



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ 2024 ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2024

Τίτλος πρωτοτύπου:

Official Basketball Rules 2024

Official Interpretations v4_1a

Μετάφραση – Επιμέλεια:

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



Ισχύει από την 1η Οκτωβρίου 2024

*Με κίτρινο χρώμα οι αλλαγές από την προηγούμενη έκδοση (Ιούλιος 2024)



ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ 2024

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

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

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

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

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

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

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

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

ΑΡΘΡΟ 4^ο Ομάδες

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

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

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

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

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

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



Διάγραμμα1. Παραδείγματα κορδελών κεφαλής

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

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

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

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

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

(α) πάνω από τα γόνατα.

(β) τους αστράγαλους.

Διευκρίνηση: Το ελαστικό κάλυμμα ποδιών είναι νόμιμο και μπορεί να χρησιμοποιείται με οποιοδήποτε μήκος. Όλοι οι παίκτες της ίδιας ομάδας θα πρέπει να έχουν ελαστικά ενδύματα, συμπεριλαμβανομένων ελαστικών υποφανελών και ελαστικών ποδιών (κολάν) καλυμμάτων κεφαλής, περικαρπίων, κορδελών κεφαλής και ταινιών του ίδιου κυρίου χρώματος.

4-8 Παράδειγμα: Ο Α6 φοράει ελαστική υποφανέλα κάτω από την εμφάνιση με μήκος έως

(α) τους ώμους.

(β) τον λαιμό



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

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

(β) ως την βάση του λαιμού

Οι παίκτες της ίδιας ομάδας θα πρέπει να έχουν ελαστικά καλύμματα χεριών και ποδιών, συμπεριλαμβανομένων ελαστικών υποφανελών και ελαστικών ποδιών (κολάν), καλυμμάτων κεφαλής, περικαρπίων, κορδελών κεφαλής και ταινιών του ίδιου κυρίου χρώματος.

ΑΡΘΡΟ 5° Παίκτες: Τραυματισμός

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

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

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

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

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

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

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

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

Διευκρίνηση: Ο Α1 δέχθηκε βοήθεια και θα αντικατασταθεί.

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

Διευκρίνηση: Ο Α1 δέχθηκε βοήθεια και θα αντικατασταθεί.

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

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

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

β) ο φυσικοθεραπευτής της ομάδας Α, από την περιοχή του δικού του πάγκου, διορθώνει ένα χαλαρό δέσιμο οποιουδήποτε παίκτη της ομάδας Α στον αγωνιστικό χώρο, ψεκάζει με σπρέϊ το πόδι του ή κάνει μασάζ στον αυχένα του κ.λπ.

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

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

Διευκρίνηση: Ο Α1 δεν έχει δεχθεί βοήθεια που να καθυστερεί την γρήγορη επανέναρξη του αγώνα. Ο Α1 δεν απαιτείται να αντικατασταθεί. Ο Α1 θα εκτελέσει 2 ή 3 ελεύθερες βολές.

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

Διευκρίνηση: Ο Α1 δεν έχει δεχθεί βοήθεια που να καθυστερεί την γρήγορη επανέναρξη του αγώνα. Ο Α1 δεν απαιτείται να αντικατασταθεί. Ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές.

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

Διευκρίνηση:

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

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

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

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

Και στις δύο περιπτώσεις, οι αντίπαλοι δικαιούνται να αντικαταστήσουν τον ίδιο αριθμό παικτών, εάν το επιθυμούν.

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

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

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

Διευκρίνηση:

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

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



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

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

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

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

Διευκρίνηση:

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

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

Διευκρίνηση:

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

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

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

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


Διευκρίνηση:

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

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

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

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

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

ΑΡΘΡΟ 8^ο: Αγωνιστικός χρόνος, ισόπαλο αποτέλεσμα και παρατάσεις

8-1 Κατάσταση. Ένα διάλειμμα αγώνα αρχίζει:

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

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

(α) ανεπιτυχή

(β) επιτυχή

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

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

(α) ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές

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

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

Εάν αποφασίσουν ότι το σφάλμα του Β1 συνέβη μετά που ήχησε η κόρνα της λήξης της περιόδου, το σφάλμα θα αγνοηθεί. Το καλάθι, αν μπει, δεν θα μετρήσει. Εάν το σφάλμα του Β1 πληροί τα κριτήρια ενός αντιαθλητικού σφάλματος ή ενός σφάλματος αποβολής και ακολουθεί ένα τέταρτο ή μία παράταση, το σφάλμα του Β1 δεν θα αγνοηθεί και θα εκτελεστεί ανάλογα πριν την έναρξη του επόμενου τετάρτου ή της επόμενης παράτασης. Το σφάλμα του Β1 θα μετρά στα ομαδικά σφάλματα της ομάδας Β για το επόμενο τέταρτο.

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

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

πρόκειται για αντιαθλητικό σφάλμα ή σφάλμα αποκλεισμού και ακολουθεί άλλο τέταρτο ή παράταση.

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

9-1 Κατάσταση. Ένα παιχνίδι δεν θα αρχίσει εκτός αν, κάθε ομάδα δεν έχει τουλάχιστον 5 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο, έτοιμους να αγωνιστούν.

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

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

9-3 Παράδειγμα: Κοντά στη λήξη του αγώνα, ο Α1 χρεώνεται με 5^ο σφάλμα και γίνεται αποκλεισμένος παίκτης. Η ομάδα Α μειώνεται σε 4 παίκτες καθώς δεν έχει άλλους διαθέσιμους αναπληρωματικούς. Καθώς η ομάδα Β, προηγείται με μεγάλη διαφορά, ο head προπονητής της Β επιδεικνύοντας fair play, θέλει να απομακρύνει 1 από τους παίκτες για να αγωνιστεί επίσης με 4 παίκτες.

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

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

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

Διευκρίνηση:

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

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

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

(α) πριν

(β) μετά

η μπάλα άφησε τα χέρια του πρώτου διαιτητή (Crew chief) στο πέταγμα για την έναρκτήρια αναπήδηση.

Διευκρίνηση:

(α) Το πρώτο τέταρτο δεν έχει ξεκινήσει ακόμα. Επομένως, αυτό είναι ένα σφάλμα κατά την διάρκεια του διαλλείματος πριν την έναρξη του παιχνιδιού. Ο αγώνας θα ξεκινήσει με αναπήδηση.

(β) Το πρώτο τέταρτο έχει ξεκινήσει. Επομένως, αυτό είναι ένα σφάλμα κατά τη διάρκεια του πρώτου τετάρτου. Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά της Α ομάδας



πίσω από την πλάγια γραμμή στο μπροστά γήπεδο της, κοντά στην κεντρική γραμμή με 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

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

9-8 Παράδειγμα: Στη διάρκεια του διαλείμματος του παιχνιδιού πριν την έναρξη του, ο Α1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Πριν την έναρξη του παιχνιδιού, ο head προπονητής της ομάδας Β υποδεικνύει τον Β6 να εκτελέσει την ελεύθερη βολή, ωστόσο ο Β6 δεν είναι ένας από τους πέντε παίκτες που θα ξεκινήσουν τον αγώνα.

Διευκρίνηση: Μόνο ένας από τους 5 παίκτες της ομάδας Β που έχουν υποδειχθεί να ξεκινήσουν τον αγώνα θα εκτελέσει την ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Αντικατάσταση δεν μπορεί να χορηγηθεί πριν την έναρξη του αγωνιστικού χρόνου.

Ο αγώνας θα ξεκινήσει με αναπήδηση (jump – ball).

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

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

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

Εάν ο Β1 δεν είναι δηλωμένος ως 1 από τους 5 παίκτες που θα ξεκινήσουν το παιχνίδι, δεν θα παραμείνει στον αγωνιστικό χώρο. Ο αγώνας θα ξεκινήσει με αναπήδηση (jump – ball) και με τους 5 παίκτες της Β ομάδας που έχουν δηλωθεί να ξεκινήσουν το παιχνίδι.

9-10 Κατάσταση: Εάν κατά την διάρκεια του διαλείμματος του παιχνιδιού πριν την έναρξή του, ένας παίκτης που υποδείχθηκε ως 1 από τους 5 παίκτες που θα ξεκινήσουν το παιχνίδι, δεν είναι πλέον ικανός ή δεν δικαιούται να ξεκινήσει το παιχνίδι, αυτός ο παίκτης θα αντικατασταθεί από άλλον παίκτη. Σε αυτή την περίπτωση, οι αντίπαλοι δικαιούνται να αντικαταστήσουν έναν παίκτη από την αρχική τους πεντάδα, εάν το επιθυμούν.

9-11 Παράδειγμα: Ο Α1 είναι ένας από τους 5 παίκτες που θα ξεκινήσουν τον αγώνα. Στη διάρκεια του διαλλείματος του παιχνιδιού, 7 λεπτά πριν την έναρξή του (α) ο Α1 τραυματίζεται

(β) ο Α1 χρεώνεται με σφάλμα αποκλεισμού

Διευκρίνηση: Και στις δυο περιπτώσεις, Α1 θα αντικατασταθεί με άλλον παίκτη της ομάδας Α. Η ομάδα Β δικαιούται να αντικαταστήσει έναν παίκτη της αρχικής της πεντάδας, εάν το επιθυμεί.

ΑΡΘΡΟ 10°: Κατάσταση της μπάλας

10-1 Κατάσταση. Η μπάλα δεν νεκρώνει και το καλάθι μετράει εάν επιτευχθεί, όταν ένας παίκτης που βρίσκεται σε προσπάθεια σουτ για καλάθι και τελειώνει αυτή με συνεχόμενη κίνηση, ενώ οποιοσδήποτε παίκτης της αμυνόμενης ομάδας χρεώνεται με σφάλμα εναντίον οποιουδήποτε αντιπάλου μετά που η συνεχόμενη κίνηση του σουτέρ έχει αρχίσει. Αυτή η κατάσταση είναι ισχύει εξίσου, εάν οποιοδήποτε μέλος που επιτρέπεται να κάθεται στον πάγκο της αμυνόμενης ομάδας, χρεωθεί με τεχνικό σφάλμα.

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

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



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

Διευκρίνιση: Και στις δυο περιπτώσεις, το καλάθι του Α1, εάν επιτευχθεί, θα μετρήσει.

(α) Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα του Β2.

(β) Ο Α2 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από την τελευταία ελεύθερη βολή

10-3 Ο Α1 είναι σε προσπάθεια σουτ για καλάθι όταν ο Α2 χρεώνεται με σφάλμα στον Β2. Ο Α1 ολοκληρώνει το σουτ με μια συνεχόμενη κίνηση.

Διευκρίνιση: Η μπάλα νεκρώνει όταν ο Α2 χρεώνεται με σφάλμα (κατοχής για την ομάδα του). Εάν το σουτ του Α1 είναι επιτυχημένο, το καλάθι δεν θα μετρήσει. Ανεξαρτήτως του αριθμού των ομαδικών σφαλμάτων της Α ομάδας σε αυτό το τέταρτο, το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών. Εάν το σουτ του Α1 είναι ανεπιτυχές, το παιχνίδι με επαναφορά για την ομάδα Β από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

ΑΡΘΡΟ 12^ο: Αναπήδηση και εναλλασσόμενη κατοχή

12-1 Κατάσταση. Η ομάδα που δεν αποκτά τον **πρώτο** έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο μετά τη διαδικασία της εναρκτήριας αναπήδησης (jump ball) στην έναρξη του παιχνιδιού, θα της χορηγείται η μπάλα για επαναφορά, από το πλησιέστερο σημείο που θα συμβεί η επόμενη διαδικασία αναπήδησης, εκτός από ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

12-2 Παράδειγμα: Δύο -2- λεπτά πριν την έναρξη του παιχνιδιού, ο Α1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

Διευκρίνιση: Ένας παίκτης της αρχικής πεντάδας της ομάδας Β θα εκτελέσει την ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Καθώς το παιχνίδι δεν έχει ξεκινήσει ακόμη, το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής δεν μπορεί να δείξει υπέρ οποιασδήποτε ομάδας ακόμη. Το παιχνίδι θα ξεκινήσει με αναπήδηση (jump ball).

12-3 Παράδειγμα: Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) πετά τη μπάλα για την εναρκτήρια αναπήδηση (jump ball). Πριν η μπάλα φτάσει στο υψηλότερο σημείο της, ο αναπηδών Α1 αγγίζει την μπάλα.

Διευκρίνιση: Αυτή είναι μία παράβαση στην αναπήδηση από τον Α1. Στην ομάδα Β θα χορηγηθεί επαναφορά από το μπροστά γήπεδο της κοντά στην κεντρική γραμμή. Η ομάδα Β θα έχει 14 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο των 24άρων (shot clock). Από την στιγμή που η μπάλα τεθεί στην διάθεση παίκτη της Β ομάδας για επαναφορά, η ομάδα Α θα δικαιούται την πρώτη επαναφορά λόγω εναλλασσόμενης κατοχής.

12-4 Παράδειγμα: Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) πετά τη μπάλα για την εναρκτήρια αναπήδηση (jump-ball). Πριν η μπάλα φθάσει στο υψηλότερο σημείο της, ο μη αναπηδών Α2 (δεν συμμετέχει στην αναπήδηση), εισέρχεται στον κεντρικό κύκλο από το

(α) πίσω γήπεδο.

(β) εμπρός γήπεδο.

