Επίσημοι Κανονισμοί Καλαθοσφαίρισης

με Αμαξίδιο 2017

International Wheelchair Basketball Federation
IWBF

Τίτλος πρωτότυπου:
Official Wheelchair Basketball Rules 2017

Όπως υιοθετήθηκαν από το Κεντρικό Συμβούλιο της I.W.B.F.
Mies, Ελβετία, Σεπτέμβριος 2017

Σε ισχύ από 1 Δεκεμβρίου 2017

Επιμέλεια μετάφρασης:

Βασίλειος Γ. Μπίκας
Ευαγγελία Ν. Κώτσου

Συνολική επιμέλεια έκδοσης:

Σπυρίδων Χ. Τσούντσουρας

© Copyright: I.W.B.F.
© Copyright για την Ελληνική γλώσσα: Ο.Σ.Ε.Κ.Α. 2017
Απαγορεύεται η ανατύπωση μέρους ή όλου του εγχειριδίου με οποιονδήποτε τρόπο ή μέσο, χωρίς της σύμφωνη γνώμη της Ο.Σ.Ε.Κ.Α.

IWBF TECHNICAL COMMISSION

Chairman	**Mr Norbert Kucera, Germany**
Secretary	**Mr Matt Wells, Australia**
Members	**Mr Jorge Bestelleiro, Argentina**
	Mrs Tonia Gomez - Ruf, Spain
	Mr Steve Spilka, Great Britain
	Mr Cristian Roja, Italy
Sub – Committee	**Mr Ricardo Moreno, Spain**
	Mr Don Steponchev, Canada
	Mr José Cardoso, Portugal

Ex - officio Members:
Mr Ulf Mehrens, IWBF President
Mrs. Maureen Orchard, IWBF Secretary General

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΡΩΤΟΣ - ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.
Άρθρο 1 Ορισμοί.
ΚΑΝΟΝΑΣ ΔΕΥΤΕΡΟΣ – ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ.
Άρθρο 2 Αγωνιστικός χώρος.
Άρθρο 3 Εξοπλισμός .
ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΡΙΤΟΣ - ΟΜΑΔΕΣ.
Άρθρο 4 Ομάδες .
Άρθρο 5 Τραυματισμός αθλητών.
Άρθρο 6 Αρχηγός: Καθήκοντα και εξουσίες .
Άρθρο 7 Προπονητές: Καθήκοντα και εξουσίες.
ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΕΤΑΡΤΟΣ - ΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΑΘΛΗΜΑΤΟΣ.
Άρθρο 8 Αγωνιστικός χρόνος, ισόπαλο αποτέλεσμα και παρατάσεις.
Άρθρο 9 Έναρξη και λήξη της περιόδου του αγώνα.
Άρθρο 10 Κατάσταση της μπάλας .
Άρθρο 11 Θέση παίκτη και Διαιτητή .
Άρθρο 12 Tap – off και εναλλασσόμενη κατοχή.
Άρθρο 13 Πως παίζεται η μπάλα .
Άρθρο 14 Έλεγχος της μπάλας.
Άρθρο 15 Παίκτης σε προσπάθεια για σουτ.
Άρθρο 16 Καλάθι. Πότε επιτυγχάνεται και η αξία του.
Άρθρο 17 Επαναφορά.
Άρθρο 18 Χορήγηση χρεωμένου τάϊμ-άουτ.
Άρθρο 19 Αντικαταστάσεις.
Άρθρο 20 Απώλεια αγώνα λόγω υπαιτιότητας.
Άρθρο 21 Απώλεια αγώνα λόγω αδυναμίας.
ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΕΜΠΤΟΣ - ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ .
Άρθρο 22 Παραβάσεις.
Άρθρο 23 Παίκτες εκτός ορίων και μπάλα εκτός ορίων.
Άρθρο 24 Ντρίμπλα (προώθηση) .
Άρθρο 25 Βήματα (τρείς ωθήσεις).
Άρθρο 26 Τρία (3) δευτερόλεπτα.
Άρθρο 27 Παίκτης που φυλάσσεται στενά.
Άρθρο 28 Οκτώ (8) δευτερόλεπτα.
Άρθρο 29 Είκοσι τέσσερα (24) δευτερόλεπτα.
Άρθρο 30 Επιστροφή της μπάλας στο πίσω γήπεδο .
Άρθρο 31 Lifting (ανύψωση).

ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΚΤΟΣ – ΣΦΑΛΜΑΤΑ.
Άρθρο 32 Σφάλματα .
Άρθρο 33 Επαφή: Γενικές αρχές.
Άρθρο 34 Προσωπικό σφάλμα .
Άρθρο 35 Διπλό σφάλμα .
Άρθρο 36 Τεχνικό σφάλμα.
Άρθρο 37 Αντιαθλητικό σφάλμα.
Άρθρο 38 Σφάλμα αποκλεισμού.
Άρθρο 39 Συμπλοκή .

ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΒΔΟΜΟΣ - ΓΕΝΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ.

Άρθρο 40 Πέντε (5) σφάλματα παίκτη.
Άρθρο 41 Ομαδικά σφάλματα: Ποινή .
Άρθρο 42 Ειδικές περιπτώσεις .
Άρθρο 43 Ελεύθερες βολές .
Άρθρο 44 Διορθώσιμα λάθη.

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

Άρθρο 45 Διαιτητές, Κριτές και Κομισάριος .
Άρθρο 46 Πρώτος Διαιτητής: Δικαιώματα και εξουσίες .
Άρθρο 47 Διαιτητές: Καθήκοντα και εξουσίες.
Άρθρο 48 Σημειωτής και βοηθός Σημειωτή: Καθήκοντα .
Άρθρο 49 Χρονομέτρης: Καθήκοντα.
Άρθρο 50 Χειριστής των 24άρων δευτερολέπτων-Shot clock operator: Καθήκοντα .

ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΝΑΤΟΣ – Η ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΗ (CLASSIFICATION) .

Άρθρο 51 Το σύστημα της βαθμολόγησης (classification).

Από αρχής μέχρι τέλους του βιβλίου των επίσημων κανονισμών καλαθοσφαίρισης, όλες οι αναφορές που γίνονται σε προπονητές, παίκτες, διαιτητές, κ.λπ., στο αρσενικό γένος, αφορούν επίσης και το θηλυκό γένος.
Πρέπει να γίνει κατανοητό, ότι αυτό γίνεται για πρακτικούς και μόνο λόγους.

ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΡΩΤΟΣ-ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΑΡΘΡΟ 1: Ορισμοί.

1.1 Το παιχνίδι της καλαθοσφαίρισης με αμαξίδιο.

Η καλαθοσφαίριση με αμαξίδιο παίζεται από δύο (2) ομάδες, των πέντε (5) παικτών η κάθε μία. Ο σκοπός της κάθε ομάδας είναι να σκοράρει στο καλάθι της αντίπαλης και να παρεμποδίσει την άλλη ομάδα, από το να σκοράρει.

Το παιχνίδι ελέγχεται από τους διαιτητές, τη γραμματεία και τον κομισάριο, εάν παρίσταται.

1.2 Καλάθι: Των αντιπάλων/το δικό μας.

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

1.3 Νικητής του παιχνιδιού.

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

ΚΑΝΟΝΑΣ ΔΕΥΤΕΡΟΣ : ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ.

ΑΡΘΡΟ 2: Γήπεδο.

2.1 Ο αγωνιστικός χώρος.

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

2.2 Πίσω γήπεδο

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

2.3 Εμπρός γήπεδο

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

2.4 **Γραμμές.**

Όλες οι γραμμές θα χαράσσονται στο ίδιο χρώμα, λευκό ή σε άλλο χρώμα αντίθεσης με το παρκέ, πλάτους πέντε (5) εκατοστών και πλήρως ευδιάκριτες.

2.4.1 **Γραμμές ορίων.**

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

Οποιοδήποτε εμπόδιο, συμπεριλαμβανομένων και των πάγκων των ομάδων, θα βρίσκονται το λιγότερο δύο (2) μέτρα από τον αγωνιστικό χώρο.

2.4.2 **Κεντρική γραμμή, κεντρικός κύκλος και ημικύκλια.**

Η κεντρική γραμμή θα πρέπει να είναι χαραγμένη παράλληλα στις τελικές γραμμές, από τα μέσα των πλαγίων γραμμών. Θα εκτείνεται 0,15μ πέρα από κάθε πλάγια γραμμή. Η κεντρική γραμμή είναι μέρος του πίσω γηπέδου.

Ο κεντρικός κύκλος θα πρέπει να είναι χαραγμένος στο κέντρο του αγωνιστικού χώρου κα να έχει ακτίνα 1,80 μέτρων, μετρημένης ως την εξωτερική πλευρά της περιμέτρου. Αν το εσωτερικό του κεντρικού κύκλου είναι χρωματισμένο, θα πρέπει να είναι του ιδίου χρώματος με αυτό των περιοριστικών χώρων.

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

2.4.3 **Γραμμές ελευθέρων βολών, περιοριστικοί χώροι και διάδρομοι ελευθέρων βολών.**

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

Οι περιοριστικοί χώροι, θα πρέπει να είναι ορθογώνιες περιοχές χαραγμένες στον αγωνιστικό χώρο οριοθετημένες από τις δύο τελικές γραμμές, τις προεκτάσεις των γραμμών των ελευθέρων βολών και τις γραμμές που ορίζονται από τις εξωτερικές πλευρές των τελικών

γραμμών, σε απόσταση 2.45 μέτρων από το μέσον αυτών και να καταλήγουν στην εξωτερική πλευρά των γραμμών των προεκτάσεων των ελευθέρων βολών. Οι γραμμές αυτές, εξαιρουμένων των τελικών γραμμών, αποτελούν μέρος των περιοριστικών χώρων. Το εσωτερικό των περιοριστικών χώρων, πρέπει να είναι χρωματισμένο με ένα χρώμα.

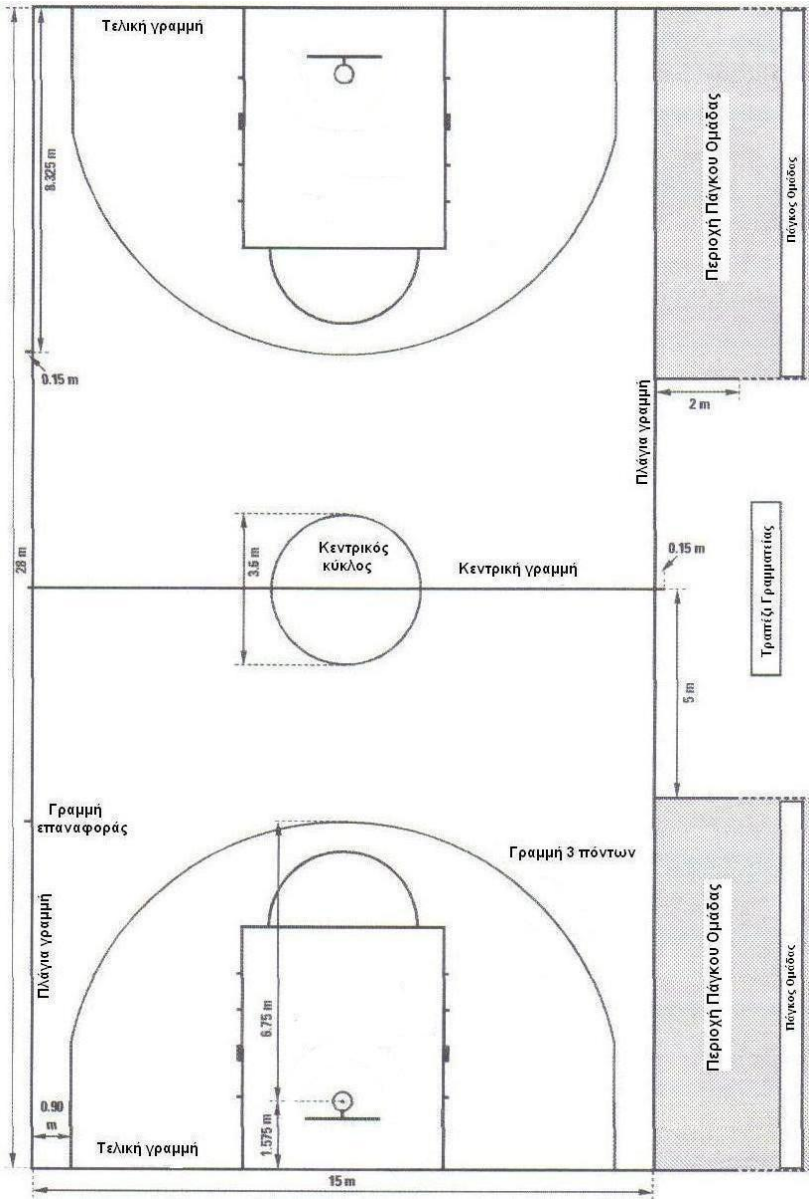
Οι διάδρομοι ελευθέρων βολών, κατά μήκος των περιοριστικών χώρων καταλαμβάνονται από παίκτες στην διάρκεια των ελευθέρων βολών, θα πρέπει να χαράσσονται όπως απεικονίζεται στο Διάγραμμα 2.

2.4.4 **Περιοχή τριών πόντων.**

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

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

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



Διάγραμμα 1. Κάτοψη Γηπέδου με κανονικές διαστάσεις

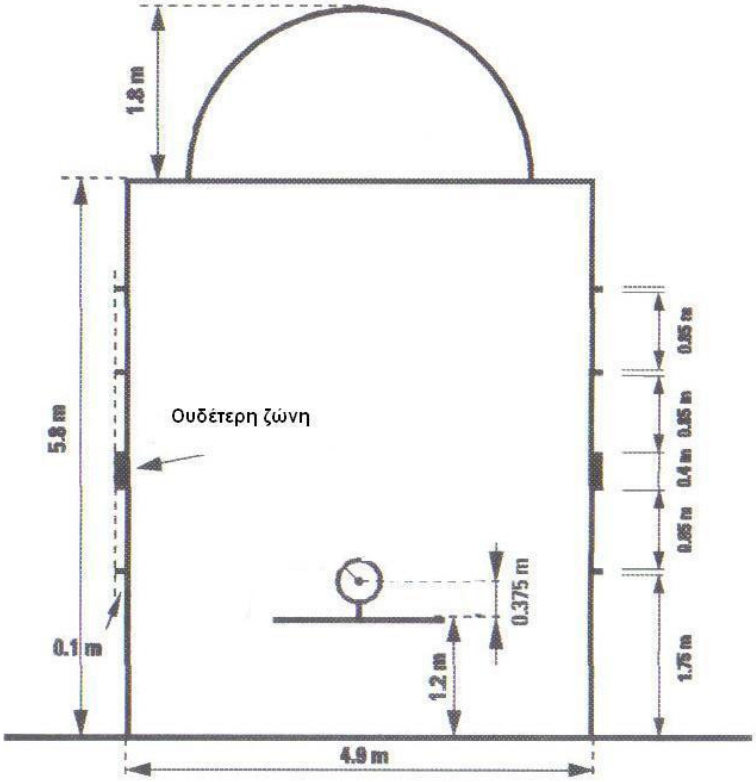
2.4.5 **Περιοχή του πάγκου των ομάδων.**

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

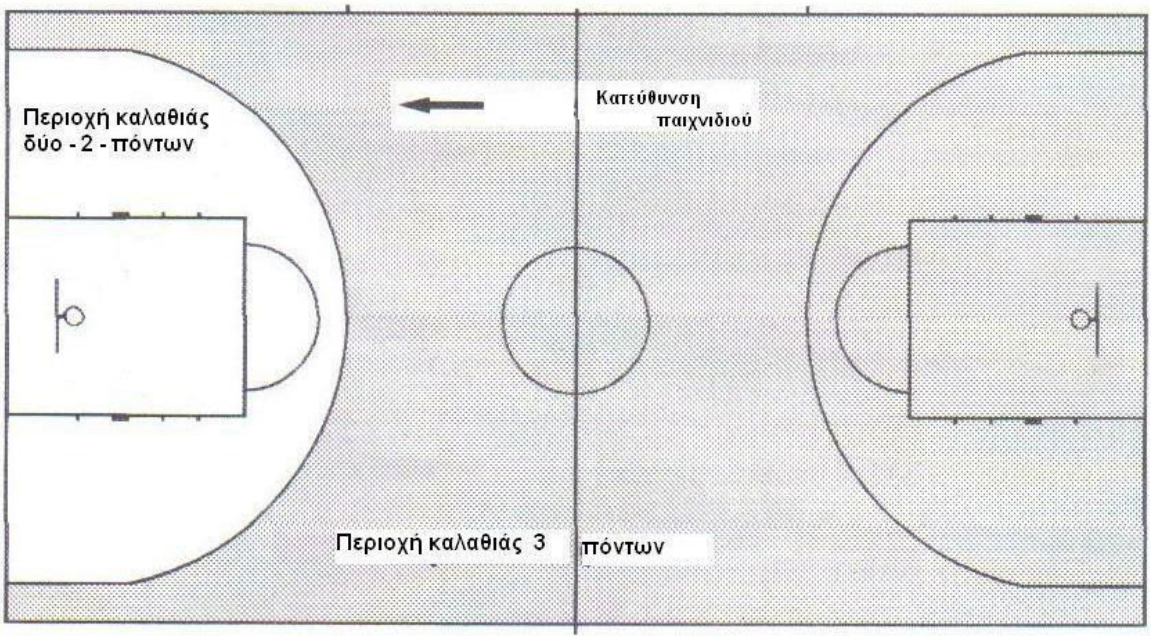
Θα πρέπει να υπάρχουν 16 θέσεις διαθέσιμες στην περιοχή του πάγκου, για τα μέλη του πάγκου της ομάδας τα οποία αποτελούνται από τους προπονητές, τους βοηθούς προπονητές, τους αναπληρωματικούς, τους αποκλεισμένους παίκτες και τους συνοδούς των ομάδων. Οποιοδήποτε άλλο άτομο θα πρέπει να βρίσκεται τουλάχιστον 2 μέτρα πίσω από τον πάγκο της ομάδας.

