

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ 2018 ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2018

Τίτλος πρωτοτύπου:

2018 Official Basketball Rules
Official Interpretations

Μετάφραση – Επιμέλεια:

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

Ντάβαρης Παναγιώτης – Γενικός Γραμματέας Ο.Δ.Κ.Ε.

Μπίκας Βασίλειος - Διαιτητής Α1' Εθνικής κατηγορίας.

Valid as of 1st October 2018

Ισχύει από την 31η Ιανουαρίου 2019

ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2019

Οι διευκρινήσεις που παρουσιάζονται στο παρόν έγγραφο είναι οι επίσημες διευκρινήσεις των κανονισμών καλαθοσφαίρισης FIBA 2018 και είναι σε ισχύ από 31^η Ιανουαρίου 2019. 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 5^ο Παίκτες: Τραυματισμός

5-1 Κατάσταση. Εάν ένας παίκτης τραυματίζεται ή εμφανίζεται να τραυματίζεται και σαν αποτέλεσμα, ο head προπονητής, ο πρώτος βοηθός προπονητή, αναπληρωματικός, ο αποκλεισμένος παίκτης 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.

Παράδειγμα: Ο Α1 εμφανίζεται να έχει ένα τραυματισμένο αστράγαλο και το παιχνίδι σταματά. **Από την ομάδα Α:**

- (α) Ο γιατρός εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο και φροντίζει τον τραυματισμένο αστράγαλο του Α1.
- (β) Ο γιατρός εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο αλλά ο Α1 έχει ήδη ανακάμψει.
- (γ) Ο head προπονητής εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο να φροντίσει τον τραυματισμένο του παίκτη.
- (δ) Ο πρώτος βοηθός προπονητή, ο αναπληρωματικός ή οποιοδήποτε μέλος-συνοδός, εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο αλλά δεν φροντίζει τον Α1.

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



5-3 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.

5-4 Παράδειγμα: Ο Α1 τραυματίζεται σοβαρά και το παιχνίδι σταματά για περίπου 15 λεπτά επειδή ο γιατρός υπολογίζει ότι η απομάκρυνσή του από το αγωνιστικό χώρο θα μπορούσε να είναι επικίνδυνη για τον παίκτη.

Ερμηνεία: 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.

5-5 Κατάσταση: Εάν ένας παίκτης τραυματίζεται ή αιμορραγεί, ή έχει μια ανοικτή πληγή και δεν μπορεί να συνεχίσει να παίζει αμέσως (περίπου 15 δευτερόλεπτα), 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 σημειωτή για το time out έχει ηχήσει, πριν ένας διαιτητής γνώψει στον αναπληρωματικό παίκτη για να γίνει παίκτης αγώνα.

5-6 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.

Ερμηνεία:

(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 μία φάση στο χρονόμετρο του αγώνα.**

5-7 Κατάσταση. Παίκτες που υποδεικνύονται από τους **head** προπονητές τους για να **ξεκινήσουν** τον αγώνα ή έχουν δεχθεί ιατρική βοήθεια μεταξύ των ελευθέρων βολών, μπορούν να αντικατασταθούν στην περίπτωση ενός τραυματισμού. Σε αυτή την περίπτωση, οι αντίπαλοι δικαιούνται να αντικαταστήσουν τον ίδιο αριθμό παικτών, εάν το επιθυμούν.

5-8 Παράδειγμα. Καταλογίζεται σφάλμα του **A1** και χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Μετά την **1^η ελεύθερη** βολή, οι διαιτητές ανακαλύπτουν ότι ο Α1 αιμορραγεί. Ο **A1** αντικαθίσταται από τον Α6 που θα εκτελέσει την **2^η ελεύθερη** βολή. Η ομάδα Β ζητά την αντικατάσταση 2 παικτών.

Ερμηνεία: Η ομάδα Β δικαιούται να αντικαταστήσει μόνο 1 παίκτη.

5-9 Παράδειγμα. Καταλογίζεται σφάλμα του **A1** και χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Μετά την 1^η ελεύθερη βολή, οι διαιτητές ανακαλύπτουν ότι ο Β3 αιμορραγεί. Ο Β3 αντικαθίσταται από τον Β6. Η ομάδα Α ζητά την αντικατάσταση 1 παίκτη

Ερμηνεία: Η ομάδα Α δικαιούται να αντικαταστήσει 1 παίκτη.

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 επιβεβαιώσει 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, υπογράφοντας το φύλλο αγώνος.

7-2 Παράδειγμα: Η ομάδα Α παρουσιάζει στον προβλεπόμενο χρόνο τη λίστα της ομάδας στο σημειωτή. Οι αριθμοί 2 παικτών δεν είναι οι ίδιοι με 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.

Ερμηνεία:

(α) Οι λανθασμένοι αριθμοί διορθώνονται ή το όνομα του παίκτη προστίθεται 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 διορθώνονται χωρίς καμία κύρωση. Εντούτοις, το όνομα του παίκτη δεν μπορεί να προστεθεί στο φύλλο αγώνος.

7-3 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 αυτό ανακαλύπτεται πριν την έναρξη του παιχνιδιού, οι 5 αρχικοί παίκτες θα διορθώνονται. Εάν αυτό ανακαλύπτεται μετά την έναρξη του παιχνιδιού, αυτό θα αγνοείται.

7-4 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.

Ερμηνεία:

(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.

7-5 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.

Ερμηνεία: 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.

ΑΡΘΡΟ 8^ο: 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 αγώνος ηχήσει για τη λήξη του τετάρτου ή της παράτασης.
- Στην περίπτωση χρήσης του Συστήματος Στιγμιαίας Επανάληψης (Σ.Σ.Ε.), στο τέλος του τετάρτου ή της παράτασης μετά που ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) έχει γνωστοποιήσει την τελική του απόφαση.

8-2 Παράδειγμα: Ο Α1 βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι όταν καταλογίζεται υπέρ του σφάλμα ταυτόχρονα με τον ήχο της κόρνας του χρονομέτρου για τη λήξη του τετάρτου. Στον Α1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές.**Ερμηνεία:** Οι ελεύθερες βολές θα εκτελούνται άμεσα. Ο χρονομέτρης θα ξεκινά το ρολόι του για τη μέτρηση του διαλείματος του αγώνος, μετά την ολοκλήρωση των ελευθέρων βολών.**8-3 Παράδειγμα:** Ο Α1 βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι όταν καταλογίζεται υπέρ του σφάλμα ταυτόχρονα με τον ήχο της κόρνας του χρονομέτρου για τη λήξη του τετάρτου. Οι διαιτητές δεν είναι σίγουροι εάν στον Α1 θα πρέπει να χορηγηθούν 2 ή 3 ελεύθερες βολές. Οι διαιτητές αποφασίζουν να κάνουν χρήση του Σ.Σ.Ε.**Ερμηνεία:** Ο χρονομέτρης θα ξεκινά το χρονόμετρο για τη μέτρηση του διαλείματος του παιχνιδιού μετά την απόφαση που έχει προκύψει από το Σ.Σ.Ε. και οι 2 ή 3 ελεύθερες βολές έχουν εκτελεστεί.**ΑΡΘΡΟ 9^ο: 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. Εάν λιγότεροι από 5 παίκτες είναι στον αγωνιστικό χώρο την ώρα έναρξης του παιχνιδιού, οι διαιτητές πρέπει να είναι ελαστικοί σε οποιαδήποτε απρόβλεπτη περίσταση-εις που θα μπορούσε να εξηγήσει την καθυστέρηση. Εάν μια λογική εξήγηση παρέχεται για την καθυστέρηση, δεν θα πρέπει να καταλογίζεται τεχνική ποινή. Εάν, εντούτοις, καμία τέτοια εξήγηση δεν παρέχεται, μία τεχνική ποινή κατά του head προπονητή καταγεγραμμένη ως 'B₁' ή/και απώλεια του παιχνιδιού θα προκύψει εξαιτίας της καθυστερημένης προσέλευσης των παικτών.**9-2 Παράδειγμα:** Κατά την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνος, η ομάδα Β έχει λιγότερους από 5 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο, έτοιμους να αγωνιστούν. Ο εκπρόσωπος της ομάδας Β:

- (α) Είναι σε θέση να παρέχει μια λογική και αποδεκτή εξήγηση για την καθυστερημένη άφιξη των παικτών της ομάδας Α.
- (β) Είναι ανίκανος να παρέχει μια λογική και αποδεκτή εξήγηση για την καθυστερημένη άφιξη των παικτών της ομάδας Β.

Ερμηνεία:

Η έναρξη του παιχνιδιού θα καθυστερήσει για μέγιστο χρονικό διάλειμμα 15 λεπτών. Εάν οι απόντες παίκτες φθάσουν στον αγωνιστικό χώρο έτοιμοι να αγωνιστούν, πριν την πάροδο των δέκα πέντε (15) λεπτών:

- (α) Το παιχνίδι θα αρχίσει και καμία ποινή δεν θα καταλογιστεί.
- (β) Μία τεχνική ποινή θα καταλογιστεί εις βάρος του head προπονητή Β, καταγεγραμμένη ως "B". Οποιοσδήποτε παίκτης, υποδεικνυόμενος από την αρχική πεντάδα της ομάδας Α θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα ξεκινήσει με jump ball.

Και στις δύο περιπτώσεις, εάν οι απόντες παίκτες δεν έχουν φθάσει στον αγωνιστικό χώρο έτοιμοι να αγωνιστούν, πριν την πάροδο των 15 λεπτών, το παιχνίδι θα κατακυρωθεί υπέρ της ομάδας Α λόγω υπαιτιότητας με σκορ 20:0. Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) θα το αναγράψει στην πίσω πλευρά του φύλλου αγώνος, στη διοργανώτρια αρχή.

9-3 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.

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

9-4 Παράδειγμα: **Κοντά** στη λήξη του αγώνος, 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 περισσότερους από** 15 πόντους, ο **head** προπονητής της Β επιδεικνύοντας fair play, θέλει να απομακρύνει 1 από τους παίκτες του με σκοπό να αγωνιστεί επίσης με 4 παίκτες.

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

9-5 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 που 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.

9-6 Παράδειγμα: Μετά από την **έναρξη** του παιχνιδιού, οι διαιτητές ανακαλύπτουν ότι **οι δύο ομάδες παίζουν σε λάθος κατεύθυνση.**

Ερμηνεία:

Το παιχνίδι θα σταματήσει το συντομότερο δυνατόν **χωρίς** καμία ομάδα να τίθεται σε μειονεκτική θέση. Οι ομάδες θα ανταλλάξουν τα καλάθια. Το παιχνίδι θα ξαναρχίσει από την αντίθετη θέση-καθρέφτης, πλησιέστερα στο σημείο που το παιχνίδι σταμάτησε.

9-7 Κατάσταση. Το παιχνίδι θα **ξεκινά με jump – ball** στον κεντρικό κύκλο.

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.

Ερμηνεία: **Οποιοσδήποτε από τους υποδεικνυόμενους 5 παίκτες που θα ξεκινήσουν τον αγώνα θα εκτελέσει την ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ.** Αντικατάσταση δεν μπορεί να χορηγηθεί πριν την έναρξη του αγωνιστικού χρόνου.

9-9 Παράδειγμα: Στη διάρκεια του διαλείμματος του παιχνιδιού πριν την έναρξη του, ένα μέλος της Α ομάδας **χρεώνεται** αντιαθλητικό σφάλμα **κατά ενός μέλους της ομάδας Β.**

Ερμηνεία: Αυτό το μέλος της ομάδας Β θα εκτελέσει τις 2 ελεύθερες βολές πριν την **έναρξη** του παιχνιδιού.

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

Εάν αυτό το μέλος δεν είναι 1 από τους 5 παίκτες που θα ξεκινήσουν το παιχνίδι, δεν μπορεί να παραμείνει στον αγωνιστικό χώρο και θα πρέπει να αντικατασταθεί από **1 από τους 5 παίκτες που επιβεβαιωμένα έχουν υποδειχθεί να ξεκινήσουν το παιχνίδι.**

Το παιχνίδι θα ξεκινήσει με jump – ball.



ΑΡΘΡΟ 10^ο: 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 παίκτης, **head** προπονητής, **πρώτος βοηθός προπονητή, αναπληρωματικός, αποκλεισμένος παίκτης** ή συνοδός – μέλος της αμυνόμενης ομάδας δεχθεί μια τεχνική ποινή.

10-2 Παράδειγμα: Ο Α1 έχει ξεκινήσει την προσπάθεια για καλάθι όταν ο Β2 **χρεώνεται** με σφάλμα στον Α2. Αυτό είναι το **τρίτο** ομαδικό σφάλμα για την Β σε αυτό το τέταρτο. Ο Α1 ολοκληρώνει το σουτ του με μια συνεχόμενη κίνηση.

Ερμηνεία: Το καλάθι, εάν επιτευχθεί, θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο **που συνέβη** το σφάλμα.

10-3 Παράδειγμα: Ο Α1 έχει ξεκινήσει την προσπάθεια για καλάθι όταν ο Β2 **χρεώνεται** με σφάλμα στον Α2. Αυτό είναι το **πέμπτο** ομαδικό σφάλμα για την Β σε αυτό το τέταρτο. Ο Α1 ολοκληρώνει το σουτ του με μια συνεχόμενη κίνηση.

Ερμηνεία: Το καλάθι, εάν επιτευχθεί, θα μετρήσει. Ο Α2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας βολής.

10-4 Παράδειγμα: Ο Α1 έχει ξεκινήσει την προσπάθεια για καλάθι όταν ο Α2 **χρεώνεται** με σφάλμα στον Β2. Ο Α1 ολοκληρώνει το σουτ του με μια συνεχόμενη κίνηση.

Ερμηνεία: Η μπάλα νεκρώνει όταν ο Α2 **χρεώνεται** με σφάλμα. Το καλάθι εάν επιτευχθεί δεν θα μετρήσει. **Ανεξαρτήτως του αριθμού των ομαδικών σφαλμάτων της Α ομάδας σε αυτό το τέταρτο, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα.**

ΑΡΘΡΟ 12^ο: 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.

12-2 Παράδειγμα: Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) πετά τη μπάλα για το εναρκτήριο jump ball. Αμέσως μετά που η μπάλα αγγίζεται νόμιμα από τον αναπηδώντα Α1:

(α) Καταλογίζεται αναπήδηση επειδή η μπάλα κρατιέται ταυτόχρονα από τους Α2 και Β2.

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

Ερμηνεία: Από τη 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 παραμείνει καταναλωμένος.

12-3 Παράδειγμα: Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) πετά τη μπάλα για το εναρκτήριο jump-ball. Αμέσως μετά που η μπάλα αγγίζεται νόμιμα 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**.

Ερμηνεία: 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. Μετά την επαναφορά από εκτός ορίων, η ομάδα που δεν κέρδισε την κατοχή της ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο, θα έχει το δικαίωμα για την 1^η εναλλασσόμενη κατοχή από το πλησιέστερο σημείο όπου συμβαίνει επόμενη διαδικασία αναπήδησης.

12-4 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 απονέμεται λανθασμένα στην ομάδα Α για επαναφορά εκτός ορίων.

Ερμηνεία: Μόλις η μπάλα αγγίξει ή νομίμως αγγιχτεί από έναν παίκτη στο αγωνιστικό χώρο, το λάθος δεν μπορεί να διορθωθεί. Ωστόσο, η ομάδα Β δεν χάνει το δικαίωμα της επόμενης εναλλασσόμενης κατοχής, στην επόμενη κατάσταση αναπήδησης, ως αποτέλεσμα του λάθους.

12-5 Παράδειγμα: Ταυτόχρονα με το σήμα της λήξης του 1^{ου} τετάρτου, ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στον Α1. Η ομάδα Α έχει το δικαίωμα της κατοχής λόγω της εναλλασσόμενης κατοχής για την έναρξη του 2^{ου} τετάρτου.

Ερμηνεία: Ο Α1 θα σουτάρει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Μετά από το διάλειμμα των 2 λεπτών, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά εκτός ορίων για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδό της, με 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.

12-6 Παράδειγμα: Αμέσως μετά που το χρονόμετρο έχει ηχήσει για τη λήξη του 3^{ου} τετάρτου, ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Α1. Η ομάδα Α έχει το δικαίωμα στην επόμενη εναλλασσόμενη κατοχή για την έναρξη του 4^{ου} τετάρτου.

Ερμηνεία: Ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες πριν την έναρξη του 4^{ου} τετάρτου, χωρίς κανείς παίκτης να συμμετέχει στη διεκδίκηση του ριμπάουντ. Το 4^ο τέταρτο θα ξεκινά με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδό της, με 14 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο των 24άρων (shot clock). Η ομάδα Α δεν θα χάσει το δικαίωμα στην επόμενη εναλλασσόμενη κατοχή, σε περίπτωση jump ball.

12-7 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.

Ερμηνεία: Καταλογίζεται jump-ball λόγω μπάλας που κρατιέται ταυτόχρονα.

12-8 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 1 πόδι στη γραμμή των ορίων.

Ερμηνεία: Καταλογίζεται jump-ball λόγω μπάλας που κρατιέται ταυτόχρονα.

12-9 Παράδειγμα: Ο Α1 πηδά με τη 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.

Ερμηνεία: Καταλογίζεται jump-ball λόγω μπάλας που κρατιέται ταυτόχρονα.

12-10 Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) πετά την μπάλα για το εναρκτήριο jump-ball. Πριν η μπάλα αγγιχθεί νόμιμα, ο αναπηδών Α1, αγγίζει τη μπάλα.

Ερμηνεία: Ο Α1 έχει διαπράξει παράβαση κατά την αναπήδηση. Στην ομάδα Β χορηγείται επαναφορά της μπάλας από το εμπρός της γήπεδο, κοντά στην κεντρική γραμμή στο πλησιέστερο σημείο που διαπράχθηκε η παράβαση με 14 δευτερόλεπτα στο συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

12-11 Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) πετά τη μπάλα για το εναρκτήριο jump-ball. Πριν η μπάλα αγγιχθεί νόμιμα, ο Α2 (δεν συμμετέχει στην αναπήδηση), εισέρχεται στον κεντρικό κύκλο από το πίσω γήπεδό του.

Ερμηνεία: Ο Α2 έχει διαπράξει παράβαση κατά την αναπήδηση. Στην ομάδα Β χορηγείται επαναφορά της μπάλας από το εμπρός της γήπεδο, κοντά στην κεντρική γραμμή στο πλησιέστερο σημείο που διαπράχθηκε η παράβαση με 14 δευτερόλεπτα στο συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.



12-12 Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) πετά τη μπάλα για το εναρκτήριο jump-ball. Πριν η μπάλα αγγιχθεί νόμιμα, ο Α2 (δεν συμμετέχει στην αναπήδηση), εισέρχεται στον κεντρικό κύκλο από το εμπρός γήπεδο του.

Ερμηνεία: Ο Α2 έχει διαπράξει παράβαση κατά την αναπήδηση. Στην ομάδα Β χορηγείται επαναφορά της μπάλας από το πίσω της γήπεδο, κοντά στην κεντρική γραμμή στο πλησιέστερο σημείο που διαπράχθηκε η παράβαση με 24 δευτερόλεπτα στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

12-13 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 κατοχή της μπάλας ή 24 δευτερόλεπτα όταν η αντίπαλη ομάδα θα δικαιούται την κατοχή της μπάλας.

12-14 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.

Ερμηνεία: Μετά την επαναφορά, από την τελική γραμμή:

(α) Η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα

(β) Η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα

στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

12-15 Παράδειγμα: Η μπάλα είναι στον αέρα στη 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.

Ερμηνεία: Μετά την επαναφορά από την τελική γραμμή η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock)

12-16 Παράδειγμα: Ο Β2 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στη διάρκεια σουτ 2 πόντων από τον Α1. Στη διάρκεια της τελευταίας ελεύθερης βολής:

(α) Η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό.

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

(γ) Η μπάλα δεν αγγίζει την στεφάνη.

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

12-17 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. Οι διαιτητές καταλογίζουν jump-ball.

Ερμηνεία: 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 γραμμή, εκτός πίσω ακριβώς από το ταμπλό, με 24 δευτερόλεπτα στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

12-18 Παράδειγμα: Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Α. Στη διάρκεια του διαλείμματος του παιχνιδιού 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, για την έναρξη του 2^{ου} τετάρτου. Το βελάκι παραμένει χωρίς να αντιστραφεί. Μετά την επαναφορά, η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό στο εμπρός γήπεδο της Α ομάδας. Οι διαιτητές καταλογίζουν περίπτωση jump-ball.



Ερμηνεία: 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.

12-19 Κατάσταση. Μία κρατούμενη μπάλα συμβαίνει όταν 1 ή περισσότεροι παίκτες από την αντίπαλη ομάδα έχουν 1 χέρι ή δύο χέρια σταθερά στη μπάλα ώστε κανένας παίκτης να μην μπορεί να αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας χωρίς αδικαιολόγητη τραχύτητα.

12-20 Παράδειγμα: Ο Α1 με τη 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' ό τι επιτρέπεται από τον κανονισμό των βημάτων.

Ερμηνεία: Καταλογίζεται jump-ball λόγω μπάλας που κρατιέται ταυτόχρονα.

12-21 Κατάσταση. Μια παράβαση της ομάδας στη διάρκεια της εναλλασσόμενης κατοχής, προκαλεί την απώλεια της επαναφοράς λόγω της εναλλασσόμενης κατοχής.

12-22 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 τη μπάλα, πατά στον αγωνιστικό χώρο ενώ έχει τη μπάλα στο/α χέρι/α του.
- (β) Ο Α2 εκτείνει τα χέρια του πάνω από τη γραμμή ορίων, πριν η μπάλα επιστρέψει στον αγωνιστικό χώρο.
- (γ) Ο Α1 που επαναφέρει τη μπάλα, κάνει περισσότερο από 5 δευτερόλεπτα για να ελευθερώσει τη μπάλα.

Ερμηνεία: Σε όλες τις περιπτώσεις, η ομάδα που επαναφέρει διαπράττει παράβαση. Η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους για επαναφορά από το σημείο της αρχικής επαναφοράς. Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα στρέφεται αμέσως.

ΑΡΘΡΟ 13°: Πως παίζεται η μπάλα

13-1 Κατάσταση. Η τοποθέτηση της μπάλας μεταξύ των ποδιών με σκοπό την προσποίηση μιας πάσας, είναι παράβαση.

13-2 Παράδειγμα: Ο Α1 έχει τελειώσει τη ντρίμπλα του. Πριν πασάρει, ο Α1 τοποθετεί τη μπάλα ανάμεσα στα πόδια του και προσποιείται μία πάσα.

Ερμηνεία: Παράβαση.

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 ντριντλάροντάς την ή 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 (από το διαιτητή) στα χέρια του.

Ερμηνεία: Η μπάλα ζωντανεύει όταν ο διαιτητής τοποθετεί τη 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 τη μπάλα στον Α2 και η μπάλα κινείται κατά μήκος της γραμμής εκτός ορίων. Ο Β1 προσπαθεί να πιάσει τη 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 1 χέρι.
- και η μπάλα επιστρέφει στον αγωνιστικό χώρο όπου και πιάνεται από τον Α2.

Ερμηνεία:

- (α) Η ομάδα Α διατηρεί τον έλεγχο της μπάλας. Το ρολόι των 24άρων θα συνεχίζει.
(β) Η ομάδα Β έχει αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας. Η ομάδα Α θα έχει 24 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων.

ΑΡΘΡΟ 15°: Παίκτης σε προσπάθεια για σουτ

15-1 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.

15-2 Παράδειγμα: Σε προσπάθεια για σουτ, ο Α1 έχει τη μπάλα στα δύο του χέρια του όταν καταλογίζεται υπέρ του σφάλμα από τον Β1. Στη συνέχεια ο Α1 πασάρει τη μπάλα στον Α2.

Ερμηνεία: Ο Α1 δεν θεωρείται πλέον ότι βρίσκεται σε προσπάθεια για σουτ.

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.

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.

Ερμηνεία: 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 τη 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.

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

16-4 Κατάσταση: Εάν η μπάλα μπει στο καλάθι, η αξία του καλαθιού καθορίζεται από το σημείο που η μπάλα:

(α) Έχει μπει στο καλάθι απευθείας, ή

(β) Στη διάρκεια της πάσας αγγίχθηκε από οποιοδήποτε παίκτη ή αγγίζει τον αγωνιστικό χώρο πριν μπει στο καλάθι.

16-5 Παράδειγμα: Ο Α1 πασάρει τη μπάλα από την περιοχή των 3 πόντων και η μπάλα απευθείας μπαίνει στο καλάθι.

Ερμηνεία: Στην ομάδα Α θα πιστωθούν 3 πόντοι καθώς η πάσα του Α1 ελευθερώθηκε από την περιοχή των 3 πόντων.

16-6 Παράδειγμα: Ο Α1 πασάρει τη μπάλα από την περιοχή των 3 πόντων και η μπάλα αγγίζεται από οποιοδήποτε παίκτη ή αγγίζει τον αγωνιστικό χώρο:

(α) Στην περιοχή των 2 πόντων της ομάδας Α, ή

(β) Στην περιοχή των 3 πόντων της ομάδας Α

πριν μπει στο καλάθι.

Ερμηνεία: Και στις δύο περιπτώσεις στην ομάδα Α θα πιστωθούν 2 πόντοι καθώς η μπάλα δεν μπήκε στο καλάθι απευθείας.

16-7 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 στη διάρκεια ενός σουτ. Αυτό είναι ιδιαίτερος σημαντικό 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 0:00.3 δευτερόλεπτα 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, 0:00.2 ή 0:00.1 δευτερόλεπτα εμφανίζονται στο χρονόμετρο του αγώνος, η μόνη περίπτωση ενός έγκυρου καλαθιού από παίκτη που είναι στον αέρα, είναι με άγγιγμα (tapping) ή απευθείας κάρφωμα της μπάλας.

16-8 Παράδειγμα: Στην ομάδα Α χορηγείται επαναφορά από εκτός ορίων, με:

(α) 0:00.3,

(β) 0:00.2 ή 0:00.1, δέκατα του δευτερολέπτου

να εμφανίζονται στο χρονόμετρο του αγώνος ή της συσκευής των 24άρων (shot clock).

Ερμηνεία:

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

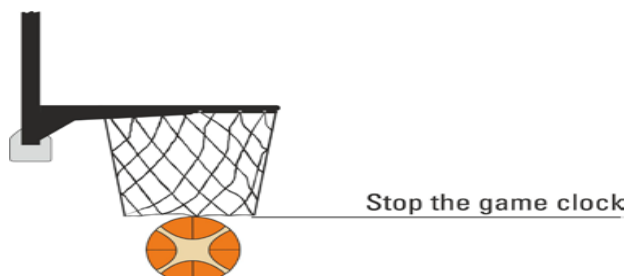
(β) Το καλάθι μπορεί να πιστωθεί μόνο εάν η μπάλα, ενώ είναι στον αέρα μετά από πάσα, αγγιχθεί (tapped) ή απευθείας προωθηθεί (κάρφωμα) μέσα στο καλάθι.

