

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ 2022 ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2022

Τίτλος πρωτοτύπου:

Official Basketball Rules 2022

Official Interpretations v4_a – May 2024

Μετάφραση – Επιμέλεια:

Τανατζής Γιώργος – Εθνικός Καθηγητής

Ντάβαρης Παναγιώτης – Μέλος Δ.Σ. ΟΔΚΕ



Valid as of 1st May 2024

Ισχύει από την 1η Μαΐου 2024

*Με κίτρινο χρώμα οι αλλαγές από την προηγούμενη έκδοση (Ιούνιος 2023)

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2022

Οι διευκρινήσεις που παρουσιάζονται στο παρόν έγγραφο είναι οι επίσημες διευκρινήσεις των κανονισμών καλαθοσφαίρισης FIBA 2022 και είναι σε ισχύ από την 1^η Μαΐου 2024. Όπου οι διευκρινήσεις στο παρόν έγγραφο διαφέρουν από τις προηγούμενες δημοσιευμένες διευκρινήσεις της FIBA, το παρόν έγγραφο θα υπερισχύει.

Καθ' όλη τη διάρκεια των Επίσημων Διευκρινήσεων, όλες οι αναφορές που γίνονται σε παίκτη head προπονητή, διαιτητή, κ.λπ., στο αρσενικό γένος, ισχύουν επίσης και για το θηλυκό γένος. Πρέπει να γίνει κατανοητό, ότι αυτό γίνεται για πρακτικούς και μόνο λόγους.

Οι επίσημοι κανόνες καλαθοσφαίρισης FIBA εγκρίνονται από το Κεντρικό Συμβούλιο της FIBA και αναθεωρούνται περιοδικά από την Τεχνική Επιτροπή FIBA.

Οι κανόνες διατηρούνται όσο το δυνατόν σαφέστεροι και περιεκτικότεροι, αλλά εκφράζουν κυρίως τις αρχές παρά τις αγωνιστικές καταστάσεις. Δε μπορούν, εντούτοις, να καλύψουν την πλούσια ποικιλία των συγκεκριμένων περιπτώσεων που θα μπορούσαν να συμβούν κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού καλαθοσφαίρισης.

Ο στόχος του παρόντος εγγράφου είναι να μετατραπούν οι αρχές και οι έννοιες του Κανονισμού της FIBA σε συγκεκριμένες και πρακτικές καταστάσεις που μπορεί να προκύψουν στη διάρκεια ενός κανονικού παιχνιδιού καλαθοσφαίρισης.

Οι διευκρινήσεις των διαφορετικών καταστάσεων μπορούν να διεγείρουν τη σκέψη των διαιτητών και να συμπληρώσουν την αρχική λεπτομερή μελέτη των κανονισμών.

Οι επίσημοι κανόνες καλαθοσφαίρισης της FIBA θα παραμείνουν το κύριο έγγραφο κανονισμών καλαθοσφαίρισης της FIBA. Εντούτοις, οι διαιτητές θα έχουν την πλήρη δύναμη και την εξουσία να πάρουν αποφάσεις σχετικά με οποιοδήποτε σημείο που δεν καλύπτεται συγκεκριμένα από τους Επίσημους Κανονισμούς της FIBA ή τις συγκεκριμένες Επίσημες Διευκρινήσεις της FIBA.

Για λόγους συνέπειας των συγκεκριμένων διευκρινήσεων, η «ομάδα Α» είναι η (αρχικά) επιτιθέμενη ομάδα, η «ομάδα Β» είναι η αμυνόμενη ομάδα. Α1-Α5, Β1-Β5 είναι οι παίκτες, Α6-Α12, Β6-Β12 είναι οι αναπληρωματικοί.

ΑΡΘΡΟ 4° Ομάδες

4-1 Κατάσταση. Όλοι οι παίκτες μιας ομάδας πρέπει να έχουν όλα τα μανίκια συμπίεσης των χεριών και των ποδιών τους, τα καλύμματα κεφαλής, περικάρπια, κορδέλες και ταινίες (θεραπευτικές) του ίδιου κυρίαρχου χρώματος.

4-2 Παράδειγμα: Ο Α1 φορά μια λευκή (κορδέλα μαλλιών) και ο Α2 φορά μια κόκκινη, στον αγωνιστικό χώρο.

Διευκρίνιση: Οι Α1 και Α2 φορούν διαφορετικά χρώματα κορδελών το οποίο και δεν επιτρέπεται.

4-3 Παράδειγμα: Ο Α1 φορά μια λευκή κορδέλα (μαλλιών) και ο Α2 φορά ένα κόκκινο περικάρπιο, **στον αγωνιστικό χώρο.**

Διευκρίνιση: Το να φορά ο Α1 μια λευκή κορδέλα και ο Α2 ένα κόκκινο περικάρπιο, δεν επιτρέπεται.

4-4 Κατάσταση. Το να φορούν (οι αθλητές) κορδέλες τύπου φουλάρι, δεν επιτρέπεται.



Διάγραμμα1. Παραδείγματα κορδελών κεφαλής

4-5 Παράδειγμα: Ο Α1 φορά μια κορδέλα κεφαλής τύπου φουλάρι ίδιου χρώματος με οποιοδήποτε άλλο επιπλέον επιτρεπόμενο εξοπλισμό των συμπαικτών της ομάδας του.

Διευκρίνιση: Ο Α1 φορά κορδέλα κεφαλής τύπου φουλάρι που δεν επιτρέπεται. Η κορδέλα δεν θα πρέπει να έχει δυνατότητα ανοίγματος/κλεισίματος γύρω από το κεφάλι και δεν θα έχουν οποιοδήποτε μέρος του να εξέρχεται από την επιφάνεια του.

4-6 Παράδειγμα: Ο Α6 ζητάει αλλαγή. Οι διαιτητές αντιλαμβάνονται ότι ο Α6 φοράει μια μη ελαστική φανέλα κάτω από την εμφάνιση.

Διευκρίνιση: Η αλλαγή δεν θα πρέπει να επιτραπεί. Μόνο ελαστική ενδυμασία επιτρέπεται κάτω από την εμφάνιση.

4-7 Παράδειγμα: Ο Α6 φοράει ελαστικό κάλυμμα ποδιών κάτω από το σορτς με μήκος έως

(α) πάνω από τα γόνατα.

(β) τους αστράγαλους.

Διευκρίνιση: Το ελαστικό κάλυμμα ποδιών είναι νόμιμο και μπορεί να χρησιμοποιείται με οποιοδήποτε μήκος. Οι παίκτες της ίδιας ομάδας θα πρέπει να έχουν ελαστικά καλύμματα χεριών και ποδιών, συμπεριλαμβανομένων ελαστικών υποφανέλων και ελαστικών υποσόρτς, ελαστικών ταινίες κεφαλής, περικάρπια, ίδιου συμπαγούς χρώματος.

4-7 Παράδειγμα: Ο Α6 φοράει ελαστική υποφανέλα κάτω από την εμφάνιση με μήκος έως

(α) τους ώμους.

(β) τον λαιμό

Διευκρίνηση: Η ελαστική υποφανέλα είναι νόμιμη και μπορεί να χρησιμοποιείται με μήκος:

(α) Οποιοδήποτε μήκος πάνω και κάτω από τους ώμους.

(β) ως την βάση του λαιμού

Οι παίκτες της ίδιας ομάδας θα πρέπει να έχουν ελαστικά καλύμματα χεριών και ποδιών, συμπεριλαμβανομένων ελαστικών υποφανέλων και ελαστικών υποσόρτσ, ελαστικών ταινίες κεφαλής, περικάρπια, ιδίου συμπαγούς χρώματος.

ΑΡΘΡΟ 5° Παίκτες: Τραυματισμός

5-1 Κατάσταση. Εάν ένας παίκτης τραυματίζεται ή εμφανίζεται να τραυματίζεται ή χρειάζεται βοήθεια και σαν αποτέλεσμα, οποιοδήποτε μέλος που του επιτρέπεται να βρίσκεται στον πάγκο της ομάδας του (ο head προπονητής, ο πρώτος βοηθός προπονητή, αναπληρωματικοί, αποκλεισμένοι παίκτες ή οποιοδήποτε άλλο μέλος-συνοδός του πάγκου της ίδιας ομάδας εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο, αυτός ο παίκτης θεωρείται ότι έχει λάβει φροντίδα είτε του έχει παρασχεθεί είτε όχι πραγματική φροντίδα.

5-2 Παράδειγμα: Ο Α1 εμφανίζεται να έχει έναν τραυματισμένο αστράγαλο και το παιχνίδι σταματά. Από την ομάδα Α, ο:

(α) γιατρός εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο και φροντίζει τον τραυματισμένο αστράγαλο του Α1.

(β) γιατρός εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο αλλά ο Α1 έχει ήδη ανακάμψει.

(γ) head προπονητής εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο να φροντίσει τον τραυματισμένο του παίκτη.

(δ) πρώτος βοηθός προπονητή, ο αναπληρωματικός, ο αποκλεισμένος παίκτης ή οποιοδήποτε μέλος-συνοδός, εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο αλλά δεν φροντίζει τον Α1.

Διευκρίνηση: Σε όλες τις περιπτώσεις, ο Α1 θεωρείται ότι έχει δεχτεί φροντίδα και θα πρέπει να αντικατασταθεί.

5-3 Παράδειγμα: Ο φυσικοθεραπευτής της ομάδας εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο και επιδιορθώνει ένα δέσιμο του Α1.

Διευκρίνηση: Ο Α1 δέχθηκε βοήθεια και θα αντικατασταθεί.

5-4 Παράδειγμα: Ο γιατρός της ομάδας εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο για να βρει το χαμένο φακό επαφής του Α1.

Διευκρίνηση: Ο Α1 δέχθηκε βοήθεια και θα αντικατασταθεί.

5-5 Κατάσταση. Οποιοδήποτε άτομο που επιτρέπεται να βρίσκεται στον πάγκο της ομάδας του, ενώ παραμένει στην περιοχή του πάγκου του, μπορεί να παρέχει, βοήθεια σε παίκτη της δικής του ομάδας. Εάν η βοήθεια (αυτή), δεν καθυστερεί το παιχνίδι από την γρήγορη επανέναρξή του, αυτός ο παίκτης δεν θεωρείται ότι έχει δεχθεί βοήθεια και δεν θα απαιτείται η αντικατάστασή του.

5-6 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα κατά του Α1 που βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι (act of shooting), κοντά στον πάγκο της ομάδας Α. Η μπάλα δεν καταλήγει στο καλάθι. Ενώ ο Α1 επιχειρεί 2 ή 3 ελεύθερες βολές,

α) ο team manager της Α ή ο Α6, από τα όρια του πάγκου τους, δίνει μια πετσέτα, ένα μπουκάλι νερό ή μια κορδέλα κεφαλής σε οποιοδήποτε παίκτη της ομάδας Α, στον αγωνιστικό χώρο.

β) ο φυσικοθεραπευτής της ομάδας Α, από την περιοχή του δικού του πάγκου, διορθώνει ένα χαλαρό δέσιμο οποιουδήποτε παίκτη της ομάδας Α στον

αγωνιστικό χώρο, ψεκάζει με σπρέϊ το πόδι του ή κάνει μασάζ στον αυχένα του κ.λπ.

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις, ο παίκτης της ομάδας Α, δεν έχει δεχθεί βοήθεια που να καθυστερεί την γρήγορη επανέναρξή του αγώνα. Δεν απαιτείται η αντικατάσταση του παίκτη της ομάδας Α. Ο Α1 θα συνεχίσει την εκτέλεση των 2 ή 3 ελευθέρων βολών.

5-7 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα κατά του Α1 που βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι (act of shooting), κοντά στον πάγκο της ομάδας Α. Η μπάλα δεν καταλήγει στο καλάθι. Μετά το σφάλμα, ο Α1 πέφτει στον αγωνιστικό χώρο και μέσα στην περιοχή του πάγκου της ομάδας του. Ο Α6 στέκεται από πάνω του και βοηθά τον Α1 στο πόδι του. Ο Α1 είναι έτοιμος να παίξει αμέσως, το αργότερο σε 15 δευτερόλεπτα.

Διευκρίνιση: Ο Α1 δεν έχει δεχθεί βοήθεια που να καθυστερεί την γρήγορη επανέναρξή του αγώνα. Ο Α1 δεν απαιτείται να αντικατασταθεί. Ο Α1 θα εκτελεί 2 ή 3 ελεύθερες βολές.

5-8 Παράδειγμα: Στον Α1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Ενώ οι διαιτητές αναφέρουν το σφάλμα στην γραμματεία, ο Α1 πηγαίνει σε ένα σημείο μπροστά από την περιοχή του πάγκου της ομάδας του, εκτός του αγωνιστικού χώρου και ζητά μια πετσέτα ή ένα μπουκάλι νερό. Οποιοσδήποτε από τον πάγκο της ομάδας του, δίνει στον Α1 μια πετσέτα ή ένα μπουκάλι νερό. Ο Α1 σκουπίζει τα χέρια του ή πίνει νερό. Ο Α1 είναι έτοιμος να αγωνιστεί αμέσως, το αργότερο σε 15 δευτερόλεπτα.

Διευκρίνιση: Ο Α1 δεν έχει δεχθεί βοήθεια που να καθυστερεί την γρήγορη επανέναρξή του αγώνα. Ο Α1 δεν απαιτείται να αντικατασταθεί. Ο Α1 θα εκτελεί 2 ελεύθερες βολές.

5-9 Παράδειγμα: Ο Α1 σκοράρει. Ο Β1 που πρόκειται να εκτελέσει την επαναφορά, υποδεικνύει στον διαιτητή ότι η μπάλα είναι υγρή. Ο διαιτητής σταματά το παιχνίδι. Οποιοσδήποτε από τον πάγκο της ομάδας Β εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο και σκουπίζει την μπάλα ή δίνει μια πετσέτα στον Β1 για να σκουπίσει την μπάλα.

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις, ο Β1 δεν έχει δεχθεί βοήθεια που να καθυστερεί την γρήγορη επανέναρξή του αγώνα. Ο Β1 δεν απαιτείται να αντικατασταθεί. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή, εκτός πίσω ακριβώς από το ταμπλό. Οι διαιτητές θα εγχειρίζουν την μπάλα στην ομάδα Β για επαναφορά.

5-10 Παράδειγμα: Ο Α1 έχει την μπάλα στα χέρια του για να εκτελέσει την επαναφορά από το δικό του εμπρός γήπεδο. Ο φυσικοθεραπευτής της ομάδας Α αφήνει τα όρια του πάγκου του στο πίσω γήπεδο, παραμένει εκτός αγωνιστικού χώρου και διορθώνει το δέσιμο του Α1.

Διευκρίνιση: Ο φυσικοθεραπευτής της ομάδας Α παρείχε βοήθεια στον Α1 έξω από την περιοχή του πάγκου της ομάδας του. Ο Α1 απαιτείται να αντικατασταθεί.

5-11 Παράδειγμα: Ο Α1 δεν έχει ακόμη την μπάλα στα χέρια του για να εκτελέσει την επαναφορά από το δικό του εμπρός γήπεδο. Ο φυσικοθεραπευτής της ομάδας Α παραμένει στα όρια του πάγκου του, στο εμπρός γήπεδο, και διορθώνει το δέσιμο του Α1.

Διευκρίνιση: Ο φυσικοθεραπευτής της ομάδας Α παρείχε βοήθεια στον Α1 μέσα από την περιοχή του πάγκου της ομάδας του. Εάν η παροχή βοήθειας ολοκληρωθεί σε 15", ο Α1 δεν απαιτείται να αντικατασταθεί. Εάν η παροχή βοήθειας διαρκέσει περισσότερο από 15", ο Α1 πρέπει να αντικατασταθεί.

5-12 Κατάσταση. Δεν υπάρχει κανένα χρονικό όριο για τη απομάκρυνση ενός σοβαρά τραυματισμένου παίκτη από τον αγωνιστικό χώρο, εάν σύμφωνα με τη γνώμη του γιατρού, η μεταφορά είναι επικίνδυνη για τον παίκτη.

5-13 Παράδειγμα: Ο Α1 τραυματίζεται σοβαρά και το παιχνίδι σταματά για περίπου 15 λεπτά επειδή ο γιατρός θεωρεί ότι η απομάκρυνσή του από το αγωνιστικό χώρο θα μπορούσε να είναι επικίνδυνη για τον παίκτη.

Διευκρίνιση: Η γνώμη του γιατρού θα καθορίσει τον κατάλληλο χρόνο για την απομάκρυνση του τραυματισμένου παίκτη από τον αγωνιστικό χώρο. Μετά από την αντικατάσταση, το παιχνίδι θα ξαναρχίσει χωρίς καμία κύρωση.

5-14 Κατάσταση: Εάν ένας παίκτης τραυματίζεται ή αιμορραγεί, ή έχει μια ανοικτή πληγή και δεν μπορεί να συνεχίσει να παίζει αμέσως (περίπου 15 δευτερόλεπτα), ή έχει δεχθεί βοήθεια από οποιοδήποτε μέλος που του επιτρέπεται να βρίσκεται στον πάγκο της ομάδας του, αυτός πρέπει να αντικατασταθεί. Εάν ένα time out χορηγηθεί σε οποιαδήποτε ομάδα στο ίδιο χρονικό διάστημα που ο αγωνιστικός χρόνος είναι σταματημένος και ο παίκτης επανακάμψει κατά τη διάρκεια αυτού του time out, αυτός μπορεί να συνεχίσει να αγωνίζεται μόνο εάν η κόρνα του σημειωθεί για το time out έχει ηχήσει, πριν ένας διαιτητής γνώψει στον αναπληρωματικό παίκτη να αντικαταστήσει τον τραυματισμένο παίκτη ή τον παίκτη που έχει δεχθεί βοήθεια.

5-15 Παράδειγμα: Ο Α1 τραυματίζεται και το παιχνίδι σταματά. Καθώς ο Α1 δεν είναι σε θέση να συνεχίσει να αγωνίζεται αμέσως, ο διαιτητής σφυρίζει κάνοντας το κατάλληλο σήμα για μία αντικατάσταση. Οποιαδήποτε ομάδα, ζητά ένα time out:

(α) Πριν ο αντικαταστάτης του Α1 εισέλθει στο παιχνίδι.

(β) Μετά που αντικαταστάτης του Α1 έχει εισέλθει στο παιχνίδι.

Στο τέλος του time out, ο Α1 εμφανίζεται να έχει ανακάμψει και ζητά να παραμείνει στο παιχνίδι.

Διευκρίνιση:

(α) Εάν ο Α1 ανακάμψει κατά τη διάρκεια του time out, αυτός μπορεί να συνεχίσει να παίζει.

(β) Ο αναπληρωματικός του Α1 έχει ήδη εισέλθει στο παιχνίδι, επομένως ο Α1 δεν μπορεί να επανέλθει μέχρις ότου κυλήσει χρόνος, στο χρονόμετρο του αγώνα.

5-16 Κατάσταση. Παίκτες που υποδεικνύονται από τους head προπονητές τους για να ξεκινήσουν τον αγώνα, μπορούν να αντικατασταθούν στην περίπτωση ενός τραυματισμού.

Παίκτες που λαμβάνουν βοήθεια μεταξύ των ελευθέρων βολών, πρέπει να αντικατασταθούν στην περίπτωση ενός τραυματισμού.

Σε αυτές τις περιπτώσεις, οι αντίπαλοι δικαιούνται να αντικαταστήσουν τον ίδιο αριθμό παικτών, εάν το επιθυμούν.

5-17 Παράδειγμα. Καταλογίζεται σφάλμα του Α1 και χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Μετά την 1^η ελεύθερη βολή, οι διαιτητές ανακαλύπτουν ότι:

(α) ο Α1 αιμορραγεί και αντικαθίσταται από τον Α6. Η ομάδα Β ζητά την αντικατάσταση 2 παικτών.

(β) ο Β1 αιμορραγεί και αντικαθίσταται από τον Β6. Η ομάδα Α ζητά την αντικατάσταση 1 παίκτη.

Διευκρίνιση:

(α) Η ομάδα Β δικαιούται να αντικαταστήσει μόνο 1 παίκτη. Ο Α6 θα εκτελέσει την 2^η βολή



(β) Η ομάδα Α δικαιούται να αντικαταστήσει μόνο 1 παίκτη. Ο Α1 θα εκτελέσει την 2^η βολή

ΑΡΘΡΟ 7^ο: Head Προπονητής και πρώτος βοηθός προπονητή: Καθήκοντα και εξουσίες

7-1 Κατάσταση. Τουλάχιστον 40 λεπτά πριν από την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού, κάθε head προπονητής ή ο αντιπρόσωπός του θα παραδίδει στο σημειωτή έναν ομαδικό κατάλογο με τα ονόματα και τους αντίστοιχους αριθμούς των μελών της ομάδας που έχουν το δικαίωμα να συμμετέχουν στο παιχνίδι καθώς επίσης και το όνομα του αρχηγού της ομάδας, του head προπονητή και του πρώτου βοηθού προπονητού. Ο προπονητής είναι προσωπικά υπεύθυνος για να βεβαιώσει ότι οι αριθμοί στον κατάλογο αντιστοιχούν στους αριθμούς στις εμφανίσεις των παικτών. Τουλάχιστον 10 λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού ο κάθε προπονητής θα υπογράφει το φύλλο αγώνα επιβεβαιώνοντας τη συμφωνία των ονομάτων και των αντίστοιχων αριθμών των μελών της ομάδας του καθώς επίσης και τα ονόματα του αρχηγού, του head προπονητή και του πρώτου βοηθού προπονητή.

7-2 Παράδειγμα: Η ομάδα Α παρουσιάζει στον προβλεπόμενο χρόνο τη λίστα της ομάδας στο σημειωτή. Οι αριθμοί 2 παικτών είναι διαφορετικοί από τους αριθμούς στις εμφανίσεις τους ή το όνομα ενός παίκτη παραλείπεται από το φύλλο αγώνος. Αυτό ανακαλύπτεται:

- (α) Πριν από την έναρξη του παιχνιδιού.
- (β) Μετά από την έναρξη του παιχνιδιού.

Διευκρίνιση:

- (α) Οι λανθασμένοι αριθμοί θα πρέπει να διορθωθούν ή το όνομα του παίκτη θα πρέπει να προστεθεί στο φύλλο αγώνος χωρίς καμία κύρωση.
- (β) Ο διαιτητής σταματά το παιχνίδι σε μια κατάλληλη στιγμή ώστε να μη φέρει καμία ομάδα σε μειονεκτική θέση. Οι λανθασμένοι αριθμοί θα πρέπει να διορθωθεί χωρίς καμία κύρωση. Εντούτοις, το όνομα του παίκτη δεν μπορεί να προστεθεί στο φύλλο αγώνος.

7-3 Παράδειγμα: Ο head προπονητής της Α ομάδας, επιθυμεί τραυματισμένοι παίκτες ή παίκτες που δεν πρόκειται να αγωνισθούν να κάθονται στον πάγκο της ομάδας κατά την διάρκεια του αγώνα.

Διευκρίνιση:

Οι ομάδες είναι ελεύθερες να αποφασίσουν ποιοι από τον μέγιστο αριθμό των 12 εξουσιοδοτημένων να αγωνιστούν παικτών θα αναγραφούν στο φύλλο αγώνα και θα καθίσουν στον πάγκο της ομάδας κατά τη διάρκεια του αγώνα, επιπλέον του μέγιστου αριθμού των 8 εξουσιοδοτημένων συνοδών.

7-4 Κατάσταση: Τουλάχιστον 10 λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού, κάθε head προπονητής θα υποδεικνύει του 5 παίκτες που πρόκειται να ξεκινήσουν το παιχνίδι. Πριν την έναρξη του παιχνιδιού θα τσεκάρει εάν υπάρχει λάθος σχετικά με αυτούς του 5 παίκτες και εάν συμβαίνει κάτι τέτοιο θα το γνωστοποιεί στον πλησιέστερο διαιτητή, όσο το δυνατόν συντομότερα. Εάν το λάθος ανακαλύπτεται πριν την έναρξη του παιχνιδιού, οι 5 αρχικοί παίκτες θα διορθώνονται. Εάν το λάθος ανακαλύπτεται μετά την έναρξη του παιχνιδιού, αυτό θα αγνοείται.

7-5 Παράδειγμα: Ανακαλύπτεται ότι 1 από τους παίκτες στον αγωνιστικό χώρο δεν είναι 1 από τους αρχικά δηλωμένους 5 για να ξεκινήσουν το παιχνίδι. Αυτό συμβαίνει:

- (α) Πριν την έναρξη του παιχνιδιού.
(β) Μετά την έναρξη του παιχνιδιού.

Διευκρίνιση:

- (α) Ο παίκτης θα αντικαθίσταται από 1 από τους 5 παίκτες που επρόκειτο ν' αρχίσουν το παιχνίδι, χωρίς καμία ποινή
(β) Το λάθος θα αγνοείται και το παιχνίδι θα συνεχίζεται, χωρίς καμία κύρωση.

7-6 Παράδειγμα: Ο head προπονητής ζητά από το σημειωτή να βάλει ένα μικρό "x" στο φύλλο αγώνος στους 5 παίκτες του που θα ξεκινήσουν το παιχνίδι.

Διευκρίνιση: Ο head προπονητής αυτοπροσώπως επιβεβαιώνει τους 5 παίκτες που θα ξεκινήσουν το παιχνίδι, με τη σημείωση ενός μικρού "x" δίπλα στο νούμερο του κάθε παίκτη στη στήλη «Παίκτες» του φύλλου αγώνος.

7-7 Παράδειγμα: Ο head προπονητής της ομάδας Α και ο πρώτος βοηθός προπονητή αποβάλλονται.

Διευκρίνιση: Ο αρχηγός της ομάδας Α θα ενεργεί σαν παίκτης-προπονητής της Α ομάδας.

ΑΡΘΡΟ 8º: Αγωνιστικός χρόνος, ισόπαλο αποτέλεσμα και παρατάσεις

8-1 Κατάσταση. Το διάλειμμα του αγώνα αρχίζει:

- 20 λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού.
- Όταν το χρονόμετρο του αγώνα ηχήσει για τη λήξη του τετάρτου ή της παράτασης.
- Όταν ο πίνακας – ταμπλό είναι εξοπλισμένος με κόκκινη φωτεινή περιφερειακή ένδειξη, ο φωτισμός προηγείται έναντι του ήχου σήματος του χρονομέτρου αγώνος.

8-2 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 που βρίσκεται σε

- (α) ανεπιτυχή
(β) επιτυχή

προσπάθεια για καλάθι πριν τον ήχο της κόρνας του χρονομέτρου για τη λήξη του τετάρτου.

Διευκρίνιση: Οι διαιτητές θα ανταλλάξουν απόψεις μεταξύ τους και θα αποφασίσουν αν το σφάλμα του Β1 συνέβη πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης της περιόδου. Εάν αποφασίσουν ότι το σφάλμα του Β1 συνέβη πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης της περιόδου, ο Β1 θα χρεωθεί με προσωπικό σφάλμα και

(α) ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές

(β) το καλάθι του Α1 θα μετρήσει και ο Α1 θα εκτελέσει μια ελεύθερη βολή.

Το χρονόμετρο θα ρυθμιστεί στον υπολειπόμενο χρόνο όταν έγινε το φάουλ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από οποιαδήποτε τελευταία ελεύθερη βολή.

Εάν αποφασίσουν ότι το σφάλμα του Β1 συνέβη μετά που ήχησε η κόρνα της λήξης της περιόδου, το σφάλμα θα αγνοηθεί και αν μπήκε δεν θα μετρήσει, εκτός αν πρόκειται για σφάλμα που καλύπτεται από τα κριτήρια του αντισταθλητικού ή του σφάλματος αποβολής και αν υπάρχει επόμενη περίοδος ή παράταση που ακολουθεί το σφάλμα θα εκτελεστεί η ποινή του. Το σφάλμα του Β1 θα μετρά στα ομαδικά σφάλματα της ομάδας Β για την επόμενη περίοδο.

8-3 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί σουτ 3 πόντων. Η μπάλα είναι στον αέρα όταν ηχεί το χρονόμετρο για την λήξη του αγώνα. Μετά τον ήχο, ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 που βρίσκεται ακόμα στον αέρα. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Το καλάθι 3 πόντων του Α1 θα μετρήσει. Το σφάλμα του Β1 στον Α1 θα αγνοηθεί αφού διαπράχθηκε μετά το τέλος του αγωνιστικού χρόνου, εκτός

εάν πρόκειται για αντιαθλητικό ή σφάλμα αποκλεισμού και ακολουθεί άλλη περίοδος ή παράταση.

ΑΡΘΡΟ 9ο: Έναρξη και λήξη μιας περιόδου ή του παιχνιδιού

9-1 Κατάσταση. Ένα παιχνίδι δεν θα αρχίσει εκτός αν, κάθε ομάδα έχει ένα ελάχιστο αριθμό 5 παικτών στον αγωνιστικό χώρο, έτοιμους να αγωνιστούν.

9-2 Παράδειγμα: Στην έναρξη του 2^{ου} ημιχρόνου, η ομάδα Α δεν μπορεί να παρουσιάσει 5 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο έτοιμους να αγωνιστούν, εξαιτίας τραυματισμών, αποβολών κ.ο.κ.

Διευκρίνηση: Η υποχρέωση να παρουσιάσει κατ' ελάχιστον 5 παίκτες, είναι έγκυρη μόνο για την έναρξη του παιχνιδιού. Η ομάδα Α μπορεί να συνεχίσει να αγωνίζεται με λιγότερο από 5 παίκτες.

9-3 Παράδειγμα: Κοντά στη λήξη του αγώνα, στον Α1 καταλογίζεται με το 5^ο του σφάλμα και εγκαταλείπει τον αγώνα. Η ομάδα Α θα συνεχίσει με 4 παίκτες καθώς δεν υπάρχουν άλλοι αναπληρωματικοί διαθέσιμοι. Καθώς η ομάδα Β, προηγείται με μεγάλη διαφορά, ο head προπονητής της Β επιδεικνύοντας fair play, θέλει να απομακρύνει 1 από τους παίκτες του με σκοπό να αγωνιστεί επίσης με 4 παίκτες.

Διευκρίνηση: Το αίτημα του head προπονητή της Β ομάδας να αγωνιστεί με λιγότερους από 5 παίκτες δεν θα γίνει δεκτό. Εάν η ομάδα έχει αρκετούς διαθέσιμους παίκτες, 5 παίκτες θα πρέπει να βρίσκονται στον αγωνιστικό χώρο.

9-4 Κατάσταση. Το άρθρο 9 διευκρινίζει σε ποιο καλάθι μια ομάδα πρόκειται να αμυνθεί και σε ποιο καλάθι είναι αυτό που πρόκειται να επιτεθεί. Εάν από σύγχυση οποιαδήποτε τέταρτο ή παράταση αρχίσει και με τις δύο ομάδες να επιτίθενται/αμύνονται σε λανθασμένα καλάθια, η κατάσταση θα διορθωθεί μόλις ανακαλύπτεται, χωρίς καμία ομάδα να τίθεται σε μειονεκτική θέση. Οποιαδήποτε πόντοι που σημειώθηκαν, χρόνος που κύλησε, σφάλματα που καταλογίσθηκαν κ.λπ. πριν την προσωρινή διακοπή του παιχνιδιού, παραμένουν έγκυρα.

9-5 Παράδειγμα: Μετά από την έναρξη του παιχνιδιού, οι διαιτητές ανακαλύπτουν ότι οι δύο ομάδες παίζουν σε λάθος κατεύθυνση.

Διευκρίνηση:

Το παιχνίδι θα σταματήσει το συντομότερο δυνατόν χωρίς καμία ομάδα να τίθεται σε μειονεκτική θέση. Οι ομάδες θα διορθώσουν την κατεύθυνση του αγώνα. Το παιχνίδι θα ξαναρχίσει από την αντίθετη θέση-καθρέφτης, πλησιέστερα στο σημείο που το παιχνίδι σταμάτησε.

9-6 Κατάσταση. Το παιχνίδι θα ξεκινά με jump – ball στον κεντρικό κύκλο.

9-7 Παράδειγμα: Στην έναρξη του αγώνα ο παίκτης Β1 που μετέχει στην αναπήδηση χρεώνεται με σφάλμα που έκανε στον Α1

(α) πριν

(β) μετά

η μπάλα άφησε τα χέρια του Α διαιτητή για την εναρκτήρια αναπήδηση.

Διευκρίνηση:

(α) Το πρώτο τέταρτο δεν έχει ξεκινήσει ακόμα. Οπότε, πρόκειται για σφάλμα στο διάλλειμα του αγώνα πριν την έναρξη του. Ο αγώνας θα ξεκινήσει με αναπήδηση.

(β) Το πρώτο τέταρτο έχει ξεκινήσει. Οπότε, πρόκειται για σφάλμα στο πρώτο τέταρτο του αγώνα. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά της Α ομάδας από το μπροστά γήπεδο της, κοντά στην κεντρική γραμμή με 14" στο χρονόμετρο των 24άρων (shot clock).

Και στις δύο περιπτώσεις το σφάλμα θα καταχωρηθεί στο φύλλο αγώνα και θα προσμετράται στα ομαδικά σφάλματα της Β ομάδας στο πρώτο τέταρτο.

9-8 Παράδειγμα: Στη διάρκεια του διαλείμματος του παιχνιδιού πριν την έναρξη του, μία τεχνική ποινή καταλογίζεται σε βάρος του Α1. Πριν την έναρξη του παιχνιδιού, ο head προπονητής της ομάδας Β υποδεικνύει τον Β6 για την εκτέλεση της ελεύθερης βολής, ωστόσο ο Β6 δεν είναι ένας από τους πέντε παίκτες που θα ξεκινήσουν τον αγώνα.

Διευκρίνιση: Μόνο ένας εκ της αρχικής πεντάδας του αγώνα θα εκτελέσει την ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Αντικατάσταση δεν μπορεί να χορηγηθεί πριν την έναρξη του αγωνιστικού χρόνου. Ο αγώνας θα ξεκινήσει με jump – ball.

9-9 Παράδειγμα: Στη διάρκεια του διαλείμματος του παιχνιδιού πριν την έναρξη του, ο Α1 χρεώνεται αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Β1.

Διευκρίνιση: Πριν την έναρξη του αγώνα, ο Β1 θα εκτελέσει τις 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ.

Εάν ο Β1 είναι επιβεβαιωμένα 1 από τους 5 παίκτες που θα ξεκινήσουν το παιχνίδι, αυτός θα μπορεί να παραμείνει στον αγωνιστικό χώρο.

Εάν ο Β1 δεν είναι 1 από τους 5 παίκτες που θα ξεκινήσουν το παιχνίδι, δεν μπορεί να παραμείνει στον αγωνιστικό χώρο. Ο αγώνας θα ξεκινήσει με τους 5 παίκτες που έχουν δηλωθεί να ξεκινήσουν το παιχνίδι.

Ο αγώνας θα ξεκινήσει με jump – ball.

9-10 Κατάσταση: Εάν διάρκεια του διαλείμματος του παιχνιδιού πριν την έναρξη του παιχνιδιού, ένας παίκτης που υποδείχθηκε στην αρχική πεντάδα, δεν είναι ικανός να ξεκινήσει το παιχνίδι, θα αντικαθίσταται από άλλο παίκτη. Σε αυτή την περίπτωση, οι αντίπαλοι δικαιούνται να αντικαταστήσουν έναν παίκτη από την αρχική τους πεντάδα, εάν το επιθυμούν.

9-11 Παράδειγμα: Ο Α1 είναι παίκτης της αρχικής πεντάδας. Στη διάρκεια του διαλείμματος του παιχνιδιού, 7 λεπτά πριν την έναρξή του

(α) ο Α1 τραυματίζεται

(β) ο Α1 αποβάλλεται

Διευκρίνιση: Και στις δυο περιπτώσεις, Α1 θα αντικαθίσταται με άλλο παίκτη της ομάδας Α. Σε αυτή την περίπτωση, η ομάδα Β δικαιούται να αντικαταστήσει έναν παίκτη της αρχικής της πεντάδας, εάν το επιθυμεί.

ΑΡΘΡΟ 10º: Κατάσταση της μπάλας

10-1 Κατάσταση. Η μπάλα δεν νεκρώνει και το καλάθι μετράει εάν επιτευχθεί, όταν ένας παίκτης που βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι και τελειώνει αυτή με συνεχόμενη προσπάθεια, ενώ ένας παίκτης της αμυνόμενης ομάδας χρεώνεται με σφάλμα σε οποιοδήποτε αντίπαλο μετά που η συνεχόμενη προσπάθεια του σουτέρ έχει αρχίσει. Αυτή η κατάσταση είναι ισοδύναμα ισχυρή εάν οποιοσδήποτε αμυνόμενος παίκτης ή οποιοσδήποτε μέλος επιτρέπεται να κάθεται στον πάγκο της αμυνόμενης ομάδας, δεχθεί μια τεχνική ποινή.

10-2 Παράδειγμα: Ο Α1 βρίσκεται στην προσπάθεια του για καλάθι όταν ο Β2 χρεώνεται με σφάλμα στον Α2. Ο Α1 ολοκληρώνει το σουτ του με μια συνεχόμενη κίνηση.

(α) Αυτό είναι το τρίτο ομαδικό σφάλμα για την Β σε αυτό το τέταρτο

(β) Αυτό είναι το πέμπτο ομαδικό σφάλμα για την Β σε αυτό το τέταρτο

Διευκρίνιση: Και στις δυο περιπτώσεις, το καλάθι του A1, εάν επιτευχθεί, θα μετρήσει.

(α) Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα.

(β) Ο A2 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή

10-3 Ο A1 είναι σε προσπάθεια για καλάθι όταν ο A2 χρεώνεται με σφάλμα στον B2. Ο A1 ολοκληρώνει το σουτ του με μια συνεχόμενη κίνηση.

Διευκρίνιση: Η μπάλα νεκρώνει όταν ο A2 χρεώνεται με σφάλμα (κατοχής για την ομάδα του). Εάν το σουτ του A1 είναι επιτυχημένο, το καλάθι δεν θα μετρήσει. Ανεξαρτήτως του αριθμού των ομαδικών σφαλμάτων της A ομάδας σε αυτό το τέταρτο, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα B από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών. Εάν το σουτ του A1 είναι ανεπιτυχές, το παιχνίδι με επαναφορά για την ομάδα B από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

ΑΡΘΡΟ 12º: Αναπήδηση και εναλλασσόμενη κατοχή

12-1 Κατάσταση. Η ομάδα που δεν αποκτά τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο μετά τη διαδικασία του εναρκτήριου jump ball στην αρχή του παιχνιδιού θα της χορηγείται η μπάλα από εκτός ορίων, από το πλησιέστερο σημείο που θα συμβεί μία νέα διαδικασία αναπήδησης, εκτός (της περιοχής) ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

12-2 Παράδειγμα: Δύο -2- λεπτά πριν την έναρξη του παιχνιδιού, ο A1 χρεώνεται με τεχνική ποινή.

Διευκρίνιση: Ένας παίκτης της αρχικής πεντάδας της ομάδας B θα εκτελεί την ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το redound. Καθώς το παιχνίδι δεν έχει ξεκινήσει ακόμη, και το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής δεν έχει καθοριστεί, Το παιχνίδι θα ξεκινήσει με jump ball.

12-3 Παράδειγμα: Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) πετά τη μπάλα για το εναρκτήριο jump ball. Πριν η μπάλα φτάσει στο υψηλότερο σημείο αγγίζεται από τον αναπηδώντα A1.

Διευκρίνιση: Υπάρχει παράβαση στην αναπήδηση από τον A1. Η ομάδα B δικαιούται επαναφορά από το μπροστά γήπεδο της κοντά στην κεντρική γραμμή. Η ομάδα B θα έχει 14 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο των 24άρων (shot clock). Από την στιγμή που η μπάλα τεθεί στην διάθεση παίκτη της B ομάδας για επαναφορά, η ομάδα A θα δικαιούται την επόμενη κατοχή από την εναλλασσόμενη κατοχή.

12-4 Παράδειγμα: Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) πετά τη μπάλα για το εναρκτήριο jump-ball. Πριν η μπάλα φθάσει στο υψηλότερο σημείο της, ο A2 (δεν συμμετέχει στην αναπήδηση), εισέρχεται στον κεντρικό κύκλο από το δικό του

(α) πίσω γήπεδο.

(β) εμπρός γήπεδο.

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις, ο A2 έχει διαπράξει παράβαση κατά την αναπήδηση. Στην ομάδα B χορηγείται επαναφορά της μπάλας, κοντά στην κεντρική γραμμή στο πλησιέστερο σημείο που διαπράχθηκε η παράβαση με

(α) 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων, εάν έγινε στο μπροστά γήπεδο

(β) 24 δευτερόλεπτα στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων, εάν έγινε στο πίσω γήπεδο.

Από την στιγμή που η μπάλα τεθεί στην διάθεση παίκτη της Β ομάδας για επαναφορά, η ομάδα Α θα δικαιούται την επόμενη κατοχή από την εναλλασσόμενη κατοχή.

12-5 Παράδειγμα: Ο πρώτο διαιτητής (grew chief) πετά την μπάλα στον αέρα για το εναρκτήριο Jump ball. Αμέσως μετά το νόμιμο άγγιγμα από τον συμμετέχων Α1

(α) Συμβαίνει ταυτόχρονο κράτημα της μπάλας από τους Α2 και Β2.

(β) Συμβαίνει διπλό σφάλμα μεταξύ των Α2 και Β2.

Διευκρίνηση: Και στις δύο περιπτώσεις, την στιγμή που ο έλεγχος ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο δεν έχει καθιερωθεί ακόμα, ο διαιτητής δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής. Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) θα διευθύνει μια νέα αναπήδηση (jump-ball) στον κεντρικό κύκλο μεταξύ των Α2 και Β2. Ο χρόνος που κύλησε, μετά από το νόμιμο κτύπημα της μπάλας και πριν από την κρατημένη μπάλα/τον καταλογισμό του διπλού σφάλματος, θα ισχύει.

12-6 Παράδειγμα: Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) πετά τη μπάλα για το εναρκτήριο jump-ball. Αμέσως μετά το νόμιμο άγγιγμα της μπάλας από τον συμμετέχοντα στην αναπήδηση Α1, η μπάλα:

(α) Πηγαίνει απευθείας εκτός ορίων.

(β) Πιάνεται από τον Α1 πριν ακουμπήσει έναν από τους μη συμμετέχοντες στην αναπήδηση παίκτες ή τον αγωνιστικό χώρο.

Διευκρίνηση: Και στις δύο περιπτώσεις, στην ομάδα Β χορηγείται μία επαναφορά από εκτός ορίων, σαν αποτέλεσμα της παράβασης του Α1. Η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο των 24άρων (shot clock) εάν η επαναφορά χορηγείται από το δικό της πίσω γήπεδο και 14 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο των 24άρων (shot clock) εάν χορηγείται από το δικό της εμπρός γήπεδο. Από την στιγμή που η μπάλα τεθεί στην διάθεση παίκτη της Β ομάδας για επαναφορά, η ομάδα Α θα δικαιούται την επόμενη κατοχή από την εναλλασσόμενη κατοχή.

12-7 Παράδειγμα: Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) πετά τη μπάλα για το εναρκτήριο jump-ball. Αμέσως μετά το νόμιμο άγγιγμα της μπάλας από τον συμμετέχοντα στην αναπήδηση Α1, ο Β1 χρεώνεται με τεχνική ποινή.

Διευκρίνηση: Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα εκτελέσει μία -1- ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Από τη στιγμή που ο παίκτης της ομάδας Α παίρνει τη μπάλα για την εκτέλεση της ελεύθερης βολής, η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα δείχνει υπέρ της ομάδας Β. το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β (λόγω βέλους), από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε η τεχνική ποινή. Εάν η επαναφορά για την ομάδα Β είναι από το πίσω γήπεδο της, η ομάδα Β θα έχει 24'' στη συσκευή των 24άρων (shot clock), εάν η επαναφορά είναι από το εμπρός γήπεδο της ομάδας Β, θα έχει 14'' στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

12-8 Παράδειγμα: Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) πετά τη μπάλα για το εναρκτήριο jump-ball. Αμέσως μετά το νόμιμο άγγιγμα της μπάλας από τον συμμετέχοντα στην αναπήδηση Α1, ο Α2 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στον Β2.

Διευκρίνηση: Ο Β2 θα εκτελέσει δύο -2- ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Από τη στιγμή που ο Β2 παίρνει τη μπάλα για την εκτέλεση της ελεύθερης βολής, η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα δείχνει υπέρ της ομάδας Α. το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο (σαν μέρος της ποινής του αντιαθλητικού σφάλματος). Η ομάδα Β θα έχει 14'' στη συσκευή των 24άρων (shot clock).



12-9 Παράδειγμα: Η ομάδα Β έχει δικαίωμα επαναφοράς από εκτός ορίων, σύμφωνα με τον κανόνα εναλλασσόμενης κατοχής. Ένας διαιτητής ή/και ο σημειωτής κάνουν ένα λάθος και η μπάλα δίνεται λανθασμένα στην ομάδα Α για επαναφορά εκτός ορίων.

Διευκρίνιση: Αμέσως μετά το νόμιμο άγγιγμα της μπάλας από έναν παίκτη στο αγωνιστικό χώρο, το λάθος δεν μπορεί να διορθωθεί. Σαν αποτέλεσμα του λάθους, η ομάδα Β δεν χάνει το δικαίωμα της επόμενης εναλλασσόμενης κατοχής, στην επόμενη κατάσταση αναπήδησης.

12-10 Παράδειγμα: Ταυτόχρονα με το σήμα της λήξης του 1^{ου} τετάρτου, ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στον Α1. Ο διαιτητής αποφασίζει ότι το χρονόμετρο ήχησε πριν συμβεί το σφάλμα του Β1. Η ομάδα Α έχει το δικαίωμα της κατοχής λόγω της εναλλασσόμενης κατοχής για την έναρξη του 2^{ου} τετάρτου.

Διευκρίνιση: Το αντιαθλητικό σφάλμα συνέβη στην ανάπαυλα του παιχνιδιού. Πριν την έναρξη του δεύτερου τέταρτου, ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά εκτός ορίων για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της. Η ομάδα Α έχει 14 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο των 24άρων (shot clock). Η ομάδα Α δεν θα χάσει το δικαίωμα της επαναφοράς από εκτός ορίων στην επόμενη κατάσταση εναλλασσόμενης κατοχής.

12-11 Παράδειγμα: Αμέσως μετά τον ήχο του χρονομέτρου για τη λήξη του 3^{ου} τετάρτου, ο Β1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Η ομάδα Α έχει το δικαίωμα στην επόμενη εναλλασσόμενη κατοχή για την έναρξη του 4^{ου} τετάρτου.

Διευκρίνιση: Οποιοσδήποτε παίκτης της Α ομάδας θα εκτελέσει μία -1- ελεύθερη βολή, χωρίς κανείς παίκτης να συμμετέχει στη διεκδίκηση του rebound, πριν την έναρξη του 4^{ου} τετάρτου. Το 4^ο τέταρτο θα ξεκινά με επαναφορά για την ομάδα Α από την προέκταση της κεντρικής γραμμής. Η ομάδα Α θα έχει 24'' δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο των 24άρων (shot clock).

12-12 Παράδειγμα: Ο Α1 πηδά με τη μπάλα στα χέρια του και νομίμως μπλοκάρεται (τάπα) από τον Β1. Και οι δύο παίκτες επιστρέφουν στο έδαφος έχοντας το 1 χέρι ή τα 2 χέρια τους σταθερά στη μπάλα.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι μία περίπτωση jump-ball.

12-13 Παράδειγμα: Ο Α1 πηδά με τη μπάλα στα χέρια του και νομίμως μπλοκάρεται (τάπα) από τον Β1. Ο Α1 επιστρέφει στο έδαφος έχοντας το 1 χέρι ή τα 2 χέρια του σταθερά στη μπάλα.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι μία παράβαση βημάτων από τον Α1.

12-14 Παράδειγμα: Οι Α1 και Β1 είναι στον αέρα έχοντας τα χέρια τους σταθερά στη μπάλα. Μετά που επιστρέφουν στον αγωνιστικό χώρο, ο Α1 προσγειώνεται με το ένα -1- πόδι στη γραμμή των ορίων.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι μία περίπτωση jump-ball.

12-15 Παράδειγμα: Ο Α1 πηδά με την μπάλα από το εμπρός του γήπεδο και νομίμως μπλοκάρεται από τον Β1. Και οι δύο παίκτες επιστρέφουν στον αγωνιστικό χώρο έχοντας το 1 χέρι ή τα 2 χέρια τους σταθερά στη μπάλα. Ο Α1 προσγειώνεται με το 1 πόδι στο πίσω του γήπεδο.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι μία περίπτωση jump-ball.

12-16 Κατάσταση. Είναι περίπτωση αναπήδησης που επισύρει διαδικασία εναλλασσόμενης κατοχής, οποτεδήποτε μια ζωντανή μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό, εκτός από την περίπτωση ανάμεσα στις βολές και εκτός μετά από την τελευταία βολή που ακολουθείται από κατοχή της μπάλας ως μέρος

της ποινής του σφάλματος. Σύμφωνα με τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής, η συσκευή των 24άρων (shot clock) θα δείχνει 14 δευτερόλεπτα όταν η επιτιθέμενη ομάδα θα δικαιούται την επαναφορά ή 24 δευτερόλεπτα όταν η αντίπαλη ομάδα θα δικαιούται την επαναφορά.

12-17 Παράδειγμα: Σε σουτ για καλάθι, από τον Α1, η μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό.

(α) Η ομάδα Α

(β) Η ομάδα Β

έχει το δικαίωμα της επαναφοράς από εκτός ορίων λόγω της εναλλασσόμενης κατοχής.

Διευκρίνιση: Μετά την επαναφορά, πίσω από την τελική γραμμή στο πίσω γήπεδο της Β ομάδας:

(α) Η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα

(β) Η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα

στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

12-18 Παράδειγμα: Η μπάλα είναι στον αέρα στην διάρκεια σουτ για καλάθι από τον Α1, όταν ηχεί η συσκευή των 24άρων (shot clock) και κατόπιν η μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό. Η ομάδα Α, έχει το δικαίωμα της επαναφοράς από εκτός ορίων λόγω της εναλλασσόμενης κατοχής.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι μία κατάσταση αναπήδησης. Μετά την επαναφορά πίσω από την τελική γραμμή στο μπροστά γήπεδο της, η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

12-19 Παράδειγμα: Ο Β2 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στη διάρκεια σουτ 2 πόντων από τον Α1. Στη διάρκεια της τελευταίας ελεύθερης βολής χωρίς παίκτες να συμμετέχουν στο rebound:

(α) Η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό.

(β) Ο Α1 πατά την γραμμή των ελευθέρων βολών καθώς ελευθερώνει τη μπάλα.

(γ) Η μπάλα δεν αγγίζει την στεφάνη.

Διευκρίνιση: Σε όλες τις περιπτώσεις, η ελεύθερη βολή είναι ανεπιτυχής. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο, με 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

12-20 Παράδειγμα: Μετά από επαναφορά του Α1 από την κεντρική γραμμή για την έναρξη του 2^{ου} τετάρτου, η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό στο εμπρός γήπεδο της Α ομάδας.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι μια κατάσταση αναπήδησης. Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα αντιστραφεί αμέσως, υπέρ της ομάδας Β. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β λόγω εναλλασσόμενης κατοχής από την τελική της γραμμή, εκτός πίσω ακριβώς από το ταμπλό, με 24 δευτερόλεπτα στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

12-21 Παράδειγμα: Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Α. Στην διάρκεια του διαλείμματος του αγώνα μετά το 1^ο τέταρτο, ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Α1. Ο Α1 εκτελεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ, ακολουθούμενες από επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της Α ομάδας, για την έναρξη του 2^{ου} τετάρτου. Το βέλος υπέρ της ομάδας Α παραμένει χωρίς να αντιστραφεί. Μετά την επαναφορά, η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό στο εμπρός γήπεδο της Α ομάδας.



Διευκρίνιση: Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α λόγω εναλλασσόμενης κατοχής από την τελική γραμμή στο εμπρός της γήπεδο, εκτός πίσω ακριβώς από το ταμπλό, με 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων. Η διεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα αντιστραφεί αμέσως μόλις τελειώσει η επαναφορά για την ομάδα Α.

12-22 Κατάσταση. Μία εμπλοκή μπάλας συμβαίνει όταν 1 ή περισσότεροι παίκτες από την αντίπαλη ομάδα έχουν 1 χέρι ή δύο χέρια σταθερά στην μπάλα ώστε κανένας παίκτης να μην μπορεί να αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας χωρίς αδικαιολόγητη δύναμη.

12-23 Παράδειγμα: Ο Α1 με την μπάλα στα χέρια του είναι σε συνεχή προσπάθεια προς το καλάθι με σκοπό να σκοράρει. Εκείνη τη στιγμή, ο Β1 τοποθετεί τα χέρια του σταθερά στη μπάλα και τότε ο Α1 κάνει περισσότερα βήματα απ' ότι επιτρέπεται από τον κανονισμό των βημάτων.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι κατάσταση jump-ball.

12-24 Κατάσταση. Μια παράβαση της ομάδας στην διάρκεια της εναλλασσόμενης κατοχής, προκαλεί την απώλεια της επαναφοράς λόγω εναλλασσόμενης κατοχής.

12-25 Παράδειγμα: Με 1:47 να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού για τη λήξη του 3^{ου} τετάρτου στη διάρκεια της επαναφοράς λόγω εναλλασσόμενης κατοχής:

(α) Ο Α1 που επαναφέρει την μπάλα, πατά στον αγωνιστικό χώρο ενώ έχει τη μπάλα στο/α χέρι/α του.

(β) Ο Α2 εκτείνει τα χέρια του πάνω από την γραμμή ορίων, πριν η μπάλα επιστρέψει στον αγωνιστικό χώρο.

(γ) Ο Α1 που επαναφέρει την μπάλα, κάνει περισσότερο από 5 δευτερόλεπτα για να ελευθερώσει την μπάλα.

Διευκρίνιση: Σε όλες τις περιπτώσεις, αυτό είναι μία παράβαση επαναφοράς (εκτός ορίων), του Α1 ή του Α2. Η μπάλα θα χορηγείται στην Β ομάδα για επαναφορά από το σημείο της αρχικής επαναφοράς. Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα στρέφεται αμέσως υπέρ της ομάδας Β.

12-26 Κατάσταση. Όποτε συμβαίνει μία κατάσταση jump-ball χωρίς να απομένει χρόνος στο χρονόμετρο των 24" (shot clock) και το η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Α, η διαδικασία εναλλασσόμενης κατοχής δεν θα εφαρμόζεται. Πρόκειται για παράβαση στο χρονόμετρο των 24" (shot clock). Οπότε η μπάλα θα δοθεί για επαναφορά στην ομάδα Β.

12-27 Παράδειγμα: Η μπάλα μετά από σουτ για καλάθι του Α1, βρίσκεται στον αέρα όταν ηχεί το χρονόμετρο των 24" (shot clock) και

(α) η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

(β) αναπηδά στο στεφάνι και δεν μπαίνει στο καλάθι

(γ) δεν βρίσκει στο στεφάνι

Αμέσως μετά τα περιπτώσεις (β) και (γ) συμβαίνει ταυτόχρονο κράτημα της μπάλας

Διευκρίνιση:

Στην περίπτωση (α) δεν υπάρχει παράβαση 24" (shot clock). Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την Β ομάδα πίσω από την τελική της γραμμή.

Στην περίπτωση (β), αν το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής δείχνει την ομάδα Α, η ομάδα Α θα έχει επαναφορά στο κοντινότερο σημείο που συνέβη το ταυτόχρονο κράτημα της μπάλας με 14" στο χρονόμετρο shot clock. Αν το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής δείχνει την ομάδα Β, η ομάδα Β θα έχει επαναφορά στο

κοντινότερο σημείο που συνέβη το ταυτόχρονο κράτημα της μπάλας με 24" στο χρονόμετρο shot clock.

Στην περίπτωση (γ), συνέβη παράβαση 24" (shot clock). Η κατεύθυνση του βέλους εναλλασσόμενης κατοχής δεν έχει σημασία. Η ομάδα Β θα έχει επαναφορά στο κοντινότερο σημείο που συνέβη η παράβαση των 24" shot clock.

12-28 Παράδειγμα: Η μπάλα μετά από σουτ για καλάθι του Α1, βρίσκεται στον αέρα όταν ηχεί το χρονόμετρο των 24" (shot clock) και

(α) η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

(β) αναπηδά στο στεφάνι και δεν μπαίνει στο καλάθι

(γ) δεν βρίσκει στο στεφάνι

Αμέσως μετά ο Α2 και ο Β2 χρεώνονται με τεχνική ποινή.

Διευκρίνιση:

Σε όλες τις περιπτώσεις, οποιοσδήποτε παίκτης της Α ομάδας (για την τεχνική ποινή του Β2) ή οποιοσδήποτε παίκτης της Β ομάδας (για την τεχνική ποινή του Α2) θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανέναν παίκτη χωρίς κανέναν παίκτη να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ, και μετά,

Στην περίπτωση (α) δεν υπάρχει παράβαση 24" (shot clock). Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την Β ομάδα πίσω από την τελική της γραμμή.