2.4.6 **Γραμμές επαναφοράς.**

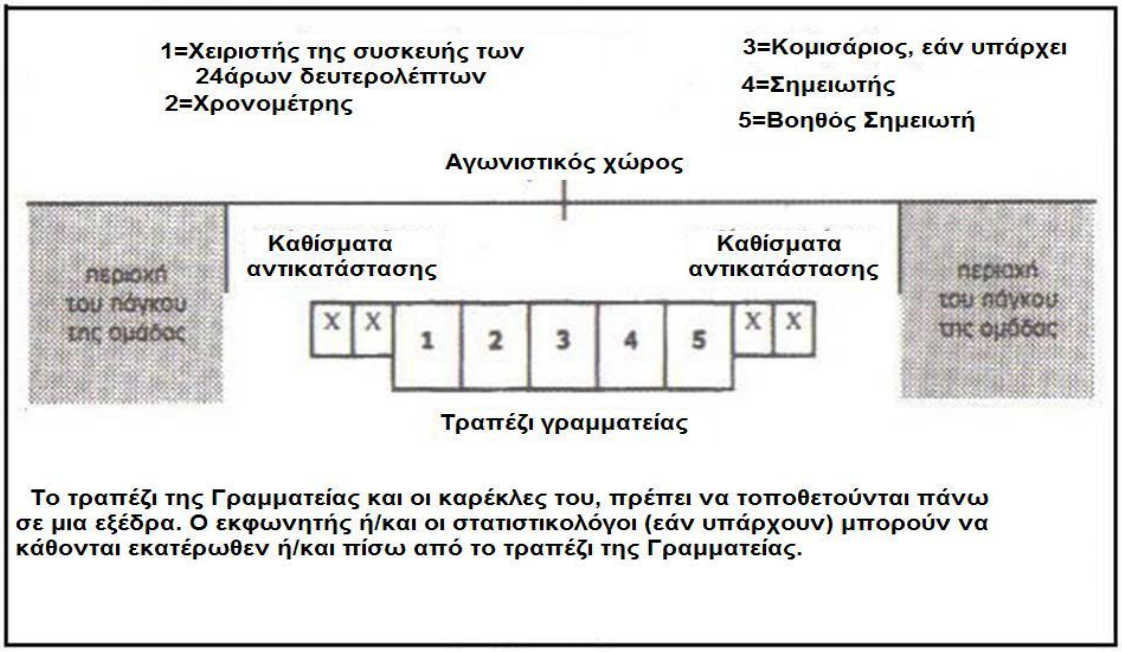
Οι 2 γραμμές μήκους 0.15 μέτρων μήκους, θα χαράσσονται εκτός του αγωνιστικού χώρου των πλαγίων γραμμών, απέναντι από το τραπέζι της γραμματεία ς, με το εξωτερικό άκρο της γραμμής 8.325 μέτρα από το εσωτερικό άκρο της πλησιέστερης τελικής γραμμής.



Διάγραμμα 2. Περιοριστικός χώρος



Διάγραμμα 3. Περιοχές καλαθιάς δύο (2) / τριών (3) πόντων



Διάγραμμα 4. Τραπέζι Γραμματείας και θέσεις αντικατάστασης

ΑΡΘΡΟ 3: Εξοπλισμός.

Απαιτείται ο ακόλουθος εξοπλισμός:

- Μπασκέτες, αποτελούμενες από:
  - Καλάθια με μηχανισμό απελευθέρωσης πίεσης, που περιέχουν στεφάνια και διχτάκια
  - Κατασκευές στήριξης Πίνακες (ταμπλό)
  - πινάκων (ταμπλό) τα οποία θα φέρουν κατάλληλη προστατευτική επένδυση
- Μπάλες
- Χρονόμετρο παιχνιδιού
- Πίνακας αποτελέσματος
- Συσκευή 24" (shot clock)
- Χρονόμετρο ή κατάλληλη ορατή συσκευή (όχι το χρονόμετρο του αγώνος) για την χρονομέτρηση των τάϊμ-άουτς.
- 2 ξεχωριστά ηχητικά και δυνατά σήματα με ευκρινώς διαφορετικούς ήχους, ένα για κάθε μία από τις συσκευές
  - των 24" (shot clock)
  - του σημειωτή/χρονομέτρη
- Φύλλο Αγώνος
- Πινακίδες σφαλμάτων παικτών
- Πινακίδες ομαδικών σφαλμάτων
- Δείκτης (βέλος) εναλλασσόμενης κατοχής
- Δάπεδο
- Αγωνιστικός Χώρος
- Επαρκής φωτισμός

Για λεπτομερέστερη περιγραφή του εξοπλισμού, βλέπε Παράρτημα Εξοπλισμός Καλαθοσφαίρισης με αμαξίδιο της I.W.B.F.

3.1 Αμαξίδια.

3.1.1 Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δοθεί στο αμαξίδιο, αφού θεωρείται μέρος του παίκτη. Η παράβαση των παρακάτω κανόνων θα έχει ως αποτέλεσμα την αποβολή του αμαξιδίου από το παιχνίδι.

3.1.2 Η προστατευτική μπάρα στην εμπρός πλευρά του αμαξιδίου πρέπει να βρίσκεται σε ύψος 11 cm από το δάπεδο στο πιο μπροστινό σημείο της και σε όλο το μήκος της. Μια τέτοια μπάρα μπορεί να είναι ευθεία, **με γωνίες** ή κυρτή μεταξύ των δύο εμπρός ροδών. Όπου ή **γωνία** σχηματίζεται από δύο ή περισσότερες ευθείες γραμμές ενωμένες μεταξύ τους, η **εξωτερική αυτή γωνία** από τις ενωμένες μπάρες δεν θα πρέπει να υπερβαίνει τις 200^0 μοίρες. Τα αμαξίδια με το υποπόδιο τοποθετημένο πίσω από το μπροστινό ροδάκι, πρέπει να φέρει μία προστατευτική οριζόντια μπάρα η οποία θα εκτείνεται προς τις πίσω ρόδες πριν από το ροδάκι.

Η μέτρηση γίνεται όταν το μπροστινό ροδάκι βρίσκεται στην εμπρός θέση κίνησης.

Όπου δεν υπάρχει προστατευτική μπάρα, το υποπόδιο πρέπει να βρίσκεται σε ύψος 11 cm από το δάπεδο στο πιο μπροστινό σημείο του και σε όλο το μήκος του. Όπου υπάρχει προστατευτική μπάρα, το υποπόδιο πίσω από τη μπάρα μπορεί να έχει οποιοδήποτε ύψος από τη στιγμή που δεν αγγίζει το έδαφος.

3.1.3 Η κάτω πλευρά των στηριγμάτων για τα πόδια πρέπει να είναι σχεδιασμένη έτσι ώστε να μην προκαλεί φθορά στην επιφάνεια του δαπέδου. Μία κυλινδρική μπάρα τοποθετημένη στην κάτω πλευρά των στηριγμάτων για τα πόδια υπάρχει για την

προστασία του δαπέδου και ένα μικρό anti-tip ροδάκι(α) προσκολλημένο στο πίσω μέρος του αμαξιδίου για λόγους ασφαλείας είναι επιτρεπτό.

3.1.4 Στο αμαξίδιο μπορούν να προστεθούν 1 ή 2 anti-tip συσκευές που χρησιμοποιούν όχι περισσότερα από δύο μικρά ροδάκια τα οποία είναι προσκολλημένα **είτε στο σκελετό είτε στον πίσω άξονα** του τροχού και βρίσκονται στο πίσω μέρος του αμαξιδίου και τα οποία συχνά ή και συνέχεια έρχονται σε επαφή με το δάπεδο. Το διάστημα ανάμεσα στα ροδάκια πρέπει να περιορίζεται στην απόσταση μεταξύ του εσωτερικού των δύο μεγάλων τροχών. Όταν ο παίκτης κάθεται στο αμαξίδιο και βρίσκεται στην εμπρός θέση κίνησης, η μέγιστη επιτρεπόμενη απόσταση μεταξύ του κάτω μέρους της μικρής ρόδας και του παρκέ είναι **2 cm**. Το anti-tip ροδάκι δεν πρέπει να προεξέχει του κάθετου επιπέδου που αγγίζει τα ακριανά σημεία των πίσω τροχών κίνησης. Αυτή η ευθυγράμμιση πρέπει να γίνεται όταν το αμαξίδιο βρίσκεται στη εμπρός θέση κίνησης.

Σημείωση: Στο πλαίσιο αυτής της παραγράφου, το πίσω ροδάκι(α) στήριξης δεν θεωρείται τροχός.

3.1.5 Το μέγιστο ύψος από την κορυφή του καθίσματος μέχρι το δάπεδο, όταν δεν χρησιμοποιείται ένα μαξιλάρι, δεν πρέπει να υπερβαίνει τα :

- **63 cm** για αθλητές με classification 1.0 – 3.0
- **58 cm** για αθλητές με classification 3.5 – 4.5

Η μέτρηση γίνεται όταν το μπροστινό ροδάκι βρίσκεται στην εμπρός θέση κίνησης και χωρίς τον αθλητή πάνω στο αμαξίδιο.

3.1.6 Το αμαξίδιο θα πρέπει να έχει 3 ή 4 τροχούς, π.χ. 2 μεγάλους τροχούς πίσω και 1 ή 2 μικρούς τροχούς μπροστά. Οι μεγάλοι τροχοί, συμπεριλαμβανομένου και των ελαστικών, θα πρέπει να έχουν μέγιστη διάμετρο 69 cm .

Οι ζάντες των τροχών πρέπει να είναι από στρογγυλή εξωτερική κατασκευή χωρίς αιχμηρά σημεία, ακμές ή προεξοχές.

.

Στην περίπτωση του αμαξιδίου με 3 ρόδες, ο μικρός τροχός (ή το ροδάκι) θα πρέπει να είναι τοποθετημένη στο κέντρο και μέσα από την οριζόντια μπάρα, στο μπροστινό μέρος του αμαξιδίου. Ένας δεύτερος μικρός τροχός (ή ροδάκι) μπορεί να προστεθεί στη μικρή ρόδα στο μπροστινό μέρος του αμαξιδίου. Φώτα που αντανακλούν ή φλας, δεν επιτρέπονται στους τροχούς, στην καρέκλα ή στα ροδάκια.

3.1.7 Πρέπει να υπάρχει μία (1) μόνο ζάντα σε κάθε τροχό.

3.1.8 Μηχανισμοί καθοδήγησης ή φρένα δεν επιτρέπονται πάνω στο αμαξίδιο.

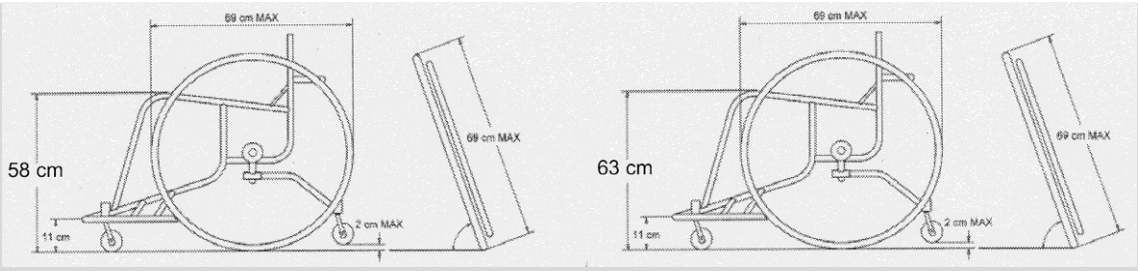
3.1.9 Οποιοδήποτε ελαστικό ή ροδάκι(α) που αφήνει σημάδια στο δάπεδο δεν επιτρέπεται. Εξαιρέσεις μπορεί να γίνουν στην περίπτωση που μπορεί να αποδειχθεί ότι τα σημάδια μπορούν εύκολα να απομακρυνθούν.

3.1.10 Στηρίγματα των χεριών και άλλα υποστηρικτικά του πάνω μέρους του σώματος που είναι προσκολλημένα στο αμαξίδιο δεν πρέπει να προεξέχουν από τη γραμμή των ποδιών των παικτών ή του κορμού, στη φυσική θέση καθίσματος.

3.1.11 Το προστατευτικό δέσιμο της οριζόντιας μπάρας που είναι τοποθετημένη στο πίσω μέρος της πλάτης του αμαξιδίου πρέπει να έχει ελάχιστο πάχος 1,5 cm (15mm). Θα πρέπει να είναι επαρκώς εύκαμπτη και να επιτρέπει μια μέγιστη συμπίεση μέχρι 50%. Αυτό σημαίνει ότι όταν εφαρμοστεί ξαφνικά μια δύναμη στο προστατευτικό δέσιμο, η συμπίεση δε θα πρέπει να υπερβαίνει το 50% του αρχικού του πάχους. Το προστατευτικό δέσιμο απαιτείται προκειμένου να αποτρέπονται τραυματισμοί των άλλων παικτών.

Σημείωση 1: Στη διάρκεια του αγώνα είναι πιθανό να προκύψει πρόβλημα με το αμαξίδιο και αυτό να καταστεί μη λειτουργικό και μη ασφαλές. Ο διαιτητής θα σταματά τον αγώνα σε κατάλληλη χρονική στιγμή και θα επιτρέπει στην ομάδα να ολοκληρώσει την επισκευή ή να αντικαταστήσει αυτό με άλλο νόμιμο αμαξίδιο. Εάν η επισκευή δεν ολοκληρωθεί μέσα σε 50 δευτερόλεπτα ή λιγότερο από τη στιγμή που σταμάτησε το παιχνίδι, ο παίκτης πρέπει να αντικατασταθεί.

Σημείωση 2: Είναι πιθανό ένας παίκτης να πέσει από το αμαξίδιο, χωρίς να συμβεί σφάλμα. Ο διαιτητής θα πρέπει να είναι ιδιαίτερα προσεκτικός και να προστατέψει τον παίκτη με το να διακόψει το παιχνίδι, σε κατάλληλη χρονική στιγμή.



Για αθλητές 3.5-4.5 **Για αθλητές 1.0-3.0**

<u>Σε όλες τις περιπτώσεις το ύψος μετριέται από το έδαφος έως το υψηλότερο σημείο του καθίσματος συμπεριλαμβανομένου και του μαξιλαριού, εάν ένα τέτοιο χρησιμοποιείται.</u>

Διάγραμμα 5. Διαστάσεις του αμαξιδίου

ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΡΙΤΟΣ · ΟΜΑΔΕΣ.

ΑΡΘΡΟ 4: Ομάδες.

4.1 Ορισμός

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

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

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

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

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

4.2 Κανόνας

4.2.1 Κάθε ομάδα αποτελείται από:

- Όχι περισσότερα από 12 μέλη, δικαιούμενα να παίξουν, συμπεριλαμβανομένου και του αρχηγού.
- Τον προπονητή και εάν η ομάδα το επιθυμεί, έναν βοηθό προπονητή.
- Το πολύ 7 συνοδούς ομάδας που μπορούν να κάθονται στον πάγκο και θα έχουν ειδικές αρμοδιότητες π.χ. μάνατζερ, γιατρός, φυσιοθεραπευτής, στατιστικολόγος, διερμηνέας κ.λ.π.

