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

37.2 Ποινή

37.2.1 Ένα αντιαθλητικό σφάλμα θα χρεώνεται σε βάρος του υπαιτίου.

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

- Επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς, στο εμπρός γήπεδο της ομάδας.
- Αναπήδηση στον κεντρικό κύκλο, στην έναρξη του πρώτο τετάρτου.

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

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

37.2.3 Ένας παίκτης θα αποβάλλεται για το υπόλοιπο του παιχνιδιού, όταν αυτός χρεώνεται με 2 αντιαθλητικά σφάλματα ή 2 τεχνικές ποινές, ή με 1 αντιαθλητικό σφάλμα και 1 τεχνική ποινή.

37.2.4 Εάν ένας παίκτης αποβάλλεται σύμφωνα με τις διατάξεις του άρθρου 37.2.3, το αντιαθλητικό σφάλμα θα είναι το μοναδικό σφάλμα που τιμωρείται και καμία επιπλέον ποινή για την αποβολή, δεν θα χορηγείται.

Άρθρο 38ο Σφάλμα Αποκλεισμού

38.1 Ορισμός

38.1.1 Σφάλμα αποκλεισμού είναι οποιαδήποτε κατάφωρη αντιαθλητική ενέργεια από παίκτες, αναπληρωματικούς, προπονητές, βοηθούς προπονητών, αποκλεισμένους παίκτες και συνοδούς-μέλη των ομάδων.

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

38.2 Βιαιότητα

38.2.1 Πράξεις βιαιότητας μπορεί να συμβούν στη διάρκεια του παιχνιδιού, σε αντίθεση με το φίλαθλο πνεύμα και την ευγενική άμιλλα. Αυτές πρέπει να σταματούν αμέσως από τους διαιτητές και αν είναι αναγκαίο, από τα όργανα διατήρησης της Δημοσίας Τάξης.

38.2.2 Κάθε φορά που γίνονται βίαιες πράξεις μεταξύ παικτών στον αγωνιστικό χώρο ή στην πλησίον περιοχή οι διαιτητές πρέπει να κάνουν τις απαραίτητες ενέργειες για να τις σταματήσουν.

38.2.3 Οποιαδήποτε από τα παραπάνω πρόσωπα, ενοχοποιούνται για ενέργειες κατάφωρης βιαιότητας σε βάρος αντιπάλων ή διαιτητών, πρέπει να αποβάλλονται. Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) πρέπει να αναφέρει το συμβάν στη διοργανώτρια αρχή του πρωταθλήματος.

38.2.4 Όργανα διατήρησης της Δημοσίας Τάξης μπορεί να μπουν στον αγωνιστικό χώρο, μόνον όταν αυτό τους ζητηθεί από τους διαιτητές. Ωστόσο, αν θεατές εισέλθουν στον αγωνιστικό χώρο, με προφανή σκοπό τη διάπραξη βίαιων ενεργειών, οι δυνάμεις διατήρησης της Δημόσιας Τάξης, πρέπει να επέμβουν άμεσα, για να προστατέψουν τις ομάδες και τους διαιτητές.

38.2.5 Όλες οι περιοχές μπροστά από τον αγωνιστικό χώρο ή στην πλησίον περιοχή, συμπεριλαμβανομένων των εισόδων, εξόδων, διαδρόμων,

αποδυτηρίων κ.λπ., τελούν υπό την δικαιοδοσία της διοργανώτριας αρχής του πρωταθλήματος και των δυνάμεων τήρησης της Δημόσιας Τάξης.

38.2.6 Φυσικές ενέργειες παικτών ή οποιοδήποτε προσώπου που επιτρέπεται να κάθεται στον πάγκο της ομάδας, οι οποίες είναι πιθανόν να οδηγήσουν σε πρόκληση ζημιών στο εξοπλισμό του παιχνιδιού, δεν θα πρέπει να επιτρέπονται από τους διαιτητές.

Όταν παρατηρηθεί αυτού του είδους η συμπεριφορά από τους διαιτητές, ο προπονητής της υπαίτιας ομάδας πρέπει να προειδοποιείται. Αν επαναλαμβάνεται τέτοια/ες ενέργεια/ες, ένα τεχνικό σφάλμα ή ακόμη και σφάλμα αποβολής, πρέπει αμέσως να χρεώνεται στο/ους υπαίτιο/ους πρόσωπο/α που εμπλέκεται/ονται

38.3 Ποινή

38.3.1 Ένα σφάλμα αποκλεισμού θα χρεώνεται εις βάρος του υπαιτίου.

38.3.2 Οποτεδήποτε ο υπαίτιος αποβάλλεται σύμφωνα με τα σχετικά άρθρα αυτών των κανονισμών, θα πηγαίνει και θα παραμένει στα αποδυτήρια της ομάδος του για τη διάρκεια του παιχνιδιού ή εάν το επιθυμεί θα εγκαταλείπει το κτίριο.

38.3.3 Ελεύθερη/ές βολή/ές θα χορηγούνται:

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

Ακολουθούμενη/ες από:

- Επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας.
- Από μια αναπήδηση, στον κεντρικό κύκλο στην έναρξη του πρώτου τετάρτου.

38.3.4 Ο αριθμός των ελευθέρων βολών που θα χορηγούνται είναι ως ακολούθως:

- Εάν το σφάλμα, είναι σφάλμα όχι επαφής: 2 ελεύθερες βολές.
- Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που δεν είναι σε προσπάθεια για σουτ: 2 ελεύθερες βολές.
- Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που είναι σε προσπάθεια για σουτ: αν μπει το καλάθι θα μετρήσει και επιπλέον θα δοθεί, 1 ελεύθερη βολή.
- Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη, που είναι σε προσπάθεια για σουτ και είναι ανεπιτυχές: 2 ή 3 ελεύθερες βολές.
- Εάν το σφάλμα είναι αποβολή για ένα προπονητή: 2 ελεύθερες βολές.
- Εάν το σφάλμα είναι αποβολή ενός βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού, παίκτη που έχει αποκλειστεί, ή συνοδού αποστολής, αυτό το σφάλμα θα καταλογίζεται στον προπονητή ως τεχνική ποινή: 2 ελεύθερες βολές.

  Επιπλέον, εάν το σφάλμα είναι αποβολή ενός βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού, παίκτη που έχει αποκλειστεί, ή συνοδού αποστολής, που εγκατέλειψαν τα όρια του πάγκου για να συμμετάσχουν ενεργά σε κατάσταση συμπλοκής:

  - Για κάθε απλό σφάλμα αποβολής ενός βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού και παίκτη που έχει αποκλειστεί: 2 ελεύθερες βολές. Όλα τα σφάλματα αποκλεισμού θα καταλογίζονται κατά του κάθε υπαίτιου χωριστά.
  - Για κάθε απλό σφάλμα αποβολής οποιοδήποτε μέλους-συνοδού: 2 ελεύθερες βολές. Όλα τα σφάλματα αποβολής θα καταλογίζονται κατά του προπονητή.

Όλες οι ελεύθερες βολές θα εκτελούνται, εκτός και εάν υπάρχουν ισοδύναμες ποινές εναντίον των αντιπάλων που θα ακυρώνονται.

`

Άρθρο 39ο Συμπλοκή

39.1 Ορισμός

Συμπλοκή είναι η φυσική αμφίδρομη δράση μεταξύ 2 ή περισσοτέρων αντιπάλων (παικτών, αναπληρωματικών, προπονητών, βοηθών προπονητών, αποκλεισμένων παικτών και συνοδών-μελών της ομάδας).

Αυτό το άρθρο, αφορά στους αναπληρωματικούς, προπονητών, βοηθών προπονητών, αποκλεισμένων παικτών και συνοδών-μελών της ομάδας τα μέλη του πάγκου της ομάδας οι οποίοι εγκαταλείπουν τα όρια του χώρου του πάγκου τους, κατά τη διάρκεια συμπλοκής ή κατά την διάρκεια οποιασδήποτε κατάστασης που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή.

39.2 Κανόνας

39.2.1 Αναπληρωματικοί, αποκλεισμένοι παίκτες ή συνοδοί αποστολής ομάδων που εγκαταλείπουν τα όρια του πάγκου τους κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε κατάστασης που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή, πρέπει να αποβάλλονται.

39.2.2 Μόνο ο προπονητής ή/και ο βοηθός προπονητή επιτρέπεται να εγκαταλείπουν τα όρια του πάγκου τους κατά τη διάρκεια συμπλοκής ή κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε κατάστασης που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή, προκειμένου να βοηθήσουν τους διαιτητές να διατηρήσουν ή να επαναφέρουν την τάξη. Σε αυτήν την περίπτωση, αυτοί δεν θα αποβάλλονται.

39.2.3 Αν ο προπονητής ή/και ο βοηθός προπονητή εγκαταλείπουν τα όρια του πάγκου τους και δεν βοηθούν ή δεν προσπαθούν να βοηθήσουν τους διαιτητές να διατηρήσουν ή να επαναφέρουν την τάξη, θα αποβάλλονται.

39.3 Ποινή

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

39.3.2 Εάν πρόσωπα και των δύο πάγκων των ομάδων αποβάλλονται σύμφωνα με το παρών άρθρο και δεν υπάρχουν άλλες ποινές σφαλμάτων για να εκτελεστούν, ο αγώνας θα συνεχιστεί ως ακολούθως:

Εάν περίπου την ίδια στιγμή που το παιχνίδι σταμάτησε εξαιτίας της συμπλοκής:

- Έχει σημειωθεί καλάθι, ή ελεύθερη βολή, η μπάλα θα δοθεί στην ομάδα που το δέχτηκε για επαναφορά από οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή της ομάδας.
- Η ομάδα είχε έλεγχο της μπάλας ή τη δικαιούται, η μπάλα θα δοθεί σε αυτή την ομάδα για επαναφορά από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν ξεκίνησε η συμπλοκή.
- Καμία ομάδα δεν είχε έλεγχο της μπάλας ή δεν τη δικαιούται, μία περίπτωση αναπήδησης προκύπτει.

39.3.3 Όλα τα σφάλματα αποκλεισμού, θα καταγραφούν όπως περιγράφεται στο B.8.3 και δεν θα μετρήσουν σαν ένα ομαδικό σφάλμα.

39.3.4 Όλες οι πιθανές ποινές σφαλμάτων εναντίων παικτών στον αγωνιστικό χώρο που εμπλέκονται σε συμπλοκή ή οποιαδήποτε κατάσταση που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή, θα εκτελούνται σύμφωνα με το Άρθρο 42.

39.3.5 Όλες οι πιθανές ποινές σφαλμάτων αποβολής εναντίον βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού, αποκλεισμένου παίκτη ή ενός συνοδού μέλους αποστολής της ομάδας που εμπλέκονται ενεργά σε μια συμπλοκή ή σε μια κατάσταση που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή, θα τιμωρούνται σύμφωνα με το Άρθρο 38.3.4, έκτο bullet.

ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΒΔΟΜΟΣ - ΓΕΝΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ

Άρθρο 40ο Όρια σφαλμάτων από παίκτη και αποκλεισμοί από τον αγώνα

40.1 Ένας παίκτης που έχει διαπράξει 5 σφάλματα, θα ειδοποιείται από το διαιτητή γι' αυτό και πρέπει να εγκαταλείψει τον αγώνα αμέσως.

40.2 Παίκτης-προπονητής που έχει διαπράξει 5 σφάλματα σαν παίκτης θα είναι ένας αποκλεισμένος παίκτης αλλά θα μπορεί να εκτελεί χρέη head προπονητή.

40.3 Ένα σφάλμα παίκτη που προηγουμένως είχε διαπράξει 5 σφάλματα, θεωρείται σαν ένα σφάλμα αποκλεισμένου παίκτη και αυτό χρεώνεται και καταχωρείται στο φύλλο αγώνα, εναντίον του προπονητή ("B").

40.4 Παίκτης που έχει διαπράξει 2 αντιαθλητικά σφάλματα ή 2 τεχνικά σφάλματα ή 1 αντιαθλητικό και 1 τεχνικό σφάλμα θα ενημερώνεται για τον αποκλεισμό του από τον χρονομέτρη ο οποίος θα σηκώνει και το αντίστοιχο σήμα αποβολής (GD).

40.5 Ο head προπονητής που έχει διαπράξει 2 τεχνικά σφάλματα ("C") λόγω προσωπικής αντιαθλητικής συμπεριφοράς ή 3 τεχνικά σφάλματα (είτε όλα ("B") είτε ένα από αυτά ("C")), θα ενημερώνεται για τον αποκλεισμό του από τον χρονομέτρη ο οποίος θα σηκώνει και το αντίστοιχο σήμα αποβολής (GD).

40.6 Οποιοσδήποτε αποκλεισμένος παίκτης, αναπληρωματικός, head προπονητής, βοηθός προπονητής, αποκλεισμένος παίκτης ή εξουσιοδοτημένος συνοδός της ομάδας, θα πρέπει να εγκαταλείπει τον αγώνα αμέσως (όχι περισσότερο από 30 δευτερόλεπτα) και θα πηγαίνει στα αποδυτήρια της ομάδας παραμένοντας σε αυτά για τη υπόλοιπη διάρκεια του αγώνα ή θα εγκαταλείπει το κτίριο.

Άρθρο 41ο Ομαδικά Σφάλματα: Ποινή

41.1 Ορισμός

41.1.1 Ένα ομαδικό σφάλμα είναι ένα προσωπικό, τεχνικό, αντιαθλητικό ή σφάλμα αποκλεισμού που διαπράττεται από έναν παίκτη. Μία ομάδα βρίσκεται σε κατάσταση ποινής ομαδικών σφαλμάτων, μετά που αυτή έχει διαπράξει 4 ομαδικά σφάλματα σε ένα τέταρτο.

41.1.2 Όλα τα ομαδικά σφάλματα που διαπράχθηκαν κατά τη διάρκεια οποιου-δήποτε διαλείμματος του αγώνα, θα θεωρούνται σαν να διαπράχθηκαν στο τέταρτο ή την παράταση που ακολουθεί.

41.1.3 Όλα τα ομαδικά σφάλματα που διαπράχθηκαν στη διάρκεια κάθε παράτασης, θα θεωρούνται σαν να έχουν διαπραχθεί στο 4ο τέταρτο.

41.2 Κανόνας

41.2.1 Όταν μία ομάδα βρίσκεται σε κατάσταση ποινής ομαδικών σφαλμάτων, όλα τα προσωπικά σφάλματα των παικτών που επακολουθούν και έχουν διαπραχθεί σε βάρος παίκτη που δεν ήταν σε προσπάθεια για σουτ, θα τιμωρούνται με 2 ελεύθερες βολές, αντί της επαναφοράς. Ο παίκτης εναντίον του οποίου διαπράχθηκε το σφάλμα, θα εκτελέσει την/τις ελεύθερη/ες βολές.

41.2.2 Αν έγινε προσωπικό σφάλμα από παίκτη της ομάδας που έχει έλεγχο ζωντανής μπάλας ή από ομάδα που δικαιούται τη μπάλα, ένα τέτοιο σφάλμα θα τιμωρείται με επαναφορά από θέση εκτός ορίων για τους αντιπάλους.

Άρθρο 42ο Ειδικές περιπτώσεις

42.1 Ορισμός

Στην ίδια χρονική περίοδο μετά από μια καταστρατήγηση, που το χρονόμετρο του αγώνος είναι σταματημένο, μπορεί να προκύψουν ειδικές περιπτώσεις όταν επιπλέον καταστρατήγηση/εις διαπράττεται/τονται ή έχουν διαπραχθεί.

42.2 Διαδικασία

42.2.1 Όλα τα σφάλματα χρεώνονται και όλες οι ποινές προσδιορίζονται.

42.2.2 Καθορίζεται η σειρά με την οποία διαπράχθηκαν όλα τα σφάλματα.

42.2.3 Όλες οι ισοβαρείς ποινές, σε βάρος και των δύο ομάδων και όλα τα διπλά σφάλματα, θα ακυρώνονται με τη σειρά με την οποία σφυρίχτηκαν. Αφού καταγραφούν και ακυρωθούν οι ποινές, θεωρούνται σαν να μην είχαν συμβεί ποτέ.

42.2.4 Εάν καταλογίζεται τεχνική ποινή, αυτή η ποινή θα εκτελείται πρώτα, ανεξαρτήτως της σειράς που έχουν καθοριστεί οι ποινές ή έχει αρχίσει η χορήγηση των ποινών.

42.2.5 Το δικαίωμα της κατοχής της μπάλας, που θα χορηγείται ως μέρος της τελευταίας ποινής, θα ακυρώνει οποιοδήποτε προηγούμενο δικαίωμα κατοχής της μπάλας.

42.2.6 Αφού η μπάλα έχει ζωντανέψει για την πρώτη ελεύθερη βολή ή για την επαναφορά από θέση εκτός ορίων, αυτή η ποινή δεν μπορεί πλέον να χρησιμοποιηθεί για να ακυρώσει οποιαδήποτε παραμένουσα ποινή.

42.2.7 Όλες οι ποινές που απομένουν, εκτελούνται με την σειρά με τη οποία σφυρίχτηκαν.

42.2.8 Αν μετά την ακύρωση ισοδυνάμων ποινών σε βάρος και των δύο ομάδων, δεν υπάρχουν άλλες ποινές για εκτέλεση, ο αγώνας θα συνεχισθεί ως ακολούθως.

Εάν περίπου την ίδια στιγμή της πρώτης καταστρατήγησης:

- Έχει σημειωθεί καλάθι ή τελευταία ελεύθερη βολή, η μπάλα θα δοθεί στους αντιπάλους της ομάδας που πέτυχε το καλάθι, για επαναφορά από εκτός ορίων, από οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή της ομάδας.
- Μία ομάδα είχε τον έλεγχο της μπάλας ή τη δικαιούται, η μπάλα θα δοθεί σε αυτή την ομάδα για επαναφορά από θέση εκτός ορίων, πλησιέστερα του σημείου που έγινε η πρώτη καταστρατήγηση.
- Καμία ομάδα δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας ή δεν τη δικαιούται, τότε προκύπτει περίπτωση αναπήδησης.

Άρθρο 43ο Ελεύθερες βολές

43.1 Ορισμός

43.1.1 Μία ελεύθερη βολή είναι η ευκαιρία που δίνεται σε έναν παίκτη για να πετύχει 1 πόντο, ανεμπόδιστα, από θέση πίσω από τη γραμμή ελεύθερης βολής και μέσα στο ημικύκλιο.

43.1.2 Σετ ελευθέρων βολών, ορίζονται όλες οι ελεύθερες βολές και ακολουθούμενη κατοχή της μπάλας, ως αποτέλεσμα ποινής ενός απλού σφάλματος.

43.2 Κανόνας

43.2.1 Όταν σφυριχτεί ένα προσωπικό, ένα αντιαθλητικό ή ένα σφάλμα αποβολής λόγω επαφής, η/οι ελεύθερη/ες βολή/ές θα χορηγούνται ως εξής:

- Ο παίκτης σε βάρος του οποίου έγινε το σφάλμα, πρέπει να εκτελέσει τη/ις βολή/ές.

- Εάν υπάρχει αίτημα αντικατάστασης γι' αυτόν, θα πρέπει να εκτελέσει την/ις ελεύθερη/ες βολή/ές πριν αφήσει το παιχνίδι.
- Εάν πρέπει να εγκαταλείψει τον αγώνα εξαιτίας τραυματισμού, έχοντας διαπράξει 5 σφάλματα ή έχει αποβληθεί, ο αντικαταστάτης του θα εκτελέσει την/ις ελεύθερη/ες βολή/ές. Αν δεν υπάρχει διαθέσιμη αντικατάσταση, οποιοσδήποτε συμπαίκτης, όπως υποδεικνύεται από τον προπονητή του, θα εκτελέσει την ελεύθερη βολή/ές.