16-9 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 έχει περάσει καθαρά το καλάθι όπως απεικονίζεται στο Διάγραμμα 1.



Διάγραμμα 1. Επίτευξη καλαθιού

16-10 Παράδειγμα: Στην έναρξη του τετάρτου, η ομάδα Α αμύνεται στο δικό της καλάθι όταν ο Β1 κατά λάθος ντριμπλάρει προς το δικό του καλάθι και σκοράρει.

Ερμηνεία: Στον αρχηγό της ομάδας Α, εντός του αγωνιστικού χώρου, θα πιστωθούν 2 πόντοι.

16-11 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί σουτ για καλάθι. Ο Β1 αγγίζει τη μπάλα η οποία είναι μέσα στο καλάθι αλλά δεν έχει περάσει εντελώς μέσα από αυτό.

Ερμηνεία: Αυτό είναι μια παράβαση παρέμβασης (basket interference). Το καλάθι θα μετρήσει για 2 ή 3 πόντους.

ΑΡΘΡΟ 17^ο: Επαναφορά.

17-1 Κατάσταση. Παίκτης που εκτελεί μία επαναφορά από εκτός ορίων, πριν ελευθερώσει τη μπάλα στη διάρκεια της επαναφοράς, είναι πιθανόν, το/α χέρι/ια 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: Με 4:37 υπολειπόμενο χρόνο στο 3^ο τέταρτο, στον A1 χορηγείται μία επαναφορά εκτός ορίων. **Ενώ κρατά τη μπάλα:**

(α) Ο A1 μετακινεί το/α χέρι/ια του πάνω από τη νοητή γραμμή ορίων έτσι ώστε η μπάλα να βρίσκεται επάνω από την περιοχή του αγωνιστικού χώρου. Ο B1 αρπάζει τη μπάλα από τον A1 ή κτυπά τη μπάλα από το/α χέρι/ια του A1 χωρίς να προκαλέσει οποιαδήποτε φυσική επαφή ενάντια του A1.

(β) Ο B1 μετακινεί το/α χέρια του πάνω από τη νοητή γραμμή προς τον A1 για να σταματήσει την πάσα προς τον A2 που βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο.

Ερμηνεία: Και στις δύο περιπτώσεις, ο B1 έχει παρεμποδίσει την επαναφορά εκτός ορίων, επομένως, καθυστερεί το παιχνίδι. Οι διαιτητές καταλογίζουν μία παράβαση.

Επιπλέον, μια προφορική προειδοποίηση θα δοθεί στον B1 και θα διαβιβαστεί στον head προπονητή B. Αυτή η προειδοποίηση θα ισχύσει για όλους τους παίκτες της ομάδας B, για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Η επανάληψη μιας παρόμοιας κίνησης οποιουδήποτε παίκτη της ομάδας B μπορεί να οδηγήσει σε τεχνική ποινή.

17-3 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 τη γραμμή εκτός ορίων με σκοπό να παρέμβει στην επαναφορά της μπάλας.

17-4 Παράδειγμα: Με 0:54 να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, η ομάδα A έχει το δικαίωμα της επαναφοράς της μπάλας. Πριν ο διαιτητής δώσει τη μπάλα στον A1 για να την επαναφέρει, κάνει το σήμα της παράνομης υπέρβασης της γραμμής εκτός ορίων. Μετά από αυτό, ο B1 μετακινεί τα χέρια του προς τον A1, πάνω από τη γραμμή εκτός ορίων, πριν η μπάλα επαναφερθεί κατά μήκος, πάνω από τη γραμμή εκτός ορίων.

Ερμηνεία: Στον B1 θα καταλογίζεται τεχνική ποινή.

17-5 Κατάσταση. Σε επαναφορά εκτός ορίων, ο παίκτης που θα την επαναφέρει, πρέπει να πασάρει τη μπάλα (να μην δώσει τη μπάλα) σε ένα συμπαίκτη του στον αγωνιστικό χώρο.

17-6 Παράδειγμα: Στην επαναφορά εκτός ορίων από τον A1, ο A1 δίνει τη μπάλα (χέρι με χέρι) στον A2 που είναι στον αγωνιστικό χώρο.

Ερμηνεία: Ο A1 διαπράττει μια παράβαση επαναφοράς εκτός ορίων. Η μπάλα πρέπει να αφήσει το/α χέρι/ια του A1 για επαναφορά για να θεωρηθεί νόμιμη μία επαναφορά από εκτός ορίων. Στην ομάδα B θα χορηγείται μία επαναφορά εκτός ορίων από το σημείο της αρχικής επαναφοράς εκτός ορίων.

17-7 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.

17-8 Παράδειγμα: Ο A1 έχει δεχθεί τη μπάλα από το διαιτητή για την εκτέλεση της επαναφοράς και αυτός:

(α) Τοποθετεί τη μπάλα στο έδαφος και κατόπιν αυτή αποκτάται από τον A2.

(β) Δίνει τη μπάλα (χέρι με χέρι) στον A2 από την περιοχή εκτός ορίων.

Ερμηνεία: Και στις δύο περιπτώσεις αυτό είναι παράβαση του A2 για μετακίνηση του σώματός του πάνω από τη γραμμή ορίων πριν ο A1 πασάρει τη μπάλα πάνω από τη γραμμή ορίων.

17-9 Παράδειγμα: Μετά από επιτυχημένη καλαθιά της A ομάδας ή πετυχημένη τελευταία ελεύθερη βολή, ένα time out χορηγείται στην ομάδα B. Μετά το time out, ο B1 δέχεται τη μπάλα από το διαιτητή για επαναφορά από την τελική γραμμή. Ο B1 κατόπιν:

(α) Τοποθετεί τη μπάλα στο έδαφος και κατόπιν αυτή αποκτάται από τον B2.

(β) Δίνει τη μπάλα (χέρι με χέρι) στον B2, ο οποίος βρίσκεται πίσω από την τελική γραμμή.

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



17-10 Κατάσταση. Εάν ένα time out χορηγείται στην ομάδα που είχε την κατοχή της μπάλας **στο** δικό της πίσω γήπεδο όταν το χρονόμετρο του αγώνος 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 εκτελεστεί 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 **μία κατάσταση συμπλοκής**, το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας.

17-11 Παράδειγμα: Με 0:35 να απομένει 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.

Ερμηνεία: Το αργότερο μετά τη 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 επαναρχίζει 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.

17-12 Παράδειγμα: Με 0:44 να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, στο 4^ο τέταρτο, με 17 δευτερόλεπτα να απομένουν στην συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων, ο Α1 έχει ντριμπλάρει 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).

Ερμηνεία:

(α) Το παιχνίδι θα επαναρχίζει 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 επαναρχίζει 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.

17-13 Παράδειγμα: Με 0:57 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.

Ερμηνεία: Μετά το time out, εάν ο **head** προπονητής της ομάδας Β αποφασίζει 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

17-14 Παράδειγμα: Με 0:26 να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 έχει ντριμπλάρει 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 αυτή το τέταρτο.

Στην ομάδα Α χορηγείται ένα time out.

Ερμηνεία: Μετά το time out:

Εάν 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.

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

17-15 Παράδειγμα: Με 1:24 να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 έχει ντριμπλάρει 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 ντριμπλάρει 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.

Ερμηνεία: 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.

17-16 Παράδειγμα: Με 0:48 να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 έχει ντριμπλάρει τη μπάλα στο εμπρός του γήπεδο όταν ο Β1 κτυπάει τη μπάλα προς το πίσω γήπεδο της ομάδας Α όπου οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α αρχίζει να ντριμπλάρει τη μπάλα ξανά. Ο Β2 τώρα χρεώνεται με το 3^ο σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτό το τέταρτο, στο δικό του πίσω γήπεδο Α με:

(α) 6 δευτερόλεπτα,

(β) 17 δευτερόλεπτα

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

Ερμηνεία: Μετά το time out:

Εάν 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.



Εάν ο head προπονητής της ομάδας Α αποφασίσει την επαναφορά από το δικό του πίσω γήπεδο, και στις δύο περιπτώσεις η ομάδα Α θα έχει 24 δευτερόλεπτα, στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

17-17 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. Τα σφάλματα αποβολής για την συμπλοκή ακυρώνονται μεταξύ τους. Πριν την εκτέλεση της επαναφοράς, στην ομάδα Α χορηγείται ένα time out.

Ερμηνεία: 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 το 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.

17-18 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.

Ερμηνεία: Οι ποινές των σφαλμάτων αποβολής θα ακυρώνονται μεταξύ τους. Μετά το time out, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά της Α ομάδας από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός δικό της γήπεδο με 19 δευτερόλεπτα στη συσκευή (shot clock) των 24άρων δευτερολέπτων.

17-19 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.

Ερμηνεία: Η αρχική απόφαση του head προπονητή της Α ομάδας για την εκτέλεση της επαναφοράς από το δικό του εμπρός γήπεδο 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.

17-20 Παράδειγμα: 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 γραμματεία. 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. (επίσης ιππαστί??)

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.

17-21 Παράδειγμα: Στην έναρξη του 2^{ου} τετάρτου ο Α1 διαπράττει παράβαση στην προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου.

Ερμηνεία: Η μπάλα θα χορηγείται στην ομάδα Β για επαναφορά από το σημείο της αρχικής επαναφοράς, 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.

17-22 Παράδειγμα: Στην έναρξη του 3^{ου} 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.

Ερμηνεία: 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.

17-23 Παράδειγμα: Στη διάρκεια της επαναφοράς, από την προέκταση της κεντρικής γραμμής για την έναρξη του 2^{ου} τετάρτου, ο παίκτης Α1 που την επαναφέρει, πατά στον αγωνιστικό χώρο.

Ερμηνεία: Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το σημείο της αρχικής επαναφοράς (ιππαστί) στην κεντρική γραμμή, με 10:00 στο χρονόμετρο του παιχνιδιού. Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα αντιστραφεί υπέρ της ομάδας Β.

17-24 Παράδειγμα: Οι ακόλουθες παραβάσεις μπορεί να διαπραχθούν στην κεντρική γραμμή: (σημ. Ο Α1 είναι παίκτης εντός αγωνιστικού χώρου)

(α) Ο Α1 προκαλεί την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.

(β) Ο Α1 χρεώνεται με επιθετικό φάουλ.

(γ) Ο Α1 διαπράττει παράβαση βημάτων.

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

17-25 Κατάσταση: Μετά από αντιαθλητικό ή σφάλμα αποκλεισμού, το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας.

17-26 Παράδειγμα: Στον Α1 καταλογίζεται αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Β1 στη διάρκεια του διαλλείματος μεταξύ 1^{ου} και 2^{ου} τετάρτου.

Ερμηνεία: Ο Β1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να συμμετέχει στη διεκδίκηση του ριμπάουντ, πριν την έναρξη του 2^{ου}. 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.

17-27 Κατάσταση. Στη 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.

(β) Η μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό.

(γ) Η μπάλα επίτηδες ρίχνεται στη στεφάνη προκειμένου να ανανεωθούν τα 24 δευτερόλεπτα.

17-28 Παράδειγμα: Ο Α1 που επαναφέρει από εκτός ορίων, πασάρει τη 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.

Ερμηνεία: Αυτό είναι μία παράβαση παρέμβασης (basket interference). Ο αγώνας θα επαναρχίζει με επαναφορά από τους αντιπάλους από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών. Εάν η αμυνόμενη ομάδα διαπράττει την παράβαση, η επιτιθέμενη ομάδα δεν μπορεί να σκοράρει οποιοδήποτε πόντο/ους, καθώς η μπάλα δεν προήλθε από την περιοχή εντός του αγωνιστικού χώρου.

17-29 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.

Ερμηνεία: Αυτό είναι περίπτωση αναπήδησης. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με την εφαρμογή της διαδικασίας της εναλλασσόμενης κατοχής.

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



- Εάν η ομάδα Β δικαιούται την επαναφορά, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την τελική γραμμή στο δικό πίσω γήπεδο, δίπλα στο ταμπλό. Η ομάδα Β θα έχει 24" στη συσκευή των 24".

17-30 Παράδειγμα: Με 5 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24", ο Α1 που επαναφέρει, πασάρει τη μπάλα προς το καλάθι της Β ομάδας όπου αυτή αγγίζει τη στεφάνη.

Ερμηνεία: Η συσκευή των 24" δεν θα επαναρυθμιστεί καθώς ο αγωνιστικός χρόνος δεν έχει ακόμη ξεκινήσει. Το χρονόμετρο του παιχνιδιού θα ξεκινήσει ταυτόχρονα με το χρονόμετρο της συσκευής (shot clock) των 24". Εάν η ομάδα Α αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας, αυτή θα έχει 14" στη συσκευή των 24". Εάν η ομάδα Β αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας, αυτή θα έχει 24" στη συσκευή των 24".

17-31 Κατάσταση. Αφότου η μπάλα έχει τεθεί στη διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει, ο παίκτης δεν πρέπει να «μπιστήσει» 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 άλλο παίκτη εντός του αγωνιστικού χώρου.

17-32 Παράδειγμα: Ο Α1 που πρόκειται να επαναφέρει την μπάλα, την «μπιστά» μπάλα, ώστε αυτή ν' αγγίζει:

- (α) Εντός του αγωνιστικού χώρου
- (β) Εκτός του αγωνιστικού χώρου και κατόπιν ο Α1 την ξαναπιάνει.

Ερμηνεία:

(α) 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 αγγίζει τη μπάλα πριν αυτή αγγίξει (ή αγγιχτεί) από άλλο παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.

(β) Εάν ο Α1 δεν κινείται περισσότερο από 1 συνολικά μέτρο μετάξυ του μπιστήματος 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. Η μπάλα πηγαίνει εκτός ορίων χωρίς να αγγίξει κανέναν παίκτη μέσα στον αγωνιστικό χώρο.

Ερμηνεία: 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.

Ερμηνεία: Παράβαση 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 χορηγείται επαναφορά 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 του 2^{ου} τετάρτου, 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.

Ερμηνεία: 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 θα επαναφέρει από τη δική του τελική γραμμή μπορεί να κινηθεί πλευρικά ή/και πίσω και η μπάλα μπορεί να πασαριστεί ανάμεσα σε συμπαίκτες πίσω από την τελική γραμμή, με τον περιορισμό των 5". Αυτό επίσης ισχύει όταν μία παράβαση από την αμυνόμενη ομάδα καταλογίζεται και επομένως η επαναφορά επαναλαμβάνεται.

17-38 Παράδειγμα: Μετά την επιτυχημένη τελευταία ελεύθερη βολή στο 2^ο τέταρτο, ο Β1 έχει τη μπάλα για επαναφορά από την τελική γραμμή. Ο Α2 κινεί τα χέρια του πάνω από την νοητή γραμμή εκτός ορίων, πριν η μπάλα επαναφερθεί πάνω από τη γραμμή ορίων. Ο Α2 διαπράττει παράβαση.

Ερμηνεία: Η επαναφορά θα επαναληφθεί. Ο Β1 διατηρεί το δικαίωμα να μετακινηθεί κατά μήκος της τελικής γραμμής πριν ελευθερώσει τη μπάλα ή την πασάρει σε συμπαίκτη του.

17-39 Κατάσταση. Μετά από ελεύθερη βολή ως αποτέλεσμα τεχνικής ποινής, το παιχνίδι θα επαναρχίζει 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} τμήματος.

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

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

Εάν ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στην επιτιθέμενη ομάδα, η επιτιθέμενη ομάδα θα έχει ότι χρόνο απέμενε στη συσκευή των 24", 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 αντισταθλητικό ή σφάλμα αποβολής, το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο με 14" να απομένουν.

17-40 Παράδειγμα: Στο 2^ο τέταρτο, ο Α2 ντριμπλάρει στο δικό του:

(α) Πίσω γήπεδο

(β) Εμπρός γήπεδο

όταν ο Α1 χρεώνεται με τεχνική ποινή.

Ερμηνεία: Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β σουτάρει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Και στις δύο περιπτώσεις, το παιχνίδι θα επαναρχίζει 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.

17-41 Παράδειγμα: Στο 2^ο τέταρτο, ο Α2 ντριμπλάρει στο δικό του:

(α) Πίσω γήπεδο

(β) Εμπρός γήπεδο

όταν ο Β1 χρεώνεται με τεχνική ποινή.

Ερμηνεία: Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α σουτάρει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την

ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που το παιχνίδι σταμάτησε για την τεχνική ποινή, στο δικό της:

(α) Πίσω γήπεδο, 24'' στη συσκευή των 24άρων

(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.

17-42 Παράδειγμα: Με 1:47 να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει στο δικό του εμπρός γήπεδο και χρεώνεται με τεχνική ποινή. Στην ομάδα Α χορηγείται time out.

Ερμηνεία: Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β σουτάρει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει 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.

17-43 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 στην επιτιθέμενη ομάδα και σε αυτή τη ομάδα χορηγείται ένα time out, η επιτιθέμενη ομάδα θα έχει τον υπολειπόμενο στην συσκευή των 24άρων, 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 θα ανανεώνεται ως ακολούθως:

- Εάν 14'' ή περισσότερα εμφανίζονται, η συσκευή των 24'' θα δείχνει 14'' ,
- Εάν 13'' ή λιγότερα εμφανίζονται, η συσκευή των 24'', θα συνεχίζει από το χρόνο που σταμάτησε.

17-44 Παράδειγμα: Με 1:47 να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο και του καταλογίζεται τεχνική ποινή. Στην ομάδα Α τώρα χορηγείται time out.

Ερμηνεία: 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 επαναρχίζει 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 εμφανίζονταν 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 24''.

17-45 Παράδειγμα: Με 1:47 να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει 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.

Ερμηνεία: 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 επαναρχίζει 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 εμφανίζονταν 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 24''.



17-46 Παράδειγμα: Με 1:47 να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο A1 ντριμπλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο όταν ο B1 προκαλεί την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων. Στην ομάδα A τώρα χορηγείται time out. Αμέσως μετά, καταλογίζεται τεχνική ποινή στον A1.

Ερμηνεία: Το αργότερο μέχρι το τέλος του time out, ο head προπονητής της A 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 B θα εκτελεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα A σύμφωνα με την απόφαση του head προπονητή της A ομάδας.

Εάν ο προπονητής της A ομάδας αποφασίσει την επαναφορά της μπάλας από τη γραμμή επαναφοράς στο δικό του εμπρός γήπεδο, η ομάδα A 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 A 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".

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: Μετά που η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του πρώτου διαιτητή (Crew chief) κατά τη διάρκεια του jump ball αλλά πριν η μπάλα αγγιχθεί νόμιμα, ο αναπηδών A2, διαπράττει μια παράβαση. Στην ομάδα B χορηγείται για επαναφορά εκτός ορίων. Αυτήν τη στιγμή οποιοσδήποτε ομάδα ζητά time out ή αντικατάσταση.

Ερμηνεία: 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 Παράδειγμα: Περίπου στον ίδιο χρόνο με την κόρνα της λήξης ενός τετάρτου ή μιας παράτασης, ο B1 χρεώνεται με σφάλμα κατά του A1 στον οποίο χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Οποιαδήποτε ομάδα, ζητά:

(α) Ένα time out.

(β) Μια αντικατάσταση.

Ερμηνεία:

(α) Ένα time out δεν μπορεί να χορηγηθεί επειδή ο αγωνιστικός χρόνος του τετάρτου ή της έχει λήξει.

(β) Μια αντικατάσταση μπορεί να χορηγηθεί μόνο μετά την ολοκλήρωση της εκτέλεσης και των δύο των ελευθέρων βολών του A1 και πριν το διάλειμμα του παιχνιδιού για το επόμενο τέταρτο ή την παράταση, έχει αρχίσει.

18/19-4 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.

18/19-5 Παράδειγμα: Στη διάρκεια ενός σουτ, η μπάλα είναι στον αέρα όταν η κόρνα της λήξης των 24" ηχήσει. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι. Αυτή τη στιγμή η μία ή και οι δύο ομάδες ζητούν:

- (α) Time out.
 (β) Αντικατάσταση.

Ερμηνεία:

- (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.

18/19-6 Κατάσταση. 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.

18/19-7 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 αλλά μετά που η μπάλα τεθεί στη διάθεση οποιουδήποτε παίκτη της ομάδας Β για επαναφορά από εκτός ορίων.

Ερμηνεία:

- (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.

18/19-8 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.

Ερμηνεία:

- (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.

18/19-9 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, σχετικά με 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 διαδικασία αντικατάστασης, το time out θα αρχίσει όταν ο διαιτητής σφυρίξει, δίνοντας παράλληλα το σήμα της χορήγησης του time out.

18/19-10 Παράδειγμα: Στη διάρκεια του παιχνιδιού, ο head προπονητής της Α ζητά ένα time out μετά που ο Β1 χρεώνεται με το 5^ο του σφάλμα.

Ερμηνεία: Η ευκαιρία για time out δεν θα αρχίσει έως ότου ολοκληρωθεί η επικοινωνία με το σημειωτή, σχετικά με το σφάλμα, και ο αντικαταστάτης του Β1 εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο.

18/19-11 Παράδειγμα: Στη διάρκεια του παιχνιδιού ο head προπονητής της Α ζητά ένα time out μετά από τη διάπραξη σφάλματος από οποιοδήποτε παίκτη.

Ερμηνεία: Οι ομάδες θα επιτρέπεται να κατευθυνθούν προς τους πάγκους τους μόλις το χρονόμετρο του αγώνος σταματήσει εάν γνωρίζουν ότι έχει ζητηθεί time out, ακόμα κι αν το time out δεν έχει επίσημα ξεκινήσει.

18/19-12 Κατάσταση: Τα άρθρα 18 και 19 καθορίζουν πότε μια ευκαιρία αντικατάστασης ή time out αρχίζει και τελειώνει. Οι προπονητές που ζητούν ένα time out ή μια αντικατάσταση πρέπει να γνωρίζουν αυτούς τους περιορισμούς, διαφορετικά το time out ή η αντικατάσταση δεν θα χορηγούνται αμέσως.

Όταν μία τεχνική ποινή καταλογίζεται μετά την πρώτη και πριν την τελευταία ελεύθερη βολή σε ένα σετ ελευθέρων βολών, η χορήγηση της βολής της τεχνικής ποινής χωρίς κανείς να συμμετέχει στην αναπήδηση του ριμπάουντ, θα γίνεται αμέσως. Ένα time out ή μια αντικατάσταση από οποιαδήποτε ομάδα δεν θα επιτρέπεται πριν και μετά αυτή την ελεύθερη βολή της τεχνικής ποινής.

18/19-13 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.

Ερμηνεία: Εξαιτίας της διακοπής του παιχνιδιού από το/ους διαιτητή/ές, 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.

18/19-14 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.

18/19-15 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 στην προσπάθειά του για 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.

Ερμηνεία: Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Ο Α1 θα εκτελέσει την 2^η ελεύθερη βολή και το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε ελεύθερης βολής. Το time out ή η αντικατάσταση θα χορηγούνται και στις δύο ομάδες στην επόμενη ευκαιρία για time out ή αντικατάσταση.



18/19-16 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 στην προσπάθειά του για 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.

Ερμηνεία: Ο Α1 θα εκτελέσει την 2^η ελεύθερη βολή και το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε ελεύθερης βολής. Το time out ή η αντικατάσταση θα χορηγούνται και στις δύο ομάδες στην επόμενη ευκαιρία για time out ή αντικατάσταση.

18/19-17 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 στην προσπάθειά του για σουτ 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.

Ερμηνεία: Ο Α2 θα αντικατασταθεί αμέσως. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Ο Α1 θα εκτελέσει την δεύτερη ελεύθερη βολή και το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε ελεύθερης βολής. Το time out ή η αντικατάσταση θα χορηγούνται και στις δύο ομάδες στην επόμενη ευκαιρία για time out ή αντικατάσταση.

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

Ερμηνεία: 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 μία νέα φάση στο χρονόμετρο.

18/19-19 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, στον αγωνιστικό χώρο. Μερικές φορές μια ομάδα επεκτείνει τη διάρκεια του 1 λεπτού του time out, κερδίζοντας πλεονέκτημα με την επέκταση των time out και προξενώντας επίσης την καθυστέρηση του παιχνιδιού. Μια προειδοποίηση στον head προπονητή αυτής της ομάδας θα δίνεται από το διαιτητή. Εάν αυτός ο head προπονητής δεν αντιδρά 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 εναντίον του head προπονητή, καταγεγραμμένη ως "B₁". 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 και το παιχνίδι θα επαναρχίσει αμέσως.

18/19-20 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 επαναγνέφει 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 εις βάρος της ομάδας Α.

(β) Ένα time out, χωρίς προειδοποίηση, θα χρεώνεται εις βάρος της ομάδας Α. Εάν η ομάδα Α δεν έχει άλλο διαθέσιμο τσίμ άουτ, μία τεχνική ποινή για καθυστέρηση του παιχνιδιού θα καταλογιστεί εναντίον του head προπονητή Α, καταγεγραμμένη ως "B₁".

18/19-21 Παράδειγμα: Μετά την ανάπαυλα του ημιχρόνου, η ομάδα Α είναι ακόμη στα αποδυτήρια και επομένως η έναρξη του 3^{ου} τετάρτου καθυστερεί.

Ερμηνεία: Μετά που η ομάδα τελικά εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο, ένα time out χωρίς προειδοποίηση, θα χορηγείται εναντίον της.

18/19-22 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 χαράσσει 2 οριζόντιες γραμμές στο φύλλο αγώνος στο 1^ο τετραγωνάκι του 2^{ου} ημιχρόνου της ομάδας. Στον πίνακα (ταμπλό), το 1^ο time out θα εμφανίζεται σαν να έχει παρθεί.

18/19-23 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.

Ερμηνεία: Ο σημειωτής θα χαράξει 2 οριζόντιες γραμμές στο φύλλο αγώνος στο πρώτο τετραγωνάκι του δευτέρου ημιχρόνου και των δύο ομάδων. Στον πίνακα (ταμπλό), το πρώτο time out θα εμφανίζεται σαν να έχει παρθεί.

18/19-24 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.

Ερμηνεία: 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 έχει 1 ακόμη time out. Μετά το time out, στον πίνακα (ταμπλό), θα εμφανίζονται σαν τα 2 time outs, να έχουν παρθεί.

18/19-25 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.

18/19-26 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.

Ερμηνεία: 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 επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο με 14" στη συσκευή (shot clock) των 24".

18/19-27 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.

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

Άρθρο 23^ο: Παίκτης εκτός ορίων και μπάλα εκτός ορίων

23-1 Κατάσταση: Είναι παράβαση όταν ένας παίκτης αφήνει τον αγωνιστικό χώρο από την τελική γραμμή προκειμένου να αποφύγει την παράβαση των 3 δευτερολέπτων και μετά επανέρχεται στον περιοριστικό χώρο.