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις, αυτή είναι μία παράβαση του Α2 κατά την αναπήδηση. Στην ομάδα Β χορηγείται επαναφορά της μπάλας, κοντά στην κεντρική γραμμή

(α) στο εμπρός γήπεδο με 14 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

(β) στο πίσω γήπεδο με 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**



Από την στιγμή που η μπάλα τεθεί στην διάθεση παίχτη της Β ομάδας για επαναφορά, η ομάδα Α θα δικαιούται την πρώτη επαναφορά λόγω εναλλασσόμενης κατοχής.

12-5 Παράδειγμα: Ο πρώτος διαιτητής (grew chief) πετά την μπάλα στον αέρα για την εναρκτήρια αναπήδηση (Jump ball). Αμέσως μετά το νόμιμο άγγιγμα της μπάλας από τον αναπηδώντα Α1

(α) συμβαίνει εμπλοκή της μπάλας από τους Α2 και Β2.

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

Διευκρίνηση: Και στις δύο περιπτώσεις, την στιγμή που ο έλεγχος ζωντανής μπάλας δεν έχει καθιερωθεί ακόμα, ο διαιτητής δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής. Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) θα διευθύνει μια νέα αναπήδηση (jump-ball) στον κεντρικό κύκλο μεταξύ των Α2 και Β2. Ο χρόνος που κύλησε, μετά από το νόμιμο κτύπημα της μπάλας και πριν συμβεί η εμπλοκή της μπάλας/διπλό σφάλμα, θα παραμείνει έγκυρος.

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

(α) πηγαίνει απευθείας εκτός ορίων.

(β) πιάνεται από τον Α1 πριν αγγίξει έναν από τους μη αναπηδώντες παίκτες ή τον αγωνιστικό χώρο.

Διευκρίνηση: Και στις δύο περιπτώσεις, στην ομάδα Β θα χορηγηθεί μία επαναφορά από εκτός ορίων, σαν αποτέλεσμα της παράβασης του Α1. Εάν η επαναφορά εκτελείται από το πίσω γήπεδο της, η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**. Εάν η επαναφορά εκτελείται από το εμπρός γήπεδο της, η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**. Από την στιγμή που η μπάλα τεθεί στην διάθεση παίχτη της Β ομάδας για επαναφορά, η ομάδα Α θα δικαιούται την πρώτη επαναφορά λόγω εναλλασσόμενης κατοχής.

12-7 Παράδειγμα: Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) πετά τη μπάλα για την εναρκτήρια αναπήδηση (jump-ball). Αμέσως μετά το νόμιμο άγγιγμα της μπάλας από τον αναπηδώντα Α1, ο Β1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

Διευκρίνηση: Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα εκτελέσει μία 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Από τη στιγμή που ένας παίκτης της ομάδας Α πάρει τη μπάλα για την εκτέλεση της ελεύθερης βολής, η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα δείξει υπέρ της ομάδας Β. το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β λόγω της διαδικασίας της εναλλασσόμενης κατοχής από το πλησιέστερο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε το τεχνικό σφάλμα. Εάν η επαναφορά εκτελείται από το πίσω γήπεδο της, η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**. Εάν η επαναφορά εκτελείται από το εμπρός γήπεδο της η ομάδα Β θα έχει 14 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

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

Διευκρίνηση: Ο Β2 θα εκτελέσει δύο 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το rebound. Από τη στιγμή που ο Β2 πάρει την μπάλα για την εκτέλεση της ελεύθερης βολής, η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα δείξει υπέρ της ομάδας Α. το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα Β από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός της γήπεδο (σαν μέρος της ποινής του

αντιαθλητικού σφάλματος). Η ομάδα Β θα έχει 14" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

12-9 Παράδειγμα: Η ομάδα Β δικαιούται την επαναφορά από εκτός ορίων, σύμφωνα με την διαδικασία εναλλασσόμενης κατοχής. Ένας διαιτητής ή/και ο σημειωτής κάνει λάθος και η επαναφορά χορηγείται λανθασμένα στην ομάδα Α.

Διευκρίνηση: Μετά που η μπάλα αγγίζει ή αγγιχθεί νόμιμα από έναν παίκτη στον αγωνιστικό χώρο, το λάθος δεν μπορεί να διορθωθεί. Σαν αποτέλεσμα του λάθους, η ομάδα Β δεν θα χάσει το δικαίωμα της επόμενης εναλλασσόμενης κατοχής, στην επόμενη κατάσταση αναπήδησης.

12-10 Παράδειγμα: Ταυτόχρονα με το σήμα της λήξης του 1^{ου} τετάρτου, ο Β1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα **κατά του Α1**. Οι διαιτητές αποφασίζουν ότι το **σήμα του** χρονομέτρου ήχησε πριν συμβεί το σφάλμα του Β1. Η ομάδα Α έχει το δικαίωμα της κατοχής λόγω της εναλλασσόμενης κατοχής για την έναρξη του 2^{ου} τετάρτου.

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

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

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

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

Διευκρίνηση: Αυτό είναι μία περίπτωση αναπήδησης (jump-ball).

12-13 Παράδειγμα: Ο Α1 πηδά με τη μπάλα στα χέρια και νομίμως μπλοκάρεται από τον Β1. Στην συνέχεια, ο Α1 επιστρέφει στο έδαφος έχοντας το 1 χέρι ή και τα 2 χέρια σταθερά στη μπάλα, ενώ ο Β1 δεν αγγίζει πλέον ην μπάλα.

Διευκρίνηση: Αυτή είναι μία παράβαση βημάτων από τον Α1.

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

Διευκρίνηση: Αυτή είναι μία περίπτωση αναπήδησης (jump-ball).

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

Διευκρίνηση: Αυτή είναι μία περίπτωση αναπήδησης (jump-ball).



12-16 Κατάσταση. Είναι περίπτωση αναπήδησης που επισύρει διαδικασία εναλλασσόμενης κατοχής, οποτεδήποτε μια ζωντανή μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό, εκτός από την περίπτωση ανάμεσα στις ελεύθερες βολές και εκτός μετά από την τελευταία ελεύθερη βολή που ακολουθείται από κατοχή της μπάλας ως μέρος της ποινής του σφάλματος. Σύμφωνα με τη διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής, η ομάδα θα έχει 14 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)** εάν η επιτιθέμενη ομάδα δικαιούται την επαναφορά ή 24 δευτερόλεπτα εάν η αντίπαλη ομάδα δικαιούται την επαναφορά.

12-17 Παράδειγμα: Κατά την διάρκεια του σουτ του A1 για καλάθι, η μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό.

(α) Η ομάδα A

(β) Η ομάδα B

δικαιούται την επαναφορά από εκτός ορίων λόγω της διαδικασίας της εναλλασσόμενης κατοχής.

Διευκρίνηση: Μετά την επαναφορά, πίσω από την τελική γραμμή στο πίσω γήπεδο της B ομάδας:

(α) Η ομάδα A θα έχει 14 δευτερόλεπτα

(β) Η ομάδα B θα έχει 24 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

12-18 Παράδειγμα: Η μπάλα είναι στον αέρα στην διάρκεια σουτ για καλάθι από τον A1, όταν ηχεί το σήμα **της συσκευής των 24άρων (shot clock)** και κατόπιν η μπάλα σφηνώνει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής δείχνει την ομάδα A.

Διευκρίνηση: Αυτή είναι μία κατάσταση αναπήδησης. Μετά την επαναφορά πίσω από την τελική γραμμή στο εμπρός γήπεδο της, η ομάδα A θα έχει 14 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

12-19 Παράδειγμα: Ο B2 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του A1 στη διάρκεια σουτ για καλάθι 2 πόντων. Στη διάρκεια της τελευταίας ελεύθερης βολής χωρίς παίκτη να συμμετέχουν στο rebound:

(α) Η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό.

(β) Ο A1 πατά την γραμμή των ελευθέρων βολών καθώς ελευθερώνει τη μπάλα.

(γ) Η μπάλα δεν αγγίζει την στεφάνη.

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

12-20 Παράδειγμα: Μετά από επαναφορά του A1 από την προέκταση της κεντρικής γραμμής για την έναρξη του 2^{ου} τέταρτου, η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό στο εμπρός γήπεδο της A ομάδας.

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

12-21 Παράδειγμα: Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας A. Στην διάρκεια του διαλείμματος του αγώνα μετά το 1^ο τέταρτο, ο B1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του A1. Ο A1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ, ακολουθούμενες από επαναφορά για την ομάδα A από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της, για



την έναρξη του 2^{ου} τετάρτου. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής παραμένει υπέρ της ομάδας Α χωρίς να αντιστραφεί. Μετά την επαναφορά, η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφάνης και ταμπλό στο εμπρός γήπεδο της Α ομάδας.

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

12-22 Κατάσταση. Μία εμπλοκή μπάλας συμβαίνει όταν 1 ή περισσότεροι παίκτες από αντίπαλες ομάδες έχουν ένα ή και τα δύο χέρια σταθερά στην μπάλα, έτσι ώστε κανένας παίκτης να μην μπορεί να αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας χωρίς αδικαιολόγητη δύναμη.

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

Διευκρίνιση: Αυτή είναι μία περίπτωση αναπήδησης (jump-ball).

12-24 Κατάσταση. Μια παράβαση από μία ομάδα κατά την διάρκεια της εναλλασσόμενης κατοχής, προκαλεί την απώλεια της επαναφοράς λόγω εναλλασσόμενης κατοχής.

12-25 Παράδειγμα: Με 4:17 να απομένουν στο χρονόμετρο του παιχνιδιού, για τη λήξη του 3^{ου} τετάρτου κατά την διάρκεια της επαναφοράς λόγω εναλλασσόμενης κατοχής:

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

Διευκρίνιση: Σε όλες τις περιπτώσεις, πρόκειται για παράβαση κατά την επαναφορά από τον Α1 ή τον Α2. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από το σημείο της αρχικής επαναφοράς. Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα αντιστραφεί αμέσως υπέρ της ομάδας Β.

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

12-27 Παράδειγμα: Η μπάλα μετά από σουτ για καλάθι του Α1 βρίσκεται στον αέρα, όταν ηχεί το σήμα **της συσκευής των 24άρων (shot clock)**. Η μπάλα τότε,

- (α) μπαίνει στο καλάθι.
- (β) αναπηδά στο στεφάνι αλλά δεν μπαίνει στο καλάθι
- (γ) δεν βρίσκεται στο στεφάνι

Αμέσως μετά τα περιπτώσεις (β) και (γ) συμβαίνει **εμπλοκή** της μπάλας

Διευκρίνιση:

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



Στην περίπτωση (β), αν το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Α, η ομάδα Α θα έχει επαναφορά από θέση πλησιέστερα στο σημείο που συνέβη η εμπλοκή της μπάλας, με 14'' **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**. Αν το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Β, η ομάδα Β θα έχει επαναφορά από θέση πλησιέστερα στο σημείο που συνέβη η εμπλοκή της μπάλας με 24'' **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

Στην περίπτωση (γ), συνέβη παράβαση 24'' (shot clock). Η κατεύθυνση του βέλους εναλλασσόμενης κατοχής δεν έχει σημασία. Η ομάδα Β θα έχει επαναφορά από θέση πλησιέστερα στο σημείο που συνέβη η εμπλοκή της μπάλας, με 24'' **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

12-28 Παράδειγμα: Η μπάλα μετά από σουτ για καλάθι του Α1, βρίσκεται στον αέρα όταν ηχεί το σήμα του χρονομέτρου των 24'' (shot clock). Η μπάλα

(α) μπαίνει στο καλάθι.

(β) αναπηδά στο στεφάνι αλλά δεν μπαίνει στο καλάθι

(γ) δεν βρίσκει στο στεφάνι

Αμέσως μετά ο Α2 ή ο Β2 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

Διευκρίνηση:

Σε όλες τις περιπτώσεις, οποιοσδήποτε παίκτης της Α ομάδας (για το τεχνικό σφάλμα του Β2) ή οποιοσδήποτε παίκτης της Β ομάδας (για το τεχνικό σφάλμα του Α2) θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανέναν παίκτη χωρίς κανέναν παίκτη να συμμετέχει στην διεκδίκηση του ριμπάουντ. Μετά

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

Στην περίπτωση (β), αν το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Α, η ομάδα Α θα έχει επαναφορά από θέση πλησιέστερα στο σημείο που συνέβη το τεχνικό σφάλμα με 14'' **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**. Αν το βέλος εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας Β, η ομάδα Β θα έχει επαναφορά από θέση πλησιέστερα στο σημείο που συνέβη το τεχνικό σφάλμα με 24'' **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

Στην περίπτωση (γ), συνέβη παράβαση 24'' (shot clock). Η κατεύθυνση του βέλους εναλλασσόμενης κατοχής δεν έχει σημασία. Η ομάδα Β θα έχει επαναφορά από θέση πλησιέστερα στο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν συνέβη το τεχνικό σφάλμα, με 24'' **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

ΑΡΘΡΟ 13°: Πως παίζεται η μπάλα

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

- τοποθετεί την μπάλα **ανάμεσα στα πόδια για να προσποιηθεί** μια πάσα ή ενός σουτ
- Εσκεμμένα χρησιμοποιεί το κεφάλι, τη γροθιά, **τα πόδια** ή τα **πέλματα** για να παίξει την μπάλα

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

Διευκρίνηση: Αυτή είναι **μία παράβαση του Α1 για παράνομο άγγιγμα της μπάλας με το πόδι.**

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

Διευκρίνηση: : Αυτή είναι **μία παράβαση του Α1 για παράνομη χρήση κεφαλιού για να παίξει την μπάλα.**

13-4 Κατάσταση. Δεν επιτρέπεται η αύξηση του ύψους ή της έκτασης ενός παίκτη. Είναι παράβαση η ανύψωση ενός συμπαίκτη για να παίξει την μπάλα.