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

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

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

4.3 Στολές

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

- Φανέλες του ιδίου κυρίου χρώματος, μπροστά και πίσω.
  Όλοι οι αθλητές πρέπει να έχουν τη φανέλα τους μέσα στο παντελονάκι τους. Οι ολόσωμες εμφανίσεις επιτρέπονται.
- Φανελάκι (T-shirts) επιτρέπεται να χρησιμοποιούν οι παίκτες, μέσα από την αγωνιστική φανέλα τους, αρκεί αυτή να έχει το ίδιο κυρίαρχο χρώμα, με αυτήν.
- Παντελονάκια του ιδίου βασικού χρώματος, μπροστά και πίσω, αλλά, όχι απαραίτητα του ίδιου χρώματος με τις φανέλες.

4.3.2 Κάθε μέλος της ομάδας θα φορά μία φανέλα, αριθμημένη μπροστά και πίσω, με ευκρινείς αριθμούς, χρώματος, σε αντίθεση με το κύριο χρώμα της.

Οι αριθμοί, θα πρέπει να είναι ευδιάκριτα ορατοί και:

- Αυτοί στην πίσω πλευρά, θα πρέπει να είναι ύψους τουλάχιστον 20 πόντων.
- Αυτοί στην εμπρός πλευρά, θα πρέπει να είναι ύψους τουλάχιστον 10 πόντων .

- Οι αριθμοί δεν πρέπει να είναι πλάτους μικρότερο των 2 πόντων .
- Οι ομάδες θα μπορούν να χρησιμοποιούν τους αριθμούς 0 και 00 και από το 1 έως το 99.
- Παίκτες της ιδίας ομάδας, δεν θα πρέπει να φορούν ίδιους αριθμούς.
- Διαφημίσεις ή οποιοδήποτε λογότυπο θα πρέπει να απέχει τουλάχιστον 5 πόντους από τους αριθμούς.

4.3.3 Οι ομάδες θα πρέπει να έχουν κατ' ελάχιστον 2 σύνολα εμφανίσεων και:

- Η ομάδα που είναι ορισμένη πρώτη (γηπεδούχος ομάδα) θα πρέπει να φορά ανοιχτόχρωμες φανέλες (κατά προτίμηση λευκές).
- Η ομάδα που είναι ορισμένη δεύτερη (φιλοξενούμενη ομάδα), θα πρέπει να φορά σκουρόχρωμες φανέλες.
- Ωστόσο, αν οι 2 ομάδες συμφωνήσουν, μπορούν να αλλάξουν τα χρώματα της εμφάνισης τους.

4.3.4 Δεν επιτρέπεται οι παίκτες να αγωνίζονται με γυμνά πόδια.

4.4 Άλλος εξοπλισμός

4.4.1 Όλος ο εξοπλισμός, ο οποίος χρησιμοποιείται από τους αθλητές, θα πρέπει να είναι κατάλληλος για το παιχνίδι. Κάθε εξοπλισμός ο οποίος είναι σχεδιασμένος να αυξάνει το ύψος ή την έκταση του αθλητού ή με οποιοδήποτε άλλον τρόπο να του δώσει ένα αθέμιτο πλεονέκτημα, δεν επιτρέπεται.

4.4.2 Οι παίκτες δεν θα πρέπει να φοράνε εξοπλισμό (αντικείμενα) που μπορεί να προκαλέσει τραυματισμό σε άλλους παίκτες.

- **Δεν επιτρέπονται** τα πιο κάτω:
  - Προστατευτικά δακτύλων, χεριού, καρπού, αγκώνος ή πήχεως, νάρθηκες ή υποστηρικτικά κατασκευασμένα από δέρμα, πλαστικό, ελαστικό (μαλακό) πλαστικό, μέταλλο ή οποιοδήποτε άλλο σκληρό υλικό, ακόμη και αν αυτό είναι καλυμμένο με μαλακή επένδυση.
  - Αντικείμενα που θα μπορούσαν να κόψουν ή να προκαλέσουν εκδορές (τα νύχια θα πρέπει να είναι κομμένα κοντά).
  - Αξεσουάρ μαλλιών και κοσμήματα.
- **Επιτρέπονται** τα πιο κάτω:

- Προστατευτικός εξοπλισμός ώμου, βραχίονα, μηρού ή κάτω ποδιού, αν το υλικό είναι επενδυμένο.
- Οποιαδήποτε ελαστικά μανίκια βραχίονα του ίδιου κυρίου χρώματος με αυτό της φανέλας ή μαύρα ή άσπρα, αλλά όλοι οι παίκτες της ομάδας πρέπει να φορούν το ίδιο χρώμα.
- Ελαστικά μανίκια ποδιών του ίδιου κυρίου χρώματος με αυτό της φανέλας ή μαύρα ή άσπρα, αλλά όλοι οι παίκτες της ομάδας πρέπει να φορούν το ίδιο χρώμα.
- Κάλυμμα κεφαλής του ίδιου κυρίου χρώματος με αυτό της φανέλας ή μαύρο ή άσπρο, αλλά όλοι οι παίκτες της ομάδας πρέπει να φορούν το ίδιο χρώμα. Το κάλυμμα κεφαλής δεν μπορεί να καλύπτει εντελώς ή μερικώς κανένα μέρος του προσώπου (μάτια, μύτη, χείλη κ.λπ.) και δεν πρέπει να είναι επικίνδυνο για τον παίκτη που το φοράει ή/και για άλλους παίκτες. Το κάλυμμα κεφαλής δεν πρέπει να διαθέτει στοιχεία ανοίγματος/κλεισίματος γύρω από το πρόσωπο και/ή το λαιμό και δεν μπορεί να έχει οποιαδήποτε εξαρτήματα που να εξέχουν από την επιφάνεια του.
- Υποστηρικτικά γονάτου, αν είναι κατάλληλα καλυμμένα.

- Προστατευτικό σπασμένης μύτης, ακόμη κι εάν είναι κατασκευασμένο από σκληρό υλικό.
- Άχρωμες διαφανείς προστατευτικές θήκες δοντιών.
- Γυαλιά, αν δεν θέτουν σε κίνδυνο τους άλλους παίκτες.
- Περικάρπια, μέγιστου πλάτους 10 εκ. από υφασμάτινο υλικό του ίδιου κυρίου χρώματος με αυτό της φανέλας ή μαύρα ή άσπρα, αλλά όλοι οι παίκτες της ομάδας πρέπει να φορούν το ίδιο χρώμα.
- Ταινίες βραχιόνων, ώμων, ποδιών κλπ. του ίδιου κυρίου χρώματος με αυτό της φανέλας ή μαύρες ή άσπρες, αλλά όλοι οι παίκτες της ομάδας πρέπει να φορούν το ίδιο χρώμα.
- Επιστραγαλίδες διαφανείς ή μαύρες ή άσπρες, αλλά όλοι οι παίκτες της ομάδας πρέπει να φορούν το ίδιο χρώμα.

4.4.3 Στη διάρκεια του παιχνιδιού, ένας παίκτης μπορεί να φορά παπούτσια οποιουδήποτε χρώματος αλλά το αριστερό και το δεξιό θα πρέπει να είναι το ίδιο. Φωτάκια, αντανακλαστικά υλικά ή άλλα στολίδια, δεν επιτρέπονται.

4.4.4 Στη διάρκεια του παιχνιδιού, ο παίκτης δεν θα εμφανίζει οποιοδήποτε εμπορικό, διαφημιστικό ή φιλανθρωπικό όνομα, σήμα, λογότυπο ή άλλο σημάδι ταυτότητας, συμπεριλαμβανομένου, και όχι μόνο, του σώματός του, στα μαλλιά του ή οπουδήποτε αλλού.

4.4.5 Οποιοσδήποτε άλλος εξοπλισμός, που δεν μνημονεύεται σαφώς σε αυτό το άρθρο, θα πρέπει πρώτα να εγκριθεί από την Τεχνική Επιτροπή της I.W.B.F.

ΑΡΘΡΟ 5: Παίκτες: Τραυματισμός.

5.1 Σε περίπτωση τραυματισμού αθλητού (-ών), οι διαιτητές μπορούν να σταματήσουν τον αγώνα.

5.2 Αν η μπάλα είναι ζωντανή όταν συμβαίνει ένας τραυματισμός, ο διαιτητής δεν πρέπει να σφυρίξει, μέχρι η ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας να σουτάρει, να χάσει τον έλεγχο της μπάλας, να κρατά τη μπάλα χωρίς να παίζει ή η μπάλα να νεκρωθεί. Ωστόσο, εάν είναι αναγκαίο να προστατευτεί ένας τραυματισμένος παίκτης, οι διαιτητές μπορούν να διακόψουν τον αγώνα αμέσως.

5.3 Αν ο τραυματισμένος παίκτης δεν μπορεί να παίξει αμέσως (περίπου σε 15 δευτερόλεπτα) ή δεχθεί φροντίδα, πρέπει να αντικατασταθεί, εκτός εάν η ομάδα απομείνει με λιγότερους από 5 παίκτες στον αγωνιστικό χώρο.

5.4 Τα μέλη του πάγκου της ομάδας μπορούν να εισέλθουν στον αγωνιστικό χώρο, μόνο με την άδεια του διαιτητή, προκειμένου να περιποιηθούν τον τραυματισμένο παίκτη πριν αντικατασταθεί.

5.5 Ο γιατρός μπορεί να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο, χωρίς την άδεια από τον διαιτητή, εάν κατά την κρίση του, ο τραυματισμένος παίκτης χρειάζεται άμεση ιατρική βοήθεια.

5.6 Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οποιοσδήποτε παίκτης αιμορραγεί ή φέρει ανοικτή πληγή, πρέπει να αντικατασταθεί. Ο παίκτης μπορεί να επιστρέψει στον αγωνιστικό χώρο, μόνο αφού σταματήσει η αιμορραγία και η συγκεκριμένη περιοχή ή η ανοικτή πληγή έχει πλήρως και ασφαλώς καλυφθεί.

5.7 Εάν ο τραυματισμένος παίκτης ή οποιοσδήποτε παίκτης που αιμορραγεί ή έχει ανοικτή πληγή ανακάμψει στη διάρκεια ενός τάϊμ - άουτ που πάρθηκε από

οποιαδήποτε ομάδα, πριν ο σημειωτής υποδείξει την αντικατάσταση, αυτός ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει να αγωνίζεται.

5.8 Παίκτες που έχουν δηλωθεί από τον προπονητή τους να αρχίσουν τον αγώνα ή που έχουν δεχτεί ιατρική βοήθεια μεταξύ των ελευθέρων βολών, μπορεί να αντικατασταθούν σε περίπτωση τραυματισμού. Σε αυτή την περίπτωση, η αντίπαλη ομάδα έχει κι αυτή το δικαίωμα να αντικαταστήσει τον ίδιο αριθμό παικτών, αν το επιθυμεί.

ΑΡΘΡΟ 6: Αρχηγός : Καθήκοντα και εξουσίες

6.1 Ο αρχηγός (CAP), είναι ένας παίκτης που υποδεικνύεται από τον προπονητή του και αντιπροσωπεύει την ομάδα του στον αγωνιστικό χώρο. Μπορεί να επικοινωνεί με τους διαιτητές, με ευγενικό τρόπο, κατά τη διάρκεια του αγώνα, προκειμένου να ενημερωθεί, μόνο όταν η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο του αγώνα σταματημένο.

6.2 Ο αρχηγός θα πληροφορεί τον πρώτο διαιτητή (Crew chief), όχι αργότερα από 15 λεπτά αμέσως μετά το τέλος του παιχνιδιού, αν η ομάδα του ενίσταται κατά του αποτελέσματος του αγώνα, υπογράφοντας το φύλλο αγώνος στο χώρο όπου σημειώνεται "Υπογραφή Αρχηγού σε περίπτωση ενστάσεως".

ΑΡΘΡΟ 7: Προπονητές: Καθήκοντα και εξουσίες.

7.1 Τουλάχιστον 40 λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού, κάθε προπονητής ή ο εκπρόσωπος του, δίνει στο σημειωτή πίνακα με τα ονόματα και τους αντίστοιχους αριθμούς των μελών της ομάδας που δικαιούνται συμμετοχής στο παιχνίδι, όπως επίσης και τα ονόματα του αρχηγού της ομάδας, του προπονητή και του βοηθού προπονητή. Όλα τα μέλη των ομάδων των οποίων τα ονόματα καταχωρήθηκαν στο φύλλο αγώνος, έχουν το δικαίωμα να παίξουν ακόμη και εάν προσέλθουν μετά την έναρξη του παιχνιδιού.

7.2 Τουλάχιστον 10 λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού κάθε προπονητής θα επιβεβαιώσει τα ονόματα και τους αριθμούς των παικτών της ομάδα του, και τα ονόματα των προπονητών, υπογράφοντας το φύλλο αγώνος. Παράλληλα, αυτός θα υποδεικνύει τους 5 παίκτες που θα αρχίσουν τον αγώνα. Ο προπονητής της Α' ομάδας, είναι ο πρώτος που θα δώσει τις πληροφορίες αυτές.

7.3 Τα μέλη του πάγκου της ομάδας είναι τα μόνα πρόσωπα που επιτρέπεται να βρίσκονται και να παραμένουν στην περιοχή του πάγκου.

7.4 Ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή μπορούν να πάνε στο τραπέζι της γραμματείας στη διάρκεια του παιχνιδιού προκειμένου να ζητήσουν στατιστικές πληροφορίες μόνο εάν η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο του αγώνος σταματημένο.

7.5 Είτε ο προπονητής είτε ο βοηθός προπονητή αλλά μόνο ένας σε οποιαδήποτε χρονική στιγμή επιτρέπεται να παραμένει όρθιος στη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτοί μπορούν να απευθύνονται προφορικά στους παίκτες στη διάρκεια του παιχνιδιού με την προϋπόθεση ότι παραμένουν στα όρια του πάγκου τους. Ο βοηθός προπονητή δεν θα απευθύνεται στους διαιτητές.

7.6 Αν υπάρχει βοηθός προπονητή, το όνομα του πρέπει να καταχωρείται στο φύλλο αγώνα πριν την έναρξη του αγώνα (η υπογραφή του δεν είναι απαραίτητη). Αυτός θα αναλάβει όλα τα καθήκοντα και τις εξουσίες του προπονητή, αν για οποιοδήποτε λόγο, αυτός δεν είναι ικανός να συνεχίσει.

7.7 Όταν ο αρχηγός αφήνει τον αγωνιστικό χώρο, ο προπονητής θα ενημερώνει τον διαιτητή για το νούμερο του παίκτη που θα εκτελεί χρέη αρχηγού, στον αγωνιστικό χώρο.

7.8 Ο αρχηγός μπορεί να ενεργεί σαν παίκτης-προπονητής, αν δεν υπάρχει προπονητής ή αυτός δεν είναι σε θέση να συνεχίσει και δεν υπάρχει βοηθός προπονητή καταχωρημένος στο φύλλο αγώνος (ή ο δεύτερος εκ των αναφερομένων δεν είναι σε θέση να συνεχίσει). Αν ο αρχηγός πρέπει να εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο, μπορεί να συνεχίσει να ενεργεί σαν προπονητής. Όμως, αν πρέπει να αποχωρήσει λόγω σφάλματος αποκλεισμού ή αν δεν είναι ικανός να ενεργεί σαν προπονητής, εξ' αιτίας τραυματισμού, ο αντικαταστάτης του σαν αρχηγός μπορεί να τον αντικαταστήσει σαν προπονητή.

7.9 Ο προπονητής θα υποδεικνύει το σουτέρ των ελευθέρων βολών της ομάδας του, σε όλες τις περιπτώσεις όπου ο εκτελεστής των ελευθέρων βολών δεν καθορίζεται από τους κανονισμούς.

ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΕΤΑΡΤΟΣ - ΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.

ΑΡΘΡΟ 8: Αγωνιστικός χρόνος, ισόπαλο Αποτέλεσμα και παρατάσεις.

8.1 Το παιχνίδι θα αποτελείται από 4 περιόδους των 10 λεπτών.

8.2 Πρέπει να υπάρχει διάλειμμα του παιχνιδιού 20 λεπτά πριν την προγραμματισμένη έναρξη του αγώνα.

8.3 Πρέπει να υπάρχουν τα διαλείμματα των 2 λεπτών, μεταξύ πρώτης και δεύτερης (πρώτο ημίχρονο) και τρίτης και τέταρτης περιόδου (δεύτερο ημίχρονο) και πριν από κάθε παράταση.

8.4 Πρέπει να υπάρχει διάλειμμα ημιχρόνου του παιχνιδιού, 15 λεπτών.

8.5 Το διάλειμμα του παιχνιδιού αρχίζει:

- 20 λεπτά πριν την προγραμματισμένη έναρξη του παιχνιδιού.
- Όταν ηχήσει η κόρνα της λήξης της περιόδου.

