

ΔΙΕΘΝΗΣ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ **2024**



As approved by
FIBA Central Board
Mies, Switzerland, **26th April 2024**

Σε ισχύ από **1η Οκτωβρίου 2024**



ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ 2024

(Σε ισχύ από 1η Οκτωβρίου 2024)

Τίτλος πρωτοτύπου:

Official Basketball Rules 2024-V1.0

Μετάφραση – Επιμέλεια:

Ομοσπονδία Διαιτητών Καλαθοσφαίρισης Ελλάδος – Ο.Δ.Κ.Ε.



© Copyright: F.I.B.A.

© Copyright για την ελληνική γλώσσα: **Ο.Δ.Κ.Ε. 2024**

***Με κίτρινο χρώμα οι αλλαγές από την προηγούμενη έκδοση**

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

**ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ**

ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΡΩΤΟΣ - ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	5
Άρθρο 1 ^ο Ορισμοί	5
ΚΑΝΟΝΑΣ ΔΕΥΤΕΡΟΣ - ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	5
Άρθρο 2 ^ο Αγωνιστικός χώρος	5
Άρθρο 3 ^ο Εξοπλισμός	10
ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΡΙΤΟΣ – ΟΜΑΔΕΣ.....	14
Άρθρο 4 ^ο Ομάδες	14
Άρθρο 5 ^ο Παίκτες: Τραυματισμός και βοήθεια.....	16
Άρθρο 6 ^ο Αρχηγός : Καθήκοντα και εξουσίες	17
Άρθρο 7 ^ο Προπονητές: Καθήκοντα και εξουσίες.....	17
ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΕΤΑΡΤΟΣ - ΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	19
Άρθρο 8 ^ο Αγωνιστικός χρόνος, ισόπαλο αποτέλεσμα και παράταση	19
Άρθρο 9 ^ο Έναρξη και λήξη ενός τετάρτου, μιας παράτασης ή του παιχνιδιού ..	19
Άρθρο 10 ^ο Κατάσταση της μπάλας.....	20
Άρθρο 11 ^ο Θέση παίκτη και διαιτητή.....	21
Άρθρο 12 ^ο Αναπήδηση και εναλλασσόμενη κατοχή	21
Άρθρο 13 ^ο Πώς παίζεται η μπάλα	23
Άρθρο 14 ^ο Έλεγχος της μπάλας	23
Άρθρο 15 ^ο Παίκτης σε προσπάθεια για σουτ.....	24
Άρθρο 16 ^ο Καλάθι: Πότε επιτυγχάνεται και η αξία του	24
Άρθρο 17 ^ο Επαναφορά	25
Άρθρο 18 ^ο Χορήγηση Τάϊμ Άουτ.....	27
Άρθρο 19 ^ο Αντικατάσταση.....	29
Άρθρο 20 ^ο Απώλεια αγώνα λόγω υπαιτιότητας	31
Άρθρο 21 ^ο Απώλεια αγώνα λόγω αδυναμίας.....	31
ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΕΜΠΤΟΣ – ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ.....	32
Άρθρο 22 ^ο Παραβάσεις.....	32
Άρθρο 23 ^ο Παίκτης εκτός ορίων και μπάλα εκτός ορίων	32
Άρθρο 24 ^ο Προώθηση (Dribbling)	32
Άρθρο 25 ^ο Βήματα.....	33
Άρθρο 26 ^ο 3 δευτερόλεπτα	34
Άρθρο 27 ^ο Παίκτης που φυλάσσεται στενά.....	35
Άρθρο 28 ^ο 8 δευτερόλεπτα	35
Άρθρο 29 ^ο 24 δευτερόλεπτα.....	35
Άρθρο 30 ^ο Επιστροφή της μπάλας στο πίσω γήπεδο (μπρός - πίσω).....	38
Άρθρο 31 ^ο Παρεμβολή (goal tending) και παρέμβαση (basket interference) στη μπάλα	39
ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΚΤΟΣ – ΣΦΑΛΜΑΤΑ	40
Άρθρο 32 ^ο Σφάλματα	40
Άρθρο 33 ^ο Επαφή: Γενικές Αρχές.....	40
Άρθρο 34 ^ο Προσωπικό σφάλμα	46
Άρθρο 35 ^ο Διπλό Σφάλμα	47
Άρθρο 36 ^ο Τεχνικό Σφάλμα	47
Άρθρο 37 ^ο Αντιαθλητικό Σφάλμα	49
Άρθρο 38 ^ο Σφάλμα Αποκλεισμού.....	50
Άρθρο 39 ^ο Συμπλοκή	52
ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΒΔΟΜΟΣ - ΓΕΝΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ.....	53



Άρθρο 40°	Πέντε (5) σφάλματα από ένα παίκτη	53
Άρθρο 41°	Ομαδικά Σφάλματα: Ποινή.....	53
Άρθρο 42°	Ειδικές περιπτώσεις	54
Άρθρο 43°	Ελεύθερες βολές	54
Άρθρο 44°	Διορθώσιμα λάθη	56

ΚΑΝΟΝΑΣ ΟΓΔΟΥΣ - ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ, ΚΡΙΤΕΣ, ΚΟΜΙΣΑΡΙΟΙ: ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΚΑΙ ΕΞΟΥΣΙΕΣ 59

Άρθρο 45°	Διαιτητές, Κριτές και Κομισάριος	59
Άρθρο 46°	Πρώτος διαιτητής (Crew chief) : Καθήκοντα και Εξουσίες	60
Άρθρο 47°	Διαιτητές: Καθήκοντα και εξουσίες.....	61
Άρθρο 48°	Σημειωτής και βοηθός σημειωτή: καθήκοντα	62
Άρθρο 49°	Χρονομέτρης: Καθήκοντα	62
Άρθρο 50°	Χειριστής των 24" (shot clock): Καθήκοντα.....	64

A – ΤΑ ΣΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ 66

B - ΤΟ ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ 75

C - Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΩΝ ΕΝΣΤΑΣΕΩΝ 86

D - Η ΚΑΤΑΤΑΞΗ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ..... 87

E - ΤΑ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΑ (TV) ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ 93

F - Σύστημα Στιγμιαίας Επανάληψης-Instant Replay System (IRS) 94

ΠΙΝΑΚΑΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Διάγραμμα 1	Κάτοψη γηπέδου με κανονικές διαστάσεις	7
Διάγραμμα 2	Περιοριστικός χώρος	9
Διάγραμμα 3	Περιοχές καλαθιάς 2 / 3 πόντων.....	9
Διάγραμμα 4	Τραπέζι γραμματείας και θέσεις αντικατάστασης.....	10
Διάγραμμα 5	Αρχή της Κατακόρυφου	41
Διάγραμμα 6	Οι θέσεις των παικτών στη διάρκεια των ελευθέρων βολών	55
Διάγραμμα 7	Φύλλο αγώνος.....	75
Διάγραμμα 8	Η επικεφαλίδα του φύλλου αγώνα	76
Διάγραμμα 9	Ομάδες στο φύλλο αγώνα (πριν τον αγώνα).....	78
Διάγραμμα 10	Ομάδες στο φύλλο αγώνα (μετά τον αγώνα).....	78
Διάγραμμα 11	Τρέχον αποτέλεσμα	84
Διάγραμμα 12	Τελικό άθροισμα	85
Διάγραμμα 13	Κάτω τμήμα του φύλλου αγώνος.....	85

Από αρχής μέχρι τέλους του βιβλίου των Επίσημων Κανονισμών Καλαθοσφαίρισης, όλες οι αναφορές που γίνονται σε παίκτη προπονητή, διαιτητή, κ.λπ., στο αρσενικό γένος, ισχύουν επίσης και για το θηλυκό γένος. Πρέπει να γίνει κατανοητό, ότι αυτό γίνεται για πρακτικούς και μόνο λόγους.



ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΡΩΤΟΣ - ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Άρθρο 1^ο Ορισμοί

1.1 Το παιχνίδι της καλαθοσφαίρισης

Η καλαθοσφαίριση παίζεται από δύο (2) ομάδες, των πέντε (5) παικτών η κάθε μία. Ο σκοπός της κάθε ομάδας είναι να σκοράρει στο καλάθι της αντίπαλης και να παρεμποδίσει την άλλη ομάδα, από το να σκοράρει. Το παιχνίδι ελέγχεται από τους διαιτητές, τη γραμματεία και τον κομισάριο, εάν παρίσταται.

1.2 Ευθύνη των συμμετεχόντων

Όλοι οι συμμετέχοντες στον αγώνα, τα μέλη της γραμματείας, οι τεχνικοί παρατηρητές/κομισάριοι -αν είναι παρόντες-, όλα τα μέλη της ομάδας που δικαιούνται να αγωνισθούν, οι προπονητές και όλοι οι πιστοποιημένοι συνοδοί των ομάδων, θα πρέπει να έχουν θετικό ρόλο στην ομαλή διεξαγωγή του αγώνα και να επιδεικνύουν πάντα ηθική συμπεριφορά. Σε περίπτωση που αντιληφθούν κάποιο λάθος (διορθώσιμο σφάλμα) στην τήρηση του σκορ, των φάουλ, των τάιμ-άουτ καθώς στη χρονομέτρηση του χρόνου αγώνα και των 24", θα πρέπει να ειδοποιήσουν αμέσως τους διαιτητές για να εξασφαλιστεί και να διευκολυνθεί η διόρθωση του λάθους σύμφωνα με αυτούς τους κανόνες.

1.3 Καλάθι: Των αντιπάλων/το δικό μας

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

1.4 Νικητής του παιχνιδιού

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

ΚΑΝΟΝΑΣ ΔΕΥΤΕΡΟΣ - ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Άρθρο 2^ο Αγωνιστικός χώρος

2.1 Ο αγωνιστικός χώρος

Ο αγωνιστικός χώρος θα πρέπει να είναι επίπεδος, ελεύθερος εμποδίων (Διάγραμμα 1), με διαστάσεις 28 μέτρα μήκος με 15 μέτρα πλάτος, μετρημένες από την εσωτερική πλευρά των γραμμών του γηπέδου.

2.2 Το πίσω γήπεδο

Το **πίσω γήπεδο** μιας ομάδας αποτελείται από το καλάθι της, τη μπροστινή πλευρά του ταμπλό και το τμήμα του αγωνιστικού χώρου που περιορίζεται από την τελική γραμμή, πίσω από το δικό τους καλάθι, τις πλάγιες γραμμές και την κεντρική γραμμή.

2.3 Το εμπρός γήπεδο

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

2.4 Γραμμές

Όλες οι γραμμές θα είναι του ίδιου χρώματος και χαράσσονται με λευκό ή άλλο χρώμα αντίθεσης, πλάτους 5 εκατοστών και πλήρως ευδιάκριτες.

2.4.1 Γραμμές ορίων

Ο αγωνιστικός χώρος θα πρέπει να είναι οριοθετημένος από τις γραμμές ορίων οι οποίες αποτελούνται από τις τελικές γραμμές και τις πλάγιες γραμμές. Αυτές οι γραμμές δεν αποτελούν τμήμα του αγωνιστικού χώρου.



Οποιοδήποτε εμπόδιο, συμπεριλαμβανομένων του καθήμενου head προπονητή, του πρώτου βοηθού προπονητή, αναπληρωματικών αποκλεισμένων παικτών και μελών-συνοδών, θα βρίσκονται το λιγότερο δύο (2) μέτρα από τον αγωνιστικό χώρο.

2.4.2 Κεντρική γραμμή, κεντρικός κύκλος και ημικύκλια

Η κεντρική γραμμή θα πρέπει να είναι χαραγμένη παράλληλα στις τελικές γραμμές, από το μέσο των πλαγίων γραμμών. Θα εκτείνεται 0.15 μ. πέρα από κάθε πλάγια γραμμή. Η κεντρική γραμμή είναι μέρος του πίσω γηπέδου.

Ο κεντρικός κύκλος θα πρέπει να είναι χαραγμένος στο κέντρο του αγωνιστικού χώρου και να έχει ακτίνα 1,80 μέτρων, μετρημένης ως την εξωτερική πλευρά της περιμέτρου.

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

2.4.3 Γραμμές ελευθέρων βολών, περιοριστικοί χώροι και διάδρομοι ελευθέρων βολών

Η γραμμή των ελευθέρων βολών, θα πρέπει να είναι χαραγμένη παράλληλα προς κάθε τελική γραμμή. Το πιο απομακρυσμένο άκρο της γραμμής των ελευθέρων βολών, θα πρέπει να είναι σε απόσταση 5,80 μέτρων από το εσωτερικό άκρο της τελικής γραμμής και το μήκος της θα πρέπει να είναι 3,60 μέτρα. Το μέσον της, θα πρέπει να βρίσκεται επί της νοητής γραμμής που ενώνει το μέσο των 2 τελικών γραμμών.

Οι περιοριστικοί χώροι, θα πρέπει να είναι ορθογώνιες περιοχές χαραγμένες στον αγωνιστικό χώρο οριοθετημένες από τις δύο τελικές γραμμές, τις προεκτάσεις των γραμμών των ελευθέρων βολών και τις γραμμές που ορίζονται από τις εξωτερικές πλευρές των τελικών γραμμών, σε απόσταση 2.45 μέτρων από το μέσον αυτών και να καταλήγουν στην εξωτερική πλευρά των γραμμών των προεκτάσεων των ελευθέρων βολών. Οι γραμμές αυτές, εξαιρουμένων των τελικών γραμμών, αποτελούν μέρος των περιοριστικών χώρων.

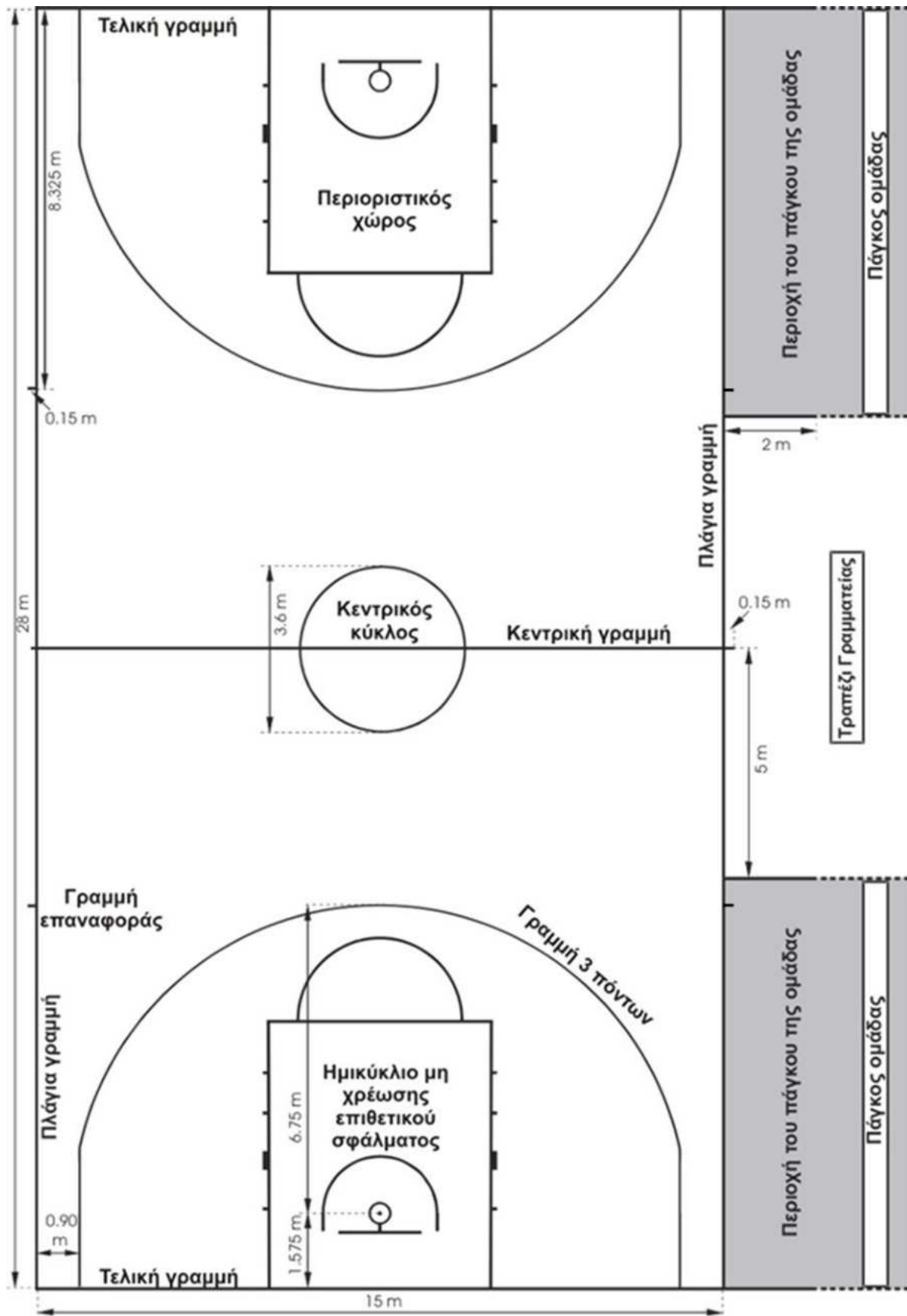
Οι διάδρομοι ελευθέρων βολών, κατά μήκος των περιοριστικών χώρων καταλαμβάνονται από παίκτες στην διάρκεια των ελευθέρων βολών, θα πρέπει να χαράσσονται όπως απεικονίζεται στο (Διάγραμμα 2).

2.4.4 Περιοχή τριών πόντων

Η περιοχή 3 πόντων μίας ομάδας (Διαγράμματα 1 & 3) είναι ολόκληρος ο αγωνιστικός χώρος, εκτός από αυτόν ο οποίος βρίσκεται γύρω από το καλάθι των αντιπάλων και ο οποίος ορίζεται και περιλαμβάνει:

- Οι 2 παράλληλες γραμμές, προεκτεινόμενες από και κάθετα στην τελική γραμμή, με την εξωτερική πλευρά 0.90 μέτρα από την εσωτερική πλευρά των πλαγίων γραμμών.
- Ένα τόξο, ακτίνας 6,75 μέτρων μετρούμενο από το σημείο του δαπέδου στο σημείο της ορθής προβολής του κέντρου του αντιπάλου καλάθιού έως την εξωτερική πλευρά του τόξου. Η απόσταση του σημείου του δαπέδου από το εσωτερικό άκρο από το κεντρικό σημείο της τελικής γραμμής, είναι 1.575 μέτρα. Το τόξο ενώνεται με τις παράλληλες γραμμές.

Η γραμμή 3 πόντων δεν είναι μέρος της περιοχής σκοραρίσματος των 3 πόντων.

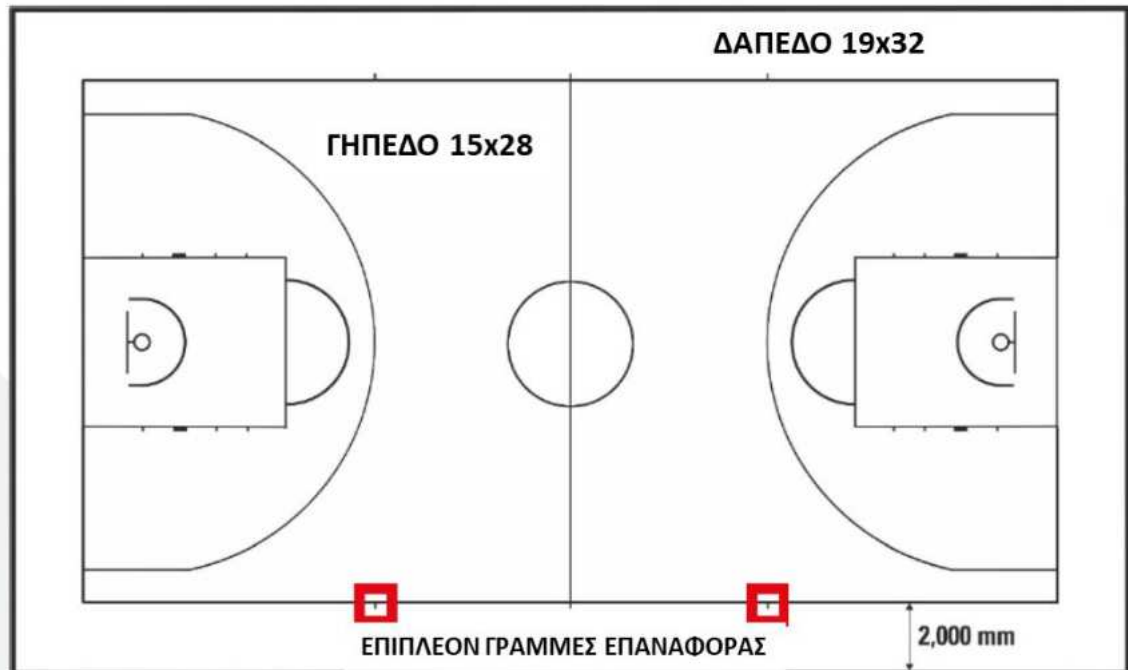


Διάγραμμα 1 Κάτοψη γηπέδου με κανονικές διαστάσεις

2.4.5 Περιοχή του πάγκου των ομάδων

Η περιοχή των πάγκων των ομάδων, θα χαράσσεται εκτός του αγωνιστικού χώρου, περιοριζόμενη από δύο 2 γραμμές όπως στο Διάγραμμα 1.

Θα πρέπει να υπάρχουν 16 θέσεις διαθέσιμες στην περιοχή του κάθε πάγκου για τον προπονητή, βοηθούς προπονητών, αναπληρωματικών αποκλεισμένων παικτών και μελών-συνοδών. Οποιοδήποτε άλλο άτομο θα πρέπει να βρίσκεται τουλάχιστον 2 μέτρα πίσω από τον πάγκο της ομάδας.