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

Διευκρίνηση: Αυτή είναι παράβαση της ομάδας Α. Το καλάθι του Α2 δεν θα μετρήσει. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, στο πίσω γήπεδό της.

ΑΡΘΡΟ 14°: Έλεγχος της μπάλας

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

14-2 Παράδειγμα: **Ανεξάρτητα** εάν το χρονόμετρο του παιχνιδιού είναι σταματημένο ή όχι, ένας παίκτης εσκεμμένα καθυστερεί τη διαδικασία να πάρει τη μπάλα για μια επαναφορά ή για μια ελεύθερη βολή.

Διευκρίνηση: Η μπάλα ζωντανεύει και ο έλεγχος της μπάλας για την ομάδα ξεκινά, όταν ο διαιτητής τοποθετεί την μπάλα στο δάπεδο, πλησιέστερα στο σημείο της επαναφοράς ή στον αγωνιστικό χώρο στην γραμμή των ελευθέρων βολών.

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

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

(β) Πιάνει τη μπάλα και με τα δύο χέρια ή η μπάλα αναπαύεται στο ένα (1) χέρι.

και η μπάλα επιστρέφει στον αγωνιστικό χώρο όπου την πιάνει ο Α2.

Διευκρίνηση:

(α) Η ομάδα Α θα διατηρεί τον έλεγχο της μπάλας. Η ομάδα Α θα έχει τον εναπομείναντα χρόνο στην συσκευή των 24άρων (shot clock),

(β) Ο Β1 απέκτησε τον έλεγχο της μπάλας για την ομάδα Β. Ο Α2 επανέκτησε τον έλεγχο της μπάλας για την ομάδα Α. Η ομάδα Α θα έχει νέα 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

ΑΡΘΡΟ 15°: Παίκτης σε προσπάθεια για σουτ

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

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

Διευκρίνηση: Το σφάλμα του Β1 δεν έγινε εναντίον παίκτη στην προσπάθεια για σουτ, καθώς ο Α1 δεν είχε αρχίσει ακόμη την ανοδική πορεία της μπάλας προς το καλάθι.

15-3 Κατάσταση: Η προσπάθεια του σουτ (act of shooting) σε μια συνεχόμενη κίνηση σε διείσδυση, ξεκινά όταν η μπάλα αναπαύεται στα χέρια του παίκτη μετά την ολοκλήρωση μιας ντρίμπλας ή ενός κρατήματος της μπάλα στον αέρα και ο παίκτης

Ξεκινά την κίνηση του σουτ πριν από την απελευθέρωση της μπάλας **σε σουτ** για καλάθι.

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

Διευκρίνηση: Το σφάλμα του Β1 συνέβη εναντίον παίκτη στην προσπάθειά για σουτ (act of shooting). Ο Α1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή.

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

Διευκρίνηση: Ο Α1 παραμένει σε προσπάθεια σουτ (act of shooting) μέχρι να επιστρέψει και με τα δύο πόδια στον αγωνιστικό χώρο. Ο Α1 θα εκτελέσει 3 ελεύθερες βολές. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή.

15-6 Παράδειγμα: Ο Α1, ενώ κρατά την μπάλα στο εμπρός γήπεδο, διαπράττει σφάλμα κατά του Β1. Αυτό είναι σφάλμα ομάδας που έχει έλεγχο της μπάλας. Σε μία συνεχόμενη κίνηση προς τα εμπρός, ο Α1 πετά την μπάλα μέσα στο καλάθι.

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

15-7 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 σε διείσδυση (drive) προς το καλάθι, με το μπροστινό πόδι **του Α1** ακόμη στον αγωνιστικό χώρο. Ο Α1 συνεχίζει την προσπάθειά του σουτ και εξαιτίας του σφάλματος του Β1, η μπάλα στιγμιαία φεύγει από τα χέρια του Α1. Ο Α1 πιάνει την μπάλα με τα δύο χέρια και πετυχαίνει καλάθι.

Διευκρίνηση: Το σφάλμα του Β1 **εναντίον του Α1, συνέβη** στην προσπάθεια του σουτ. Όταν η μπάλα στιγμιαία φεύγει από τα χέρια του Α1, ο Α1 διατηρεί ακόμη τον έλεγχο της μπάλας και επομένως η προσπάθεια του σουτ συνεχίζεται. Το καλάθι θα μετρήσει. Ο Α1 θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή.

15-8 Κατάσταση: Όταν ένας παίκτης βρίσκεται σε προσπάθεια για σουτ και, αφού του έχει γίνει σφάλμα, πασάρει τη μπάλα, αυτός ο παίκτης δεν είναι πλέον σε προσπάθεια για σουτ.

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

Διευκρίνηση: Όταν ο Α1 πάσαρε την μπάλα στον Α2, η προσπάθεια για σουτ τελείωσε. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο που συνέβη το σφάλμα.

15-10 Κατάσταση: Εάν ένας παίκτης δεχτεί σφάλμα σε προσπάθεια για σουτ μετά από το οποίο αυτός σκοράρει ενώ διαπράττει παράβαση βημάτων, το καλάθι δεν θα μετρήσει και 2 ή 3 ελεύθερες βολές θα χορηγούνται.

15-11 Παράδειγμα: Ο Α1 με την μπάλα στα χέρια δεισδύει προς το καλάθι σε μια προσπάθεια για 2 πόντους. Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1, μετά το οποίο ο Α1 διαπράττει παράβαση βημάτων. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

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

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

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

16-2 Παράδειγμα: Ο Α1 ελευθερώνει τη μπάλα σε σουτ από την περιοχή των 3 πόντων. Η μπάλα, στην ανοδική της πορεία, αγγίζεται νόμιμα από οποιοδήποτε παίκτη που βρίσκεται μέσα στην περιοχή των 2 πόντων της Α ομάδος. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνηση: Στον Α1 θα πιστωθούν 3 πόντοι καθώς το σουτ του Α1 να ελευθερώθηκε από την περιοχή των 3 πόντων.

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

Διευκρίνηση: Στον Α1 θα πιστωθούν 2 πόντοι καθώς το σουτ του Α1 να ελευθερώθηκε από την περιοχή των 2 πόντων.

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

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

16-5 Κατάσταση: Εάν η μπάλα μπει στο αντίπαλο καλάθι, η αξία του καλαθιού καθορίζεται από το σημείο στον αγωνιστικό χώρο από το οποίο ελευθερώθηκε η μπάλα. Η μπάλα μπορεί να μπει στο καλάθι άμεσα (απευθείας) ή έμμεσα όταν κατά τη διάρκεια μίας πάσας η μπάλα αγγίξει οποιοδήποτε παίκτη ή να αγγίξει τον αγωνιστικό χώρο πριν μπει στο καλάθι.

16-6 Παράδειγμα: Ο Α1 πασάρει τη μπάλα από την περιοχή των 3 πόντων
(α) η μπάλα μπαίνει απευθείας στο καλάθι

(β) η μπάλα αγγίζει οποιονδήποτε παίκτη στον αγωνιστικό χώρο στην περιοχή 2 ή 3 πόντων της ομάδας Α και μετά μπαίνει στο καλάθι

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

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

Διευκρίνηση: Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει για 3 πόντους, καθώς ελευθερώθηκε από την περιοχή των 3 πόντων. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε πετυχημένο για καλάθι.

16-8 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 στην προσπάθεια του σουτ για καλάθι 3 πόντων. Η μπάλα **αγγίζει** τον αγωνιστικό χώρο και κατόπιν μπαίνει στον καλάθι.

Διευκρίνηση: Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Ένα σουτ **για καλάθι θα τελειώνει** όταν η μπάλα αγγίξει τον αγωνιστικό χώρο. Αφού ο διαιτητής σφυρίξει και καθώς η μπάλα δεν είναι πλέον σε προσπάθεια για σουτ, η μπάλα νεκρώνει άμεσα. Ο Α1 θα εκτελέσει 3 ελεύθερες βολές.

16-9 Παράδειγμα: Ο Α1 επιχειρεί σουτ για καλάθι 3 πόντων. Αφού η μπάλα έχει αφήσει τα χέρια του Α1, ηχεί το σήμα του χρονομέτρου του αγώνα. Η μπάλα αγγίζει τον αγωνιστικό χώρο και κατόπιν μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνηση: Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Ένα σουτ **για καλάθι θα τελειώνει** όταν η μπάλα αγγίξει τον αγωνιστικό χώρο. Καθώς η μπάλα δεν είναι πλέον σε προσπάθεια για σουτ, νεκρώνει όταν ηχεί το χρονόμετρο του αγώνα για το τέλος του τετάρτου.

16-10 Παράδειγμα: Ο Α1 που επαναφέρει την μπάλα από το εμπρός γήπεδο, πασάρει την μπάλα. Στην συνέχεια, η μπάλα αγγίζεται από οποιονδήποτε παίκτη στο εμπρός γήπεδο της Α ομάδας, στην περιοχή των 3 πόντων, και κατόπιν μπαίνει στο καλάθι.

Διευκρίνηση: Το καλάθι του θα μετρήσει για 2 πόντους καθώς η μπάλα ελευθερώθηκε από επαναφορά. Το άγγιγμα της μπάλας είναι νόμιμο. Η αξία του καλάθιού θα ήταν για 3 πόντους εφόσον η μπάλα είχε ελευθερωθεί από τον αγωνιστικό χώρο σε σουτ η πάσα πίσω από την γραμμή των 3 πόντων.

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

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

(α) 0.3

(β) 0.2 ή 0.1

του δευτερόλεπτου να εμφανίζονται στο χρονόμετρο του αγώνα ή **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

Διευκρίνηση:

Οι διαιτητές θα εξασφαλίσουν ότι ο σωστός υπολειπόμενος χρόνος εμφανίζεται στα χρονόμετρα.

(α) Εάν κατά την διάρκεια ενός σουτ για καλάθι το ηχεί το σήμα του χρονομέτρου του αγώνα ή **της συσκευής των 24άρων (shot clock)** για την λήξη του τετάρτου ή της παράτασης, είναι ευθύνη των διαιτητών να καθορίσουν εάν η μπάλα



ελευθερώθηκε πριν ηχήσει το σήμα του χρονομέτρου του αγώνα ή της συσκευής των 24άρων (shot clock) για τη λήξη του τετάρτου ή της παράτασης.

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

16-13 Παράδειγμα: Στο τέλος ενός τετάρτου, ο Α1 προωθεί (καρφώνει) την μπάλα στο καλάθι. Η μπάλα εξακολουθεί να αγγίζει ακόμη τα χέρια του όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 0.0. δευτερόλεπτα.

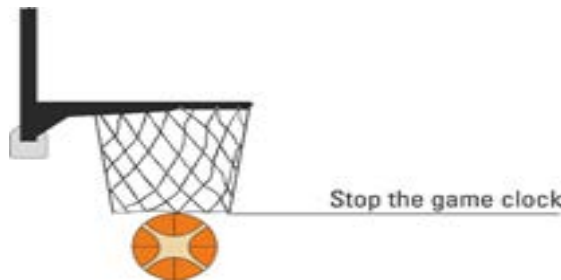
Διευκρίνηση: Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Η μπάλα άγγιξε τα χέρια του Α1 όταν το σήμα του χρονομέτρου του αγώνα ήχησε για τη λήξη του τετάρτου.

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

(α) Μία αμυνόμενη ομάδα ζητά time out σε οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και στην συνέχεια επιτυγχάνεται ένα καλάθι ή

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

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



Διάγραμμα 2. Επίτευξη καλαθιού

16-15 Παράδειγμα: Με 2.02 στο χρονόμετρο του αγώνα στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 πετυχαίνει καλάθι και η μπάλα περνάει μέσα από αυτό. Με 2.00 στο χρονόμετρο του αγώνα ο Β1 είναι έτοιμος για επαναφορά από την τελική γραμμή.

Διευκρίνηση: Το καλάθι πραγματοποιήθηκε με πάνω από 2.00 στο χρονόμετρο του αγώνα. Για τον λόγο αυτόν, το χρονόμετρο του αγώνα δεν θα σταματήσει.

ΑΡΘΡΟ 17^ο: Επαναφορά.

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

Πριν ελευθερώσει την μπάλα ο παίκτης που επαναφέρει, είναι πιθανόν, αυτή η κίνηση επαναφοράς να προκαλέσει τα χέρια αυτού του παίκτη με την μπάλα, να **κινηθούν** πάνω από τη γραμμή ορίων που χωρίζει την περιοχή εντός ορίων από την περιοχή εκτός ορίων. Σε τέτοιες καταστάσεις, συνεχίζει να είναι ευθύνη του αμυνόμενου παίκτη να αποφύγει την παρέμβαση στην επαναφορά έχοντας επαφή με τη μπάλα, ενώ αυτή βρίσκεται ακόμη στα χέρια του παίκτη που την επαναφέρει.

17-2 Παράδειγμα: Στο 3^ο τέταρτο, στην Α ομάδα χορηγείται μία επαναφορά στο πίσω γήπεδο της. Κρατώντας την μπάλα:

- (α) Ο Α1 που επαναφέρει μετακινεί τα χέρια του πάνω από τη γραμμή ορίων έτσι ώστε η μπάλα να βρίσκεται επάνω από την εντός ορίων περιοχή. Ο Β1 αρπάζει τη μπάλα από τα χέρια του Α1 χωρίς καμία φυσική επαφή εναντίον του Α1.
- (β) Ο Β1 μετακινεί τα χέρια πάνω από την γραμμή ορίων προς τον Α1 που επαναφέρει για να σταματήσει μία πάσα προς τον Α2 στον αγωνιστικό χώρο.