Στην περίπτωση (β), αν το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής δείχνει την ομάδα Α, η ομάδα Α θα έχει επαναφορά στο κοντινότερο σημείο που συνέβη το ταυτόχρονο κράτημα της μπάλας με 14" στο χρονόμετρο shot clock. Αν το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής δείχνει την ομάδα Β, η ομάδα Β θα έχει επαναφορά στο κοντινότερο σημείο που συνέβη το ταυτόχρονο κράτημα της μπάλας με 24" στο χρονόμετρο shot clock.

Στην περίπτωση (γ), συνέβη παράβαση 24" (shot clock). Η κατεύθυνση του βέλους εναλλασσόμενης κατοχής δεν έχει σημασία. Η ομάδα Β θα έχει επαναφορά στο κοντινότερο σημείο που συνέβη η παράβαση των 24" shot clock.

ΑΡΘΡΟ 13º: Πως παίζεται η μπάλα

13-1 Κατάσταση. Στη διάρκεια του αγώνα η μπάλα παίζεται μόνο με τα χέρια. Είναι παράβαση όταν παίκτης:

- τοποθετεί την μπάλα μεταξύ των ποδιών με σκοπό την προσποίηση μιας πάσας ή ενός σουτ
- Εσκεμμένα χρησιμοποιεί το κεφάλι, τη γροθιά ή τα πόδια για να παίξει την μπάλα

13-2 Παράδειγμα: Ο Α1 έχει τελειώσει τη ντρίμπλα του. Ο Α1 τοποθετεί την μπάλα ανάμεσα στα πόδια του και προσποιείται μία πάσα ή ένα σουτ.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι παράβαση χρήσης ποδιών του Α1.

13-3 Παράδειγμα: Ο Α1 πασάρει στον Α2 ο οποίος τρέχει σε αιφνιδιασμό στο αντίπαλο καλάθι. Πριν πιάσει την μπάλα ο Α2, επίτηδες ακουμπάει την μπάλα με το κεφάλι.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι παράβαση του Α2, χρησιμοποιώντας το κεφάλι για να παίξει την μπάλα.

13-4 Κατάσταση. Είναι παράβαση η αύξηση ύψους ενός παίκτη με οποιοδήποτε τρόπο. Είναι παράβαση η ανύψωση ενός συμπαίκτη για να παίξει την μπάλα.

13-5 Παράδειγμα: Ο Α1 αγκαλιάζει και ανασηκώνει τον συμπαίκτη του Α2 και τον σηκώνει κάτω από το αντίπαλο καλάθι. Ο Α3 πασάρει την μπάλα στον Α2 ο οποίος την βάζει (καρφώνει) στο καλάθι.



Διευκρίνιση: Αυτό είναι παράβαση της ομάδας Α. Το καλάθι του Α2 δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από την πλάγια γραμμή, στην προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, στο πίσω της γήπεδο.

ΑΡΘΡΟ 14°: Έλεγχος της μπάλας

14-1 Κατάσταση. Η κατοχή της ομάδας ξεκινά όταν ένας παίκτης αυτής της ομάδας έχει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας, κρατώντας την ή ντριμπλάροντάς την ή ο παίκτης της ομάδας έχει την κατοχή μιας ζωντανής μπάλας στη διάθεσή του για επαναφορά ή για ελεύθερη βολή.

14-2 Παράδειγμα: Σύμφωνα με την κρίση των διαιτητών, ανεξαρτήτως εάν το χρονόμετρο του παιχνιδιού είναι σταματημένο ή όχι, ένας παίκτης σκοπίμως καθυστερεί τη διαδικασία να πάρει τη μπάλα στα χέρια του (από το διαιτητή) για μια επαναφορά ή για μια ελεύθερη βολή.

Διευκρίνιση: Η μπάλα ζωντανεύει και η κατοχή για την ομάδα ξεκινά, όταν ο διαιτητής τοποθετεί την μπάλα στο έδαφος, στο σημείο επαναφοράς από εκτός ορίων ή στη γραμμή των ελευθέρων βολών.

14-3 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας για 15 δευτερόλεπτα. Ο Α1 πασάρει την μπάλα στον Α2 και η μπάλα, που βρίσκεται στον αέρα, κινείται κατά μήκος της γραμμής εκτός ορίων. Ο Β1 προσπαθεί να πιάσει την μπάλα και πηδά από τον αγωνιστικό χώρο, πάνω από την γραμμή. Ο Β1 είναι ακόμη στον αέρα όταν αυτός:

(α) Κτυπά τη μπάλα με το 1 χέρι ή τα 2 χέρια,

(β) Πιάνει τη μπάλα με τα δύο χέρια ή η μπάλα αναπαύεται στο ένα (1) χέρι. και η μπάλα επιστρέφει στον αγωνιστικό χώρο όπου και πιάνεται από τον Α2.

Διευκρίνιση:

(α) Η ομάδα Α διατηρεί τον έλεγχο της μπάλας. Το χρονόμετρο των 24άρων (shot clock), θα συνεχίζει για την ομάδα Α.

(β) Ο Β1 απέκτησε την κατοχή για την ομάδα Β. Ο Α2 επανέκτησε τον έλεγχο της μπάλας για την ομάδα Α. Η ομάδα Α θα έχει νέα 24 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο των 24'' (shot clock).

ΑΡΘΡΟ 15°: Παίκτης σε προσπάθεια για σουτ

15-1 Κατάσταση: Η προσπάθεια για καλάθι (act of shooting) ξεκινά όταν ο παίκτης, κατά την κρίση του διαιτητή, μετακινεί την μπάλα ανοδικά, προς το καλάθι των αντιπάλων.

15-2 Παράδειγμα: Ο Α1 σε διείσδυσή του (drive) προς το καλάθι, σταματά νόμιμα με τα δυο του πόδια στον αγωνιστικό χώρο χωρίς να μετακινεί την μπάλα ανοδικά. Αυτή τη στιγμή Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1.

Διευκρίνιση: Το φάουλ του Β1 δεν έγινε στην προσπάθεια για καλάθι του Α1 μιας και δεν είχε αρχίσει η ανοδική πορεία της μπάλας στο καλάθι.

15-3 Κατάσταση: Η προσπάθεια για καλάθι (act of shooting) σε μια συνεχόμενη κίνηση ξεκινά όταν η μπάλα αναπαύεται στο/α χέρι/α του παίκτη αφού ολοκλήρωσε την ντριμπλα ή ενός κρατήματος της μπάλα στον αέρα, και ο παίκτης ξεκινά, κατά την κρίση ενός διαιτητή, την κίνηση του σουτ πριν από την απελευθέρωση της μπάλας για καλάθι.

15-4 Παράδειγμα: Ο Α1 σε διείσδυση του (drive) προς το καλάθι, τελειώνει την ντρίμπλα με την μπάλα στα χέρια του και ξεκινά την κίνηση του σουτ. Εκείνη τη στιγμή, ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Το σφάλμα του Β1 συνέβη στον παίκτη στην προσπάθειά του για καλάθι (act of shooting). Ο Α1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από οποιαδήποτε ελεύθερη βολή.

15-5 Παράδειγμα: Ο Α1 πηδά στον αέρα και ελευθερώνει την μπάλα στην προσπάθειά του για καλάθι 3 πόντων. Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1, πριν ο Α1 επιστρέψει με τα δύο πόδια στον αγωνιστικό χώρο. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Ο Α1 παραμένει σε προσπάθεια για καλάθι (act of shooting) μέχρι και τα δύο πόδια του να επιστρέψουν στον αγωνιστικό χώρο. Ο Α1 θα εκτελέσει 3 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από οποιαδήποτε ελεύθερη βολή.

15-6 Παράδειγμα: Ο Α1 με την μπάλα στα χέρια στο εμπρός του γήπεδο, διαπράττει σφάλμα (κατοχής) κατά του Β1. Στην συνεχόμενη (προς τα εμπρός) κίνησή του, ο Α1 πετά την μπάλα μέσα στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Στην ομάδα Β θα χορηγείται επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, στο δικό της πίσω γήπεδο.

15-7 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα κατά του Α1, σε drive του προς το καλάθι, με το εμπρός του πόδι ακόμη στον αγωνιστικό χώρο. Ο Α1 συνεχίζει την προσπάθειά του για καλάθι και εξαιτίας του σφάλματος από τον Β1, η μπάλα στιγμιαία, αφήνει τα χέρια του Α1. Ο Α1 πιάνει την μπάλα με τα δύο χέρια και πετυχαίνει καλάθι.

Διευκρίνιση: Το σφάλμα του Β1 συνέβη στον Α1, που ήταν σε προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα στιγμιαία άφησε τα χέρια του Α1, ο Α1 διατηρεί ακόμη τον έλεγχο της μπάλας και επομένως η προσπάθεια για καλάθι συνεχίζεται. Το καλάθι θα μετρήσει. Ο Α1 θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα συνεχίσει όπως μετά από οποιαδήποτε ελεύθερη τελευταία βολή.

15-8 Κατάσταση: Όταν ένας παίκτης βρίσκεται σε προσπάθεια για σουτ και μετά που έχει καταλογιστεί σφάλμα υπέρ του, πασάρει τη μπάλα, δεν θεωρείται πλέον ότι βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι.

15-9 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα σε προσπάθεια για καλάθι του Α1. Αυτό είναι το τρίτο ομαδικό για την ομάδα Β σε αυτό το τέταρτο. Μετά το σφάλμα, ο Α1 πασάρει την μπάλα στον Α2.

Διευκρίνιση: Όταν ο Α1 πασάρει την μπάλα στον Α2, η προσπάθεια για καλάθι έχει τελειώσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα.

15-10 Κατάσταση: Όταν σε παίκτη που βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι καταλογίζεται σφάλμα υπέρ του, κατόπιν αυτός σκοράρει ενώ ταυτόχρονα διαπράττει παράβαση βημάτων, το καλάθι δεν θα μετρά και 2 ή 3 ελεύθερες βολές θα χορηγούνται.

15-11 Παράδειγμα: Ο Α1 με την μπάλα στα χέρια του κάνει διείσδυση προς το καλάθι σε μια προσπάθεια για 2 πόντους. Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 και στη συνέχεια ο Α1 διαπράττει παράβαση βημάτων. Η μπάλα καταλήγει (μπαίνει) στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Στον Α1 θα χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές.

ΑΡΘΡΟ 16°: Καλάθι: Πότε επιτυγχάνεται και η αξία του

16-1 Κατάσταση. Η αξία του καλαθιού καθορίζεται από το σημείο του αγωνιστικού χώρου απ' όπου έγινε το σουτ. Ένα σουτ που ελευθερώνεται από την περιοχή των 2 πόντων, μετρά για 2 πόντους, ένα σουτ που ελευθερώνεται από την περιοχή των 3 πόντων, μετρά για 3 πόντους. Το καλάθι κατοχυρώνεται στην ομάδα που επιτίθεται στο καλάθι των αντιπάλων στο οποίο η μπάλα μπήκε.

16-2 Παράδειγμα: Ο Α1 ελευθερώνει τη μπάλα σε προσπάθεια 3 πόντων. Η μπάλα βρίσκεται στην ανοδική της πορεία και νομίμως αγγίζεται από οποιοδήποτε παίκτη που βρίσκεται μέσα στην περιοχή των 2 πόντων της Α ομάδας. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Στην Α ομάδα θα πιστωθούν 3 πόντοι σαν το σουτ του Α1 να ελευθερώθηκε από την περιοχή των 3 πόντων.

16-3 Παράδειγμα: Ο Α1 ελευθερώνει την μπάλα για σουτ από την περιοχή των 2 πόντων. Η μπάλα, στην ανοδική της πορεία αγγίζεται νόμιμα από τον Β1 που πηδά από την περιοχή των 3 πόντων της Α ομάδας. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Στην ομάδα Α θα πιστωθούν 2 πόντοι σαν το σουτ του Α1 να ελευθερώθηκε από την περιοχή των 2 πόντων.

16-4 Παράδειγμα: Στην έναρξη ενός τετάρτου, η ομάδα Α αμύνεται στο καλάθι της όταν ο Β1 λανθασμένα ντρινμπλάρει στο δικό του καλάθι και πετυχαίνει καλάθι.

Διευκρίνιση: Στον αρχηγό πεντάδας της Α ομάδας θα πιστωθούν 2 πόντοι.

16-5 Κατάσταση: Εάν η μπάλα μπει στο αντίπαλο καλάθι, η αξία του καλαθιού καθορίζεται από το σημείο που η μπάλα ελευθερώθηκε από τον αγωνιστικό χώρο. Η μπάλα μπορεί να μπει στο καλάθι είτε απευθείας είτε να αγγιχθεί κατά τη διάρκεια της πάσας από οποιοδήποτε παίκτη ή να αγγίξει τον αγωνιστικό χώρο πριν μπει στο καλάθι.

16-6 Παράδειγμα: Ο Α1 πασάρει τη μπάλα από την περιοχή των 3 πόντων και
(α) η μπάλα απευθείας μπαίνει στο καλάθι
(β) η μπάλα αγγίζει οποιονδήποτε παίκτη στον αγωνιστικό χώρο στην περιοχή 2 ή 3 πόντων της ομάδας Α και μετά μπαίνει στο καλάθι

Διευκρίνιση: Και στις δυο περιπτώσεις, στον Α1 θα πιστωθούν 3 πόντοι καθώς η πάσα του ελευθερώθηκε από την περιοχή των 3 πόντων.

16-7 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για σουτ 3 πόντων. Αφού η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του Α1, ακουμπάει τον αγωνιστικό χώρο της περιοχής 2 πόντων της ομάδας Α. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Η προσπάθεια για καλάθι του Α1 θα μετρήσει για 3 πόντους, αφού απελευθερώθηκε από την περιοχή 3 πόντων. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε πετυχημένη προσπάθεια για καλάθι.

16-8 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 που είναι στην προσπάθεια για σουτ 3 πόντων. Η μπάλα ακουμπάει τον αγωνιστικό χώρο και κατόπιν μπαίνει στον καλάθι.

Διευκρίνιση: Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Μια προσπάθεια για σουτ τελειώνει αφού η μπάλα έχει αγγίξει τον αγωνιστικό χώρο. Αφού ο διαιτητής

σφυρίζει και αφού η μπάλα δεν είναι σε προσπάθεια για σουτ, η μπάλα νεκρώνει άμεσα. Ο Α1 θα πρέπει να εκτελέσει 3 ελεύθερες βολές.

16-9 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για σουτ 3 πόντων. Αφού η μπάλα άφησε τα χέρια του Α1, το χρονόμετρο του παιχνιδιού ηχεί για το τέλος του τετάρτου. Η μπάλα αγγίζει τον αγωνιστικό χώρο και κατόπιν μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Μια προσπάθεια για σουτ τελειώνει αφού η μπάλα έχει αγγίξει τον αγωνιστικό χώρο. Αφού η μπάλα δεν είναι πλέον σε προσπάθεια για σουτ, νεκρώνει όταν ηχεί το χρονόμετρο του αγώνα για το τέλος του τετάρτου.

16-10 Παράδειγμα: Ο Α1 επαναφέρει την μπάλα στο εμπρός γήπεδο του. Η μπάλα αγγίζει οποιονδήποτε παίκτη στην περιοχή των 3 πόντων στο μπροστά γήπεδο της Α ομάδας, και κατόπιν μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Το καλάθι του θα μετρήσει για 2 πόντους αφού η μπάλα ελευθερώθηκε από επαναφορά. Το άγγιγμα της μπάλας είναι νόμιμο. Η αξία του καλαθιού θα ήταν για 3 πόντους εφόσον η μπάλα είχε ελευθερωθεί εντός γηπέδου σε προσπάθεια για σουτ ή από πίσω από την γραμμή των 3 πόντων.

16-11 Κατάσταση: Σε μια κατάσταση επαναφοράς από εκτός ορίων ή ενός ριμπάουντ μετά από την τελευταία ελεύθερη βολή, θα υπάρχει πάντα μια χρονική περίοδος από τη στιγμή που ο παίκτης εντός του αγωνιστικού χώρου αγγίζει τη μπάλα μέχρις ότου, αυτός ο παίκτης ελευθερώσει τη μπάλα για σουτ. Αυτό είναι ιδιαίτερος σημαντικός να ληφθεί υπόψη, κοντά στη λήξη του τετάρτου ή της παράτασης. Θα πρέπει να υπάρχει διαθέσιμη μία ελάχιστη περίοδος χρόνου για ένα τέτοιο σουτ, πριν την εκπνοή του χρόνου. Εάν 0.3 του δευτερόλεπτου εμφανίζονται στο χρονόμετρο του αγώνος ή της συσκευής των 24άρων (shot clock), είναι καθήκον του/των διαιτητή/ων να καθορίσουν εάν ο σουτέρ ελευθέρωσε τη μπάλα πριν ηχήσει το χρονόμετρο του αγώνος ή ηχήσει η συσκευή των 24άρων (shot clock), το τέλος του τετάρτου ή της παράτασης. Εάν ωστόσο, 0.2 ή 0.1 του δευτερόλεπτου εμφανίζονται στο χρονόμετρο του αγώνος ή της συσκευής των 24άρων (shot clock), η μόνη περίπτωση ενός έγκυρου καλαθιού από παίκτη, είναι με άγγιγμα (tapping) ή απευθείας κάρφωμα της μπάλας, με την προϋπόθεση ότι τα χέρια-χέρι του παίκτη δεν θα βρίσκεται σε επαφή με την μπάλα όταν το χρονόμετρο του αγώνος ή η συσκευή των 24άρων (shot clock) δείχνει 0.0.

16-12 Παράδειγμα: Στην ομάδα Α χορηγείται επαναφορά από εκτός ορίων, με:

(α) 0.3

(β) 0.2 ή 0.1

του δευτερόλεπτου εμφανίζονται στο χρονόμετρο του αγώνος ή στην συσκευή των 24άρων (shot clock).

Διευκρίνιση:

Οι διαιτητές θα πρέπει να εξασφαλίσουν ότι ο σωστός υπολειπόμενος χρόνος θα φαίνεται στο χρονόμετρο του αγώνα.

(α) Εάν στη διάρκεια της προσπάθειας για καλάθι ηχεί η κόρνα του χρονόμετρο του παιχνιδιού ή της συσκευής των 24άρων (shot clock) για την λήξη του τετάρτου ή της παράτασης, είναι ευθύνη των διαιτητών να καθορίσουν εάν η μπάλα ελευθερώθηκε πριν το χρονόμετρο του αγώνος ή της συσκευής των 24άρων (shot clock), ήχησε για τη λήξη του τετάρτου ή της παράτασης.

(β) Το καλάθι μπορεί να πιστωθεί μόνο εάν η μπάλα, ενώ είναι στον αέρα μετά από πάσα, αγγιχθεί (tapped) ή απευθείας προωθηθεί (κάρφωμα) μέσα στο καλάθι.



16-13 Παράδειγμα: Στο τέλος του τετάρτου, ο Α1 προωθεί (καρφώνει) την μπάλα στο καλάθι. Η μπάλα αγγίζει ακόμη το χέρι/α του όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 0.0. δευτερόλεπτα.

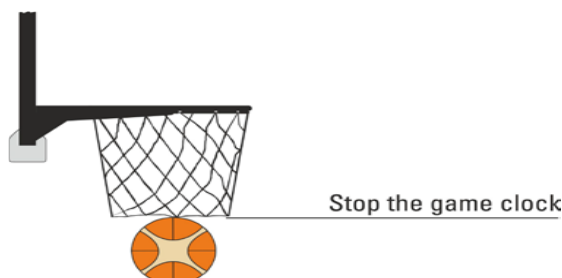
Διευκρίνηση: Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Η μπάλα άγγιξε το χέρι/α του Α1 όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού ήχησε για τη λήξη του τετάρτου.

16-14 Κατάσταση: Ένα καλάθι επιτυγχάνεται όταν ζωντανή μπάλα μπαίνει στο καλάθι από την επάνω πλευρά και παραμένει μέσα σε αυτό ή περνάει εντελώς από το καλάθι. Όταν:

(α) Μία επιτιθέμενη ομάδα ζητά time out σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού μετά από την επίτευξη ενός καλαθιού, ή

(β) Το ρολόι του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερα στο 4^ο τέταρτο ή στην παράταση,

το χρονόμετρο του αγώνος θα σταματά όταν η μπάλα παραμένει μέσα ή έχει περάσει καθαρά μέσα από το καλάθι όπως απεικονίζεται στο Διάγραμμα 2.



Διάγραμμα 2. Επίτευξη καλαθιού

16-15 Παράδειγμα: Με 2.02 στο χρονόμετρο του αγώνα, ο Α1 πετυχαίνει καλάθι και η μπάλα περνάει μέσα από αυτό. Με 2.00 στο χρονόμετρο του αγώνα ο Β1 είναι έτοιμος να επαναφέρει από την τελική του γραμμή.

Διευκρίνηση: Το καλάθι πραγματοποιήθηκε με πάνω από 2.00 στο χρονόμετρο του αγώνα. Για αυτό το λόγο το χρονόμετρο του αγώνα δεν πρέπει να σταματήσει.

ΑΡΘΡΟ 17^ο: Επαναφορά.

17-1 Κατάσταση. Κατά τη διάρκεια επαναφοράς, οι παίκτες εκτός από τον παίκτη που επαναφέρει δεν πρέπει να έχουν κανένα μέρος του σώματος τους πάνω από τη νοητή γραμμή ορίων.

Παίκτης που εκτελεί μία επαναφορά από εκτός ορίων, πριν ελευθερώσει τη μπάλα στη διάρκεια της επαναφοράς, είναι πιθανόν, το/α χέρι/α του, να περάσουν πάνω από τη νοητή γραμμή που χωρίζει την περιοχή εκτός ορίων με αυτή εντός ορίων. Σε τέτοιες καταστάσεις, συνεχίζει να είναι ευθύνη του αμυνόμενου παίκτη να αποφύγει την επαφή με τη μπάλα, ενώ αυτή βρίσκεται ακόμη στα χέρια του παίκτη που θα την επαναφέρει.

17-2 Παράδειγμα: Στο 3^ο τέταρτο, στον Α1 χορηγείται μία επαναφορά στο πίσω γήπεδο του, εκτός ορίων. Ενώ κρατά τη μπάλα:

(α) Ο Α1 μετακινεί το/α χέρι/α του πάνω από τη νοητή γραμμή ορίων έτσι ώστε η μπάλα να βρίσκεται επάνω από την περιοχή του αγωνιστικού χώρου. Ο Β1 αρπάζει τη μπάλα από τον Α1 ή κτυπά τη μπάλα από το/α χέρι/α του Α1 χωρίς να προκαλέσει οποιαδήποτε φυσική επαφή ενάντια του Α1.

(β) Ο Β1 μετακινεί το/α χέρια του πάνω από τη νοητή γραμμή προς τον Α1 για να σταματήσει την πάσα προς τον Α2 που βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο.

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις, ο Β1 έχει παρεμποδίσει την επαναφορά εκτός ορίων, επομένως, καθυστερεί το παιχνίδι. Επιπλέον, μια προφορική προειδοποίηση θα δοθεί στον Β1 και θα διαβιβαστεί στον head προπονητή Β. Αυτή η προειδοποίηση θα ισχύει για όλους τους παίκτες της ομάδας Β, για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Η επανάληψη μιας παρόμοιας κίνησης οποιουδήποτε παίκτη της ομάδας Β μπορεί να οδηγήσει σε τεχνική ποινή. Η επαναφορά θα επαναλαμβάνεται για την ομάδα Α. Η ομάδα Α θα έχει 24 δευτερόλεπτα στην συσκευή 24 (shot clock).

17-3 Παράδειγμα: Στο τρίτο τέταρτο στην ομάδα Α χορηγείται επαναφορά στο εμπρός γήπεδο της. Ο παίκτης Α1 που επαναφέρει κρατάει την μπάλα καθώς ο παίκτης Β1 μετακινεί τα χέρια του πάνω από την νοητή γραμμή ορίων, με:

(α) 7 δευτερόλεπτα,

(β) 17 δευτερόλεπτα

στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

Διευκρίνιση: Αυτή είναι μια παράβαση στην επαναφορά από τον Β1. Επιπλέον μια προφορική προειδοποίηση θα πρέπει να δοθεί στον Β1 και να κοινοποιηθεί στον προπονητή της Β ομάδας. Αυτή θα εφαρμόζεται σε όλους τους παίκτες της Β ομάδας. Οποιαδήποτε επανάληψη τέτοιας ενέργειας από οποιονδήποτε παίκτη της Β ομάδας θα έχει σαν αποτέλεσμα τεχνική ποινή. Η επαναφορά θα επαναληφθεί και η ομάδα Α θα έχει:

(α) 14 δευτερόλεπτα,

(β) 17 δευτερόλεπτα

στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

17-4 Κατάσταση. Όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερα στο 4^ο τέταρτο ή σε κάθε παράταση, ο παίκτης της αμυνόμενης ομάδας δεν θα πρέπει να μετακινεί κανένα μέρος του σώματός του πάνω από την γραμμή εκτός ορίων με σκοπό να παρέμβει στην επαναφορά της μπάλας.

17-5 Παράδειγμα: Με 54 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, η ομάδα Α έχει το δικαίωμα της επαναφοράς της μπάλας. Πριν ο διαιτητής δώσει την μπάλα στον Α1 για να την επαναφέρει, κάνει το σήμα της παράνομης υπέρβασης της γραμμής εκτός ορίων. Κατόπιν, ο Β1 μετακινεί το σώμα του προς τον Α1, πάνω από τη γραμμή εκτός ορίων, πριν η μπάλα επαναφερθεί από τη γραμμή εκτός ορίων.

Διευκρίνιση: Στον Β1 θα καταλογίζεται τεχνική ποινή.

17-6 Παράδειγμα: Με 51 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, η ομάδα Α δικαιούται μια επαναφορά από εκτός ορίων. Πριν από την παράδοση της μπάλας στον Α1 για την επαναφορά, ο διαιτητής δεν δείχνει το προειδοποιητικό σήμα για την «παράνομη υπέρβαση της γραμμής εκτός ορίων». Στη συνέχεια, ο Β1 μετακινεί το σώμα του προς το Α1 πάνω από τη γραμμή ορίων πριν ελευθερώσει την μπάλα πάνω από την γραμμή ορίων.

Διευκρίνιση: Καθώς ο διαιτητής δεν έδειξε το προειδοποιητικό σήμα προτού δώσει την μπάλα στον Α1, ο διαιτητής θα σφυρίξει και ο Β1 θα λάβει τώρα την σχετική προειδοποίηση. Αυτή η προειδοποίηση θα κοινοποιηθεί επίσης στον head προπονητή της ομάδας Β και θα ισχύει για όλα τα μέλη της ομάδας Β για παρόμοιες ενέργειες, για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Η επαναφορά θα επαναληφθεί και ο διαιτητής θα δείξει το προειδοποιητικό σήμα για την «παράνομη υπέρβαση της γραμμής εκτός ορίων»..



FIBA
We Are Basketball



17-7 Κατάσταση. Σε επαναφορά εκτός ορίων, ο παίκτης που θα την επαναφέρει, πρέπει να πασάρει τη μπάλα (να μην δώσει την μπάλα χέρι-χέρι) σε ένα συμπαίκτη του στον αγωνιστικό χώρο.

17-8 Παράδειγμα: Στην επαναφορά εκτός ορίων από τον Α1, ο Α1 δίνει τη μπάλα (χέρι με χέρι) στον Α2 που είναι στον αγωνιστικό χώρο.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι μια παράβαση του Α1 κατά την επαναφοράς εκτός ορίων. Η μπάλα πρέπει να αφήσει το/α χέρι/ια του Α1 για επαναφορά για να θεωρηθεί νόμιμη μία επαναφορά από εκτός ορίων. Στην ομάδα Β θα χορηγείται μία επαναφορά εκτός ορίων από το σημείο της αρχικής επαναφοράς εκτός ορίων.

17-9 Κατάσταση. Στη διάρκεια της επαναφοράς από εκτός ορίων άλλος/οι παίκτης/ες δεν θα έχει/ουν οποιοδήποτε μέρος του σώματός τους πάνω από την γραμμή ορίων πριν η μπάλα πασαριστεί πέρα από τη γραμμή ορίου.

17-10 Παράδειγμα: Ο Α1 δέχεται τη μπάλα από το διαιτητή για επαναφορά και αυτός:

(α) Τοποθετεί τη μπάλα στο έδαφος και κατόπιν αυτή αποκτάται από τον Α2.

(β) Δίνει την μπάλα (χέρι με χέρι) στον Α2 από την περιοχή εκτός ορίων.

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις αυτό είναι παράβαση του Α2 για μετακίνηση του σώματός του πάνω από τη γραμμή ορίων πριν ο Α1 πασάρει τη μπάλα πάνω από τη γραμμή ορίων.

17-11 Παράδειγμα: Μετά από επιτυχημένο καλάθι της Α ομάδας ή πετυχημένη τελευταία ελεύθερη βολή, ένα time out χορηγείται στην ομάδα Β. Μετά το time out, ο Β1 δέχεται τη μπάλα από το διαιτητή για επαναφορά από την τελική γραμμή. Ο Β1 κατόπιν:

(α) Τοποθετεί τη μπάλα στο έδαφος και κατόπιν αυτή αποκτάται από τον Β2.

(β) Δίνει την μπάλα (χέρι με χέρι) στον Β2, ο οποίος βρίσκεται πίσω από την τελική γραμμή.

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις, αυτή είναι μία νόμιμη ενέργεια. Ο μόνος περιορισμός για την ομάδα Β, είναι ότι οι παίκτες της θα πρέπει να πασάρουν τη μπάλα μέσα στον αγωνιστικό χώρο, μέσα σε 5 δευτερόλεπτα.

17-12 Κατάσταση. Εάν ένα time out χορηγείται στην ομάδα που είχε την κατοχή της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο όταν το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4^ο τέταρτο και σε κάθε παράταση, ο head προπονητής, μετά το τάιμ άουτ έχει το δικαίωμα να αποφασίσει εάν η επαναφορά θα εκτελείται είτε από τη γραμμή επαναφοράς, στο εμπρός γήπεδο της ομάδας ή από το πίσω γήπεδο της ομάδας. Μετά που ο head προπονητής έχει λάβει την απόφασή του, αυτή είναι τελική – οριστική και αμετάκλητη. Επιπλέον αιτήματα και των δύο ομάδων για αλλαγή του σημείου της επαναφοράς, μετά από επιπλέον ταιμ άουτς στην ίδια περίοδο που το χρονόμετρο παραμένει σταματημένο, δεν θα οδηγούν στην αλλαγή της αρχικής απόφασης. Μετά το time out που ακολουθεί ένα αντιαθλητικό σφάλμα ή ένα σφάλμα αποβολής ή μια κατάσταση συμπλοκής, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας.

17-13 Παράδειγμα: Με 35 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 έχει ντριμπλάρει στο πίσω γήπεδό του όταν ένας παίκτης της ομάδας Β κτυπά τη μπάλα και τη στέλνει εκτός ορίων στην προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών. Στην ομάδα Α χορηγείται time out.

Διευκρίνιση: Το αργότερο μετά την λήξη του time out, ο πρώτος διαιτητής (crew chief) θα ρωτά τον head προπονητή της Α ομάδας για την απόφασή του σχετικά με το που θα γίνει η επαναφορά. Ο head προπονητής της Α θα λέει δυνατά «μπροστά γήπεδο» ή «πίσω γήπεδο» και την ίδια στιγμή θα δείχνει με το χέρι του το σημείο (μπροστά ή πίσω), από που θα γίνει επαναφορά. Η απόφαση του head προπονητή είναι τελική και αμετάκλητη. Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) θα πληροφορεί τον head προπονητή της ομάδας Β για την απόφαση του προπονητή της Α ομάδας.

Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α με επαναφορά μόνο εάν οι θέσεις των παικτών και των δύο ομάδων φανερώνουν καθαρά ότι έχουν αντιληφθεί από πού θα ξαναρχίσει το παιχνίδι.

17-14 Παράδειγμα: Με 44 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, στο 4^ο τέταρτο, με 17 δευτερόλεπτα να απομένουν στην συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων, ο Α1 ντρινπλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο όταν ένας παίκτης της ομάδας Β αγγίζει τη μπάλα και αυτή καταλήγει εκτός ορίων στο ύψος της προέκτασης της γραμμής των ελευθέρων βολών. Μετά από αυτό, ένα time out χορηγείται:

- (α) Στην ομάδα Β.
- (β) Στην ομάδα Α.
- (γ) Πρώτα στην ομάδα Β και αμέσως μετά στην ομάδα Α (ή και αντίστροφα).

Διευκρίνιση:

- (α) Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α τον αγώνα από εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών στο δικό της πίσω γήπεδο. Η ομάδα θα έχει 17 δευτερόλεπτα να απομένουν στην συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.
- (β) και (γ) Εάν ο head προπονητής της ομάδας Α αποφασίσει την επαναφορά από το δικό του εμπρός γήπεδο, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς από το εμπρός της γήπεδο με 14 δευτερόλεπτα να απομένουν στην συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων ομάδας.
Εάν ο head προπονητής της ομάδας Α αποφασίσει την επαναφορά από το δικό του πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 17 δευτερόλεπτα να απομένουν στην συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων

17-15 Παράδειγμα: Με 57 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές. Στη διάρκεια της εκτέλεσης της 2^{ης} ελεύθερης βολής, ο Α1 βηματίζει (πατά) τη γραμμή των ελευθέρων βολών και μια παράβαση καταλογίζεται. Στην ομάδα Β χορηγείται time out.

Διευκρίνιση: Μετά το time out, εάν ο head προπονητής της ομάδας Β αποφασίσει να επαναρχίσει το παιχνίδι με επαναφορά από:

- (α) Τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός του γήπεδο, η ομάδα Β θα έχει 14 δευτερόλεπτα να απομένουν στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.
- (β) Το πίσω γήπεδο, η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα να απομένουν στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων

17-16 Παράδειγμα: Με 26 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 έχει ντρινπλάρει για 6 δευτερόλεπτα στο πίσω γήπεδο της ομάδας του, όταν:

- (α) Ο Β1 κτυπά τη μπάλα και τη στέλνει εκτός ορίων.
 - (β) Ο Β1 χρεώνεται με το 3^ο σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο.
- Στην ομάδα Α χορηγείται ένα time out.

Διευκρίνιση: Μετά το time out:

Και στις δύο περιπτώσεις, εάν ο head προπονητής της ομάδας Α αποφασίσει την επαναφορά από την γραμμή επαναφοράς στο δικό του εμπρός γήπεδο η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα να απομένουν στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

Εάν ο head προπονητής της ομάδας Α αποφασίσει την επαναφορά από το δικό του πίσω γήπεδο της ομάδας, η ομάδα Α θα έχει:

(α) 18 δευτερόλεπτα

(β) 24 δευτερόλεπτα

στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων

17-17 Παράδειγμα: Με 1:24 να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 έχει ντρινμπλάρει στο εμπρός του γήπεδο όταν ο Β1 κτυπά τη μπάλα (και τη στέλνει) στο πίσω γήπεδο της ομάδας Α όπου οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α ξεκινά να ντρινμπλάρει τη μπάλα ξανά. Ο Β2 κατόπιν, κτυπά (tap) τη μπάλα και τη στέλνει εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο της Α ομάδας με:

(α) 6 δευτερόλεπτα,

(β) 17 δευτερόλεπτα,

να απομένουν στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

Στην ομάδα Α χορηγείται ένα time out.

Διευκρίνιση: Μετά το time out:

Εάν ο head προπονητής της ομάδας Α αποφασίσει την επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο δικό του εμπρός γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει:

(α) 6 δευτερόλεπτα,

(β) 14 δευτερόλεπτα,

στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

Εάν ο head προπονητής της ομάδας Α αποφασίσει την επαναφορά από το δικό του πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει:

(α) 6 δευτερόλεπτα

(β) 17 δευτερόλεπτα

στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

17-18 Παράδειγμα: Με 48 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 έχει ντρινμπλάρει τη μπάλα στο εμπρός του γήπεδο όταν ο Β1 κτυπάει (tap) την μπάλα προς το πίσω γήπεδο της ομάδας Α όπου ο Α2 αρχίζει να ντρινμπλάρει την μπάλα ξανά. Ο Β2 τώρα διαπράττει σφάλμα εναντίον του Α2, αυτό είναι το 3^ο σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτό το τέταρτο, με:

(α) 6 δευτερόλεπτα,

(β) 17 δευτερόλεπτα

στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων. Στην ομάδα Α χορηγείται ένα time out.

Διευκρίνιση: Μετά το time out:

Και στις δύο περιπτώσεις, αν ο head προπονητής της ομάδας Α αποφασίσει την επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο δικό του εμπρός γήπεδο και στις δύο περιπτώσεις η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα να απομένουν στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

Αν αποφασίσει την επαναφορά από το δικό του πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 24 δευτερόλεπτα, στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

17-19 Παράδειγμα: Με 1:32 να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο για 5 δευτερόλεπτα όταν οι Α1 και Β1 αποβάλλονται επειδή είχαν συμπλοκή μεταξύ τους στο πίσω γήπεδο της Α ομάδας. Στην ομάδα Α χορηγείται ένα time out.

Διευκρίνιση: Οι ποινές των σφαλμάτων αποβολής ακυρώνονται μεταξύ τους. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το δικό της πίσω γήπεδο. Ωστόσο, μετά το time out, εάν ο προπονητής της Α ομάδας αποφασίσει την

επαναφορά της μπάλας από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδό του, η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων. Εάν ο head προπονητής της ομάδας Α αποφασίσει την επαναφορά από το πίσω γήπεδο της ομάδας, η ομάδα Α θα έχει 19 δευτερόλεπτα, στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

17-20 Παράδειγμα: Με 1:29 να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, και 19 δευτερόλεπτα, στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων, η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της εμπρός γήπεδο όταν οι Α6 και Β6 αποβάλλονται επειδή εισήλθαν στον αγωνιστικό χώρο και συμμετείχαν σε κατάσταση συμπλοκής. Στην ομάδα Α χορηγείται time out.

Διευκρίνιση: Οι ποινές των σφαλμάτων αποβολής θα ακυρώνονται μεταξύ τους. Μετά το time out, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά της Α ομάδας στο μπροστά της γήπεδο από το πλησιέστερο σημείο που ξεκίνησε η συμπλοκή, με 19 δευτερόλεπτα στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

17-21 Παράδειγμα: Με 1:18 να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, στην ομάδα Α χορηγείται επαναφορά από το δικό της πίσω γήπεδο. Στην ομάδα Α χορηγείται time out. Μετά το time out, ο head προπονητής της Α ομάδας αποφασίζει την εκτέλεση της επαναφοράς από το δικό του εμπρός γήπεδο. Πριν την εκτέλεση της επαναφοράς, ο head προπονητής της Β ζητά τάϊμ άουτ.

Διευκρίνιση: Η αρχική απόφαση του head προπονητή της Α ομάδας για την εκτέλεση της επαναφοράς από το δικό του εμπρός γήπεδο είναι τελική και αμετάκλητη και δεν μπορεί να αλλάξει χωρίς να κυλήσει χρόνος στο χρονόμετρο του παιχνιδιού. Αυτό θα ισχύει και στην περίπτωση επίσης που ο head προπονητής της Α ομάδας πάρει και δεύτερο time out, μετά το πρώτο.

17-22 Κατάσταση: Στην έναρξη όλων των τετάρτων εκτός του πρώτου και την έναρξη όλων των παρατάσεων, η επαναφορά θα γίνεται από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από τη γραμματαία. Ο παίκτης που πραγματοποιεί την επαναφορά θα έχει τα πόδια του ιππαστί στην προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου. Εάν ο παίκτης που πραγματοποιεί την επαναφορά, διαπράττει παράβαση, η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους για επαναφορά από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου. Εάν ωστόσο, μία καταστρατήγηση διαπράττεται στο αγωνιστικό χώρο απευθείας στην κεντρική γραμμή, η επαναφορά θα εκτελείται από το εμπρός γήπεδο στο πλησιέστερο σημείο της κεντρικής γραμμής.

17-23 Παράδειγμα: Στην έναρξη του 2^{ου} τετάρτου ο Α1 διαπράττει παράβαση στην προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου.

Διευκρίνιση: Η μπάλα θα χορηγείται στην ομάδα Β για επαναφορά από το σημείο της αρχικής επαναφοράς, με 10:00 στο χρονόμετρο του αγώνα και με 24 δευτερόλεπτα στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων. Ο παίκτης που θα επαναφέρει τη μπάλα μπορεί να την πασάρει σε συμπαίκτη του σε οποιοδήποτε σημείο του αγωνιστικού χώρου. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής θα πρέπει να στραφεί υπέρ της Β ομάδας.

17-24 Παράδειγμα: Στην έναρξη τετάρτου ο Α1 που εκτελεί την επαναφορά (ιππαστί) από την προέκταση της κεντρικής γραμμής πασάρει τη μπάλα στον Α2 που την αγγίζει πριν αυτή καταλήξει εκτός ορίων της Α ομάδας στο:

- (α) Εμπρός γήπεδο
- (β) Πίσω γήπεδο.

Διευκρίνιση: Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το πλησιέστερο σημείο εξόδου της μπάλας στο δικό της:

- (α) Πίσω γήπεδο, με 24"

(β) Εμπρός γήπεδο με 14"

στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

Η επαναφορά της Α ομάδας ολοκληρώνεται μόλις ο Α2 άγγιξε την μπάλα. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής θα πρέπει να στραφεί υπέρ της Β ομάδας

17-25 Παράδειγμα: Οι ακόλουθες παραβάσεις μπορεί να διαπραχθούν στην κεντρική γραμμή του γηπέδου:

(α) Ο Α1 προκαλεί την έξοδο της μπάλας.

(β) Ο Α1 χρεώνεται με επιθετικό σφάλμα.

(γ) Ο Α1 διαπράττει παράβαση βημάτων.

Διευκρίνηση: Σε όλες τις περιπτώσεις, στην ομάδα Β θα χορηγείται επαναφορά της μπάλας από το δικό της εμπρός γήπεδο στο πλησιέστερο σημείο της κεντρικής γραμμής. Η ομάδα Β θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24".

17-26 Κατάσταση: Μετά από αντιαθλητικό ή σφάλμα αποκλεισμού, το παιχνίδι θα επαναρχίζει πάντα με επαναφορά από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας.

17-27 Παράδειγμα: Στον Α1 καταλογίζεται αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Β1 στη διάρκεια του διαλλείματος μεταξύ του 1^{ου} και του 2^{ου} τετάρτου.

Διευκρίνηση: Ο Β1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να συμμετέχει στη διεκδίκηση του ριμπάουντ, πριν την έναρξη του 2^{ου} τέταρτου. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της Β ομάδας. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων. Η κατεύθυνση του βέλους θα παραμένει χωρίς να αντιστραφεί.

17-28 Κατάσταση. Στην διάρκεια της επαναφοράς από εκτός ορίων μπορούν να συμβούν:

(α) Η μπάλα πασάρεται πάνω από το καλάθι και αγγίζεται από παίκτη, οποιασδήποτε ομάδας, ο οποίος έχει βάλει το χέρι του μέσα από το καλάθι, από την κάτω πλευρά του. Αυτή είναι μια παράβαση παρέμβασης.

(β) Η μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό. Αυτή είναι μια περίπτωση αναπήδησης (jumb ball).

17-29 Παράδειγμα: Ο Α1 που επαναφέρει από εκτός ορίων, πασάρει την μπάλα πάνω από το καλάθι όταν αυτή αγγίζεται από παίκτη, οποιασδήποτε ομάδας, ο οποίος έχει βάλει το χέρι του μέσα από το καλάθι, από την κάτω πλευρά του.

Διευκρίνηση: Αυτό είναι μία παράβαση παρέμβασης (basket interference). Ο αγώνας θα επαναρχίσει με επαναφορά από τους αντιπάλους από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών. Εάν η αμυνόμενη ομάδα διαπράττει την παράβαση, στην επιτιθέμενη ομάδα δεν πιστώνεται κανένας πόντος/ους, καθώς η μπάλα προήλθε από περιοχή εκτός του αγωνιστικού χώρου.

17-30 Παράδειγμα: Ο Α1 που επαναφέρει από εκτός ορίων, πασάρει τη μπάλα προς το καλάθι της ομάδας Β και αυτή σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό.

Διευκρίνηση: Αυτό είναι περίπτωση αναπήδησης. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει σύμφωνα με την διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής.

- Εάν η ομάδα Α δικαιούται την επαναφορά, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α πίσω από την τελική γραμμή όχι πίσω από το ταμπλό, στο δικό της εμπρός γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock).
- Εάν η ομάδα Β δικαιούται την επαναφορά, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β πίσω από την τελική γραμμή όχι πίσω από το

ταμπλό, στο δικό πίσω γήπεδο,. Η ομάδα Β θα έχει 24'' στη συσκευή των 24'' (shot clock).

17-31 Κατάσταση. Αφότου η μπάλα έχει τεθεί στην διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει, αυτός ο παίκτης δεν πρέπει να κτυπήσει-αναπηδήσει τη μπάλα με τέτοιο τρόπο που η μπάλα να αγγίξει την εντός αγωνιστικού χώρου περιοχή και κατόπιν ο παίκτης να ξαναπιάσει τη μπάλα, πριν αυτή να αγγίξει ή να αγγιχτεί από άλλον παίκτη εντός του αγωνιστικού χώρου.

17-32 Παράδειγμα: Ο Α1 που πρόκειται να επαναφέρει την μπάλα, κτυπά-αναπηδά την μπάλα, ώστε αυτή ν' αγγίζει:

(α) Εντός του αγωνιστικού χώρου

(β) Εκτός του αγωνιστικού χώρου

και κατόπιν ο Α1 την ξαναπιάνει.

Διευκρίνηση:

(α) Αυτό είναι μία παράβαση του Α1. Από τη στιγμή που η μπάλα άφησε το/α χέρι/ια του Α1 και αυτή αγγίζει την εντός αγωνιστικού χώρου περιοχή, ο Α1 δεν θα αγγίξει τη μπάλα πριν αυτή αγγίξει (ή αγγιχτεί) από άλλο παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.

(β) Εάν ο Α1 δεν κινείται περισσότερο από 1 συνολικά μέτρο μεταξύ του κτυπήματος-αναπήδησης της μπάλας και της εκ νέου ανάκτησής της, η ενέργεια του Α1 είναι νόμιμη και η μέτρηση της περιόδου των 5 δευτερολέπτων θα συνεχίζεται.

17-33 Κατάσταση: Ο παίκτης που θα εκτελέσει την επαναφορά, δεν θα πρέπει να προκαλεί το άγγιγμα της μπάλας εκτός ορίων, μετά που αυτή έχει ελευθερωθεί κατά την επαναφορά.

17-34 Παράδειγμα: Ο Α1 που επαναφέρει, πασάρει από το δικό του:

(α) Εμπρός γήπεδο

(β) Πίσω γήπεδο,

στον Α2 στον αγωνιστικό χώρο. Η μπάλα πηγαίνει εκτός ορίων χωρίς να αγγίξει κανέναν παίκτη μέσα στον αγωνιστικό χώρο.

Διευκρίνηση: Αυτό είναι μία παράβαση του Α1. Το παιχνίδι θα ξεκινήσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το αρχικό σημείο επαναφοράς στο:

(α) Πίσω γήπεδο με 24'',

(β) Εμπρός γήπεδο με 14''

στη συσκευή (shot clock) των 24''.

17-35 Παράδειγμα: Ο Α1 που επαναφέρει, πασάρει στον Α2. Ο Α2 πιάνει τη μπάλα με το ένα πόδι να αγγίζει τη γραμμή εκτός ορίων.

Διευκρίνηση: Αυτό είναι μία παράβαση (από εκτός ορίων) του Α2. Το παιχνίδι θα ξεκινήσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το πλησιέστερο σημείο της που βρισκόταν ο Α2 όταν άγγιξε τη γραμμή εκτός ορίων.

17-36 Παράδειγμα: Στον Α1 επαναφορεί πίσω από την πλάγια γραμμή:

(α) Στο δικό του πίσω γήπεδο, πλησίον της κεντρικής γραμμής, δικαιούμενος να πασάρει τη μπάλα σε οποιοδήποτε σημείο του αγωνιστικού χώρου

(β) Στο δικό του εμπρός γήπεδο, πλησίον της κεντρικής γραμμής, δικαιούμενος να πασάρει τη μπάλα μόνο στο δικό του εμπρός γήπεδο.

(γ) Στην έναρξη τετάρτου ή παράτασης, από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, δικαιούμενος να πασάρει τη μπάλα σε οποιοδήποτε σημείο του αγωνιστικού χώρου.

Με τη μπάλα στα χέρια του, ο Α1 κάνει 1 κανονικό βήμα πλάγια, επομένως αλλάζει τη θέση του αναλόγως προς το εμπρός ή το πίσω γήπεδο του.

Διευκρίνιση: Σε όλες τις περιπτώσεις, ο Α1 διατηρεί την αρχική θέση της επαναφοράς και το δικαίωμα να πασάρει τη μπάλα είτε στο δικό του πίσω είτε στο δικό του εμπρός γήπεδο.

17-37 Κατάσταση. Μετά από πετυχημένο καλάθι ή πετυχημένη τελευταία ελεύθερη βολή, ο παίκτης που επαναφέρει πίσω από την τελική γραμμή μπορεί να κινηθεί πλευρικά ή/και πίσω και η μπάλα μπορεί να δοθεί με πάσα ανάμεσα σε συμπαίκτες πίσω από την τελική γραμμή, χωρίς να υπερβαίνει την περίοδο των 5". Αυτό επίσης ισχύει μετά από time out που έχει πάρει οποιαδήποτε ομάδα ή όταν μία παράβαση από την αμυνόμενη ομάδα καταλογίζεται και επομένως η επαναφορά επαναλαμβάνεται.

17-38 Παράδειγμα: Μετά από καλάθι ή επιτυχημένη τελευταία ελεύθερη βολή ενός αντιπάλου στο 2^ο τέταρτο, ο Α1 έχει την μπάλα στα χέρια του για επαναφορά από την τελική γραμμή.

(α) Ο Β2 κινεί το/α χέρι/α του πάνω από την νοητή γραμμή εκτός ορίων, πριν η μπάλα επαναφερθεί στον αγωνιστικό χώρο

(β) Ο Α1 πασάρει την μπάλα στον Α2 ο οποίος βρίσκεται ομοίως πίσω από την τελική γραμμή. Ο Β2 κινεί το/α χέρι/α του πάνω από την νοητή γραμμή εκτός ορίων και ακουμπάει την μπάλα στην πάσα.

Διευκρίνιση: Στον Β2 θα δοθεί μία προειδοποίηση για καθυστέρηση του παιχνιδιού. Η προειδοποίηση του Β2 θα κοινοποιείται επίσης στον προπονητή της ομάδας Β και θα ισχύει για όλα τα μέλη της ομάδας Β για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Παρόμοιες ενέργειες θα επιφέρουν τεχνική ποινή. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α διατηρεί το δικαίωμα να μετακινηθεί κατά μήκος της τελικής γραμμής πριν ελευθερώσει τη μπάλα ή την πασάρει σε συμπαίκτη του.

17-39 Παράδειγμα: Μετά από επιτυχημένη προσπάθεια ενός αντιπάλου για καλάθι, ο Α1 έχει στα χέρια του την μπάλα για επαναφορά πίσω από την τελική γραμμή. Αφού η μπάλα έχει εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο, ο Β2 κλωτσάει την μπάλα κοντά στην τελική γραμμή.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι μια κλοτσιά - παράβαση, στην μπάλα, του Β2. Το παιχνίδι θα ξεκινήσει με επαναφορά για την ομάδα Α πίσω από την τελική γραμμή, εκτός από την περιοχή ακριβώς πίσω από το ταμπλό. Αφού η παράβαση του Β2 έγινε μετά την επαναφορά της ομάδας Α, ο παίκτης της ομάδας Α που είναι εντεταλμένος να κάνει την επαναφορά δεν έχει το δικαίωμα να κινηθεί κατά μήκος της τελικής γραμμής πέρα του καθορισμένου σημείου πριν απελευθερώσει την μπάλα από τα χέρια του.

17-40 Παράδειγμα: Μετά από μία επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι του αντιπάλου, ο Α1 έχει την μπάλα στα χέρια του για επαναφορά πίσω από την τελική γραμμή. Ο Α2 πηδά από εκτός ορίων πίσω από την τελική του γραμμή και ενώ είναι στον αέρα πιάνει την μπάλα από την επαναφορά του Α1. Μετά από αυτό

(α) Ο Α2 πασάρει την μπάλα πίσω στον Α1 ο οποίος είναι ακόμη εκτός ορίων πίσω από την τελική του γραμμή.

(β) Ο Α2 πασάρει την μπάλα στον Α3 που βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο.

(γ) Ο Α2 επιστρέφει εκτός ορίων πίσω από την τελική του γραμμή.

(δ) Ο Α2 προσγειώνεται στον αγωνιστικό χώρο.

(ε) Ο Α2 προσγειώνεται στον αγωνιστικό χώρο και επιστρέφει την μπάλα στον Α1 που είναι εκτός ορίων, πίσω από την τελική του γραμμή.

Διευκρίνιση:

(α), (β) και (γ) Πρόκειται για νόμιμο παιχνίδι της ομάδας Α.

(ε) και (δ) Αυτό είναι μία παράβαση επαναφοράς του Α2.

17-41 Κατάσταση. Μετά από ελεύθερη βολή ως αποτέλεσμα τεχνικής ποινής, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν όταν καταλογίστηκε η τεχνική ποινή, εκτός και εάν υπάρχει κατάσταση αναπήδησης ή πριν την έναρξη του 1^{ου} τετάρτου.

Εάν ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στην αμυνόμενη ομάδα, η επιτιθέμενη ομάδα θα έχει 24" στη συσκευή των 24" (shot clock), εάν η επαναφορά χορηγείται από το δικό της πίσω γήπεδο. Εάν η επαναφορά χορηγείται από το δικό εμπρός γήπεδο, η συσκευή των 24" (shot clock) θα ανανεώνεται ως ακολούθως:

- Εάν 14" ή περισσότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" (shot clock), αυτό θα συνεχίζει από το χρόνο που σταμάτησε.
- Εάν 13" ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" (shot clock), αυτό θα ανανεώνεται στα 14".

Εάν ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται κατά της επιτιθέμενης ομάδας, αυτή η ομάδα θα έχει ότι χρόνο απέμενε στη συσκευή των 24" (shot clock), ανεξαρτήτως που θα χορηγείται η μπάλα από το εμπρός ή το πίσω γήπεδο.

Εάν ένα time out και μια τεχνική ποινή καταλογίζονται στη ίδια στιγμή που το χρονόμετρο είναι σταματημένο, το time out θα χορηγείται πρώτα, ακολουθούμενο από την εκτέλεση της ποινής της τεχνικής ποινής.

Μετά από ελεύθερη/ες βολή/ές από αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο με 14" να απομένουν στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

17-42 Παράδειγμα: Ο Α2 ντριντλάρει στο δικό του:

(α) Πίσω γήπεδο

(β) Εμπρός γήπεδο

όταν ο Α1 χρεώνεται με τεχνική ποινή.

Διευκρίνιση: Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β σουτάρει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Και στις δύο περιπτώσεις, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που το παιχνίδι σταμάτησε για την τεχνική ποινή, με τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

17-43 Παράδειγμα: Ο Α2 ντριντλάρει στο δικό του:

(α) Πίσω γήπεδο

(β) Εμπρός γήπεδο

όταν ο Β1 χρεώνεται με τεχνική ποινή.

Διευκρίνιση: Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα σουτάρει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που το παιχνίδι σταμάτησε για την τεχνική ποινή. Εάν είναι από το δικό της:

(α) Πίσω γήπεδο, με 24" στη συσκευή των 24άρων (shot clock)

(β) Εμπρός γήπεδο, με τον εναπομείναν χρόνο στη συσκευή των 24άρων, εάν 14" ή περισσότερα δευτερόλεπτα εμφανίζονται στη συσκευή των 24άρων και 14" εάν 13" ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24άρων δευτερολέπτων (shot clock).

17-44 Παράδειγμα: Με 1:47 να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 ντριντλάρει στο δικό του εμπρός γήπεδο και χρεώνεται με τεχνική ποινή. Στην ομάδα Α χορηγείται time out.

Διευκρίνιση: Μετά το time out οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β σουτάρει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που το παιχνίδι σταμάτησε για την τεχνική ποινή. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24άρων (shot clock).



17-45 Κατάσταση: Όταν το ρολόι του παιχνιδιού δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4^ο τέταρτο και σε κάθε παράταση, εάν μία τεχνική ποινή καταλογιστεί κατά της επιτιθέμενης ομάδας και σε αυτή τη ομάδα χορηγείται ένα time out, η επιτιθέμενη ομάδα θα έχει τον υπολειπόμενο στην συσκευή των 24άρων (shot clock), εάν η επαναφορά θα χορηγείται από το δικό της πίσω γήπεδο. Εάν η επαναφορά θα χορηγείται από τη γραμμή επαναφοράς από το εμπρός γήπεδο, η συσκευή των 24άρων (shot clock) θα ανανεώνεται ως ακολούθως:

- Εάν 14" ή περισσότερα εμφανίζονται, η συσκευή των 24" (shot clock) θα δείχνει 14" ,
- Εάν 13" ή λιγότερα εμφανίζονται, η συσκευή των 24" (shot clock), θα συνεχίζει να συνεχίζει με το υπόλοιπο των 24"

17-46 Παράδειγμα: Με 1:45 να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 ντριντλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο και του καταλογίζεται τεχνική ποινή. Στην ομάδα Α τώρα χορηγείται time out.