23-2 Παράδειγμα: Ο Α1 ευρισκόμενος 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.

Ερμηνεία: Ο Α1 έχει διαπράξει μια παράβαση 3 δευτερολέπτων.

ΑΡΘΡΟ 24^ο: Προώθηση (Dribbling)

24-1 Κατάσταση: Εάν ένας παίκτης ρίχνει σκόπιμα τη μπάλα στο ταμπλό (δεν επιχειρεί μία ειλικρινή προσπάθεια για σουτ), αυτό δεν θα θεωρείται ντρίμπλα.

24-2 Παράδειγμα: Ο Α1 δεν έχει ακόμα ντρίμπλάρει και στέκεται ακόμη όταν αυτός πετά τη μπάλα στο αντίπαλο ή στο δικό του ταμπλό και την πιάνει ξανά προτού η μπάλα να αγγίξει άλλο παίκτη.

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

24-3 Παράδειγμα: Μετά το τέλος μιας ντρίμπλας, και είτε σε συνεχόμενη κίνηση είτε εν στάση, ο Α1 ρίχνει τη μπάλα στο αντίπαλο ή στο δικό του ταμπλό και την πιάνει ή αγγίζει τη μπάλα ξανά προτού αυτή να αγγίξει άλλο παίκτη.

Ερμηνεία: Νόμιμο παιχνίδι. Μετά που έπιασε τη μπάλα, ο Α1 μπορεί να σουτάρει, ή να πασάρει αλλά όχι να αρχίσει μια νέα ντρίμπλα.

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

Ερμηνεία: Νόμιμο παιχνίδι. 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 πύβος 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 πύβος.

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

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

(α) Πετώντας τη μπάλα πάνω από τον αντίπαλο

(β) Πετώντας τη μπάλα μερικά μέτρα μακριά από αυτόν η μπάλα αγγίζει τον αγωνιστικό χώρο και κατόπιν ο Α1 συνεχίζει την ντρίμπλα του.

Ερμηνεία: Νόμιμη ενέργεια και στις δύο περιπτώσεις. Η μπάλα έχει αγγίξει τον αγωνιστικό χώρο πριν ο Α1 αγγίξει τη μπάλα ξανά στη διάρκεια της ντρίμπλας του.

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

Ερμηνεία: Παράβαση διπλής ντρίμπλας του Α1. Η ντρίμπλα του Α1 έχει τελειώσει καθώς η μπάλα δεν αγγίχθηκε από τον Β1. Η μπάλα άγγιξε τον Β1.

ΑΡΘΡΟ 25^ο: 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 για λίγο. 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, ενώ κρατά τη μπάλα, χάνει την ισορροπία του και πέφτει πάνω στον αγωνιστικό χώρο.

Ερμηνεία: Η πτώση του Α1 πάνω στον αγωνιστικό χώρο είναι νόμιμη.

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.



Ερμηνεία:

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

(δ). Αυτό είναι παράβαση βημάτων.

25-4 Παράδειγμα: Ο Α1, ενώ κρατά τη μπάλα, πέφτει στον αγωνιστικό χώρο και από κεκτημένη ταχύτητα γλιστρά.

Διευκρίνιση: Η ενέργεια του Α1 δεν συνιστά παράβαση. Ωστόσο, εάν ο Α1 τώρα κυλήσει (rolls) στην προσπάθεια να αποφύγει μια άμυνα ή προσπαθήσει να σηκωθεί κρατώντας τη μπάλα, μία παράβαση βημάτων έχει διαπραχθεί.

25-5 Κατάσταση. Εάν σε έναν παίκτη καταλογισθεί υπέρ του σφάλμα στην προσπάθεια για καλάθι, και κατόπιν σκοράρει ενώ έχει διαπράξει παράβαση βημάτων, το καλάθι δεν θα μετρήσει και θα χορηγηθούν ελεύθερες βολές.

25-6 Παράδειγμα: Ο Α1 έχει τη μπάλα στα χέρια του σε προσπάθεια για καλάθι 2 πόντων διεισδύοντας προς αυτό. Σε αυτήν την συνεχόμενη του κίνηση, ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 και μετά ο Α1 διαπράττει παράβαση βημάτων και η μπάλα καταλήγει στο καλάθι.

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

25-7 Κατάσταση. Είναι παράβαση να σηκώνεις έναν συμπαίκτη για να παίξει τη μπάλα.

25-8 Παράδειγμα: Ο Α1 αγκαλιάζει τον συμπαίκτη του Α2 και τον σηκώνει επάνω κάτω από το αντίπαλο καλάθι. Ο Α3 πασάρει τη μπάλα στον Α2 ο οποίος κατόπιν την καρφώνει στο καλάθι.

Ερμηνεία: Αυτό είναι παράβαση. Το καλάθι δεν θα μετρήσει. Στην ομάδα Β θα χορηγηθεί επαναφορά από την πλάγια γραμμή εκτός ορίων, από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών στο δικό της πίσω γήπεδο.

ΑΡΘΡΟ 28^ο: Οκτώ (8) δευτερόλεπτα.

28-1 Κατάσταση: Το χρονόμετρο των 24'' σταματά λόγω μιας κατάστασης jump ball. Εάν η προκύπτουσα εναλλασσόμενη κατοχή είναι για την ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο, εκείνη η ομάδα θα έχει στη διάθεσή της τον υπολειπόμενο χρόνο των 8 δευτερολέπτων (για να περάσει το κέντρο του γηπέδου).

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

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

28-3 Κατάσταση. Στη διάρκεια μιας ντρινμπλας από το πίσω γήπεδο στο εμπρός, η μπάλα πηγαίνει στο εμπρός γήπεδο της ομάδας όταν και τα δύο πόδια του ντρινμπλέρ 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 είναι ακόμη στο πίσω γήπεδο της ομάδας Α.

Διευκρίνιση: Αυτή είναι μία νόμιμη ενέργεια. 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 μέτρηση των 8 δευτερολέπτων, θα συνεχίζεται.

28-5 Παράδειγμα: Ο Α1 ντρινμπλάρει από το δικό του πίσω γήπεδο και τελειώνει τη ντρινμπλα ενώ στέκεται ιππαστί στην κεντρική γραμμή, κρατώντας τη μπάλα. Κατόπιν, ο Α1 πασάρει τη μπάλα στον Α2, όντας επίσης ιππαστί στην κεντρική γραμμή.

Διευκρίνιση: Αυτή είναι μία νόμιμη ενέργεια. Ο Α1 δεν έχει και τα δύο πόδια σε πλήρη επαφή με το εμπρός γήπεδο και επομένως ο Α1 δικαιούται να πασάρει τη

μπάλα στον Α2 που επίσης δεν είναι στο δικό του εμπρός γήπεδο. Η μέτρηση της περιόδου των 8 δευτερολέπτων, θα συνεχίζεται.

28-6 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριντπλάρει τη μπάλα από το δικό του πίσω γήπεδο και έχει το 1 πόδι (αλλά όχι και τα δύο) ήδη στο δικό του εμπρός γήπεδο. Ο Α1 πασάρει τη μπάλα στον Α2, που βρίσκεται ιππαστί στην κεντρική γραμμή. Ο Α2, ξεκινά να ντριντπλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο.

Διευκρίνιση: Αυτή είναι μία νόμιμη ενέργεια. 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 στον Α2 που επίσης δεν είναι στο δικό του εμπρός γήπεδο. Ο Α2 έχει το δικαίωμα να ντριντπλάρει τη μπάλα στο δικό του πίσω γήπεδο. Η μέτρηση της περιόδου των 8 δευτερολέπτων, θα συνεχίζεται.

28-7 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριντπλάρει από το δικό του πίσω γήπεδο και σταματά την προς τα εμπρός κίνησή του αλλά συνεχίζει να ντριντπλάρει.

(α) Ενώ στέκεται ιππαστί στην κεντρική γραμμή.

(β) Ενώ και τα δύο πόδια είναι στο δικό του εμπρός γήπεδο αλλά η μπάλα ντριντπλάρεται στο δικό του πίσω.

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

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

Διευκρίνιση: Σε όλες τις περιπτώσεις, ο ντριντπλέρ 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 μέτρηση της περιόδου των 8 δευτερολέπτων θα συνεχιστεί.

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

28-9 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριντπλάρει τη μπάλα στο δικό του πίσω γήπεδο για 6 δευτερόλεπτα όταν ένα διπλό σφάλμα καταλογίζεται στο:

(α) Πίσω γήπεδο

(β) Εμπρός γήπεδο.

Ερμηνεία:

(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, με 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.

28-10 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριντπλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο για 4" όταν ο Β1 κτυπά (tap) τη μπάλα και την στέλνει εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο της Α ομάδας.

Ερμηνεία: Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Α στο πίσω γήπεδο με 4" να απομένουν για να περάσει τη μπάλα στο δικό της εμπρός γήπεδο. πό το πλησιέστερο σημείο της καταστρατήγησης με 2 δευτερόλεπτα να απομένουν για να περάσει η μπάλα στο εμπρός της γήπεδο.

28-11 Κατάσταση: Εάν το παιχνίδι σταματήσει από ένα 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 από το σημείο που σταμάτησε.

28-12 Παράδειγμα: Με 0:25 υπολειπόμενο χρόνο 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 ντριντπλάρει τη μπάλα στο δικό πίσω γήπεδο για 4" όταν το παιχνίδι σταματά από τους διαιτητές διότι:

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

Ερμηνεία: Σε όλες τις περιπτώσεις το παιχνίδι θα επαναρχίσει **με** επαναφορά για την ομάδα Α **στο δικό της** πίσω γήπεδο με 4'' 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.

28-13 Κατάσταση: Μετά την παράβαση των 8'', το σημείο επαναφοράς θα καθορίζεται από τη θέση τη μπάλας που έγινε η παράβαση.

28-14 Παράδειγμα: Η περίοδος των 8 δευτερολέπτων εκπνέει για την ομάδα Α και η παράβαση **συμβαίνει** όταν:

- (α) Η ομάδα Α ελέγχει τη 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.

Ερμηνεία: Η επαναφορά για την **ομάδα Β** θα χορηγηθεί **στο δικό της** εμπρός γήπεδο, με 14'' στη συσκευή των 24άρων, 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.

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. Εάν η μπάλα δεν αγγίξει τη στεφάνη, μια παράβαση έχει διαπραχθεί εκτός αν οι αντίπαλοι έχουν κερδίσει **ένα** άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας. 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''. Η μπάλα αγγίζει το ταμπλό και έπειτα κυλά στο πάτωμα, όπου αγγίζεται από τον Β1 και στη συνέχεια **αγγίζεται** από τον Α2 και ελέγχεται τελικά από τον Β2.

Ερμηνεία: **Παράβαση των 24'' για την ομάδα Α.** Το σουτ του Α1 δεν άγγιξε τη στεφάνη και δεν υπήρξε κανένας άμεσος και καθαρός έλεγχος της μπάλας από τους αντιπάλους.

29/50-3 Παράδειγμα: Στη διάρκεια μίας προσπάθειας για καλάθι **από τον Α1** η μπάλα αγγίζει το ταμπλό, αλλά όχι τη στεφάνη. **Η μπάλα αγγίζεται**, αλλά δεν ελέγχεται από τον Β1, και μετά ο Α2 κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας. Η συσκευή των 24'' ηχεί.

Ερμηνεία: **Παράβαση των 24'' για την ομάδα Α.**

29/50-4 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει στο τέλος μιας περιόδου 24''. Η μπάλα μπλοκάρεται νόμιμα από τον Β1. **Ηχεί η συσκευή των 24''.** Ο Β1 διαπράττει σφάλμα **εναντίον του Α1.**

Ερμηνεία: **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''. Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη, και αμέσως μετά **συμβαίνει** ταυτόχρονο κράτημα της μπάλας από τους Α2 και Β2.

Ερμηνεία: **Παράβαση των 24'' για την ομάδα Α.** Η ομάδα Β δεν κέρδισε **ένα** άμεσο και σαφή έλεγχο της μπάλας.

29/50-6 Παράδειγμα: Ο Α1 σουτάρει για καλάθι και ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, **ηχεί η κόρνα της λήξης της συσκευής των 24''.** Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη, και αμέσως μετά αυτή αγγίζεται από τον Β1 και καταλήγει εκτός ορίων.

Ερμηνεία: Παράβαση των 24" για την ομάδα Α. Η ομάδα Β δεν κέρδισε σαφή έλεγχο της μπάλας.

29/50-7 Κατάσταση: Εάν το χρονόμετρο των 24" 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 συνεχίζεται.

29/50-8 Παράδειγμα: Κοντά στη λήξη της περιόδου των 24", ο Α1 πασάρει άστοχα προς τον Α2 (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".

Ερμηνεία: Εάν ο Β1 αποκτήσει ένα άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας, η κόρνα θα πρέπει να αγνοείται. Το παιχνίδι θα συνεχίζεται.

29/50-9 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.

29/50-10 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

Ερμηνεία:

- (α) Η ομάδα Α θα έχει 10" στην περίοδο των 24".
- (β) Η ομάδα Β θα έχει μια νέα περίοδο 24".

29/50-11 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της εμπρός γήπεδο με 10 δευτερόλεπτα να απομένουν για τη συμπλήρωση της περιόδου των 24", όταν η μπάλα καταλήγει εκτός ορίων. Οι διαιτητές είτε δεν μπορούν να συμφωνήσουν εάν ήταν ο Α1 ή ο Β1 ο τελευταίος παίκτης που άγγιξε τη μπάλα προτού αυτή καταλήξει εκτός ορίων. Μία διαδικασία αναπήδησης καταλογίζεται και μια επαναφορά εκτός ορίων, λόγω εναλλασσόμενης κατοχής, χορηγείται στην:

- (α) Ομάδα Α
- (β) Ομάδα Β

Ερμηνεία:

- (α) Η ομάδα Α θα έχει 10" εναπομείναντα χρόνο από την περίοδο των 24".
- (β) Η ομάδα Β θα έχει μια νέα περίοδο 24".

29/50-12 Κατάσταση: Εάν το παιχνίδι διακόπτεται από ένα διαιτητή εξαιτίας καταλογισμού ενός σφάλματος ή μιας παράβασης (όχι λόγω εξόδου της μπάλας εκτός ορίων) από την ομάδα 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" θα επαναρυθμίζεται ως ακολούθως:

- Εάν 14 δευτερόλεπτα ή περισσότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" τη στιγμή της διακοπής του αγώνα, η συσκευή των 24" θα συνεχίζει από το χρόνο στον οποίο σταμάτησε.
- Εάν 13 δευτερόλεπτα ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" τη στιγμή της διακοπής του αγώνα, η συσκευή των 24" θα δείχνει 14".

29/50-13 Παράδειγμα: Ο Β1 προκαλεί την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων στο εμπρός γήπεδο της Α ομάδας. Η συσκευή των 24" δείχνει 8 δευτερόλεπτα.

Ερμηνεία: Η ομάδα Α θα έχει 8 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24".

29/50-14 Παράδειγμα: Ο Α1 ντρινπλάρει στο εμπρός γήπεδο του και του γίνεται φάουλ από το Β1. Αυτό είναι το 2^ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο. Η συσκευή των 24" δείχνει 3 δευτερόλεπτα.

Ερμηνεία: Η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24".

29/50-15 Παράδειγμα: Με 4'' στη συσκευή των 24'', η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας **στο δικό της** εμπρός γήπεδο όταν:

(α) ο Α1

(β) ο Β1

τραυματίζεται. **Οι** διαιτητές διακόπτουν το παιχνίδι.

Ερμηνεία:

Η ομάδα Α θα έχει:

(α) 4 δευτερόλεπτα,

(β) 14 δευτερόλεπτα,

στη συσκευή των 24''.

29/50-16 Παράδειγμα: Με 6'' στη συσκευή των 24άρων, ο Α1 ελευθερώνει τη μπάλα σε προσπάθεια για καλάθι **και ενώ** η μπάλα είναι στον αέρα, ένα διπλό σφάλμα, **με τις ίδιες ποινές**, καταλογίζεται **κατά των** Α2 και Β2. Η μπάλα **δεν βρίσκεται στη στεφάνη**. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής δείχνει κατοχή για την ομάδα Α.

Ερμηνεία: Η ομάδα Α θα έχει 6 δευτερόλεπτα, στη συσκευή των 24''.

29/50-17 Παράδειγμα: Με 5 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24'', ο Α1 ντριμπλάρει τη μπάλα όταν **μία τεχνική ποινή καταλογίζεται στον Β1 ακολουθούμενη από τεχνική ποινή κατά του head προπονητή της Α.**

Ερμηνεία: Μετά την ακύρωση των ισοβαρών ποινών, το παιχνίδι **θα επαναρχίζει** με επαναφορά για την ομάδα Α με 5 **δευτερόλεπτα** στη συσκευή των 24''.

29/50-18 Παράδειγμα: Με:

(α) 16 δευτερόλεπτα,

(β) 12 δευτερόλεπτα,

στη συσκευή των 24'', 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.

Ερμηνεία: **Και στις δύο περιπτώσεις, παράβαση του Β1. 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''.

29/50-19 Παράδειγμα: Στη διάρκεια της επαναφοράς από εκτός ορίων από τον Α1, **στο 3^ο τέταρτο**, ο Β1 στο δικό του πίσω γήπεδο, τοποθετεί τους βραχίονές του πέρα από τη γραμμή ορίων και **μπλοκάρει** την πάσα προς τον Α1 με:

(α) 19 δευτερόλεπτα

(β) 11 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24''.

Ερμηνεία: **Και στις δύο περιπτώσεις, παράβαση του Β1. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α στο δικό της εμπρός γήπεδο, με:**

(α) 19 δευτερόλεπτα,

(β) 14 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24''.

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

Ερμηνεία: Ανεξάρτητα από το εάν οι ελεύθερες βολές είναι επιτυχημένες ή όχι, το παιχνίδι με την επαναφορά της μπάλας από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο της ομάδας Α, **με 14''** στη συσκευή των 24''άρων.

Η ίδια ερμηνεία 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 από το σημείο που ο χρόνος σταμάτησε.

29/50-22 Παράδειγμα: Με 0:25 **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) Ρολόι των 24" επαναρυθμίζεται κατά λάθος.

Ερμηνεία: Σε όλες τις περιπτώσεις, το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Α από εκτός ορίων με 4" στο ρολόι των 24". Η ομάδα Β θα τίθονταν σε μειονέκτημα εάν η συσκευή των 24άρων επαναρυθμιζόταν στα 14".

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

Ερμηνεία: Η ομάδα Α με έλεγχο της μπάλας, θα τίθονταν σε μειονέκτημα εάν αυτό ήταν παράβαση 24". Μετά από σύσκεψη με τον κομισάριο, εάν παρίσταται, και το χειριστή της συσκευής των 24", οι διαιτητές θα επαναρχίζουν το παιχνίδι με επαναφορά για την ομάδα Α από εκτός ορίων, με 5 δευτερόλεπτα να απομένουν στη συσκευή των 24".

29/50-24 Παράδειγμα: Με 4 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24", ο Α1 επιχειρεί σουτ για καλάθι. Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη αλλά ο χειριστής της συσκευής των 24", κατά λάθος, ανανεώνει τα 24". Ο Α2 παίρνει τη μπάλα στο ριμπάουντ και μετά από λίγο, ο Α3 επιτυγχάνει καλάθι. Τότε, γνωστοποιείται στους διαιτητές η λανθασμένη ανανέωση των 24".

Ερμηνεία: 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, εάν δεν είχε συμβεί η ανανέωση. Εάν κατόπιν θεωρήσουν ότι το σουτ ήταν εντός της περιόδου των 24", το καλάθι θα μετρήσει, εάν όχι μία παράβαση 24" έχει συμβεί και το καλάθι του Α3 δεν θα μετρήσει.

29/50-25 Κατάσταση: Μία επαναφορά θα χορηγείται ως αποτέλεσμα μιας ποινής, ενός αντιαθλητικού σφάλματος ή ενός σφάλματος αποκλεισμού, στη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας. Το χρονόμετρο θα δείχνει 14".

29/50-26 Παράδειγμα: Με 1:12 υπολειπόμενο χρόνο στο χρονόμετρο του παιχνιδιού και με 6" δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24", στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει τη μπάλα στο δικό του εμπρός γήπεδο όταν ο Β1 χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα στον Α1. Μετά την 1^η ελεύθερη βολή του Α1 ένα time out ζητείται είτε από τον head προπονητή της Α είτε από τον head προπονητή της Β.

Ερμηνεία: Ο Α1 θα εκτελέσει τη δεύτερη βολή του χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Μετά το time out, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο δικό της εμπρός γήπεδο. Το χρονόμετρο θα δείχνει 14".

29/50-27 Κατάσταση: Όταν έχει γίνει σουτ για καλάθι και κατόπιν ένα αμυντικό σφάλμα καταλογίζεται στο πίσω γήπεδό του, το ρολόι της συσκευής των 24" θα δείχνει 14 δευτερόλεπτα.

29/50-28 Παράδειγμα: Με 17 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24", ο Α1 σουτάρει για καλάθι και ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, καταλογίζεται σφάλμα από τον Β2 στον Α2. Αυτό είναι το 2^ο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτό το τέταρτο. Η μπάλα:

- (α) Μπαίνει στο καλάθι.
- (β) Αναπηδά από τη στεφάνη αλλά δεν μπαίνει στο καλάθι.
- (γ) Δεν αγγίζει τη στεφάνη

Ερμηνεία:

(α) Το καλάθι του Α1 μετράει

Σε όλες τις περιπτώσεις το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα, με 14" στη συσκευή των 24άρων.

29/50-29 Παράδειγμα: Με 10 δευτερόλεπτα να απομένουν στο ρολόι της συσκευής των 24", ο Α1 σουτάρει για καλάθι και ενώ η μπάλα είναι στον αέρα χρεώνεται

σφάλμα από τον B2 στον A2. Αυτό είναι το 2^ο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτό το **τέταρτο**. Η μπάλα:

(α) Μπαίνει στο καλάθι.

(β) **Αναπηδά από** τη στεφάνη αλλά δεν μπαίνει στο καλάθι.

(γ) Δεν αγγίζει τη στεφάνη

Ερμηνεία:

(α) Το καλάθι του A1 μετράει

Σε όλες τις περιπτώσεις το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από πλησιέστερο σημείο που **συνέβη** το σφάλμα, με 14" στη συσκευή των 24άρων.

29/50-30 Παράδειγμα: Ο A1 σουτάρει για **καλάθι και** ενώ η μπάλα είναι στον αέρα ηχεί το ρολόι της συσκευής των 24". Ο B2 κατόπιν χρεώνεται με σφάλμα κατά του A2. Αυτό είναι το 2^ο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτό το **τέταρτο**. Η μπάλα:

(α) Μπαίνει στο καλάθι.

(β) **Αναπηδά από** τη στεφάνη αλλά δεν μπαίνει στο καλάθι.

(γ) Δεν αγγίζει τη στεφάνη

Ερμηνεία:

(α) Το καλάθι του A1 μετράει

Σε όλες τις περιπτώσεις το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από πλησιέστερο σημείο που **συνέβη** το σφάλμα, με 14" στη συσκευή των 24άρων.

29/50-31 Παράδειγμα: Με 10 δευτερόλεπτα να απομένουν στο ρολόι της συσκευής των 24", ο A1 σουτάρει για **καλάθι και ενώ** η μπάλα είναι στον αέρα, **χρεώνεται** σφάλμα από τον B2 στον A2. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτό το **τέταρτο**. Η μπάλα:

(α) Μπαίνει στο καλάθι.

(β) **Αναπηδά από** τη στεφάνη αλλά δεν μπαίνει στο καλάθι.

(γ) Δεν αγγίζει τη στεφάνη

Ερμηνεία:

(α) Το καλάθι του A1 μετράει.

Σε όλες τις περιπτώσεις, χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές στον A2.

29/50-32 Κατάσταση. Ο A1 σουτάρει για καλάθι και ενώ η μπάλα είναι στον αέρα ηχεί το ρολόι της συσκευής των 24" και **χρεώνεται** σφάλμα από τον B2 στον A2. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτό το τέταρτο. Η μπάλα:

(α) Μπαίνει στο καλάθι.

(β) **Αναπηδά από** τη στεφάνη αλλά δεν μπαίνει στο καλάθι.

(γ) Δεν αγγίζει τη στεφάνη

Ερμηνεία:

α) Το καλάθι του A1 μετράει.

Σε όλες τις περιπτώσεις, δεν έχει σημειωθεί παράβαση 24". Στον A2 θα χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές.

29/50-33 Κατάσταση. Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη των αντιπάλων για οποιοδήποτε λόγο, η συσκευή των 24 δευτερολέπτων 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.

29/50-34 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.

Ερμηνεία: Η συσκευή των 24 δευτερολέπτων θα **δείχνει** 14" από τη στιγμή που ο A3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας, **οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο.**

29/50-35 Παράδειγμα: Ο A1 **επιχειρεί προσπάθεια** για καλάθι με:

(α) 4 δευτερόλεπτα

(β) 20 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24". Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη, αναπηδά **από αυτή** και ο A2 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

Ερμηνεία: Και στις δύο περιπτώσεις η συσκευή των 24" θα **δείχνει** 14", τη στιγμή που A2 αποκτά τον έλεγχο της μπάλας, ανεξάρτητα από το σημείο που ο A2 ανακτά την κατοχή της μπάλας, **οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο.**



29/50-36 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη. Ο Β1 αγγίζει τη μπάλα και κατόπιν ο Α2 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

Ερμηνεία: Η συσκευή των 24" θα ανανεώνεται στα 14 αμέσως μόλις ο Α2 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο.

29/50-37 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη. Ο Β1 αγγίζει τη μπάλα η οποία καταλήγει εκτός ορίων.

Ερμηνεία: Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο που η μπάλα κατέληξε εκτός ορίων. Η συσκευή των 24" θα δείχνει 14" ανεξάρτητα από το σημείο του αγωνιστικού χώρου που θα εκτελεστεί η επαναφορά.

29/50-38 Παράδειγμα: Με 4 δευτερόλεπτα στο ρολόι των 24", ο Α1 πετά τη μπάλα προς τη στεφάνη με σκοπό να ανανεώσει τη συσκευή των 24". Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη. Ο Β1 αγγίζει τη μπάλα η οποία κατόπιν καταλήγει εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο της ομάδας Α.

Ερμηνεία: Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Α από το δικό της πίσω γήπεδο από το πλησιέστερο που η μπάλα κατέληξε εκτός ορίων. Η συσκευή των 24" θα δείχνει 14" δευτερόλεπτα.

29/50-39 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη. Ο Α2 κτυπά τη μπάλα και κατόπιν ο Α3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

Ερμηνεία: Η συσκευή των 24" θα δείχνει 14" δευτερόλεπτα αμέσως μόλις ο Α3 ανακτήσει τον έλεγχο της μπάλας οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο.