Διευκρίνηση: Και στις δύο περιπτώσεις, ο Β1 παρενέβη στην επαναφορά, και ως εκ τούτου καθυστέρησε το παιχνίδι. Ο διαιτητής σφυρίζει παράβαση για καθυστέρηση του αγώνα. Επιπλέον, μια προφορική προειδοποίηση θα δοθεί στον Β1 και θα κοινοποιηθεί επίσης στον head προπονητή Β. Αυτή η προειδοποίηση θα ισχύσει για όλους τους παίκτες της ομάδας Β, για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Οποιαδήποτε επανάληψη παρόμοιας ενέργειας από οποιονδήποτε παίκτη της ομάδας Β, μπορεί να επιφέρει τεχνικό σφάλμα. Η επαναφορά θα επαναληφθεί για την ομάδα Α. Η ομάδα Α θα έχει 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

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

- (α) 7 δευτερόλεπτα,
(β) 17 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

Διευκρίνηση: Αυτή είναι μια παράβαση στην επαναφορά από τον Β1. Επιπλέον μια προφορική προειδοποίηση θα να δοθεί στον Β1 και θα κοινοποιηθεί επίσης στον προπονητή της Β ομάδας. Αυτή η προειδοποίηση θα ισχύει για όλους τους παίκτες της Β ομάδας για το υπόλοιπο του αγώνα. Οποιαδήποτε επανάληψη παρόμοιας ενέργειας από οποιονδήποτε παίκτη της Β ομάδας μπορεί να επιφέρει τεχνικό σφάλμα. Η επαναφορά για την ομάδα Α θα επαναληφθεί. Η ομάδα Α θα έχει:

- (α) 14 δευτερόλεπτα,
(β) 17 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

17-4 Κατάσταση. Όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερα στο 4^ο τέταρτο ή σε κάθε παράταση, ο αμυνόμενος παίκτης δεν πρέπει να μετακινεί κανένα μέρος του σώματος πάνω από την γραμμή ορίων για να παρεμποδίσει την επαναφορά.

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

Διευκρίνηση: Ο Β1 θα χρεωθεί με τεχνικό σφάλμα.

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

Διευκρίνηση: Καθώς ο διαιτητής δεν έδειξε το προειδοποιητικό σήμα για την «παράνομη υπέρβαση της γραμμής ορίων» προτού δώσει την μπάλα στον Α1, ο διαιτητής θα σφυρίξει και ο Β1 θα λάβει τώρα μία προειδοποίηση. Αυτή η προειδοποίηση θα κοινοποιηθεί επίσης στον head προπονητή της ομάδας Β. Η προειδοποίηση θα ισχύει για όλους τους παίκτες της ομάδας Β για το υπόλοιπο του

παιχνιδιού. Οποιαδήποτε επανάληψη παρόμοιας ενέργειας από οποιονδήποτε παίκτη της ομάδας Β, μπορεί να επιφέρει τεχνικό σφάλμα. Η επαναφορά θα επαναληφθεί και ο διαιτητής θα δείξει το προειδοποιητικό σήμα για την «παράνομη υπέρβαση της γραμμής ορίων».

17-7 Κατάσταση. Ο παίκτης που επαναφέρει, πρέπει να πασάρει τη μπάλα (να μην δώσει την μπάλα χέρι-χέρι) σε ένα συμπαίκτη του στον αγωνιστικό χώρο.

17-8 Παράδειγμα: Ο Α1 που επαναφέρει, δίνει τη μπάλα (χέρι με χέρι) στον Α2 στον αγωνιστικό χώρο.

Διευκρίνηση: Αυτή είναι μια παράβαση του Α1 κατά την. Η μπάλα πρέπει να αφήσει τα χέρια του Α1 στην επαναφορά. Στην ομάδα Β χορηγείται μία επαναφορά από το σημείο της αρχικής επαναφοράς.

17-9 Κατάσταση. Στη διάρκεια μιας επαναφοράς άλλος/οι παίκτης/ες δεν πρέπει να έχει/ουν κανένα μέρος του σώματός τους πάνω από την γραμμή ορίων πριν η μπάλα πασαριστεί στον αγωνιστικό χώρο.

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

(α) Τοποθετεί τη μπάλα στο έδαφος και κατόπιν την παίρνει ο Α2.

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

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

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

(α) Τοποθετεί τη μπάλα στο δάπεδο και κατόπιν την παίρνει ο Β2.

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

Διευκρίνηση: Και στις δύο περιπτώσεις, αυτή είναι μία νόμιμο παιχνίδι του Β2. Μετά από πετυχημένο καλάθι ή πετυχημένη τελευταία ελεύθερη βολή, ο μόνος περιορισμός για την ομάδα Β, είναι ότι οι παίκτες της πρέπει να πασάρουν τη μπάλα στον αγωνιστικό χώρο, εντός 5 δευτερολέπτων.

17-12 Κατάσταση. Εάν ένα time out χορηγείται σε μία ομάδα που δικαιούται την κατοχή της μπάλας στο δικό της πίσω γήπεδο όταν το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4^ο τέταρτο και σε κάθε παράταση, ο head προπονητής, μετά το τάιμ άουτ, έχει το δικαίωμα να αποφασίσει εάν η επαναφορά θα εκτελεστεί από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας ή από το πίσω γήπεδο της ομάδας.

Μετά από πετυχημένο καλάθι ή τελευταία πετυχημένη τελευταία ελεύθερη βολή, ο head προπονητής, μετά το τάιμ άουτ, θα αποφασίσει εάν η επαναφορά θα εκτελεστεί από τη γραμμή επαναφοράς απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας ή στην απέναντι πλευρά.

Μετά από σφάλμα, παράβαση (συμπεριλαμβανομένης και της εξόδου της μπάλας) ή περίπτωση αναπήδησης, η επαναφορά θα εκτελείται από την γραμμή επαναφοράς στην ίδια πλευρά του αγωνιστικού χώρου (πλευρά τραπεζιού γραμματείας ή απέναντι πλευρά), όπως η αρχική επαναφορά.

Μετά το time out που ακολουθεί ένα αντιαθλητικό σφάλμα ή ένα σφάλμα αποβολής ή μια κατάσταση συμπλοκής, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας, **απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.**

Μετά που ο head προπονητής έχει **αποφασίσει, η απόφαση** του είναι τελική και αμετάκλητη. Περαιτέρω αιτήματα και των δύο ομάδων head προπονητών για αλλαγή του σημείου της επαναφοράς, μετά από επιπλέον ταϊμ άουτ στην ίδια περίοδο που το χρονόμετρο παραμένει σταματημένο, δεν θα οδηγούν στην αλλαγή της αρχικής απόφασης.

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

Διευκρίνιση: Το αργότερο μετά την λήξη του time out, ο πρώτος διαιτητής (crew chief) θα ζητήσει την απόφαση του head προπονητή της Α ως προς το που θα εκτελεστεί η επαναφορά. Ο head προπονητής της Α θα πει δυνατά στα αγγλικά «μπροστά γήπεδο» ή «πίσω γήπεδο» και την ίδια στιγμή θα δείχνει με το χέρι το σημείο (μπροστά γήπεδο ή πίσω γήπεδο) από το οποίο θα εκτελεστεί η επαναφορά. Η απόφαση του head προπονητή θα είναι τελική και αμετάκλητη. Ο πρώτος διαιτητής (crew chief) θα ενημερώσει τον head προπονητή της ομάδας Β για την απόφαση του προπονητή της Α ομάδας.

Αν η επαναφορά γίνει από το εμπρός γήπεδο, θα πρέπει να εκτελεστεί από την γραμμή επαναφοράς του εμπρός γηπέδου, στην ίδια πλευρά του αγωνιστικού χώρου όπου η μπάλα βγήκε εκτός ορίων.

Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α μόνο εάν οι θέσεις των παικτών και των δύο ομάδων στον αγωνιστικό χώρο δείχνουν ότι έχουν αντιληφθεί από πού θα συνεχιστεί το παιχνίδι.

17-14 Παράδειγμα: Με 44 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο και με 17 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**, ο Α1 ντριμπλάρει στο πίσω γήπεδο όταν ένας παίκτης της ομάδας Β κτυπά την μπάλα εκτός ορίων **στο πίσω γήπεδο της Α ομάδας, στην γραμμή επαναφοράς, στην πλευρά του τραπεζιού της γραμματείας ή στην αντίθετη πλευρά** της γραμμής των ελευθέρων βολών. Στην συνέχεια χορηγείται ένα time out:

(α) Στην ομάδα Β.

(β) Στην ομάδα Α.

(γ) Πρώτα στην ομάδα Β και αμέσως μετά στην ομάδα Α (ή και αντίστροφα).

Διευκρίνιση:

(α) Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από την γραμμή επαναφοράς στο πίσω γήπεδο της, όπου η μπάλα βγήκε εκτός ορίων. Η ομάδα θα έχει 17 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

(β) και (γ) Εάν ο head προπονητής της ομάδας Α αποφασίσει την επαναφορά από το εμπρός γήπεδο, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α στο εμπρός γήπεδο της, **στην πλευρά του τραπεζιού της γραμματείας ή στην απέναντι** πλευρά για να ταιριάζει με την πλευρά που η μπάλα βγήκε εκτός ορίων. Η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

Εάν ο head προπονητής της ομάδας Α αποφασίσει την επαναφορά από το δικό του πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 17 δευτερόλεπτα να απομένουν **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

17-15 Παράδειγμα: Με 57 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 επιχειρεί 2 ελεύθερες βολές. Στη διάρκεια της 2^{ης}



ελεύθερης βολής, ο Α1 (πατά τη γραμμή των ελευθέρων βολών και μια παράβαση καταλογίζεται. Στην ομάδα Β χορηγείται time out.

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

(α) Το εμπρός γήπεδο, η επαναφορά θα εκτελεστεί από την γραμμή επαναφοράς στην απέναντι πλευρά (από το τραπέζι της γραμματείας). Η ομάδα Β θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

(β) Το πίσω γήπεδο, επαναφορά θα εκτελεστεί από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών στην απέναντι πλευρά (από το τραπέζι της γραμματείας). Η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

17-16 Παράδειγμα: Με 26 δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει για 6 δευτερόλεπτα στο πίσω γήπεδο, όταν:

(α) Ο Β1 κτυπά τη μπάλα εκτός ορίων.

(β) Ο Β1 χρεώνεται με το 3^ο σφάλμα της ομάδας Β σε αυτό το τέταρτο.

Στην ομάδα Α χορηγείται ένα time out.

Διευκρίνιση: Μετά το time out:

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

Αν η επαναφορά γίνει από το εμπρός γήπεδο, θα πρέπει να εκτελεστεί από την γραμμή επαναφοράς του εμπρός γηπέδου, στην ίδια πλευρά του αγωνιστικού χώρου όπου βρισκόταν η μπάλα όταν σταμάτησε το παιχνίδι.

Αν η επαναφορά γίνει από το πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει:

(α) 18 δευτερόλεπτα

(β) 24 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

17-17 Παράδειγμα: Με 1:24 στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει στο εμπρός γήπεδο, όταν ο Β1 κτυπά τη μπάλα στο πίσω γήπεδο της ομάδας Α όπου οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α αρχίζει να ντριμπλάρει ξανά. Ο Β2 τώρα, κτυπά (tap) τη μπάλα εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο της Α ομάδας στην πλευρά του τραπεζιού της γραμματείας με:

(α) 6 δευτερόλεπτα,

(β) 17 δευτερόλεπτα,

στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

Στην ομάδα Α χορηγείται ένα time out.

Διευκρίνιση: Μετά το time out:

Εάν ο head προπονητής της ομάδας Α αποφασίσει την επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο, αυτή θα εκτελεστεί στην πλευρά του τραπεζιού της γραμματείας. Η ομάδα Α θα έχει:

(α) 6 δευτερόλεπτα,

(β) 14 δευτερόλεπτα,

στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

Εάν η επαναφορά γίνει στο πίσω γήπεδο, θα εκτελεστεί στο αρχικό σημείο όπου η μπάλα βγήκε εκτός ορίων. Η ομάδα Α θα έχει:

(α) 6 δευτερόλεπτα

(β) 17 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

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

(α) 6 δευτερόλεπτα,

(β) 17 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

Στην ομάδα A χορηγείται ένα time out.

Διευκρίνιση: Μετά το time out:

Και στις δυο περιπτώσεις, αν ο head προπονητής της ομάδας A αποφασίσει την επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο, αυτή θα εκτελεστεί από την πλευρά του τραπέζιου της γραμματείας. Η ομάδα A θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

Αν η επαναφορά εκτελεστεί στο πίσω γήπεδο, η ομάδα A θα έχει 24 δευτερόλεπτα, στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

17-19 Παράδειγμα: Με 1:32 στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, η ομάδα A έχει τον έλεγχο της μπάλας για 5 δευτερόλεπτα, όταν οι A1 και B1 αποβάλλονται επειδή γρονθοκόπησαν ο ένας τον άλλον στο πίσω γήπεδο της A ομάδας. Στην ομάδα A χορηγείται ένα time out.