Διευκρίνιση: Το αργότερο μέχρι το τέλος του time out, ο head προπονητής της Α ομάδας θα πληροφορεί τον πρώτο διαιτητή (crew chief) για το σημείο της επαναφοράς (εμπρός ή πίσω γήπεδο). Μετά το τέλος του time out, οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α σύμφωνα με την απόφαση του head προπονητή της Α ομάδας.

Εάν ο head προπονητής της Α ομάδας αποφασίσει την επαναφορά της μπάλας από τη γραμμή επαναφοράς στο δικό του εμπρός γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 14", εάν 14" ή περισσότερα εμφανίζονται στη συσκευή (shot clock) των 24" ή τον υπολειπόμενο χρόνο εάν 13" ή λιγότερα εμφανιζόταν στη συσκευή (shot clock) των 24".

Εάν ο head προπονητής της Α ομάδας αποφασίσει την επαναφορά της μπάλας από το δικό του πίσω γήπεδο, η ομάδα θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή (shot clock) των 24άρων.

17-47 Παράδειγμα: Με 1:43 να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 ντριντλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο όταν χρεώνεται με τεχνική ποινή. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Στην ομάδα Α τώρα χορηγείται time out.

Διευκρίνιση: Το αργότερο μέχρι το τέλος του time out, ο head προπονητής της Α ομάδας θα πληροφορεί τον πρώτο διαιτητή (crew chief) για το σημείο της επαναφοράς (εμπρός ή πίσω γήπεδο). Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α σύμφωνα με την απόφαση του head προπονητή της Α ομάδας.

Εάν ο head προπονητής της Α ομάδας αποφασίσει την επαναφορά της μπάλας από τη γραμμή επαναφοράς στο δικό του εμπρός γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 14", εάν 14" ή περισσότερα εμφανίζονται στη συσκευή (shot clock) των 24" ή τον υπολειπόμενο χρόνο εάν 13" ή λιγότερα εμφανιζόταν στη συσκευή (shot clock) των 24άρων.

Εάν ο head προπονητής της Α ομάδας αποφασίσει την επαναφορά της μπάλας από το δικό του πίσω γήπεδο, η ομάδα θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή (shot clock) των 24άρων.

17-48 Παράδειγμα: Με 1:41 να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 ντριντλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο όταν ο Β1 προκαλεί την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων. Στην ομάδα Α τώρα χορηγείται time out. Αμέσως μετά, καταλογίζεται τεχνική ποινή στον Α1.

Διευκρίνιση: Το αργότερο μέχρι το τέλος του time out, ο head προπονητής της Α ομάδας θα πληροφορεί τον πρώτο διαιτητή (crew chief) για το σημείο της επαναφοράς (εμπρός ή πίσω γήπεδο). Μετά του τέλος του time out, οποιοσδήποτε

παίκτης της ομάδας Β θα εκτελεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α σύμφωνα με την απόφαση του head προπονητή της Α ομάδας.

Εάν ο head προπονητής της Α ομάδας αποφασίσει την επαναφορά της μπάλας από τη γραμμή επαναφοράς στο δικό του εμπρός γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 14", εάν 14" ή περισσότερα εμφανίζονται στη συσκευή (shot clock) των 24" ή τον υπολειπόμενο χρόνο εάν 13" ή λιγότερα εμφανιζόταν στη συσκευή (shot clock) των 24άρων.

Εάν ο head προπονητής της Α ομάδας αποφασίσει την επαναφορά της μπάλας από το δικό του πίσω γήπεδο, η ομάδα θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή (shot clock) των 24".

17-49 Παράδειγμα: Με 58 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, στο πίσω γήπεδο του Α1

(α) Ο Β1 επίτηδες κλωτσάει την μπάλα.

(β) Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό φάουλ της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο.

(γ) Ο Β1 χτυπά την μπάλα εκτός ορίων.

Με 19 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο των 24", Η ομάδα Α ζητά time out.

Διευκρίνιση: Ο Head προπονητής της Α ομάδας θα πρέπει να αποφασίσει αν η επαναφορά της μπάλας θα γίνει από την γραμμή επαναφοράς στο δικό του εμπρός ή πίσω γήπεδο.

Σε όλες τις περιπτώσεις, εάν η επαναφορά γίνει στο μπροστά γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα στην συσκευή των (shot clock) 24".

(α) και (β) Εάν η επαναφορά γίνει στο πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 24 δευτερόλεπτα στην συσκευή (shot clock των) 24".

(γ) Εάν η επαναφορά γίνει στο πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 19 δευτερόλεπτα στην συσκευή (shot clock) των 24".

17-50 Κατάσταση: Όποτε η μπάλα μπαίνει στο καλάθι, αλλά το καλάθι ή η τελευταία ελεύθερη βολή δεν μετρά, το παιχνίδι θα συνεχίζεται με επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

17-51 Παράδειγμα: Ο Α1 σε προσπάθεια για καλάθι, διαπράττει παράβαση βημάτων και μετά η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Το καλάθι του Α1 δεν θα μετράει. Στην ομάδα Β θα χορηγείται επαναφορά της μπάλας από εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, στο δικό της πίσω γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα στη συσκευή (shot clock) των 24".

17-52 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Ενώ η μπάλα βρίσκεται στην καθοδική της πτήση, ο Α2 αγγίζει την μπάλα και κατόπιν μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Στην ομάδα Β θα χορηγηθεί επαναφορά της μπάλας από εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, στο δικό της πίσω γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα στη συσκευή (shot clock) των 24".

ΑΡΘΡΟ 18^ο: Χορήγηση Time out - ΑΡΘΡΟ 19^ο: Αντικατάσταση

18/19-1 Κατάσταση. Ένα time out δεν μπορεί να χορηγηθεί προτού ο αγωνιστικός χρόνος για την έναρξη ενός τετάρτου ή μιας παράτασης ξεκινήσει ή μετά που ο αγωνιστικός χρόνος για το τέταρτο ή την παράταση, έχει ολοκληρωθεί.



Μια αντικατάσταση δεν μπορεί να χορηγηθεί προτού να ξεκινήσει ο χρόνος για το 1^ο τέταρτο ή μετά που το παιχνίδι έχει ολοκληρωθεί. Οποιαδήποτε αντικατάσταση μπορεί να χορηγηθεί κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων του παιχνιδιού μεταξύ των τετάρτων και των παρατάσεων.

18/19-2 Παράδειγμα: Αφού η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του πρώτου διαιτητή (Crew chief) κατά τη διάρκεια του εναρκτήριου jump ball αλλά πριν η μπάλα αγγιχθεί νόμιμα, ο αναπηδών Α2, διαπράττει μια παράβαση. Στην ομάδα Β χορηγείται για επαναφορά εκτός ορίων. Αυτήν τη στιγμή οποιοσδήποτε ομάδα ζητά time out ή αντικατάσταση.

Διευκρίνιση: Παρόλο το γεγονός ότι το παιχνίδι έχει ήδη αρχίσει, το time out ή η αντικατάσταση δεν θα χορηγηθεί επειδή ο αγωνιστικός χρόνος δεν έχει αρχίσει ακόμα.

18/19-3 Κατάσταση. Εάν η κόρνα της λήξης των 24'' ηχήσει ενώ η μπάλα είναι στον αέρα κατά τη διάρκεια ενός σουτ, αυτό δεν είναι παράβαση και το ρολόι του αγώνος δεν σταματά. Εάν το σουτ για καλάθι είναι επιτυχές, τότε υπό ορισμένες συνθήκες πρόκειται για μία ευκαιρία για time out και αντικατάσταση και για τις δύο ομάδες.

18/19-4 Παράδειγμα: Στη διάρκεια ενός σουτ, η μπάλα είναι στον αέρα όταν η κόρνα της λήξης των (shot clock) 24'' δευτερολέπτων, ηχεί. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι. Αυτή τη στιγμή η μία ή και οι δύο ομάδες ζητούν:

(α) Time out.

(β) Αντικατάσταση.

Διευκρίνιση:

(α) Αυτό είναι μια ευκαιρία για time out μόνο για την ομάδα που δεν σκόραρε.

Εάν στην ομάδα που δεν σκόραρε, της χορηγηθεί ένα time out μπορεί και στους αντιπάλους να χορηγηθεί επίσης ένα time out. Και στις δύο ομάδες χορηγείται επίσης αντικατάσταση, εάν αυτοί το ζητήσουν.

(β) Αυτό είναι μια ευκαιρία για αντικατάσταση μόνο για την ομάδα που δεν σημείωσε το καλάθι και μόνο όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4^ο τέταρτο και σε κάθε παράταση.

Εάν στην ομάδα που έχει δεχθεί το καλάθι, χορηγηθεί μια αντικατάσταση, και στους αντιπάλους επίσης μπορεί να χορηγηθεί αντικατάσταση. Και στις δύο ομάδες χορηγείται επίσης time out, εάν αυτοί το ζητήσουν.

18/19-5 Κατάσταση. Τα άρθρα 18 και 19 διευκρινίζουν πότε μια ευκαιρία για time out ή αντικατάσταση ξεκινάει και πότε τελειώνει. Εάν το αίτημα για time out ή για αντικατάσταση (για οποιοδήποτε παίκτη, συμπεριλαμβανομένου και του σουτέρ των ελευθέρων βολών) γίνεται αφότου η μπάλα είναι στη διάθεση του σουτέρ των ελευθέρων βολών για την 1^η ή μοναδική ελεύθερη βολή, το time out ή η αντικατάσταση θα χορηγηθεί και για τις δύο ομάδες εάν:

(α) Η τελευταία ελεύθερη βολή είναι επιτυχής, ή

(β) Η τελευταία ελεύθερη βολή ακολουθείται από επαναφορά εκτός ορίων, ή

(γ) Για οποιοδήποτε νόμιμο λόγο η μπάλα θα παραμένει νεκρή μετά την εκτέλεση της τελευταίας ελεύθερης βολής.

Μετά που η μπάλα είναι στην διάθεση του παίκτη για την πρώτη από τις δύο ή τρεις διαδοχικές ελεύθερες βολές για την ίδια ποινή, κανένα time out ή αντικατάσταση δεν πρέπει να χορηγείται πριν η μπάλα νεκρώσει, μετά την τελευταία ελεύθερη βολή.

Όταν ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται μεταξύ ελευθέρων βολών, η ελεύθερη βολή σαν αποτέλεσμα του τεχνικού σφάλματος χωρίς να υπάρχει διεκδίκηση rebound θα πρέπει να εκτελείται άμεσα. Ένα time out ή μια αντικατάσταση για

οποιαδήποτε ομάδα δεν θα πρέπει να χορηγείται πριν και/ή μετά την ελεύθερη βολή, εκτός ένα πρόκειται να αντικατασταθεί ο παίκτης που πρόκειται να εκτελέσει την ελεύθερη βολή ως αποτέλεσμα του τεχνικού σφάλματος. Σε αυτή την περίπτωση, οι αντίπαλοι έχουν το δικαίωμα να προβούν σε αντικατάσταση ενός 1 παίκτη εάν το επιθυμούν.

18/19-6 Παράδειγμα: Χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές στον Α1. Οποιαδήποτε ομάδα ζητά ένα time out ή μια αντικατάσταση:

- (α) Πριν η μπάλα τεθεί στη διάθεση του σουτέρ των ελευθέρων βολών (Α1).
- (β) Μετά την προσπάθεια της 1^{ης} ελεύθερης βολής.
- (γ) Μετά την επιτυχημένη 2^η ελεύθερη βολή αλλά προτού η μπάλα τεθεί στη διάθεση οποιουδήποτε παίκτη της ομάδας Β για να εκτελέσει την επαναφορά από εκτός ορίων.
- (δ) Μετά την επιτυχημένη 2^η ελεύθερη βολή και μετά που η μπάλα τεθεί στη διάθεση οποιουδήποτε παίκτη της ομάδας Β για επαναφορά από εκτός ορίων.

Διευκρίνηση:

- (α) Το time out ή η αντικατάσταση θα χορηγείται άμεσα, πριν την εκτέλεση της 1^{ης} ελεύθερης βολής.
- (β) Το time out ή η αντικατάσταση δεν θα χορηγείται μετά την 1^η ελεύθερη βολή, ακόμη και εάν αυτή είναι επιτυχής.
- (γ) Το time out ή η αντικατάσταση θα χορηγείται άμεσα, πριν την επαναφορά εκτός ορίων.
- (δ) Το time out ή η αντικατάσταση δεν θα χορηγείται

18/19-7 Παράδειγμα: Χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές στον Α1. Μετά την εκτέλεση της 1^{ης} ελεύθερης βολής, ένα time out ή μια αντικατάσταση ζητείται από οποιαδήποτε ομάδα. Κατά τη διάρκεια της τελευταίας ελεύθερης βολής:

- (α) Η μπάλα αναπηδά από τη στεφάνη και το παιχνίδι συνεχίζεται.
- (β) Η ελεύθερη βολή είναι επιτυχής.
- (γ) Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη.
- (δ) Ο Α1, στη διάρκεια της εκτέλεσης της ελεύθερης βολής, πατά τη γραμμή των ελευθέρων βολών και η παράβαση καταλογίζεται.
- (ε) Ο Β1 εισέρχεται στον περιοριστικό χώρο των ελευθέρων βολών, προτού η μπάλα αφήσει το/α χέρι/ια του Α1. Η παράβαση του Β1 καταλογίζεται και η ελεύθερη βολή του Α1 δεν είναι επιτυχής.

Διευκρίνηση:

- (α) Το time out ή η αντικατάσταση δεν θα χορηγείται.
- (β), (γ) και (δ) το time out ή η αντικατάσταση θα χορηγείται αμέσως.
- (ε) Ο Α1 θα επιχειρεί μία επιπλέον βολή (επανάληψη) και εάν είναι επιτυχής, το time out ή η αντικατάσταση θα χορηγείται αμέσως.

18/19-8 Παράδειγμα: Μια ευκαιρία για αντικατάσταση μόλις έχει τελειώσει όταν ο αναπληρωματικός Α6 τρέχει στο τραπέζι της γραμματείας και ζητά φωνάζοντας μια αντικατάσταση. Ο σημειωτής αντιδρά και ηχεί λανθασμένα την κόρνα. Ο διαιτητής σφυρά και διακόπτει το παιχνίδι.

Διευκρίνηση: Η μπάλα νεκρώνει και το ρολόι του αγώνα σταματά, με συνέπεια αυτό να είναι μια ευκαιρία αντικατάστασης. Ωστόσο, επειδή το αίτημα υποβλήθηκε πάρα πολύ αργά, η αντικατάσταση δεν θα χορηγηθεί. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει αμέσως.

18/19-9 Παράδειγμα: Μία παράβαση παρεμβολής ή παρέμβασης στην τροχιά της μπάλας συμβαίνει στη διάρκεια του παιχνιδιού. Ένα time out από οποιαδήποτε

ομάδα έχει ζητηθεί ή αντικαταστάσεις από οποιαδήποτε ομάδα ή και οι δύο ομάδες περιμένουν στη γραμματεία.

Διευκρίνιση: Η παράβαση προκαλεί το σταμάτημα του χρονομέτρου και το νέκρωμα της μπάλας. Οι αντικαταστάσεις ή τα time outs θα πρέπει να επιτρέπονται.

18/19-10 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 στην προσπάθειά του για ανεπιτυχές καλάθι 2 πόντων. Μετά την εκτέλεση της 1^{ης} από τις 2 ελεύθερες βολές, από τον Α1, ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον Α2. Οποιαδήποτε ομάδα τώρα, ζητά time out ή αντικατάσταση.

Διευκρίνιση: Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Εάν ένας αναπληρωματικός παίκτης της ομάδας Β έχει γίνει παίκτης για να εκτελέσει την ελεύθερη βολή, η ομάδα Α έχει επίσης το δικαίωμα να αντικαταστήσει έναν 1 παίκτη, αν το επιθυμεί. Εάν η ελεύθερη βολή εκτελέστηκε από έναν αναπληρωματικό της ομάδας Β, που είχε γίνει παίκτης ή αν η ομάδα Α αντικατέστησε επίσης 1 παίκτη, αυτοί **οι παίκτες** δεν μπορούν να αντικατασταθούν μέχρι να κυλήσει χρόνος **στο χρονόμετρο του παιχνιδιού**.

Μετά την ελεύθερη βολή του παίκτη της ομάδας Β για το τεχνικό σφάλμα του Α2, ο Α1 θα εκτελεί την δεύτερη ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή. Αν είναι επιτυχημένη και ζητηθεί time out ή επιπλέον αντικατάσταση θα χορηγείται και στις δύο ομάδες.

18/19-11 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 στην προσπάθειά του για ανεπιτυχές καλάθι 2 πόντων. Μετά την εκτέλεση της 1^{ης} από τις 2 ελεύθερες βολές, από τον Α1, ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον Α2. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Οποιαδήποτε ομάδα τώρα, ζητά time out ή αντικατάσταση.

Διευκρίνιση: Κανένα time out ή αντικατάσταση δεν θα δοθεί αυτή την στιγμή. Ο Α1 θα εκτελέσει την 2^η ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση τελευταίας ελεύθερης βολής. Αν είναι επιτυχημένη και ζητηθεί time out ή επιπλέον αντικατάσταση θα χορηγείται και στις δύο ομάδες.

18/19-12 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 στην προσπάθειά του για ανεπιτυχές καλάθι 2 πόντων. Μετά που ο Α1 έχει εκτελέσει την πρώτη από τις 2 ελεύθερες βολές, ο Α2 χρεώνεται με τεχνική ποινή που είναι το 5ο σφάλμα του Α2. Οποιαδήποτε ομάδα ζητά τώρα time out ή αντικατάσταση.

Διευκρίνιση: Ο Α2 θα αντικατασταθεί αμέσως. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Εάν ένας αναπληρωματικός παίκτης της ομάδας Β έχει γίνει παίκτης για να εκτελέσει την ελεύθερη βολή, η ομάδα Α έχει επίσης το δικαίωμα να αντικαταστήσει έναν 1 παίκτη, αν το επιθυμεί. Εάν η ελεύθερη βολή εκτελέστηκε από έναν αναπληρωματικό της ομάδας Β, που είχε γίνει παίκτης ή αν η ομάδα Α αντικατέστησε επίσης 1 παίκτη, αυτοί **οι παίκτες** δεν μπορούν να αντικατασταθούν μέχρι να κυλήσει χρόνος **στο χρονόμετρο του παιχνιδιού**.

Μετά την ελεύθερη βολή του παίκτη της ομάδας Β για το τεχνικό σφάλμα του Α2, ο Α1 θα εκτελεί την δεύτερη ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή. Αν είναι επιτυχής και ζητηθεί, time out ή επιπλέον αντικατάσταση θα χορηγείται και στις δύο ομάδες.

18/19-13 Παράδειγμα: Ο ντριμπλέρ Α1 χρεώνεται με τεχνική ποινή. Ο Β6 ζητά αντικατάσταση για να εκτελέσει την ελεύθερη βολή.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι μια ευκαιρία για αντικατάσταση και για τις δύο ομάδες. Μετά που έγινε παίκτης, ο Β6 μπορεί να εκτελέσει την 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ αλλά ο Β6 δεν μπορεί να αντικατασταθεί εκ νέου εάν δεν κυλήσει χρόνος στο χρονόμετρο.

18/19-14 Κατάσταση: Αναπληρωματικός που έγινε παίκτης μπορεί να αντικατασταθεί εκ νέου μόνο όταν κυλήσει χρόνος στο χρονόμετρο.

18/19-15 Παράδειγμα: Ο Β1 αντικαθίσταται από τον Β6. Πριν ξεκινήσει το χρονόμετρο, ο Β6 χρεώνεται με προσωπικό φάουλ. Για τον Β6 αυτό είναι το:

- (α) τρίτο προσωπικό φάουλ
- (β) πέμπτο προσωπικό φάουλ

Διευκρίνιση:

- (α) δεν μπορεί να αντικατασταθεί εκ νέου αφού δεν κύλησε ο χρόνος στο χρονόμετρο.
- (β) Ο Β6 πρέπει να αντικατασταθεί.

18/19-16 Κατάσταση: Εάν, ύστερα από αίτημα για time out, ένα σφάλμα καταλογίζεται από οποιαδήποτε ομάδα, το time out δεν θα αρχίσει έως ότου ο διαιτητής ολοκληρώσει την επικοινωνία με τη γραμματεία, για τον καταλογισμό αυτού του σφάλματος. Στην περίπτωση 5^{ου} σφάλματος από έναν παίκτη, αυτή η επικοινωνία θα περιλαμβάνει και την ολοκλήρωση της απαραίτητης διαδικασίας αντικατάστασης. Μόλις ολοκληρωθεί η αντικατάσταση, το time out θα αρχίσει όταν ο διαιτητής σφυρίξει, δείχνοντας παράλληλα το σήμα της χορήγησης του time out.

18/19-17 Παράδειγμα: Στην διάρκεια του παιχνιδιού, ο head προπονητής της Α ομάδας, ζητά ένα time out μετά

- (α) που Β1 χρεώνεται με το 5^ο του σφάλμα
- (β) από την διάπραξη σφάλματος από οποιοδήποτε παίκτη

Διευκρίνιση: (α) Η ευκαιρία για time out δεν θα αρχίσει έως ότου ολοκληρωθεί η επικοινωνία με τον σημειωτή, **σχετικά με το σφάλμα**, και ο αντικαταστάτης του Β1 γίνει παίκτης.

Και στις δυο περιπτώσεις οι ομάδες θα επιτρέπεται να κατευθυνθούν προς τους πάγκους τους, ακόμα κι αν το time out δεν έχει επίσημα ξεκινήσει.

18/19-18 Κατάσταση: Κάθε time out θα διαρκεί 1 λεπτό. Οι ομάδες πρέπει αμέσως να επιστρέφουν στον αγωνιστικό χώρο μετά το σφύριγμα του διαιτητή και το σχετικό γνέψιμο προς τις ομάδες. Μερικές φορές μια ομάδα επεκτείνει τη διάρκεια του 1 λεπτού του time out, κερδίζοντας πλεονέκτημα, **προξενώντας** την καθυστέρηση του παιχνιδιού. Μια προειδοποίηση στον head προπονητή αυτής της ομάδας θα δίνεται από το διαιτητή. Εάν αυτός ο head προπονητής δεν ανταποκρίνεται στην προειδοποίηση, ένα επιπλέον time out θα χρεώνεται εναντίον της υπαίτιας ομάδας. Εάν η ομάδα δεν έχει άλλα διαθέσιμα time out, μία τεχνική ποινή για καθυστέρηση του παιχνιδιού μπορεί να χρεωθεί κατά του head προπονητή, καταγεγραμμένη ως "Β₁". Εάν αυτή η ομάδα δεν επιστρέφει στον αγωνιστικό χώρο έγκαιρα, μετά την ανάπαυλα του ημιχρόνου, ένα time out θα χρεώνεται εναντίον της υπαίτιας ομάδας. Αυτό το time out δεν θα διαρκεί 1 λεπτό. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει αμέσως.

18/19-19 Παράδειγμα: Η περίοδος του time out τελειώνει και ο διαιτητής γνέφει στην ομάδα Α στον αγωνιστικό χώρο. Ο προπονητής Α συνεχίζει να δίνει οδηγίες στην ομάδα του **η οποία παραμένει** στην περιοχή του πάγκου της. Ο διαιτητής επανα-γνέφει στην ομάδα Α από τον αγωνιστικό χώρο και:

- (α) Η ομάδα Α τελικά επιστρέφει στον αγωνιστικό χώρο.
- (β) Η ομάδα Α συνεχίζει να παραμένει στην περιοχή του πάγκου.

Διευκρίνιση:

- (α) Μετά που η ομάδα αρχίζει να επιστρέφει πίσω στον αγωνιστικό χώρο, ο διαιτητής προειδοποιεί τον προπονητή ότι μία παρόμοια συμπεριφορά εάν επαναληφθεί, ένα επιπλέον time out θα καταλογιστεί στην ομάδα Α.
- (β) Ένα time out, χωρίς προειδοποίηση, θα χρεώνεται στην ομάδα Α. Εάν η ομάδα Α δεν έχει άλλο διαθέσιμο τάιμ άουτ, μία τεχνική ποινή για καθυστέρηση του παιχνιδιού θα καταλογιστεί στον head προπονητή Α, καταγεγραμμένη ως "B₁".

18/19-20 Παράδειγμα: Μετά την ανάπαυλα του ημιχρόνου, η ομάδα Α είναι ακόμη στα αποδυτήρια και επομένως η έναρξη του 3^{ου} τετάρτου καθυστερεί.

Διευκρίνιση: Μετά που η ομάδα τελικά εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο, ένα time out χωρίς προειδοποίηση, θα χορηγείται εναντίον της. Αυτό το time out δεν θα διαρκεί 1 λεπτό. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει άμεσα.

18/19-21 Κατάσταση. Εάν σε μια ομάδα δεν έχει χορηγηθεί time out στο 2^ο ημίχρονο μέχρι το χρονόμετρο του αγώνος να δείχνει 2:00 στο 4^ο τέταρτο, ο σημειωτής θα χαράξει 2 οριζόντιες γραμμές στο φύλλο αγώνος στο 1^ο τετραγωνάκι των time outs του 2^{ου} ημιχρόνου της ομάδας. Στον ηλεκτρονικό πίνακα, το 1^ο time out θα εμφανίζεται σαν να έχει χορηγηθεί.

18/19-22 Παράδειγμα: Με 2:00 να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος στο 4^ο τέταρτο, και οι δύο ομάδες δεν έχουν πάρει time out στο 2^ο ημίχρονο.

Διευκρίνιση: Ο σημειωτής θα χαράξει 2 οριζόντιες γραμμές στο φύλλο αγώνος στο πρώτο τετραγωνάκι των time outs του δευτέρου ημιχρόνου και των δύο ομάδων. Στον ηλεκτρονικό πίνακα, το πρώτο time out θα εμφανίζεται σαν να έχει χορηγηθεί.

18/19-23 Παράδειγμα: Με 2:09" να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος στο 4^ο τέταρτο, ο head προπονητής της Α ομάδας ζητά το 1^ο του time out στο 2^ο ημίχρονο, ενώ ο αγώνας παίζεται. Με 1:58" να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος, η μπάλα πηγαίνει εκτός ορίων και το παιχνίδι σταματά. Στην ομάδα Α χορηγείται time out.

Διευκρίνιση: Ο σημειωτής θα χαράξει 2 οριζόντιες γραμμές στο φύλλο αγώνος στο 1^ο τετραγωνάκι της ομάδας καθώς το time out δεν χορηγήθηκε πριν το χρονόμετρο του παιχνιδιού να δείξει 02:00 στο 4^ο τέταρτο. Το time out χορηγείται στο 1:58" και θα σημειώνεται στο 2^ο τετραγωνάκι και η ομάδα Α θα έχει 1 ακόμη time out. Μετά το time out, στον ηλεκτρονικό πίνακα, θα εμφανίζονται σαν τα 2 time outs, να έχουν χορηγηθεί.

18/19-24 Κατάσταση: Οποτεδήποτε ένα time out ζητείται, ανεξάρτητα εάν αυτό συμβαίνει πριν ή μετά μια τεχνική ποινή, ένα αντιαθλητικό σφάλμα ή ένα σφάλμα αποβολής, το time out θα χορηγείται πριν την έναρξη της εκτέλεσης τις/των ελεύθερης/ων βολής/ών. Εάν στην διάρκεια του time out, μια τεχνική ποινή, ένα αντιαθλητικό σφάλμα ή ένα σφάλμα αποβολής καταλογίζεται, η/οι ελεύθερη/ες βολή/ές θα εκτελούνται μετά την ολοκλήρωση του time out.

18/19-25 Παράδειγμα: Ο head προπονητής της Β ομάδας έχει ζητήσει ένα time out. Ο Α1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Β1 ακολουθούμενο με μια τεχνική ποινή στον Α2.

Διευκρίνιση: Στην ομάδα Β χορηγείται time out. Μετά το time out, οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή για την τεχνική ποινή του Α2 χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Ο Β1 θα εκτελεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο με 14" στη συσκευή (shot clock) των 24".

18/19-26 Παράδειγμα: Ο head προπονητής της Β ομάδας έχει ζητήσει ένα time out. Ο Α1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Β1. Στην ομάδα Β χρεώνεται time out. Στη διάρκεια του time out, ο Α2 χρεώνεται με τεχνική ποινή.

Διευκρίνιση: Μετά το time out, οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Ο Β1 μετά θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο με 14" στη συσκευή (shot clock) των 24".

Άρθρο 23º: Παίκτης εκτός ορίων και μπάλα εκτός ορίων

23-1 Κατάσταση: Εάν η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων επειδή ακούμπησε ή αγγίχθηκε από ένα παίκτη, ο οποίος βρίσκεται πάνω ή έξω από την γραμμή εκτός ορίων, τότε αυτός ο παίκτης προκαλεί την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.

23-2 Παράδειγμα: Κοντά στην πλαϊνή γραμμή, ο Α1 με την μπάλα στα χέρια του φρουρείται στενά από τον Β1. Ο Α1 ακουμπάει με το σώμα του τον Β1, ο οποίος έχει το 1 πόδι του εκτός ορίων.

Διευκρίνιση: Αυτή είναι μία νόμιμη ενέργεια από τον Α1. Ένας παίκτης είναι εκτός ορίων όταν οποιοδήποτε μέλος του σώματος του είναι σε επαφή με οτιδήποτε άλλο εκτός από κάποιον άλλο παίκτη. Το παιχνίδι θα συνεχίζεται.

23-3 Παράδειγμα: Κοντά στην πλαϊνή γραμμή, Ο Α1 με την μπάλα στα χέρια του φρουρείται στενά από τον Β1 και Β2. Ο Α1 ακουμπάει τον Β1 με την μπάλα, ο Β1 έχει το 1 πόδι του εκτός ορίων.

Διευκρίνιση: Αυτή είναι μια παράβαση εκτός ορίων από τον Β1. Η μπάλα βρίσκεται εκτός ορίων όταν έρχεται σε επαφή με έναν παίκτη εκτός ορίων. Το παιχνίδι θα πρέπει να συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο από το οποίο η μπάλα βγήκε εκτός ορίων. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στην συσκευή των 24άρων.

23-4 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριντπλάρει κοντά στην πλαϊνή γραμμή μπροστά από το τραπέζι της γραμματείας. Η μπάλα αναπηδά ψηλά από τον αγωνιστικό χώρο και αγγίζει το γόνατο του Β6 που κάθεται στην καρέκλα αντικατάστασης. Η μπάλα επιστρέφει στον Α1, εντός του αγωνιστικού χώρου.

Διευκρίνιση: Η μπάλα έχει βγει εκτός ορίων όταν ακουμπάει τον Β6 που βρίσκεται εκτός ορίων. Η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων από τον Α1 που άγγιξε την μπάλα πριν αυτή βγει εκτός ορίων. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το πλησιέστερο σημείο από το οποίο η μπάλα βγήκε εκτός ορίων.

ΑΡΘΡΟ 24º: Προώθηση (Dribbling)

24-1 Κατάσταση: Δεν είναι ντρίμπλα εάν ένας παίκτης ρίχνει σκόπιμα την μπάλα στο ταμπλό των αντιπάλων ή στο ταμπλό της ομάδας του.

24-2 Παράδειγμα: Ο Α1 δεν έχει ακόμα ντριντπλάρει και στέκεται ακόμη, όταν σκόπιμα πετά την μπάλα στο ταμπλό και την πιάνει ξανά ή την ακουμπάει προτού η μπάλα να αγγίξει άλλον παίκτη.

Διευκρίνιση: Νόμιμο παιχνίδι. Μετά που έχει πιάσει την μπάλα, ο Α4 μπορεί να σουτάρει, πασάρει ή να αρχίσει νέα ντρίμπλα.



24-3 Παράδειγμα: Μετά το τέλος μιας ντρίμπλας είτε σε μια συνεχόμενη κίνηση ή είτε εν στάση, ο Α1 σκόπιμα πετά την μπάλα στο ταμπλό. Στην συνέχεια η μπάλα αναπηδά στο έδαφος και ο Α1 την πιάνει ή την ακουμπά,

(α) αφού χτύπησε στο έδαφος και ξεκινά ντρίμπλα

(β) πριν ακουμπήσει οποιοδήποτε άλλο παίκτη

Διευκρίνιση: Στην περίπτωση (α) είναι παράβαση διπλής ντρίμπλας του Α1. Δεν μπορεί να ξεκινήσει ντρίμπλα για δεύτερη φορά αφού τελείωσε η πρώτη του ντρίμπλα.

Στην περίπτωση (β) είναι νόμιμο παίξιμο του Α1. Αφού πιάσει ή ακουμπήσει την μπάλα, μπορεί να σουτάρει ή να πασάρει αλλά δεν μπορεί να ξεκινήσει νέα ντρίμπλα.

24-4 Παράδειγμα: Το σουτ του Α1 για καλάθι, δεν βρίσκει στεφάνη. Ο Α1 πιάνει την μπάλα και την πετά στο ταμπλό, κατόπιν ο Α1 την πιάνει ή αγγίζει την μπάλα ξανά πριν αυτή αγγίξει οποιοδήποτε άλλον παίκτη.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι νόμιμο παιχνίδι του Α1. Μετά που έπιασε τη μπάλα, ο Α1 μπορεί να σουτάρει, πασάρει ή να αρχίσει μια ντρίμπλα.

24-5 Παράδειγμα: Ο Α1 ντρίμπλάρει και σταματά νόμιμα. Κατόπιν:

(α) Ο Α1 χάνει την ισορροπία του και χωρίς να μετακινήσει το πόδι του πίζοτ, ο Α1 αγγίζει το έδαφος με τη μπάλα μία ή δύο φορές ενώ κρατά τη μπάλα στο/α χέρι/ια του.

(β) Ο Α1 πετά τη μπάλα από το 1 χέρι στο άλλο χωρίς να μετακινεί το πόδι του πίζοτ.

Διευκρίνιση: Νόμιμη ενέργεια και στις δύο περιπτώσεις. Ο Α1 δεν έχει μετακινήσει το πόδι πίζοτ του.

24-6 Παράδειγμα: Ο Α1 ξεκινά την ντρίμπλα του πετώντας την μπάλα:

(α) πάνω από ένα αντίπαλο,

(β) μερικά μέτρα μακριά από ένα αντίπαλο,

Η μπάλα αγγίζει τον αγωνιστικό χώρο και κατόπιν ο Α1 συνεχίζει την ντρίμπλα του.

Διευκρίνιση: Νόμιμη ενέργεια και στις δύο περιπτώσεις. Η μπάλα έχει αγγίξει τον αγωνιστικό χώρο πριν ο Α1 αγγίξει την μπάλα ξανά στην διάρκεια της ντρίμπλας του.

24-7 Παράδειγμα: Ο Α1 τελειώνει την ντρίμπλα του και πετά σκόπιμα την μπάλα στο πόδι του Β1. Ο Α1 πιάνει την μπάλα και ξεκινά να ντρίμπλάρει ξανά.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι μια παράβαση διπλής ντρίμπλας του Α1. Η ντρίμπλα του Α1 έχει τελειώσει καθώς η μπάλα δεν αγγίχθηκε από τον Β1. Η μπάλα, άγγιξε τον Β1. Ο Α1 δεν μπορεί να ντρίμπλάρει ξανά.

ΑΡΘΡΟ 25°: Βήματα.

25-1 Κατάσταση. Είναι νόμιμο εάν ένας παίκτης που είναι ξαπλωμένος στον αγωνιστικό χώρο αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας. Είναι νόμιμο εάν ένας παίκτης που κρατά τη μπάλα πέφτει πάνω στον αγωνιστικό χώρο. Είναι επίσης νόμιμο εάν ένας παίκτης που πέφτει στον αγωνιστικό χώρο με τη μπάλα, γλιστρά από την **ορμή του**. Εάν ωστόσο ο παίκτης στη συνέχεια κυλήσει με σκοπό να αποφύγει την άμυνα ή προσπαθήσει να σηκωθεί ενώ κρατά τη μπάλα, αυτό είναι μία παράβαση.

25-2 Παράδειγμα: Ο Α1, με την μπάλα στα χέρια,

(α) χάνει την ισορροπία του και πέφτει στον αγωνιστικό χώρο.

(β) Αφού πέσει από την ορμή του γλιστρά στον αγωνιστικό χώρο.

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις είναι ένα νόμιμο παιχνίδι του Α1. Η πτώση στον αγωνιστικό χώρο δεν είναι παράβαση βημάτων. Ωστόσο αν ο Α1 ξεκινήσει να

κυλά με σκοπό να αποφύγει την άμυνα ή προσπαθήσει να σηκωθεί ενώ κρατά τη μπάλα, αυτό είναι μία παράβαση βημάτων

25-3 Παράδειγμα: Ο Α1, ενώ είναι ξαπλωμένος στον αγωνιστικό χώρο, αποκτά τον έλεγχο της μπάλας. Ο Α1 τότε:

(α) Πασάρει τη μπάλα στον Α2.

(β) Ξεκινά μία ντρίμπλα ενώ βρίσκεται ακόμη ξαπλωμένος στον αγωνιστικό χώρο.

(γ) Προσπαθεί να σηκωθεί ενώ ντρίμπλάρει τη μπάλα.

(δ) Προσπαθεί να σηκωθεί ενώ ακόμη κρατά τη μπάλα.

Διευκρίνηση:

(α), (β) και (γ). Αυτή είναι μια νόμιμη ενέργεια του Α1.

(δ). Αυτό είναι παράβαση βημάτων του Α1.

25-4 Κατάσταση. Ένας παίκτης δεν μπορεί να αγγίξει τον αγωνιστικό χώρο διαδοχικά με το ίδιο πόδι ή και τα δύο πόδια μετά τον τερματισμό της ντρίμπλας ή μετά την απόκτηση του ελέγχου της μπάλας.

25-5 Παράδειγμα: Ο Α1 τελειώνει την ντρίμπλα του, με την μπάλα στα χέρια του. Σε αυτήν την συνεχόμενη του κίνηση, ο Α1 πηδά από το αριστερό του πόδι, προσγειώνεται στο αριστερό πόδι, κατόπιν στο δεξί του και επιχειρεί σουτ για καλάθι.

Διευκρίνηση: Παράβαση βημάτων του Α1. Ο παίκτης δεν μπορεί να αγγίξει τον αγωνιστικό χώρο συνεχόμενα με το ίδιο πόδι, αφού τέλειωσε την ντρίμπλα του.

ΑΡΘΡΟ 26 ° Τρία (3) δευτερόλεπτα.

26-1 Κατάσταση: Είναι παράβαση όταν ένας παίκτης εγκαταλείπει τον αγωνιστικό χώρο από την τελική γραμμή με σκοπό να αποφύγει μια παράβαση 3-δευτερολέπτων και μετά επανέρχεται στην περιοριστική περιοχή.

26-2 Παράδειγμα: Ο Α1 βρίσκεται στον περιοριστικό χώρο για περισσότερο από 3 δευτερόλεπτα, κινείται εκτός ορίων από την τελική γραμμή με σκοπό να αποφύγει μια παράβαση 3 δευτερολέπτων. Ο Α1 επανέρχεται στον περιοριστικό χώρο.

Διευκρίνηση: Ο Α1 έχει διαπράξει μια παράβαση 3 δευτερολέπτων

26-3 Κατάσταση: Ένας παίκτης δεν πρέπει να παραμένει στην περιοριστική περιοχή των αντιπάλων για περισσότερα από 3 συνεχόμενα δευτερόλεπτα ενώ η ομάδα του, έχει τον έλεγχο της μπάλας στο μπροστά γήπεδο επίθεσης και το χρονόμετρο του αγώνα τρέχει.

26-4 Παράδειγμα: Ο Α1 βρίσκεται στον περιοριστικό χώρο για 2,5 δευτερόλεπτα, και απελευθερώνει την μπάλα για σουτ. Η μπάλα δεν ακουμπάει το στεφάνι ή το ταμπλό και Ο Α1 παίρνει το ριμπάουντ.

Διευκρίνηση: Νόμιμη ενέργεια του Α1. Ο έλεγχος της μπάλας για την ομάδα Α τελειώσε όταν απελευθερώθηκε η μπάλα για σουτ. Ο Α1 κερδίζει νέο έλεγχο της μπάλας παίρνοντας το ριμπάουντ.

26-5 Παράδειγμα: Κατά την διάρκεια επαναφοράς από τον Α1 ο οποίος κρατά την μπάλα στα χέρια του στο εμπρός γήπεδο του, ο Α2 παραμένει στον περιοριστικό χώρο των αντιπάλων για περισσότερα από 3 δευτερόλεπτα.

Διευκρίνηση: Νόμιμη ενέργεια από τον Α2. Η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας, ωστόσο το χρονόμετρο δεν έχει ξεκινήσει.

Άρθρο 27ο Παίκτης που φυλάσσεται στενά

27-1 Κατάσταση: Ένας στενά φυλασσόμενος παίκτης, πρέπει να έχει μεταβιβάσει, σουτάρει ή ντρίμπλάρει τη μπάλα σε 5 δευτερόλεπτα.

27-2 Παράδειγμα: Ο Α1 φυλάσσεται στενά για 4 δευτερόλεπτα από τον Β1. Τότε από αδεξιότητα φεύγει η μπάλα από τα χέρια του Α1 και την ξαναπιάνει.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι παράβαση 5 δευτερολέπτων από τον Α1, γιατί ο Α1 στη διάρκεια των 5 δευτερολέπτων δεν μεταβίβασε, δεν σουτάρει και δεν έκανε ντρίμπλα με την μπάλα. Η αδεξιότητα στην αρχή ή το τέλος της ντρίμπλας, δεν είναι ντρίμπλα

ΑΡΘΡΟ 28ο: Οκτώ (8) δευτερόλεπτα.

28-1 Κατάσταση: Το χρονόμετρο των 24" σταματά λόγω μιας κατάστασης jump ball. Εάν η προκύπτουσα εναλλασσόμενη κατοχή χορηγείται στην ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο, η περίοδος των 8 δευτερολέπτων (για να περάσει το κέντρο του γηπέδου) θα συνεχίζεται.

28-2 Παράδειγμα: Ο Α1 ντρίμπλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο για 5 δευτερόλεπτα στο πίσω γήπεδο της όταν καταλογίζεται περίπτωση ταυτόχρονης εμπλοκής της μπάλας από αντιπάλους. Η ομάδα Α δικαιούται την επόμενη επαναφορά της μπάλας λόγω της εναλλασσόμενης κατοχής.

Διευκρίνιση: Η ομάδα Α θα έχει μόνο 3 δευτερόλεπτα για να περάσει τη μπάλα στο εμπρός γήπεδο της.

28-3 Κατάσταση. Στη διάρκεια μιας ντρίμπλας από το πίσω γήπεδο στο εμπρός, η μπάλα είναι στο εμπρός γήπεδο της ομάδας όταν και τα δύο πόδια του ντρίμπλέρ και η μπάλα είναι σε πλήρη επαφή με το εμπρός γήπεδο.

28-4 Παράδειγμα: Ο Α1, στέκεται στον αγωνιστικό χώρο έχοντας τα πόδια ιππαστί στην κεντρική γραμμή και δέχεται τη μπάλα από τον Α2 που βρίσκεται στο δικό του πίσω γήπεδο. Ο Α1 πασάρει πίσω στον Α2 που βρίσκεται

(α) ακόμη στο πίσω γήπεδο της ομάδας Α

(β) ιππαστί στην κεντρική γραμμή

(γ) ιππαστί στην κεντρική. Ο Α2 ξεκινάει ντρίμπλα στο πίσω γήπεδο

Διευκρίνιση: Σε όλες τις περιπτώσεις αυτή είναι μία νόμιμη ενέργεια της ομάδας Α. Ο Α1 δεν έχει και τα δύο πόδια σε πλήρη επαφή με το δικό του εμπρός γήπεδο και επομένως ο Α1 δικαιούται να πασάρει τη μπάλα στο δικό του πίσω γήπεδο. Η περίοδος των 8 δευτερολέπτων, θα συνεχίζεται.

28-5 Παράδειγμα: Ο Α1 ντρίμπλάρει από το δικό του πίσω γήπεδο και σταματά την προς τα εμπρός κίνησή του **καθώς** ντρίμπλάρει ενώ,

(α) στέκεται ιππαστί στην κεντρική γραμμή.

(β) **είναι με τα δύο** πόδια στο δικό του εμπρός γήπεδο αλλά η μπάλα ντρίμπλάρεται στο δικό του πίσω.

(γ) **είναι με τα δύο** πόδια στο δικό του εμπρός γήπεδο αλλά η μπάλα ντρίμπλάρεται στο πίσω, μετά που ο Α1 επιστρέφει και **με τα δύο πόδια** στο δικό του πίσω γήπεδο.

(δ) και τα δύο πόδια είναι στο δικό του πίσω γήπεδο αλλά η μπάλα ντρίμπλάρεται στο δικό του εμπρός.

Διευκρίνιση: Σε όλες τις περιπτώσεις, αυτή είναι μία νόμιμη ενέργεια του Α1. ο ντρίμπλέρ Α1 συνεχίζει να είναι στο δικό του πίσω γήπεδο μέχρι ότου τα δύο πόδια,

όπως επίσης και η μπάλα, να είναι σε πλήρη επαφή με το εμπρός γήπεδο. Η περίοδος των 8 δευτερολέπτων θα συνεχίζεται.

28-6 Κατάσταση. Κάθε φορά, που χορηγείται επαναφορά στο δικό της πίσω γήπεδο στην ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας και η περίοδος των 8 δευτερολέπτων συνεχίζει με τον υπολειπόμενο χρόνο, , ο διαιτητής εγχειρίζοντας τη μπάλα στον παίκτη που θα την επαναφέρει, θα τον ενημερώνει για τον υπολειπόμενο χρόνο στην περίοδο των 8 δευτερολέπτων.

28-7 Παράδειγμα: Ο Α1 ντρινπλάρει την μπάλα στο δικό του πίσω γήπεδο για 6 δευτερόλεπτα όταν ένα διπλό σφάλμα καταλογίζεται στο:

- (α) Πίσω γήπεδο
- (β) Εμπρός γήπεδο.

Διευκρίνιση:

- (α) Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α στο δικό της πίσω γήπεδο, από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το διπλό σφάλμα. Οι διαιτητές θα ενημερώνουν τον παίκτη της ομάδας Α που θα εκτελέσει την επαναφορά ότι η ομάδα του έχει 2'' να απομένουν για να περάσει τη μπάλα στο δικό της εμπρός γήπεδο.
- (β) Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α στο δικό της εμπρός γήπεδο, από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το διπλό σφάλμα.

28-8 Παράδειγμα: Ο Α1 ντρινπλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο για 4'' όταν ο Β1 κτυπά (tap) την μπάλα και την στέλνει εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο της Α ομάδας.

Διευκρίνιση: Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α στο πίσω γήπεδο από το πλησιέστερο σημείο από το οποίο η μπάλα βγήκε εκτός ορίων. Ο διαιτητής θα ενημερώνει τον παίκτη που επαναφέρει ότι απομένουν 4'' για να περάσει τη μπάλα στο δικό του εμπρός γήπεδο.

28-9 Κατάσταση: Εάν το παιχνίδι σταματήσει από έναν διαιτητή για οποιοδήποτε βάσιμο λόγο που δεν σχετίζεται με καμία από τις δύο ομάδες ή σύμφωνα με την κρίση των διαιτητών οι αντίπαλοι θα ερχόταν σε μειονεκτική θέση, η περίοδος των 8 δευτερολέπτων θα συνεχίζεται.

28-10 Παράδειγμα: Με 25'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, στο 4^ο τέταρτο του παιχνιδιού και με το σκορ Α:72 – Β: 72, η ομάδα Α αποκτά τον έλεγχο της μπάλας. Ο Α1 ντρινπλάρει τη μπάλα στο δικό πίσω γήπεδο για 5'' όταν το παιχνίδι σταματά από τους διαιτητές διότι:

- (α) Το ρολόι του αγώνος ή η συσκευή των 24άρων (shot clock) απέτυχε να «τρέξει» ή να ξεκινήσει
- (β) Ένα μπουκάλι πετάχτηκε στον αγωνιστικό χώρο
- (γ) Το ρολόι των 24άρων (shot clock) επαναρρυθμίστηκε κατά λάθος.

Διευκρίνιση: Σε όλες τις περιπτώσεις το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α στο δικό της πίσω γήπεδο με 3'' να απομένουν για την συμπλήρωση της περιόδου των 8 δευτερολέπτων. Η ομάδα Β θα ερχόταν σε μειονέκτημα εάν το παιχνίδι ξεκινήσει εκ νέου με νέα περίοδο 8 δευτερολέπτων.

28-11 Κατάσταση: Μετά την παράβαση των 8'', το σημείο επαναφοράς θα καθορίζεται από τη θέση τη μπάλας όταν έγινε η παράβαση.

28-12 Παράδειγμα: Η περίοδος των 8 δευτερολέπτων εκπνέει για την ομάδα Α και η παράβαση συμβαίνει όταν:

- (α) Η ομάδα Α ελέγχει την μπάλα στο δικό της πίσω γήπεδο.



(β) Η μπάλα είναι στον αέρα σε μια πάσα του Α1 από το πίσω της γήπεδο μπρός το εμπρός της.

Διευκρίνιση: Η επαναφορά για την ομάδα Β θα χορηγηθεί στο δικό της εμπρός γήπεδο, από το πλησιέστερο σημείο:

(α) Της θέσης της μπάλας που συνέβη η παράβαση των 8" , εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

(β) Της κεντρικής γραμμής.

Η ομάδα Β θα έχει 14" στην συσκευή των 24άρων (shot clock).

28-13 Κατάσταση: Ο έλεγχος της μπάλας για μια ομάδα τελειώνει όταν η μπάλα αφήνει τα χέρια του σουτέρ σε προσπάθεια για καλάθι.

28-12 Παράδειγμα: Ακριβώς πριν η περίοδος των 8 δευτερολέπτων εκπνεύσει η μπάλα αφήνει τα χέρια του Α1 σε προσπάθεια για σουτ στο δικό του πίσω γήπεδο. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Νόμιμο παιχνίδι από την ομάδα Α. Ο έλεγχος της μπάλας για την ομάδα Α τελείωσε όταν ο Α1 απελευθέρωσε την μπάλα για σουτ. Καλάθι για 3 πόντους θα μετρήσει για τον Α1.

ΑΡΘΡΟ 29°/50°: 24 δευτερόλεπτα

29/50-1 Κατάσταση: Μία προσπάθεια για καλάθι πραγματοποιείται κοντά στο τέλος της περιόδου των 24" και η κόρνα των 24" ηχεί ενώ η μπάλα είναι στον αέρα.

- Αν η μπάλα μπει στο καλάθι, τα καλάθι θα μετρήσει
- Εάν η μπάλα δεν αγγίξει τη στεφάνη, οι διαιτητές θα περιμένουν για να δουν αν οι αντίπαλοι έχουν κερδίσει ένα άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας.
 - Αν ναι, ο ήχος λήξης περιόδου των 24" θα αγνοηθεί
 - Αν όχι, υπάρχει παράβαση 24". Η μπάλα θα χορηγηθεί στον αντίπαλο για επαναφορά από εκτός ορίων στη θέση, από το πλησιέστερο σημείο απ' όπου το παιχνίδι σταμάτησε, εκτός από το σημείο ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

29/50-2 Παράδειγμα: Σε μία προσπάθεια για καλάθι από τον Α1 και ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, ηχεί η συσκευή των 24" (shot clock). Η μπάλα αγγίζει το ταμπλό και έπειτα κυλά στο πάτωμα, όπου πρώτα αγγίζεται από τον Β1, στη συνέχεια από τον Α2 και τελικά ελέγχεται από τον Β2.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι μία παράβαση των 24" για την ομάδα Α. Το σουτ του Α1 δεν άγγιξε την στεφάνη και η ομάδα Β δεν κέρδισε άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας.

29/50-3 Παράδειγμα: Στη διάρκεια μίας προσπάθειας για καλάθι από τον Α1 η μπάλα αγγίζει το ταμπλό, αλλά δεν αγγίζει την στεφάνη. Η μπάλα κατόπιν αγγίζεται, αλλά δεν ελέγχεται από τον Β1, και μετά ο Α2 κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας. Η συσκευή των 24" (shot clock) ηχεί.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι μία παράβαση των 24" για την ομάδα Α.

29/50-4 Παράδειγμα: Το σουτ του Α1 για καλάθι στο τέλος μιας περιόδου 24", μπλοκάρεται νόμιμα από τον Β1. Ηχεί η συσκευή των 24" (shot clock). Ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του Α1.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι μία παράβαση των 24" για την ομάδα Α. Το σφάλμα του Β1 δεν θα ληφθεί υπόψη εκτός εάν αυτό είναι ένα αντιαθλητικό ή ένα σφάλμα αποκλεισμού.

29/50-5 Παράδειγμα: Η μπάλα είναι στον αέρα μετά από σουτ του Α1 όταν ηχεί η συσκευή των 24" (shot clock). Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη, και αμέσως μετά συμβαίνει

(α) ταυτόχρονο κράτημα της μπάλας από τους Α2 και Β2

(β) η μπάλα αγγίζεται από τον Β1 και καταλήγει εκτός ορίων

Διευκρίνιση: Και στις δυο περιπτώσεις αυτό είναι μία παράβαση των 24" για την ομάδα Α. Η ομάδα Β δεν κέρδισε ένα άμεσο και σαφή έλεγχο της μπάλας.

29/50-6 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 στην προσπάθεια για καλάθι όταν σχεδόν στον ίδιο χρόνο ηχεί η κόρνα της λήξης της συσκευής των 24" (shot clock). Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Αν η μπάλα ήταν

α) ακόμα στα χέρια του Α1 και το φάουλ του Β1 έγινε πριν την λήξη των 24" ή

β) ήδη στον αέρα από το σουτ του Α1 και το φάουλ του Β1 έγινε πριν την λήξη των 24", ή

γ) ήδη στον αέρα από το σουτ του Α1 και το φάουλ του Β1 έγινε μετά την **λήξη των 24"**

Δεν υπάρχει παράβαση 24" δευτερολέπτων. Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Ο Α1 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από οποιαδήποτε τελευταία ελεύθερη βολή.

δ) ακόμα στα χέρια του Α1 και το φάουλ του Β1 έγινε μετά την λήξη των 24"

Υπάρχει παράβαση 24". Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Το φάουλ του Β1 θα αγνοηθεί εκτός αν πρόκειται για αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

29/50-7 Παράδειγμα: Με 25.2 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος, η ομάδα Α αποκτά τον έλεγχο της μπάλας. Με ένα (1) δευτερόλεπτο να απομένει στο ρολόι της συσκευής των 24" (shot clock), ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, ηχεί η κόρνα της λήξης της συσκευής των 24άρων (shot clock). Η μπάλα δεν αγγίζει την στεφάνη και

(α) μετά από 1.2", ηχεί η κόρνα της λήξης του χρονόμετρου του παιχνιδιού, για την λήξη του τετάρτου

(β) ο Α2 πιάνει τη μπάλα στη διάρκεια του rebound. Ο διαιτητής καταλογίζει παράβαση με το χρονόμετρο του παιχνιδιού να δείχνει 0.8"

Διευκρίνιση: Στην περίπτωση (α) αυτό δεν είναι παράβαση των 24άρων για την ομάδα Α. Ο διαιτητής δεν καταλόγισε παράβαση περιμένοντας να δει εάν η ομάδα Β απέκτησε άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας. Το τέταρτο ολοκληρώθηκε

(β) Αυτό είναι παράβαση των 24άρων για την ομάδα Α. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το πλησιέστερο που διακόπηκε ο αγώνας, με 0.8 **του δευτερολέπτου στο χρονόμετρο του αγώνα.**

29/50-8 Παράδειγμα: Με 25.2 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος, η ομάδα Α αποκτά τον έλεγχο της μπάλας. Με 1.2 **του δευτερολέπτου** να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος και τον Α1 να έχει στο/α χέρι/ια του τη μπάλα, ηχεί η κόρνα της λήξης της συσκευής των 24άρων (shot clock). Ο διαιτητής καταλογίζει την παράβαση με το χρονόμετρο του αγώνος να δείχνει 0.8 **του δευτερολέπτου.**

Διευκρίνιση: Αυτό είναι παράβαση των 24άρων. Καθώς η παράβαση συνέβη με 1.2 **του δευτερολέπτου** στο χρονόμετρο του αγώνα, οι διαιτητές αποφασίζουν να διορθώσουν το χρονόμετρο του παιχνιδιού. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το σημείο που διακόπηκε ο αγώνας, με 1.2 **του δευτερολέπτου** να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος.



FIBA
We Are Basketball



29/50-9 Κατάσταση: Εάν το χρονόμετρο των 24" (shot clock) ηχήσει, σε μια περίπτωση που σύμφωνα με τη γνώμη των διαιτητών, οι αντίπαλοι κερδίζουν ένα άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας, η κόρνα θα πρέπει να αγνοείται. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί.