2.4.6 Γραμμές επαναφοράς

Οι 4 γραμμές, 2 γραμμές σε κάθε πλευρά του γηπέδου, μήκους 0.15 μέτρων μήκους, θα χαράσσονται εκτός του αγωνιστικού χώρου των πλαγίων γραμμών, με το εξωτερικό άκρο της γραμμής 8.325 μέτρα από το εσωτερικό άκρο της πλησιέστερης τελικής γραμμής.

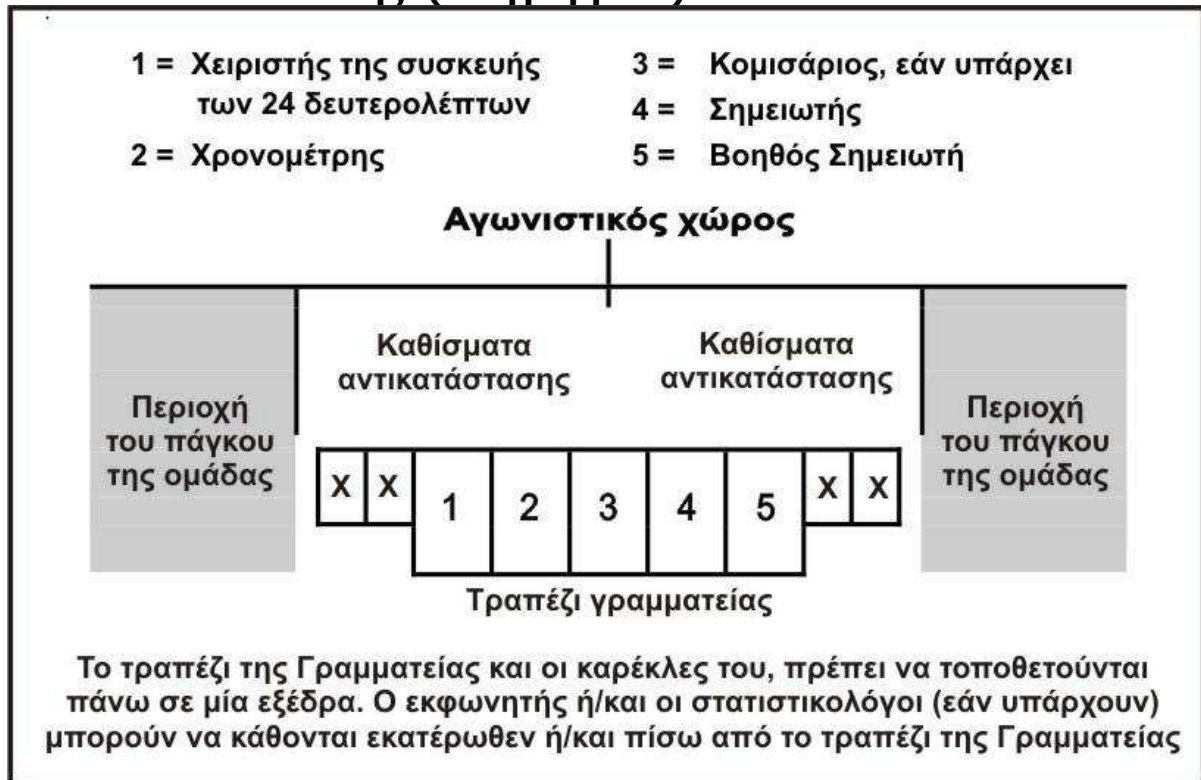
2.4.7 Ημικυκλικές περιοχές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος

Οι ημικυκλικές γραμμές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος, θα πρέπει να χαράσσονται στον αγωνιστικό χώρο, περιορισμένες από:

- Ένα ημικύκλιο με ακτίνα 1.25 μέτρα από το σημείο του δαπέδου που προβάλλεται το κέντρο του καλαθιού έως την εσωτερική πλευρά του ημικυκλίου. Το ημικύκλιο είναι ενωμένο σε:
- Οι 2 παράλληλες γραμμές κάθετες προς τις τελικές γραμμές, το εσωτερικό τους άκρο απέχει 1.25 μέτρα από το σημείο του δαπέδου που προβάλλεται το κέντρο του καλαθιού, το μήκος τους είναι 0.375 μέτρα και τελειώνουν 1.20 μέτρα από την εσωτερική άκρη της τελικής γραμμής.

Οι ημικυκλικές γραμμές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος συμπληρώνονται από φανταστικές γραμμές που ενώνουν το τέλος των παράλληλων γραμμών ακριβώς πίσω από το εμπρός άκρο των ταμπλό.

2.5 Θέση του τραπέζιού της γραμματείας και των θέσεων αντικατάστασης (Διάγραμμα 4)

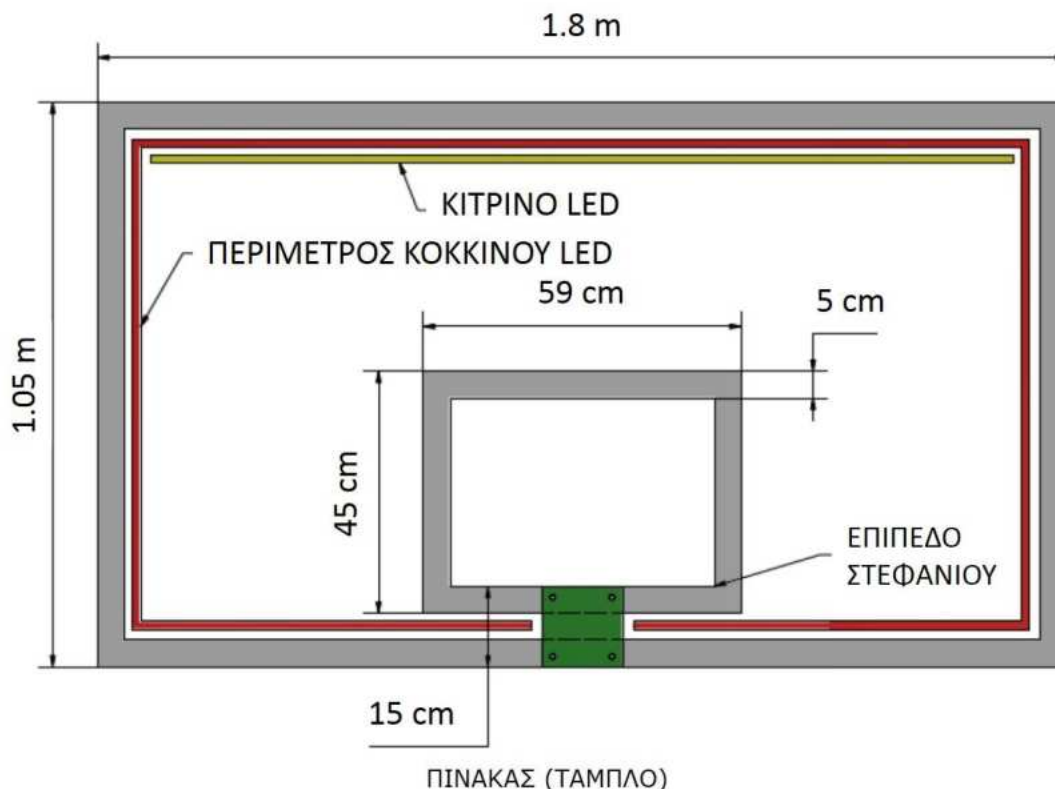


Διάγραμμα 4 Τραπέζι γραμματείας και θέσεις αντικατάστασης

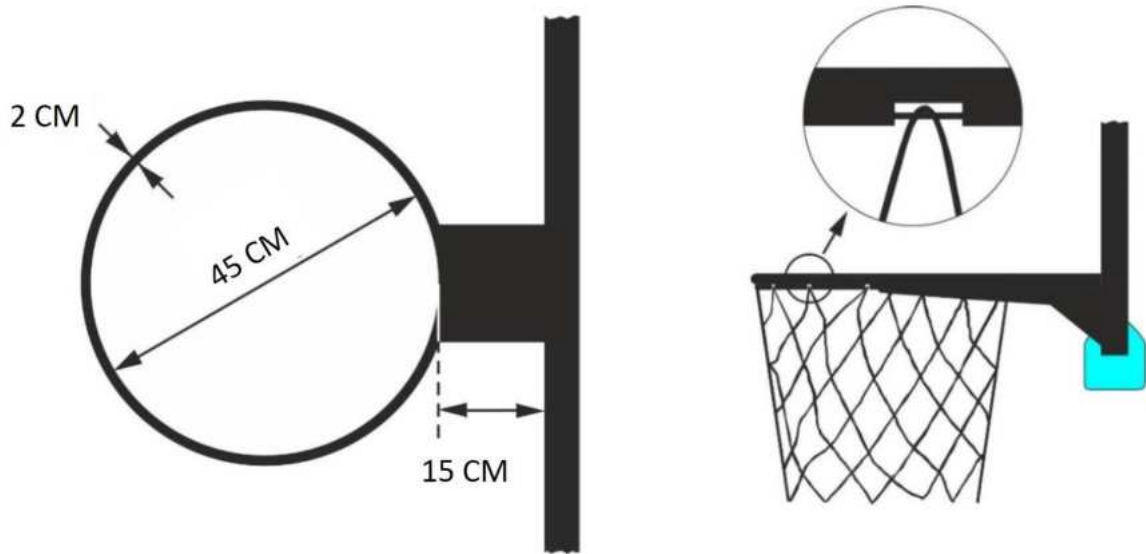
Άρθρο 3^ο Εξοπλισμός

Θα απαιτείται ο ακόλουθος εξοπλισμός:

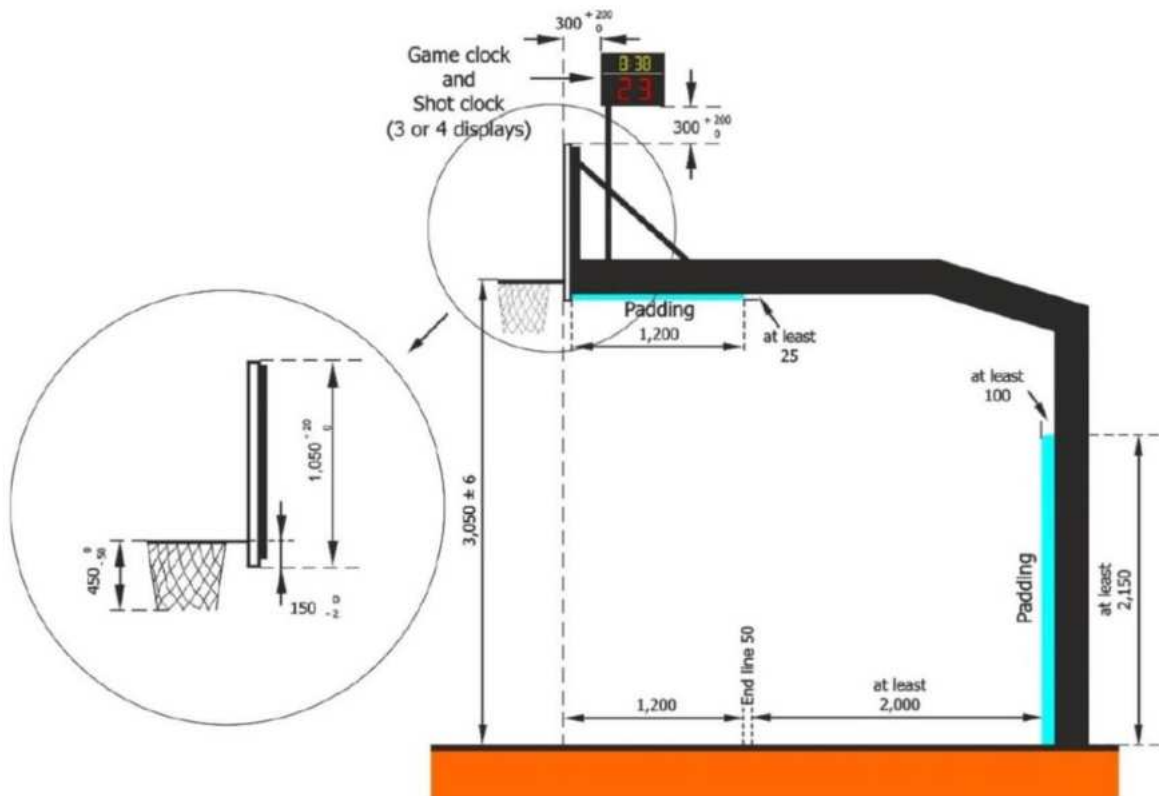
- Μπασκέτες, αποτελούμενες από:
 - Πίνακες (ταμπλό)



- Καλάθια με μηχανισμό απελευθέρωσης πίεσης, που θα περιέχουν στεφάνια και διχτάκια

**ΣΤΕΦΑΝΙ-ΔΙΧΤΑΚΙ**

- Κατασκευές στήριξης πινάκων (ταμπλό) τα οποία θα φέρουν κατάλληλη προστατευτική επένδυση



- Μπάλες
- Χρονόμετρο παιχνιδιού
- Συσσκευή 24" (shot clock)

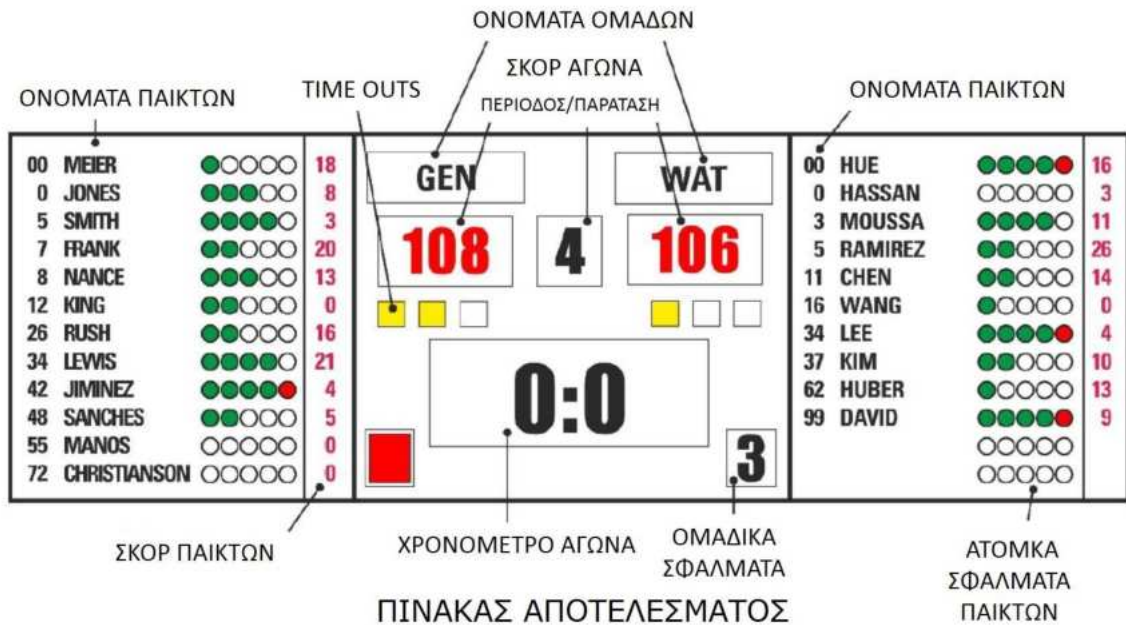


← Χρονόμετρο παιχνιδιού

← Συσκευή 24" (shot clock)

Χρονόμετρο παιχνιδιού-Συσκευή 24" (shot clock)

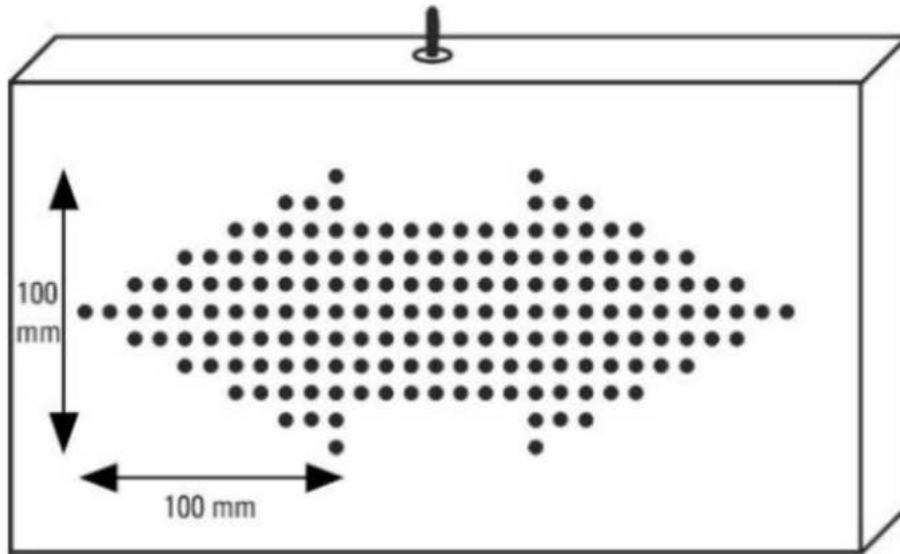
- Πίνακας αποτελέσματος



- Χρονόμετρο ή κατάλληλη ορατή συσκευή (όχι το χρονόμετρο του αγώνος) για την χρονομέτρηση των τάϊμ άουτς.
- 2 ξεχωριστά ηχητικά και δυνατά σήματα με ευκρινώς διαφορετικούς ήχους, ένα για κάθε μία από τις συσκευές
 - των 24" (shot clock)
 - του χρονομέτρη
- Φύλλο Αγώνος
- Πινακίδες σφαλμάτων και αποβολής παικτών / προπονητών



- Πινακίδες ομαδικών σφαλμάτων
- Δείκτης (βέλος) εναλλασσόμενης κατοχής



Δείκτης (βέλος) εναλλασσόμενης κατοχής

- Δάπεδο
- Αγωνιστικός χώρος
- Επαρκής φωτισμός



ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΡΙΤΟΣ – ΟΜΑΔΕΣ

Άρθρο 4^ο Ομάδες

4.1 Ορισμός

4.1.1 Ένα μέλος μιας ομάδας επιτρέπεται να παίξει, όταν έχει την εξουσιοδότηση να παίξει για την ομάδα, σύμφωνα με τους κανονισμούς, συμπεριλαμβανομένων και των ορίων ηλικίας, της Οργανωτικής Επιτροπής της Διοργάνωσης.

4.1.2 Ένα μέλος της ομάδας, δικαιούται να παίξει, όταν το όνομά του έχει καταχωρηθεί στο φύλλο αγώνος πριν από την έναρξη του παιχνιδιού και για όλο το διάστημα εφόσον δεν έχει αποκλειστεί ούτε έχει διαπράξει 5 σφάλματα.

4.1.3 Κατά τη διάρκεια του αγωνιστικού χρόνου, ένα μέλος ομάδας είναι:

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

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

4.2 Κανόνας

4.2.1 Κάθε ομάδα αποτελείται από:

- Όχι περισσότερα από 12 μέλη, δικαιούμενα να παίξουν, συμπεριλαμβανομένου και του αρχηγού.
- Τον head προπονητή.
- Το πολύ 8 συνοδούς ομάδος, συμπεριλαμβανομένων το πολύ 2 βοηθών προπονητών που θα μπορούν να κάθονται στον πάγκο. Στην περίπτωση που μια ομάδα έχει 2 βοηθούς προπονητών, ο πρώτος βοηθός θα σημειώνεται στο φύλλο αγώνος.

4.2.2 Κατά τη διάρκεια του αγωνιστικού χρόνου, 5 μέλη της ομάδας από κάθε ομάδα μπορεί να βρίσκονται στον αγωνιστικό χώρο και μπορούν να αντικατασταθούν.

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

- Ο διαιτητής γνώφει στον αναπληρωματικό να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο.
- Στη διάρκεια τάϊμ άουτ ή ενός διαλείμματος του παιχνιδιού ένας αναπληρωματικός ζητά αντικατάσταση στο χρονομέτρη.

4.3 Στολές

4.3.1 Η στολή των όλων των μελών της ομάδας, θα πρέπει να αποτελείται από:

- Φανέλες του ιδίου κυρίου χρώματος, μπροστά και πίσω. Εάν οι φανέλες έχουν μανίκια, θα πρέπει να τελειώνουν πάνω από τον αγκώνα. Μακρυμάνικες φανέλες δεν επιτρέπονται.

Όλοι οι αθλητές πρέπει να έχουν τη φανέλα τους μέσα στο παντελονάκι τους. Οι ολόσωμες εμφανίσεις επιτρέπονται.