Διευκρίνιση: Οι ποινές των σφαλμάτων αποβολής θα ακυρωθούν μεταξύ τους. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα A από το πίσω γήπεδό της. Ωστόσο, εάν μετά το time out, ο προπονητής της A ομάδας αποφασίσει την επαναφορά της μπάλας από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο, η ομάδα A θα έχει 14 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock). Αν η επαναφορά εκτελεστεί στο από το πίσω γήπεδο της ομάδας, η ομάδα A θα έχει 19 δευτερόλεπτα, στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

17-20 Παράδειγμα: Με 1:29 στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο και με 19 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock), η ομάδα A έχει τον έλεγχο της μπάλας εμπρός γήπεδο, όταν οι A6 και B6 αποβάλλονται επειδή εισήλθαν στον αγωνιστικό χώρο κατά την διάρκεια συμπλοκής. Στην ομάδα A χορηγείται time out.

Διευκρίνιση: Οι ποινές των σφαλμάτων αποβολής θα ακυρωθούν μεταξύ τους. Μετά το time out, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά της A ομάδας στο εμπρός γήπεδο, από το πλησιέστερο σημείο όπου βρισκόταν η μπάλα όταν ξεκίνησε η συμπλοκή. Η ομάδα A θα έχει 19 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

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

Διευκρίνιση: Η αρχική απόφαση του head προπονητή της A ομάδας για την εκτέλεση της επαναφοράς από το εμπρός γήπεδο είναι τελική και αμετάκλητη και δεν μπορεί να αλλάξει στην ίδια περίοδο που το χρονόμετρο παραμένει σταματημένο. Αυτό θα ισχύει επίσης εάν ο head προπονητής της A ομάδας πάρει δεύτερο time out, μετά το πρώτο.

17-22 Κατάσταση: Στην έναρξη όλων των τετάρτων εκτός του πρώτου και στην έναρξη όλων των παρατάσεων, η επαναφορά θα γίνεται από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι τη γραμματείας. Ο παίκτης που εκτελεί την επαναφορά θα έχει τα πόδια του ιππαστί στην προέκταση της κεντρικής γραμμής. Εάν ο παίκτης που εκτελεί την επαναφορά διαπράξει παράβαση, η μπάλα θα χορηγηθεί στους αντιπάλους για επαναφορά από την προέκταση της κεντρικής γραμμής.

Ωστόσο, εάν μία καταστρατήγηση συμβεί στον αγωνιστικό χώρο απευθείας στην κεντρική γραμμή, η επαναφορά θα εκτελεστεί από το εμπρός γήπεδο στο πλησιέστερο σημείο της κεντρικής γραμμής.

17-23 Παράδειγμα: Στην έναρξη ενός τετάρτου, ο Α1 διαπράττει παράβαση στην προέκταση της κεντρικής γραμμής.

Διευκρίνιση: Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από το σημείο της αρχικής επαναφοράς στην προέκταση της κεντρικής γραμμής, με 10:00 στο χρονόμετρο του αγώνα και με 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**. Ο παίκτης που θα επαναφέρει δικαιούται να πασάρει την μπάλα σε οποιοδήποτε σημείο του αγωνιστικού χώρου. Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα στραφεί υπέρ της Β ομάδας.

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

(α) εμπρός γήπεδο της Α ομάδας

(β) πίσω γήπεδο της Α ομάδας

Διευκρίνιση: Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από θέση πλησιέστερα στο σημείο όπου η μπάλα βγήκε εκτός ορίων, στο δικό της:

(α) Πίσω γήπεδο, με 24"

(β) Εμπρός γήπεδο με 14"

στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

Η επαναφορά της Α ομάδας τελειώνει μόλις ο Α2 αγγίξει την μπάλα. Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα στραφεί υπέρ της Β ομάδας

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

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

(β) Ο Α1 χρεώνεται με επιθετικό σφάλμα.

(γ) Ο Α1 διαπράττει παράβαση βημάτων.

Διευκρίνιση: Σε όλες τις περιπτώσεις, ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από το εμπρός γήπεδο της στο πλησιέστερο σημείο της κεντρικής γραμμής. Η ομάδα Β θα έχει 14 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

17-26 Κατάσταση: Μία επαναφορά που προκύπτει μετά από αντιαθλητικό σφάλμα ή σφάλμα αποκλεισμού, θα εκτελείται πάντα από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας.

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

Διευκρίνιση: Πριν την έναρξη του 2^{ου} τέταρτου ο Β1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να συμμετέχει στη διεκδίκηση του ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της. Η ομάδα Β θα έχει 14" **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**. Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα παραμένει αμετάβλητη.

17-28 Κατάσταση. Στην διάρκεια μιας επαναφοράς ενδέχεται να προκύψουν οι ακόλουθες καταστάσεις:

(α) Η μπάλα πασάρεται πάνω από το καλάθι και ένας παίκτης οποιασδήποτε ομάδας φτάνει την μπάλα διαμέσου του καλάθιού, από κάτω και την αγγίζει.

Αυτή είναι μια παράβαση παρέμβασης.

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

17-29 Παράδειγμα: Ο Α1 που επαναφέρει, πασάρει την μπάλα πάνω από το καλάθι όταν ένας παίκτης οποιασδήποτε ομάδας φτάνει την μπάλα διαμέσου του καλαθιού, από κάτω και την αγγίζει.

Διευκρίνιση: Αυτή είναι μία παράβαση παρέμβασης (basket interference). Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά από τους αντιπάλους, από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών. Εάν η αμυνόμενη ομάδα διαπράξει την παράβαση, στην επιτιθέμενη ομάδα δεν θα πιστωθούν πόντοι, καθώς η μπάλα προήλθε από εκτός ορίων.

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

Διευκρίνιση: Αυτή είναι περίπτωση αναπήδησης. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί σύμφωνα με την διαδικασία της εναλλασσόμενης κατοχής.

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

17-31 Κατάσταση. Αφού η μπάλα τεθεί στην διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει, αυτός ο παίκτης δεν μπορεί να κτυπήσει (αναπηδήσει) την μπάλα με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε η μπάλα να αγγίξει την εντός ορίων περιοχή και κατόπιν αυτός ο παίκτης να αγγίξει ξανά την μπάλα, πριν αυτή να αγγίξει ή να αγγιχτεί από άλλον παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.

17-32 Παράδειγμα: Ο Α1 που επαναφέρει, κτυπά (αναπηδά) την μπάλα, η οποία αγγίζει:

- (α) την εντός ορίων περιοχή
 (β) την εκτός ορίων περιοχή
 και κατόπιν ο Α1 την ξαναπιάνει.

Διευκρίνιση:

- (α) Αυτή είναι μία παράβαση στην επαναφορά από τον Α1. Από τη στιγμή που η μπάλα αφήνει τα χέρια του Α1 και αυτή αγγίζει την εντός ορίων περιοχή, ο Α1 δεν θα αγγίξει τη μπάλα πριν αυτή αγγίξει (ή αγγιχτεί) από άλλον παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.
- (β) Εάν ο Α1 δεν κινήθηκε περισσότερο από 1 μέτρο συνολικά μεταξύ του κτυπήματος (αναπήδησης) της μπάλας και της εκ νέου ανάκτησής της, η ενέργεια του Α1 είναι νόμιμη. Ο περιορισμός (μέτρηση) των 5 δευτερολέπτων για την απελευθέρωση της μπάλας θα συνεχιστεί.

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

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

- (α) Εμπρός γήπεδο
 (β) Πίσω γήπεδο,
 στον Α2 στον αγωνιστικό χώρο. Η μπάλα πηγαίνει εκτός ορίων χωρίς να αγγίξει κανέναν παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.

Διευκρίνιση: Αυτή είναι μία παράβαση στην επαναφορά από τον Α1. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από το αρχικό σημείο επαναφοράς στο:

- (α) Πίσω γήπεδο με 24",

(β) Εμπρός γήπεδο με 14''
στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

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

Διευκρίνηση: Αυτή είναι μία παράβαση παίκτη εκτός ορίων του Α2. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από θέση πλησιέστερα στο σημείο όπου της ο Α2 άγγιξε την γραμμή ορίων.

17-36 Παράδειγμα: Ο Α1 επαναφέρει πίσω από την πλάγια γραμμή:

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

(β) Στο εμπρός γήπεδο, πλησίον της κεντρικής γραμμής, δικαιούμενος να πασάρει την μπάλα μόνο σε συμπαίκτη στο εμπρός γήπεδο.

(γ) Στην προέκταση της κεντρικής γραμμής στην έναρξη τετάρτου ή παράτασης, δικαιούμενος να πασάρει τη μπάλα σε οποιοδήποτε σημείο του αγωνιστικού χώρου.

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

Διευκρίνηση: Σε όλες τις περιπτώσεις, πρόκειται για νόμιμο παιχνίδι του Α1. Ο Α1 θα διατηρήσει την αρχική θέση της επαναφοράς με το δικαίωμα να πασάρει τη μπάλα είτε στο εμπρός γήπεδο είτε στο πίσω γήπεδο, σύμφωνα με την αρχική κατάσταση.

17-37 Κατάσταση. Μετά από πετυχημένο καλάθι ή πετυχημένη τελευταία ελεύθερη βολή, ο παίκτης που επαναφέρει πίσω από την τελική γραμμή μπορεί να κινηθεί πλάγια ή/και προς τα πίσω και η μπάλα μπορεί να δοθεί με πάσα ανάμεσα σε συμπαίκτες πίσω από την τελική γραμμή, αλλά η περίοδος επαναφοράς δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 5''. Αυτό ισχύει επίσης μετά από time out από οποιαδήποτε ομάδα ή όταν καταλογιστεί μία παράβαση παρέμβασης στην επαναφορά από την αμυνόμενη ομάδα κατά την διάρκεια της επαναφοράς και επομένως η επαναφορά θα επαναληφθεί.

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

(α) Ο Β2 κινεί τα χέρια πάνω από την γραμμή ορίων, πριν η μπάλα επαναφερθεί στον αγωνιστικό χώρο

(β) Ο Α1 πασάρει την μπάλα στον Α2 ο οποίος βρίσκεται επίσης πίσω από την τελική γραμμή. Ο Β2 κινεί τα χέρια πάνω από την γραμμή ορίων και αγγίζει την μπάλα στην πάσα.

Διευκρίνηση: Στον Β2 θα δοθεί μία προειδοποίηση για καθυστέρηση του παιχνιδιού. Η προειδοποίηση του Β2 θα κοινοποιείται επίσης στον προπονητή της ομάδας Β και θα ισχύει για όλα τα μέλη της ομάδας Β για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Οποιαδήποτε επανάληψη παρόμοιας ενέργειας μπορεί να επιφέρει τεχνικό σφάλμα. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα διατηρεί το δικαίωμα να κινείται κατά μήκος της τελικής γραμμής πριν ελευθερώσει τη μπάλα ή την πασάρει σε συμπαίκτη του.

17-39 Παράδειγμα: Μετά από πετυχημένο καλάθι των αντιπάλων, ο Α1 έχει την μπάλα στα χέρια για επαναφορά πίσω από την τελική γραμμή. Μετά την επαναφορά της μπάλας στον αγωνιστικό χώρο, ο Β2 κλωτσάει την μπάλα κοντά στην τελική γραμμή.

Διευκρίνηση: Αυτή είναι μια παράβαση λακτίσματος (κλωτσιά) της μπάλας από τον Β2. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α πίσω από την τελική γραμμή, εκτός από την περιοχή ακριβώς πίσω από το ταμπλό. Καθώς η παράβαση

λακτίσματος (κλωτσιά) της μπάλας από τον Β2 έγινε μετά την επαναφορά, ο παίκτης της ομάδας Α που θα επαναφέρει δεν θα έχει το δικαίωμα να κινηθεί κατά μήκος της τελικής γραμμής πέρα του καθορισμένου σημείου επαναφοράς πριν ελευθερώσει την μπάλα στον αγωνιστικό χώρο.

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

- (α) Ο Α2 πασάρει την μπάλα πίσω στον Α1 ο οποίος είναι ακόμη εκτός ορίων πίσω από την τελική γραμμή.
- (β) Ο Α2 πασάρει την μπάλα στον Α3 που βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο.
- (γ) Ο Α2 επιστρέφει εκτός ορίων πίσω από την τελική γραμμή.
- (δ) Ο Α2 προσγειώνεται στον αγωνιστικό χώρο.
- (ε) Ο Α2 προσγειώνεται στον αγωνιστικό χώρο και πασάρει την μπάλα πίσω στον Α1 που είναι ακόμα εκτός ορίων, πίσω από την τελική γραμμή.

Διευκρίνηση:

- (α), (β) και (γ) Αυτό είναι νόμιμο παιχνίδι της ομάδας Α.
- (ε) και (δ) Αυτό είναι παράβαση επαναφοράς του Α2.

17-41 Κατάσταση. Μετά από ελεύθερη βολή ως αποτέλεσμα τεχνικού σφάλματος, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά πλησιέστερα στο σημείο που βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε το τεχνικό σφάλμα, εκτός εάν υπάρχει κατάσταση αναπήδησης ή πριν την έναρξη του 1^{ου} τετάρτου.