29/50-10 Παράδειγμα: Κοντά στη λήξη της περιόδου των 24", η πάσα του Α1 προς τον Α2 χάνεται (και οι δύο παίκτες είναι στο εμπρός γήπεδο) και η μπάλα κυλά στο πίσω γήπεδο της Α ομάδας. Πριν ο Β1 αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας, με ελεύθερο το διάδρομο προς το καλάθι, ηχεί η κόρνα της συσκευής των 24" (shot clock).

Διευκρίνιση: Εάν ο Β1 αποκτά ένα άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας, η κόρνα θα πρέπει να αγνοείται. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί.

29/50-11 Παράδειγμα: Μετά από καλάθι των αντιπάλων με 25.3" στο χρονόμετρο του αγώνα, η ομάδα Α έχει την μπάλα για επαναφορά πίσω από την τελική της γραμμή. Κοντά στην λήξη της περιόδου των 24", η πάσα του Α1 στον Α2 ανακόπτεται από τον Β1 και ηχεί η κόρνα της συσκευής των 24" (shot clock). Ο διαιτητής δίνει την παράβαση των 24" και απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνα 0.8 δευτερόλεπτα.

Διευκρίνιση: Πρόκειται για μια παράβαση 24" από την ομάδα Α. Στη κρίση των διαιτητών η παράβαση συνέβη 0.8 του δευτερολέπτου στο χρονόμετρο του αγώνα. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β στο πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε ο αγώνας με 0.8 του δευτερολέπτου στο χρονόμετρο του αγώνα.

29/50-12 Κατάσταση: Εάν σε μία ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας χορηγείται επαναφορά από εκτός ορίων λόγω εναλλασσόμενης κατοχής, αυτή η ομάδα θα έχει μόνο τον υπολειπόμενο χρόνο των 24" τη στιγμή που μία διαδικασία αναπήδησης συμβαίνει.

29/50-13 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της εμπρός γήπεδο με 10 δευτερόλεπτα να υπολείπονται για την συμπλήρωση των 24", όταν καταλογίζεται ταυτόχρονο κράτημα της μπάλας. Μια επαναφορά εκτός ορίων λόγω εναλλασσόμενης κατοχής χορηγείται στην:

(α) Ομάδα Α

(β) Ομάδα Β

Διευκρίνιση:

(α) Η ομάδα Α θα έχει 10" στην περίοδο των 24".

(β) Η ομάδα Β θα έχει μια νέα περίοδο 24".

29/50-13 Κατάσταση: Εάν το παιχνίδι διακόπτεται από έναν διαιτητή εξαιτίας καταλογισμού ενός σφάλματος ή μιας παράβασης (εξαιρούμενης της περίπτωσης εξόδου μπάλας εκτός ορίων) κατά της ομάδας που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας και η μπάλα χορηγείται στην ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχό της, στο εμπρός γήπεδο, η συσκευή των 24" (shot clock) θα επαναρυθμίζεται ως ακολούθως:

- Εάν 14 δευτερόλεπτα ή περισσότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" τη στιγμή της διακοπής του αγώνα, η συσκευή των 24" (shot clock) θα συνεχιστεί με τον υπολειπόμενο χρόνο.
- Εάν 13 δευτερόλεπτα ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" όταν το παιχνίδι σταμάτησε, η ομάδα θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock).

29/50-15 Παράδειγμα: Με 8" στη συσκευή των 24" (shot clock), ο Α1 ντριντλάρει στο μπροστά του γήπεδο και

(α) όταν ο Β1 κτυπά (tap) τη μπάλα και την στέλνει εκτός εκτός ορίων, στο εμπρός γήπεδο της Α ομάδας

(β) γίνεται φάουλ στον Α1 από τον Β1. Αυτό είναι το 2^ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο.

Διευκρίνιση: Ο αγώνας θα επαναρχίσει με επαναφορά της ομάδας Α από το εμπρός γήπεδο με

(α) 8" στη συσκευή των 24" (shot clock)

(β) 14" στη συσκευή των 24" (shot clock)

29/50-16 Παράδειγμα: Με 4" στη συσκευή των 24" (shot clock), η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της εμπρός γήπεδο όταν:

(α) ο Α1 τραυματίζεται

(β) ο Β1 τραυματίζεται.

Οι διαιτητές διακόπτουν το παιχνίδι.

Διευκρίνιση:

Η ομάδα Α θα έχει:

(α) 4 δευτερόλεπτα, στη συσκευή των 24" (shot clock)

(β) 14 δευτερόλεπτα, στη συσκευή των 24" (shot clock)

29/50-17 Παράδειγμα: Με 6" στη συσκευή των 24" (shot clock), ο Α1 σουτάρει για καλάθι (η μπάλα είναι στον αέρα) όταν ένα διπλό σφάλμα συμβαίνει κατά των Α2 και Β2. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής δείχνει κατοχή για την ομάδα Α.

(α) Η μπάλα δεν βρίσκεται στη στεφάνη

(β) Η μπάλα βρίσκεται στη στεφάνη

Διευκρίνιση: Η ομάδα Α θα έχει

(α) 6 δευτερόλεπτα, στη συσκευή των 24" (shot clock)

(β) 14 δευτερόλεπτα, στη συσκευή των 24" (shot clock)

29/50-18 Παράδειγμα: Με 5 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), ο Α1 ντριντλάρει τη μπάλα όταν μία τεχνική ποινή καταλογίζεται στον Β1 ακολουθούμενη από τεχνική ποινή κατά του head προπονητή της Α.

Διευκρίνιση: Μετά την ακύρωση των ισοβαρών ποινών, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α με 5 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock).

29/50-19 Παράδειγμα: Με:

(α) 16 δευτερόλεπτα,

(β) 12 δευτερόλεπτα,

στη συσκευή των 24" (shot clock), ο Α1 πασάρει τη μπάλα στον Α2 στο δικό του εμπρός γήπεδο όταν ο Β1 στο δικό του πίσω γήπεδο του σκοπίμως κλοτσά τη μπάλα με το πόδι του ή κτυπά τη μπάλα με τη γροθιά του.

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις, αυτό είναι παράβαση του Β1 για κλότσημα της μπάλας ή κτύπημα της μπάλας με την γροθιά του. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α στο εμπρός της γήπεδο, με:

(α) 16 δευτερόλεπτα

(β) 14 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24" (shot clock).



FIBA
We Are Basketball



29/50-20 Παράδειγμα: Με 6 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), ο Α1 ντριμπλάρει τη μπάλα στο δικό του εμπρός γήπεδο όταν ο Β2 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Α2.

Διευκρίνηση: Μετά τις δύο ελεύθερες βολές του Α2, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ, ανεξάρτητα από το εάν οι ελεύθερες βολές είναι επιτυχημένες ή όχι, το παιχνίδι θα ξεκινά με την επαναφορά της μπάλας από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο της ομάδας Α, με 14" στη συσκευή των 24" (shot clock).

*Η ίδια Διευκρίνηση ισχύει για καταλογισμό ενός σφάλματος αποκλεισμού.

29/50-21 Κατάσταση: Εάν το παιχνίδι σταματά από ένα διαιτητή για οποιοδήποτε βάσιμο λόγο που δεν συνδέεται με καμία από τις δύο ομάδες και εάν σύμφωνα με τη γνώμη των διαιτητών οι αντίπαλοι θα τίθενται σε μειονέκτημα, η περίοδος των 24άρων θα συνεχίζεται με τον υπολειπόμενο χρόνο.

29/50-22 Παράδειγμα: Με 25" να υπολείπονται στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο και το σκορ Α:72-Β:72, η ομάδα Α κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της εμπρός γήπεδο. Ο Α1 έχει ντριμπλάρει για 20 δευτερόλεπτα όταν το παιχνίδι διακόπτεται από τους διαιτητές διότι το:

(α) χρονόμετρο του αγώνος ή η συσκευή των 24" απέτυχε να κυλήσει ή να ξεκινήσει

(β) ένα μπουκάλι πετιέται στον αγωνιστικό χώρο

(γ) το ρολόι των 24" επαναρυθμίζεται κατά λάθος.

Διευκρίνηση: Σε όλες τις περιπτώσεις, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που το παιχνίδι σταμάτησε. Η ομάδα Α θα έχει 4" στο ρολόι των 24". Η ομάδα Β θα τίθονταν σε μειονέκτημα εάν ο αγώνας ξανάρχιζε χωρίς ένδειξη στη συσκευή των 24άρων.

29/50-23 Παράδειγμα: Σε προσπάθεια για καλάθι του Α1 η μπάλα αναπηδά στην στεφάνη. Ο Α2 παίρνει την μπάλα στο ριμπάουντ και εννέα (9) δευτερόλεπτα αργότερα, ηχεί κατά λάθος η συσκευή των 24" (shot clock). Οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι.

Διευκρίνηση: Πρόκειται για λάθος στον χειρισμό της συσκευής των 24" – δεν επαναρυθμίστηκε. Μετά από σύσκεψη με τον κομισάριο, εάν παρίσταται, και το χειριστή της συσκευής των 24" (shot clock), οι διαιτητές θα επαναρχίζουν το παιχνίδι με επαναφορά για την ομάδα Α από εκτός ορίων, με 5 δευτερόλεπτα να απομένουν στη συσκευή των 24" (shot clock).

29/50-24 Παράδειγμα: Με 4 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), ο Α1 επιχειρεί σουτ για καλάθι. Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη αλλά ο χειριστής της συσκευής των 24" (shot clock), κατά λάθος, ανανεώνει τα 24". Ο Α2 παίρνει τη μπάλα από το ριμπάουντ και μετά από λίγο, ο Α3 επιτυγχάνει καλάθι. Σε αυτό το σημείο, οι διαιτητές αναγνωρίζουν το λάθος τους.

Διευκρίνηση: Οι διαιτητές, μετά από συνεννόηση με τον κομισάριο, εάν παρίσταται, θα επιβεβαιώσουν ότι η μπάλα δεν άγγιξε τη στεφάνη στη διάρκεια του σουτ του Α4 για καλάθι. Κατόπιν θα αποφασίσουν εάν η μπάλα είχε αφήσει το/α χέρι/ια του Α3 πριν ηχήσει η συσκευή των 24άρων (shot clock), εάν δεν είχε συμβεί η ανανέωση. Εάν συνέβη αυτό, το καλάθι του Α3 θα μετρήσει. Εάν όχι, μία παράβαση 24" έχει συμβεί και το καλάθι του Α3 δεν θα μετρήσει.

29/50-25 Κατάσταση: Όταν πραγματοποιείται προσπάθεια για καλάθι και μετά καταλογίζεται σφάλμα σε ένα αμυντικό παίκτη στο πίσω μέρος του γηπέδου του, αν το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά, η συσκευή των 24" θα επαναρυθμιστεί ως εξής:



- Αν 14" ή περισσότερα αναγράφονται στη συσκευή των 24" (shot clock) την στιγμή που σταμάτησε ο αγώνας, η συσκευή των 24" (shot clock) δεν θα επαναρυθμιστεί και θα συνεχιστεί με το υπόλοιπο
- Αν 13" δεύτερα ή λιγότερα αναγράφονται στη συσκευή των 24" την στιγμή που σταμάτησε ο αγώνας, η συσκευή των 24" (shotclock) θα επαναρυθμιστεί στα 14"

29/50-26 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι. Ο Β2 στο πίσω γήπεδο του κάνει φάουλ στον Α2. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό της Β ομάδας σε αυτό το τέταρτο.

Διευκρίνιση: Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο που συνέβη το σφάλμα του Β2. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock).

29/50-27 Παράδειγμα: Με 17" δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), η μπάλα βρίσκεται στον αέρα μετά από σουτ του Α1 όταν ο Β2 στο πίσω γήπεδο του, κάνει φάουλ στον Α2. Αυτό είναι το 2^ο ομαδικό φάουλ της Β ομάδας σε αυτό το τέταρτο. Η μπάλα,

(α) αναπηδά στο στεφάνι και δεν μπαίνει στο καλάθι

(β) δεν ακουμπάει το στεφάνι

Διευκρίνιση:

Και στις δυο περιπτώσεις ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α στο εμπρός της γήπεδο πλησιέστερα στο σημείο που έγινε το φάουλ του Β2. Η ομάδα Α θα έχει 17 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock).

29/50-28 Παράδειγμα: Με 10" δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), η μπάλα βρίσκεται στον αέρα μετά από σουτ του Α1 όταν ο Β2 στο πίσω γήπεδο του, κάνει φάουλ στον Α2. Αυτό είναι το 2^ο ομαδικό φάουλ της Β ομάδας σε αυτό το τέταρτο. Η μπάλα

(α) μπαίνει στο καλάθι

(β) αναπηδά στο στεφάνι και δεν μπαίνει στο καλάθι

(γ) δεν ακουμπάει το στεφάνι

Διευκρίνιση:

(α) Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει

Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α στο εμπρός της γήπεδο πλησιέστερα στο σημείο που έγινε το φάουλ του Β2. Η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock).

29/50-29 Παράδειγμα: Όταν ηχεί η συσκευή των 24" (shot clock), η μπάλα βρίσκεται στον αέρα μετά από σουτ του Α1 όταν ο Β2 στο πίσω γήπεδο του, κάνει φάουλ στον Α2. Αυτό είναι το 2^ο ομαδικό φάουλ της Β ομάδας σε αυτό το τέταρτο. Η μπάλα

(α) μπαίνει στο καλάθι

(β) αναπηδά στο στεφάνι και δεν μπαίνει στο καλάθι

(γ) δεν ακουμπάει το στεφάνι

Διευκρίνιση:

(α) Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει

Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις δεν είναι παράβαση 24" από την ομάδα Α. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά στο εμπρός της γήπεδο πλησιέστερα στο σημείο που έγινε το φάουλ του Β2. Η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24"

29/50-30 Παράδειγμα: Με 10" δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), η μπάλα βρίσκεται στον αέρα μετά από σουτ του Α1 όταν ο Β2 στο πίσω γήπεδο του, κάνει φάουλ στον Α2. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό φάουλ της Β ομάδας σε αυτό το τέταρτο. Η μπάλα,

- (α) μπαίνει στο καλάθι
- (β) αναπηδά στο στεφάνι και δεν μπαίνει στο καλάθι
- (γ) δεν ακουμπάει το στεφάνι

Διευκρίνιση:

- (α) Το καλάθι του A1 θα μετρήσει

Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις ο A2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Ο αγώνας θα επαναρχίσει κανονικά όπως μετά από τελευταία βολή.

29/50-31 Παράδειγμα: Όταν ηχεί η συσκευή των 24" (shot clock), η μπάλα βρίσκεται στον αέρα μετά από σουτ του A1 όταν ο B2 κάνει φάουλ στον A2 πριν η μπάλα

- (α) μπει στο καλάθι
- (β) αναπηδήσει στο στεφάνι και δεν μπει στο καλάθι
- (γ) δεν ακουμπήσει το στεφάνι

Το φάουλ του B2 είναι το 5^ο ομαδικό φάουλ της B ομάδας σε αυτή την περίοδο

Διευκρίνιση:

- (α) Το καλάθι του A1 θα μετρήσει

Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις δεν είναι παράβαση 24" από την ομάδα A. Ο A2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Ο αγώνας θα επαναρχίσει κανονικά όπως μετά από τελευταία βολή.

29/50-32 Κατάσταση: Η επαναφορά που προκύπτει από αντιαθλητικό σφάλμα ή σφάλμα αποβολής θα πρέπει να γίνεται στη γραμμή επαναφοράς στο μπροστά γήπεδο της ομάδας. Η ομάδα θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock).

29/50-33 Παράδειγμα: Με 1.12 στο χρονόμετρο του αγώνα και με 6 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock) στο 4^ο τέταρτο, ο A1 ντριντλάρει στο εμπρός του γήπεδο όταν ο B1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στον A1. Μετά την πρώτη ελεύθερη βολή, ο head προπονητής της A ομάδας ή ο head προπονητής της B ομάδας ζητάνε time-out

Διευκρίνιση: Ο A1 θα εκτελέσει την δεύτερη βολή χωρίς παίκτες να συμμετέχουν στην διεκδίκηση του ριμπάουντ. Το time-out δίνεται. Μετά το time-out ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά της A ομάδας από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock).

29/50-34 Παράδειγμα: Με 19 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), ο A1 ντριντλάρει στο εμπρός του γήπεδο όταν ο B1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στον A2.

Διευκρίνιση: Μετά τις ελεύθερες βολές του A2 χωρίς παίκτες να συμμετέχουν στην διεκδίκηση του ριμπάουντ, ανεξάρτητα από το εάν οι ελεύθερες βολές είναι επιτυχημένες ή όχι, ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά της A ομάδας από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock).

*Το ίδιο ισχύει και σε περίπτωση σφάλματος αποβολής.

29/50-35 Κατάσταση. Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη των αντιπάλων για οποιοδήποτε λόγο, η συσκευή των 24" (shot clock) θα δείχνει 14" δευτερόλεπτα, εάν η ομάδα που αποκτά τον έλεγχο της μπάλας είναι η ίδια ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας πριν η μπάλα αγγίξει τη στεφάνη.

29/50-36 Παράδειγμα: Στη διάρκεια πάσας του A1 στον A2, η μπάλα αγγίζει τον B2 και κατόπιν η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη. Ο A3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

Διευκρίνιση: Η ομάδα Α θα έχει 14'' στη συσκευή των 24'' (shot clock) από τη στιγμή που ο Α3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας, οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο.

29/50-37 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι με:

(α) 4 δευτερόλεπτα

(β) 20 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24'' (shot clock). Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη, αναπηδά από αυτή και ο Α2 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις η ομάδα Α θα έχει 14'' στη συσκευή των 24'' (shot clock) όταν ο Α2 αποκτά τον έλεγχο της μπάλας, οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο.

29/50-38 Παράδειγμα: Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη.

(α) Ο Β1 αγγίζει τη μπάλα

(β) ο Α2 κτυπά (tap) τη μπάλα

και ο Α3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

Διευκρίνιση: Σε όλες τις περιπτώσεις η ομάδα Α θα έχει 14'' στη συσκευή των 24'' (shot clock) όταν ο Α3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο.

29/50-39 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη. Ο Β1 κατόπιν, αγγίζει τη μπάλα η οποία καταλήγει εκτός ορίων.

Διευκρίνιση: Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που η μπάλα κατέληξε εκτός ορίων. Η ομάδα Α θα έχει 14'' στη συσκευή των 24'' (shot clock) ανεξάρτητα από το σημείο του αγωνιστικού χώρου που θα εκτελεστεί η επαναφορά.

29/50-40 Παράδειγμα: Με 4 δευτερόλεπτα στο ρολόι των 24'' (shot clock), ο Α1 πετά την μπάλα προς τη στεφάνη με σκοπό να ανανεώσει τη συσκευή των 24''. Η μπάλα αγγίζει την στεφάνη. Ο Β1 κατόπιν αγγίζει την μπάλα η οποία κατόπιν καταλήγει εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο της ομάδας Α.

Διευκρίνιση: Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το δικό της πίσω γήπεδο από το πλησιέστερο που η μπάλα κατέληξε εκτός ορίων. Η ομάδα Α θα έχει 14'' στη συσκευή των 24'' (shot clock).

29/50-41 Παράδειγμα: Με 6'' στη συσκευή των 24'' (shot clock) Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα χτυπά στο στεφάνι και Α2 κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας. Ο Β2 κάνει φάουλ στον Α2 στη διάρκεια του ριμπάουντ. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό της Β ομάδας σε αυτή το τέταρτο.

Διευκρίνιση: Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο που συνέβη το σφάλμα του Β2. Η ομάδα Α θα έχει 14'' στη συσκευή των 24'' άρων.

29/50-42 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη και στην αναπήδηση ανακτάται ταυτοχρόνως από τους Α2 και Β2 και καταλογίζεται αναπήδηση. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Α.

Διευκρίνιση: Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο που σημειώθηκε η αναπήδηση. Η ομάδα Α θα έχει 14'' στη συσκευή των 24'' άρων.

29/50-43 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι.

(α) Με 8'' στη συσκευή των 24'' άρων δευτερολέπτων,

(β) Με 17'' στη συσκευή των 24άρων δευτερολέπτων, Η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Α.

Διευκρίνιση: Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη τελική γραμμή στο μπροστά γήπεδο της, δίπλα από το ταμπλό. Η ομάδα Α θα έχει 14'' στη συσκευή των 24''άρων.

29/50-44 Παράδειγμα: Ο Α1 στο δικό του εμπρός γήπεδο, πασάρει με alley hoop τη μπάλα στον Α2, χωρίς αυτός να την πιάνει. Η μπάλα αγγίζει την στεφάνη, κατόπιν ο Α3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας στο της Α ομάδας

(α) μπροστά γήπεδο,

(β) πίσω γήπεδο,

Διευκρίνιση: (α) Η ομάδα Α θα έχει 14'' δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24''άρων.

(β) Αυτή είναι παράβαση μπρος πίσω για την ομάδα Α καθώς η ομάδα Α δεν έχασε τον έλεγχο της μπάλας.

29/50-45 Παράδειγμα: Σε σουτ του Α1 η μπάλα αγγίζει στην στεφάνη. Ο Β1 πηδά στον αέρα, πιάνει τη μπάλα και επιστρέφει στον αγωνιστικό χώρο. Ο Α2 κτυπά (tap) τη μπάλα από τα χέρια του Β1. Ο Α3 τώρα πιάνει την μπάλα.

Διευκρίνιση: Η ομάδα (Β) που κέρδισε τον έλεγχο της μπάλας στη διάρκεια του ριμπάουντ, δεν είναι η ίδια ομάδα (Α) που είχε τον έλεγχο της μπάλας πριν αυτή αγγίξει τη στεφάνη. Η ομάδα Α θα έχει 24'' στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

29/50-46 Παράδειγμα: Με 5 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24'' (shot clock), ο Α1 που επαναφέρει την μπάλα πασάρει την μπάλα προς το καλάθι της ομάδας Β. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη και στη συνέχεια αγγίζεται αλλά δεν ελέγχεται από το Α2 ή/και τον Β2.

Διευκρίνιση: Το χρονόμετρο του παιχνιδιού και η συσκευή των 24'' (shot clock) θα ξεκινήσουν ταυτόχρονα μόλις η μπάλα αγγιχθεί από οποιοδήποτε παίκτη στο γήπεδο.

Εάν η ομάδα Α κερδίσει τον έλεγχο της μπάλας στο γήπεδο, θα έχει 14'' δευτερόλεπτα στην συσκευή των 24'' (shot clock).

Εάν η ομάδα Β κερδίσει τον έλεγχο της μπάλας στο γήπεδο, θα έχει 24'' δευτερόλεπτα στην συσκευή των 24'' (shot clock).

29/50-47 Κατάσταση. Στη διάρκεια του παιχνιδιού, με το χρονόμετρο του αγώνα να τρέχει, οποτεδήποτε μια ομάδα κερδίζει μια νέα κατοχή ζωντανής μπάλας είτε στο δικό της εμπρός είτε στο δικό της πίσω γήπεδο, αυτή η ομάδα θα έχει 24'' στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

29/50-48 Παράδειγμα: Ενώ το χρονόμετρο του παιχνιδιού τρέχει, ο Α1 κερδίζει μια νέα κατοχή ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο στο:

(α) Πίσω γήπεδο

(β) Εμπρός γήπεδο

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις η ομάδα Α θα έχει 24'' στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

29/50-49 Παράδειγμα: Μετά από επαναφορά της ομάδας Β, ο Α1 αποκτά άμεσα και καθαρά μία νέα κατοχή της μπάλας στον αγωνιστικό χώρο στο δικό του:

(α) Πίσω γήπεδο.

(β) Εμπρός γήπεδο.

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις η ομάδα Α θα έχει 24'' στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

29/50-50 Κατάσταση. Το παιχνίδι σταματά από έναν διαιτητή για σφάλμα ή παράβαση (συμπεριλαμβανομένου και της εξόδου της μπάλας εκτός ορίων) που διαπράττεται από την ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας. Εάν η μπάλα χορηγείται στους αντίπαλους για επαναφορά από το δικό της εμπρός γήπεδο, αυτή η ομάδα θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

29/50-51 Παράδειγμα: Ο Α1 στο δικό του πίσω γήπεδο πασάρει τη μπάλα στον Α2. Ο Α2 αγγίζει αλλά δεν πιάνει τη μπάλα η οποία καταλήγει εκτός ορίων στο δικό του πίσω γήπεδο.

Διευκρίνιση: Στην ομάδα Β θα χορηγείται επαναφορά της μπάλας από το πλησιέστερο σημείο που η μπάλα βγήκε εκτός ορίων στο δικό της εμπρός γήπεδο. Η ομάδα Β, θα έχει 14" στη συσκευή των 24"άρων (shot clock).

29/50-52 Κατάσταση. Οποτεδήποτε μία ομάδα ανακτά τον έλεγχο ή επανακτά τον έλεγχο ζωντανής μπάλας οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο, με λιγότερα από 24" στη συσκευή των 24άρων (shot clock), η συσκευή των 24άρων (shot clock) θα πρέπει να σβήνει (δεν θα λειτουργεί).

Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει την στεφάνη του καλαθιού των αντιπάλων και μια ομάδα επανακτήσει τον έλεγχο μιας ζωντανής μπάλας οπουδήποτε στο γήπεδο με λιγότερο από 24" και περισσότερα από 14" δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock), η ομάδα θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων. Εάν υπάρχουν 14" δευτερόλεπτα ή λιγότερο στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, η συσκευή των 24άρων (shot clock) θα πρέπει να σβήνει (δεν θα λειτουργεί).

29/50-53 Παράδειγμα: Με 12" να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, ο Α1 που επαναφέρει έχει νέα κατοχή της μπάλας.

Διευκρίνιση: Το χρονόμετρο των 24 δευτερολέπτων (shot clock) θα σβήσει.

29/50-54 Παράδειγμα: Με 23 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, ο Α1 κερδίζει έναν νέο έλεγχο της μπάλας στον αγωνιστικό χώρο. Με 18 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, ο Β1 στο πίσω του γήπεδο κλωτσάει σκόπιμα την μπάλα.

Διευκρίνιση: Το παιχνίδι θα επαναρχίσει για την ομάδα Α με επαναφορά στο εμπρός της γήπεδο από το πλησιέστερο σημείο όπου ο Β1 κλώτσησε την μπάλα. Το ρολόι του παιχνιδιού δείχνει 18 δευτερόλεπτα. Το χρονόμετρο των 24άρων (shot clock) δευτερολέπτων θα σβήσει.

29/50-55 Παράδειγμα: Με 23 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, ο Α1 κερδίζει έναν νέο έλεγχο της μπάλας στον αγωνιστικό χώρο. Η συσκευή των 24άρων (shot clock) θα είναι κλειστή. Με 19 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, ο Α1 επιχειρεί ένα σουτ για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει την στεφάνη. Η ομάδα Α επανακτά τον έλεγχο της μπάλας από ριμπάουντ του Α2, με 16 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.

Διευκρίνιση: Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με 16" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού. Η συσκευή των 24" (shot clock) θα είναι ενεργοποιημένη. Η ομάδα Α θα έχει 14" δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), καθώς υπήρχαν περισσότερα από 14" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού όταν η ομάδα Α ξανακέρδισε τον έλεγχο της μπάλας.

29/50-56 Παράδειγμα: Με 23 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, ο Α1 κερδίζει νέο έλεγχο της μπάλας στον αγωνιστικό χώρο. Η συσκευή των 24" (shot clock) θα είναι κλειστή. Με 15" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, ο Α1 επιχειρεί ένα σουτ για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει την στεφάνη και ο

B1 την κτυπά (tap) και την στέλνει εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο της ομάδας B, με 12 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.

Διευκρίνιση: Το παιχνίδι θα επαναρχίσει για την ομάδα A για επαναφορά στο εμπρός της γήπεδο από το πλησιέστερο μέρος στο οποίο η μπάλα πήγε εκτός ορίων, με 12 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού. Η συσκευή των 24'' (shot clock) θα συνεχίσει να είναι κλειστή, καθώς υπήρχαν λιγότερα από 14'' δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού όταν η ομάδα A ξανακέρδισε τον έλεγχο της μπάλας.

29/50-57 Παράδειγμα: Με 22 δευτερόλεπτα στο ρολόι του παιχνιδιού, ο A1 αποκτά νέο έλεγχο της μπάλας στο γήπεδο. Η συσκευή των 24'' (shot clock) είναι κλειστή. Με 18 δευτερόλεπτα στο ρολόι του παιχνιδιού, ο A1 επιχειρεί ένα σουτ για καλάθι. Η μπάλα δεν βρίσκει τη στεφάνη και ο B1 την βγάζει εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο της ομάδας B, με:

(α) 15,5 δευτερόλεπτα

(β) 12 δευτερόλεπτα

στο ρολόι του παιχνιδιού.

Διευκρίνιση: Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A στο μπροστινό της γήπεδο στο πλησιέστερο σημείο όπου η μπάλα βγήκε εκτός ορίων, με τον **απομείναντα χρόνο** στο ρολόι του παιχνιδιού. Η συσκευή των 24άρων (shot clock) παραμένει κλειστή, εφόσον η ομάδα A κέρδισε νέα κατοχή της μπάλας με λιγότερο από 24'' στο χρονόμετρο του αγώνα.

29/50-58 Παράδειγμα: Με 22 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, ο A1 κερδίζει νέο έλεγχο της μπάλας στον αγωνιστικό χώρο. Η συσκευή των 24'' (shot clock) είναι κλειστή (δεν έχει ορατή ένδειξη). Με 15'' δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, ο A1 επιχειρεί ένα σουτ για καλάθι. Η μπάλα δεν βρίσκει την στεφάνη και ο B1 την κτυπά (tap) και την στέλνει εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο της ομάδας B, με 12'' δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.

Διευκρίνιση: Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα A στο δικό της εμπρός γήπεδο από το πλησιέστερο σημείο όπου η μπάλα βγήκε εκτός ορίων με 12'' δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού. Η συσκευή των 24άρων (shot clock) θα συνεχίσει να είναι κλειστή καθώς η ομάδα A είχε αποκτήσει νέο έλεγχο της μπάλας με λιγότερο από 24 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.

ΑΡΘΡΟ 30º: Επιστροφή της μπάλας στο πίσω γήπεδο (μπρός - πίσω)

30-1 Κατάσταση: Παίκτης που βρίσκεται στον αέρα διατηρεί την ίδια κατάσταση σε σχέση με τον αγωνιστικό χώρο εκεί που τελευταία άγγιξε το έδαφος, πριν πηδήσει στον αέρα. Ωστόσο, όταν ένας παίκτης πηδά από το εμπρός του γήπεδο και κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας ενώ είναι ακόμη στον αέρα, αυτός μπορεί κατόπιν να προσγειωθεί με την μπάλα, οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο. Δεν μπορεί να πασάρει την μπάλα σε συμπαίκτη του στο δικό του πίσω γήπεδο, πριν προσγειωθεί (στον αγωνιστικό χώρο).

30-2 Παράδειγμα: Ο A1 στο πίσω γήπεδο της ομάδας του πασάρει την μπάλα στον A2 που βρίσκεται στο δικό του εμπρός γήπεδο. Ο B1, πηδά από το εμπρός γήπεδο της ομάδας του (πίσω γήπεδο της A) πηδά, πιάνει την μπάλα ενώ βρίσκεται στον αέρα, και προσγειώνεται:

(α) Με τα δύο πόδια στο πίσω του γήπεδο

(β) Ιππαστί στην κεντρική γραμμή

(γ) Ιππαστί στην κεντρική γραμμή και κατόπιν ντρινμπλάρει ή πασάρει τη μπάλα στο πίσω γήπεδο.

Διευκρίνιση: Αυτό δεν είναι παράβαση μπρός πίσω από την ομάδα B. Ο B1 έχει εδραιώσει ένα νέο έλεγχο της μπάλας για την ομάδα B, ενώ ήταν στον αέρα και

μπορεί να προσγειωθεί οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο. Σε όλες τις περιπτώσεις, ο B1 βρίσκεται νόμιμα στο πίσω του γήπεδο.

30-3 Παράδειγμα: Στη διάρκεια του εναρκτήριου jump-ball μεταξύ των A1 και B1, η μπάλα έχει αγγιχθεί νόμιμα όταν ο A2 πηδά από το εμπρός γήπεδο της A, αποκτά την κατοχή της μπάλας ενώ βρίσκεται στον αέρα και προσγειώνεται

(α) Με τα δύο πόδια στο πίσω γήπεδο της A.

(β) Ιππαστί στην κεντρική γραμμή.

(γ) Ιππαστί στην κεντρική γραμμή και κατόπιν ντριμπλάρει ή πασάρει τη μπάλα στο πίσω γήπεδο.

Διευκρίνιση: Αυτό δεν είναι παράβαση μπρός πίσω. Ο A2 έχει εδραιώσει την 1^η κατοχή για την ομάδα A ενώ βρίσκεται στον αέρα. Σε όλες τις περιπτώσεις, ο A2 είναι νόμιμα στο πίσω γήπεδο.

30-4 Παράδειγμα 3: Ο A1 που επαναφέρει τη μπάλα από εκτός ορίων, στο εμπρός γήπεδο της A, πασάρει τη μπάλα στον A2. Ο A2 πηδά από το μπροστά γήπεδο, πιάνει τη μπάλα ενώ είναι στον αέρα και προσγειώνεται:

(α) Με τα δύο πόδια στο πίσω γήπεδο της A.

(β) Ιππαστί στην κεντρική γραμμή.

(γ) Ιππαστί στην κεντρική γραμμή και κατόπιν ντριμπλάρει ή πασάρει τη μπάλα στο πίσω γήπεδο.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι παράβαση μπρός πίσω για την ομάδα A. Με την επαναφορά του A1, η ομάδα A εδραιώσε τον έλεγχο της μπάλας στο δικό του εμπρός γήπεδο, πριν ο A2 πιάσει τη μπάλα στον αέρα και προσγειωθεί στο πίσω του γήπεδο.

30-5 Παράδειγμα: Ο A1 που επαναφέρει τη μπάλα από εκτός ορίων από το δικό του πίσω γήπεδο, πασάρει στον A2. Ο B1 πηδά από το δικό του εμπρός γήπεδο, πιάνει τη μπάλα ενώ είναι στον αέρα και πριν προσγειωθεί στο πίσω γήπεδο του, ο B1 πασάρει τη μπάλα στο B2 στο πίσω γήπεδο.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι παράβαση μπρός πίσω για την ομάδα B. Όταν ο B1 πηδά από το δικό του εμπρός γήπεδο και κερδίζει ένα νέο έλεγχο για την ομάδα του ενώ είναι στον αέρα, αυτός μπορεί να προσγειωθεί οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο. Ωστόσο, ο B1 δεν μπορεί να πασάρει την μπάλα σε έναν συμπαίκτη του στο πίσω του γήπεδο.

30-6 Παράδειγμα: Στη διάρκεια του εναρκτήριου jump ball μεταξύ A1 και B1, η μπάλα κτυπιέται νόμιμα προς τον A2 στο δικό του εμπρός γήπεδο. Ο A2 πηδά στον αέρα, πιάνει την μπάλα ενώ βρίσκεται στον αέρα και πριν να προσγειωθεί (στο έδαφος) πασάρει την μπάλα στον A1 στο δικό του πίσω γήπεδο.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι παράβαση μπρός πίσω για την ομάδα A. Καθώς είναι παίκτης στον αέρα, ο A2 μπορεί να προσγειωθεί με την μπάλα στα χέρια στο δικό του πίσω γήπεδο αλλά ο A2 δεν μπορεί να πασάρει την μπάλα στον συμπαίκτη του στο πίσω γήπεδο.

30-7 Κατάσταση: Η μπάλα έχει παράνομα επιστρέψει στο πίσω γήπεδο όταν ένας παίκτης της ομάδας A που βρίσκεται εντελώς στο δικό του εμπρός γήπεδο, γίνεται αιτία η μπάλα να αγγίξει στο δικό του πίσω γήπεδο και εν συνεχεία ένας παίκτης της ομάδας A να είναι ο πρώτος που αγγίζει τη μπάλα είτε στο δικό του εμπρός γήπεδο είτε στο δικό του πίσω γήπεδο. Ωστόσο, αυτό είναι νόμιμο, όταν ένας παίκτης της ομάδας A στο δικό του πίσω γήπεδο γίνεται αιτία η μπάλα να αγγίξει στο δικό του εμπρός γήπεδο μετά που ένας παίκτης της ομάδας A να είναι ο πρώτος που αγγίζει τη μπάλα είτε στο δικό του εμπρός γήπεδο είτε στο δικό του πίσω γήπεδο.

30-8 Παράδειγμα: Οι Α1 και Α2 βρίσκονται στο δικό τους εμπρός γήπεδο με τα δύο πόδια τους κοντά στην κεντρική γραμμή. Ο Α1 επιχειρεί μια σκαστή πάσα στον Α2. Στη διάρκεια της πάσας, η μπάλα αγγίζει στο δικό του πίσω γήπεδο και μετά αγγίζει στο δικό του εμπρός γήπεδο και κατόπιν η μπάλα αγγίζει τον Α2.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι παράβαση μπρός πίσω για την ομάδα Α.

30-9 Παράδειγμα: Ο Α1 στέκεται και με τα δύο πόδια στο δικό του πίσω γήπεδο κοντά στην κεντρική γραμμή όταν ο Α1 επιχειρεί μία σκαστή πάσα στον Α2 ο οποίος επίσης στέκεται και με τα δύο πόδια στο δικό του πίσω γήπεδο κοντά στην κεντρική γραμμή. Στη διάρκεια της πάσας, η μπάλα αγγίζει το εμπρός γήπεδο πριν αγγιχτεί από τον Α2.

Διευκρίνιση: Αυτό δεν είναι παράβαση μπρός πίσω καθώς κανένας παίκτης της Α ομάδας με τη μπάλα δεν ήταν στο εμπρός γήπεδο. Ωστόσο, η περίοδος των 8'' θα πρέπει να σταματήσει όταν η μπάλα έχει αγγίξει το εμπρός γήπεδο της Α ομάδας. Μία νέα περίοδος των 8'' ξεκινά από τη στιγμή που ο Α2 αγγίζει τη μπάλα στο δικό του πίσω γήπεδο.

30-10 Παράδειγμα: Ο Α1 στο δικό του πίσω γήπεδο, πασάρει την μπάλα προς το δικό του εμπρός γήπεδο. Η μπάλα αγγίζει έναν διαιτητή που στέκεται στον αγωνιστικό χώρο με τα πόδια ιππαστί στην κεντρική γραμμή του γηπέδου. Ο Α2 που είναι ακόμη στο δικό του πίσω γήπεδο, αγγίζει την μπάλα.

Διευκρίνιση: Αυτό δεν είναι παράβαση μπρός πίσω καθώς κανένας παίκτης της ομάδας Α δεν ήταν με τη μπάλα στο δικό του εμπρός γήπεδο. Ωστόσο, η περίοδος των 8'' θα πρέπει να σταματήσει όταν η μπάλα άγγιξε τον διαιτητή στο εμπρός γήπεδο. Ένα νέο μέτρημα 8'' θα ξεκινά από τη στιγμή που ο Α2 στο δικό του πίσω γήπεδο αγγίζει τη μπάλα.

30-11 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της εμπρός γήπεδο όταν η μπάλα ταυτοχρόνως αγγίζεται από τον Α1 και Β1. Η μπάλα κατόπιν πηγαίνει στο πίσω γήπεδο της ομάδας Α, όπου ο Α2 είναι ο πρώτος που την αγγίζει.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι παράβαση μπρός πίσω για την ομάδα Α.

30-12 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριντλάρει από το δικό του πίσω γήπεδο προς το δικό του εμπρός γήπεδο. Ο Α1, και με τα δύο πόδια στο δικό του εμπρός γήπεδο, συνεχίζει να ντριντλάρει (την μπάλα) στο δικό του πίσω γήπεδο. Κατόπιν η μπάλα αγγίζει το πόδι του και αναπηδά στο δικό του πίσω γήπεδο όπου ο Α2 ξεκινά μία ντρίμπλα.

Διευκρίνιση: Αυτή είναι μία νόμιμη ενέργεια. Ο Α1 δεν έχει ακόμη αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας στο δικό του εμπρός γήπεδο.

30-13 Παράδειγμα: Ο Α1 στο δικό του πίσω γήπεδο πασάρει τη μπάλα στον Α2 στο δικό του εμπρός γήπεδο. Ο Α2 αγγίζει (την μπάλα) αλλά δεν αποκτά τον έλεγχο της μπάλας, η οποία επιστρέφει στον Α1 που είναι ακόμη στο δικό του πίσω γήπεδο.

Διευκρίνιση: Αυτή είναι μία νόμιμη ενέργεια. Ο Α2 δεν έχει ακόμη αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας στο δικό του εμπρός γήπεδο.

30-14 Παράδειγμα: Στη διάρκεια μιας επαναφοράς από το δικό του εμπρός γήπεδο, ο Α1 πασάρει τη μπάλα στον Α2. Ο Α2 πηδά από το δικό του εμπρός γήπεδο, πιάνει τη μπάλα ενώ είναι στον αέρα και προσγειώνεται στον αγωνιστικό χώρο με το αριστερό του πόδι στο δικό του εμπρός γήπεδο και το δεξί του πόδι ακόμη στον αέρα. Ο Α2 κατόπιν τοποθετεί το δεξί του πόδι στο δικό του πίσω γήπεδο.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι παράβαση μπρός πίσω για την ομάδα Α. Ο Α1 που την επανέφερε, είχε ήδη εγκαθιδρύσει κατοχή της μπάλας στο δικό του εμπρός γήπεδο.

30-15 Παράδειγμα: Ο Α1 ντρινπλάρει στο δικό του εμπρός γήπεδο κοντά στην κεντρική γραμμή όταν ο Β1 κτυπά (tap) τη μπάλα στο πίσω γήπεδο της Α ομάδας. Ο Α1 και με τα δύο πόδια ακόμη στο εμπρός γήπεδο, συνεχίζει να ντρινπλάρει (την μπάλα) στο δικό του πίσω γήπεδο.

Διευκρίνιση: Αυτή είναι μία νόμιμη ενέργεια για την ομάδα Α. Ο Α1 δεν ήταν ο τελευταίος που άγγιξε τη μπάλα στο εμπρός του γήπεδο. Ο Α1 θα μπορούσα ακόμη και να συνεχίσει να ντρινπλάρει εντελώς στο δικό του πίσω γήπεδο με μια νέα περίοδο 8 δευτερολέπτων.

30-16 Παράδειγμα: Ο Α1 στο δικό του πίσω γήπεδο πασάρει τη μπάλα στον Α2. Ο Α2 πηδά από το δικό του εμπρός γήπεδο, πιάνει τη μπάλα ενώ είναι ακόμη στον αέρα και προσγειώνεται:

- (α) Με τα δύο του πόδια στο πίσω γήπεδο
- (β) Αγγίζοντας την κεντρική γραμμή
- (γ) Ίππαστί στην κεντρική γραμμή

Διευκρίνιση: Σε όλες τις περιπτώσεις, αυτό είναι μια παράβαση μπρός πίσω της ομάδας Α. Ο Α2 αποκτά έλεγχο της μπάλας για την ομάδα Α, στο δικό του εμπρός γήπεδο όταν την πιάνει ευρισκόμενος στον αέρα.

ΑΡΘΡΟ 31^ο: Παρεμβολή (goal tending) και παρέμβαση (basket interference) στη μπάλα

31-1 Κατάσταση: Όταν η μπάλα είναι επάνω από τη στεφάνη κατά τη διάρκεια ενός σουτ ή μίας προσπάθειας για ελεύθερη βολή, είναι παράβαση παρέμβασης εάν ένας παίκτης φθάνει και αγγίζει τη μπάλα μέσω του καλαθιού.

31-2 Παράδειγμα: Στην διάρκεια της τελευταίας ελεύθερης βολής του Α1:

- (α) Προτού η μπάλα αγγίξει τη στεφάνη, ή
- (β) Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη και έχει ακόμη την πιθανότητα να μπει στο καλάθι,
ο Β1 φθάνει μέσω του καλαθιού και έρχεται σε επαφή με τη μπάλα.

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις, αυτό είναι παράβαση του Β1 για παράνομο άγγιγμα της μπάλας. Στον Α1 θα κατακυρώνεται 1 πόντος.

- (α) Ο Β1 θα χρεώνεται με μία τεχνική ποινή.
- (β) Ο Β1 δεν θα χρεώνεται με μία τεχνική ποινή.

31-3 Κατάσταση: Όταν η μπάλα είναι επάνω από την στεφάνη κατά την διάρκεια μίας πάσας ή μετά που έχει αγγίξει τη στεφάνη, είναι παρέμβαση (basket interference) εάν ένας παίκτης φθάνει μέσω του καλαθιού και έρχεται σε επαφή με τη μπάλα.

31-4 Παράδειγμα: Ο Α1 εντός αγωνιστικού χώρου πασάρει την μπάλα επάνω από τη στεφάνη όταν ο Β1 φθάνει μέσω του καλαθιού και αγγίζει τη μπάλα.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) του Β1. Στην ομάδα Α θα πιστωθούν 2 ή 3 πόντοι.

31-5 Κατάσταση: Η μπάλα αγγίζει στην στεφάνη στην διάρκεια τελευταίας ανεπιτυχούς βολής. Εάν η μπάλα κατόπιν νομίμως αγγιχθεί από οποιονδήποτε παίκτη πριν αυτή μπει στο καλάθι, η ελεύθερη βολή μετατρέπεται σε καλάθι δύο 2 πόντων.



31-6 Παράδειγμα: Μετά από την τελευταία ελεύθερη βολή του Α1, η μπάλα έχει αναπηδήσει από την στεφάνη. Ο Β1 προσπαθεί να την κτυπήσει (tap) διώχνοντάς την μακριά, αλλά η μπάλα καταλήγει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Αυτή η ενέργεια κτυπήματος της μπάλας στο δικό του καλάθι από τον Α1, είναι μια νόμιμη ενέργεια. Στον αρχηγό της ομάδας Α, στον αγωνιστικό χώρο, πιστώνονται 2 πόντοι.

31-7 Κατάσταση: Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει την στεφάνη:

- σε προσπάθεια για καλάθι
- σε τελευταία ανεπιτυχής ελεύθερη βολή
- μετά που ήχησε το χρονόμετρο του αγώνος για το τέλος του τετάρτου ή της παράτασης

και η μπάλα έχει ακόμη πιθανότητα να μπει στο καλάθι, ένα σφάλμα καταλογίζεται. Είναι παράβαση εάν οποιοσδήποτε παίκτης αγγίξει την μπάλα.

31-8 Παράδειγμα: Μετά την τελευταία ελεύθερη βολή του Α1, η μπάλα έχει αναπηδήσει στην στεφάνη. Στην διάρκεια του ριμπάουντ ο Β2 κάνει σφάλμα στον Α2. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο. Η μπάλα έχει ακόμη την πιθανότητα να μπει στο καλάθι και αγγίζεται από τον:

- (α) Α3
(β) Β3

Διευκρίνιση: Αυτό είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) από τον Α3 ή Β3.

- (α) Κανένας πόντος δεν θα μετρήσει. Οι δύο ποινές θα ακυρώνονται μεταξύ τους. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής από την τελική γραμμή στο πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα, εκτός από την περιοχή πίσω ακριβώς από το ταμπλό.
- (β) στον Α1 θα πιστωθεί 1 πόντος. Σαν αποτέλεσμα του σφάλματος του Β2, το παιχνίδι θα επαναρχίσει για την ομάδα Α, με επαναφορά **πίσω από την τελική γραμμή της ομάδας Β**, από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα, εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

31-9 Παράδειγμα: Μετά την τελευταία ελεύθερη βολή του Α1, η μπάλα έχει αναπηδήσει στην στεφάνη. Στην διάρκεια του ριμπάουντ ο Β2 κάνει σφάλμα στον Α2. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο. Η μπάλα έχει ακόμη την πιθανότητα να μπει στο καλάθι και αγγίζεται από τον:

- (α) Α3
(β) Β3

Διευκρίνιση: Αυτό είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) από τον Α3 ή Β3.

(α) Κανένας πόντος δεν θα μετρήσει.

(β) στον Α1 θα πιστωθεί 1 πόντος.

Και στις δύο περιπτώσεις, σαν αποτέλεσμα του σφάλματος του Β2, ο Α2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

31-10 Παράδειγμα: Μετά την τελευταία ελεύθερη βολή του Α1, η μπάλα αναπηδά στην στεφάνη. Κατά τη διάρκεια του ριμπάουντ, ο Α2 κάνει φάουλ στον Β2. Αυτό είναι το 5^ο φάουλ της ομάδας Α σε αυτό το τέταρτο. Η μπάλα εξακολουθεί να έχει την ευκαιρία να μπει στο καλάθι και αγγίζεται από τον

- α) Α3.
β) Β3.

Διευκρίνιση: Και στις 2 περιπτώσεις έχουμε παράβαση παρέμβασης (basket interference) από τον Α3 ή Β3.

α) Κανένας πόντος δεν θα μετρήσει.

β) Στον Α1 θα πιστωθεί 1 πόντος.

Και στις 2 περιπτώσεις σαν αποτέλεσμα του φάουλ του Α2, ο Β2 θα εκτελέσει 2 βολές και το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής

31-11 Παράδειγμα: Μετά την τελευταία ελεύθερη βολή του Α1, η μπάλα αναπηδά στην στεφάνη. Κατά τη διάρκεια του ριμπάουντ, γίνεται διπλό σφάλμα μεταξύ των Β2 και Α2. Η μπάλα εξακολουθεί να έχει την ευκαιρία να μπει στο καλάθι και αγγίζεται από τον,

α) Α3.

β) Β3.

Διευκρίνηση: Αυτό είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) από τον Α3 ή τον Β3. Τα σφάλματα θα καταγραφούν στο φύλλο αγώνα.

α) Κανένας πόντος δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής από την τελική γραμμή, πλησιέστερα στο σημείο όπου συνέβη το διπλό φάουλ, εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

β) Στον Α1 θα πιστωθεί 1 πόντος. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή όπως μετά από οποιασδήποτε επιτυχημένης τελευταίας ελεύθερης βολής.

31-12 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί ένα σουτ για καλάθι. Η μπάλα αναπηδά από την στεφάνη και εξακολουθεί να έχει την δυνατότητα να μπει στο καλάθι όταν ηχεί το σήμα του λήξης για το τέλος του τρίτου τετάρτου. Στη συνέχεια, η μπάλα αγγίζεται από τον

α) Α2. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

β) Β2. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

γ) Α2. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι.

δ) Β2. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνηση: Σε όλες τις περιπτώσεις, αυτό είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) από τον Α2 ή τον Β2. Αφού ηχεί το σήμα για το τέλος του τετάρτου, κανένας παίκτης δεν θα αγγίξει την μπάλα αφού αγγίξει τη στεφάνη και εξακολουθεί να έχει την ευκαιρία να μπει στο καλάθι.

α) Το καλάθι του Α1 δεν μετρά.

β) Το καλάθι του Α1 μετράει για 2 ή 3 πόντους.

γ) Το τέταρτο έληξε.

δ) Το καλάθι του Α1 μετράει για 2 ή 3 πόντους.

Σε όλες τις περιπτώσεις, το τρίτο τέταρτο έληξε. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του αγωνιστικού χώρου.

31-13 Κατάσταση: Εάν, στην προσπάθεια για καλάθι, ένας παίκτης αγγίζει τη μπάλα ενώ είναι στην ανοδική πορεία της, όλοι οι περιορισμοί σχετικά με την παρέμβαση και παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας, θα ισχύουν.

31-14 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι δύο πόντων. Η μπάλα στην ανοδική της πορεία αγγίζεται από τον Α2 ή Β2. Στη διάρκεια της καθοδικής της τροχιάς, η μπάλα αγγίζεται από τον:

(α) Α3

(β) Β3

Διευκρίνηση: Νόμιμη ενέργεια, όταν ο Α2 ή ο Β2 αγγίζουν την μπάλα στην ανοδική της πορεία. Είναι παράβαση παρεμβολής (goaltending) μόνο όταν οι Α3 ή Β3 αγγίζουν την μπάλα στην καθοδική της πορεία.

- (α) Στην ομάδα Β θα χορηγείται επαναφορά εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.
(β) Στον Α1 θα πιστωθούν 2 πόντοι.

31-15 Παράδειγμα: Κοντά στο τέλος του δεύτερου τέταρτου ο Α1 επιχειρεί σουτ για καλάθι. Η μπάλα χτυπάει στη στεφάνη και νόμιμα αγγίζεται από τον Β2. Πριν η μπάλα μπει στο καλάθι ηχεί ο ήχος λήξης περιόδου.

Διευκρίνιση: Το καλάθι δεν θα μετρήσει. Αφού η μπάλα χτύπησε στη στεφάνη, με το άγγιγμα του Β2, η μπάλα νεκρώνει αμέσως.

31-16 Παράδειγμα: Η μπάλα είναι στον αέρα μετά από σουτ για καλάθι του Α1, όταν ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1. Τότε ο Β2 νόμιμα αγγίζει την μπάλα στην ανοδική της πορεία. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Το καλάθι δεν θα μετρήσει. Μετά το σφύριγμα του διαιτητή για τον καταλογισμό του φάουλ, με το άγγιγμα του Β2, η μπάλα νεκρώνει αμέσως.

31-17 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί ένα σουτ για καλάθι. Η μπάλα αγγίζεται από το Α2 ή το Β2 στο υψηλότερο σημείο της, πάνω από το επίπεδο της στεφάνης.

Διευκρίνιση: Νόμιμη ενέργεια των Α2 ή Β2. Η μπάλα αγγίζεται παράνομα μόνο αφού έχει φτάσει στο υψηλότερο σημείο και ξεκίνησε την καθοδική της πορεία.

31-18 Κατάσταση: Είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) εάν ένας παίκτης αναγκάζει το ταμπλό ή τη στεφάνη να δονηθεί κατά τέτοιο τρόπο ώστε η μπάλα, σύμφωνα με την κρίση του διαιτητή, αποτρέπεται από την είσοδο της στο καλάθι ή να προκαλείται η είσοδός της στο καλάθι.

31-19 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι 3 πόντων κοντά στο τέλος του παιχνιδιού. Η μπάλα είναι στον αέρα όταν ηχεί η κόρνα του αγώνα για το τέλος του παιχνιδιού. Μετά από την κόρνα σύμφωνα με την κρίση του διαιτητή,
(α) Ο Β1 κάνει την στεφάνη ή το ταμπλό να δονηθεί και επομένως, η μπάλα αποτρέπεται από το να μπει στο καλάθι.

(β) ο Α2 προκαλεί την δόνηση του ταμπλό ή της στεφάνης και επομένως, η μπάλα μπαίνει στο καλάθι

Διευκρίνιση: Ακόμα και μετά από το άκουσμα της κόρνας για το τέλος του παιχνιδιού, η μπάλα παραμένει ζωντανή. Αυτό είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) από τον

(α) Β1. Στον Α1 πιστώνονται 3 πόντοι.

(β) Α2. Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρά

31-20 Κατάσταση: Η παράβαση παρέμβασης (basket interference) σημειώνεται από έναν αμυνόμενο ή επιτιθέμενο παίκτη κατά τη διάρκεια μιας προσπάθειας για καλάθι όταν ένας παίκτης αγγίζει το καλάθι ή το ταμπλό ενώ η μπάλα είναι σε επαφή με τη στεφάνη και έχει ακόμα τη δυνατότητα να εισέλθει στο καλάθι.



Διάγραμμα 3. Η μπάλα είναι σε επαφή με τη στεφάνη

31-21 Παράδειγμα: Μετά από σουτ του Α1, η μπάλα έχει αναπηδήσει από τη στεφάνη και έπειτα «προσγειώνεται» στη στεφάνη. Ο Β1 αγγίζει το καλάθι ή το ταμπλό ενώ η μπάλα είναι ακόμα στη στεφάνη.

Διευκρίνηση: Αυτό είναι μια παράβαση παρέμβασης (basket interference) του Β1. Οι περιορισμοί παρέμβασης ισχύουν εφ' όσον υπάρχει δυνατότητα για τη μπάλα να εισέλθει στο καλάθι.

31-22 Παράδειγμα: Σε προσπάθεια για καλάθι του Α1 και ενώ η μπάλα είναι στην καθοδική της πορεία και ακριβώς επάνω από το επίπεδο της στεφάνης, όταν αγγίζεται ταυτοχρόνως από τους Α2 και Β2. Η μπάλα ακολουθώς:

(α) Μπαίνει στο καλάθι.

(β) Δεν μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνηση: Αυτό είναι μια παράβαση παρεμβολής (basket interference) από τους Α2 και Β2. Και στις δύο περιπτώσεις, κανένας πόντος δεν θα μετρήσει. Πρόκειται για περίπτωση αναπήδησης.

31-23 Κατάσταση. Είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference), εάν ένας παίκτης γραπώνει το καλάθι (στεφάνι ή διχτάκι) για να παίξει την μπάλα.

31-24 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αναπηδά στην στεφάνη όταν:

(α) Ο Α2 γραπώνει το στεφάνι και κτυπά (tap) την μπάλα μέσα σε αυτό.

(β) Ο Α2 γραπώνει το στεφάνι όταν η μπάλα έχει πιθανότητα να μπει στο καλάθι. Η μπάλα καταλήγει στο καλάθι.