29/50-40 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη και στη διάρκεια της αναπήδησης, ο Β2 κάνει φάουλ στον Α2. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό της Β ομάδας σε αυτό το τέταρτο.

Ερμηνεία: Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο που συνέβη το σφάλμα. Η συσκευή των 24" θα δείχνει 14" δευτερόλεπτα.

29/50-41 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι. Ο Β2 κάνει φάουλ στον Α2. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό της Β ομάδας σε αυτή το τέταρτο.

Ερμηνεία: Το καλάθι θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο που συνέβη το σφάλμα. Η συσκευή των 24" θα δείχνει 14 δευτερόλεπτα.

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.

Ερμηνεία: Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο που σημειώθηκε η αναπήδηση. Η συσκευή των 24" θα δείχνει 14" δευτερόλεπτα.

29/50-43 Παράδειγμα: Με 8" στη συσκευή των 24άρων δευτερολέπτων, ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Α.

Ερμηνεία: Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη τελική γραμμή, δίπλα από το ταμπλό. Η συσκευή των 24" θα δείχνει 14" δευτερόλεπτα.

29/50-44 Παράδειγμα: Ο Α1 στο δικό του εμπρός γήπεδο, πασάρει με alley hoop τη μπάλα στον Α2. Η μπάλα δεν ανακτάται από τον Α2 και αγγίζει τη στεφάνη, κατόπιν ο Α3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

Ερμηνεία: Η συσκευή των 24 δευτερολέπτων θα δείχνει 14" δευτερόλεπτα αμέσως μόλις ο Α3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας στο δικό του εμπρός γήπεδο. Εάν ο Α3 αγγίζει τη μπάλα στο δικό του πίσω γήπεδο, αυτό είναι μία παράβαση μπρός – πίσω.

29/50-45 Παράδειγμα: Σε σουτ του Α1 η μπάλα αναπηδά στη 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 πιάνει τη μπάλα.



Ερμηνεία: Η ομάδα (B) που κέρδισε τον έλεγχο της μπάλας 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 6'' στη συσκευή των 24άρων, ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη, αναπηδά από αυτό και ο Α2 αποκτά τον έλεγχο της μπάλας στο πίσω του γήπεδο. Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α2. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτό το τέταρτο.

Ερμηνεία: Το παιχνίδι θα ξαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το δικό της πίσω γήπεδο. Η συσκευή των 24άρων (shot clock) θα δείχνει 24''.

29/50-47 Κατάσταση. Στη διάρκεια του παιχνιδιού, 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.

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

Ερμηνεία: Και στις δύο περιπτώσεις η ομάδα Α θα έχει 24'' στη συσκευή των 24άρων.

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.

Ερμηνεία: Και στις δύο περιπτώσεις η ομάδα Α θα έχει 24'' στη συσκευή των 24άρων

29/50-50 Κατάσταση. Το παιχνίδι σταματά από ένα 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.

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

Ερμηνεία: Στην ομάδα Β θα χορηγείται επαναφορά της μπάλας από το πλησιέστερο σημείο που η μπάλα βγήκε εκτός ορίων στο δικό της εμπρός γήπεδο, με 14'' στη συσκευή των 24άρων.

29/50-52 Κατάσταση. Οποτεδήποτε μια ομάδα αποκτά κατοχή ζωντανής μπάλας είτε στο δικό της εμπρός είτε στο δικό της πίσω γήπεδο και 14'' δευτερόλεπτα ή λιγότερα απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνα, το χρονόμετρο των 24άρων δευτερολέπτων θα πρέπει να σβήνει (δεν θα λειτουργεί).

29/50-53 Παράδειγμα: Με 12'' να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, στην ομάδα Α χορηγείται μία νέα κατοχή της μπάλας.

Ερμηνεία: Το χρονόμετρο των 24 δευτερολέπτων θα σβήσει.

29/50-54 Παράδειγμα: Με 18 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού και με 3 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο των 24'', ο Β1 στο δικό του πίσω γήπεδο, κλοτσάει σκόπιμα τη μπάλα.

Ερμηνεία: Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το δικό της εμπρός της γήπεδο, με 18 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος και 14'' δευτερόλεπτα να απομένουν στο ρολόι της συσκευή των 24''.

29/50-55 Παράδειγμα: Με 7 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού και με 3 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24'', ο Β1 στο δικό του πίσω γήπεδο κλοτσά σκόπιμα τη μπάλα.

Ερμηνεία: Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το δικό της εμπρός γήπεδο με 7 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος. Η συσκευή των 24'' θα είναι κλειστή.

29/50-56 Παράδειγμα: Με 23 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού η ομάδα Α αποκτά νέο έλεγχο της μπάλας. Με 19 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη και ο Α2 παίρνει το ριμπάουντ.

Ερμηνεία: Η συσκευή των 24" δεν θα ξεκινά όταν η ομάδα Α αρχικά αποκτά τον νέο έλεγχο της μπάλας. Ωστόσο, η συσκευή των 24άρων θα δείχνει 14" αμέσως μόλις ο Α2 ανακτήσει τον έλεγχο της μπάλας καθώς υπάρχουν περισσότερα από 14" δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.

29/50-57 Παράδειγμα: Με 58 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Β1 σκόπιμα κλοτσά τη μπάλα ή καταλογίζεται σφάλμα του Β1 υπέρ του Α1 που βρίσκεται στο πίσω γήπεδο της Α ομάδας. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό σφάλμα της Β ομάδας στο συγκεκριμένο τέταρτο. Με 19" στην συσκευή των 24άρων, στην ομάδα Α χορηγείται time out.

Ερμηνεία: Ο head προπονητής της Α ομάδας θα αποφασίζει από πού θα το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο δικό του εμπρός γήπεδο ή από το δικό της πίσω γήπεδο.

Εάν αποφασίσει για την εκτέλεση της επαναφοράς από τη γραμμή επαναφοράς στο δικό του εμπρός γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων.

Εάν αποφασίσει για την εκτέλεση της επαναφοράς από το δικό του πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 24" στη συσκευή των 24άρων.

29/50-58 Παράδειγμα: Με 30 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 ντριντλάρει τη μπάλα στο δικό του εμπρός γήπεδο. Ο Β1 κτυπά τη μπάλα προς το πίσω γήπεδο της Α ομάδας όπου ο Α2 τώρα ελέγχει τη μπάλα. Ο Β2 σκοπίμως κλοτσά τη μπάλα ή ο Β2 κάνει φάουλ στον Α2. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα Β σε αυτό το τέταρτο. Με 8" δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων, στην ομάδα Α χορηγείται time out.

Ερμηνεία: Ο head προπονητής της Α ομάδας θα αποφασίζει από πού θα επαναρχίσει το παιχνίδι με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο δικό του εμπρός γήπεδο ή από το δικό του πίσω γήπεδο.

Εάν αποφασίσει για την εκτέλεση της επαναφοράς από τη γραμμή επαναφοράς στο δικό του εμπρός γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων.

Εάν αποφασίσει για την εκτέλεση της επαναφοράς από το δικό του πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 24" στη συσκευή των 24άρων.

29/50-59 Παράδειγμα: Με 58 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, καταλογίζεται σφάλμα του Β1 στον Α1 στο πίσω του γήπεδο. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό σφάλμα της Β ομάδας σε αυτό το τέταρτο. Με 19" δευτερόλεπτα στην συσκευή των 24άρων, στην ομάδα Β χορηγείται time out.

Ερμηνεία: Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το δικό της πίσω γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 24" στη συσκευή των 24άρων.

29/50-60 Παράδειγμα: Με 30 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 ντριντλάρει τη μπάλα στο δικό του πίσω γήπεδο όπου ο Β1 κτυπά (tap) τη μπάλα και την στέλνει εκτός ορίων. Με 19" να απομένουν στη συσκευή των 24άρων, στην ομάδα Α χορηγείται time out.

Ερμηνεία: Ο head προπονητής της Α ομάδας θα αποφασίζει από πού θα επαναρχίσει το παιχνίδι με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο δικό του εμπρός γήπεδο ή από το δικό του πίσω γήπεδο.

Εάν αποφασίσει για την εκτέλεση της επαναφοράς από τη γραμμή επαναφοράς στο δικό του εμπρός γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων.

Εάν αποφασίσει για την εκτέλεση της επαναφοράς από το δικό του πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 19" στη συσκευή των 24άρων.

29/50-61 Παράδειγμα: Με 30 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 ντριντλάρει τη μπάλα στο δικό του εμπρός γήπεδο. Ο Β1 κτυπά (tap) τη μπάλα προς το πίσω γήπεδο της Α όπου ο Α2 αποκτά τον έλεγχο της μπάλας. Ο Β2 κτυπά (tap) τη μπάλα στο πίσω γήπεδο της Α και την στέλνει εκτός



ορίων. Με 8'' να απομένουν στη συσκευή των 24άρων, στην ομάδα Α χορηγείται time out.

Ερμηνεία: Ο head προπονητής της Α ομάδας θα αποφασίζει από πού θα επαναρχίσει το παιχνίδι με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο δικό του εμπρός γήπεδο ή από το δικό της πίσω γήπεδο. Και στις δύο περιπτώσεις, η ομάδα Α θα έχει 8'' να απομένουν στη συσκευή των 24άρων.

29/50-62 Παράδειγμα: Με 25.2 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος στο 2^ο τέταρτο, η ομάδα Α αποκτά τον έλεγχο της μπάλας. Με 1 δευτερόλεπτο να απομένει στο ρολόι της συσκευής των 24'', ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, ηχεί το σήμα της λήξης της συσκευής των 24''. Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη και μετά την πάροδο 1.2 δευτερολέπτων, το χρονόμετρο του αγώνος ηχεί για τη λήξη του τέλους του τετάρτου τετάρτου.

Ερμηνεία: Δεν υπάρχει παράβαση των 24άρων. Ο διαιτητής δεν καταλόγισε παράβαση περιμένοντας την ομάδα Β να αποκτήσει έλεγχο της μπάλας. Το τέταρτο ολοκληρώθηκε.

29/50-63 Παράδειγμα: Με 25.2 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος στο 2^ο τέταρτο, η ομάδα Α αποκτά τον έλεγχο της μπάλας. Με ένα (1) δευτερόλεπτο να απομένει στο ρολόι της συσκευής των 24'', ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, ηχεί το σήμα της λήξης της συσκευής των 24''. Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη. Ο διαιτητής καταλογίζει την παράβαση με 0.8 δευτερόλεπτα να εμφανίζονται στο χρονόμετρο του αγώνος.

Ερμηνεία: Αυτό είναι παράβαση των 24άρων. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την τελική γραμμή, με 0.8'' να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος.

29/50-64 Παράδειγμα: Με 25.2 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος στο 2^ο τέταρτο, η ομάδα Α αποκτά τον έλεγχο της μπάλας. Με 1.2'' δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος και τον Α1 να έχει στο/α χέρι/α του τη μπάλα, ηχεί η κόρνα της λήξης της συσκευής των 24''. Ο διαιτητής καταλογίζει την παράβαση με το χρονόμετρο του αγώνος να δείχνει 0.8''.

Ερμηνεία: Αυτό είναι παράβαση των 24άρων. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β στο πλησιέστερο σημείο που το παιχνίδι διακόπηκε με 1.2'' να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος.

29/50-65 Παράδειγμα: Στο 3^ο τέταρτο, χορηγείται επαναφορά στον Α1 στο δικό του πίσω γήπεδο. Ενώ ο Α1 κρατά ακόμη τη μπάλα, ο Β1 ξεπερνά με το/α χέρι/α του την νοητή γραμμή επαναφοράς.

Ερμηνεία: Παράβαση του Β1. Στον Α1 θα χορηγείται εκ νέου μια επαναφορά. Η ομάδα Α θα έχει 24'' στη συσκευή των 24άρων.

29/50-66 Παράδειγμα: Στο 3^ο τέταρτο, χορηγείται επαναφορά στον Α1 στο δικό του εμπρός γήπεδο. Ενώ ο Α1 κρατά ακόμη τη μπάλα, ο Β1 ξεπερνά με το/α χέρι/α τη νοητή γραμμή επαναφοράς με:

- (α) 7 δευτερόλεπτα,
 - (β) 17 δευτερόλεπτα,
- στη συσκευή των 24άρων.

Ερμηνεία: Παράβαση του Β1. Στον Α1 θα χορηγείται εκ νέου μια επαναφορά. Η ομάδα Α θα έχει:

- (α) 14'' δευτερόλεπτα
 - (β) 17 δευτερόλεπτα,
- στη συσκευή των 24άρων.

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

30-1 Κατάσταση: Ενώ είναι στον αέρα, ο παίκτης διατηρεί την ίδια κατάσταση σε σχέση με τον αγωνιστικό χώρο όπως όταν άγγιζε το έδαφος, πριν πηδήσει στον αέρα. Ωστόσο, όταν ένας παίκτης που βρίσκεται στον αέρα πηδά από το εμπρός του γήπεδο



και κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας ενώ είναι ακόμη στον αέρα, αυτός είναι ο πρώτος παίκτης της ομάδας του που εγκαθιδρύει μια **νέα** κατοχή για την ομάδα.

Εάν από κεκτημένη ταχύτητα κατόπιν επιστρέφει στο **δικό** του πίσω γήπεδο, είναι αβοήθητος στο να αποφύγει να μην επιστρέφει **στο δικό πίσω**, με τη μπάλα. Επομένως, εάν ο παίκτης στον αέρα εγκαθιδρύει μια νέα κατοχή για την ομάδα, αυτή η θέση του παίκτη σε σχέση με το εμπρός/πίσω γήπεδο **δεν** θα καθορίζεται μέχρις ότου ο παίκτης επιστρέψει με τα δύο πόδια στον **αγωνιστικό χώρο**.

30-2 Παράδειγμα: Ο Α1 στο πίσω γήπεδο της ομάδας του επιχειρεί μία πάσα αιφνιδιασμού στον Α2 που βρίσκεται στο **δικό** του εμπρός γήπεδο. Ο Β1, στο εμπρός γήπεδο της ομάδας του (πίσω γήπεδο της Α) πηδά και πιάνει την μπάλα ενώ βρίσκεται στον αέρα, και κατόπιν προσγειώνεται:

(α) Με τα δύο πόδια στο πίσω του γήπεδο

(β) Ιппαστί στην κεντρική γραμμή

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

Ερμηνεία: Αυτό δεν είναι παράβαση μπρός πίσω. Ο Β1 **έχει εδραιώσει** τον 1^ο έλεγχο για την ομάδα Β ενώ ήταν στον αέρα και η θέση του σε σχέση με το εμπρός/πίσω γήπεδο δεν είχε εδραιωθεί μέχρι και τα δύο πόδια του να επιστρέψουν στον **αγωνιστικό χώρο**. Σε όλες τις περιπτώσεις ο Β1 βρίσκεται νόμιμα στο πίσω του γήπεδο.

30-3 Παράδειγμα: Στη διάρκεια jump-ball της 1^{ου} **τετάρτου** μεταξύ των Α1 και Β1, η μπάλα έχει αγγιχθεί νόμιμα όταν ο Α2 πηδά από το εμπρός γήπεδο της Α, αποκτά την κατοχή της μπάλας ενώ βρίσκεται στον αέρα και προσγειώνεται

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

(β) Ιппαστί στην κεντρική γραμμή.

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

Ερμηνεία: Αυτό δεν είναι παράβαση μπρός πίσω. Ο Α2 **έχει εδραιώσει** την 1^η κατοχή για την ομάδα Α ενώ βρίσκεται στον αέρα. Σε όλες τις περιπτώσεις, ο Α2 είναι νόμιμα στο πίσω γήπεδο.

30-4 Παράδειγμα 3: Ο Α1 που επαναφέρει τη μπάλα από εκτός ορίων, στο εμπρός γήπεδο της Α, προσπαθεί να πασάρει τη μπάλα στον Α2. Ο Α2 πηδά από το πίσω γήπεδο, πιάνει τη μπάλα ενώ είναι στον αέρα και προσγειώνεται:

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

(β) Ιппαστί στην κεντρική γραμμή.

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

Ερμηνεία: Αυτό είναι παράβαση μπρός πίσω. Με την επαναφορά του Α1, η ομάδα Α εδραιώσε τον έλεγχο της μπάλας στο **δικό** του εμπρός γήπεδο, πριν ο Α2 πιάσει τη μπάλα στον αέρα και προσγειωθεί στο πίσω του γήπεδο. Σε όλες τις περιπτώσεις, ο Α2 επέστρεψε παράνομα στο **δικό** του πίσω γήπεδο.

30-5 Παράδειγμα: Ο Α1 που επαναφέρει τη μπάλα από εκτός ορίων, είναι σε θέση ιппαστί για την **έναρξη** του 2^{ου} **τετάρτου** και πασάρει τη μπάλα στον Α2. Ο Α2 πηδά από το δικό του εμπρός γήπεδο, πιάνει τη μπάλα ενώ είναι στον αέρα και προσγειώνεται:

(α) Με τα δύο πόδια στο δικό του πίσω γήπεδο

(β) Ιппαστί στην κεντρική γραμμή

(γ) Ιппαστί στην κεντρική γραμμή και κατόπιν ντριμπλάρει ή πασάρει τη μπάλα στο δικό του πίσω γήπεδο

Ερμηνεία: Αυτό είναι παράβαση μπρός πίσω. Ο Α1 έχει εγκαθιδρύσει τον έλεγχο της μπάλας για την ομάδα Α. Ο έλεγχος της μπάλας για την ομάδα Α στο δικό της εμπρός γήπεδο συνεχίζεται με τον Α2 να πηδά από το δικό του εμπρός γήπεδο και πιάνοντας τη μπάλα ενώ είναι στον αέρα. Σε όλες τις περιπτώσεις με το που προσγειώνεται στο δικό του πίσω γήπεδο, **ο Α2** έχει προκαλέσει την παράνομη επιστροφή της μπάλας στο **δικό** του πίσω γήπεδο.

30-6 Παράδειγμα: Ο Α1 που επαναφέρει τη μπάλα από εκτός ορίων από το δικό του πίσω γήπεδο, προσπαθεί να πασάρει στον Α2. Ο Β1 πηδά από το δικό του εμπρός γήπεδο, πιάνει τη μπάλα ενώ είναι στον αέρα και πριν προσγειωθεί στο πίσω γήπεδο του, πασάρει τη μπάλα στο Β2 στο πίσω γήπεδο.

Ερμηνεία: Αυτό είναι παράβαση μπρός πίσω για την ομάδα Β.

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

30-8 Παράδειγμα: Ο Α1 στέκεται εντελώς και με τα δύο πόδια στο δικό του εμπρός 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 εμπρός γήπεδο κοντά στην κεντρική γραμμή. Στη διάρκεια της πάσας, η μπάλα αγγίζει το δικό του πίσω γήπεδο πριν αγγιχτεί από τον Α2.

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

30-9 Παράδειγμα: Οι Α1 και Α2 βρίσκονται στο δικό τους εμπρός γήπεδο με τα δύο πόδια τους κοντά στην κεντρική γραμμή όταν 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.

Ερμηνεία: είναι παράβαση μπρός πίσω για την ομάδα Α.

30-10 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.

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

30-11 Παράδειγμα: Ο Α1 στο δικό του πίσω γήπεδο πασάρει τη μπάλα προς το δικό του εμπρός γήπεδο. Η μπάλα κτυπά και ανακλάται σε διαιτητή που στέκεται στον αγωνιστικό χώρο με τα δύο πόδια ιπαστί στην κεντρική γραμμή του γηπέδου. Η μπάλα κατόπιν αγγίζεται από τον Α2 που είναι ακόμη στο δικό του πίσω γήπεδο.

Ερμηνεία: Αυτό δεν είναι παράβαση μπρός πίσω καθώς κανένας παίκτης της ομάδας Α δεν ήταν με τη μπάλα στο δικό του εμπρός γήπεδο. Ωστόσο, τη στιγμή που η μπάλα ήταν ήδη στο εμπρός γήπεδο το μέτρημα των 8'' σταματά όταν η μπάλα αγγίζεται από το διαιτητή. Ένα νέο μέτρημα 8'' θα ξεκινά από τη στιγμή που ο Α2 στο δικό του πίσω γήπεδο αγγίζει τη μπάλα.

30-12 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 η μπάλα αγγίζεται πρώτα από τον Α2.

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

30-13 Παράδειγμα: Ο Α1 ντρινπλάρει από το δικό του πίσω γήπεδο προς το δικό του εμπρός γήπεδο. Έχοντας και τα δύο πόδια στο δικό του εμπρός γήπεδο, ο Α1 συνεχίζει να ντρινπλάρει τη 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 ντρινπλά.

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

30-14 Παράδειγμα: Ο Α1 στο δικό του πίσω γήπεδο πασάρει τη μπάλα στον Α2 στο δικό του εμπρός γήπεδο. Ο Α2 αγγίζει τη μπάλα η οποία επιστρέφει στον Α1 που είναι ακόμη στο δικό του πίσω γήπεδο.

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

30-15 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 (πάνω από την κεντρική γραμμή), 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.

Ερμηνεία: Ο Α2 επέστρεψε τη μπάλα παράνομα στο δικό του πίσω γήπεδο καθώς ο Α1 που την επανέφερε είχε ήδη εγκαθιδρύσει κατοχή της μπάλας στο δικό του εμπρός γήπεδο.

30-16 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριντάρει 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 ντριντάρει τη μπάλα η οποία είναι στο δικό του πίσω γήπεδο.

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

30-17 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) Ιππαστί στην κεντρική γραμμή και κατόπιν πασάρει ή ντριντάρει στο δικό του πίσω γήπεδο.

Ερμηνεία: Σε όλες τις περιπτώσεις, αυτό είναι μια παράβαση μπρός πίσω της ομάδας Α. Ο Α2 έχει τον έλεγχο της μπάλας 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 μέσω του καλαθιού και αγγίζει τη μπάλα.

31-2 Παράδειγμα: Στη διάρκεια της τελευταίας ελεύθερης βολής από τον 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.

Ερμηνεία: Παράβαση του Β1 για παράνομο άγγιγμα της μπάλας.

(α) Θα κατακυρώνεται 1 πόντος στον Α1. Ο Β1 θα χρεώνεται με μία τεχνική ποινή.

(β) Θα κατακυρώνεται 1 πόντος στον Α1. Ο Β1 δεν θα χρεώνεται με μία τεχνική ποινή.

31-3 Κατάσταση: Όταν η μπάλα είναι επάνω από τη στεφάνη κατά τη 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 πασάρει τη μπάλα επάνω από τη στεφάνη όταν ο Β1 φθάνει μέσω του καλαθιού και αγγίζει τη μπάλα.

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



31-5 Κατάσταση: Μετά από την τελευταία ανεπιτυχής ελεύθερη βολή και μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη, η προσπάθεια για καλάθι αλλάζει υπόσταση και μετατρέπεται σε προσπάθεια για σουτ 2 πόντων, εάν η μπάλα νόμιμα αγγιχτεί από οποιοδήποτε παίκτη πριν αυτή καταλήξει στο καλάθι.

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

Ερμηνεία: Η μπάλα έχει αγγιχτεί νόμιμα. Η προσπάθεια για την ελεύθερη βολή έχει αλλάξει υπόσταση και στον αρχηγό της ομάδας Α, στον αγωνιστικό χώρο, πιστώνονται 2 πόντοι.

31-7 Κατάσταση: Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη σε προσπάθεια για καλάθι, μετά από τελευταία ανεπιτυχής ελεύθερη βολή ή μετά που ήχησε το χρονόμετρο του αγώνος για το τέλος του τέταρτου ή της παράτασης και η μπάλα έχει ακόμη πιθανότητα να μπει στο καλάθι, ένα σφάλμα καταλογίζεται. Είναι παράβαση εάν οποιοσδήποτε παίκτης αγγίξει τη μπάλα.

31-8 Παράδειγμα: Μετά την τελευταία ελεύθερη βολή του Α1, η μπάλα έχει αναπηδήσει στη στεφάνη. Στη 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

Ερμηνεία: Αυτό είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference).

(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. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει για την ομάδα Α, με επαναφορά από την τελική γραμμή, 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 στη στεφάνη. Στη 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

Ερμηνεία: Αυτό είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference).

(α) Κανένας πόντος δεν θα μετρήσει. Ο Α2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές, χωρίς κανείς να συμμετέχει σε διεκδίκηση ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

(β) στον Α1 θα πιστωθεί 1 πόντος. Ο Α2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές και το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

31-10 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί σουτ για καλάθι. Η μπάλα έχει αναπηδήσει στη στεφάνη και έχει ακόμη πιθανότητες να μπει στο καλάθι όταν το χρονόμετρο ηχεί. Η μπάλα αγγίζεται από τον:

(α) Α2

(β) Β2

Ερμηνεία: Αυτό είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference).

(α) Κανένας πόντος δεν θα μετρήσει.

(β) Στον Α1 θα πιστωθούν 2 ή 3 πόντοι.

31-11 Κατάσταση: Εάν, στην προσπάθεια για καλάθι, ένας παίκτης αγγίζει τη μπάλα ενώ είναι στην ανοδική πτήση της, όλοι οι περιορισμοί σχετικά με την παρέμβαση και παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας, θα ισχύουν.

31-12 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα στην ανοδική της πορεία αγγίζεται από τον Α2 ή Β2. Στη διάρκεια της καθοδική της τροχιάς, η μπάλα αγγίζεται από τον:

- (α) Α3
- (β) Β3

Ερμηνεία: Η επαφή του Α2 ή του Β2 με τη μπάλα στην ανοδική πτήση της είναι νόμιμη και δεν αλλάζει το καθεστώς της προσπάθειας για καλάθι. Ωστόσο, η επαφή από τον Α3 ή Β3 με τη μπάλα στην προς τα κάτω πτήση της, είναι παράβαση.

- (α) Στην ομάδα Β θα χορηγείται επαναφορά εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.
- (β) Στον Α1 θα πιστωθούν 2 ή 3 πόντοι.

31-13 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.

31-14 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι 3 πόντων κοντά στο τέλος του παιχνιδιού. Η μπάλα είναι στον αέρα όταν η κόρνα του αγώνος για το τέλος του παιχνιδιού. Μετά από την κόρνα, ο Β1 κάνει τη στεφάνη ή το ταμπλό να δονηθεί και επομένως, σύμφωνα με την κρίση του διαιτητή, η μπάλα αποτρέπεται από το να μπει στο καλάθι.

Ερμηνεία: Ακόμα και μετά από το άκουσμα της κόρνας για το τέλος του παιχνιδιού, η μπάλα παραμένει ζωντανή και επομένως μια παράβαση παρέμβασης έχει σημειωθεί. Στον Α1 πιστώνονται 3 πόντοι.

