνα και τον σημειωτή. Για τον χρονομέτρη του αγώνα, θα πρέπει να ηχεί αυτόματως, προκειμένου να δείχνει το τέλος του αγωνιστικού χρόνου μίας περιόδου ή μίας παράτασης. Για τον σημειωτή και τον χρονομέτρη του αγώνα, θα πρέπει να ηχεί χειροκίνητα, όταν απαιτείται να τραβήξουν την προσοχή των διαιτητών, αφού έχει ζητηθεί ένα Τάιμ-άουτ, μία αλλαγή παίκτη, κ.λπ ή ήδη έχουν παρέλθει τα 50 δευτερόλεπτα από την έναρξη του Τάιμ-άουτ ή υπάρχει περίπτωση διορθωσίμου λάθους
- ένα (1) για τον χειριστή της συσκευής των 24 δευτερολέπτων, το οποίο θα πρέπει να ηχεί αυτόματα, προκειμένου να δείχνει το τέλος της περιόδου των 24 δευτερολέπτων

Και τα δύο ηχητικά σήματα, θα πρέπει να είναι επαρκώς δυνατά, ώστε να ακούγονται εύκολα κάτω από αντίξορες και θορυβώδεις συνθήκες.

### 3.4.4. Πίνακας αποτελέσματος.

Ο πίνακας αποτελέσματος, θα πρέπει να είναι ευδιάκριτα ορατός προς όλους τους εμπλεκόμενους στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των θεατών. Ο πίνακας θα πρέπει τουλάχιστον να παρουσιάζει:

- χρόνο αγώνα,
- τρέχον αποτέλεσμα,
- αριθμό τρέχουσας περιόδου
- αριθμό Τάιμ-άουτ.

#### 3.4.5. Φύλλο Αγώνα.

Το επίσημο Φύλλο Αγώνα, όπως αυτό έχει εγκριθεί από την Παγκόσμια Τεχνική Επιτροπή της F.I.B.A., θα πρέπει να χρησιμοποιείται για όλες τις κύριες επίσημες διοργανώσεις της.

#### 3.4.6. Πινακίδες των σφαλμάτων των παικτών.

Οι πινακίδες σφαλμάτων, θα πρέπει να βρίσκονται στην διάθεση του Σημειωτή. Θα πρέπει να είναι λευκού χρώματος, με αριθμούς από το ένα (1) έως το πέντε (5), μήκους 20 εκατοστών και πλάτους 10, (από το ένα έως και το 4, οι αριθμοί θα πρέπει να είναι μαύρου χρώματος και αριθμός 5 κοκκίνου χρώματος).

#### 3.4.7. Δείκτες ομαδικών σφαλμάτων.

Δύο δείκτες ομαδικών σφαλμάτων, θα πρέπει να βρίσκονται στη διάθεση του Σημειωτή. Θα πρέπει να είναι κοκκίνου χρώματος, πλάτους 20 εκατοστών και ύψους 35 εκατοστών και θα πρέπει να είναι κατασκευασμένοι κατά τέτοιον τρόπο, ώστε, όταν τοποθετούνται στο τραπέζι της Γραμματείας, να είναι ευκρινώς ορατοί από κάθε εμπλεκόμενο στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένου και των θεατών. Μπορεί να χρησιμοποιηθούν και ηλεκτρικές ή ηλεκτρονικές συσκευές, αρκεί να είναι των ίδιων χαρακτηριστικών με των παραπάνω.

#### 3.4.8. Πίνακες ομαδικών σφαλμάτων.

Θα πρέπει να είναι μία κατάλληλη συσκευή, η οποία θα δείχνει τον αριθμό των ομαδικών σφαλμάτων μέχρι και του αριθμού πέντε (5), δείχνοντας ότι μία ομάδα έχει φτάσει σε κατάσταση ποινής λόγω ομαδικών σφαλμάτων (άρθρο 55 – Ομαδικά σφάλματα: Ποινή).

#### 3.5. Μέσα και Εξοπλισμός για τις κυριότερες επίσημες διοργανώσεις της F.I.B.A.

Τα μέσα και ο εξοπλισμός που αναφέρονται παρακάτω, απαιτούνται για τις ακόλουθες κύριες επίσημες διοργανώσεις της F.I.B.A.: Ολυμπιακοί Αγώνες, Παγκόσμια Πρωταθλήματα: Ανδρών – Γυναικών – Εφήβων – Νεανίδων – Παίδων – Κορασίδων, Ηπειρωτικά Πρωταθλήματα: Ανδρών – Γυναικών – Εφήβων – Νεανίδων.

Τα μέσα αυτά και ο εξοπλισμός, συνιστώνται επίσης και για όλες τις άλλες διοργανώσεις.

##### 3.5.1. Όλοι οι θεατές, θα πρέπει να κάθονται σε απόσταση -τουλάχιστον- πέντε (5) μέτρων, από την εξωτερική άκρη των ορίων του αγωνιστικού χώρου.

##### 3.5.2. Ο αγωνιστικός χώρος, θα πρέπει να είναι:

- κατασκευασμένος από ξύλο.
- οριοθετημένος από γραμμή πλάτους πέντε (5) εκατοστών,
- επιπρόσθετα με λωρίδα πλάτους τουλάχιστον δύο (2) μέτρων, χαραγμένη με έντονο αντίθετο χρώμα (διάγραμμα 10), το χρώμα αυτής της επιπλέον λωρίδας, θα πρέπει να είναι το ίδιο με το χρώμα του κεντρικού κύκλου και των περιοριστικών χώρων.

##### 3.5.3. Θα πρέπει να υπάρχουν τέσσερα (4) άτομα για το σκούπισμα του δαπέδου, δύο (2) για κάθε μισό του αγωνιστικού χώρου.

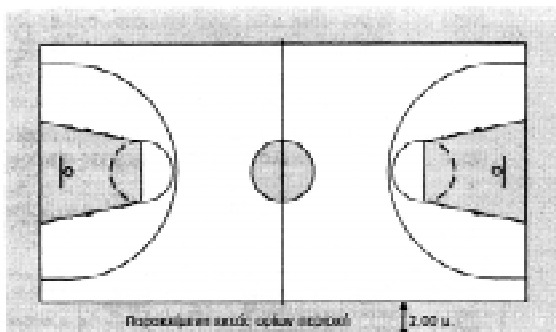
##### 3.5.4. Οι πίνακές θα πρέπει να είναι κατασκευασμένοι από θερμοσκληρυνόμενο κρύσταλλο ασφαλείας.

##### 3.5.5. Η επιφάνεια της μπάλας θα πρέπει να είναι κατασκευασμένη από δέρμα. Η διοργανώτρια Αρχή θα πρέπει να διαθέτει τουλάχιστον- δώδεκα (12) μπάλες, των ίδιων κατασκευαστικών προδιαγραφών, για την προθέρμανση και προπόνηση.

##### 3.5.6. Ο φωτισμός του αγωνιστικού χώρου, δεν θα πρέπει να είναι χαμηλότερος από 1.500 Lux. Το επίπεδο του φωτισμού αυτού, θα πρέπει να μετράται 1,5 μέτρο από την επιφάνεια του αγωνιστικού χώρου. Ο φωτισμός αυτός, θα πρέπει να πληρεί τις τηλεοπτικές απαιτήσεις.

##### 3.5.7. Ο αγωνιστικός χώρος, θα πρέπει να είναι εφοδιασμένος με τον ακόλουθο ηλεκτρονικό εξοπλισμό, ο οποίος θα πρέπει να είναι ευδιάκριτα ορατός από το τραπέζι της Γραμματείας, τον αγωνιστικό χώρο, τους πάγκους των



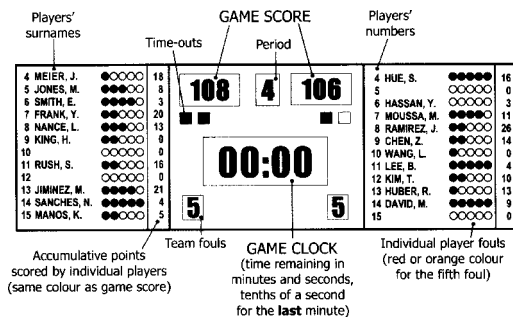


**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10: ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ  
ΤΩΝ ΕΠΙΣΗΜΩΝ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΩΝ ΤΗΣ F.I.B.A.**

ομάδων και από οποιονδήποτε εμπλεκόμενο στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των θεατών.

**3.5.7.1. Δύο μεγάλοι πίνακες αποτελεσμάτων (διάγραμμα 11), έναν σε κάθε άκρο του γηπέδου:**

- η ύπαρξη κυβικού πίνακος αποτελέσματος τοποθετημένου επάνω από το κέντρο του αγωνιστικού χώρου, δεν αναφέρει την υποχρεωτική ύπαρξη των δύο προαναφερομένων πινάκων στα άκρα του γηπέδου,
- ένα ειδικό χειριστήριο του ρολογιού του αγώνα, θα πρέπει να είναι διαθέσιμο στον Χρονομέτρη, καθώς επίσης και ένα ξεχωριστό χειριστήριο, στον βοηθό Σημειωτή,
- ο πίνακας αποτελέσματος θα πρέπει να περιλαμβάνει ένα ευδιάκριτα ορατό ψηφιακό χρονόμετρο αντιστρόφου μέτρησης χρόνου, με ένα



**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11: ΠΙΝΑΚΑΣ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΟΣ  
ΤΩΝ ΕΠΙΣΗΜΩΝ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΩΝ ΤΗΣ F.I.B.A.**

πολύ ισχυρό ηχητικό σήμα, το οποίο θα ηχηεί αυτομάτως, στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου μίας περιόδου ή μίας παράτασης,

- το ρολόι του αγώνα και ο πίνακας αποτελέσματος στον φωτεινό πίνακα, θα πρέπει να έχει ελάχιστο ύψος 30 εκατοστών,
- όλα τα ρολόγια θα πρέπει να είναι συγχρονισμένα και να δείχνουν κατά την διάρκεια του αγώνα, τον εναπομείναντα χρόνο,
- τουλάχιστον κατά την διάρκεια των τελευταίων 60 δευτερολέπτων κάθε περιόδου ή παράτασης, ο εναπομένον χρόνος, θα πρέπει να εμφανίζεται με ακρίβεια του δεκάτου του δευτερολέπτου,

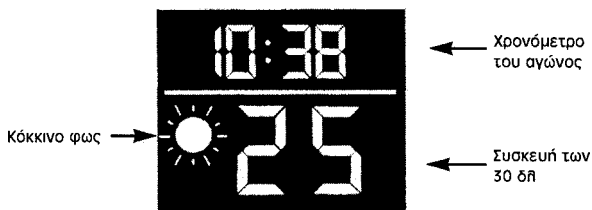




- ένα από τα χρονόμετρα αυτά, θα πρέπει να προ-καθορίζεται από τον Α' Διαιτητή, σαν το (επίσημο) ρολόι του αγώνα,
- οι πίνακες του αποτελέσματος (διάγραμμα 11), επίσης, θα πρέπει να δείχνουν:
  - τον αριθμός του κάθε παίκτη και κατά προτίμηση το όνομά του,
  - του πόντους που πέτυχε κάθε ομάδα και κατά προτίμηση τους πόντους που πέτυχε κάθε ένας παίκτης,
  - τα σφάλματα που διέπραξε κάθε παίκτης της ομάδας (αυτό δεν αναιρεί την αναγκαιότητα των πινακίδων που χρησιμοποιούνται από τον Σημειωτή για την υπόδειξη του αριθμού των σφαλμάτων),
  - τον αριθμό των ομαδικών σφαλμάτων, από το ένα (1) έως και το πέντε (5), (με την δυνατότητα να σταματήσει στο μέγιστο των πέντε),
  - τον αριθμό της περιόδου, από ένα (1) έως και τέσσερα (4) και ένα "Ε" για τις παρατάσεις (εάν υπάρξουν),
  - τον αριθμό των Τάιμ-άουτς, από μηδέν (0) έως δύο (2).

**3.5.7.2.** Μία συσκευή 24 δευτερολέπτων (διάγραμμα 12), με ένα επιπρόσθετο ρολόι αγώνα και μία κόκκινη φωτεινή ηλεκτρική λυχνία, θα πρέπει να είναι και τα δύο τοποθετημένα επάνω και πίσω από κάθε πίνακα και σε απόσταση 30 έως 50 εκατοστών (διάγραμμα 6):

- η συσκευή των 24 δευτερολέπτων, θα πρέπει να είναι μία αυτόματη ψηφιακή συσκευή αντιστροφού μέτρησης του χρόνου σε δευτερόλεπτα, με ένα πολύ ισχυρό αυτόματο ηχητικό σήμα, για την επισήμανση του τέλους των χρόνου των 24 δευτερολέπτων,
- η συσκευή των 24 δευτερολέπτων, θα πρέπει να είναι συνδεδεμένη με το κύριο ρολόι του αγώνα, ώστε:
  - όταν το κύριο ρολόι του αγώνα **σταματά**, να **σταματά** και η συσκευή,
  - όταν το κύριο ρολόι **αρχίζει**, η συσκευή θα πρέπει να **αρχίζει χειροκίνητα**,
  - όταν η συσκευή **ηχεί**, το κύριο ρολόι του αγώνα να **σταματά**,
- τα χρώματα των αριθμών της συσκευής των 24 δευτερολέπτων και του επιπρόσθετου ρολογιού του αγώνα, θα πρέπει να είναι διαφορετικά,
- όλα τα επιπρόσθετα ρολόγια του αγώνα, θα πρέπει να είναι σύμφωνα με τις παραπάνω προδιαγραφές,
- η ηλεκτρική λυχνία που βρίσκεται επάνω και πίσω από τον κάθε πίνακα, θα πρέπει να είναι:
  - συγχρονισμένη με το κύριο ρολόι του αγώνα, ώστε να ανάβει φωτεινά κόκκινο, όταν ηχεί το σήμα για το πέρας του αγωνιστικού χρόνου μίας περιόδου ή μίας παρατάσεως,
  - συγχρονισμένη με τη συσκευή των 24 δευτερολέπτων, ώστε να ανάβει φωτεινά κόκκινο, όταν ηχεί το σήμα για το πέρας της περιόδου των 24 δευτερολέπτων.



**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 12: ΤΟ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ ΑΓΩΝΑ ΚΑΙ Η ΣΥΣΚΕΥΗ ΤΩΝ 24 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΩΝ ΤΩΝ ΕΠΙΣΗΜΩΝ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΩΝ ΤΗΣ F.I.B.A.**

---

## **ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΡΙΤΟΣ - ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ, ΚΡΙΤΕΣ, ΚΟΜΙΣΑΡΙΟΙ ΚΑΙ ΤΑ ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΤΟΥΣ.**

---

### **ΑΡΘΡΟ 4<sup>ο</sup> - ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ, ΚΡΙΤΕΣ & ΚΟΜΙΣΑΡΙΟΣ.**

- 4.1 Οι **Διαιτητές** είναι ο Διαιτητής και ο βοηθός Διαιτητή. Αυτοί θα πρέπει να βοηθούνται από τους Κριτές της Γραμματείας και από τον Κομισάριο, εάν παρίσταται. Επιπροσθέτως, το αρμόδιο μέλος της F.I.B.A., όπως η Επιτροπή Ζώνης ή η Εθνική Ομοσπονδία, έχει την αρμοδιότητα να εφαρμόσει το σύστημα διαιτησίας τριών (3) διαιτητών, το οποίο αποτελείται, από έναν (1) διαιτητή και (2) δύο βοηθούς διαιτητές.
- 4.2 Τα μέλη της **Γραμματείας (Κριτές)**, είναι, ο Σημειωτής, ο βοηθός Σημειωτή, ο Χρονομέτρης (του αγώνα) και ο Χειριστής της συσκευής των 24 δευτερολέπτων.
- 4.3 Ο **Κομισάριος** μπορεί να είναι παρόν. Πρέπει να κάθεται μεταξύ του Σημειωτή και του Χρονομέτρη. Καθήκον του, κατά την διάρκεια του αγώνα, - κυρίως- είναι να επιβλέπει το έργο των Κριτών της Γραμματείας και να βοηθά τον Διαιτητή και τον βοηθό Διαιτητή, για την ομαλή τέλεση του αγώνα.
- 4.4 Ιδιαίτερη έμφαση θα πρέπει να δοθεί, στο ότι σε έναν αγώνα οι διαιτητές, δεν θα πρέπει να συνδέονται κατά κανέναν τρόπο, με οποιονδήποτε από τους παρευρισκομένους εκπροσώπους στο γήπεδο.
- 4.5 Οι **Διαιτητές, οι Κριτές της Γραμματείας και ο Κομισάριος, θα διεξαγάγουν τον αγώνα, σύμφωνα με τους παρόντες κανονισμούς και δεν έχουν καμία εξουσία να συμφωνήσουν ώστε να τους αλλάξουν.**
- 4.6 Η στολή των Διαιτητών, θα πρέπει να αποτελείται από μία γκρι μπλούζα, ένα μαύρο μακρύ παντελόνι, μαύρες κάλτσες και μαύρα παπούτσια του μπάσκετ.
- 4.7 Για τις επίσημες διοργανώσεις της F.I.B.A., οι Κριτές της Γραμματείας θα πρέπει να φορούν ομοιόμορφες στολές.

### **ΑΡΘΡΟ 5<sup>ο</sup> - ΠΡΩΤΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΕΞΟΥΣΙΕΣ.**

Ο πρώτος διαιτητής θα πρέπει να:

- 5.1 Επιθεωρεί και εγκρίνει τον εξοπλισμό που πρόκειται να χρησιμοποιηθεί κατά τη διάρκεια του αγώνα.
- 5.2 Ορίζει το επίσημο ρολόι του αγώνα, την συσκευή των 24 δευτερολέπτων, το χρονόμετρο χειρός και αναγνωρίζει τα μέλη της Γραμματείας.
- 5.3 Δεν επιτρέπει σε κανέναν παίκτη να φέρει αντικείμενα που μπορεί να προκαλέσουν τραυματισμό.
- 5.4 Εκτελεί την αναπήδηση (Τζαμπ-μπολ) στον κεντρικό κύκλο, προκειμένου να αρχίσει κάθε περίοδος και κάθε παράταση.
- 5.5 Έχει την εξουσία να διακόπτει τον αγώνα, όταν οι συνθήκες το επιβάλλουν.
- 5.6 Έχει την εξουσία να αποφασίζει για το εάν μία ομάδα θα χάσει τον αγώνα, από υπαιτιότητα, εάν αρνείται να αγωνισθεί, παρ' ότι της έχει δοθεί εντολή να συνεχίσει να αγωνίζεται ή αν η ομάδα, με τις ενέργειές της, εμποδίζει την τέλεση του αγώνα.
- 5.7 Εξετάζει προσεκτικά το Φύλλο Αγώνα (Φ.Α.) στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου της 2<sup>ης</sup> και 4<sup>ης</sup> περιόδου και στο τέλος κάθε παράτασης ή όποτε αυτός πιστεύει ότι είναι αναγκαίο, για να εγκρίνει το τρέχον αποτέλεσμα.
- 5.8 Λαμβάνει την τελική απόφαση όποτε είναι αναγκαίο ή όταν οι Διαιτητές διαφωνούν. Για να πάρει την τελική απόφαση, μπορεί να συμβουλευτεί τον βοηθό Διαιτητή, τον Κομισάριο και / ή τους Κριτές της Γραμματείας.
- 5.9 Έχει την εξουσία να λαμβάνει αποφάσεις για οποιοδήποτε θέμα, **δεν καλύπτεται ρητά από αυτούς τους κανονισμούς ["F.I.B.A. RULES 2000"].**



## **ΑΡΘΡΟ 6° - ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ: ΧΡΟΝΟΣ ΚΑΙ ΤΟΠΟΣ ΤΩΝ ΑΠΟΦΑΣΕΩΝ.**

- 6.1** Οι Διαιτητές, έχουν την εξουσία να λαμβάνουν αποφάσεις για καταστροφικές του κανονισμού, που διεπράχθησαν μέσα ή έξω από τον αγωνιστικό χώρο, συμπεριλαμβανομένων και των περιοχών της Γραμματείας, των πάγκων των ομάδων και των περιοχών ακριβώς πίσω από τις γραμμές.
- 6.2** Η **εξουσία** των διαιτητών **αρχίζει**, με την άφιξή τους στον αγωνιστικό χώρο, που πρέπει να γίνεται είκοσι (20) λεπτά πριν από την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνα και **τελειώνει**, με την λήξη του αγώνα και την επικύρωσή του από τους διαιτητές. Η επικύρωση και η υπογραφή του Φύλλου Αγώνα από τους Διαιτητές στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου, **τερματίζει** την διεύθυνση του αγώνα από αυτούς, καθώς και την **σχέση** τους με τον αγώνα.
- 6.3** Αντιαθλητική συμπεριφορά από παίκτες, προπονητές, βοηθούς προπονητών ή συνοδούς ομάδων, που έγινε πριν από τα είκοσι (20) λεπτά από την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνα ή μεταξύ της λήξης του χρόνου του αγώνα και πριν την επικύρωση και την υπογραφή του Φύλλου Αγώνα, ο Α΄ Διαιτητής θα πρέπει να καταγράψει το γεγονός στην πίσω πλευρά του Φ.Α. πριν το υπογράψει, ο Κομισάριος ή και ο Α΄ Διαιτητής, θα πρέπει να στείλει λεπτομερή έκθεση στην Οργανώτρια Αρχή του πρωταθλήματος.
- 6.4** Σε περίπτωση υποβολής ενστάσεως από μία εκ των ομάδων, ο Κομισάριος ή ο Α΄ Διαιτητής, εντός της επομένης ώρας από την λήξη του αγώνα, θα πρέπει να αναφέρει το γεγονός στην Οργανώτρια Αρχή του πρωταθλήματος.
- 6.5** Αν απαιτηθεί μία παράταση, ως αποτέλεσμα ελεύθερης βολής, λόγω σφάλματος που διαπράχθηκε μόλις πριν ή σχεδόν ταυτόχρονα με την λήξη του αγωνιστικού χρόνου της 4<sup>ης</sup> και τελευταίας περιόδου ή μίας παράτασης, τότε, όλα τα σφάλματα που έχουν διαπραχθεί μετά το σήμα της λήξης του αγώνα, και πριν την ολοκλήρωση της διαδικασίας εκτέλεσης της ελεύθερης βολής, θεωρούνται σαν να έγιναν στη διάρκεια ενός διαλείμματος του αγώνα και τιμωρούνται ανάλογα.
- 6.6** **Κανένας Διαιτητής δεν έχει το δικαίωμα να αγνοεί ή να αμφισβητεί τις αποφάσεις που πήρε ο άλλος, μέσα στα όρια των αρμοδιοτήτων του, όπως αυτά περιγράφονται στους παρόντες κανονισμούς.**

## **ΑΡΘΡΟ 7° - ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ: ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΟΤΑΝ ΔΙΑΠΡΑΤΤΕΤΑΙ ΚΑΤΑΣΤΡΑΤΗΓΗΣΗ.**

- 7.1** **Ορισμός.**  
Όλες οι παραβάσεις και τα σφάλματα που διαπράττονται από παίκτη, αναπληρωματικό, προπονητή, βοηθό προπονητή ή συνοδό ομάδας, είναι **καταστρατηγήσεις** των κανονισμών.
- 7.2** **Διαδικασία.**
- 7.2.1** Όταν μία **παράβαση** ή ένα **σφάλμα** διαπραχθεί, ο Διαιτητής πρέπει να σφυρίξει και ταυτόχρονα, να δείξει το κατάλληλο σήμα για να σταματήσει το ρολόι του αγώνα, προκαλώντας τη νέκρωση της μπάλας (βλέπε Εγχειρίδιο Διαιτητών, 7° Κεφάλαιο, Σήματα και Διαδικασίες).
- 7.2.2** Οι Διαιτητές δεν πρέπει να σφυρίζουν μετά από πετυχημένη ελεύθερη βολή ή καλάθι ή όταν η μπάλα ζωντανεύει.
- 7.2.3** Μετά από κάθε απόφαση για σφάλμα ή αναπήδηση, οι Διαιτητές, θα πρέπει να αλλάζουν τη μεταξύ τους θέση στον αγωνιστικό χώρο.
- 7.2.4** Για όλους τους διεθνείς αγώνες, αν είναι απαραίτητο να γίνει προφορική επικοινωνία προκειμένου να γίνει μία απόφαση ξεκάθαρη, αυτή θα πρέπει να γίνει στην αγγλική γλώσσα.



## **ΑΡΘΡΟ 8ο - ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ: ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ.**

Αν ένας Διαιτητής είναι τραυματισμένος ή για οποιοδήποτε άλλο λόγο δεν μπορεί να συνεχίσει να εκτελεί τα καθήκοντά του μετά την παρέλευση δέκα (10) λεπτών από την στιγμή του συμβάντος, ο αγώνας πρέπει να συνεχιστεί. Ο άλλος Διαιτητής θα διαιτητεύσει μόνος τους μέχρι το τέλος του αγώνα, εκτός εάν υπάρχει πιθανότητα αντικατάστασης του τραυματισμένου Διαιτητή, από άλλον αξιολογημένο Διαιτητή. Μετά από σύσκεψη με τον Κομισάριο, ο Διαιτητής θα αποφασίσει για την αντικατάσταση.