(γ) Ο Β2 γραπώνει το στεφάνι και κτυπά (tap) την μπάλα μακριά από το καλάθι.

(δ) Ο Β2 γραπώνει το στεφάνι όταν η μπάλα έχει ακόμα πιθανότητα να μπει στο καλάθι. Η μπάλα δεν καταλήγει στο καλάθι.

Διευκρίνηση: Σε όλες τις περιπτώσεις, πρόκειται για παράβαση παρέμβασης (basket interference) από τον Α2 ή Β2

(α) και (β) Δεν θα μετρήσει κανένας πόντος. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

(γ) και (δ) Στον Α1 θα πιστωθούν 2 ή 3 πόντοι. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την τελική γραμμή, όπως μετά από οποιοδήποτε επιτυχημένο καλάθι.

31-25 Κατάσταση Είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) εάν ένας αμυνόμενος παίκτης αγγίζει τη μπάλα ενώ η μπάλα είναι μέσα στο καλάθι.



Διάγραμμα 4. Μπάλα μέσα στο καλάθι

31-26 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για 2 πόντους. Η μπάλα γυρίζει περιμετρικά της στεφάνης με ένα ελάχιστο τμήμα της να είναι μέσα στο καλάθι, όταν

(α) Ο Β1 αγγίζει τη μπάλα

(β) Ο Α2 αγγίζει τη μπάλα



Διευκρίνιση: Αυτό είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference). Η μπάλα είναι μέσα στο καλάθι όταν ένα ελάχιστο τμήμα της βρίσκεται μέσα και κάτω από το επίπεδο της στεφάνης.

(α) Παράβαση παρέμβασης (basket interference) από τον Β1. Στον Α1 θα πιστώνονται 2 πόντοι.

(Β) Νόμιμο παιχνίδι από τον Α2. Ωστόσο ένας επιθετικός παίκτης μπορεί να αγγίξει την μπάλα

31-27 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για 2 πόντους. Το χρονόμετρο του αγώνα ηχεί για το τέλος τέταρτου όταν η μπάλα γυρίζει περιμετρικά της στεφάνης με ένα ελάχιστο τμήμα της να είναι μέσα στο καλάθι. Αφού ήχησε το χρονόμετρο

(α) Ο Α2 αγγίζει τη μπάλα

(β) Ο Β2 αγγίζει τη μπάλα

Διευκρίνιση: Αυτό είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) του

(α) Α2. Το καλάθι αν μπήκε δεν θα μετρήσει

(β) Β2. Στον Α1 πιστώνονται 2 πόντοι

Μετά τον ήχο λήξης τέταρτου η μπάλα νεκρώνει αμέσως όταν οποιασδήποτε παίκτης αγγίξει την μπάλα.

31-28 Παράδειγμα: Ο Α1 εκτελεί την τελευταία ελεύθερη βολή. Η μπάλα χτυπάει στη στεφάνη, αγγίζει το ταμπλό και μετά περιστρέφεται στη στεφάνη με ένα μικρό μέρος εντός καλαθιού. Τότε,

(α) Ο Β2

(β) Ο Α2

αγγίζει τη μπάλα ενώ βρίσκεται ακόμα στη στεφάνη.

Διευκρίνιση:

(α) Είναι μια παράβαση παρεμβολής από τον Β2

(β) Νόμιμο παιχνίδι από τον Α2

Και στις δύο περιπτώσεις, 1 πόντος θα πιστωθεί στον Α1.

ΑΡΘΡΟ 33° Επαφή: Γενικές Αρχές

33-1 Κατάσταση. Η αρχή του κυλίνδρου εφαρμόζεται σε όλους τους παίκτες, ανεξάρτητα από το αν είναι αμυντικοί ή επιθετικοί παίκτες.

33-2 Παράδειγμα: Ο Α1 βρίσκεται στον αέρα για καλάθι 3 πόντων. Ο Α1 επεκτείνει το πόδι του που έρχεται σε επαφή με τον αμυντικό του παίκτη Β1.

Διευκρίνιση: Σφάλμα του Α1 για μετακίνηση του ποδιού του έξω από τα όρια του κυλίνδρου του και πρόκληση επαφής στον αμυνόμενο παίκτη Β1.

33-3 Κατάσταση: Σκοπός του κανονισμού (άρθρο 33.10) των ημικυκλικών περιοχών μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος είναι να μην επιβραβεύσει τον αμυνόμενο παίκτη που έχει καταλάβει μια θέση κάτω από το δικό του καλάθι προκειμένου να κερδίσει ένα επιθετικό σφάλμα από τον επιτιθέμενο που έχει τον έλεγχο της μπάλας και διεισδύει προς το καλάθι.

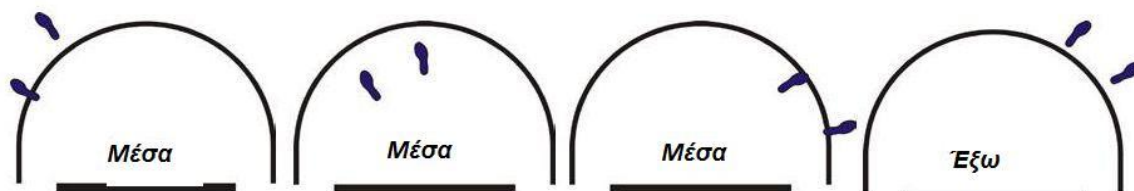
Για την εφαρμογή του κανόνα της ημικυκλικής περιοχής μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος, τα ακόλουθα κριτήρια θα εφαρμόζονται:

(α) Ο αμυνόμενος παίκτης θα έχει ένα ή και τα δύο πόδια του σε επαφή με την περιοχή του ημικυκλίου (Βλ. Διάγραμμα 4). Η γραμμή της περιοχής του ημικυκλίου **είναι μέρος** της περιοχής του ημικυκλίου.

(β) Ο επιτιθέμενος παίκτης θα κινείται προς το καλάθι πάνω από τη γραμμή του ημικυκλίου και επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι ή πάσα ενώ είναι στον αέρα.

Τα κριτήρια μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος των ημικυκλικών περιοχών δεν θα εφαρμόζεται και οποιαδήποτε επαφή θα κρίνεται σύμφωνα με τους κανονισμούς π.χ. αρχή κυλίνδρου, αρχές αμυντικού/επιθετικού:

- (α) Για όλες τις αγωνιστικές καταστάσεις που συμβαίνουν έξω από την ημικυκλική περιοχή μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος, συμπεριλαμβανομένου και της περιοχής μεταξύ του ημικυκλίου και της τελικής γραμμής.
- (β) Για όλες τις αγωνιστικές καταστάσεις ριμπάουντ, όταν μετά από σουτ για καλάθι, η μπάλα αναπηδά και μια κατάσταση αντικανονικής επαφής συμβαίνει.
- (γ) Για οποιαδήποτε παράνομη χρήση των χεριών, βραχιόνων, ποδιών ή σώματος είτε από επιτιθέμενο είτε από αμυνόμενο παίκτη.



Διάγραμμα 5. Θέση του παίκτη εντός/εκτός της ημικυκλικής περιοχής μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος

33-4 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί jump σουτ που ξεκινά από έξω από την ημικυκλική περιοχή μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος. Ο Α1 πέφτει πάνω στο Β1 που είναι σε επαφή με την ημικυκλική περιοχή.

Διευκρίνιση: Αυτή είναι νόμιμη ενέργεια του Α1. Ο κανόνας μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος στην ημικυκλική περιοχή, θα εφαρμόζεται.

33-5 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριντλάρει κατά μήκος της τελικής γραμμής και μετά που έχει φτάσει στην περιοχή πίσω από το ταμπλό, πηδά εντός αγωνιστικού χώρου προς την γραμμή ελευθέρων βολών. Ο Α1 πέφτει (charge) στον Β1 που βρίσκεται σε μία νόμιμη θέση άμυνας και είναι σε επαφή με την ημικυκλική περιοχή.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι σφάλμα κατοχής του Α1. Ο κανόνας του μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος στο ημικύκλιο δεν θα εφαρμόζεται. Ο Α1 έχει εισέλθει στην ημικυκλική περιοχή μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος από τον αγωνιστικό χώρο, ακριβώς πίσω από το ταμπλό και τη νοητή προέκταση της γραμμής.

33-6 Παράδειγμα: Το σουτ του Α1 για καλάθι, αναπηδά από τη στεφάνη. Ο Α2 πηδά, πιάνει τη μπάλα και κατόπιν πέφτει στον Β1 που βρίσκεται σε μία νόμιμη θέση άμυνας και είναι σε επαφή με την ημικυκλική περιοχή.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι σφάλμα κατοχής του Α2. Ο κανόνας του μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος στο ημικύκλιο δεν θα εφαρμόζεται

33-7 Παράδειγμα: Ο Α1 κινείται (κάνει drive) προς το καλάθι και βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι. Αντί να ολοκληρώσει το σουτ για καλάθι, ο Α1 πασάρει τη μπάλα στον Α2 που τον ακολουθεί. Ο Α1 κατόπιν πέφτει στον Β1 που βρίσκεται σε επαφή με την περιοχή μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος. Την ίδια περίπου χρονική στιγμή ο Α2, με τη μπάλα στα χέρια του βρίσκεται σε απευθείας drive προς το καλάθι σε μία προσπάθεια για να σκοράρει.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι σφάλμα κατοχής του Α1. Ο κανόνας μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος στην ημικυκλική περιοχή δεν θα εφαρμόζεται. Ο Α1 παρανόμως χρησιμοποίησε το σώμα του για τον Α2, για να καθαρίσει το διάδρομο του προς το καλάθι.

33-8 Παράδειγμα: Ο Α1 κινείται (κάνει drive) προς το καλάθι και βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι. Ενώ είναι ακόμη στον αέρα, αντί να ολοκληρώσει το σουτ για καλάθι, ο Α1 πασάρει τη μπάλα στον Α2 που στέκεται στη γωνία του

αγωνιστικού χώρου. Ο Α1 κατόπιν πέφτει πάνω στον Β1 που βρίσκεται σε επαφή με την περιοχή μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι νόμιμη ενέργεια του Α1. Ο κανόνας μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος θα εφαρμόζεται.

33-9 Παράδειγμα: Ο Α1 κινείται (κάνει drive) προς το καλάθι και βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι. Ο Α1 χρησιμοποιεί το χέρι του για να σπρώξει τον Β1 που κατόπιν πέφτει πάνω στον Β1 που βρίσκεται σε επαφή με την περιοχή μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος πριν ελευθερώσει την μπάλα για καλάθι.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι σφάλμα κατοχής του Α1. Ο κανόνας μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος δεν θα εφαρμόζεται αφού ο Α1 χρησιμοποίησε παράνομα το χέρι του.

33-10 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί jump shot το οποίο ξεκινά έξω από την περιοχή μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος και έρχεται σε επαφή με τον Β1 που πήδηξε κάθετα από την ημικυκλική περιοχή.

Διευκρίνιση: νόμιμη ενέργεια του Β1. Ο κανόνας μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος δεν θα εφαρμόζεται αφού το πόδι ή τα πόδια του Β1 δεν είναι σε επαφή με την ημικυκλική περιοχή **όταν γίνεται η επαφή με τον Α1**. Οποιαδήποτε επαφή θα εξεταστεί ανάλογα με τους κανονισμούς.

33-11 Κατάσταση: Ένα προσωπικό σφάλμα είναι μια παράνομη επαφή παίκτη σε ένα αντίπαλο. Ο παίκτης που προκαλεί την παράνομη επαφή με τον αντίπαλο πρέπει να τιμωρείται ανάλογα.

33-12 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Ο Β1 σπρώχνει τον συμπαίκτη του Β2 που ακολούθως προκαλεί παράνομη επαφή με τον Α1, στην προσπάθειά του για καλάθι. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Στον Α1 πιστώνονται 2 ή 3 πόντοι. Ο Β2 έχει προκαλέσει επαφή στον Α1 και θα χρεώνεται με ένα σφάλμα. Ο Α1 θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από οποιαδήποτε τελευταία ελεύθερη βολή.

33-13 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Ο Β2 σπρώχνει τον Α2 που ακολούθως προκαλεί περιττή επαφή με τον συμπαίκτη του Α1. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτή την περίοδο.

Διευκρίνιση: Στον Α1 πιστώνονται 2 ή 3 πόντοι. Στην ομάδα Α θα χορηγείται επαναφορά εκτός ορίων από το πλησιέστερο σημείο που έγινε το σφάλμα του Β2.

ΑΡΘΡΟ 34^ο : Προσωπικό Σφάλμα.

34-1 Κατάσταση: Το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 2.00 ή λιγότερο στο τέταρτο τέταρτο ή κάθε παράτασης πριν η μπάλα ελευθερωθεί στη διάρκεια επαναφοράς. Αν αυτή την στιγμή αμυνόμενος παίκτης στον αγωνιστικό χώρο προκαλέσει παράνομη επαφή σε αντίπαλο επιτιθέμενο παίκτη, αυτό είναι ένα σφάλμα κατά την επαναφορά εκτός αν η επαφή πληροί τα κριτήρια του αντιαθλητικού σφάλματος. Ο παίκτης στον οποίο έγινε το σφάλμα θα εκτελεί 1 ελεύθερη βολή ανεξάρτητα αν η αντίπαλη ομάδα έχει συμπληρώσει ομαδικά σφάλματα, και θα ακολουθεί επαναφορά από την επιτιθέμενη ομάδα, από το κοντινότερο σημείο που διαπράχθηκε η παράβαση

34-2 Παράδειγμα: Με 1:31" στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, πριν η μπάλα ελευθερωθεί από τα χέρια του Α1 που επαναφέρει, ο Β2 προκαλεί παράνομη επαφή στον Α2 στον αγωνιστικό χώρο. Σφάλμα κατά την επαναφορά καταλογίζεται κατά του Β2.

Διευκρίνιση: Ανεξάρτητα από τα ομαδικά σφάλματα της Β ομάδας, ο Α2 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανέναν παίκτη να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α το κοντινότερο σημείο που διαπράχθηκε το σφάλμα από τον Β2. Αν έγινε,

(α) στο πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 24" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο των 24" (shot clock).

(β) στο μπροστά γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει στη διάθεση της το χρόνο που απομένει αν 14" ή περισσότερα δευτερόλεπτα εμφανίζονται στο χρονόμετρο των 24" (shot clock) και 14" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο των 24" (shot clock), αν 13" δευτερόλεπτα ή λιγότερα εμφανίζονται στο χρονόμετρο των 24" (shot clock).

34-3 Παράδειγμα: Με 1:24 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο και μετά επιτυχημένο καλάθι ή ελεύθερη βολή του Β1, πριν ελευθερώσει την μπάλα ο Α1 που επαναφέρει πίσω από την τελική γραμμή. Πριν ελευθερωθεί η μπάλα από τον Α1, ο Β2 προκαλεί παράνομη επαφή στον Α2 στον αγωνιστικό χώρο. Αυτό είναι το 5^ο σφάλμα για την ομάδα Β.

Διευκρίνιση: Εκτός αν η επαφή πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού σφάλματος, πρόκειται για σφάλμα επαναφοράς. Ανεξάρτητα από τα ομαδικά σφάλματα της Β ομάδας, ο Α2 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανέναν παίκτη να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α το κοντινότερο σημείο που διαπράχθηκε το σφάλμα από τον Β2. Αν η επαναφορά είναι πίσω από την τελική γραμμή εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό, ο παίκτης της ομάδας Α που θα επαναφέρει δεν θα έχει το δικαίωμα να κινηθεί κατά μήκος της τελικής γραμμής κατά την επαναφορά όπως μετά από καλάθι ή τελευταία ελεύθερη βολή.

34-4 Παράδειγμα: Με 58" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, πριν ελευθερώσει την μπάλα ο Α1, ο Β2 προκαλεί παράνομη επαφή στον Α2 στον αγωνιστικό χώρο.

Διευκρίνιση: Εκτός αν η επαφή πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού σφάλματος, πρόκειται για σφάλμα επαναφοράς. Ο Α2 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανέναν παίκτη να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α το κοντινότερο σημείο που διαπράχθηκε το σφάλμα από τον Β2.

34-5 Παράδειγμα: Με 55" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, πριν ελευθερώσει την μπάλα ο Α1 που επαναφέρει, ο Β2 προκαλεί παράνομη επαφή στον Α2 **στον αγωνιστικό χώρο**, κατά τρόπο που πληρούνται τα κριτήρια του αντιαθλητικού σφάλματος. Ένα αντιαθλητικό σφάλμα καταλογίζεται άμεσα κατά του Β2.

Διευκρίνιση: Ο Α2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανέναν παίκτη να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το εμπρός της γήπεδο με 14" στο χρονόμετρο των 24" (shot clock).

34-6 Παράδειγμα: Με 54" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, πριν ελευθερώσει την μπάλα ο Α1 που επαναφέρει πίσω από την τελική γραμμή, ο Β2 προκαλεί παράνομη επαφή στον Α2 στον αγωνιστικό χώρο. Στη συνέχεια ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται κατά του Α2.

Διευκρίνιση: Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με την εκτέλεση μιας ελεύθερης βολής από οποιονδήποτε παίκτη της ομάδας Β και στην συνέχεια ο Α2 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή και με επαναφορά για την ομάδα Α το κοντινότερο σημείο που διαπράχθηκε το σφάλμα από τον Β2. Η ομάδα Α θα έχει 24" αν η επαναφορά είναι από το πίσω γήπεδο της ή αν η επαναφορά είναι από το μπροστά γήπεδο 14" αν

στο ρολόι των 24" ήταν 13" ή λιγότερα ή 14" ή και περισσότερα αν παρέμεναν στο ρολόι των 24".

34-7 Παράδειγμα: Με 53" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, πριν ελευθερώσει την μπάλα ο Α1 που επαναφέρει, ο Α2 προκαλεί παράνομη επαφή στον Β2 στον αγωνιστικό χώρο. Σφάλμα κατοχής καταλογίζεται κατά του Α2.

Διευκρίνιση: Η ομάδα Α δεν αποκτάει πλεονέκτημα από αυτό το σφάλμα κατοχής. Στον Α2 καταλογίζεται προσωπικό σφάλμα εκτός αν η επαφή πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού σφάλματος ή σφάλματος αποβολής. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά από την ομάδα Β από το κοντινότερο σημείο που διαπράχθηκε το σφάλμα του Α2.

34-8 Παράδειγμα: Με 51" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο και με σκορ Α 83 – Β 80, η μπάλα βρίσκεται στα χέρια του Α1 που επαναφέρει όταν ο Β2 προκαλεί παράνομη επαφή στον Α2 σε διαφορετική περιοχή του αγωνιστικού χώρου από την περιοχή της επαναφοράς. Σφάλμα καταλογίζεται κατά του Β2 στον Α2.

Διευκρίνιση: Πρόκειται για σφάλμα επαναφοράς, εκτός αν η επαφή του Β2 κατά του Α2 πληροί τα κριτήρια του αντιαθλητικού σφάλματος ή του σφάλματος αποβολής. Ο Α2 θα εκτελέσει μια ελεύθερη βολή χωρίς κανένας παίκτης να διεκδικεί το ριμπάουντ. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την Α ομάδα από το κοντινότερο σημείο όπου διαπράχθηκε το φάουλ του Β2.

34-9 Παράδειγμα: Με 48" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο και με σκορ Α 83 – Β 80, η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του Α1 που επαναφέρει όταν ο Β2 προκαλεί παράνομη επαφή στον Α2 σε διαφορετική περιοχή του αγωνιστικού χώρου από την περιοχή της επαναφοράς. Σφάλμα καταλογίζεται κατά του Β2 στον Α2.

Διευκρίνιση: Δεν πρόκειται για σφάλμα κατά την επαναφορά αφού η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του Α1 που επαναφέρει. Εκτός αν η επαφή του Β2 κατά του Α2 πληροί τα κριτήρια του αντιαθλητικού σφάλματος ή του σφάλματος αποβολής. Πρόκειται για προσωπικό σφάλμα και θα τιμωρείται ανάλογα.

ΑΡΘΡΟ 35^ο : Διπλό Σφάλμα.

35-1 Κατάσταση: Ένα σφάλμα μπορεί να είναι προσωπικό, αντιαθλητικό, αποβολής ή τεχνικό. Για να θεωρείται ένα σφάλμα διπλό, και τα δύο σφάλματα πρέπει να είναι σφάλματα μεταξύ 2 ίδιων παικτών και πρέπει να είναι της ίδιας βαρύτητας - κατηγορίας, είτε και τα δύο να είναι προσωπικά σφάλματα είτε οποιοσδήποτε συνδυασμός από αντιαθλητικά ή σφάλματα αποβολής. Καμία ελεύθερη βολή δεν θα καταλογίζεται ανεξάρτητα των ομαδικών σφαλμάτων των ομάδων. Το διπλό σφάλμα πρέπει να εμπεριέχει προσωπική επαφή, συνεπώς τα τεχνικά σφάλματα δεν αποτελούν διπλό σφάλμα καθώς είναι σφάλματα μη επαφής. Αν και τα 2 σφάλματα, που συνέβησαν περίπου την ίδια χρονική στιγμή, δεν ήταν της ίδιας βαρύτητας – κατηγορίας (προσωπικό ή αντιαθλητικό/ αποβολής), δεν θεωρείται διπλό σφάλμα. Οι ποινές δεν θα ακυρώνουν η μία την άλλη. Το προσωπικό σφάλμα θα θεωρείται πάντα σαν να έχει συμβεί πρώτο και τα αντιαθλητικά/αποβολής σφάλματα σαν να έχουν συμβεί δεύτερα.

35-2 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριπλάρει όταν οι Α2 και Β2 χρεώνονται με τεχνικά σφάλματα.

Διευκρίνιση: Τα τεχνικά σφάλματα δεν είναι μέρος του διπλού σφάλματος. Οι ποινές θα ακυρώνουν η μία την άλλη. Το παιχνίδι θα συνεχίζεται με επαναφορά της μπάλας για την ομάδα Α, από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα,

όταν το πρώτο τεχνικό σφάλμα συνέβη. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στο χρονόμετρο των 24άρων (shot clock).

35-3 Παράδειγμα: Ο ντριμπλέρ Α1 και ο Β1 διαπράττουν εκατέρωθεν σφάλματα περίπου στον ίδιο χρόνο. Αυτό είναι το 2^ο ομαδικό για την ομάδα Α και το 5^ο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β, σε αυτό το τέταρτο.

Διευκρίνιση: Και τα δυο σφάλματα είναι της ίδιας κατηγορίας, συνεπώς αυτό είναι διπλό σφάλμα. Ο διαφορετικός αριθμός ομαδικών σφαλμάτων σε αυτό το τέταρτο δεν είναι σχετικός. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο όπου συνέβη το διπλό σφάλμα. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στο χρονόμετρο των 24άρων (shot clock).

35-4 Παράδειγμα: Ο Α1, με την μπάλα ακόμη στα χέρια του, βρίσκεται στην προσπάθειά του για καλάθι, και ο Β1 χρεώνονται με προσωπικά σφάλματα εκατέρωθεν περίπου την ίδια χρονική στιγμή.

Διευκρίνιση: Και τα δυο σφάλματα είναι της ίδιας κατηγορίας, συνεπώς αυτό είναι ένα διπλό σφάλμα. Αν το σουτ του Α1 είναι πετυχημένο, το καλάθι δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο όπου συνέβη το διπλό σφάλμα. **Και στις δύο περιπτώσεις η ομάδα Α** θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στο χρονόμετρο των 24άρων (shot clock).

35-5 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για επίτευξη καλάθιού και ενώ η μπάλα είναι στο αέρα οι Α1 και Β1 χρεώνονται με ένα εκατέρωθεν προσωπικό σφάλμα περίπου την ίδια χρονική στιγμή.

Διευκρίνιση: Και τα δυο σφάλματα των Α1 και Β1 είναι της ίδιας κατηγορίας (προσωπικά σφάλματα), συνεπώς αυτό είναι ένα διπλό σφάλμα.

Αν η μπάλα μπει στο καλάθι, το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από την τελική της γραμμή, όπως μετά την επίτευξη οποιουδήποτε πετυχημένου καλάθιού.

Αν η μπάλα δεν μπει στο καλάθι, αυτό είναι μια κατάσταση αναπήδησης. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί σύμφωνα με το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής.

35-6 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει 2 ομαδικά σφάλματα και η ομάδα Β έχει 3 ομαδικά σφάλματα σε αυτό το τέταρτο. Κατόπιν:

(α) Ενώ ο Α2 ντριμπλάρει, οι Α1 και Β1 σπρώχνονται εκατέρωθεν στη διάρκεια μιας διεκδίκησης θέσης στο post.

(β) Στην διάρκεια μιας διεκδίκησης ριμπάουντ, οι Α1 και Β1 σπρώχνονται εκατέρωθεν.

(γ) Στη διάρκεια αναμονής πάσας από τον Α2, οι Α1 και Β1 σπρώχνονται εκατέρωθεν.

Διευκρίνιση: Σε όλες τις περιπτώσεις, αυτό είναι διπλό σφάλμα. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με:

(α) και (γ) επαναφορά της μπάλας για την ομάδα Α, από το πλησιέστερο σημείο που έγιναν τα σφάλματα.

(β) Επαναφορά λόγω εναλλασσόμενης κατοχής.

35-7 Παράδειγμα: Ο Β1 χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα για σπρώξιμο εναντίον του ντριμπλέρ Α1. Αυτό είναι το τρίτο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο. Ο Α1 την ίδια περίπου χρονική στιγμή χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα για χτύπημα του Β1, με **τον** αγκώνα του.

Διευκρίνιση: Τα 2 σφάλματα δεν είναι της ίδιας κατηγορίας (προσωπικό σφάλμα και αντιαθλητικό σφάλμα), συνεπώς δεν είναι ένα διπλό σφάλμα. Οι ποινές δεν θα αλληλοακυρώνονται. **Το προσωπικό σφάλμα θα θεωρείται πάντα σαν να έχει συμβεί πρώτο.** Η επαναφορά της μπάλας ως μέρος της ποινής για την ομάδα Α θα

ακυρώνεται καθώς υπάρχει μια επιπλέον ποινή να χορηγηθεί. Ο B1 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανέναν να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα B, από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της. Η ομάδα B θα έχει 14 δευτερόλεπτα στην συσκευή των 24άρων (shot clock).

35-8 Παράδειγμα: Ο B1 χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα για σπρώξιμο εναντίον του ντριπλέρ A1. Αυτό είναι το πέμπτο ομαδικό σφάλμα της ομάδας B σε αυτό το τέταρτο. Ο A1 την ίδια περίπου χρονική στιγμή χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα για χτύπημα του B1 με **τον** αγκώνα του.

Διευκρίνιση: Τα 2 σφάλματα δεν είναι της ίδιας κατηγορίας (προσωπικό σφάλμα και αντιαθλητικό σφάλμα), συνεπώς αυτό δεν είναι ένα διπλό σφάλμα. Οι ποινές δεν θα αλληλοακυρώνονται. Το προσωπικό σφάλμα θα θεωρείται πάντα σαν να έχει συμβεί πρώτο. Ο A1 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανέναν να διεκδικεί το ριμπάουντ. Ο B1 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανέναν να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα B από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της. Η ομάδα B θα έχει 14 δευτερόλεπτα στην συσκευή των 24άρων (shot clock).

35-9 Παράδειγμα: Ο ντριπλέρ A1 χρεώνεται με επιθετικό σφάλμα κατά του B1. Αυτό είναι το πέμπτο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα A, σε αυτό το τέταρτο. Περίπου την ίδια χρονική στιγμή, ο B1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα για κτύπημα στον A1 με **τον** αγκώνα του.

Διευκρίνιση: Τα 2 σφάλματα δεν είναι της ίδιας κατηγορίας (προσωπικό σφάλμα και αντιαθλητικό σφάλμα), συνεπώς αυτό δεν είναι ένα διπλό σφάλμα. Οι ποινές δεν θα αλληλοακυρώνονται. Το προσωπικό σφάλμα θα θεωρείται πάντα σαν να έχει συμβεί πρώτο **Η επαναφορά ως ποινή κατοχής για την ομάδα B** θα ακυρώνεται καθώς υπάρχουν περαιτέρω ποινές να εκτελεστούν. Ο A1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

35-10 Παράδειγμα: Ο A1 ντριπλάρει όταν οι A1 και B1 χρεώνονται εκατέρωθεν με ένα σφάλμα περίπου την ίδια χρονική στιγμή.

(α) Και τα 2 σφάλματα είναι προσωπικά

(β) Και τα 2 σφάλματα είναι αντιαθλητικά.

(γ) Το σφάλμα του A1 είναι αντιαθλητικό και του B1 είναι αποβολής.

(δ) Το σφάλμα του A1 είναι αποβολής και του B1 είναι αντιαθλητικό.

Διευκρίνιση: Σε όλες τις περιπτώσεις, τα 2 σφάλματα είναι της ίδιας κατηγορίας (προσωπικά, αντιαθλητικά/αποβολής σφάλματα), συνεπώς αυτό είναι ένα διπλό σφάλμα. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα A στο πλησιέστερο σημείο όπου το διπλό σφάλμα συνέβη. Η ομάδα A θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στην συσκευή των 24άρων (shot clock).

ΑΡΘΡΟ 36°: Τεχνικό Σφάλμα.

36-1 Κατάσταση: Μια επίσημη προειδοποίηση δίνεται σε έναν παίκτη για μια πράξη ή μια συμπεριφορά που εάν επαναληφθεί μπορεί να οδηγήσει σε τεχνική ποινή. Αυτή η προειδοποίηση θα διαβιβαστεί επίσης στον προπονητή εκείνης της ομάδας και θα ισχύσει για οποιοδήποτε μέλος της ομάδας για οποιεσδήποτε παρόμοιες ενέργειες και για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Μια επίσημη προειδοποίηση θα δίνεται μόνο όταν το χρονόμετρο είναι σταματημένο και η μπάλα είναι νεκρή.

36-2 Παράδειγμα: Στον Α1 δίνεται μια προειδοποίηση για παρέμβαση κατά τη διάρκεια της επαναφοράς ή για οποιαδήποτε άλλη πράξη, η οποία αν επαναληφθεί, μπορεί να οδηγήσει σε ένα τεχνικό σφάλμα.

Διευκρίνιση: Η προειδοποίηση του Α1 θα διαβιβαστεί επίσης στον head προπονητή της ομάδας Α και θα ισχύσει για οποιοδήποτε μέλος της ομάδας Α για παρόμοιες ενέργειες για το υπόλοιπο του παιχνιδιού.

36-3 Κατάσταση: Ενώ ένας παίκτης είναι στην προσπάθεια για επίτευξη καλάθιού, οι αντίπαλοι δεν επιτρέπεται να παρενοχλούν αυτόν τον παίκτη με ενέργειες όπως η τοποθέτηση του/ων χεριού/ών κοντά στα μάτια του σουτέρ, φωνάζοντας δυνατά, κτυπώντας δυνατά τα πόδια ή να κτυπούν τα χέρια τους, κοντά στο σουτέρ. Εάν αυτό συμβαίνει, τότε μπορεί να οδηγήσει σε τεχνική ποινή εάν ο σουτέρ έρχεται σε μειονέκτημα από αυτή την ενέργεια, ή μια προειδοποίηση μπορεί να δοθεί εάν ο στο σουτέρ δεν προκύπτει μειονέκτημα.

36-4 Παράδειγμα: Ο Α1 είναι σε προσπάθεια για καλάθι με τη μπάλα ακόμη στα χέρια του όταν ο Β1 κουνάει τα χέρια του μπροστά από τα μάτια του Α1 ή προσπαθεί να αποσπάσει την προσοχή του Α1 με το να φωνάζει δυνατά ή να κτυπά δυνατά στον αγωνιστικό χώρο τα πόδια του.

Η προσπάθεια για καλάθι του Α1 είναι:

- (α) Επιτυχής
- (β) Ανεπιτυχής.

Διευκρίνιση:

- (α) Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Μια προειδοποίηση θα δοθεί στο Β1 και θα διαβιβαστεί στον προπονητή της ομάδας Β. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την τελική γραμμή. Εάν σε οποιοδήποτε από τα μέλη της ομάδας Β έχει ήδη δοθεί μια προειδοποίηση για παρόμοια συμπεριφορά, ο Β1 θα χρεωθεί με τεχνική ποινή. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα εκτελέσει μια ελεύθερη βολή χωρίς κανένας παίκτης να διεκδικεί το ριμπάουντ.
- (β) Μία τεχνική ποινή θα χρεωθεί στον Β1. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανένας παίκτης να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα, όταν συνέβη το τεχνικό σφάλμα.

36-5 Κατάσταση. Όταν οι διαιτητές ανακαλύψουν ότι περισσότεροι από 5 παίκτες της ίδιας ομάδας συμμετέχουν στον αγωνιστικό χώρο ταυτόχρονα και το ρολόι του αγώνα τρέχει, σημαίνει ότι τουλάχιστον 1 παίκτης εισήλθε ή παράμεινε στον αγωνιστικό χώρο παράνομα. Το λάθος πρέπει να διορθωθεί άμεσα χωρίς να τίθενται οι αντίπαλοι σε μειονεκτική θέση.

Οτιδήποτε έγινε κατά την διάρκεια της παράνομης συμμετοχής του επιπλέον παίκτη έως την ώρα της διακοπής του αγώνα από την ανακάλυψη της παράβασης, ισχύει.

Οι διαιτητές πρέπει επομένως να διατάξουν 1 παίκτη να απομακρυνθεί από τον αγωνιστικό χώρο αμέσως και να χρεώσουν με τεχνικό σφάλμα τον head προπονητή εκείνης της ομάδας, καταγεγραμμένο ως "Β1". Ο head προπονητής είναι αρμόδιος για την σωστή εφαρμογή των αντικαταστάσεων.

36-6 Παράδειγμα: Ενώ το χρονόμετρο του παιχνιδιού «τρέχει», η ομάδα Α έχει 6 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο.

Όταν αυτό ανακαλύπτεται

- (α) η ομάδα Β (με 5 παίκτες)
 - (β) η ομάδα Α (με περισσότερους από 5 παίκτες)
- έχει τον έλεγχο της μπάλας.

Διευκρίνηση:

Το παιχνίδι θα σταματήσει αμέσως εκτός αν η ομάδα Β τίθεται σε μειονεκτική θέση. Ο παίκτης που υποδειχθεί από τον head προπονητή θα απομακρυνθεί από το παιχνίδι. Στον head προπονητή της ομάδας Α θα χρεώνεται μία τεχνική ποινή, καταγεγραμμένη ως "B₁".

36-7 Παράδειγμα: Με το ρολόι του αγώνος να «τρέχει», η ομάδα Α έχει 6 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο. Αυτό ανακαλύπτεται όταν το παιχνίδι διακόπτεται μετά:

(α) τον καταλογισμό ενός επιθετικού σφάλματος από τον Α1.

(β) τη επίτευξη καλαθιού από τον Α1.

(γ) τη διάπραξη σφάλματος του Β1 στον Α1 κατά τη διάρκεια μιας αποτυχημένης προσπάθειας του για καλάθι.

(δ) που ο 6^{ος} παίκτης της ομάδας Α έχει εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο.

Διευκρίνηση:

Σε όλες τις περιπτώσεις, ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογίζεται σε βάρος του head προπονητή της Α ομάδας, καταγεγραμμένο ως "B₁".

Στη περίπτωση (α), (β) και (γ) ένας παίκτης της ομάδας Α, που θα υποδειχθεί από τον head προπονητή, θα απομακρυνθεί από τον αγώνα. Οποιοσδήποτε παίκτης της Β ομάδας θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανένας παίκτης να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ.

Ο αγώνας θα συνεχιστεί

(α) Με επαναφορά για ομάδα Β από το κοντινότερο σημείο που έγινε το σφάλμα του Α1.

(β) Με επαναφορά για ομάδα Β πίσω από την τελική της γραμμή, όπως μετά από κάθε επιτυχημένο καλάθι.

(γ) Ο Α1 θα εκτελέσει 2 ή 3 ελεύθερες βολές.

(δ) Από το κοντινότερο σημείο που σταμάτησε ο αγώνας. Αν καμία ομάδα δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας η καμία ομάδα δεν δικαιούται την μπάλα, τότε προκύπτει περίπτωση αναπήδησης.

36-8 Κατάσταση: Μετά τη διάπραξη του 5^{ου} προσωπικού ή τεχνικού ή αντιαθλητικού σφάλματος, ο παίκτης γίνεται ένας αποκλεισμένος παίκτης, και θα μπορεί να καθίσει στον πάγκο του.

Όταν οι διαιτητές ανακαλύψουν ότι ένας αποκλεισμένος παίκτης βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο και το χρονόμετρο του αγώνα τρέχει, σημαίνει ότι ο παίκτης παρέμεινε ή επαν-εισήλθε στον αγωνιστικό χώρο αντικανονικά.

Το λάθος πρέπει να διορθωθεί άμεσα χωρίς οι αντίπαλοι να τίθενται σε μειονεκτική θέση.

Μέχρι να ανακαλυφθεί η παράνομη συμμετοχή του, οτιδήποτε έγινε στον αγώνα θα παραμένει ισχυρό.

Ο αποκλεισμένος παίκτης θα απομακρυνθεί άμεσα από τον αγώνα και μια τεχνική ποινή θα καταλογιστεί στον head προπονητή του, καταγεγραμμένη ως B₁. Ο head προπονητής είναι υπεύθυνος για το ποιοι παίκτες έχουν το δικαίωμα να βρίσκονται στον αγωνιστικό χώρο όταν ο αγωνιστικός χρόνος τρέχει.

36-9 Παράδειγμα: Με το χρονόμετρο του αγώνα να τρέχει, ο αποκλεισμένος παίκτης Β1 βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο. Η παράνομη συμμετοχή του Β1 ανακαλύπτεται όταν:

(α) Η μπάλα είναι και πάλι ζωντανή ενώ η ομάδα Α έχει τον έλεγχό της.

(γ) Η μπάλα είναι και πάλι ζωντανή ενώ η ομάδα Β έχει τον έλεγχό της.

(δ) Η μπάλα νέκρωσε ξανά ενώ ο Β1 συμμετέχει ακόμα στον αγώνα.

Διευκρίνηση:

Το παιχνίδι θα σταματήσει αμέσως εκτός αν η ομάδα Α τίθεται σε μειονεκτική θέση. Ο Β1 θα απομακρυνθεί άμεσα από το παιχνίδι.

Στον head προπονητή Β θα χρεωθεί μία τεχνική ποινή, καταγεγραμμένη ως B₁.

36-10 Παράδειγμα: Με το χρονόμετρο του αγώνα να τρέχει, ο αποκλεισμένος παίκτης Α1 βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο. Η παράνομη συμμετοχή του Α1 ανακαλύπτεται μετά:

(α) Ο Α1 πετυχαίνει καλάθι

(β) Ο Α1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του Β1.

(γ) ο Β1 κάνει σφάλμα στον Α1 στην διάρκεια της ντρίμπλας. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό σφάλμα σε αυτό το τέταρτο.

Διευκρίνιση:

(α) Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει.

(β) Το σφάλμα του Α1 είναι σφάλμα παίκτη. Αυτό θα καταχωρείται στο φύλλο αγώνος (νέο τετραγωνάκι) δίπλα στο 5^ο του σφάλμα.

(γ) Στον αντικαταστάτη του Α1 θα χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές.

36-11 Παράδειγμα: Με 7 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο με σκορ 70-70, ο Α1 χρεώνεται με το 5^ο προσωπικό του σφάλμα και γίνεται αποκλεισμένος παίκτης. Μετά το time-out που ακολούθησε, η ομάδα Α κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας και ο Α1 πετυχαίνει καλάθι. Η παράνομη συμμετοχή του Α1 ανακαλύπτεται ενώ απομένει 1 δευτερόλεπτο στο χρονόμετρο του αγώνα.

Διευκρίνιση:

Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Ο head προπονητή Α θα χρεωθεί μία τεχνική ποινή, καταγεγραμμένη ως Β₁. Οποιοσδήποτε παίκτης της Β ομάδας θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανέναν παίκτη να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την Β ομάδα πίσω από την τελική της γραμμή με 1 δευτερόλεπτο να απομένει στο χρονόμετρο του αγώνα.

36-12 Κατάσταση. Οποτεδήποτε ένας παίκτης προσποιείται ότι του έγινε ένα σφάλμα, η ακόλουθη διαδικασία θα εφαρμόζεται:

- Χωρίς διακοπή του αγώνος ο διαιτητής επισημαίνει την προσποίηση κάνοντας δύο φορές το σχετικό σήμα με το βραχίονα «σήκω».
- Όταν το παιχνίδι διακοπεί, μία παρατήρηση θα γνωστοποιείται στον παίκτη και στον head προπονητή της ομάδας. Και οι δύο ομάδες δικαιούνται από 1 παρατήρηση «προσποίησης σφάλματος».
- Εάν την επόμενη φορά που οποιοσδήποτε παίκτης αυτής της ομάδας προσποιηθεί τη διάπραξη εις βάρους του, σφάλματος, ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογίζεται εναντίον του. Αυτό θα εφαρμόζεται επίσης και στην περίπτωση που δεν είχε σταματήσει το παιχνίδι και δεν είχε δοθεί νωρίτερα η παρατήρηση σε οποιοδήποτε παίκτη ή στον head προπονητή αυτής της ομάδας.
- Εάν μία υπερβολική περίπτωση προσποίησης (fake), χωρίς καμία επαφή, συμβεί τότε ένα τεχνικό σφάλμα μπορεί να καταλογιστεί άμεσα χωρίς να δοθεί μια προειδοποίηση.

36-13 Παράδειγμα: Ο Α1 ντρίμπλαρει με τον Β1 να τον μαρκάρει. Ο Α1 ξαφνικά κάνει μία απότομη κίνηση του κεφαλιού του προσπαθώντας να δώσει την εντύπωση ότι του έχει γίνει σφάλμα από τον Β1. Αργότερα στο παιχνίδι, αλλά πριν σταματήσει το χρονόμετρο του αγώνα,

(α) ο Α1 πέφτει στον αγωνιστικό χώρο προσπαθώντας να δώσει την εντύπωση ότι έχει σπρωχτεί από τον Β1.

(β) ο Β2 πέφτει στον αγωνιστικό χώρο προσπαθώντας να δώσει την εντύπωση ότι έχει σπρωχτεί από τον Α2.

Διευκρίνιση:

(α) Ο διαιτητής κάνει παρατήρηση στον Α1 για την πρώτη (προσποίηση) με κίνηση του κεφαλιού του, κάνοντας σε αυτόν δύο φορές το χαρακτηριστικό σήμα «σήκω». Ο Α1 θα πρέπει να χρεωθεί με τεχνική ποινή για τη δεύτερη ψεύτικη πτώση του στον αγωνιστικό χώρο, παρόλο που δεν υπήρξε διακοπή του παιχνιδιού



προκειμένου να δοθεί η παρατήρηση για την πρώτη προσποίηση σφάλματος, είτε στον Α1, είτε στον head προπονητή της Α.

(β) Ο διαιτητής κάνει παρατήρηση στον Α1 για την πρώτη του προσποίηση.

Ο διαιτητής κάνει παρατήρηση στον Β2 για την προσποίηση του, κάνοντας του δύο φορές το χαρακτηριστικό σήμα «σήκω».

Η παρατηρήσεις θα πρέπει να κοινοποιηθούν στον Α1 και Β1 και στους head προπονητές των δύο ομάδων, όταν σταματήσει το χρονόμετρο του αγώνα.

36-14 Κατάσταση. Σοβαρός τραυματισμός μπορεί να προκληθεί από μια υπερβολική ταλάντωση των αγκώνων, ειδικότερα σε περιπτώσεις ριμπάουντ και στενά φρουρούμενου παίκτη. Εάν μία τέτοια ενέργεια καταλήξει σε επαφή, τότε ένα προσωπικό, αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής μπορεί να καταλογιστεί. Εάν η ενέργεια δεν καταλήξει σε επαφή, ένα τεχνικό σφάλμα μπορεί να καταλογιστεί.

36-15 Παράδειγμα: Ο Α1 κερδίζει το ριμπάουντ και αμέσως φυλάσσεται στενά από τον Β1. Χωρίς να αγγίζει τον Β1, ο Α1 ταλαντώνει υπερβολικά τους αγκώνες του σε μία προσπάθεια να εκφοβίσει τον Β1 ή να καθαρίσει αρκετό χώρο προκειμένου να πιβοτάρει, να πασάρει ή να ντριντλάρει.

Διευκρίνιση: Η αντίδραση του Α1 δεν είναι σύμφωνη με το πνεύμα και την πρόθεση των κανονισμών. Μια τεχνική ποινή μπορεί να καταλογιστεί στον Α1.

36-16 Κατάσταση. Ένας παίκτης θα αποβάλλεται όταν έχει χρεωθεί με 2 τεχνικές ποινές.

36-17 Παράδειγμα: Ο Α1 έχει χρεωθεί με το 1^ο του τεχνικό σφάλμα στη διάρκεια της 1^{ου} ημιχρόνου επειδή κρεμάστηκε από τη στεφάνη. Ο Α1 χρεώνεται με το 2^ο τεχνικό σφάλμα στη διάρκεια του 2^{ου} ημιχρόνου για αντιαθλητική συμπεριφορά.

Διευκρίνιση: Ο Α1 θα αποβάλλεται αυτόματα. Αυτό το 2^ο τεχνικό σφάλμα είναι το μόνο το οποίο θα τιμωρείται και δεν θα χορηγούνται επιπλέον ποινές για την αποβολή του. Ο σημειωτής πρέπει να ενημερώσει ένα διαιτητή αμέσως ότι ο Α1 έχει χρεωθεί με 2 τεχνικά σφάλματα και ότι ο Α1 πρέπει να αποβληθεί.

36-18 Κατάσταση. Μετά τη διάπραξη του 5^{ου} προσωπικού ή τεχνικού ή αντιαθλητικού σφάλματος, ο παίκτης γίνεται ένας αποκλεισμένος παίκτης. Μετά το 5^ο του σφάλμα, οποιαδήποτε επιπλέον τεχνική ποινή σε αυτόν, θα χρεώνεται εναντίον του head προπονητή του, καταγεγραμμένη ως Β₁.

Αυτός (ο αποκλεισμένος παίκτης) δεν είναι παίκτης που έχει αποβληθεί και θα μπορεί να παραμείνει την περιοχή του πάγκου του.

36-19 Παράδειγμα: Στην διάρκεια του 1^{ου} τέταρτου, ο Β1 χρεώνεται

(α) με ένα τεχνικό σφάλμα

(β) με ένα αντιαθλητικό σφάλμα.

Στο 4^ο τέταρτο ο Β1 έχει χρεωθεί με το 5^ο του σφάλμα. Αυτό είναι το 2^ο ομαδικό της Β ομάδας σε αυτό το τέταρτο. Καθ' οδόν για τον πάγκο της ομάδας του, χρεώνεται με τεχνική ποινή.

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις ο Β1 δεν πρέπει να αποβληθεί. Με το 5^ο του σφάλμα ο Β1 γίνεται αποκλεισμένος παίκτης. Οποιαδήποτε επιπλέον τεχνική ποινή εναντίον του θα χρεώνεται στον head προπονητή του καταγεγραμμένη ως Β₁. Οποιοσδήποτε παίκτης της Α ομάδας θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε η δεύτερη τεχνική ποινή του Β1.

36-20 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στον ντρινμπλέρ Α1. Αυτό είναι , 5^ο προσωπικό σφάλμα του Β1 και 2^ο ομαδικό της Β σε αυτό το τέταρτο. Καθ' οδόν για τον πάγκο του, ο Β1 χρεώνεται με σφάλμα αποβολής.

Διευκρίνιση: Ο Β1 αποβάλλεται και πρέπει να πάει στα αποδυτήρια ή εάν ο Β1 το επιθυμεί θα εγκαταλείψει το κτίριο. Το σφάλμα αποβολής του Β1 θα καταχωρείται στο φύλο αγώνος ως D και στον head προπονητή του ως Β2. Οποιοσδήποτε παίκτης της Α ομάδας θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

36-21 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στον ντρινμπλέρ Α1. Αυτό είναι το 5^ο προσωπικό σφάλμα του Β1 και 5^ο ομαδικό της Β σε αυτό το τέταρτο. Καθ' οδόν για τον πάγκο της ομάδας του, ο Β1 χρεώνεται με σφάλμα αποβολής.

Διευκρίνιση: Ο Β1 αποβάλλεται και πρέπει να πάει στα αποδυτήρια ή εάν ο Β1 το επιθυμεί θα εγκαταλείψει το κτίριο. Το σφάλμα αποβολής του Β1 θα καταχωρείται στο φύλο αγώνος ως D και στον head προπονητή του ως Β2. Ο Α1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Μετά από αυτές, οποιοσδήποτε παίκτης της Α ομάδας θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από τα η γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

36-22 Κατάσταση: Ένας παίκτης θα αποβάλλεται όταν χρεώνεται με 1 τεχνική ποινή και 1 αντιαθλητικό σφάλμα.

36-23 Παράδειγμα: Στη διάρκεια του 1ου ημιχρόνου, ο Α1 έχει χρεωθεί με τεχνικό σφάλμα για καθυστέρηση του παιχνιδιού. Στο 2^ο ημίχρονο, ο Α1 χρεώνεται σφάλμα για σκληρή επαφή εναντίον του Β1 που πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού σφάλματος.

Διευκρίνιση: Ο σημειωτής πρέπει να ενημερώσει άμεσα ένα διαιτητή όταν ένας παίκτης έχει χρεωθεί με 1 τεχνικό σφάλμα και 1 αντιαθλητικό σφάλμα και ο Α1 θα πρέπει να αποβληθεί αυτομάτως. Το αντιαθλητικό σφάλμα είναι το μόνο που θα τιμωρείται και καμιά επιπλέον ποινή για την αποβολή δεν θα χορηγείται. Ο Β1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από τα η γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

36-24 Παράδειγμα: Στη διάρκεια του 1^{ου} ημιχρόνου, ο Α1 έχει χρεωθεί με ένα αντιαθλητικό σφάλμα για διακοπή της ανάπτυξης της επιτιθέμενης ομάδας (transition). Στο 2^ο ημίχρονο, ο Α2 ντρινμπλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο όταν ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον Α1 για προσποίηση σφάλματος (fake) μακριά από την μπάλα.

Διευκρίνιση: Ο σημειωτής πρέπει να ενημερώσει άμεσα ένα διαιτητή όταν ένας παίκτης έχει χρεωθεί με 1 τεχνικό σφάλμα και 1 αντιαθλητικό σφάλμα και ο Α1 θα πρέπει να αποβληθεί αυτομάτως. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε η τεχνική ποινή στον Α1. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

36-25 Κατάσταση: Ένας παίκτης - προπονητής θα πρέπει να αποβάλλεται αυτομάτως εάν αυτός χρεώνεται με τα ακόλουθα σφάλματα:

- 2 τεχνικά σφάλματα σαν παίκτης
- 2 αντιαθλητικά σφάλματα σαν παίκτης



FIBA
We Are Basketball



- 1 αντιαθλητικό σφάλμα και 1 τεχνικό σφάλμα σαν παίκτης,
 - 1 τεχνικό σφάλμα σαν head προπονητής, καταγεγραμμένο σαν "C₁" και 1 αντιαθλητικό ή τεχνικό σφάλμα σαν παίκτης,
 - 1 τεχνικό σφάλμα ως head προπονητής, καταγεγραμμένο σαν "B₁" ή "B₂", 1 τεχνικό σφάλμα καταγεγραμμένο ως head προπονητής καταγεγραμμένο σαν "C₁" και 1 αντιαθλητικό σφάλμα ή 1 τεχνικό σφάλμα σαν παίκτης.
 - 2 τεχνικά σφάλματα σαν head προπονητής, καταγεγραμμένα σαν "B₁" ή "B₂" και 1 αντιαθλητικό ή τεχνικό σφάλμα σαν παίκτης.
 - 2 τεχνικά σφάλματα σαν head προπονητής καταγεγραμμένα σαν "C₁"
 - 1 τεχνικό σφάλμα σαν head προπονητής, καταγεγραμμένο σαν "C₁" και 2 τεχνικά σφάλματα σαν head προπονητής, καταγεγραμμένα σαν "B₁" ή "B₂".
 - 3 τεχνικά σφάλματα σαν head προπονητής, καταγεγραμμένα σαν "B₁" ή "B₂".
- Οποτεδήποτε ένας παίκτης προπονητής αποβάλλεται αυτομάτως πρέπει να καταγραφεί στο φύλλο αγώνα ως 'GD' πριν το φάουλ που τον οδήγησε στην αυτόματη αποβολή του. Ο παίκτης που θα καταγραφεί ως νέος αρχηγός θα γίνει ο νέος προπονητής head coach.

36-26 Παράδειγμα: Στο πρώτο τέταρτο, ο A1 παίκτης head προπονητής, έχει διαπράξει ένα τεχνικό σφάλμα για προσποίηση σφάλματος (fake), σαν παίκτης. Στο 4^ο τέταρτο, ο A2 ντριντλάρει όταν ο παίκτης- head προπονητής A1, χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά σαν head προπονητής, καταγεγραμμένο σαν "C₁".

Διευκρίνιση: Ο A1 παίκτης προπονητής θα πρέπει να αποβάλλεται αυτομάτως. Το 2^ο τεχνικό σφάλμα του A1 είναι το μόνο που θα τιμωρείται και καμία επιπλέον ποινή δεν θα χορηγείται. Ο σημειωτής πρέπει να ενημερώσει άμεσα ένα διαιτητή όταν ο παίκτης – head προπονητής A1 έχει χρεωθεί με 1 τεχνικό σφάλμα σαν παίκτης και 1 προσωπικό τεχνικό σφάλμα σαν head προπονητής και πρέπει ο A1 αυτομάτως να αποβληθεί. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας B θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε η τεχνική ποινή στον A1. Η ομάδα A θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

36-27 Παράδειγμα: Στο 2^ο τέταρτο, ο A1 παίκτης – head προπονητής χρεώνεται ένα αντιαθλητικό σφάλμα κατά του B1, σαν παίκτης. Στο 3^ο τέταρτο, ο A1 παίκτης head προπονητής χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα για αντιαθλητική συμπεριφορά του φυσικοθεραπευτή της ομάδας του, καταγεγραμμένο σαν "B₁". Στο 4^ο τέταρτο, ο A2 ντριντλάρει όταν ο A6 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Το τεχνικό σφάλμα του A6 θα καταχωρείται εις βάρος του head προπονητή A1, ως "B₁".

Διευκρίνιση: Ο A1 παίκτης – head προπονητής θα πρέπει να αποβάλλεται αυτομάτως. Μόνο το 2ο τεχνικό σφάλμα του A1 (για την τεχνική ποινή στον A6) θα τιμωρείται και καμία επιπλέον ποινή δεν θα χορηγείται. Ο σημειωτής πρέπει να ενημερώσει άμεσα έναν διαιτητή όταν ένας παίκτης – head προπονητής έχει χρεωθεί με 1 αντιαθλητικό σφάλμα σαν παίκτης και με 2 τεχνικά σφάλματα ως head προπονητής εξαιτίας της συμπεριφοράς των συνοδών του πάγκου του, και πρέπει ο A1 αυτομάτως να αποβληθεί. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας B θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν συνέβη η τεχνική ποινή στον A6. Η ομάδα A θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

36-28 Παράδειγμα: Στο 2^ο τέταρτο Ο A1 παίκτης – head προπονητής χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά σαν head προπονητής, καταγεγραμμένη σαν "C₁". Στο 4^ο τέταρτο, ο A1 χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα εναντίον του B1 σαν παίκτης.

Διευκρίνιση: Ο Α1 παίκτης - προπονητής θα πρέπει να αποβάλλεται αυτόματα. Το αντιαθλητικό σφάλμα είναι το μοναδικό σφάλμα που θα τιμωρείται και καμία επιπλέον ποινή για την αποβολή του Α1 δεν θα χορηγείται. Ο σημειωτής πρέπει να ενημερώσει άμεσα ένα διαιτητή όταν ένας παίκτης - προπονητής έχει χρεωθεί με 1 προσωπικό τεχνικό σφάλμα ως προπονητής και 1 αντιαθλητικό σφάλμα σαν παίκτης και πρέπει ο Α1 αυτομάτως να αποβληθεί. Ο Β1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

36-29 Παράδειγμα: Ο Α1 παίκτης - head προπονητή, είναι παίκτης όταν ο αναπληρωματικός Α6 χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα.

Διευκρίνιση: Το τεχνικό σφάλμα ως αποτέλεσμα της αντιαθλητικής συμπεριφοράς άλλων ατόμων που επιτρέπεται να κάθονται στον πάγκο χρεώνεται στον παίκτη - head προπονητή, ακόμα κι αν έχει δηλωθεί βοηθός προπονητή στο φύλλο αγώνα.

36-30 Παράδειγμα: Στη διάρκεια του διαλείμματος του αγώνα

(α) αναπληρωματικός Α6

(β) παίκτης -head coach Α1

(γ) γιατρός της ομάδας Α

Χρεώνονται με τεχνικό σφάλμα

Διευκρίνιση: Το τεχνικό σφάλμα χρεώνεται στους:

(α) Α6 ως παίκτη

(β) Α1 ως παίκτη

(γ) στον Α1 παίκτη-head προπονητή, ακόμα και αν έχει δηλωθεί βοηθός προπονητή στο φύλλο αγώνα.