- Φανέλες (t-shirts), ανεξαρτήτως τύπου, δεν επιτρέπονται να φοριούνται κάτω από τις φανέλες.
 - Παντελονάκια του ίδιου κυρίου χρώματος, μπροστά και πίσω, όπως και οι φανέλες. Τα παντελονάκια πρέπει να φθάνουν μέχρι πριν το γόνατο.
 - Κάλτσες του ίδιου κυρίου χρώματος για όλα τα μέλη της ομάδας. Οι κάλτσες θα πρέπει να είναι ορατές.
- 4.3.2** Κάθε μέλος της ομάδας θα φορά μία φανέλα, αριθμημένη μπροστά και πίσω, με ευκρινείς αριθμούς, χρώματος, αντίθετο από το χρώμα της φανέλας.
Οι αριθμοί, θα πρέπει να είναι ευδιάκριτα ορατοί και:
- Αυτοί στην πίσω πλευρά, θα πρέπει να είναι ύψους τουλάχιστον 16 εκ.
 - Αυτοί στην εμπρός πλευρά, θα πρέπει να είναι τουλάχιστον 8 εκ.
 - Οι αριθμοί δεν πρέπει να είναι πλάτους μικρότερο των 2 εκ.
 - Οι ομάδες μπορούν μόνο να χρησιμοποιούν τους αριθμούς 0 και 00 και από το 1 έως το 99.
 - Παίκτες της ίδιας ομάδας, δεν θα πρέπει να φορούν ίδιους αριθμούς.
 - Διαφημίσεις ή οποιοδήποτε λογότυπο θα πρέπει να απέχει τουλάχιστον 4 εκατοστά από τους αριθμούς.
- 4.3.3** Οι ομάδες θα πρέπει να έχουν κατ' ελάχιστον 2 σύνολα εμφανίσεων και:
- Η πρώτη ομάδα, βάση προγράμματος (γηπεδούχος ομάδα) θα πρέπει να φορά ανοιχτόχρωμες φανέλες (κατά προτίμηση λευκές).
 - Η δεύτερη ομάδα, βάση προγράμματος (φιλοξενούμενη ομάδα), θα πρέπει να φορά σκουρόχρωμες φανέλες.
 - Ωστόσο, αν οι 2 ομάδες συμφωνήσουν, μπορούν να αλλάξουν τα χρώματα της εμφάνισής τους.
- 4.4 Άλλος εξοπλισμός**
- 4.4.1** Όλος ο εξοπλισμός, ο οποίος χρησιμοποιείται από τους αθλητές, θα πρέπει να είναι κατάλληλος για το παιχνίδι. Κάθε εξοπλισμός ο οποίος είναι σχεδιασμένος να αυξάνει το ύψος ή την έκταση του αθλητού ή με οποιοδήποτε άλλον τρόπο να του δώσει ένα αθέμιτο πλεονέκτημα, δεν επιτρέπεται.
- 4.4.2** Οι παίκτες δεν θα πρέπει να φοράνε εξοπλισμό (αντικείμενα) που μπορεί να προκαλέσει τραυματισμό σε άλλους παίκτες.
- Δεν επιτρέπονται τα πιο κάτω:
 - Προστατευτικά δακτύλων, χεριού, καρπού, αγκώνος ή πήχewας, κράνη, νάρθηκες ή υποστηρικτικά κατασκευασμένα από δέρμα, πλαστικό, ελαστικό (μαλακό) πλαστικό, μέταλλο ή οποιοδήποτε άλλο σκληρό υλικό, ακόμη και αν αυτό είναι καλυμμένο με μαλακή επένδυση.
 - Αντικείμενα που θα μπορούσαν να κόψουν ή να προκαλέσουν εκδορές (τα νύχια θα πρέπει να είναι κομμένα κοντά).
 - Εξάρτημα μαλλιών και κοσμήματα.
 - Επιτρέπονται τα πιο κάτω:
 - Προστατευτικός εξοπλισμός ώμου, βραχίονα, μηρού ή κάτω ποδιού, αν το υλικό είναι επαρκώς επενδυμένο.
 - Ελαστικό υφασμάτινο κάλυμμα βραχιόνων και ποδιών.
 - Κάλυμμα κεφαλής. Το κάλυμμα κεφαλής δεν μπορεί να καλύπτει εντελώς ή μερικώς κανένα μέρος του προσώπου (μάτια, μύτη, χείλη κ.λπ.) και δεν πρέπει να είναι επικίνδυνο για τον παίκτη που το φοράει ή/και για άλλους



παίκτες. Το κάλυμμα κεφαλής δεν πρέπει να διαθέτει στοιχεία ανοίγματος/κλεισίματος γύρω από το πρόσωπο και/ή το λαιμό και δεν μπορεί να έχει οποιαδήποτε εξαρτήματα που να εξέχουν από την επιφάνεια του.

- Υποστηρικτικά γονάτου.
- Προστατευτικό σπασμένης μύτης, ακόμη κι εάν είναι κατασκευασμένο από σκληρό υλικό.
- Άχρωμες διαφανείς προστατευτικές θήκες δοντιών.
- Γυαλιά, αν δεν θέτουν σε κίνδυνο τους άλλους παίκτες.
- Περικάρπια και ταινίες κεφαλής, μέγιστου πλάτους 10 εκ. από υφασμάτινο υλικό.
- Ταινίες βραχιόνων, ώμων, ποδιών κλπ.
- Επιστραγαλίδες.

Όλοι οι παίκτες της ομάδας πρέπει να έχουν ελαστικό υφασμάτινο κάλυμμα βραχιόνων και ποδιών, κάλυμμα κεφαλής, περικάρπια και ταινίες κεφαλής, του ίδιου χρώματος.

- 4.4.3** Στη διάρκεια του παιχνιδιού, ο παίκτης θα φορά παπούτσια οποιουδήποτε χρώματος αλλά το αριστερό και το δεξιό παπούτσι θα πρέπει να ταιριάζουν. Φωτάκια, αντανάκλαστικά υλικά ή άλλα στολίδια, δεν επιτρέπονται.
- 4.4.4** Στη διάρκεια του παιχνιδιού, ο παίκτης δεν θα εμφανίζει οποιοδήποτε εμπορικό, διαφημιστικό ή φιλανθρωπικό όνομα, σήμα, λογότυπο ή άλλο σημάδι ταυτότητας, συμπεριλαμβανομένου, και όχι μόνο, του σώματός του, στα μαλλιά του ή οπουδήποτε αλλού.
- 4.4.5** Οποιοσδήποτε άλλος εξοπλισμός, που δεν μνημονεύεται σαφώς σε αυτό το άρθρο, θα πρέπει πρώτα να εγκριθεί από την Τεχνική Επιτροπή της F.I.B.A.

Άρθρο 5° Παίκτες: Τραυματισμός και βοήθεια

- 5.1** Σε περίπτωση τραυματισμού αθλητού/ών, οι διαιτητές μπορούν να σταματήσουν τον αγώνα.
- 5.2** Αν η μπάλα είναι ζωντανή όταν συμβαίνει ένας τραυματισμός, ο διαιτητής δεν θα πρέπει να σφυρίξει, μέχρι η ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας να σουτάρει, να χάσει τον έλεγχο της μπάλας, να κρατά τη μπάλα χωρίς να παίζει ή η μπάλα να νεκρωθεί. Ωστόσο, εάν είναι αναγκαίο να προστατευτεί ένας τραυματισμένος παίκτης, οι διαιτητές μπορούν να διακόψουν τον αγώνα αμέσως.
- 5.3** Αν ο τραυματισμένος παίκτης δεν μπορεί να παίξει αμέσως (περίπου σε 15 δευτερόλεπτα) ή εάν αυτός δεχθεί φροντίδα ή εάν ένας παίκτης δεχθεί οποιαδήποτε βοήθεια από το δικό του head προπονητή, βοηθούς προπονητή, μέλη ομάδας ή/και συνοδούς της ομάδας του, αυτός θα πρέπει να αντικατασταθεί, εκτός εάν η ομάδα απομείνει με λιγότερους από 5 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο.
- 5.4** Ο head προπονητής, βοηθοί προπονητών, αναπληρωματικοί αποκλεισμένοι παίκτες και μέλη-συνοδοί ομάδας, μπορούν να εισέλθουν στον αγωνιστικό χώρο, μόνο με την άδεια του διαιτητή, προκειμένου να περιποιηθούν τον τραυματισμένο παίκτη πριν αντικατασταθεί.
- 5.5** Ο γιατρός μπορεί να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο, χωρίς την άδεια από το διαιτητή, εάν κατά την κρίση του, ο τραυματισμένος παίκτης χρειάζεται άμεση ιατρική βοήθεια.
- 5.6** Εάν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οποιοσδήποτε παίκτης αιμορραγεί ή φέρει ανοικτή πληγή, πρέπει να αντικατασταθεί. Ο παίκτης μπορεί να επιστρέψει στον αγωνιστικό χώρο, μόνο αφού σταματήσει η αιμορραγία και η συγκεκριμένη περιοχή ή η ανοικτή πληγή έχει πλήρως και ασφαλώς καλυφθεί.

- 5.7** Εάν ο τραυματισμένος παίκτης ή οποιοσδήποτε παίκτης που αιμορραγεί ή έχει ανοικτή πληγή ανακάμψει στη διάρκεια ενός τάιμ άουτ που πάρθηκε από οποιαδήποτε ομάδα, πριν ηχήσει η κόρνα του χρονομέτρη για την αντικατάσταση, αυτός ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει να αγωνίζεται.
- 5.8** Παίκτες που έχουν δηλωθεί από τον προπονητή τους να ξεκινήσουν τον αγώνα ή που έχουν δεχθεί ιατρική βοήθεια μεταξύ των ελευθέρων βολών, μπορεί να αντικατασταθούν σε περίπτωση τραυματισμού. Σε αυτή την περίπτωση, η αντίπαλη ομάδα έχει κι αυτή το δικαίωμα να αντικαταστήσει τον ίδιο αριθμό παικτών, αν το επιθυμεί.

Άρθρο 6° Αρχηγός : Καθήκοντα και εξουσίες

- 6.1** Ο αρχηγός (CAP), είναι ένας παίκτης που υποδεικνύεται από τον προπονητή του και αντιπροσωπεύει την ομάδα του στον αγωνιστικό χώρο. Μπορεί να επικοινωνεί με τους διαιτητές, με ευγενικό τρόπο, κατά τη διάρκεια του αγώνα, προκειμένου να ενημερωθεί, μόνο όταν η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο του αγώνα σταματημένο.
- 6.2** Ο αρχηγός θα πληροφορεί τον πρώτο διαιτητή (Crew chief), όχι αργότερα από 15 λεπτά αμέσως μετά το τέλος του παιχνιδιού, αν η ομάδα του ενίσταται κατά του αποτελέσματος του αγώνα, υπογράφοντας το φύλλο αγώνος στο χώρο όπου σημειώνεται "Υπογραφή αρχηγού σε περίπτωση ενστάσεως".

Άρθρο 7° Προπονητές: Καθήκοντα και εξουσίες

- 7.1** Τουλάχιστον 40 λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού, κάθε προπονητής ή ο εκπρόσωπος του, δίνει στο σημειωτή πίνακα με τα ονόματα και τους αντίστοιχους αριθμούς των μελών της ομάδας που δικαιούνται συμμετοχής στο παιχνίδι, όπως επίσης και τα ονόματα του αρχηγού της ομάδας, του προπονητή και του βοηθού προπονητή. Όλα τα μέλη των ομάδων των οποίων τα ονόματα καταχωρήθηκαν στο φύλλο αγώνος, έχουν το δικαίωμα να παίξουν ακόμη και εάν προσέλθουν μετά την έναρξη του παιχνιδιού.
- 7.2** Τουλάχιστον 10 λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού κάθε προπονητής θα επιβεβαιώνει τα ονόματα και τους αριθμούς των παικτών της ομάδας του, καθώς και τα ονόματα των προπονητών, υπογράφοντας το φύλλο αγώνος. Παράλληλα, αυτός θα πρέπει να υποδεικνύει τους 5 παίκτες που θα ξεκινήσουν τον αγώνα. Ο προπονητής της Α' ομάδας, είναι ο πρώτος που θα δώσει τις πληροφορίες αυτές.
- 7.3** Ο προπονητής, βοηθοί προπονητών, αναπληρωματικοί αποκλεισμένοι παίκτες και μέλη-συνοδοί ομάδας, είναι τα μόνα πρόσωπα που επιτρέπεται να κάθονται και να παραμένουν στην περιοχή του πάγκου τους. Στη διάρκεια του αγωνιστικού χρόνου, όλοι οι αναπληρωματικοί, αποκλεισμένοι παίκτες και μέλη - συνοδοί ομάδας, θα παραμένουν καθισμένοι.
- 7.4** Ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή μπορούν να πάνε στο τραπέζι της γραμματείας στη διάρκεια του παιχνιδιού προκειμένου να ζητήσουν στατιστικές πληροφορίες μόνο εάν η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο του αγώνος σταματημένο.
- 7.5** Ο προπονητής μπορεί να επικοινωνεί με ευγενικό τρόπο με τους διαιτητές στη διάρκεια του παιχνιδιού για να αποκτήσει πληροφορίες, μόνο όταν η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο του παιχνιδιού σταματημένο.
- 7.6** Είτε ο προπονητής είτε ο βοηθός προπονητή αλλά μόνο ένας σε οποιαδήποτε χρονική στιγμή επιτρέπεται να παραμένει όρθιος στη



FIBA
We Are Basketball



διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτοί μπορούν να απευθύνονται προφορικά στους παίκτες στη διάρκεια του παιχνιδιού με την προϋπόθεση ότι παραμένουν στα όρια του πάγκου τους. Ο βοηθός προπονητή δεν θα επικοινωνεί με τους διαιτητές.

- 7.7** Αν υπάρχει βοηθός προπονητή, το όνομα του πρέπει να καταχωρείται στο φύλλο αγώνα πριν την έναρξη του αγώνα (η υπογραφή του δεν είναι απαραίτητη). Αυτός θα αναλάβει όλα τα καθήκοντα και τις εξουσίες του προπονητή, αν για οποιοδήποτε λόγο, αυτός δεν είναι ικανός να συνεχίσει.
- 7.8** Εάν ο αρχηγός αφήνει τον αγωνιστικό χώρο, ο προπονητής θα ενημερώνει το διαιτητή για το νούμερο του παίκτη που θα εκτελεί χρέη αρχηγού, στον αγωνιστικό χώρο.
- 7.9** Ο αρχηγός μπορεί να ενεργεί σαν παίκτης-προπονητής, αν δεν υπάρχει προπονητής ή αυτός δεν είναι σε θέση να συνεχίσει και δεν υπάρχει βοηθός προπονητή καταχωρημένος στο φύλλο αγώνος (ή ο δεύτερος εκ των αναφερομένων δεν είναι σε θέση να συνεχίσει). Αν ο αρχηγός πρέπει να εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο, μπορεί να συνεχίσει να ενεργεί σαν προπονητής. Όμως, αν πρέπει να αποχωρήσει λόγω σφάλματος αποκλεισμού ή αν δεν είναι ικανός να ενεργεί σαν προπονητής, εξ' αιτίας τραυματισμού, ο αντικαταστάτης του σαν αρχηγός μπορεί να τον αντικαταστήσει σαν προπονητή.
- 7.10** Ο προπονητής θα υποδεικνύει το σουτέρ των ελευθέρων βολών της ομάδας του, σε όλες τις περιπτώσεις όπου ο εκτελεστής των ελευθέρων βολών δεν καθορίζεται από τους κανονισμούς.



ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΕΤΑΡΤΟΣ - ΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Άρθρο 8^ο Αγωνιστικός χρόνος, ισόπαλο αποτέλεσμα και παράταση

- 8.1** Το παιχνίδι θα αποτελείται από 4 τέταρτα των 10 λεπτών το καθένα.
- 8.2** Πρέπει να υπάρχει διάλειμμα του παιχνιδιού 20 λεπτών πριν την προγραμματισμένη έναρξη του αγώνα.
- 8.3** Πρέπει να υπάρχουν τα διαλείμματα των 2 λεπτών, μεταξύ 1^{ου} και 2^{ου} (πρώτο ημίχρονο) και 3^{ου} και 4^{ου} τετάρτου (δεύτερο ημίχρονο) και πριν από κάθε παράταση.
- 8.4** Πρέπει να υπάρχει διάλειμμα ημιχρόνου του παιχνιδιού, 15 λεπτών.
- 8.5** Το διάλειμμα του παιχνιδιού αρχίζει:
- 20 λεπτά πριν την προγραμματισμένη έναρξη του παιχνιδιού.
 - Όταν ηχήσει η κόρνα του αγώνος για τη λήξη του τετάρτου ή των παρατάσεων.
- 8.6** Το διάλειμμα του παιχνιδιού τελειώνει:
- Στην αρχή του πρώτου τετάρτου, όταν η μπάλα αφήνει το/α χέρι/α του πρώτος διαιτητής (Crew chief), στην αναπήδηση (jump – ball)
 - Στην αρχή όλων των άλλων τετάρτων και των παρατάσεων, όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει.
- 8.7** Αν το αποτέλεσμα είναι ισόπαλο στο τέλος του 4^{ου} τετάρτου, ο αγώνας θα συνεχίζεται με τόσες παρατάσεις διάρκειας 5 λεπτών η κάθε μία, όσες είναι αναγκαίες για να σπάσει η ισοπαλία.
Εάν το συνολικό σκορ και των δύο παιχνιδιών για σύστημα διεξαγωγής δύο 2 παιχνιδιών είναι ισοπαλία στο τέλος του δεύτερου παιχνιδιού, αυτό το παιχνίδι θα συνεχίζεται με όσες παρατάσεις 5 λεπτών είναι απαραίτητο για να σπάσει η ισοπαλία.
- 8.8** Εάν ένα σφάλμα διαπράττεται κοντά στην λήξη του τετάρτου ή της παράτασης, ο διαιτητής θα πρέπει να καθορίσει τον υπολειπόμενο αγωνιστικό χρόνο. Ελάχιστος χρόνος 0.1” θα πρέπει να αναγράφεται στο χρονόμετρο του αγώνα.
- 8.9** Εάν ένα σφάλμα διαπράττεται στη διάρκεια ενός διαλλείματος, οποιαδήποτε ενδεχόμενη/ες ελεύθερη/ες βολή/ες θα εκτελεστεί/ούν πριν την έναρξη του επόμενου τετάρτου ή της παράτασης.

Άρθρο 9^ο Έναρξη και λήξη ενός τετάρτου, μιας παράτασης ή του παιχνιδιού

- 9.1** Το πρώτο τέταρτο ξεκινά όταν η μπάλα αφήνει το/α χέρι/α του πρώτου διαιτητή (Crew chief) για την αναπήδηση (jump – ball) στον κεντρικό κύκλο.
- 9.2** Όλα τα άλλα τέταρτα ή οι παρατάσεις ξεκινούν όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει.
- 9.3** Ο αγώνας δε μπορεί να αρχίσει αν μία από τις δύο ομάδες δε βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο με 5 παίκτες, έτοιμους να αγωνιστούν.
- 9.4** Για όλους τους αγώνες, η ομάδα που αναγράφεται πρώτη στο πρόγραμμα (γηπεδούχος ομάδα) θα καταλαμβάνει, όπως αντικρίζουμε τον αγωνιστικό χώρο από το τραπέζι της γραμματείας:
-Τον πάγκο στην αριστερή πλευρά του τραπεζιού της γραμματείας



-Το μισό γήπεδο για την προθέρμανση πριν την έναρξη του αγώνα, εμπρός από τον πάγκο της

Ωστόσο, εάν οι 2 ομάδες συμφωνούν, μπορούν να αλλάξουν αμοιβαία τους πάγκους ή/και το μισό γήπεδο για την προθέρμανση για το πρώτο ημίχρονο.

9.5 Πριν το πρώτο και τρίτο τέταρτο οι ομάδες δικαιούνται να προθερμαίνονται στο μισό του αγωνιστικού χώρου, στο οποίο βρίσκεται το καλάθι των αντίπαλων.

9.6 Οι ομάδες θα ανταλλάξουν καλάθια για το δεύτερο ημίχρονο.

9.7 Σε όλες τις παρατάσεις, οι ομάδες θα συνεχίσουν να αγωνίζονται στα ίδια καλάθια, όπως στο 4^ο τέταρτο.

9.8 Ένα τέταρτο, μία παράταση ή το παιχνίδι θα τελειώνει όταν ηχήσει η κόρνα της λήξης του τετάρτου ή της παράτασης. Όταν υπάρχει διαθέσιμος περιμετρικός φωτισμός του ταμπλό με κόκκινο φώς, τότε το φώς υπερिशύει χρονικά του ήχου της κόρνας λήξης του παιχνιδιού.

Άρθρο 10^ο Κατάσταση της μπάλας

10.1 Η μπάλα μπορεί να είναι, ζωντανή ή νεκρή.

10.2 Η μπάλα **ζωντανεύει** όταν:

- Κατά τη διάρκεια μίας αναπήδησης (jump – ball) η μπάλα αφήνει το/α χέρι/α του πρώτου διαιτητή (Crew chief) που την πετά στον αέρα.
- Κατά τη διάρκεια ελεύθερης βολής, η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη που εκτελεί την ελεύθερη βολή.
- Κατά τη διάρκεια μίας επαναφοράς, η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη για την επαναφορά.

10.3 Η μπάλα **νεκρώνει** όταν:

- Επιτυγχάνεται οποιοδήποτε καλάθι ή ελεύθερη βολή.
- Ένας διαιτητής, σφυρίζει ενώ η μπάλα είναι ζωντανή.
- Είναι προφανές, ότι η μπάλα δεν θα μπει στο καλάθι μετά από ελεύθερη βολή, η οποία ακολουθείται από:
 - Άλλη ελεύθερη/ες βολή/ες.
 - Επιπλέον ποινή (ελεύθερη/ες βολή/ες ή/και επαναφορά).
- Το χρονόμετρο του αγώνα σημάνει το τέλος του τετάρτου ή της παράτασης.
- Ηχήσει το 24" (shot clock) σήμα της συσκευής των 24άρων δευτερολέπτων, ενώ η ομάδα έχει τον έλεγχο της μπάλας.
- Η μπάλα, η οποία είναι σε πτήση σε προσπάθεια για καλάθι, αγγιχτεί από παίκτη μίας από τις δύο ομάδες, μετά:
 - Το σφύριγμα ενός διαιτητή.
 - Το πέρας του αγωνιστικού χρόνου κάθε τετάρτου ή της παράτασης.
 - Τον ήχο του σήματος των 24" (shot clock).

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

- Η μπάλα, είναι σε πτήση σε προσπάθεια για καλάθι και:
 - Ένας διαιτητής σφυρίζει.
 - Ηχήσει το σήμα της λήξης του αγώνα στο τέλος του τετάρτου ή της παράτασης.
 - Ηχήσει το ρολόι των 24" (shot clock).
- Η μπάλα είναι σε πορεία προς το καλάθι από ελεύθερη βολή και ένας διαιτητής σφυρίζει για καταστρατήγηση του κανονισμού, εκτός από τον παίκτη που εκτελεί την ελεύθερη βολή.
- Η μπάλα είναι στον έλεγχο του σουτέρ σε προσπάθεια για καλάθι, ο οποίος ολοκληρώνει την προσπάθεια του αυτή, με μία συνεχή κίνηση,



η οποία άρχισε πριν καταλογιστεί σφάλμα σε οποιοδήποτε αντίπαλο παίκτη ή οποιοδήποτε μέλος που επιτρέπεται να κάθεται στη περιοχή του πάγκου των αντιπάλων.