## **ΑΡΘΡΟ 9ο - ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ & ΒΟΗΘΟΣ ΣΗΜΕΙΩΤΗ: ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ.**

**9.1** Ο **Σημειωτής**, θα πρέπει να χρησιμοποιεί το επίσημο Φύλλο Αγώνα (Φ.Α.), για να:

- καταγράφει τα ονόματα και τους αριθμούς των παικτών που πρόκειται να αρχίσουν τον αγώνα και όλων των αναπληρωματικών που θα συμμετέχουν σε αυτόν. Όταν υπάρχει καταστρατήγηση του κανονισμού που αφορά τους πέντε (5) παίκτες που πρόκειται να ξεκινήσουν τον αγώνα, αντικαταστάσεις ή αριθμούς των παικτών, πρέπει να ενημερώσει τον πλησιέστερο Διαιτητή, το συντομότερο δυνατό από την ανακάλυψη της καταστρατήγησης,
- καταγράφει το τρέχον αποτέλεσμα, τα επιτυχημένα καλάθια και τις ελεύθερες βολές
- καταγράφει τα προσωπικά και τεχνικά σφάλματα που καταλογίζονται σε βάρος κάθε παίκτη. Ο Σημειωτής, θα πρέπει να ενημερώνει αμέσως έναν Διαιτητή, όταν χρεώνεται 5<sup>ο</sup> σφάλμα σε έναν παίκτη. Ομοίως, θα πρέπει να καταγράφει τα τεχνικά σφάλματα που χρεώνονται σε βάρος κάθε προπονητή και να ενημερώνει έναν Διαιτητή, αμέσως όταν ένας προπονητής αποβληθεί και πρέπει να εγκαταλείψει τον αγώνα.

**9.2** Ο **Σημειωτής**, θα πρέπει επίσης, να:

- ενημερώνει τους Διαιτητές στην πρώτη δυνατή ευκαιρία για Τάϊμ-άουτ, που έχει ζητηθεί από την ομάδα, να τα καταγράφει και πάντοτε μέσω ενός Διαιτητή, να ενημερώνει τους προπονητές ότι δεν έχουν άλλα διαθέσιμα Τάϊμ-άουτ την τρέχουσα περίοδο,
- 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 τον δείκτη των ομαδικών σφαλμάτων στο άκρο του τραπέζιου της Γραμματείας, πλησιέστερα προς τον πάγκο της ομάδας, η οποία έχει τέταρτο (4<sup>ο</sup>) ομαδικό σφάλμα, προσωπικό ή τεχνικό, χρεωμένο σε οποιονδήποτε παίκτη της κατά την διάρκεια της ίδιας περιόδου, αφού η μπάλα έχει ζωντανέψει,
- επιβλέπει τις αντικαταστάσεις
- ηχεί το σήμα του, **μόνον** όταν η μπάλα είναι νεκρή και πριν ζωντανέψει εκ νέου. Ο ήχος του σήματος του Σημειωτή, **δεν σταματά** το ρολόι του αγώνα ή τον αγώνα, ούτε νεκρώνει την μπάλα.

**9.3** Ο **Βοηθός Σημειωτής**, πρέπει να λειτουργεί τον πίνακα του αποτελέσματος και βοηθά τον Σημειωτή.

Σε περίπτωση οποιασδήποτε ασυμφωνίας μεταξύ πίνακα αποτελέσματος και επίσημου Φύλλου Αγώνα, η οποία δεν μπορεί να επιλυθεί, το επίσημο Φύλλο Αγώνα έχει προτεραιότητα και ο πίνακας αποτελέσματος θα διορθωθεί ανάλογα.

**9.4** Τα ακόλουθα σημαντικά λάθη, μπορεί να γίνουν όταν καταγράφεται το τρέχον αποτέλεσμα στο Φύλλο Αγώνα:

- να μπει καλάθι τριών πόντων, αλλά, μόνο δύο πόντοι να προστεθούν στο αποτέλεσμα

- να μπει καλάθι δύο πόντων, αλλά, να προστεθούν τρεις πόντοι στο αποτέλεσμα.

Αν ανακαλυφθεί ένα τέτοιο λάθος στη διάρκεια του αγώνα, ο Σημειωτής πρέπει να περιμένει μέχρι να νεκρώσει η μπάλα, πριν ηχήσει το σήμα του για να αποσπάσει την προσοχή των Διαιτητών, προκειμένου να διακόψουν τον αγώνα.

Αν ένα τέτοιο λάθος ανακαλυφθεί αφού έχει ακουστεί ο ήχος λήξης του αγώνα και κατά τη διάρκεια ελέγχου του Φύλλου Αγώνα από τους Διαιτητές, αλλά, πριν την υπογραφή του, ο Α΄ Διαιτητής θα πρέπει να διορθώσει το λάθος και ενδεχομένως, το τελικό αποτέλεσμα του αγώνα, εάν αυτό επηρεάζεται από το λάθος αυτό.

Αν ένα τέτοιο λάθος ανακαλυφθεί μετά την υπογραφή του Φύλλου Αγώνα από τους Διαιτητές, τότε το λάθος δεν επιτρέπεται πλέον να διορθωθεί από τον Α΄ Διαιτητή. Ο Α΄ Διαιτητής θα πρέπει να στείλει σχετική αναφορά στην αρμόδια επιτροπή της διοργάνωσης, περιγράφοντας το συμβάν.

## **ΑΡΘΡΟ 10<sup>ο</sup> - ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣ: ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ.**

**10.1** Στο χρονόμετρο πρέπει να διατίθενται το χρονόμετρο αγώνα, ένα χρονόμετρο χειρός και αυτός:

- κρατά τον χρόνο του αγώνα και των διακοπών,
- γνωστοποιεί στις ομάδες και στους διαιτητές ή φροντίζει να τους γνωστοποιηθεί τουλάχιστον τρία (3) λεπτά νωρίτερα, η έναρξη της 1<sup>ης</sup> και της 3<sup>ης</sup> περιόδου,
- ξεκινά το χρονόμετρο και να ηχεί το σήμα, όταν έχουν διανυθεί πενήντα (50) δευτερόλεπτα του Τάιμ-άουτ που ζητήθηκε
- διασφαλίζει ότι η κόρνα θα ηχεί πολύ δυνατά και αυτόματα στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου, μιας περιόδου ή μιας παράτασης. Αν το σήμα αυτό αποτύχει να ηχήσει ή δεν ακουστεί, θα πρέπει να χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε δυνατό μέσο, για να ενημερώσει αμέσως στους Διαιτητές.

Το σήμα του σταματά το ρολόι του αγώνα και νεκρώνει την μπάλα. Πάραυτα, το σήμα του δεν νεκρώνει την μπάλα, όταν αυτή βρίσκεται στον αέρα μετά από σουτ ή από ελεύθερη βολή.

**10.2** Το ρολόι του αγώνα πρέπει να **αρχίζει**, όταν:

- στη διάρκεια αναπήδησης, η μπάλα αγγιχτεί νόμιμα από έναν εκ των δύο συμμετεχόντων στην αναπήδηση
- μετά από ανεπιτυχή ελεύθερη βολή και ενώ η μπάλα παραμένει ζωντανή, αυτή αγγίζει έναν παίκτη στον αγωνιστικό χώρο
- σε επαναφορά, η μπάλα αγγίζει έναν παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.

**10.3** Το ρολόι του αγώνα πρέπει να **σταματά**, όταν:

- τελειώσει ο αγωνιστικός χρόνος για μία περίοδο ή μία παράταση,
- ένας Διαιτητής σφυρίξει, ενώ η μπάλα είναι ζωντανή,
- ηχήσει η συσκευή των εικοσιτεσσάρων (24) δευτερολέπτων, ενώ η μπάλα είναι ζωντανή,
- μπει καλάθι σε βάρος της ομάδας η οποία έχει ζητήσει ένα χρεούμενο Τάιμ-άουτ
- μπει καλάθι στα τελευταία δύο (2) λεπτά της 4<sup>ης</sup> περιόδου και κάθε παράτασης.

## **ΑΡΘΡΟ 11<sup>ο</sup> - ΧΕΙΡΙΣΤΗΣ ΤΩΝ 24 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΩΝ: ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ.**

Ο χειριστής της συσκευής των 24 δευτερολέπτων, θα πρέπει να εφοδιάζεται με μία συσκευή 24 δευτερολέπτων και να την λειτουργεί έτσι ώστε να:

**11.1** **αρχίζει ή επαναρχίζει**, αμέσως μόλις ένας παίκτης αποκτή τον έλεγχο ζω-



ντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο,

- 11.2 Σταματά και επαναρυθμίζεται** στα 24 δευτερόλεπτα, (χωρίς ορατή ένδειξη) αμέσως μόλις:
- ένας Διαιτητής σφυρίζει σφάλμα, αναπήδηση ή παράβαση, αλλά, όχι για μπάλα εκτός ορίων, όταν η ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο, της δοθεί επαναφορά,
  - η μπάλα μπει στο καλάθι μετά από προσπάθεια για σουτ
  - η μπάλα μετά από ένα σουτ, αγγίξει το στεφάνι
  - ο αγώνας σταματήσει, εξ αιτίας ενέργειας, που σχετίζεται με την αντίπαλη ομάδα από αυτήν που έχει τον έλεγχο της μπάλας,
- 11.3 επαναρυθμίζεται** στα 24 δευτερόλεπτα και **επαναρχίζει** αμέσως μόλις ένας αντίπαλος αποκτήσει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο. Το άγγιγμα και μόνο της μπάλας από έναν αντίπαλο, δεν αρχίζει μια νέα περίοδο 24 δευτερολέπτων, εφ' όσον η ίδια ομάδα εξακολουθεί να έχει τον έλεγχό της.
- 11.4 Σταματά, αλλά, δεν επαναρυθμίζεται** στα 24 δευτερόλεπτα, όταν δοθεί επαναφορά στην ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας.
- έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.
  - διπλό σφάλμα &
  - σταμάτημα του αγώνα, για λόγο που αποδίδεται στην ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας.
- 11.5 Σταματά και δεν λειτουργεί**, π.χ. δεν υπάρχει ορατή ένδειξη στην συσκευή, όταν μία ομάδα έχει τον έλεγχο της μπάλας και απομένουν λιγότερο από 24 δευτερόλεπτα στο ρολόι του αγώνα σε κάθε περίοδο ή παράταση.

**ΑΡΘΡΟ 12° - ΟΜΑΔΕΣ.****12.1 Ορισμός.**

**12.1.1 Δικαιούμενος να παίξει,** είναι αυτός που έχει την εξουσιοδότηση να παίξει για μία ομάδα, όπως προσδιορίζετε στους κανονισμούς της Οργανωτικής Επιτροπής της Διοργάνωσης. Επίσης, λαμβάνονται υπ' όψιν, τα όρια ηλικίας.

**12.1.2 Ένα μέλος της ομάδας, δικαιούται να παίξει,** όταν έχει γραφτεί στο Φύλλο Αγώνα, πριν από την έναρξη του αγώνα και για διάστημα που αυτός δεν έχει αποκλειστεί ούτε διέπραξε πέντε (5) σφάλματα.

**12.1.3** Κατά την διάρκεια του αγωνιστικού χρόνου, κάθε μέλος της ομάδας είναι παίκτης ή αναπληρωματικός.

**12.1.4 Ένας συνοδός ομάδας** μπορεί να κάθεται στην περιοχή του πάγκο της, υπό τον όρο ότι έχει ειδική αρμοδιότητα, π.χ. μάνατζερ, γιατρός, φυσιοθεραπευτής, στατιστικολόγος, διερμηνέας. Παίκτης ο οποίος έχει διαπράξει πέντε (5) σφάλματα, καθίσταται συνοδός ομάδας.

**12.2 Κανόνες.**

**Κάθε ομάδα** αποτελείται από:

- όχι περισσότερα από δέκα (10) μέλη, δικαιούμενα να παίξουν,
- όχι περισσότερα από δώδεκα (12) μέλη, δικαιούμενα να παίξουν, για τουρνουά, στα οποία, μία ομάδα έχει να παίξει πάνω από τρεις (3) αγώνες,
- έναν Προπονητή και εάν η ομάδα το επιθυμεί, έναν βοηθό Προπονητή,
- έναν Αρχηγό, ο οποίος πρέπει να είναι μέλος της ομάδας και δικαιούται να παίξει
- το πολύ πέντε (5) συνοδούς ομάδας με συγκεκριμένες ιδιότητες.

**ΑΡΘΡΟ 13° - ΠΑΙΚΤΕΣ ΚΑΙ ΑΝΑΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟΙ.****13.1 Ορισμός.**

Ένα μέλος της ομάδας είναι **παίκτης**, όταν είναι στον αγωνιστικό χώρο και επιτρέπεται να αγωνιστεί. Ένα μέλος της ομάδας είναι **αναπληρωματικός**, όταν **δεν αγωνίζεται** στον αγωνιστικό χώρο ή όταν είναι στον αγωνιστικό χώρο, αλλά, δεν δικαιούται να αγωνίζεται, διότι έχει αποκλειστεί ή έχει διαπράξει πέντε (5) σφάλματα.

**13.2 Κανόνες.**

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

**13.2.2** Ένας **αναπληρωματικός γίνεται παίκτης**, όταν οι Διαιτητές του γνέψουν να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο. Ένας **παίκτης γίνεται αναπληρωματικός**, όταν οι Διαιτητές γνέψουν στον αντικαταστάτη του να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο.

**13.2.3** Η στολή των αθλητών για κάθε ομάδα, θα πρέπει να αποτελείται από:

- **φανέλες** του ίδιου κυρίου χρώματος, μπροστά και πίσω. Όλοι οι αθλητές (**άνδρες και γυναίκες**), πρέπει να έχουν τη φανέλα τους μέσα στο παντελονάκι τους, κατά την διάρκεια του αγώνα. Οι 'του πρωταθλήματος "μονοκόμματος εμφανίσεις" επιτρέπονται,
- **κοντομάνικα**, ανεξαρτήτου μορφής, **δεν πρέπει** να φοριούνται κάτω από τις φανέλες, εκτός αν ο αθλητής έχει καταθέσει έγγραφη ιατρική

γνωμάτευση. Εάν μία τέτοια ιατρική γνωμάτευση έχει χορηγηθεί, το κοντομάνικο θα πρέπει να είναι του ίδιου κυρίαρχου χρώματος με αυτό της φανέλας,

- **παντελονάκια** του ίδιου κυρίαρχου χρώματος, μπροστά και πίσω, αλλά, όχι απαραίτητα του ίδιου χρώματος με τις φανέλες
- **εσώρουχα** που επεκτείνονται κάτω από το παντελονάκι, επιτρέπονται, υπό την προϋπόθεση ότι είναι του ίδιου χρώματος με αυτό του παντελονιού.

13.2.4 Κάθε αθλητής θα πρέπει να 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 τουλάχιστο 10 εκατοστών,
- οι αριθμοί δεν πρέπει να είναι πλάτους μικρότερου των 2 εκατοστών,
- οι ομάδες θα πρέπει να χρησιμοποιούν αριθμούς, από το 4 έως και το 15
- αθλητές της ίδιας ομάδας, δεν θα πρέπει να φορούν ίδιους αριθμούς. Οι διαφημίσεις, όπου επιτρέπονται, θα πρέπει να είναι συμμορφωμένες με τους κανόνες που θεσπίζει η αρμόδια επιτροπή του Πρωταθλήματος και δεν θα πρέπει να εμποδίζουν την ευκρίνεια των αριθμών στην μπροστά και την πίσω πλευρά των φανελών.

13.2.5 Οι Διαιτητές δεν θα πρέπει να επιτρέπουν σε κανέναν αθλητή να φέρει αντικείμενα τα οποία μπορεί να προκαλέσουν τραυματισμό σε άλλους αθλητές.

• **Δεν** επιτρέπονται τα πιο κάτω:

- προστατευτικά δακτύλων, χεριού, καρπού, αγκώνος ή πήχως, 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,
- εξοπλισμός που θα μπορούσε να κόψει ή να προκαλέσει εκδορές (τα νύχια θα πρέπει να είναι κομμένα κοντά),
- κάλυμμα κεφαλιού, εξάρτημα μαλλιών και κοσμήματα.

• **Επιτρέπονται** τα πιο κάτω:

- προστατευτικός εξοπλισμός ώμου, βραχίονος, μηρού ή κάτω ποδιού, αν το υλικό είναι επενδεδυμένο, έτσι ώστε να μην προκαλεί τραυματισμό στους άλλους αθλητές,
- υποστηρικτικά γονάτου, αν είναι κατάλληλα καλυμμένα,
- προστατευτικό σπασμένης μύτης, ακόμη κι εάν είναι κατασκευασμένο από σκληρό υλικό,
- γυαλιά, αν δεν θέτουν σε κίνδυνο τους άλλους αθλητές
- ταινία μετώπου, μεγίστου πλάτους πέντε (5) εκατοστών, κατασκευασμένο από λείο, μονόχρωμο ύφασμα, ελαστικό πλαστικό ή λάστιχο.

13.2.6 Όλος ο εξοπλισμός, ο οποίος χρησιμοποιείται από τους αθλητές, θα πρέπει να είναι κατάλληλος για την καθαθοσφαίριση. 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.

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

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

- η **πρώτη ομάδα**, ορισμένη βάση προγράμματος (ηγετικού ομάδα),



- θα πρέπει να φορά **ανοιχτόχρωμες φανέλες** (κατά προτίμηση λευκές),
  - η **δεύτερη ομάδα**, ορισμένη βάση προγράμματος (φιλοξενούμενη ομάδα), θα πρέπει να φορά **σκούροχρωμες μπλούζες**
  - αν ωστόσο, οι δύο ομάδες συμφωνήσουν, μπορούν να αλλάξουν τα χρώματα της εμφάνισής τους.
- 13.2.9 Για **επίσημες κύριες διοργανώσεις της F.I.B.A.**, όλοι οι αθλητές της ίδιας ομάδας, θα πρέπει να φορούν:
- **παπούτσια**, τα οποία θα πρέπει να είναι, είτε του ίδιου χρώματος, είτε του ίδιου συνδυασμού χρωμάτων
  - **κάλτσες**, οι οποίες θα πρέπει να είναι, είτε του ίδιου χρώματος, είτε του ίδιου συνδυασμού χρωμάτων.

#### **ΑΡΘΡΟ 14<sup>ο</sup>: ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ ΑΘΛΗΤΩΝ.**

- 14.1 Σε περίπτωση τραυματισμού αθλητών, οι Διαιτητές μπορεί να σταματήσουν τον αγώνα.
- 14.2 Αν, η μπάλα είναι ζωντανή τη στιγμή του τραυματισμού, ο Διαιτητής δεν πρέπει να σφυρίξει, μέχρι να ολοκληρωθεί η φάση, δηλαδή, όταν η ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας, έχει σουτάρει για καλάθι, έχει χάσει τον έλεγχο της μπάλας, κρατά την μπάλα χωρίς να παίζει ή όταν η μπάλα έχει νεκρωθεί. Ωστόσο, όταν είναι αναγκαίο, για να προστατευτεί ένας τραυματισμένος αθλητής, οι Διαιτητές μπορούν να διακοψούν τον αγώνα αμέσως.
- 14.3 Αντικατάσταση τραυματισμένου παίκτη:
- αν ο τραυματισμένος παίκτης (περίπου σε 15 δευτερόλεπτα) δεν μπορεί να παίζει ή δεχθεί φροντίδα, θα πρέπει να αντικατασταθεί, μέσα σε (1) λεπτό ή το συντομότερο δυνατόν,
  - ωστόσο, ο τραυματισμένος παίκτης που δέχθηκε φροντίδα ή που ανακάμπτει μέσα σε ένα (1) λεπτό, **μπορεί να παραμείνει** στον αγώνα, αλλά, η ομάδα του θα χρεωθεί με ένα Τάιμ-άουτ &
  - πέραν αυτού, ο τραυματισμένος παίκτης **δεν μπορεί να παραμείνει** στον αγώνα και πρέπει να αντικατασταθεί, αν δεν μπορεί να συνεχίσει, μέσα ένα (1) λεπτό ή αν η ομάδα του δεν έχει διαθέσιμα Τάιμ-άουτ.
- *ΕΞΑΙΡΕΣΗ: Όταν η ομάδα μένει με λιγότερο από πέντε παίκτες.*
- 14.4 Αν έχουν χορηγηθεί ελεύθερες βολές στον τραυματισμένο παίκτη, τότε θα πρέπει να εκτελεστούν από τον αντικαταστάτη του. Αν ο τραυματισμένος παίκτης μετέχει σε αναπήδηση, τότε ο αντικαταστάτης του θα μετάρει στην αναπήδηση. Ο αντικαταστάτης του τραυματισμένου παίκτη, δεν μπορεί να αντικατασταθεί, μέχρι να έχει αγωνιστεί στην επόμενη φάση του αγώνα, αφού άρχισε και σταμάτησε το χρονόμετρο.
- 14.5 Ένας παίκτης που έχει δηλωθεί από τον Προπονητή του να αρχίσει τον αγώνα, μπορεί να αντικατασταθεί σε περίπτωση ενός τραυματισμού, με την προϋπόθεση ότι ο Α΄ Διαιτητής έχει πειστεί για την γνησιότητα του τραυματισμού του. Σε αυτή την περίπτωση, η αντίπαλη ομάδα έχει κι αυτή το δικαίωμα μίας αλλαγής, αν το επιθυμεί.
- 14.6 Κατά την διάρκεια του αγώνα, ο Διαιτητής πρέπει να διατάξει την απομάκρυνση από τον αγωνιστικό χώρο και την αντικατάσταση, παίκτη που αιμορραγεί ή έχει ανοικτή πληγή. Ο αθλητής μπορεί να επιστρέψει στον αγωνιστικό χώρο, **μόνον** αφού η αιμορραγία έχει σταματήσει εντελώς και η ανοικτή πληγή έχει πλήρως και ασφαλώς καλυφθεί.

#### **ΑΡΘΡΟ 15<sup>ο</sup>: ΑΡΧΗΓΟΣ- ΕΞΟΥΣΙΕΣ ΚΑΙ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ.**

- 15.1 Ο αρχηγός, είναι ο παίκτης που αντιπροσωπεύει την ομάδα του στον αγωνιστικό χώρο. Μπορεί να επικοινωνεί με τους Διαιτητές, κατά την διάρκεια του αγώνα, προκειμένου να ενημερωθεί. Αυτό πρέπει να γίνεται πολιτισμένα & με καλό τρόπο και **μόνον** όταν η μπάλα είναι νεκρή και το ρολόι του αγώνα σταματημένο.



- 15.2 Όταν ο αρχηγός, για κάθε λόγο, αφήνει τον αγωνιστικό χώρο, ο προπονητής ενημερώνει τον Διαιτητή για τον αριθμό του παίκτη που θα τον αντικαταστήσει στην θέση του αρχηγού στον αγωνιστικό χώρο κατά τη διάρκεια της απουσίας του.
- 15.3 Ο αρχηγός, μπορεί να ενεργεί σαν προπονητής.
- 15.4 Ο αρχηγός, υποδεικνύει τον παίκτη για την αναπήδηση, καθώς και τον παίκτη για την εκτέλεση ελεύθερων βολών, σε κάθε περίπτωση που ο παίκτης της αναπήδησης ή ο εκτελεστής ελεύθερων βολών, δεν καθορίζονται από τους κανονισμούς.
- 15.5 Ο αρχηγός θα πρέπει, αμέσως μετά το τέλος του αγώνα, να πληροφορήσει τον Α΄ Διαιτητή αν η ομάδα του ενίσταται κατά του αποτελέσματος του αγώνα, υπογράφοντας το Φύλλο Αγώνα στο χώρο όπου σημειώνεται "Υπογραφή αρχηγού σε περίπτωση ενστάσεως".

## **ΑΡΘΡΟ 16ο: ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ: ΕΞΟΥΣΙΕΣ ΚΑΙ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ.**

- 16.1 Ο Προπονητής ή ο βοηθός προπονητή, είναι οι μόνοι εκπρόσωποι της ομάδας που μπορεί να επικοινωνούν με τους Κριτές της Γραμματείας στην διάρκεια του αγώνα, για να ζητήσουν στατιστικές πληροφορίες. Αυτό πρέπει να γίνεται πολιτισμένα & με καλό τρόπο και **μόνον** όταν η μάλα είναι νεκρή και το ρολόι του αγώνα είναι σταματημένο, χωρίς να παρεμποδίζουν την ομαλή εξέλιξη του αγώνα.
- 16.2 Τουλάχιστον **είκοσι λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνα**, κάθε προπονητής ή ο εκπρόσωπός του, δίνει στον Σημειωτή, πίνακα με τα ονόματα και τους αντίστοιχους αριθμούς των μελών της ομάδας που δικαιούνται συμμετοχής στον αγώνα, όπως επίσης και τα ονόματα του αρχηγού της ομάδας, του προπονητή και του βοηθού προπονητή.
- 16.3 Τουλάχιστον **δέκα λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνα** και οι δύο προπονητές πρέπει να επιβεβαιώσουν την ορθή καταγραφή των ονομάτων με τους αντίστοιχους αριθμούς των μελών της ομάδας τους, καθώς επίσης, τα ονόματά τους, υπογράφοντας το Φύλλο Αγώνα. Παράλληλα, πρέπει να υποδείξουν τους πέντε (5) αθλητές που θα αρχίσουν τον αγώνα. Ο προπονητής της Α΄ ομάδας, είναι ο πρώτος που θα δώσει τις πληροφορίες αυτές.
- 16.4 Αναπληρωματικοί που έφθασαν καθυστερημένα, μπορεί να αγωνιστούν, με την προϋπόθεση, ότι έχουν συμπεριληφθεί στον σχετικό πίνακα των δικαιουμένων συμμετοχής μελών, που είχε δοθεί στον Σημειωτή είκοσι (20) λεπτά πριν την έναρξη του αγώνα.
- 16.5 Μόνο ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή επιτρέπεται να ζητήσει Τάιμ-άουτ.
- 16.6 Ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή, αλλά, όχι και οι δύο, επιτρέπεται να παραμένουν όρθιοι στην διάρκεια του αγώνα. Αυτό, ισχύει και για τον αρχηγό που τον αναπληρώνει σε κάθε περίπτωση.
- 16.7 Όταν ο προπονητής ή βοηθός προπονητή ζητά αντικατάσταση, ο αθλητής είναι αυτός που πρέπει να αναφέρει στον Σημειωτή το αίτημα και θα πρέπει να είναι έτοιμος να παίξει αμέσως.
- 16.8 Αν υπάρχει βοηθός προπονητή, το όνομα του πρέπει να αναγραφεί 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.
- 16.9 Ο αρχηγός μπορεί να ενεργεί σαν προπονητής, αν δεν υπάρχει προπονητής ή αυτός δεν είναι σε θέση να συνεχίσει και δεν υπάρχει βοηθός προπονητή γραμμένος στο Φύλλο Αγώνα (ή ο δεύτερος εκ των αναφερομένων δεν είναι σε θέση να συνεχίσει). Αν ο αρχηγός πρέπει να εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο για κάποιο βάσιμο λόγο, 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.