36-31 Παράδειγμα: Ο παίκτης - head προπονητή, έχει διαπράξει 4 φάουλ και ένα τεχνικό σφάλμα σαν head προπονητής.

Διευκρίνιση: Ο παίκτης - head προπονητής μπορεί να συνεχίσει σαν παίκτης όσο δεν έχει διαπράξει 5 φάουλ ως παίκτης και δεν θα αποβληθεί ως προπονητής. Αφού διαπράξει 5 φάουλ μπορεί να συνεχίσει ως head προπονητής.

36-32 Κατάσταση: Όταν το ρολόι του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4ο τέταρτο και σε κάθε παράταση, και υπάρχει περίπτωση επαναφοράς με τον διαιτητή να εγχειρίζει την μπάλα στον παίκτη να επαναφέρει, με παίκτη που φυλάσσει αμυντικά τον παίκτη που επαναφέρει η ακόλουθη διαδικασία θα ακολουθείται:

- Ο διαιτητής θα χρησιμοποιεί το σήμα της παράνομης υπέρβασης της γραμμής εκτός ορίων ως προειδοποιητικό σήμα στον αμυνόμενο παίκτη **πριν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη** που θα την επαναφέρει.
- Εάν ο αμυνόμενος παίκτης μετακινεί οποιοδήποτε μέλος του σώματος του πάνω από την γραμμή ορίων για να παρέμβει στην επαναφορά, ενώ διεξάγει την επαναφορά, μια τεχνική ποινή θα χρεώνεται χωρίς περαιτέρω προειδοποίηση

36-33 Παράδειγμα: Με 1:08" να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4ο τέταρτο, ο Α1 έχει τη μπάλα στα χέρια του για επαναφορά πίσω από την πλάγια γραμμή στο:

(α) δικό του εμπρός γήπεδο

(β) δικό του πίσω γήπεδο

Ο διαιτητής θα χρησιμοποιεί το σήμα της παράνομης υπέρβασης της γραμμής εκτός ορίων ως προειδοποιητικό σήμα. Ο Β1 μετακινεί το/α χέρι/α του πάνω από την γραμμή εκτός ορίων για να μπλοκάρει την επαναφορά του Α1.



Διευκρίνιση: Καθώς ο διαιτητής έχει προειδοποιήσει τον B1 πριν εγχειρίσει τη μπάλα στον A1, ο B1 θα χρεώνεται με τεχνική ποινή γιατί παρενέβη στην επαναφορά. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας A θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε η τεχνική ποινή στον B1. Η ομάδα θα έχει

(α) 14", αν 13" ή λιγότερα φαινόταν στην συσκευή των 24άρων (shot clock) και αν 14" ή περισσότερα φαινόταν στο χρονόμετρο του αγώνα.

(β) 24" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

36-34 Κατάσταση: Κατά τη διάρκεια των 3^{ων} πρώτων τέταρτων, και όταν το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει περισσότερο από 2:00 στην τέταρτη περίοδο και κάθε παράτασης, τυγχάνει περίπτωση επαναφοράς. Αν ο αμυνόμενος παίκτης μετακινήσει οποιοδήποτε μέρος του σώματος του πάνω από την γραμμή επαναφοράς παρεμποδίζοντας την επαναφορά, η ακόλουθη διαδικασία θα ακολουθείται:

- Ο διαιτητής θα πρέπει να διακόψει τον αγώνα αμέσως δίνοντας προφορική προειδοποίηση στον αμυνόμενο παίκτη και στον head προπονητή της ομάδας του. Αυτή η προειδοποίηση θα εφαρμόζεται σε όλους τους παίκτες αυτής της ομάδας για το υπόλοιπο του αγώνα.

- Αν ο αμυνόμενος **παίκτης τότε ξανά μετακινήσει** οποιοδήποτε μέρος του σώματος του πάνω από την γραμμή επαναφοράς παρεμποδίζοντας την επαναφορά, ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογίζεται άμεσα χωρίς άλλη προειδοποίηση.

36-35 Παράδειγμα: Με 4:27" να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 2^ο τέταρτο μετά από καλάθι του B1, ο A1 έχει την μπάλα στα χέρια του για επαναφορά πίσω από την τελική γραμμή. Ο B1 μετακινεί το/α χέρι/α του πάνω από την γραμμή εκτός ορίων για να μπλοκάρει την επαναφορά του A1.

Διευκρίνιση:

(α) Αν ο B1 παρεμβαίνει στην επαναφορά για πρώτη φορά στον αγώνα, ο διαιτητής θα πρέπει να διακόψει τον αγώνα αμέσως δίνοντας προφορική προειδοποίηση στον B1 και στον head προπονητή της ομάδας του. Αυτή η προειδοποίηση θα εφαρμόζεται σε όλους τους παίκτες της B ομάδας για το υπόλοιπο του αγώνα.

(β) Αν ο διαιτητής έχει δώσει ήδη προειδοποίηση πριν εγχειρίσει τη μπάλα σε οποιοδήποτε παίκτη της B ομάδας για παρέμβαση στην επαναφορά, ο B1 θα χρεώνεται με τεχνική ποινή διότι παρεμπόδισε την επαναφορά. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας A θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από τελική της γραμμή. Η ομάδα θα έχει 24" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

36-36 Κατάσταση: Όταν καταλογίζεται μια τεχνική ποινή, η ελεύθερη βολή της ποινής θα χορηγείται αμέσως χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Μετά την εκτέλεση της ελεύθερης βολής, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε η τεχνική ποινή.

36-37 Παράδειγμα: Με 21" στη συσκευή των 24άρων, ο A1 ντριντλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο όταν ο B1 χρεώνεται με μία τεχνική ποινή.

Διευκρίνιση: Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας A θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε η τεχνική ποινή στον B1. Η ομάδα θα έχει νέα 8" και η συσκευή των 24άρων (shot clock) θα ανανεώνεται στα 24".

36-38 Παράδειγμα: Με 21" στη συσκευή των 24άρων (shot clock), ο Α1 ντριμπλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο όταν ο Α2 χρεώνεται με μία τεχνική ποινή.

Διευκρίνιση: Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε η τεχνική ποινή στον Α2. Η ομάδα Α θα έχει 5" για να περάσει την μπάλα στο εμπρός γήπεδο. Η ομάδα Α έχει 21" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

36-39 Παράδειγμα: Καταλογίζεται σφάλμα στον Α1 από τον Β1 στην προσπάθεια του για καλάθι 2 πόντων. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι.

(α) Πριν την πρώτη από τις δύο ελεύθερες βολές, μια τεχνική ποινή καταλογίζεται στον Α2.

(β) Μετά την πρώτη από τις δύο ελεύθερες βολές, μια τεχνική ποινή καταλογίζεται στον Α2.

Διευκρίνιση:

(α) Οποιοσδήποτε παίκτης ή αντικαταστάτης της Β ομάδας θα εκτελεί την ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Μετά από αυτή, ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές.

(β) Οποιοσδήποτε παίκτης της Β ομάδας θα εκτελεί την ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Μετά από αυτή, ο Α1 θα εκτελέσει την δεύτερη ελεύθερη βολή.

Και στις δύο περιπτώσεις το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από την εκτέλεση οποιασδήποτε ελεύθερης βολής.

36-40 Παράδειγμα: Στη διάρκεια του time out, μία τεχνική ποινή χρεώνεται στον Α2.

Διευκρίνιση: Το time out θα ολοκληρωθεί. Οποιοσδήποτε παίκτης ή αντικαταστάτης της ομάδας Β θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε το παιχνίδι για το time out.

36-41 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι και ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, μία τεχνική ποινή χρεώνεται **στον**:

(α) Β1 ή στον γιατρό της Β ομάδας.

(β) Α2 ή στον γιατρό της Α ομάδας.

Διευκρίνιση:

(α) Οποιοσδήποτε παίκτης της Α ομάδας θα εκτελέσει μια ελεύθερη βολή,

(β) Οποιοσδήποτε παίκτης της Β ομάδας θα εκτελέσει μια ελεύθερη βολή,

Εάν το σουτ του Α1 μπήκε στο καλάθι, θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή.

Εάν το σουτ του Α1 δεν μπήκε στο καλάθι, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής κοντινότερα στο σημείο που διαπράχθηκε η τεχνική ποινή.

36-42 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι και ενώ η μπάλα είναι στον χέρια του, μία τεχνική ποινή χρεώνεται στον:

(α) Β1 ή στον γιατρό της Β ομάδας.

(β) Α2 ή στον γιατρό της Α ομάδας.

Διευκρίνιση: Μετά την εκτέλεση της ελεύθερης βολής από:

(α) Οποιοσδήποτε παίκτης της Α ομάδας θα εκτελέσει μια ελεύθερη βολή. Εάν το σουτ του Α1 μπήκε στο καλάθι, θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή.



(β) Οποιοδήποτε παίκτης της Β ομάδας θα εκτελέσει μια ελεύθερη βολή. Εάν το σουτ του Α1 μπηκε στο καλάθι, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά στην προέκταση της γραμμής ελευθέρων βολών.

Και στις δύο περιπτώσεις εάν το σουτ του Α1 δεν μπηκε στο καλάθι, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν συνέβη η τεχνική ποινή.

ΑΡΘΡΟ 37^ο : Αντιαθλητικό Σφάλμα

37-1 Κατάσταση: Οποιαδήποτε παράνομη επαφή συμβαίνει από έναν παίκτη από πίσω ή από τα πλάγια σε αντίπαλο που κατευθύνεται προς το καλάθι των αντιπάλων και με κανέναν άλλον αμυνόμενο παίκτη ανάμεσα στον παίκτη αυτόν και στο αντίπαλο καλάθι, θα πρέπει να καταλογίζεται ως αντιαθλητικό σφάλμα μέχρις ότου ο επιτιθέμενος παίκτης ξεκινά την προσπάθεια για καλάθι. Ωστόσο, οποιαδήποτε μη νόμιμη επαφή που δεν επιχειρείται να παίξει απευθείας τη μπάλα ή οποιαδήποτε υπερβολική, σκληρή επαφή θα καταλογίζεται ως αντιαθλητικό σφάλμα, σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού.

37-2 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριντλάρει προς τον αντίπαλο καλάθι σε εξέλιξη αιφνιδιασμού και δεν υπάρχει κανείς παίκτης μεταξύ του Α1 και του αντίπαλου καλάθιού. Ο Β1 προκαλεί παράνομη επαφή στον Α1 από πίσω και ένα σφάλμα καταλογίζεται.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι αντιαθλητικό σφάλμα του Β1.

37-3 Παράδειγμα: Τελειώνοντας τον αιφνιδιασμό του και πριν ο Α1 να έχει τη μπάλα στα χέρια του για να ξεκινήσει την προσπάθεια για καλάθι (act of shooting) ο Β1 έρχεται σε επαφή με τον βραχίονα του Α1 από πίσω:

(α) Προσπαθώντας να κλέψει τη μπάλα

(β) Με μία επαφή που πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού σφάλματος

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις, αυτό είναι αντιαθλητικό σφάλμα του Β1.

37-4 Παράδειγμα: Τελειώνοντας τον αιφνιδιασμό του, ο Α1 έχει τη μπάλα στα χέρια του και ξεκινά προσπάθεια για καλάθι όταν ο Β1 έρχεται σε επαφή με τον βραχίονά του από πίσω:

(α) Προσπαθώντας να μπλοκάρει τη μπάλα

(β) Με μία επαφή που πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού σφάλματος

Διευκρίνιση:

(α) Αυτό είναι ένα απλό σφάλμα

(β) Αυτό είναι ένα αντιαθλητικό σφάλμα του Β1.

37-5 Παράδειγμα: Ο Α1 πασάρει την μπάλα από το πίσω του γήπεδο στον Α2 που βρίσκεται στο εμπρός του γήπεδο και έχει καθαρό διάδρομο προς το καλάθι, χωρίς αντίπαλο παίκτη ανάμεσα σε αυτόν και το καλάθι. Ο Α2 πηδά στον αέρα και πριν προλάβει να πιάσει την μπάλα, ο Β1 δημιουργεί επαφή στον Α2 από πίσω. Καταλογίζεται σφάλμα.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι ένα αντιαθλητικό σφάλμα, του Β1 για την παράνομη επαφή του από πίσω, προκειμένου να σταματήσει η ανάπτυξη της επιθετικής ομάδας χωρίς κανένα παίκτη της Β ομάδας ανάμεσα στον Α2 και το καλάθι αφού ελευθερώθηκε η μπάλα για την πάσα προς τον Α2.

37-6 Παράδειγμα: Ο Α1 πασάρει την μπάλα από το πίσω του γήπεδο στον Α2 που βρίσκεται στο εμπρός του γήπεδο και έχει καθαρό διάδρομο προς το καλάθι, χωρίς αντίπαλο παίκτη ανάμεσα σε αυτόν και το καλάθι. Πριν ο Α1 ελευθερώσει την μπάλα για την πάσα στον Α2, ο Β1 παράνομα δημιουργεί επαφή στον Α2 από πίσω.

Διευκρίνιση: Αυτό δεν είναι ένα αντιαθλητικό σφάλμα, του B1 για την παράνομη επαφή του από πίσω ή πλάγια σε παίκτη που αναπτύσσεται, χωρίς κανένα παίκτη της B ομάδας ανάμεσα στον A2 και το καλάθι αφού **δεν ελευθερώθηκε η μπάλα για την πάσα ακόμα, από τον A1 στον A2.**

37-7 Παράδειγμα: Ο B1 στο πίσω του γήπεδο κτυπά την μπάλα μακριά από τον A1 που ντρινμπλάρει. Ο B1 επιχειρεί να κερδίσει τον έλεγχο της μπάλας χωρίς κανένα παίκτη της A ομάδας ανάμεσα στον B1 και το καλάθι, όταν ο A2 δημιουργήσει επαφή στον B1 από πίσω ή πλάγια.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι ένα αντιαθλητικό σφάλμα, του A2 στον B1 για την παράνομη επαφή του από πίσω ή πλάγια, χωρίς κανένα παίκτη της A ομάδας ανάμεσα στον B1 και το καλάθι όταν ο B1 επιχειρήσει να κερδίσει τον έλεγχο της μπάλας.

37-8 Κατάσταση. Μετά που ένας παίκτης έχει χρεωθεί με το 5^ο του σφάλμα, γίνεται αποκλεισμένος παίκτης. Οποιαδήποτε περαιτέρω τεχνική ποινή, αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής θα χρεώνεται στον head προπονητή του καταγεγραμμένο ως 'B' και θα τιμωρείται ανάλογα.

37-9 Παράδειγμα: Ο B1 κάνει σφάλμα στον ντρινμπλέρ A1. Αυτό είναι το πέμπτο προσωπικό σφάλμα του B1 και το δεύτερο ομαδικό σφάλμα της ομάδας B σε αυτό το τέταρτο. Πηγαίνοντας στον πάγκο της ομάδας του ο B1 σπρώχνει τον A2.

Διευκρίνιση: Με το πέμπτο του σφάλμα ο B1 έχει γίνει αποκλεισμένος παίκτης. Το αντιαθλητικό σφάλμα του B1 θα χρεώνεται σαν ένα τεχνικό σφάλμα στον head προπονητή της ομάδας B καταγεγραμμένο ως 'B₁'. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας A θα επιχειρεί την 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα A από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν συνέβη το αντιαθλητικό σφάλμα του B1.

37-10 Παράδειγμα: Ο ντρινμπλέρ A1 κάνει σφάλμα στον B1, αυτό είναι το πέμπτο προσωπικό σφάλμα του A1 σε αυτό το τέταρτο. Αυτό είναι το τρίτο ομαδικό σφάλμα της ομάδας A σε αυτό το τέταρτο. Πηγαίνοντας στον πάγκο της ομάδας του ο A1 χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα για λεκτική προσβολή εναντίον του διαιτητή.

Διευκρίνιση: Με το πέμπτο του σφάλμα ο A1 έχει γίνει αποκλεισμένος παίκτης. Το τεχνικό σφάλμα του A1 θα χρεώνεται σαν ένα τεχνικό σφάλμα στον head προπονητή της ομάδας A καταγεγραμμένο ως 'B₁'. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας B θα επιχειρεί την 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα B από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν συνέβη το προσωπικό σφάλμα του A1.

37-11 Παράδειγμα: Ο A1 κάνει φάουλ στον B1. Αυτό είναι το 5^ο του σφάλμα και το 2^ο ομαδικό της A ομάδας στο συγκεκριμένο τέταρτο. Πηγαίνοντας προς τον πάγκο του, ο A1 σπρώχνει τον B1. Ο B1 κατόπιν σπρώχνει τον A1. Ο B1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα.

Διευκρίνιση: Με το πέμπτο του σφάλμα ο A1 έχει γίνει αποκλεισμένος παίκτης. Η αντιαθλητική συμπεριφορά του A1 θα χρεώνεται ως τεχνικό σφάλμα στον head προπονητή της ομάδας A καταγεγραμμένο ως 'B₁'. Το αντιαθλητικό σφάλμα του B1 θα χρεώνεται στον ίδιο, καταγεγραμμένο ως 'U₂'. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας B θα επιχειρεί την 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Ο αντικαταστάτης του A1 θα επιχειρεί τις 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από εκτός ορίων

για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

ΑΡΘΡΟ 38° : Σφάλμα αποβολής.

38-1 Κατάσταση: Οποιοδήποτε άτομο που έχει αποβληθεί, δεν επιτρέπεται πλέον να κάθεται στον πάγκο της ομάδας του. Επομένως δεν μπορεί πλέον να τιμωρηθεί για οποιαδήποτε αντιαθλητική συμπεριφορά.

38-2 Παράδειγμα: Ο Α1 αποβάλλεται για παράφορη αντιαθλητική συμπεριφορά του. Ο Α1 εγκαταλείπει τον αγωνιστικό χώρο και λεκτικά προσβάλλει έναν διαιτητή.

Διευκρίνιση: Ο Α1 έχει ήδη αποβληθεί και δεν μπορεί να τιμωρηθεί επιπλέον για την λεκτική του προσβολή. Ο διαιτητής ή ο κομισάριος, εάν παρίσταται, θα περιγράψει το συμβάν στη διοργανώτρια αρχή του πρωταθλήματος.

38-3 Κατάσταση: Όταν ένας παίκτης αποβάλλεται για παράφορη αντιαθλητική συμπεριφορά μη επαφής, η ποινή **θα** είναι ίδια σαν οποιοδήποτε σφάλμα αποβολής.

38-4 Παράδειγμα: Ο Α1 διαπράττει παράβαση βημάτων. Απογοητευμένος, αυτός προσβάλλει λεκτικά τον διαιτητή. Ο Α1 χρεώνεται με σφάλμα αποβολής.

Διευκρίνιση: Ο Α1 έχει γίνει ένας αποκλεισμένος παίκτης. Το σφάλμα αποκλεισμού του Α1 θα χρεώνεται στον ίδιο, καταγεγραμμένο ως 'D₂'. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί τις 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

38-5 Κατάσταση: Όταν ο head προπονητής χρεώνεται με ένα σφάλμα αποβολής, αυτό θα καταγράφεται ως 'D₂'.

Όταν οποιοδήποτε άλλο μέλος του πάγκου αποβάλλεται ο head προπονητής θα χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα, το οποίο θα καταγράφεται ως 'B₂'. Η ποινή θα είναι η ίδια όπως οποιοδήποτε άλλο σφάλμα αποκλεισμού.

38-6 Παράδειγμα: Ο Α1 χρεώνεται με το 5° του προσωπικό σφάλμα. Αυτό είναι το 2° ομαδικό σφάλμα της ομάδας σε αυτό το τέταρτο. Πηγαίνοντας προς τον πάγκο του,

(α) Ο Α1 προσβάλλει λεκτικά το διαιτητή

(β) Ο Α1 χτυπά τον Β2 στο πρόσωπο.

Και στις δύο περιπτώσεις ο Α1 χρεώνεται με σφάλμα αποβολής.

Διευκρίνιση: Με το πέμπτο του σφάλμα ο Α1 έχει γίνει παίκτης που έχει αποβληθεί. Ο Α1 γίνεται ένας αποκλεισμένος παίκτης για την λεκτική προσβολή εναντίον του διαιτητή **ή για το χτύπημα στον Β2**. Το σφάλμα αποκλεισμού του Α1 θα καταγράφεται στο φύλλο αγώνος ως 'D' και στον head προπονητή της ομάδας Α, καταγεγραμμένο ως 'B₂'. (α) Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound.

(β) Ο Β2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound.

Και στις 2 περιπτώσεις το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

38-7 Κατάσταση: Ένα σφάλμα αποβολής είναι οποιοδήποτε κατάφωρη αντιαθλητική ενέργεια προερχόμενη από παίκτη ή άτομο που επιτρέπεται να κάθεται στον πάγκο της ομάδας του. Τα σφάλματα αποβολής μπορεί να είναι αποτέλεσμα των πράξεων τους:

- (α) εναντίον ενός προσώπου από την αντίπαλη ομάδα, τους διαιτητές, τους κριτές, τον κομισάριο και τους θεατές.
 (β) εναντίον οποιουδήποτε παίκτη τη δικής του ομάδας.
 (γ) για σκόπιμη καταστροφή του εξοπλισμού του παιχνιδιού.

38-8 Παράδειγμα: Η ακόλουθη κατάφωρη αντιαθλητική ενέργεια συμβαίνει:

- (α) Όταν ο Α1, γρονθοκοπεί τον συμπαίκτη του Α2.
 (β) Ο Α1 εγκαταλείπει τον αγωνιστικό χώρο και γρονθοκοπεί ένα θεατή.
 (γ) Ο Α6 στον πάγκο του, γρονθοκοπεί τον συμπαίκτη του Α7.
 (δ) Ο Α6 κτυπά το τραπέζι της γραμματείας και καταστρέφει το ρολόι των 24”.

Διευκρίνιση:

Στις περιπτώσεις (α) και (β) ο Α1 θα αποβάλλεται. Το σφάλμα της αποβολής του Α1 θα χρεώνεται εναντίον του καταγεγραμμένο ως 'D₂'.

Στις περιπτώσεις (γ) και (δ) ο Α6 θα αποβάλλεται. Το σφάλμα της αποβολής του Α6 θα χρεώνεται σε αυτόν καταγεγραμμένο ως 'D' και θα χρεώνεται εναντίον του head προπονητή του καταγεγραμμένο ως 'B₂'.

Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς, στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14” στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

38-9 Κατάσταση: Αν ένας παίκτης αποβάλλεται και την ώρα που κατευθύνεται προς τα αποδυτήρια αντιδρά με ένα τρόπο όπου θα μπορούσε να χρεωθεί με ένα αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής, αυτές οι επιπλέον πράξεις του δεν θα τιμωρούνται και μόνο θα αναφέρονται στην διοργανώτρια αρχή του πρωταθλήματος.

38-10 Παράδειγμα: Ο Α1 χρεώνεται με ένα σφάλμα αποβολής για λεκτική προσβολή εναντίον του διαιτητή. Καθώς κατευθύνεται προς τα αποδυτήρια της ομάδας του :

- (α) Ο Α1 σπρώχνει τον Β1 με ένα τρόπο όπου θα μπορούσε να χρεωθεί ως αντιαθλητικό σφάλμα
 (β) Ο Α1 σπρώχνει τον Β1 με έναν τρόπο όπου θα μπορούσε να χρεωθεί ως σφάλμα αποβολής

Διευκρίνιση: Μετά την αποβολή του Α1, το επιπλέον αυτό σφάλμα δεν μπορεί να χρεωθεί ούτε να τιμωρηθεί. Αυτήν η πράξη του Α1 θα περιγράφεται στην έκθεση του πρώτου διαιτητή ή του κομισάριου, αν παρίσταται, προς τη διοργανώτρια αρχή του πρωταθλήματος.

Και στις δύο περιπτώσεις, στην ομάδα Β θα χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές, χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound, για το σφάλμα αποβολής του Α1. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14” στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

ΑΡΘΡΟ 39°: Συμπλοκή

39-1 Κατάσταση: Εάν μετά από συμπλοκή κάθε ποινή αλληλοακυρώνεται, στην ομάδα που είχε ή δικαιούταν τον έλεγχο της μπάλας όταν είχε ξεκινήσει η συμπλοκή θα της χορηγείται η επαναφορά από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν ξεκίνησε η συμπλοκή. Η ομάδα θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24άρων (shot clock), από όπου το παιχνίδι σταμάτησε.

39-2 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει την κατοχή της μπάλας για:

- (α) 20 δευτερόλεπτα,



(β) 5 δευτερόλεπτα,

όταν εμφανίζεται μια κατάσταση που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή. Οι διαιτητές αποβάλλουν 2 αναπληρωματικούς από κάθε ομάδα επειδή εγκατέλειψαν τα όρια της περιοχής των πάγκων των ομάδων τους.

Διευκρίνιση: Στην ομάδα Α, που είχε τον έλεγχο της μπάλας, πριν να ξεκινήσει η συμπλοκή, θα χορηγείται μία επαναφορά από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν ξεκίνησε η συμπλοκή:

(α) 4 δευτερόλεπτα

(β) 19 δευτερόλεπτα

να απομένουν για τη συμπλήρωση των 24''άρων στη συσκευή (shot clock).

39-3 Κατάσταση: Ένας head προπονητής θα χρεώνεται με τεχνική ποινή για αποβολή του ίδιου, του πρώτου βοηθού προπονητή του (εάν ένας ή και οι δύο δεν βοηθούν τους διαιτητές να διατηρήσουν ή να αποκαταστήσουν την τάξη), αναπληρωματικού, αποκλεισμένου παίκτη ή συνοδού – μέλους ομάδας επειδή εγκατέλειψαν την περιοχή του πάγκου στη διάρκεια μιας συμπλοκής. Εάν η τεχνική ποινή περιλαμβάνει την αποβολή του head προπονητή αυτό θα καταγράφεται στο φύλλο αγώνος σαν "D₂". Εάν η τεχνική ποινή περιλαμβάνει μόνο τις αποβολές των υπολοίπων ατόμων που επιτρέπονται να κάθονται στην περιοχή του πάγκου της ομάδας αυτή θα καταγράφεται σαν "B₂". Η ποινή θα είναι 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ και κατοχή της μπάλας για τους αντιπάλους. Για κάθε επιπλέον σφάλμα αποκλεισμού, η ποινή θα είναι 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ και κατοχή της μπάλας για τους αντιπάλους. Όλες οι ποινές θα **εκτελούνται, εκτός και εάν** υπάρχουν ισοδύναμες ποινές μεταξύ και των δύο ομάδων για να ακυρωθούν. Σε αυτή περίπτωση, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο όπως μετά από οποιοδήποτε σφάλμα αποβολής. Η αντίπαλη ομάδα θα έχει 14'' στην συσκευή των 24άρων (shot clock).

39-4 Παράδειγμα: Στη διάρκεια μιας συμπλοκής ο Α6 εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο. Ο Α6 θα αποβάλλεται.

Διευκρίνιση: Η αποβολή του Α6 θα καταγράφεται σαν "D" στο φύλλο αγώνος και τα εναπομείναντα τετραγωνάκια σφαλμάτων του Α6 θα συμπληρώνονται με "F". Στον head προπονητή της Α ομάδας θα καταλογίζεται μια τεχνική ποινή, καταγεγραμμένη ως "B₂". Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14'' στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

39-5 Παράδειγμα: Α1 και Β1 ξεκινούν μια συμπλοκή στον αγωνιστικό χώρο. Οι Α6 και Β6 εισέρχονται στον αγωνιστικό χώρο αλλά δεν εμπλέκονται στην συμπλοκή. Ο Α7 επίσης εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο και γρονθοκοπεί τον Β1 στο πρόσωπο.

Διευκρίνιση: Οι Α1 και Β1 θα πρέπει να αποβάλλονται, καταγεγραμμένα στο φύλλο αγώνος ως "D_c". Ο Α7 θα αποβάλλεται με την ποινή του καταγεγραμμένη ως "D₂". Στο φύλλο αγώνος, τα εναπομείναντα τετραγωνάκια σφαλμάτων του Α7 θα συμπληρώνονται με "F". Οι Α6 και Β6 θα αποβάλλονται επειδή εισήλθαν στον αγωνιστικό χώρο στη διάρκεια της συμπλοκής. Ο head προπονητής της Α και ο head προπονητής της Β ομάδας θα χρεώνονται με ένα τεχνικό σφάλμα καταγεγραμμένο ως "B_c". Στο φύλλο αγώνος, τα εναπομείναντα σφάλματα των Α6 και Β6, θα συμπληρώνονται με "F". Οι ποινές και για τα δύο σφάλματα αποβολής (Α1, Β1) και των δύο τεχνικών σφαλμάτων (Α6, Β6), θα ακυρώνονται μεταξύ τους. Ο αναπληρωματικός του Β1 θα εκτελεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη

γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

39-6 Παράδειγμα: Α1 και Β1 ξεκινούν μια συμπλοκή στον αγωνιστικό χώρο. Ο Α6 και ο μánατζερ της ομάδας Α εισέρχονται στον αγωνιστικό χώρο και συμμετέχουν ενεργά στη συμπλοκή.

Διευκρίνιση: Οι Α1 και Β1 θα πρέπει να αποβάλλονται, καταγεγραμμένα στο φύλλο αγώνος ως "D_c". Οι ποινές και για τα δύο σφάλματα αποβολής (Α1, Β1), θα ακυρώνονται μεταξύ τους. Ο head προπονητής της Α ομάδας θα χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα καταγεγραμμένο ως "B₂" για τον Α6 και τον μánατζερ της Α ομάδας, επειδή εγκατέλειψαν τον πάγκο τους. Ο Α6 θα αποβάλλεται για την ενεργή συμμετοχή του, με την ποινή του καταγεγραμμένη ως "D₂". Στο φύλλο αγώνος, τα εναπομείναντα τετραγωνάκια σφαλμάτων του Α6, θα συμπληρώνεται με "F". Ο μánατζερ της ομάδας Α επίσης θα αποβάλλεται. Το σφάλμα αποβολής του θα χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα στον προπονητή της Α ομάδας καταγεγραμμένο κυκλωμένο ως "B₂" και δεν θα μετράει σε πιθανή αποβολή του προπονητή από το παιχνίδι.

Οποιοσδήποτε παίκτης/ες της ομάδας Β θα επιχειρεί έξι (6) ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ, (2 για το τεχνικό σφάλμα κατά του προπονητή της Α, του Α6 και του μánατζερ της Α καθώς εγκατέλειψαν την περιοχή του πάγκου τους, 2 ελεύθερες βολές για την αποβολή του Α6 και την ενεργή συμμετοχή του στη συμπλοκή, 2 ελεύθερες βολές για το τεχνικό σφάλμα του προπονητή της Α για την ενεργή συμμετοχή στην συμπλοκή του μánατζερ της Α ομάδας).

Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η συσκευή των 24άρων (shot clock) θα επαναρυθμίζεται στα 14".

39-7 Παράδειγμα: Ο head προπονητής της Α ομάδας εγκαταλείπει την περιοχή του πάγκου του και συμμετέχει ενεργά σε συμπλοκή εντός αγωνιστικού χώρου ωθώντας δυνατά τον Β1.

Διευκρίνιση: Ο head προπονητής της Α ομάδας θα χρεωθεί με σφάλμα αποκλεισμού για εγκατάλειψη τη περιοχής του πάγκου του και επειδή δεν βοήθησε τους διαιτητές να επαναφέρουν την τάξη, καταγεγραμμένο ως "D₂". Ο head προπονητής της Α ομάδας δεν θα χρεωθεί με επιπλέον σφάλμα αποκλεισμού λόγω της συμμετοχής του στη συμπλοκή. Ο εναπομείναν χώρος (κουτάκια) στον head προπονητή, θα συμπληρώνεται με "F". Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

39-8 Παράδειγμα: Κατά τη διάρκεια ενός τάιμ-άουτ ορισμένοι αναπληρωματικοί ή συνοδοί οποιασδήποτε ομάδας εισέρχονται στο γήπεδο και παραμένουν κοντά στον πάγκο της ομάδας τους. Εκείνη την στιγμή συμβαίνει κατάσταση που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή εντός γήπεδου και

(α) όλα τα άτομα που βρίσκονται ήδη στο γήπεδο λόγω του τάιμ άουτ παραμένουν στις θέσεις στην περιοχή κοντά στον πάγκο της ομάδας τους.

(β) Κάποια από τα άτομα που βρίσκονται ήδη στο γήπεδο λόγω του τάιμ άουτ εγκαταλείπουν την περιοχή του πάγκου της ομάδας τους και κάποιοι παίκτες συμμετέχουν ενεργά στην κατάσταση που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή.

Διευκρίνιση:

(α) Κανένα άτομο που βρίσκεται ήδη στο γήπεδο λόγω του τάιμ άουτ δεν θα αποβληθεί.

(β) Όλα τα άτομα που βρίσκονται ήδη στο γήπεδο λόγω του τάιμ-άουτ και εγκατέλειψαν την περιοχή του πάγκου της ομάδας τους και όλοι οι παίκτες που



συμμετείχαν ενεργά στην κατάσταση που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή θα αποβληθούν.

ΑΡΘΡΟ 42º: Ειδικές περιπτώσεις

42-1 Κατάσταση: Στις ειδικές καταστάσεις όπου ένας αριθμός ποινών χορηγείται στη ίδια διάρκεια που το ρολόι είναι σταματημένο, οι διαιτητές πρέπει να δώσουν ιδιαίτερη προσοχή στη σειρά με την οποία η παράβαση ή το σφάλμα διαπράχθηκε, ώστε να καθορίσουν ποιές ποινές θα πρέπει να εκτελεστούν και ποιές να ακυρωθούν.

42-2 Παράδειγμα: Ο Β1 χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα στον σουτέρ Α1. Η μπάλα, βρίσκεται στον αέρα όταν ηχεί η συσκευή των 24άρων (shot clock):

(α) Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη.

(β) Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη αλλά δεν μπαίνει στο καλάθι.

(γ) Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνηση: Σε όλες τις περιπτώσεις το αντιαθλητικό σφάλμα του Β1 δεν μπορεί να αγνοηθεί.

(α) Η παράβαση (η μπάλα δεν άγγιξε τη στεφάνη) των 24" από την Α ομάδα θα αγνοηθεί καθώς συνέβη μετά από το αντιαθλητικό σφάλμα. Ο Α1 θα επιχειρεί 2 ή 3 ελεύθερες βολές, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ.

(β) Η παράβαση των 24άρων δεν έχει συμβεί. Ο Α1 θα επιχειρεί 2 ή 3 ελεύθερες βολές, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ.

(γ) Στον Α1 θα πιστωθούν 2 ή 3 πόντοι και 1 επιπλέον ελεύθερη βολή, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ.

Σε όλες τις περιπτώσεις, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

42-3 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 στην προσπάθειά του για καλάθι. Μετά το φάουλ, με τον Α1 να είναι ακόμη σε προσπάθεια για σουτ, ο Β2 κάνει φάουλ στον Α1.

Διευκρίνηση: Το σφάλμα του Β2 θα αγνοείται εκτός κι εάν αυτό είναι ένα αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής.

42-4 Παράδειγμα: Ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στον Α1. Μετά το σφάλμα, τεχνικές ποινές χρεώνονται κατά των head προπονητών Α και Β.

Διευκρίνηση: Οι ισοδύναμες ποινές θα ακυρώνονται με την σειρά που έγιναν. Ο Α1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

42-5 Παράδειγμα: Ο Β1 χρεώνεται με σφάλμα κατά του Α1 σε επιτυχημένη του προσπάθεια για καλάθι. Ο Α1 κατόπιν χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

Διευκρίνηση: Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Οι ποινές για τα δύο σφάλματα είναι ισοδύναμες και θα ακυρώνονται μεταξύ τους. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από οποιαδήποτε επιτυχημένο καλάθι.

Παράδειγμα 42-6: Ο Β1 χρεώνεται με σφάλμα κατά του Α1 σε επιτυχημένη του προσπάθεια για καλάθι. Ο Α1 κατόπιν χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα και ακολουθεί τεχνικό σφάλμα στον head προπονητή της ομάδας Β.

Διευκρίνηση: Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Οι ποινές για τα δύο σφάλματα είναι ισοδύναμες και θα ακυρώνονται με την σειρά που συνέβησαν. Οι ποινές για το προσωπικό σφάλμα του Β1 και το τεχνικό σφάλμα του Α1 ακυρώνονται μεταξύ

τους. Για την εκτέλεση της ποινής του τεχνικού σφάλματος στον head προπονητή, οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα εκτελέσει μία βολή χωρίς κανείς παίκτης να διεκδικεί το rebound. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από οποιαδήποτε επιτυχημένο καλάθι.

42-7 Παράδειγμα: Ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στον Α1 σε επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι. Ο Α1 κατόπιν χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

Διευκρίνηση: Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Οι ποινές για τα δύο σφάλματα δεν είναι ισοδύναμες και δεν ακυρώνονται μεταξύ τους. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Ο Α1 θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

42-8 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 στο μπροστά γήπεδο της Α ομάδας. (α) Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο.

(β) Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο.

Μετά από αυτό ο Α1 πετά τη μπάλα στο σώμα (χέρια, πόδια, στήθος κ.λπ) του Β1.

Διευκρίνηση: Ο Β1 χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα. Ο Α1 χρεώνεται με μία τεχνική ποινή. Σε οποιοδήποτε παίκτη της ομάδας Β χορηγείται 1 ελεύθερη βολή, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ.

Στην περίπτωση (α) το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του Β1. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή 24άρων (shot clock), εάν 13" ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή 24άρων (shot clock).

Στην περίπτωση (β) ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

42-9 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 στο μπροστά γήπεδο της Α ομάδας.

(α) Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο.

(β) Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο.

Μετά από αυτό ο Α1 πετά τη μπάλα από μικρή απόσταση απευθείας στο πρόσωπο του Β1 (κεφάλι).

Διευκρίνηση: Ο Β1 χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα. Ο Α1 χρεώνεται με ένα σφάλμα αποβολής μη επαφής.

Στην περίπτωση (α) η κατοχή της μπάλας για την ομάδα Α θα ακυρώνεται καθώς υπάρχουν επιπλέον ποινές να εκτελεστούν.

Στην περίπτωση (β) ο αναπληρωματικός του Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανένας να διεκδικεί το ριμπάουντ.

Και στις 2 περιπτώσεις σε οποιοδήποτε παίκτη της ομάδας Β χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

42-10 Παράδειγμα: Με 8" στη συσκευή των 24άρων (shot clock), ο Β1 στο δικό του πίσω γήπεδο χρεώνεται με σφάλμα στον Α1. Μετά από αυτό ο Β2 χρεώνεται με τεχνική ποινή.

(α) Το σφάλμα του Β1 είναι το 4^ο ομαδικό της Β και η τεχνική ποινή του Β2 είναι το 5^ο ομαδικό σφάλμα της Β σε αυτό το τέταρτο.

(β) Το σφάλμα του Β1 είναι το 5^ο ομαδικό της Β και η τεχνική ποινή του Β2 είναι το 6^ο ομαδικό σφάλμα της Β σε αυτό το τέταρτο.

(γ) Το σφάλμα κατά του Α1 ήταν στην προσπάθειά του για καλάθι (act of shooting) και η μπάλα δεν μπήκε στο καλάθι.

(δ) Το σφάλμα κατά του Α1 ήταν στην προσπάθειά του για καλάθι (act of shooting) και η μπάλα μπήκε στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Σε όλες τις περιπτώσεις για την τεχνική ποινή στον Β2, οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα εκτελεί μια 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Μετά την ελεύθερη βολή:

- (α) Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του Α1. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).
- (β) Ο Α1 θα εκτελεί 2 ελεύθερες βολές και το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.
- (γ) Ο Α1 θα εκτελεί 2 ή 3 ελεύθερες βολές και το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.
- (δ) Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Ο Α1 θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

42-11 Παράδειγμα: Με 8" στη συσκευή των 24άρων (shot clock), ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στον Α1. Μετά από αυτό, στον :

- (α) Α2
- (β) Β2

χρεώνεται με τεχνική ποινή.

Διευκρίνιση:

- (α) Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ.
- (β) Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ.

Και στις δύο περιπτώσεις, μετά την ελεύθερη βολή της τεχνικής, ο Α1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

42-12 Κατάσταση. Εάν ένα διπλό σφάλμα ή σφάλματα ίδιας βαρύτητας χρεώνονται κατά την διάρκεια της διαδικασίας εκτέλεσης ελεύθερης βολής, τα σφάλματα θα πρέπει να καταχωρούνται στο φύλο αγώνος, ωστόσο οι ποινές δεν θα εκτελούνται.

42-13 Παράδειγμα: Στον Α1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές.

- (α) Μετά από την εκτέλεση της πρώτης ελεύθερης βολής,
- (β) Μετά την επιτυχημένη δεύτερη βολή, αλλά πριν η μπάλα βρεθεί στην διάθεση της Β ομάδας για επαναφορά πίσω από την τελική της γραμμή,
- (γ) Μετά την ανεπιτυχής δεύτερη βολή, αλλά πριν αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας οποιαδήποτε ομάδα,
- (δ) Μετά την ανεπιτυχής δεύτερη βολή, αλλά αφότου οποιαδήποτε ομάδα απέκτησε τον έλεγχο της μπάλας,

Ένα διπλό σφάλμα χρεώνεται στους Α2 και Β2 ή από μια τεχνική ποινή χρεώνεται στους Α2 και Β2.

Διευκρίνιση: Οι ποινές των σφαλμάτων των Α2 και Β2 θα ακυρώνονται.

Στην περίπτωση (α) ο Α1 θα εκτελέσει την 2^η του ελεύθερη βολή και ο αγώνας θα συνεχιστεί όπως πάντα μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

Στην περίπτωση (β) ο ομάδα Β θα επαναφέρει από την τελική της γραμμή

Στην περίπτωση (γ) έχουμε περίπτωση αναπήδησης

Στην περίπτωση (δ) η ομάδα που απέκτησε τον έλεγχο της μπάλας θα έχει την επαναφορά.

42-14 Κατάσταση: Εάν μια τεχνική ποινή καταλογίζεται, η ελεύθερη βολή θα εκτελείται αμέσως χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Αυτό δεν ισχύει στην περίπτωση τεχνικής ποινής κατά του head προπονητή για αποβολή του πρώτου βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού, αποκλεισμένου παίκτη και συνοδού ομάδας. Η ποινή για μια τέτοια τεχνική ποινή (2 βολές και επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας) θα εκτελείται με τη σειρά που όλα τα σφάλματα και οι παραβάσεις έχουν συμβεί, **εκτός και εάν** ακυρώνονται.

42-15 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό σε αυτό το τέταρτο. Μια κατάσταση που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή στον αγωνιστικό χώρο συμβαίνει. Ο Α6 εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο αλλά δεν συμμετέχει ενεργά στη συμπλοκή.

Διευκρίνιση: Ο Α6 θα αποβάλλεται διότι εισήλθε στον αγωνιστικό χώρο στη διάρκεια συμπλοκής. Ο head προπονητής χρεώνεται με τεχνική ποινή καταγεγραμμένη ως 'Β2'. Ο Α1 θα εκτελεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ, για την τεχνική ποινή στον head προπονητή της Α ομάδας. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

42-16 Κατάσταση: Στην περίπτωση διπλού σφάλματος και μετά την ακύρωση ισοβαρών ποινών για τις δύο ομάδες, εάν δεν υπάρχει καμία άλλη ποινή για να χορηγηθεί, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με την επαναφορά από εκτός ορίων από την ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας ή είχε το δικαίωμα στη μπάλα πριν από την πρώτη καταστρατήγηση. Στην περίπτωση που καμία ομάδα δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας ούτε το δικαίωμα στην μπάλα πριν από την πρώτη παράβαση, τότε πρόκειται για κατάσταση αναπήδησης. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από εκτός ορίων, σύμφωνα με το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής.

42-17 Παράδειγμα: Κατά την διάρκεια της ανάπαυλας του παιχνιδιού μεταξύ του 1^{ου} και του 2^{ου} τετάρτου, οι παίκτες Α1 και Β1 χρεώνονται με σφάλματα αποβολής ή οι head προπονητές Α και Β χρεώνονται με τεχνικές ποινές: Το εναλλασσόμενο βέλος είναι υπέρ της:

- (α) Ομάδα Α
- (β) Ομάδα Β

Διευκρίνιση:

Οι ισοβαρείς ποινές θα ακυρώνονται.

Και στις 2 περιπτώσεις, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά εκτός ορίων για την ομάδα που δικαιούται την επαναφορά λόγω εναλλασσόμενης κατοχής, από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας. Τη στιγμή που η μπάλα αγγίζει ή νομίμως αγγίζεται από έναν παίκτη στο αγωνιστικό χώρο, η κατεύθυνση του βέλους θα γυρίσει υπέρ της αντίπαλης ομάδας.

42-18 Παράδειγμα: Καταλογίζεται σφάλμα κατοχής ή παράβαση διπλής ντρίμπλας στον ντρίμπλερ Α1.

Πριν η μπάλα τεθεί στην διάθεση της ομάδας Β για επαναφορά, ο Β2 κάνει σφάλμα στον Α2.

- (α) πριν
- (β) αφού

Η μπάλα βρίσκεται στην κατοχή της ομάδας Β για επαναφορά. Αυτό είναι το τρίτο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτό το τέταρτο.



Διευκρίνιση: Και οι δύο παραβάσεις συνέβησαν στην ίδια περίοδο που το χρονόμετρο ήταν σταματημένο

(α) πριν η μπάλα ζωντανέψει για την επαναφορά από την Β ομάδα. Επομένως, οι ίδιες ποινές θα ακυρώνονται.

Καθώς η ομάδα Α είχε τον έλεγχο της μπάλας πριν την πρώτη παράβαση, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με κατοχή για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν ο Α όταν συνέβη το σφάλμα ή η παράβαση της διπλής ντρίμπλας.

Η ομάδα Α θα έχει τον εναπομείναντα χρόνο στη συσκευή των 24άρων (shotclock).

(β) αφού η μπάλα ζωντάνεψε για την επαναφορά από την ομάδα Β. Η ποινή για την πρώτη παράβαση δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για ακύρωση.

Η ποινή επαναφοράς για το φάουλ του Β2 ακυρώνει το προηγούμενο δικαίωμα κατοχής της μπάλας από την παράβαση του Α1.

Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με κατοχή για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του Β2. Αν είναι από το πίσω της γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει στην διάθεση της 24'' στη συσκευή των 24άρων (shot clock). Αν είναι από το μπροστά της γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει στην διάθεση της 14'' στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

ΑΡΘΡΟ 43º: Ελεύτερες βολές

43-1 Κατάσταση: Οι παίκτες που τοποθετούνται στους διαδρόμους των ελευθέρων βολών θα δικαιούται να καταλαμβάνουν εναλλάξ θέσεις σε αυτά τα διαστήματα. Οι παίκτες που δεν καταλαμβάνουν θέσεις στους διαδρόμους των ελευθέρων βολών, θα παραμένουν πίσω από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών και πίσω από τη γραμμή των 3 πόντων μέχρις ότου η ελεύθερη βολή τελειώσει.

43-2 Παράδειγμα: Ο Α2 εκτελεί την τελευταία ελεύθερη βολή. Κανένας παίκτης της Β ομάδας δεν έχει καταλάβει κάποιο διάδρομο των ελευθέρων βολών που δικαιούται.

Διευκρίνιση: Κατά την διάρκεια των ελευθέρων βολών οι παίκτες μπορούν να καταλάβουν διάδρομο των ελευθέρων βολών που δικαιούνται. Εάν αποφασίσουν να μην καταλάβουν αυτές τις θέσεις, μπορούν να παραμείνουν πίσω από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών και πίσω από τη γραμμή των 3 πόντων μέχρις ότου η ελεύθερη βολή τελειώσει.

43-3 Κατάσταση: Είναι περίπτωση αναπήδησης, εάν κατά την διάρκεια της τελευταίας ελεύθερης βολής παίκτες και των 2 ομάδων διαπράξουν παράβαση διαδικασίας βολών

43-4 Παράδειγμα: Ο Β2 εισέρχεται στον περιοριστικό χώρο πριν η μπάλα εγκαταλείψει τα χέρια του Α1 στην τελευταία του ελεύθερη βολή. Η μπάλα από την βολή του Α1 δεν ακουμπάει το στεφάνι.

Διευκρίνιση: Πρόκειται για παράβαση στις βολές από τον Β2 και τον Α1. Προκύπτει περίπτωση αναπήδησης.

ΑΡΘΡΟ 44º: Διορθώσιμα Λάθη

44-1 Κατάσταση: Για να είναι διορθώσιμο το λάθος πρέπει να γίνει αντιληπτό από τους διαιτητές, τους κριτές ή τον κομισάριο, εάν παρίσταται, προτού η μπάλα ζωντανέψει μετά από την πρώτη νεκρή μπάλα αφότου έχει ξεκινήσει το ρολόι μετά από το λάθος.

Αυτό σημαίνει:

Το λάθος συμβαίνει στη διάρκεια νεκρής μπάλας	Το λάθος είναι διορθώσιμο
Μπάλα ζωντανή	Το λάθος είναι διορθώσιμο
Το χρονόμετρο του αγώνα ξεκινά ή συνεχίζει να τρέχει	Το λάθος είναι διορθώσιμο
Η μπάλα νεκρώνει	Το λάθος είναι διορθώσιμο
Η μπάλα ζωντανεύει	Το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο

Μετά από τη διόρθωση του λάθους, το παιχνίδι θα επαναρχίσει και η μπάλα θα χορηγείται στην ομάδα που έχει το δικαίωμα στην μπάλα την στιγμή που το παιχνίδι σταμάτησε για την διόρθωση.

44-2 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του Α1. Αυτό είναι το 4º ομαδικό σφάλμα σε αυτό το τέταρτο. Στον Α1 κατά λάθος χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Μετά την επιτυχημένη εκτέλεση της τελευταίας ελεύθερης βολής, το παιχνίδι συνεχίζεται. Ο Β2 παίρνει την μπάλα στον αγωνιστικό χώρο, ντριντλάρει και σκοράρει.

Το λάθος ανακαλύπτεται:

- (α) Πριν
- (β) Αφού

η μπάλα τεθεί στην διάθεση παίκτη της ομάδας Α για επαναφορά από εκτός ορίων από την τελική **της** γραμμή.

Διευκρίνηση:

Το καλάθι του Β2 θα μετρά.

(α) Το λάθος είναι ακόμη διορθώσιμο. Οι ελεύθερες βολές, ανεξαρτήτως εάν έχουν επιτευχθεί ή όχι, θα ακυρώνονται. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από την τελική γραμμή όπου το παιχνίδι διακόπηκε για να διορθωθεί το λάθος όπως μετά από κάθε επιτυχημένο καλάθι.

(β) Το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο. Το παιχνίδι συνεχίζεται.

44-3 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1. Αυτό είναι το 5º ομαδικό της Β σε αυτό το τέταρτο. Στον Α1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Μετά την πρώτη επιτυχημένη ελεύθερη βολή, ο Β2 κατά λάθος παίρνει την μπάλα και την πασάρει από την τελική γραμμή στον Β3. Με 18'' να απομένουν στο ρολόι των 24άρων,

- (α) ο Β3 ντριντλάρει στο δικό του εμπρός γήπεδο,
- (β) ο Β3 βάζει καλάθι

Όταν το λάθος της μη χορήγησης της 2ης βολής του Α1, ανακαλύπτεται.

Διευκρίνηση: Το παιχνίδι θα σταματά αμέσως. Ο Α1 θα επιχειρεί τη 2η ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ.

(α) Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το πλησιέστερο σημείο που το παιχνίδι διακόπηκε. Η ομάδα Β θα έχει 18'' να απομένουν στο ρολόι των 24άρων (shot clock)

(β) Το καλάθι του Β3 θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από την τελική της γραμμή όπως μετά από επιτυχημένο καλάθι.



44-4 Κατάσταση: Εάν το λάθος αφορά στην εκτέλεση ελεύθερης/ων βολή/ων από λάθος παίκτη, οι βολές θα ακυρώνονται. Εάν το παιχνίδι δεν είχε επαναρχίσει, η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους για την επαναφορά από εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, εκτός και υπάρχουν επιπλέον ποινές για να εκτελεστούν. Εάν το παιχνίδι είχε επαναρχίσει, αυτό θα σταματά για να διορθωθεί το λάθος. Μετά τη διόρθωση του λάθους, το παιχνίδι θα επαναρχίσει από το πλησιέστερο σημείο όπου το παιχνίδι διακόπηκε για την διόρθωση του λάθους.

Εάν οι διαιτητές ανακαλύπτουν, πριν η μπάλα αφήσει τα χέρια του σουτέρ των ελευθέρων βολών για την πρώτη ελεύθερη βολή, ότι λάθος παίκτης πρόκειται να εκτελέσει την/τις ελεύθερη/ες βολές, αυτός θα αντικαθίσταται αμέσως από τον σωστό παίκτη-σουτέρ των ελευθέρων βολών, χωρίς να καταλογιστεί καμία άλλη ποινή.

44-5 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του Α1. Αυτό είναι το έκτο 6^ο ομαδικό για την ομάδα Β. Χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές στον Α1. Αντί για τον Α1, ο Α2 είναι αυτός που επιχειρεί τις ελεύθερες βολές. Το λάθος αναγνωρίζεται:

(α) Πριν η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του Α2 για την εκτέλεση της 1^{ης} ελεύθερης βολής.

(β) Αφού η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του Α2 για την εκτέλεση της 1^{ης} ελεύθερης βολής.

(γ) Μετά την εκτέλεση της 2^{ης} και επιτυχημένης ελεύθερης βολής.

Διευκρίνιση:

(α) Το λάθος θα διορθώνεται αμέσως. Ο Α1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς οποιαδήποτε άλλη ποινή για την ομάδα Α.

(β), και (γ) Οι 2 ελεύθερες βολές θα ακυρώνονται. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Β στην προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, στο δικό της πίσω γήπεδο.

Εάν το σφάλμα του Β1 είναι αντιαθλητικό, το δικαίωμα της κατοχής σαν αποτέλεσμα της ποινής ακυρώνεται. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Β στην προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών στο δικό της πίσω γήπεδο.

44-6 Παράδειγμα: Στον Β1 καταλογίζεται σφάλμα σε προσπάθεια για καλάθι του Α1. Αντί για τον Α1, ο Α2 είναι αυτός που εκτελεί και τις 2 ελεύθερες βολές. Στην εκτέλεση της δεύτερης βολής, η μπάλα αγγίζει την στεφάνη, ο Α3 παίρνει το ριμπάουντ και πετυχαίνει καλάθι 2 πόντων. Το λάθος αναγνωρίζεται πριν η μπάλα τεθεί στην διάθεση της ομάδας Β για επαναφορά από την τελική γραμμή.

Διευκρίνιση: Οι 2 ελεύθερες βολές που επιχειρήθηκαν από τον Α2 αντί για τον Α1, θα ακυρώνονται. Το καλάθι του Α3 παραμένει έγκυρο. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την τελική γραμμή.

44-7 Παράδειγμα: Στον Β1 καταλογίζεται σφάλμα σε ανεπιτυχή προσπάθεια του Α1 για καλάθι δύο πόντων. Μετά από αυτό, μια τεχνική ποινή χρεώνεται στον head προπονητή Β. Αντί για τον Α1, ο Α2 είναι αυτός που εκτελεί και τις 3 ελεύθερες βολές. Το λάθος αναγνωρίζεται πριν η μπάλα αφήσει τα χέρια του Α2 για την 3^η ελεύθερη βολή.

Διευκρίνιση: Η 1^η ελεύθερη βολή του τεχνικού σφάλματος εκτελέστηκε νόμιμα από τον Α2. Αν εκτελέσθηκε η ελεύθερη βολή θα μετρήσει. Οι επόμενες 2 ελεύθερες βολές που επιχειρήθηκαν από τον Α2 αντί για τον Α1, θα ακυρώνονται, άσχετα αν μπήκαν ή όχι. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών στο δικό της πίσω γήπεδο.

44-8 Παράδειγμα: Ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό φάουλ στον Α1 στην προσπάθεια του για σουτ. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι. Μετά από αυτό ο ο head προπονητής της Β ομάδας χρεώνεται με τεχνική ποινή. Ο Α2 είναι αυτός που εκτελεί επιτυχημένα και τις 2 ελεύθερες βολές. Το λάθος αναγνωρίζεται μετά την τελευταία ελεύθερη βολή του Α2.

Διευκρίνιση: Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Η 1^η ελεύθερη βολή του Α2 για την τεχνική ποινή θα μετρήσει. Η δεύτερη ελεύθερη βολή εκτελέστηκε από λάθος παίκτη. Για τον λόγο αυτό ολόκληρη η ποινή του αντιαθλητικού φάουλ από τον Β1, 1 ελεύθερη βολή και επαναφορά από την γραμμή επαναφοράς για την ομάδα Α, ακυρώνονται. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

44-9 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στον ντρινμπλέρ Α1, όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού ηχεί για την λήξη του 3^{ου} τέταρτου. Αυτό είναι το 6^ο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτό τέταρτο. Οι διαιτητές αποφασίζουν ότι το σφάλμα του Β1 συνέβη με **0.3 του δευτερόλεπτου** στο χρονόμετρο του παιχνιδιού. Στον Α1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Αντί για τον Α1, ο Α2 είναι αυτός που εκτελεί τις 2 ελεύθερες βολές. Το λάθος αναγνωρίζεται μετά που η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του Α2 για την 1^η ελεύθερη βολή.