31-15 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 2. Η μπάλα σε επαφή με τη στεφάνη

31-16 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.

Ερμηνεία: Αυτό είναι παράβαση του Β1. Οι περιορισμοί παρέμβασης ισχύουν εφ' όσον υπάρχει δυνατότητα για τη μπάλα να εισέλθει στο καλάθι.

31-17 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 ταυτόχρονα από τους Α2 και Β2. Η μπάλα ακολούθως:

- (α) Μπαίνει στο καλάθι.
- (β) Δεν μπαίνει στο καλάθι.

Ερμηνεία: Παράβαση παρέμβασης (basket interference) και από τους δύο παίκτες Α2 και Β2. Και στις δύο περιπτώσεις, κανένας πόντος δεν θα μετρήσει. Πρόκειται για περίπτωση αναπήδησης.

31-18 Κατάσταση. Είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) εάν ένας παίκτης γραπώνει το καλάθι για να παίξει τη μπάλα.

31-19 Παράδειγμα: Ο Α1 εκτελεί προσπάθεια 3 πόντων. Η μπάλα έχει αναπηδήσει στη στεφάνη όταν:

- (α) Ο Α2 γραπώνει το καλάθι και κτυπά τη μπάλα μέσα σε αυτό.
- (β) Ο Β1 γραπώνει το καλάθι και κτυπά τη μπάλα μακριά από το καλάθι.

Ερμηνεία: Παράβαση παρέμβασης (basket interference) έχει διαπραχθεί από τους Α2 και Β1.

- (α) Κανένας πόντος δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα ξαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.
- (β) Στον Α1 θα πιστώνονται 3 πόντοι.

31-20 Κατάσταση Είναι παράβαση παρέμβασης (basket interference) εάν ένας αμυνόμενος παίκτης αγγίζει τη μπάλα ενώ η μπάλα είναι μέσα στο καλάθι.



Διάγραμμα 3. Μπάλα μέσα στο καλάθι

31-21 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα γυρίζει περιμετρικά της στεφάνης με ένα ελάχιστο τμήμα της να είναι μέσα ή κάτω από το επίπεδο της στεφάνης, όταν ο Β1 αγγίζει τη μπάλα.

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

ΑΡΘΡΟ 33° Επαφή: Γενικές Αρχές

33.10 Ημικυκλικές περιοχές μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος

33-1 Κατάσταση: Σκοπός του κανονισμού 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 σε επαφή με την περιοχή του ημικυκλίου (Βλ. Διάγραμμα 1). 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 του μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος των ημικυκλικών περιοχών δεν θα εφαρμόζεται και οποιαδήποτε επαφή θα κρίνεται σύμφωνα με τους συνηθισμένους 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 επαφής συμβαίνει.
- (γ) Για οποιαδήποτε παράνομη χρήση των χεριών, βραχιόνων, ποδιών ή σώματος είτε από επιτιθέμενο είτε από αμυνόμενο παίκτη.

33-2 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.

Ερμηνεία: Αυτή είναι νόμιμη ενέργεια του Α1. Ο κανόνας μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος στην ημικυκλική περιοχή, θα εφαρμόζεται.

33-3 Παράδειγμα: Ο Α1 ντρινπλάρει κατά μήκος της τελικής γραμμής και μετά που έχει φτάσει στη περιοχή πίσω από το ταμπλό, πηδά διαγώνια ή πίσω. Ο Α1 πέφτει (charge) στον Β1 που έχει μία νόμιμη θέση άμυνας και είναι σε επαφή με την ημικυκλική περιοχή.

Ερμηνεία: Αυτό είναι επιθετικό σφάλμα 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.

33-4 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.

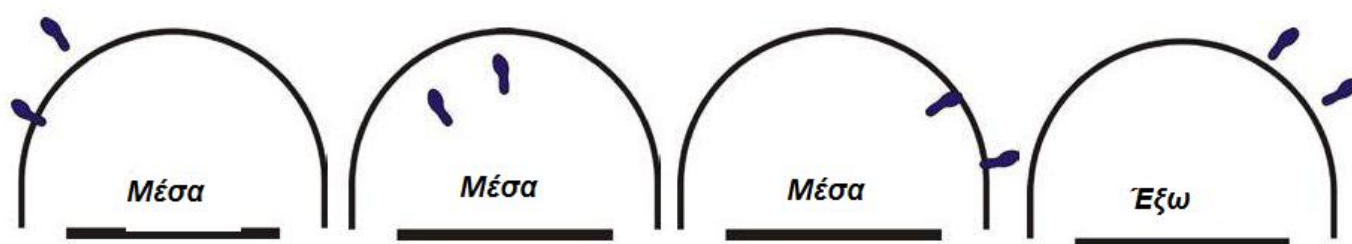
Ερμηνεία: Αυτό είναι επιθετικό σφάλμα του Α2. Ο κανόνας μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος δεν θα εφαρμόζεται.

33-5 Παράδειγμα: Ο Α1 κινείται (κάνει drive) προς το δικό του 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.

Ερμηνεία: Αυτό είναι επιθετικό σφάλμα 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.

33-6 Παράδειγμα: Ο Α1 κινείται (κάνει drive) προς το δικό του 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.

Ερμηνεία: Αυτό είναι νόμιμη ενέργεια του Α1. Ο κανόνας μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος θα εφαρμόζεται.



Διάγραμμα 1. Θέση του παίκτη εντός/εκτός της ημικυκλικής περιοχής μη καταλογισμού επιθετικού σφάλματος

ΑΡΘΡΟ 35^ο : Διπλό Σφάλμα.

35-1 Κατάσταση: Για να θεωρείται ένα σφάλμα διπλό, και τα δύο σφάλματα πρέπει να έχουν την ίδια ποινή.

35-2 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει 2 ομαδικά σφάλματα και η ομάδα Β, 3 ομαδικά σφάλματα σε αυτό το τέταρτο. Ο ντρινπλέρ Α1 και ο Β1 διαπράττουν εκατέρωθεν σφάλματα περίπου στον ίδιο χρόνο.

Ερμηνεία: Καθώς τα σφάλματα εναντίον των δύο ομάδων είναι ισοδύναμα, αυτό είναι διπλό σφάλμα. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που έγινε το διπλό σφάλμα.

35-3 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει 5 ομαδικά σφάλματα και η ομάδα Β, 2 ομαδικά σφάλματα σε αυτό το τέταρτο. Ο ντριμπλέρ Α1 και ο Β1 διαπράττουν εκατέρωθεν σφάλματα περίπου στον ίδιο χρόνο.

Ερμηνεία: Καθώς τα σφάλματα εναντίον των δύο ομάδων είναι ισοδύναμα, (κατοχή της μπάλας για την ομάδα Β για το επιθετικό σφάλμα του Α1, κατοχή της ομάδας Α για το αμυντικό σφάλμα του Β1), αυτό είναι διπλό σφάλμα. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά της ομάδας Α από το πλησιέστερο που συνέβη το διπλό σφάλμα.

35-4 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει 2 ομαδικά σφάλματα και η ομάδα Β, 5 ομαδικά σφάλματα σε αυτό το τέταρτο. Ο ντριμπλέρ Α1 και ο Β1 χρεώνονται εκατέρωθεν σφάλματα περίπου στον ίδιο χρόνο.

Ερμηνεία: Τα σφάλματα εναντίον των δύο ομάδων δεν είναι ισοδύναμα, επομένως αυτό δεν είναι διπλό σφάλμα. Το σφάλμα του Α1 τιμωρείται με επαναφορά για την ομάδα Β. Το σφάλμα του Β1 τιμωρείται με 2 ελεύθερες βολές για τον Α1. Οι διαιτητές θα εφαρμόζουν τον κανόνα του άρθρου 42 (Ειδικές περιπτώσεις) και θα αποφασίζουν πιο σφάλμα συνέβη πρώτο.

Στην περίπτωση που το σφάλμα του Β1 συνέβη πρώτα, ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από το πλησιέστερο σημείο που έγιναν τα σφάλματα.

Στην περίπτωση που το σφάλμα του Α1 έγινε πρώτο, η κατοχή της ομάδας Β θα ακυρώνεται. Ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές και το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

35-5 Παράδειγμα: Η ομάδα Α έχει 2 ομαδικά σφάλματα και η ομάδα Β έχει 3 ομαδικά σφάλματα σε αυτό το τέταρτο. Κατόπιν:

(α) Στη διάρκεια μιας διεκδίκησης θέσης στο post, οι Α1 και Β1 σπρώχνονται εκατέρωθεν, ενώ η ομάδα Α έχει τον έλεγχο της μπάλας.

(β) Στη διάρκεια μιας διεκδίκησης ριμπάουντ, οι Α1 και Β1 σπρώχνονται εκατέρωθεν.

(γ) Στη διάρκεια αναμονής πάσας από τον Α2, οι Α1 και Β1 σπρώχνονται εκατέρωθεν.

Ερμηνεία: Σε όλες τις περιπτώσεις, αυτό είναι διπλό σφάλμα. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με:

(α) και (γ) Κατοχή της ομάδας Α στο πλησιέστερο σημείο που έγιναν τα σφάλματα.

(β) Επαναφορά λόγω εναλλασσόμενης κατοχής.

ΑΡΘΡΟ 36°: Τεχνικό Σφάλμα.

36-1 Κατάσταση: Μια επίσημη προειδοποίηση δίνεται σε έναν παίκτη για μια δράση 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 οποιαδήποτε 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: Σε ένα μέλος της ομάδας Α δίνεται μια προειδοποίηση για:

(α) Παρεμπόδιση σε επαναφορά εκτός ορίων.

(β) Τη συμπεριφορά του.

(γ) Οποιαδήποτε άλλη δράση που, εάν επαναληφθεί, μπορεί να οδηγήσει σε τεχνική ποινή.

Ερμηνεία: Η προειδοποίηση θα πρέπει να γνωστοποιηθεί επίσης στον head προπονητή και θα ισχύσει για όλα τα μέλη της ομάδας Α, για παρόμοιες ενέργειες, για το υπόλοιπο του παιχνιδιού.

36-3 Κατάσταση: Ενώ ένας παίκτης είναι στην προσπάθεια για επίτευξη καλαθιού, οι αντίπαλοι δεν επιτρέπεται να παρενοχλούν αυτόν τον παίκτη με τις 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 χάσει το πλεονέκτημα από αυτή την ενέργεια, ή μια προειδοποίηση μπορεί να δοθεί εάν ο σουτέρ δεν χάσει το πλεονέκτημα.

36-4 Παράδειγμα: Ο Α1 είναι σε προσπάθεια για καλάθι όταν ο Β1 προσπαθεί να αποσπάσει την προσοχή του Α1 με το να φωνάξει δυνατά ή να κτυπήσει δυνατά στον αγωνιστικό χώρο τα πόδια του. Η προσπάθεια για καλάθι είναι:

- (α) Επιτυχής
- (β) Ανεπιτυχής.

Ερμηνεία:

- (α) Το καλάθι του Α1 θα μετράει. Μια προειδοποίηση θα δοθεί στο Β1 και θα διαβιβαστεί στον προπονητή της ομάδας Β. Εάν τα μέλη της ομάδας έχουν ήδη δεχθεί μια προειδοποίηση για παρόμοια συμπεριφορά, ο Β1 θα χρεωθεί με τεχνική ποινή.
- (β) Μία τεχνική ποινή θα χρεωθεί στον Β1.

36-5 Κατάσταση. Εάν οι διαιτητές ανακαλύπτουν ότι περισσότεροι από 5 παίκτες συμμετέχουν στον αγωνιστικό χώρο ταυτόχρονα για την ίδια ομάδα, το λάθος πρέπει να διορθωθεί το συντομότερο δυνατόν χωρίς να τίθενται οι αντίπαλοι σε μειονεκτική θέση.

Υποθέτοντας ότι οι διαιτητές και η γραμματεία κάνουν σωστά τη δουλειά τους, 1 παίκτης πρέπει να έχει περάσει ή να παρέμεινε στον αγωνιστικό χώρο παράνομα. Οι διαιτητές πρέπει επομένως να διατάξουν 1 παίκτη να απομακρυνθεί από τον αγωνιστικό χώρο αμέσως και να χρεώσουν με τεχνικό σφάλμα στον head προπονητή εκείνης της ομάδας, καταγεγραμμένο ως "B₁". Ο head προπονητής είναι αρμόδιος για την εξασφάλιση ότι μια αντικατάσταση εφαρμόζεται σωστά και ότι ο αντικατασταθείς παίκτης αφήνει το αγωνιστικό χώρο αμέσως μετά από την αντικατάσταση.

36-6 Παράδειγμα: Ενώ το χρονόμετρο του παιχνιδιού «τρέχει», ανακαλύπτεται ότι η ομάδα Α έχει περισσότερους από 5 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο.

- (α) Κατά τη διάρκεια της ανακάλυψης, η ομάδα Β (με 5 παίκτες) έχει τον έλεγχο της μπάλας.
- (β) Κατά τη διάρκεια της ανακάλυψης, η ομάδα Α (με περισσότερους από 5 παίκτες) έχει τον έλεγχο της μπάλας.

Ερμηνεία:

- (α) Το παιχνίδι θα σταματήσει αμέσως εκτός αν η ομάδα Β τίθεται σε μειονεκτική θέση.
- (β) Το παιχνίδι θα σταματήσει αμέσως.

Και στις δύο περιπτώσεις ο παίκτης που έχει επαν-εισέλθει (ή έχει παραμείνει) παράνομα στο παιχνίδι πρέπει να απομακρυνθεί από το παιχνίδι. Στον head προπονητή της ομάδας Α θα χρεώνεται μία τεχνική ποινή, καταγεγραμμένη ως "B₁".

36-7 Κατάσταση: Αφότου ανακαλύπτεται ότι μια ομάδα συμμετέχει με περισσότερους από 5 παίκτες, ανακαλύπτεται επίσης ότι έχουν σημειωθεί πόντοι ή έχει καταλογισθεί σφάλμα σε παίκτη αυτής της ομάδας, που συμμετείχε παράνομα. Όλοι οι πόντοι θα μετρήσουν και οποιοσδήποτε σφάλμα/τα που καταλογίσθηκαν υπέρ (ή κατά) αυτού του παίκτη, θα θεωρούνται σαν προσωπικά σφάλματα παίκτη.

36-8 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 καλάθιού 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.

Ερμηνεία:

- (α) Το σφάλμα του Α1 είναι σφάλμα παίκτη.

(β) Το καλάθι του Α1 θα μετρά.

(γ) Στον Α1 θα χορηγούνται 2 ή 3 ελεύθερες βολές.

Στις περιπτώσεις (α), (β) και (γ), ο 6^{ος} παίκτης της Α ομάδας πρέπει να εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο. Σε όλες τις περιπτώσεις, ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογίζεται σε βάρος του head προπονητή της Α ομάδας, καταγεγραμμένο ως "B₁".

(δ) Ένα τεχνική ποινή θα καταλογίζεται εναντίον του προπονητή της Α ομάδας, καταγεγραμμένο ως "B₁".

36-9 Κατάσταση: Ένας παίκτης εισέρχεται εκ νέου στο παιχνίδι αφού του έχει γνωστοποιηθεί ότι δεν έχει το δικαίωμα να συμμετέχει διότι έχει διαπράξει το 5^ο του σφάλμα. Η παράνομη συμμετοχή θα τιμωρείται αμέσως μόλις ανακαλυφθεί, χωρίς ωστόσο οι αντίπαλοι να μπαίνουν σε μειονεκτική θέση.

36-10 Παράδειγμα: Μετά τον καταλογισμό 5^{ου} σφάλματος του B1, του γνωστοποιείται ότι δεν έχει πλέον το δικαίωμα να συμμετέχει στο παιχνίδι. Αργότερα, ο B1 επανέρχεται στο παιχνίδι ως αλλαγή. Η παράνομη συμμετοχή του B1 ανακαλύπτεται πριν:

(α) Η μπάλα ζωντανέψει για την επανέναρξη του παιχνιδιού.

Ή μετά που

(β) Η μπάλα έγινε και πάλι ζωντανή ενώ η μπάλα είναι στον έλεγχο της ομάδας Α.

(γ) Η μπάλα έγινε και πάλι ζωντανή ενώ η μπάλα είναι στον έλεγχο της ομάδας Β.

(δ) Η μπάλα νέκρωσε ξανά μετά την επαν-είσοδο του B1 στο παιχνίδι.

Ερμηνεία:

(α) Ο B1 θα απομακρυνθεί από το παιχνίδι αμέσως. Μία τεχνική ποινή, καταγεγραμμένη ως "B", θα χρεωθεί στον προπονητή.

(β) Το παιχνίδι θα σταματήσει αμέσως εκτός αν η ομάδα Α τίθεται σε μειονεκτική θέση. Ο B1 θα απομακρυνθεί από το παιχνίδι και μία τεχνική ποινή, καταγεγραμμένη ως "B", θα χρεωθεί στον προπονητή Β.

(γ) και (δ) το παιχνίδι θα σταματήσει αμέσως. Ο B1 θα απομακρυνθεί από το παιχνίδι. Σε όλες τις περιπτώσεις, στον head προπονητή Β θα χρεώνεται μία τεχνική ποινή, καταγεγραμμένη ως "B₁".

36-11 Κατάσταση: Μετά τη γνωστοποίηση καταλογισμού του 5^{ου} του σφάλματος, ένας παίκτης επανέρχεται στο παιχνίδι και σκοράρει καλάθι ή του καταλογίζεται ένα σφάλμα, ή του γίνεται φάουλ από έναν αντίπαλο προτού να ανακαλυφθεί η παράνομη συμμετοχή του. Όλοι οι πόντοι θα παραμένουν ισχυροί και οποιοδήποτε σφάλμα/τα που καταλογίσθηκαν υπέρ (ή κατά) αυτού του παίκτη θα θεωρούνται ως σφάλματα παίκτη.

36-12 Παράδειγμα: Μετά από τον καταλογισμό 5^{ου} σφάλματος του, γνωστοποιείται στον Α1 ότι δεν έχει το δικαίωμα να συμμετέχει. Αργότερα ο Α1, επανέρχεται ως αλλαγή. Η παράνομη συμμετοχή του Α1 ανακαλύπτεται μετά που:

(α) ο Α1 σημειώνει καλάθι.

(β) στον Α1 καταλογίζεται ένα σφάλμα.

(γ) ο Α1 δέχεται φάουλ στη διάρκεια της ντρίμπλας του, από τον B1. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό σφάλμα σε αυτό το τέταρτο.

Ερμηνεία:

(α) Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει.

(β) Το σφάλμα του Α1 θα θεωρηθεί ως σφάλμα παίκτη και θα καταχωρείται στο φύλλο αγώνος (νέο τετραγωνάκι) δίπλα στο 5^ο του σφάλμα.

(γ) Οι 2 ελεύθερες βολές θα χορηγούνται στον αντικαταστάτη του Α1.

Σε όλες τις περιπτώσεις μία τεχνική ποινή θα καταλογιστεί στον head προπονητή Α, που καταχωρείται ως "B₁".

36-13 Κατάσταση: Μετά τη διάπραξη του 5^{ου} σφάλματος και χωρίς να έχει ειδοποιηθεί ότι δεν έχει το δικαίωμα να συμμετέχει, ένας παίκτης παραμένει ή επαν-εισέρχεται στο παιχνίδι. Αυτός ο παίκτης θα απομακρυνθεί από το παιχνίδι αμέσως μόλις το λάθος ανακαλυφθεί (χωρίς οι αντίπαλοι να τίθενται σε μειονεκτική θέση).

Καμία ποινή δεν θα χορηγηθεί για την παράνομη συμμετοχή του παίκτη. Εάν αυτός ο παίκτης σημειώνει καλάθι, **χρεώνεται με** ένα σφάλμα ή του γίνεται σφάλμα από αντίπαλο, το καλάθι θα μετρήσει και το σφάλμα **θα θεωρηθεί ως σφάλμα παίκτη.**

36-14 Παράδειγμα: Ο Α6 ζητά την αντικατάσταση του Α1. Η μπάλα στη συνέχεια νεκρώνει ως αποτέλεσμα ενός σφάλματος από τον Α1. Ο Α6 εισέρχεται στο παιχνίδι. Οι διαιτητές αποτυγχάνουν να γνωστοποιήσουν στον Α1 ότι το σφάλμα του είναι το 5^ο του προσωπικό. Ο Α1 αργότερα επαν-εισέρχεται στο παιχνίδι ως αλλαγή. Η παράνομη συμμετοχή του Α1 ανακαλύπτεται μετά που το χρονόμετρο του παιχνιδιού ξεκίνησε **ενώ:**

(α) Ο Α1 έχει σημειώσει καλάθι.

(β) Ο Α1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του Β1.

(γ) Ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του Α1 κατά τη διάρκεια μιας ανεπιτυχούς προσπάθειας **του** για καλάθι.

Ερμηνεία:

Καμία ποινή δεν θα χρεωθεί για την παράνομη συμμετοχή του **Α1. Το** παιχνίδι θα σταματήσει, χωρίς η ομάδα Β να τίθεται σε μειονέκτημα. Ο Α1 θα απομακρυνθεί από το παιχνίδι αμέσως και θα αντικατασταθεί από έναν αναπληρωματικό.

(α) Το καλάθι που σημειώθηκε από τον Α1 θα μετρήσει.

(β) Το σφάλμα που διέπραξε ο Α1 είναι σφάλμα **παίκτη. Αυτό** θα τιμωρείται αναλόγως και θα **σημειώνεται** στο φύλλο αγώνος (σε διπλανό τετραγωνάκι) σε χώρο δίπλα από το 5^ο του σφάλμα.

(γ) Στον αντικαταστάτη του Α1 **θα χορηγηθούν 2 ή 3 ελεύθερες βολές.**

36-15 Παράδειγμα: 10 λεπτά πριν από την **έναρξη** του παιχνιδιού, μία τεχνική ποινή καταλογίζεται εις βάρος του Α1. Πριν την **έναρξη** του παιχνιδιού, ο **head** προπονητής Β υποδεικνύει τον Β1 για την εκτέλεση 1 ελεύθερης βολής, αλλά ο Β1 δεν είναι 1 από τους αρχικούς 5 παίκτες για την ομάδα Β.

Ερμηνεία: 1 παίκτης της ομάδας Β από την αρχική πεντάδα, θα πρέπει να εκτελέσει την ελεύθερη βολή. Αντικατάσταση **δεν θα** μπορεί να χορηγηθεί προτού να αρχίσει ο αγωνιστικός χρόνος.

36-16 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 **«σήκω»**.
- Αμέσως μόλις το παιχνίδι διακοπεί, **μία** παρατήρηση θα γνωστοποιείται στον παίκτη και στον **head** προπονητή της ομάδας. Και οι δύο ομάδες δικαιούνται από 1 παρατήρηση.
- **Εάν** την επόμενη φορά που **οποιοσδήποτε** παίκτης αυτής της ομάδας προσποιηθεί τη διάπραξη εις βάρος 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 **οποιοσδήποτε παίκτη ή στον head προπονητή** αυτής της ομάδας.
- **Εάν** σε μία υπερβολική περίπτωση χωρίς καμία επαφή **συμβεί**, ένα τεχνικό σφάλμα μπορεί να καταλογιστεί χωρίς **να δοθεί** μια προειδοποίηση.

36-17 Παράδειγμα: Ο Α1 ντρινπλάρει 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, ο Α1 επιπλέον πέφτει στον **αγωνιστικό χώρο προσπαθώντας να δώσει** την εντύπωση ότι έχει σπρωχτεί από τον Β1.

Ερμηνεία: Ο διαιτητής κάνει παρατήρηση στον Α1 για την **πρώτη** (προσποίηση) 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 του προσποίησης **είτε στον head προπονητή της Α.**

36-18 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριμπλάρει 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, ο Β2 πέφτει στον **αγωνιστικό χώρο προσπαθώντας να δώσει** την εντύπωση ότι έχει σπρωχτεί από τον Α2.

Ερμηνεία: Ο διαιτητής κάνει την πρώτη παρατήρηση στον Α1 και στον Β2 για τις προσποιήσεις τους, κάνοντας δύο φορές το χαρακτηριστικό σήμα «σήκω». Στην επόμενη διακοπή του παιχνιδιού οι παρατηρήσεις θα δοθούν στους Α1 και Β2 και στους δύο **head** προπονητές.

36-19 Κατάσταση. Όταν ένας παίκτης πέφτει κάτω προσποιούμενος ένα σφάλμα στην προσπάθειά του να κερδίσει ένα αθέμιτο πλεονέκτημα με τον καταλογισμό ενός άδικου σφάλματος από αντίπαλό του ή να δημιουργήσει μία αντιαθλητική ατμόσφαιρα μεταξύ των θεατών κατά των διαιτητών, μία τέτοια συμπεριφορά θα θεωρείται αντιαθλητική.

36-20 Παράδειγμα: Ο Α1 κινείται προς το καλάθι όταν ο αμυνόμενος παίκτης Β1 πέφτει προς τα πίσω στον **αγωνιστικό χώρο** χωρίς να έχει συμβεί καμία επαφή μεταξύ αυτών των παικτών ή μετά από ασήμαντη επαφή του Α1 ακολουθούμενη από θεατρική επίδειξη του Β1. Μία προειδοποίηση για μια τέτοια αντίδραση έχει ήδη δοθεί στους παίκτες της ομάδας Β μέσω του **head** προπονητή της Β.

Διευκρίνηση:

Τέτοια συμπεριφορά είναι προφανώς αντιαθλητική και δηλητηριάζει την ομαλή διεξαγωγή του παιχνιδιού. **Ο Β1 θα χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα.**

36-21 Κατάσταση. Σοβαρός τραυματισμός μπορεί να προκληθεί όταν μία υπερβολική ταλάντωση των αγκώνων επιτρέπεται, 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.

36-22 Παράδειγμα: Ο Α1 κερδίζει το ριμπάουντ και επιστρέφει στον **αγωνιστικό χώρο**. Ο Α1 γίνεται αμέσως στενά φρουρούμενος από το 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 ντριμπλάρει.

Ερμηνεία: Η αντίδραση του Α1 δεν συμμορφώνεται με το πνεύμα και την πρόθεση των κανονισμών. Μια τεχνική ποινή **μπορεί να** καταλογιστεί στον Α1.

36-23 Κατάσταση. Ένας παίκτης θα αποβάλλεται όταν έχει χρεωθεί με 2 τεχνικές ποινές.

36-24 Παράδειγμα: Ο Α1 **έχει χρεωθεί με** το 1^ο του τεχνικό σφάλμα στη διάρκεια της 1ης περιόδου επειδή κρεμόταν από τη στεφάνη. Ο Α1 χρεώνεται με το 2^ο τεχνικό **σφάλμα στη διάρκεια** του 2^{ου} ημιχρόνου για αντιαθλητική συμπεριφορά.