**ΑΡΘΡΟ 17<sup>ο</sup>: ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΡΟΝΟΣ, ΙΣΟΠΑΛΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΚΑΙ ΠΑΡΑΤΑΞΕΙΣ.**

- 17.1 Ο αγώνας θα συνίσταται από τέσσερις (4) περιόδους των δέκα (10) λεπτών.
- 17.2 Πρέπει να υπάρχουν διαλείμματα των δύο (2) λεπτών, μεταξύ πρώτης και δεύτερης και τρίτης και τέταρτης περιόδου και πριν από κάθε παράταση.
- 17.3 Πρέπει να υπάρχει διάλειμμα ημιχρόνου δεκαπέντε (15) λεπτών.
- 17.4 Αν το **αποτέλεσμα είναι ισόπαλο** στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου της τετάρτης περιόδου, ο αγώνας θα συνεχίζεται με μία **επιπλέον παράταση** πέντε (5) λεπτών ή με τόσες παρατάσεις πέντε (5) λεπτών, όσες είναι αναγκαίες για να σπάσει η ισοπαλία.
- 17.5 Σε όλες τις επιπλέον παρατάσεις, οι ομάδες θα συνεχίζουν να αγωνίζονται στα ίδια καλάθια, όπως στην τρίτη και τετάρτη περίοδο.

**ΑΡΘΡΟ 18<sup>ο</sup>: ΕΝΑΡΞΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ.**

- 18.1 Για όλους τους αγώνες, η πρώτη ομάδα που αναφέρεται στο πρόγραμμα (γηπεδούχος ομάδα), θα έχει την επιλογή καλάθιού και πάγκου. Η επιλογή αυτή, θα γίνεται γνωστή στον Α΄ Διαιτητή τουλάχιστον είκοσι (20) λεπτά πριν την προγραμματισμένη έναρξη του αγώνα.
- 18.2 Πριν την πρώτη και τρίτη περίοδο, οι ομάδες δικαιούνται να προθερμαίνονται στο μισό του αγωνιστικού χώρου, στο οποίο βρίσκεται το καλάθι των αντίπαλων.
- 18.3 Οι ομάδες θα ανταλλάξουν καλάθια για την τρίτη περίοδο.
- 18.4 Ο αγώνας **δεν μπορεί** να αρχίσει αν μία από τις δύο ομάδες δεν βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο με πέντε (5) παίκτες, **έτοιμους να αγωνιστούν**.
- 18.5 Ο αγώνας, επίσημα αρχίζει με αναπήδηση στον κεντρικό κύκλο, όταν η μπάλα νόμιμα χτυπηθεί από έναν από αυτούς που αναπηδούν.

**ΑΡΘΡΟ 19<sup>ο</sup>: ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ.**

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

- 19.1 Η μπάλα **ζωντανεύει** όταν:
- κατά τη διάρκεια μίας αναπήδησης, κτυπηθεί νόμιμα από έναν από αυτούς αναπηδούν,
  - κατά την διάρκεια ελεύθερης βολής, ένας Διαιτητής θέσει την μπάλα στην διάθεση του παίκτη που εκτελεί την ελεύθερη βολή &
  - κατά την διάρκεια μίας επαναφοράς, η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη για την επαναφορά.
- 19.2 Η μπάλα **νεκρώνει** όταν:
- επιτυγχάνεται οποιοδήποτε καλάθι ή ελεύθερη βολή,
  - ένας Διαιτητής, σφυρίζει ενώ η μπάλα είναι ζωντανή,
  - είναι προφανές, ότι η μπάλα **δεν** θα μπει στο καλάθι μετά από ελεύθερη βολή, η οποία ακολουθείται από:
  - \* άλλη ελεύθερη(-ες) βολή(-ές) &
  - \* επιπλέον ποινή [ελεύθερη(-ες) βολή(-ες) και / ή επαναφορά],
  - το ρολόι του αγώνα σημάνει την λήξη του αγωνιστικού χρόνου για την περίοδο ή την παράταση,
  - ηχήσει το σήμα της συσκευής των 24 δευτερολέπτων, ενώ η μπάλα είναι ζωντανή &

- η μπάλα, η οποία πετά προς το καλάθι σε προσπάθεια για καλάθι, αγγιχθεί από παίκτη μίας από τις δύο ομάδες, μετά:
  - το σφύριγμα ενός Διαιτητή,
  - το πέρας του αγωνιστικού χρόνου κάθε περιόδου ή παρατάσεως &
  - τον ήχο του σήματος των 24 δευτερολέπτων.

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

- η μπάλα, η οποία πετά προς το καλάθι σε μία προσπάθεια για καλάθι και ένας Διαιτητής σφυρίζει ή ακουστεί το σήμα του ρολογιού του αγώνα ή της συσκευής των 24 δευτερολέπτων,
- η μπάλα είναι σε πορεία προς το καλάθι από ελεύθερη βολή, όταν ένας Διαιτητής σφυρίζει για καταστρατήγηση του κανονισμού, από οποιονδήποτε εκτός από αυτόν που εκτελεί την ελεύθερη βολή &
- ένας αντίπαλος διαπράττει σφάλμα, ενώ η μπάλα είναι ακόμα στον έλεγχο παίκτη, ο οποίος κάνει προσπάθεια για επίτευξη καλάθιού και οποίος ολοκληρώνει την προσπάθειά του αυτή, με μία συνεχή κίνηση, η οποία άρχισε πριν γίνει το σφάλμα.

## **ΑΡΘΡΟ 20<sup>ο</sup>: ΘΕΣΗ ΠΑΙΚΤΗ ΚΑΙ ΔΙΑΙΤΗΤΗ.**

- 20.1 Η θέση ενός **παίκτη**, προσδιορίζεται από το πού αυτός πατά το δάπεδο. 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, την γραμμή του τριπόντου, την γραμμή των ελευθέρων βολών και τις γραμμές του περιοριστικού χώρου των ελευθέρων βολών.
- 20.2 Η θέση ενός **Διαιτητή**, προσδιορίζεται κατά τον ίδιο τρόπο, όπως με αυτόν του παίκτη. Όταν η μπάλα έρχεται σε επαφή με έναν Διαιτητή, είναι το ίδιο σαν να ακουμπά το δάπεδο της θέσης του Διαιτητή.

## **ΑΡΘΡΟ 21<sup>ο</sup>: ΑΝΑΠΗΔΗΣΗ.**

### **21.1 Ορισμός.**

21.1.1 **Αναπήδηση** γίνεται όταν ένας Διαιτητής πετά την μπάλα μεταξύ δύο αντιπάλων παικτών, σε οποιοδήποτε κύκλο του αγωνιστικού χώρου.

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

### **21.2 Κανόνες.**

21.2.1 Για να αρχίσει μία περίοδος ή μία παράταση, πρέπει να γίνει αναπήδηση **στον κεντρικό κύκλο, μεταξύ οποιονδήποτε αντιπάλων παικτών.**

21.2.2 Όταν δοθεί εμπλοκή μπάλας ή διπλό σφάλμα και το αποτέλεσμα είναι αναπήδηση, τότε αυτή θα γίνει **στον πλησιέστερο κύκλο, μεταξύ των δύο εμπλεκόμενων παικτών.** Αν είναι πλέον των δύο οι παίκτες που συμμετέχουν στην εμπλοκή, η αναπήδηση θα γίνει μεταξύ δύο αντιπάλων, που έχουν περίπου το ίδιο ύψος, κατά την εκτίμηση του Διαιτητή.

21.2.3 Όταν το παιχνίδι πρόκειται να επαναρχίσει με αναπήδηση σε κάθε περίπτωση διαφορετική από αυτή των παραπάνω παραγράφων 21.2.1 ή 21.2.2, συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης κατά την οποία η ζωντανή μπάλα σφηνώνεται στα στηρίγματα του καλάθιού, η αναπήδηση πρέπει να εκτελεστεί **στον πλησιέστερο κύκλο, μεταξύ δύο αντιπάλων.** Οι δύο αυτοί αντίπαλοι παίκτες, θα πρέπει να βρίσκονται στον αγωνιστικό χώρο όταν έγινε η φάση η οποία οδήγησε στην αναπήδηση.

21.2.4 Όταν δεν μπορεί να αποφασιστεί ποιος είναι ο πλησιέστερος κύκλος, η αναπήδηση θα εκτελεστεί στον κεντρικό κύκλο.



### **21.3 Διαδικασία.**

- 21.3.1 Κάθε παίκτης που συμμετέχει στην αναπήδηση, 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.
- 21.3.2 Στη συνέχεια, ο Διαιτητής πρέπει να πετάξει την μπάλα (κάθετα) προς τα επάνω, μεταξύ των παικτών, σε ύψος μεγαλύτερο από αυτό που ένας εκ των δύο θα μπορούσε να την φτάσει πηδώντας.
- 21.3.3 Η μπάλα πρέπει να κτυπηθεί με το χέρι(-α) από τον έναν ή και τους δύο συμμετέχοντες, **μετά** και αφού αυτή φτάσει στο υψηλότερο σημείο της.
- 21.3.4 Κανείς εκ των δύο δεν θα εγκαταλείψει την θέση του, μέχρι η μπάλα να κτυπηθεί νομίμως.
- 21.3.5 Κανείς από τους μετέχοντες δεν μπορεί να πιάσει την μπάλα ή να την αγγίξει, περισσότερο από δύο φορές, έως ότου αυτή αγγίξει, έναν από τους παίκτες που δεν μετέχουν, το έδαφος, το καλάθι ή τον πίνακα.
- 21.3.6 Κανένα μέρος του σώματος των παικτών που δεν μετέχουν, δεν επιτρέπεται να είναι επάνω ή μέσα από τη γραμμή του κύκλου (κυλίνδρου), προτού κτυπηθεί η μπάλα.
- 21.3.7 Αν η μπάλα δεν κτυπήθηκε από τον έναν ή και από τους δύο αναπηδόντες ή αν ακουμπήσει το έδαφος χωρίς να κτυπηθεί τουλάχιστον από τον έναν από αυτούς, η αναπήδηση πρέπει να επαναληφθεί.
- 21.3.8 Συμπαίκτες δεν πρέπει να καταλαμβάνουν συνεχόμενες θέσεις γύρω από τον κύκλο, αν κάποιος αντίπαλος επιθυμεί να καταλάβει μία από εκείνες τις θέσεις.
- 21.3.9 Αν ο παίκτης που υποδείχθηκε να συμμετάσχει στην αναπήδηση, πρέπει να εγκαταλείψει τον αγώνα εξ αιτίας τραυματισμού, επειδή έχει διαπράξει το πέμπτο (5<sup>ο</sup>) προσωπικό του σφάλμα ή έχει αποκλεισθεί, τότε, θα αναπηδήσει ο αντικαταστάτης του. Αν δεν υπάρχει αναπληρωματικός, τότε, θα αναπηδήσει οποιοσδήποτε παίκτης καθορίσει ο αρχηγός.
- Καταστρατήγηση των άρθρων 21.3.1, 21.3.3, 21.3.4, 21.3.5 και 21.3.6, είναι Παράβαση.

### **ΑΡΘΡΟ 22<sup>ο</sup>: ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ Η ΜΠΑΛΑ.**

- 22.1 Στην καλαθοσφαίριση, η μπάλα παίζεται μόνο με το χέρι(-α).
- 22.2 Το τρέξιμο με την μπάλα, το **σκόπιμο** κλώτσημα ή παρεμπόδιση της με οποιοδήποτε μέρος του ποδιού ή κτύπημά της με γροθιά, είναι παράβαση.
- 22.3 **Τυχαία** επαφή ή άγγιγμα της μπάλας με το πέλμα ή το πόδι, δεν είναι παράβαση.

### **ΑΡΘΡΟ 23<sup>ο</sup>: ΕΛΕΓΧΟΣ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ.**

- 23.1 Ένας **παίκτης** ελέγχει την μπάλα, όταν την κρατά, την προωθεί (ντριμπλάρει) ή όταν έχει την κατοχή ζωντανής μπάλας.
- 23.2 Μία **ομάδα** ελέγχει την μπάλα, όταν ένας παίκτης της, ελέγχει ζωντανή μπάλα ή η μπάλα μεταβιβάζεται μεταξύ συμπαικτών.
- 23.3 Ο έλεγχος της ομάδας **συνεχίζεται**, μέχρι ένας αντίπαλος αποκτήσει τον έλεγχο ή η μπάλα νεκρώσει ή αυτή εγκαταλείψει το χέρι(-α) του παίκτη για μία προσπάθεια για καλάθι ή ελεύθερη βολή.

### **ΑΡΘΡΟ 24<sup>ο</sup>: ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΕ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΓΙΑ ΣΟΥΤ.**

- 24.1 Η προσπάθεια για σουτ, αρχίζει όταν ο παίκτης ξεκινά μία κίνηση, συνήθως πριν από την αποδέσμευση της μπάλας και σύμφωνα με την κρίση του Διαιτητή, έχει αρχίσει μία προσπάθεια να πετύχει καλάθι, πετώντας, καρφώνοντας ή κτυπώντας την μπάλα προς το καλάθι των αντιπάλων. Η προσπάθεια για σουτ, **συνεχίζεται**, μέχρι η μπάλα φύγει από το χέρι(-α) του παίκτη.



Μπορεί το χέρι(-α) του παίκτη, ο οποίος είναι σε προσπάθεια να πετύχει καλάθι, να συγκρατείται από αντίπαλο, ώστε έτσι, να παρεμποδίζεται από το να πετύχει καλάθι, παρ' όλα ταύτα, θεωρείται από τον Διαιτητή ότι είναι σε προσπάθεια για καλάθι. Στην περίπτωση αυτή, δεν είναι απαραίτητο η μπάλα να φύγει από το χέρι(-α) του παίκτη.

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

- 24.2 Στην περίπτωση ενός **παίκτη που βρίσκεται στον αέρα**, η προσπάθεια για σουτ **συνεχίζεται**, έως ότου η προσπάθεια ολοκληρωθεί, [η μπάλα έχει αφήσει το χέρι(-α) του παίκτη] και τα **δύο πόδια** του επιστρέψουν στο δάπεδο.

**Ωστόσο, ο έλεγχος από μία ομάδα τελειώνει, μόλις η μπάλα φύγει από το χέρι(-α) του παίκτη.**

- 24.3 Ένα σφάλμα για να θεωρηθεί ότι έγινε σε παίκτη που είναι σε προσπάθεια για σουτ, το σφάλμα πρέπει να έχει γίνει αφού ο παίκτης, σύμφωνα με την κρίση του Διαιτητή, άρχισε την **συνεχή κίνηση** του χεριού(-ών) και ή του σώματός του, στην προσπάθεια να πετύχει καλάθι.

Συνεχής κίνηση:

- αρχίζει όταν η μπάλα κρατηθεί στο χέρι(-α) του παίκτη και αρχίζει η συνεχής κίνηση για καλάθι, συνήθως προς τα επάνω,
- μπορεί να συμπεριλαμβάνει το χέρι(-α) και ή την κίνηση του σώματός του, στην προσπάθειά του να πετύχει καλάθι &
- τελειώνει, εάν γίνει μία εντελώς νέα κίνηση.

Αν τα κριτήρια, σχετικά με την συνεχή κίνηση, είναι όπως καθορίστηκαν πιο πάνω, τότε ο παίκτης θεωρείται ότι είναι σε προσπάθεια για σουτ.

## **ΑΡΘΡΟ 25°: ΚΑΛΑΘΙ. ΠΟΤΕ ΕΠΙΤΥΓΧΑΝΕΤΑΙ ΚΑΙ Η ΑΞΙΑ ΤΟΥ.**

### **25.1 Ορισμός.**

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

- 25.1.2 Η **μπάλα** θεωρείται ότι είναι **μέσα στο καλάθι**, ακόμη και όταν ένα ελάχιστο τμήμα της είναι μέσα στο στεφάνι και από κάτω από το επάνω επίπεδο του επάνω μέρους του στεφανιού.

### **25.2 Κανόνες.**

- 25.2.1 Ένα καλάθι καταλογίζεται στην ομάδα που επιτίθεται στο καλάθι στο οποίο μπήκε η μπάλα ως εξής:

- καλάθι από ελεύθερη βολή μετρά για έναν (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.

- 25.2.2 Αν ένας παίκτης **τυχαία** πετύχει καλάθι στο **καλάθι της ομάδας του**, οι πόντοι θα καταγραφούν σαν να σημειώθηκαν από τον αρχηγό της αντιπάλου ομάδας.

- 25.2.3 Αν ένας παίκτης **σκόπιμα** πετύχει καλάθι στο **καλάθι της ομάδας του**, αυτό είναι παράβαση και το καλάθι δεν μετράει.

- 25.2.4 Αν ένας παίκτης προκαλέσει την **είσοδο της μπάλας στο καλάθι από κάτω**, κάνει παράβαση.

## **ΑΡΘΡΟ 26°: ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ.**

### **26.1 Γενικές αρχές.**

- 26.1.1 Κάθε φορά που η μπάλα μπαίνει στο καλάθι, αλλά, η καλάθι των δύο ή των τριών πόντων δεν είναι έγκυρη, η επαναφορά θα πρέπει να γίνεται πλάγια από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.



- 26.1.2 Μετά από ελεύθερη βολή(-ές), απόρροια τεχνικού ή αντιαθλητικού σφάλματος ή σφάλματος αποκλεισμού, η επαναφορά που επακολουθεί πρέπει να γίνεται από το μέσον της πλάγιας γραμμής απέναντι από το τραπέζι της Γραμματείας, άσχετα από το εάν η τελευταία ή μοναδική βολή ήταν επιτυχής.  
Ο παίκτης που θα κάνει την επαναφορά από το μέσον του αγωνιστικού χώρου, θα πρέπει να έχει τα πόδια του αριστερά δεξιά από την προέκταση της κεντρικής γραμμής και του επιτρέπεται να μεταβιβάσει την μπάλα σε παίκτη σε κάθε σημείο του αγωνιστικού χώρου.
- 26.1.3 Μετά από προσωπικό σφάλμα παίκτη της ομάδας που έχει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας ή από ομάδα που δικαιούται να επαναφέρει, την εκτός ορίων επαναφορά, θα πρέπει να την κάνει η ομάδα που την δικαιούται, από το πλησιέστερο σημείο που έγινε η παράβαση.
- 26.1.4 Ο Διαιτητής μπορεί να πετά ή να πασάρει με αναπήδηση την μπάλα προς τον παίκτη που θα την επαναφέρει, υπό τον όρο ότι:
- ο Διαιτητής δεν είναι περισσότερο των 3 ή 4 μέτρων από τον παίκτη που πρόκειται να κάνει την επαναφορά,
  - ο παίκτης που πρόκειται να κάνει την επαναφορά βρίσκεται στο σωστό σημείο, όπως υποδείχθηκε από τον Διαιτητή &
  - η ομάδα που είναι έτοιμη να αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας, δεν κερδίζει αθέμιτο πλεονέκτημα.
- 26.2 Μετά από πετυχημένο καλάθι ή πετυχημένη τελευταία ελεύθερη βολή:**
- 26.2.1 οποιοσδήποτε αντίπαλος της ομάδας που πέτυχε καλάθι, θα κάνει την επαναφορά από την τελική γραμμή που σημειώθηκε το καλάθι.  
Το ίδιο εφαρμόζεται όταν ο Διαιτητής δώσει την μπάλα σε έναν παίκτη ή την θέσει στην διάθεσή του μετά από Τάϊμ-άουτ ή μετά από οποιαδήποτε διακοπή του αγώνα, ύστερα από επιτυχία καλαθιού.
- 26.2.2 ο παίκτης που επαναφέρει, μπορεί να κινηθεί πλευρικά και ή προς τα πίσω ή να μεταβιβάσει την μπάλα σε συμπαίκτη του, πάνω ή πίσω από την τελική γραμμή, αλλά, η μέτρηση των πέντε (5) δευτερολέπτων αρχίζει από την στιγμή που η μπάλα είναι στη διάθεση του πρώτου παίκτη εκτός ορίων.
- 26.2.3 οι αντίπαλοι του παίκτη που επαναφέρει, δεν επιτρέπεται να αγγίζουν την μπάλα από την στιγμή που πέρασε μέσα από το καλάθι.  
Μπορεί να υπάρξει ανεκτικότητα για τυχαίο ή ενστικτώδες άγγιγμα της μπάλας, αλλά, αν μετά από την αρχική προειδοποίηση, η επαναφορά καθυστερεί από παρέμβαση στην μπάλα, τότε αυτό είναι Τεχνικό σφάλμα.
- 26.3 Μετά από μία καταστρατήγηση ή οποιοδήποτε άλλη διακοπή του αγώνα.
- 26.3.1 Ο παίκτης πρέπει να κάνει επαναφορά από σημείο εκτός ορίων που είναι πλησιέστερο στο σημείο καταστρατήγησης, που έχει υποδειχθεί από τον Διαιτητή ή όπου το παιχνίδι σταμάτησε, **εκτός από σημείο πίσω από το πίνακα.**
- 26.3.2 Ο Διαιτητής πρέπει να δίνει στο χέρι, να μεταβιβάσει ή να θέσει την μπάλα στην διάθεση του παίκτη που θα κάνει την επαναφορά.
- 26.4 Κανόνες.**
- 26.4.1 Ο παίκτης που επαναφέρει, **δεν** θα πρέπει:
- να αγγίζει την μπάλα μέσα στον αγωνιστικό χώρο, πριν αυτή ακουμπήσει άλλον παίκτη,
  - να πατά στον αγωνιστικό χώρο, πριν ή στην διάρκεια απελευθέρωση της μπάλας,
  - να κάνει περισσότερο από πέντε (5) δευτερόλεπτα για να απελευθερώσει την μπάλα,
  - ενώ την απελευθερώνει, να γίνει η αιτία και η μπάλα να αγγίξει την περιοχή εκτός ορίων, χωρίς προηγουμένως να έχει αγγιχτεί από παίκτη που είναι μέσα στον αγωνιστικό χώρο,

- να προκαλεί την απ' ευθείας είσοδο της μπάλας στο καλάθι &
- να κινείται πλαγίως σε απόσταση μεγαλύτερη του ενός μέτρου, κι' ούτε να κινείται σε περισσότερες, από μία κατεύθυνση από το σημείο που του υπέδειξε ο Διαιτητής, πριν ή κατά την διάρκεια απελευθέρωσης της μπάλας. Ωστόσο, επιτρέπεται να κινείται πίσω και κάθετα προς την γραμμή, τόσο όσο οι συνθήκες του το επιτρέπουν.

26.4.2 Κανένας άλλος παίκτης δεν θα πρέπει:

- να έχει οποιοδήποτε μέλος του σώματός του επάνω από την γραμμή ορίων, πριν η μπάλα διασχίσει την γραμμή αυτή &
- να 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 (2) μέτρων.

Καταστρατήγηση του άρθρου 26.4 είναι παράβαση.

## 26.5 Ποινή.

Η μπάλα δίνεται στους αντιπάλους για επαναφορά στο σημείο της αρχικής επαναφοράς.

## ΑΡΘΡΟ 27<sup>ο</sup>: ΧΟΡΗΓΗΣΗ ΧΡΕΟΥΜΕΝΟΥ ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ.

### 27.1 Ορισμός.

Ένα **χρεούμενο Τάιμ-άουτ**, είναι μία διακοπή του αγώνα, που ζητά ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή της ομάδας.

### 27.2 Κανόνες.

27.2.1 Κάθε χρεούμενο Τάιμ-άουτ, διαρκεί ένα (1) λεπτό.

27.2.2 Μία ευκαιρία για Τάιμ-άουτ αρχίζει όταν:

- η μπάλα νεκρώνει, το ρολόι του αγώνα είναι σταματημένο και ο Διαιτητής έχει τελειώσει την επικοινωνία του με την Γραμματεία, όταν αναφέρει ένα σφάλμα ή μία παράβαση,
- μπαίνει καλάθι εναντίον της ομάδας, που ζήτησε Τάιμ-άουτ, πριν ή μετά το καλάθι.

27.2.3 Μία ευκαιρία για Τάιμ-άουτ τελειώνει όταν:

- ο Διαιτητής με την μπάλα μπαίνει στον κύκλο για να εκτελέσει μία αναπήδηση,
- ο Διαιτητής μπαίνει στον περιοριστικό χώρο των ελευθέρων βολών, με ή χωρίς την μπάλα, για την διαδικασία εκτέλεσης της πρώτης ή μοναδικής ελεύθερης βολής &
- η μπάλα είναι στην διάθεση ενός παίκτη για επαναφορά.

27.2.4 Ένα (1) χρεούμενο Τάιμ-άουτ μπορεί να δοθεί σε κάθε ομάδα, στην διάρκεια κάθε μίας εκ των τριών (3) πρώτων περιόδων, δύο (2) κατά την διάρκεια της τετάρτης περιόδου και ένα (1) κατά την διάρκεια κάθε παράτασης.

27.2.5 Το Τάιμ-άουτ χρεώνεται στην ομάδα της οποίας ο προπονητής πρώτος έκανε το αίτημα, εκτός αν το Τάιμ-άουτ χορηγήθηκε μετά από καλάθι που πέτυχαν οι αντίπαλοι, χωρίς να έχει δοθεί σφάλμα.

27.2.6 Η αίτηση για χρεούμενο Τάιμ-άουτ, μπορεί να ακυρωθεί μόνον πριν ο Σημειωτής ηγήσει το σήμα για ένα τέτοιο αίτημα.

27.2.7 Κατά την διάρκεια του Τάιμ-άουτ, οι παίκτες μπορεί να αφήνουν τον αγωνιστικό χώρο και να κάθονται στο πάγκο της ομάδας τους, τα πρόσωπα που έχουν δικαίωμα να βρίσκονται στην περιοχή του πάγκου, επιτρέπεται να μπουν στον αγωνιστικό χώρο, υπό τον όρο, ότι παραμένουν κοντά στην περιοχή του πάγκου τους.