Εάν ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται στην αμυνόμενη ομάδα και η επαναφορά θα εκτελεστεί από το πίσω γήπεδό της, η επιτιθέμενη ομάδα θα έχει 24" **στη συσκευή των 24" (shot clock)**. Εάν η επαναφορά εκτελεστεί από το εμπρός γήπεδό της, η συσκευή των 24" (shot clock) θα επαναρυθμιστεί ως εξής:

- Εάν 14" ή περισσότερα εμφανίζονται **στη συσκευή των 24" (shot clock)**, αυτή θα συνεχίσει με τον χρόνο που απομένει.
- Εάν 13" ή λιγότερα εμφανίζονται **στη συσκευή των 24" (shot clock)**, αυτή θα δείξει 14".

Εάν ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται κατά της επιτιθέμενης ομάδας, αυτή η ομάδα θα έχει τον χρόνο που απομένει **στη συσκευή των 24" (shot clock)**, ανεξάρτητα από το αν η επαναφορά εκτελεστεί από το πίσω γήπεδό της ή το εμπρός γήπεδό της.

Εάν ένα time out και ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζονται στη ίδια περίοδο που το χρονόμετρο είναι σταματημένο, το time out θα χορηγηθεί πρώτο, ακολουθούμενο από την εκτέλεση της ποινής του τεχνικού σφάλματος.

Μετά από ελεύθερη/ες βολή/ές που προκύπτουν από αντιαθλητικό σφάλμα ή σφάλμα αποβολής, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της ομάδας. Η ομάδα θα έχει 14" να απομένουν **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

17-42 Παράδειγμα: Ο Α2 ντριμπλάρει στο:

- (α) Πίσω γήπεδο
- (β) Εμπρός γήπεδο

όταν ο Α1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

Διευκρίνηση: Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Και στις δύο περιπτώσεις, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από θέση πλησιέστερα στο πλησιέστερο σημείο όπου βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε το τεχνικό σφάλμα. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

17-43 Παράδειγμα: Ο Α2 ντριμπλάρει στο:

- (α) Πίσω γήπεδο



(β) Εμπρός γήπεδο

όταν ο Β1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

Διευκρίνηση: Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Α θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο όπου βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε το τεχνικό σφάλμα. Εάν είναι από το δικό της:

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

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

17-44 Παράδειγμα: Με 1:47 στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει στο εμπρός γήπεδο και χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Στην ομάδα Α χορηγείται time out.

Διευκρίνηση: Μετά το time out οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από το πλησιέστερο σημείο όπου βρισκόταν η μπάλα όταν καταλογίστηκε το τεχνικό σφάλμα. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

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

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

17-46 Παράδειγμα: Με 1:45 στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει στο πίσω γήπεδο και χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Στην ομάδα Α χορηγείται time out.

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

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

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

17-47 Παράδειγμα: Με 1:43 στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει στο πίσω γήπεδο και χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Στην ομάδα Α χορηγείται time out.

Διευκρίνηση: Το αργότερο μέχρι το τέλος του time out, ο head προπονητής της Α ομάδας θα πληροφορεί τον πρώτο διαιτητή (crew chief) για το σημείο της

επαναφοράς (εμπρός ή πίσω γήπεδο). Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α σύμφωνα με την απόφαση του head προπονητή της Α ομάδας.

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

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

17-48 Παράδειγμα: Με 1:41 στο χρονόμετρο του παιχνιδιού στο 4^ο τέταρτο, ο Α1 ντριμπλάρει στο πίσω γήπεδο όταν ο Β1 **χτυπά (tap)** τη **μπάλα** εκτός ορίων. Στην ομάδα Α χορηγείται time out. Αμέσως μετά, ο Α1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

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

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

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

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

(α) Ο Β1 κλωτσάει εσκεμμένα την μπάλα.

(β) Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό σφάλμα της ομάδας Β στο τέταρτο.

(γ) Ο Β1 χτυπά την μπάλα εκτός ορίων.

Με 19 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**, στην ομάδα Α χορηγείται time out.

Διευκρίνηση: Ο Head προπονητής της Α ομάδας θα πρέπει να αποφασίσει αν ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο ή από το πίσω γήπεδο.

Σε όλες τις περιπτώσεις, εάν η επαναφορά γίνει από την γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 14 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

(α) και (β) Εάν (η επαναφορά γίνει) από το πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

(γ) Εάν (η επαναφορά γίνει) από το πίσω γήπεδο, η ομάδα Α θα έχει 19 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock)**.

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

Μετά από μια τελευταία ελεύθερη βολή που δεν είναι έγκυρη λόγω παράβασης του σουτέρ των ελευθέρων βολών, η επαναφορά θα εκτελείται από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.

Μετά από καλάθι που δεν είναι έγκυρο, η επαναφορά θα εκτελείται από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, στην ίδια πλευρά του δαπέδου όπου έγινε η ενέργεια για ακύρωση του καλάθιού.



17-51 Παράδειγμα: Ο Α1 στην προσπάθεια του σουτ διαπράττει παράβαση βημάτων και μετά η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

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

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

Διευκρίνηση: Το καλάθι του Α1 δεν θα μετρήσει. Στην ομάδα Β θα χορηγηθεί επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών στο πίσω γήπεδο της, στην ίδιας πλευρά του αγωνιστικού χώρου όπου ο Α2 άγγιξε παράνομα την μπάλα. Η ομάδα Β θα έχει 24 δευτερόλεπτα **στη συσκευή των 24άρων (shot clock).**

ΑΡΘΡΟ 18°: Χορήγηση Time out - ΑΡΘΡΟ 19° : Αντικατάσταση

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

Μια αντικατάσταση δεν μπορεί να χορηγηθεί προτού ο αγωνιστικός χρόνος για το 1° τέταρτο ξεκινήσει ή μετά την λήξη του αγωνιστικού χρόνου του παιχνιδιού. Αντικατάσταση μπορεί να χορηγηθεί κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων του παιχνιδιού μεταξύ των τετάρτων και των παρατάσεων.

18/19-2 Παράδειγμα: Αφού η μπάλα έχει φύγει από τα χέρια του πρώτου διαιτητή (Crew chief) στην εναρκτήρια αναπήδηση (jump ball), αλλά πριν η μπάλα αγγιχθεί νόμιμα, ο αναπηδών Α2, διαπράττει μια παράβαση. Στην ομάδα Β χορηγείται επαναφορά. Αυτή τη στιγμή οποιαδήποτε ομάδα ζητά time out ή αντικατάσταση.

Διευκρίνηση: Παρόλο το γεγονός ότι το παιχνίδι έχει αρχίσει, το time out ή η αντικατάσταση δεν θα χορηγηθεί επειδή το χρονόμετρο του αγώνα δεν έχει ξεκινήσει ακόμα.

18/19-3 Κατάσταση. Εάν το σήμα **της συσκευής των 24άρων (shot clock)** ηχήσει ενώ η μπάλα είναι στον αέρα κατά τη διάρκεια ενός σουτ για καλάθι, δεν είναι παράβαση και το χρονόμετρο του αγώνα δεν θα σταματήσει. Εάν το σουτ είναι πετυχημένο, τότε είναι, υπό ορισμένες προϋποθέσεις, ευκαιρία για time out και αντικατάσταση και για τις δύο ομάδες.

18/19-4 Παράδειγμα: Η μπάλα είναι στον αέρα σε σουτ για καλάθι όταν ηχεί το σήμα **της συσκευής των 24άρων (shot clock)** ηχεί. Η μπάλα μπαίνει στο καλάθι. Η μία ή και οι δύο ομάδες ζητούν:

(α) Time out.

(β) Αντικατάσταση.

Διευκρίνηση:

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

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

(β) Αυτή είναι μια ευκαιρία για αντικατάσταση μόνο για την ομάδα που δεν σκόραρε και μόνο όταν το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στο 4° τέταρτο και σε κάθε παράταση.



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

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

- (α) Η τελευταία ελεύθερη βολή είναι πετυχημένη, ή
- (β) Η τελευταία ελεύθερη βολή ακολουθείται από επαναφορά, ή
- (γ) Για οποιοδήποτε νόμιμο λόγο η μπάλα παραμένει νεκρή μετά την τελευταία ελεύθερη βολή.

Μετά που η μπάλα είναι στην διάθεση του σουτέρ των ελευθέρων βολών για την πρώτη από τις δύο ή τρεις διαδοχικές ελεύθερες βολές για την ίδια ποινή, κανένα time out ή αντικατάσταση δεν θα χορηγηθεί πριν η μπάλα νεκρώσει μετά την τελευταία ελεύθερη βολή.

Όταν ένα τεχνικό σφάλμα καταλογίζεται μεταξύ τέτοιων ελευθέρων βολών, η ελεύθερη βολή χωρίς να υπάρχει διεκδίκηση rebound θα εκτελείται άμεσα. Time out ή αντικατάσταση δεν θα χορηγείται για καμία ομάδα πριν και/ή μετά την ελεύθερη βολή, εκτός εάν ένας αναπληρωματικός γίνει ο παίκτης που θα εκτελέσει την ελεύθερη βολή για το τεχνικό σφάλμα. Σε αυτή την περίπτωση, οι αντίπαλοι δικαιούνται επίσης να αντικαταστήσουν 1 παίκτη εάν το επιθυμούν.

18/19-6 Παράδειγμα: Στον A1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Οποιαδήποτε ομάδα ζητά time out ή αντικατάσταση:

- (α) Πριν η μπάλα τεθεί στη διάθεση του σουτέρ των ελευθέρων βολών (A1).
- (β) Μετά την εκτέλεση της 1^{ης} ελεύθερης βολής.
- (γ) Μετά την επιτυχημένη 2^η ελεύθερη βολή, αλλά προτού η μπάλα τεθεί στη διάθεση οποιουδήποτε παίκτη της ομάδας B για επαναφορά.
- (δ) Μετά την επιτυχημένη 2^η ελεύθερη βολή και μετά που η μπάλα τεθεί στη διάθεση οποιουδήποτε παίκτη της ομάδας B για επαναφορά.

Διευκρίνηση:

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

18/19-7 Παράδειγμα: Στον A1 χορηγούνται 2 ελεύθερες βολές. Μετά την εκτέλεση της 1^{ης} ελεύθερης βολής, οποιαδήποτε ομάδα ζητά time out ή αντικατάσταση. Κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης της τελευταίας ελεύθερης βολής:

- (α) Η μπάλα αναπηδά από τη στεφάνη και το παιχνίδι συνεχίζεται.
- (β) Η ελεύθερη βολή είναι πετυχημένη.
- (γ) Η μπάλα δεν αγγίζει τη στεφάνη.
- (δ) Ο A1, πατά τη γραμμή των ελευθέρων βολών ενώ σουτάρει και η παράβαση καταλογίζεται.
- (ε) Ο B1 εισέρχεται στον περιοριστικό χώρο των ελευθέρων βολών, προτού η μπάλα φύγει από τα χέρια του A1. Η παράβαση του B1 καταλογίζεται και η ελεύθερη βολή του A1 δεν είναι πετυχημένη.

Διευκρίνηση:

- (α) Το time out ή η αντικατάσταση δεν θα χορηγείται.



(β), (γ) και (δ) το time out ή η αντικατάσταση θα χορηγείται αμέσως.

(ε) Ο Α1 θα εκτελέσει μία επιπλέον βολή (επανάληψη) και εάν είναι πετυχημένη, το time out ή η αντικατάσταση θα χορηγείται αμέσως.

18/19-8 Παράδειγμα: Μια ευκαιρία για αντικατάσταση μόλις έχει τελειώσει όταν ο αναπληρωματικός Α6 τρέχει στο τραπέζι της γραμματείας ζητώντας δυνατά μια αντικατάσταση. Ο σημειωτής αντιδρά και ηχεί λανθασμένα το σήμα. Ο διαιτητής σφυρίζει.

Διευκρίνηση: Η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο του αγώνα είναι σταματημένο, κάτι που κανονικά θα είναι ευκαιρία αντικατάστασης. Ωστόσο, επειδή το αίτημα του Α6 υποβλήθηκε πολύ αργά, η αντικατάσταση δεν θα χορηγηθεί. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί αμέσως.

18/19-9 Παράδειγμα: Μία παράβαση παρεμβολής στη διάρκεια του σουτ για καλάθι ή παρέμβασης στην τροχιά της μπάλας συμβαίνει στη διάρκεια του παιχνιδιού. Ένα time out έχει ζητηθεί από οποιονδήποτε προπονητή ή έχει ζητηθεί αντικατάσταση από έναν αναπληρωματικό οποιασδήποτε ομάδας.

Διευκρίνηση: Η παράβαση έχει σαν αποτέλεσμα να σταματήσει το χρονόμετρο του αγώνα και η μπάλα να γίνει νεκρή. Θα χορηγούνται time outs ή αντικαταστάσεις.

18/19-10 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 σε ανεπιτυχή προσπάθεια για καλάθι 2 πόντων. Μετά την 1^η από τις 2 ελεύθερες βολές, του Α1, ο Α2 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Οποιαδήποτε ομάδα τώρα, ζητά time out ή αντικατάσταση.

Διευκρίνηση: Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Εάν ένας αναπληρωματικός της ομάδας Β έχει γίνει παίκτης για να εκτελέσει την ελεύθερη βολή, η ομάδα Α θα έχει επίσης το δικαίωμα να αντικαταστήσει έναν 1 παίκτη, αν το επιθυμεί. Εάν η ελεύθερη βολή εκτελεστεί από έναν αναπληρωματικό της ομάδας Β, ο οποίος έχει γίνει παίκτης ή αν η ομάδα Α αντικατέστησε επίσης 1 παίκτη, αυτοί οι παίκτες δεν μπορούν να αντικατασταθούν μέχρι να ολοκληρωθεί μία περίοδος στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.