43.2.2 Όταν καταλογισθεί ένα τεχνικό σφάλμα ή ένα σφάλμα αποβολής μη επαφής, οποιοδήποτε μέλος της αντίπαλης ομάδας, όπως υποδεικνύεται από τον προπονητή του θα εκτελέσει την/ις ελεύθερη/ες βολή/ές.

43.2.3 Ο σουτέρ της ελεύθερης βολής θα :

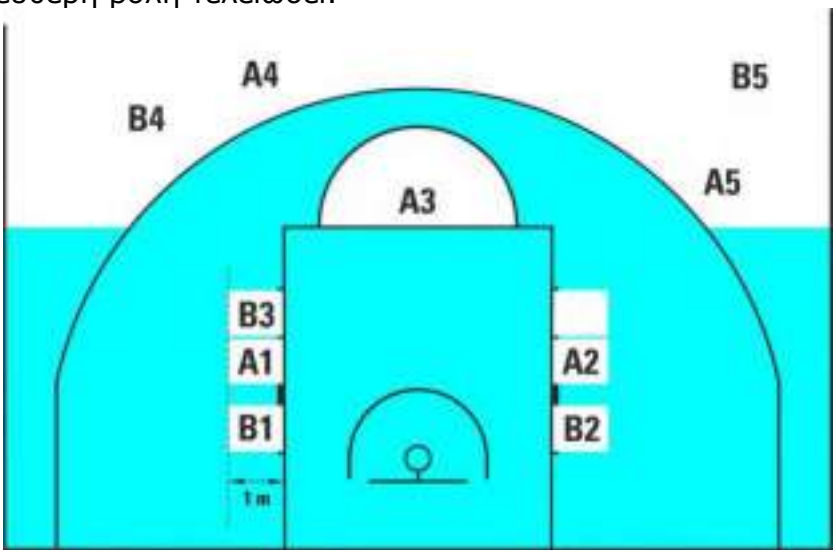
- Πάρει θέση πίσω από τη γραμμή των ελευθέρων βολών και μέσα στο ημικύκλιο.
- Μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιονδήποτε τρόπο για να εκτελέσει μία ελεύθερη βολή, έτσι ώστε με αυτό τον τρόπο η μπάλα να μπει στο καλάθι από επάνω ή να ακουμπήσει τη στεφάνη.
- Ελευθερώσει τη μπάλα μέσα σε 5 δευτερόλεπτα, από την στιγμή που αυτή τέθηκε στην διάθεση του από το διαιτητή.
- Πρέπει να μην πατά τη γραμμή των ελευθέρων βολών ή να μπαίνει στον περιοριστικό χώρο, μέχρις ότου η μπάλα μπει στο καλάθι ή αγγίξει τη στεφάνη.
- Πρέπει να μην προσποιείται εκτέλεση ελεύθερης βολής.

43.2.4 Οι παίκτες που τοποθετούνται στους διαδρόμους των ελευθέρων βολών θα δικαιούται να καταλαμβάνουν εναλλάξ θέσεις σε αυτά τα διαστήματα, που υπολογίζονται να έχουν 1 μέτρο βάθος (Διάγραμμα 6.)

Στη διάρκεια των ελευθέρων βολών, αυτοί οι παίκτες δεν θα:

- Καταλαμβάνουν θέσεις ριμπάουντ που δεν έχουν το δικαίωμα να καταλάβουν
- Εισέρχονται στον περιοριστικό χώρο, την ουδέτερη ζώνη ή εγκαταλείπουν το διάδρομο ελεύθερης βολής, μέχρι η μπάλα να έχει αφήσει το χέρι/α του παίκτη που εκτελεί τις ελεύθερες βολές.
- Παρενοχλούν το σουτέρ των ελευθέρων βολών, με τις ενέργειές τους.

43.2.5 Οι παίκτες που δεν καταλαμβάνουν θέσεις στους διαδρόμους των ελευθέρων βολών, θα παραμένουν πίσω από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών και πίσω από τη γραμμή των 3 πόντων μέχρις ότου η ελεύθερη βολή τελειώσει.



Διάγραμμα 6 Οι θέσεις των παικτών στη διάρκεια των ελευθέρων βολών

43.2.6 Στη διάρκεια ελεύθερης/ων βολή/ων οι οποίες ακολουθούνται από επιπλέον σετ/ς ελευθέρων βολών ή από επαναφορά από θέση εκτός ορίων, όλοι οι παίκτες θα βρίσκονται πίσω από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών και πίσω από την γραμμή των 3 πόντων.
Καταστρατήγηση του άρθρου 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5, και 43.2.6 είναι παράβαση.

43.3 Ποινή

43.3.1 Εάν **η ελεύθερη βολή είναι επιτυχής** και η/οι παράβαση/εις διαπράττεται/τονται από το σουτέρ των ελευθέρων βολών, ο/οι πόντος/οι, δεν θα μετρήσουν.
Η μπάλα θα χορηγηθεί στους αντιπάλους για επαναφορά εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών εκτός και εάν υπάρχουν επιπλέον βολή/ές ή χορήγηση κατοχής της μπάλας.

43.3.2 Εάν η **ελεύθερη βολή είναι επιτυχημένη** και η/οι παράβαση/εις διαπράττεται από οποιοδήποτε παίκτη/ες διαφορετικό από τον εκτελεστή των ελευθέρων βολών:
- Ο πόντος, θα μετρήσει.
- Η/οι παράβαση/εις θα αγνοηθεί/ούν.

Στην περίπτωση της τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής, η μπάλα θα δοθεί στους αντιπάλους για επαναφορά από θέση εκτός ορίων από οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή της ομάδας.

43.3.3 Εάν **μια ελεύθερη βολή δεν είναι επιτυχημένη και η παράβαση** διαπραχθεί από:
- **Το σουτέρ της/ων ελεύθερης βολής/ών ή συμπαίκτη του** στη διάρκεια εκτέλεσης της τελευταίας ελεύθερης βολής, η μπάλα θα δοθεί στους αντιπάλους για επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών εκτός και εάν αυτή η ομάδα δικαιούται επιπλέον κατοχή.
- **Έναν αντίπαλο** του σουτέρ των ελευθέρων βολών, αυτή η βολή θα επαναληφθεί από το σουτέρ των ελευθέρων βολών.
- **Τις δυο ομάδες** στην τελευταία ελεύθερη βολή, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με διαδικασία αναπήδησης.

Άρθρο 44ο Διορθώσιμα λάθη

44.1 Γενικές διαδικασίες

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

44.1.2 Οποιοδήποτε σφάλμα διαπράχθηκε, πόντοι που μπήκαν, χρόνος που κύλησε και άλλες επιπλέον ενέργειες, οι οποίες έχουν συμβεί μετά που το λάθος συνέβη και πριν την αναγνώρισή του, θα παραμένουν ισχυρά.

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

44.2 Διορθώσιμα λάθη Κατηγορία 1 – Ορισμός

Τα παρακάτω λάθη της κατηγορίας 1 μπορούν να διορθωθούν από τους Διαιτητές εάν ένας κανονισμός έχει λανθασμένα εφαρμοστεί.
- Έχει παραχωρηθεί αδικαιολόγητα ελεύθερη/ες βολή/ές.
- Έχει παραληφθεί η παραχώρηση δικαιούμενης ελεύθερης βολής/ών.
- Έχει υποδειχθεί λάθος παίκτης, να εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ές.

- Έχει κατακυρωθεί ή ακυρωθεί/ούν πόντος/οι λανθασμένα από τους διαιτητές.
- Έχει καταλογισθεί σφάλμα σε λάθος παίκτη, head προπονητή ή ομάδα.
- Λάθος καταγραφής στο φύλλο αγώνα, περιλαμβάνοντας
  - λάθος καταγραφής ή εσφαλμένη καταγραφή πόντων.
  - λάθος καταγραφής ή εσφαλμένη καταγραφή σε λάθος παίκτη, head προπονητή ή ομάδας.
  - λάθος καταγραφής ή εσφαλμένη καταγραφή τάιμ-άουτ σε λάθος ομάδα
- Λάθη στο χρονόμετρο του αγώνα, συμπεριλαμβανομένων δυσλειτουργιών, κατά την σωστή εκκίνηση ή διακοπή του χρονόμετρου του αγώνα ή στη ρύθμιση της σωστού χρόνου στο χρονόμετρο του αγώνα

44.3 Διορθώσιμα λάθη Κατηγορία 1 – Γενικές Διαδικασίες

44.3.1 Για να είναι διορθώσιμα τα λάθη, πρέπει να ανακαλυφθούν από τους διαιτητές, τον κομισάριο, εάν παρίσταται, ή τους κριτές, ως ακολούθως:

- Εάν το λάθος γίνει πριν το χρονόμετρο του αγώνα δείξει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο τέταρτο τέταρτο, το λάθος πρέπει να διορθωθεί πριν απομείνουν 2:00 λεπτά ή λιγότερα στο χρονόμετρο του αγώνα.
- Εάν το λάθος γίνει πριν το ρολόι του παιχνιδιού δείξει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο τέταρτο τέταρτο, αλλά οι διαιτητές σταματήσουν τον αγώνα για πρώτη φορά με λιγότερο από 2:00 λεπτά να απομένουν στο χρονόμετρο του αγώνα, το λάθος πρέπει να διορθωθεί πριν η μπάλα γίνει ξανά ζωντανή.
- Εάν το λάθος γίνει αφού το ρολόι του παιχνιδιού δείχνει λιγότερο από 2:00 λεπτά στο τέταρτο τέταρτο ή σε κάθε παράταση, το λάθος πρέπει να διορθωθεί πριν η μπάλα γίνει ζωντανή μετά την πρώτη διακοπή από τους διαιτητές που σταμάτησαν τον αγώνα για οποιονδήποτε λόγο μετά το λάθος.

44.3.2 Αυτά τα λάθη δεν μπορούν πλέον να διορθωθούν αφού η μπάλα νεκρώσει όταν το χρονόμετρο του αγώνα ηχήσει για το τέλος του αγώνα, εκτός εάν το λάθος συμβεί μετά την τελευταία φορά που οι διαιτητές σταμάτησαν τον αγώνα για οποιοδήποτε λόγο πριν ηχήσει το σήμα του χρονόμετρου για το τέλος του αγώνα. Σε αυτή την περίπτωση, το λάθος πρέπει να διορθωθεί αμέσως μετά το τέλος του αγώνα και οι ομάδες θα παραμείνουν στο γήπεδο ή στους πάγκους της ομάδας τους.

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

- Το εμπλεκόμενο μέλος ομάδας στη διόρθωση του λάθους, είναι στον πάγκο της ομάδας, έχοντας νομίμως αντικατασταθεί αυτό το μέλος θα πρέπει να επανέλθει στον αγωνιστικό χώρο για να συμμετάσχει στη διόρθωση του λάθους και σε αυτό το σημείο, αυτό το μέλος γίνεται παίκτης.
- Μόλις συμπληρωθεί η διαδικασία της διόρθωσης, ο παίκτης αυτός μπορεί να παραμείνει στον αγώνα, εκτός και αν έχει ξανά ζητηθεί νόμιμη αντικατάσταση, στην περίπτωση αυτή, ο παίκτης θα εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο.
- Αν το μέλος ομάδας έχει αποκλεισθεί, αποβληθεί, αντικατασταθεί λόγω τραυματισμού του ή δεν μπορεί να αναγνωριστεί, ο αντικαταστάτης του που θα υποδειχθεί από τον head προπονητή θα συμμετάσχει στη διόρθωση του λάθους.

44.4 Διορθώσιμα λάθη Κατηγορία 1 – Ειδικές περιπτώσεις

44.4.1 Αδικαιολόγητη χορήγηση ελεύθερης/ων βολής/ών.

Οι ελεύθερη βολές που δόθηκαν σαν αποτέλεσμα του λάθους θα ακυρώνονται και το παιχνίδι θα ξαναρχίζει ως ακολούθως:

- Εάν το χρονόμετρο του αγώνα δεν έχει ξεκινήσει μετά το λάθος, η μπάλα θα χορηγείται για επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, στην ομάδα που της ακυρώθηκαν οι ελεύθερες βολές.
- Εάν το χρονόμετρο του αγώνα έχει ξεκινήσει μετά το λάθος, ο αγώνας θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε για την διόρθωση του λάθους.

44.4.2 Παράλειψη χορήγησης ελεύθερης/ων βολής/ών:

- Εάν δεν έχει γίνει αλλαγή της κατοχής από τη στιγμή της ανακάλυψης του λάθους, το παιχνίδι θα ξαναρχίσει μετά τη διόρθωση του λάθους όπως μετά από την εκτέλεση ελευθέρων βολών.
- Εφόσον η ίδια ομάδα πέτυχε καλάθι, αφού κατά λάθος της είχε χορηγηθεί η κατοχή της μπάλας για επαναφορά από θέση εκτός ορίων, το λάθος θα αγνοηθεί.
- Εάν το χρονόμετρο του αγώνα έχει ξεκινήσει, και υπήρξε αλλαγή κατοχής μετά την διόρθωση του λάθους, ο αγώνας θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε για την διόρθωση του λάθους.

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

Η/οι ελεύθερη/ες βολή/ές που χορηγήθηκαν και η κατοχή της μπάλας σαν μέρος της ποινής, θα ακυρώνονται. Η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους για επαναφορά εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, εκτός κι εάν εκτός αν το παιχνίδι έχει συνεχιστεί και σταμάτησε για τη διόρθωση του λάθους, σε αυτή την περίπτωση, το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που σταμάτησε για να διορθωθεί το λάθος.

44.4.4 Υπόδειξη σε λάθος παίκτης να εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ές:

Η ελεύθερη/ες βολή/ές που εκτελέσθηκαν θα ακυρωθούν και ο σωστός παίκτης θα εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ές αντικαθιστώντας όσες από λάθος εκτελέσθηκαν. Ο αγώνας θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή, εκτός εάν ο αγώνας διακόπηκε για την διόρθωση του λάθους, οπότε το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο στο οποίο σταμάτησε για να διορθωθεί το σφάλμα.

44.4.5 Λανθασμένη κατακύρωση ή ακύρωση πόντων:

Οι πόντοι θα κατακυρωθούν ή θα ακυρωθούν. Το φύλλο αγώνα θα διορθωθεί. Ο αγώνας θα συνεχιστεί από το πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε για να διορθωθεί το λάθος.

44.4.6 Καταγραφή σφάλματος σε λάθος παίκτη, head προπονητή ή ομάδας: Το φύλλο αγώνα θα διορθωθεί. Οποιοσδήποτε λανθασμένα αποκλεισμένος ή αποβλημένος παίκτης ή head προπονητής θα επανέλθει ξανά στον αγώνα. Οποιοσδήποτε παίκτης ή head προπονητής που θα έπρεπε να είχε αποκλειστεί ή αποβληθεί θα αποκλείεται ή θα αποβάλλεται.

44.4.7 Λάθος καταγραφής στο φύλλο αγώνα

- λάθος καταγραφής ή εσφαλμένη καταγραφή πόντων.
- λάθος καταγραφής ή εσφαλμένη καταγραφή φάουλ σε λάθος παίκτη, head προπονητή ή ομάδα.
- λάθος καταγραφής ή εσφαλμένη καταγραφή τάιμ άουτ σε λάθος ομάδας:

Το φύλλο αγώνα θα διορθωθεί και κάθε ενέργεια που προκύπτει, όπως αποκλεισμός ή επιστροφή παίκτη θα εφαρμοστεί στον αγώνα.

44.4.8 Λάθη στο χρονόμετρο του αγώνα, συμπεριλαμβανομένων δυσλειτουργιών, κατά την σωστή εκκίνηση ή διακοπή του χρονόμετρου του αγώνα ή στη ρύθμιση της σωστού χρόνου στο χρονόμετρο του αγώνα:
Το χρονόμετρο του αγώνα θα διορθωθεί και θα προστεθεί ή θα αφαιρεθεί χρόνος για τη διόρθωση του λάθους.

44.5 Διορθώσιμα λάθη Κατηγορία 2 – Ορισμός

Λάθη στο χρονόμετρο shot clock των 24΄΄, συμπεριλαμβανομένων δυσλειτουργιών, κατά την σωστή εκκίνηση ή διακοπή του χρονόμετρο shot clock των 24΄΄ ή στη ρύθμιση της σωστού χρόνου στο χρονόμετρο shot clock των 24΄΄

44.6 Διορθώσιμα σφάλματα Κατηγορία 2 – Γενικές διαδικασίες

44.6.1 Για να είναι διορθώσιμο το λάθος, πρέπει να ανακαλυφθεί από τους διαιτητές, τον κομισάριο, εάν παρίσταται, ή τους κριτές
• όταν η μπάλα είναι ζωντανή αμέσως μετά το λάθος και οι διαιτητές σταματούν το παιχνίδι για να διορθώσουν το λάθος, ή
• όταν οι διαιτητές έχουν σταματήσει τον αγώνα την πρώτη φορά για οποιοδήποτε λόγο και η ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας ή το δικαίωμα κατοχής της μπάλας τη στιγμή του λάθους θα διατηρεί τον έλεγχο της μπάλας ή το δικαίωμα κατοχής της μπάλας. Το χρονόμετρο shot clock των 24΄΄ θα διορθωθεί στη σωστή ώρα.

44.6.2 Τα λάθη στο χρονόμετρο shot clock των 24΄΄ των δεν διορθώνονται πλέον μετά από:
• Αλλαγή κατοχής ζωντανής μπάλας μετά το λάθος.
• Η ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας βάλει ένα έγκυρο καλάθι,
• Η μπάλα νεκρώνει όταν το χρονόμετρο του αγώνα ηχήσει για το τέλος του παιχνιδιού.

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

Άρθρο 45ο Διαιτητές, Κριτές και Κομισάριος

45.1 Οι **διαιτητές** θα είναι ένας πρώτος διαιτητής (Crew chief) και 1 ή 2 βοηθός/οί. Αυτοί θα πρέπει να βοηθιούνται από τα μέλη της γραμματείας και από έναν κομισάριο, εάν παρίσταται.

45.2 Οι **κριτές** θα είναι ο σημειωτής, ο βοηθός σημειωτή, ο χρονομέτρης και ο χειριστής της συσκευής των 24΄΄(shot clock).

45.3 Ο **κομισάριος** θα κάθεται ανάμεσα στο σημειωτή και στο χρονομέτρη. Το πρωταρχικό του καθήκον, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, είναι να εποπτεύει το έργο των κριτών και να βοηθά τον πρώτο διαιτητή (Crew chief) και τον/ους βοηθό/ούς του, για την ομαλή λειτουργία του παιχνιδιού.

45.4 Οι διαιτητές ενός παιχνιδιού, δε θα πρέπει να συνδέονται με κανένα τρόπο με καμία από τις δύο αγωνιζόμενες ομάδες.

45.5 **Οι διαιτητές, οι κριτές και ο κομισάριος, θα διεξάγουν τον αγώνα, σύμφωνα με τους παρόντες κανονισμούς και δεν έχουν καμία εξουσία να τους αλλάξουν.**

45.6 Η στολή των διαιτητών, θα αποτελείται από μία μπλούζα διαιτητή, ένα μαύρο μακρύ παντελόνι, μαύρες κάλτσες και μαύρα παπούτσια του μπάσκετ.

45.7 Οι διαιτητές και οι κριτές θα πρέπει να είναι ομοιόμορφα ντυμένοι.