Ερμηνεία: Ο Α1 θα αποβάλλεται αυτόματα και θα πηγαίνει και θα παραμένει στα αποδυτήρια της ομάδας του στη διάρκεια του παιχνιδιού ή εάν αυτός το επιλέξει θα εγκαταλείπει το κτίριο. 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 όταν ένας παίκτης **έχει χρεωθεί με 2 τεχνικά σφάλματα** και **αυτός** θα αποβάλλεται.

36-25 Κατάσταση. Μετά που **έχει χρεωθεί με** το 5^ο του σφάλμα ένας 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"**. Αυτό θα ισχύει ακόμη και εάν ένα από τα 5 σφάλματά του **ήταν** τεχνικό ή αντιαθλητικό σφάλμα. **Αυτός (αποκλεισμένος παίκτης) δεν είναι παίκτης που έχει αποβληθεί και θα μπορεί να παραμείνει την περιοχή του πάγκου του.**

36-26 Παράδειγμα: Ο B1 έχει χρεωθεί με ένα τεχνικό σφάλμα στη διάρκεια του 1^{ου} τμήτρου. Στο 4^ο τμήτρου ο B1 έχει χρεωθεί με το 5^ο του σφάλμα. Αυτό είναι το 2^ο ομαδικό της B ομάδας σε αυτό το τμήτρου. Καθ' οδόν για τον πάγκο του, χρεώνεται με τεχνική ποινή.

Ερμηνεία: Με το 5^ο του σφάλμα ο B1 γίνεται αποκλεισμένος παίκτης. Οποιαδήποτε επιπλέον τεχνική ποινή εναντίον του θα χρεώνεται στον head προπονητή του καταγεγραμμένη ως 'B₁'. Ο B1 δεν αποβάλλεται. Οποιοσδήποτε παίκτης της A ομάδας θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα A από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε η τεχνική ποινή.

36-27 Παράδειγμα: Ο B1 έχει χρεωθεί με ένα αντιαθλητικό σφάλμα κατά τη διάρκεια του 3^{ου} τμήτρου. Στο 4^ο τμήτρου ο B1 έχει χρεωθεί με το 5^ο του σφάλμα. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό της B ομάδας σε αυτό το τμήτρου. Καθ' οδόν για τον πάγκο του, ο B1 χρεώνεται με τεχνική ποινή.

Ερμηνεία: Με το 5^ο του σφάλμα ο B1 γίνεται αποκλεισμένος παίκτης. Οποιαδήποτε επιπλέον τεχνική ποινή εναντίον του θα χρεώνεται στον head προπονητή του καταγεγραμμένη ως 'B₁'. Ο B1 δεν θα αποβάλλεται. Οποιοσδήποτε παίκτης της A ομάδας επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα A από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν συνέβη η τεχνική ποινή.

36-28 Παράδειγμα: Ο B1 κάνει φάουλ στον ντρινμπλέρ A1, 5^ο προσωπικό σφάλμα του B1 και 2^ο ομαδικό της B σε αυτό το τμήτρου. Καθ' οδόν για τον πάγκο του, ο B1 χρεώνεται με σφάλμα αποβολής.

Ερμηνεία: Ο B1 αποβάλλεται και θα πηγαίνει στα αποδυτήρια. Το σφάλμα αποβολής του B1 θα καταχωρείται στο φύλο αγώνος ως D και στον head προπονητή του ως "B₂". Οποιοσδήποτε παίκτης της A ομάδας θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από τα η γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων.

36-29 Παράδειγμα: Ο B1 κάνει φάουλ στον ντρινμπλέρ A1. Αυτό είναι το 5^ο προσωπικό σφάλμα του B1 και 5^ο ομαδικό της B σε αυτό το τμήτρου. Καθ' οδόν για τον πάγκο του, ο B1 χρεώνεται με σφάλμα αποβολής.

Ερμηνεία: Ο B1 αποβάλλεται και πηγαίνει στα αποδυτήρια. Το σφάλμα αποβολής του B1 θα καταχωρείται στο φύλο αγώνος ως D και στον head προπονητή του ως "B 2". Ο A1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Μετά από αυτές, οποιοσδήποτε παίκτης της A ομάδας θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από τα η γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων.

36-30 Κατάσταση: Ένας παίκτης θα αποβάλλεται όταν χρεώνεται με 1 τεχνική ποινή και 1 αντιαθλητικό σφάλμα.

36-31 Παράδειγμα: Στη διάρκεια του 1ου ημίχρονου, ο A1 έχει χρεωθεί με τεχνικό σφάλμα για καθυστέρηση του παιχνιδιού. Στο 2^ο ημίχρονο, ο A1 χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα για σκληρό φάουλ εναντίον του B1.

Ερμηνεία: Ο A1 θα αποβάλλεται αυτομάτως. Το αντιαθλητικό σφάλμα είναι μόνο που θα τιμωρείται και καμιά επιπλέον ποινή για την αποβολή δεν θα χορηγείται. Ο σημειωτής πρέπει να ενημερώσει άμεσα ένα διαιτητή όταν ένας παίκτης έχει χρεωθεί με 1 τεχνικό σφάλμα και 1 αντιαθλητικό σφάλμα και αυτός θα πρέπει να αποβάλλεται αμέσως. Ο B1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα B από τα η γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων.

36-32 Παράδειγμα: Στη διάρκεια του 1ου ημιχρόνου, ο Α1 έχει χρεωθεί με ένα αντιαθλητικό σφάλμα για διακοπή με αχρείαστη επαφή στην ανάπτυξη της επιτιθέμενης ομάδας (transition). Στο 2^ο ημίχρονο, ο Α2 ντριντπλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο όταν ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στον Α1 για προσποίηση σφάλματος (fake) εκτός μπάλας.

Ερμηνεία: Ο Α1 θα αποβάλλεται αυτομάτως. Το τεχνικό σφάλμα είναι μόνο που θα τιμωρείται και καμία επιπλέον ποινή για την αποβολή δεν θα χορηγείται. Ο σημειωτής πρέπει να ενημερώσει άμεσα ένα διαιτητή όταν ένας παίκτης έχει χρεωθεί με 1 αντιαθλητικό σφάλμα και 1 τεχνικό σφάλμα και αυτός θα πρέπει να αποβάλλεται αμέσως. 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. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24άρων.

36-33 Κατάσταση: Ένας παίκτης - προπονητής θα πρέπει να αποβάλλεται εάν αυτός χρεώνεται με τα ακόλουθα σφάλματα:

- 2 τεχνικά σφάλματα σαν παίκτης
- 2 αντιαθλητικά σφάλματα σαν παίκτης
- 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".

36-34 Παράδειγμα: Στο πρώτο τέταρτο, ο Α1 παίκτης head προπονητής έχει διαπράξει ένα τεχνικό σφάλμα κατά τη διάρκεια του 1^{ου} τετάρτου για προσποίηση σφάλματος (fake), σαν παίκτης. Στο 4^ο τέταρτο, ο Α2 ντριντπλάρει όταν ο παίκτης-head προπονητής Α1 χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά σαν head προπονητής, καταγεγραμμένο σαν "C₁".

Ερμηνεία: Ο Α1 παίκτης προπονητής θα πρέπει να αποβάλλεται. Το 2^ο τεχνικό σφάλμα είναι το μόνο που θα τιμωρείται και καμία επιπλέον ποινή δεν θα χορηγείται. Ο σημειωτής πρέπει να ενημερώσει άμεσα ένα διαιτητή όταν ένας παίκτης – head προπονητής έχει χρεωθεί με 1 τεχνικό σφάλμα σαν παίκτης και 1 προσωπικό τεχνικό σφάλμα σαν head προπονητής και θα πρέπει αυτομάτως να αποβάλλεται. 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 συνέβη η τεχνική ποινή. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24άρων.

36-35 Παράδειγμα: Στο 2^ο τέταρτο, ο Α1 παίκτης – head προπονητής χρεώνεται ένα αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Β1, σαν παίκτης. Στο 3^ο τέταρτο, ο Α1 παίκτης head προπονητής χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα για αντιαθλητική συμπεριφορά του φυσικοθεραπευτή του, καταγεγραμμένο σαν "B₁". Στο 4^ο τέταρτο, ο Α2 ντριντπλάρει όταν ο Α6 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Το τεχνικό σφάλμα του Α6 θα καταχωρείται εις βάρος του head προπονητή Α1, ως "B₁".

Ερμηνεία: Ο Α1 παίκτης - head προπονητής θα πρέπει να αποβάλλεται. Το 2^ο τεχνικό σφάλμα είναι το μόνο που θα τιμωρείται και καμία επιπλέον ποινή δεν θα χορηγείται. Ο σημειωτής πρέπει να ενημερώσει άμεσα ένα διαιτητή όταν ένας παίκτης – head προπονητής έχει χρεωθεί με 1 αντιαθλητικό σφάλμα σαν παίκτης και χρεώνεται με 2 τεχνικά σφάλματα εξαιτίας των συνοδών του πάγκου του, και θα πρέπει να αποβάλλεται 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 συνέβη η τεχνική ποινή στον Α6. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24άρων.

36-36 Παράδειγμα: Στο 2^ο τέταρτο Ο Α1 παίκτης – head προπονητής χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά σαν head προπονητής, καταγεγραμμένη σαν “C₁”. Στο 4^ο τέταρτο ο Α1 χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα εναντίον του Β1 σαν παίκτης.

Ερμηνεία: 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 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 αυτός θα πρέπει αυτομάτως να αποβάλλεται. 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.

36-37 Παράδειγμα: Με 21” στη συσκευή των 24άρων, ο Α1 ντριντλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο όταν ο Β1 χρεώνεται με μία τεχνική ποινή.

Ερμηνεία: Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α 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 συνέβη η τεχνική ποινή. Η ομάδα θα έχει νέα 8” και η συσκευή των 24άρων θα ανανεώνεται στα 24”.

36-38 Παράδειγμα: Με 21” στη συσκευή των 24άρων, ο Α1 ντριντλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο όταν ο Α2 χρεώνεται με μία τεχνική ποινή.

Ερμηνεία: 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 συνέβη η τεχνική ποινή. Η ομάδα Α θα έχει νέα 5” για να περάσει τη μπάλα στο εμπρός γήπεδο. Η ομάδα Α έχει 21” στη συσκευή των 24άρων.

36-39 Παράδειγμα: Στο 3^ο τέταρτο, ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Α2. Στο 4^ο τέταρτο, ο Β1 κάνει φάουλ σε επιτυχή προσπάθεια του Α1. Ο διαιτητής δεν είναι σίγουρος εάν το σφάλμα θα πρέπει να αναβαθμιστεί σε αντιαθλητικό. Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) χρησιμοποιεί το Σ.Σ.Ε. στη διάρκεια του οποίου ο Β1 χρεώνεται με τεχνική ποινή. Το Σ.Σ.Ε. δείχνει ότι το σφάλμα του Β1 στον Α1 ήταν αντιαθλητικό.

Ερμηνεία: Ο Β1 θα αποβάλλεται αυτόματα για το 2^ο αντιαθλητικό του σφάλμα. Η τεχνική ποινή καταλογίστηκε στον παίκτη που έχει αποβληθεί και δεν μπορεί να χρεωθεί ούτε στον Β1 ούτε στον Head προπονητή της Β. Η τεχνική ποινή του Β1 θα πρέπει να αγνοηθεί. Ο Α1 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο δικό της εμπρός γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14” στη συσκευή των 24άρων.

36-40 Κατάσταση: Όταν το ρολόι του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4^ο τέταρτο και σε κάθε παράταση, και υπάρχει περίπτωση επαναφοράς με τον αμυνόμενο παίκτη να επαναφέρει, η ακόλουθη διαδικασία θα ακολουθείται:

- Ο διαιτητής θα χρησιμοποιεί το σήμα της παράνομης υπέρβασης της γραμμής εκτός ορίων σαν ένα προειδοποιητικό σήμα πριν εγχειρίσει τη μπάλα στον παίκτη που θα την επαναφέρει.



- Εάν ο αμυνόμενος παίκτης μετακινεί οποιοδήποτε μέλος του σώματος του πάνω στην γραμμή ορίων για να παρέμβει στην επαναφορά, ενώ διεξάγει την επαναφορά, μια τεχνική ποινή θα χρεώνεται χωρίς περαιτέρω προειδοποίηση

Η ίδια διαδικασία θα εφαρμόζεται και μετά από επιτυχημένο καλάθι και τελευταία επιτυχημένη ελεύθερη βολή όταν η μπάλα δεν εγχειρίζεται στον παίκτη που θα την επαναφέρει.

36-41 Παράδειγμα: Με 1:08" να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο και 11" στη συσκευή των 24άρων, ο Α1 έχει τη μπάλα στα χέρια του για επαναφορά από το δικό του εμπρός γήπεδο. Ο Β1 μετακινεί τα χέρια του πάνω από τη γραμμή εκτός ορίων για να μπλοκάρει την επαναφορά του Α1.

Ερμηνεία: Καθώς ο διαιτητής έχει δώσει προειδοποίηση πριν εγχειρίσει τη μπάλα στον Α1, ο Β1 θα χρεώνεται με τεχνική ποινή διότι παρενέβη στην επαναφορά. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α 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 συνέβη η τεχνική ποινή. Η ομάδα θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων.

36-42 Παράδειγμα: Με 1:08" να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο και 21" στη συσκευή των 24άρων, ο Α1 κρατά τη μπάλα για επαναφορά από το πίσω γήπεδο του. Ο Β1 μετακινεί τα χέρια του πάνω από τη γραμμή εκτός ορίων για να μπλοκάρει την επαναφορά του Α1.

Ερμηνεία: Καθώς ο διαιτητής έχει δώσει προειδοποίηση πριν εγχειρίσει τη μπάλα στον Α1, ο Β1 θα χρεώνεται με τεχνική ποινή διότι παρενέβη στην επαναφορά. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α 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. Η ομάδα θα έχει 24" στη συσκευή των 24άρων.

36-43 Κατάσταση: Όταν καταλογίζεται μια τεχνική ποινή, η ελεύθερη βολή της ποινής θα χορηγείται αμέσως χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Μετά τη διαχείριση της ελεύθερης βολής, το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν συνέβη η τεχνική ποινή.

36-44 Παράδειγμα: Καταλογίζεται σφάλμα στον Α1 από τον Β1 στην προσπάθεια του για καλάθι 2 πόντων. Πριν τη διαχείριση της πρώτης ελεύθερης βολής, μια τεχνική ποινή καταλογίζεται στον Α2.

Ερμηνεία: Οποιοσδήποτε παίκτης της Β ομάδας θα εκτελεί την ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Μετά από αυτή, ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από την εκτέλεση οποιασδήποτε ελεύθερης βολής.

36-45 Παράδειγμα: Καταλογίζεται σφάλμα στον Α1 από τον Β1 στην προσπάθεια του για καλάθι 2 πόντων. Μετά που ο Α1 έχει εκτελέσει την 1^η από τις 2 ελεύθερη βολή, μία τεχνική ποινή καταλογίζεται στον Α2.

Ερμηνεία: Οποιοσδήποτε παίκτης της Β ομάδας θα εκτελεί την ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Μετά από αυτή, ο Α1 θα εκτελέσει την 2η ελεύθερη βολή του. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από την εκτέλεση οποιασδήποτε ελεύθερης βολής.

36-46 Παράδειγμα: Στη διάρκεια του time out, μία τεχνική ποινή χρεώνεται στον Α2.

Ερμηνεία: Το time out θα ολοκληρωθεί. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε το παιχνίδι για το time out.

36-47 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι και ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, μία τεχνική ποινή χρεώνεται στον:

(α) Β1.

(β) Α2.

Ερμηνεία: Μετά τη διαχείριση της ελεύθερης βολής από:



(α) Οποιοδήποτε παίκτη της Α ομάδας για την τεχνική ποινή του B1,
(β) Οποιοδήποτε παίκτη της Β ομάδας για την τεχνική ποινή του A2,
Εάν το σουτ του A1 μπει 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 A1 δεν μπει στο καλάθι, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής.

36-48 Παράδειγμα: Ο A1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι και ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, μία τεχνική ποινή χρεώνεται στον γιατρό της:

(α) Ομάδας Β.

(β) Ομάδας Α.

Ερμηνεία: Μετά τη διαχείριση της ελεύθερης βολής από:

(α) Οποιοδήποτε παίκτη της Α ομάδας για την τεχνική ποινή του γιατρού της ομάδας B,

(β) Οποιοδήποτε παίκτη της Β ομάδας για την τεχνική ποινή του γιατρού της ομάδας A,

Εάν το σουτ του A1 μπει 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 A1 δεν μπει στο καλάθι, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής.

36-49 Παράδειγμα: Ο A1 έχει τη μπάλα στα χέρια του στην προσπάθειά του για καλάθι (act of shooting) όταν μία τεχνική ποινή χρεώνεται στον:

(α) B1.

(β) A2.

Ερμηνεία: Μετά τη διαχείριση της ελεύθερης βολής από:

(α) Οποιοδήποτε παίκτη της Α ομάδας για την τεχνική ποινή του B1:

– Εάν το σουτ του A1 μπει 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 A1 δεν μπει 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.

(β) Οποιοδήποτε παίκτη της Β ομάδας για την τεχνική ποινή του A2:

– Εάν το σουτ του A1 μπει στο καλάθι, δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε η τεχνική ποινή

– Εάν το σουτ του A1 δεν μπει 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.

36-50 Παράδειγμα: Ο A1 έχει τη μπάλα στα χέρια του στην προσπάθειά του για καλάθι (act of shooting) όταν μία τεχνική ποινή χρεώνεται στον γιατρό της:

(α) Ομάδας Β.

(β) Ομάδας Α.

Ερμηνεία: Μετά τη διαχείριση της ελεύθερης βολής από:

(α) Οποιοδήποτε παίκτη της Α ομάδας για την τεχνική ποινή του γιατρού της ομάδας B:

– Εάν το σουτ του A1 μπει 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 A1 δεν μπει 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.

(β) Οποιοδήποτε παίκτη της Β ομάδας για την τεχνική ποινή του γιατρού της ομάδας A:

-Εάν το σουτ του Α1 μπει στο καλάθι, δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν συνέβη η τεχνική ποινή.

-Εάν το σουτ του Α1 δεν μπει 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.

36-51 Παράδειγμα: Αμέσως μετά που ήχησε η κόρνα της λήξης για το τέλος του 1^{ου} τετάρτου, ο Α1 χρεώνεται με τεχνική ποινή.

Ερμηνεία: Πρίν την έναρξη του 2^{ου} τετάρτου, οποιοσδήποτε παίκτης της Β ομάδας θα εκτελεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Η ομάδα που είναι εντεταλμένη στην επόμενη εναλλασσόμενη κατοχή, θα ξεκινά το 2^ο τέταρτο με επαναφορά από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, με 24" στη συσκευή των 24άρων

ΑΡΘΡΟ 37^ο : Αντιαθλητικό Σφάλμα

37-1 Κατάσταση: Το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 ή λιγότερο για το 4^ο τέταρτο και σε κάθε παράταση, και η μπάλα είναι εκτός ορίων για επαναφορά και βρίσκεται ακόμη στα χέρια του διαιτητή ή ήδη βρίσκεται στη διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει. Εάν σε αυτή τη χρονική στιγμή ένας αμυνόμενος παίκτης στον αγωνιστικό χώρο προκαλέσει επαφή σε παίκτη της ομάδας που επιτίθεται στον αγωνιστικό χώρο και το σφάλμα καταλογιστεί, αυτό είναι αντιαθλητικό σφάλμα.

37-2 Παράδειγμα: Με 0:53 sec να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο του παιχνιδιού, ο Α1 που θα επαναφέρει την μπάλα, έχει την μπάλα στα χέρια του ή στη διάθεσή του για επαναφορά από εκτός ορίων όταν ο Β2 έρχεται σε επαφή με τον Α2 στον αγωνιστικό χώρο. Καταλογίζεται σφάλμα σε βάρος του Β2.

Ερμηνεία: Είναι προφανές ότι ο Β2 δεν κάνει μία προσπάθεια να παίξει στη μπάλα και ένα πλεονέκτημα κερδίζεται με το να μην επιτρέπεται στο ρολόι του αγώνα να ξαναρχίσει. Ο Β2 θα χρεώνεται με ένα αντιαθλητικό σφάλμα χωρίς να δοθεί καμία προειδοποίηση. Ο Α2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων.

37-3 Παράδειγμα: Με 0:53 sec να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού 4^ο στο τέταρτο του παιχνιδιού, ο Α1 έχει τη μπάλα στα χέρια του ή στη διάθεσή του για επαναφορά από εκτός ορίων όταν ο Α2 έρχεται σε επαφή με τον Β2 στον αγωνιστικό χώρο και ένα σφάλμα καταλογίζεται στον Α2.

Ερμηνεία: Ο Α2 δεν κερδίζει πλεονέκτημα, διαπράττοντας το σφάλμα. Ο Α2 θα χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα, εκτός κι εάν υπάρχει σκληρή επαφή, τότε θα καταλογίζεται σαν αντιαθλητικό σφάλμα. Το παιχνίδι επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Β από εκτός ορίων από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα.

37-4 Κατάσταση: Όταν το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4^ο τέταρτο του παιχνιδιού ή σε κάθε παράταση και μετά που η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του παίκτη που έχει την επαναφορά, ένας αμυνόμενος παίκτης, με σκοπό να σταματήσει ή να μην επιτρέψει το χρονόμετρο να επαναρχίσει, προκαλεί επαφή στον επιτιθέμενο που είναι σχεδόν έτοιμος να δεχθεί τη μπάλα ή την έχει δεχθεί στον αγωνιστικό χώρο. Εάν μία τέτοια επαφή είναι μια ειλικρινή προσπάθεια να παίξει στην μπάλα, η επαφή θα καταλογίζεται αμέσως σαν προσωπικό σφάλμα εκτός και εάν υπάρχει σκληρή επαφή η οποία θα καταλογίζεται σαν αντιαθλητικό σφάλμα ή σφάλμα αποκλεισμού.

37-5 Παράδειγμα: Με 1:02 sec να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο και το σκορ Α: 83-Β:80, η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του Α1 σε μια επαναφορά από εκτός ορίων, όταν ο Β2 έρχεται σε επαφή με τον Α2 στον αγωνιστικό χώρο, που είναι έτοιμος να δεχθεί τη μπάλα. Ένα σφάλμα καταλογίζεται στον Β2.



Ερμηνεία: Στον B2 θα καταλογίζεται ένα προσωπικό σφάλμα, εκτός και εάν η επαφή του B2 δεν ήταν μια ειλικρινής προσπάθεια να παίξει στην μπάλα ή η σοβαρότητα της επαφής του B2 απαιτεί τον καταλογισμό ενός αντιαθλητικού ή ενός σφάλματος αποβολής. Το παιχνίδι επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα A από το πλησιέστερο σημείο που καταλογίστηκε το σφάλμα.

37-6 Παράδειγμα: Με 1:02 sec να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο και το σκορ A:83-B:80, η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του A1, σε μια επαναφορά από εκτός ορίων, όταν ο A2 έρχεται σε επαφή με τον B2 στον αγωνιστικό χώρο. Ένα σφάλμα του A2 καταλογίζεται κατά του B2.

Ερμηνεία: Ο A2 δεν έχει κερδίσει ένα πλεονέκτημα διαπράττοντας το σφάλμα. Ένα προσωπικό σφάλμα θα καταλογίζεται αμέσως στον A2, εκτός και εάν υπάρχει σκληρή επαφή που καταλογίζεται ως αντιαθλητικό σφάλμα. Το παιχνίδι επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα B από το πλησιέστερο σημείο που καταλογίστηκε το σφάλμα.

37-7 Παράδειγμα: Με 1:02 sec να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο και το σκορ A: 83-B:80 η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του A1, σε μια επαναφορά από εκτός ορίων, όταν ο B2 έρχεται σε επαφή στον A2 σε μια διαφορετική περιοχή του αγωνιστικού χώρου, από αυτή που γίνεται η επαναφορά. Ένα σφάλμα του B2 καταλογίζεται κατά του A2.

Ερμηνεία: Ο B2 είναι προφανές ότι δεν κάνει μία προσπάθεια να παίξει στη μπάλα και ένα πλεονέκτημα έχει κερδηθεί με το να μην επιτρέπεται η επανέναρξη του χρονόμετρου του παιχνιδιού. Ο B2 θα χρεωθεί με ένα αντιαθλητικό σφάλμα χωρίς να δοθεί προειδοποίηση. Ο A2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα A από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα A θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων.

37-8 Κατάσταση: Η επαφή του αμυνόμενου παίκτη από πίσω ή από τα πλάγια σε αντίπαλο στην προσπάθεια να σταματήσει τον αιφνιδιασμό και με κανένα άλλο αμυνόμενο παίκτη μεταξύ του επιτιθέμενου παίκτη και του αντίπαλου καλαθιού, θα πρέπει να καταλογίζεται ως αντιαθλητικό σφάλμα μέχρις ότου ο επιτιθέμενος παίκτης ξεκινά την προσπάθεια για καλάθι. Ωστόσο, η μη νόμιμη προσπάθεια να παίξει απευθείας στη μπάλα ή οποιαδήποτε σκληρή επαφή θα καταλογίζεται ως αντιαθλητικό σφάλμα σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού.

37-9 Παράδειγμα: Ο A1 ντρινμπλάρει προς το αντίπαλο καλάθι σε εξέλιξη αιφνιδιασμού και δεν υπάρχει κανείς αμυνόμενος παίκτης μεταξύ του A1 και του αντίπαλου καλαθιού. Ο B1 προκαλεί παράνομη επαφή στον A1 από πίσω και ένα σφάλμα καταλογίζεται.

Ερμηνεία: Αυτό είναι αντιαθλητικό σφάλμα.

37-10 Παράδειγμα: Τελειώνοντας τον αιφνιδιασμό του και πριν ο A1 να έχει τη μπάλα στα χέρια του για να ξεκινήσει την προσπάθεια για καλάθι (act of shooting) ο B1 έρχεται σε επαφή με τον βραχίονα του A1 από πίσω:

(α) Προσπαθώντας να κλέψει τη μπάλα

(β) Με μία υπερβολικά σκληρή επαφή

Ερμηνεία: Και στις δύο περιπτώσεις, αυτό είναι αντιαθλητικό σφάλμα.

37-11 Παράδειγμα: Τελειώνοντας τον αιφνιδιασμό του, ο A1 έχει τη μπάλα στα χέρια του και ξεκινά προσπάθεια για καλάθι όταν ο B1 έρχεται σε επαφή με τον βραχίονά του από πίσω:

(α) Προσπαθώντας να μπλοκάρει τη μπάλα

(β) Με υπερβολικά σκληρά επαφή

Ερμηνεία:

(α) Αυτό είναι ένα απλό σφάλμα

(β) Αυτό είναι ένα αντιαθλητικό σφάλμα

37-12 Κατάσταση. Μετά που ένας παίκτης έχει χρεωθεί με το 5^ο του σφάλμα, γίνεται αποκλεισμένος παίκτης. Οποιαδήποτε περαιτέρω τεχνική, αντιαθλητικό, σφάλμα αποβολής θα τιμωρείται ανάλογα.