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

18/19-11 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 σε ανεπιτυχή προσπάθεια για καλάθι 2 πόντων. Μετά την 1^η από τις 2 ελεύθερες βολές, του Α1, ο Α2 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ. Οποιαδήποτε ομάδα τώρα, ζητά time out ή αντικατάσταση.

Διευκρίνηση: Κανένα time out ή αντικατάσταση δεν θα χορηγηθεί **αυτή την στιγμή.** Ο Α1 θα εκτελέσει την 2^η ελεύθερη βολή. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί όπως μετά από κάθε τελευταία ελεύθερη βολή. Αν είναι επιτυχημένη και αν ζητηθεί, το time out ή η επιπλέον αντικατάσταση θα χορηγείται και στις δύο ομάδες.

18/19-12 Παράδειγμα: Ο Β1 διαπράττει σφάλμα στον Α1 σε ανεπιτυχή προσπάθεια για καλάθι 2 πόντων. Μετά την 1^η από τις 2 ελεύθερες βολές του Α1, ο Α2 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Αυτό είναι το 5ο σφάλμα του Α2. Οποιαδήποτε ομάδα ζητά τώρα time out ή αντικατάσταση.

Διευκρίνηση: Ο Α2 θα αντικατασταθεί αμέσως. Οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Εάν ένας αναπληρωματικός της ομάδας Β γίνει παίκτης για να εκτελέσει την ελεύθερη βολή, η ομάδα Α έχει επίσης το δικαίωμα να αντικαταστήσει έναν 1 παίκτη, αν το επιθυμεί.



Εάν η ελεύθερη βολή εκτελεστεί από έναν αναπληρωματικό της ομάδας Β, ο οποίος έχει γίνει παίκτης ή αν η ομάδα Α αντικατέστησε επίσης 1 παίκτη, αυτοί οι παίκτες δεν μπορούν να αντικατασταθούν μέχρι να ολοκληρωθεί μία περίοδος στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.

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

18/19-13 Παράδειγμα: Ο ντριμπλέρ Α1 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα. Ο Β6 ζητά να γίνει παίκτης για να εκτελέσει την ελεύθερη βολή.

Διευκρίνιση: Αυτή είναι μια ευκαιρία για αντικατάσταση και για τις δύο ομάδες. Αφού γίνει παίκτης, ο Β6 μπορεί να εκτελέσει την 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικήσει το ριμπάουντ, αλλά ο Β6 δεν μπορεί να γίνει αναπληρωματικός μέχρι να ολοκληρωθεί μία περίοδος στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.

18/19-14 Κατάσταση: Ένας αναπληρωματικός που έχει γίνει παίκτης μπορεί να αποχωρήσει από το παιχνίδι (αντικατασταθεί) μόνο όταν ολοκληρωθεί μία περίοδος στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.

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

- (α) τρίτο
- (β) πέμπτο σφάλμα

Διευκρίνιση:

- (α) Ο Β6 δεν μπορεί να αντικατασταθεί μέχρι να ολοκληρωθεί μία περίοδος στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.
- (β) Ο Β6 θα αντικατασταθεί.

18/19-16 Κατάσταση: Εάν, ύστερα από αίτημα για time out, καταλογιστεί ένα σφάλμα εναντίον οποιασδήποτε ομάδας, το time out δεν θα αρχίσει έως ότου ο διαιτητής ολοκληρώσει όλη την επικοινωνία, που σχετίζεται με αυτό το σφάλμα, με τον σημειωτή. Στην περίπτωση 5^{ου} σφάλματος ενός παίκτη, αυτή η επικοινωνία περιλαμβάνει την απαραίτητη διαδικασία αντικατάστασης. Μετά την ολοκλήρωση όλης της επικοινωνίας, η περίοδος του τάιμ άουτ θα ξεκινά όταν ο διαιτητής σφυρίζει και δείχνει το σήμα του τάιμ άουτ.

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

- (α) που Β1 χρεώνεται με 5^ο του σφάλμα
- (β) ένας παίκτης οποιασδήποτε ομάδας χρεώνεται με σφάλμα.

Διευκρίνιση: (α) Η περίοδος του time out δεν θα αρχίσει έως ότου ολοκληρωθεί όλη η επικοινωνία με τον σημειωτή και ο αντικαταστάτης του Β1 γίνει παίκτης.

Και στις δυο περιπτώσεις οι παίκτες θα επιτρέπεται να πάνε στους πάγκους τους, ακόμα κι αν η περίοδος του time out δεν έχει επίσημα ξεκινήσει.

18/19-18 Κατάσταση: Κάθε time out θα διαρκεί 1 λεπτό. Οι ομάδες πρέπει να επιστρέφουν αμέσως στον αγωνιστικό χώρο αφού ο διαιτητής σφυρίξει και γνέψει στις ομάδες να πάνε στον αγωνιστικό χώρο. Αν μια ομάδα επεκτείνει το time out πέραν του 1 λεπτού, κερδίζει πλεονέκτημα επεκτείνοντας το time out και προξενώντας την καθυστέρηση του παιχνιδιού. Μια προειδοποίηση στον head προπονητή αυτής της ομάδας θα δίνεται από το διαιτητή. Εάν αυτός ο head



προπονητής δεν ανταποκριθεί στην προειδοποίηση, ένα επιπλέον time out θα χρεώνεται εναντίον αυτής της ομάδας. Εάν η ομάδα δεν έχει άλλα διαθέσιμα time out, ένα τεχνικό σφάλμα για καθυστέρηση του παιχνιδιού μπορεί να χρεωθεί κατά του head προπονητή, καταγεγραμμένο στο φύλλο αγώνα ως "B₁". Εάν μία ομάδα δεν επιστρέψει στον αγωνιστικό χώρο έγκαιρα, μετά την ανάπαυλα του ημιχρόνου, ένα time out θα χρεώνεται εναντίον αυτής της ομάδας. Ένα τέτοιο καταλογισμένο time out δεν θα διαρκεί 1 λεπτό. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί αμέσως.

18/19-19 Παράδειγμα: Το time out τελειώνει και ο διαιτητής γνέφει στην ομάδα A να πάει στον αγωνιστικό χώρο. Ο head προπονητής της ομάδας A συνεχίζει να δίνει οδηγίες στην ομάδα η οποία παραμένει στην περιοχή του πάγκου της ομάδας. Ο διαιτητής γνέφει ξανά στην ομάδα A να πάει στον αγωνιστικό χώρο και:

(α) Η ομάδα A τελικά επιστρέφει στον αγωνιστικό χώρο.

(β) Η ομάδα A συνεχίζει να παραμένει στην περιοχή του πάγκου της ομάδας.

Διευκρίνηση:

(α) Μετά που η ομάδα αρχίζει να επιστρέφει στον αγωνιστικό χώρο, ο διαιτητής θα προειδοποιήσει τον προπονητή της ομάδας A ότι, εάν επαναληφθεί μία παρόμοια συμπεριφορά, ένα επιπλέον time out θα χρεωθεί στην ομάδα A.

(β) Ένα time out, χωρίς προειδοποίηση, θα χρεωθεί στην ομάδα A. Εάν η ομάδα A δεν έχει άλλο διαθέσιμο τάϊμ άουτ, ένα τεχνικό σφάλμα για καθυστέρηση του παιχνιδιού θα καταλογιστεί στον head προπονητή A, καταγεγραμμένο ως " B₁".

18/19-20 Παράδειγμα: Μετά το τέλος του διαλείμματος του ημιχρόνου, η ομάδα A είναι ακόμη στα αποδυτήριά της και επομένως η έναρξη του 3^{ου} τετάρτου καθυστερεί.

Διευκρίνηση: Μετά που η ομάδα τελικά εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο, ένα time out, χωρίς προειδοποίηση, θα χρεωθεί εναντίον της ομάδας A. Αυτό το time out δεν θα διαρκεί 1 λεπτό. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί άμεσα.

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

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

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

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

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



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

18/19-25 Παράδειγμα: Ο head προπονητής της Β ομάδας ζητά time out. Ο Α1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Β1, ακολουθούμενο από τεχνικό σφάλμα στον Α2.

Διευκρίνηση: Το time out στην ομάδα Β θα χορηγηθεί. Μετά το time out, οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας Β θα εκτελέσει 1 ελεύθερη βολή χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Στην συνέχεια, ο Β1 θα εκτελέσει 2 ελεύθερες βολές χωρίς κανείς να διεκδικεί το ριμπάουντ. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από τη γραμμή επαναφοράς στο εμπρός γήπεδο της. Η ομάδα Β θα έχει 14" στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

18/19-26 Παράδειγμα: Ο head προπονητής της Β ομάδας ζητά time out. Ο Α1 χρεώνεται με αντιαθλητικό σφάλμα κατά του Β1. Στην ομάδα Β χορηγείται time out. Στη διάρκεια του time out, ο Α2 χρεώνεται με τεχνικό σφάλμα.

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

Άρθρο 23º: Παίκτης εκτός ορίων και μπάλα εκτός ορίων

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

23-2 Παράδειγμα: Κοντά στην πλάγια γραμμή, ο Α1 με την μπάλα στα χέρια φυλάσσεται στενά από τον Β1. Ο Α1 αγγίζει με το σώμα τον Β1. Ο Β1 έχει 1 πόδι εκτός ορίων.

Διευκρίνηση: Αυτό είναι νόμιμο παιχνίδι του Α1. Ένας παίκτης είναι εκτός ορίων όταν οποιοδήποτε μέλος του σώματος του είναι σε επαφή με οτιδήποτε άλλο εκτός από έναν παίκτη. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί.

23-3 Παράδειγμα: Κοντά στην πλάγια γραμμή, Ο Α1 με την μπάλα στα χέρια φυλάσσεται στενά από τους Β1 και Β2. Ο Α1 αγγίζει με την μπάλα τον Β1 που έχει 1 πόδι εκτός ορίων.

Διευκρίνηση: Αυτή είναι μια παράβαση εκτός ορίων από τον Β1. Η μπάλα βρίσκεται εκτός ορίων όταν αγγίζει έναν παίκτη που είναι εκτός ορίων. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Α από θέση πλησιέστερα στο σημείο όπου η μπάλα βγήκε εκτός ορίων. Η ομάδα Α θα έχει τον υπολειπόμενο χρόνο στη συσκευή των 24άρων (shot clock).

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

Διευκρίνηση: Η μπάλα είναι εκτός ορίων όταν αγγίζει τον Β6 που βρίσκεται εκτός ορίων. Η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων από τον Α1 που άγγιξε την μπάλα πριν βγει

εκτός ορίων. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β από θέση πλησιέστερα στο σημείο όπου η μπάλα βγήκε εκτός ορίων.

ΑΡΘΡΟ 24º: Προώθηση (Dribbling)

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

24-2 Παράδειγμα: Ο Α1 δεν έχει ακόμα ντρίμπλάρει και είναι εν στάση, όταν σκόπιμα πετά την μπάλα σε ένα ταμπλό και πιάνει ή αγγίζει ξανά την μπάλα προτού αυτή αγγίξει άλλον παίκτη.

Διευκρίνηση: Αυτό είναι νόμιμο παιχνίδι του Α1. Αφού πιάσει την μπάλα, ο Α1 μπορεί να σουτάρει, πασάρει ή να ξεκινήσει ντρίμπλα.

24-3 Παράδειγμα: Μετά το τέλος μιας ντρίμπλας είτε σε συνεχόμενη κίνηση είτε εν στάση, ο Α1 σκόπιμα πετά την μπάλα στο ταμπλό. Ο Α1 πιάνει ή αγγίζει ξανά την μπάλα,

(α) αφού αναπήδησε στον αγωνιστικό χώρο και ξεκινά ντρίμπλα

(β) πριν αγγίξει οποιονδήποτε άλλον παίκτη

Διευκρίνηση: Στην περίπτωση (α) είναι παράβαση διπλής ντρίμπλας του Α1. Ο Α1 δεν θα ντρίμπλάρει δεύτερη φορά μετά το τέλος της πρώτης ντρίμπλας.

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

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

Διευκρίνηση: Αυτό είναι νόμιμο παιχνίδι του Α1. Αφού πιάσει την μπάλα, ο Α1 μπορεί να σουτάρει, πασάρει ή να ξεκινήσει ντρίμπλα.

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

(α) Ο Α1 χάνει την ισορροπία του και χωρίς να μετακινήσει το πόδι του πύβου, ο Α1 αγγίζει τον αγωνιστικό χώρο με τη μπάλα μία ή δύο φορές ενώ κρατά τη μπάλα στα χέρια του.

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

Διευκρίνηση: Και στις δύο περιπτώσεις πρόκειται για νόμιμο παιχνίδι του Α1. Ο Α1 δεν μετακίνησε το πόδι πύβου.

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

(α) πάνω από ένα αντίπαλο,

(β) μερικά μέτρα μακριά από ένα αντίπαλο,

Η μπάλα αγγίζει τον αγωνιστικό χώρο και κατόπιν ο Α1 συνεχίζει να ντρίμπλάρει.

Διευκρίνηση: Και στις δύο περιπτώσεις πρόκειται για νόμιμο παιχνίδι του Α1. Η μπάλα άγγιξε τον αγωνιστικό χώρο πριν ο Α1 αγγίξει την μπάλα ξανά στην διάρκεια της ντρίμπλας του.