`

Άρθρο 46ο Πρώτος διαιτητής (Crew chief) : Καθήκοντα και Εξουσίες

Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) θα πρέπει να:

46.1 Επιθεωρεί και εγκρίνει τον εξοπλισμό που πρόκειται να χρησιμοποιηθεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

46.2 Ορίζει το επίσημο χρονόμετρο του αγώνα, τη συσκευή των 24'' (shot clock), το χρονόμετρο μέτρησης των διαλλειμάτων-τάιμ άουτ και αναγνωρίζει τα μέλη της γραμματείας.

46.3 Επιλέγει τη μπάλα του αγώνα μεταξύ 2 τουλάχιστον χρησιμοποιημένων που προμηθεύεται από τη γηπεδούχο ομάδα.
Εφόσον καμία από τις δύο μπάλες δεν είναι κατάλληλη να χρησιμοποιηθεί ως η μπάλα του παιχνιδιού, μπορεί να επιλέξει την καλύτερη διαθέσιμη μπάλα.

46.4 Δεν επιτρέπει σε κανέναν παίκτη να φέρει αντικείμενα που μπορεί να προκαλέσουν τραυματισμό σε άλλους παίκτες.

46.5 Εκτελεί την αναπήδηση (jump - ball) στην έναρξη του πρώτου τετάρτου και την επαναφορά από θέση εκτός ορίων για την έναρξη όλων των άλλων τετάρτων και των παρατάσεων.

46.6 Έχει την εξουσία να διακόπτει το παιχνίδι, όταν οι συνθήκες το επιβάλλουν.

46.7 Έχει την εξουσία να αποφασίζει για το εάν μία ομάδα θα χάσει τον αγώνα, από υπαιτιότητα.

46.8 Εξετάζει προσεκτικά το φύλλο αγώνος στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου ή όποτε αυτός πιστεύει ότι είναι αναγκαίο.

46.9 Εγκρίνει και υπογράφει το φύλλο αγώνος στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου, **τερματίζοντας** τη διεύθυνση των διαιτητών και τη **σχέση** τους με το παιχνίδι. Η **εξουσία** των διαιτητών θα αρχίζει, όταν αυτοί φθάνουν στον αγωνιστικό χώρο 20 λεπτά πριν από την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού και τελειώνει, όταν το χρονόμετρο του αγώνος ηχήσει τη λήξη του παιχνιδιού, όπως εγκρίνεται από τους διαιτητές.

46.10 Καταγράφει, στην πίσω πλευρά του φύλλου αγώνος, στα αποδυτήρια πριν το υπογράψει:

- Οποιαδήποτε υπαιτιότητα ή σφάλμα αποκλεισμού.
- Οποιαδήποτε αντιαθλητική συμπεριφορά μελών ομάδας, προπονητών, βοηθών προπονητών και συνοδών-μελών ομάδας που συνέβησαν πριν από τα 20 λεπτά από την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού ή μεταξύ της λήξης του παιχνιδιού και την έγκριση και υπογραφή του φύλλου αγώνος.

Σε αυτή την περίπτωση, ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) (ο κομισάριος εάν παρίσταται), θα πρέπει να στείλει λεπτομερή έκθεση στην Διοργανώτρια Αρχή του πρωταθλήματος.

46.11 Λαμβάνει την τελική απόφαση όποτε είναι αναγκαίο ή όταν οι διαιτητές διαφωνούν. Για να πάρει την τελική απόφαση, μπορεί να συμβουλευτεί τον/ους βοηθό/ους διαιτητή, τον κομισάριο, εάν παρίσταται, ή και τα μέλη της γραμματείας.

46.12 Για παιχνίδια όπου χρησιμοποιείται [Σύστημα Στιγμιαίας Επανάληψης-Instant Replay System (IRS)], δείτε το Παράρτημα Στ.

46.13 Μετά που επισημάνθηκε από το χρονομέτρη, θα σφυρίζει πριν το 1ο και 3ο τέταρτο όταν 3 λεπτά και 1.5 λεπτό απομένουν για την έναρξη του τετάρτου. Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) θα σφυρίζει επίσης πριν το 2ο και 4ο τέταρτο και κάθε παράταση όταν 30 δευτερόλεπτα απομένουν για την έναρξη του τετάρτου και της παράτασης.

46.14 Έχει την εξουσία να λαμβάνει αποφάσεις για οποιοδήποτε σημείο, δεν καλύπτεται ρητά από αυτούς τους κανονισμούς.

`

Άρθρο 47ο Διαιτητές: Καθήκοντα και εξουσίες

47.1 Οι διαιτητές, έχουν την εξουσία να λαμβάνουν αποφάσεις για καταστρατηγήσεις του κανονισμού που διαπράχθηκαν μέσα ή έξω από τις γραμμές ορίων, συμπεριλαμβανομένων του τραπεζιού της γραμματείας, των πάγκων των ομάδων και των περιοχών ακριβώς πίσω από τις γραμμές.

47.2 Οι διαιτητές θα σφυρίζουν όταν γίνει μία καταστρατήγηση των κανονισμών, τελειώνει ένα τέταρτο ή μια παράταση ή οι διαιτητές πιστεύουν ότι είναι απαραίτητο να διακόψουν τον αγώνα. Οι διαιτητές δεν θα σφυρίζουν μετά από πετυχημένη καλαθιά, πετυχημένη ελεύθερη βολή ή όταν η μπάλα ζωντανεύει.

47.3 Όταν αποφασίσουν για μία προσωπική επαφή ή μία παράβαση, οι διαιτητές σε κάθε περίσταση, λαμβάνουν υπ' όψιν τους και συνεκτιμούν τις ακόλουθες θεμελιώδεις αρχές:

- Το πνεύμα και την πρόθεση των κανονισμών και την ανάγκη να διατηρηθεί η ακεραιότητα του αγώνα.
- Συνέπεια στην εφαρμογή της αρχής του "πλεονεκτήματος - μειονεκτήματος". Οι διαιτητές δεν θα επιδιώκουν την άσκοπη διακοπή της ροής του παιχνιδιού, προκειμένου να τιμωρήσουν μία τυχαία προσωπική επαφή, η οποία δεν δίνει πλεονέκτημα στον υπαίτιο παίκτη, ούτε θέτει τον αντίπαλο του σε μειονεκτική θέση.
- Συνέπεια στην εφαρμογή κοινής λογικής σε κάθε αγώνα, λαμβάνοντας υπ' όψιν τις ικανότητες των παικτών, τη στάση και τη συμπεριφορά τους, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Συνέπεια στη διατήρηση ισορροπίας μεταξύ ελέγχου και ροής του αγώνα, έχοντας "αίσθηση" του γιατί οι συμμετέχοντες προσπαθούν να κάνουν αυτό που κάνουν και σφυρίζοντας ότι είναι το σωστό για το παιχνίδι.

47.4 Σε περίπτωση υποβολής ενστάσεως από μία εκ των ομάδων, ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) (ή ο κομισάριος εάν παρίσταται) μετά την παραλαβή της ένστασης, θα αναφέρει το γεγονός γραπτώς, στη διοργανώτρια αρχή του πρωταθλήματος.

47.5 Αν ένας διαιτητής τραυματίζεται ή για οποιοδήποτε άλλο λόγο δεν μπορεί να συνεχίσει να εκτελεί τα καθήκοντα του μετά την παρέλευση 5 λεπτών από τη στιγμή του συμβάντος, το παιχνίδι θα συνεχιστεί. Ο/οι άλλος/οι διαιτητής/ές θα διαιτητεύει/ουν μόνος/οι τους για το υπόλοιπο του παιχνιδιού, εκτός εάν υπάρχει η πιθανότητα αντικατάστασης του τραυματισμένου διαιτητή, από άλλον αξιολογημένο αναπληρωματικό διαιτητή. Μετά από σύσκεψη με τον κομισάριο, εάν παρίσταται, ο/οι εναπομείναν/ντες διαιτητής/ές θα αποφασίσει/ουν για την πιθανή αντικατάσταση.

47.6 Για όλα τα διεθνή παιχνίδια, αν είναι απαραίτητο να γίνει προφορική επικοινωνία προκειμένου να ξεκαθαριστεί μία απόφαση, αυτή θα πρέπει να γίνει στην αγγλική γλώσσα.

47.7 **Κάθε διαιτητής έχει την εξουσία να παίρνει αποφάσεις στα όρια των καθηκόντων αλλά δεν έχει το δικαίωμα να αγνοεί ή να αμφισβητεί τις αποφάσεις που πήρε ο/οι άλλος/οι διαιτητής/ές.**

47.8 **Η εφαρμογή και η ερμηνεία των Επίσημων Κανονισμών Καλαθοσφαίρισης από τους διαιτητές, ανεξάρτητα από εάν πάρθηκε ή όχι μια σαφής απόφαση, είναι τελικές και δεν μπορεί να γίνει ένσταση ή να αγνοηθούν, εκτός από τις περιπτώσεις που επιτρέπεται μία ένσταση (Βλέπε Παράρτημα Γ)**

Άρθρο 48ο Σημειωτής και βοηθός σημειωτή: καθήκοντα

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

- Τις ομάδες με την καταχώρηση των ονομάτων και των αριθμών των παικτών που πρόκειται να ξεκινήσουν το παιχνίδι και όλους τους αναπληρωματικούς που συμμετέχουν στο παιχνίδι. Όταν υπάρχει μία καταστρατήγηση των κανονισμών που αφορά τους 5 παίκτες που ξεκινούν το παιχνίδι, τους αναπληρωματικούς ή τα νούμερα των παικτών, θα ειδοποιεί τον πλησιέστερο διαιτητή όσο πιο γρήγορα γίνεται.
- Το τρέχον αποτέλεσμα των πόντων που επιτεύχθηκαν, από καλαθιές και ελεύθερες βολές.
- Τα χρεωμένα σφάλματα σε κάθε παίκτη. Ο σημειωτής θα καταγράφει τα χρεωμένα σφάλματα εναντίον κάθε προπονητή και πρέπει να ειδοποιεί αμέσως ένα διαιτητή πότε ένας προπονητής πρέπει να αποβληθεί. Επίσης ο σημειωτής θα πρέπει να ειδοποιεί ένα διαιτητή αμέσως ότι ένας παίκτης θα πρέπει να αποβληθεί, εάν αυτός έχει διαπράξει 2 τεχνικά ή 2 αντιαθλητικά σφάλματα, ή 1 τεχνικό και 1 αντιαθλητικό σφάλμα.
- Τάϊμ άουτς. Ο σημειωτής θα πρέπει να ενημερώνει τον προπονητή, μέσω ενός διαιτητή, ότι δεν έχει άλλα διαθέσιμα τάϊμ άουτ στο στο τρέχων ημίχρονο ή στην παράταση.
- Την επόμενη εναλλασσόμενη κατοχή, με τη χρησιμοποίηση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής. Ο σημειωτής θα ρυθμίζει την κατεύθυνση του βέλους εναλλασσόμενης κατοχής, αμέσως μετά το τέλος του πρώτου ημιχρόνου καθώς οι ομάδες θα αλλάξουν καλάθια για το δεύτερο ημίχρονο.
- Για κάθε ομάδα την αμφισβήτηση-challenge προπονητή που έχει χορηγηθεί. Ο σημειωτής θα πρέπει να ειδοποιεί τον πλησιέστερο διαιτητή αμέσως όταν ένας προπονητής αιτείται λανθασμένα για δεύτερη φορά αμφισβήτηση-challenge.

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

48.3 Εάν ένα λάθος ανακαλύπτεται στο φύλλο αγώνος:

- Στη διάρκεια του αγώνα, ο χρονομέτρης πρέπει να περιμένει τη στιγμή που θα νεκρωθεί η μπάλα για πρώτη φορά, πριν ηχήσει την κόρνα.
- Ο σημειωτής θα πρέπει να συμβουλεύει τον πρώτο διαιτητή (Crew chief), και να διορθώνονται τα λάθη στο φύλλο αγώνα, όταν το λάθος ανακαλύπτεται στο χρονικά πλαίσια που καθορίζονται από το άρθρο 44 (διορθώσιμα λάθη).
- Όταν το λάθος δεν ανακαλύπτεται στο χρονικά πλαίσια που καθορίζονται από το άρθρο 44 (διορθώσιμα λάθη) το λάθος δε μπορεί πλέον να διορθωθεί. Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) ή ο κομισάριος εάν παρίσταται, θα στέλνει μία λεπτομερή αναφορά στη διοργανώτρια αρχή του πρωταθλήματος.

Άρθρο 49ο Χρονομέτρης: Καθήκοντα

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

`

- Μετρά τον αγωνιστικό χρόνο, τα τάϊμ άουτς και τα διαλείμματα του παιχνιδιού.
- Διασφαλίζει ότι η κόρνα του αγώνος θα ηχεί πολύ δυνατά και αυτόματα στο τέλος ενός τετάρτου ή μιας παράτασης.
- Χρησιμοποιεί οποιοδήποτε δυνατό μέσο, για να ενημερώσει αμέσως τους διαιτητές αν το σήμα του αποτύχει να ηχήσει ή δεν ακουστεί.
- Δείχνει τον αριθμό των σφαλμάτων που έχουν διαπραχθεί από κάθε παίκτη, σηκώνοντας την πινακίδα σφαλμάτων παίκτη, με τρόπο που να είναι ορατός και προς τους δύο προπονητές.
- Δείχνει όταν ένας παίκτης ή προπονητής έχουν αποβληθεί σηκώνοντας την πινακίδα αποβολής (GD).
- Ενημερώνει αμέσως ένα διαιτητή, όταν χρεώνονται 5 σφάλματα σε οποιοδήποτε παίκτη.
- Τοποθετεί το δείκτη των ομαδικών σφαλμάτων στο άκρο του τραπεζιού της γραμματείας, πλησιέστερα προς τον πάγκο της ομάδας η οποία βρίσκεται σε κατάσταση ποινής ομαδικών σφαλμάτων, όταν η μπάλα ζωντανεύει μετά το τέταρτο ομαδικό σφάλμα σε ένα τέταρτο.
- Διαχειρίζεται τις αντικαταστάσεις.
- Διαχειρίζεται τα τάϊμ άουτς. Ο χρονομέτρης θα πρέπει να ειδοποιεί τους διαιτητές για την ευκαιρία τάϊμ άουτ όταν η ομάδα το έχει ζητήσει.
- Ηχεί το σήμα του, μόνο όταν η μπάλα είναι νεκρή και πριν ζωντανέψει εκ νέου. Ο ήχος του σήματός του χρονομέτρη, δεν σταματά το χρονόμετρο του παιχνιδιού ή το παιχνίδι, ούτε νεκρώνει τη μπάλα.

49.2 Ο χρονομέτρης θα μετρά τον **αγωνιστικό χρόνο** ως ακολούθως:

- Ξεκινά το χρονόμετρο του παιχνιδιού όταν:
  - Στη διάρκεια της αναπήδησης, η μπάλα αγγιχτεί νόμιμα από έναν εκ των δύο αναπηδώντων.
  - Μετά από μία ανεπιτυχή τελευταία ελεύθερη βολή και ενώ η μπάλα παραμένει ζωντανή, αυτή αγγίζει ή αγγίζεται από έναν παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.
  - Κατά τη διάρκεια μιας επαναφοράς από εκτός ορίων, όταν η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από έναν παίκτη μέσα στον αγωνιστικό χώρο.
- Σταματά το χρονόμετρο του παιχνιδιού όταν:
  - Τελειώσει ο αγωνιστικός χρόνος για ένα τέταρτο ή μια παράταση, εάν δεν σταματήσει αυτόματα, το χρονόμετρο από μόνο του.
  - Ένας διαιτητής σφυρίξει, ενώ η μπάλα είναι ζωντανή.
  - Μπει καλάθι σε βάρος της ομάδας η οποία έχει ζητήσει ένα τάϊμ-άουτ.
  - Μπει καλάθι όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο για το τέλος του 4ου τετάρτου ή σε κάθε παράταση.
  - Ηχήσει η συσκευή των 24’’(shot clock), ενώ η ομάδα έχει τον έλεγχο της μπάλας.

49.3 Ο χρονομέτρης θα μετρά το χρόνο ενός τάϊμ άουτ ως εξής:

- Ξεκινά το χρονόμετρο αμέσως μόλις ο διαιτητής σφυρίξει και δώσει το σήμα του τάϊμ αουτ.
- Ηχεί το σήμα του μετά την πάροδο 50 δευτερολέπτων.
- Ηχεί το σήμα του όταν το τάϊμ άουτ, τελειώσει.

49.4 Ο χρονομέτρης θα μετρά το **διάλειμμα του παιχνιδιού** ως ακολούθως:

- Ξεκινά το χρονόμετρο αμέσως όταν ένα προηγούμενο τέταρτο έχει τελειώσει.
- Ειδοποιεί τους διαιτητές πριν την 1ο και 3ο τέταρτο όταν, 3 λεπτά και κατόπιν 1.5 λεπτό υπολείπονται για την έναρξη του τετάρτου.

- Ηχεί το σήμα του, πριν της έναρξη του 2ου, και 4ου τετάρτου και κάθε παράτασης, όταν 30 δευτερόλεπτα υπολείπονται για την έναρξη της τετάρτου.
- Ηχεί το σήμα του και ταυτόχρονα σταματά το χρονόμετρο του αγώνος αμέσως μόλις τερματιστεί ένα διάλλειμα παιχνιδιού.

Άρθρο 50ο Χειριστής των 24'' (shot clock): Καθήκοντα

Ο χειριστής των 24'' (shot clock), θα εφοδιάζεται με μια συσκευή 24'' (shot clock) και την λειτουργεί έτσι ώστε να:

50.1 **Αρχίζει ή επαναρχίζει** όταν:

- Στον αγωνιστικό χώρο, μία ομάδα αποκτά τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο. Το απλό άγγιγμα της μπάλας από έναν αντίπαλο, δεν αρχίζει μια νέα περίοδο 24'' (shot clock), εφ' όσον ο έλεγχος της μπάλας παραμένει στην ίδια ομάδα.
- Σε μια επαναφορά από εκτός ορίων, η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από οποιοδήποτε παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.

50.2 **Σταματά αλλά, δεν επαναρυθμίζει,** με ορατό τον υπολειπόμενο χρόνο, όταν η ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας, κερδίζει μία επαναφορά από εκτός ορίων σαν αποτέλεσμα:

- Της εξόδου της μπάλας εκτός ορίων.
- Του τραυματισμού ενός παίκτη της ίδιας ομάδας.
- Μιας τεχνικής ποινής που καταλογίζεται σε αυτή την ομάδα.
- Μιας διαδικασίας αναπήδησης (όχι όταν η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό).
- Ενός διπλού σφάλματος.
- Μιας ακύρωσης ισοδύναμων ποινών εναντίων και των δύο ομάδων.

Σταματά αλλά επίσης δεν επαναρυθμίζεται, με ορατό τον υπολειπόμενο χρόνο, όταν στην ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας, χορηγείται επαναφορά στο εμπρός γήπεδο και 14 δευτερόλεπτα ή περισσότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24''άρων (shot clock) σαν αποτέλεσμα ενός σφάλματος ή μιας παράβασης.

50.3 **Σταματά και επαναρυθμίζει στα 24 δευτερόλεπτα**, χωρίς ορατή ένδειξη όταν:

- Η μπάλα νόμιμα μπει στο καλάθι.
- Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη του αντίπαλου καλαθιού και ελέγχεται από την ομάδα που δεν είχε το έλεγχο της μπάλας πριν αυτή αγγίξει τη στεφάνη.
- Στην ομάδα χορηγείται επαναφορά από εκτός ορίων στο δικό της πίσω γήπεδο:
  - Ως αποτέλεσμα σφάλματος ή παράβασης (όχι εξόδου της μπάλας εκτός ορίων).
  - Ως αποτέλεσμα μιας κατάστασης αναπήδησης για την ομάδα που προηγουμένως δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας.
  - Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με την ομάδα που έχει το έλεγχο της μπάλας.
  - Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με καμία από τις ομάδες, εκτός και εάν οι αντίπαλοι μπαίνουν σε μειονέκτημα.
- Στην ομάδα χορηγείται ελεύθερη/ες βολή/ές.