Αυτή η διάταξη δεν θα εφαρμοστεί και το καλάθι δεν θα μετρήσει εάν μετά το σφύριγμα ενός διαιτητή, γίνει μία εντελώς νέα προσπάθεια για καλάθι.

Άρθρο 11° Θέση παίκτη και διαιτητή

11.1 Η θέση ενός παίκτη καθορίζεται από το σημείο του δαπέδου όπου αυτός αγγίζει το έδαφος.

Ενώ βρίσκεται στον αέρα από άλμα, διατηρεί την ίδια θέση που είχε όταν για τελευταία φορά πατούσε στο δάπεδο. Αυτό συμπεριλαμβάνει τις γραμμές ορίων, την κεντρική γραμμή, τη γραμμή των 3 πόντων, τη γραμμή των ελευθέρων βολών, τις γραμμές του περιοριστικού χώρου των ελευθέρων βολών και τις ημικυκλικές περιοχές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος.

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

Άρθρο 12° Αναπήδηση και εναλλασσόμενη κατοχή

12.1 Ορισμός αναπήδησης (jump – ball)

12.1.1 Αναπήδηση (jump – ball) γίνεται όταν ένας διαιτητής πετά τη μπάλα στον κεντρικό κύκλο μεταξύ 2 αντιπάλων παικτών.

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

12.2 Διαδικασία αναπήδησης (jump – ball)

12.2.1 Κάθε παίκτης που συμμετέχει στην αναπήδηση (Jump – ball), πρέπει να στέκεται με τα πόδια του μέσα στο ημικύκλιο, προς την πλευρά του καλαθιού της ομάδας του, με το ένα πόδι κοντά στην κεντρική γραμμή του κύκλου.

12.2.2 Συμπαίκτες δεν πρέπει να καταλαμβάνουν συνεχόμενες θέσεις γύρω από τον κύκλο, αν κάποιος αντίπαλος επιθυμεί να καταλάβει μία από εκείνες τις θέσεις.

12.2.3 Στη συνέχεια, ο διαιτητής πρέπει να πετάξει τη μπάλα κάθετα προς τα επάνω, μεταξύ 2 αντιπάλων παικτών, ψηλότερα από αυτό που ένας εκ των δύο θα μπορούσε να τη φτάσει πηδώντας.

12.2.4 Η μπάλα πρέπει να χτυπηθεί με το/α χέρι/α από τον έναν ή και τους δύο συμμετέχοντες, **αφού** φτάσει στο υψηλότερο σημείο της.

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

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

12.2.7 Αν η μπάλα δεν χτυπηθεί από τουλάχιστον έναν από τους αναπηδόντες η αναπήδηση (jump – ball) πρέπει να επαναληφθεί.

12.2.8 Κανένα μέρος του σώματος των παικτών που δεν μετέχουν στην αναπήδηση (jump – ball), δεν επιτρέπεται να είναι επάνω ή μέσα από τη γραμμή του κύκλου (κυλίνδρου), προτού χτυπηθεί η μπάλα.



Καταστρατήγηση των άρθρων 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 και 12.2.8, είναι παράβαση.

12.3 ΠΟΙΝΗ

Η μπάλα δίνεται στους αντιπάλους για επαναφορά στο κοντινότερο σημείο της καταστρατήγησης εκτός πίσω ακριβώς από το ταμπλό.

12.4 Περιπτώσεις αναπήδησης

Μία περίπτωση αναπήδησης (jump – ball) συμβαίνει όταν:

- Σφυριχτεί εμπλοκή της μπάλας.
- Η μπάλα καταλήγει εκτός ορίων και οι διαιτητές διαφωνούν ή έχουν αμφιβολία για τον τελευταίο παίκτη που την άγγιξε.
- Κατά τη διάρκεια ανεπιτυχούς, τελευταίας ελεύθερης βολής, συμβεί εκατέρωθεν παράβαση.
- Ζωντανή μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό, εκτός:
 - Μεταξύ των ελευθέρων βολών
 - Μετά την τελευταία ελεύθερη βολή που ακολουθείται από επαναφορά από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας.
- Η μπάλα νεκρώνει όταν καμία ομάδα δεν έχει την κατοχή της ή δεν την δικαιούται.
- Μετά την ακύρωση ισοδύναμων ποινών εναντίων και των δύο ομάδων, εάν δεν υπάρχουν άλλες εναπομείναντες ποινές σφαλμάτων για εκτέλεση και καμία ομάδα δεν είχε την κατοχή της μπάλας ή το δικαίωμα κατοχής πριν το πρώτο σφάλμα ή την παράβαση.
- Όλα τα τέταρτα, εκτός του πρώτου και όλων των παρατάσεων, πρόκειται να αρχίσουν.

12.5 Ορισμός εναλλασσόμενης κατοχής

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

12.6 Διαδικασία εναλλασσόμενης κατοχής

12.6.1 Σε όλες τις περιπτώσεις αναπήδησης (jump – ball) οι ομάδες θα εναλλάσσουν την κατοχή της μπάλας με επαναφορά της, από θέση εκτός ορίων από το πλησιέστερο σημείο στο οποίο συνέβη η αναπήδηση (jump – ball), εκτός πίσω ακριβώς από το ταμπλό.

12.6.2 Η ομάδα που δεν αποκτά τον πρώτο έλεγχο ζωντανής μπάλας μετά την αναπήδηση (jump – ball), θα δικαιούται την επαναφορά από την διαδικασία της πρώτης εναλλασσόμενης κατοχής.

12.6.3 Η ομάδα που δικαιούται την επόμενη εναλλασσόμενη κατοχή στο τέλος κάθε τετάρτου ή της παράτασης, θα ξεκινά το επόμενο τέταρτο ή την παράταση, με επαναφορά από θέση εκτός ορίων από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, εκτός εάν υπάρχουν επιπλέον ελεύθερες βολές και μια ποινή επαναφοράς να χορηγηθεί.

12.6.4 Η ομάδα που έχει το δικαίωμα της εναλλασσόμενης κατοχής θα υποδεικνύεται από το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής το οποίο θα δείχνει προς την κατεύθυνση του αντίπαλου καλαθιού. Η κατεύθυνση του βέλους θα αντιστρέφεται αμέσως μόλις η εναλλασσόμενη κατοχή τελειώνει.



FIBA
We Are Basketball



12.6.5 Η παράβαση από μία ομάδα κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης της εναλλασσόμενης κατοχής, έχει σαν αποτέλεσμα την απώλεια της εναλλασσόμενης κατοχής. Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα αντιστραφεί αμέσως, υποδεικνύοντας ότι η αντίπαλη ομάδα από αυτή που έκανε την παράβαση θα έχει το δικαίωμα της εναλλασσόμενης κατοχής στην επόμενη περίπτωση αναπήδησης (jump – ball). Το παιχνίδι θα ξαναρχίσει με τη χορήγηση της μπάλας στην αντίπαλη ομάδα από αυτή που διέπραξε την παράβαση, για μία επαναφορά από το αρχικό σημείο παράβασης της επαναφοράς.

12.6.6 Ένα σφάλμα από οποιαδήποτε ομάδα:

- Πριν την έναρξη του τετάρτου, εκτός του πρώτου τετάρτου ή μιας παράτασης ή
- Στη διάρκεια της επαναφοράς της εναλλασσόμενης κατοχής, δεν προκαλεί απώλεια της επαναφοράς της μπάλας λόγω της εναλλασσόμενης κατοχής για την ομάδα που τη δικαιούται.

Άρθρο 13° Πώς παίζεται η μπάλα

13.1 Ορισμός

13.1.1 Στη διάρκεια του παιχνιδιού, η μπάλα παίζεται μόνο με το/α χέρι/α και μπορεί να μεταβιβαστεί, πεταχτεί, χτυπηθεί, κυληθεί ή να προωθηθεί (ντριμπλαριστεί) προς οποιαδήποτε κατεύθυνση σύμφωνα με τους περιορισμούς αυτών των κανονισμών.

13.2 Κανόνες

Ο παίκτης δεν μπορεί να τρέξει με τη μπάλα, να τη κλοπήσει ή να τη σταματήσει **σκόπιμα** με οποιοδήποτε μέρος του ποδιού του ή να τη χτυπήσει με τη γροθιά.

Ωστόσο εάν έρθει σε τυχαία επαφή ή η μπάλα αγγιχθεί από οποιοδήποτε μέρος του ποδιού, δεν είναι παράβαση.

Η καταστρατήγηση του Άρθρου 13.2 αποτελεί παράβαση.

13.3 ΠΟΙΝΗ

Η μπάλα δίνεται στους αντιπάλους για επαναφορά στο κοντινότερο σημείο της καταστρατήγησης εκτός πίσω ακριβώς από το ταμπλό.

Άρθρο 14° Έλεγχος της μπάλας

14.1 Ορισμός

14.1.1 Ο έλεγχος της μπάλας για μία ομάδα **αρχίζει** όταν ένας παίκτης της ομάδας αυτής έχει τον έλεγχο μιας ζωντανής μπάλας είτε διότι την κρατά, την προωθεί (ντριμπλάρει), την έχει στην διάθεσή του.

14.1.2 Ο έλεγχος της μπάλας για την ομάδα **συνεχίζεται** όταν:

- Ένας παίκτης αυτής της ομάδας, έχει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας.
- Η μπάλα μεταβιβάζεται μεταξύ συμπαικτών.

14.1.3 Ο έλεγχος της μπάλας για την ομάδα **τελειώνει**, όταν:

- Ένας αντίπαλος κερδίζει τον έλεγχο της.
- Η μπάλα νεκρώνεται.
- Η μπάλα έχει αφήσει το χέρι/α του παίκτη σε προσπάθεια για καλάθι ή σε προσπάθεια για ελεύθερη βολή.



Άρθρο 15° Παίκτης σε προσπάθεια για σουτ

15.1 Ορισμός

15.1.1 Ένα σουτ για επίτευξη καλάθιάς ή ελεύθερης βολής πραγματοποιείται όταν η μπάλα που βρίσκεται στο χέρι/α του παίκτη, στη συνέχεια πεταχτεί στον αέρα προς το αντίπαλο καλάθι.

Ένα κτύπημα για επίτευξη καλάθιάς είναι όταν η μπάλα κατευθύνεται με το χέρι/α, προς το αντίπαλο καλάθι.

Ένα κάρφωμα για επίτευξη καλάθιάς είναι όταν η μπάλα πιέζεται δυναμικά να μπει στο καλάθι των αντιπάλων με το ένα ή με τα δύο χέρια.

Μια συνεχόμενη κίνηση ή drive προς το καλάθι ή άλλο σουτ εν κινήσει, είναι μια ενέργεια ενός παίκτη που πιάνει τη μπάλα ενώ βρίσκεται στη διάρκεια της ντρίμπλας ή έχει ολοκληρώσει τη ντρίμπλα και κατόπιν συνεχίζει την κίνηση του σουτ, συνήθως προς τα επάνω.

15.1.2 Η προσπάθεια για ένα σουτ:

- Ξεκινά όταν ο παίκτης αρχίζει, σύμφωνα με την κρίση του διαιτητή, κινεί τη μπάλα ανοδικά προς το καλάθι του αντιπάλου.
- Τελιώνει όταν η μπάλα έχει αφήσει το/α χέρι/α του παίκτη, ή μια εντελώς νέα προσπάθεια για σουτ συμβαίνει και, στην περίπτωση που αυτός βρίσκεται στον αέρα, μέχρις ότου επιστρέψει και με τα δύο πόδια στο έδαφος.

15.1.3 Η συνεχής κίνηση στην προσπάθεια για σουτ ή σε drive προς το καλάθι ή άλλο σουτ εν κινήσει:

- Ξεκινά όταν η μπάλα αναπαυθεί στο/α χέρι/α του παίκτη, ολοκληρωθεί η ντρίμπλα ή ο έλεγχος στον αέρα και ο παίκτης ξεκινήσει, σύμφωνα με την κρίση του διαιτητή, την κίνηση για σκοράρισμα, πριν την ελευθέρωση της μπάλας, για καλάθι.
- Τελιώνει όταν η μπάλα έχει αφήσει το/α χέρι/α του παίκτη ή εάν γίνει μία εντελώς νέα προσπάθεια για σουτ και, στην περίπτωση που αυτός βρίσκεται στον αέρα, μέχρις ότου επιστρέψει και με τα δύο πόδια στο έδαφος.

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

15.1.5 Σε προσπάθεια για καλάθι (act of shooting), ο βραχίονας/ες του παίκτη, μπορεί να συγκρατείται/ούνται από αντίπαλο, έτσι ώστε, να παρεμποδίζεται από το να πετύχει καλάθι. Στην περίπτωση αυτή δεν είναι απαραίτητο η μπάλα να φύγει από το/α χέρι/α του παίκτη.

15.1.6 Όταν ένας παίκτης βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι και μετά που γίνεται σφάλμα (υπέρ του) πασάρει, δεν θεωρείται πλέον ότι βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι.

Άρθρο 16° Καλάθι: Πότε επιτυγχάνεται και η αξία του

16.1 Ορισμός

16.1.1 Καλάθι επιτυγχάνεται όταν ζωντανή μπάλα μπει στο καλάθι από το επάνω μέρος του και παραμένει μέσα ή περάσει μέσα από αυτό, ολόκληρη.

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

16.2 Κανόνες

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

- Σουτ που ελευθερώνεται από την ελεύθερη βολή μετρά για 1 πόντο.
- Σουτ που ελευθερώνεται από την περιοχή των 2 πόντων μετρά για 2



πόντους.

- Σουτ που ελευθερώνεται από την περιοχή των 3 πόντων μετρά για 3 πόντους.
- Αφού η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη στην τελευταία ελεύθερη βολή, και νόμιμα αγγιχτεί από επιτιθέμενο ή αμυνόμενο παίκτη πριν μπει στο καλάθι, το καλάθι μετρά για 2 πόντους.

16.2.2 Εάν ένας παίκτης **τυχαία** πετύχει καλάθι στο **καλάθι της ομάδας του**, το καλάθι θα μετρήσει για 2 πόντους, και οι πόντοι θα καταγραφούν σαν να σημειώθηκαν από τον αρχηγό της αντίπαλης ομάδας που (εκείνη την στιγμή) ήταν στον αγωνιστικό χώρο.

16.2.3 Εάν ένας παίκτης, **σκόπιμα** σκοράρει στο **καλάθι της ομάδας του**, αυτό αποτελεί παράβαση και το καλάθι που θα σημειωθεί, δεν θα κατακυρωθεί.

16.2.4 Εάν ένας παίκτης προκαλεί την είσοδο της μπάλας, από την κάτω πλευρά του καλαθιού, αυτό είναι παράβαση.

16.2.5 Το χρονόμετρο του αγώνος θα πρέπει να δείχνει 0.3 (3 δέκατα του δευτερολέπτου) ή περισσότερα για ένα παίκτη ώστε να αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας μετά από επαναφορά ή από ριμπάουντ μετά από την τελευταία ελεύθερη βολή προκειμένου να επιχειρήσει ένα σουτ για καλάθι. Εάν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 0.2 ή 0.1, ο μόνος τρόπος επίτευξης μια καλάθιάς είναι είτε με άγγιγμα (tapping) είτε με απευθείας κάρφωμα της μπάλας, υπό την προϋπόθεση ότι το/α χέρι/α του παίκτη δεν αγγίζουν πλέον τη μπάλα όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 0.0.

Άρθρο 17° Επαναφορά

17.1 Ορισμός

17.1.1 Επαναφορά συμβαίνει όταν η μπάλα μεταβιβάζεται εντός του αγωνιστικού χώρου, από παίκτη ο οποίος βρίσκεται σε θέση εκτός ορίων, για την επαναφορά της.

17.1.2 Η επαναφορά:

- **Ξεκινά** όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη για την επαναφορά
- **Τελειώνει** όταν:
 - Η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίχτηκε από παίκτη εντός του αγωνιστικού χώρου.
 - Η ομάδα που επαναφέρει, διαπράττει παράβαση.
 - Η μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό στη διάρκεια της επαναφοράς.

17.2 Διαδικασία

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

- Ο διαιτητής δεν θα είναι μακρύτερα από 4 μέτρα από τον παίκτη που πρόκειται να κάνει την επαναφορά.
- Ο παίκτης που πρόκειται να κάνει την επαναφορά, βρίσκεται στο σωστό σημείο, όπως υποδείχτηκε από το διαιτητή.

17.2.2 Ο παίκτης θα κάνει την επαναφορά από το πλησιέστερο σημείο που έγινε η παράβαση, ή απ' όπου σταμάτησε το παιχνίδι, εκτός από το σημείο ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

17.2.3 Στην έναρξη όλων των τετάρτων και των παρατάσεων, εκτός από το πρώτο και όλες τις παρατάσεις, η επαναφορά θα γίνεται από την



προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.

Ο παίκτης που επαναφέρει, θα πρέπει να έχει τα πόδια του εκατέρωθεν της προέκτασης της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας και του επιτρέπεται να μεταβιβάσει τη μπάλα σε συμπαίκτη του σε οποιοδήποτε σημείο του αγωνιστικού χώρου.

17.2.4 Όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο, στο 4^ο τέταρτο ή σε κάθε παράταση, μετά από τάϊμ άουτ που χορηγήθηκε στην ομάδα που έχει το δικαίωμα της κατοχής της μπάλας από το πίσω γήπεδο της, ο προπονητής αυτής της ομάδας έχει το δικαίωμα να αποφασίσει εάν το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας ή από το πίσω γήπεδο της ομάδας από το πλησιέστερο σημείο που σταμάτησε το παιχνίδι.

Αν ο προπονητής αποφασίσει να συνεχιστεί ο αγώνας με επαναφορά από το μπροστά γήπεδο και η αρχική επαναφορά στο πίσω γήπεδο ήταν από:

-Την τελική γραμμή μετά από καλάθι ή επιτυχημένη τελευταία βολή, ο προπονητής θα αποφασίσει αν η επαναφορά θα γίνει από την γραμμή επαναφοράς από την πλευρά της γραμματείας ή από την απέναντι πλευρά.

-Την πλάγια ή την τελική γραμμή μετά από σφάλμα ή παράβαση, η επαναφορά θα γίνει στο μπροστά γήπεδο από την γραμμή επαναφοράς στην ίδια πλευρά του γηπέδου (πλευρά της γραμματείας ή από την απέναντι πλευρά) όπως ήταν η αρχική επαναφορά.

17.2.5 Μετά από προσωπικό σφάλμα παίκτη της ομάδας που έχει τον έλεγχο μίας ζωντανής μπάλας ή από ομάδα που δικαιούται να την επαναφέρει, το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από το πλησιέστερο σημείο που έγινε η καταστρατήγηση.

17.2.6 Μετά από τεχνική ποινή, το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από το πλησιέστερο που βρισκόταν η μπάλα όταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε η τεχνική ποινή, εκτός και εάν αναφέρεται διαφορετικά στον παρόντα κανονισμό.

17.2.7 Μετά από αντιαθλητικό σφάλμα ή σφάλμα αποκλεισμού, το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς, στο εμπρός γήπεδο της ομάδας, απέναντι από την πλευρά της γραμματείας, εκτός και εάν αναφέρεται διαφορετικά στον παρόντα κανονισμό.

17.2.8 Μετά από συμπλοκή, το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από εκτός ορίων σύμφωνα με το Άρθρο 39.

17.2.9 Οποτεδήποτε η μπάλα μπει στο καλάθι αλλά αυτό ή ελεύθερη βολή δεν θα μετρήσει, το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

17.2.10 Μετά από πετυχημένο καλάθι ή πετυχημένη τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή:

- Οποιοσδήποτε αντίπαλος παίκτης της ομάδας που πέτυχε καλάθι, θα κάνει την επαναφορά από οποιοδήποτε σημείο, πίσω από την τελική γραμμή. Το ίδιο εφαρμόζεται όταν ο διαιτητής δώσει τη μπάλα σε ένα παίκτη ή την θέσει στη διάθεσή του για επαναφορά μετά από τάϊμ άουτ ή μετά από οποιαδήποτε διακοπή του αγώνα που ακολουθεί πετυχημένο καλάθι ή πετυχημένη τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή.
- Ο παίκτης που επαναφέρει, μπορεί να κινηθεί πλάγια ή/και προς τα πίσω ή/και να μεταβιβάσει τη μπάλα σε συμπαίκτη του πάνω ή πίσω από την τελική γραμμή, αλλά η μέτρηση των 5 δευτερολέπτων αρχίζει

από τη στιγμή που η μπάλα είναι στη διάθεση του πρώτου παίκτη εκτός ορίων.

17.3 Κανόνες

17.3.1 Ο παίκτης που εκτελεί την επαναφορά, δεν θα:

- Διαθέτει περισσότερα από 5 δευτερόλεπτα προτού ελευθερώσει τη μπάλα.
- Πατά τον αγωνιστικό χώρο ενώ κρατά την μπάλα στο χέρι/α του.
- Προκαλεί την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων, αφού αυτή έχει ελευθερωθεί στη διάρκεια της επαναφοράς.
- Αγγίζει την μπάλα εντός του αγωνιστικού χώρου, προτού αυτή αγγιχτεί από άλλο παίκτη.
- Προκαλεί την απευθείας είσοδο της μπάλας στο καλάθι.
- Κινείται από το σημείο επαναφοράς που υποδεικνύεται πίσω από την γραμμή ορίων, πλαγίως σε μια ή δύο κατευθύνσεις, υπερβαίνοντας συνολικά το 1 μέτρο πριν ελευθερώσει τη μπάλα.