37-13 Παράδειγμα: Ο Α1 έχει χρεωθεί με το 5^ο του σφάλμα. Πηγαίνοντας προς τον πάγκο του, ο Α1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα για απώθηση του Β1.

Ερμηνεία: Ο Α1 έχει γίνει αποκλεισμένος παίκτης. Το αντιαθλητικό σφάλμα του Α1 θα χρεώνεται στον head προπονητή του καταγεγραμμένο ως 'Β₁'. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί την 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Β από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν συνέβη το αντιαθλητικό σφάλμα.

37-14 Παράδειγμα: Ο Α1 έχει χρεωθεί με το 5^ο του σφάλμα. Πηγαίνοντας προς τον πάγκο του, ο Α1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα για λεκτική προσβολή σε ένα διαιτητή.

Ερμηνεία: Ο Α1 έχει γίνει αποκλεισμένος παίκτης. Το τεχνικό σφάλμα του Α1 θα χρεώνεται στον head προπονητή του καταγεγραμμένο ως 'Β₁'. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί την 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Β από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν συνέβη το τεχνικό σφάλμα.

37-15 Παράδειγμα: Ο Α1 χρεώνεται με το 5^ο του σφάλμα. Αυτό είναι το 2^ο ομαδικό της Α ομάδας στο συγκεκριμένο τέταρτο. Πηγαίνοντας προς τον πάγκο του, ο Α1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα για απώθηση του Β1. Ο Β1 κατόπιν σπρώχνει τον Α1. Ο Β1 χρεώνεται επίσης με αντιαθλητικό σφάλμα.

Ερμηνεία: Ο Α1 έχει γίνει αποκλεισμένος παίκτης. Το αντιαθλητικό σφάλμα του Α1 θα χρεώνεται στον head προπονητή του καταγεγραμμένο ως 'Β₁'. Το αντιαθλητικό σφάλμα του Β1 θα χρεώνεται στον ίδιο, καταγεγραμμένο ως 'Β₂'. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί την 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Ο αναπληρωματικός του Α1 θα επιχειρεί τις 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει 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.

ΑΡΘΡΟ 38^ο : Σφάλμα αποβολής.

38-1 Κατάσταση: Οποιοσδήποτε άτομο που έχει αποβληθεί, δεν είναι πλέον μέλος της ομάδας, head προπονητής, πρώτος βοηθός προπονητή, αναπληρωματικός, αποκλεισμένος συνοδός-μέλος της ομάδας. 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 προσβάλει ένα διαιτητή.

Ερμηνεία: Ο Α1 έχει ήδη αποβληθεί και δεν μπορεί να τιμωρηθεί επιπλέον για την λεκτική του προσβολή. Ο διαιτητής ή ο κομισάριος, εάν παρίσταται, περιγράφει το συμβάν στη διοργανώτρια αρχή του πρωταθλήματος.

38-3 Κατάσταση: Όταν ένας παίκτης αποβάλλεται για παράφορη αντιαθλητική συμπεριφορά μη επαφής, η ποινή είναι η ίδια σαν να πρόκειται για σφάλμα αποβολής που εμπεριέχει επαφή.

38-4 Παράδειγμα: Ο Α1 διαπράττει παράβαση βημάτων. Απογοητευμένος, αυτός προσβάλει λεκτικά το διαιτητή. Ο Α1 χρεώνεται με σφάλμα αποβολής.

Ερμηνεία: Ο Α1 έχει γίνει παίκτης που έχει αποβληθεί. Το σφάλμα αποκλεισμού του Α1 θα χρεώνεται στον ίδιο καταγεγραμμένο ως 'Β₂'. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί τις 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει 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.

38-5 Κατάσταση: Όταν ο πρώτος βοηθός προπονητή, αναπληρωματικός, αποκλεισμένος παίκτης ή συνοδός-μέλος ομάδας αποβάλλεται, ο head προπονητής θα χρεώνεται με τεχνική ποινή, καταγεγραμμένη ως 'Β₂'. Η ποινή θα είναι η ίδια όπως οποιοδήποτε άλλο σφάλμα αποκλεισμού.

38-6 Παράδειγμα: Ο Α1 χρεώνεται με το 5^ο του προσωπικό σφάλμα. Αυτό είναι το 2^ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας σε αυτό το τέταρτο. Πηγαίνοντας προς τον πάγκο του, Α1 προσβάλει λεκτικά το διαιτητή. Ο Α1 χρεώνεται με σφάλμα αποβολής.

Ερμηνεία: Ο Α1 έχει γίνει παίκτης που έχει αποβληθεί. Το σφάλμα αποκλεισμού του Α1 θα χρεώνεται στον head προπονητή της Α, καταγεγραμμένο ως 'B₂'. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί τις 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο.

38-7 Κατάσταση: Ένα σφάλμα αποβολής είναι οποιοδήποτε κατάφωρη αντιαθλητική ενέργεια προερχόμενη από παίκτη, head προπονητή ή πρώτο βοηθό προπονητή, αναπληρωματικό, αποκλεισμένο παίκτη ή συνοδό-μέλος ομάδας. Τα σφάλματα αποβολής μπορεί να είναι εναντίον:

- (α) Ενός προσώπου από την αντίπαλη ομάδα, τους διαιτητές, τους κριτές και τον κομισάριο.
- (β) Οποιοσδήποτε παίκτη τη δικής του ομάδας.
- (γ) Οποιοσδήποτε άλλου παρόντα στο γυμναστήριο, συμπεριλαμβανομένων και των θεατών.
- (δ) Οποιαδήποτε που μνημονεύεται προηγουμένως για οποιαδήποτε σκόπιμη φυσική ενέργεια που καταστρέφει τον εξοπλισμό.

38-8 Παράδειγμα: Η ακόλουθη κατάφωρη αντιαθλητική ενέργεια συμβαίνει:

- (α) Στο 3^ο τέταρτο, όταν ο Α1 στον αγωνιστικό χώρο, 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".

Ερμηνεία:

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 εναντίον του head προπονητή καταγεγραμμένο ως 'B₂'.

Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί τις 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει 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.

ΑΡΘΡΟ 39^ο: Συμπλοκή

39-1 Κατάσταση: Εάν μετά από τη συμπλοκή κάθε ποινή αλληλοακυρώνεται, η ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας όταν είχε ξεκινήσει η συμπλοκή θα της χορηγείται η επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο δικό της εμπρός γήπεδο και θα εμφανίζεται στη συσκευή των 24άρων μόνο ο υπολειπόμενος χρόνος, 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.

Ερμηνεία: Στην ομάδα Α, που ήλεγχε τον έλεγχο της μπάλας, πριν να ξεκινήσει η συμπλοκή, θα χορηγείται μία επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο δικό της εμπρός γήπεδο με:

(α) 4 δευτερόλεπτα

(β) 19 δευτερόλεπτα

να απομένουν για τη συμπλήρωση των 24".



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. Η τεχνική ποινή θα καταγράφεται σαν "B₂". Η ποινή θα είναι 2 ελεύθερες βολές και κατοχή της μπάλας για τους αντιπάλους.

Για κάθε επιπλέον σφάλμα αποκλεισμού, η ποινή θα είναι 2 ελεύθερες βολές 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 επαναρχίζει με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο όπως μετά από οποιοδήποτε σφάλμα αποβολής. Η συσκευή των 24άρων θα δείχνει στα 14".

39-4 Παράδειγμα: Στη διάρκεια μίας συμπλοκής ο Α6 εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο και κατά συνέπεια αποβάλλεται.

Ερμηνεία: 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 επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων.

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 του.

Ερμηνεία: Οι Α1 και Β1 θα πρέπει να αποβάλλονται, καταγεγραμμένες 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 "B₂". 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 επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων.

39-6 Παράδειγμα: Α1 και Β1 ξεκινούν μια συμπλοκή στον αγωνιστικό χώρο. Ο Α6 και ο μάνατζερ της ομάδας Α εισέρχονται στον αγωνιστικό χώρο και συμμετέχουν ενεργά στη συμπλοκή.

Ερμηνεία: Οι Α1 και Β1 θα πρέπει να αποβάλλονται, καταγεγραμμένες στο φύλλο αγώνος ως "D_c". Οι ποινές και για τα δύο σφάλματα αποβολής (Α1, Β1), θα ακυρώνονται μεταξύ τους. Ο προπονητής της Α ομάδας θα χρεώνεται με ένα τεχνικό σφάλμα καταγεγραμμένο ως "B₂". Ο Α6 θα αποβάλλεται με την ποινή του καταγεγραμμένη ως "D₂". Στο φύλλο αγώνος, τα εναπομείναντα τετραγωνάκια σφαλμάτων του Α6, θα συμπληρώνεται με "F". Ο μάνατζερ της ομάδας Α επίσης θα αποβάλλεται. Το σφάλμα αποβολής του θα χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα στον προπονητή της Α ομάδας καταγεγραμμένο ως "B₂".

Οποιοσδήποτε παίκτης/ες της ομάδας Β θα επιχειρεί έξι (6) ελεύθερες βολές (2 για το τεχνικό σφάλμα κατά του προπονητή της Α, του Α6 και του μάνατζερ 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 μάνατζερ της Α ομάδας)



Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η συσκευή των 24άρων 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.

Ερμηνεία: Ο head προπονητής της Α ομάδας θα χρεώνεται με σφάλμα αποκλεισμού για εγκατάλειψη τη περιοχής του πάγκου, καταγεγραμμένο ως "D₂". Επιπλέον, ο head προπονητής της Α ομάδας θα χρεώνεται με ένα επιπλέον σφάλμα αποκλεισμού επειδή έσπρωξε δυνατά τον Β3 στη διάρκεια της συμπλοκής, καταγεγραμμένο ως "D₂". 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. Κατόπιν ο Β3 θα εκτελεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων.

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 χορηγηθούν και ποιές να ακυρωθούν.

42-2 Παράδειγμα: Το σουτ του Α1 με άλμα, βρίσκεται στον αέρα **όταν** ηχεί η συσκευή των 24άρων. Μετά από την κόρνα (της συσκευής των 24"), αλλά με τον Α1 ακόμα στον αέρα, ο Β1 **χρεώνεται** με ένα αντιαθλητικό σφάλμα στον Α1 και:

(α) Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη.

(β) Η μπάλα **αγγίζει τη** στεφάνη αλλά δεν μπαίνει στο καλάθι.

(γ) Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

Ερμηνεία: Σε όλες τις περιπτώσεις το αντιαθλητικό σφάλμα **του Β1** δεν μπορεί να αγνοηθεί.

(α) Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1, **στην προσπάθειά του για καλάθι** (act of shooting) δέχτηκε σφάλμα από το Β1. Η παράβαση **(η μπάλα δεν άγγιξε τη στεφάνη)** των 24" από την Α ομάδα θα αγνοηθεί σαν να **είχε** συμβεί μετά από το αντιαθλητικό σφάλμα. Ο Α1 θα **επιχειρεί** 2 ή 3 ελεύθερες βολές, **χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ**. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο.

(β) Η παράβαση των 24άρων **δεν έχει συμβεί**. Ο Α1 θα **επιχειρεί** 2 ή 3 ελεύθερες βολές, **χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ**. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο.

(γ) Στον Α1 θα πιστωθούν 2 ή 3 πόντοι και 1 επιπλέον ελεύθερη βολή, **χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ**. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο.

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.

Ερμηνεία: Το σφάλμα του Β2 θα αγνοείται εκτός κι εάν αυτό είναι 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**.

Ερμηνεία: Οι ισοδύναμες ποινές θα ακυρώνονται με τη σειρά που έγιναν. Επομένως οι ποινές για τα τεχνικά σφάλματα κατά των **head προπονητών** θα ακυρώνονται. Ο Α1 θα **επιχειρεί** 2 ελεύθερες βολές, **χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ**. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Α από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων.



42-5 Παράδειγμα: Ο B1 χρεώνεται με σφάλμα κατά του A1 σε επιτυχημένη του προσπάθεια για καλάθι. Ο A1 κατόπιν χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

Ερμηνεία: Το καλάθι του A1 θα μετρήσει. Οι ποινές για τα δύο σφάλματα είναι ισοδύναμες και θα ακυρώνονται μεταξύ τους. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει όπως μετά από οποιαδήποτε επιτυχημένη καλάθια.

42-6 Παράδειγμα: Ο B1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στον A1 σε επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι. Ο A1 κατόπιν χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

Ερμηνεία: Το καλάθι του A1 θα μετρήσει. Οι ποινές για τα δύο σφάλματα δεν είναι ισοδύναμες και δεν ακυρώνονται μεταξύ τους. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας B θα εκτελεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Ο A1 θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα A από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο.

42-7 Παράδειγμα: Ο B1 σπρώχνει τον A1. Ο B1 χρεώνεται με προσωπικό σφάλμα. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό της ομάδας B σε αυτό το τέταρτο. Ο A1 στη συνέχεια χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα για κτύπημα του στον B1 με τους αγκώνες του.

Ερμηνεία: Αυτό δεν είναι ένα διπλό σφάλμα. Οι ποινές για τα δύο σφάλματα δεν είναι ισοδύναμες. Ο B1 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα B από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο.

42-8 Παράδειγμα: Ο B1 κάνει φάουλ στον ντρινμπλέρ A1. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας B σε αυτό το τέταρτο. Μετά από αυτό ο A1 πετά τη μπάλα στο σώμα (χέρια, πόδια, στήθος κ.λπ) του B1.

Ερμηνεία: Ο B1 χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα. Ο A1 χρεώνεται με μία τεχνική ποινή. Σε οποιοδήποτε παίκτη της ομάδας B χορηγείται 1 ελεύθερη βολή, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα A από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του B1.

42-9 Παράδειγμα: Ο B1 κάνει φάουλ στον ντρινμπλέρ A1. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας B σε αυτό το τέταρτο. Μετά από αυτό ο A1 πετά τη μπάλα από μικρή απόσταση απευθείας στο πρόσωπο του B1 (κεφάλι).

Ερμηνεία: Ο B1 χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα. Ο A1 χρεώνεται με ένα σφάλμα αποβολής. Ο αντικαταστάτης του A1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Μετά από αυτό οποιοσδήποτε παίκτης της B ομάδας θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα B από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο.

42-10 Παράδειγμα: Ο B1 κάνει φάουλ στον ντρινμπλέρ A1. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας B σε αυτό το τέταρτο. Μετά από αυτό ο A1 πετά τη μπάλα από μικρή απόσταση απευθείας στο πρόσωπο του B1 (κεφάλι).

Ερμηνεία: Ο B1 χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα. Ο A1 χρεώνεται με ένα σφάλμα αποβολής. Σε οποιοδήποτε παίκτη της ομάδας B χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές, χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα B από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο.

42-11 Παράδειγμα: Ο B1 κάνει φάουλ στον ντρινμπλέρ A1. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας B σε αυτό το τέταρτο. Μετά από αυτό ο A1 πετά τη μπάλα στο σώμα (χέρια, πόδια, στήθος κ.λπ) του B1.

Ερμηνεία: Ο B1 χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα. Ο A1 χρεώνεται με μία τεχνική ποινή. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας B θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Ο A1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές και το παιχνίδι θα συνεχίζεται όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

42-12 Παράδειγμα: Με 8'' στη συσκευή των 24άρων, ο B1 στο δικό του πίσω γήπεδο χρεώνεται με σφάλμα στον A1. Μετά από αυτό ο B2 χρεώνεται με τεχνική ποινή.

(α) Το σφάλμα του B1 είναι το 4^ο ομαδικό της B και η τεχνική ποινή του B2 είναι το 5^ο ομαδικό σφάλμα της B σε αυτό το τέταρτο.



(β) Το σφάλμα του B1 είναι το 5^ο ομαδικό της B και η τεχνική ποινή του B2 είναι το 6^ο ομαδικό σφάλμα της B σε αυτό το τέταρτο.

(γ) Το σφάλμα κατά του A1 ήταν στην προσπάθειά του για καλάθι (act of shooting) και η μπάλα δεν μπήκε στο καλάθι.

(δ) Το σφάλμα κατά του A1 ήταν στην προσπάθειά του για καλάθι (act of shooting) και η μπάλα μπήκε στο καλάθι.

Ερμηνεία: Σε όλες τις περιπτώσεις για την τεχνική ποινή, οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας A θα εκτελεί μια 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Μετά την ελεύθερη βολή:

(α) Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα A από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του A1. Η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων.

(β) Ο A1 θα εκτελεί 2 ελεύθερες βολές και το παιχνίδι θα συνεχίζεται όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

(γ) Ο A1 θα εκτελεί 2 ή 3 ελεύθερες βολές και το παιχνίδι θα συνεχίζεται όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

(δ) Το καλάθι του A1 θα μετρήσει. Ο A1 θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή και το παιχνίδι θα συνεχίζεται όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

42-13 Παράδειγμα: Με 8" στη συσκευή των 24άρων, ο B1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα στον A1. Μετά από αυτό, στον :

(α) A2

(β) B2

χρεώνεται με τεχνική ποινή.

Ερμηνεία:

(α) Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας B θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ.

(α) Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας A θα επιχειρεί 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ.

Και στις δύο περιπτώσεις, μετά την ελεύθερη βολή της τεχνικής, ο A1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα A από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων.

42-14 Κατάσταση. Εάν ένα διπλό σφάλμα ή σφάλματα ίδιας βαρύτητας χρεώνονται κατά τη διάρκεια της διαδικασίας εκτέλεσης ελεύθερης βολής, τα σφάλματα θα πρέπει να καταχωρούνται στο φύλο αγώνος, ωστόσο οι ποινές δεν θα εκτελούνται.

42-15 Παράδειγμα: Στον A1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Μετά από την εκτέλεση της πρώτης ελεύθερης βολής:

α) Ένα διπλό σφάλμα χρεώνεται στους A2 και B2.

β) Από μια τεχνική ποινή χρεώνεται στους A2 και B2.

Ερμηνεία: Οι ποινές των σφαλμάτων των A2 και B2 θα ακυρώνονται. Ο A1 θα εκτελεί τη 2^η του ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης βολής.

42-16 Παράδειγμα: Στον A1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Και ο 2 ελεύθερες βολές είναι επιτυχείς. Προτού η μπάλα ζωντανέψει ξανά, μετά την τελευταία ελεύθερη βολή:

(α) Ένα διπλό σφάλμα χρεώνεται στους A2 και B2.

(β) A2 και B2 χρεώνονται με τεχνικές ποινές.

Ερμηνεία: Οι ποινές των σφαλμάτων των A2 και B2 θα ακυρώνονται. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα B από την τελική γραμμή όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε πετυχημένης τελευταίας ελεύθερης βολής.

42-17 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.

42-18 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. Ο head προπονητής χρεώνεται με τεχνική ποινή καταγεγραμμένη ως 'Β2'.

Ερμηνεία: Ο Α6 θα αποβάλλεται διότι εισήλθε στον αγωνιστικό χώρο στη διάρκεια συμπλοκής. Ο Α1 θα εκτελεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές για την τεχνική ποινή στον head προπονητή της Α ομάδας. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο. Η ομάδα Α θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων.

42-19 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 επαναρχίζει 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 στη μπάλα πριν από την πρώτη παράβαση, τότε πρόκειται για κατάσταση αναπήδησης. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από εκτός ορίων, σύμφωνα με το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής.

42-20 Παράδειγμα: Κατά τη διάρκεια της ανάπαυλας του παιχνιδιού μεταξύ του 1^{ου} και του 2^{ου} τετάρτου, οι παίκτες Α1 και Β1 χρεώνονται με σφάλματα αποβολής ή στους head προπονητές Α και Β χρεώνονται με τεχνικές ποινές:

Το εναλλασσόμενο βέλος είναι υπέρ της:

(α) Ομάδα Α

(β) Ομάδα Β

Ερμηνεία:

(α) Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά εκτός ορίων για την ομάδα Α 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 ομάδας Β.

(β) Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά εκτός ορίων για την ομάδα Β 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 ομάδας Α.

ΑΡΘΡΟ 44^ο: 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

Το λάθος είναι διορθώσιμο

Ξεκινά ή συνεχίζει να τρέχει

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 στη μπάλα τη στιγμή που το παιχνίδι σταμάτησε για τη διόρθωση.

44-2 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του Α1. Αυτό είναι το 4^ο 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 τη μπάλα στον αγωνιστικό χώρο, ντρινπλάρει και σκοράρει. Το λάθος ανακαλύπτεται:

(α) Πριν,

(β) Μετά

που η μπάλα τεθεί στη διάθεση παίκτη της ομάδας Α για επαναφορά από εκτός ορίων από την τελική γραμμή.

Ερμηνεία:

Το καλάθι του Β2 θα μετρά.

(α) Το λάθος είναι ακόμη διορθώσιμο. Οποιαδήποτε ελεύθερη βολή έχει εκτελεστεί θα ακυρώνεται. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από την τελική γραμμή όπου το παιχνίδι διακόπηκε για να διορθωθεί το λάθος.

(β) Το λάθος δεν είναι πλέον διορθώσιμο και το παιχνίδι συνεχίζεται.

44-3 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό της Β σε αυτό το τέταρτο. Στον Α1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Μετά την πρώτη επιτυχημένη ελεύθερη βολή, ο Β2 κατά λάθος παίρνει τη μπάλα και την πασάρει από την τελική γραμμή στον Β3. Με 18'' να απομένουν στο ρολόι των 24άρων, ο Β3 ντρινπλάρει στο δικό του εμπρός γήπεδο, όταν το λάθος της μη χορήγησης της 2^{ης} βολής του Α1, ανακαλύπτεται.

Ερμηνεία: Το παιχνίδι θα σταματά αμέσως. Ο Α1 θα επιχειρεί τη 2^η ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. 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.

44-4 Κατάσταση: Εάν το λάθος αφορά την εκτέλεση ελεύθερης/ων βολή/ων από λάθος παίκτη, οι βολές που χορηγήθηκαν σαν αποτέλεσμα του λάθους θα ακυρώνονται. Η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους για την επαναφορά από εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, εκτός και εάν το παιχνίδι έχει αρχίσει. Σε αυτή την περίπτωση, η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους από το πλησιέστερο σημείο όπου το παιχνίδι διακόπηκε, εκτός κι εάν ποινές για επιπλέον καταστρατηγήσεις πρόκειται να χορηγηθούν. Εάν οι διαιτητές ανακαλύπτουν ότι λάθος παίκτης έχει την πρόθεση να εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ές, και η πρόθεση αυτή γίνει αντιληπτή από το διαιτητή προτού η μπάλα αφήσει τα χέρια του σουτέρ για την εκτέλεση της 1^{ης} ελεύθερης βολής, ο λάθος παίκτης θα πρέπει να αντικατασταθεί αμέσως με το σωστό παίκτη-εκτελεστή των ελευθέρων βολών, χωρίς να καταλογιστεί καμία άλλη ποινή.

44-5 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του Α1. Αυτό είναι το 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.

Ερμηνεία:

(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 B1 είναι αντιαθλητικό, το δικαίωμα της κατοχής σαν αποτέλεσμα της ποινής ακυρώνεται. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα B στην προέκταση της γραμμής των ελεύθερων βολών στο δικό της πίσω γήπεδο.

44-6 Παράδειγμα: Στον B1 καταλογίζεται σφάλμα στην ανεπιτυχή προσπάθεια του A1 για καλάθι. Μετά από αυτό, μια τεχνική ποινή χρεώνεται στον head προπονητή B. Αντί για τον A1, ο A2 είναι αυτός που εκτελεί και τις 3 ελεύθερες βολές. Το λάθος αναγνωρίζεται πριν η μπάλα αφήσει τα χέρια του A2 για την 3^η ελεύθερη βολή.

Ερμηνεία: Η 1^η ελεύθερη βολή του τεχνικού σφάλματος εκτελέστηκε νόμιμα από τον A2. Οι επόμενες 2 ελεύθερες βολές που επιχειρήθηκαν από τον A2 αντί για τον A1, θα ακυρώνονται. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα B από την προέκταση της γραμμής των ελεύθερων βολών στο δικό της πίσω γήπεδο.

44-7 Παράδειγμα: Ο B1 κάνει φάουλ στον A1, όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού ηχεί για τη λήξη του 3^{ου} τέταρτου. Αυτό είναι το 6^ο ομαδικό σφάλμα για την ομάδα B σε αυτό τέταρτο. Στον A1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Αντί για τον A1, ο A2 είναι αυτός που εκτελεί τις 2 ελεύθερες βολές. Το λάθος αναγνωρίζεται μετά που η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του A2 για την 1^η ελεύθερη βολή.

Ερμηνεία: Οι 2 ελεύθερες βολές θα ακυρώνονται. Το 4^ο τέταρτο θα ξεκινά με επαναφορά για την ομάδα B από την προέκταση της γραμμής των ελεύθερων βολών στο δικό της πίσω γήπεδο με 24'' στη συσκευή των 24άρων. Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής παραμένει η ίδια.

44-8 Κατάσταση: Μετά τη διόρθωση ενός λάθους, το παιχνίδι θα επαναρχίζει από το πλησιέστερο σημείο που διεκόπη το παιχνίδι προκειμένου να διορθωθεί το λάθος, εκτός αν η διόρθωση περιλαμβάνει τη χορήγηση ελεύθερης/ων βολής/ών και:

(α) Εάν δεν έχει υπάρξει καμία αλλαγή της κατοχής μετά που έγινε το λάθος, το παιχνίδι θα επαναρχίζει όπως μετά την εκτέλεση οποιασδήποτε τελευταίας ελεύθερης/ων βολής/ών.

(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 δεν θα ληφθεί υπόψη και το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά από οποιοδήποτε καλάθι.

44-9 Παράδειγμα: Ο B1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του A1. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό για την ομάδα B σε αυτό το τέταρτο. Στον A1 λανθασμένα, δεν απονέμονται 2 ελεύθερες βολές αλλά επαναφορά εκτός ορίων. Ο A2 ντριμπλάρει τη μπάλα, όταν ο B2 κτυπά τη μπάλα και τη στέλνει εκτός ορίων. Ο head προπονητής A ζητά time out. Κατά τη διάρκεια του time out, οι διαιτητές αναγνωρίζουν το διορθώσιμο λάθος ή υποπίπτει στην αντίληψή τους ότι στον A1 έπρεπε να είχαν χορηγηθεί 2 ελεύθερες βολές.

Ερμηνεία: Ο A1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές και το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση οποιοδήποτε τελευταίας ελεύθερης/ων βολής/ών.