### 27.3 Διαδικασία.

27.3.1 Ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή έχει το δικαίωμα να ζητήσει ένα χρεούμενο Τάιμ-άουτ. Αυτό πρέπει να το κάνει, πηγαίνοντας προσωπικά στον Σημειωτή, ζητώντας του καθαρά Τάιμ-άουτ και κάνοντας το σχετικό σήμα.



27.3.2 Αμέσως μόλις αρχίσει ευκαιρία για Τάιμ-άουτ, ο Σημειωτής θα δείξει στους Διαιτητές, ημώντας το σήμα του, ότι έχει γίνει αίτημα για χορήγηση Τάιμ-άουτ. Αν μπει καλάθι σε βάρος της ομάδας που ζήτησε το Τάιμ-άουτ, ο χρονομέτρης θα σταματήσει αμέσως το ρολόι του αγώνα και θα ηχήσει το σήμα του.

27.3.3 Το Τάιμ-άουτ αρχίζει όταν ο Διαιτητής σφυρίξει και δείξει το σχετικό σήμα.  
27.3.4 Το Τάιμ-άουτ τελειώνει όταν ο Διαιτητής σφυρίξει και καλέσει τις ομάδες να επιστρέψουν στον αγωνιστικό χώρο.

#### **27.4 Περιορισμοί.**

27.4.1 **Δεν επιτρέπεται χορήγηση Τάιμ-άουτ**, μεταξύ ή μετά από ελεύθερη βολή(-ές), που είναι ποινή ενός σφάλματος, μέχρι η μπάλα να νεκρώσει ξανά και αφού κύλησε κάποιο χρονικό διάστημα στο ρολόι του αγώνα.

Εξαιρέσεις:

- να σφυριχθεί σφάλμα μεταξύ των ελευθέρων βολών. Στην περίπτωση αυτή, οι ελεύθερες βολές θα ολοκληρωθούν και το Τάιμ-άουτ θα χορηγηθεί πριν την διαδικασία εκτέλεσης της επόμενης ποινής,
- να σφυριχθεί σφάλμα πριν η μπάλα ζωντανέψει, μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Στην περίπτωση αυτή, το Τάιμ-άουτ θα χορηγηθεί πριν την διαδικασία εκτέλεσης της επόμενης ποινής &
- να σφυριχθεί παράβαση πριν η μπάλα ζωντανέψει, μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή, η ποινή της οποίας είναι αναπήδηση ή επαναφορά.

Σε περίπτωση Σετ ελευθέρων βολών, που προέρχονται από περισσότερες της μίας (1) ποινής σφάλματος, κάθε Σετ ελευθέρων βολών, θα πρέπει να διεκπεραιώνεται ξεχωριστά.

27.4.2 **Ένα χρεούμενο Τάιμ-άουτ δεν θα χορηγείται** στην ομάδα που πέτυχε καλάθι, όταν το ρολόι του αγώνα είναι σταματημένο μετά από επιτυχία καλάθιού, στη διάρκεια των δύο (2) τελευταίων λεπτών της τέταρτης περιόδου ή κάθε παρατάσεως.

27.4.3 **Αχρησιμοποίητα Τάιμ-άουτ** δεν μεταφέρονται στην επόμενη περίοδο ή παράταση.

### **ΑΡΘΡΟ 28ο: ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ.**

#### **28.1 Κανόνες.**

28.1.1 Μία ομάδα μπορεί να αντικαταστήσει παίκτη(-ες), στην διάρκεια μίας ευκαιρίας για αντικατάσταση.

28.1.2 Ευκαιρία για αντικατάσταση **αρχίζει**, όταν:

- η μπάλα έχει νεκρωθεί και το ρολόι του αγώνα έχει σταματήσει και ο Διαιτητής έχει τελειώσει την επικοινωνία του με την Γραμματεία, όταν αναφέρει σφάλμα ή παράβαση &
- σημειωθεί καλάθι στα δύο (2) τελευταία λεπτά της τέταρτης περιόδου ή κάθε παράτασης, σε βάρος της ομάδας η οποία είχε ζητήσει αντικατάσταση.

Η ευκαιρία για αντικατάσταση **τελειώνει**, όταν:

- ο Διαιτητής με την μπάλα μπαίνει στον κύκλο για να εκτελέσει μία αναπήδηση,
- ο Διαιτητής μπει στον περιοριστικό χώρο, με ή χωρίς την μπάλα, για την εκτέλεση της πρώτης ή μοναδικής ελεύθερης βολής &
- η μπάλα βρίσκεται στη διάθεση παίκτη για επαναφορά.

28.1.3 Ο παίκτης που αντικαταστάθηκε και ο αντικαταστάτης του που έγινε παίκτης, δεν μπορούν να ξαναμπούν στον αγώνα ή να τον εγκαταλείψουν αντίστοιχα, μέχρις ότου, η μπάλα ξανανεκρωθεί, αφού κύλησε κάποιο χρονικό διάστημα στο ρολόι του αγώνα.



Εξαιρέσεις:

- Η ομάδα έχει μείνει με λιγότερους από πέντε (5) παίκτες &
- Ο παίκτης που εμπλέκεται στη διόρθωση ενός λάθους, βρίσκεται στον πάγκο της ομάδας του, αφού έχει αντικατασταθεί νομίμως.

## **28.2. Διαδικασία.**

- 28.2.1 Ένας αναπηρωματικός έχει το δικαίωμα να ζητήσει αντικατάσταση. Θα το κάνει, πηγαίνοντας ο ίδιος στον Σημειωτή και ζητώντας του ξεκάθαρα αντικατάσταση, κάνοντας το σχετικό σήμα. Θα καθίσει στον πάγκο ή στη θέση αλλαγής, μέχρις ότου υπάρξει ευκαιρία αντικατάστασης.
- 28.2.2 Αμέσως μόλις υπάρξει ευκαιρία για αντικατάσταση, ο Σημειωτής θα δείξει στους Διαιτητές, ηχώντας το σήμα του, ότι υπάρχει αίτημα για αντικατάσταση.
- 28.2.3 Ο αντικαταστάτης θα παραμένει εκτός οριογραμμής, μέχρις ότου οι Διαιτητές του δείξουν το σήμα της αντικατάστασης.
- 28.2.4 Ο παίκτης που αντικαταστάθηκε, δεν υποχρεούται να το αναφέρει, ούτε στον Σημειωτή ούτε στον Διαιτητή. Επιτρέπεται να πάει κατ' ευθείαν στον πάγκο της ομάδας του.
- 28.2.5 Οι αντικαταστάσεις θα πρέπει να ολοκληρώνονται το συντομότερο δυνατόν. Ένας παίκτης ο οποίος έχει διαπράξει το πέμπτο (5) του σφάλμα ή έχει αποκλειστεί, θα πρέπει να αντικατασταθεί μέσα σε τριάντα (30) δευτερόλεπτα. Αν κατά την κρίση των Διαιτητών υπάρχει αδικαιολόγητη καθυστέρηση, η ομάδα του θα χρεώνεται ένα Τάιμ-άουτ.
- 28.2.6 Αν ζητηθεί αντικατάσταση κατά την διάρκεια ενός χορηγημένου Τάιμ-άουτ, ο αντικαταστάτης πρέπει να την αναφέρει στον Σημειωτή, πριν μπει στον αγώνα.
- 28.2.7 Η αίτηση αντικατάστασης μπορεί να ματαιωθεί, μόνο πριν ηχησει το σήμα του Σημειωτή για ένα τέτοιο αίτημα.

## **28.3 Αλλαγές δεν επιτρέπονται:**

- 28.3.1 Μετά από παράβαση από την ομάδα που **δεν** έχει την κατοχή της μπάλας για επαναφορά.

Εξαιρέσεις:

- Η ομάδα που έχει την επαναφορά, κάνει αντικατάσταση.
- Καταλογιστεί σφάλμα σε μια εκ των δύο ομάδων.
- Χορηγηθεί Τάιμ-άουτ σε μια εκ των δύο ομάδων.
- Ένας Διαιτητής διακόψει τον αγώνα.

- 28.3.2 Μεταξύ ή μετά από ελεύθερη βολή(-ές), που είναι αποτέλεσμα μίας (1) ποινής σφάλματος, μέχρις ότου η μπάλα ξανανεκρωθεί, αφού κύλησε κάποια χρονική διάστημα στο ρολόι του αγώνα.

Εξαιρέσεις:

- Σφυρίζεται σφάλμα μεταξύ των ελευθέρων βολών. Στην περίπτωση αυτή, οι ελεύθερες βολές θα ολοκληρωθούν και η αντικατάσταση θα γίνει πριν την διαδικασία της επόμενης ποινής,
- Σφυρίζεται σφάλμα πριν η μπάλα ζωντανέψει, μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Στην περίπτωση αυτή, η αντικατάσταση θα γίνει πριν την διαδικασία της επόμενης ποινής &
- Σφυρίζεται παράβαση πριν η μπάλα ζωντανέψει, μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή, η ποινή της οποίας είναι αναπήδηση ή επαναφορά.

Σε περίπτωση Σετ ελευθέρων βολών, που προέρχονται από περισσότερες της μίας (1) ποινής, κάθε Σετ ελευθέρων βολών, θα πρέπει να διεκπεριώνεται ξεχωριστά.

- 28.3.3 Για παίκτη που εμπλέκεται σε αναπήδηση ή για παίκτη που πρέπει να εκτελέσει ελεύθερες βολές.



Εξαιρέσεις:

- έχει τραυματιστεί,
- έχει διαπράξει το πέμπτο του σφάλμα &
- έχει αποκλεισθεί.

28.3.4 Όταν το ρολόι του αγώνα είναι σταματημένο, από καλάθι που έβαλε η ομάδα που έχει ζητήσει αντικατάσταση στην διάρκεια των δύο (2) τελευταίων λεπτών της τετάρτης περιόδου ή κάθε παράτασης.

Εξαιρέσεις:

- στην διάρκεια χρεούμενου Τάϊμ-άουτ,
- η ομάδα σε βάρος της οποίας έχει μπει το καλάθι, έχει ζητήσει αντικατάσταση(-εις) &
- ένας Διαιτητής έχει διακόψει τον αγώνα.

#### 28.4 Αντικατάσταση παίκτη που εκτελεί ελεύθερη βολή.

Ο παίκτης που εκτελεί ελεύθερη βολή(-ές), μπορεί να αντικατασταθεί, υπό την προϋπόθεση ότι:

- η αντικατάσταση είχε ζητηθεί πριν η ευκαιρία για αντικατάσταση τελειώσει για την πρώτη ή μοναδική ελεύθερη βολή, σε περίπτωση Σετ ελευθέρων βολών, εξ αιτίας περισσότερων της μίας (1) ποινής σφάλματος, κάθε Σετ βολών θα πρέπει να διεκπεραιώνεται ξεχωριστά.
- η μπάλα νεκρώνει, μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή.

Αν αντικατασταθεί ο παίκτης που εκτελεί ελεύθερες βολές, οι αντίπαλοι μπορεί επίσης να πραγματοποιήσουν μόνο **μία** αντικατάσταση, υπό την προϋπόθεση, ότι το αίτημα για την αντικατάσταση αυτή είχε γίνει, πριν η μπάλα ζωντανέψει για την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή.

### **ΑΡΘΡΟ 29<sup>ο</sup>: ΠΟΤΕ ΜΙΑ ΠΕΡΙΟΔΟΣ Ή ΕΝΑΣ ΑΓΩΝΑΣ ΤΕΛΕΙΩΝΕΙ.**

29.1 Μία περίοδος, παράταση ή ένας αγώνας τελειώνει, όταν το ρολόι του αγώνα σημάνει το τέλος του αγωνιστικού χρόνου.

29.2 Αν διαπράχθηκε σφάλμα όταν ή μόλις πριν το ρολόι του αγώνα ηχήσει, σημαίνοντας το τέλος περιόδου ή παρατάσεως, κάθε ενδεχόμενη ελεύθερη βολή(-ές), αποτέλεσμα αυτού του σφάλματος, θα εκτελείται.

### **ΑΡΘΡΟ 30<sup>ο</sup>: ΑΠΩΛΕΙΑ ΑΓΩΝΑ ΛΟΓΩ ΥΠΑΙΤΙΟΤΗΤΑΣ.**

#### 30.1 Κανόνες.

Μία ομάδα χάνει τον αγώνα λόγω υπαιτιότητας, αν:

- αρνηθεί να αγωνιστεί, μετά την σχετική υπόδειξη του Διαιτητή,
- οι ενέργειές της εμποδίζουν την διεξαγωγή του αγώνα &
- δεκαπέντε (15') λεπτά μετά την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνα, η ομάδα δεν είναι παρούσα ή δεν είναι ικανή να παρουσιάσει στον αγωνιστικό χώρο πέντε (5) παίκτες, έτοιμους για να αγωνιστούν.

#### 30.2 Ποινή.

30.2.1 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.

30.2.2 Για διπλούς αγώνες (εντός & εκτός) και για τα "Play- Offs" (των τριών αγώνων), η ομάδα που χάνει λόγω υπαιτιότητας τον πρώτο, τον δεύτερο ή τρίτο αγώνα, χάνει όλη την σειρά των αγώνων ή τα "Play- Offs". Αυτό δεν εφαρμόζεται για "Play-Offs" (των πέντε αγώνων).

### **ΑΡΘΡΟ 31<sup>ο</sup>: ΑΠΩΛΕΙΑ ΑΓΩΝΑ ΛΟΓΩ ΑΔΥΝΑΜΙΑΣ.**

#### 31.1 Κανόνες.

Μία ομάδα χάνει έναν αγώνα λόγω αδυναμίας, αν κατά την διάρκειά του, ο αριθμός



των παικτών της στον αγωνιστικό χώρο, είναι μικρότερος των δύο (2).

### **31.2 Ποινή.**

- 31.2.1 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. Επιπλέον, η υπαίτια ομάδα, θα πάρει έναν (1) βαθμό στην κατάταξη.
- 31.2.2 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 την σειρά λόγω αδυναμίας.



---

## ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΚΤΟΣ – ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ.

---

### ΑΡΘΡΟ 32<sup>ο</sup>: ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ.

#### 32.1 Ορισμός.

Μία **παράβαση** αποτελεί καταστρατήγηση των κανονισμών.

#### 32.2 Διαδικασία.

Όταν αποφασίζουν για παράβαση, σε κάθε περίπτωση, οι Διαιτητές θα πρέπει να λαμβάνουν υπ' όψιν τους και να συνεκτιμούν τις ακόλουθες θεμελιώδεις αρχές:

- το πνεύμα και τον σκοπό των κανονισμών και την αναγκαιότητα της διατήρησης της ακεραιότητας του αθλήματος,
- συνέπεια στην εφαρμογή κοινής λογικής σε κάθε αγώνα, έχοντας κατά νου, τις ικανότητες των παικτών, τη στάση και την συμπεριφορά τους κατά την διάρκεια του αγώνα &
- συνέπεια στην διατήρηση της ισορροπίας, μεταξύ του ελέγχου και της ροής του αγώνα, έχοντας την "αίσθηση" για το τι προσπαθούν να κάνουν οι συμμετέχοντες και αποφασίζοντας αυτό που είναι σωστό για τον αγώνα.

#### 32.3 Ποινή.

Η μπάλα πρέπει να δίδεται στους αντιπάλους για επαναφορά από εκτός ορίων και στο πλησιέστερο σημείο που έγινε η καταστρατήγηση, εκτός από την περιοχή ακριβώς πίσω από τον πίνακα.

Εξαιρέσεις: άρθρα: 26.5, 41.3, 57.4.6 και 57.5.4.

### ΑΡΘΡΟ 33<sup>ο</sup>: ΠΑΙΚΤΕΣ ΕΚΤΟΣ ΟΡΙΩΝ ΚΑΙ ΜΠΑΛΑ ΕΚΤΟΣ ΟΡΙΩΝ.

#### 33.1 Ορισμός.

33.1.1 Ένας **παίκτης** είναι εκτός ορίων, όταν οποιοδήποτε μέρος του σώματός του, είναι σε επαφή με το δάπεδο ή με οποιοδήποτε αντικείμενο, αλλά, όχι με παίκτη, πέρα, επί ή εκτός των οριογραμμών.

33.1.2 Η **μπάλα** βρίσκεται εκτός ορίων, όταν ακουμπά:

- έναν παίκτη ή οποιοδήποτε άλλο πρόσωπο που βρίσκεται εκτός ορίων,
- το δάπεδο ή οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο επί ή εκτός των οριογραμμών &
- τα στηρίγματα του πίνακα, το πίσω μέρος του ή οποιοδήποτε αντικείμενο πάνω και ή πίσω από αυτόν.

#### 33.2 Κανόνας.

33.2.1 Η εκτός ορίων **έξοδος της μπάλας προκαλείται** από τον τελευταίο παίκτη που την άγγιξε ή που αυτός αγγίχθηκε από αυτήν, ακόμα κι αν αυτή φύγει εκτός ορίων, ακουμπώντας κάτι άλλο εκτός από έναν παίκτη.

33.2.2 Αν η μπάλα είναι εκτός ορίων, εξ αιτίας του ότι άγγιξε ή αγγίχθηκε από έναν παίκτη που είναι επί ή εκτός της οριογραμμής, αυτός ο παίκτης προκάλεσε την εκτός ορίων έξοδο της μπάλας.

### ΑΡΘΡΟ 34<sup>ο</sup>: ΝΤΡΙΜΠΛΑ (ΠΡΩΘΗΣΗ) ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ.

#### 34.1 Ορισμός.

34.1.1 Η **ντρίμπλα αρχίζει**, όταν ένας παίκτης, που έχει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο, την πετά, κτυπά, κυλά ή την ντριμπλάρει (προωθεί) στον αγωνιστικό χώρο και την αγγίζει ξανά πριν αυτή αγγίξει άλλον παίκτη.

Η **ντρίμπλα τελειώνει**, όταν ένας παίκτης αγγίζει την μπάλα ταυτόχρονα και με τα δύο του χέρια ή αυτή παραμένει στο ένα ή και στα δύο χέρια του.



Κατά την διάρκεια της ντρίμπλας, η μπάλα μπορεί να πεταχτεί στο αέρα, υπό την προϋπόθεση ότι αυτή αγγίζει το δάπεδο, πριν ο παίκτης την αγγίξει 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.

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

**34.1.3** Τα ακόλουθα δεν είναι ντρίμπλα:

- αλληπάλληλες προσπάθειες για καλάθι,
- αδεξιότητα με την μπάλα, στην αρχή ή στο τέλος της ντρίμπλας,
- προσπάθειες για απόκτηση ελέγχου της μπάλας, κτυπώντας την από τον χώρο άλλων παικτών,
- κτυπώντας την μπάλα, που τον έλεγχο της έχει άλλος παίκτης,
- παρέμβαση σε μεταβίβαση και κατοχή της μπάλας
- μεταβίβαση της μπάλας από χέρι σε χέρι και η δυνατότητα παραμονής της στο ή στα χέρια, πριν αυτή αγγίξει το δάπεδο, με την προϋπόθεση ότι δεν έγινε παράβαση βημάτων.

**34.2 Κανόνες.**

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

- προσπάθειας για επιτυχία καλάθιού,
- επαφής από έναν αντίπαλο &
- μεταβίβασης ή αδεξιότητας, που στη συνέχεια, αγγίχτηκε ή έχει αγγιχθεί από άλλον παίκτη.

## **ΑΡΘΡΟ 35<sup>ο</sup>: ΒΗΜΑΤΑ.**

**35.1 Ορισμός.**

**35.1.1 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 μία ζωντανή μπάλα στον αγωνιστικό χώρο.

**35.1.2 Πίβοτ,** είναι η κίνηση του παίκτη, που κρατά ζωντανή μπάλα στον αγωνιστικό χώρο, όταν βηματίζει μία ή περισσότερες φορές προς οποιαδήποτε κατεύθυνση με το ίδιο πόδι, ενώ το άλλο πόδι, αποκαλούμενο **πόδι πίβοτ**, διατηρεί το ίδιο σημείο επαφής με το δάπεδο.

**35.2 Κανόνες.**

**35.2.1 Καθορισμός του ποδιού πίβοτ:**

- ένας παίκτης που πιάνει την μπάλα έχοντας **τα δύο πόδια του στο δάπεδο**, μπορεί να χρησιμοποιήσει **οποιοδήποτε πόδι**, σαν **πόδι πίβοτ**. Τη στιγμή που ένα πόδι σηκώνεται, το **άλλο αυτομάτως** γίνεται **πόδι πίβοτ**,
- ένας παίκτης που πιάνει την μπάλα, ενώ **κινείται ή ντρίμπλάρει**, μπορεί να σταματήσει ως ακολούθως:

\* αν **ένα πόδι** αγγίζει το δάπεδο:

- εκείνο το πόδι γίνεται **πόδι πίβοτ**, αμέσως μόλις το άλλο πόδι αγγίξει το έδαφος &
- ο παίκτης μπορεί να πηδήξει από εκείνο το πόδι και να προσγειωθεί και με τα δύο πόδια ταυτοχρόνως, τότε, κανένα από τα δύο πόδια δεν μπορεί να γίνει το **πόδι πίβοτ**,

\* αν **και τα δύο πόδια** είναι **στο αέρα** και ο παίκτης:

- προσγειωθεί και στα δύο πόδια ταυτοχρόνως, τότε, το ένα ή το



άλλο πόδι, μπορεί να είναι το **πόδι πίβोट**. Τη στιγμή που ένα πόδι σηκώθηκε, το άλλο **αυτομάτως** γίνεται το **πόδι πίβोट**,

- προσγειωθεί στο ένα πόδι ακολουθούμενο από το άλλο πόδι, τότε, το πρώτο πόδι που θα αγγίξει το έδαφος, είναι το **πόδι πίβोट &**
- προσγειωθεί στο ένα πόδι, ο παίκτης μπορεί να ηδηήσει από αυτό το πόδι και να προσγειωθεί στα δύο πόδια, ταυτοχρόνως, τότε, **κανένα** πόδι δεν γίνεται **πόδι πίβोट**.

### 35.2.2 Προώθηση με την μπάλα.

- Αφού έχει καθοριστεί το πόδι πίβोट, ενώ υπάρχει έλεγχος ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο:
  - σε μεταβίβαση ή σε σουτ για καλάθι, το πόδι πίβोट μπορεί να **σηκωθεί**, αλλά, **δεν** μπορεί να ξαναπατήσει στο δάπεδο, πριν η μπάλα απελευθερωθεί από το χέρι(-α) του &
  - για να αρχίσει μία ντρίμπλα, το πόδι πίβोट **δεν** μπορεί να σηκωθεί **πριν** η μπάλα απελευθερωθεί από το χέρι(-α).
- Μετά από **σταμάτημα**, όταν **κανένα** από τα δύο πόδια δεν είναι πόδι πίβोट:
  - σε μεταβίβαση ή σε σουτ για καλάθι, το ένα ή και τα δύο πόδια μπορεί να **σηκωθούν**, αλλά, **δεν** μπορούν να ξαναπατήσουν στο δάπεδο, πριν η μπάλα αποδεσμευτεί από το χέρι(-α) &
  - για να αρχίσει μία ντρίμπλα, **κανένα πόδι δεν** μπορεί να σηκωθεί **πριν** η μπάλα απελευθερωθεί από το χέρι(-α).

### 35.2.3 Παίκτης που πέφτει, ξαπλώνει ή κάθεται στο δάπεδο.

Είναι νόμιμο όταν ένας παίκτης, ενώ κρατά την μπάλα, πέφτει στο δάπεδο ή ενώ είναι ξαπλωμένος ή καθισμένος στο δάπεδο, αποκτά τον έλεγχο της μπάλας.

Είναι παράβαση αν τότε ο παίκτης, γλιστράει, κυλάει ή προσπαθεί να σηκωθεί όρθιος, ενώ κρατά την μπάλα.

## ΑΡΘΡΟ 36<sup>ο</sup>: ΤΡΙΑ (3) ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ.

### 36.1 Κανόνας.

- 36.1.1 Ένας παίκτης **δεν** θα παραμένει στον περιοριστικό χώρο των αντιπάλων για περισσότερο από τρία (3) συναπτά δευτερόλεπτα, ενόσω η **ομάδα** του ελέγχει ζωντανή μπάλα **στον αγωνιστικό χώρο** και το ρολόι του αγώνα λειτουργεί.
- 36.1.2 Πρέπει να επιδεικνύεται ανοχή για παίκτη που:
- κάνει 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 &
  - ντρίμπλαρει προς τα μέσα, κάνοντας προσπάθεια για καλάθι, ενώ ήταν ήδη στον περιοριστικό χώρο για λιγότερο από τρία (3) δευτερόλεπτα.
- 36.1.3 Για να θεωρηθεί ότι ένας παίκτης είναι **εκτός** του περιοριστικού χώρου, θα πρέπει να πατάει και με τα **δύο πόδια** του έξω από αυτόν.

## ΑΡΘΡΟ 37<sup>ο</sup>: ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΟΥ ΦΥΛΑΣΣΕΤΑΙ ΣΤΕΝΑ.

### 37.1 Ορισμός.

Ένας **παίκτης** που κρατά ζωντανή μπάλα στον αγωνιστικό χώρο, **είναι στενά φυλασσόμενος**, όταν ένας αντίπαλός του είναι σε ενεργή θέση άμυνας, σε απόσταση όχι περισσότερο από (1) μέτρο.