50.4 **Σταματά και επαναρρυθμίζεται στα 14** δευτερόλεπτα, με ορατή ένδειξη των 14άρων, όταν:

- Η ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας, της χορηγείται μία επαναφορά από εκτός ορίων στο εμπρός γήπεδο και 13

δευτερόλεπτα ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24’’ (shot clock):

- Ως αποτέλεσμα σφάλματος ή παράβασης (όχι εξόδου της μπάλας εκτός ορίων).
- Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με την ομάδα που έχει το έλεγχο της μπάλας.
- Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με καμία από τις ομάδες, εκτός και εάν οι αντίπαλοι μπαίνουν σε μειονέκτημα.

- Η ομάδα η οποία προηγουμένως δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας της χορηγείται μία επαναφορά από εκτός ορίων στο εμπρός γήπεδο ως αποτέλεσμα ενός:
  - Προσωπικού σφάλματος ή παράβασης (συμπεριλαμβανομένης και της εξόδου της μπάλας εκτός ορίων)
  - Jump ball (αναπήδηση).
- Στην ομάδα θα χορηγείται επαναφορά από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο, σαν αποτέλεσμα ενός αντιαθλητικού ή ενός σφάλματος αποβολής.
- Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη σε μια ανεπιτυχή προσπάθεια για καλάθι, (συμπεριλαμβανομένου όταν η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό).
- μιας τελευταίας ελεύθερης βολής, ή σε μια πάσα, εάν η ομάδα που κερδίζει εκ νέου τον έλεγχο της μπάλας είναι η ίδια που είχε τον έλεγχο της μπάλας πριν η μπάλα ακουμπήσει τη στεφάνη.
- Όταν το ρολόι του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4ο τέταρτο και σε κάθε παράταση, μετά από ταϊμ άουτ που χορηγήθηκε στην ομάδα που είχε το δικαίωμα της κατοχής της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο και ο προπονητής αποφασίζει ότι το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από εκτός ορίων για την ομάδα του, από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδό του και με 14 δευτερόλεπτα ή περισσότερα να εμφανίζονται στη συσκευή των 24άρων δευτερολέπτων (shot clock) τη στιγμή που το χρονόμετρο σταμάτησε.

50.5 Σταματά και δεν λειτουργεί, μετά που η μπάλα νεκρώνεται και το χρονόμετρο του αγώνος έχει σταματήσει σε οποιαδήποτε τέταρτο ή παράταση, όταν δεν υπάρχει έλεγχος της μπάλας για οποιαδήποτε ομάδα και απομένουν λιγότερα από 14 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνος. Η συσκευή των 24’’ (shot clock) δεν σταματά το χρονόμετρο του αγώνα ούτε προκαλεί το νέκρωμα της μπάλας, εκτός κι εάν η ομάδα είχε τον έλεγχο της μπάλας.

Α – ΤΑ ΣΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

Α1. Τα σήματα όπως αυτά αποτυπώνονται σε αυτούς τους κανονισμούς, είναι τα μόνα επίσημα σήματα των διαιτητών.

Α2. Όταν αυτά αναφέρονται στη γραμματεία, συνίσταται να **υποστηρίζονται και λεκτικά** στη διάρκεια της επικοινωνίας (σε διεθνείς αγώνες, στην αγγλική γλώσσα).

Α3. Είναι σημαντικό ότι και τα εγκεκριμένα άτομα στο τραπέζι της γραμματείας θα πρέπει να είναι εξοικειωμένα με αυτά τα σήματα.

ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΗ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣΗ

ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΤΑΪΜ ΑΟΥΤΣ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Χιαστί βραχίονες

ΓΝΕΨΙΜΟ

Παλαμη κινηση απο τον αγκώνα προς τα πάνω

ΧΟΡΗΓΗΣΗ TIME OUT

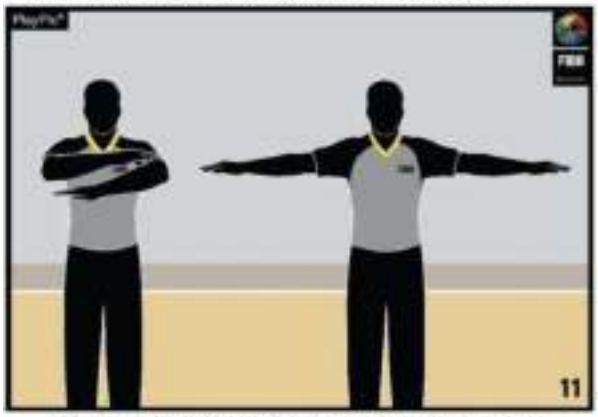
Σχηματισμος 'Τ' με το δαχτυλο κάθετο στην οριζόντια παλάμη

ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΟ TIME OUT

Τεντωμένοι βραχίονες – σφιχτές γροθιές

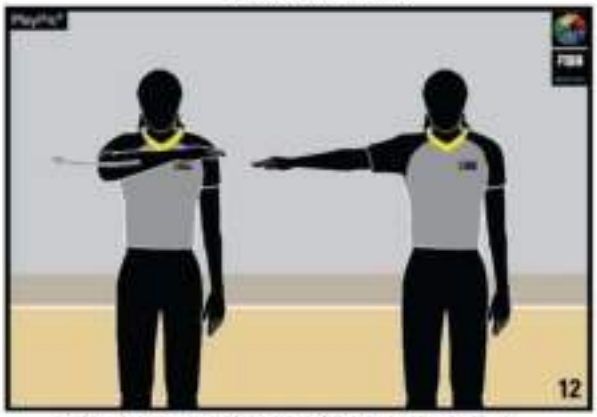
ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΑ

ΑΚΥΡΩΣΗ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ-ΑΚΥΡΩΣΗ ΑΓΩΝΑ



Κίνηση ψαλιδιού οριζόντια στο ύψος του στήθους

ΟΡΑΤΟ ΜΕΤΡΗΜΑ



Μέτρημα με παράλληλη κίνηση του βραχίονα

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Γροθιά-κάθετος αντίχειρας

ΑΝΑΝΕΩΣΗ 24''

Εκτεταμένος δείκτης-περιστροφική κίνηση χεριού

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ Η/ΚΑΙ ΕΚΤΟΣ ΟΡΙΩΝ

Οριζόντιος βραχίονας-παράλληλος στις πλάγιες γραμμές

ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΟ ΚΡΑΤΗΜΑ ΜΠΑΛΑΣ/ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΑΝΑΠΗΔΗΣΗΣ

Κάθετοι αντίχειρες–κατεύθυνση παιχνιδιού

`

ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ

ΒΗΜΑΤΑ

Περιστρεφόμενες γροθιές

ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΝΤΡΙΜΠΛΑ: ΔΙΠΛΗ ΝΤΡΙΜΠΛΑ

Παλλόμενη κίνηση με τις παλάμες

ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΝΤΡΙΜΠΛΑ: ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΜΠΑΛΑΣ

Μισή περιστροφή με την παλάμη

3 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ

Εκτεταμένος βραχιονας- 3 δάχτυλα

5 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ

Σημα 5 δαχτύλων

8 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ

Σημα 8 δαχτυλων

24 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ

Δαχτυλα αγγιξουν τον ωμο

ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ ΣΤΟ ΠΙΣΩ ΓΗΠΕΔΟ

Κινούμενη παλάμη μπροστά από το σώμα

ΣΚΟΠΙΜΟ ΚΤΥΠΗΜΑ Ή ΜΠΛΟΚΑΡΙΣΜΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

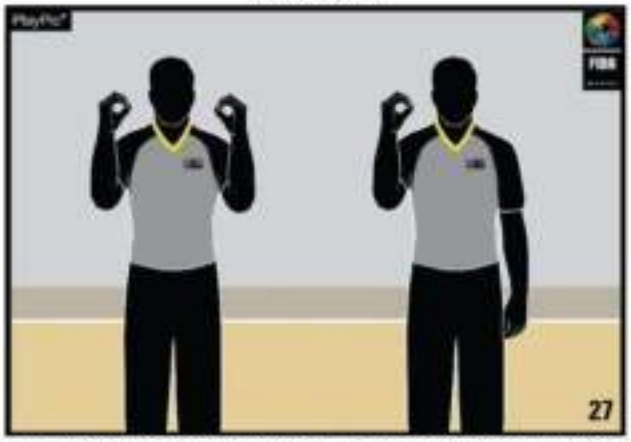
Υπόδειξη ποδιού

ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ/ΠΑΡΕΜΒΟΛΗ

Περιστροφή του εκτεταμένου δείκτη με κυκλική κίνηση πάνω από το άλλο χέρι

ΑΡΙΘΜΟΙ ΠΑΙΚΤΩΝ

No. 00 και 0



Και τα δύο χέρια σχηματίζουν το μηδέν

Το δεξί χέρι σχηματίζει το μηδέν

No. 1-5

Το δεξί χέρι σχηματίζει τον αριθμό 1 έως 5

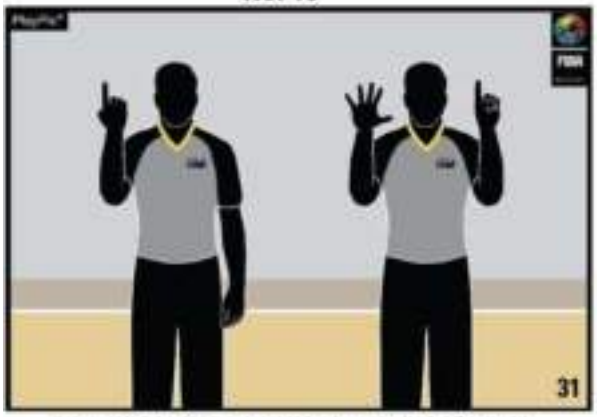
No. 6-10

Το δεξί χέρι σχηματίζει το 5, το αριστερό χέρι σχηματίζει από το 1 έως 5

No. 11-15

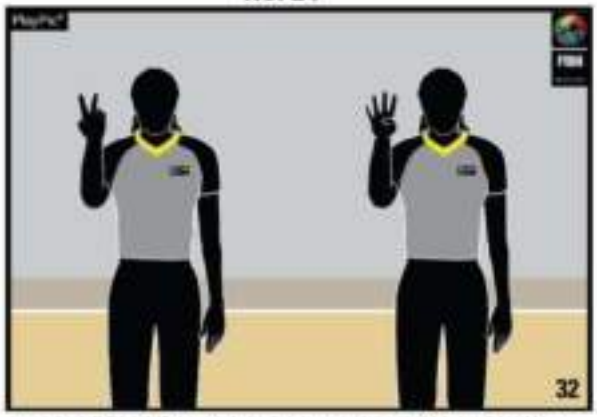
Το δεξί χέρι σχηματίζει σφιγμένη γροθιά, το αριστερό χέρι από το 1 έως 5

No. 16



Αρχικά το χέρι αντεστραμμένο δείχνει το No. 1 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν τα ανοιχτό χέρι δείχνει το 6 για τις μονάδες

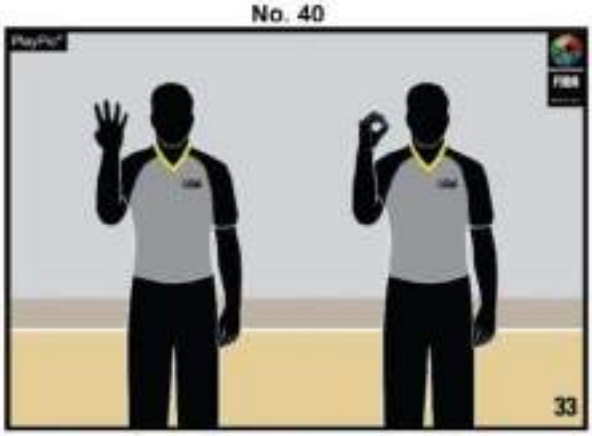
No. 24



Αρχικά το χέρι αντεστραμμένο δείχνει το No. 2 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν τα ανοιχτό χέρι δείχνει το 4 για τις μονάδες

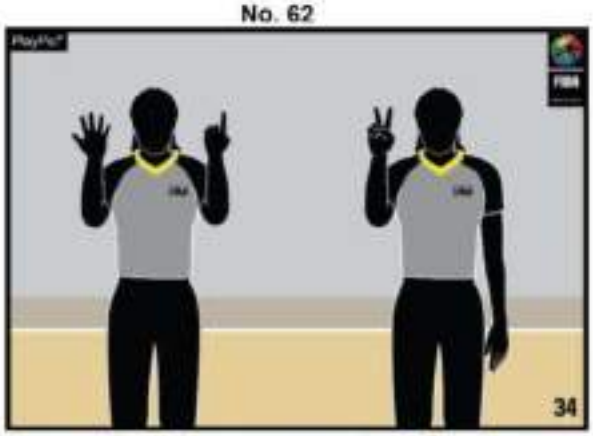
`

No. 40



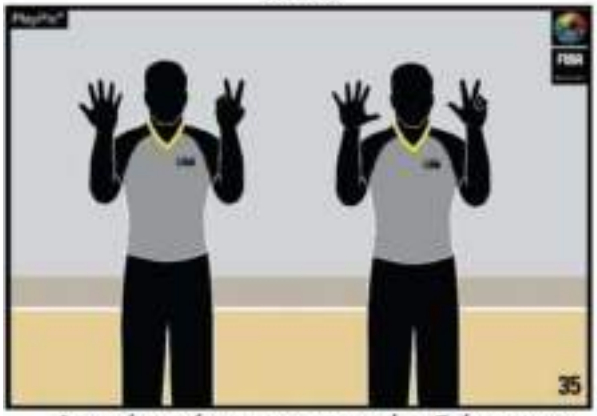
Αρχικά το χέρι αντεστραμμένο δείχνει το No. 4 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν τα ανοιχτό χέρι δείχνει το 0 για τις μονάδες

No. 62



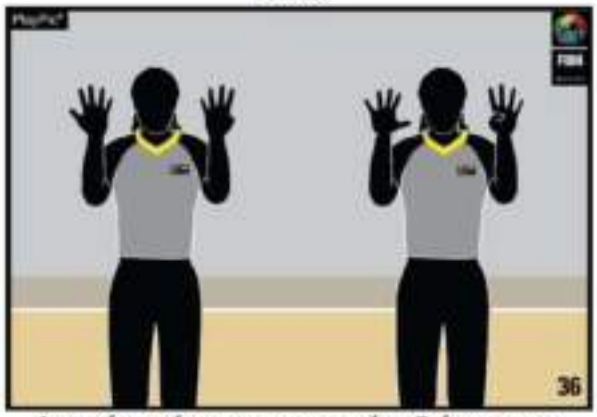
Αρχικά το χέρι αντεστραμμένο δείχνει το No. 6 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν τα ανοιχτό χέρι δείχνει το 2 για τις μονάδες

No. 78



Αρχικά το χέρια αντεστραμμένα δείχνουν το No. 7 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν τα χέρια δείχνουν το 8 για τις μονάδες

No. 99



Αρχικά το χέρια αντεστραμμένα δείχνουν το No. 9 για τα δεκαδικά ψηφία και κατόπιν τα χέρια δείχνουν το 9 για τις μονάδες

ΕΙΔΟΣ ΣΦΑΛΜΑΤΟΣ

ΚΡΑΤΗΜΑ

Κράτημα του κάτω μέρος του καρπού

BLOCKING (ΑΜΥΝΤΙΚΟ) ΠΑΡΑΝΟΜΟ ΣΚΡΙΝ (ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ)

Και τα δύο χέρια στο ισχίο

ΣΠΡΩΞΙΜΟ Ή ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΩΡΙΣ ΤΗ ΜΠΑΛΑ

Μίμηση του σπρωξίματος

ΚΡΑΤΗΜΑ ΧΕΡΙΟΥ HANDCHECKING

Κράτημα του καρπού και κίνηση εμπρός

`

ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΧΕΡΙΩΝ

Χτύπημα καρπού

ΠΕΣΙΜΟ (ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ) ΜΕ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ

Σφιγμένη γροθιά χτυπά την ανοιχτή παλάμη

ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΕΠΑΦΗ ΣΤΟ ΧΕΡΙ

Χτύπημα με την παλάμη στο πήχη του άλλου χεριού

ΓΑΝΤΖΩΜΑ (HOOKING)

Κίνηση του βραχίονα από εμπρός προς τα πίσω

ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΟΣ ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

Κάθετη κίνηση βραχιόνων πάνω κάτω

ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΗ ΤΑΛΑΝΤΩΣΗ ΤΟΥ ΒΡΑΧΙΟΝΑ

Ταλάντωση του βραχίονα προς τα κάτω

ΚΤΥΠΗΜΑ ΣΤΟ ΚΕΦΑΛΙ

Μίμηση της επαφής στο κεφάλι

ΣΦΑΛΜΑ ΚΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

Δείξιμο κατεύθυνσης με σφιγμένη γροθιά προς το καλάθι της επιτιθέμενης ομάδας

ΣΦΑΛΜΑ ΣΕ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΓΙΑ ΚΑΛΑΘΙ

Σφιγμένη γροθιά ψηλά, ακολουθούμενη με την ένδειξη του αριθμού των ελευθέρων βολών

ΣΦΑΛΜΑ ΟΧΙ ΣΕ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΓΙΑ ΚΑΛΑΘΙ

Σφιγμένη γροθιά ψηλά, ακολουθούμενη με δείξιμο στο έδαφος

Pass off

Απόφαση παίκτη να κάνει πάσα-ακύρωση προσπάθειας σε σουτ

ΕΙΔΙΚΑ ΣΦΑΛΜΑΤΑ

ΔΙΠΛΟ ΣΦΑΛΜΑ

Σταυρωτές σφιγμένες γροθιές και με τα δύο χέρια

ΤΕΧΝΙΚΟ ΣΦΑΛΜΑ

παλάμες

ΑΝΤΙΑΘΛΗΤΙΚΟ ΣΦΑΛΜΑ

από το κεφάλι

ΣΦΑΛΜΑ ΑΠΟΒΟΛΗΣ

ψηλα και στα δυο χεριά

ΠΡΟΣΠΟΙΗΣΗ ΣΦΑΛΜΑΤΟΣ

Σήκωμα του βραχίονα από κάτω προς τα πάνω δύο φορές

ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΥΠΕΡΒΑΣΗ ΤΗΣ ΓΡΑΜΜΗΣ ΟΡΙΩΝ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΠΑΝΑΦΟΡΑΣ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

Κίνηση βραχίονα παράλληλα με τη γραμμή ορίων (στα τελευταία 2 λεπτά του 4ου τέταρτου και της παράτασης)

`

ΣΥΣΤΗΜΑ Σ.Σ.Ε. (Instant Replay System)

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΚΑΤΑΛΟΓΙΣΜΟΥ ΣΦΑΛΜΑΤΟΣ-ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΤΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ

`

ΧΟΡΗΓΗΣΗ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΒΟΛΩΝ – ΕΝΕΡΓΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ (Lead)

1 ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΟΛΗ

1 ΔΑΚΤΥΛΟ ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ

2 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ

2 ΔΑΚΤΥΛΑ ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ

3 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ

3 ΔΑΚΤΥΛΑ ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ

ΧΟΡΗΓΗΣΗ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΒΟΛΩΝ–ΜΗ ΕΝΕΡΓΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ (Trail στους 2-Center στους 3 διαιτητές)