Ωστόσο, αυτός επιτρέπεται να κινείται πίσω και κάθετα προς την γραμμή τόσο, όσο οι συνθήκες το επιτρέπουν.

17.3.2 Κατά τη διάρκεια της επαναφοράς, άλλος/οι παίκτης/ες δεν θα:

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

17.3.3 Όταν το ρολόι του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4^ο τέταρτο και σε κάθε παράταση, και υπάρχει περίπτωση επαναφοράς, ο διαιτητής θα χρησιμοποιεί το σήμα της παράνομης υπέρβασης της γραμμής εκτός ορίων σαν ένα προειδοποιητικό σήμα ενώ διεξάγει την επαναφορά.

Εάν ο αμυνόμενος παίκτης:

- Μετακινεί οποιοδήποτε μέλος του σώματος του πάνω στην γραμμή ορίων για να παρέμβει στην επαναφορά ή
- Είναι πιο κοντά από το 1 μέτρο στον παίκτη που την επαναφέρει, όταν το σημείο επαναφοράς έχει λιγότερο από 2 μέτρα απόσταση,

αυτό είναι μια παράβαση και θα οδηγεί σε τεχνική ποινή.

Καταστρατήγηση του άρθρου 17.3 είναι παράβαση.

17.4 ΠΟΙΝΗ

Η μπάλα δίνεται στους αντιπάλους για επαναφορά από το αρχικό σημείο της επαναφοράς.

Άρθρο 18^ο Χορήγηση Τάϊμ Άουτ

18.1 Ορισμός

Τάϊμ άουτ, είναι μία διακοπή του παιχνιδιού, που ζητά ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή.

18.2 Κανόνες

18.2.1 Κάθε τάϊμ άουτ διαρκεί 1 λεπτό.

18.2.2 Ένα τάϊμ άουτ μπορεί να χορηγηθεί στη διάρκεια μίας ευκαιρίας για τάϊμ άουτ.

18.2.3 Μία ευκαιρία για τάϊμ άουτ αρχίζει όταν:

- Και για τις δύο ομάδες όταν η μπάλα νεκρώνει, το χρονόμετρο του παιχνιδιού είναι σταματημένο και ο διαιτητής έχει τελειώσει την επικοινωνία του με την γραμματεία.



- Και για τις δύο ομάδες, η μπάλα νεκρώνει μετά από πετυχημένη, τελευταία ελεύθερη βολή.
 - Για την ομάδα που δεν σκόραρε, εάν ένα καλάθι σημειωθεί.
- 18.2.4** Μία ευκαιρία για τάιμ άουτ τελειώνει όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη για επαναφορά από θέση εκτός ορίων ή για την εκτέλεση της πρώτης ελεύθερης βολής.
- 18.2.5** Σε κάθε ομάδα μπορούν να χορηγηθούν:
- 2 τάιμ άουτς στη διάρκεια του πρώτου ημιχρόνου
 - 3 τάιμ άουτς στη διάρκεια του δεύτερου ημιχρόνου, με μέγιστο αριθμό 2 εξ αυτών όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4^ο τέταρτο.
 - 1 τάιμ άουτ στη διάρκεια κάθε παράτασης.
- 18.2.6** Αχρησιμοποίητα τάιμ άουτ δεν μεταφέρονται στο επόμενο ημίχρονο ή στην παράταση.
- 18.2.7** Το τάιμ άουτ χρεώνεται στην ομάδα της οποίας ο προπονητής πρώτος υπέβαλλε το αίτημα, εκτός αν το τάιμ άουτ χορηγήθηκε μετά από καλάθι που πέτυχαν οι αντίπαλοι χωρίς να έχει καταλογιστεί σφάλμα ή παράβαση.
- 18.2.8** Ένα τάιμ άουτ δεν θα επιτρέπεται στην ομάδα που σκόραρε όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4^ο τέταρτο και σε κάθε παράταση και μετά από πετυχημένη καλάθιά εκτός κι εάν ένας διαιτητής έχει σταματήσει το παιχνίδι.
- 18.3 Διαδικασία**
- 18.3.1** Μόνο ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή έχει το δικαίωμα να ζητήσει τάιμ άουτ. Αυτό θα το κάνει έχοντας εξασφαλίσει οπτική επαφή με τον σημειωτή ή πηγαίνοντας στο τραπέζι της γραμματείας, ζητώντας του καθαρά τάιμ άουτ, κάνοντας το σχετικό σήμα με τα χέρια του.
- 18.3.2** Η αίτηση για τάιμ άουτ, μπορεί να ακυρωθεί μόνο πριν ηχήσει η κόρνα του σημειωτή, για το συγκεκριμένο αίτημα.
- 18.3.3** Η τέταρτος του τάιμ άουτ:
- Αρχίζει, όταν ο διαιτητής σφυρίζει και κάνει το σήμα του τάιμ άουτ.
 - Τελειώνει, όταν ο διαιτητής σφυρίζει και γνέψει στις ομάδες να επιστρέψουν στον αγωνιστικό χώρο.
- 18.3.4** Αμέσως μόλις αρχίσει η ευκαιρία για τάιμ άουτ, ο χρονομέτρης θα δείξει στους διαιτητές, ηχώντας την κόρνα του, ότι μία ομάδα έχει ζητήσει τάιμ άουτ.
Αν μπει καλάθι σε βάρος της ομάδας που ζήτησε το τάιμ άουτ, ο χρονομέτρης θα σταματήσει αμέσως το χρονόμετρο του παιχνιδιού και θα ηχήσει την κόρνα του.
- 18.3.5** Κατά τη διάρκεια του τάιμ άουτ και κατά τη διάρκεια διαλείμματος του παιχνιδιού πριν την έναρξη του δευτέρου και 4^{ου} τετάρτου και κάθε παράτασης οι παίκτες μπορούν να αφήσουν τον αγωνιστικό χώρο και να κάθονται στον πάγκο της ομάδας τους, και οποιοδήποτε μέλος που επιτρέπεται να κάθεται στον πάγκο της ομάδας επιτρέπεται να μπει στον αγωνιστικό χώρο, υπό τον όρο ότι αυτοί παραμένουν κοντά στην περιοχή του πάγκου.
- 18.3.6** Εάν το αίτημα για τάιμ άουτ γίνει από οποιαδήποτε ομάδα, αφότου η μπάλα είναι στη διάθεση του σουτέρ των ελευθέρων βολών για την πρώτη ή μοναδική ελεύθερη βολή, το τάιμ άουτ θα χορηγείται εάν:
- Η τελευταία ελεύθερη βολή είναι πετυχημένη.
 - Η τελευταία ελεύθερη βολή, εάν δεν είναι επιτυχημένη, ακολουθείται από επαναφορά από εκτός ορίων.



- Ένα σφάλμα καταλογισθεί μεταξύ των ελευθέρων βολών. Σε αυτή την περίπτωση, η/οι ελεύθερη/ες βολή/ές θα ολοκληρώνονται και το τάϊμ άουτ θα επιτρέπεται πριν την χορήγηση της ποινής για το νέο σφάλμα, εκτός και εάν διαφορετικά αναφέρεται σε αυτόν το κανονισμό.
- Ένα σφάλμα καταλογισθεί πριν η μπάλα ζωντανέψει μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Σε αυτή την περίπτωση, το τάϊμ άουτ θα επιτρέπεται πριν τη χορήγηση της ποινής για το νέο σφάλμα.
- Μία παράβαση καταλογισθεί πριν η μπάλα ζωντανέψει, μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Σε αυτή την περίπτωση, το τάϊμ άουτ θα επιτρέπεται πριν τη χορήγηση της επαναφοράς από εκτός ορίων.

Σε περίπτωση σετ ελευθέρων βολών ή/και κατοχής της μπάλας, που προέρχονται από περισσότερες της 1 ποινής σφάλματος, κάθε σετ θα αντιμετωπίζεται ξεχωριστά.

Άρθρο 19^ο Αντικατάσταση

19.1 Ορισμός

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

19.2 Κανόνες

19.2.1 Μία ομάδα μπορεί να αντικαταστήσει παίκτη/ες στη διάρκεια μιας ευκαιρίας για αντικατάσταση.

19.2.2 Η ευκαιρία για αντικατάσταση αρχίζει όταν:

- Και για τις δύο ομάδες, η μπάλα νεκρώνει, το χρονόμετρο του αγώνα σταματά και ο διαιτητής έχει τελειώσει την επικοινωνία του με την γραμματεία.
- Και για τις δύο ομάδες, η μπάλα νεκρώνει μετά από τελευταία πετυχημένη ελεύθερη βολή.
- Για την ομάδα που δεν σκόραρε, σημειωθεί καλάθι όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 ή λιγότερο για το τέλος του 4^{ου} τετάρτου και σε κάθε παράταση.

19.2.3 Η ευκαιρία για αντικατάσταση τελειώνει όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη για επαναφορά εκτός ορίων ή για την εκτέλεση της πρώτης ελεύθερης βολής.

19.2.4 Ο παίκτης που αντικαταστάθηκε και ο αντικαταστάτης του που έγινε παίκτης, δεν μπορούν να ξαναμπούν στον αγώνα ή να τον εγκαταλείψουν αντίστοιχα, μέχρις ότου η μπάλα ξανανεκρωθεί και αφού κυλήσει κάποιο χρονικό διάστημα στο χρονόμετρο του αγώνα, εκτός εάν:

- Η ομάδα έχει μείνει με λιγότερους από 5 παίκτες στο γήπεδο.
- Ο παίκτης που πρόκειται να εκτελέσει ελεύθερες βολές σαν αποτέλεσμα διόρθωσης λάθους, βρίσκεται στον πάγκο της ομάδας του, αφού έχει αντικατασταθεί νομίμως.

19.2.5 Μία αντικατάσταση δεν θα επιτρέπεται στην ομάδα που σκόραρε όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού σταματά, μετά από πετυχημένη καλάθια όταν το ρολόι του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4^ο τέταρτο και σε κάθε παράταση, εκτός κι εάν ένας διαιτητής έχει σταματήσει το παιχνίδι.

19.2.6 Εάν ένας παίκτης δεχθεί μια βοήθεια, αυτός θα πρέπει να αντικατασταθεί εκτός εάν η ομάδα απομείνει με λιγότερους από 5 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο.

19.3 Διαδικασία

19.3.1 Μόνο ένας αναπληρωματικός έχει το δικαίωμα να ζητήσει αντικατάσταση. Αυτός (όχι ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή) θα πάει στο τραπέζι της



FIBA
We Are Basketball



γραμματείας, ζητώντας ξεκάθαρα αντικατάσταση, κάνοντας το σχετικό σήμα με τα χέρια του ή θα καθίσει στην καρέκλα των αντικαταστάσεων. Θα πρέπει να είναι έτοιμος να αγωνιστεί αμέσως.

- 19.3.2** Η αίτηση αντικατάστασης μπορεί να ακυρωθεί, μόνο πριν ηχήσει η κόρνα του χρονομέτρη για την αντικατάσταση.
- 19.3.3** Αμέσως μόλις αρχίσει ευκαιρία για αντικατάσταση, ο χρονομέτρης θα ηχήσει την κόρνα ειδοποιώντας τους διαιτητές, δείχνοντας τους ότι έχει γίνει ένα αίτημα για αντικατάσταση.
- 19.3.4** Ο αντικαταστάτης θα παραμείνει εκτός ορίων μέχρις ότου ο διαιτητής σφυρίξει, δείξει το σήμα της αντικατάστασης και να του γνέψει να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο.
- 19.3.5** Ο παίκτης που έχει αντικατασταθεί επιτρέπεται να πάει απευθείας στον πάγκο της ομάδας του χωρίς να το αναφέρει ούτε στο χρονομέτρη ούτε στο διαιτητή.
- 19.3.6** Οι αντικαταστάσεις θα πρέπει να ολοκληρώνονται το συντομότερο δυνατόν. Παίκτης που έχει διαπράξει 5 σφάλματα ή έχει αποκλειστεί, θα πρέπει να αντικατασταθεί αμέσως (όχι περισσότερο από 30 δευτερόλεπτα). Εάν, κατά την κρίση ενός διαιτητή υπάρχει καθυστέρηση του παιχνιδιού, ένα τάϊμ άουτ θα χρεώνεται στην υπαίτια ομάδα. Εάν η ομάδα δεν έχει άλλα διαθέσιμα τάϊμ άουτ, ένα τεχνικό σφάλμα για καθυστέρηση του παιχνιδιού δύναται να χρεωθεί εναντίον του προπονητή καταγεγραμμένο ως (B).
- 19.3.7** Αν ζητηθεί αντικατάσταση στη διάρκεια ενός τάϊμ άουτ ή στη διάρκεια ενός διαλλείματος του παιχνιδιού, διαφορετικό από αυτό του ημιχρόνου, ο αντικαταστάτης πρέπει να το αναφέρει στο χρονομέτρη, πριν εισέλθει στον αγώνα.
- 19.3.8** Εάν ο σουτέρ των ελευθέρων βολών πρέπει να αντικατασταθεί διότι αυτός:
- Τραυματίστηκε
 - Έχει διαπράξει 5 σφάλματα ή
 - Έχει αποβληθεί
- Η/Οι ελεύθερη/ες βολή/ές πρέπει να εκτελεστούν από τον αντικαταστάτη του που δεν δύναται να αντικατασταθεί ξανά μέχρις ότου κυλήσει κάποιο χρονικό διάστημα στο χρονομέτρο του παιχνιδιού.
- 19.3.9** Εάν το αίτημα για αλλαγή γίνει από οποιαδήποτε ομάδα, αφότου η μπάλα είναι στη διάθεση του σουτέρ για την εκτέλεση της πρώτης ελεύθερης βολής, η αλλαγή θα χορηγηθεί εάν:
- Η τελευταία βολή είναι πετυχημένη.
 - Η τελευταία ελεύθερη βολή εάν δεν είναι πετυχημένη, ακολουθείται από επαναφορά εκτός ορίων.
 - Ένα σφάλμα καταλογίζεται μεταξύ των ελευθέρων βολών. Σε αυτή την περίπτωση, η/οι ελεύθερη/ες βολή/ες θα ολοκληρωθεί/ούν και η αντικατάσταση θα επιτραπεί πριν την εκτέλεση της ποινής του νέου σφάλματος, εκτός και εάν διαφορετικά αναφέρεται σε αυτόν το κανονισμό.
 - Ένα σφάλμα καταλογίζεται πριν η μπάλα ζωντανέψει μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Σε αυτή την περίπτωση, η αντικατάσταση θα επιτραπεί πριν την εκτέλεση της ποινής του νέου σφάλματος.
 - Μία παράβαση καταλογιστεί πριν η μπάλα ζωντανέψει μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Σε αυτή την περίπτωση, η αντικατάσταση θα επιτραπεί πριν την χορήγηση της επαναφοράς.
- Στην περίπτωση σετ ελευθέρων βολών, που προέρχονται από περισσότερες της 1 ποινής, κάθε σετ θα εξετάζεται διαφορετικά.



Άρθρο 20° Απώλεια αγώνα λόγω υπαιτιότητας

20.1 Κανόνας

Μία ομάδα θα χάνει τον αγώνα λόγω υπαιτιότητας, αν:

- Η ομάδα δεν είναι παρούσα ή δεν είναι ικανή να παρατάξει 5 παίκτες έτοιμους να αγωνιστούν, 15 λεπτά μετά την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού.
- Οι ενέργειες της εμποδίζουν τη διεξαγωγή του παιχνιδιού.
- Αρνηθεί να αγωνιστεί, μετά τη σχετική υπόδειξη του πρώτου διαιτητή (Crew chief).

20.2 Ποινή

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

20.2.2 Για 2 αγώνες (εντός & εκτός) που υπολογίζεται το σύνολο των πόντων (aggregate score) και για τα "Play Offs" (3 νίκες), η ομάδα που χάνει λόγω υπαιτιότητας τον πρώτο, τον δεύτερο ή τρίτο αγώνα, χάνει όλη την σειρά των αγώνων "Play Offs", λόγω υπαιτιότητας. Αυτό δεν εφαρμόζεται για "Play Offs" (συνολικά 5 ή 7 νίκες).

20.2.3 Εάν σε ένα τουρνουά, μια ομάδα είναι υπαίτια για δεύτερη φορά, τότε αυτή η ομάδα θα αποβάλλεται από το τουρνουά και τα αποτελέσματα των αγώνων που έδωσε θα ακυρώνονται.

Άρθρο 21° Απώλεια αγώνα λόγω αδυναμίας

21.1 Κανόνας

Μία ομάδα θα χάνει έναν αγώνα λόγω αδυναμίας, αν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, η ομάδα έχει λιγότερους από 2 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο, έτοιμους να αγωνιστούν.

21.2 Ποινή

21.2.1 Αν η ομάδα, υπέρ της οποίας κατακυρώθηκε ο αγώνας προηγείται, το τρέχον αποτέλεσμα κατά την στιγμή της διακοπής, θα παραμένει. Αν η ομάδα υπέρ της οποίας κατακυρώθηκε ο αγώνας δεν προηγείται, το αποτέλεσμα θα καταγραφεί 2-0 υπέρ της. Η υπαίτια ομάδα, θα πάρει 1 βαθμό στην κατάταξη.

21.2.2 Για 2 αγώνες (εντός και εκτός έδρας), που υπολογίζεται το σύνολο των πόντων (aggregate score), η ομάδα που χάνει λόγω αδυναμίας τον πρώτο ή τον δεύτερο αγώνα, χάνει ολόκληρη τη σειρά, λόγω αδυναμίας.



ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΕΜΠΤΟΣ – ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ

Άρθρο 22° Παραβάσεις

22.1 Ορισμός

Μία παράβαση είναι μία καταστρατήγηση των κανονισμών.

22.2 Ποινή

Η μπάλα πρέπει να δίδεται στους αντιπάλους για επαναφορά από θέση εκτός ορίων από το πλησιέστερο σημείο που έγινε η καταστρατήγηση, εκτός της περιοχής ακριβώς πίσω από το ταμπλό, εκτός εάν διαφορετικά προβλέπεται σε αυτούς τους κανονισμούς.

Άρθρο 23° Παίκτης εκτός ορίων και μπάλα εκτός ορίων

23.1 Ορισμός

23.1.1 Ένας **παίκτης** είναι εκτός ορίων, όταν οποιοδήποτε μέρος του σώματος του, είναι σε επαφή με το δάπεδο ή με οποιοδήποτε αντικείμενο, εκτός από παίκτη, πάνω ή έξω από τη γραμμή ορίων.

23.1.2 Η **μπάλα** είναι εκτός ορίων, όταν αυτή αγγίζει:

- Έναν παίκτη ή οποιοδήποτε άλλο πρόσωπο που βρίσκεται εκτός ορίων
- Το δάπεδο ή οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο πάνω ή έξω από τη γραμμή ορίων.
- Τα στηρίγματα του ταμπλό, το πίσω μέρος του ή οποιοδήποτε αντικείμενο πάνω από τον αγωνιστικό χώρο.

23.2 Κανόνας

23.2.1 Υπεύθυνος για την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων είναι ο παίκτης που την άγγιξε τελευταίος ή αυτή τον άγγιξε πριν βγει έξω, ακόμη κι εάν βγει εκτός ορίων, αφού έχει ακουμπήσει κάτι άλλο εκτός από έναν παίκτη.

23.2.2 Αν η μπάλα είναι εκτός ορίων, εξ αιτίας του ότι άγγιξε ή αγγίχτηκε από έναν παίκτη που είναι πάνω ή εκτός της γραμμής ορίων, αυτός ο παίκτης προκάλεσε την εκτός ορίων έξοδο της μπάλας.

23.2.3 Εάν ένας παίκτης/ες κινείται/νούνται εκτός ορίων ή στο πίσω γήπεδο του, στη **διάρκεια** εμπλοκής της μπάλας, τότε υπάρχει διαδικασία αναπήδησης.

Άρθρο 24° Προώθηση (Dribbling)

24.1 Ορισμός

24.1.1 Η ντρίμπλα είναι μία κίνηση ζωντανής μπάλας που προκαλείται από παίκτη που έχει τον έλεγχο αυτής και την πετά, την κτυπά, την κυλά ή την ντριμπλάρει στο έδαφος.

24.1.2 Η **ντρίμπλα αρχίζει**, όταν ένας παίκτης, έχοντας αποκτήσει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο, την πετά, χτυπά, κυλά ή την ντριμπλάρει στο έδαφος και την αγγίζει ξανά πριν αυτή αγγίξει άλλον παίκτη.

Η **ντρίμπλα τελειώνει**, όταν ένας παίκτης αγγίζει τη μπάλα ταυτόχρονα και με τα δύο του χέρια ή επιτρέπει σε αυτή να αναπαυθεί στο ένα ή και στα δύο χέρια του.

Κατά τη διάρκεια της ντρίμπλας, η μπάλα μπορεί να πεταχτεί στο αέρα, υπό την προϋπόθεση ότι αυτή αγγίζει το δάπεδο ή άλλο παίκτη, πριν ο παίκτης που την έριξε, την αγγίζει πάλι με τα χέρια του.



Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των βημάτων που ένας παίκτης μπορεί να κάνει, όταν η μπάλα δεν είναι σε επαφή με τα χέρια του.