### 37.2 Κανόνας.

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



## **ΑΡΘΡΟ 38<sup>ο</sup>: ΟΚΤΩ (8) ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ.**

### **38.1 Κανόνες.**

- 38.1.1 Όποτε ένας παίκτης αποκτά τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στο **πίσω γήπεδο**, η ομάδα του πρέπει σε οκτώ (8΄) δευτερόλεπτα, να έχει περάσει την μπάλα στο εμπρός γήπεδο.
- 38.1.2 Το **πίσω γήπεδο** μίας ομάδας αποτελείται από το δικό της καλάθι, το μέσα στα όρια μέρος του πίνακα και το τμήμα του αγωνιστικού χώρου που ορίζεται από την τελική γραμμή πίσω από το τμήμα των αντιπάλων, τις πλάγιες γραμμές και την κεντρική γραμμή.
- 38.1.3 Το **εμπρός γήπεδο** μίας ομάδας αποτελείται από το καλάθι των αντιπάλων, το μέσα στα όρια μέρος του πίνακα και το τμήμα του αγωνιστικού χώρου που ορίζεται από την τελική γραμμή πίσω από το καλάθι των αντιπάλων, τις πλάγιες γραμμές και από την ακμή της κεντρικής γραμμής προς το καλάθι των αντιπάλων.
- 38.1.4 Η μπάλα **πηγαίνει** στο **εμπρός γήπεδο** της ομάδας, όταν αγγίζει το εμπρός γήπεδο ή αγγίζει έναν παίκτη ή έναν Διαιτητή ο οποίος έχει μέρος του σώματός του σε επαφή με το εμπρός γήπεδο.

## **ΑΡΘΡΟ 39<sup>ο</sup>: ΕΙΚΟΣΙΤΕΣΣΕΡΑ (24) ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ.**

### **39.1 Κανόνες.**

- 39.1.1 Κάθε φορά που ένας παίκτης αποκτά τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο, πρέπει να επιχειρείται από την ομάδα του προσπάθεια σουτ για καλάθι, μέσα σε **εικοσιτέσσερα (24) δευτερόλεπτα**.  
Σουτ για καλάθι έχουμε όταν πληρούνται οι ακόλουθες προϋποθέσεις:
- η μπάλα να αφήσει το χέρι(-α) του παίκτη σε σουτ για καλάθι, πριν ηχήσει το σήμα της συσκευής των 24 δευτερολέπτων &
  - αφού η μπάλα έχει αφήσει το χέρι(-α) του παίκτη σε σουτ για καλάθι, αυτή πρέπει να αγγίξει το στεφάνι πριν ηχήσει το σήμα της συσκευής των 24 δευτερολέπτων.
- 39.1.2 Αν η ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας αποτύχει να κάνει σουτ για καλάθι μέσα σε 24 δευτερόλεπτα, αυτό θα υποδεικνύεται με τον ήχο της συσκευής των 24 δευτερολέπτων.
- 39.1.3 Όταν **ένα σουτ για καλάθι γίνεται κοντά στην λήξη της περιόδου των 24 δευτερολέπτων** και το σήμα ήχησε ενώ η μπάλα ήταν στον αέρα, αφού αυτή είχε αφήσει το χέρι(-α) του παίκτη και η μπάλα μπει στο καλάθι, το καλάθι μετρά.

### **39.2 Διαδικασία.**

- 39.2.1 Αν η συσκευή των 24 δευτερολέπτων **επαναρυθμιστεί κατά λάθος**, οι Διαιτητές πρέπει να σταματήσουν το παιχνίδι αμέσως μόλις το ανακαλύψουν, υπό την προϋπόθεση ότι καμία από τις δύο ομάδες δεν μπαίνει σε μειονεκτική θέση. Ο χρόνος της συσκευής των 24 δευτερολέπτων θα διορθωθεί και η κατοχή της μπάλας θα επιστραφεί στην ομάδα που είχε προηγουμένως τον έλεγχό της.
- 39.2.2 Αν η συσκευή των 24 δευτερολέπτων **ηχήσει κατά λάθος, ενώ μία ομάδα έχει τον έλεγχο της μπάλας**, οι Διαιτητές θα σταματούν τον αγώνα αμέσως. Η κατοχή της μπάλας και μία νέα περίοδος 24 δευτερολέπτων θα δίνεται στην ομάδα που είχε προηγουμένως τον έλεγχό της, όταν ήχησε η συσκευή.  
Όλοι οι περιορισμοί που αφορούν την παρεμβολή και παρέμβαση στη τροχιά της μπάλας, εφαρμόζονται.
- 39.2.3 Αν η συσκευή των 24 δευτερολέπτων **ηχήσει κατά λάθος, ενώ καμία από τις δύο ομάδες δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας**, ο αγώνας θα συνεχιστεί με αναπήδηση.





## **ΑΡΘΡΟ 40ο: ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ ΣΤΟ ΠΙΣΩ ΓΗΠΕΔΟ (ΕΜΠΡΟΣ - ΠΙΣΩ).**

### **40.1 Ορισμός.**

40.1.1 Η μπάλα **πηγαίνει** στο **πίσω γήπεδο** μίας ομάδας, όταν:

- αγγίζει το **πίσω γήπεδο** &
- αγγίζει έναν παίκτη ή έναν Διαιτητή ο οποίος έχει μέρος του σώματός του σε επαφή με το **πίσω γήπεδο**.

40.1.2 Η μπάλα θεωρείται ότι έχει επιστρέψει στο πίσω γήπεδο, όταν ένας παίκτης της ομάδας που έχει τον έλεγχο της μπάλας είναι:

- ο **τελευταίος** που αγγίζει την μπάλα στο εμπρός γήπεδο και παίκτης της ίδιας ομάδας, είναι ο **πρώτος** που αγγίζει την μπάλα:
  - αφού αυτή έχει αγγίξει στο πίσω γήπεδο ή
  - αν αυτός ο παίκτης είναι σε επαφή με το πίσω γήπεδο &
- ο **τελευταίος** που άγγιξε την μπάλα στο πίσω γήπεδο, αφού στη συνέχεια αυτή είχε αγγίξει το εμπρός γήπεδο και τότε, ένας παίκτης της ίδιας ομάδας, που βρίσκεται σε επαφή με το πίσω γήπεδο, είναι ο **πρώτος** που αγγίζει την μπάλα.

Αυτοί οι περιορισμοί εφαρμόζονται σε **όλες** τις περιπτώσεις στο εμπρός γήπεδο μίας ομάδας, συμπεριλαμβανομένων και των επαναφορών.

### **40.2. Κανόνες.**

Ο παίκτης που έχει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στο εμπρός γήπεδο, δεν πρέπει να προκαλέσει την επιστροφή της στο πίσω γήπεδο.

Αυτό **δεν** ισχύει για περιπτώσεις, που μετά από ελεύθερη βολή(-ές) ακολουθεί κατοχή της μπάλας για επαναφορά της από το μέσον της πλάγιας γραμμής.

## **ΑΡΘΡΟ 41ο: ΠΑΡΕΜΒΟΛΗ & ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ ΣΤΗ ΜΠΑΛΑ.**

### **41.1 Ορισμός.**

41.1.1 **Σουτ για καλάθι έχουμε** όταν η μπάλα που κρατιέται στο χέρι(-α) ρίχνεται προς το αντίπαλο καλάθι.

**Κτύπημα είναι** όταν η μπάλα κατευθύνεται με το χέρι(-α), προς το καλάθι των αντιπάλων.

**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, θεωρούνται σουτ για καλάθι.

41.1.2 **Το σουτ για καλάθι αρχίζει** όταν η μπάλα αφήνει το χέρι(-α) του παίκτη, ο οποίος βρίσκεται σε προσπάθεια για σουτ.

41.1.3 **Το σουτ για καλάθι τελειώνει** όταν η μπάλα:

- μπει κατ' ευθείαν στο καλάθι από επάνω και παραμένει ή περάσει μέσα από αυτό,
- δεν έχει πλέον την πιθανότητα να μπει στο καλάθι, απ' ευθείας ή αφού η μπάλα έχει αγγίξει το στεφάνι,
- αγγίζεται νόμιμα από παίκτη, αφού αυτή έχει ήδη αγγίξει το στεφάνι,
- αγγίζει το δάπεδο &
- νεκρώνεται.

### **41.2 Κανόνες.**

41.2.1 **Παρεμβολή (goal tending)** κατά την διάρκεια του σουτ έχουμε όταν:

- ένας παίκτης αγγίζει την μπάλα, η οποία είναι στην καθοδική της πορεία και εντελώς πάνω από το επίπεδο του στεφανιού &
- ένας παίκτης αγγίζει την μπάλα, αφού αυτή έχει κτυπήσει τον πίνακα και είναι εντελώς πάνω από το επίπεδο του στεφάνι.

Αυτοί οι περιορισμοί εφαρμόζονται μόνο μέχρις ότου η μπάλα δεν έχει πλέον την πιθανότητα να μπει στο καλάθι, απ' ευθείας ή αφού αυτή έχει αγγίξει



το στεφάνι.

41.2.2 **Παρέμβαση (interference) στην μπάλα** έχουμε, κατά την διάρκεια του σουτ, όταν:

- παίκτης αγγίζει το καλάθι ή τον πίνακα, ενώ η μπάλα είναι σε επαφή με το στεφάνι,
- παίκτης αγγίζει την μπάλα από κάτω και δια μέσω του καλαθιού,
- αμυνόμενος παίκτης αγγίζει την μπάλα ή το καλάθι, ενώ η μπάλα είναι μέσα σε αυτό &
- αμυνόμενος παίκτης προκαλεί τον κραδασμό του πίνακα ή του στεφανιού, κατά τέτοιο τρόπο, ώστε η μπάλα, σύμφωνα με την γνώμη των Διαιτητών, εμποδίζεται να μπει στο καλάθι.

41.2.3 Όλες οι διατάξεις περί παρεμβολής στο σουτ και παρέμβασης στην μπάλα, θα ισχύουν, όταν η μπάλα είναι σε πτήση στην διάρκεια σε σουτ για καλάθι και ακουστεί σφύριγμα Διαιτητή ή σήμα του ρολογιού του αγώνα ή της συσκευής των εικοσιτεσσάρων (24) δευτερολέπτων.

### 41.3 Ποινή.

41.3.1 Αν η παράβαση έχει γίνει από την **επιτιθέμενη ομάδα**, κανένας πόντος δεν κατακυρώνεται. Η μπάλα δίνεται στους αντιπάλους για επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

41.3.2 Αν η παράβαση έχει γίνει από την **αμυνόμενη ομάδα**, κατακυρώνεται στην επιτιθεμένη ομάδα:

- δύο (2) πόντοι, αν 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 και η ακολουθούμενη διαδικασία είναι η ίδια, σαν η κατακύρωση των πόντων να ήταν αποτέλεσμα εισόδου της μπάλας στο καλάθι.

41.3.3 Αν η παράβαση έχει διαπραχθεί ταυτόχρονα **από παίκτες και των δύο ομάδων**, κανένας πόντος δεν κατακυρώνεται. Ο αγώνας θα ξαναρχίσει με αναπήδηση.

**ΑΡΘΡΟ 42ο: ΣΦΑΛΜΑΤΑ.****42.1 Ορισμός.**

**Σφάλμα** είναι η καταστρατήγηση του κανονισμού, που περιλαμβάνει την προσωπική επαφή με έναν αντίπαλο και ή αντιαθλητική συμπεριφορά.

**42.2 Κανόνας.**

Ένα σφάλμα καταλογίζεται εις βάρος του υπαίτιου και στη συνέχεια τιμωρείται σύμφωνα με τους κανονισμούς.

**ΑΡΘΡΟ 43ο: ΕΠΑΦΗ.****43.1 Ορισμός.**

43.1.1 Σε έναν αγώνα καλαθοσφαίρισης, στον οποίο δέκα (10) παίκτες κινούνται με ταχύτητα σε ένα περιορισμένο χώρο, **προσωπικές επαφές** δεν μπορεί να αποφευχθούν.

43.1.2 Για να αποφασίσουν, αν πρέπει ή όχι να τιμωρηθεί μία τέτοια επαφή, οι Διαιτητές, σε κάθε περίπτωση, λαμβάνουν υπ' όψιν τους και συνεκτιμούν τις ακόλουθες θεμελιώδεις αρχές:

- το πνεύμα και τον σκοπό του κανονισμού και την ανάγκη να διατηρηθεί η ακεραιότητα του αγώνα,
- συνέπεια στην εφαρμογή της αρχής του "πλεονεκτήματος – μειονεκτήματος", με την οποία οι Διαιτητές δεν θα επιδιώκουν την άσκοπη διακοπή της ροής του αγώνα, προκειμένου να τιμωρήσουν μία τυχαία προσωπική επαφή, η οποία δεν δίνει πλεονέκτημα στον υπαίτιο παίκτη, ούτε βάζει τον αντίπαλό του σε μειονεκτική θέση,
- συνέπεια στην εφαρμογή κοινής λογικής σε κάθε αγώνα, λαμβάνοντας υπ' όψιν τις ικανότητες των εμπλεκομένων παικτών, τη στάση και τη συμπεριφορά τους, κατά την διάρκειά του &
- συνέπεια στην διατήρηση ισορροπίας μεταξύ ελέγχου και ροής του αγώνα, έχοντας "αίσθηση" του γιατί οι συμμετέχοντες προσπαθούν να κάνουν αυτό που κάνουν και σφυρίζοντας ό,τι είναι το σωστό για τον αγώνα.

**ΑΡΘΡΟ 44ο: ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΣΦΑΛΜΑ.****44.1 Ορισμός:**

44.1.1 **Προσωπικό σφάλμα** είναι ένα σφάλμα παίκτη, το οποίο περιλαμβάνει αντικανονική επαφή με έναν αντίπαλο, ανεξάρτητα αν η μπάλα είναι ζωντανή ή νεκρή.

Ένας παίκτης δεν θα κρατά, εμποδίζει, σπρώχνει, πέφτει επάνω, βάζει τρικλοποδιές, παρεμποδίζει την κίνηση ενός αντιπάλου παίκτη, εκτείνοντας το χέρι, τον 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). Επίσης, ούτε να συμμετέχει σε οποιοδήποτε σκληρό ή βίαιο παιχνίδι.

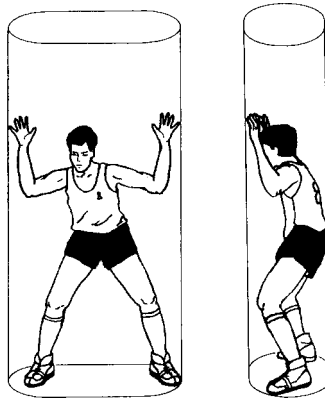
44.1.2 **Παρεμπόδιση**, είναι η αντικανονική προσωπική επαφή, η οποία εμποδίζει την κίνηση αντιπάλου παίκτη, με ή χωρίς την μπάλα στην κατοχή του.

44.1.3 **Πέσιμο επάνω**, είναι η προσωπική επαφή ενός παίκτη, με ή χωρίς την μπάλα, ο οποίος σπρώχνει ή πέφτει πάνω στον κορμό ενός αντιπάλου παίκτη.

44.1.4 **Φρούρηση από πίσω**, είναι η προσωπική επαφή αμυνομένου παίκτη, σε αντίπαλό του, φρουρώντας τον από πίσω. Το γεγονός και μόνο, ότι ο αμυνομένος παίκτης προσπαθεί να παίξει την μπάλα, δεν του δίνει το δικαίωμα να προκαλεί σωματική επαφή από πίσω, με τον αντίπαλο παίκτη.

- 44.1.5 **Κράτημα**, είναι η προσωπική επαφή με αντίπαλο παίκτη, η οποία παρεμποδίζει την ελευθερία των κινήσεών του. Η επαφή αυτή, μπορεί να γίνεται με οποιοδήποτε μέρος του σώματος.
- 44.1.6 **Αντικανονικό φράγμα**, είναι η προσπάθεια αντικανονικής παρεμπόδισης ή αποτροπής ενός αντιπάλου, ο οποίος δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας, να φθάσει στην θέση που επιθυμεί στον αγωνιστικό χώρο.
- 44.1.7 **Αντικανονική χρήση χεριών**, έχουμε όταν αμυντικός παίκτης που βρίσκεται σε θέση άμυνας, βάζει το χέρι(-α) του και το διατηρεί σε επαφή με αντίπαλο παίκτη, με ή χωρίς την μπάλα, παρεμποδίζοντας την κίνησή του.
- 44.1.8 **Σπρώξιμο**, είναι η προσωπική επαφή με οποιοδήποτε μέρος του σώματος, η οποία γίνεται όταν ένας παίκτης βίαια μετακινεί ή προσπαθεί να μετακινήσει έναν αντίπαλο παίκτη, ο οποίος έχει ή δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας.
- 44.2 Ποινή:**  
Ένα προσωπικό σφάλμα θα χρεώνεται σε βάρος του υπαίτιου σε όλες τις περιπτώσεις. Επιπροσθέτως:
- 44.2.1 εάν το σφάλμα έγινε σε παίκτη που δεν ήταν σε προσπάθεια για σουτ:**
- ο αγώνας θα συνεχισθεί με επαναφορά εκτός ορίων, από την ομάδα που δεν είναι υπαίτια, πλησιέστερα στο σημείο της καταστρατήγησης
  - αν η υπαίτια ομάδα έχει συμπληρώσει τα ομαδικά σφάλματα, τότε εφαρμόζεται το άρθρο 55 (ομαδικά σφάλματα: ποινή).
- 44.2.2 Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη που έκανε σουτ για καλάθι:
- και είναι επιτυχές, θα μετρήσει και θα χορηγηθεί μία ελεύθερη βολή,
  - από την περιοχή δύο πόντων και είναι αποτυχημένο, θα χορηγηθούν 2 ελεύθερες βολές,
  - από την περιοχή τριών πόντων και είναι αποτυχημένο, θα χορηγηθούν 3 ελεύθερες βολές,
  - και το σφάλμα έγινε όταν ή ακριβώς πριν ηχήσει το χρονόμετρο του αγώνα, σημαίνοντας την λήξη περιόδου ή παράτασης ή ηχήσει το σήμα του χρονομέτρη της συσκευής των 24 δευτερολέπτων, ενώ η μπάλα βρισκόταν ακόμα στο χέρι(-α) του παίκτη και το σουτ είναι επιτυχημένο, δεν θα μετρήσει. Θα χορηγηθούν δύο (2) ή τρεις (3) ελεύθερες βολές.
- 44.3 Αρχή του κυλίνδρου.**  
**Η αρχή του κυλίνδρου**, ορίζεται σαν χώρος νοητού κυλίνδρου, που έχει καταλάβει ένας παίκτης στο δάπεδο. Αυτός, συμπεριλαμβάνει τον χώρο επάνω από τον παίκτη και περιορίζεται:
- **μπροστά:** από τις παλάμες και τους βραχίονες,
  - **πίσω:** από τους γλουτούς &
  - **πλάγια:** από τις εξωτερικές πλευρές των βραχιόνων και των ποδιών. Οι παλάμες και τα χέρια μπορούν να εκταθούν μπροστά από τον κορμό, όχι πέραν της θέσης που τα πόδια και τα χέρια, κυρτά στους αγκώνες, έτσι ώστε ο πίκυς των χεριών και ολόκληρα τα χέρια να υψώνονται. Η απόσταση μεταξύ των ποδιών είναι ανάλογη του ύψους.
- 44.4 Αρχή της κατακορύφου.**
- 44.4.1 Κάθε παίκτης, έχει το δικαίωμα να καταλαμβάνει μία οποιαδήποτε θέση (κύλινδρος) στον αγωνιστικό χώρο, που δεν έχει ήδη καταληφθεί από έναν αντίπαλο παίκτη.
- 44.4.2 Η αρχή αυτή, προστατεύει τον χώρο στο δάπεδο, τον οποίο καταλαμβάνει ο παίκτης και το χώρο από πάνω του όταν αυτός πηδά κάθετα μέσα σε αυτόν.
- 44.4.3 Μόλις ο παίκτης αφήνει αυτήν την κάθετη θέση (κύλινδρος) και υπάρξει σωματική επαφή με αντίπαλο παίκτη, ο οποίος έχει εδραιώσει την δική του κάθετη θέση (κύλινδρος), τότε, ο παίκτης που άφησε την κάθετη θέση του (κύλινδρος), είναι υπεύθυνος για τη επαφή αυτή.





**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13: ΑΡΧΗ ΤΗΣ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟΥ (ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ)**

- 44.4.4 Ο αμυνόμενος **δεν** πρέπει να τιμωρείται επειδή άφησε το δάπεδο κάθετα (μέσα στον κύλινδρο του) ή γιατί έχει τα χέρια και τα μπράτσα του τεντωμένα προς τα επάνω, αλλά, μέσα στο κύλινδρο του.
- 44.4.5 Επιτιθέμενος παίκτης ευρισκόμενος στο δάπεδο ή στον αέρα, **δεν** πρέπει να προκαλεί επαφή με τον αμυνόμενο παίκτη, ο οποίος βρίσκεται σε νόμιμη θέση άμυνας:
- χρησιμοποιώντας τα μπράτσα του, για να δημιουργήσει επιπρόσθετο χώρο για τον εαυτό του (καθάρισμα χώρου) &
  - απλώνοντας τα πόδια ή τα μπράτσα του, για να δημιουργήσει επαφή, κατά την διάρκεια ή αμέσως μετά το σουτ για επιτυχία καλάθιού.
- 44.5 Νόμιμη θέση άμυνας.**
- 44.5.1 Ένας αμυνόμενος παίκτης έχει αρχικά εδραιώσει νόμιμη αμυντική θέση, όταν:
- έχει μέτωπο προς τον αντίπαλό του &
  - έχει και τα δύο του πόδια στο δάπεδο.
- 44.5.2 Η νόμιμη θέση άμυνας, εκτείνεται καθέτως προς τα επάνω από αυτόν (κύλινδρος), από το δάπεδο έως την οροφή. Μπορεί να σηκώσει τα χέρια και τα μπράτσα του επάνω από το κεφάλι του ή να ηδηήσει κάθετα, αλλά, πρέπει να τα διατηρεί σε κάθετη θέση μέσα στον νοητό κύλινδρο του.
- 44.6 Φρουρήση παίκτη, που έχει τον έλεγχο της μπάλας.**
- 44.6.1 Όταν γίνεται άμυνα σε παίκτη, ο οποίος έχει τον έλεγχο της μπάλας (την κρατά ή ντριμπλάρει), **τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης δεν λαμβάνονται υπ' όψιν.**
- 44.6.2 Ο παίκτης με την μπάλα, πρέπει να αναμένει ότι θα φρουρηθεί 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.
- 44.6.3 Ο παίκτης που φρουρεί (ο αμυνόμενος), πρέπει να εδραιώσει αρχικά νόμιμη θέση άμυνας, χωρίς να προκαλέσει σωματική επαφή, πριν καταλάβει την θέση του αυτή.
- 44.6.4 Μόλις ο αμυνόμενος παίκτης εδραιώσει αρχική νόμιμη θέση άμυνας, μπορεί να κινείται προκειμένου να φρουρεί τον αντίπαλό του, αλλά, δεν μπορεί

να εκτείνει τα μπράτσα, τους ώμους, τους γοφούς ή τα πόδια του και κάνοντας αυτό, να προκαλεί επαφή εμποδίζοντας τον ντριμπλέρ να τον προσπεράσει.

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

- ο αμυνόμενος πρέπει να εδραιώσει αρχική νόμιμη θέση άμυνας, έχοντας μέτωπο στον παίκτη με την μπάλα και 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 νόμιμη θέση άμυνας,
- όταν κινείται για να διατηρήσει την νόμιμη θέση άμυνας, το ένα ή και τα δύο πόδια μπορεί στιγμιαία να είναι εκτός δαπέδου, 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 νόμιμη θέση άμυνας, ο αμυνόμενος μπορεί να περιστρέφεται **μέσα** στον κύλινδρο του, για να αποφύγει κάθε κτύπημα ή τραυματισμό.

Αν συμβούν τα παραπάνω, το σφάλμα, θα πρέπει να θεωρείται ότι έχει γίνει από τον παίκτη με την μπάλα.

#### 44.7 Παίκτης στον αέρα.

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

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

44.7.3 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.

44.7.4 Ένας παίκτης δεν μπορεί να κινηθεί μέσα στο διάδρομο αντιπάλου του, όταν ο τελευταίος έχει πηδήξει στον αέρα.

44.7.5 Η κίνηση κάτω από έναν παίκτη, ο οποίος βρίσκεται στον αέρα και η πρόκληση επαφής, συνήθως, είναι Αντιαθλητικό Σφάλμα και κάτω από ορισμένες συνθήκες μπορεί να είναι Σφάλμα Αποκλεισμού.

#### 44.8 Φρούρηση παίκτη, που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας.

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

44.8.2 Όταν ένας παίκτης που φρουρείται και δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας, λαμβάνονται υπ' όψιν τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης. Ο αμυνόμενος παίκτης δεν μπορεί να καταλάβει μία θέση, τόσο κοντά ή και τόσο γρήγορα στον διάδρομο ενός κινούμενου αντιπάλου του, ώστε ο τελευταίος να μην έχει επαρκή χρόνο ή απόσταση, για να σταματήσει ή για να αλλάξει κατεύθυνση.

Η απόσταση είναι ευθέως ανάλογη με την ταχύτητα του αντιπάλου και δεν είναι ποτέ μικρότερη από ένα κανονικό βήμα, αλλά, ποτέ μεγαλύτερη από δύο κανονικά βήματα.

Αν ένας παίκτης, που προσπαθεί να αποκτήσει αρχική νόμιμη θέση άμυνας, δεν σέβεται τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης και προκαλέσει επαφή με αντίπαλο, αυτός είναι ο υπαίτιος για την επαφή.

44.8.3 Μόλις αμυνόμενος παίκτης καταλάβει αρχική νόμιμη θέση άμυνας, δεν πρέ-



πει να προκαλεί σωματική επαφή με τον αντίπαλό του εκκίνοντας τους βραχιόνες, τους ώμους, τους γοφούς ή τα πόδια του στον διάδρομό του, προκειμένου να παρεμποδίσει το προσπέρασμά του. Όμως, μπορεί να περιστραφεί ή να τοποθετήσει το χέρι(-α) του μπροστά και κοντά στο σώμα του, μέσα στον κυλινδρό του, προκειμένου να αποφύγει κάποιον τραυματισμό.

#### **44.9 Φράγμα: κανονικό και αντικανονικό.**

44.9.1 Φράγμα έχουμε όταν ένας παίκτης προσπαθεί να καθυστερήσει ή να παρεμποδίσει έναν αντίπαλο που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας, να φθάσει στην θέση που επιθυμεί στον αγωνιστικό χώρο.