8.6 Το διάλειμμα του παιχνιδιού τελειώνει:

- Στην αρχή της πρώτης περιόδου, όταν η μπάλα αφήνει το χέρι/α του διαιτητή (Crew chief), στη διαδικασία του πετάγματος για tap-off.
- Στην αρχή όλων των άλλων περιόδων, όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει.

8.7 Αν το αποτέλεσμα είναι ισόπαλο στο τέλος της τετάρτης περιόδου, ο αγώνας θα συνεχίζεται με τόσες παρατάσεις 5 λεπτών, όσες είναι αναγκαίες για να σπάσει η ισοπαλία.

Εάν το συνολικό σκορ και για τις δύο ομάδες για μια σειρά 2 αγώνων, εντός και εκτός έδρας, είναι ισόπαλο μετά το τέλος του 2ου αγώνα, αυτός ο αγώνας θα συνεχιστεί με τόσες παρατάσεις όσες απαιτούνται μέχρι να σπάσει η ισοπαλία.

8.8 Εάν ένα σφάλμα διαπράττεται ταυτόχρονα ή αμέσως πριν τη λήξη της περιόδου, οποιαδήποτε ελεύθερη βολή (-ές) θα εκτελεστούν μετά τη λήξη του αγωνιστικού χρόνου.

8.9 Εάν μία επιπλέον περίοδος απαιτείται σαν αποτέλεσμα της/ων ελεύθερης βολής/ων τότε όλα τα σφάλματα που διαπράττονται μετά τη λήξη της περιόδου θα θεωρούνται ως σφάλματα διαλείμματος και η/οι ελεύθερη/ες βολή/ές θα εκτελούνται πριν την έναρξη της παράτασης.

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

9.1 Η πρώτη περίοδος ξεκινά όταν η μπάλα αφήνει το/α χέρι/α του διαιτητή (Crew chief), στη διαδικασία του tap - off.

9.2 Όλες οι άλλες περίοδοι ξεκινούν όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει.

9.3 Ο αγώνας δε μπορεί να αρχίσει αν μία από τις δύο ομάδες δε βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο με 5 παίκτες, έτοιμους να αγωνιστούν.

9.4 Για όλους τους αγώνες, η ομάδα που αναγράφεται πρώτη στο πρόγραμμα (γηπεδούχος ομάδα) θα καταλαμβάνει τον πάγκο και το δικό της καλάθι που βρίσκονται αριστερά της γραμματείας, όπως αντικρίζουμε τον αγωνιστικό χώρο.

Ωστόσο, εάν οι 2 ομάδες συμφωνούν, μπορούν να αλλάξουν αμοιβαία τους πάγκους ή/και τα καλάθια.

9.5 Πριν την πρώτη και τρίτη περίοδο οι ομάδες δικαιούνται να προθερμαίνονται στο μισό του αγωνιστικού χώρου, στο οποίο βρίσκεται το καλάθι των αντίπαλων.

9.6 Οι ομάδες θα ανταλλάξουν καλάθια για το δεύτερο ημίχρονο.

9.7 Σε όλες τις παρατάσεις, οι ομάδες θα συνεχίσουν να αγωνίζονται στα ίδια καλάθια, όπως στην τέταρτη περίοδο.

9.8 Μία περίοδος, παράταση ή το παιχνίδι θα τελειώνει όταν ηχήσει η κόρνα της λήξης του αγωνιστικού χρόνου. Όταν υπάρχει διαθέσιμος περιμετρικός φωτισμός του ταμπλό, τότε το φώς υπερισχύει χρονικά του ήχου της κόρνας λήξης του παιχνιδιού.

ΑΡΘΡΟ 10: Κατάσταση της μπάλας.

10.1 Η μπάλα μπορεί να είναι, ζωντανή ή νεκρή.

10.2 Η μπάλα ζωντανεύει όταν:

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

10.3 Η μπάλα νεκρώνει όταν:

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

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

- Η μπάλα, η οποία είναι σε πτήση σε προσπάθεια για καλάθι και:
  - Ένας διαιτητής σφυρίξει.
  - Ηχήσει το σήμα της λήξης του αγώνα στο τέλος της περιόδου.
  - Ηχήσει η συσκευή των 24" (shot clock).
- Η μπάλα είναι σε πορεία προς το καλάθι από ελεύθερη βολή και ένας διαιτητής σφυρίζει για καταστρατήγηση του κανονισμού, εκτός από τον παίκτη που εκτελεί την ελεύθερη βολή.
- Ένας παίκτης διαπράττει σφάλμα έναντι οποιουδήποτε αντιπάλου, ενώ η μπάλα είναι ακόμα στον έλεγχο του αντιπάλου, ο οποίος κάνει προσπάθεια για επίτευξη καλαθιού και οποίος ολοκληρώνει την προσπάθεια του αυτή, με μία συνεχή κίνηση, η οποία άρχισε πριν γίνει το σφάλμα.

  Αυτή η διάταξη δεν θα εφαρμοστεί και το καλάθι δεν θα μετρήσει εάν
  - Ένας διαιτητής σφυρίζει και γίνει μία εντελώς νέα προσπάθεια.
  - στη διάρκεια μιας συνεχόμενης κίνησης του παίκτη σε προσπάθεια για καλάθι, το χρονόμετρο του αγώνος ηχήσει για το τέλος μιας περιόδου ή ηχήσει η συσκευή των 24" (clock shot).

ΑΡΘΡΟ 11: Θέση παίκτη και διαιτητή.

11.1 Η θέση ενός παίκτη καθορίζεται από το σημείο που το αμαξίδιο του αγγίζει το έδαφος.

11.2 Η θέση ενός **διαιτητή**, προσδιορίζεται κατά τον ίδιο τρόπο, όπως και του παίκτη. Όταν η μπάλα αγγίζει έναν διαιτητή, είναι το ίδιο σαν να ακουμπά το δάπεδο στο σημείο όπου πατά ο διαιτητής. Όταν αυτός είναι στον αέρα, για ένα άλμα, διατηρεί την ίδια κατάσταση που είχε όταν για τελευταία φορά άγγιξε το δάπεδο.

ΑΡΘΡΟ 12: Tap - Off και εναλλασσόμενη κατοχή.

12.1 Ορισμός tap – off.

12.1.1 **Tap – off** γίνεται όταν ένας διαιτητής πετά τη μπάλα στον κεντρικό κύκλο μεταξύ δύο αντιπάλων παικτών, στην έναρξη της πρώτης περιόδου.

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

12.2 Διαδικασία tap - off.

12.2.1 Κάθε παίκτης που συμμετέχει στο tap – off, θα πρέπει να έχει το αμαξίδιό του μέσα στο ημικύκλιο, προς την πλευρά του καλαθιού της ομάδας του, με τη μία ρόδα κοντά στην κεντρική γραμμή του κύκλου.

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

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

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

12.2.5 Κανείς εκ των δύο συμμετεχόντων στο tap-off δε θα εγκαταλείψει τη θέση του, μέχρι η μπάλα να κτυπηθεί νομίμως.

12.2.6 Κανείς εκ των δύο συμμετεχόντων στο tap-off δε μπορεί να πιάσει τη μπάλα ή να την αγγίξει, περισσότερο από δύο φορές, έως ότου αυτή αγγίξει έναν από τους παίκτες που δε μετέχουν στο tap – off ή το δάπεδο.

12.2.7 Αν η μπάλα δεν κτυπηθεί από τουλάχιστον έναν από τους μετέχοντες, το tap - off πρέπει να επαναληφθεί.

12.2.8 Κανένα μέρος του σώματος άλλων παικτών ή των αμαξιδίων τους, που δε μετέχουν στο tap – off, δεν επιτρέπεται να είναι επάνω ή μέσα από τη γραμμή του κύκλου (κυλίνδρου), προτού κτυπηθεί η μπάλα.

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

12.3 Περιπτώσεις tap - off.

Μία περίπτωση tap – off συμβαίνει όταν:

- Σφυριχτεί εμπλοκή της μπάλας.
- Η μπάλα καταλήγει εκτός ορίων και οι διαιτητές διαφωνούν ή έχουν αμφιβολία για τον τελευταίο παίκτη που την άγγιξε.
- Κατά τη διάρκεια ανεπιτυχούς, τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής, συμβεί εκατέρωθεν παράβαση.
- Ζωντανή μπάλα σφηνώσει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό (εξαιρείται η περίπτωση μεταξύ των ελευθέρων βολών και μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή ακολουθείται από επαναφορά στην προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από τη γραμματεία).
- Η μπάλα νεκρώνει όταν καμία ομάδα δεν είχε την κατοχή της ή δεν την δικαιούται.
- Μετά την ακύρωση ισοδύναμων ποινών εναντίων και των δύο ομάδων, δεν υπάρχουν άλλες εναπομείναντες ποινές σφαλμάτων για εκτέλεση και καμία ομάδα δεν είχε την κατοχή της μπάλας ή το δικαίωμα κατοχής πριν το πρώτο σφάλμα ή την παράβαση.
- Όλες οι περίοδοι, εκτός της πρώτης, πρόκειται να αρχίσουν.

12.4 Ορισμός εναλλασσόμενης κατοχής.

12.4.1 Η εναλλασσόμενη κατοχή είναι η μέθοδος που ξαναζωντανεύει τη μπάλα με επαναφορά, αντί του tap-off.

12.4.2 Η εναλλασσόμενη κατοχή:

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

12.5 Διαδικασία εναλλασσόμενης κατοχής.

12.5.1 Σε όλες τις περιπτώσεις tap-off οι ομάδες θα εναλλάσσουν την κατοχή της μπάλας με επαναφορά της, από θέση εκτός ορίων από το πλησιέστερο σημείο στο οποίο συνέβη το tap-off.

12.5.2 Η ομάδα που δεν αποκτά τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο μετά το tap – off, θα ξεκινά τη διαδικασία της πρώτης εναλλασσόμενης κατοχής.

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

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

12.5.5 Η παράβαση από μία ομάδα κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης της εναλλασσόμενης κατοχής, έχει σαν αποτέλεσμα την απώλεια της εναλλασσόμενης κατοχής. Η κατεύθυνση του βέλους της εναλλασσόμενης κατοχής θα αντιστραφεί αμέσως, υποδεικνύοντας ότι η αντίπαλη ομάδα που έκανε την παράβαση θα έχει το δικαίωμα της εναλλασσόμενης κατοχής στην επόμενη περίπτωση tap - off. Το παιχνίδι θα ξαναρχίσει με τη χορήγηση της μπάλας στους αντιπάλους από την αντίπαλη ομάδα που διέπραξε την παράβαση, για μία επαναφορά από το αρχικό σημείο παράβασης της επαναφοράς.

12.5.6 Ένα σφάλμα από οποιοδήποτε ομάδα:

- Πριν την έναρξη όλων των περιόδων, εκτός της πρώτης ή
- Στη διάρκεια της επαναφοράς της εναλλασσόμενης κατοχής.

δεν προκαλεί απώλεια της επαναφοράς της μπάλας λόγο της εναλλασσόμενης κατοχής για την ομάδα που τη δικαιούται.

ΑΡΘΡΟ 13: Πώς παίζεται η μπάλα.

13.1 Ορισμός.

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

13.2 Κανόνας

Η σκόπιμη προώθηση της μπάλας με το αμαξίδιο, κλοτσώντας ή σταματώντας με οποιοδήποτε μέρος του ποδιού ή το κτύπημά της με γροθιά, είναι παράβαση.

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

Η καταστρατήγηση του Άρθρου 13.2 αποτελεί παράβαση.

ΑΡΘΡΟ 14: Έλεγχος της μπάλας.

14.1 Ορισμός.

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

14.1.2 Ο έλεγχος της μπάλας για την ομάδα συνεχίζεται όταν:

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

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

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

14.1.4 Είναι παράβαση για ένα παίκτη που έχει τον έλεγχο της μπάλας ή προσπαθεί να αποκτήσει τον έλεγχό της, να:

14.1.4.1 Αγγίξει το έδαφος με οποιοδήποτε μέρος του σώματός του, εκτός του/ων χεριού/ών ή

14.1.4.2 Να γέρνει τόσο πολύ, είτε το μπροστινό είτε το πίσω μέρος του αμαξιδίου, ώστε οποιοδήποτε μέρος αυτού, εκτός από τον τροχό/ους ροδάκι/α, να αγγίζουν το έδαφος.

ΑΡΘΡΟ 15: Παίκτης σε προσπάθεια για σουτ.

15.1 Ορισμός.

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

Ένα **κτύπημα** (tap) είναι όταν η μπάλα κατευθύνεται με το χέρι/α, προς το αντίπαλο καλάθι.

Το κτύπημα (tap) θεωρείται επίσης προσπάθεια για σουτ.

15.1.2 **Η προσπάθεια για σουτ:**

- **Ξεκινά** όταν ο παίκτης αρχίζει μία συνεχόμενη κίνηση, συνήθως πριν από την απελευθέρωση της μπάλας και σύμφωνα με την κρίση του διαιτητή, έχει αρχίσει μία προσπάθεια να πετύχει καλάθι, πετώντας την, ή κτυπώντας τη μπάλα προς το αντίπαλο καλάθι.
- **Τελειώνει** όταν η μπάλα έχει αφήσει το χέρι/α του παίκτη και το σουτ ολοκληρωθεί, (π.χ. το χέρι/α του παίκτη ολοκληρώνουν την κίνηση στην κατεύθυνση του εδάφους, το αμαξίδιο ή στην περίπτωση που το χέρι είναι κάτω από τον αγκώνα, αγγίξει το καλάθι).

Μπορεί το χέρι/α του παίκτη, ο οποίος είναι σε προσπάθεια να πετύχει καλάθι, να συγκρατείται από αντίπαλο, έτσι ώστε, να παρεμποδίζεται από το να πετύχει καλάθι, παρ' όλα αυτά, θεωρείται από τον διαιτητή ότι είναι σε προσπάθεια για καλάθι. Στην περίπτωση αυτή δεν είναι απαραίτητο η μπάλα να φύγει από τα χέρι/α του παίκτη.

Δεν υπάρχει καμία σχέση μεταξύ του αριθμού των νόμιμων ωθήσεων που έγιναν στο αμαξίδιο, και της προσπάθειας για σουτ.

15.1.3 Η **συνεχής κίνηση** στην προσπάθεια για σουτ:

- Ξεκινά όταν η μπάλα αναπαυθεί στο χέρι/α του παίκτη και η κίνηση για σκοράρισμα, συνήθως προς τα επάνω, έχει αρχίσει.
- Μπορεί να συμπεριλαμβάνει το βραχίονα/ες του παίκτη, την κίνηση του σώματός του, ή/και την κίνηση του αμαξιδίου του, στην προσπάθειά του να πετύχει καλάθι.

- Τελειώνει όταν η μπάλα έχει αφήσει το/α χέρι/α του παίκτη και το σουτ ολοκληρωθεί, (π.χ. το χέρι/α του παίκτη ολοκληρώνουν την κίνηση στην κατεύθυνση του εδάφους, το αμαξίδιο ή στην περίπτωση που το χέρι είναι κάτω από τον αγκώνα, αγγίξει το καλάθι) ή εάν γίνει μία εντελώς νέα προσπάθεια για σουτ.
- Όταν ένας παίκτης που βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι και αφού του γίνει φάουλ, πασάρει τη μπάλα, δεν θεωρείται πλέον ότι βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι.

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

Ορισμός.

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

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

16.2 Κανόνας

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

- Σουτ που ελευθερώνεται από την ελεύθερη βολή, μετρά για 1 πόντο.
- Σουτ που ελευθερώνεται από την περιοχή των 2 πόντων μετρά για 2 πόντους.
- Σουτ που ελευθερώνεται από την περιοχή των 3 πόντων μετρά για 3 πόντους.

Σχόλιο: Οι 2 μεγάλες ρόδες πρέπει να είναι στην περιοχή των 3 πόντων. Πχ. Οι μικρές ρόδες και τα ροδάκια μπορεί να είναι πάνω ή μέσα στην περιοχή των 3 πόντων.

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

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

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

16.2.5 Το χρονόμετρο του αγώνος θα πρέπει να δείχνει 0:00:3 (3 δέκατα του δευτερολέπτου) ή περισσότερα για ένα παίκτη ώστε να αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας μετά από επαναφορά ή από ριμπάουντ μετά από την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή προκειμένου να επιχειρήσει ένα σουτ για καλάθι. Εάν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 0:00:2 ή 0:00:1, ο μόνος τρόπος επίτευξης μια καλαθιάς είναι με άγγιγμα (tapping) της μπάλας.

ΑΡΘΡΟ 17: Επαναφορά.

17.1 Ορισμός

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

17.2 Διαδικασία.