44-10 Παράδειγμα: Ο B1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του A1. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό για την ομάδα B σε αυτό το τέταρτο. Στον A1 λανθασμένα, δεν απονέμονται 2 ελεύθερες βολές αλλά επαναφορά από εκτός ορίων. Μετά την επαναφορά από εκτός ορίων, καταλογίζεται σφάλμα του B1 στον A2, σε ανεπιτυχή του προσπάθεια για καλάθι. Στον A2 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Χορηγείται time out στην A ομάδα. Κατά τη διάρκεια του time out οι διαιτητές αναγνωρίζουν το σφάλμα ή τους επισημαίνεται ότι ο A1 θα έπρεπε να εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές.

Ερμηνεία: Στον A1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς παίκτης να διεκδικεί το ριμπάουντ. Κατόπιν ο A2 θα επιχειρήσει 2 ελεύθερες βολές και το παιχνίδι θα επαναρχίσει όπως μετά την εκτέλεση οποιαδήποτε τελευταίας ελεύθερης/ων βολής/ών.

44-11 Παράδειγμα: Ο B1 διαπράττει σφάλμα εναντίον του A1. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό για την ομάδα B σε αυτό το τέταρτο. Στον A1 λανθασμένα δεν απονέμονται 2 ελεύθερες βολές αλλά χορηγείται επαναφορά από εκτός ορίων. 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.

Ερμηνεία: Το λάθος αγνοείται. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από την επίτευξη **οποιουδήποτε** καλαθιού.

44-12 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) έχει υπογράψει το φύλλο αγώνος.

44-13 Παράδειγμα: Με 0:07 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 4 δευτερόλεπτα, ο Α1 σημειώνει καλάθι (σκοράρει), ταυτόχρονα με τον ήχο της λήξης του παιχνιδιού.

Ερμηνεία: Εάν οι διαιτητές συμφωνούν ότι το καλάθι σημειώθηκε μέσα στα 7 δευτερόλεπτα (εμπρόθεσμο), τότε θα μετρήσει. Επιπλέον, εάν οι διαιτητές συμφωνούν ότι το χρονόμετρο του παιχνιδιού ξεκίνησε 3 δευτερόλεπτα αργότερα, το παιχνίδι θα ξαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από τη τελική γραμμή με 3 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.

Άρθρο 46°: Πρώτος Διαιτητής: Καθήκοντα και Εξουσίες.

46-1 Κατάσταση: Ανασκόπηση της διαδικασίας για την εφαρμογή του Συστήματος Στιγμιαίας Επανάληψης (Σ.Σ.Ε) - [Instant Replay System (IRS)].

1. Η διαδικασία εφαρμογής του Σ.Σ.Ε θα πραγματοποιείται από τους διαιτητές.
2. Εάν το σφύριγμα και η απόφαση των διαιτητών είναι αντικείμενο που άπτεται του Σ.Σ.Ε., αυτή η αρχική απόφαση πρέπει να υποδειχθεί από τους διαιτητές στον αγωνιστικό χώρο.
3. Πριν από τον έλεγχο του ΣΣΕ, οι διαιτητές, μπορούν να συγκεντρώσουν όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες από τα μέλη της γραμματείας και τον κομισάριο, αν υπάρχει.
4. Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) παίρνει την απόφαση εάν το ΣΣΕ θα χρησιμοποιηθεί ή όχι. Αν όχι, η αρχική απόφαση του διαιτητή εξακολουθεί να ισχύει.
5. Μετά την χρήση του ΣΣΕ, η αρχική απόφαση του/ων διαιτητή/ών μπορεί να διορθωθεί μόνο εάν η επανεξέταση του ΣΣΕ παρέχει στους διαιτητές σαφείς και πειστικές οπτικές ενδείξεις για τη διόρθωση.
6. Εάν το ΣΣΕ θα χρησιμοποιηθεί, θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί, το αργότερο πριν από την **έναρξη** του επόμενου **τετάρτου ή της παράτασης** ή πριν ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) έχει υπογράψει το φύλλο αγώνα, εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά.
7. Οι διαιτητές θα κρατούν και τις δύο ομάδες στον αγωνιστικό χώρο στο τέλος του 2^{ου} **τετάρτου**, εάν το ΣΣΕ πρόκειται να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί εάν ένα φάουλ καταλογίστηκε πριν τη λήξη του 2^{ου} **τετάρτου**, ένα σφάλμα, μία παράβαση του σουτέρ διαπράχθηκε, μία παράβαση 24" ή **παράβαση** 8 δευτερολέπτων έχει συμβεί ή αν αγωνιστικός χρόνος θα πρέπει να προστεθεί στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.
8. Οι διαιτητές θα κρατούν και τις δύο ομάδες στον αγωνιστικό χώρο ανά πάσα στιγμή γίνεται χρήση του ΣΣΕ στο τέλος της 4^{ου} **τετάρτου** ή κάθε **παράτασης**.
9. Η χρήση του ΣΣΕ πρέπει να διεξάγεται όσο το δυνατόν γρηγορότερα. Οι διαιτητές μπορούν να παρατείνουν τη διάρκεια της εξέτασης του ΣΣΕ, αν τεχνικά προβλήματα προκύπτουν με αυτό.
10. Εάν η χρήση του ΣΣΕ δεν λειτουργεί και δεν υπάρχει κανένα εγκεκριμένο εξοπλισμός, το ΣΣΕ δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί.
11. Κατά τη διάρκεια χρήσης του ΣΣΕ οι διαιτητές πρέπει να διασφαλίζουν ότι μη εξουσιοδοτημένα πρόσωπα δεν έχουν πρόσβαση στην οθόνη του ΣΣΕ.



12. Μετά την ολοκλήρωση της χρήσης του ΣΣΕ, η τελική απόφαση θα πρέπει να αναφέρεται σαφώς από τον πρώτο διαιτητή (Crew chief) μπροστά στη γραμματεία και εάν είναι απαραίτητο, να κοινοποιείται στους **head** προπονητές και των δύο ομάδων.

46-2 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι και το χρονόμετρο του αγώνος ηχεί για την λήξη του **τετάρτου** ή του παιχνιδιού. Οι διαιτητές πιστώνουν 2 ή 3 πόντοι. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία **εάν** το **σουτ του Α1** ελευθερώθηκε μετά τη λήξη του αγωνιστικού χρόνου.

Ερμηνεία: Εάν η χρήση του ΣΣΕ παρέχει **αποδεικνύει** ότι η μπάλα απελευθερώθηκε μετά τη λήξη του αγωνιστικού χρόνου του **τετάρτου** ή του **παιχνιδιού**, **το καλάθι** θα ακυρώνεται. Εάν με τη χρήση του ΣΣΕ διαπιστωθεί ότι η μπάλα ελευθερώθηκε πριν την λήξη του αγωνιστικού χρόνου του **τετάρτου** ή του **παιχνιδιού**, ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) επιβεβαιώνει τους **2** ή **3** πόντους για την ομάδα Α.

46-3 Παράδειγμα: Η ομάδα Β προηγείται με 2 πόντους. Το χρονόμετρο του αγώνος ηχεί για τη λήξη της **τετάρτου** ή του **παιχνιδιού** όταν ο Α1 επιχειρεί **επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι** για καλάθι 2 πόντων. **Στον Α1** πιστώνονται 2 πόντοι. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία **εάν** το **σουτ του Α1** θα πρέπει να μετρήσει για 3 πόντους.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιαδήποτε στιγμή για να αποφασίσουν εάν ένα **επιτυχημένο** σουτ μετρά για 2 ή 3 πόντους.

46-4 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί **επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι** 3 πόντων και περίπου **την ίδια χρονική** στιγμή το ρολόι του αγώνος ηχεί για τη λήξη του τετάρτου. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία **εάν** ο Α1 έχει αγγίξει τη γραμμή εκτός ορίων στην προσπάθεια του για καλάθι.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο τέλος του **τετάρτου** για να διαπιστωθεί εάν η **επιτυχημένη** προσπάθεια για καλάθι ελευθερώθηκε πριν ηχήσει η κόρνα του χρονομέτρου του παιχνιδιού για τη λήξη του **τετάρτου**. Η χρήση του ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί επιπλέον για να αποφασισθεί πόσος χρόνος θα **εμφανίζεται** στο χρονόμετρο του αγώνος εάν μια παράβαση εκτός ορίων συνέβη από το σουτέρ.

46-5 Παράδειγμα: Με 1:37 να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, το ρολόι των 24" ηχεί. Στο ίδιο χρονικό διάστημα, ο Α1 πετυχαίνει καλάθι και στον Β1 γίνεται σφάλμα **κάτω από το καλάθι από τον Α2**. Οι διαιτητές αμφιβάλλουν εάν η μπάλα ήταν ακόμη **στα χέρια του Α1 όταν ήχησε** το 24άρι.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί εάν μία **επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι** ελευθερώθηκε πριν το ρολόι των 24άρων ηχήσει.

Εάν από το ΣΣΕ είναι φανερό ότι η μπάλα ελευθερώθηκε πριν εκπνεύσει το 24άρι, το **καλάθι μετράει** και **η ποινή για το σφάλμα στον Α2** θα καταλογίζεται.

Εάν από το ΣΣΕ είναι φανερό ότι η μπάλα ελευθερώθηκε μετά που είχε εκπνεύσει το 24άρι, το **καλάθι δεν θα μετρήσει** και το **σφάλμα του Α2 θα αγνοείται**.

46-6 Παράδειγμα: Με 1:37 να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, το ρολόι των 24" ηχεί. Στο ίδιο χρονικό διάστημα, ο Α1 πετυχαίνει καλάθι και **στον Α2 γίνεται σφάλμα κάτω από το καλάθι από τον Β1**. Οι διαιτητές αμφιβάλλουν εάν η μπάλα ήταν ακόμη **στα χέρια του Α1 όταν ήχησε** το 24'άρι.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί εάν η **επιτυχημένη** προσπάθεια για καλάθι ελευθερώθηκε πριν το ρολόι των 24"άρων ηχήσει.

Εάν από το ΣΣΕ είναι φανερό ότι η μπάλα ελευθερώθηκε πριν **ηχήσει** το 24άρι, το **καλάθι μετράει** και **η ποινή για το σφάλμα** του Β1 θα καταλογίζεται.

Εάν από το ΣΣΕ είναι φανερό ότι η μπάλα ελευθερώθηκε μετά που είχε **ηχήσει** το 24άρι, το καλάθι δεν **θα μετρήσει** και το σφάλμα του Β1 **θα αγνοείται**.

46-7 Παράδειγμα: Με 1:36 να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Οι διαιτητές καταλογίζουν παράβαση goal tending. Οι διαιτητές δεν είναι σίγουροι εάν η μπάλα ήταν ήδη στην καθοδική της πορεία προς το καλάθι.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί εάν η παράβαση της παρέμβασης ή της παρεμβολής στην τροχιά της μπάλας (goal tending ή basket interference) σφυρίχτηκε ορθώς.

Εάν από το ΣΣΕ είναι φανερό ότι η μπάλα βρισκόταν στην καθοδική της τροχιά προς το καλάθι, η παράβαση του goal tending θα παραμείνει.

Εάν από το ΣΣΕ είναι φανερό ότι η μπάλα δεν ήταν ακόμη στην καθοδική της τροχιά προς το καλάθι, μία κατάσταση αναπήδησης έχει προκύψει.

46-8 Παράδειγμα: Με 0:38 να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει το ταμπλό πάνω από το επίπεδο της στεφάνης και κατόπιν αγγίζεται από τον Β1. Οι διαιτητές αποφασίζουν ότι το άγγιγμα του Β1 ήταν νόμιμο και επομένως δεν καταλογίζουν παράβαση goal tending.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο όταν οι διαιτητές έχουν κάνει ένα σφύριγμα.

46-9 Παράδειγμα: Με 0:40 να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 έχει τη μπάλα στα χέρια του ή στη διάθεσή του για επαναφορά όταν ο Β2 προκαλεί επαφή στον Α2 στον αγωνιστικό χώρο. Στον Β2 καταλογίζεται ένα αντιαθλητικό σφάλμα. Οι διαιτητές δεν είναι σίγουροι εάν η μπάλα ήταν ακόμη στα χέρια του Α1 όταν συνέβη το σφάλμα.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού για να αποφασιστεί εάν ένα σφάλμα θα πρέπει να υποβαθμιστεί σε προσωπικό σφάλμα ή να αναβαθμιστεί σε σφάλμα αποβολής.

Εάν από το ΣΣΕ είναι φανερό ότι το σφάλμα συνέβη πριν η μπάλα ελευθερωθεί, το σφάλμα του Β2 θα παραμείνει αντιαθλητικό.

Εάν από το ΣΣΕ είναι φανερό ότι το σφάλμα (κανονική ενέργεια) συνέβη μετά που η μπάλα είχε ελευθερωθεί και η μπάλα ήταν στα χέρια του Α2, το σφάλμα του Β2 θα υποβιβαστεί σε προσωπικό σφάλμα.

46-10 Παράδειγμα: Στον Β1 χρεώνεται ένα αντιαθλητικό σφάλμα επειδή κτύπησε τον Α1 με τους αγκώνες του. Οι διαιτητές δεν είναι σίγουροι εάν ο Β1, έχει κτυπήσει τον Α1 με την περιστροφή των αγκώνων του.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού για να αποφασιστεί εάν ένα προσωπικό, αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής θα θεωρείται ως τεχνική ποινή.

Εάν από το ΣΣΕ είναι φανερό ότι καμία επαφή δεν έχει συμβεί, το σφάλμα θα υποβιβάζεται σε τεχνικό σφάλμα.

46-11 Παράδειγμα: Ο Β1 χρεώνεται με ένα προσωπικό σφάλμα. Οι διαιτητές δεν είναι σίγουροι εάν το σφάλμα ήταν αντιαθλητικό.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού για να αποφασιστεί εάν ένα προσωπικό, σφάλμα θα αναβαθμίζεται. Ωστόσο, εάν από το ΣΣΕ είναι φανερό ότι το σφάλμα δεν συνέβη, το σφάλμα δεν μπορεί να ακυρωθεί.

46-12 Παράδειγμα: Ο Α1 ντρινμπλάρει προς το καλάθι, σε εξέλιξη αιφνιδιασμού, με κανέναν παίκτη να μην βρίσκεται μεταξύ του ιδίου και του αντίπαλου καλαθιού. Ο Β1 χρησιμοποιεί το βραχίονά του για να φτάσει τη μπάλα και έρχεται σε επαφή με τον Α1 από τα πλάγια. Ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα. Ο διαιτητής δεν είναι βέβαιος εάν το σφάλμα σωστά καταλογίστηκε σαν αντιαθλητικό.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού για να αποφασιστεί εάν ένα αντιαθλητικό σφάλμα θα υποβαθμίζεται σε (απλό) προσωπικό ή θα αναβαθμίζεται σε σφάλμα αποβολής. Ωστόσο, από το ΣΣΕ είναι φανερό ότι ο Α1 ήταν υπεύθυνος για την επαφή, κτυπώντας τον βραχίονα του Β1. Το αντιαθλητικό σφάλμα του Β1 δεν μπορεί να αλλαχθεί σε επιθετικό σφάλμα του Α1. Η αρχική απόφαση του διαιτητή θα παραμείνει ισχυρή.

46-13 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στον ντρινμπλέρ Α1. Ο διαιτητής δεν είναι σίγουρος εάν το σφάλμα θα πρέπει να αναβαθμιστεί ή να υποβαθμιστεί.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού για να αποφασιστεί εάν ένα σφάλμα θα πρέπει να αναβαθμιστεί ή να υποβαθμιστεί. Ωστόσο, από το ΣΣΕ είναι φανερό ότι ο Α1 ήταν υπεύθυνος για την επαφή, κτυπώντας (charging) τον Β1. Το αμυντικό σφάλμα του Β1 δεν μπορεί να αλλαχθεί σε επιθετικό σφάλμα του Α1. Η αρχική απόφαση του διαιτητή θα παραμείνει ισχυρή.



46-14 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι και περίπου την ίδια χρονική στιγμή, ηχεί η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία ως προς το κατά πόσον υπήρξε παράβαση στο χρονόμετρο.

Ερμηνεία: Ο εξοπλισμός του ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί στο τέλος του τετάρτου, εάν το σουτ για το επιτυχημένο καλάθι ελευθερώθηκε πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου. Η χρήση του ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί περαιτέρω για να αποφασισθεί αν και κατά πόσος χρόνος θα πρέπει να εμφανίζεται στο χρονόμετρο του αγώνος, αν υπήρξε σχετική παράβαση.

46-15 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι και περίπου την ίδια χρονική στιγμή, ηχεί η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία ως προς το εάν η ομάδα Α έχει παραβιάσει τον κανόνα των 8 δευτερολέπτων.

Ερμηνεία: Ο εξοπλισμός του ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί εάν το σουτ για το επιτυχημένο καλάθι ελευθερώθηκε πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης για το τέλος του τετάρτου. Η χρήση του ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί περαιτέρω για να αποφασισθεί αν και κατά πόσος χρόνος θα εμφανίζεται στο χρονόμετρο του αγώνος, εάν υπήρξε παράβαση 8 δευτερολέπτων.

46-16 Παράδειγμα: Η ομάδα Β προηγείται με 2 πόντους. Το χρονόμετρο του αγώνος ηχεί για τη λήξη της περιόδου ή του παιχνιδιού όταν ένα προσωπικό σφάλμα του Β1 καταλογίζεται υπέρ του ντριμπλέρ Α1. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί, στο τέλος του τετάρτου και κάθε παράτασης, για να αποφασισθεί εάν το σφάλμα καταλογίστηκε πριν τη λήξη του αγωνιστικού χρόνου. Εάν συμβαίνει αυτό, ο Α1 θα επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές. Το χρονόμετρο του αγώνος θα εμφανίζει τον υπολειπόμενο χρόνο.

46-17 Παράδειγμα: Ο Β1 κάνει φάουλ στον Α1 σε μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι. Περίπου την ίδια στιγμή ηχεί το χρονόμετρο του παιχνιδιού για το τέλος του τετάρτου.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί, στο τέλος του τετάρτου και κάθε παράτασης, για να αποφασισθεί κατά πόσον το σφάλμα του Β1 καταλογίστηκε πριν ηχήσει η κόρνα της λήξης της παιχνιδιού.

Εάν από τη χρήση του ΣΣΕ προκύπτει ότι ο καταλογισμός του σφάλματος ήταν πριν τη λήξη του τετάρτου, το χρονόμετρο του αγώνος θα εμφανίζει τον υπολειπόμενο αγωνιστικό χρόνο και οι ελεύθερες βολές θα χορηγούνται.

Εάν από τη χρήση του ΣΣΕ προκύπτει ότι ο καταλογισμός του σφάλματος ήταν μετά τη λήξη του τετάρτου, το σφάλμα του Β1 θα αγνοείται, καμία ελεύθερη βολή δεν θα χορηγείται στον Α1, εκτός και εάν το σφάλμα που καταλογίστηκε στον Β1 ήταν αντιαθλητικό, ή σφάλμα αποβολής και ένα ακόμη τέταρτο ή παράταση ακολουθεί.

46-18 Παράδειγμα: Με 5:53 να απομένει στην 1^ο τέταρτο, η μπάλα κυλά στον αγωνιστικό χώρο δίπλα στην πλάγια γραμμή, όταν οι Α1 και Β1 προσπαθούν να ανακτήσουν τον έλεγχο της μπάλας. Η μπάλα πηγαίνει εκτός ορίων. Στην ομάδα Α χορηγείται επαναφορά. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το ποιος παίκτης προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.

Ερμηνεία: Οι διαιτητές δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν το ΣΣΕ αυτή τη στιγμή. Για τον προσδιορισμό του παίκτη που προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων, η χρήση του ΣΣΕ μπορεί να γίνει μόνο όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4^ο τέταρτο και για κάθε παράταση.

46-19 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι. Στον Α1 πιστώνονται 3 πόντοι. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία εάν το σουτ ελευθερώθηκε από την περιοχή των 3 πόντων.

Ερμηνεία: Η χρήση του ΣΣΕ μπορεί να γίνει για να αποφασισθεί, σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, εάν το επιτυχημένο σουτ θα μετρήσει για 2 ή 3 πόντους. Η χρήση του ΣΣΕ για την συγκεκριμένη κατάσταση θα γίνεται στην πρώτη ευκαιρία όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού είναι σταματημένο και η μπάλα νεκρή. Επιπλέον:



1. Όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4^ο τέταρτο ή σε κάθε παράταση, το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τη στιγμή που η μπάλα μπήκε στο καλάθι και το χρονόμετρο του παιχνιδιού έχει σταματήσει.
2. Ένα ταϊμ άουτ ή μια αίτηση για αντικατάσταση μπορεί να ακυρωθεί από τη στιγμή που η χρήση του ΣΣΕ έχει ολοκληρωθεί και η απόφαση του έχει γνωστοποιηθεί στις ομάδες.

46-20 Παράδειγμα: Καταλογίζεται σφάλμα του B1 στον A1. Στον A1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία για το σωστό παίκτη που πρόκειται να εκτελέσει τις ελεύθερες βολές.

Ερμηνεία: Η χρήση του ΣΣΕ μπορεί να γίνει οποιαδήποτε στιγμή στη διάρκεια του παιχνιδιού για να αναγνωρισθεί ο σωστός σουτέρ των ελευθέρων βολών πριν η μπάλα να έχει αφήσει τα χέρια του σουτέρ των ελευθέρων βολών για την 1^η του ελεύθερη βολή. Εάν το ΣΣΕ υποδεικνύει τον λάθος σουτέρ, ένα διορθώσιμο λάθος επειδή επιτράπη σε λάθος παίκτη να επιχειρήσει μια ελεύθερη βολή, έχει συμβεί. Η ελεύθερη/ες βολή/ές που επιχειρήθηκαν, και η κατοχή της μπάλας σαν μέρος της ποινής θα ακυρώνονται. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά για τους αντιπάλους από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, στο πίσω τους γήπεδο.

46-21 Παράδειγμα: Ο A1 και B1 αρχίζουν να γρονθοκοπούνται εκατέρωθεν ακολουθούμενοι από επιπλέον παίκτες που συμμετέχουν στην συμπλοκή. Μετά από μερικά λεπτά οι διαιτητές έχουν επαναφέρει την τάξη στον αγωνιστικό χώρο.

Ερμηνεία: Από τη στιγμή που έχει αποκατασταθεί η τάξη, οι διαιτητές μπορούν να κάνουν χρήση του ΣΣΕ, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, για να αναγνωρίσουν τα εμπλεκόμενα μέλη των ομάδων και τους συνοδούς αυτών στη διάρκεια οποιασδήποτε πράξης βίας. Μετά τη συγκέντρωση σαφών και πειστικών αποδεικτικών στοιχείων για την συμπλοκή, η τελική απόφαση θα πρέπει σαφώς να αναφερθεί από τον πρώτο διαιτητή (Crew chief) μπροστά από το τραπέζι της γραμματείας και ανακοινώνεται στους δύο head προπονητές.

46-22 Παράδειγμα: Με 1:45 να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στην παράταση ο A1 κοντά στην πλάγια γραμμή πασάρει στον A2. Στη διάρκεια της πάσας του, ο B1 κτυπά τη μπάλα στέλνοντάς της εκτός ορίων. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία εάν ο A1 ήταν ήδη εκτός ορίων στη διάρκεια της πάσας του.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποφασισθεί εάν ο παίκτης ή η μπάλα ήταν εκτός ορίων.

46-23 Παράδειγμα: Με 1:37 να απομένει στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, η μπάλα καταλήγει εκτός ορίων. Η μπάλα χορηγείται στην ομάδα A για επαναφορά. Στην ομάδα A χορηγείται ένα time out. Οι διαιτητές έχουν αμφιβολία ως προς τον παίκτη που προκάλεσε την έξοδο της μπάλας.

Ερμηνεία: Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί, όταν το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 2:00 ή λιγότερο στο τελευταίο τέταρτο, για τον εντοπισμό του παίκτη που προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων. Το time out διάρκειας 1 λεπτού θα ξεκινά μόνο μετά την ολοκλήρωση της εξέτασης του ΣΣΕ.

46-24 Κατάσταση: Πριν από το παιχνίδι ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) εγκρίνει το ΣΣΕ και πληροφορεί και τους 2 head προπονητές για την ύπαρξή του. Μόνο το ΣΣΕ που εγκρίνεται από τον πρώτο διαιτητή (Crew chief) μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την προβολή του replay.

46-25 Παράδειγμα: Ο A1 επιχειρεί μια επιτυχημένη προσπάθεια για καλάθι όταν ηχεί η κόρνα της λήξης για το τέλος του παιχνιδιού. Δεν υπάρχει κανένας εγκεκριμένος ΣΣΕ στον αγωνιστικό χώρο αλλά ο manager της ομάδας B 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.

Ερμηνεία: Η χρήση του ΣΣΕ δεν θα γίνει δεκτή.



46-26 Κατάσταση: Μετά από μια δυσλειτουργία του χρονομέτρου του παιχνιδιού ή της συσκευής των 24", ο διαιτητής είναι εξουσιοδοτημένος να χρησιμοποιήσει το ΣΣΕ για να αποφασίσει πόσο χρόνο θα πρέπει να διορθώσει στο ρολόι.

46-27 Παράδειγμα: Με 42.2 δευτερόλεπτα να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνος στο 2^ο **τέταρτο**, η ομάδα Α ντριντλάρει προς το δικό **της** εμπρός γήπεδο. Σε αυτή τη στιγμή, οι διαιτητές αντιλαμβάνονται ότι το χρονόμετρο του παιχνιδιού και η συσκευή των 24" είναι κλειστά χωρίς ορατή ένδειξη.

Ερμηνεία: Το παιχνίδι θα σταματήσει αμέσως. Το ΣΣΕ μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε **οποιαδήποτε στιγμή στη διάρκεια του παιχνιδιού**, προκειμένου να αποφασιστεί πόσος χρόνος θα πρέπει να **εμφανίζεται** και στα δύο χρονόμετρα. Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α **από** το πλησιέστερο σημείο που το παιχνίδι διεκόπη.

Οι αλλαγές των διευκρινήσεων έχουν επισημανθεί με **κίτρινο χρώμα**, και έχουν εφαρμογή από την **1^η Οκτωβρίου του 2018** ενώ οι αλλαγές που προστέθηκαν από την **31^η Ιανουαρίου, έχουν** επισημανθεί με **γαλάζιο χρώμα**.

Οι λέξεις που έχουν επισημανθεί με **μώβ χρώμα**, αποσκοπούν στην καλύτερη απόδοση του κειμένου. Οι λέξεις που έχουν προστεθεί με **κόκκινο** αποσκοπούν στην καλύτερη κατανόηση του κειμένου.