44.9.2 **Νόμιμο** είναι το φράγμα, όταν ο παίκτης ο οποίος παρεμποδίζει έναν αντίπαλό:

- είναι ακίνητος (εντός του κυλίνδρου του), την στιγμή που γίνεται η επαφή &
- έχει και τα δύο του πόδια στο δάπεδο, την στιγμή που γίνεται η επαφή.

44.9.3 **Αντικανονικό** είναι το φράγμα, όταν ο παίκτης ο οποίος παρεμποδίζει έναν αντίπαλό του:

- **κινείται** την στιγμή που γίνεται η επαφή,
- δεν δίνει αρκετή απόσταση, κάνοντας το φράγμα έξω από το οπτικό πεδίο ενός **ακίνητου** αντιπάλου, την στιγμή της επαφής,
- δεν σέβεται τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης, για έναν **κινούμενο** αντίπαλο, την στιγμή της επαφής.

44.9.4 Αν το φράγμα, γίνεται **μέσα** στο οπτικό πεδίο (μπροστά ή πλάγια) ακινήτου αντιπάλου, ο παίκτης που το κάνει, μπορεί να σταθεί όσο κοντά επιθυμεί στον αντίπαλό του, όμως, χωρίς να προκαλεί επαφή.

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

44.9.6 Αν ο αντίπαλος βρίσκεται **σε κίνηση**, τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης θα πρέπει να λαμβάνονται υπ' όψιν. Ο παίκτης που κάνει το φράγμα θα πρέπει να αφήνει αρκετό χώρο, ώστε ο παίκτης που παρεμποδίζεται να έχει την δυνατότητα να αποφύγει το φράγμα, σταματώντας ή αλλάζοντας κατεύθυνση. Η απαιτούμενη απόσταση, δεν είναι ποτέ μικρότερη από ένα κανονικό βήμα και ποτέ μεγαλύτερη από δύο κανονικά βήματα.

44.9.7 Ένας παίκτης στον οποίο γίνεται κανονικό φράγμα, είναι υπεύθυνος για κάθε επαφή, η οποία γίνεται με τον παίκτη που τον παρεμποδίζει.

#### **44.10 Παρεμπόδιση.**

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

44.10.2 Αν ένας παίκτης που αγνοεί την μπάλα, με μέτωπο στον αντίπαλό του αλλάζει την θέση του, όσο και ο αντίπαλός του αλλάζει τη θέση του, αυτός είναι ο κύρια υπεύθυνος για κάθε επαφή, εκτός κι αν υπεισέρχονται άλλοι παράγοντες.

Η έκφραση *“εκτός κι αν υπεισέρχονται κι άλλοι παράγοντες”*, αναφέρεται στα σκόπιμα σπρωξιμάτα, πεσίματα επάνω ή κρατήματα παίκτη, στον οποίο γίνεται το φράγμα.

44.10.3 Είναι νόμιμο για έναν παίκτη που προσπαθεί να πάρει μία θέση στον αγωνιστικό χώρο, να εκτείνει το χέρι(-α) του, τον αγκώνα(-ες) του εκτός του κυλίνδρου του, αλλά, θα πρέπει να τα μετακινεί μέσα σε αυτόν, όταν ο αντίπαλός του προσπαθεί να τον προσπεράσει. Αν το χέρι(-α) του, τον αγκώνα(-ες) του είναι εκτός του κυλίνδρου του και γίνει σωματική επαφή, τότε αυτή είναι παρεμπόδιση ή κράτημα.

44.11 Επαφή αντιπάλου, με την παλάμη(-ες) και ή βραχίονα(-ες).



- 44.11.1 Η επαφή αντιπάλου με το χέρι(-α) από μόνη της, δεν είναι απαραίτητως καταστρατήγηση.
- 44.11.2 Οι Διαιτητές θα αποφασίζουν, εάν ο παίκτης που προκάλεσε την επαφή απέκτησε πλεονέκτημα. Αν η επαφή, η οποία προκαλείται από παίκτη, περιορίζει, κατά οποιοδήποτε τρόπο, την ελευθερία της κίνησης του αντιπάλου του, τότε η επαφή αυτή είναι σφάλμα.
- 44.11.3 Αντικανονική χρήση χεριών ή προτεταμένων βραχιόνων, έχουμε όταν αμυνόμενος παίκτης βρισκόμενος σε θέση άμυνας έχει τα χέρια του ή οι τους βραχιόνες του σταθερά τοποθετημένους στον αντίπαλο, ο οποίος είναι **με ή χωρίς** τη μπάλα.
- 44.11.4 Η επαναλαμβανόμενη επαφή ή η απότομη ώθηση ενός αντιπάλου με ή χωρίς την μπάλα, είναι σφάλμα, που μπορεί να οδηγήσει σε σκληρό παιχνίδι.
- 44.11.5 Είναι σφάλμα **επιτιθέμενου παίκτη με μπάλα**, όταν:
- αγκιστρώνει ή τυλίγει το χέρι ή τον αγκώνα, γύρω από τον αμυνόμενο παίκτη, με σκοπό να αποκτήσει πλεονέκτημα,
  - απομακρύνει, απωθώντας τον αμυνόμενο παίκτη, με σκοπό να τον εμποδίσει να παίξει ή να προσπαθήσει να παίξει τη μπάλα, ή να αυξήσει τον μεταξύ τους χώρο &
  - ενώ ντριμπλάρει, χρησιμοποιεί τεταμένο χέρι ή βραχίονα, προκειμένου να εμποδίσει έναν αντίπαλο να αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας.
- 44.11.6 Είναι σφάλμα, από επιτιθέμενο παίκτη χωρίς μπάλα, να απωθεί, με σκοπό να:
- ελευθερωθεί για να δεχθεί την μπάλα,
  - εμποδίσει τον αμυνόμενο παίκτη, από το να παίξει ή να προσπαθήσει να παίξει την μπάλα &
  - δημιουργήσει περισσότερο χώρο, μεταξύ αυτού και του αμυνόμενου παίκτη.
- 44.12 Παιχνίδι κεντρικού παίκτη.**
- 44.12.1 Η αρχή της κατακορύφου, εφαρμόζεται και στο παιχνίδι του κεντρικού παίκτη.  
Ο επιτιθέμενος παίκτης, στην κεντρική θέση και ο αντίπαλος που τον φρουρεί, πρέπει να σέβονται, ο κάθε ένας τα δικαιώματα του άλλου, σχετικά με την αρχή της κατακορύφου (κύλινδρος).
- 44.12.2 Είναι σφάλμα ενός επιτιθέμενου ή αμυνόμενου κεντρικού παίκτη, να σπρώχνει με τον ώμο ή με το γοφό τον αντίπαλό του, εκτός της θέσεώς του ή να παρεμποδίζει την ελευθερία των κινήσεών του, χρησιμοποιώντας τεταμένους αγκώνες, βραχιόνες, γόνατα ή άλλα μέρη του σώματος.

## **ΑΡΘΡΟ 45°: ΔΙΠΛΟ ΣΦΑΛΜΑ.**

### **45.1 Ορισμός.**

Ένα **Διπλό σφάλμα** είναι η περίπτωση στην οποία δύο αντίπαλοι παίκτες διέπραξαν σφάλμα επαφής, ο ένας εναντίον του άλλου, περίπου την ίδια στιγμή.

### **45.2 Ποινή.**

45.2.1 Ένα προσωπικό σφάλμα θα καταλογισθεί εναντίον κάθε υπαιτίου παίκτη. Δεν θα χορηγηθεί **καμία** ελεύθερη βολή.

45.2.2 Ο αγώνας θα συνεχιστεί ως εξής:

- αν έχει μπει καλάθι την ίδια χρονική στιγμή, η μπάλα θα δοθεί στους αντιπάλους της ομάδας που πέτυχε το καλάθι, για επαναφορά από την τελική γραμμή,
- αν μία ομάδα είχε τον έλεγχο της μπάλας ή την δικαιοσύνη, η μπάλα πρέπει να δοθεί σε αυτή την ομάδα για επαναφορά εκτός ορίων, πλη-



σιέστερα προς το σημείο της καταστρατήγησης &

- αν καμία ομάδα δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας, ούτε τον δικαιούται, ο αγώνας θα επαναρχίσει με αναπήδηση στον κύκλο πλησιέστερα στο σημείο της καταστρατήγησης.

## **ΑΡΘΡΟ 46°: ΑΝΤΙΑΘΛΗΤΙΚΟ ΣΦΑΛΜΑ.**

### **46.1 Ορισμός.**

46.1.1 **Αντιαθλητικό σφάλμα**, είναι ένα προσωπικό σφάλμα το οποίο διαπράττει ένας παίκτης, που κατά την κρίση του Διαιτητή, δεν κάνει πραγματική προσπάθεια να παίζει την μπάλα, σύμφωνα με το πνεύμα και τον σκοπό των κανονισμών.

46.1.2 Τα Αντιαθλητικά σφάλματα, θα πρέπει να ερμηνεύονται με τον ίδιο τρόπο σε όλη τη διάρκεια του αγώνα.

### **46.1.3 Ο Διαιτητής πρέπει να κρίνει μόνο την ενέργεια.**

46.1.4 Για να κρίνουν αν ένα σφάλμα είναι Αντιαθλητικό, οι Διαιτητές θα εφαρμόζουν τις ακόλουθες αρχές:

- αν ένας παίκτης δεν προσπαθεί να παίζει την μπάλα και προκαλεί επαφή, αυτό είναι αντιαθλητικό σφάλμα,
- αν ένας παίκτης στην προσπάθειά του να παίζει την μπάλα, προκαλεί υπερβολική επαφή (σκληρό σφάλμα), τότε η επαφή θα κρίνεται σαν αντιαθλητική,
- αν ένας παίκτης, κρατά, κτυπά, κλωτσά ή σκοπίμως σπρώχνει έναν αντίπαλο παίκτη, είναι αντιαθλητικό σφάλμα &
- αν ένας παίκτης διαπράξει ένα σφάλμα, ενώ κάνει μία πραγματική προσπάθεια να παίζει την μπάλα (κανονικό παίξιμο μπάσκετ), **δεν** είναι αντιαθλητικό σφάλμα.

46.1.5 Ένας παίκτης που επανειλημμένα διαπράττει αντιαθλητικά σφάλματα, πρέπει να αποκλείεται.

### **46.2. Ποινές.**

46.2.1 Ένα αντιαθλητικό σφάλμα θα χρεώνεται σε βάρος του υπαίτιου.

46.2.2 Θα χορηγούνται ελεύθερες βολές στους αντιπάλους, ακολουθούμενες από κατοχή της μπάλας στο μέσον του γηπέδου.

Ο αριθμός των ελεύθερων βολών που θα χορηγούνται, θα είναι ως εξής:

- αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που δεν είναι σε προσπάθεια για σουτ: δύο 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, ανάλογο με το σημείο από όπου έγινε η προσπάθεια για σουτ.

## **ΑΡΘΡΟ 47°: ΣΦΑΛΜΑ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥ.**

### **47.1 Ορισμός.**

47.1.1 Οποιαδήποτε κατάφωρη αντιαθλητική συμπεριφορά από παίκτη, αναπληρωματικό, προπονητή, βοηθό προπονητή ή συνοδό ομάδας, είναι **σφάλμα αποκλεισμού**.

47.1.2 Ένας προπονητής επίσης θα αποβάλλεται όταν:

- έχει χρεωθεί με δύο (2) τεχνικά σφάλματα ("C") σαν αποτέλεσμα της προσωπικής του αντιαθλητικής συμπεριφοράς &
- έχει χρεωθεί με τρία (3) τεχνικά σφάλματα συνολικά, σαν αποτέλεσμα αντιαθλητικής συμπεριφοράς του βοηθού του, των αναπληρωματικών



ή των συνοδών, οι οποίοι βρίσκονται στο πάγκο ("B") ή με συνδυασμό τριών (3) τεχνικών σφαλμάτων, ένα εκ των οποίων έχει χρωθεί σε βάρος του ίδιου προσωπικά ("C").

- 47.1.3 Ένας προπονητής που έχει αποβληθεί, αντικαθίσταται από τον βοηθό προπονητή, που είναι γραμμένος στο φύλλο αγώνα. Αν δεν έχει γραφτεί κανένας βοηθός προπονητή στο φύλλο αγώνα, αντικαθίσταται από τον αρχηγό.

#### **47.2 Ποινή.**

- 47.2.1 Ένα σφάλμα αποκλεισμού χρεώνεται σε βάρος του υπαιτίου.

- 47.2.2 Αυτός που αποβάλλεται πηγαίνει και παραμένει στα αποδυτήρια της ομάδας του, για όλη την διάρκεια του αγώνα ή αν το επιλέγει, εγκαταλείπει το κτίριο.

- 47.2.3 Ελεύθερη βολή(-ες) θα χορηγούνται στους αντιπάλους, ακολουθούμενες από κατοχή της μπάλας, από το μέσον του γηπέδου.

Ο αριθμός των ελευθέρων βολών που θα χορηγηθούν, θα είναι όπως και για την περίπτωση του αντιαθλητικού σφάλματος, άρθρο 46.2.2.

### **ΑΡΘΡΟ 48º: ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ.**

#### **48.1 Ορισμός.**

- 48.1.1 Η σωστή συμπεριφορά στον αγώνα, απαιτεί πλήρη και πιστή συνεργασία των μελών και των δύο ομάδων (παικτών, αναπληρωματικών, προπονητών, βοηθών προπονητών, συνοδών ομάδων), με τους Διαιτητές, τα μέλη της Γραμματείας και τον Κομισάριο.

- 48.1.2 Κάθε ομάδα μπορεί να κάνει το καλύτερο δυνατόν για να εξασφαλίσει την νίκη, αλλά, αυτό θα πρέπει να γίνεται με αθλητικό πνεύμα και ευγενική άμιλλα.

- 48.1.3 Κάθε σκόπιμη ή επαναλαμβανόμενη άρνηση συνεργασίας ή συμμόρφωσης με το πνεύμα του κανονισμού αυτού, θα θεωρείται ως **Τεχνικό Σφάλμα** και τιμωρείται ανάλογα.

- 48.1.4 Ο Διαιτητής πρέπει να αποφεύγει τα Τεχνικά Σφάλματα, προειδοποιώντας τα μέλη των ομάδων ή κι ακόμα παραβλέποντας μικρές τεχνικές καταστρατηγήσεις διαδικαστικού χαρακτήρα, οι οποίες δεν είναι σκόπιμες και δεν έχουν άμεση επίπτωση στον αγώνα, εκτός και αν υπάρχει επανάληψη της ίδιας καταστρατηγήσης μετά την προειδοποίηση.

- 48.1.5 Αν μία τεχνική καταστρατηγήση αποκαλυφθεί, αφού η μπάλα είναι ζωντανή, ο αγώνας θα διακοπεί και θα καταλογισθεί ένα Τεχνικό Σφάλμα. Η ποινή θα εκτελεσθεί σαν το Τεχνικό Σφάλμα να έγινε κατά την στιγμή που καταλογίσθηκε. Ό,τιδήποτε συνέβη στη διάρκεια των διαλειμμάτων, μεταξύ της τεχνικής καταστρατηγήσης και της διακοπής του αγώνα, ισχύει.

#### **48.2 Κανόνες.**

Πράξεις βιαιότητας μπορεί να γίνουν στη διάρκεια του αγώνα, σε αντίθεση με το φίλαθλο πνεύμα και την ευγενική άμιλλα. Αυτές πρέπει να σταματούν αμέσως από τους Διαιτητές και αν είναι αναγκαίο, από τις Δυνάμεις που είναι υπεύθυνες για την διατήρηση της Δημόσιας Τάξης.

- 48.2.1 Κάθε φορά που γίνονται βίαιες πράξεις μεταξύ παικτών, αναπληρωματικών, προπονητών, συνοδών των ομάδων, οι Διαιτητές πρέπει να κάνουν τις απαραίτητες ενέργειες για να τις σταματήσουν.

- 48.2.2 Οποιαδήποτε από τα παραπάνω πρόσωπα, ενοχοποιούνται για ενέργειες κατάφωρης βιαιότητας σε βάρος αντιπάλων, Διαιτητών, Κριτών ή Κομισάριων, πρέπει αμέσως να αποκλείονται από τον αγώνα. Οι Διαιτητές πρέπει να αναφέρουν το συμβάν στην διοργανώτρια αρχή του πρωταθλήματος.

- 48.2.3 Όργανα διατήρησης της Δημόσιας 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 την διάπραξη βίαιων ενεργειών, οι δυνάμεις διατήρησης της Δημόσιας Τάξης, πρέπει να επέμβουν άμεσα, για να προστατέψουν τις ομάδες, τους Διαιτητές, τους Κριτές και τον Κομισάριο.

48.2.4 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.

48.2.5 Οι Διαιτητές δεν πρέπει να επιτρέπουν, φυσικές ενέργειες παικτών, αναπληρωματικών, προπονητών, βοηθών προπονητών και συνοδών των ομάδων, οι οποίες είναι πιθανόν να προκαλέσουν ζημιά στο εξοπλισμό του αγώνα.

Όταν παρατηρηθεί αυτού του είδους συμπεριφορά από τους Διαιτητές, ο προπονητής της υπαίτιας ομάδας πρέπει να προειδοποιείται αμέσως.

Αν επαναλαμβάνεται τέτοια ενέργεια(-ες), ένα Τεχνικό Σφάλμα πρέπει αμέσως να χρεώνεται στο υπαίτιο πρόσωπο(-α).

Αν το όνομα του υπαίτιου προσώπου **δεν** φαίνεται στο φύλλο αγώνα, το Τεχνικό Σφάλμα θα χρεώνεται σε βάρος του προπονητή και ένα ("B") θα καταγράφεται στο φύλλο αγώνα.

Αποφάσεις που ελήφθησαν από τους Διαιτητές, είναι αμετάκλητα οριστικές και δεν μπορούν να αμφισβητηθούν ή να παραβλεφθούν.

## **ΑΡΘΡΟ 49ο: ΤΕΧΝΙΚΟ ΣΦΑΛΜΑ ΠΑΙΚΤΗ.**

### **49.1 Ορισμός.**

49.1.1 **Τεχνικά σφάλματα** παικτών, είναι τα σφάλματα αυτά, τα οποία δεν εμπεριέχουν επαφή με αντίπαλο παίκτη.

49.1.2 Είναι τεχνικό σφάλμα, όταν παίκτης αγνοεί τις προειδοποιήσεις των Διαιτητών ή χρησιμοποιεί τακτικές, τέτοιες όπως:

- να επικοινωνεί χωρίς σεβασμό ή να αγγίζει τους Διαιτητές, τον Κομισάριο, τους Κριτές της Γραμματείας ή τους αντιπάλους,
- να χρησιμοποιεί γλώσσα ή χειρονομίες που ενδεχομένως να προσβάλουν ή να προκαλέσουν τους θεατές,
- να παρενοχλεί έναν αντίπαλο ή να παρεμποδίζει το οπτικό πεδίο του, κουνώντας τα χέρια κοντά στα μάτια του,
- να καθυστερεί τον αγώνα, εμποδίζοντας την κανονική εκτέλεση της επαναφοράς,
- να μην σηκώνει το χέρι του όπως πρέπει, αφού του έχει ζητηθεί από έναν Διαιτητή να το κάνει, ύστερα από σφάλμα που του έχει καταλογιστεί,
- να αλλάζει τον αριθμό του, χωρίς να το αναφέρει στον Σημειωτή και στον Διαιτητή,
- να εγκαταλείπει το γήπεδο χωρίς αιτία και χωρίς άδεια &
- να κρέμεται από το στεφάνι, κατά τέτοιο τρόπο, που το βάρος του να στηρίζεται από αυτό.

Σε περίπτωση καρφώματος, ο παίκτης μπορεί:

- να πιάσει το στεφάνι τυχαία και στιγμιαία &
- να κρεμαστεί από το στεφάνι, αν κατά την κρίση των Διαιτητών, προσπαθεί να αποφύγει τραυματισμό, δικό του ή άλλου παίκτη.

### **49.2 Ποινή.**

49.2.1 Ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται σε βάρος του παίκτη.

49.2.2 Μία (1) ελεύθερη βολή θα χορηγείται στους αντιπάλους, ακολουθούμενη από κατοχή της μπάλας στο μέσον του γηπέδου.



## **ΑΡΘΡΟ 50<sup>ο</sup>: ΤΕΧΝΙΚΟ ΣΦΑΛΜΑ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ, ΒΟΗΘΟΥ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ, ΑΝΑΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΩΝ Ή ΣΥΝΟΔΩΝ ΟΜΑΔΑΣ.**

### **50.1 Ορισμός.**

50.1.1 Ο προπονητής, ο βοηθός προπονητή, αναπληρωματικός ή συνοδός της ομάδας, **δεν πρέπει να απευθύνονται με ασέβεια ή να αγγίζουν** τους Διαιτητές, τον Κομισάριο, τους Κριτές της Γραμματείας ή τους αντιπάλους.

50.1.2 Οι προπονητές, βοηθοί προπονητές, αναπληρωματικοί και συνοδοί των ομάδων, είναι τα μόνα πρόσωπα που επιτρέπεται να βρίσκονται στην περιοχή του πάγκου της ομάδας, όπου και πρέπει να παραμένουν, με τις ακόλουθες εξαιρέσεις:

- ο προπονητής, βοηθός προπονητή, αναπληρωματικός ή συνοδός ομάδας, μπορεί να μπει στον αγωνιστικό χώρο, για να φροντίσει έναν τραυματισμένο παίκτη, αφού έχει πάρει την άδεια από τον Διαιτητή να κάνει κάτι τέτοιο,
- ο Γιατρός μπορεί να μπει στον αγωνιστικό χώρο, χωρίς άδεια από τον Διαιτητή, αν κατά την κρίση του, ο τραυματισμένος παίκτης βρίσκεται σε κίνδυνο και απαιτείται άμεση φροντίδα,
- ο αναπληρωματικός μπορεί να ζητήσει αντικατάσταση από την Γραμματεία,
- ο προπονητής ή βοηθός προπονητή μπορεί να ζητήσει ένα χρεούμενο Τάϊμ-άουτ,
- ο προπονητής, βοηθός προπονητή, αναπληρωματικός ή συνοδός ομάδας, μπορεί να μπει στον αγωνιστικό χώρο στην διάρκεια ενός Τάϊμ-άουτ, για να επικοινωνήσει με τα μέλη της ομάδας του, υπό την προϋπόθεση ότι θα παραμείνει κοντά στα όρια της περιοχής του πάγκου της ομάδας του.

Ωστόσο, ο προπονητής μπορεί να απευθύνεται στους παίκτες του κατά την διάρκεια του αγώνα, υπό την προϋπόθεση ότι θα παραμείνει στα όρια του πάγκου της ομάδας του &

- όταν το ρολόι του αγώνα είναι σταματημένο, ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή μπορεί να πάνε στο τραπέζι της Γραμματείας για να πάρουν στατιστικές πληροφορίες. Αυτό θα γίνεται με ευγενικό τρόπο και χωρίς να παρεμβαίνουν στην ομαλή εξέλιξη του αγώνα.

### **50.2 Ποινές.**

50.2.1 Ένα τεχνικό σφάλμα θα χρεώνεται σε βάρος του προπονητή.

50.2.2 Δύο (2) ελεύθερες βολές θα χορηγούνται στους αντιπάλους, ακολουθούμενες από κατοχή της μπάλας στο μέσον του γηπέδου.

## **ΑΡΘΡΟ 51<sup>ο</sup>: ΤΕΧΝΙΚΟ ΣΦΑΛΜΑ ΣΤΗΝ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΝΟΣ ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΟΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ.**

### **51.1 Ορισμός.**

**Τεχνικό σφάλμα** μπορεί να σφουριχθεί **στην διάρκεια ενός διαλείμματος του αγώνα**, που είναι η περίοδος πριν την έναρξη του αγώνα (20 λεπτά) και το διάλειμμα μεταξύ των περιόδων, το διάλειμμα του ημιχρόνου και το διάλειμμα πριν από κάθε παράταση.

Το διάλειμμα του αγώνα αρχίζει είκοσι (20) λεπτά πριν την έναρξή του ή με το σήμα του χρονομέτρη που σημαίνει το τέλος του αγωνιστικού χρόνου κάθε περιόδου.

Το διάλειμμα του αγώνα τελειώνει με την αναπήδηση στον κεντρικό κύκλο, όταν η μπάλα κτυπηθεί νόμιμα από παίκτη που συμμετέχει στην αναπήδηση προκειμένου να αρχίσει η επόμενη περίοδος.

### **51.2 Ποινή.**

Αν ένα τεχνικό σφάλμα σφουριχθεί σε βάρος:



- ενός μέλους της ομάδας, που δικαιούται να αγωνιστεί, χρεώνεται εις βάρος αυτού του μέλους σαν σφάλμα παίκτη και χορηγούνται στους αντιπάλους δύο (2) ελεύθερες βολές.  
Το σφάλμα αυτό θα συνυπολογίζεται σαν ένα από τα ομαδικά σφάλματα.
- ενός προπονητή, βοηθού προπονητή, παίκτη-προπονητή ή συνοδού της ομάδας, αυτό χρεώνεται σε βάρος του προπονητή και χορηγούνται στους αντιπάλους δύο (2) ελεύθερες βολές.  
Το σφάλμα αυτό **δεν** θα συνυπολογίζεται σαν ένα από τα ομαδικά σφάλματα.

Αν σφυριχθούν περισσότερα από ένα τεχνικά σφάλματα, δείτε το άρθρο 56 (Ειδικές περιπτώσεις).

### 51.3 Διαδικασία.

Μετά την ολοκλήρωση των ελεύθερων βολών, ο αγώνας, περίοδος ή παράταση, θα αρχίσει με αναπήδηση στον κεντρικό κύκλο.