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

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

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

17.2.3 Στις ακόλουθες περιπτώσεις η επακόλουθη επαναφορά θα γίνεται από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας:

- Στην έναρξη όλων των περιόδων, εκτός της πρώτης.
- Μετά από ελεύθερη βολή/ές, σαν αποτέλεσμα καταλογισμού τεχνικού σφάλματος, αντιαθλητικού ή σφάλματος αποκλεισμού.

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

17.2.4 Όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο, στην τετάρτη περίοδο και σε κάθε παράταση, μετά από τάιμ άουτ που χορηγήθηκε στην ομάδα που έχει το δικαίωμα της κατοχής της μπάλας από το πίσω γήπεδό της, η επακόλουθη επαναφορά θα χορηγείται από τη γραμμή επαναφοράς, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, στο εμπρός γήπεδο της ομάδας.

17.2.5 Μετά από προσωπικό σφάλμα παίκτη της ομάδας που έχει τον έλεγχο μιας ζωντανής μπάλας ή από ομάδα που δικαιούται να την επαναφέρει, η επαναφορά που ακολουθεί θα πρέπει να χορηγείται από το πλησιέστερο σημείο που έγινε η καταστρατήγηση.

17.2.6 Οποτεδήποτε σημειωθεί καλάθι, ή ελεύθερη βολή που δεν θα μετρήσουν, η επακόλουθη επαναφορά θα γίνει από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.

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

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

17.3 Κανόνας

17.3.1 Ο παίκτης που εκτελεί την επαναφορά, δεν θα:

- Διαθέτει περισσότερα από 5 δευτερόλεπτα προτού ελευθερώσει τη μπάλα.
- Αγγίζει τον αγωνιστικό χώρο ενώ κρατά την μπάλα στο χέρι (-α) του.
- Προκαλεί την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων, αφού αυτή έχει ελευθερωθεί στη διάρκεια της επαναφοράς.
- Αγγίζει την μπάλα εντός του αγωνιστικού χώρου, προτού αυτή αγγιχτεί από άλλο παίκτη.

- Προκαλεί την απευθείας είσοδο της μπάλας στο καλάθι.
- Κινείται από το σημείο επαναφοράς που υποδεικνύεται πίσω από την γραμμή ορίων, πλαγίως σε μία ή δύο κατευθύνσεις, υπερβαίνοντας συνολικά το ένα μέτρο πριν ελευθερώσει τη μπάλα. Ωστόσο, αυτός επιτρέπεται να κινείται πίσω και κάθετα προς την γραμμή τόσο, όσο οι συνθήκες το επιτρέπουν.

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

- Έχει/ουν οποιοδήποτε μέλος/η του σώματός τους ή του αμαξιδίου του, επάνω από τη γραμμή των ορίων, πριν η μπάλα διασχίσει τη γραμμή αυτή.
- Βρίσκεται σε απόσταση μικρότερη του 1 m από τον παίκτη που κάνει την επαναφορά όταν η εκτός γραμμής, ελεύθερη εμποδίων περιοχή, είναι μικρότερη των 2 m.
- Ένας επιτιθέμενος παίκτης, δεν επιτρέπεται να εισέλθει στον περιοριστικό χώρο, στην διάρκεια μιας επαναφοράς από εκτός ορίων, πριν η μπάλα τεθεί στην διάθεση του παίκτη για επαναφορά. (αρθρ. 26.1.1)

Καταστρατήγηση του άρθρου 17.3 είναι παράβαση.

17.4 Ποινή

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

ΑΡΘΡΟ 18: Χορήγηση τάϊμ άουτ

18.1 Ορισμός.

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

18.2 Κανόνας.

18.2.1 Κάθε τάϊμ άουτ διαρκεί 1 λεπτό.

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

18.2.3 Μία ευκαιρία για τάϊμ άουτ αρχίζει όταν:

- Και για τις δύο ομάδες, όταν η μπάλα νεκρώνει, το χρονόμετρο του παιχνιδιού είναι σταματημένο και ο διαιτητής έχει τελειώσει την επικοινωνία του με τη γραμματεία.
- Και για τις δύο ομάδες, όταν η μπάλα νεκρώνει μετά από πετυχημένη, τελευταία ή μοναδική, ελεύθερη βολή.
- Για την ομάδα που δεν σκόραρε, εάν ένα καλάθι σημειωθεί.

18.2.4 Μία ευκαιρία για τάϊμ άουτ τελειώνει όταν η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη για επαναφορά από θέση εκτός ορίων ή για την εκτέλεση της πρώτης ή μοναδικής ελεύθερης βολής.

18.2.5 Σε κάθε ομάδα μπορούν να χορηγηθούν:

- 2, τάϊμ άουτ στη διάρκεια του πρώτου ημιχρόνου,
- 3 τάϊμ άουτ στη διάρκεια του δευτέρου ημιχρόνου, με μέγιστο αριθμό 2 εξ αυτών των τάϊμ άουτ στα τελευταία 2 λεπτά του δευτέρου ημιχρόνου,
- 1 τάιμ άουτ στη διάρκεια κάθε παράτασης.

18.2.6 Αχρησιμοποίητα τάϊμ άουτ δεν μεταφέρονται στο επόμενο ημίχρονο ή παράταση.

18.2.7 Το τάϊμ άουτ χρεώνεται στην ομάδα της οποίας ο προπονητής, πρώτος υπέβαλλε το αίτημα, εκτός αν το τάϊμ άουτ χορηγήθηκε μετά από καλάθι που πέτυχαν οι αντίπαλοι, χωρίς να έχει καταλογιστεί σφάλμα ή παράβαση.

18.2.8 Ένα τάϊμ άουτ δεν θα επιτρέπεται στην ομάδα που σκόραρε όταν το χρονόμετρο του παιχνιδιού δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στην τέταρτη περίοδο και σε κάθε παράταση και μετά από πετυχημένη καλαθιά, εκτός κι εάν ένας διαιτητής έχει σταματήσει το παιχνίδι.

18.3 Διαδικασία

18.3.1 Μόνο ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή έχει το δικαίωμα να ζητήσει τάϊμ άουτ. Αυτό θα το κάνει έχοντας εξασφαλίσει οπτική επαφή με τον σημειωτή ή πηγαίνοντας στο τραπέζι της γραμματείας, ζητώντας του καθαρά τάϊμ άουτ, κάνοντας το σχετικό σήμα με τα χέρια του.

18.3.2 Η αίτηση για τάϊμ άουτ, μπορεί να ακυρωθεί μόνο πριν ηχήσει η κόρνα του σημειωτή, για το συγκεκριμένο αίτημα.

18.3.3 Η περίοδος του τάϊμ άουτ:

- Αρχίζει, όταν ο διαιτητής σφυρίξει και κάνει το σήμα του τάϊμ άουτ.
- Τελειώνει, όταν ο διαιτητής σφυρίξει και γνέψει στις ομάδες να επιστρέψουν στον αγωνιστικό χώρο.

18.3.4 Αμέσως μόλις αρχίσει η ευκαιρία για τάϊμ άουτ, ο σημειωτής θα δείξει στους διαιτητές, ηχώντας την κόρνα του, ότι μία ομάδα έχει ζητήσει τάϊμ άουτ.

Αν μπει καλάθι σε βάρος της ομάδας που ζήτησε το τάϊμ άουτ, ο χρονομέτρης θα σταματήσει αμέσως το χρονόμετρο του παιχνιδιού και θα ηχήσει την κόρνα του.

18.3.5 Κατά τη διάρκεια του τάϊμ άουτ και κατά τη διάρκεια διαλείμματος του παιχνιδιού πριν την έναρξη της δεύτερης, τέταρτης περιόδου και κάθε παράτασης οι παίκτες πρέπει να μένουν στην περιοχή του time out και τα μέλη του πάγκου της ομάδας μπορούν να εισέρχονται στον αγωνιστικό χώρο, υπό τον όρο ότι αυτοί παραμένουν κοντά στην περιοχή του time out.

18.3.6 Εάν το αίτημα για τάϊμ άουτ γίνει από οποιαδήποτε ομάδα, αφότου η μπάλα είναι στη διάθεση του σουτέρ των ελευθέρων βολών για την πρώτη ή μοναδική ελεύθερη βολή, το τάϊμ άουτ θα χορηγείται εάν:

- Η τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή είναι πετυχημένη.
- Η τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή ακολουθείται από επαναφορά από εκτός ορίων, από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.
- Ένα σφάλμα καταλογισθεί μεταξύ των ελευθέρων βολών. Σε αυτή την περίπτωση, η ελεύθερη βολή/ές θα ολοκληρώνονται και το τάϊμ άουτ θα επιτρέπεται πριν την χορήγηση της ποινής για το νέο σφάλμα.
- Ένα σφάλμα καταλογισθεί πριν η μπάλα ζωντανέψει μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Σε αυτή την περίπτωση, το τάϊμ άουτ θα επιτρέπεται πριν την χορήγηση της ποινής για το νέο σφάλμα.
- Μία παράβαση καταλογισθεί πριν η μπάλα ζωντανέψει, μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Σε αυτή την περίπτωση, το τάϊμ άουτ θα επιτρέπεται πριν τη χορήγηση της επαναφοράς από εκτός ορίων.

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

ΑΡΘΡΟ 19: Αντικατάσταση

19.1 Ορισμός

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

19.2. Κανόνας

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

19.2.2 Η ευκαιρία για αντικατάσταση αρχίζει όταν:

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

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

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

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

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

19.3 Διαδικασία

19.3.1 Μόνο ένας αναπληρωματικός έχει το δικαίωμα να ζητήσει αντικατάσταση. Αυτός (όχι ο προπονητής ή ο βοηθός προπονητή) θα πάει στο τραπέζι της γραμματείας, ζητώντας ξεκάθαρα αντικατάσταση, κάνοντας το σχετικό σήμα με τα χέρια του ή θα καθίσει στην καρέκλα των αντικαταστάσεων. Θα πρέπει να είναι έτοιμος να αγωνιστεί αμέσως.

19.3.1 Η αίτηση αντικατάστασης μπορεί να ακυρωθεί, μόνο πριν ηχήσει η κόρνα του σημειωτή για την αντικατάσταση.

19.3.2 Αμέσως μόλις αρχίσει μια ευκαιρία για αντικατάσταση, ο σημειωτής θα ηχήσει την κόρνα του ειδοποιώντας τους διαιτητές, δείχνοντάς τους ότι έχει γίνει ένα αίτημα για αντικατάσταση.

19.3.3 Ο αντικαταστάτης θα παραμείνει εκτός ορίων μέχρις ότου ο διαιτητής σφυρίξει, δείξει το σήμα της αντικατάστασης και να του γνέψει να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο.

19.3.4 Ο αναπληρωματικός θα παραμένει εκτός αγωνιστικού χώρου μέχρι ο διαιτητής σφυρίξει, δίνοντας το σήμα της αλλαγής **και γνέφοντας του να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο.**

19.3.5 Ο παίκτης που έχει αντικατασταθεί επιτρέπεται να πάει απευθείας στον πάγκο της ομάδας του χωρίς να το αναφέρει ούτε στο σημειωτή ούτε στο διαιτητή.

19.3.6 Οι αντικαταστάσεις θα πρέπει να ολοκληρώνονται το συντομότερο δυνατόν. Παίκτης που έχει διαπράξει 5 σφάλματα ή έχει αποκλειστεί, θα πρέπει να αντικατασταθεί αμέσως (περίπου σε 30 δευτερόλεπτα). Εάν, κατά την κρίση των διαιτητών υπάρχει καθυστέρηση του παιχνιδιού, ένα τάϊμ άουτ θα χρεώνεται στην υπαίτια ομάδα. Εάν η ομάδα δεν έχει άλλα διαθέσιμα τάϊμ άουτ, ένα τεχνικό σφάλμα για καθυστέρηση του παιχνιδιού δύναται να χρεωθεί εναντίον του προπονητή, καταγεγραμμένο ως (B).

19.3.7 Αν ζητηθεί αντικατάσταση στη διάρκεια ενός τάϊμ άουτ ή στη διάρκεια ενός διαλλείματος του παιχνιδιού, διαφορετικό από αυτό του ημιχρόνου, ο αντικαταστάτης πρέπει να το αναφέρει στο σημειωτή, πριν εισέλθει στον αγώνα.

19.3.8 Εάν ο σουτέρ των ελευθέρων βολών πρέπει να αντικατασταθεί διότι αυτός:

- Τραυματίστηκε
- Έχει διαπράξει 5 σφάλματα
- Έχει αποβληθεί

Η/Οι ελεύθερη/ες βολή/ές πρέπει να εκτελεστούν από τον αντικαταστάτη του που δεν δύναται να αντικατασταθεί ξανά μέχρις ότου κυλήσει κάποιο χρονικό διάστημα στο χρονόμετρο του παιχνιδιού.

19.3.9 Εάν το αίτημα για αλλαγή γίνει από οποιαδήποτε ομάδα, αφότου η μπάλα είναι στη διάθεση του σουτέρ για την εκτέλεση της πρώτης ή μοναδικής ελεύθερης βολής, η αλλαγή θα χορηγηθεί εάν:

- Η τελευταία ή μοναδική βολή είναι πετυχημένη.
- Η τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή ακολουθείται από επαναφορά εκτός ορίων, από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.
- Ένα σφάλμα καταλογίζεται μεταξύ των ελευθέρων βολών. Σε αυτή την περίπτωση, η ελεύθερη βολή/ές θα ολοκληρωθεί/ούν και η αντικατάσταση θα επιτραπεί πριν την εκτέλεση της ποινής του νέου σφάλματος.
- Ένα σφάλμα καταλογίζεται πριν η μπάλα ζωντανέψει μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Σε αυτή την περίπτωση, η αντικατάσταση θα επιτραπεί πριν την εκτέλεση της ποινής του νέου σφάλματος.
- Μία παράβαση καταλογιστεί πριν η μπάλα ζωντανέψει μετά την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή. Σε αυτή την περίπτωση, η αντικατάσταση θα επιτραπεί πριν την χορήγηση της επαναφοράς.

Στην περίπτωση σετ ελευθέρων βολών, ή/και κατοχής της μπάλας που προέρχονται από περισσότερες της 1 ποινής, κάθε σετ θα εξετάζεται διαφορετικά.

19.3.10 Από τη στιγμή που η αντικατάσταση έχει ολοκληρωθεί (στον παίκτη έχει γίνει σχετικό σήμα από ένα διαιτητή να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο), ο βοηθός σημειωτή (βλ Άρθρο 48.5) θα επαληθεύσει ότι ο συνολικός αριθμός του classification δεν υπερβαίνει το νόμιμο όριο (βλ Άρθρο 51.2). Εάν αυτός καθορίσει ότι το όριο των 14 πόντων έχει ξεπεραστεί, θα ενημερώσει το σημειωτή που, με τη σειρά του, θα πληροφορήσει ηχώντας το ηχητικό του σήμα, το διαιτητή, στην επόμενη φάση του παιχνιδιού εάν οι αντίπαλοι (επιτιθέμενη ομάδα) έχουν τον

έλεγχο της μπάλας ή αυτόματα εάν η ομάδα που κάνει παράβαση, έχει τον έλεγχο της μπάλας.

ΑΡΘΡΟ 20: Απώλεια αγώνα λόγω υπαιτιότητας

20.1 Κανόνας

Μία ομάδα θα χάνει τον αγώνα λόγω υπαιτιότητας, αν:

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

20.2 Ποινή

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

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

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

ΑΡΘΡΟ 21: Απώλεια αγώνα λόγω αδυναμίας

21.1 Κανόνας

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

21.2 Ποινή

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

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

ΚΑΝΟΝΑΣ ΠΕΜΠΤΟΣ – ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ.

ΑΡΘΡΟ 22: Παραβάσεις

22.1 Ορισμός

Μία παράβαση είναι μία καταστρατήγηση των κανονισμών.

22.2 Ποινή

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

ΑΡΘΡΟ 23: Παίκτης εκτός ορίων και μπάλα εκτός ορίων.

23.1 Ορισμός.

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

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

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

23.2 Κανόνας.

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

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

23.2.3 Εάν ένας παίκτης αγγίξει εκτός ορίων ή το πίσω γήπεδο του, στη **διάρκεια** εμπλοκής της μπάλας, τότε μια διαδικασία tap-off υπάρχει.

23.2.4 Εάν ένας παίκτης σκόπιμα πετάξει ή χτυπήσει την μπάλα σε αντίπαλο, προκαλώντας την έξοδό της εκτός ορίων, η μπάλα θα χορηγηθεί στους αντιπάλους, παρόλο που ο παίκτης της ομάδας αυτής είναι ο τελευταίος που την άγγιξε.

ΑΡΘΡΟ 24: Προώθηση (Dribbling).