1 ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΟΛΗ

ΒΡΑΧΙΟΝΑΣ ΚΑΙ ΔΕΙΚΤΗΣ ΟΡΘΙΟΣ

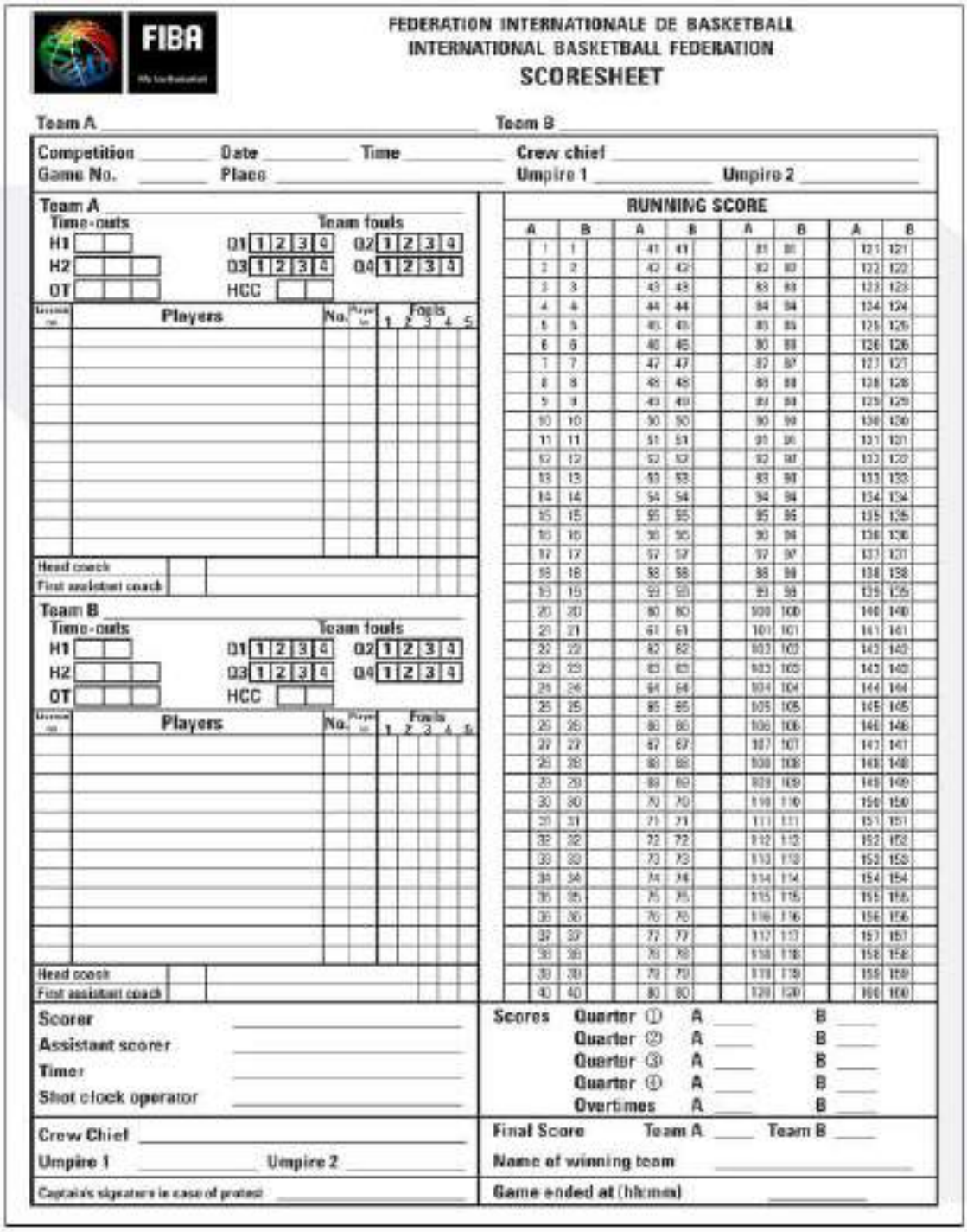
2 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ

ΠΑΛΑΜΕΣ ΟΡΘΙΕΣ ΚΑΙ ΣΤΑ 2 ΧΕΡΙΑ

3 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ

3 ΔΑΚΤΥΛΑ ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΑ ΚΑΙ ΣΤΑ 2 ΧΕΡΙΑ

Β - ΤΟ ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ


FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A _____ Team B _____

Competition _____ Date _____ Time _____ Crew chief _____
Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Team A _____
Time-outs: H1 ___ H2 ___ OT ___
Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC ___

Uniform no.	Players	No.	Player no.	Fouls 1	2	3	4	5
Head coach								
First assistant coach								

Team B _____
Time-outs: H1 ___ H2 ___ OT ___
Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC ___

Uniform no.	Players	No.	Player no.	Fouls 1	2	3	4	5
Head coach								
First assistant coach								

RUNNING SCORE

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

Scorer _____
Assistant scorer _____
Timer _____
Shot clock operator _____

Scores: Quarter ① A ___ B ___; Quarter ② A ___ B ___; Quarter ③ A ___ B ___; Quarter ④ A ___ B ___; Overtimes A ___ B ___

Crew Chief _____
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Final Score Team A ___ Team B ___
Name of winning team _____

Captain's signature in case of protest _____
Game ended at (h:mm) _____

Διάγραμμα 7 Φύλλο αγώνος

Β.1 Το φύλλο αγώνος, όπως παρουσιάζεται στο Σχεδιάγραμμα 8, είναι το μόνο εγκεκριμένο από την Τεχνική Επιτροπή της F.I.B.A.

Β.2 Αποτελείται από 1 πρωτότυπο και από 3 αντίγραφα το καθένα με διαφορετικό χρώμα. Το πρωτότυπο, σε άσπρο χαρτί, είναι για την F.I.B.A.. Το πρώτο αντίγραφο, σε μπλε χαρτί, είναι για τη Διοργανώτρια αρχή, το δεύτερο αντίγραφο, σε ροζ χαρτί, είναι για τη νικήτρια ομάδα και το τελευταίο αντίγραφο, σε κίτρινο χαρτί, είναι για την ηττημένη ομάδα.

`

Σημείωση: 1. Ο σημειωτής θα χρησιμοποιεί 2, διαφορετικού χρώματος στυλό, ΚΟΚΚΙΝΟ για το 1ο & 3ο τέταρτο και ΜΠΛΕ ή ΜΑΥΡΟ για το 2ο & 4ο τέταρτο. Για όλα τα επιπλέον τέταρτα, όλες οι εγγραφές θα γίνονται με ΜΠΛΕ ή ΜΑΥΡΟ (το ίδιο χρώμα με το 2ο και το 4ο τέταρτο).

2. Το φύλλο αγώνος μπορεί να προετοιμάζεται και να συμπληρώνεται ηλεκτρονικά.

Β.3 **Τουλάχιστον 40 λεπτά πριν από την έναρξη του παιχνιδιού**, ο σημειωτής οφείλει να ετοιμάσει το φύλλο αγώνος με τον ακόλουθο τρόπο:

Β.3.1 Καταχωρεί τα ονόματα των 2 ομάδων στις αντίστοιχες θέσεις που βρίσκονται στην κορυφή του φύλλου αγώνος. Η **ομάδα "Α'"**. θα πρέπει να είναι πάντα η τοπική (γηπεδούχος) ομάδα ή για τουρνουά ή για αγώνες σε ουδέτερα γήπεδα, η ομάδα που αναφέρεται πρώτη στο πρόγραμμα. Η άλλη θα είναι η **ομάδα "Β'"**.

Β.3.2 Αυτός κατόπιν θα καταχωρήσει:

- Την ονομασία της διοργάνωσης,
- Τον αριθμό του αγώνα,
- Την ημερομηνία, την ώρα και τον τόπο τέλεσης αγώνα,
- Τα ονόματα του πρώτου διαιτητή (Crew chief) και του/ων βοηθού/ών και την εθνικότητά τους (κωδικός IOC)

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A HOOPERS Team B POINTERS

Competition WCM Date 22.11.2017 Time 20:00 Crew chief WALTON, M. (USA)
Game No. 5 Place GENEVA Umpire 1 CHANG, Y. (CHN) Umpire 2 BARTOK, K. (HUN)

Διάγραμμα 8 Η επικεφαλίδα του φύλλου αγώνα

Β.3.3 Η ομάδα **"Α"** καταλαμβάνει το επάνω μέρος του φύλλου αγώνος και η ομάδα **"Β"** το κάτω μέρος.

Β.3.3.1 Στην πρώτη στήλη, ο σημειωτής θα καταχωρίσει τον αριθμό [τα 3 τελευταία ψηφία] του δελτίου κάθε παίκτη, head προπονητή, πρώτου βοηθού προπονητή. Στην περίπτωση σειράς αγώνων του ιδίου τουρνουά, οι αριθμοί των δελτίων των αθλητών θα πρέπει να αναγράφονται μόνο στον πρώτο αγώνα της ομάδας αυτής.

Β.3.3.2 Στη δεύτερη στήλη, ο σημειωτής θα καταχωρεί το όνομα και το επίθετο του κάθε αθλητή, σύμφωνα με την αρίθμηση των εμφανίσεών τους, με ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ, χρησιμοποιώντας τη σχετική λίστα που παρέχεται από τον προπονητή ή τον αντιπρόσωπό του. Ο αρχηγός της ομάδας σημειώνεται με την καταχώρηση (CAP) αμέσως μετά το όνομα του.

Β.3.3.3 Εάν μια ομάδα παρουσιάζει λιγότερους από 12 παίκτες, ο σημειωτής θα χαράξει μια γραμμή κατά μήκος των κενών για τον αριθμό δελτίου του παίκτη, το όνομα, τον αριθμό, τη συμμετοχή, στη γραμμή κάτω από τον τελευταίο παίκτη που έχει εισαχθεί. Εάν υπάρχουν λιγότεροι από 11 παίκτες, η οριζόντια γραμμή πρέπει να χαραχτεί οριζόντια μέχρι να φτάσει στο χώρο σφαλμάτων του παίκτη και να συνεχίσει διαγώνια προς τα κάτω.

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5						
002	JONES, M.	8						
003	SMITH, E.	9						
004	FRANK, Y.	12						
010	NANCE, L.	18						
012	KING, H. (CAP)	22						
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25						
021	MARTINEZ, M.	33						
022	SANCHES, N.	42						
Coach	LOOR, A.							
Assistant Coach	MONTA, B.							

Διάγραμμα 9 Ομάδες στο φύλλο αγώνα (πριν το παιχνίδι)

Β.3.4 Στο κάτω μέρος του τμήματος, το οποίο είναι αφιερωμένο στην κάθε ομάδα, ο σημειωτής οφείλει να καταχωρήσει (με **ΚΕΦΑΛΑΙΑ** γράμματα) τα ονόματα του προπονητή και του βοηθού προπονητή της ομάδας.

Β.3.5 Στο κάτω μέρος του φύλου αγώνος, ο σημειωτής θα καταχωρεί (με **ΚΕΦΑΛΑΙΑ** γράμματα) το όνομα του, του βοηθού σημειωτή, του χρονομέτρη και του χειριστή των 24άρων.

Β.4 **Τουλάχιστον 10 λεπτά πριν την προγραμματισμένη έναρξη του παιχνιδιού** κάθε προπονητής οφείλει:

Β.4.1 Να επιβεβαιώσει τη συμφωνία του με τα ονόματα και τους αντίστοιχους αριθμούς των μελών της ομάδας του.

Β.4.2 Να επιβεβαιώσει τα ονόματα του προπονητή και του βοηθού προπονητή. Αν δεν υπάρχει head προπονητής ούτε πρώτος βοηθός προπονητή, ο αρχηγός θα ενεργεί ως προπονητής και θα υποδειχθεί με την αναγραφή (CAP) μετά το όνομά του.

Head coach	607	KING, H. (CAP)			
First assistant coach					

Β.4.3 Να σημειώνει τους 5 παίκτες, που ξεκινούν το παιχνίδι, με ένα μικρό "x" δίπλα στον αριθμό του παίκτη στη στήλη του.

Β.4.4 Να υπογράψει το φύλλο αγώνος.

Ο head προπονητής της ομάδας "Α'" θα να είναι ο πρώτος που θα δώσει τις παραπάνω πληροφορίες.

Β.5 **Με την έναρξη του παιχνιδιού**, ο σημειωτής κυκλώνει τα "x" των 5 παικτών κάθε ομάδας, που ξεκινούν το παιχνίδι.

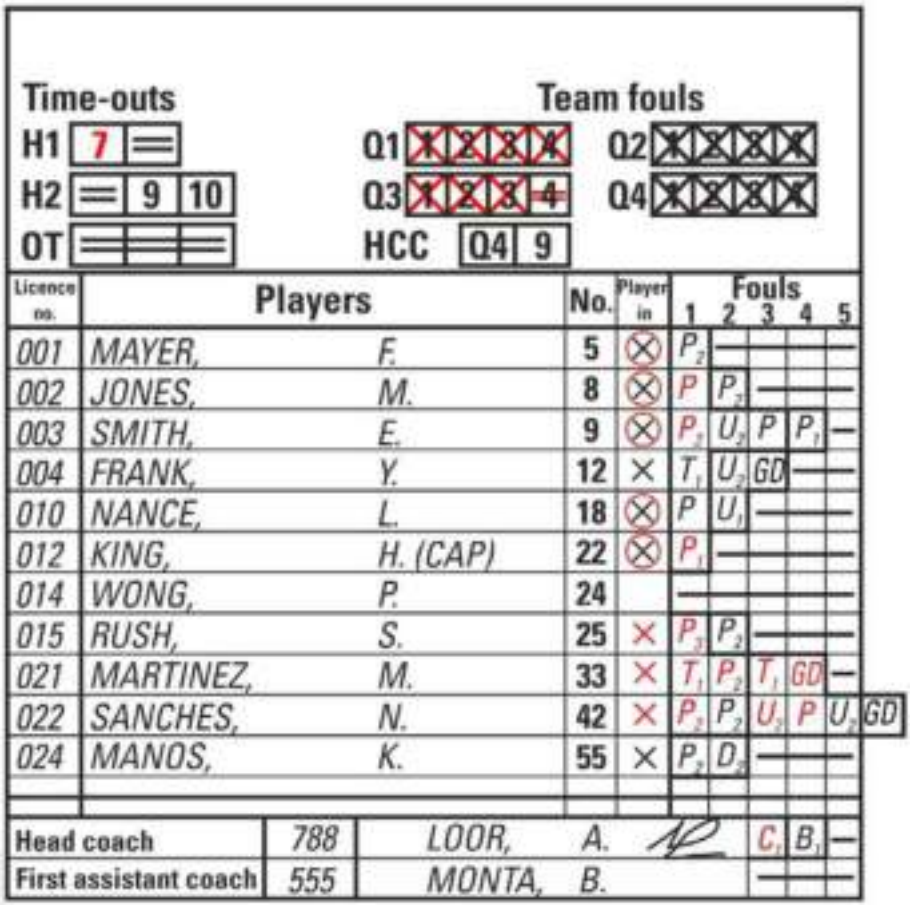
Β.6 **Στη διάρκεια του παιχνιδιού**, ο σημειωτής θα σημειώνει ένα μικρό "x" (χωρίς κύκλο) στη στήλη συμμετοχής του παίκτη, όταν αυτός ως αναπληρωματικός μπαίνει στο παιχνίδι για πρώτη φορά, σαν παίκτης.

Β.7 Τάϊμ άουτς

Β.7.1 Χορηγούμενα τάϊμ-άουτς θα πρέπει να καταγράφονται στο φύλλο αγώνος, κάτω από το όνομα της ομάδας, με την καταχώρηση του λεπτού του χρόνου του παιχνιδιού, του τετάρτου ή της παράτασης στα κατάλληλα κουτιά, δίπλα στο Η1 για το πρώτο Ημίχρονο, δίπλα στο Η2 για το δεύτερο ημίχρονο και δίπλα στο ΟΤ για μέχρι τρείς παρατάσεις.

Β.7.2 Στο τέλος κάθε ημιχρόνου ή της κάθε παράτασης, τα αχρησιμοποίητα τετράγωνα θα χαράσσονται με 2 παράλληλες οριζόντιες γραμμές. Εφόσον η ομάδα δεν έχει πάρει το πρώτο της τάϊμ άουτ πριν το χρονόμετρο του παιχνιδιού να δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4^{ο} τέταρτο, ο σημειωτής

θα χαράσσει 2 οριζόντιες γραμμές στο πρώτο τετραγωνάκι της ομάδας στο δεύτερο ημίχρονο.



Time-outs

H1	7	=	
H2	=	9	10
OT	=	=	=

Team fouls

Q1	X	X	X	X	Q2	X	X	X	X
Q3	X	X	X	4	Q4	X	X	X	X

HCC Q4 9

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5	⊗	P_2				
002	JONES,	M.	8	⊗	P	P_2			
003	SMITH,	E.	9	⊗	P_2	U_2	P	P_1	
004	FRANK,	Y.	12	×	T_1	U_2	GD		
010	NANCE,	L.	18	⊗	P	U_1			
012	KING,	H. (CAP)	22	⊗	P_1				
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25	×	P_3	P_2			
021	MARTINEZ,	M.	33	×	T_1	P_2	T_1	GD	
022	SANCHES,	N.	42	×	P_2	P_2	U_2	P	U_2 GD
024	MANOS,	K.	55	×	P_2	D_2			

Head coach	788	LOOR,	A.	C_1	B_1	
First assistant coach	555	MONTA,	B.			

Διάγραμμα 10 Ομάδες στο φύλλο αγώνα (μετά το παιχνίδι)

Β.8 Σφάλματα

Β.8.1 Τα σφάλματα των παικτών μπορεί να είναι προσωπικά, τεχνικά, αντιαθλητικά ή αποκλεισμού και θα καταγράφονται σε βάρος του παίκτη.

Β.8.2 Τα σφάλματα που γίνονται από τους head προπονητές, βοηθούς προπονητών, αναπληρωματικούς, αποκλεισμένους παίκτες και συνοδούς των ομάδων, μπορεί να είναι τεχνικά ή αποκλεισμού και θα χρεώνονται στον προπονητή. Επιπλέον, σφάλματα αποβολής που διαπράττονται από πρόσωπα που έχουν καταχωρηθεί στο φύλο αγώνος και συμμετέχουν σε συμπλοκή θα πρέπει να καταχωρούνται σε αυτά τα πρόσωπα.

Β.8.3 Η καταγραφή όλων των σφαλμάτων, θα γίνεται ως εξής:

Β.8.3.1 Το προσωπικό σφάλμα, θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός **"P"**.

Β.8.3.2 Το τεχνικό σφάλμα εναντίον παίκτη θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός **"T"**. Ένα δεύτερο τεχνικό σφάλμα θα καταχωρείται επίσης ως **"T"**, ακολουθούμενο από την ένδειξη «GD» (Game Disqualification) για την αποβολή του από τον αγώνα, στο επόμενο κενό.

Β.8.3.3 Το τεχνικό σφάλμα εναντίον του head προπονητή, για προσωπική αντιαθλητική συμπεριφορά, θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός **"C"**. Ένα δεύτερο παρόμοιο τεχνικό σφάλμα θα υποδεικνύεται επίσης με την καταχώρηση ενός **"C"**, ακολουθούμενου από **"GD"** στον εναπομείναντα χώρο.

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

σφάλμα (ένα από αυτά μπορεί να είναι **"C"**) θα καταχωρείται ως «B» ή «C», ακολουθούμενο από «GD», στον εναπομείναντα χώρο.