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

Διευκρίνηση: Αυτή είναι μια παράβαση διπλής ντρίμπλας του Α1. Η ντρίμπλα του Α1 τελείωσε καθώς η μπάλα δεν αγγίχθηκε από τον Β1. Ήταν η μπάλα που άγγιξε τον Β1. Ο Α1 δεν μπορεί να ντρίμπλάρει ξανά.

24-8 Παράδειγμα: Ο Α1 τελειώνει μία ντρίμπλα και πασάρει την μπάλα στον Α2. Η μπάλα αγγίζει τυχαία το σώμα του Β2. Μετά από αυτό, η μπάλα αγγίζει το δάπεδο και ο Α1 την πιάνει και αρχίζει να ντρίμπλάρει ξανά.

Διευκρίνιση: Αυτό είναι νόμιμο παιχνίδι. Ο Α1 μπορεί να ντρίμπλάρει ξανά, καθώς μετά την πρώτη ντρίμπλα η μπάλα έχει αγγίξει άλλον παίκτη.

ΑΡΘΡΟ 25°: Βήματα.

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

25-2 Παράδειγμα: Ο Α1, με την μπάλα στα χέρια,
(α) Χάνει την ισορροπία του και πέφτει στον αγωνιστικό χώρο.

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

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις είναι ένα νόμιμο παιχνίδι του Α1. Η πτώση στον αγωνιστικό χώρο δεν είναι παράβαση βημάτων. Ωστόσο αν ο Α1 ξεκινήσει να κυλά με σκοπό να αποφύγει την άμυνα ή προσπαθήσει να σηκωθεί ενώ κρατά τη μπάλα, αυτό είναι μία παράβαση βημάτων

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

(α) Πασάρει τη μπάλα στον Α2.

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

(γ) Προσπαθεί να σηκωθεί ενώ ντρίμπλάρει τη μπάλα.

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

Διευκρίνιση:

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

(δ). Αυτό είναι παράβαση βημάτων του Α1.

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

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

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

ΑΡΘΡΟ 26 ° Τρία (3) δευτερόλεπτα.

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

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

Διευκρίνιση: Ο Α1 έχει διαπράξει μια παράβαση 3 δευτερολέπτων

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

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

Διευκρίνιση: Νόμιμη ενέργεια του Α1. Ο έλεγχος της μπάλας για την ομάδα Α τελειώνει όταν απελευθερώθηκε η μπάλα για σουτ. Με το ριμπάουντ του Α1, η ομάδα Α απέκτησε νέο έλεγχο της μπάλας.

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

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

Άρθρο 27ο Παίκτης που φυλάσσεται στενά

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

27-2 Παράδειγμα: Ο Α1 φυλάσσεται στενά για 4 δευτερόλεπτα από τον Β1. Τότε από αδεξιότητα χάνει την μπάλα και την ξαναπιάνει.

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

ΑΡΘΡΟ 28°: Οκτώ (8) δευτερόλεπτα.

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

28-2 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριμπλάρει στο δικό του πίσω γήπεδο για 5 δευτερόλεπτα όταν συμβαίνει εμπλοκή της μπάλας. Η ομάδα Α δικαιούται την επόμενη επαναφορά της μπάλας λόγω της εναλλασσόμενης κατοχής.

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

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

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

(α) ακόμη στο πίσω γήπεδο της ομάδας Α

(β) ιππαστί στην κεντρική γραμμή

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

Διευκρίνιση: Σε όλες τις περιπτώσεις αυτή είναι μία νόμιμη ενέργεια της ομάδας Α. Ο Α1 δεν έχει και τα δύο πόδια σε πλήρη επαφή με το δικό του εμπρός γήπεδο και



επομένως ο Α1 δικαιούται να πασάρει τη μπάλα στο δικό του πίσω γήπεδο. Η περίοδος των 8 δευτερολέπτων, θα συνεχιστεί.

28-5 Παράδειγμα: Ο Α1 ντριμπλάρει από το δικό του πίσω γήπεδο και σταματά την προς τα εμπρός κίνησή ενώ εξακολουθεί να ντριμπλάρει και,

- (α) στέκεται ιππαστί στην κεντρική γραμμή.
- (β) είναι με τα δύο πόδια στο δικό του εμπρός γήπεδο αλλά η μπάλα ντριμπλάρεται στο δικό του πίσω.
- (γ) είναι με τα δύο πόδια στο δικό του εμπρός γήπεδο αλλά η μπάλα ντριμπλάρεται στο πίσω, μετά που ο Α1 επιστρέφει και με τα δύο πόδια στο δικό του πίσω γήπεδο.
- (δ) και τα δύο πόδια είναι στο δικό του πίσω γήπεδο αλλά η μπάλα ντριμπλάρεται στο δικό του εμπρός.

Διευκρίνηση: Σε όλες τις περιπτώσεις, αυτή είναι μία νόμιμη ενέργεια του Α1. ο ντριμπλέρ Α1 συνεχίζει να είναι στο δικό του πίσω γήπεδο μέχρι ότου τα δύο πόδια, όπως επίσης και η μπάλα, να είναι σε πλήρη επαφή με το εμπρός γήπεδο. Η περίοδος των 8 δευτερολέπτων θα συνεχίζεται.

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

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

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

Διευκρίνηση:

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

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

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

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

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

- (α) Το χρονόμετρο του αγώνα ή η συσκευή των 24άρων (shot clock) απέτυχε να «τρέξει» ή να ξεκινήσει

(β) Ένα μπουκάλι πετάχτηκε στον αγωνιστικό χώρο
(γ) Το ρολόι των 24άρων (shot clock) επαναρρυθμίστηκε κατά λάθος.

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

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

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

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

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

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

(α) Στην θέση της μπάλας όταν συνέβη η παράβαση των 8'', εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

(β) Στην κεντρική γραμμή.

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

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

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

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

ΑΡΘΡΟ 29°/50°: 24 δευτερόλεπτα

29/50-1 Κατάσταση: Μία προσπάθεια για καλάθι πραγματοποιείται κοντά στο τέλος της περιόδου των 24'' και η συσκευή των 24'' (shot clock) ηχεί ενώ η μπάλα είναι στον αέρα.

• Αν η μπάλα μπει στο καλάθι, τα καλάθι θα μετρήσει

• Εάν η μπάλα δεν αγγίξει τη στεφάνη, οι διαιτητές θα περιμένουν για να δουν αν οι αντίπαλοι έχουν κερδίσει ένα άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας.

- Αν ναι, ο ήχος λήξης περιόδου των 24'' θα αγνοηθεί

- Αν όχι, υπάρχει παράβαση 24''. Η μπάλα θα χορηγηθεί στον αντίπαλο για επαναφορά από εκτός ορίων στη θέση, από το πλησιέστερο σημείο απ' όπου το παιχνίδι σταμάτησε, εκτός από το σημείο ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Διευκρίνηση: Αν η μπάλα ήταν

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

29/50-9 Κατάσταση: Εάν το χρονόμετρο των 24" (shot clock) ηχήσει **και** οι αντίπαλοι κερδίζουν ένα άμεσο και καθαρό έλεγχο της μπάλας, η κόρνα θα πρέπει να αγνοείται. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί.

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

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

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

Διευκρίνηση: Πρόκειται για μια παράβαση 24" από την ομάδα Α **που συνέβη όταν το χρονόμετρο του αγώνα δείχνει 0.8 δευτερόλεπτα.** Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά για την ομάδα Β στο πλησιέστερο σημείο που διακόπηκε ο αγώνας με 0.8 του δευτερολέπτου στο χρονόμετρο του αγώνα.

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

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

- (α) Ομάδα Α
- (β) Ομάδα Β

Διευκρίνηση:

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

29/50-14 Κατάσταση: Εάν το παιχνίδι διακόπτεται από έναν διαιτητή εξαιτίας καταλογισμού ενός σφάλματος ή μιας παράβασης (εξαιρούμενης της περίπτωσης εξόδου μπάλας εκτός ορίων) κατά της ομάδας που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας



και η μπάλα χορηγείται στην ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχό της, στο εμπρός γήπεδο, η συσκευή των 24" (shot clock) θα επαναρυθμίζεται **ως ακολούθως**:

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

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

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

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

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

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

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

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

(α) ο Α1 τραυματίζεται

(β) ο Β1 τραυματίζεται.

Οι διαιτητές διακόπτουν το παιχνίδι.

Διευκρίνηση:

Η ομάδα Α θα έχει:

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

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

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

(α) Η μπάλα δεν βρίσκεται στη στεφάνη

(β) Η μπάλα βρίσκεται στη στεφάνη

Διευκρίνηση: Η ομάδα Α θα έχει

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

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

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

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

29/50-19 Παράδειγμα: Με:

(α) 16 δευτερόλεπτα,

(β) 12 δευτερόλεπτα,

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

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

(α) 16 δευτερόλεπτα

(β) 14 δευτερόλεπτα

στη συσκευή των 24" (shot clock).

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

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

*Η ίδια Διευκρίνηση ισχύει για καταλογισμό ενός σφάλματος αποκλεισμού.

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

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

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

(β) ένα μπουκάλι πετιέται στον αγωνιστικό χώρο

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

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

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

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

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

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



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

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

- Αν 13" δεύτερα ή λιγότερα αναγράφονται στη συσκευή των 24" την στιγμή που σταμάτησε ο αγώνας, η συσκευή των 24" (shotclock) θα επαναρυθμιστεί στα 14"

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

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

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

(α) αναπηδά στο στεφάνι και δεν μπαίνει στο καλάθι

(β) δεν ακουμπάει το στεφάνι

Διευκρίνηση:

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

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

(α) μπαίνει στο καλάθι

(β) αναπηδά στο στεφάνι και δεν μπαίνει στο καλάθι

(γ) δεν ακουμπάει το στεφάνι

Διευκρίνηση:

(α) Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει

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

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

(α) μπαίνει στο καλάθι

(β) αναπηδά στο στεφάνι και δεν μπαίνει στο καλάθι

(γ) δεν ακουμπάει το στεφάνι

Διευκρίνηση:

(α) Το καλάθι του Α1 θα μετρήσει

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

29/50-30 Παράδειγμα: Με 10'' δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24'' (shot clock), η μπάλα βρίσκεται στον αέρα μετά από σουτ του A1 όταν ο B2 στο πίσω γήπεδο του, κάνει φάουλ στον A2. Αυτό είναι το 5^ο ομαδικό φάουλ της B ομάδας σε αυτό το τέταρτο. Η μπάλα,

(α) μπαίνει στο καλάθι

(β) αναπηδά στο στεφάνι και δεν μπαίνει στο καλάθι

(γ) δεν ακουμπάει το στεφάνι

Διευκρίνηση:

(α) Το καλάθι του A1 θα μετρήσει

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

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

(α) μπει στο καλάθι

(β) αναπηδήσει στο στεφάνι και δεν μπει στο καλάθι

(γ) δεν ακουμπήσει το στεφάνι

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

Διευκρίνηση:

(α) Το καλάθι του A1 θα μετρήσει

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

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

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

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

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

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

*Το ίδιο ισχύει και σε περίπτωση σφάλματος αποβολής.

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



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

Διευκρίνιση: Η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock) από τη στιγμή που ο A3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας, οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο.

29/50-37 Παράδειγμα: Ο A1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι με:

(α) 4 δευτερόλεπτα

(β) 20 δευτερόλεπτα

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

Διευκρίνιση: Και στις δύο περιπτώσεις η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock) όταν ο A2 αποκτά τον έλεγχο της μπάλας, οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο.

29/50-38 Παράδειγμα: A1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη.

(α) Ο B1 αγγίζει τη μπάλα

(β) ο A2 κτυπά (tap) τη μπάλα

και ο A3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας.

Διευκρίνιση: Σε όλες τις περιπτώσεις η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24" (shot clock) όταν ο A3 ανακτά τον έλεγχο της μπάλας οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο.

29/50-39 Παράδειγμα: Ο A1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη. Ο B1 κατόπιν, αγγίζει τη μπάλα η οποία καταλήγει εκτός ορίων.

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

29/50-40 Παράδειγμα: Με 4 δευτερόλεπτα στη συσκευή των 24" (shot clock), ο A1 πετά την μπάλα προς τη στεφάνη με σκοπό να ανανεώσει τη συσκευή των 24". Η μπάλα αγγίζει την στεφάνη. Ο B1 κατόπιν αγγίζει την μπάλα η οποία κατόπιν καταλήγει εκτός ορίων στο πίσω γήπεδο της ομάδας A.

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

29/50-41 Παράδειγμα: Με 6" στη συσκευή των 24" (shot clock) Ο A1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα χτυπά στο στεφάνι και A2 κερδίζει τον έλεγχο της μπάλας. Ο B2 κάνει φάουλ στον A2 στη διάρκεια του ριμπάουντ. Αυτό είναι το 3^ο ομαδικό της B ομάδας σε αυτή το τέταρτο.

Διευκρίνιση: Το παιχνίδι θα επαναρχίσει με επαναφορά για την ομάδα A από το πλησιέστερο που συνέβη το σφάλμα του B2. Η ομάδα A θα έχει 14" στη συσκευή των 24" άρων.

29/50-42 Παράδειγμα: Ο A1 επιχειρεί προσπάθεια για καλάθι. Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη και στην αναπήδηση ανακτάται ταυτοχρόνως από τους A2 και B2 και καταλογίζεται αναπήδηση. Το βέλος της εναλλασσόμενης κατοχής είναι υπέρ της ομάδας A.

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