24.1 Ορισμός.

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

24.1.2 Η **ντρίμπλα αρχίζει**, όταν ένας παίκτης, έχοντας αποκτήσει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας στον αγωνιστικό χώρο:

- Προωθεί τις μεγάλες ρόδες του αμαξιδίου του και ντριμπλάρει την μπάλα ταυτόχρονα, ή

24.1.3 Προωθεί με μία ή δύο ωθήσεις στις μεγάλες ρόδες του αμαξιδίου του ενώ η μπάλα αναπαύεται στους μηρούς του, όχι σφηνωμένα ανάμεσα από τα γόνατα, ή την κρατά στα χέρια του, ενώ ντριμπλάρει τη μπάλα.

Αυτή η ακολουθία μπορεί να επαναληφθεί όσο συχνά το επιθυμεί ο παίκτης ή

- Χρησιμοποιεί και τα δύο από τα παραπάνω, εναλλάξ ή .
- Πετά, κτυπά (tap) κυλά, ντριμπλάρει αυτή στο έδαφος ή την πετά σκόπιμα στο ταμπλό και την ξαναπιάνει πριν αγγίξει άλλον παίκτη.

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

24.1.5 Τα ακόλουθα δεν είναι ντρίμπλα:

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

ΑΡΘΡΟ 25: Βήματα (τρείς ωθήσεις) .

25.1 Ορισμός.

25.1.1. Ένας παίκτης μπορεί να κινηθεί με την ζωντανή μπάλα στο γήπεδο προς οποιαδήποτε κατεύθυνση μέσα στα ακόλουθα όρια:

- Ο αριθμός των ωθήσεων του αμαξιδίου ενός παίκτη ενώ κρατάει τη μπάλα δεν πρέπει να υπερβαίνει τις 2.
- Οποιεσδήποτε κινήσεις πίβοτ θεωρούνται μέρος της ντρίμπλας, και περιορίζονται σε 2 συνεχόμενες ωθήσεις του αμαξιδίου προς οποιαδήποτε κατεύθυνση, χωρίς να ντριμπλάρεται η μπάλα.

25.1.2 Το φρενάρισμα ενός τροχού χωρίς κίνηση του/των χεριού/-ών προς τα πίσω ή προς τα εμπρός δε συνιστά ώθηση

25.2 Η καταστρατήγηση αυτού του άρθρου, αποτελεί παράβαση.

ΑΡΘΡΟ 26: Τρία -3- δευτερόλεπτα.

26.1 Κανόνας

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

26.1.2 Ανοχές πρέπει να υπάρχουν για ένα παίκτη που:

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

26.1.3 Για να θεωρηθεί ότι ένας παίκτης είναι εκτός του περιοριστικού χώρου, θα πρέπει να τοποθετεί όλες τις ρόδες και τα ροδάκια του αμαξιδίου του, έξω από αυτόν.

ΑΡΘΡΟ 27: Παίκτης που φυλάσσεται στενά

27.1 Ορισμός

Ένας παίκτης που κρατά ζωντανή μπάλα στον αγωνιστικό χώρο, είναι στενά φυλασσόμενος, όταν ένας αντίπαλος βρίσκεται σε νόμιμη θέσης φρούρησης, σε απόσταση όχι μεγαλύτερη από 1 m.

27.2 Κανόνας

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

ΑΡΘΡΟ 28: Οκτώ -8- δευτερόλεπτα.

28.1 Κανόνας

28.1.1 Οποτεδήποτε:

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

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

- Η μπάλα, που δε βρίσκεται στον έλεγχο οποιουδήποτε παίκτη, αγγίζει το εμπρός γήπεδο.
- Η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από ένα επιτιθέμενο παίκτη που έχει όλες τις ρόδες και τα anti tip ροδάκια σε επαφή με το εμπρός γήπεδό του.
- Η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από ένα αμυνόμενο παίκτη που έχει μέρος του αμαξιδίου του σε επαφή με το δικό του πίσω γήπεδο.
- Η μπάλα αγγίζει ένα διαιτητή που έχει μέρος του σώματός του, στο εμπρός γήπεδο της ομάδας που έχει τον έλεγχο της μπάλας.
- Στη διάρκεια μιας ντρίμπλας από το πίσω γήπεδο στο εμπρός, όλες οι ρόδες και τα anti tip ροδάκια του ντριμπλέρ και η μπάλα είναι σε επαφή με το εμπρός γήπεδο.
- Ο ντριμπλέρ με το που περάσει όλες τις ρόδες και τα anti tip ροδάκια του αμαξιδίου του στο μπροστά γήπεδο:
  - Αναπαύσει τη μπάλα στο ένα ή και τα δύο του χέρια.
  - Τοποθετήσει τη μπάλα πάνω στα πόδια του.

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

- Μπάλας που έχει καταλήξει εκτός ορίων.
- Τραυματισμού παίκτη της ίδιας ομάδας.
- Διαδικασίας tap-off.
- Διπλού σφάλματος.
- Ακύρωσης ισοβαρών ποινών εναντίων και των δύο ομάδων.

28.1.4 Η περίοδος των οκτώ (8) δευτερολέπτων θα συνεχίζεται, με τον υπολειπόμενο χρόνο, όταν η ομάδα που προηγουμένως είχε την κατοχή της μπάλας, σκόπιμα πετά ή σφαλιαρίζει την μπάλα προς τον αντίπαλο, στο εμπρός γήπεδο, προκαλώντας την επιστροφή της στο πίσω γήπεδο.

ΑΡΘΡΟ 29: Είκοσι τέσσερα -24- δευτερόλεπτα

29.1 Κανόνας

29.1.1 Οποτεδήποτε:

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

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

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

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

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

- Εάν η μπάλα μπει στο καλάθι, δεν υπάρχει παράβαση, το σήμα των 24" (shot clock) θα αγνοηθεί και το καλάθι θα μετρήσει.
- Εάν η μπάλα αγγίξει τη στεφάνη και δεν μπει στο καλάθι, δεν υπάρχει παράβαση, το σήμα των 24" (shot clock) θα αγνοηθεί και ο αγώνας θα συνεχιστεί.
- Εάν η μπάλα αποτύχει να αγγίξει τη στεφάνη, υπάρχει παράβαση. Ωστόσο, εάν οι αντίπαλοι αποκτήσουν άμεσα και καθαρά έλεγχο της μπάλας, τότε το σήμα των 24" (shot clock) θα αγνοηθεί και ο αγώνας θα συνεχιστεί.

29.2 Διαδικασία.

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

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

Σε αυτές τις περιπτώσεις, η κατοχή της μπάλας θα χορηγείται στην ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας. Τότε

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

Ωστόσο, εάν το παιχνίδι σταματά από ένα διαιτητή για οποιοδήποτε βάσιμο λόγο που δεν σχετίζεται με καμία από τις δύο ομάδες, και σύμφωνα με την κρίση των διαιτητών, η ανανέωση της συσκευής των 24" (shot clock) θα έθετε του αντιπάλους σε μειονεκτική θέση, η συσκευή των 24" (shot clock) θα συνεχίσει από το σημείο στο οποίο είχε σταματήσει.

29.2.2 Η συσκευή των 24" (shot clock) θα ρυθμίζεται στα 24", οποτεδήποτε η επαναφορά χορηγείται στην αντίπαλη ομάδα μετά που το παιχνίδι σταμάτησε από έναν διαιτητή για καταλογισμό σφάλματος ή παράβασης που διαπράχθηκε από την ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας.

29.2.3 Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη του αντίπαλου καλαθιού, η συσκευή των 24" (shot clock) θα ρυθμίζεται στα:

- 24" δευτερόλεπτα, εάν η αντίπαλη ομάδα κερδίζει την κατοχή της μπάλας.
- 14" δευτερόλεπτα, εάν η ομάδα κερδίζει εκ νέου τον έλεγχο της μπάλας είναι η ίδια που είχε τον έλεγχο της μπάλας πριν η μπάλα αγγίξει την στεφάνη.

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

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

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

30.1 *Ορισμός*.

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

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

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

- Που έχει μέρος του <u>αμαξιδίου του ή τα χέρια του</u> σε επαφή με το πίσω γήπεδο ή
- Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει το πίσω γήπεδο αυτής της ομάδας.

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

Ωστόσο αυτό δεν εφαρμόζεται σε παίκτη που προερχόμενος από το εμπρός του γήπεδο, καθιερώνει μία νέα κατοχή, παρεμβαίνοντας σε πάσα μεταξύ αντιπάλων, κοντά στην κεντρική γραμμή, χωρίς να έχει τα χέρια του σε επαφή με τις ρόδες, μη μπορώντας να συγκρατήσει την ορμή του και αναγκαστικά δεν μπορεί να αποφύγει να επιστρέψει στο δικό του πίσω γήπεδο.

30.2 Κανόνας

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

30.3 Ποινή

30.3.1 Η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους για επαναφορά από εκτός ορίων στο δικό τους εμπρός γήπεδο, στο σημείο πλησιέστερα της παράβασης, εκτός ακριβώς πίσω από το ταμπλό.

ΑΡΘΡΟ 31: Lifting (ανύψωση)

31.1 Ορισμός – Lifting (ανύψωση)

31.1.1 **Lifting (ανύψωση)** είναι η ενέργεια ανύψωσης των γλουτών του παίκτη έτσι ώστε και τα δύο μάγουλα να μη βρίσκονται πλέον σε επαφή με το κάθισμα του αμαξιδίου ή το μαξιλάρι του αμαξιδίου - όπου αυτό χρησιμοποιείται - στην προσπάθεια του παίκτη να κερδίσει αθέμιτο πλεονέκτημα.

Ένας παίκτης δεν θα πρέπει να ανυψώνεται από το αμαξίδιό του προκειμένου να σουτάρει, να διεκδικήσει το ριμπάουντ, να πασάρει την μπάλα ή να προσπαθήσει να μπλοκάρει το σουτ ή την πάσα ενός αντιπάλου ή να προσπαθήσει να εξασφαλίσει την πάσα από συμπαίκτη του ή στη διάρκεια της διαδικασίας του tap-off στην έναρξη της πρώτης περιόδου.

31.1.2 Ο παίκτης δεν θα πρέπει να προκαλεί την ανύψωση (αναπήδηση) όλου του αμαξιδίου του από το έδαφος ενώ και τα δύο χέρια του μετακινούνται από τις πίσω ρόδες. (άλμα)

31.2 **Ποινή.**

31.2.1 Ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογίζεται εναντίον του επιτιθέμενου.

1 ελεύθερη βολή θα χορηγείται στους αντιπάλους, ακολουθούμενη από επαναφορά από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, εκτός εάν η ανύψωση (lifting) είναι αποτέλεσμα προσπάθειας για μπλοκ (τάπα) σε παίκτη που βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι.

31.2.2 Εάν η ανύψωση (lifting) είναι αποτέλεσμα προσπάθειας για μπλοκ (τάπα) στο σουτ σε παίκτη που βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι, ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογίζεται εναντίον του αμυνόμενου και σε αυτόν τον παίκτη που βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι θα χορηγούνται αριθμός ελεύθερης/ες βολής/ές ως ακολούθως:

Εάν το σουτ για καλάθι είναι επιτυχημένο, το καλάθι θα μετρά και μία (1) επιπλέον βολή θα χορηγείται ακολουθούμενη από επαναφορά από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.

- Εάν το σουτ από την περιοχή των δύο (2) πόντων είναι ανεπιτυχές, δύο (2) ελεύθερες βολές θα χορηγούνται ακολουθούμενες από επαναφορά από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας
- Εάν το σουτ από την περιοχή των τριών (3) πόντων είναι ανεπιτυχές, τρεις (3) ελεύθερες βολές θα χορηγούνται, ακολουθούμενες από επαναφορά από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.
- Εάν η ανύψωση (lifting) συμβαίνει με τη λήξη του αγωνιστικού χρόνου της περιόδου ή με τη λήξη των είκοσι τεσσάρων (24) δευτερολέπτων, ενώ η μπάλα

είναι ακόμη στο/α χέρι/α του και το σουτ είναι επιτυχημένο, το καλάθι δε θα μετρήσει και δύο (2) ή τρεις (3) βολές θα χορηγούνται, ακολουθούμενες από επαναφορά από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.

31.3 Μία **παράβαση** θα καταλογίζεται εναντίον του παίκτη όταν γέρνει προς τα εμπρός προσπαθώντας να πάρει τη μπάλα από το έδαφος κατά τέτοιο τρόπο που και τα δύο του «πίσω μάγουλα», ανυψώνονται τόσο που δεν είναι πλέον σε επαφή με το κάθισμα του αμαξιδίου ή το μαξιλάρι του αμαξιδίου, όπου αυτό χρησιμοποιείται.

31.4. Ορισμός – Tilting.

Tilting είναι μία ενέργεια που γίνεται από τον παίκτη που, το ένα ή τα δυο του χέρια απομακρύνθηκαν από τους πίσω τροχούς, σηκώνει από το έδαφος τη **μία πίσω ρόδα και το ένα μπροστινό ροδάκι** ενώ, σουτάρει, αμύνεται, δέχεται ή προσπαθεί να παρεμβληθεί σε μία πάσα, διεκδικεί το ριμπάουντ ή συμμετέχει σε μία διαδικασία tap-off. **Το tilting είναι νόμιμο.**

ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΚΤΟΣ – ΣΦΑΛΜΑΤΑ.

ΑΡΘΡΟ 32: Σφάλματα

32.1 Ορισμός

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

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

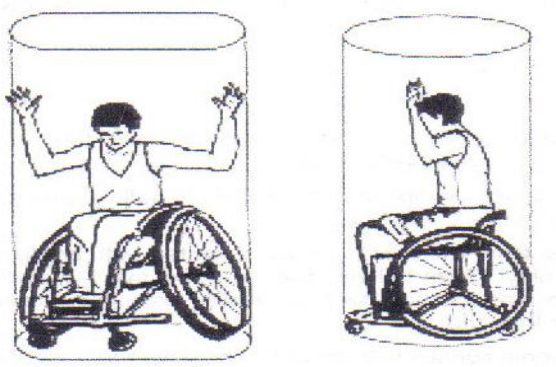
Σημείωση: Το αμαξίδιο θεωρείται μέρος του σώματος του παίκτη.

ΑΡΘΡΟ 33: Επαφή: Γενικές Αρχές.

33.1 Αρχή Κυλίνδρου.

Η αρχή του κυλίνδρου, ορίζεται σαν ο χώρος μέσα σε ένα νοητό κύλινδρο, που έχει καταλάβει ένας παίκτης και το αμαξίδιό του, στο δάπεδο. Αυτός, περιλαμβάνει τον χώρο πάνω από τον παίκτη και ορίζεται:

- **Μπροστά** από τις παλάμες των χεριών και το υποπόδιο, το κάτω στήριγμα για τα πόδια (footrest) ή την οριζόντια μπάρα, μπροστά από το αμαξίδιο.
- **Πίσω** από την πίσω εξωτερική άκρη των μεγάλων τροχών και.
- **Πλάγια** από τις εξωτερικές πλευρές των μεγάλων τροχών, όπου αυτές αγγίζουν το έδαφος.
- Τα χέρια και οι βραχίονες μπορούν να εκταθούν μπροστά από τον κορμό όχι πέραν της θέσης που βρίσκεται το υποπόδιο, δηλαδή το κάτω στήριγμα των ποδιών (footrest) ή η οριζόντια μπάρα του αμαξιδίου, και τα χέρια, κυρτά στους αγκώνες, έτσι ώστε ο πήχης των χεριών και ολόκληρα τα χέρια να υψώνονται. Η απόσταση μεταξύ των μεγάλων τροχών, θα διαφέρει σύμφωνα με την κλίση των τροχών.



ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6.
Ο κύλινδρος του αμαξιδίου

33.2 Αρχή της κατακόρυφου – Ο κύλινδρος του αμαξιδίου.

Στο γήπεδο της καλαθοσφαίρισης, κάθε παίκτης έχει δικαιώματα στο χώρο του γηπέδου που καταλαμβάνει το αμαξίδιό του και ο κορμός του όταν βρίσκεται στην όρθια θέση.

Σημείωση: Ο κύλινδρος ορίζεται ως το γεωμετρικό σχήμα που διαγράφεται από τον παίκτη, το αμαξίδιό του με όλους τους τροχούς συμπεριλαμβανομένων και των μικρών τροχών (anti-tip castors) που βρίσκονται σε επαφή με το δάπεδο όπως φαίνεται παραπάνω.

Αυτή η αρχή προστατεύει τον χώρο που καταλαμβάνει το αμαξίδιο στο δάπεδο και τον εναέριο χώρο επάνω από τον κορμό και το αμαξίδιό του.