B.8.3.5 Ένα αντιαθλητικό σφάλμα εναντίον ενός παίκτη θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός **"U"**. Ένα δεύτερο παρόμοιο αντιαθλητικό σφάλμα θα υποδεικνύεται επίσης με την καταχώρηση ενός **"U"**, ακολουθούμενου από **"GD"** στον εναπομείναντα χώρο.

B.8.3.6 Τεχνικό σφάλμα εναντίον ενός παίκτη που προηγουμένως είχε ένα αντιαθλητικό σφάλμα ή αντιαθλητικό σφάλμα εναντίον ενός παίκτη που προηγουμένως είχε ένα τεχνικό σφάλμα, θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός **"U"** ή **"T"**, ακολουθούμενου από **"GD"** στο επόμενο κενό.

B.8.3.7 Το σφάλμα αποκλεισμού θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση ενός **"D".**

B.8.3.8 Κάθε σφάλμα το οποίο επισύρει ελεύθερη βολή/ές, θα υποδεικνύεται με την καταχώρηση του αντιστοίχου αριθμού των ελευθέρων βολών (1, 2, ή 3), δίπλα στα "P", "T", "C", "B", "U" ή "D".

B.8.3.9 Όλα τα σφάλματα εις βάρος και των δύο ομάδων, τα οποία επισύρουν ποινές της ιδίας βαρύτητας και τα οποία ακυρώνονται σύμφωνα με το άρθρο 42 (ειδικές περιπτώσεις), θα καταγράφονται προσθέτοντας ένα μικρό **"c"**, δίπλα στα "P", "T", "C", "B", "U" ή "D".

B.8.3.10 Ένα σφάλμα αποκλεισμού κατά ενός πρώτου βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού, αποκλεισμένου παίκτη ή ενός συνοδού μέλους αποστολής της ομάδας, συμπεριλαμβανομένου και της εγκατάλειψης της περιοχής του πάγκου σε μια κατάσταση συμπλοκής, θα καταχωρείται ως τεχνικό σφάλμα κατά του προπονητή, ως "B_2".

B.8.3.11 Ένα "F" θα σημειώνεται, μετά το 'D_2' ή 'D', σε όλα τα εναπομείναντα κενά του head προπονητή που έχει αποβληθεί, του πρώτου βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού ή αποκλεισμένου παίκτη σε συμπλοκή.

B.8.3.12 Παραδείγματα σφαλμάτων αποκλεισμού στον head προπονητή, πρώτο βοηθό προπονητή, αναπληρωματικούς, αποκλεισμένους παίκτες ή συνοδούς ομάδων.

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον του head προπονητή θα καταχωρείται ως ακολούθως:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον του πρώτου βοηθού προπονητή θα καταχωρείται ως ακολούθως:

Coach	788	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	555	MONTA, B.	D		

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον ενός αναπληρωματικού, θα καταχωρείται ως ακολούθως:

001	MAYER, F.	5	⊗	D				

Και

Coach	788	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον ενός αποκλεισμένου παίκτη μετά το 5ο του σφάλμα, θα καταχωρείται ως ακολούθως:

015	RUSH, S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D

Και

Coach	788	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον ενός συνοδού μέλος αποστολής, θα καταχωρείται ως ακολούθως:

Coach	788	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Β.8.3.13 Παραδείγματα για σφάλματα αποβολής επειδή εγκατέλειψαν την περιοχή του πάγκου σε μια συμπλοκή του head προπονητή, του πρώτου βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού, αποκλεισμένου παίκτη ή συνοδού αποστολής:

Ανεξάρτητα από τον αριθμό των ατόμων που αποβλήθηκαν για εγκατάλειψη του πάγκου, μία απλή τεχνική ποινή ‘B_2’ ή ‘D_2’ θα καταλογίζεται στον head προπονητή.

Μία αποβολή εναντίον του **head προπονητή** και ενός **πρώτου βοηθού προπονητή** θα καταλογίζεται ως ακολούθως:

Εάν μόνο ο head προπονητής αποβάλλεται:

Coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Εάν μόνο ο πρώτος βοηθός προπονητή αποβάλλεται:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Εάν και οι δύο, head προπονητής και πρώτος βοηθός προπονητή, αποβάλλονται:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον **αναπληρωματικού**, θα καταλογίζεται ως ακολούθως:
Εάν ο αναπληρωματικός έχει λιγότερα από 4 σφάλματα, τότε ένα 'D' θα καταχωρείται, ακολουθούμενο από ένα 'F' σε όλα τα υπολειπόμενα κενά:

003	SMITH, E.	9	⊗	P_2	P_2	D	F	F	

και

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Εάν αυτό είναι το πέμπτο του σφάλμα, τότε ένα 'D' θα καταχωρείται ακολουθούμενο από ένα 'F', δίπλα από το τελευταίο τετραγωνάκι των σφαλμάτων:

002	JONES, M.	8	⊗	T_1	P_3	P_1	P_2	D	F

και

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον **αποκλεισμένου παίκτη**, θα καταλογίζεται ως ακολούθως:

Καθώς ο αποκλεισμένος παίκτης δεν έχει ελεύθερα τετραγωνάκια, τότε ένα 'D' θα καταχωρείται, ακολουθούμενο από ένα 'F', δίπλα από το τελευταίο τετραγωνάκι των σφαλμάτων:

015	RUSH, S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	DF

και

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον **συνοδού-μέλους** θα χρεώνεται εναντίον του head προπονητή και θα καταλογίζεται ως ακολούθως:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2	(B)	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

`

Κάθε σφάλμα αποβολής εναντίον ενός **συνοδού-μέλους** θα καταχωρείται εναντίον του head προπονητή, καταγεγραμμένη ως **B (μέσα σε κύκλο),** αλλά δεν θα μετρά ως μία από τις τρείς τεχνικές ποινές που οδηγούν στην αποβολή του.

B.8.3.14 Παραδείγματα για σφάλματα αποβολής για ενεργή συμμετοχή σε συμπλοκή του head προπονητή, του πρώτου βοηθού προπονητή, αναπληρωματικού, αποκλεισμένου παίκτη ή συνοδού αποστολής:

Ανεξάρτητα από τον αριθμό των ατόμων που εγκατέλειψαν τον πάγκο της ομάδας, μια απλή τεχνική ποινή ‘B_2’ ή ‘D_2’ θα χρεώνεται στον head προπονητή.
Εάν ο προπονητής ενεργά εμπλέκεται στη συμπλοκή, θα χρεώνεται με ένα “D_2” σφάλμα, μόνο.
Ένα σφάλμα αποβολής στον head προπονητή και στον πρώτο βοηθό προπονητή θα σημειώνεται ως ακολούθως:
Εάν μόνο ο head προπονητής αποβάλλεται:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Εάν μόνο ο πρώτος βοηθός προπονητή αποβάλλεται:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D_2	F	F

Εάν και οι δύο head προπονητής και πρώτος βοηθός προπονητή αποβάλλονται:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D_2	F	F

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον **αναπληρωματικού παίκτη**, θα καταλογίζεται ως ακολούθως:
Εάν ο αναπληρωματικός έχει λιγότερα από 4 σφάλματα, τότε ένα ‘D_2’ θα καταχωρείται, ακολουθούμενο από ένα ‘F’ σε όλα τα υπολειπόμενα κενά:

001	MAYER, F.	5	⊗	P_2	P_2	D_2	F	F	

και

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Εάν αυτό είναι το πέμπτο του σφάλμα, τότε ένα ‘D_2’ θα καταχωρείται ακολουθούμενο από ένα ‘F’, δίπλα από το τελευταίο τετραγωνάκι των σφαλμάτων:

002	JONES, M.	8	⊗	T_1	P_3	P_1	P_2	D_2	F

Και

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον **αποκλεισμένου παίκτη**, θα καταλογίζεται ως ακολούθως:
Εάν ο αποκλεισμένος παίκτης δεν έχει άλλα ελεύθερα τετραγωνάκια, τότε ένα 'D_2' θα σημειώνεται, ακολουθούμενο από ένα 'F', και τα δύο δίπλα στο τελευταίο σφάλμα:

015	RUSH, S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D_2	F

Και

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον **συνοδού ομάδας**, θα καταλογίζεται στον head προπονητή και θα σημειώνεται ως ακολούθως:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2	B_2	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ένα σφάλμα αποβολής εναντίον δύο **συνοδών ομάδας**, θα καταλογίζεται στον head προπονητή και θα σημειώνεται ως ακολούθως:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2	B_2	B_2
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Κάθε σφάλμα αποβολής εναντίον ενός **συνοδού-μέλους** θα καταχωρείται εναντίον του προπονητή, καταγεγραμμένη ως **B_2 (μέσα σε κύκλο)**, αλλά δεν θα μετρά ως μία από τις τρείς τεχνικές ποινές που οδηγούν στην αποβολή του.

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

Β.8.4 Στο τέλος του 2ου τετάρτου και στο τέλος του παιχνιδιού, ο σημειωτής θα χαράσσει μία έντονη γραμμή μεταξύ των κενών που έχουν χρησιμοποιηθεί και αυτών που δεν έχουν χρησιμοποιηθεί.

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

Β.9 Ομαδικά Σφάλματα

Β.9.1 Για κάθε τέταρτο (Q1,Q2,Q3,Q4), 4 τετράγωνα (κάτω από το όνομα της ομάδας και επάνω από τα ονόματα των παικτών), υπάρχουν στο φύλλο αγώνος για την καταχώρηση των ομαδικών σφαλμάτων.

Β.9.2 Όποτε ένας παίκτης διαπράττει ένα προσωπικό, τεχνικό, αντιαθλητικό ή σφάλμα αποκλεισμού, ο σημειωτής θα καταγράψει το σφάλμα σε βάρος της ομάδας του παίκτη σημειώνοντας, κατά σειρά, ένα μεγάλο **"Χ"** στο ενδεδειγμένο τετράγωνο.

Β.9.3 Στο τέλος του αγώνα, ο σημειωτής θα ακυρώνει τα υπολειπόμενα κενά με δύο οριζόντιες παράλληλες γραμμές.

Β.10 Το τρέχον αποτέλεσμα

Β.10.1 Ο σημειωτής θα κρατά χρονολογικά την εξέλιξη του τρέχοντος αποτελέσματος των πόντων που πέτυχαν οι δύο ομάδες.

Β 10.2 Υπάρχουν 4 στήλες για το τρέχον αποτέλεσμα στο φύλλο αγώνος.

Β.10.3 Κάθε στήλη υποδιαιρείται σε 4 άλλες στήλες. Οι 2 στα αριστερά, είναι για την Α' ομάδα και οι 2 στα δεξιά, είναι για την ομάδα Β'. Οι κεντρικές στήλες είναι για το τρέχον αποτέλεσμα (160 πόντοι) για κάθε ομάδα.

Ο Σημειωτής:

- **πρώτα** θα χαράσσει μία διαγώνια γραμμή (/ για δεξιόχειρες ή \ για αριστερόχειρες) για κάθε έγκυρο καλάθι και μία κουκίδα [•] για κάθε έγκυρη πετυχημένη ελεύθερη βολή, επάνω στον αριθμό του **νέου τρέχοντος συνόλου** πόντων**,** της ομάδας που μόλις σκόραρε,
- **μετά,** στο κενό τετράγωνο, στην ίδια πλευρά, του νέου τρέχοντος συνόλου πόντων**,** (πλάι στην νέα / ή ●), καταχωρεί τον αριθμό του παίκτη που πέτυχε το καλάθι ή την ελεύθερη βολή.

Β.11 Το τρέχον αποτέλεσμα: Επιπρόσθετες οδηγίες

Β. 11.1 Ένα καλάθι 3 πόντων καταγράφεται σημειώνοντας με έναν κύκλο γύρω από τον αριθμό του παίκτη.

Β.11.2 Ένα καλάθι που πέτυχε κατά λάθος παίκτης στο δικό του καλάθι, σημειώνεται σαν να το πέτυχε ο αρχηγός της αντίπαλης ομάδας, στον αγνωστικό χώρο.

Β.11.3 Πόντοι που κατακυρώθηκαν ενώ η μπάλα δεν μπήκε στο καλάθι (Άρθρο 31: παρεμβολή στη τροχιά και παρέμβαση στη μπάλα), θα καταγράφονται σαν να έχουν επιτευχθεί από τον παίκτη που σούταρε.

Διάγραμμα 11
Τρέχον αποτέλεσμα

Β. 11.4 Στο τέλος κάθε τετάρτου ή της παράτασης, ο σημειωτής χαράσσει έναν έντονο κύκλο **"Ο"** γύρω από το τελευταίο σύνολο των πόντων που πέτυχε κάθε ομάδα και μία έντονη οριζόντια γραμμή κάτω από τα σύνολα των πόντων και τον αριθμό του παίκτη που σκόραρε τελευταίος.

Β.11.5 Με την έναρξη του κάθε τετάρτου ή της παράτασης ο σημειωτής εξακολουθεί να κρατά χρονολογικά την εξέλιξη του τρέχοντος αποτελέσματος των πόντων που επιτεύχθηκαν από το σημείο της διακοπής.

Β.11.6 Όποτε είναι δυνατόν, ο σημειωτής θα ελέγχει το τρέχον αποτέλεσμα με το αναγραφόμενο στον πίνακα. Αν υπάρχει διαφορά και το δικό του αποτέλεσμα είναι το σωστό, θα κάνει αμέσως τις απαραίτητες ενέργειες για την διόρθωση του φωτεινού πίνακα. Αν υπάρχει αμφιβολία ή αντίρρηση από κάποια ομάδα για την διόρθωση αυτή, ειδοποιεί τον πρώτο διαιτητή (Crew chief), μόλις η μπάλα νεκρωθεί και το ρολόι του παιχνιδιού σταματήσει.

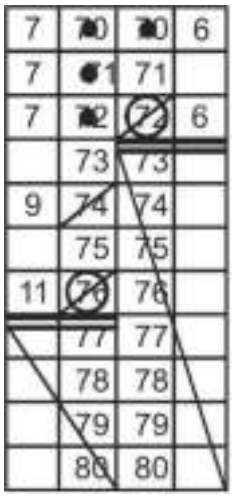
Β.11.7 Οι διαιτητές μπορούν να διορθώνουν οποιοδήποτε λάθος στο φύλλο αγώνα που αφορούν στο σκορ, στον αριθμό των σφαλμάτων ή στον αριθμό των τάϊμ άουτς σύμφωνα με τις διατάξεις των κανονισμών. Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) θα υπογράφει τις διορθώσεις. Οι εκτεταμένες διορθώσεις θα πρέπει να τεκμηριώνονται στην πίσω όψη του φύλλου αγώνος.

Β.12 Τρέχον αποτέλεσμα: Τελικό άθροισμα

Β.12.1 Στο τέλος κάθε τετάρτου και τελευταίας παράτασης, ο σημειωτής θα καταχωρήσει το αποτέλεσμα του τετάρτου ή όλων των παρατάσεων, στο ενδεδειγμένο τμήμα στο κατώτερο μέρος του φύλλου αγώνος.

Β.12.2 Αμέσως μετά το τέλος του παιχνιδιού, ο σημειωτής θα καταχωρεί την ώρα στο πεδίο "ο αγώνας τελείωσε στις (ώρα: λεπτά)".

Β.12.3 Στο τέλος του αγώνα, ο σημειωτής χαράσσει 2 χοντρές οριζόντιες γραμμές κάτω από τον τελικό αριθμό των πόντων που πέτυχε κάθε ομάδα και κάτω από τα σύνολα των πόντων και τον αριθμό των παικτών που σκόραραν τελευταίοι. Επίσης, χαράσσει μία διαγώνια γραμμή στο κάτω μέρος της στήλης, προκειμένου να ακυρώσει τους εναπομείναντες αριθμούς της κάθε ομάδας.



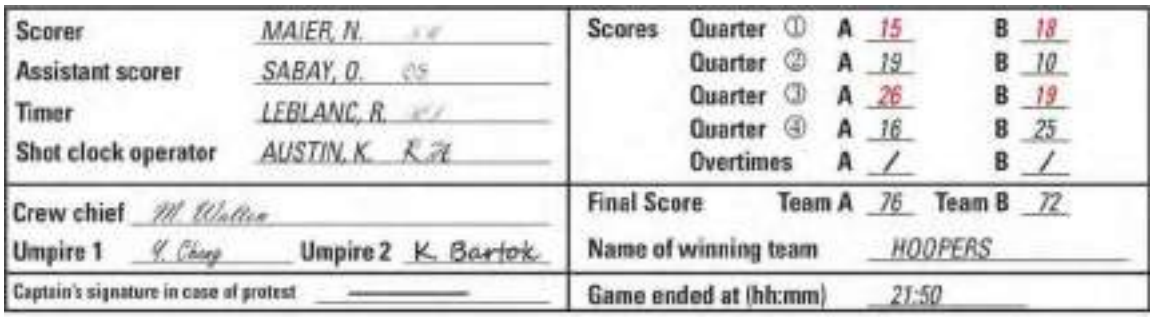
Διάγραμμα 12
Τελικό άθροισμα

Β.12.4 Στο τέλος του αγώνα, ο σημειωτής καταχωρεί το τελικό αποτέλεσμα και την νικήτρια ομάδα.

Β.12.5 Ο σημειωτής τότε, καταχωρεί το επώνυμό του με κεφαλαία γράμματα, στο φύλλο αγώνος, αφού αυτό έχει γίνει ήδη από το βοηθό σημειωτή, το χρονομέτρη και τον χειριστή της συσκευής των 24'' (shot clock). Στη συνέχεια όλοι οι κριτές της γραμματείας θα υπογράψουν δίπλα στο όνομά τους.

Β.12.6 Αφού υπογραφεί και από τον/ους βοηθό/ους, ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) θα είναι ο τελευταίος που θα εγκρίνει και θα υπογράψει το φύλλο αγώνος. Η ενέργεια αυτή, τελειώνει τη σχέση των διαιτητών με τον αγώνα.

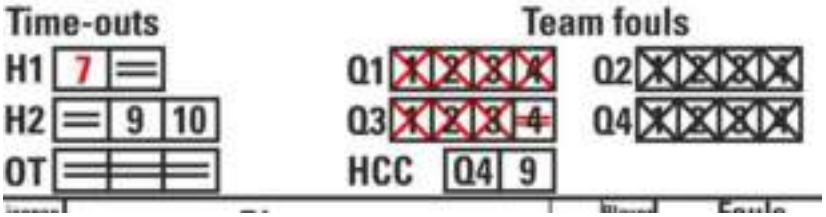
Σημείωση: Καθώς ο αρχηγός (CAP) υπογράφει στο σημείο της ένστασης το φύλλο αγώνος (χρησιμοποιώντας τη στήλη «Υπογραφή αρχηγού σε περίπτωση ενστάσεως»), οι κριτές και ο/οι βοηθός/οι θα παραμείνουν στη διάθεση του πρώτου διαιτητή (Crew chief) μέχρι αυτός να τους δώσει την άδεια να φύγουν.



Διάγραμμα 13 Κάτω τμήμα του φύλλου αγώνος

Β.13 Αμφισβήτηση Πρώτου Προπονητή – Head Coach's Challenge (HCC)

Β.13.1 Στους αγώνες που χρησιμοποιείται Σύστημα Στιγμιαίας Επανάληψης-Instant Replay System (IRS), κάθε ομάδα μπορεί να έχει από μία αμφισβήτηση πρώτου προπονητή (HCC). Αν χορηγηθεί η αμφισβήτηση (HCC) θα πρέπει να καταγραφεί στο φύλλο αγώνα κάτω από το όνομα της ομάδας στα τετράγωνα δίπλα από την ένδειξη (HCC). Στο πρώτο τετράγωνο, ο σημειωτής θα καταγράφει το τέταρτο ή την παράταση (Q1,Q2,Q3,Q4 ή OT) και στο δεύτερο τετράγωνο θα καταγράφει το λεπτό του χρόνου του τέταρτου ή της παράτασης.



C - Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΩΝ ΕΝΣΤΑΣΕΩΝ

C.1 Μια ομάδα μπορεί να καταθέσει ένσταση εάν τα συμφέροντα της έχουν επηρεασθεί ανεπιθύμητα από:

α) Ένα λάθος στην τήρηση του σκορ, στην τήρηση του χρόνου ή στις λειτουργίες του ρολογιού των 24'', το οποίο οι διαιτητές είχαν εξουσιοδότηση να διορθώσουν, όπως προβλέπεται στους παρόντες κανονισμούς και είχαν πρόσβαση σε βέβαια στοιχεία που ήταν διαθέσιμα κατά τη στιγμή της απόφασης για τη διόρθωση του λάθους σύμφωνα με το Άρθρο 44 (Διορθώσιμα λάθη), αλλά δεν το έκαναν.

β) Μία απόφαση για υπαιτιότητα, ακύρωση, αναβολή, μη επανέναρξη ή μη διεξαγωγή του παιχνιδιού.

γ) Μία παράβαση των κανονισμών συμμετοχής αθλητών όπως ισχύουν.

C.2 Για να είναι αποδεκτή, μια ένσταση πρέπει να ακολουθεί η εξής διαδικασία:

α) Ο αρχηγός (CAP) αυτής της ομάδας, όχι αργότερα από 15 λεπτά από τη λήξη του παιχνιδιού, πληροφορεί τον πρώτο διαιτητή (Crew chief) ότι η ομάδα του ενίσταται εναντίον του αποτελέσματος του παιχνιδιού και υπογράφει το φύλλο αγώνος στη στήλη που αναφέρει: «υπογραφή του Αρχηγού σε περίπτωση ένστασης».

β) Η ομάδα πρέπει να υποβάλει τους λόγους της ένστασης στον πρώτο διαιτητή (crew chief) γραπτώς το αργότερο σε 1 ώρα μετά το τέλος του παιχνιδιού.

γ) Ένα παράβολο 1.500 CHF επιβάλλεται για κάθε ένσταση και καταβάλλεται σε περίπτωση που η ένσταση απορριφθεί.

C.3 Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) (ή ο Κομισάριος εάν είναι παρών), αφού λάβει τους λόγους της ένστασης, αναφέρει γραπτώς το συμβάν που οδήγησε στην ένσταση, στον εκπρόσωπο της FIBA ή στον αρμόδιο φορέα. Κατά την παραλαβή του εγγράφου λόγων ένστασης, ο πρώτος διαιτητής crew-chief (ή ο κομισάριος, εάν είναι παρών) θα καταγράφει στο έγγραφο την ώρα που λήφθηκε η ένσταση.

C.4 Ο αρμόδιος φορέας εκδίδει τα διαδικαστικά αιτήματα που θα κρίνει απαραίτητα και αποφασίζει σχετικά με την ένσταση το συντομότερο δυνατόν και σε κάθε περίπτωση όχι αργότερα από 24 ώρες μετά το τέλος

του παιχνιδιού. Ο αρμόδιος φορέας χρησιμοποιεί οποιοδήποτε αξιόπιστο αποδεικτικό στοιχείο και μπορεί να λάβει κάθε ενδεδειγμένη απόφαση, συμπεριλαμβανομένης, χωρίς περιορισμούς, την μερική ή ολική επανάληψη του παιχνιδιού. Ο αρμόδιος φορέας δεν μπορεί να αποφασίσει να αλλάξει το αποτέλεσμα του αγώνα, εκτός αν υπάρχουν σαφείς και απολύτως τεκμηριωμένες αποδείξεις ότι, αν δεν υπήρχε το λάθος που προκάλεσε την ένσταση, το νέο αποτέλεσμα θα έχει ασφαλώς διαφοροποιηθεί.

C.5 Η απόφαση του αρμοδίου φορέα θεωρείται επίσης ως πεδίο απόφασης κανονισμών του παιχνιδιού και δεν υπόκειται σε περαιτέρω επανεξέταση ή προσφυγή. Κατ 'εξαίρεση, οι αποφάσεις σχετικά με το δικαίωμα συμμετοχής μπορούν να αποτελέσουν αντικείμενο έφεσης, όπως προβλέπεται στους ισχύοντες κανονισμούς.

C.6 Ειδικοί κανόνες για διοργανώσεις της FIBA ή διοργανώσεις που δεν προβλέπουν διαφορετικά στους κανονισμούς τους:

α) Σε περίπτωση διοργάνωσης με τη μορφή τουρνουά, ο αρμόδιος φορέας για όλες τις ενστάσεις είναι η Τεχνική Επιτροπή (βλ. Εσωτερικούς Κανονισμούς FIBA, Βιβλίο 2).

β) Σε περίπτωση διοργάνωσης 2 αγώνων (εντός & εκτός), ο αρμόδιος φορέας για ενστάσεις σχετικές με θέματα δικαιώματος συμμετοχής είναι η Πειθαρχική Επιτροπή της FIBA. Για όλα τα άλλα ζητήματα που προκαλούν ένσταση, αρμόδιος φορέας είναι η FIBA που ενεργεί μέσω ενός ή περισσοτέρων προσώπων με πείρα στην εφαρμογή και την ερμηνεία των Επίσημων Κανονισμών Καλαθοσφαίρισης (βλ. Εσωτερικούς Κανονισμούς FIBA, Βιβλίο 2).

D - Η ΚΑΤΑΤΑΞΗ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ

D1 Διαδικασία

D.1.1 Οι ομάδες θα πρέπει να ταξινομούνται σύμφωνα με το ρεκόρ νίκες-ήττες, δηλαδή 2 μονάδες κατάταξης για κάθε κερδισμένο παιχνίδι, 1 πόντος κατάταξης για κάθε παιχνίδι χαμένο παιχνίδι (συμπεριλαμβανομένων των απωλειών από αδυναμία) και 0 βαθμοί κατάταξης για ένα παιχνίδι χαμένο από υπαιτιότητα.

D.1.2 Η διαδικασία πρέπει να εφαρμόζεται για κάθε ομάδα έχοντας παίξει μόνο 1 αγώνα εναντίον κάθε αντίπαλης ομάδας (μονό τουρνουά), καθώς και για κάθε ομάδα έχοντας παίξει 2 ή περισσότερα παιχνίδια εναντίον κάθε αντιπάλου (πρωτάθλημα με εντός και εκτός έδρας παιχνίδια ή περισσότερα τουρνουά).

D.1.3 Σε περίπτωση που 2 ή περισσότερες ομάδες έχουν το ίδιο ρεκόρ νικών-ηττών, το παιχνίδι (α) μεταξύ αυτών των 2 ή περισσοτέρων ομάδων θα προκύπτει από την ταξινόμηση. Εάν οι 2 ή περισσότερες ομάδες έχουν το ίδιο ρεκόρ νικών-ηττών από τα παιχνίδια μεταξύ τους, περαιτέρω κριτήρια θα πρέπει να εφαρμόζονται με την ακόλουθη σειρά:

•Μεγαλύτερη διαφορά πόντων από τα μεταξύ τους παιχνίδια
•Ανώτερο αριθμός πόντων στα παιχνίδια μεταξύ τους
•Μεγαλύτερη διαφορά πόντων από όλα τα παιχνίδια της ομάδας
• Ανώτερος αριθμός πόντων που θα σημειωθούν σε όλα τα παιχνίδια της ομάδας

Αν παρόλα αυτά τα κριτήρια δεν μπορεί να αποφασιστεί η ταξινόμηση, η σχετική κατάταξη της FIBA θα αποφασίσει για την τελική κατάταξη.

`

Δ.1.4 Αν σε οποιοδήποτε επίπεδο αυτών των κριτηρίων μία ή περισσότερες ομάδα (-ες) μπορούν να ταξινομηθούν, η διαδικασία της Δ.1.3 πρέπει να επαναληφθεί από την αρχή για όλες τις υπόλοιπες ομάδες που δεν έχουν ταξινομηθεί ακόμα.

Δ.2 Παραδείγματα

Δ.2.1 Παράδειγμα 1

Α εναντίων Β	100 - 55	Β εναντίων Γ	100 - 95
Α εναντίων Γ	90 - 85	Β εναντίων Δ	80 - 75
Α εναντίων Δ	75 - 80	Γ εναντίων Δ	60 - 55

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Α	3	2	1	5	265 : 220	+45
Β	3	2	1	5	235 : 270	-35
Γ	3	1	2	4	240 : 245	-5
Δ	3	1	2	4	210 : 215	-5

Επομένως:

1η Α-Νικήτρια εναντίων της Β 3η Γ-Νικήτρια εναντίων της Δ
2η Β 4η Δ

Δ.2.2 Παράδειγμα 2

Α εναντίων Β	100 - 55	Β εναντίων Γ	100 - 95
Α εναντίων Γ	90 - 85	Β εναντίων Δ	75 - 80
Α εναντίων Δ	120 - 75	Γ εναντίων Δ	65 - 55

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Α	3	3	0	6	310 : 215	+95
Β	3	1	2	4	230 : 265	-35
Γ	3	1	2	4	235 : 245	-10
Δ	3	1	2	4	210 : 260	-50

Επομένως: 1η Α

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των Β, Γ, Δ :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Β	2	1	1	3	175:165	+10
Γ	2	1	1	3	150:155	-5
Δ	2	1	1	3	135:140	-5

Επομένως: 2η Β , 3η Γ-Νικήτρια εναντίων της Δ , 4η Δ

Δ.2.3 Παράδειγμα 3

Α εναντίων Β	85 - 90	Β εναντίων Γ	100 - 95
Α εναντίων Γ	55 - 100	Β εναντίων Δ	75 - 85
Α εναντίων Δ	75 - 120	Γ εναντίων Δ	65 - 55

`

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Α	3	0	3	3	215 : 310	-95
Β	3	2	1	5	265 : 265	0
Γ	3	2	1	5	260 : 210	+50
Δ	3	2	1	5	260 : 215	+45

Επομένως: 4η Α

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των Β, Γ, Δ :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Β	2	1	1	3	175:180	-5
Γ	2	1	1	3	160:155	+5
Δ	2	1	1	3	140:140	0

Επομένως: 1η Γ , 2η Δ , 3η Β

D.2.4 Παράδειγμα 4

Α εναντίων Β 85 - 90 Β εναντίων Γ 100 - 90
Α εναντίων Γ 55 - 100 Β εναντίων Δ 75 - 85
Α εναντίων Δ 75 - 120 Γ εναντίων Δ 65 - 55

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Α	3	0	3	3	215 : 310	-95
Β	3	2	1	5	265 : 260	+5
Γ	3	2	1	5	255 : 210	+45
Δ	3	2	1	5	260 : 215	+45

Επομένως: 4η Α

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των Β, Γ, Δ :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Β	2	1	1	3	175:175	0
Γ	2	1	1	3	155:155	0
Δ	2	1	1	3	140:140	0

Επομένως: 1η Β , 2η Γ , 3η Δ

D.2.5 Παράδειγμα 5

Α εναντίων Β 100 - 55 Β εναντίων Ζ 110 - 90
Α εναντίων Γ 85 - 90 Γ εναντίων Δ 55 - 60
Α εναντίων Δ 120 - 75 Γ εναντίων Ε 90 - 75
Α εναντίων Ε 80 - 100 Γ εναντίων Ζ 105 - 75
Α εναντίων Ζ 85 - 80 Δ εναντίων Ε 70 - 45
Β εναντίων Γ 100 - 95 Δ εναντίων Ζ 65 - 60
Β εναντίων Δ 80 - 75 Ε εναντίων Ζ 75 - 80

`

Β εναντίων Ε 75 - 80

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Α	5	3	2	8	470 : 400	+70
Β	5	3	2	8	420 : 440	-20
Γ	5	3	2	8	435 : 395	+40
Δ	5	3	2	8	345 : 360	-15
Ε	5	2	3	7	375 : 395	-20
Ζ	5	1	4	6	385 : 440	-55

Επομένως: 5η Ε , 6η Ζ

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των Α, Β, Γ, Δ :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Α	3	2	1	5	305 : 220	+85
Β	3	2	1	5	235 : 270	-35
Γ	3	1	2	4	240 : 245	-5
Δ	3	1	2	4	210 : 255	-45

Επομένως:

1η Α-Νικήτρια εναντίων της Β
2η Β
3η Δ-Νικήτρια εναντίων της Γ
4η Γ

D.2.6 Παράδειγμα 6

Α εναντίων Β 71 - 65
Α εναντίων Γ 85 - 86
Α εναντίων Δ 77 - 75
Α εναντίων Ε 80 - 86
Α εναντίων Ζ 85 - 80
Β εναντίων Γ 88 - 87
Β εναντίων Δ 80 - 75
Β εναντίων Ε 75 - 76
Β εναντίων Ζ 95 - 90
Γ εναντίων Δ 95 - 100
Γ εναντίων Ε 82 - 75
Γ εναντίων Ζ 105 - 75
Δ εναντίων Ε 68 - 67
Δ εναντίων Ζ 65 - 60
Ε εναντίων Ζ 80 - 75

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Α	5	3	2	8	398 : 392	+6
Β	5	3	2	8	403 : 399	+4
Γ	5	3	2	8	455 : 423	+32
Δ	5	3	2	8	383 : 379	+4
Ε	5	3	2	8	384 : 380	+4
Ζ	5	0	5	5	380 : 430	-50

Επομένως: 6η Ζ

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των Α, Β, Γ, Δ, Ε :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος

Α	4	2	2	6	313 :312	+1
Β	4	2	2	6	308 : 309	-1
Γ	4	2	2	6	350 : 348	+2
Δ	4	2	2	6	318 : 319	-1
Ε	4	2	2	6	304 : 305	-1

Επομένως: 1η Γ , 2η Α

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των Β, Δ, Ε :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Β	2	1	1	3	155:151	+4
Δ	2	1	1	3	143:147	-4
Ε	2	1	1	3	143:143	0

Επομένως: 3η Β , 4η Ε , 5η Δ

D.2.7 Παράδειγμα 7

Α εναντίων Β 73 - 71
Α εναντίων Γ 85 - 86
Α εναντίων Δ 77 - 75
Α εναντίων Ε 90 - 96
Α εναντίων Ζ 85 - 80
Β εναντίων Γ 88 - 87
Β εναντίων Δ 80 - 79
Β εναντίων Ε 79 - 80
Β εναντίων Ζ 95 - 90
Γ εναντίων Δ 95 - 96
Γ εναντίων Ε 82 - 75
Γ εναντίων Ζ 105 - 75
Δ εναντίων Ε 68 - 67
Δ εναντίων Ζ 80 - 75
Ε εναντίων Ζ 80 - 75

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Α	5	3	2	8	410 : 408	+2
Β	5	3	2	8	413 : 409	+4
Γ	5	3	2	8	455 : 419	+36
Δ	5	3	2	8	398 : 394	+4
Ε	5	3	2	8	398 : 394	+4
Ζ	5	0	5	5	395 : 445	-50

Επομένως: 6η Ζ

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των Α, Β, Γ, Δ, Ε :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Α	4	2	2	6	325 : 328	-3

`

Β	4	2	2	6	318 : 319	-1
Γ	4	2	2	6	350 : 344	+6
Δ	4	2	2	6	318 : 319	-1
Ε	4	2	2	6	318 : 319	-1

Επομένως: 1η Γ , 5η Α

Ταξινόμηση των αγώνων μεταξύ των Β, Δ, Ε :

Ομάδα	Αγώνες	Νίκες	Ήττες	Βαθμοί	Διαφορά Πόντων	Μέσος Όρος
Β	2	1	1	3	159 : 159	0
Δ	2	1	1	3	147 : 147	0
Ε	2	1	1	3	147 : 147	0

Επομένως: 2η Β, 3η Δ-Νικήτρια εναντίων της Ε, 4η Ε

D.3 Υπαιτιότητα

D.3.1 Μια ομάδα η οποία, χωρίς βάσιμο λόγο, δεν καταφέρει να εμφανιστεί για ένα προγραμματισμένο παιχνίδι ή αποχωρεί από το γήπεδο πριν από το τέλος του παιχνιδιού, θα χάνει το παιχνίδι με υπαιτιότητα και θα λαμβάνει μηδέν (0) βαθμούς κατάταξης στην κατάταξη.

D.3.2 Αν η ομάδα χάνει το παιχνίδι για υπαιτιότητα για δεύτερη φορά, τα αποτελέσματα όλων των παιχνιδιών αυτής της ομάδας θα ακυρώνονται.

D.3.3 Εάν η ομάδα χάνει τον αγώνα λόγω υπαιτιότητας για δεύτερη φορά, σε μιλά διοργάνωση που διεξάγεται σε ομίλους, και η καλύτερη ομάδα από κάθε όμιλο προκρίνεται στην επόμενη φάση της διοργάνωσης, τα αποτελέσματα όλων των μέχρι τότε αγώνων επίσης θα ακυρώνονται.

D.4 Εντός και εκτός έδρας αγώνες (συνολικό σκορ)

D.4.1 Για ένα σύστημα διεξαγωγής 2 αγώνων, εντός έδρας και εκτός έδρας, που υπολογίζεται το σύνολο των πόντων (συνολικό σκορ), οι 2 αγώνες θα θεωρούνται ως 1 αγώνας διάρκειας 80 λεπτών.

D.4.2 Εάν το αποτέλεσμα (σκορ) είναι ισόπαλο στο τέλος του πρώτου αγώνα, δεν θα παιχτεί επιπλέον παράταση.

D.4.3 Εάν το σύνολο των πόντων (συνολικό σκορ), και των δύο αγώνων είναι ισόπαλο, ο 2ος αγώνας θα συνεχιστεί με τόσες επιπλέον παρατάσεις των 5 λεπτών, όσες είναι απαραίτητες για να σπάσει η ισοπαλία.

D.4.4 Ο νικητής της σειράς θα είναι η ομάδα που:

- Είναι η νικήτρια και των δύο αγώνων.
- Έχει σημειώσει το μεγαλύτερο αριθμό πόντων στο τέλος του 2ου αγώνα, εάν και οι δύο ομάδες έχουν κερδίσει από 1 αγώνα.

D.5 Παραδείγματα

D.5.1 Παράδειγμα 1

Α εναντίον Β 80 – 75
Β εναντίον Α 72 – 73
Η ομάδα Α είναι η νικήτρια της σειράς (νικήτρια και των 2 αγώνων)

`

D.5.2 Παράδειγμα 2

Α εναντίον Β 80 – 75
Β εναντίον Α 73 – 73

Η ομάδα Α είναι η νικήτρια της σειράς (σύνολο πόντων Α 152 – Β 148)

D.5.3 Παράδειγμα 3

Α εναντίον Β 80 – 80
Β εναντίον Α 92 – 85

Η ομάδα Β είναι η νικήτρια της σειράς (σύνολο πόντων Α 165 – Β 172). Καμία επιπλέον παράταση για τον 1ο αγώνα.

D.5.4 Παράδειγμα 4

Α εναντίον Β 80 – 85
Β εναντίον Α 75 – 75

Η ομάδα Β είναι η νικήτρια της σειράς (σύνολο πόντων Α 155 – Β 160). Καμία επιπλέον τέταρτος παράταση για τον 2ο αγώνα.