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

24.1.4 Τα ακόλουθα δεν είναι ντρίμπλα:

- Συνεχόμενες προσπάθειες για καλάθι.
- Αδεξιότητα με τη μπάλα, στην αρχή ή στο τέλος της ντρίμπλας.
- Προσπάθειες για απόκτηση ελέγχου της μπάλας, που κατέχουν οι αντίπαλοι, χτυπώντας την.
- Χτυπώντας τη μπάλα, που τον έλεγχο της έχει άλλος παίκτης.
- Παρέμβαση στην πάσα και απόκτηση του ελέγχου της μπάλας.
- Μεταβίβαση της μπάλας από χέρι σε χέρι και η δυνατότητα παραμονής της στο ένα ή στα δύο χέρια, πριν αυτή αγγίξει το δάπεδο, με την προϋπόθεση ότι δεν έγινε παράβαση βημάτων.
- Πέταγμα της μπάλας στο ταμπλό και εκ νέου απόκτησή του ελέγχου της.

24.2 Κανόνες

Ένας παίκτης δεν πρέπει να ντρίμπλάρει για δεύτερη φορά, αφού έχει τελειώσει η πρώτη ντρίμπλα, εκτός κι αν ανάμεσα σε 2 ντρίμπλες, έχασε τον έλεγχο της ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο, εξ αιτίας:

- Προσπάθειας για σουτ στο καλάθι.
- Επαφής της, από αντίπαλο.
- Μεταβίβασης ή αδεξιότητας, που στη συνέχεια, αγγίχτηκε ή έχει αγγιχτεί από άλλον παίκτη.

Άρθρο 25° Βήματα

25.1 Ορισμός

25.1.1 Βήματα είναι η παράνομη κίνηση του ενός ή και των δύο ποδιών του παίκτη, πέραν των περιορισμών που περιγράφονται στο παρόν άρθρο, προς οποιαδήποτε κατεύθυνση, ενόσω κρατά ζωντανή μπάλα στον αγωνιστικό χώρο.

25.1.2 Πίβοτ, είναι η νόμιμη κίνηση κατά την οποία ένας παίκτης που κρατά ζωντανή μπάλα στον αγωνιστικό χώρο, βηματίζει μία ή περισσότερες από μία φορές, προς οποιαδήποτε κατεύθυνση με το ίδιο πόδι, ενώ το άλλο πόδι, αποκαλούμενο πόδι του πίβοτ, διατηρεί το ίδιο σημείο επαφής με το δάπεδο.

25.2 Κανόνες

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

- Ένας παίκτης που πιάνει τη μπάλα ενώ στέκεται με τα δύο πόδια στο δάπεδο:
 - Τη στιγμή που ένα πόδι σηκώνεται, το άλλο αυτομάτως γίνεται πόδι του πίβοτ.
 - Για να ξεκινήσει μία ντρίμπλα, το πόδι του πίβοτ δεν θα πρέπει να σηκωθεί προτού η μπάλα ελευθερωθεί από το/α χέρι/α του παίκτη.
 - Για να πασάρει ή να σουτάρει για καλάθι, ο παίκτης μπορεί να πηδήσει από το πόδι του πίβοτ, αλλά κανένα πόδι δεν μπορεί να επιστρέψει στο έδαφος προτού η μπάλα ελευθερωθεί από το/α χέρι/α του.



- Ένας παίκτης που πιάνει τη μπάλα ενώ κινείται ή ενώ ολοκληρώνει την ντρίμπλα του, μπορεί να κάνει δύο βήματα μέχρις ότου σταματήσει, πασάρει ή σουτάρει τη μπάλα:
 - Εάν μετά που δέχεται τη μπάλα, ο παίκτης θα ελευθερώνει τη μπάλα για να ξεκινήσει τη ντρίμπλα, πριν το δεύτερο βήμα.
 - Το πρώτο βήμα γίνεται όταν το ένα ή και τα δύο πόδια αγγίζουν το έδαφος μετά που αποκτά έλεγχο της μπάλας.
 - Το δεύτερο βήμα γίνεται μετά το πρώτο βήμα όταν το άλλο πόδι αγγίζει το έδαφος ή και τα δύο πόδια αγγίζουν το έδαφος ταυτόχρονα.
 - Εάν ο παίκτης που σταματά στο πρώτο του βήμα, έχει και τα δύο πόδια στο έδαφος ή αυτά αγγίζουν το έδαφος ταυτόχρονα, μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε πόδι ως πόδι του πύβου. Εάν στη συνέχεια πηδήσει με τα δύο πόδια, κανένα πόδι δεν μπορεί να επιστρέψει στο έδαφος πριν η μπάλα ελευθερωθεί από το/α χέρι/α του.
 - Εάν ένας παίκτης προσγειωθεί με το ένα πόδι, τότε μόνο αυτό το πόδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως πύβου.
 - Εάν ο παίκτης πηδά από το ένα πόδι στο πρώτο βήμα μπορεί να προσγειωθεί και με τα δύο πόδια ταυτόχρονα για το δεύτερο βήμα. Σ' αυτή την περίπτωση ο παίκτης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει κανένα πόδι για πύβου. Εάν το ένα πόδι ή και τα δύο πόδια, αφήνουν το έδαφος, κανένα πόδι δεν μπορεί να επιστρέψει στο έδαφος προτού η μπάλα ελευθερωθεί από το/α χέρι/α του.
 - Εάν και τα δύο πόδια δεν είναι στο έδαφος (στον αέρα) και ο παίκτης προσγειωθεί στα δύο πόδια ταυτόχρονα, τη στιγμή που το ένα πόδι σηκώνεται, το άλλο γίνεται πόδι του πύβου.
 - Ένας παίκτης δεν μπορεί να αγγίξει το πάτωμα διαδοχικά με το ίδιο πόδι ή με τα 2 πόδια αφού έχει τελειώσει τη ντρίμπλα του ή αποκτήσει έλεγχο της μπάλας

25.2.2 Ένας παίκτης που πέφτει, ξαπλώνει ή κάθεται στο δάπεδο.

- Είναι νόμιμο όταν ένας παίκτης πέφτει και γλιστρά στο δάπεδο, ενώ κρατά τη μπάλα, ή ενώ είναι ξαπλωμένος ή καθισμένος στο δάπεδο, αποκτά τον έλεγχο της μπάλας.
- Είναι παράβαση αν ο παίκτης στη συνέχεια κυλάει ή προσπαθεί να σηκωθεί όρθιος, ενώ κρατά την μπάλα.

Άρθρο 26° 3 δευτερόλεπτα

26.1 Κανόνας

26.1.1 Ένας παίκτης δεν θα παραμένει στον περιοριστικό χώρο των αντιπάλων για περισσότερο από 3 συνεχή δευτερόλεπτα, ενόσω η ομάδα του έχει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στο εμπρός γήπεδο και το χρονόμετρο του αγώνα λειτουργεί.

26.1.2 Ανοχές πρέπει να υπάρχουν για ένα παίκτη που:

- Κάνει μια προσπάθεια να εγκαταλείψει τον περιοριστικό χώρο.
- Βρίσκεται στον περιοριστικό χώρο όταν αυτός ή συμπαίκτης του είναι σε προσπάθεια για σουτ και η μπάλα εγκαταλείπει ή μόλις έχει εγκαταλείψει το/α χέρι/α του σε προσπάθεια για καλάθι.
- Ντρίμπλάρει στον περιοριστικό χώρο, κάνοντας προσπάθεια για σουτ, ενώ ήταν ήδη εκεί για λιγότερο από 3 δευτερόλεπτα.

26.1.3 Για να θεωρηθεί ότι ένας παίκτης είναι εκτός του περιοριστικού χώρου, θα πρέπει να πατάει και με τα δύο πόδια του στο έδαφος, έξω από αυτόν.



Άρθρο 27° Παίκτης που φυλάσσεται στενά

27.1 Ορισμός

Ένας παίκτης που κρατά ζωντανή μπάλα στον αγωνιστικό χώρο, είναι στενά φυλασσόμενος, όταν ένας αντίπαλος βρίσκεται σε ενεργή νόμιμη αμυντική θέση, σε απόσταση όχι μεγαλύτερη από 1 μέτρο.

27.2 Κανόνας

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

Άρθρο 28° 8 δευτερόλεπτα

28.1 Κανόνας

28.1.1 Οποτεδήποτε:

- Ένας παίκτης στο **πίσω γήπεδο** του, κερδίζει τον έλεγχο **ζωντανής** μπάλας ή
- Σε επαναφορά, η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από οποιοδήποτε παίκτη στο πίσω γήπεδο και η ομάδα του παίκτη που την επαναφέρει διατηρεί τον έλεγχο της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο, αυτή η ομάδα πρέπει να προκαλέσει το πέρασμα της μπάλας στο εμπρός γήπεδο σε 8 δευτερόλεπτα.

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

- Η μπάλα, που δεν βρίσκεται στον έλεγχο οποιοδήποτε παίκτη, αγγίζει το εμπρός γήπεδο.
- Η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από ένα επιτιθέμενο παίκτη που έχει και τα δύο πόδια του σε πλήρη επαφή με το εμπρός γήπεδό του.
- Η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από ένα αμυνόμενο παίκτη που έχει μέρος του σώματός του σε επαφή με το δικό του πίσω γήπεδο.
- Η μπάλα αγγίζει ένα διαιτητή που έχει μέρος του σώματός του στο εμπρός γήπεδο της ομάδας που έχει τον έλεγχο της μπάλας.
- Στη διάρκεια μιας ντρίμπλας από το πίσω γήπεδο στο εμπρός, η μπάλα και τα δύο πόδια του ντρίμπλερ είναι σε πλήρη επαφή με το εμπρός γήπεδο.

28.1.3 Η περίοδος των 8 δευτερολέπτων θα συνεχιστεί για τον εναπομείναντα χρόνο, όταν η ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας, αποκτά το δικαίωμα της επαναφοράς της, εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο, σαν αποτέλεσμα:

- Μπάλας που έχει καταλήξει εκτός ορίων.
- Τραυματισμού παίκτη της ίδιας ομάδας.
- Μια τεχνική ποινή καταλογίζεται σε αυτή τη ομάδα.
- Διαδικασίας αναπήδησης.
- Διπλού σφάλματος.
- Ακύρωσης ισοβαρών ποινών εναντίων και των δύο ομάδων.

Άρθρο 29° 24 δευτερόλεπτα

29.1 Κανόνας

29.1.1 Οποτεδήποτε:

- Ένας παίκτης αποκτά τον έλεγχο **ζωντανής μπάλας** στον **αγωνιστικό χώρο,**
- Σε επαναφορά από εκτός ορίων, η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από οποιοδήποτε παίκτη στον αγωνιστικό χώρο και η ομάδα αυτού του παίκτη που κάνει την επαναφορά, διατηρεί το έλεγχο της μπάλας,



η ομάδα αυτή πρέπει να κάνει προσπάθεια για σουτ μέσα σε 24 δευτερόλεπτα.

Για να θεωρείται ένα σουτ ότι είναι προσπάθεια για καλάθι, μέσα σε 24 δευτερόλεπτα:

- Η μπάλα πρέπει να αφήσει το/α χέρι/α του παίκτη πριν ηχησει η συσκευή των 24" (shot clock) και
- Αφού η μπάλα έχει αφήσει το/α χέρι/α του παίκτη, πρέπει να αγγίξει τη στεφάνη ή να μπει στο καλάθι.

29.1.2 Όταν ένα σουτ επιχειρείται κοντά στη λήξη της περιόδου των 24 δευτερολέπτων και η κόρνα 24" (shot clock) ηχησει ενώ η μπάλα είναι στον αέρα:

- Εάν η μπάλα μπει στο καλάθι, δεν υπάρχει παράβαση, το σήμα θα αγνοηθεί και το καλάθι θα μετρήσει.
- Εάν η μπάλα αγγίξει τη στεφάνη και δε μπει στο καλάθι, δεν υπάρχει παράβαση, το σήμα θα αγνοηθεί και ο αγώνας θα συνεχιστεί.
- Εάν η μπάλα αποτύχει να αγγίξει τη στεφάνη, υπάρχει παράβαση. Ωστόσο, εάν οι αντίπαλοι αποκτήσουν άμεσα και καθαρά έλεγχο της μπάλας, τότε το σήμα θα αγνοηθεί και ο αγώνας θα συνεχιστεί.

Όταν το ταμπλό είναι εξοπλισμένο με περιμετρικό κίτρινο φωτισμό στην κορυφή του, τότε το φώς υπερσχύει χρονικά του ήχου της κόρνας της λήξης των 24άρων δευτερολέπτων (shot clock).

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

29.2 Διαδικασία

29.2.1 Μετά από αναπήδηση ή επαναφορά από την κεντρική γραμμή στην έναρξη τέταρτου εκτός του πρώτου τέταρτου ή της παράτασης, αν παίκτης ανακτήσει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στο γήπεδο, άσχετα αν βρίσκεται στο εμπρός ή πίσω γήπεδο του, η συσκευή των 24" (shot clock) θα ξεκινά με 24".

29.2.2 Η συσκευή των 24" (shot clock) θα ανανεώνεται οποτεδήποτε το παιχνίδι σταματήσει από ένα διαιτητή:

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

Σε αυτές τις περιπτώσεις η κατοχή της μπάλας θα χορηγείται στην ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας. Εάν η επαναφορά κατόπιν χορηγείται σε αυτή την ομάδα:

- Στο πίσω γήπεδο, η συσκευή των 24" (shot clock) θα επαναρυθμίζεται στα 24 δευτερόλεπτα.
- Στο εμπρός γήπεδο, η συσκευή των 24" (shot clock) θα επαναρυθμίζεται ως εξής:
 - Εάν 14 δευτερόλεπτα ή περισσότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" (shot clock) τη στιγμή που σταμάτησε το παιχνίδι, η συσκευή των 24" (shot clock) δεν θα επαναρυθμιστεί, αλλά θα συνεχίσει από το χρόνο που σταμάτησε.
 - Εάν 13 δευτερόλεπτα ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" (shot clock) τη στιγμή που σταμάτησε το παιχνίδι, η συσκευή των 24" (shot clock) θα επαναρυθμιστεί στα 14 δευτερόλεπτα.

Ωστόσο, εάν το παιχνίδι σταματά από ένα διαιτητή για οποιοδήποτε βάσιμο λόγο που δεν σχετίζεται με καμία από τις δύο ομάδες, και



σύμφωνα με την κρίση ενός διαιτητή, η ανανέωση της συσκευής των 24'' (shot clock) θα έθετε του αντιπάλους σε μειονέκτημα, η συσκευή των 24'' (shot clock) θα συνεχίσει από το σημείο στο οποίο είχε σταματήσει.

29.2.3 Η συσκευή των 24'' (shot clock) θα επαναρρυθμίζεται, οποτεδήποτε μια επαναφορά χορηγείται στην αντίπαλη ομάδα, μετά που το παιχνίδι σταμάτησε από ένα διαιτητή που καταλόγισε σφάλμα ή παράβαση (συμπεριλαμβανομένης και της εξόδου της μπάλας) στην ομάδα **που είχε τον έλεγχο της μπάλας**.

Η συσκευή των 24'' (shot clock) επίσης θα επαναρρυθμίζεται, εάν στη νέα επιτιθέμενη ομάδα χορηγείται επαναφορά σύμφωνα με τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής.

Εάν η επαναφορά χορηγείται σε αυτή την ομάδα:

- Στο πίσω γήπεδο, η συσκευή των 24'' (shot clock) θα επαναρυθμίζεται σε νέα 24''.
- Στο εμπρός γήπεδο, συσκευή των 24'' (shot clock) θα επαναρυθμίζεται στα 14''.

29.2.4 Κάθε φορά που το παιχνίδι διακόπτεται από ένα διαιτητή για τεχνικό σφάλμα που διαπράττεται από την ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας, το παιχνίδι θα επαναρχίζει με επαναφορά από το πλησιέστερο σημείο όπου σταμάτησε το παιχνίδι. Το ρολόι των 24άρων δεν θα επαναρυθμίζεται αλλά θα συνεχίζει από το σημείο που σταμάτησε.

29.2.5 Όταν το ρολόι του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4^ο τέταρτο και σε κάθε παράταση, μετά από ταιμ άουτ που χορηγήθηκε στην ομάδα που είχε το δικαίωμα της κατοχής της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο, ο προπονητής αυτής της ομάδας έχει το δικαίωμα να αποφασίσει είτε το παιχνίδι να επαναρχίζει με επαναφορά από εκτός ορίων από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδό του είτε από το πίσω γήπεδο της ομάδας του, πλησιέστερα στο σημείο που διακόπηκε το παιχνίδι.

Μετά το ταιμ άουτ, η επαναφορά θα χορηγείται ως ακολούθως:

- Εάν είναι αποτέλεσμα της εξόδου της μπάλας εκτός ορίων και γίνεται από:
 - Το πίσω γήπεδο της ομάδας, η συσκευή των 24'' (shot clock) θα συνεχίζει από το χρόνο που σταμάτησε.
 - Το εμπρός γήπεδο της ομάδας: Εάν η συσκευή των 24'' (shot clock) δείχνει 13 δευτερόλεπτα ή λιγότερα, θα συνεχίζει από το χρόνο που σταμάτησε. Εάν η συσκευή των 24'' (shot clock) δείχνει 14 δευτερόλεπτα ή περισσότερα, θα επαναρυθμίζεται στα 14 δευτερόλεπτα.
- Εάν είναι αποτέλεσμα σφάλματος ή παράβασης (όχι εξόδου της μπάλας εκτός ορίων) και γίνεται από:
 - Το πίσω γήπεδο της ομάδας, η συσκευή των 24'' (shot clock) θα ανανεώνεται στα 24 δευτερόλεπτα.
 - Το εμπρός γήπεδο της ομάδας, η συσκευή των 24'' (shot clock) θα ανανεώνεται στα 14 δευτερόλεπτα.
- Εάν το ταιμ άουτ χορηγείται στην ομάδα που έχει νέο έλεγχο της μπάλας και γίνεται από:
 - Το πίσω γήπεδο της ομάδας, η συσκευή των 24'' (shot clock) θα ανανεώνεται στα 24 δευτερόλεπτα.
 - Το εμπρός γήπεδο της ομάδας, η συσκευή των 24'' (shot clock) θα ανανεώνεται στα 14 δευτερόλεπτα.

29.2.6 Όταν στην ομάδα χορηγείται μια επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο ως μέρος της ποινής ενός αντιαθλητικού ή ενός σφάλματος αποβολής, η συσκευή των 24''άρων θα ανανεώνεται στα 14''.



29.2.7 Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη του αντίπαλου καλάθιου, η συσκευή των 24" (shot clock) θα ανανεώνεται στα

- 24 δευτερόλεπτα, εάν η αντίπαλη ομάδα αποκτά τον έλεγχο της μπάλας.
- 14 δευτερόλεπτα, εάν η ομάδα που επανακτά τον έλεγχο της μπάλας είναι η ίδια με αυτήν που είχε τον έλεγχο της μπάλας πριν η μπάλα αγγίξει τη στεφάνη.

29.2.8 Εάν η συσκευή των 24" (shot clock) **ηχήσει κατά λάθος** ενώ η ομάδα έχει έλεγχο της μπάλας ή καμία από τις δύο ομάδες δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας, η κόρνα των 24" (shot clock) θα πρέπει να αγνοηθεί και ο αγώνας να συνεχιστεί.

Ωστόσο, εάν σύμφωνα με την κρίση ενός διαιτητή, η ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας μπαίνει σε μειονεκτική θέση, το παιχνίδι πρέπει να σταματήσει και η συσκευή των 24" (shot clock) θα πρέπει να διορθωθεί και η κατοχή της μπάλας θα χορηγηθεί στην ίδια ομάδα.

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

30.1 Ορισμός

30.1.1 Μια ομάδα έχει το έλεγχο της μπάλας στο δικό της εμπρός γήπεδο όταν:

- Ένας παίκτης αυτής της ομάδας αγγίζει το εμπρός γήπεδο με τα δύο του πόδια ενώ κρατά, πιάνει ή ντριμπλάρει τη μπάλα στο δικό του εμπρός γήπεδο, ή
- Η μπάλα πασάρεται μεταξύ παικτών της ίδια ομάδας στο δικό τους εμπρός γήπεδο.

30.1.2 Η ομάδα που έχει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στο δικό της εμπρός γήπεδο προκαλεί την παράνομη επιστροφή της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο εάν παίκτης αυτής της ομάδας είναι ο τελευταίος που αγγίζει τη μπάλα στο δικό του εμπρός γήπεδο και η μπάλα κατόπιν αγγίζεται πρώτα από παίκτη αυτής της ομάδας:

- Που έχει μέρος του σώματος του σε επαφή με το πίσω γήπεδο ή
- Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει το πίσω γήπεδο αυτής της ομάδας.

Αυτός ο περιορισμός εφαρμόζεται σε όλες τις περιπτώσεις στο εμπρός γήπεδο μιας ομάδας, συμπεριλαμβανομένων και των επαναφορών.

Ωστόσο αυτό δεν εφαρμόζεται σε παίκτη που πηδά από το εμπρός του γήπεδο, καθιερώνει μία νέα κατοχή ενώ είναι ακόμη στον αέρα και κατόπιν προσγειώνεται με τη μπάλα στο έδαφος, στο δικό του πίσω γήπεδο.

30.2 Κανόνας

Η ομάδα που έχει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στο δικό της εμπρός γήπεδο, δεν πρέπει να προκαλέσει παράνομη επιστροφή της στο δικό της πίσω γήπεδο.

30.3 Ποινή

Η μπάλα θα χορηγείται στην αντίπαλη ομάδα για επαναφορά από εκτός ορίων στο δικό της εμπρός γήπεδο, στο σημείο πλησιέστερα της παράβασης, εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό.



Άρθρο 31° Παρεμβολή (goal tending) και παρέμβαση (basket interference) στη μπάλα

31.1 Ορισμός

31.1.1 Σουτ για καλάθι ή για ελεύθερη βολή:

- **Αρχίζει** όταν η μπάλα αφήνει το/α χέρι/α του παίκτη, ο οποίος βρίσκεται σε προσπάθεια για σουτ.
- **Τελειώνει** όταν η μπάλα:
 - Μπαίνει στο καλάθι απευθείας από επάνω και παραμένει εντός του καλαθιού ή περάσει μέσα από αυτό.
 - Δεν έχει πλέον την πιθανότητα να μπει στο καλάθι.
 - Αγγίζει τη στεφάνη.
 - Αγγίζει το δάπεδο.
 - Νεκρώνεται.