Από τη στιγμή που ο παίκτης αφήνει την κάθετη θέση του (κύλινδρος) και το σώμα του ή το αμαξίδιό του έρθει σε επαφή με παίκτη της αντίπαλης ομάδας ο οποίος έχει εδραιώσει την δική του κάθετη θέση (κύλινδρος), ο παίκτης που άφησε την κάθετη θέση του (κύλινδρος) ευθύνεται για την επαφή.

Ο αμυνόμενος παίκτης δεν πρέπει να τιμωρείται επειδή έχει τα χέρια και τα μπράτσα του τεντωμένα προς τα επάνω αλλά μέσα στον κύλινδρό του.

Ο επιτιθέμενος παίκτης, δεν πρέπει να προκαλεί επαφή με ένα αμυνόμενο παίκτη, ο οποίος βρίσκεται σε νόμιμη θέση άμυνας:

- Χρησιμοποιώντας τα μπράτσα του, για να δημιουργήσει επιπρόσθετο χώρο για τον εαυτό του (καθάρισμα χώρου).
- Εκτίνει τα μπράτσα του ή τα χέρια του, προκειμένου να προκαλέσει επαφή, στη διάρκεια ή αμέσως μετά την προσπάθεια για σουτ.

33.3 Νόμιμη θέση άμυνας

Ένας αμυνόμενος παίκτης έχει εδραιώσει μία νόμιμη θέση άμυνας όταν:

- Έχει καλύψει το μονοπάτι (διάδρομο κίνησης) ενός αντιπάλου, ή
- Έχει εδραιώσει μία θέση στο μονοπάτι ενός αντιπάλου ενώ, την ίδια στιγμή επιτρέπει σε αυτόν τον αντίπαλο να αποφύγει την επαφή
- Το μονοπάτι ενός παίκτη είναι η κατεύθυνση στην οποία κινείται ο παίκτης

- Το μονοπάτι ενός παίκτη ορίζεται σε πλάτος από τις δύο παράλληλες που διαγράφονται από τις πλευρές του καθίσματος του αμαξιδίου στην κατεύθυνση στην οποία αυτό κινείται.

Σημείωση: Οι παράλληλες γραμμές που εκτείνονται από τις πλευρές του καθίσματος, χρησιμεύουν σαν ένα πρακτικό σημείο αναφοράς για τον διαιτητή. Αυτός ο ορισμός δεν συνεπάγεται ότι οι τροχοί δεν είναι μέρος του αμαξιδίου ή μέρος του παίκτη.

Για να καλύψει το μονοπάτι ενός αντίπαλου, ένας παίκτης πρέπει να τοποθετήσει το αμαξίδιο του εγκάρσια στην διαδρομή του αντιπάλου, με το αμαξίδιό του να εκτείνεται από την μία πλευρά της διαδρομής στην άλλη.

Ένας παίκτης δεν μπορεί να τοποθετήσει το αμαξίδιό του ανάμεσα στους πίσω τροχούς του αμαξιδίου ενός αντιπάλου.

Η νόμιμη θέση άμυνας εκτείνεται προς τα πάνω, πάνω από τον κορμό του παίκτη, αλλά εντός του κυλίνδρου που διαγράφεται από το σώμα και το αμαξίδιο του παίκτη. Ο παίκτης μπορεί να σηκώσει τα χέρια του πάνω από το κεφάλι του, αλλά πρέπει να τα διατηρεί σε μία θέση εντός του νοητού κυλίνδρου.

33.4 Φύλαξη παίκτη που έχει τον έλεγχο της μπάλας.

Ο παίκτης που σταματά στο μονοπάτι ενός κινούμενου αντιπάλου πρέπει να δώσει στον αντίπαλο, χρόνο και χώρο να σταματήσει ή να αλλάξει κατεύθυνση.

- Ανεπαίσθητη ή τυχαία επαφή που δεν θέτει σε μειονέκτημα κανένα παίκτη, πρέπει να αγνοείται.
- Ο παίκτης που καλύπτει το μονοπάτι ενός αντιπάλου, θεωρείται ότι έχει δώσει χρόνο και χώρο στον αντίπαλο προκειμένου να αποφύγει την επαφή.

Ο παίκτης με την μπάλα, ενώ κινείται ή παραμένει στάσιμος, πρέπει να αναμένει ότι θα φυλαχτεί και πρέπει να είναι προετοιμασμένος να σταματήσει ή να αλλάξει κατεύθυνση οποτεδήποτε ένας αντίπαλος καταλάβει μία αρχικά νόμιμη θέση άμυνας μπροστά του. (Βλέπε άρθρο 33.4.1 για χρόνο και απόσταση να σταματήσει ή να αλλάξει κατεύθυνση)

- Ο παίκτης που φυλάει (ο αμυνόμενος), πρέπει να εδραιώσει αρχικά νόμιμη θέση άμυνας, χωρίς να προκαλέσει σωματική επαφή, προτού καταλάβει την θέση του.
- Μόλις ο αμυνόμενος παίκτης εδραιώσει αρχικά νόμιμη θέση άμυνας, πρέπει να την διατηρήσει, που σημαίνει ότι δεν μπορεί να εκτείνει τα μπράτσα, τους ώμους του ή να κινεί το αμαξίδιό του παράνομα, εμποδίζοντας τον ντριμπλέρ να τον προσπεράσει.

Όταν κρίνουμε μία περίπτωση αμυντικού-επιθετικού σφάλματος, ο διαιτητής θα πρέπει να ακολουθεί τις παρακάτω αρχές:

- Ο αμυνόμενος παίκτης πρέπει να εδραιώσει μια αρχικά νόμιμη θέση, είτε:
- Καλύπτοντας το μονοπάτι του αντιπάλου.
- Εδραιώνοντας μία θέση στο μονοπάτι του αντιπάλου, δίνει στον αντίπαλο χρόνο να αποφύγει την επαφή. (βλ. επίσης Άρθ. 33.6, 33.7, 33.8)
- Ο αμυνόμενος παίκτης μπορεί να παραμένει ακίνητος, ή να κινείται προς τα εμπρός ή πίσω, με σκοπό να διατηρεί την νόμιμη θέση άμυνας.

- Ο αμυνόμενος παίκτης πρέπει να φτάσει πρώτος στο σημείο επαφής. Εάν αυτός, ο αμυνόμενος παίκτης έχει νόμιμα καλύψει το μονοπάτι του αντιπάλου, τότε θεωρείται ότι έφτασε πρώτος στο σημείο επαφής.

ΕΑΝ ΙΣΧΥΟΥΝ ΟΙ ΤΡΕΙΣ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΑΡΧΕΣ, ΤΟΤΕ Η ΕΠΑΦΗ ΠΡΟΚΑΛΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΑΙΚΤΗ ΜΕ ΤΗ ΜΠΑΛΑ.

33.5 Φύλαξη παίκτη, που ΔΕΝ έχει τον έλεγχο της μπάλας.

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

- Στην προσπάθεια κατάληψης μιας νόμιμης θέσης κοντά στον αντίπαλο, ο παίκτης πρέπει να καταλάβει τη θέση πρώτος.
- Ο αμυνόμενος πρέπει να βρεθεί στο σημείο επαφής πρώτος. Ο αμυνόμενος παίκτης θεωρείται ότι έχει καταλάβει μία νόμιμη θέση, εάν φτάσει στο σημείο επαφής πριν από ένα αντίπαλο που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας.

Από την στιγμή που ένας αμυνόμενος παίκτης εδραιώσει μία αρχικά νόμιμη θέση άμυνας, δεν πρέπει να τον εμποδίσει να τον περάσει, εκτείνοντας τους βραχίονες, στο διάδρομο του αντιπάλου. Μπορεί να περιστραφεί, προκείμενου να αποφύγει κάποιο τραυματισμό, ή να τοποθετήσει το (-α) χέρι (-α) του μπροστά και κοντά στο σώμα του ή να στρίψει το αμαξίδιό του, διασφαλίζοντας ότι το στρίψιμο αυτό, σύμφωνα με τη γνώμη του διαιτητή, δεν αλλάζει σημαντικά τη θέση του μέσα στο μονοπάτι του αντιπάλου.

Από την στιγμή που ένας αμυνόμενος παίκτης εδραιώσει μία αρχικά νόμιμη θέση άμυνας:

- Μπορεί να παραμείνει ακίνητος ή να κινηθεί μακριά από τον αντίπαλο, στην προσπάθειά του να διατηρήσει την νόμιμη θέση άμυνας σε σχέση με τον αντίπαλο.
- Μπορεί να κινηθεί προς τον αντίπαλο, ωστόσο εάν προκληθεί επαφή, αυτός είναι ο υπεύθυνος.

Ένας αμυνόμενος που είναι στάσιμος με την προέκταση του αμαξιδίου στην διεύθυνση κινούμενου αντιπάλου που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας, και ο οποίος στη συνέχεια κινείται στο οπτικό πεδίο του αντιπάλου, πρέπει να δώσει στον αντίπαλο χρόνο και χώρο να αποφύγει τη σύγκρουση.

33.6 Διασχίζοντας το μονοπάτι.

Η διάσχιση του μονοπατιού (crossing the path) συμβαίνει όταν ένας από τους δύο αντιπάλους, που μετακινείται είτε παράλληλα (στην ίδια διεύθυνση) είτε σε διασταυρούμενα μονοπάτια (converging paths), αλλάζει κατεύθυνση και στρίβει εγκάρσια στο μονοπάτι του αντιπάλου.

Ένας κινούμενος παίκτης, με ή χωρίς την μπάλα μπορεί νόμιμα να διασταυρωθεί με το μονοπάτι ενός αντιπάλου, υπό τις ακόλουθες συνθήκες:

- Ο άξονας του πίσω τροχού του αμαξιδίου του παίκτη που διασχίζει το μονοπάτι θα πρέπει να προηγείται του μπροστινότερου σημείου του αμαξιδίου του αντιπάλου, το οποίο είναι είτε το υποπόδιο, δηλαδή το στήριγμα των ποδιών (footrests) είτε, στην περίπτωση του αμαξιδίου που φέρει εμπρόσθιο μηχανισμό άμυνας στο εμπρός τμήμα του αμαξιδίου, το πιο απομακρυσμένο σημείο του μηχανισμού αυτού.

- Ο παίκτης που διασχίζει το μονοπάτι πρέπει να δώσει στον αντίπαλο χρόνο και χώρο να αποφύγει την σύγκρουση.

Εάν ένας παίκτης, νόμιμα διασχίζει το μονοπάτι ενός αντιπάλου, τότε ο αντίπαλος είναι υπεύθυνος για την επαφή.

Παράνομο πέρασμα του μονοπατιού, είναι η προσωπική επαφή που συμβαίνει όταν παίκτης, με ή χωρίς την μπάλα, αλλάζει κατεύθυνση και προσπαθεί να διασχίσει το μονοπάτι ενός αντιπάλου χωρίς να δίνει στον αντίπαλο χρόνο για να σταματήσει ή να αλλάξει κατεύθυνση.

33.7 Τα στοιχεία του Χρόνου και της Απόστασης.

Το ακαριαίο σταμάτημα με ένα αμαξίδιο είναι αδύνατο.

Κινούμενοι παίκτες που σταματούν μπροστά από έναν αντίπαλο, πρέπει να δώσουν αρκετό χώρο ανάμεσα στα αμαξίδια, επιτρέποντας έτσι στον αντίπαλο να φρενάρει ή να αλλάξει διεύθυνση, χωρίς να προκαλέσει σοβαρή επαφή.

Ανεπαίσθητη επαφή πρέπει να λαμβάνεται ως τυχαία, εάν ένας παίκτης προσπαθεί **να φρενάρει ή να αλλάξει κατεύθυνση** στο αμαξίδιό του.

Η απαιτούμενη απόσταση ενός παίκτη προκειμένου να σταματήσει, είναι ανάλογη της ταχύτητας του αμαξιδίου του.

33.8 Φράγμα (Screen) - Νόμιμο και Παράνομο.

Φράγμα είναι μία προσπάθεια να καθυστερηθεί ή να παρεμποδιστεί ένας αντίπαλος χωρίς μπάλα από το να φθάσει σε επιθυμητό σημείο στον αγωνιστικό χώρο.

ΝΟΜΙΜΟ είναι το φράγμα, όταν ο παίκτης ο οποίος παρεμποδίζει έναν αντίπαλο:

- **Είναι ακίνητος** (εντός του κυλίνδρου του), την στιγμή που γίνεται η επαφή.
- Έχει εδραιώσει μια νόμιμη θέση στον αγωνιστικό χώρο.
- Εάν το φράγμα γίνεται **μέσα** στο οπτικό πεδίο ενός ακίνητου αντιπάλου (μπροστά ή πλάγια), ο παίκτης που το κάνει μπορεί να εδραιώσει το φράγμα τόσο κοντά σε αυτόν, όσο το επιθυμεί, με την προϋπόθεση ότι δεν προκαλεί επαφή.
- Εάν το φράγμα γίνεται **έξω** από το οπτικό πεδίο ενός ακίνητου αντιπάλου (μπροστά ή πλάγια), ο παίκτης μπορεί να εδραιώσει το φράγμα (screen) τόσο κοντά σε αυτόν, ακόμη και με μικρή επαφή, όσο το επιθυμεί.
- Εάν ο αντίπαλος είναι σε **κίνηση**, τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης θα εφαρμόζονται. Ο παίκτης που κάνει το screen πρέπει είτε να καλύψει το μονοπάτι του παίκτη που κάνει το φράγμα (screen), είτε να δώσει στον παίκτη χρόνο και χώρο να αποφύγει την επαφή, φρενάροντας ή αλλάζοντας κατεύθυνση.
- Παίκτης που νόμιμα του γίνεται φράγμα (screen), είναι υπεύθυνος για οποιαδήποτε επαφή με παίκτη που έχει κάνει το φράγμα (screen).

ΠΑΡΑΝΟΜΟ είναι το φράγμα (screen), όταν ο παίκτης που παρεμποδίζει έναν αντίπαλο του:

- **Κινείται** την στιγμή που γίνεται η επαφή.
- Δεν σέβεται τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης, **κινούμενου αντιπάλου**, όταν συμβαίνει η επαφή.
- Απέτυχε να καταλάβει το μονοπάτι του αντιπάλου.

33.9 Charging είναι η προσωπική επαφή, με ή χωρίς την μπάλα, που προκαλείται με σπρώξιμο ή μετακίνηση, ενάντια στο αμαξίδιο του αντιπάλου.

33.10 **Παρεμπόδιση** (Blocking) είναι μία παράνομη προσωπική επαφή που εμποδίζει την κίνηση του παίκτη με ή χωρίς μπάλα.

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

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

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

Είναι νόμιμο για έναν παίκτη να εκτείνει το/α χέρι/α του, τον/ους αγκώνα/ες του, στην προσπάθειά του να πάρει θέση στον αγωνιστικό χώρο, αλλά θα πρέπει να τα μαζέψει (μέσα στον κύλινδρό του), όταν ο αντίπαλος του προσπαθεί να τον προσπεράσει. Εάν ο/οι βραχίονας/ες ή ο/οι εκτεταμένος/οι ώμοι είναι εκτός του κυλίνδρου και συμβεί σωματική επαφή, τότε αυτή είναι παρεμπόδιση ή κράτημα.

33.11 Επαφή Αντιπάλου με την παλάμη/ες ή/και το βραχίονα/ες.

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

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

Αντικανονική χρήση χεριού/ιών ή προτεταμένου/ων βραχίονα/όνων, υπάρχει όταν αυτά τοποθετούνται σταθερά ή παραμένουν σε επαφή με τον αντίπαλο, ο οποίος είναι με ή χωρίς τη μπάλα, εμποδίζοντας την προσπάθειά του.

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

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

- «Αγκιστρώνει» ή τυλίγει το χέρι ή τον αγκώνα γύρω από τον αμυνόμενο παίκτη, με σκοπό να αποκτήσει ένα αθέμιτο πλεονέκτημα.
- «Σπρώχνει» τον αμυνόμενο παίκτη, με σκοπό να τον εμποδίσει να παίξει ή να προσπαθήσει να παίξει τη μπάλα ή να δημιουργήσει επιπλέον χώρο ανάμεσα σε αυτόν και στον αμυνόμενο.
- Ενώ ντριμπλάρει, χρησιμοποιεί τεταμένο χέρι ή βραχίονα, προκειμένου να εμποδίσει έναν αντίπαλο να αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας.

Είναι σφάλμα **επιτιθέμενου παίκτη χωρίς μπάλα**, να «σπρώχνει», με σκοπό να:

- Ελευθερωθεί για να **πιάσει** τη μπάλα.