D.5.5 Παράδειγμα 5

Α εναντίον Β 83 – 81
Β εναντίον Α 79 – 77
Ισόπαλο αποτέλεσμα Α 160 – Β 160. Μετά την/τις επιπλέον παράταση/εις του 2ου αγώνα

Β εναντίον Α 95 – 88

Η ομάδα Β είναι η νικήτρια της σειράς (σύνολο πόντων Α 171 – Β 176).

D.5.6 Παράδειγμα 6

Α εναντίον Β 76 – 76
Β εναντίον Α 84 – 84
Ισόπαλο αποτέλεσμα Α 160 – Β 160. Μετά την/τις επιπλέον παράταση/εις του 2ου αγώνα

Β εναντίον Α 94 – 91

Η ομάδα Β είναι η νικήτρια της σειράς (σύνολο πόντων Α 167 – Β 170).

Ε - ΤΑ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΑ (TV) ΤΑΪΜ-ΆΟΥΤ

Ε.1 Ορισμός

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

Ε.2 Κανόνας

Ε.2.1 Σε κάθε τέταρτο, 1 Τηλεοπτικό τάιμ άουτ επιτρέπεται, επιπλέον των κανονικών τάϊμ άουτ. Τηλεοπτικά τάϊμ άουτ στις παρατάσεις, δεν επιτρέπονται.

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

Ε.2.3 Η διάρκεια όλων των άλλων τάϊμ άουτς σε κάθε τέταρτο θα είναι 60 δευτερόλεπτα.

Ε.2.4 Και οι δύο ομάδες δικαιούνται 2 τάιμ άουτς στη διάρκεια του πρώτου ημιχρόνου και 3 στη διάρκεια του δευτέρου ημιχρόνου.

Αυτά τα τάϊμ άουτς μπορούν να ζητηθούν σε οποιοδήποτε χρονική στιγμή στη διάρκεια του αγώνος και η διάρκειά τους είναι:

- Εάν λογίζονται ως Τηλεοπτικά τάιμ άουτ , 60, 75, 90 ή 100 δευτερόλεπτα, εάν πρόκειται για Τηλεοπτικά τάιμ άουτ, π.χ. το πρώτο στο 1ο τέταρτο ή
- Εάν δεν λογίζονται ως τηλεοπτικά των 60 δευτερόλεπτα, π.χ. ζητούμενα από οποιαδήποτε ομάδα, μετά τη χορήγηση των Τηλεοπτικών τάϊμ άουτ.

Ε.3 Διαδικασία

Ε.3.1 Σε ιδανική περίπτωση, τα Τηλεοπτικά τάϊμ άουτ θα λαμβάνονται προτού να υπολείπονται 5 λεπτά για το τέταρτο. Ωστόσο, δεν υπάρχει εγγύηση ότι θα τηρείται το ως άνω χρονοδιάγραμμα.

Ε.3.2 Εάν καμία από τις δύο ομάδες δεν έχει ζητήσει χρεούμενο τάϊμ άουτ ενώ απομένουν 5 λεπτά για τη λήξη του τετάρτου, τότε ένα Τηλεοπτικό τάϊμ άουτ θα χορηγείται με την πρώτη ευκαιρία, όταν η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο του αγώνος σταματημένο. Αυτό το τάϊμ άουτ, δε θα χρεώνεται εναντίον καμίας ομάδας.

Ε.3.3 Εάν σε μία εκ των δύο ομάδων έχει χορηγηθεί τάϊμ άουτ πριν τα τελευταία 5 λεπτά για τη λήξη του τετάρτου, αυτό το χρεούμενου τάϊμ άουτ θα χρησιμοποιηθεί ως τηλεοπτικό τάϊμ άουτ.

Αυτό το τάϊμ άουτ θα μετρήσει ως Τηλεοπτικό και ως χρεούμενο, για την ομάδα που το ζήτησε.

Ε.3.4 Σύμφωνα με αυτή τη διαδικασία, θα υπάρχει κατ' ελάχιστο 1 τάϊμ άουτ σε κάθε τέταρτο και μέγιστο 6 τάϊμ άουτς στο πρώτο ημίχρονο και μέγιστο, 8 τάϊμ άουτς στο δεύτερο ημίχρονο.

F - Σύστημα Στιγμιαίας Επανάληψης-Instant Replay System (IRS)

F.1 Ορισμός

Το [Σύστημα Στιγμιαίας Επανάληψης-Instant Replay System (IRS)], είναι μέθοδος εργασίας που χρησιμοποιείται από τους διαιτητές για να επιβεβαιώσουν την απόφασή τους, βλέποντας καταστάσεις του παιχνιδιού στην οθόνη ενός εγκεκριμένου συστήματος τεχνολογίας αναπαραγωγής (video)

F.2 Διαδικασία

F.2.1 Οι διαιτητές είναι εξουσιοδοτημένοι να χρησιμοποιούν Σ.Σ.Ε. μέχρι την υπογραφή του φύλλου αγώνος από τον πρώτο διαιτητή, σύμφωνα με τους περιορισμούς του παρόντος Παραρτήματος.

`

F.2.2 Οι διαιτητές θα χρησιμοποιούν άμεσα το Σ.Σ.Ε. αφού σταματήσουν τον αγώνα για οποιοδήποτε λόγο, και έχει προκύψει ευκαιρία χρήσης Σ.Σ.Ε.

F.2.3 Για τη χρήση του Σ.Σ.Ε., θα εφαρμόζεται η ακόλουθη διαδικασία:

- Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) θα εγκρίνει τον εξοπλισμό του Σ.Σ.Ε., πριν την έναρξη του αγώνος, εάν είναι διαθέσιμος.
- Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) παίρνει την (τελική) απόφαση εάν το Σ.Σ.Ε. χρησιμοποιηθεί ή όχι.
- Εάν το σφύριγμα και η απόφαση των διαιτητών εμπίπτουν στην κατηγορία του Σ.Σ.Ε., η αρχική απόφαση πρέπει να κοινοποιείται από τους διαιτητές στον αγωνιστικό χώρο.
- Μετά τη συγκέντρωση όλης της πληροφορίας από τους υπόλοιπους διαιτητές, των μελών της γραμματείας, τον κομισάριο –αν υπάρχει-, η αναπαραγωγή (video της φάσης) θα ξεκινά από τον πρώτο διαιτητή το δυνατόν συντομότερο.
- Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) και κατ' ελάχιστο ένας βοηθός (αυτός που έκανε το σφύριγμα) θα συμμετέχει στην αναπαραγωγή της φάσης. Εάν ο πρώτος διαιτητής (crew chief), έκανε το σφύριγμα, αυτός θα διαλέγει έναν από τους βοηθούς του για να τον συνοδεύσει στην αναπαραγωγή της φάσης.
- Στη διάρκεια αναπαραγωγής μέσω Σ.Σ.Ε., ο πρώτος διαιτητής (crew chief) θα εξασφαλίζει ότι κανένα μη εξουσιοδοτημένο άτομο δεν θα έχει πρόσβαση στην οθόνη του Σ.Σ.Ε.
- Η αναπαραγωγή μέσω του Σ.Σ.Ε. θα ξεκινά πριν την χορήγηση time outs ή αντικαταστάσεων, πριν ξεκινήσει ένα διάλειμμα αγώνα και πριν την επανέναρξη του παιχνιδιού.
- Αν ένα τάιμ άουτ έχει ξεκινήσει ή μία περίπτωση αντικατάστασης συμβεί όταν οι διαιτητές εντοπίσουν την ανάγκη για χρήση του Σ.Σ.Ε., το τάιμ άουτ και οι αντικαταστάσεις θα ακυρωθούν έως ότου γνωστοποιηθεί η τελική απόφαση.
- Αφού γνωστοποιηθεί η τελική απόφαση, ο πρώτος προπονητής από οποιαδήποτε ομάδα μπορεί να αιτηθεί ή να ακυρώσει την αίτηση time-out ή οποιαδήποτε παίκτης μπορεί να αιτηθεί για αντικατάσταση.
- Μετά την αναπαραγωγή μέσω του Σ.Σ.Ε., ο διαιτητής που έκανε το σφύριγμα, θα αναφέρει την τελική του απόφαση και το παιχνίδι θα ξεκινά αναλόγως.
- Η αρχική απόφαση του/ων διαιτητή/ων μπορεί να διορθωθεί μόνο εάν η αναπαραγωγή μέσω Σ.Σ.Ε. δίνει στους διαιτητές καθαρή και πειστική οπτική απόδειξη για τη διόρθωση.

F.3 Κανόνας

Οι ακόλουθες καταστάσεις παιχνιδιού μπορούν να εξεταστούν:

F.3.1 Στο τέλος του τετάρτου ή της παράτασης.

- Εάν το τελευταίο επιτυχημένο σουτ για καλάθι, έγινε πριν ηχήσει η κόρνα για τη λήξη του τετάρτου ή της παράτασης.
- Εάν και πόσος χρόνος απομένει στο χρονόμετρο του αγώνος, εάν:
  - Μια παράβαση εκτός ορίων διαπραχτεί από το σουτέρ,
  - Μία παράβαση των 24'' (shot clock) διαπραχθεί,
  - Μία παράβαση 8 δευτερολέπτων συμβεί,
  - Ένα σφάλμα καταλογιστεί,

  πριν τη λήξη του τετάρτου ή της παράτασης.

Το διάλειμμα του αγώνα δεν θα ξεκινά μέχρις ότου αναφερθεί η τελική απόφαση από την αναπαραγωγή Σ.Σ.Ε. και οποιοσδήποτε επιπλέον χρόνος αγώνα στο τέταρτο ή την παράταση ολοκληρωθεί.

F.3.2 Όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4ο τέταρτο και σε κάθε παράταση,

- Εάν το επιτυχημένο σουτ για καλάθι, έγινε πριν ηχήσει η κόρνα των 24'' (shot clock).
  - Οι διαιτητές εξουσιοδοτούνται να διακόψουν αμέσως το παιχνίδι για να ελέγξουν εάν το επιτυχημένο καλάθι απελευθερώθηκε από τον σουτέρ πριν ακουστεί το σήμα των 24'' (shot clock).
  - Οι διαιτητές πρέπει να προσδιορίσουν την ανάγκη για την αναπαραγωγή Σ.Σ.Ε. (IRS) και η αναπαραγωγή πρέπει να πραγματοποιηθεί μετά το καλάθι, την πρώτη φορά που οι διαιτητές σταμάτησαν τον αγώνα για οποιονδήποτε λόγο.
- Όταν ένα σφάλμα, διαπράττεται μακριά από το σουτ,
  - Εάν ο χρόνος του παιχνιδιού ή η περίοδος των 24άρων έληξε.
  - Εάν ξεκίνησε η προσπάθεια για καλάθι όταν διαπράχθηκε το φάουλ από έναν αντίπαλο του σουτέρ, ή
  - Εάν η μπάλα ήταν ακόμη στο χέρι/α του σουτέρ όταν διαπράχθηκε το φάουλ από έναν συμπαίκτη του σουτέρ
- Εάν μία παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας (goal tending) ή μια παρέμβαση στην τροχιά της μπάλας (basket interference) καταλογίστηκε σωστά.

  Αν από την αναπαραγωγή Σ.Σ.Ε. (IRS) προκύψει ότι η παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας (goal tending) ή η παρέμβαση στην τροχιά της μπάλας (basket interference) δεν καταλογίστηκε σωστά, ο αγώνας θα ξαναρχίσει ως ακολούθως, αν μετά τον καταλογισμό:
  - Η μπάλα νόμιμα μπήκε στο καλάθι, το καλάθι θα μετρήσει και η αμυνόμενη ομάδα θα δικαιούται επαναφορά από την τελική γραμμή
  - Παίκτης οποιασδήποτε ομάδας κέρδισε άμεσα και καθαρά τον έλεγχο της μπάλας αυτή η ομάδα θα δικαιούται την επαναφορά, από το πλησιέστερο σημείο που έγινε ο καταλογισμός
  - Καμία ομάδα δεν κέρδισε άμεσα και καθαρά τον έλεγχο της μπάλας, θα προκύπτει περίπτωση αναπήδησης.
- Να ταυτοποιηθεί ποιος παίκτης προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.

F.3.3 Στη διάρκεια οποιασδήποτε στιγμής του παιχνιδιού,

- Εάν το επιτυχημένο σουτ έγινε από την περιοχή των 2 ή 3 πόντων.
  - Οι διαιτητές εξουσιοδοτούνται να διακόψουν αμέσως το παιχνίδι για να ελέγξουν εάν το επιτυχημένο καλάθι απελευθερώθηκε από την περιοχή των 2 ή 3 πόντων.
  - Η αναπαραγωγή Σ.Σ.Ε. (IRS) πρέπει να πραγματοποιηθεί μετά το την πρώτη φορά που οι διαιτητές σταμάτησαν τον αγώνα για οποιονδήποτε λόγο, μετά το καλάθι.
- Εάν θα χορηγούνται 2 ή 3 ελεύθερες βολές μετά που καταλογίστηκε ένα σφάλμα σε παίκτη, σε ανεπιτυχή προσπάθεια για καλάθι.
- Εάν ένα προσωπικό (απλό), αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής καταλογίστηκε με τα σωστά κριτήρια ή θα αναβαθμίζεται ή θα υποβαθμίζεται, ή θα θεωρείται ως τεχνική ποινή.
- Εάν ένα τεχνικό σφάλμα θεωρηθεί σαν αντιαθλητικό ή σφάλμα αποβολής
- Εάν ένα διορθώσιμο λάθος της κατηγορίας 1 συμβεί και είναι ακόμα διορθώσιμο στα χρονικά πλαίσια που καθορίζονται στα άρθρο 44 (διορθώσιμα λάθη), τότε:

  - Οι διαιτητές εξουσιοδοτούνται να σταματήσουν τον αγώνα αμέσως και να ελέγξουν αν συνέβη διορθώσιμο λάθος της κατηγορίας 1

- Το λάθος θα διορθωθεί μόνο αν καθορίζεται στο άρθρο 44 (διορθώσιμα λάθη)
- Μετά από δυσλειτουργία του χρονομέτρου του αγώνος ή των 24'' (shot clock), προκειμένου να προσδιορισθεί ο προς διόρθωση χρόνος.
- Να αναγνωριστεί ο σωστός παίκτης που σουτάρει ελεύθερη/ες βολή/ές
- Να αναγνωριστεί η εμπλοκή παικτών και προσώπων που επιτρέπεται να κάθονται στους πάγκους των ομάδων, στη διάρκεια οποιασδήποτε πράξης βίας ή πιθανής πράξης βίας.
  - Οι διαιτητές εξουσιοδοτούνται να διακόψουν αμέσως το παιχνίδι για να ελέγξουν οποιαδήποτε πράξη βίας ή πιθανή πράξη βίας.
  - Η αναπαραγωγή πρέπει να πραγματοποιηθεί πριν η μπάλα ζωντανέψει, την πρώτη φορά που οι διαιτητές σταμάτησαν τον αγώνα για οποιονδήποτε λόγο, μετά την πράξη βίας ή την πιθανή πράξη βίας.

F.4 Αμφισβήτηση Head Προπονητή (Head Coach Challenge)

F.4.1 Σε όλους τους αγώνες που εφαρμόζεται το Σύστημα Στιγμιαίας Επανάληψης Σ.Σ.Ε - Instant Replay System (IRS), ο head προπονητής μπορεί να αιτηθεί, Αμφισβήτηση Head Προπονητή (HCC), δηλαδή να ζητήσει από τον κοντινότερο διαιτητή, να επαληθεύσει την απόφαση των διαιτητών κάνοντας χρήση του συστήματος Στιγμιαίας Επανάληψης Σ.Σ.Ε (IRS) με την αναπαραγωγή της αναφερόμενης περίπτωσης του αγώνα.

F.4.2 Για την Αμφισβήτηση Head Προπονητή (HCC) η εξής διαδικασία πρέπει να εφαρμοστεί:

- Στον Head προπονητή μπορεί να χορηγηθεί μόνο μια Αμφισβήτηση Head Προπονητή σε όλο τον αγώνα, ανεξάρτητα αν η αμφισβήτηση ήταν επιτυχής ή όχι
- Μόνο οι περιπτώσεις του Παραρτήματος **F**, Άρθρων **F.3** μπορούν να αμφισβητηθούν
- Οι χρονικοί περιορισμοί του άρθρου **F.3.2** και **3.3** δεν ισχύουν. Η αμφισβήτηση head προπονητή (HCC) μπορεί να ζητηθεί σε οποιοδήποτε χρονικό σημείο του αγώνα
- Ο head προπονητής που αιτείται αμφισβήτηση θα πρέπει να έχει οπτική επαφή με τον κοντινότερο διαιτητή και να ζητήσει ξεκάθαρα την Αμφισβήτηση (HCC)**.** Ο head προπονητής θα πρέπει να πει καθαρά και δυνατά στην Αγγλική γλώσσα ''Challenge'' και να δείξει το σήμα (HCC) (σχηματίζοντας παραλληλόγραμμο –όπως το σχήμα οθόνης τηλεόρασης-). Το αίτημα θα είναι οριστικό και αμετάκλητο.
- Το αίτημα του head προπονητή για (HCC) μπορεί να ακυρωθεί έως ότου ο διαιτητής χορηγήσει το αίτημα με το σήμα (HCC)
- Ο head προπονητής πρέπει να αιτηθεί την αμφισβήτηση (HCC) και η αναπαραγωγή Σ.Σ.Ε. (IRS) θα πρέπει να γίνει το αργότερο, όταν οι διαιτητές σταματήσουν τον αγώνα για πρώτη φορά μετά την απόφασή τους, εκτός αν καθορίζεται διαφορετικά σε αυτούς τους κανονισμούς.
- Αν ο αγώνας συνεχίζεται χωρίς διακοπή, οι διαιτητές είναι εξουσιοδοτημένοι να σταματήσουν άμεσα τον αγώνα όταν αντιληφθούν ότι προκύπτει αμφισβήτηση head προπονητή (HCC), χωρίς όμως να μπαίνει καμία ομάδα σε μειονεκτική θέση.
- Ο head προπονητής θα υποδείξει στον πλησιέστερο διαιτητή την περίπτωση του αγώνα η οποία πρέπει να αναπαραχθεί στο σύστημα IRS
- Ο διαιτητής θα ενημερώσει τον σημειωτή κάνοντας το σήμα 59, ότι η αμφισβήτηση head προπονητή (HCC) χορηγήθηκε

- Στη διάρκεια της ανασκόπησης Σ.Σ.Ε (IRS) οι παίκτες θα πρέπει να παραμένουν στον αγωνιστικό χώρο.
- Αν το αποτέλεσμα της ανασκόπησης Σ.Σ.Ε (IRS), είναι υπέρ της ομάδας που αιτήθηκε την αμφισβήτηση, η αρχική απόφαση θα ανατραπεί
- Αν το αποτέλεσμα της ανασκόπησης Σ.Σ.Ε (IRS), δεν είναι υπέρ της ομάδας που αιτήθηκε την αμφισβήτηση, η αρχική απόφαση θα παραμείνει
- Οι διαιτητές θα ακολουθήσουν την ίδια διαδικασία με τον κανόνα ανασκόπησης Σ.Σ.Ε (IRS)
- Μετά την αναφορά της τελικής απόφασης από την ανασκόπηση Σ.Σ.Ε (IRS), ο αγώνας θα συνεχιστεί όπως μετά από οποιαδήποτε ανασκόπηση Σ.Σ.Ε (IRS)

ΤΕΛΟΣ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ
ΚΑΙ
ΤΩΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΩΝ ΤΩΝ ΑΓΩΝΩΝ

Οι χρωματικές επισημάνσεις αντιπροσωπεύουν τις τελευταίες αλλαγές του Κανονισμού, όπως αυτές ισχύουν από την **1η Οκτωβρίου 2024**.