Διευκρίνιση: Οι 2 ελεύθερες βολές του Α2 θα ακυρώνονται. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών στο δικό της πίσω γήπεδο με **0.3 του δευτερόλεπτου** στο χρονόμετρο του αγώνα.

44-10 Παράδειγμα: Με 3'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 3^ο τέταρτο ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 στην προσπάθεια του για καλάθι. Στον Α1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Αντί του Α1, ο Α2 εκτελεί τις 2 ελεύθερες βολές και το τέταρτο λήγει.

(α) Το λάθος ανακαλύπτεται στην διάρκεια της επόμενης διακοπής.

(β) Το λάθος ανακαλύπτεται αφού η μπάλα ζωντάνεψε για την έναρξη του τέταρτου τέταρτου.

Διευκρίνιση:

(α) Το λάθος είναι ακόμα διορθώσιμο. Οι βολές του Α2 θα ακυρωθούν. Το τέταρτο τέταρτο θα ξεκινήσει με επαναφορά σύμφωνα με το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου.

(β) Το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί.

44-11 Κατάσταση: Μετά την διόρθωση ενός λάθους, το παιχνίδι θα επαναρχίσει από το πλησιέστερο σημείο που διεκόπη το παιχνίδι προκειμένου να διορθωθεί το λάθος, εκτός αν η διόρθωση περιλαμβάνει την αποτυχία χορήγησης ελεύθερης/ων βολής/ών και:

(α) Εάν δεν έχει υπάρξει καμία αλλαγή της κατοχής μετά που έγινε το λάθος, το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

(β) Εάν δεν έχει υπάρξει καμία αλλαγή της κατοχής από τη στιγμή που έγινε το λάθος και η ίδια ομάδα σημειώνει ένα καλάθι, το λάθος θα αγνοείται. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από οποιοδήποτε καλάθι.

44-12 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του Α1. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό για την ομάδα Β σε αυτό το τέταρτο. Στον Α1 λανθασμένα, δεν απονέμονται 2 ελεύθερες βολές αλλά επαναφορά εκτός ορίων. Ο Α2 ντρινμπλάρει τη μπάλα, όταν ο Β2 κτυπά την μπάλα και την στέλνει εκτός ορίων. Ο head προπονητής Α ζητά time out. Κατά την διάρκεια του time out, οι διαιτητές

αναγνωρίζουν το διορθώσιμο λάθος τους ότι στον Α1 έπρεπε να είχαν χορηγηθεί 2 ελεύθερες βολές.

Διευκρίνιση: Ο Α1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση οποιοδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

44-13 Παράδειγμα: Με 2 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού κατά τη διάρκεια του πρώτου τέταρτου, ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1. Αυτό είναι το πέμπτο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β στην συγκεκριμένη περίοδο. Στην ομάδα Α λανθασμένα χορηγείται επαναφορά εκτός ορίων αντί για 2 ελεύθερες βολές στον Α1. Ο Α2 που επαναφέρει την μπάλα, την πασάρει στον Α3 εντός αγωνιστικού χώρου και το τέταρτο τελειώνει. Στη διάρκεια της ανάπαυλας οι διαιτητές αναγνωρίζουν το λάθος ότι στον Α1 θα έπρεπε να χορηγηθούν 2 ελεύθερες βολές. Το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Α στην επαναφορά.

Διευκρίνιση: Το λάθος είναι ακόμα διορθώσιμο. Ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Το δεύτερο τέταρτο θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α, σύμφωνα με το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου.

44-14 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του Α1. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό για την ομάδα Β σε αυτό το τέταρτο. Στην ομάδα Α λανθασμένα χορηγείται επαναφορά της μπάλας αντί για 2 ελεύθερες βολές. Μετά την επαναφορά από εκτός ορίων, καταλογίζεται σφάλμα του Β1 στον Α2, σε ανεπιτυχή του προσπάθεια για καλάθι. Στον Α2 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Χορηγείται time out στην Α ομάδα. Κατά τη διάρκεια του time out οι διαιτητές αναγνωρίζουν το σφάλμα ότι ο Α1 θα έπρεπε να εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές.

Διευκρίνιση: Ο Α1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς παίκτης να διεκδικεί το ριμπάουντ. Κατόπιν ο Α2 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση οποιαδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

44-15 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του Α1. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό για την ομάδα Β σε αυτό το τέταρτο. Στην ομάδα Α λανθασμένα χορηγείται επαναφορά της μπάλας από εκτός ορίων αντί για 2 ελεύθερες βολές στον Α1. Μετά από την επαναφορά από εκτός ορίων, ο Α2 σουτάρει και σημειώνει καλάθι. Προτού η μπάλα να γίνει και πάλι ζωντανή, οι διαιτητές αναγνωρίζουν το διορθώσιμο λάθος.

Διευκρίνιση: Το λάθος αγνοείται. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από την επίτευξη οποιουδήποτε καλαθιού.

44-16 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στο ντρινμπλέρ Α1. Οι διαιτητές αναγνωρίζουν ότι ο Α1 φοράει λάθος λογότυπο στην εμφάνισή του. Ο Α1 δέχεται βοήθεια από τον team manager της ομάδας του για να καλύψει το λογότυπο επομένως αντικαθίσταται από τον Α6. Αυτό είναι το πέμπτο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β, στην συγκεκριμένη περίοδο. Το παιχνίδι λανθασμένα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Α αντί για την εκτέλεση 2 ελευθέρων βολών από τον Α1. Ο Α2 επαναφέρει και πασάρει την μπάλα στον Α3, όταν οι διαιτητές αναγνωρίζουν το λάθος και σταματούν το παιχνίδι αμέσως.

Διευκρίνιση: Το λάθος είναι ακόμη διορθώσιμο. Εφόσον ο Α1 αντικαταστάθηκε λόγω του ότι έλαβε βοήθεια από μέλος της ομάδας του και το ρολόι ξεκίνησε και σταμάτησε πάλι, τότε ο Α1 θα επανέλθει στον αγωνιστικό χώρο και θα εκτελέσει τις δύο ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή.

44-17 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στο ντρινμπλέρ Α1. Οι διαιτητές αναγνωρίζουν ότι ο Α1 φοράει λάθος λογότυπο στην εμφάνισή του. Ο Α1 δέχεται βοήθεια από τον team manager της ομάδας του για να καλύψει το λογότυπο

επομένως αντικαθίσταται από τον Α6. Μετά την αντικατάσταση, στην ομάδα Α χορηγείται επαναφορά αντί 2 βολές στον Α1. Στην διάρκεια της επαναφοράς και πριν η μπάλα αγγιχθεί από οποιονδήποτε παίκτη στον αγωνιστικό χώρο, οι διαιτητές ανακαλύπτουν το λάθος και σταματούν το παιχνίδι αμέσως.

Διευκρίνιση: Το λάθος είναι ακόμη διορθώσιμο. Εφόσον ο Α1 αντικαταστάθηκε λόγω του ότι έλαβε βοήθεια από μέλος της ομάδας του και το ρολόι δεν ξεκίνησε, ο αντικαταστάτης Α6 θα εκτελέσει τις δύο ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή.

44-18 Κατάσταση: Ένα λάθος στην ορθή τήρηση της κύλισης ή μη του χρονομέτρου του παιχνιδιού, μπορεί να διορθωθεί από τους διαιτητές οποιαδήποτε στιγμή πριν ο πρώτος διαιτητής (crew chief) υπογράψει το φύλλο αγώνος.

44-19 Παράδειγμα: Με 7 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού και με το σκορ Α ομάδα 76 – Β ομάδα 76, η ομάδα Α έχει επαναφορά στο δικό της εμπρός γήπεδο. Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει ένα παίκτη στον αγωνιστικό χώρο, το παιχνίδι ξεκινά με καθυστέρηση 3 δευτερολέπτων. Μετά από επόμενα 4 δευτερόλεπτα, ο Α1 σημειώνει καλάθι (σκοράρει). Εκείνη τη στιγμή, οι διαιτητές αναγνωρίζουν το λάθος, ότι το χρονόμετρο ξεκίνησε με καθυστέρηση 3 δευτερολέπτων.

Διευκρίνιση: Εάν οι διαιτητές συμφωνούν ότι το καλάθι σημειώθηκε μέσα στα 7 δευτερόλεπτα (εμπρόθεσμο), το καλάθι του Α1 θα μετρήσει. Επιπλέον, εάν οι διαιτητές συμφωνούν ότι το χρονόμετρο του παιχνιδιού ξεκίνησε 3 δευτερόλεπτα αργότερα, τότε δεν υπάρχει υπολειπόμενος χρόνος. Οι διαιτητές αποφασίζουν ότι το παιχνίδι έχει τελειώσει.



B-Το φύλο Αγώνος – Σφάλματα αποβολής

B-1 Παραδείγματα για σφάλματα αποβολής σε διάφορα άτομα:

a/a	Εμπλεκόμενος/οι	Για εγκατάλειψη των ορίων του πάγκου του, χωρίς να βοηθήσει ή να προσπαθήσει να βοηθήσει τους διαιτητές	Για ενεργή συμμετοχή σε συμπλοκή																																																
1	Μόνο ο Head Coach αποβάλλεται	<table> <tr><td>Head coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	D2	F	F	First assistant coach				Penalty: 2 free throws + possession				<table> <tr><td>Head coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	D2	F	F	First assistant coach				Penalty: 2 free throws + possession																											
Head coach	D2	F	F																																																
First assistant coach																																																			
Penalty: 2 free throws + possession																																																			
Head coach	D2	F	F																																																
First assistant coach																																																			
Penalty: 2 free throws + possession																																																			
2	Μόνο ο πρώτος βοηθός προπονητή αποβάλλεται	<table> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td>D</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2			First assistant coach	D	F	F	Penalty: 2 free throws + possession				<table> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 4 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2			First assistant coach	D2	F	F	Penalty: 4 free throws + possession																											
Head coach	B2																																																		
First assistant coach	D	F	F																																																
Penalty: 2 free throws + possession																																																			
Head coach	B2																																																		
First assistant coach	D2	F	F																																																
Penalty: 4 free throws + possession																																																			
3	Και οι δύο: Head Coach και πρώτος βοηθός προπονητή αποβάλλονται	<table> <tr><td>Head coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td>D</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	D2	F	F	First assistant coach	D	F	F	Penalty: 2 free throws + possession				<table> <tr><td>Head coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 4 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	D2	F	F	First assistant coach	D2	F	F	Penalty: 4 free throws + possession																											
Head coach	D2	F	F																																																
First assistant coach	D	F	F																																																
Penalty: 2 free throws + possession																																																			
Head coach	D2	F	F																																																
First assistant coach	D2	F	F																																																
Penalty: 4 free throws + possession																																																			
4	Ένας αναπληρωματικός αποβάλλεται	<table> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Player 7</td><td>P2</td><td>P2</td><td>D F F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2			First assistant coach				Player 7	P2	P2	D F F	Penalty: 2 free throws + possession				<table> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Player 7</td><td>P2</td><td>P2</td><td>D2 F F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 4 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2			First assistant coach				Player 7	P2	P2	D2 F F	Penalty: 4 free throws + possession																			
Head coach	B2																																																		
First assistant coach																																																			
Player 7	P2	P2	D F F																																																
Penalty: 2 free throws + possession																																																			
Head coach	B2																																																		
First assistant coach																																																			
Player 7	P2	P2	D2 F F																																																
Penalty: 4 free throws + possession																																																			
5	Δύο αναπληρωματικοί και ένας αποκλεισμένος παίκτης αποβάλλονται	<table> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Player 7</td><td>P2</td><td>P2</td><td>D F F</td></tr> <tr><td>Player 10</td><td>P2</td><td>T1</td><td>P P D F</td></tr> <tr><td>Player 11</td><td>P3</td><td>T1</td><td>P P P DF</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2			First assistant coach				Player 7	P2	P2	D F F	Player 10	P2	T1	P P D F	Player 11	P3	T1	P P P DF	Penalty: 2 free throws + possession				<table> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Player 7</td><td>P2</td><td>P2</td><td>D2 F F</td></tr> <tr><td>Player 10</td><td>P2</td><td>T1</td><td>P P D2 F</td></tr> <tr><td>Player 11</td><td>P3</td><td>T1</td><td>P P P D2F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 8 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2			First assistant coach				Player 7	P2	P2	D2 F F	Player 10	P2	T1	P P D2 F	Player 11	P3	T1	P P P D2F	Penalty: 8 free throws + possession			
Head coach	B2																																																		
First assistant coach																																																			
Player 7	P2	P2	D F F																																																
Player 10	P2	T1	P P D F																																																
Player 11	P3	T1	P P P DF																																																
Penalty: 2 free throws + possession																																																			
Head coach	B2																																																		
First assistant coach																																																			
Player 7	P2	P2	D2 F F																																																
Player 10	P2	T1	P P D2 F																																																
Player 11	P3	T1	P P P D2F																																																
Penalty: 8 free throws + possession																																																			
6	Ένας συνοδός/μέλος ομάδας αποβάλλεται	<table> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B</td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2	B		First assistant coach				Penalty: 2 free throws + possession				<table> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B2</td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 4 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2	B2		First assistant coach				Penalty: 4 free throws + possession																											
Head coach	B2	B																																																	
First assistant coach																																																			
Penalty: 2 free throws + possession																																																			
Head coach	B2	B2																																																	
First assistant coach																																																			
Penalty: 4 free throws + possession																																																			
7	Δύο συνοδοί/μέλη ομάδας αποβάλλονται	<table> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2	B	B	First assistant coach				Penalty: 2 free throws + possession				<table> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B2</td><td>B2</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 6 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2	B2	B2	First assistant coach				Penalty: 6 free throws + possession																											
Head coach	B2	B	B																																																
First assistant coach																																																			
Penalty: 2 free throws + possession																																																			
Head coach	B2	B2	B2																																																
First assistant coach																																																			
Penalty: 6 free throws + possession																																																			

B-2 Παραδείγματα για τεχνικές ποινές σε head προπονητή για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά ή για οποιονδήποτε άλλο λόγο, σε συνδυασμό με αποβολή ενός συνοδού/μέλους ομάδας για εγκατάλειψη των ορίων του πάγκου του, στην διάρκεια μιας συμπλοκής:

a/a	Κατάσταση	Ποινή	Αποτέλεσμα															
1	Στο πρώτο τέταρτο υπάρχει κατάσταση συμπλοκής με αποβολή ενός συνοδούς/μέλους της ομάδας. Στο τρίτο τέταρτο, ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον head προπονητή για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά του.	<table><tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B</td><td>C1</td></tr><tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="4">Penalty: 1 free throw</td></tr></table>	Head coach	B2	B	C1	First assistant coach				Penalty: 1 free throw				Ο Head προπονητής δεν αποβάλλεται			
Head coach	B2	B	C1															
First assistant coach																		
Penalty: 1 free throw																		
2	Στο πρώτο τέταρτο υπάρχει κατάσταση συμπλοκής με αποβολή ενός συνοδούς/μέλους της ομάδας. Στο τρίτο τέταρτο, ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον head προπονητή για οποιοδήποτε άλλο λόγο.	<table><tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B</td><td>B1</td></tr><tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="4">Penalty: 1 free throw</td></tr></table>	Head coach	B2	B	B1	First assistant coach				Penalty: 1 free throw				Ο Head προπονητής δεν αποβάλλεται			
Head coach	B2	B	B1															
First assistant coach																		
Penalty: 1 free throw																		
3	Στο πρώτο τέταρτο υπάρχει κατάσταση συμπλοκής με αποβολή ενός συνοδούς/μέλους της ομάδας. Στο τρίτο τέταρτο, ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον head προπονητή για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά του. Στο 4 ^ο τέταρτο, ένα ακόμη τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον head προπονητή για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά του.	<table><tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B</td><td>C1</td><td>C1 GD</td></tr><tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="5">Penalty: 1 free throw</td></tr></table>	Head coach	B2	B	C1	C1 GD	First assistant coach					Penalty: 1 free throw					Ο Head προπονητής αποβάλλεται με 2 C
Head coach	B2	B	C1	C1 GD														
First assistant coach																		
Penalty: 1 free throw																		
4	Στο πρώτο τέταρτο υπάρχει κατάσταση συμπλοκής με αποβολή ενός συνοδούς/μέλους της ομάδας. Στο τρίτο τέταρτο, ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον head προπονητή για οποιοδήποτε άλλο λόγο. Στο 4 ^ο τέταρτο, ένα ακόμη τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον head προπονητή για οποιοδήποτε άλλο λόγο.	<table><tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B</td><td>B1</td><td>B1 GD</td></tr><tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="5">Penalty: 1 free throw</td></tr></table>	Head coach	B2	B	B1	B1 GD	First assistant coach					Penalty: 1 free throw					Ο Head προπονητής αποβάλλεται με 3 B
Head coach	B2	B	B1	B1 GD														
First assistant coach																		
Penalty: 1 free throw																		

F-Σύστημα Στιγμιαίας Επανάληψης (Σ.Σ.Ε.) – Instant Replay System IRS

F-1 Καθορισμός

F-1.1 Κατάσταση: Πριν από το παιχνίδι ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) θα εγκρίνει το IRS και πληροφορεί και τους 2 head προπονητές για την διαθεσιμότητά του. Μόνο το IRS που εγκρίνεται από τον πρώτο διαιτητή (Crew chief) μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την **ανασκόπηση IRS**.

F-1.2 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι όταν ηχεί η κόρνα της λήξης για το τέλος του παιχνιδιού. Δεν υπάρχει κανένα εγκεκριμένο IRS στον αγωνιστικό χώρο αλλά ο manager της ομάδας Β δηλώνει ότι το παιχνίδι βιντεοσκοπείται από την ομάδα του από μια υπερυψωμένη θέση και παρουσιάζει στους διαιτητές το τηλεοπτικό υλικό για την προβολή του replay.

Διευκρίνιση: Τα αίτημα του manager της ομάδας Β για χρήση του video της ομάδας, δεν θα γίνει δεκτό.

F-2 Γενικές αρχές

F-2.1 Κατάσταση: Οι διαιτητές θα κρατούν και τις δύο ομάδες στον αγωνιστικό χώρο, στο τέλος κάθε τετάρτου ή της παράτασης, εάν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί το IRS. Η διακοπή του αγώνα θα ξεκινά αφού οι διαιτητές κοινοποιήσουν την τελική απόφαση τους.

F-2.2 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι όταν σχεδόν την ίδια στιγμή ηχεί το χρονόμετρο για τη λήξη του τετάρτου. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία αν το σουτ του Α1 ελευθερώθηκε πριν την λήξη του χρονόμετρου και αποφασίζουν να χρησιμοποιήσουν το IRS. Οι ομάδες μετακινούνται στους πάγκους τους.

Διευκρίνιση: Οι διαιτητές θα πρέπει να κρατήσουν και τις δύο ομάδες στον αγωνιστικό χώρο. Η διακοπή του παιχνιδιού θα ξεκινήσει αφού οι διαιτητές αναφέρουν την τελική τους απόφαση.

F-2.3 Κατάσταση: Το IRS θα χρησιμοποιείται από τους διαιτητές στην πρώτη ευκαιρία ακολουθούμενη τη συγκεκριμένη κατάσταση. Η πρώτη ευκαιρία θα είναι όταν το χρονόμετρο είναι σταματημένο και η μπάλα είναι νεκρή. Ωστόσο εάν μετά από επιτυχημένο καλάθι οι διαιτητές δεν σταματήσουν τον αγώνα η ανασκόπηση θα γίνει στην πρώτη ευκαιρία και οι διαιτητές θα διακόψουν τον αγώνα χωρίς να θέτουν καμία ομάδα σε μειονέκτημα.

F-2.4 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι 3 πόντων. Ο αγώνας συνεχίζεται με γρήγορη επαναφορά και η ομάδα Β ξεκινά αιφνιδιασμό. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία εάν το σουτ ελευθερώθηκε από την περιοχή των 3 πόντων και αποφασίζουν τη χρήση IRS.

Διευκρίνιση: Η χρήση του IRS για την συγκεκριμένη κατάσταση θα γίνεται στην πρώτη ευκαιρία χωρίς να τίθεται η ομάδα Β σε μειονέκτημα, αφού τελειώσει ο αιφνιδιασμός ή στο πρώτο νεκρό χρόνο μετά το καλάθι.

F-2.5 Κατάσταση: Ένα time out ή μια αίτηση για αντικατάσταση μπορεί να ακυρωθεί από τη στιγμή που η χρήση του IRS έχει ολοκληρωθεί και η τελική απόφαση έχει γνωστοποιηθεί στις ομάδες.

F-2.6 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι. Ο προπονητής της ομάδας Β ζητάει time out. Οι διαιτητές είναι αβέβαιοι αν το σουτ του Α1 ελευθερώθηκε από την περιοχή των 3 πόντων και αποφασίζουν να συμβουλευτούν το IRS. Κατά την διάρκεια της εξέτασης του IRS ο προπονητής Β ζητάει την ακύρωση του αιτήματός του.

Διευκρίνιση: Το αίτημα του προπονητή Β για time out θα ακυρωθεί μετά την γνωστοποίηση της τελικής απόφασης σύμφωνα με το IRS, στις ομάδες και είναι έτοιμοι να χορηγήσουν το time out.

F-2.7 Παράδειγμα: Ο Β1 χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα. Ο head προπονητής της Β ομάδας αιτείται time out. Οι διαιτητές δεν είναι σίγουροι εάν το σφάλμα του Β1 ήταν αντιαθλητικό. Ο Β6 ζητάει να αντικαταστήσει τον Β1. Κατά την διάρκεια εξέτασης του IRS ο Β6 επιστρέφει στον πάγκο του.

Διευκρίνιση: Το αίτημα του Β6 για αντικατάσταση και το αίτημα του head προπονητή της Β ομάδας για time out, δεν θα χορηγηθούν έως την γνωστοποίηση της τελικής απόφασης του IRS στις ομάδες. Το αίτημα αλλαγής μπορεί να ακυρωθεί οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια της ανασκόπησης έως την γνωστοποίηση της τελικής απόφασης του IRS από τους διαιτητές στις ομάδες και είναι έτοιμοι να χορηγήσουν την αντικατάσταση.

F-3.1 Στο τέλος τετάρτου ή κάθε παράτασης.

F-3.1.1 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι όταν ηχεί η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία αν ο Α1 ελευθέρωσε την μπάλα πριν την λήξη του αγωνιστικού χρόνου.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί, στο τέλος του τετάρτου, εάν το επιτυχημένο καλάθι του Α1 ελευθερώθηκε πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου.

Αν από την χρήση του IRS προκύπτει ότι η μπάλα ελευθερώθηκε πριν τη λήξη του τετάρτου, ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) θα πρέπει να επιβεβαιώσει την προσπάθεια ως επιτυχημένη.

Αν από την χρήση του IRS προκύπτει ότι η μπάλα ελευθερώθηκε μετά την λήξη του τετάρτου, τότε το καλάθι του Α1 θα ακυρωθεί.

F-3.1.2 Παράδειγμα: Η ομάδα Β προηγείται με 2 πόντους. Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1, όταν ηχεί η κόρνα της λήξης της πρώτης παράτασης. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β στο 4^ο τέταρτο. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν ο Β1 διέπραξε το σφάλμα πριν την λήξη της πρώτης παράτασης.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο τέλος κάθε παράτασης, για να αποφασισθεί εάν το φάουλ του Β1 συνέβη πριν ηχήσει η κόρνα για το τέλος του αγωνιστικού χρόνου. Εάν συνέβη αυτό, ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το χρονόμετρο θα δείχνει τον υπολειπόμενο χρόνο. Ο αγώνας θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία βολή.

Εάν από τη χρήση του IRS προκύψει ότι το φάουλ του B1 έγινε μετά τον ήχο λήξης, το φάουλ του B1 θα αγνοηθεί. Οποιαδήποτε αντιαθλητική ενέργεια θα πρέπει μόνο να κοινοποιηθεί στην διοργανώτρια αρχή.

F-3.1.3 Παράδειγμα: Ο B1 διαπράττει σφάλμα κατά του A1 σε ανεπιτυχές σουτ για 2 πόντους, όταν ηχεί το χρονόμετρο του αγώνα για το τέλος της δεύτερης παράτασης.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, στο τέλος της δεύτερης παράτασης, για να αποφασισθεί εάν το φάουλ του B1 συνέβη πριν ηχήσει η κόρνα για τη λήξη της δεύτερης παράτασης.

Αν από τη χρήση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα συνέβη πριν το τέλος της δεύτερης παράτασης, ο A1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το χρονόμετρο του αγώνα θα δείχνει τον υπολειπόμενο χρόνο.

Αν από τη χρήση του IRS προκύψει ότι το σφάλμα συνέβη μετά το τέλος της δεύτερης παράτασης, το σφάλμα του B1 θα αγνοηθεί. Στον A1 δεν θα χορηγηθούν ελεύθερες βολές εκτός αν η επαφή πληροί τα κριτήρια του αντιαθλητικού σφάλματος ή του σφάλματος αποβολής και ακολουθεί τρίτη παράταση.

F-3.1.4 Παράδειγμα: Ο A1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι 3 πόντων και περίπου την ίδια χρονική στιγμή, ηχεί η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία αν ο A1 πατούσε την γραμμή εκτός ορίων.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, στο τέλος του τετάρτου, για να αποφασιστεί εάν το σουτ του A1 ελευθερώθηκε πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου. Επιπρόσθετα το IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασιστεί αν συνέβη μια παράβαση εκτός ορίων (εάν πατούσε εκτός ορίων ο παίκτης A1) και εάν συνέβη αυτό να αποφασιστεί πόσος χρόνος θα εμφανίζεται στο χρονόμετρο.

F-3.1.5 Παράδειγμα: Ο A1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι 2 πόντων, όταν ηχεί η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία εάν μία παράβαση 24''άρων έχει συμβεί από την ομάδα A.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί, στο τέλος του τετάρτου, εάν επιτυχημένο σουτ για το καλάθι ελευθερώθηκε πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου. Η χρήση του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί περαιτέρω για να αποφασισθεί αν υπήρξε παράβαση 24''άρων, από την ομάδα A.

Εάν από τη χρήση του IRS προκύπτει ότι το επιτυχημένο σουτ του A1 απελευθερώθηκε 0,4 του δευτερολέπτου πριν ηχήσει η κόρνα του χρονομέτρου, και επιπλέον από τη χρήση του IRS προκύπτει ότι η μπάλα ήταν ακόμη στα χέρια του A1 και το 24άρι (shot clock) ήχησε 0,2 του δευτερολέπτου πριν ο A1 εκτελέσει την προσπάθεια του για επιτυχημένο καλάθι, το καλάθι του A1 δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα B, από το πλησιέστερο σημείο που διαπράχθηκε η παράβαση των 24''άρων. Η ομάδα B θα έχει 0,6 του δευτερολέπτου στο χρονόμετρο του παιχνιδιού. Το χρονόμετρο των 24''άρων (shot clock), θα κλείσει.

F-3.1.6 Παράδειγμα: Ο A1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι όταν, ηχεί η κόρνα της λήξης για το τέλος του δεύτερου τετάρτου. Οι διαιτητές έχουν

αμφιβολία ως προς το εάν ο η μπάλα άφησε τα χέρια του Α1 για το επιτυχημένο καλάθι πριν την ηχήσει η κόρνα λήξης και εάν η ομάδα Α έχει παραβιάσει τον κανόνα των 8 δευτερολέπτων.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί, εάν το επιτυχημένο σουτ του Α1 για καλάθι ελευθερώθηκε πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου. Η χρήση του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί περαιτέρω για να αποφασισθεί αν μία παράβαση των 8 δευτερολέπτων, συνέβη.

Εάν από την χρήση του IRS προκύψει ότι η επιτυχημένη προσπάθεια του Α1 απελευθερώθηκε πριν ηχήσει η κόρνα του χρονομέτρου, στο τέλος του τετάρτου και εάν από τη χρήση του IRS επιπλέον προκύψει ότι πριν το επιτυχημένο σουτ του Α1, η ομάδα Α είχε διαπράξει παράβαση 8 δευτερολέπτων ενώ το χρονόμετρο έδειχνε 3,4'' δευτερόλεπτα, το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β, στο εμπρός της γήπεδο από το πλησιέστερο σημείο της παράβασης των 8 δευτερολέπτων. Η ομάδα Β θα έχει 3,4'' δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού. Το χρονόμετρο των 24άρων (shot clock) δεν θα έχει ένδειξη.

Εάν από τη χρήση του IRS προκύπτει ότι η ομάδα Α δεν διέπραξε παράβαση των 8 δευτερολέπτων, το καλάθι του Α1 θα μετρά. Το δεύτερο τέταρτο έχει τελειώσει. Το δεύτερο ημίχρονο θα ξεκινά με τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής, από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου.

F-3.1.7 Παράδειγμα: Με 2.5'' δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνα, ο Α1 επιχειρεί μια προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει στην στεφάνη, ο Β1 κερδίζει το ριμπάουντ και αρχίζει μια ντρίμπλα. Την στιγμή αυτή ακούγεται ο ήχος λήξης του χρονομέτρου για το τέλος του παιχνιδιού. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν ο Β1 πάτησε εκτός ορίων κατά την προσγείωση του στον αγωνιστικό χώρο.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για αποφασιστεί εάν ένας παίκτη που δεν είναι ο σουτέρ, πάτησε εκτός ορίων.

F-3.2 Το χρονόμετρο δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4^ο τέταρτο και σε κάθε παράταση.

F-3.2.1 Παράδειγμα: Με 1:41'' να απομένουν στο χρονόμετρο στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 πραγματοποιεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι όταν ηχεί η κόρνα των 24άρων (shot clock). Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν η μπάλα είχε αφήσει τα χέρια του Α1 την στιγμή που ακούστηκε ο ήχος της λήξης των 24άρων.

(α) πριν η μπάλα ζωντανέψει για την επαναφορά της ομάδας Β, μετά το καλάθι.

(β) αφού η μπάλα έχει ζωντανέψει για την επαναφορά της ομάδας Β, μετά το καλάθι, εφόσον πριν οι διαιτητές για πρώτη φορά είχαν σταματήσει το παιχνίδι για οποιοδήποτε λόγο.

(γ) αφού η μπάλα έχει ζωντανέψει μετά την πρώτη διακοπή του παιχνιδιού από τους διαιτητές

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί, όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 2:00 ή λιγότερο στο τέλος του 4^{ου} τετάρτου, αν η μπάλα για το σουτ του Α1 ελευθερώθηκε πριν ηχήσει η συσκευή των 24άρων.

Οι διαιτητές είναι εξουσιοδοτημένοι να διακόψουν το παιχνίδι αμέσως για να ελέγξουν αν η μπάλα είχε απελευθερωθεί για το σουτ, πριν ηχήσει η συσκευή των 24άρων (shot clock) εφόσον η μπάλα μπει στο καλάθι και το ρολόι του παιχνιδιού

έχει σταματήσει. Ωστόσο, ο έλεγχος μπορεί να γίνει την πρώτη φορά που διακόπηκε το παιχνίδι από τους διαιτητές.

Στη περίπτωση (α) οι διαιτητές θα σταματήσουν το παιχνίδι αμέσως και θα διενεργήσουν έλεγχο IRS πριν ξεκινήσει το παιχνίδι.

Στη περίπτωση (β) οι διαιτητές θα διενεργήσουν έλεγχο IRS αμέσως μόλις σταματήσουν τον αγώνα για κάποιο λόγο, αφού προέκυψε η κατάσταση για έλεγχο IRS.

Στη περίπτωση (γ) το χρονικό όριο για την χρήση του ελέγχου IRS, έληξε μόλις η μπάλα ζωντάνεψε μετά την πρώτη διακοπή από τους διαιτητές. Η αρχική απόφαση παραμένει έγκυρη.

Στη περίπτωση (α) ή (β) εάν ο έλεγχος IRS δείξει ότι η μπάλα ήταν ακόμα στα χέρια του A1 όταν ήχησε η κόρνα των 24άρων (shot clock), πρόκειται για παράβαση 24άρων από την ομάδα A. Το καλάθι του A1 δεν θα μετρήσει. Στη περίπτωση (α) ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά της ομάδας B από το πλησιέστερο σημείο που σημειώθηκε η παράβαση των 24άρων.

Στη περίπτωση (β) ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας ή δικαιούταν την μπάλα όταν οι διαιτητές σταμάτησαν το παιχνίδι, από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν σταμάτησε το παιχνίδι.

Στη περίπτωση (α) ή (β) εάν ο έλεγχος IRS δείξει ότι η μπάλα είχε αφήσει τα χέρια του A1 όταν ήχησε η συσκευή των 24άρων (shot clock), αυτό δεν είναι παράβαση 24άρων από την ομάδα A. Ο ήχος λήξης των 24άρων (shot clock) θα αγνοηθεί. Το καλάθι του A1 θα μετρήσει.

Στη περίπτωση (α) το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά της ομάδας B από την τελική της γραμμή, όπως μετά από κάθε επιτυχημένο καλάθι.

Στη περίπτωση (β) το παιχνίδι θα να συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας ή δικαιούταν την μπάλα όταν οι διαιτητές σταμάτησαν το παιχνίδι, από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν σταμάτησε το παιχνίδι.

F-3.2.2 Παράδειγμα: Με 1:39'' να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο A1 βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι, όταν καταλογίζεται σφάλμα μακριά από την μπάλα, στον

(α) B2 που κάνει φάουλ στον A2. Αυτό είναι το τρίτο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα B σε αυτό το τέταρτο.

(β) B2 που κάνει φάουλ στον A2. . Αυτό είναι το πέμπτο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα B σε αυτό το τέταρτο

(γ) A2 που κάνει φάουλ στον B2

Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν η μπάλα βρισκόταν στο/α χέρι/α του A1 την στιγμή που ήχησε η κόρνα των 24άρων (shot clock), όταν συνέβη το σφάλμα του B2.

Διευκρίνηση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, όταν το χρονόμετρο δείχνει 2:00 ή λιγότερο στο τέλος του 4^{ου} τετάρτου εάν,

(i) η προσπάθεια του σουτέρ είχε ξεκινήσει όταν διαπράχθηκε το σφάλμα από τον αντίπαλο του σουτέρ ή

(ii) η μπάλα ήταν ακόμα στο/α χέρι/α του σουτέρ όταν διαπράχθηκε το σφάλμα σε συμπαικτη του σουτέρ.

(α) Εάν από την χρήση του IRS προκύπτει ότι ο A1 δεν βρισκόταν σε προσπάθεια για καλάθι, η μπάλα νέκρωσε όταν το σφάλμα του B2 διαπράχθηκε και το καλάθι – αν μπήκε- δεν θα μετρήσει. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι ο A1 ήταν στην προσπάθεια για καλάθι, το καλάθι –αν μπήκε- θα μετρήσει. Και στις 2 περιπτώσεις το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του B2.

(β) Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι ο Α1 δεν βρισκόταν σε προσπάθεια για καλάθι, η μπάλα νέκρωσε όταν το σφάλμα του Β2 διαπράχθηκε και το καλάθι – αν μπήκε- δεν θα μετρήσει. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι ο Α1 ήταν στην προσπάθεια για καλάθι, το καλάθι –αν μπήκε- θα μετρήσει. Και στις 2 περιπτώσεις ο Α2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές ως αποτέλεσμα του σφάλματος από τον Β2. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή.

(γ) Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι ο η μπάλα είχε αφήσει τα χέρια του σουτέρ, το καλάθι –αν μπήκε- θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του Α2. Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι ο η μπάλα ήταν στα χέρια του σουτέρ, το καλάθι –αν μπήκε- δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση των ελεύθερων βολών.

F-3.2.3 Παράδειγμα: Με 1:37'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ηχεί η συσκευή για την λήξη των 24άρων (shot clock). Περίπου την ίδια χρονική στιγμή, ο Α1 επιτυγχάνει προσπάθεια για καλάθι από το δικό του εμπρός γήπεδο και ο Α2 διαπράττει σφάλμα κατά του Β2, μακριά από τη μπάλα, σε οποιοδήποτε σημείο του εμπρός γηπέδου της ομάδας Α. Αυτό είναι το τρίτο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Α σε αυτό το τέταρτο. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν η μπάλα βρισκόταν στο/α χέρι/α του Α1 όταν ακούστηκε ο ήχος της λήξης των 24άρων και το σφάλμα του Α2 συνέβη.

Διευκρίνηση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί, όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 2:00 ή λιγότερο στο τέλος του 4^{ου} τετάρτου, αν η μπάλα ήταν ακόμα στο/α χέρι/α του σουτέρ, όταν ήχησε η συσκευή της λήξης των 24άρων (shot clock) και όταν διαπράχθηκε το σφάλμα μακριά από το σουτ.

(α) Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι η μπάλα είχε αφήσει τα χέρια του Α1 στην προσπάθεια του σουτ, πριν ηχήσει η συσκευή για την λήξη των 24άρων και επιπλέον προκύπτει ότι είχε αφήσει τα χέρια του Α1 πριν συμβεί το σφάλμα του Α2, το καλάθι του Α1 θα μετρήσει.

(β) Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα του Α2 διαπράχθηκε πριν η μπάλα αφήσει τα χέρια του Α1, στην προσπάθεια του σουτ και επιπλέον ότι το σφάλμα του Α2 διαπράχθηκε πριν ηχήσει η συσκευή για την λήξη των 24άρων (shot clock), το σφάλμα του Α2 θα καταλογιστεί. Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Ο ήχος της συσκευής των 24άρων (shot clock) θα αγνοηθεί.

(γ) Εάν Από τη χρήση του IRS προέκυψε ότι ο ήχος της λήξης των 24άρων (shot clock) ήχησε πριν η μπάλα απελευθερωθεί από τα χέρια του Α1 και πριν το σφάλμα του Α2, αυτό είναι μία παράβαση 24άρων για την ομάδα Α. Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει.

Στην περίπτωση (α) το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β' από το πλησιέστερο σημείο που διαπράχθηκε το φάουλ του Α2.

Στις περιπτώσεις (β) και (γ) το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το δικό της πίσω γήπεδο, από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

F-3.2.4 Παράδειγμα: Με 1:34'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ηχεί η κόρνα της λήξης των 24άρων (shot clock). Περίπου την ίδια χρονική στιγμή, ο Α1 επιτυγχάνει προσπάθεια για καλάθι από το δικό του εμπρός γήπεδο και ο Α2 διαπράττει σφάλμα κατά του Β2, μακριά από τη μπάλα, σε οποιοδήποτε σημείο του εμπρός γηπέδου της ομάδας Α. Αυτό είναι το τρίτο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Α σε αυτό το τέταρτο. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν η μπάλα βρισκόταν στο/α χέρι/α του Α1 όταν ακούστηκε η κόρνα της λήξης των 24άρων και το σφάλμα του Α2 συνέβη.



Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί, όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 2:00 ή λιγότερο στο τέλος του 4^{ου} τέταρτου, αν η μπάλα ήταν ακόμα στο/α χέρι/α του σουτέρ, όταν ήχησε η συσκευή για την λήξη των 24άρων (shot clock) και όταν διαπράχθηκε το σφάλμα από τον B2.

Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι η μπάλα είχε αφήσει τα χέρια του A1 στην προσπάθεια του σουτ, πριν ηχησει η συσκευή για την λήξη των 24άρων και επιπλέον προκύπτει ότι είχε αφήσει τα χέρια του A1 πριν συμβεί το σφάλμα του B2, το καλάθι του A1 θα μετρήσει. Το σφάλμα του A2 θα καταλογιστεί. Ο ήχος της λήξης των 24άρων θα αγνοηθεί. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α' από το μπροστά της γήπεδο στο πλησιέστερο σημείο που διαπράχθηκε το φάουλ του B2. Η ομάδα Α θα έχει 14" στην συσκευή των 24άρων (shot clock).

Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι η συσκευή για την λήξη των 24άρων (shot clock) ήχησε πριν η μπάλα αφήσει τα χέρια του A1, και επιπλέον ότι το σφάλμα του B2 διαπράχθηκε, αυτή δεν είναι μια παράβαση των 24άρων. Το σφάλμα του B2 και το καλάθι του A1 δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση της γραμμής των ελεύθερων βολών.

F-3.2.5 Παράδειγμα: Με 1:39" να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο B1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του A1 στην προσπάθεια για καλάθι. Σχεδόν την ίδια στιγμή ο B2 διαπράττει σφάλμα κατά του A2, μακριά από τη μπάλα. Αυτό είναι το τρίτο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα σε αυτό το τέταρτο.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, όταν το χρονόμετρο δείχνει 2:00 ή λιγότερο στο τέλος του 4^{ου} τέταρτου, για να αποφασισθεί εάν η προσπάθεια για καλάθι είχε ξεκινήσει όταν διαπράχθηκε το σφάλμα του B1 και το σφάλμα του B2 μακριά από το από την μπάλα.

Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα του B1 διαπράχθηκε πριν και ο A1 δεν ήταν σε προσπάθεια για καλάθι (act of shooting), όταν διαπράχθηκε το φάουλ του B2, η μπάλα νέκρωσε όταν διαπράχθηκε το σφάλμα του B1 και το καλάθι -αν μπηκε- δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α, στο πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του B1. Το σφάλμα του B2 θα αγνοηθεί εκτός και αν πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού ή του σφάλματος αποβολής εφόσον διαπράχθηκε όταν η μπάλα ήταν νεκρή.

Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι το φάουλ του B1 έγινε πρώτα και ο A1 βρισκόταν σε προσπάθεια για καλάθι όταν έγινε το φάουλ του B1, το καλάθι του A1 -αν μπει- θα μετρήσει. Ο A1 θα εκτελέσει και 1 ελεύθερη βολή. Αν τα καλάθι δεν μπει ο A1 θα εκτελέσει 2 ή 3 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή. Το σφάλμα του B2 θα αγνοηθεί εκτός και αν πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού ή του σφάλματος αποβολής εφόσον διαπράχθηκε όταν η μπάλα ήταν νεκρή.

Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι το φάουλ του B2 έγινε πρώτα και ο A1 βρισκόταν σε προσπάθεια για καλάθι όταν έγινε το φάουλ του B1, το καλάθι του A1 -αν μπει- θα μετρήσει. Αν το φάουλ του B2 είναι το τρίτο ομαδικό της ομάδας σε αυτό το τέταρτο, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α, στο πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του B2. Αν το φάουλ του B2 είναι το πέμπτο ομαδικό της ομάδας σε αυτό το τέταρτο, ο A2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή. Το σφάλμα του B1 θα αγνοηθεί εκτός και αν πληροί τα κριτήρια αντιαθλητικού ή του σφάλματος αποβολής εφόσον διαπράχθηκε όταν η μπάλα ήταν νεκρή.

F-3.2.6 Παράδειγμα: Με 7.5" να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο και λίγο πριν ο A1 ελευθερώσει τη μπάλα για την επαναφορά από το δικό του εμπρός γήπεδο, ο B1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Περίπου την ίδια

χρονική στιγμή ο Β2 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στον Α2. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία με ποια σειρά διαπράχθηκαν τα σφάλματα.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασιστεί η σειρά διάπραξης των σφαλμάτων. Η ποινή για το τεχνικό σφάλμα θα εκτελεστεί πρώτα. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή δίχως να τοποθετηθούν παίκτες προς διεκδίκηση του rebound. Στην συνέχεια ο Α2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α, από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας Α.

F-3.2.7 Κατάσταση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, όταν το χρονόμετρο δείχνει 2:00 ή λιγότερο στο τέλος του 4^{ου} τετάρτου ή κάθε παράτασης, για να αποφασιστεί εάν μια παράβαση παρεμβολής ή παρέμβασης καταλογίστηκε σωστά. Εάν από την χρήση του IRS προκύψει ότι η παράβαση παρεμβολής ή παρέμβασης καταλογίστηκε λάθος, το παιχνίδι θα συνεχιστεί ακολούθως, αν μετά τον καταλογισμό

- η μπάλα μπήκε νόμιμα στο καλάθι, το καλάθι θα μετρήσει και η ομάδα που δέχθηκε το καλάθι θα επαναφέρει πίσω από την τελική της γραμμή.
- παίκτης από οποιαδήποτε ομάδα απέκτησε καθαρό και άμεσο έλεγχο της μπάλας, αυτή η ομάδα θα επαναφέρει από το πλησιέστερο σημείο όπου βρισκόταν η μπάλα όταν έγινε ο καταλογισμός της παράβασης.
- αν κανένας παίκτης από οποιαδήποτε ομάδα δεν απέκτησε καθαρό και άμεσο έλεγχο της μπάλας, προκύπτει περίπτωση αναπήδησης.

F-3.2.8 Παράδειγμα: Με 1:33" να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, οι διαιτητές σφυρίζουν παράβαση παρεμβολής (goal tending) στον Β1. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν η μπάλα βρισκόταν σε καθοδική πορεία. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασιστεί αν σφυρίχτηκε σωστά μία παράβαση παρεμβολής, όταν το χρονόμετρο δείχνει 2:00 ή λιγότερο στο 4^ο τέταρτο.

Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι η μπάλα βρισκόταν σε καθοδική πορεία για το καλάθι, η απόφαση θα παραμένει ισχυρή.

Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι η μπάλα δεν βρισκόταν σε καθοδική πορεία για το καλάθι, η απόφαση θα ακυρωθεί και αφού δεν μπήκε η μπάλα στο καλάθι,

- η ομάδα που απέκτησε καθαρό και άμεσο έλεγχο της μπάλας, θα επαναφέρει από το πλησιέστερο σημείο όπου βρισκόταν η μπάλα όταν έγινε ο καταλογισμός της παράβασης
- αν καμία ομάδα δεν απέκτησε καθαρό και άμεσο έλεγχο της μπάλας, προκύπτει περίπτωση αναπήδησης.

Αν η ομάδα Α αποκτήσει την επαναφορά, η συσκευή των 24άρων (shot clock) θα δείχνει τον υπολειπόμενο όταν καταλογίστηκε η παράβαση.

Αν η ομάδα Β αποκτήσει την επαναφορά στο πίσω γήπεδο της, η συσκευή των 24άρων (shot clock) θα δείχνει 24" ενώ αν αποκτήσει την επαναφορά στο μπροστά γήπεδο της, θα δείχνει 14"

F-3.2.9 Παράδειγμα: Με 1.27" να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, οι διαιτητές σφυρίζουν παράβαση παρεμβολής (goal tending) στον Β1. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS δεν χρειάζεται να χρησιμοποιηθεί αφού η μπάλα μπήκε στο καλάθι. Το καλάθι θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το πίσω γήπεδο της, με 24" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).



F-3.2.10 Παράδειγμα: Με 1.23'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, καταλογίζεται παράβαση παρεμβολής (goal tending) στον A1 ή στον B1. Μετά καταλογίζεται παράβαση παρέμβασης (interference) στον

(α) B2

(β) A2

Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι δεν έγινε παράβαση παρεμβολής (goal tending) από τον A1 ή τον B1. Στην συνέχεια από την ανασκόπηση προκύπτει ότι πραγματοποιήθηκε παράβαση παρέμβασης (interference) από τον A2 ή τον B2. Η ποινή για την παράβαση πρέπει να καταλογιστεί. Αν η παράβαση έγινε από τον,

(α) B2, το καλάθι μετρά. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την B ομάδα από την τελική της γραμμή με 24'' στην συσκευή των 24άρων (shot clock).

(β) A2, το καλάθι δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την B ομάδα από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών με 24'' στην συσκευή των 24άρων (shot clock).

F-3.2.11 Παράδειγμα: Με 1.19'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, καταλογίζεται παράβαση παρέμβασης (interference) στον

(α) B1

(β) A1

Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι και ούτε αγγίζει την στεφάνη και οποιαδήποτε ομάδα αποκτά τον άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας.

Διευκρίνιση: Από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι δεν έγινε παράβαση παρέμβασης (interference) από τον A1 ή τον B1. Και στις δύο περιπτώσεις όποια ομάδα απέκτησε καθαρό και άμεσο έλεγχο της μπάλας, θα επαναφέρει από το κοντινότερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίσθηκε η παράβαση. Αν η επαναφορά είναι για την ομάδα A, θα έχει στην διάθεση της τον υπολειπόμενο χρόνο στην συσκευή των 24άρων (shot clock).

Αν η επαναφορά είναι για την B ομάδα θα έχει στην διάθεση της 24'' στην συσκευή των 24άρων (shot clock).

F-3.2.13 Παράδειγμα: Με 1.11'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, καταλογίζεται παράβαση παρέμβασης (interference) στον

(α) B1

(β) A1

Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι και ούτε αγγίζει την στεφάνη και οποιαδήποτε ομάδα αποκτά τον άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας.

Διευκρίνιση: Από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι δεν έγινε παράβαση παρέμβασης (interference) από τον A1 ή τον B1. Και στις δύο περιπτώσεις όποια ομάδα απέκτησε καθαρό και άμεσο έλεγχο της μπάλας, θα επαναφέρει από το κοντινότερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίσθηκε η παράβαση. Αν η επαναφορά είναι για την ομάδα A, θα έχει στην διάθεση της 14'' στην συσκευή των 24άρων (shot clock).

Αν η επαναφορά είναι για την B ομάδα θα έχει στην διάθεση της 24'' στην συσκευή των 24άρων (shot clock).

F-3.2.14 Παράδειγμα: Με 1.07'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, καταλογίζεται παράβαση παρεμβολής (goal tending) στον

(α) B1

(β) A1

Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι και ούτε αγγίζει την στεφάνη. Μετά το σφύριγμα ο Α2 κτυπά (tap), και μετά ο Β2 και Β3 κτυπούν (tap) την μπάλα και τελικά η μπάλα πιάνεται από τον Α4.

Διευκρίνιση: Από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι δεν έγινε παράβαση παρεμβολής (goal tending) από τον Α1 ή τον Β1. Και στις δύο περιπτώσεις καμία ομάδα δεν απέκτησε καθαρό και άμεσο έλεγχο της μπάλας. Πρόκειται για περίπτωση αναπήδησης,

Αν η επαναφορά είναι για την ομάδα Α, θα έχει στην διάθεση της τον υπολειπόμενο χρόνο στην συσκευή των 24άρων (shot clock).

Αν η επαναφορά είναι για την Β ομάδα θα έχει στην διάθεση της 24'' στην συσκευή των 24άρων (shot clock).

F-3.2.15 Παράδειγμα: Με 1.03'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, καταλογίζεται παράβαση παρέμβασης (interference) στον

(α) Β1

(β) Α1

Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι και ούτε αγγίζει την στεφάνη. Κατά την διάρκεια του rebound καταλογίζεται φάουλ στον Α2 ή τον Β2 πριν οποιαδήποτε ομάδα αποκτήσει άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας.

Διευκρίνιση: Από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι δεν έγινε παράβαση παρέμβασης (interference) από τον Α1 ή τον Β1. Και στις δύο περιπτώσεις το φάουλ πρέπει να καταλογιστεί.

F-3.2.16 Παράδειγμα: Με 1.03'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, καταλογίζεται παράβαση παρεμβολής (goal tending) στον

(α) Β1

(β) Α1

Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι και ούτε αγγίζει την στεφάνη. Κατά την διάρκεια του rebound καταλογίζεται φάουλ στον Α2 ή τον Β2 πριν οποιαδήποτε ομάδα αποκτήσει άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας.

Διευκρίνιση: Από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι έγινε παράβαση παρεμβολής (goal tending) από τον Α1 ή τον Β1. Και στις δύο περιπτώσεις το φάουλ πρέπει να αγνοηθεί εκτός αν πρόκειται για αντιαθλητικό σφάλμα ή σφάλμα αποβολής, εφόσον πραγματοποιήθηκε όταν η μπάλα δεν ήταν ζωντανή. Στην περίπτωση:

(α) Το καλάθι μετρά. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την Β ομάδα από την τελική της γραμμή όπως μετά από καλάθι.

(β) Το καλάθι δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την Β ομάδα από το κοντινότερο σημείο που πραγματοποιήθηκε η παράβαση από τον Α1, εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

F-3.2.17 Παράδειγμα: Με 38'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα ακουμπά το ταμπλό πάνω από το επίπεδο της στεφάνης και μετά την ακουμπάει ο Β1. Ο Διαιτητής αποφασίζει ότι το ακούμπημα του Β1 ήταν νόμιμο και για αυτό δεν καταλόγισε παράβαση παρεμβολής (goal tending).

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί αν οι διαιτητές είχαν καταλόγισε παράβαση παρεμβολής (goal tending).

F-3.2.18 Παράδειγμα: Με 36'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 ο οποίος βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα ακουμπά το ταμπλό πάνω από το επίπεδο της στεφάνης και μετά την ακουμπάει ο

B2. Ο Διαιτητής δεν καταλόγισε παράβαση παρεμβολής (goal tending). Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν ο B2 ακούμπησε τη μπάλα νόμιμα.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί αν οι διαιτητές είχαν καταλογίσει παράβαση παρεμβολής (goal tending).

F-3.2.19 Παράδειγμα: Με 28'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο B1 διαπράττει σφάλμα κατά του A1 σε προσπάθεια για καλάθι 2 πόντων. Κατά την πορεία της μπάλας προς το καλάθι, ο B2 την ακούμπει. Οι διαιτητές σφυρίζουν παράβαση παρεμβολής (goal tending). Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν ο B2 ακούμπησε τη μπάλα νόμιμα.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, στα τελευταία 2:00 ή λιγότερο, του 4^{ου} τετάρτου, για να αποφασιστεί εάν η παράβαση της παρεμβολής (goal tending) του B2, καταλογίστηκε ορθά.

Εάν από την χρήση του IRS προκύπτει ότι ο B2 ακούμπησε τη μπάλα στην καθοδική της πορεία, η απόφαση για παρεμβολή θα παραμείνει ισχυρή. Στον A1 θα πιστώνονται 2 πόντοι. Στον A1, επιπλέον θα χορηγείται 1 ελεύθερη βολή. Ο αγώνας θα επαναρχίσει όπως μετά από την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

Εάν από την χρήση του IRS προκύπτει ότι ο B2 ακούμπησε την μπάλα στην ανοδική της πορεία, η απόφαση για την παράβαση της παρεμβολής θα ακυρωθεί. Ο A1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

F-3.2.20 Παράδειγμα: Με 1:37'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, η μπάλα καταλήγει εκτός ορίων. Η επαναφορά δίνεται στην ομάδα A. Στην ομάδα A χορηγείται ένα τάιμ άουτ. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το ποιος παίκτης προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, στα τελευταία 2:00 ή λιγότερο, του 4^{ου} τετάρτου, για να διαπιστωθεί ποιος έβγαλε τη μπάλα εκτός ορίων. Η περίοδος 1 λεπτού του τάιμ άουτ δεν θα ξεκινήσει μέχρι να τελειώσει η διαδικασία IRS και οι διαιτητές να κοινοποιήσουν την τελική τους απόφαση.

F-3.2.21 Παράδειγμα: Με 5:53'' να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 1ο τέταρτο, η μπάλα κυλάει κοντά στην πλαϊνή γραμμή όταν οι A1 και B1 προσπαθούν να αποκτήσουν τον έλεγχο της μπάλας. Η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων. Η επαναφορά δίνεται στην ομάδα A. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το ποιος παίκτης προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS **μπορεί** να χρησιμοποιηθεί μόνο για να διαπιστωθεί ποιος έβγαλε τη μπάλα εκτός ορίων, **μόνο** στα τελευταία 2:00 ή λιγότερο, του 4ου τετάρτου.

F-3.2.22 Παράδειγμα: Με 1:45'' να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στην παράταση, ο A1 πασάρει στον A2 κοντά στην πλαϊνή γραμμή εκτός ορίων. Στη διάρκεια της πάσας, ο B1 κτυπά την μπάλα και την στέλνει εκτός ορίων. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν ο A1 ήταν ήδη εκτός ορίων όταν πάσαρε στον A2.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διευκρινιστεί αν ο παίκτης που δεν ήταν σε προσπάθεια για καλάθι, ήταν εκτός ορίων.

F-3.3 Σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού.

F-3.3.1 Παράδειγμα: Ο B1 διαπράττει σφάλμα στον A1 σε προσπάθεια για καλάθι. Ο A1 σκοράρει. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το

(α) αν ο A1 είχε ξεκινήσει την προσπάθεια για καλάθι (act of shooting) όταν συνέβη το σφάλμα του B1.

(β) αν όταν συνέβη το σφάλμα του B1, ο A1 είχε επιστρέψει με τα 2 του πόδια να έχουν πατήσει στο έδαφος.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί, σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να διαπιστωθεί αν έγινε σφάλμα στον A1 που ήταν σε προσπάθεια για καλάθι.

F-3.3.2 Παράδειγμα: Με 3:47" να απομένουν στο χρονόμετρο στο 2ο τέταρτο, ο A1 πραγματοποιεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι 3 πόντων. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν η μπάλα απελευθερώθηκε από την περιοχή των 2 ή 3 πόντων.