31.2 Κανόνες

31.2.1 Παρεμβολή (goal tending) στη διάρκεια του σουτ για καλάθι συμβαίνει όταν ένας παίκτης αγγίζει τη μπάλα ενώ είναι τελείως πάνω από το επίπεδο της στεφάνης και:

- Είναι σε καθοδική τροχιά προς το καλάθι ή
- Αφού αυτή έχει χτυπήσει το ταμπλό.

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

31.2.3 Οι περιορισμοί της παρεμβολής εφαρμόζονται μέχρις ότου η μπάλα:

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

31.2.4 Παρέμβαση (basket interference) συμβαίνει όταν:

- Μετά από σουτ για καλάθι ή την εκτέλεση της τελευταίας ελεύθερης βολής, ένας παίκτης αγγίζει το καλάθι ή το ταμπλό, ενώ η μπάλα είναι σε επαφή με τη στεφάνη.
- Μετά από ελεύθερη βολή που ακολουθείται από επιπλέον ελεύθερη/ες βολή/ές, ένας παίκτης αγγίζει τη μπάλα, τη στεφάνη ή το ταμπλό ενώ υπάρχει πιθανότητα αυτή να μπει στο καλάθι.
- Ένας παίκτης φτάνει τη μπάλα διαμέσου του καλαθιού, από κάτω και την αγγίζει.
- Ένας αμυνόμενος παίκτης αγγίζει τη μπάλα ή το καλάθι ενώ η μπάλα είναι μέσα σε αυτό και την εμποδίζει να μπει μέσα από το καλάθι.
- Ένας παίκτης προκαλεί την ταλάντωση ή γραπώνει το καλάθι (στεφάνη ή διχτάκι) με τέτοιο τρόπο, που η μπάλα κάνει μια μη φυσική αναπήδηση ή αλλάζει κατεύθυνση, έτσι ώστε η μπάλα εμποδίζεται να μπει στο καλάθι ή προκαλεί την είσοδο της μπάλας στο καλάθι.
- Ένας παίκτης γραπώνει το καλάθι και παίζει τη μπάλα.

31.2.5 Όταν:

- Ένας διαιτητής έχει σφυρίξει ενώ
 - Η μπάλα ήταν στα χέρια του παίκτη που βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι, ή
 - Η μπάλα ήταν σε πτήση προς το καλάθι, μετά από προσπάθεια για σουτ ή σε τελευταία ελεύθερη βολή
- Το χρονόμετρο του αγώνα είχε ηχήσει τη λήξη του τετάρτου ή της παράτασης,

Κανένας παίκτης δεν θα αγγίζει τη μπάλα, αφότου αυτή έχει αγγίξει τη στεφάνη, ενώ έχει ακόμη πιθανότητα να μπει στο καλάθι.



FIBA
We Are Basketball



Όλοι οι περιορισμοί που αφορούν την παρεμβολή και παρέμβαση, θα εφαρμόζονται.

31.3 Ποινή

31.3.1 Εάν η παράβαση διαπραχθεί από **επιτιθέμενο παίκτη**, κανένας πόντος δεν κατακυρώνεται. Η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους για επαναφορά από εκτός ορίων, από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών εκτός κι εάν αυτός ο κανονισμός αναφέρει κάτι διαφορετικό.

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

- 1 πόντος όταν πρόκειται για ελεύθερη βολή.
- 2 πόντοι όταν το σουτ έγινε από την περιοχή των 2 πόντων.
- 3 πόντοι όταν το σουτ έγινε από την περιοχή των 3 πόντων.

Η κατακύρωση των πόντων είναι η ίδια σαν η μπάλα να είχε μπει στο καλάθι.

31.3.3 Εάν η παράβαση διαπράττεται από **αμυνόμενο παίκτη** στη διάρκεια της τελευταίας ελεύθερης βολής, 1 πόντος θα κατακυρωθεί υπέρ της επιτιθέμενης ομάδας, ακολουθούμενη από μία τεχνική ποινή που καταλογίζεται στον αμυνόμενο.

ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΚΤΟΣ – ΣΦΑΛΜΑΤΑ

Άρθρο 32° Σφάλματα

32.1 Ορισμός

32.1.1 Σφάλμα είναι η καταστρατήγηση του κανονισμού, που αφορά την παράνομη προσωπική επαφή με αντίπαλο ή /και την αντιαθλητική συμπεριφορά.

32.1.2 Οποιοσδήποτε αριθμός σφαλμάτων μπορεί να καταλογισθούν εναντίον ομάδος. Ανεξάρτητα από την ποινή, κάθε σφάλμα θα χρεώνεται, θα καταγράφεται στο φύλλο αγώνος στον παίκτη που το έκανε και θα τιμωρείται ανάλογα με αυτούς τους κανονισμούς.

32.1.3 Αν ένα σφάλμα διαπραχθεί αφού η μπάλα έχει νεκρωθεί όταν

- Ηχήσει το ρολόι του αγώνα για την λήξη τέταρτου η παράτασης,
- Μια παράβαση διαπραχθεί

Θα αγνοηθεί εκτός εάν πρόκειται για τεχνικό, αντιαθλητικό ή σφάλμα αποκλεισμού.

Άρθρο 33° Επαφή: Γενικές Αρχές

33.1 Αρχή Κυλίνδρου

Η αρχή του κυλίνδρου ορίζεται σαν ο χώρος μέσα σε ένα νοητό κύλινδρο, που έχει καταλάβει ένας παίκτης στο δάπεδο. Αυτές οι διαστάσεις, και η απόσταση μεταξύ των ποδιών θα ποικίλει ανάλογα με το ύψος και ο μέγεθος του παίκτη. Αυτός, περιλαμβάνει το χώρο πάνω από τον παίκτη και περιορίζεται στα όρια του κυλίνδρου του αμυνόμενου ή του επιτιθέμενου παίκτη χωρίς τη μπάλα που είναι:

- Μπροστά, από τις παλάμες των χεριών και
- Πίσω, από τους γλουτούς.
- Πλάγια, από τις εξωτερικές πλευρές των βραχιόνων και των ποδιών.

Τα χέρια και οι βραχίονες μπορούν να εκταθούν μπροστά από τον κορμό όχι πέραν της θέσης των ποδιών και των γονάτων, με τα χέρια, κυρτά στους αγκώνες, έτσι ώστε ο πήχης των χεριών και ολόκληρα τα χέρια να υψώνονται στη σωστή αμυντική θέση φρούρησης. Η απόσταση μεταξύ των ποδιών του θα διαφέρει σύμφωνα με το ύψος του παίκτη.

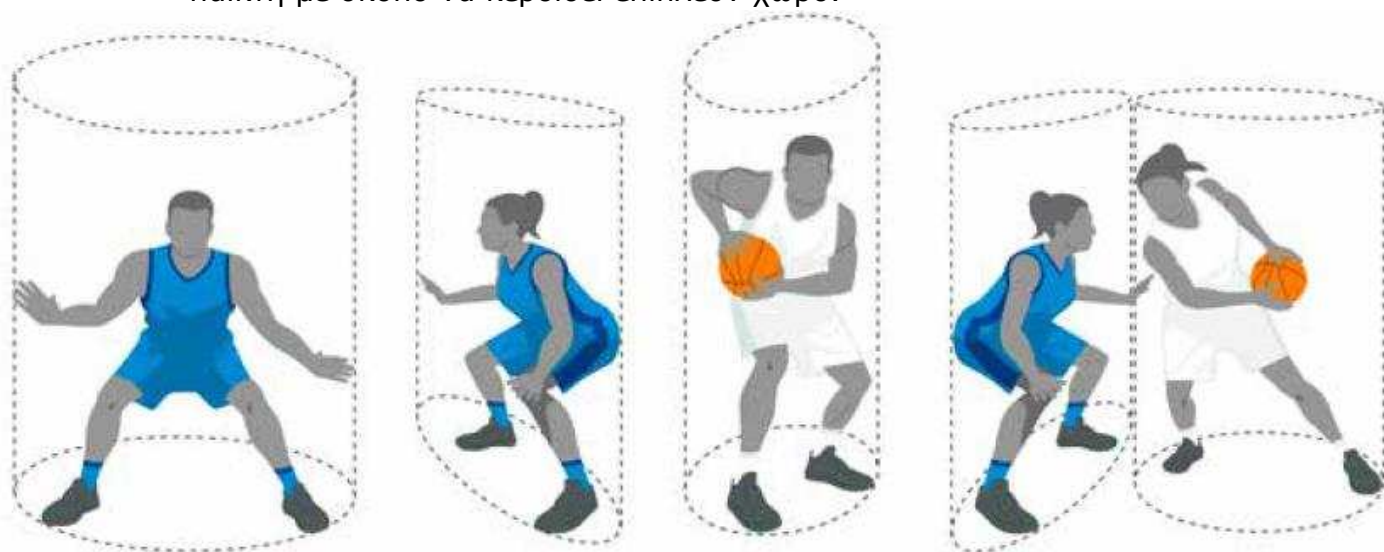
Ο αμυνόμενος παίκτης δεν μπορεί να εισέρχεται στον κύλινδρο του επιτιθέμενου με τη μπάλα και να προκαλεί μια παράνομη επαφή όταν ο επιτιθέμενος επιχειρεί μια κανονική μπάσκεττική ενέργεια μέσα στον κύλινδρό του.

Οι διαστάσεις του κυλίνδρου του επιτιθέμενου παίκτη με τη μπάλα:

- Μπροστά, από τα πόδια του, λυγισμένα γόνατα και αγκώνες, κρατώντας τη μπάλα πάνω από γοφούς.
- Πίσω, από τους γλουτούς.
- Πλάγια, από τις εξωτερικές πλευρές των βραχιόνων και των ποδιών, τοποθετημένοι στο πλάτος των ώμων του.

Στον επιτιθέμενο παίκτη με τη μπάλα πρέπει να του δίνεται αρκετός χώρος για μια κανονική μπάσκεττική ενέργεια μέσα στον κύλινδρό του. Η κανονική μπάσκεττική ενέργεια περιλαμβάνει ντρίμπλα, πύβος, σουτ και πάσα.

Ο επιτιθέμενος παίκτης δεν μπορεί να εκτείνει τα πόδια του εκτός του κυλίνδρου του και να προκαλεί μια παράνομη επαφή με τον αμυνόμενο παίκτη με σκοπό να κερδίσει επιπλέον χώρο.



Διάγραμμα 5 Αρχή της Κατακόρυφου

33.2 Η αρχή της κατακόρυφου

Στη διάρκεια του παιχνιδιού, κάθε παίκτης έχει το δικαίωμα να καταλαμβάνει μία οποιοδήποτε θέση (κύλινδρος) στον αγωνιστικό χώρο, που δεν έχει ήδη καταληφθεί από έναν αντίπαλο παίκτη.

Η αρχή αυτή προστατεύει το χώρο τον οποίο καταλαμβάνει ο παίκτης στο δάπεδο και το χώρο από πάνω του, όταν αυτός πηδά κάθετα μέσα σε αυτόν.

Μόλις ο παίκτης αφήσει αυτή την κάθετη θέση (κύλινδρος) και συμβεί σωματική επαφή με αντίπαλο παίκτη, ο οποίος έχει εδραιώσει τη δική του κάθετη θέση (κύλινδρος), τότε, ο παίκτης που άφησε την κάθετη θέση του (κύλινδρος), είναι υπεύθυνος για την επαφή αυτή.



Ο αμυνόμενος παίκτης δεν πρέπει να τιμωρείται επειδή άφησε το δάπεδο κάθετα (μέσα στον κύλινδρο του) ή γιατί έχει τα χέρια και τα μπράτσα του τεντωμένα προς τα επάνω αλλά μέσα στον κύλινδρο του.

Ο επιτιθέμενος παίκτης είτε βρίσκεται στο έδαφος ή στον αέρα, δεν πρέπει να προκαλεί επαφή με τον αμυνόμενο παίκτη, ο οποίος βρίσκεται σε νόμιμη θέση άμυνας:

- Χρησιμοποιώντας τους βραχίονές του, για να δημιουργήσει επιπρόσθετο χώρο για τον εαυτό του (καθάρισμα χώρου).
- Απλώνοντας τα πόδια ή τους βραχίονές του, για να δημιουργήσει επαφή κατά τη διάρκεια ή αμέσως μετά που αυτός σουτάρει για καλάθι.

33.3 Νόμιμη αμυντική θέση

Ένας αμυνόμενος παίκτης έχει εδραιώσει, μία αρχικά νόμιμη αμυντική θέση όταν:

- Βλέπει κατά μέτωπο τον αντίπαλο του.
- Έχει και τα δύο του πόδια στο δάπεδο.

Η νόμιμη αμυντική θέση, εκτείνεται καθέτως προς τα επάνω από αυτόν (κύλινδρος), από το δάπεδο έως την οροφή. Μπορεί να σηκώσει τα χέρια και τους βραχίονές του επάνω από το κεφάλι του ή να πηδήξει κάθετα, αλλά αυτός πρέπει να τα διατηρεί σε κάθετη θέση μέσα στον νοητό κύλινδρο του.

33.4 Φύλαξη παίκτη που έχει τον έλεγχο της μπάλας

Σε ένα φυλασσόμενο παίκτη, ο οποίος έχει τον έλεγχο της μπάλας (την κρατά ή ντριμπλάρει), **τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης δε λαμβάνονται υπ' όψιν.**

Ο παίκτης με τη μπάλα, πρέπει να αναμένει ότι θα φυλαχτεί και πρέπει να είναι προετοιμασμένος να σταματήσει ή να αλλάξει κατεύθυνση οποτεδήποτε ένας αντίπαλος καταλάβει μία αρχικά νόμιμη θέση άμυνας μπροστά του, ακόμα κι αν αυτό γίνει σε κλάσμα δευτερολέπτου.

Ο παίκτης που φυλάει (ο αμυνόμενος), πρέπει να εδραιώσει μία αρχική νόμιμη θέση άμυνας, χωρίς να προκαλέσει σωματική επαφή, προτού καταλάβει την θέση του.

Μόλις ο αμυνόμενος παίκτης εδραιώσει μια αρχική νόμιμη θέση άμυνας, αυτός δύναται να κινείται προκειμένου να φυλάει τον αντίπαλο του, αλλά, δεν μπορεί να εκτείνει τους βραχίονες, τους ώμους, τους γοφούς ή τα πόδια του ούτως ώστε να προκαλεί επαφή, εμποδίζοντας το ντριμπλέρ να τον προσπεράσει.

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

- Ο αμυνόμενος πρέπει να εδραιώσει μία αρχική νόμιμη θέση άμυνας, έχοντας μέτωπο στον παίκτη με τη μπάλα και έχοντας τα δύο του πόδια στο δάπεδο.
- Ο αμυνόμενος παίκτης μπορεί να παραμένει ακίνητος, να πηδά κάθετα ή να κινείται πλάγια ή προς τα πίσω, με σκοπό να διατηρεί την αρχική νόμιμη θέση άμυνας.
- Όταν κινείται για να διατηρήσει την αρχική νόμιμη θέση άμυνας, το ένα ή και τα δύο πόδια μπορεί στιγμιαία να μην ακουμπούν στο έδαφος, εφ' όσον κινείται πλάγια ή προς τα πίσω, αλλά, **όχι εμπρός**, προς τον παίκτη με την μπάλα.
- Η επαφή πρέπει να γίνει στον κορμό, στην περίπτωση αυτή ο αμυνόμενος παίκτης θεωρείται ότι βρέθηκε πρώτος στο σημείο επαφής.



- Έχοντας εδραιώσει μία νόμιμη θέση άμυνας, ο αμυνόμενος παίκτης μπορεί να περιστρέφεται **μέσα** στον κύλινδρο του, για να αποφύγει κάθε κτύπημα ή τραυματισμό.

Στην περίπτωση που συμβούν οποιαδήποτε από τις παραπάνω περιπτώσεις, τα παραπάνω, η επαφή, θα θεωρείται ότι έχει γίνει από τον παίκτη με τη μπάλα.

33.5 Φύλαξη παίκτη, που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας

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

Όταν ένας παίκτης φυλάσσεται και δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας, **τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης θα λαμβάνονται υπ' όψιν.**

Ο αμυνόμενος παίκτης δεν μπορεί να καταλάβει μία θέση, τόσο κοντά ή/και τόσο γρήγορα στο διάδρομο ενός κινούμενου αντιπάλου του, ώστε ο τελευταίος να μην έχει επαρκή χρόνο ή απόσταση, είτε για να σταματήσει είτε για να αλλάξει την κατεύθυνσή του.

Η απόσταση είναι ευθέως ανάλογη με την ταχύτητα του αντιπάλου αλλά ποτέ μικρότερη από 1 κανονικό βήμα.

Αν ένας αμυνόμενος παίκτης δεν σέβεται τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης προσπαθώντας να πάρει μία αρχικά νόμιμη αμυντική θέση και γίνει επαφή με αντίπαλο, αυτός είναι ο υπαίτιος για την επαφή.

Μόλις ένας αμυνόμενος παίκτης έχει εδραιώσει μία αρχικά νόμιμη θέση άμυνας, μπορεί να κινείται προκειμένου να φυλάει τον αντίπαλό του. Δεν πρέπει να τον εμποδίσει να περάσει εκτείνοντας τους βραχίονες, τους ώμους, τους γοφούς ή τα πόδια του στο διάδρομο του αντιπάλου. Μπορεί να περιστραφεί ή να τοποθετήσει το/α χέρι/α του μπροστά και κοντά στο σώμα του, μέσα στο κύλινδρο του, για να αποφύγει κάποιο τραυματισμό.

33.6 Παίκτης στον αέρα

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

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

Αν ένας παίκτης, που έχει απογειωθεί, προσγειώνεται, αλλά, από κεκτημένη ταχύτητα προκαλέσει σωματική επαφή με αντίπαλο, που έχει καταλάβει νόμιμη θέση άμυνας, πέρα από το σημείο προσγείωσης, τότε ο παίκτης που πήδηξε είναι ο υπαίτιος για την επαφή.

Ένας αντίπαλος δε μπορεί να κινηθεί μέσα στο διάδρομο ενός παίκτη, αφού αυτός έχει ήδη πηδήξει στον αέρα.

Η κίνηση κάτω από έναν παίκτη, ο οποίος βρίσκεται στον αέρα και η πρόκληση επαφής, είναι συνήθως αντιαθλητικό σφάλμα και κάτω από ορισμένες συνθήκες μπορεί να είναι σφάλμα αποκλεισμού.

33.7 Φράγμα: Νόμιμο και παράνομο

Φράγμα είναι μία προσπάθεια να καθυστερήσει ή να εμποδίσει έναν αντίπαλο χωρίς μπάλα από το να φθάσει σε επιθυμητή θέση στον αγωνιστικό χώρο.

Νόμιμο είναι το φράγμα, όταν ο παίκτης ο οποίος φράζει έναν αντίπαλο:

- Είναι ακίνητος (εντός του κυλίνδρου του) όταν συμβαίνει η επαφή.
- Έχει και τα δύο του πόδια στο δάπεδο, όταν συμβαίνει η επαφή.

Παράνομο είναι το φράγμα, όταν ο παίκτης που φράζει έναν αντίπαλο:

- Κινείται όταν συμβαίνει η επαφή.



- Δεν έδωσε αρκετή απόσταση, κάνοντας το φράγμα έξω από το οπτικό πεδίο ενός **ακίνητου** αντιπάλου, όταν συμβεί η επαφή.
- Δεν σέβεται τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης, ενός κινούμενου αντιπάλου, όταν συμβεί η επαφή.

Αν το φράγμα γίνεται **μέσα** στο οπτικό πεδίο ακινήτου αντιπάλου (μπροστά ή πλάγια), ο παίκτης που το κάνει, μπορεί να σταθεί όσο κοντά επιθυμεί, υπό την προϋπόθεση ότι δεν θα υπάρχει επαφή.

Αν το φράγμα γίνεται **έξω** από το οπτικό πεδίο ακινήτου αντιπάλου, ο παίκτης που το κάνει πρέπει να δίνει στον αντίπαλο του τη δυνατότητα να κάνει 1 κανονικό βήμα προς το φράγμα χωρίς να προκαλεί επαφή.

Αν ο αντίπαλος βρίσκεται **σε κίνηση**, τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης θα εφαρμόζονται. Ο παίκτης που κάνει το φράγμα πρέπει να αφήνει αρκετό χώρο ώστε ο παίκτης που παρεμποδίζεται να έχει τη δυνατότητα να αποφύγει το φράγμα, σταματώντας ή αλλάζοντας κατεύθυνση.

Η απαιτούμενη απόσταση δεν είναι ποτέ μικρότερη από 1 κανονικό βήμα και ποτέ μεγαλύτερη από 2 κανονικά βήματα.

Ένας παίκτης στον οποίο γίνεται νόμιμο φράγμα, είναι υπεύθυνος για κάθε επαφή, η οποία γίνεται με τον παίκτη που τον φράσει.

33.8 Πέσιμο πάνω σε παίκτη

Πέσιμο πάνω σε παίκτη είναι μία παράνομη προσωπική επαφή, με ή χωρίς τη μπάλα, με την οποία σπρώχνουμε ή κινούμαστε καταπάνω στον κορμό του παίκτη.

33.9 Παρεμπόδιση

Παρεμπόδιση είναι μία παράνομη προσωπική επαφή που εμποδίζει την κίνηση του παίκτη με ή χωρίς μπάλα.