## ΑΡΘΡΟ 52<sup>ο</sup>: ΣΥΜΠΛΟΚΗ.

### 52.1 Ορισμός.

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

**Αυτό το άρθρο, αφορά μόνο τους αναπληρωματικούς, προπονητές, βοηθούς προπονητών και συνοδούς ομάδων οι οποίοι εγκαταλείπουν τα όρια του χώρου του πάγκου τους, κατά την διάρκεια συμπλοκής ή κατά την διάρκεια οποιασδήποτε κατάστασης που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή.**

### 52.2 Κανόνες.

52.2.1 Αναπληρωματικοί ή συνοδοί ομάδων που εγκαταλείπουν τα όρια του πάγκου τους κατά την διάρκεια συμπλοκής ή κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε κατάστασης που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή πρέπει να αποβάλλονται.

52.2.2 Μόνο ο προπονητής ή και ο βοηθός προπονητή επιτρέπεται να εγκαταλείπουν τα όρια του πάγκου τους κατά την 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, ο προπονητής ή και ο βοηθός προπονητή **δεν** θα πρέπει να αποβάλλονται.

52.2.3 Αν ο προπονητής ή και ο βοηθός προπονητή εγκαταλείπουν τα όρια του πάγκου τους και **δεν** βοηθήσουν ή **δεν** προσπαθήσουν να βοηθήσουν τους Διαιτητές να διατηρήσουν ή να επαναφέρουν την τάξη, αυτοί πρέπει να αποβάλλονται.

### 52.3 Ποινή.

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

52.3.2 Στην περίπτωση που μέλη και των δύο ομάδων έχουν αποβληθεί σύμφωνα με το παρόν άρθρο και δεν υπάρχουν άλλες ποινές σφαλμάτων, (δείτε άρθρο 52.3.4 πιο κάτω), ο αγώνας θα συνεχιστεί με αναπήδηση.

52.3.3 Όλα τα σφάλματα αποκλεισμού, θα καταγραφούν όπως περιγράφεται στο Β.8.3 και **δεν** θα μετρήσουν στα ομαδικά σφάλματα.

52.3.4 Όλα τα σφάλματα που έγιναν πριν οι αναπληρωματικοί και οι συνοδοί των ομάδων εγκαταλείψουν τα όρια του πάγκου τους, θα εκτελεστούν σύμφωνα με το άρθρο 56 (Ειδικές περιπτώσεις).



**ΑΡΘΡΟ 53<sup>ο</sup>: ΒΑΣΙΚΗ ΑΡΧΗ.**

- 53.1 Κάθε Διαιτητής έχει το δικαίωμα να σφυριζεί σφάλματα ανεξάρτητα από τον άλλο Διαιτητή, σε οποιοδήποτε χρονική στιγμή στην διάρκεια του παιχνιδιού, ανεξάρτητα αν η μπάλα είναι ζωντανή ή νεκρή.
- 53.2 Οποιοσδήποτε αριθμός σφαλμάτων μπορεί να σφυριχθεί εις βάρος της μίας ή και των δύο ομάδων.  
Ανεξάρτητα από τις ποινές, ένα σφάλμα θα αναγράφεται στο φύλλο αγώνα εις βάρος του υπαιτίου για κάθε σφάλμα.

**ΑΡΘΡΟ 54<sup>ο</sup>: ΠΕΝΤΕ ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΠΑΙΚΤΗ.**

- 54.1 Ένας παίκτης που έχει διαπράξει πέντε (5) σφάλματα, προσωπικά ή τεχνικά, θα ειδοποιείται για αυτό και πρέπει να εγκαταλείψει τον αγώνα αμέσως. Η αντικατάσταση πρέπει να γίνει μέσα σε τριάντα (30) δευτερόλεπτα.
- 54.2 Ένα σφάλμα παίκτη που προηγουμένως είχε διαπράξει το πέμπτο (5) του σφάλμα, χρεώνεται στον προπονητή και ένα ("B") θα σημειωθεί στο φύλλο αγώνα.

**ΑΡΘΡΟ 55<sup>ο</sup>: ΟΜΑΔΙΚΑ ΣΦΑΛΜΑΤΑ: ΠΟΙΝΗ.****55.1 Ορισμός.**

- 55.1.1 Μία ομάδα βρίσκεται σε κατάσταση ποινής ομαδικών σφαλμάτων, όταν έχει διαπράξει τέσσερα (4) ομαδικά σφάλματα σε μία περίοδο, αποτέλεσμα προσωπικών ή Τεχνικών Σφαλμάτων που καταλογίσθηκαν σε βάρος οποιοσδήποτε παίκτη της ομάδας αυτής.
- 55.1.2 Όλα τα ομαδικά σφάλματα που διεπράχθησαν κατά την διάρκεια οποιοσδήποτε **διαλείμματος** του αγώνα, θα υπολογίζονται σαν μέρος της περιόδου ή της παράτασης που ακολουθεί.
- 55.1.3 Όλα τα ομαδικά σφάλματα που διεπράχθησαν κατά την διάρκεια οποιασδήποτε **παράτασης**, θα λογίζονται σαν μέρος της τετάρτης περιόδου.

**55.2. Κανόνες.**

- 55.2.1 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 κατοχής της μπάλας για επαναφορά.
- 55.2.2 Αν έγινε προσωπικό σφάλμα από παίκτη της ομάδας που έχει έλεγχο ζωντανής μπάλας ή από ομάδα που δικαιούται να επαναφέρει την μπάλα από εκτός ορίων, ένα τέτοιο σφάλμα, δεν θα τιμωρείται με δύο (2) ελεύθερες βολές.

**ΑΡΘΡΟ 56<sup>ο</sup>: ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ.****56.1. Ορισμός.**

Στην ίδια χρονική περίοδο, κατά την διάρκεια της οποίας, το χρονόμετρο του αγώνα είναι ήδη σταματημένο, λόγω σφάλματος ή παράβασης, μπορεί να προκύψουν **ειδικές περιπτώσεις**, όταν διαπραχθούν επιπλέον σφάλμα(-τα).

**56.2. Διαδικασία.**

- 56.2.1 Όλα τα σφάλματα χρεώνονται και όλες οι ποινές προσδιορίζονται.
- 56.2.2 Καθορίζεται η σειρά με την οποία διεπράχθησαν όλα τα σφάλματα.
- 56.2.3 Όλες οι ισοβαρείς ποινές, σε βάρος και των δύο ομάδων και όλα τα διπλά

- σφάλματα, θα ακυρώνονται. Αφού ακυρωθούν οι ποινές, θεωρούνται σαν να μην είχαν γίνει ποτέ.
- 56.2.4 Το δικαίωμα κατοχής της μπάλας, που αποτελεί μέρος της τελευταίας ποινής που υπολείπεται να εκτελεσθεί, ακυρώνει κάθε προηγούμενο δικαίωμα κατοχής της μπάλας και αυτά ως αποτέλεσμα θα ακυρώνονται.
- 56.2.5 Αφού η μπάλα έχει ζωντανέψει για την πρώτη ή μοναδική ελεύθερη βολή ή για την επαναφορά από εκτός ορίων, τότε η ποινή αυτή, δεν μπορεί πλέον να χρησιμοποιηθεί για να ακυρώσει άλλη ποινή.
- 56.2.6 Όλες οι ποινές που απομένουν, εκτελούνται με την σειρά κατά την οποία σφυρίχθηκαν.
- 56.2.7 Αν μετά την ακύρωση ισοδυνάμων ποινών σε βάρος και των δύο ομάδων, δεν υπάρχουν άλλες ποινές για εκτέλεση, ο αγώνας θα συνεχισθεί σύμφωνα με το άρθρο 45.2.2..

## **ΑΡΘΡΟ 57ο: ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ.**

### **57.1 Ορισμός.**

- 57.1.1 Μία **ελεύθερη βολή** είναι η ευκαιρία που δίνεται σε έναν παίκτη για να πετύχει έναν πόντο, ανεμπόδιστα, από θέση πίσω από την γραμμή ελεύθερης βολής και μέσα στο ημικύκλιο.
- 57.1.2 **Σετ ελευθέρων βολών**, είναι όλες οι ελεύθερες βολές, αποτέλεσμα ποινής ενός σφάλματος.
- 57.1.3 Μία ελεύθερη βολή και όποια ενέργεια την ακολουθεί, τερματίζεται όταν η μπάλα:
- μπει στο καλάθι κατ' ευθείαν από πάνω και παραμένει μέσα ή το διαπερνά,
  - δεν έχει ποια την πιθανότητα να μπει στο καλάθι, κατ' ευθείαν ή αφού αυτή έχει αγγίξει το στεφάνι,
  - αγγίζεται νόμιμα από παίκτη, αφού πρώτα άγγιξε το στεφάνι,
  - αγγίξει το δάπεδο &
  - έχει νεκρώσει.
- 57.1.4 Μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή, αφού η μπάλα έχει ακουμπήσει το στεφάνι και νόμιμα αγγίχθηκε από επιτιθέμενο ή αμυνόμενο παίκτη, πριν μπει στο καλάθι, η προσπάθεια αλλάζει την κατάστασή της και γίνεται καλάθι δύο (2) πόντων.

### **57.2 Όταν σφυριχθεί ένα προσωπικό σφάλμα και η ποινή είναι χορήγηση ελεύθερης βολής(-ων):**

- 57.2.1 ο παίκτης σε βάρος του οποίου έγινε το σφάλμα, πρέπει να εκτελέσει την βολή(-ες),
- 57.2.2 ο παίκτης στον οποίο έγινε το σφάλμα, πρέπει να εκτελέσει την βολή(-ες), πριν εγκαταλείψει τον αγώνα, αν έχει ζητηθεί η αντικατάστασή του,
- 57.2.3 ο αντικαταστάτης του πρέπει να εκτελέσει την ελεύθερη βολή(-ές), στην περίπτωση που ο παίκτης ο οποίος έχει οριστεί να εκτελέσει την ελεύθερη βολή(-ές), πρέπει να εγκαταλείψει τον αγώνα λόγω τραυματισμού, έχοντας διαπράξει το πέμπτο (5<sup>ο</sup>) του σφάλμα ή έχοντας αποκλεισθεί. Αν δεν υπάρχει διαθέσιμη αντικατάσταση, οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να υποδειχθεί από τον αρχηγό, για να εκτελέσει την ελεύθερη βολή(-ές).

### **57.3 Όταν σφυριχθεί Τεχνικό Σφάλμα, οι ελεύθερες βολές μπορεί να εκτελεσθούν από οποιονδήποτε παίκτη της αντίπαλης ομάδας, που θα υποδείξει ο αρχηγός.**

### **57.4 Ο παίκτης που εκτελεί τις ελεύθερες βολές:**

- 57.4.1 παίρνει θέση πίσω από την γραμμή των ελευθέρων βολών και μέσα στο ημικύκλιο,



- 57.4.2 μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιονδήποτε τρόπο για να εκτελέσει μία ελεύθερη βολή, έτσι ώστε η μπάλα, χωρίς να ακουμπήσει το έδαφος, να μπει στο καλάθι από επάνω ή να ακουμπήσει το στεφάνι,
- 57.4.3 πρέπει να κάνει το σουτ μέσα σε πέντε (5) δευτερόλεπτα, από την στιγμή που η μπάλα τέθηκε στην διάθεσή του από τον Διαιτητή,
- 57.4.4 δεν πρέπει να πατά την γραμμή των ελευθέρων βολών ή τον αγωνιστικό χώρο, πέρα από την γραμμή των ελευθέρων βολών, μέχρις ότου η μπάλα μπει στο καλάθι ή αγγίξει το στεφάνι,
- 57.4.5 να μην προσποιείται εκτέλεση ελεύθερης βολής.

**Καταστρατήγηση του άρθρου 57.4, είναι παράβαση.**

#### 57.4.6 Ποινή.

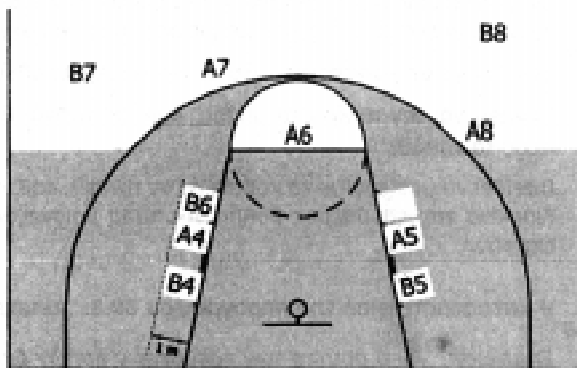
Αν η παράβαση διαπραχθεί από τον παίκτη που εκτελεί ελεύθερες βολές: οποιαδήποτε άλλη παράβαση από οποιονδήποτε άλλο παίκτη(-ες) αμέσως πριν, την ίδια στιγμή ή μετά, αγνοείται και κανένας πόντος δεν καταγράφεται.

Η μπάλα δίνεται στους αντιπάλους για επαναφορά από εκτός ορίων, στην προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, εκτός αν υπάρχουν επιπλέον βολή(-ές) να εκτελεστούν.

### 57.5 Οι παίκτες στις θέσεις του διαδρόμου.

#### 57.5.1 Κατάληψη των θέσεων του διαδρόμου:

- το πολύ πέντε (5) παίκτες (3 αμυντικοί και 2 επιθετικοί) μπορεί να καταλαμβάνουν τις θέσεις στον χώρο του διαδρόμου, οι οποίες θεωρείται ότι είναι βάθους ενός (1) μέτρου,
- η πρώτη θέση του διαδρόμου και στις δύο πλευρές του περιοριστικού χώρου, θα καταλαμβάνεται από τους αντιπάλους του παίκτη που εκτελεί ελεύθερες βολές
- παίκτες θα καταλαμβάνουν, εναλλάξ, μόνο τις θέσεις του διαδρόμου τις οποίες δικαιούνται.



**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 14: ΠΑΡΑΤΑΞΗ ΠΑΙΚΤΩΝ  
ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΩΝ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΒΟΛΩΝ**



- 57.5.2 Όλοι οι παίκτες στις θέσεις του διαδρόμου ελεύθερων βολών δεν θα:**
- 57.5.2.1 καταλαμβάνουν θέσεις του διαδρόμου, τις οποίες δεν δικαιούνται,
  - 57.5.2.2 εισέρχονται στον περιοριστικό χώρο, την ουδέτερη ζώνη ή εγκαταλείπουν τις θέσεις τους στον διάδρομο, μέχρι η μπάλα να έχει αφήσει το χέρι(-α) του παίκτη που εκτελεί ελεύθερες βολές,
  - 57.5.2.3 αγγίζουν την μπάλα ενώ βρίσκεται σε πορεία προς το καλάθι, πριν αυτή αγγίξει το στεφάνι ή είναι φανερό ότι αυτή θα έχει αγγίξει το στεφάνι,
  - 57.5.2.4 αγγίζουν το καλάθι ή τον πίνακα, ενώ η μπάλα βρίσκεται σε επαφή με το στεφάνι,
  - 57.5.2.5 φθάνουν και αγγίζουν την μπάλα από κάτω, διαμέσου του καλαθιού,
  - 57.5.2.6 αγγίζουν την μπάλα, το καλάθι ή τον πίνακα, για όσο διάστημα η μπάλα έχει την δυνατότητα να μπει στο καλάθι, στην διάρκεια οποιασδήποτε ελεύθερης βολής, η ο ποία ακολουθείται από επί πλέον ελεύθερη βολή(-ές),
  - 57.5.2.7 μετακινηθούν από τις θέσεις τους, αφού η μπάλα ζωντανέψει για μία ελεύθερη βολή, μέχρι η μπάλα να αφήσει το χέρι(-α) του παίκτη που εκτελεί την ελεύθερη βολή.
- 57.5.3 Οι αντίπαλοι του παίκτη που εκτελεί την ελεύθερη βολή δεν θα:**
- 57.5.3.1 αποσπούν την προσοχή του παίκτη που εκτελεί την ελεύθερη βολή με τις ενέργειές τους,
  - 57.5.3.2 αγγίζουν την μπάλα ή το καλάθι, ενώ η μπάλα βρίσκεται μέσα σε αυτό,
  - 57.5.3.3 προξενούν, κατά τέτοιο τρόπο, κραδασμό στον πίνακα ή το στεφάνι, ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, ώστε, σύμφωνα με την κρίση του Διαιτητή, να εμποδιστεί η είσοδός της στο καλάθι.
- Καταστράτηγηση του άρθρου 57.5 είναι παράβαση.**
- 57.5.4 Ποινή.**
- 57.5.4.1 Αν μία ελεύθερη βολή **είναι** πετυχημένη και τα άρθρα 57.5.1, 57.5.2.1, 57.5.2.2, 57.5.2.7 ή 57.5.3.1 παραβιασθούν από οποιονδήποτε παίκτη στις θέσεις του διαδρόμου, η παράβαση αγνοείται και το καλάθι θα μετρά.
  - 57.5.4.2 Αν μία ελεύθερη βολή **δεν** είναι πετυχημένη και τα άρθρα 57.5.1, 57.5.2.1, 57.5.2.2, 57.5.2.7 ή 57.5.3.1 έχουν παραβιασθεί:
    - **από συμπαίκτη** του παίκτη που εκτελεί τις ελεύθερες βολές, η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους, για επαναφορά από εκτός ορίων στην προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών,
    - **από αντίπαλο** του παίκτη που εκτελεί τις ελεύθερες βολές, αυτή η ελεύθερη βολή θα επαναληφθεί &
    - **και από τις δύο ομάδες, ο αγώνας** θα συνεχιστεί με αναπήδηση.
  - 57.5.4.3 Αν τα άρθρα 57.5.2.3, 57.5.2.4, 57.5.2.5, 57.5.2.6, 57.5.3.2, ή 57.5.3.3, έχουν παραβιασθεί:
    - **από συμπαίκτη** του παίκτη που εκτελεί τις ελεύθερες βολές, κανένας πόντος δεν θα καταγράφεται και η μπάλα θα δίνεται στους αντιπάλους για επαναφορά εκτός ορίων, στην προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών,
    - **από αντίπαλο** του παίκτη που εκτελεί τις ελεύθερες βολές, η ελεύθερη αυτή βολή θα θεωρείται πετυχημένη και ένας (1) πόντος θα καταγράφεται,
    - **και από τις δύο ομάδες**, κανένας πόντος δεν θα καταγράφεται και ο αγώνας θα συνεχιστεί με αναπήδηση.
  - 57.5.4.4 Αν τα άρθρα 57.5.2.3 παραβιαστούν από έναν **αντίπαλο** του παίκτη που εκτελεί τις ελεύθερες βολές, κατά την διάρκεια της τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής, η ελεύθερη βολή θα θεωρείται πετυχημένη και θα χορηγείται ένας (1) πόντος και θα χρεώνεται Τεχνικό Σφάλμα σε βάρος του παίκτη που διέπραξε την παράβαση.

57.5.4.5 Αν έχουν δοθεί περισσότερες από μία ελεύθερες βολές, ποινές επαναφοράς ή αναπήδησης, θα χορηγούνται, μόνο αν η παράβαση διαπράχθηκε κατά την διάρκεια της τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής.

**57.6 Όλοι οι παίκτες εκτός των θέσεων του διαδρόμου ελευθέρων βολών, θα:**

57.6.1 πρέπει να μην αποσπούν την προσοχή του παίκτη που εκτελεί τις ελεύθερες βολές, με τις ενέργειές τους &

57.6.2 πρέπει να παραμένουν πίσω από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών και πίσω από την γραμμή της περιοχής των τριών πόντων, μέχρις ότου η μπάλα αγγίξει το στεφάνι ή η ελεύθερη βολή ολοκληρωθεί.

**Καταστράτηγηση του άρθρου 57.6 είναι παράβαση.**

**57.6.3 Ποινή.**

Βλέπε παραπάνω το άρθρο 57.5.4..

**57.7 Κατά την διάρκεια μίας ελεύθερης βολής(-ών), οι οποίες ακολουθούνται από άλλο(-α) Σετ ελευθέρων βολών, επαναφορά ή αναπήδηση:**

57.7.1 οι παίκτες δεν θα καταλαμβάνουν τις θέσεις στον διάδρομο &

57.7.2 όλοι οι παίκτες θα βρίσκονται πίσω από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών και πίσω από την γραμμή της περιοχής των τριών πόντων.

**Καταστράτηγηση του άρθρου 57.7 είναι παράβαση.**

**57.7.3 Ποινή.**

Βλέπε παραπάνω το άρθρο 57.5.4..

## **ΑΡΘΡΟ 58<sup>ο</sup>: ΔΙΟΡΘΩΣΙΜΑ ΛΑΘΗ.**

**58.1 Ορισμός.**

Οι Διαιτητές, μπορούν να διορθώσουν ένα λάθος που αθέλητα παραβλέφθηκε, με αποτέλεσμα στις εξής περιπτώσεις **μόνο**:

58.1.1 να έχει παραχωρηθεί αδικαιολόγητα ελεύθερη βολή(-ές),

58.1.2 να έχει επιτραπεί σε λάθος παίκτη, να εκτελέσει ελεύθερη βολή(-ές),

58.1.3 να έχει παραληφθεί η παραχώρηση δικαιούμενης ελεύθερης βολής(-ών) &

58.1.4 να έχει κατακρωθεί ή ακυρωθεί πόντος(-οι) από λάθος των Διαιτητών.

**58.2 Διαδικασία.**

58.2.1 Για να είναι διορθώσιμα τα παραπάνω λάθη, πρέπει να ανακαλυφθούν από έναν Διαιτητή ή να έχουν τεθεί υπ' όψιν του, πριν η μπάλα ζωντανέψει, μετά το πρώτο νέκρωμά της, αφού το ρολόι του αγώνα άρχισε να λειτουργεί μετά το λάθος.

Αυτό σημαίνει:

- Γίνεται το λάθος
- όλα τα λάθη συμβαίνουν κατά την διάρκεια που η μπάλα είναι νεκρή.
- Η μπάλα ζωντανεύει
- το λάθος είναι διορθώσιμο.
- Το ρολόι του αγώνα αρχίζει ή συνεχίζει να λειτουργεί
- το λάθος είναι διορθώσιμο.
- Η μπάλα νεκρώνεται
- το λάθος είναι διορθώσιμο.
- Η μπάλα ζωντανεύει
- το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο.

58.2.2 Ο Διαιτητής μπορεί να σταματήσει αμέσως τον αγώνα, μόλις αντιληφθούν ένα διορθώσιμο λάθος, με την προϋπόθεση ότι δεν βάζει μία ομάδα σε μειονεκτική θέση. Αν το λάθος ανακαλυφθεί κατά την διάρκεια του αγώνα, ο Σημειωτής θα περιμένει την πρώτη νέκρωση της μπάλας πριν ηχησει το σήμα του, για να αποσπάσει την προσοχή των Διαιτητών, προκειμένου να σταματήσει τον αγώνα.

58.2.3 Τυχόν πόντοι που μπήκαν, χρόνος που κύλησε και άλλες ενέργειες, οι οποίες μπορεί να έγιναν **πριν** την ανακάλυψη του λάθους, **δεν** θα ακυρώνονται.



- 58.2.4 Μετά την ανακάλυψη ενός λάθους που είναι ακόμα διορθώσιμο:
- αν ο εμπλεκόμενος, στην διόρθωση του λάθους, παίκτης είναι στον πάγκο της ομάδας, έχοντας νομίμως αντικατασταθεί (όχι λόγω σφάλματος αποκλεισμού ή του 5<sup>ου</sup> του σφάλματος), πρέπει να **επανεέλθει** στον αγωνιστικό χώρο για να συμμετάσχει στη διόρθωση του λάθους (σε αυτό το σημείο, αυτός γίνεται παίκτης).  
Λόγω της διόρθωσης του λάθους, ο παίκτης αυτός μπορεί να παραμείνει στον αγώνα, **εκτός και αν** έχει ζητηθεί νόμιμη αντικατάσταση, στην περίπτωση αυτή, ο παίκτης αυτός μπορεί να εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο &
  - αν ο παίκτης έχει αντικατασταθεί λόγω του 5<sup>ου</sup> του σφάλματος ή έχει αποκλεισθεί, ο νόμιμος αντικαταστάτης του πρέπει να συμμετάσχει στην διόρθωση του λάθους.
- 58.2.5 Μετά την διόρθωση του λάθους, ο αγώνας θα επαναρχίσει από το σημείο που διεκόπη για να διορθωθεί το λάθος. Η μπάλα πρέπει να δοθεί στην ομάδα που την είχε στην κατοχή της, τη στιγμή κατά την οποία ανακαλύφθηκε το λάθος.
- 58.2.6 Διορθώσιμα λάθη δεν μπορεί να διορθωθούν, εφ' όσον οι Διαιτητές έχουν υπογράψει το Φύλλο Αγώνα.
- 58.2.7 Λάθη ή παραλήψεις κατά την συμπλήρωση του Φύλλου Αγώνα από τον Σημειωτή, που αφορούν στο αποτέλεσμα, στον αριθμό σφαλμάτων ή στον αριθμό των Τάιμ-άουτς, που δεν είναι "διορθώσιμα λάθη" και μπορεί να διορθωθούν από τους Διαιτητές, οποιαδήποτε στιγμή πριν ο Α΄ Διαιτητής υπογράψει το Φύλλο Αγώνα.
- 58.3 Εξαίρεση.**
- 58.3.1 Αν το λάθος αφορά ελεύθερη βολή(-ές) που δόθηκαν αδικαιολόγητα ή λάθος παίκτης εκτέλεσε ελεύθερη βολή(-ές), οι βολή(-ές) που εκτελέστηκαν σαν αποτέλεσμα του λάθους και όλη η σχετική διαδικασία θα ακυρώνεται, εκτός αν υπάρχει Τεχνικό ή Αντιαθλητικό Σφάλμα ή Σφάλμα Αποκλεισμού, το οποίο έχει σημειωθεί κατά την διάρκεια της διαδικασίας μετά το λάθος.
- 58.3.2 Αν το λάθος αφορά λάθος παίκτη ο οποίος εκτέλεσε ελεύθερη βολή(-ές) ή παράλειψη χορήγησης δικαιούμενης ελεύθερης βολής(-ών) και αν δεν έχει αλλάξει η κατοχή της μπάλας, από τότε που έγινε το λάθος, ο αγώνας θα συνεχισθεί μετά την διόρθωση του λάθους, όπως συνεχίζεται μετά από κάθε κανονική ελεύθερη βολή.
- 58.3.3 Αν το λάθος αφορά μη χορήγηση δικαιούμενης ελεύθερης βολής(-ών), αυτό θα αγνοηθεί, εφ' όσον η ίδια ομάδα πέτυχε καλάθι, αφού κατά λάθος της είχε χορηγηθεί η κατοχή της μπάλας.