(α) πριν η μπάλα ζωντανέψει για την επαναφορά της ομάδας B, μετά το καλάθι.

(β) αφού η μπάλα έχει ζωντανέψει για την επαναφορά της ομάδας B, μετά το καλάθι, σε άμεση επαναφορά που δεν επιτρέπει στους διαιτητές να αντιδράσουν για την χρήση IRS

(γ) αφού η μπάλα έχει ζωντανέψει για επαναφορά της ομάδας B μετά το επιτυχημένο καλάθι και το παιχνίδι σταματά για time out της ομάδας B

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε χρονικό σημείο του αγώνα για να αποφασισθεί, αν το επιτυχημένο σουτ του A1 είναι 2 ή 3 πόντων. Το IRS θα χρησιμοποιηθεί στην πρώτη ευκαιρία όταν το ρολόι του αγώνα έχει σταματήσει και η μπάλα έχει νεκρώσει. Όμως οι διαιτητές είναι εξουσιοδοτημένοι να σταματήσουν το παιχνίδι αμέσως, για οποιονδήποτε λόγο. Οι διαιτητές,

Στη περίπτωση (α) θα σταματήσουν το παιχνίδι αμέσως και θα διενεργήσουν έλεγχο IRS πριν ζωντανέψει η μπάλα.

Στη περίπτωση (β) θα σταματήσουν το παιχνίδι αμέσως και θα διενεργήσουν έλεγχο IRS χωρίς να θέτουν καμία ομάδα σε μειονέκτημα. Η ανασκόπηση θα γίνει μετά το καλάθι όταν οι διαιτητές σταματήσουν τον αγώνα για πρώτη φορά για οποιοδήποτε λόγο και πριν η μπάλα ζωντανέψει πάλι. Αυτό ισχύει και στα τελευταία 2' του 4ου τέταρτου ή της κάθε παράτασης.

Στη περίπτωση (γ) θα διενεργήσουν έλεγχο IRS πριν το time out. Αφού κοινοποιηθεί η τελική απόφαση μετά την ανασκόπηση του IRS, το time out θα ξεκινήσει, εκτός αν το ακυρώσει ο head προπονητής.

Σε όλες τις περιπτώσεις αφού κοινοποιηθεί η τελική απόφαση και στην (γ) αφού ολοκληρωθεί το time out, ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά της ομάδας B από την τελική γραμμή όπως μετά από κάθε έγκυρο καλάθι.

F-3.3.3 Παράδειγμα: Με 3:43" να απομένουν στο χρονόμετρο στο 2ο τέταρτο, ο A1 πραγματοποιεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι 3 πόντων. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν η μπάλα απελευθερώθηκε από την περιοχή των 2 ή 3 πόντων, μετά που η μπάλα ζωντάνεψε από την επαναφορά στην τελική γραμμή της B ομάδας από το καλάθι που δέχθηκε, όταν οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι σε φάουλ του A2 στον B2 στην προσπάθεια του για καλάθι.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε χρονικό σημείο του αγώνα για να αποφασισθεί, αν το επιτυχημένο σουτ του A1 είναι 2 ή 3 πόντων. Το IRS θα χρησιμοποιηθεί στην πρώτη ευκαιρία όταν το ρολόι

του αγώνα έχει σταματήσει και η μπάλα έχει νεκρώσει. Όμως οι διαιτητές είναι εξουσιοδοτημένοι να σταματήσουν το παιχνίδι αμέσως, για οποιονδήποτε λόγο. Οι διαιτητές θα διενεργήσουν έλεγχο IRS στο φάουλ του Α2 εφόσον το παιχνίδι έχει σταματήσει για πρώτη φορά μετά το καλάθι. Αφού κοινοποιηθεί η τελική απόφαση, ο αγώνας θα συνεχιστεί με 2 ελεύθερες βολές για την ομάδα Β.

F-3.3.4 Παράδειγμα: Με 3:43'' να απομένουν στο χρονόμετρο στο 2ο τέταρτο, ο Α1 πραγματοποιεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι 3 πόντων. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν η μπάλα απελευθερώθηκε από την περιοχή των 2 ή 3 πόντων, μετά που η μπάλα ζωντάνεψε από την επαναφορά στην τελική γραμμή της Β ομάδας από το καλάθι που δέχθηκε, όταν οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι σε φάουλ του Α2 στον Β2 στην προσπάθεια του για καλάθι και μετά που η μπάλα ζωντάνεψε για την 1^η ή μοναδική ελεύθερη βολή του Β2.

Διευκρίνηση: Το χρονικό όριο για την χρήση του εξοπλισμού του IRS έληξε από την στιγμή όπου η μπάλα ζωντάνεψε για την 1^η ή μοναδική ελεύθερη βολή του Β2. Η αρχική απόφαση παραμένει ενεργή.

F-3.3.5 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 στην προσπάθεια του για καλάθι. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι. Στον Α1 χορηγούνται 3 ελεύθερες βολές. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν το σουτ του έγινε από την περιοχή των 3 πόντων.

Διευκρίνηση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί εάν στον παίκτη που επιχείρησε σουτ για καλάθι θα χορηγηθούν 2 ή 3 ελεύθερες βολές. Η απόφαση θα κοινοποιηθεί πριν η μπάλα ζωντανέψει για την εκτέλεση της 1^{ης} ελεύθερης βολής.

F-3.3.6 Παράδειγμα: Με 40'' στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4ο τέταρτο, ο Α1 έχει την μπάλα στα χέρια του ή στην διάθεσή του, για επαναφορά από εκτός ορίων όταν ο Β2 διαπράττει αντιαθλητικό σφάλμα στον Α2, στον αγωνιστικό χώρο. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν το σφάλμα πληροί τις προϋποθέσεις του αντιαθλητικού σφάλματος.

Διευκρίνηση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί αν το αντιαθλητικό σφάλμα του Β2 θα υποβαθμίζεται σε προσωπικό σφάλμα.

Εάν από τη εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα πληροί τις προϋποθέσεις του αντιαθλητικού σφάλματος, το σφάλμα του Β2 θα παραμείνει αντιαθλητικό.

Αν από τη εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα δεν πληροί τις προϋποθέσεις του αντιαθλητικού σφάλματος, το σφάλμα του Β2 θα υποβιβαστεί σε προσωπικό σφάλμα.

F-3.3.7 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει ένα αντιαθλητικό σφάλμα για κτύπημα στον Α1 με τον αγκώνα του. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν ο Β1 χτύπησε τον Α1 με **τον** αγκώνα του.

Διευκρίνηση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί αν ένα προσωπικό, αντιαθλητικό ή σφάλμα αποκλεισμού μπορεί να θεωρηθεί ως τεχνικό σφάλμα.

Εάν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι δεν υπήρξε επαφή στον Α1 από την περιστροφή **του** αγκώνα του Β1, το σφάλμα του Β1 θα χρεωθεί ως τεχνικό σφάλμα.

F-3.3.8 Παράδειγμα: Ο Β1 χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν το σφάλμα του Β1 ήταν αντιαθλητικό σφάλμα ή εάν υπήρξε επαφή.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί αν ένα προσωπικό σφάλμα θα αναβαθμίζεται σε αντιαθλητικό σφάλμα. Ωστόσο, εάν από τη εξέταση του IRS προκύψει ότι καμία επαφή δεν συνέβη, το προσωπικό σφάλμα δεν μπορεί να ακυρωθεί.

F-3.3.9 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριντλάρει προς το αντίπαλο καλάθι σε αιφνιδιασμό, δίχως να παρεμβάλλεται κάποιος παίκτης ανάμεσα σε αυτόν και το αντίπαλο καλάθι. Ο Β1 χρησιμοποιεί τον βραχίονά του για να φτάσει στην μπάλα και ακουμπάει τον Α1 από το πλάι. Ο Β1 χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν το σφάλμα του Β1, χρεώθηκε σωστά ως αντιαθλητικό.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί αν ένα αντιαθλητικό σφάλμα θα πρέπει να υποβαθμιστεί σε προσωπικό σφάλμα ή να αναβαθμιστεί σε σφάλμα αποκλεισμού. Αν ωστόσο από τη εξέταση του IRS προκύψει ότι ο Α1 ήταν υπεύθυνος για την επαφή κτυπώντας τον βραχίονα του Β1, το αντιαθλητικό σφάλμα του αμυνόμενου Β1 μπορεί να υποβαθμιστεί σε προσωπικό σφάλμα αλλά σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να ακυρωθεί ή να αλλαχθεί σε επιθετικό σφάλμα του Α1.

F-3.3.10 Παράδειγμα: Ο Β1 χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα έναντι του ντριντπλέρ Α1. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν το σφάλμα του Β1 θα πρέπει να αναβαθμιστεί σε αντιαθλητικό.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί αν ένα προσωπικό σφάλμα θα αναβαθμίζεται σε ένα αντιαθλητικό σφάλμα. Ωστόσο, εάν από την εξέταση του IRS προκύψει ότι ο Α1 ήταν υπεύθυνος για την επαφή με τον Β1, το σφάλμα του Β1 δεν μπορεί να ακυρωθεί ή να αλλαχθεί σε επιθετικό σφάλμα του Α1.

F-3.3.11 Παράδειγμα: Ο ντριντπλέρ Α1 διαπράττει μία παράβαση βημάτων και ακολουθεί αντιαθλητικό σφάλμα του Β1 στον Α1. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν το αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Β1 σφυρίχτηκε ορθά.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί αν ένα αντιαθλητικό σφάλμα θα υποβαθμίζεται σε προσωπικό σφάλμα ή αναβαθμίζεται σε σφάλμα αποβολής. Αν από τη εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα του Β1 ήταν ένα αντιαθλητικό σφάλμα τότε το σφάλμα θα παραμένει αντιαθλητικό. Αν από τη εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα του Β1 ήταν ένα προσωπικό σφάλμα τότε θα πρέπει να αγνοηθεί καθώς συνέβη μετά την παράβαση των βημάτων.

F-3.3.12 Παράδειγμα: Ο Β1 χρεώνεται με προσωπικό σφάλμα κατά του Α1 σε προσπάθεια για καλάθι και ακολουθεί αντιαθλητικό σφάλμα του Β2 στον Α1 ενώ βρίσκεται ακόμα σε προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα δεν καταλήγει στο καλάθι. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν το αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Β2 σφυρίχτηκε ορθά.

Διευκρίνιση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί αν ένα αντιαθλητικό σφάλμα θα υποβαθμίζεται σε προσωπικό σφάλμα ή θα αναβαθμίζεται σε σφάλμα αποβολής. Αν ωστόσο από τη εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα του Β2 ήταν αντιαθλητικό σφάλμα τότε το σφάλμα θα παραμένει αντιαθλητικό. Ο Α1 θα

εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές, χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound, για το προσωπικό σφάλμα του B1. Στη συνέχεια ο A1 θα εκτελεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound, για το αντιαθλητικό σφάλμα του B2. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από την γραμμή επαναφοράς της ομάδας A στο μπροστά της γήπεδο. Η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

Αν από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα του B2 ήταν ένα προσωπικό σφάλμα τότε θα αγνοείται καθώς συνέβη μετά το πρώτο προσωπικό σφάλμα. Ο A1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές για το σφάλμα του B1. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από οποιαδήποτε τελευταία ελεύθερη βολή.

F-3.3.13 Παράδειγμα: Στο 3ο τέταρτο, ο B1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του A1. Στο 4ο τέταρτο ο B1 χρεώνεται με προσωπικό σφάλμα κατά του A1 σε επιτυχημένη του προσπάθεια για καλάθι. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν το σφάλμα του B1 θα πρέπει να αναβαθμιστεί σε αντιαθλητικό σφάλμα. Κατά τη διάρκεια εξέτασης του IRS ο B1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

Διευκρίνιση: Από την εξέταση του IRS προκύπτει ότι το σφάλμα του B1 στον A1 ήταν ένα αντιαθλητικό σφάλμα, ο B1 θα αποβάλλεται αυτόματα για τη χρέωση του με 2^ο αντιαθλητικό σφάλμα. Το τεχνικό σφάλμα στον B1 θα αγνοηθεί και δεν θα χρεωθεί σε αυτόν ή στον προπονητή της B ομάδας. Ο A1 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound, για το αντιαθλητικό σφάλμα τους B1. Ο αγώνας θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από τη γραμμή επαναφοράς στο μπροστά της γήπεδο. Η ομάδα A θα έχει 14" στην συσκευή των 24άρων (shot clock).

F-3.3.14 Κατάσταση: Ο εξοπλισμός του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, σε οποιαδήποτε στιγμή του αγώνα για να αποφασισθεί μετά από δυσλειτουργία του χρονόμετρου ή της συσκευής των 24" (shot clock), για το πόσος χρόνος θα εμφανιστεί στο χρονόμετρο ή τη συσκευή των 24" (shot clock). Για τον καθορισμό του σωστού χρόνου που θα εμφανιστεί στη συσκευή των 24" (shot clock) οι διαιτητές θα πρέπει να λάβουν υπόψη τους πότε η μπάλα ακούμπησε ή όχι τη στεφάνη μετά από προσπάθεια για σουτ και πότε καθιερώθηκε νέα κατοχή για μια ομάδα πριν σταματήσει ο αγώνας.

F-3.3.15 Παράδειγμα: Με 57,8" στο ρολόι του παιχνιδιού στο 2^ο τέταρτο και 0.7 του δευτερολέπτου στο χρονόμετρο των 24" (shot clock), ο επιχειρεί σουτ για καλάθι 3 πόντων. Η προσπάθεια είναι ανεπιτυχής και μετά
(α) ο A2 κερδίζει νέο έλεγχο της μπάλας κοντά στο καλάθι
(β) ο B1 χτυπά την μπάλα στέλνοντας την εκτός ορίων
(γ) ο A2 κερδίζει νέο έλεγχο της μπάλας κοντά στο καλάθι, αμέσως μετά που ο B1 χτυπά την μπάλα στέλνοντας την εκτός ορίων.

Οι διαιτητές συνειδητοποιούν ότι δεν υπάρχει ορατή ένδειξη στο χρονόμετρο των 24" (shot clock)

Διευκρίνιση: Το IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί πόσος χρόνος θα εμφανιστεί στο χρονόμετρο των 24" (shot clock) σε περίπτωση δυσλειτουργίας του.

Στην περίπτωση (α) ο αγώνας πρέπει να σταματήσει αμέσως από τους διαιτητές.

Σε όλες τις περιπτώσεις αν η ανασκόπηση δείξει ότι η μπάλα δεν ακούμπησε τη στεφάνη και οι διαιτητές αποφασίσουν ότι η περίοδος των 24" έπρεπε να είχε λήξει πριν την διακοπή του αγώνα, μια παράβαση 24" έχει συμβεί. Ο αγώνας θα

επαναρχίσει με επαναφορά από την Β ομάδα πίσω από την τελική της γραμμή με 24'' στο χρονόμετρο των 24'' (shot clock).

Σε όλες τις περιπτώσεις αν η ανασκόπηση δείξει ότι η μπάλα ακούμπησε τη στεφάνη δεν έχει συμβεί παράβαση 24'' . Ο αγώνας θα επαναρχίσει με επαναφορά από την Α ομάδα πίσω από την τελική γραμμή στο εμπρός γήπεδό της με 14'' στο χρονόμετρο των 24'' (shot clock).

F-3.3.16 Παράδειγμα: Με 57,8'' στο ρολόι του παιχνιδιού στο 2^ο τέταρτο και 0.7 του δευτερολέπτου στο χρονόμετρο των 24'' (shot clock), ο επιχειρεί σουτ για καλάθι 3 πόντων. Η προσπάθεια είναι ανεπιτυχής και μετά

(α) ο Β1 κερδίζει νέο έλεγχο της μπάλας κοντά στο καλάθι

(β) ο Β1 κερδίζει νέο έλεγχο της μπάλας κοντά στο καλάθι και αμέσως μετά στέλνει την μπάλα εκτός ορίων.

Οι διαιτητές συνειδητοποιούν ότι δεν υπάρχει ορατή ένδειξη στο χρονόμετρο των 24'' (shot clock)

Διευκρίνηση: Το IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί πόσος χρόνος θα εμφανιστεί στο χρονόμετρο των 24'' (shot clock) σε περίπτωση δυσλειτουργίας του.

Στην περίπτωση (α) ο αγώνας πρέπει να σταματήσει αμέσως από τους διαιτητές.

Και στις δύο περιπτώσεις αν η ανασκόπηση δείξει ότι η μπάλα δεν ακούμπησε τη στεφάνη και οι διαιτητές αποφασίσουν ότι η περίοδος των 24'' έπρεπε να είχε λήξει πριν την διακοπή του αγώνα, μια παράβαση 24'' έχει συμβεί. Ο αγώνας θα επαναρχίσει με επαναφορά από την Β ομάδα πίσω από την τελική της γραμμή με 24'' στο χρονόμετρο των 24'' (shot clock).

Στην περίπτωση (α) αν η ανασκόπηση δείξει ότι η μπάλα ακούμπησε τη στεφάνη δεν έχει συμβεί παράβαση 24'' . Ο αγώνας θα επαναρχίσει με επαναφορά από την Β ομάδα πίσω από την τελική της γραμμή με 24'' στο χρονόμετρο των 24'' (shot clock).

Στην περίπτωση (β) αν η ανασκόπηση δείξει ότι η μπάλα ακούμπησε τη στεφάνη δεν έχει συμβεί παράβαση 24'' . Ο αγώνας θα επαναρχίσει με επαναφορά από την Α ομάδα πίσω από την τελική γραμμή στο εμπρός γήπεδό της με 14'' στο χρονόμετρο των 24'' (shot clock).

F-3.3.17 Παράδειγμα: Με 42,2'' στο ρολόι του παιχνιδιού στο 2^ο τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει προς το εμπρός γήπεδο. Τότε, οι διαιτητές αντιλαμβάνονται ότι το χρονόμετρο του παιχνιδιού και η συσκευή των 24άρων, δεν έχουν ορατή ένδειξη.

Διευκρίνηση: Το παιχνίδι θα σταματήσει άμεσα. Το IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αποφασιστεί πόσος χρόνος απομένει και στα δύο χρονόμετρα. Μετά την εξέταση του IRS το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α στο πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα, όταν το παιχνίδι διεκόπη. Η ομάδα Α θα έχει τον εναπομείναντα χρόνο στο χρονόμετρο του παιχνιδιού και στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

F-3.3.18 Παράδειγμα: Ο Α2 εκτελεί την 2^η ελεύθερη βολή του. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι. Τη στιγμή αυτή οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το αν ο Α2 είναι ο σωστός σουτέρ.

Διευκρίνηση: Το IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του αγώνα, για να αναγνωρισθεί ο σωστός εκτελεστής των ελευθέρων βολών, πριν η μπάλα



FIBA
We Are Basketball



ζωντανέψει μετά το πρώτο νέκρωμα της μπάλας, και αφού το χρονόμετρο του παιχνιδιού ξεκίνησε, μετά το λάθος.

Εάν από την εξέταση του IRS προκύψει ότι ο εκτελεστής είναι ο λάθος παίκτης, ένα διορθώσιμο λάθος επειδή επιτράπη σε λάθος παίκτη να σουτάρει, έχει συμβεί. Οι βολές του A2, επιτυχημένες ή όχι, θα πρέπει να ακυρωθούν. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα B από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, στο δικό της πίσω γήπεδο. Η ομάδα B θα έχει 24" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

F-3.3.19 Παράδειγμα: Ο A1 και ο B1 ξεκινούν να γρονθοκοπούνται ακολουθώντας την πράξη τους και άλλοι παίκτες αλλά και μέλη των ομάδων που επιτρέπεται να κάθονται στους πάγκους των ομάδων τους, όλοι συμμετέχοντας στην συμπλοκή. Μετά από λίγα λεπτά οι διαιτητές επαναφέρουν την τάξη στον αγωνιστικό χώρο.

Διευκρίνιση: Μετά την αποκατάσταση της τάξης, οι διαιτητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το IRS για να αναγνωρίσουν, σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, άλλους εμπλεκόμενους παίκτες και τα μέλη που επιτρέπονται να κάθονται στους πάγκους, στη διάρκεια οποιασδήποτε πράξης βίας. Μετά από την συγκέντρωση καθαρών και σαφών αποδείξεων της συμπλοκής, ο πρώτος διαιτητής θα αναφέρει την τελική του απόφαση, μπροστά από την γραμματεία και θα την επικοινωνήσει και στους 2 head προπονητές.

F-3.3.20 Παράδειγμα: Δυο αντίπαλοι αθλητές, ξεκινούν να μιλάνε άσχημα ο ένας εναντίον του άλλου και να σπρώχνονται ελαφρά, εκατέρωθεν. Οι διαιτητές σταματούν τον αγώνα. Μετά την επαναφορά της τάξης στον αγωνιστικό χώρο οι διαιτητές είναι αβέβαιοι για τους εμπλεκόμενους παίκτες και τα εμπλεκόμενα πρόσωπα.

Διευκρίνιση: Μετά την επαναφορά της τάξης στον αγωνιστικό χώρο, οι διαιτητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το IRS, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να διαπιστώσουν τη συμμετοχή των αθλητών σε οποιαδήποτε πράξη βίας. Μετά από την συγκέντρωση καθαρών και σαφών αποδείξεων της συμπλοκής, ο πρώτος διαιτητής θα αναφέρει την τελική του απόφαση, μπροστά από την Γραμματεία και θα την επικοινωνήσει και στους 2 head προπονητές.

F-3.3.21 Παράδειγμα: Οι διαιτητές καταλογίζουν φάουλ στον B1. Πριν επικοινωνήσουν το φάουλ στο τραπέζι της γραμματείας, οι διαιτητές είναι αβέβαιοι για αν μετά τον καταλογισμό του φάουλ προκλήθηκε πράξη βίας στον αγωνιστικό χώρο.

Διευκρίνιση: Το IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, οποιαδήποτε στιγμή του αγώνα, για να αναγνωριστεί η συμμετοχή αθλητών σε οποιαδήποτε πράξη βίας. Οι διαιτητές θα προβούν σε ανασκόπηση IRS πριν επικοινωνήσουν το φάουλ στο τραπέζι της γραμματείας. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι διαπράχτηκαν πράξεις βίας, οι διαιτητές θα επικοινωνήσουν το φάουλ του B1 και θα ακολουθήσει ο καταλογισμός των πράξεων βίας και το παιχνίδι θα συνεχιστεί με τις ποινές αυτών.

F-3.3.22 Κατάσταση: Σε περιπτώσεις όπου συμβαίνει μια πράξη βίας που δεν καταλογίζεται αμέσως, Οι διαιτητές είναι εξουσιοδοτημένοι να διακόψουν το παιχνίδι ανά πάσα στιγμή, για έλεγχο, για οποιαδήποτε πράξη βίας ή πιθανή πρόκληση πράξης βίας. Οι διαιτητές πρέπει να καθορίσουν την ανάγκη για την χρήση του IRS και ο έλεγχος πρέπει να πραγματοποιηθεί στην πρώτη διακοπή του αγώνα από τους διαιτητές. Εάν από τον έλεγχο του IRS προκύψει ότι έχει συμβεί πράξη βίας, οι διαιτητές θα καταλογίσουν την παράβαση σαν έγινε στον χρόνο που συνέβη, καθορίζοντας ότι η μπάλα νεκρώθηκε εκείνη την στιγμή. Οτιδήποτε συνέβη μεταξύ της πράξης βίας και την διακοπή του αγώνα, συμπεριλαμβανομένου

και του χρόνου που αναλώθηκε, θα αγνοηθεί εκτός αν προέκυψε αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής ή τεχνική ποινή. Το χρονόμετρο του αγώνα θα επαναρυθμιστεί στο χρόνο που συνέβη η πράξη βίας. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι δεν συνέβη πράξη βίας η αρχικά απόφαση θα παραμένει ισχυρή. Ο αγώνας θα επαναρχίσει από το κοντινότερο σημείο που διακόπηκε για την ανασκόπηση. Μια πράξη βίας είναι μια πράξη που προκαλεί ή έχει σκοπό να προκαλέσει βλάβη ή μια πράξη που μπορεί να οδηγήσει σε κίνδυνο τραυματισμού. Πράξη που δεν πληροί τα κριτήρια της αποβολής, του αντιαθλητικού φάουλ για υπερβολική, σκληρή επαφή ή τεχνικό σφάλμα για απειλή πράξης βίας, δεν είναι πράξη βίας.

F-3.3.23 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριντλάρει όταν ο Α2 χτυπά τον Β2 με τον αγκώνα του. Οι διαιτητές δεν καταλογίζουν σφάλμα στην επαφή του Α2 και, (α) Ο Α1 συνεχίζει να ντριντλάρει.

(β) Η ομάδα Β προκαλεί την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.

Διευκρίνιση: Ο έλεγχος του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, για τον εντοπισμό συμμετοχής των μελών των ομάδων σε οποιαδήποτε πράξη βίας. Οι διαιτητές είναι εξουσιοδοτημένοι να διακόψουν το παιχνίδι αμέσως, χωρίς να θέτουν καμία ομάδα σε μειονέκτημα ή μπορεί να χρησιμοποιήσουν τη διακοπή του παιχνιδιού για έλεγχο IRS.

Εάν από τον έλεγχο του IRS προκύψει ότι ο Α2 έχει χτυπήσει τον Β2 με τον αγκώνα του, οι διαιτητές μπορούν να χρεώσουν τον Α2 με αντιαθλητικό φάουλ. Ο Β2 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ.

Και στις δύο περιπτώσεις το χρονόμετρο του αγώνα θα επαναρυθμιστεί στον χρόνο που απομένει όταν η πράξη βίας συνέβη.

Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά της ομάδας Β από τη γραμμή επαναφοράς στο μπροστά γήπεδο της. Ομάδα Ο Β θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" shot clock.

F-3.3.24 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 στην προσπάθεια του για σουτ 2 πόντων. Ο Α1 χτυπά τον Β1 με τον αγκώνα του

(α) πριν απελευθερωθεί η μπάλα στο σουτ.

(β) μετά την απελευθέρωση της μπάλας στο σουτ.

Οι διαιτητές δεν καταλογίζουν φάουλ στην επαφή του Α1. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις, ο έλεγχος του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, για τον εντοπισμό συμμετοχής των μελών των ομάδων σε οποιαδήποτε πράξη βίας.

Από τον έλεγχο του IRS προκύπτει ότι ο Α1 χτύπησε τον Β1 με τον αγκώνα του, πριν το φάουλ του Β1. Οι διαιτητές μπορούν να χρεώσουν τον Α1 με ένα αντιαθλητικό φάουλ. Το φάουλ του Β1 θα αγνοηθεί.

(α) το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει.

(β) το καλάθι του Α1 θα μετρήσει.

Και στις δύο περιπτώσεις ο Β1 θα εκτελέσει 2 βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ για το αντιαθλητικό φάουλ του Α1. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά της ομάδας Β από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της με 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" shot clock.

F-3.3.25 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριντλάρει όταν ο Α2 χτυπά τον Β2 με τον αγκώνα του. Οι διαιτητές δεν καταλογίζουν φάουλ στην επαφή του Α2. Μετά από 5 δευτερόλεπτα ο Β3 κάνει φάουλ στον ντριντλέρ Α1.

Διευκρίνιση: Ο έλεγχος του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, για τον εντοπισμό συμμετοχής των μελών των ομάδων σε οποιαδήποτε πράξη βίας. Εάν από τον έλεγχο του IRS προκύψει ότι ο Α2 χτύπησε τον Β2 με τον αγκώνα του, οι διαιτητές μπορούν να χρεώσουν τον Α2 με αντιαθλητικό φάουλ. Το φάουλ του Β3 θα αγνοηθεί. Ο Β2 θα επιχειρήσει 2



ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το χρονόμετρο του αγώνα θα επαναρυθμιστεί στον χρόνο που απομένει όταν η πράξη βίας συνέβη. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά της ομάδας Β από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της με 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" shot clock.

F-3.3.26 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριμπλάρει όταν ο Α2 χτυπά τον Β2 με τον αγκώνα του. Οι διαιτητές δεν καταλογίζουν φάουλ στην επαφή του Α2. Μετά από 5 δευτερόλεπτα ο Β3 κάνει φάουλ στον ντριμπλέρ Α1.

Διευκρίνιση: Ο έλεγχος του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, για τον εντοπισμό συμμετοχής των μελών των ομάδων σε οποιαδήποτε πράξη βίας. Εάν από τον έλεγχο του IRS προκύψει ότι ο Α2 χτύπησε τον Β2 με τον αγκώνα του, οι διαιτητές μπορούν να χρεώσουν τον Α2 με αντιαθλητικό φάουλ. Το φάουλ του Α1 θα αγνοηθεί. Ο Β2 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το χρονόμετρο του αγώνα θα επαναρυθμιστεί στον χρόνο που απομένει όταν η πράξη βίας συνέβη. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά της ομάδας Β από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της με 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" shot clock.

F-3.3.27 Παράδειγμα: Ο Α1 χτυπά τον Β1 με τον αγκώνα του. Οι διαιτητές δεν καταλογίζουν φάουλ στην επαφή του Α1. Μετά από 4 δευτερόλεπτα, δίνεται αντιαθλητικό φάουλ στον Β1 πάνω στον Α1 που είναι σε προσπάθεια για σουτ

(α) 2 πόντων

(β) 3πόντων

Διευκρίνιση: Ο έλεγχος του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιαδήποτε στιγμή για τον εντοπισμό συμμετοχής των μελών των ομάδων σε οποιαδήποτε πράξη βίας. Εάν από τον έλεγχο του IRS προκύψει ότι ο Α1 χτύπησε τον Β1 με τον αγκώνα του, οι διαιτητές μπορούν να χρεώσουν τον Α1 με αντιαθλητικό φάουλ. Και τα δύο αντιαθλητικά σφάλματα δεν μπορούν να αγνοηθούν και θεωρούνται ότι έγιναν στην ίδια διακοπή του αγώνα. Το καλάθι του Α1, αν μπήκε, πραγματοποιήθηκε μετά που η μπάλα νέκρωσε στο πρώτο αντιαθλητικό σφάλμα από τον Α1, οπότε δεν θα μετρήσει. Ο Α1 δεν θα μπορούσε να είναι στην προσπάθεια για καλάθι αφού η μπάλα είχε νεκρώσει. Οπότε:

Και στις δύο περιπτώσεις τα αντιαθλητικά σφάλματα ακυρώνουν το ένα το άλλο. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά της ομάδας Α από το κοντινότερο σημείο που συνέβη το φάουλ του Α1 με τον υπολειπόμενο χρόνο στο χρονόμετρο του αγώνα και στη συσκευή των 24" shot clock όταν έγινε το φάουλ του Α1.

F-3.3.28 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριμπλάρει όταν ο Α2 χτυπά τον Β2 με τον αγκώνα του. Οι διαιτητές δεν καταλογίζουν φάουλ στην επαφή του Α2. Μετά από 5 δευτερόλεπτα δίνεται τεχνική ποινή στον Α1 ή Β1.

Διευκρίνιση: Ο έλεγχος του IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί, ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, για τον εντοπισμό συμμετοχής των μελών των ομάδων σε οποιαδήποτε πράξη βίας.

Εάν από τον έλεγχο του IRS προκύψει ότι ο Α2 χτύπησε τον Β2 με τον αγκώνα του, οι διαιτητές μπορούν να χρεώσουν τον Α2 με αντιαθλητικό φάουλ. Το φάουλ του Α1 θα αγνοηθεί. Η ποινή της τεχνικής ποινής θα εκτελεστεί πρώτα. Οποιοσδήποτε παίκτης της Α ή Β ομάδας θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Ο Β2 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το χρονόμετρο του αγώνα θα επαναρυθμιστεί στον χρόνο που απομένει όταν η πράξη βίας συνέβη. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά της ομάδας Β από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της με 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" shot clock.

F-4 Αμφισβήτηση Πρώτου Προπονητή – Head Coach's Challenge (HCC).

F-4.1 Κατάσταση: Όταν ο Head προπονητής αιτείται αμφισβήτηση θα πρέπει να υπάρχει οπτική επαφή με τον κοντινότερο διαιτητή. Ο Head προπονητής θα πρέπει να λέει στην Αγγλική γλώσσα "challenge" σχηματίζοντας το αντίστοιχο επίσημο σήμα, **σχηματίζοντας το παραλληλόγραμμο** με τα χέρια του.

Ο Head προπονητής μπορεί να προκαλέσει αμφισβήτηση μόνο στις περιπτώσεις που αναφέρονται στον επίσημο κανονισμό, άρθρο F.3.

Αμφισβήτηση Head Προπονητή μπορεί να αιτηθεί σε οποιοδήποτε στιγμή του αγώνα για όλες τις περιπτώσεις που μπορεί να χρησιμοποιηθεί το σύστημα στιγμιαίας επανάληψης IRS, συμπεριλαμβανομένου όταν το ρολόι του αγώνα δείχνει 2:00 ή λιγότερα στο 4^ο τέταρτο ή σε κάθε παράταση.

F-4.2 Παράδειγμα: Ο Head προπονητής της Β ομάδας αιτείται αμφισβήτηση HCC. Ο Head προπονητής αποκτά οπτική επαφή με τον κοντινότερο διαιτητή και λέει δυνατά στα Αγγλικά "challenge", αλλά δείχνει το σήμα για την ανασκόπηση IRS, περιστρέφοντας τον δείκτη του με εκτεταμένο το χέρι του.

Διευκρίνιση: Η αμφισβήτηση HCC για την ομάδα Β δεν πρέπει να δοθεί εφόσον ο head προπονητής δεν έκανε το επίσημο σήμα για την αμφισβήτηση HCC, σχηματίζοντας το παραλληλόγραμμο με τα χέρια του.

F-4.3 Παράδειγμα: Με 22" στο χρονόμετρο του αγώνα στο 2^ο τέταρτο, ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει το ταμπλό πάνω από το επίπεδο της στεφάνης και μετά την ακουμπάει ο Β1. Ο Διαιτητής αποφάσισε ότι το άγγιγμα του Β1 είναι νόμιμο και για αυτό δεν καταλογίστηκε παράβαση παρεμβολής (goaltending). Ο Head προπονητής της Α ομάδας πιστεύει ότι η απόφαση δεν είναι σωστή και αιτείται αμφισβήτηση HCC ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

Διευκρίνιση: Η παράβαση παρεμβολής ή παρέμβασης μπορεί να αμφισβητηθεί μόνο όταν οι διαιτητές έχουν καταλογίσει παράβαση παρεμβολής ή παρέμβασης. Το αίτημα αμφισβήτησης του Head προπονητή δεν θα γίνει δεκτό.

F-4.4 Παράδειγμα: Με 4:16 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 3^ο τέταρτο, ο Α1 κάνει drive προς το καλάθι και σκοράρει. Ο head προπονητής της ομάδας Β πιστεύει ότι ο Α1 έκανε καθαρά βήματα πριν πετύχει το καλάθι. Ο head προπονητής της ομάδας Β αιτείται αμφισβήτηση HCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

Διευκρίνιση: Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας Β δεν θα γίνει δεκτή. Μόνο οι περιπτώσεις που αναφέρονται στους επίσημους κανονισμούς, άρθρο F.3 μπορούν να αμφισβητηθούν. Παραβάσεις βημάτων, έχουν ή δεν έχουν καταλογιστεί, δεν μπορούν να αμφισβητηθούν.

F-4.5 Παράδειγμα: Με 9" στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 πετυχαίνει καλάθι 2 πόντων. Το αποτέλεσμα τώρα είναι Α 82 – Β 80. Μετά την επαναφορά από την ομάδα Β από την τελική της γραμμή, ο head προπονητής της ομάδας Α πιστεύει ότι το καλάθι του Α1 πρέπει να μετρήσει για 3 πόντους και αιτείται αμφισβήτηση HCC. Οι διαιτητές αντιλαμβάνονται το αίτημα όταν ο Β1 ντριμπλάρει στο μπροστά του γήπεδο.

Διευκρίνιση: Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας Α θα γίνει δεκτή. Οι διαιτητές πρέπει να σταματήσουν τον αγώνα άμεσα χωρίς να θέτουν καμία ομάδα σε μειονέκτημα. Αν από την ανασκόπηση του IRS προκύψει ότι η προσπάθεια του Α1 επιχειρήθηκε από την περιοχή των 2 πόντων, ο αγώνας θα συνεχιστεί με το αποτέλεσμα Α 82 – Β 80. Αν από την ανασκόπηση του IRS προκύψει ότι η προσπάθεια του Α1 επιχειρήθηκε από την περιοχή των 3 πόντων, ο αγώνας θα συνεχιστεί με το αποτέλεσμα Α 83 – Β 80. Και στις 2 περιπτώσεις, με επαναφορά



για την ομάδα Β από το μπροστά της γήπεδο, από το κοντινότερο σημείο που διακόπηκε ο αγώνας όταν ντρίμπλαρε ο Β1 και με τον υπολειπόμενο χρόνο στο χρονόμετρο του αγώνα.

F-4.6 Παράδειγμα: Με 9'' στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, ο Α1 πετυχαίνει καλάθι 2 πόντων. Το αποτέλεσμα τώρα είναι Α 82 – Β 80. Μετά την επαναφορά από την ομάδα Β από την τελική της γραμμή, ο head προπονητής της ομάδας Α πιστεύει ότι το καλάθι του Α1 πρέπει να μετρήσει για 3 πόντους και αιτείται αμφισβήτηση ΗCC. Οι διαιτητές αντιλαμβάνονται το αίτημα όταν ο Β1 πετυχαίνει καλάθι 2 πόντων με υπόλοιπο 1'' στο χρονόμετρο του αγώνα. Το αποτέλεσμα τώρα είναι Α 82 – Β 82.

Διευκρίνιση: Η αμφισβήτηση ΗCC της ομάδας Α θα γίνει δεκτή. Οι διαιτητές πρέπει να σταματήσουν τον αγώνα άμεσα. Αν από την ανασκόπηση του IRS προκύψει ότι η προσπάθεια του Α1 επιχειρήθηκε από την περιοχή των 2 πόντων, ο αγώνας θα συνεχιστεί με το αποτέλεσμα Α 82 – Β 82, με επαναφορά για την ομάδα Α από την τελική της γραμμή και με 1'' υπόλοιπο στο χρονόμετρο του αγώνα. Αν από την ανασκόπηση του IRS προκύψει ότι η προσπάθεια του Α1 επιχειρήθηκε από την περιοχή των 3 πόντων, ο αγώνας θα συνεχιστεί με το αποτέλεσμα Α 83 – Β 82, με επαναφορά για την ομάδα Α από την τελική της γραμμή και με 1'' υπόλοιπο στο χρονόμετρο του αγώνα.

F-4.7 Παράδειγμα: Με 7'' στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, ο Α1 πετυχαίνει καλάθι 2 πόντων. Το αποτέλεσμα τώρα είναι Α 82 – Β 80. Μετά την επαναφορά από την ομάδα Β από την τελική της γραμμή, ο head προπονητής της ομάδας Α πιστεύει ότι το καλάθι του Α1 πρέπει να μετρήσει για 3 πόντους και αιτείται αμφισβήτηση ΗCC. Οι διαιτητές αντιλαμβάνονται το αίτημα όταν ο Β1 πετυχαίνει καλάθι 2 πόντων και ηχεί η κόρνα λήξης του χρονομέτρου του αγώνα όταν η μπάλα ήταν στον αέρα. Το αποτέλεσμα τώρα είναι Α 82 – Β 82.

Διευκρίνιση: Η αμφισβήτηση ΗCC της ομάδας Α θα γίνει δεκτή. Οι διαιτητές πρέπει να κάνουν ανασκόπηση IRS πριν υπογράψουν το φύλλο αγώνα. Αν από την ανασκόπηση του IRS προκύψει ότι η προσπάθεια του Α1 επιχειρήθηκε από την περιοχή των 2 πόντων, ο αγώνας θα συνεχιστεί με παράταση και επαναφορά θα έχει η ομάδα που υποδεικνύει το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής. Αν από την ανασκόπηση του IRS προκύψει ότι η προσπάθεια του Α1 επιχειρήθηκε από την περιοχή των 3 πόντων, ο αγώνας θα λήξει με τελικό αποτέλεσμα Α 83 – Β 82.

F-4.8 Παράδειγμα: Με 7'' στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, ο Α1 πετυχαίνει καλάθι 2 πόντων. Το αποτέλεσμα τώρα είναι Α 82 – Β 80. Μετά ο Β1 επιχειρεί επιτυχημένο σουτ για καλάθι 2 πόντων και όταν η μπάλα βρισκόταν στον αέρα ηχεί η κόρνα λήξης του χρονομέτρου του αγώνα. Το αποτέλεσμα τώρα είναι Α 82 – Β 82. Ο head προπονητής της ομάδας Α πιστεύει ότι το καλάθι του Α1 πρέπει να μετρήσει για 3 πόντους και αιτείται αμφισβήτηση ΗCC άμεσα, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

Διευκρίνιση: Η αμφισβήτηση ΗCC της ομάδας Α θα γίνει δεκτή. Ο πρώτος διαιτητής μπορεί να κάνει ανασκόπηση IRS για την αμφισβήτηση ΗCC, σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα, για να αποφασίσει αν το καλάθι θα μετρήσει για 2 ή 3 πόντους. Αν από την ανασκόπηση του IRS προκύψει ότι η προσπάθεια του Α1 επιχειρήθηκε από την περιοχή των 2 πόντων, ο αγώνας θα συνεχιστεί με παράταση και επαναφορά στην ομάδα θα έχει η ομάδα που υποδεικνύει το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής. Αν από την ανασκόπηση του IRS προκύψει ότι η προσπάθεια του Α1 επιχειρήθηκε από την περιοχή των 3 πόντων, ο αγώνας θα λήξει με τελικό αποτέλεσμα Α 83 – Β 82.

F-4.9 Παράδειγμα: Με 6:36 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4ο τέταρτο, η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων. Οι διαιτητές δίνουν την κατοχή στην ομάδα Α. Η ομάδα Α παίρνει time-out. Ο head προπονητής της ομάδας Β πιστεύει ότι η απόφαση δεν είναι σωστή και αιτείται αμφισβήτηση HCC ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

Διευκρίνιση: Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας Β θα γίνει δεκτή. Η ανασκόπηση IRS για την αμφισβήτηση HCC, μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα, για να αποφασιστεί αν η απόφαση για την κατοχή από παράβαση μπάλας εκτός ορίων δόθηκε σωστά. Το time-out δεν θα ξεκινήσει μέχρι να ολοκληρωθεί η ανασκόπηση IRS και οι διαιτητές κοινοποιήσουν την τελική τους απόφαση. Το αίτημα για time-out της ομάδας Α μπορεί να ακυρωθεί σε οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια της ανασκόπησης έως και μετά την κοινοποίηση της τελικής απόφασης από το IRS, από τους διαιτητές.

F-4.10 Παράδειγμα: Με 5:28 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 2ο τέταρτο, ο Α1 ντρινμπλάρει κοντά στην πλάγια γραμμή και πασάρει στον Α2 που πετυχαίνει καλάθι. Ο head προπονητής της ομάδας Β πιστεύει ότι η ομάδα Α έκανε καθαρή παράβαση 8'' πριν ο Α2 πετύχει καλάθι. Ο head προπονητής της ομάδας Β αιτείται αμφισβήτηση HCC ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

Διευκρίνιση: Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας Β δεν θα γίνει δεκτή. Μόνο οι περιπτώσεις που αναφέρονται στους επίσημους κανονισμούς, άρθρο F.3 μπορούν να αμφισβητηθούν. Παράβαση 8'' μπορεί να εξεταστεί μόνο σε περίπτωση τέλους τετάρτου ή παράτασης. Το καλάθι θα μετρήσει. Ο head προπονητής της Β ομάδας **δεν έχει ακόμα χρησιμοποιήσει την αμφισβήτηση που δικαιούται.**

F-4.11 Παράδειγμα: Με 2:30 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 3ο τέταρτο, ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1. Στη συνέχεια ο Β1 χρεώνεται με τεχνική ποινή και ακολουθεί αποβολή του Β1 για λεκτική παρενόχληση στους διαιτητές. Ο head προπονητής της ομάδας Α πιστεύει ότι το προσωπικό φάουλ του Β1 πρέπει να αναβαθμιστεί σε αντιαθλητικό σφάλμα και αιτείται αμφισβήτηση HCC.

Διευκρίνιση: Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας Α θα γίνει δεκτή. Η ανασκόπηση IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασιστεί, σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα, αν ένα προσωπικό φάουλ μπορεί να αναβαθμιστεί σε αντιαθλητικό φάουλ. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι το φάουλ του Β1 ήταν αντιαθλητικό, η τεχνική ποινή στον Β1 θα τον οδηγήσει αυτόματα σε αποβολή. Η αποβολή του Β1 για την περεταίρω λεκτική παρενόχληση στους διαιτητές, δεν μπορεί πλέον να τιμωρηθεί εντός αγώνα και πρέπει να κοινοποιηθεί στη αρμόδια αρχή της διοργάνωσης. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανέναν παίκτη να διεκδικεί το ριμπάουντ. Στην συνέχεια ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανέναν παίκτη να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά από την ομάδα Α από την γραμμή επαναφοράς στο μπροστά της γήπεδο.

F-4.12 Κατάσταση: Όποτε αιτείται μια αμφισβήτηση HCC μετά από time-out, από οποιαδήποτε ομάδα, αυτό το time-out θα συνεχίζεται χωρίς διακοπή. Το αίτημα αμφισβήτησης HCC δεν θα μπορεί να ακυρωθεί και η ανασκόπηση θα γίνεται μετά το time-out.

F-4.13 Παράδειγμα: Ο Α1 πετυχαίνει καλάθι 3 πόντων. Η ομάδα Β αιτείται time-out αυτή την στιγμή. Στη διάρκεια του time-out ο head προπονητής της ομάδας Β πιστεύει ότι ο Α1 πάτησε την γραμμή των 3 πόντων πριν φύγει η μπάλα από τα χέρια του για το καλάθι και αιτείται αμφισβήτηση HCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

Διευκρίνιση: Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας Β θα γίνει δεκτή. Η ανασκόπηση IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να καθοριστεί αν μια προσπάθεια έγινε από την περιοχή των 2 ή των 3 πόντων. Το time-out θα συνεχιστεί χωρίς καμία διακοπή. Η ανασκόπηση για την αμφισβήτηση HCC θα γίνει μετά το time-out.

F-4.14 Κατάσταση: Σε όλους τους αγώνες που χρησιμοποιείται το Σύστημα Στιγμιαίας Επανάληψης (Σ.Σ.Ε.) - Instant Replay System (IRS), στον head προπονητή μπορεί να χορηγηθεί μόνο μία αμφισβήτηση HCC. Οι χρονικοί περιορισμοί που αναφέρονται στους επίσημους κανονισμούς OBR, άρθρο F.3 δεν θα εφαρμόζονται.

F-4.15 Παράδειγμα: Με 3:23 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 2ο τέταρτο η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων. Οι διαιτητές δίνουν την επαναφορά στην ομάδα Α. Ο head προπονητής της ομάδας Β πιστεύει ότι η απόφαση δεν είναι σωστή και αιτείται αμφισβήτηση HCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία. Αυτή είναι

(α) η πρώτη αίτηση αμφισβήτησης HCC της ομάδας Β στον αγώνα.

(β) η δεύτερη αίτηση αμφισβήτησης HCC της ομάδας Β στον αγώνα.

Διευκρίνιση: (α) Η αμφισβήτηση HCC θα γίνει δεκτή. Ο πρώτος διαιτητής θα κάνει ανασκόπηση IRS, σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα, για να αποφασιστεί αν η παράβαση εκτός ορίων καταλογίστηκε σωστά. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι η απόφαση ήταν σωστή, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι η απόφαση δεν ήταν σωστή, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β. Και στις δύο περιπτώσεις ο head προπονητής της ομάδας Β χρησιμοποίησε την 1 αμφισβήτηση HCC που δικαιούται.

(β) Ο head προπονητής της ομάδας Β έχει ήδη χρησιμοποίησει την 1 αμφισβήτηση HCC που δικαιούται. Το αίτημα δεν θα γίνει δεκτό.

F-4.16 Παράδειγμα: Με 3:21 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 2ο τέταρτο η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων. Οι διαιτητές δίνουν την επαναφορά στην ομάδα Α. Ο head προπονητής της ομάδας Β πιστεύει ότι η απόφαση δεν είναι σωστή και αιτείται αμφισβήτηση HCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία. Η αμφισβήτηση HCC γίνεται δεκτή. Αμέσως μετά ο head προπονητής της ομάδας Β αλλάζει άποψη και ζητά να ακυρωθεί το αίτημα. Οι διαιτητές δέχονται την ακύρωση.

Διευκρίνιση: Αφού η αμφισβήτηση HCC γίνει δεκτή, το αίτημα αμφισβήτησης είναι τελικό και μη αναστρέψιμο.

F-4.17 Παράδειγμα: Με 2:35 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 2ο τέταρτο, ο Α1 πετυχαίνει καλάθι κοντά στην λήξη περιόδου των 24" και το παιχνίδι συνεχίζεται. Ο head προπονητής της ομάδας Β πιστεύει ότι το σήμα λήξης των 24άρων (shot clock) ακούστηκε πριν απελευθερωθεί η μπάλα για το σουτ. Ο Β1 ντριμπλάρει όταν ο head προπονητής της ομάδας Β αιτείται αμφισβήτηση HCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

Διευκρίνιση: Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας Β θα γίνει δεκτή. Η ανασκόπηση IRS για την αμφισβήτηση HCC, μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα, για να αποφασιστεί αν η μπάλα είχε αφήσει τα χέρια του Α1 για το σουτ πριν ηχήσει το σήμα λήξης της συσκευής των 24άρων (shot clock). Η αμφισβήτηση HCC μπορεί να ζητηθεί σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα. Οι διαιτητές είναι εξουσιοδοτημένοι να σταματήσουν τον αγώνα άμεσα και να κάνουν ανασκόπηση. Αν από την ανασκόπηση προκύψει ότι η μπάλα είχε απελευθερωθεί πριν το σήμα της συσκευής των 24άρων (shot clock), το καλάθι θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από το κοντινότερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν ο αγώνας διακόπηκε. Η ομάδα Β θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στην συσκευή των 24άρων (shot clock). Αν από την

ανασκόπηση προκύπτει ότι η μπάλα δεν είχε απελευθερωθεί πριν το σήμα της συσκευής των 24άρων (shot clock), το καλάθι δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από το κοντινότερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν ο αγώνας διακόπηκε. Η ομάδα Β θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στην συσκευή των 24άρων (shot clock). Και στις 2 περιπτώσεις ο head προπονητής της ομάδας Β θα έχει χρησιμοποιήσει την 1 αμφισβήτηση HCC που δικαιούται.

F-4.18 Παράδειγμα: Με 2:29 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 2ο τέταρτο, ο Α1 πετυχαίνει καλάθι κοντά στην λήξη περιόδου των 24άρων (shot clock) και το παιχνίδι συνεχίζεται. Οι διαιτητές διακόπτουν το παιχνίδι στο μπροστά γήπεδο της ομάδας Β όταν ο Α2 βγάζει την μπάλα εκτός ορίων. Σε αυτό το σημείο ο head προπονητής της ομάδας Β πιστεύει ότι το σήμα λήξης των 24άρων (shot clock) ακούστηκε πριν απελευθερωθεί η μπάλα για το σουτ και αιτείται αμφισβήτηση HCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

Διευκρίνιση: Η αμφισβήτηση HCC μπορεί να αιτηθεί, σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα, το αργότερο όταν οι διαιτητές έχουν σταματήσει τον αγώνα για πρώτη φορά μετά την απόφασή τους. Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας Β θα γίνει δεκτή. Η ανασκόπηση IRS, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασιστεί αν η μπάλα είχε αφήσει τα χέρια του Α1 για το σουτ πριν ηχήσει το σήμα λήξης της συσκευής των 24άρων (shot clock). Αν από την ανασκόπηση προκύπτει ότι η μπάλα είχε απελευθερωθεί πριν το σήμα της συσκευής των 24άρων (shot clock), το καλάθι θα μετρήσει. Αν από την ανασκόπηση προκύπτει ότι η μπάλα δεν είχε απελευθερωθεί πριν το σήμα της συσκευής των 24άρων (shot clock), το καλάθι δεν θα μετρήσει. Και στις 2 περιπτώσεις το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από το κοντινότερο σημείο που η μπάλα βγήκε εκτός ορίων. Η ομάδα Β θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στην συσκευή των 24άρων (shot clock). Ο head προπονητής της ομάδας Β θα έχει χρησιμοποιήσει την 1 αμφισβήτηση HCC που δικαιούται.

F-4.19 Παράδειγμα: Με 7:22 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 3ο τέταρτο, ο Β1 κάνει φάουλ στον ντρινμπλέρ Α1. Αυτό είναι το δεύτερο φάουλ της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο. Ο head προπονητής της ομάδας Α πιστεύει ότι δεν έγινε νόμιμη προσπάθεια να παιχτεί η μπάλα και ότι το προσωπικό φάουλ του Β1 πρέπει να αναβαθμιστεί σε αντιαθλητικό σφάλμα. Ο head προπονητής της ομάδας Α αιτείται αμφισβήτηση HCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

Διευκρίνιση: Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας Α θα γίνει δεκτή. Η ανασκόπηση IRS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασιστεί, σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα, αν ένα προσωπικό φάουλ, ένα αντιαθλητικό, ένα σφάλμα αποβολής, μπορεί να αναβαθμιστεί ή να υποβαθμιστεί ή να ληφθεί ως τεχνικό σφάλμα. Αν από την ανασκόπηση προκύπτει ότι το φάουλ ήταν απλό προσωπικό, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά από την ομάδα Α από το κοντινότερο σημείο του γηπέδου που καταλογίστηκε το φάουλ. Αν από την ανασκόπηση προκύπτει ότι το φάουλ ήταν αντιαθλητικό, το προσωπικό φάουλ θα αναβαθμιστεί. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από ένα αντιαθλητικό σφάλμα. Και στις 2 περιπτώσεις ο head προπονητής της ομάδας Α θα έχει χρησιμοποιήσει την 1 αμφισβήτηση HCC που δικαιούται.

F-4.20 Παράδειγμα: Με 7:16 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 3ο τέταρτο,
 (α) ο Β1 κάνει φάουλ στον ντρινμπλέρ Α1. Αυτό είναι το δεύτερο φάουλ της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο. Το παιχνίδι συνεχίζεται με επαναφορά της ομάδας Α. Μετά ο Α2 πετυχαίνει καλάθι 2 πόντων.
 (β) ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 στην προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι. Ο Α1 έχει την μπάλα στην διάθεση του για την πρώτη ελεύθερη βολή.



FIBA
We Are Basketball



Ο head προπονητής της ομάδας Α πιστεύει ότι δεν έγινε νόμιμη προσπάθεια να παιχτεί η μπάλα και ότι το προσωπικό φάουλ του Β1 πρέπει να αναβαθμιστεί σε αντιαθλητικό σφάλμα. Ο head προπονητής της ομάδας Α αιτείται αμφισβήτηση HCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

Διευκρίνιση: Η αμφισβήτηση HCC της ομάδας Α δεν θα γίνει δεκτή. Αφού η μπάλα βρίσκεται στην διάθεση παίκτη της Α ομάδας για την

(α) επαναφορά,

(β) πρώτη ελεύθερη βολή,

Είναι πολύ αργά για να γίνει δεκτή η αμφισβήτηση HCC. Ο head προπονητής πρέπει να αιτηθεί αμφισβήτηση HCC και η ανασκόπηση IRS να γίνει το αργότερο όταν οι διαιτητές διακόψουν τον αγώνα για πρώτη φορά μετά την απόφαση τους και πριν η μπάλα ζωντανέψει πάλι. Ο head προπονητής της ομάδας Α δεν θα έχει χρησιμοποιήσει την 1 αμφισβήτηση HCC που δικαιούται.

F-4.21 Παράδειγμα: Ο Α1 πετυχαίνει καλάθι κοντά στην λήξη περιόδου των 24άρων (shot clock) και το παιχνίδι συνεχίζεται. Ο πρώτος βοηθός προπονητή της ομάδας Β πιστεύει ότι το σήμα λήξης των 24άρων (shot clock) ακούστηκε πριν απελευθερωθεί η μπάλα για το σουτ και αιτείται αμφισβήτηση HCC, ακολουθώντας την σωστή διαδικασία.

Διευκρίνιση: Η αμφισβήτηση HCC του πρώτου βοηθού προπονητή της ομάδας Β δεν θα γίνει δεκτή. Μόνο ο head προπονητής της ομάδας Β μπορεί να αιτηθεί ανασκόπηση IRS.

F-4.22 Παράδειγμα: Ο σημειωτής θα πρέπει να καταγράφει στο φύλλο αγώνα όλες τις αιτήσεις αμφισβήτησης HCC από την ομάδα.

Διευκρίνιση: Μόνο οι αμφισβητήσεις HCC που έγιναν δεκτές πρέπει να καταγραφούν στο φύλλο αγώνα στα 2 κουτάκια, δίπλα στο πεδίο αμφισβήτησης HCC. Στο πρώτο κουτάκι ο σημειωτής θα καταγράψει το τέταρτο ή την παράταση και στο δεύτερο κουτάκι θα καταγράψει το λεπτό του του τέταρτου ή της παράτασης.