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

Αν ένας παίκτης αγνοεί τη μπάλα, και έχοντας μέτωπο στον αντίπαλο του αλλάζει τη θέση του την στιγμή που και ο αντίπαλος αλλάζει τη δική του, αυτός είναι ο κύρια υπεύθυνος για κάθε επαφή που συμβαίνει εκτός κι αν υπεισέρχονται άλλοι παράγοντες.

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

Είναι νόμιμο για έναν παίκτη να εκτείνει το/α χέρι/α του, τον/ους αγκώνα/ες του εκτός του κυλίνδρου του στην προσπάθεια να πάρει θέση στον αγωνιστικό χώρο, αλλά αυτοί θα πρέπει να μαζευτούν μέσα στον κύλινδρό του, όταν ο αντίπαλος του προσπαθεί να τον προσπεράσει. Αν το/α χέρι/α του, ο/οι αγκώνας/ες του είναι εκτός του κυλίνδρου του και γίνει σωματική επαφή, τότε αυτή είναι παρεμπόδιση ή κράτημα.

33.10 Ημικυκλικές περιοχές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος.

Οι ημικυκλικές περιοχές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος σχεδιάζονται στον αγωνιστικό χώρο με σκοπό να υποδείξουν μια συγκεκριμένη περιοχή για τον καταλογισμό καταστάσεων επιθετικού/αμυντικού σφάλματος (charge/block) κάτω από το καλάθι.

Σε οποιαδήποτε διείσδυση του παιχνιδιού μέσα στην ημικυκλική περιοχή μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος, οποιαδήποτε επαφή προκληθεί μεταξύ ενός επιτιθέμενου που βρίσκεται στον αέρα με ένα αμυνόμενο που είναι μέσα στην ημικυκλική περιοχή μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος, δεν θα καταλογίζεται επιθετικό σφάλμα, εκτός κι εάν ο επιτιθέμενος παίκτης χρησιμοποιεί παρανόμως τα χέρια του, τους ώμους του, τα πόδια ή το σώμα του. Αυτός ο κανόνας εφαρμόζεται όταν:



- Ο επιτιθέμενος παίκτης έχει τον έλεγχο της μπάλας ενώ είναι στον αέρα, και
- Αυτός επιχειρεί προσπάθεια για σουτ ή πασάρει τη μπάλα, και
- Ο αμυνόμενος παίκτης έχει **το ένα ή και τα δύο πόδια σε επαφή με την** ημικυκλική περιοχή μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος.

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

Η επαφή αντιπάλου με το/α χέρι/α από μόνη της, δεν είναι απαραίτητως σφάλμα.

Οι διαιτητές θα αποφασίσουν εάν ο παίκτης που προκάλεσε την επαφή απέκτησε αθέμιτο πλεονέκτημα. Εάν η επαφή η οποία προκαλείται από παίκτη, περιορίζει, κατά οποιοδήποτε τρόπο, την ελευθερία της κίνησης ενός αντιπάλου, τότε η επαφή αυτή είναι ένα σφάλμα.

Αντικανονική χρήση χεριών ή προτεταμένων βραχιόνων, συμβαίνει όταν αμυνόμενος παίκτης βρισκόμενος σε αμυντική θέση έχει το/α χέρι/α του ή τον/ους βραχίονα/ες του σταθερά τοποθετημένους στον αντίπαλο, ο οποίος είναι **με ή χωρίς** τη μπάλα, εμποδίζοντας την προώθησή του.

Η επαναλαμβανόμενη επαφή ή η απότομη ώθηση ενός αντιπάλου με ή χωρίς τη μπάλα είναι σφάλμα, που μπορεί να οδηγήσει σε σκληρό παιχνίδι.

Είναι σφάλμα **επιτιθέμενου παίκτη με μπάλα**, όταν:

- «Αγκιστρώνει» ή τυλίγει το χέρι ή τον αγκώνα γύρω από τον αμυνόμενο παίκτη, με σκοπό να αποκτήσει ένα αθέμιτο πλεονέκτημα.
- «Σπρώχνει», τον αμυνόμενο παίκτη, με σκοπό να τον εμποδίσει να παίξει ή να προσπαθήσει να παίξει τη μπάλα, ή να δημιουργήσει περισσότερο διάστημα για τον εαυτό του.
- Χρησιμοποιεί τεταμένο χέρι ή βραχίονα, ενώ ντριμπλάρει, για να εμποδίσει έναν αντίπαλο να αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας.

Είναι σφάλμα από **επιτιθέμενο παίκτη χωρίς μπάλα**, να σπρώχνει, με σκοπό να:

- Ελευθερωθεί, για να πιάσει τη μπάλα.
- Εμποδίσει τον αμυνόμενο παίκτη, από το να παίξει ή να προσπαθήσει να παίξει τη μπάλα.
- Δημιουργήσει περισσότερο χώρο για αυτόν.

33.12 Παιχνίδι κεντρικού παίκτη

Η αρχή της κατακόρυφου (αρχή κυλίνδρου), εφαρμόζεται και στο παιχνίδι του κεντρικού παίκτη.

Ο επιτιθέμενος παίκτης στην κεντρική θέση και ο αμυνόμενος παίκτης που τον φρουρεί, πρέπει να σέβονται ο καθένας τα δικαιώματα του άλλου, σχετικά με την αρχή της κατακόρυφου (κυλίνδρου).

Είναι σφάλμα ενός επιτιθέμενου ή ενός αμυνόμενου παίκτη, στην κεντρική θέση, να σπρώχνει με τον ώμο ή με το γοφό τον αντίπαλό του εκτός θέσεως ή να εμποδίζει την ελευθερία των κινήσεών του, χρησιμοποιώντας τεταμένους αγκώνες, βραχίονες, γόνατα ή άλλα μέρη του σώματός του

33.13 Παράνομη φρούρηση από πίσω

Παράνομη φρούρηση από πίσω, είναι εκείνη η προσωπική επαφή με ένα αντίπαλο από έναν αμυνόμενο παίκτη, από πίσω. Το γεγονός και μόνο ότι ο αμυνόμενος παίκτης προσπαθεί να παίξει τη μπάλα, δεν νομιμοποιεί την επαφή του με έναν αντίπαλο, από πίσω.

33.14 Κράτημα

Κράτημα, είναι η παράνομη προσωπική επαφή με έναν αντίπαλο η οποία παρεμποδίζει την ελευθερία των κινήσεών του. Αυτή η επαφή (κράτημα) μπορεί να συμβεί με οποιοδήποτε μέρος του σώματος.



33.15 Σπρώξιμο

Σπρώξιμο είναι η παράνομη προσωπική επαφή με οποιοδήποτε μέρος του σώματος όπου ένας παίκτης βίαια μετακινεί ή προσπαθεί να μετακινήσει έναν αντίπαλο, με ή χωρίς την μπάλα.

33.16 Προσοποίηση σφάλματος

Προσοποίηση είναι μία ενέργεια ενός παίκτη να προσποιηθεί ότι του γίνεται ένα σφάλμα ή να κάνει θεατρικές υπερβολικές κινήσεις με σκοπό να δημιουργήσει τη γνώμη ότι του έχει γίνει σφάλμα και επομένως να κερδίσει ένα πλεονέκτημα.

Άρθρο 34° Προσωπικό σφάλμα

34.1 Ορισμός

34.1.1 Προσωπικό σφάλμα είναι μία παράνομη επαφή παίκτη με έναν αντίπαλο, ανεξάρτητα αν η μπάλα είναι ζωντανή ή νεκρή.

Ένας παίκτης δεν θα κρατά, εμποδίζει, σπρώχνει, πέφτει επάνω, βάζει τρικλοποδιές, παρεμποδίζει την κίνηση ενός αντιπάλου παίκτη, εκτείνοντας το χέρι του, το βραχίονα, τον αγκώνα, τον ώμο, τον γοφό, το πόδι, το γόνατο ή το πέλμα του, ούτε κάμπτοντας το σώμα του σε μία «μη κανονική» θέση (έξω από τον κύλινδρο του) ή να συμμετέχει σε οποιοδήποτε σκληρό ή βίαιο παιχνίδι.

34.1.2 Σφάλμα κατά την επαναφορά, είναι ένα προσωπικό σφάλμα που διαπράττεται όταν το ρολόι του αγώνα δείχνει 2.00 λεπτά ή λιγότερο στο τέταρτο τέταρτο ή σε κάθε παράταση, από ένα αμυνόμενο παίκτη σε ένα αντίπαλο στον αγωνιστικό χώρο, κατά την επαναφορά της μπάλας από εκτός ορίων, όταν η μπάλα ακόμη βρίσκεται στα χέρια του διαιτητή ή στην διάθεση του παίκτη που θα επαναφέρει εκτός ορίων.

34.2. Ποινή

Ένα προσωπικό σφάλμα θα χρεώνεται σε βάρος του υπαίτιου.

34.2.1 Εάν το σφάλμα γίνεται σε παίκτη που δεν βρίσκεται σε προσπάθεια για σουτ:

- Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά από θέση εκτός ορίων, από την ομάδα που υπέστη το σφάλμα, στο πλησιέστερο σημείο που συνέβηκε η καταστρατήγηση.

- Εάν η επιτιθέμενη ομάδα βρίσκεται σε κατάσταση ομαδικών σφαλμάτων, τότε το Άρθρο 41 θα εφαρμόζεται.

34.2.2 Αν το σφάλμα έγινε στον σουτέρ, σε αυτόν τον παίκτη θα χορηγηθούν ελεύθερη/ες βολή/ές, ως ακολούθως:

- Εάν το σουτ που επιχειρείται από την περιοχή του γηπέδου είναι επιτυχές, θα μετρήσει και θα χορηγηθεί 1 επιπλέον ελεύθερη βολή.

- Εάν το σουτ επιχειρείται από την περιοχή των 2 πόντων είναι αποτυχημένο, 2 ελεύθερες βολές.

- Εάν το σουτ επιχειρείται από την περιοχή 3 πόντων είναι αποτυχημένο, 3 ελεύθερες βολές.

34.2.3 Αν το σφάλμα διαπράττεται κατά την επαναφορά:

- Ο παίκτης στον οποίο έγινε το σφάλμα θα εκτελεί 1 ελεύθερη βολή ανεξάρτητα αν η αντίπαλη ομάδα έχει συμπληρώσει ομαδικά σφάλματα, και θα ακολουθεί επαναφορά από την επιτιθέμενη ομάδα, από το κοντινότερο σημείο που διαπράχθηκε η παράβαση.



Άρθρο 35° Διπλό Σφάλμα

35.1 Ορισμός

35.1.1 Διπλό σφάλμα είναι μία κατάσταση στην οποία 2 αντίπαλοι διαπράττουν προσωπικά σφάλματα ή αντιαθλητικά/αποβολής σφάλματα, ο ένας εναντίον του άλλου, περίπου την ίδια χρονική στιγμή.

35.1.2 Για να θεωρηθούν 2 σφάλματα ως διπλό σφάλμα, οι ακόλουθες προϋποθέσεις θα πρέπει να ισχύουν:

- Και τα δύο σφάλματα είναι σφάλματα παικτών.
- Και τα δύο σφάλματα έχουν φυσική επαφή.
- Και τα δύο σφάλματα είναι μεταξύ 2 αντιπάλων που ένας κάνει φάουλ στον άλλο.
- Και τα δύο σφάλματα είναι είτε 2 προσωπικά ή οποιοσδήποτε συνδυασμός αντιαθλητικού και σφάλματος αποβολής.

35.2 Ποινή

Ένα προσωπικό σφάλμα ή σφάλμα αντιαθλητικό/αποβολής θα καταλογισθεί εναντίον κάθε επιτιθέμενου.

Καμία ελεύθερη βολή δεν θα χορηγηθεί και το παιχνίδι θα συνεχιστεί ως εξής:

Εάν περίπου την ίδια χρονική στιγμή με το διπλό σφάλμα

- Ένα έγκυρο καλάθι ή μία τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή σημειώνεται, η μπάλα θα χορηγηθεί στην ομάδα που δέχτηκε το καλάθι για επαναφορά από εκτός ορίων, σε οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή της ομάδας.
- Εάν μία ομάδα είχε τον έλεγχο της μπάλας ή την δικαιούται, η μπάλα πρέπει να χορηγηθεί σε αυτή την ομάδα για επαναφορά από θέση εκτός ορίων, πλησιέστερα στο σημείο της καταστρατήγησης.
- Εάν καμία ομάδα δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας ή δεν την δικαιούται, τότε μία διαδικασία αναπήδησης συμβαίνει.

Άρθρο 36° Τεχνικό Σφάλμα

36.1 Κανόνες συμπεριφοράς

36.1.1 Η σωστή συμπεριφορά στον αγώνα απαιτεί πλήρη και πιστή συνεργασία των παικτών, των προπονητών, των βοηθών προπονητών, των αποκλεισμένων παικτών και των μελών-συνοδών του πάγκου της ομάδας με τους διαιτητές, τη γραμματεία και τον κομισάριο, εάν παρίσταται.

36.1.2 Κάθε ομάδα θα κάνει το καλύτερο προκείμενου να εξασφαλίσει τη νίκη, αλλά αυτό θα πρέπει να γίνει με φίλαθλο πνεύμα και ευγενή άμιλλα.

36.1.3 Οποιαδήποτε σκόπιμη ή επαναλαμβανόμενη έλλειψη συνεργασίας ή έλλειψη συμμόρφωσης με το πνεύμα και την πρόθεση αυτού του κανονισμού, θα θεωρείται ως τεχνικό σφάλμα.

36.1.4 Οι διαιτητές, επιτρέπεται να προλαμβάνουν τεχνικά σφάλματα δίνοντας προειδοποιήσεις ή ακόμη και παραβλέποντας μικρές τεχνικές καταστρατηγήσεις διαδικαστικού χαρακτήρα, οι οποίες είναι προφανώς μη σκόπιμες και δεν έχουν άμεση επίπτωση στο παιχνίδι, εκτός και αν υπάρχει επανάληψη της ίδιας καταστρατήγησης μετά την προειδοποίηση.

36.1.5 Αν μία τεχνική καταστρατήγηση αποκαλυφθεί, αφού η μπάλα είναι ζωντανή, το παιχνίδι θα σταματήσει και θα καταλογισθεί ένα τεχνικό σφάλμα. Η ποινή θα εκτελεστεί σαν το τεχνικό σφάλμα να έγινε κατά την στιγμή που καταλογίσθηκε. Οτιδήποτε συνέβη στη διάρκεια των διαλειμμάτων, μεταξύ της τεχνικής καταστρατήγησης και της διακοπής του αγώνα, ισχύει.



36.2 Ορισμός

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

- Να αγνοεί προειδοποιήσεις διαιτητών.
- Να συνδιαλέγεται ή/και να επικοινωνεί χωρίς σεβασμό με τους διαιτητές, τον κομισάριο, τους κριτές της γραμματείας, τους αντιπάλους ή τα άτομα που επιτρέπεται να κάθονται στον πάγκο της ομάδας.
- Να χρησιμοποιεί γλώσσα ή χειρονομίες που ενδεχομένως να προσβάλλουν ή να προκαλέσουν τους θεατές.
- Να παρενοχλεί και να χλευάζει έναν αντίπαλο.
- Να παρεμποδίζει το οπτικό πεδίο ενός αντιπάλου, κουνώντας/κρατώντας το/α χέρι/α του κοντά στα μάτια του.
- Υπερβολική περιστροφή των αγκώνων.
- Να καθυστερεί τον αγώνα αγγίζοντας σκόπιμα την μπάλα μετά που αυτή έχει περάσει από τη στεφάνη ή με το να εμποδίζει την ομαλή εκτέλεση της επαναφοράς από θέση εκτός ορίων.
- Να προσποιείται ότι του έγινε σφάλμα.
- Να κρέμεται από τη στεφάνη, κατά τέτοιο τρόπο, που το βάρος του παίκτη να στηρίζεται από τη στεφάνη, εκτός κι εάν ο παίκτης γραπώνει τη στεφάνη στιγμιαία μετά από κάρφωμα ή κατά την κρίση ενός διαιτητή, προσπαθεί να αποφύγει τραυματισμό δικό του ή άλλου παίκτη.
- Να γίνεται παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας στη διάρκεια της τελευταίας ελεύθερης βολής, από ένα αμυνόμενο παίκτη. Στην επιτιθέμενη ομάδα θα πιστωθεί 1 πόντος, που ακολουθείται από τεχνικό σφάλμα στον αμυνόμενο παίκτη.

36.2.2 Τεχνικό σφάλμα σε οποιοδήποτε πρόσωπο επιτρέπεται να κάθεται στον πάγκο της ομάδας, είναι ένα σφάλμα για απρεπή επικοινωνία ή άγγιγμα των διαιτητών, του κομισαρίου, της γραμματείας ή των αντιπάλων ή παραβίαση των αρχών που καθορίζουν την ομαλή διεξαγωγή του αγώνα.

36.2.3 Ένας παίκτης θα αποβάλλεται για το υπόλοιπο του αγώνος όταν έχει χρεωθεί με 2 τεχνικά σφάλματα ή 2 αντιαθλητικά σφάλματα ή με 1 αντιαθλητικό και μία τεχνική ποινή.

36.2.4 Ένας προπονητής θα αποβάλλεται για το υπόλοιπο του παιχνιδιού όταν:

- Αυτός χρεώνεται με 2 τεχνικές ποινές ("C") σαν αποτέλεσμα της προσωπικής αντιαθλητικής του συμπεριφοράς.
- Αυτός χρεώνεται με 3 τεχνικές ποινές, είτε όλες από αυτές ("B") ή μία από αυτές ("C") σαν αποτέλεσμα της αντιαθλητικής συμπεριφοράς προσώπων που επιτρέπεται να κάθονται στον πάγκο της ομάδας των μελών του πάγκου της ομάδας.

36.2.5 Εάν ένας παίκτης ή προπονητής αποβληθεί σύμφωνα με το Άρθρο 36.2.3 ή 36.2.4 αυτή η τεχνική ποινή θα είναι το μοναδικό σφάλμα που θα τιμωρηθεί και καμία επιπλέον ποινή για την αποβολή δεν θα χορηγηθεί.



36.3 Ποινή

36.3.1 Εάν ένα τεχνικό σφάλμα διαπράττεται:

- Από παίκτη, τότε ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογιστεί εναντίον του σαν ατομικό σφάλμα και θα μετρήσει και σαν ένα ομαδικό σφάλμα.
- Από οποιοδήποτε πρόσωπο επιτρέπεται να κάθεται στον πάγκο της ομάδας, ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογιστεί εναντίον του προπονητή και δεν θα μετρήσει στα ομαδικά.

36.3.2 Στους αντιπάλους θα χορηγείται 1 ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα επαναρχίζει ως ακολούθως:

- Η βολή θα εκτελείται αμέσως. Μετά την ελεύθερη βολή η επαναφορά θα χορηγείται για την ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας ή που ήταν εντεταλμένη στην κατοχή της μπάλας όταν καταλογίστηκε η τεχνική, από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν το παιχνίδι σταμάτησε.
- Η ελεύθερη βολή επίσης θα χορηγείται αμέσως, ανεξαρτήτως από τη σειρά τυχόν άλλων ποινών για οποιοδήποτε άλλο σφάλμα ή την έναρξη διαχείρισης των ποινών. Μετά την ελεύθερη βολή για την τεχνική ποινή, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με την ομάδα που προηγουμένως είχε την κατοχή της μπάλας ή την δικαιούταν, όταν η τεχνική ποινή καταλογίστηκε, από το σημείο που το παιχνίδι διακόπηκε για την τεχνική ποινή.
- Εάν ένα πετυχημένο καλάθι ή μια τελευταία ελεύθερη βολή σημειώνεται, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά από οποιοδήποτε σημείο πίσω από την τελική γραμμή.
- Εάν καμία ομάδα δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας ή δεν την δικαιούταν, μία κατάσταση αναπήδησης συμβαίνει.
- Με jump – ball στον κεντρικό κύκλο στην έναρξη του πρώτου τετάρτου.

Άρθρο 37° Αντιαθλητικό Σφάλμα

37.1 Ορισμός

37.1.1 Ένα αντιαθλητικό σφάλμα, είναι μία επαφή παίκτη, που κατά την κρίση του διαιτητή, είναι:

- Επαφή με ένα αντίπαλο, όχι νόμιμη προσπάθεια να παίξει απευθείας τη μπάλα, σύμφωνα με το πνεύμα και την πρόθεση των κανονισμών.
- Υπερβολική, σκληρή επαφή, που προκαλείται από ένα παίκτη στην προσπάθεια του να παίξει τη μπάλα ή τον αντίπαλο.
- Μία μη αναγκαία επαφή από τον αμυνόμενο παίκτη στην προσπάθειά του να σταματήσει την «ανάπτυξη» του επιτιθέμενου παίκτη σε μια εναλλαγή του παιχνιδιού (transition παιχνίδι). Αυτό εφαρμόζεται μέχρι ο επιτιθέμενος παίκτης να ξεκινήσει την προσπάθεια για καλάθι.
- Μία παράνομη επαφή που προκαλείται από παίκτη από πίσω ή από τα πλάγια, σε αντίπαλο ο οποίος αναπτύσσεται προς το αντίπαλο καλάθι και δεν υπάρχουν άλλοι αντίπαλοι παίκτες μεταξύ του παίκτη που αναπτύσσεται προς το καλάθι και του καλαθιού, και
 - Ο παίκτης που αναπτύσσεται προς το αντίπαλο καλάθι έχει τον έλεγχο της μπάλας
 - Ο παίκτης που αναπτύσσεται προς το αντίπαλο καλάθι προσπαθεί να κερδίσει τον έλεγχο της μπάλας, ή
 - Η μπάλα έχει απελευθερωθεί από πάσα για τον παίκτη που αναπτύσσεται προς το αντίπαλο καλάθιΑυτό εφαρμόζεται μέχρι ο επιτιθέμενος παίκτης να ξεκινήσει την προσπάθεια για καλάθι.