## A - ΤΑ ΣΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ


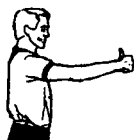
### I. ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

<p><b>1</b> ΕΝΑΣ ΠΟΝΤΟΣ</p>  <p>Ένα δάχτυλο «Πέσιμο» από τον καρπό</p>	<p><b>2</b> ΔΥΟ ΠΟΝΤΟΙ</p>  <p>Δύο δάχτυλα «Πέσιμο» από τον καρπό</p>	<p><b>3</b> ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ 3 ΠΟΝΤΩΝ</p>  <p>3 δάχτυλα</p>	<p><b>4</b> ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟ ΣΟΥΤ 3 ΠΟΝΤΩΝ</p>  <p>3 δάχτυλα με τα 2 χέρια</p>	<p><b>5</b> ΑΚΥΡΩΣΗ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ Ή ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</p>  <p>Κίνηση των χεριών για φορά σταυρωτά εμπρός στο στήθος</p>
---	--	--	---	---




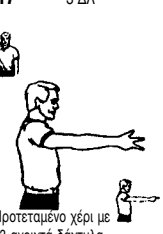







### II. ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΗ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣΗ

<p><b>6</b> ΣΤΑΜΑΤΗΜΑ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟΥ (Ταυτόχρονα με το σφύριγμα) ή ΜΗ ΞΕΚΙΝΑΣ ΤΟ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ</p>  <p>Ανοιχτή παλάμη</p>	<p><b>7</b> ΣΤΑΜΑΤΗΜΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟΥ ΓΙΑ ΣΦΑΛΜΑ (Ταυτόχρονα με το σφύριγμα)</p>  <p>Σφαιμένη γροθιά - η άλλη παλάμη στραμμένη προς τα κάτω, δείχνει τη μέση του υπαίτιου</p>	<p><b>8</b> ΞΕΚΙΝΗΜΑ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣΗΣ</p>  <p>Κίνηση τεντωμένης παλάμης</p>	<p><b>9</b> ΕΠΑΝΑΡΡΩΤΗΣΗ ΣΤΑ 30 ΔΛ</p>  <p>Περιστροφή του καρπού με τεντωμένο δάχτυλο</p>
--	--	---	--

### III. ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ













<p><b>10</b> ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ</p>  <p>Σταύρωμα των χεριών στο στήθος</p>	<p><b>11</b> ΓΝΕΨΙΜΟ ΓΙΑ ΕΙΣΟΔΟ</p>  <p>Γνέψιμο προς το σώμα με ανοιχτή παλάμη</p>	<p><b>12</b> ΤΑΪΜ - ΑΟΥΤ</p>  <p>Σχηματισμός του «Τ» με το δάχτυλο</p>	<p><b>13</b> ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕΤΑΞΥ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ &amp; ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ</p>  <p>Ανασηκωμένος αντίχειρας</p>
--	---	---	--

## II. ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ




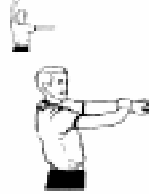







<p><b>14</b> ΒΗΜΑΤΑ</p>  <p>Περιστροφή των καρπών</p>	<p><b>15</b> ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΗ ΝΤΡΙΠΛΑ Ή ΔΙΠΛΗ ΝΤΡΙΠΛΑ</p>  <p>Κίνηση παλαμών πάνω - κάτω</p>	<p><b>16</b> ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ</p>  <p>Ημικυκλική κίνηση με κατεύθυνση προς τα εμπρός</p>	<p><b>17</b> 3 ΔΛ</p>  <p>Προτεταμένο χέρι με 3 ανοιχτά δάχτυλα</p>
<p><b>18</b> 5 ΔΛ</p>  <p>Επίδειξη 5 ανοιχτών δαχτύλων</p>	<p><b>19</b> 8 ΔΛ</p>  <p>Επίδειξη 8 ανοιχτών δαχτύλων</p>	<p><b>20</b> 24 ΔΛ</p>  <p>Άγγιγμα του ώμου με τα δάχτυλα</p>	<p><b>21</b> ΜΠΡΟΣ - ΠΙΣΩ</p>  <p>Κίνηση χεριού με τεντωμένο δάχτυλο μπρος - πίσω</p>
<p><b>22</b> ΣΚΟΠΙΜΟ ΧΤΥΠΗΜΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ ΜΕ ΤΟ ΠΟΔΙ</p>  <p>Ο δεικτής δείχνει το πόδι</p>	<p><b>23</b> ΕΚΤΟΣ ΟΡΙΩΝ Ή/ΚΑΙ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</p>  <p>Ο δειχτής δείχνει παράλληλα προς τις πλάγιες γραμμές</p>	<p><b>24</b> ΤΖΑΜΠΟΛ</p>  <p>Ανυψωμένοι αντίχειρες</p>	

**V. ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΦΑΛΜΑΤΟΣ ΣΤΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ (3 ΣΤΑΔΙΑ)**




**1° ΣΤΑΔΙΟ - ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ**

<p>25 No. 4</p> 	<p>26 No. 5</p> 	<p>27 No. 6</p> 	<p>28 No. 7</p> 
<p>29 No. 8</p> 	<p>30 No. 9</p> 	<p>31 No. 10</p> 	<p>32 No. 11</p> 
<p>33 No.12</p> 	<p>34 No.13</p> 	<p>35 No. 14</p> 	<p>36 No. 15</p> 

## 2<sup>ο</sup> ΣΤΑΔΙΟ - ΕΙΔΟΣ ΣΦΑΛΜΑΤΟΣ

<p><b>37</b> ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΗ ΧΡΗΣΗ ΧΕΡΙΩΝ</p>  <p>Χτύπημα στον καρπό</p>	<p><b>38</b> ΠΑΡΕΜΠΟΔΙΣΗ (Από επιτιθέμενο ή αμυνόμενο)</p>  <p>Δύο χέρια στα ισχία</p>	<p><b>39</b> ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ ΤΩΝ ΑΓΚΩΝΩΝ</p>  <p>Κίνηση του αγκώνα προς τα πίσω</p>	<p><b>40</b> ΚΡΑΤΗΜΑ</p>  <p>Κράτημα</p>
<p><b>41</b> ΣΠΡΩΞΙΜΟ Ή ΠΕΣΙΜΟ ΠΑΝΩ ΣΕ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΧΩΡΙΣ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ</p>  <p>Μίσηση σπρωξίματος</p>	<p><b>42</b> ΠΕΣΙΜΟ ΠΑΝΩ ΣΕ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΕΧΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ</p>  <p>Σφιγμένη γροθιά χτυπά την ανοιχτή παλάμη</p>	<p><b>43</b> ΣΦΑΛΜΑ ΟΜΑΔΑΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ</p>  <p>Σφιγμένη γροθιά δείχνει προς το καλάθι υπαίτιας ομάδας</p>	<p><b>44</b> ΔΙΠΛΟ</p>  <p>Κυματιστή κίνηση σφιγμένων γροθιών</p>
<p><b>45</b> ΤΕΧΝΙΚΟ</p>  <p>Σχηματισμός του «Τ» με τις παλάμες</p>	<p><b>46</b> ΑΝΤΙΑΘΛΗΤΙΚΟ</p>  <p>Κράτημα καρπού</p>	<p><b>47</b> ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥ</p>  <p>Σφιγμένες γροθιές</p>	

### 3° ΣΤΑΔΙΟ - ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΡΑΧΩΡΟΥΜΕΝΩΝ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΒΟΛΩΝ

<p><b>48</b> ΜΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΟΛΗ</p>  <p>Ανύψωση ενός δαχτύλου</p>	<p><b>49</b> ΔΥΟ ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ</p>  <p>Ανύψωση δύο δαχτύλων</p>	<p><b>50</b> ΤΡΕΙΣ ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ</p>  <p>Ανύψωση τριών δαχτύλων</p>
---	--	--

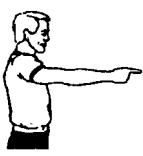
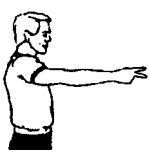
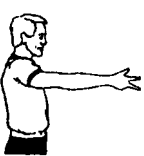
### Η ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

<p><b>51</b></p>  <p>Ο δείκτης δείχνει παράλληλα προς τις πλάγιες γραμμές</p>	<p><b>52</b> ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΣΦΑΛΜΑ ΟΜΑΔΑΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ</p>  <p>Η σφιγμένη γροθιά δείχνει παράλληλα προς τις πλάγιες γραμμές</p>
---	---






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

### 1° ΣΤΑΔΙΟ - ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΠΕΡΙΟΡΙΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ

<p><b>53</b> ΜΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΟΛΗ</p>  <p>Ένα δάχτυλο οριζοντίως</p>	<p><b>54</b> ΔΥΟ ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ</p>  <p>Δύο δάχτυλα οριζοντίως</p>	<p><b>55</b> ΤΡΕΙΣ ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ</p>  <p>Τρία δάχτυλα οριζοντίως</p>
--	--	---

### 2° ΣΤΑΔΙΟ - ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΕΡΙΟΡΙΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ

<p><b>56</b> ΜΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΟΛΗ</p>  <p>Ανυψωμένος δείκτης</p>	<p><b>57</b> ΔΥΟ ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ</p>  <p>Τα δάχτυλα ενωμένα</p>	<p><b>58</b> ΤΡΕΙΣ ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ</p>  <p>Τα δάχτυλα των τριών πόντων</p>
--	--	---

**B. ΤΟ ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ.**



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

**SCORESHEET**

Team A

Team B

Competition: _____		Date: _____	Time: _____	Referee: _____
Game No.: _____		Place: _____	Umpire: _____	

<b>Team A:</b>		<b>Team fouls</b>	
Time-outs	① <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/>	Period ①	① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
	③ <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/>	Period ③	③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Extra periods			
License no.	<b>Players</b>	No.	<b>Fouls</b>
		1 2 3 4 5	
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
Coach: _____			
Assistant coach: _____			
<b>Team B:</b>		<b>Team fouls</b>	
Time-outs	① <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/>	Period ①	① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
	③ <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/>	Period ③	③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Extra periods			
License no.	<b>Players</b>	No.	<b>Fouls</b>
		1 2 3 4 5	
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
Coach: _____			
Assistant coach: _____			

RUNNING SCORE							
A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

<b>Scores:</b> Period ① A _____ B _____ ② A _____ B _____ Period ③ A _____ B _____ ④ A _____ B _____ Extra periods A _____ B _____	<b>Final score:</b> Team A _____ Team B _____ <b>Name of winning team:</b> _____
<b>Scorekeeper:</b> _____ <b>Timekeeper:</b> _____ <b>24" operator:</b> _____	<b>Referee:</b> _____ <b>Umpire:</b> _____ Captain's signature in case of protest: _____

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 16: ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ



- B.1 Το επίσημο φύλλο αγώνα, το οποίο υπάρχει στο Σχεδιάγραμμα 16, είναι το μόνο εγκεκριμένο από την Παγκόσμια 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, διαφορετικού χρώματος στυλό, ένα για την πρώτη & τρίτη περίοδο και ένα για την δεύτερη & τέταρτη περίοδο.
2. Το Φύλλο Αγώνα μπορεί να προετοιμάζεται και να συμπληρώνεται ηλεκτρονικά.
- B.3 **Τουλάχιστον είκοσι (20) λεπτά πριν από την έναρξη του αγώνα**, ο Σημειωτής οφείλει να ετοιμάσει το Φύλλο Αγώνα με τον ακόλουθο τρόπο:
- B.3.1 καταγράφει τα ονόματα των δύο ομάδων στις αντίστοιχες θέσεις που βρίσκονται στην κορυφή του Φύλλου Αγώνα. Η πρώτη ομάδα θα πρέπει να είναι πάντα η γηπεδούχος ομάδα.
- Για τουρνουά ή για αγώνες σε ουδέτερα γήπεδα, η πρώτη ομάδα είναι αυτή που αναφέρεται πρώτη στο πρόγραμμα.
- Η πρώτη ομάδα θα πρέπει να είναι η **ομάδα "Α"** και η δεύτερη η **ομάδα "Β"**.
- B.3.2 Ο Σημειωτής θα καταγράψει:
- την ονομασία της διοργάνωσης,
  - τον αριθμό του αγώνα,
  - την ημερομηνία, την ώρα και τον τόπο τέλεσης αγώνα &
  - τα ονόματα του Α' & του Β' Διαιτητή.

## ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ

**Team A** HOOPERS

**Team B** POINTER

<b>Competition:</b> <u>ELW</u>	<b>Date:</b> <u>20. 11. 2000</u>	<b>Time:</b> <u>20:00</u>	<b>Referee:</b> <u>WALTON, M.</u>
<b>Game No.:</b> <u>3</u>	<b>Place:</b> <u>MUNICH</u>	<b>Umpire:</b> <u>CHANG, Y.</u>	

### ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 17 - Η ΕΠΙΚΕΦΑΛΙΔΑ ΤΟΥ ΦΥΛΛΟΥ ΑΓΩΝΑ

- B.3.3 Ο Σημειωτής οφείλει στη συνέχεια να καταγράψει τα ονόματα των μελών και των δύο ομάδων χρησιμοποιώντας τον κατάλογο των παικτών που του δόθηκε από τον προπονητή ή τον εκπρόσωπό του. Η ομάδα "Α" καταλαμβάνει το επάνω και η ομάδα "Β" το κάτω μέρος του Φύλλου Αγώνα.
- B.3.3.1 Στην πρώτη στήλη, ο Σημειωτής θα καταγράψει 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 καταγράψει, με κεφαλαία γράμματα, το επίθετο και το αρχικό του ονόματος του κάθε αθλητού, δίπλα στον αντίστοιχο αριθμό, τον οποίο θα έχει ο κάθε αθλητής στην φανέλα του στην διάρκεια του συγκεκριμένου αγώνα. Ο αρχηγός της ομάδας σημειώνεται με την ένδειξη (Αρχ.) αμέσως μετά το όνομά 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., του κάθε παίκτη που δεν θα συμμετάσχει στον αγώνα.
- B.3.4 Στο κάτω μέρος του τμήματος, το οποίο είναι αφιερωμένο στην κάθε ομάδα, ο Σημειωτής οφείλει να καταγράψει (με ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα) τα ονόματα του προπονητή και του βοηθού προπονητή της ομάδας.
- B.4 **Τουλάχιστον δέκα (10) λεπτά πριν την έναρξη του αγώνα**, οι προπονητές οφείλουν:
- B.4.1 να επιβεβαιώσουν την καταγραφή των ονομάτων και των αριθμών των αθλητών,

Team A: HOOPERS														
Time-outs					Team fouls									
①	☒	②	☒	Period	①	☒	☒	☒	☒	②	☒	☒	☒	☒
③	☒	④	☒	Period	③	☒	☒	☒	☒	④	☒	☒	☒	☒
☒		☒		☒		☒		☒		Extra periods				
Licence no.	Players				No.	Player in	Fouls							
							1	2	3	4	5			
001	MAYER, F.				4	⊗	P <sub>2</sub>							
002	JONES, M.				5	⊗	P	P	P <sub>2</sub>					
003	SMITH, E.				6	⊗	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>				
004	FRANK, Y.				7	X	T <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>						
010	NANCE, L.				8	⊗	P	P	U <sub>1</sub>					
012	KING, H. (CAP)				9	⊗	P <sub>1</sub>	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>						
<b>Coach:</b> LOOR, A.								C <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>					
<b>Assistant Coach:</b> MONTA, B.														

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 18 - ΟΜΑΔΕΣ ΣΤΟ ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ

- B.4.2 να επιβεβαιώσουν το όνομά τους και του βοηθού προπονητή,
- B.4.3 να υποδεικνύουν τους πέντε (5) παίκτες, οι οποίοι θα είναι έτοιμοι να αρχίσουν στον αγώνα, με ένα μικρό "X" δίπλα στον αριθμό του παίκτη εκτός της στήλης των συμμετοχών,
- B.4.4 να υπογράψουν το Φύλλο Αγώνα.  
Ο προπονητής της ομάδας "Α" πρέπει να είναι ο πρώτος που θα δώσει τις παραπάνω πληροφορίες.
- B.5 Με την έναρξη του αγώνα, ο Σημειωτής κυκλώνει τα "X" των συμμετοχών στην τέταρτη στήλη των πέντε (5) παικτών κάθε ομάδας, οι οποίοι θα αρχίσουν στον αγώνα.
- B.6 Ο Σημειωτής επαναλαμβάνει την ίδια διαδικασία κάθε φορά που ένας αντικαταστάτης μπαίνει για πρώτη φορά στον αγώνα, σημειώνοντας ένα μικρό "X" (χωρίς κύκλο).
- B.7. **ΧΡΕΟΥΜΕΝΟ ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ.**
- B.7.1 Η καταγραφή των χρεούμενων Τάιμ-άουτς, κατά την διάρκεια κάθε περιόδου και κάθε παρατάσεως, θα γίνεται σημειώνοντας ένα μεγάλο "X" μέσα στα προβλεπόμενα για τον σκοπό αυτό τετράγωνα κάτω από το όνομα της ομάδας.
- B.7.2 Στο τέλος κάθε ημιχρόνου ή της κάθε παράτασης, τα αχρησιμοποίητα τετράγωνα θα ακυρώνονται χαράσσοντας δύο παράλληλες γραμμές.
- B.8 Σφάλματα.**
- B.8.1 Τα σφάλματα των παικτών μπορεί αν είναι προσωπικά, τεχνικά, αντιαθλητικά, αποκλεισμού και θα καταγράφονται σε βάρος του κάθε παίκτη.
- B.8.2 Τα σφάλματα των προπονητών, των βοηθών προπονητών, των αναπληρωματικών και των συνοδών των ομάδων, είναι τεχνικά σφάλματα ή σφάλματα αποκλεισμού και θα καταγράφονται σε βάρος του κάθε παίκτη.
- B.8.3 Η καταγραφή όλων των σφαλμάτων, θα γίνεται ως εξής:
- B.8.3.1 το προσωπικό σφάλμα, θα σημειώνεται με την εγγραφή ενός "P",
- B.8.3.2 το Τεχνικό Σφάλμα παίκτη θα σημειώνεται με την εγγραφή ενός "T",
- B.8.3.3 το Τεχνικό Σφάλμα προπονητή, για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά, θα σημειώνεται με την εγγραφή ενός "C",
- B.8.3.4 το Τεχνικό Σφάλμα προπονητή, για οποιαδήποτε άλλη αιτία, θα σημειώνεται με την εγγραφή ενός "B",  
*Τα Τεχνικά Σφάλματα σε βάρος του προπονητή, δεν πρέπει να συνυπολογίζονται στα ομαδικά σφάλματα.*
- B.8.3.5 το Αντιαθλητικό Σφάλμα, θα σημειώνεται με την εγγραφή ενός "U",
- B.8.3.6 το Σφάλμα Αποκλεισμού, θα σημειώνεται με την εγγραφή ενός "D",
- B.8.3.7 κάθε σφάλμα το οποίο επισύρει ελεύθερη βολή(-ές), θα καταγράφεται προσθέτοντας τον αντίστοιχο αριθμό των ελευθέρων βολών (1, 2, ή 3εις), δίπλα στα "P", "T", "C", "B", "U", "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 56 (ειδικές περιπτώσεις), θα καταγράφονται προσθέτοντας ένα μικρό "c", δίπλα στα "P", "T", "C", "B", "U", "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 αγώνα, ο Σημειωτής θα ακυρώνει τα υπολείποντα κενά χαράσσοντας μία έντονη γραμμή.
- B.8.3.10 Σφάλματα Αποκλεισμού, σε βάρος προπονητών, βοηθών προπονητών και συνοδών των ομάδων, για εγκατάλειψη της περιοχής του πάγκου (άρθρο 52: Συμπλοκή), θα καταγράφονται όπως φαίνεται παρακάτω. Σε όλα τα υπολείποντα κενά σφαλμάτων του προπονητή που αποκλείστηκε, θα σημειώνεται ένα "F".

Αν αποβάλλεται μόνο ο Προπονητής:

<b>Coach:</b> LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
<b>Assistant Coach:</b> MONTA, B.			

Αν αποβάλλεται μόνο ο βοηθός Προπονητής:

<b>Coach:</b> LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
<b>Assistant Coach:</b> MONTA, B.	F	F	F

Αν αποβάλλεται ο Προπονητής και ο βοηθός Προπονητής:

<b>Coach:</b> LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
<b>Assistant Coach:</b> 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>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	F
---------------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

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

015 RUSH, S.	11	X	T <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	F
--------------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Επιπλέον των παραπάνω παραδειγμάτων των αναπληρωματικών, αν αποβληθεί οποιοσδήποτε αριθμός συνοδών ομάδας, ένα Τεχνικό Σφάλμα "B", θα αναγράφεται ως εξής:

<b>Coach:</b> LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
<b>Assistant Coach:</b> MONTA, B.			

**Σημείωση:** Τεχνικά Σφάλματα ή Σφάλματα Αποκλεισμού, σύμφωνα με το άρθρο 52 (Συμπλοκή), δεν θα υπολογίζονται στα **ομαδικά** σφάλματα.

B.8.3.11 Ένα Σφάλμα Αποκλεισμού, σε βάρος αναπληρωματικού (εξαιρουμένου του άρθρου 52: Συμπλοκή), θα πρέπει να σημειώνεται ως εξής:

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

και

<b>Coach:</b> LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
<b>Assistant Coach:</b> MONTA, B.			

B.8.3.12 Ένα Σφάλμα Αποκλεισμού, σε βάρος βοηθού προπονητή (εξαιρουμένου του άρθρου 52: Συμπλοκή), θα πρέπει να αναγράφεται ως εξής:

<b>Coach:</b> LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
<b>Assistant Coach:</b> MONTA, B.	D		

- B.8.3.13 Ένα Σφάλμα Αποκλεισμού, σε βάρος ενός παίκτη, μετά το πέμπτο (5<sup>ο</sup>) του σφάλμα. (εξαιρουμένου του άρθρου 52: Συμπλοκή), θα πρέπει να σημειώνονται ως εξής:

015 RUSH, S. 11 X T<sub>2</sub>P<sub>2</sub>P<sub>2</sub>P<sub>2</sub>D

και

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

## B.9 ΟΜΑΔΙΚΑ 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 Αγώνα για την αναγραφή 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 ΤΡΕΧΟΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ.

- 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 Αγώνα.

- 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 [ / ] ή στην [ • ]), γράφει τον αριθμό του παίκτη που πέτυχε το καλάθι ή την ελεύθερη βολή.

## B.11 ΤΟ ΤΡΕΧΟΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ: ΕΠΙΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ.

- B.11.1 Ένα καλάθι τριών (3<sup>ο</sup>) 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 41<sup>ο</sup>: 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 "Y" 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.

	A	B
	1	6
	2	6
(6)	3	
	4	4
11	5	(5)
11	5	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

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 19:  
ΤΡΕΧΟΝ  
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ



- B.11.5 Με την έναρξη της κάθε περιόδου και παρατάσεων, ο Σημειωτής εξακολουθεί να κρατά χρονολογικά την εξέλιξη του τρέχοντος αποτελέσματος των πόντων που επετεύχθησαν από το σημείο της διακοπής.
- B.11.6 Όποτε είναι δυνατόν, ο Σημειωτής θα παραβάλει 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 αγώνα σταματήσει.

**B.12 ΤΡΕΧΟΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ: ΤΕΛΙΚΟ ΑΘΡΟΙΣΜΑ.**

B.12.1 Στο τέλος του αγώνα, ο Σημειωτής χαράσσει δύο 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.

B.12.2 Στο τέλος κάθε περιόδου και παρατάσεως, ο Σημειωτής αναγράφει το αποτέλεσμα της περιόδου αυτής, στο ενδεδειγμένο τμήμα στο κατώτερο μέρος του Φύλλου Αγώνα.

B.12.3 Στο τέλος του αγώνα, ο Σημειωτής αναγράφει το τελικό αποτέλεσμα και την νικήτρια ομάδα.

B.12.4 Ο Σημειωτής τότε, υπογράφει το Φύλλο Αγώνα, αφού έχει υπογραφεί πρώτα από τον χρονομέτρη και τον χειριστή της συσκευής των 24 δευτερολέπτων.

B.12.5 Αφού το υπογράψει και ο Β΄ Διαιτητής, ο Α΄ Διαιτητής θα είναι ο τελευταίος που θα εγκρίνει και θα υπογράψει το Φύλλο Αγώνα. Η ενέργεια αυτή, τελειώνει την διαδικασία του αγώνα.

**Σημείωση:** Αν ένας από τους αρχηγούς υπογράψει στο Φύλλο Αγώνα κάτω από την ένδειξη "Ενσταση" (στο χώρο που αναφέρει: "Υπογραφή αρχηγού σε περίπτωση ενστάσεως"), οι κριτές και ο Β΄ Διαιτητής, θα παραμείνουν στην διάθεση του Α΄ Διαιτητή, μέχρι να τους δώσει την άδεια να φύγουν.

7	■	■	6
7	■	71	
7	■	(72)	8
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	(76)	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 20:**  
**ΤΕΛΙΚΟ**  
**ΑΘΡΟΙΣΜΑ**

Scores: Period ①A 15 B 18 ②A 19 B 10 Period ③A 26 B 19 ④A 16 B 25 Extra periods A 1 B 1	Final score: Team A 76 Team B 72
Scorekeeper: <u>D. Smith</u>	Name of winning team: <u>HOOPERS</u>
Timekeeper: <u>[Signature]</u>	Referee: <u>[Signature]</u>
24" operator: <u>[Signature]</u>	Umpire: <u>[Signature]</u>
	Captain's signature in case of protest: _____

**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 21: ΚΑΤΩ ΤΜΗΜΑ ΤΟΥ ΦΥΛΛΟΥ ΑΓΩΝΑ.**