- Εμποδίσει τον αμυνόμενο παίκτη, από το να παίξει ή να προσπαθήσει να παίξει την μπάλα.
- Δημιουργήσει περισσότερο χώρο, **για αυτόν**.

33.12 Παράνομη φρούρηση από πίσω.

Παράνομη φρούρηση από πίσω είναι η προσωπική επαφή με έναν αντίπαλο ή το αμαξίδιο αυτού, που προκαλείται από έναν αμυνόμενο παίκτη, από πίσω.

Το γεγονός και μόνο ότι ο αμυνόμενος παίκτης προσπαθεί να παίξει την μπάλα, δεν δικαιολογεί την επαφή με τον αντίπαλό του ή το αμαξίδιο αυτού, από πίσω.

33.13 Κράτημα.

Κράτημα είναι η αντικανονική προσωπική επαφή με αντίπαλο παίκτη, η οποία παρεμποδίζει την ελευθερία των κινήσεών του ή του αμαξιδίου του. Η επαφή (κράτημα) μπορεί να συμβεί με οποιοδήποτε μέρος του σώματος ή του αμαξιδίου.

33.14 Σπρώξιμο.

Σπρώξιμο είναι η αντικανονική προσωπική επαφή με οποιοδήποτε μέρος του σώματος ή του αμαξιδίου, η οποία γίνεται όταν ένας παίκτης βίαια μετακινεί ή προσπαθεί να μετακινήσει έναν αντίπαλο, που έχει ή δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας.

33.15 Προσποίηση σφάλματος

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

ΑΡΘΡΟ 34: Προσωπικό σφάλμα

34.1 *Ορισμός*

34.1.1 Προσωπικό σφάλμα είναι μία παράνομη επαφή ενός παίκτη με έναν αντίπαλο (η οποία περιλαμβάνει και το αμαξίδιο), ανεξάρτητα αν η μπάλα είναι ζωντανή ή νεκρή.

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

34.2. Ποινή

Ένα προσωπικό σφάλμα θα χρεώνεται σε βάρος του υπαιτίου.

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

- Ο αγώνας θα συνεχιστεί με επαναφορά από θέση εκτός ορίων, από την ομάδα που υπέστη το σφάλμα, στο πλησιέστερο σημείο που συνέβηκε η καταστρατήγηση.
- Εάν η επιτιθέμενη ομάδα βρίσκεται σε κατάσταση ομαδικών σφαλμάτων, τότε θα εφαρμόζεται το Άρθρο 41.

34.2.2 Αν το σφάλμα έγινε σε βάρος παίκτη που έκανε προσπάθεια για καλάθι, σε αυτόν τον παίκτη θα χορηγηθούν ελεύθερη/ες βολή/ές, ως ακολούθως:

- Εάν το σουτ που επιχειρείται από την περιοχή του γηπέδου είναι επιτυχές, θα μετρήσει και θα χορηγηθεί 1 επιπλέον ελεύθερη βολή.
- Εάν το σουτ επιχειρείται από την περιοχή 2 πόντων και είναι αποτυχημένο, 2 ελεύθερες βολές.
- Εάν το σουτ επιχειρείται από την περιοχή 3 πόντων και είναι αποτυχημένο, 3 ελεύθερες βολές.

- Εάν το σφάλμα έγινε στον παίκτη όταν ήχησε ή ακριβώς πριν ηχήσει το χρονόμετρο του αγώνα, σημαίνοντας τη λήξη περιόδου ή όταν ήχησε ή ακριβώς πριν ηχήσει η συσκευή των 24" (shot clock), ενώ η μπάλα βρισκόταν ακόμα στο χέρι/α του παίκτη και το σουτ είναι επιτυχημένο, το καλάθι δεν θα μετρήσει και θα χορηγηθούν 2 ή 3 ελεύθερες βολές.

ΑΡΘΡΟ 35: Διπλό Σφάλμα

35.1 Ορισμός

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

35.2 Ποινή

Ένα προσωπικό σφάλμα θα καταλογισθεί εναντίον κάθε υπαιτίου παίκτη.

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

Εάν περίπου την ίδια χρονική στιγμή με το διπλό σφάλμα

- Ένα έγκυρο καλάθι ή μία τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή σημειώνεται, η μπάλα θα χορηγείται στην ομάδα που δέχτηκε το καλάθι για επαναφορά από εκτός ορίων, σε οποιοδήποτε σημείο της τελικής γραμμής.
- Εάν μία ομάδα είχε τον έλεγχο της μπάλας ή τη δικαιούται, η μπάλα πρέπει να χορηγηθεί σε αυτή την ομάδα για επαναφορά από θέση εκτός ορίων, πλησιέστερα στο σημείο της καταστρατήγησης.
- Εάν καμία ομάδα δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας ή δεν την δικαιούται, τότε μία διαδικασία tap-off εφαρμόζεται.

ΑΡΘΡΟ 36: Τεχνικό Σφάλμα

36.1 Κανόνες συμπεριφοράς

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

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

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

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

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

36.2 Βιαιότητα

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

36.2.2 Κάθε φορά που γίνονται βίαιες πράξεις μεταξύ παικτών ή μελών του πάγκου της ομάδας στον αγωνιστικό χώρο ή στην πλησίον περιοχή, οι διαιτητές πρέπει να κάνουν τις απαραίτητες ενέργειες για να τις σταματήσουν.

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

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

36.2.5 Όλοι οι υπόλοιποι χώροι, συμπεριλαμβανομένων των εισόδων, εξόδων, διαδρόμων, αποδυτηρίων κ.λπ., τελούν υπό την δικαιοδοσία της διοργανώτριας αρχής της διοργάνωσης και των δυνάμεων τήρησης της Δημόσιας Τάξης.

36.2.6 Φυσικές ενέργειες παικτών ή μελών του πάγκου της ομάδας, οι οποίες είναι πιθανόν να οδηγήσουν σε πρόκληση ζημιών στον εξοπλισμό του παιχνιδιού, δεν θα πρέπει να επιτρέπονται από τους διαιτητές.

Όταν παρατηρηθεί αυτού του είδους η συμπεριφορά από τους διαιτητές, ο προπονητής της υπαίτιας ομάδας πρέπει να προειδοποιείται.

Αν επαναλαμβάνεται τέτοια ενέργεια/ες, ένα τεχνικό σφάλμα πρέπει αμέσως να χρεώνεται στο/ους υπαίτιο/ους πρόσωπο/α που εμπλέκεται.

36.3 *Ορισμός*.

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

- Να αγνοεί προειδοποιήσεις διαιτητών.
- Να συνδιαλέγεται χωρίς σεβασμό προς τους διαιτητές, τον κομισάριο, τους κριτές της γραμματείας ή το προσωπικό του πάγκου.
- Να επικοινωνεί χωρίς σεβασμό με τους διαιτητές, τον κομισάριο, τους κριτές της γραμματείας ή τους αντιπάλους.
- Να χρησιμοποιεί γλώσσα ή χειρονομίες που ενδεχομένως να προσβάλλουν ή να προκαλέσουν τους θεατές.
- Να παρενοχλεί και να χλευάζει έναν αντίπαλο.
- Να παρεμποδίζει το οπτικό πεδίο ενός αντιπάλου, κουνώντας/κρατώντας το/α χέρι/α του κοντά στα μάτια του.
- Υπερβολική περιστροφή των αγκώνων.
- Να καθυστερεί τον αγώνα αγγίζοντας σκόπιμα την μπάλα μετά που αυτή έχει περάσει από τη στεφάνη ή με το να εμποδίζει την ομαλή εκτέλεση της επαναφοράς από θέση εκτός ορίων.
- Να προσποιείται ότι του έγινε σφάλμα.
- Να εγκαταλείπει τον αγωνιστικό χώρο, χωρίς άδεια.
- Να σηκώνει το/α πόδι/α από το υποπόδιο για να κερδίσει αθέμιτο πλεονέκτημα.
- Να χρησιμοποιεί οποιοδήποτε μέρος από το/α πόδι/α του, για να κερδίσει αθέμιτο πλεονέκτημα ή να καθοδηγήσει το αμαξίδιο.

- Ανύψωση (lifting)

36.3.2 Τεχνικό σφάλμα σε μέλη του πάγκου της ομάδας είναι ένα σφάλμα για απρεπή επικοινωνία ή άγγιγμα των διαιτητών, του κομισάριου, της γραμματείας ή των αντιπάλων ή παραβίαση των αρχών που καθορίζουν την ομαλή διεξαγωγή του αγώνα.

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

36.3.4 Ένας προπονητής θα αποβάλλεται για το υπόλοιπο του αγώνος όταν:

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

36.3.5 Εάν ένας παίκτης ή προπονητής αποβληθεί σύμφωνα με το Άρθρο 36.3.ή 36.3.4 αυτή η τεχνική ποινή θα είναι το μοναδικό σφάλμα που θα τιμωρηθεί και καμία επιπλέον ποινή για την αποβολή δεν θα χορηγηθεί.

36.3.6 Περίπτωση τεχνικού σφάλματος υπάρχει σαν αποτέλεσμα του αιτήματος ενός προπονητή θα διεξαχθεί έλεγχος αμαξιδίου ενός παίκτη της αντιπάλου ομάδος. Συγκεκριμένα, εάν ο διαιτητής (Crew chief) διαπιστώσει ότι το αμαξίδιο είναι παράνομο, ο παίκτης θα αποβάλλεται σύμφωνα με το Άρθρο 38.1.3. Εάν ο διαιτητής (Crew chief) διαπιστώσει ότι το αμαξίδιο είναι νόμιμο, ο προπονητής που ζήτησε την εξέταση του αμαξιδίου θα χρεώνεται με προσωπική τεχνική ποινή ("C").

36.4 Ποινή

36.4.1Εάν ένα τεχνικό σφάλμα διαπράττεται:

- Από παίκτη, τότε ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογιστεί εναντίον του σαν ατομικό σφάλμα και θα μετρήσει και σαν ένα ομαδικό σφάλμα.
- Από μέλη του πάγκου της ομάδας τότε ένα τεχνικό σφάλμα θα καταλογιστεί εναντίον του προπονητή και δεν θα μετρήσει στα ομαδικά.

36.4.2 Μία 1 ελεύθερη βολή θα χορηγηθεί στους αντιπάλους, ακολουθούμενη από:

- Επαναφορά από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.
- Tap-off στον κεντρικό κύκλο για την έναρξη της πρώτης περιόδου.

ΑΡΘΡΟ 37: Αντιαθλητικό Σφάλμα

37.1 Ορισμός

37.1.1 Αντιαθλητικό σφάλμα, είναι ένα σφάλμα επαφής που διαπράττει παίκτης, ο οποίος, κατά την κρίση του διαιτητή:

- Δεν κάνει νόμιμη προσπάθεια να παίξει απευθείας τη μπάλα, σύμφωνα με το πνεύμα και την πρόθεση των κανονισμών.
- Ένας παίκτης προκαλεί υπερβολική επαφή, στην προσπάθεια του να παίξει τη μπάλα ή ένα αντίπαλο.
  - Προκαλείται μία μη αναγκαία επαφή από τον αμυνόμενο παίκτη στην προσπάθειά του να σταματήσει την «ανάπτυξη» του επιτιθέμενου παίκτη σε μια εναλλαγή του παιχνιδιού (transition παιχνίδι).

    Αυτό εφαρμόζεται μέχρι ο επιτιθέμενος παίκτης να ξεκινήσει την προσπάθεια για καλάθι.

- Ένας αμυνόμενος παίκτης προκαλεί επαφή με έναν αντίπαλο από πίσω ή από τα πλάγια στην προσπάθεια να σταματήσει έναν αιφνιδιασμό και δεν υπάρχει αντίπαλος μεταξύ του επιτιθέμενου και του αντίπαλου καλαθιού, εκτός και ένα πρόκειται για μια νόμιμη προσπάθεια να διασχίσει το μονοπάτι του επιτιθέμενου παίκτη πλευρικά.
- Ένας αμυνόμενος παίκτης προκαλεί επαφή σε αντίπαλό του στον αγωνιστικό χώρο στη διάρκεια των 2 τελευταίων λεπτών της τέταρτης περιόδου και σε κάθε επιπλέον περίοδο (παράταση), όταν η μπάλα είναι εκτός ορίων για επαναφορά και βρίσκεται ακόμη στα χέρια του διαιτητή ή στη διάθεση του παίκτη που έχει την επαναφορά.

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

37.2 Ποινή

37.2.1 Ένα αντιαθλητικό σφάλμα θα χρεώνεται σε βάρος του υπαιτίου.

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

- Επαναφορά από θέση εκτός ορίων στην προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από τη γραμματεία .
- Tap-off στον κεντρικό κύκλο, για να ξεκινήσει η πρώτη περίοδος.

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

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

37.2.3 Ο παίκτης θα πρέπει να αποβάλλεται για το υπόλοιπο του αγώνος, όταν αυτός χρεώνεται με 2 αντιαθλητικά σφάλματα ή 2 τεχνικές ποινές, ή με 1 αντιαθλητικό και 1 τεχνική ποινή.

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

ΑΡΘΡΟ 38: Σφάλμα Αποκλεισμού

38.1 Ορισμός

38.1.1 Σφάλμα αποκλεισμού είναι οποιαδήποτε κατάφωρη αντιαθλητική ενέργεια από παίκτη ή μέλος του πάγκου της ομάδας.

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

38.1.3 Για να βοηθήσει την ομάδα, στο να επιβεβαιώσει, ότι ο εξοπλισμός που χρησιμοποιεί, είναι σύμφωνος με το Άρθρο 3.1, ο βαθμολογητής (classifier) πρέπει να διενεργεί έλεγχο των αμαξιδίων, πριν την έναρξη της διοργάνωσης και του τουρνουά. Είναι ευθύνη του παίκτη να εξασφαλίσει ότι το αμαξίδιό του πληροί τις απαιτήσεις του Άρθρου 3.1, όταν αυτός εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο με το

αμαξίδιό του. Η τροποποίηση του αμαξιδίου, δεν είναι σύμφωνη με τους κανόνες του παιχνιδιού και θεωρείται κατάφωρη αντιαθλητική συμπεριφορά. Οι διαιτητές θα πρέπει να διεξάγουν τυχαίους ελέγχους των αμαξιδίων, στην διάρκεια του αγώνα. Κάθε εξοπλισμός που βρεθεί να έχει τροποποιηθεί, πρέπει να αποβληθεί από τον αγώνα. Ο παίκτης είναι υπεύθυνος για τον εξοπλισμό του και κάθε τροποποίηση αυτού, πρέπει να θεωρείται σκόπιμη ενέργεια, για να αποκτήσει ένα αθέμιτο πλεονέκτημα. Στον παίκτη θα καταλογίζεται ένα σφάλμα αποκλεισμού. Αν ο ίδιος ο παίκτης βρεθεί να έχει τροποποιήσει το αμαξίδιό του για δεύτερη φορά, κατά την διάρκεια μιας διοργάνωσης ή ενός τουρνουά, αυτός θα πρέπει να αποκλείεται από αυτή/ό.

38.2 Ποινή

38.2.1 Ένα σφάλμα αποκλεισμού θα χρεώνεται εις βάρος του υπαιτίου.

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

38.2.3 Ελεύθερη/ές βολή/ές θα χορηγούνται:

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

Ακολουθούμενη/ες από:

- Επαναφορά από εκτός ορίων από την προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.
- Από μια αναπήδηση, στον κεντρικό κύκλο για να αρχίσει η πρώτη περίοδος.

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

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

ΑΡΘΡΟ 39: Συμπλοκή.

39.1 Ορισμός

Συμπλοκή είναι η φυσική αμφίδρομη δράση μεταξύ 2 ή περισσοτέρων αντιπάλων (παικτών και μελών του πάγκου της ομάδας.)

Αυτό το άρθρο, αφορά μόνο τα μέλη του πάγκου της ομάδας οι οποίοι εγκαταλείπουν τα όρια του χώρου του πάγκου τους, κατά τη διάρκεια συμπλοκής ή κατά την διάρκεια οποιασδήποτε κατάστασης που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή.

39.2 Κανόνας

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

39.2.2 Μόνο ο προπονητής ή/και ο βοηθός προπονητή επιτρέπεται να εγκαταλείπουν τα όρια του πάγκου τους κατά τη διάρκεια συμπλοκής ή κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε

κατάστασης που μπορεί να οδηγήσει σε συμπλοκή, προκειμένου να βοηθήσουν τους διαιτητές να διατηρήσουν ή να επαναφέρουν την τάξη. Σε αυτήν την περίπτωση, αυτοί δεν θα αποβάλλονται.

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

39.3 Ποινή

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

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

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

- Έχει σημειωθεί καλάθι ή τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή, η μπάλα θα δοθεί στην ομάδα που το δέχτηκε για επαναφορά από οποιοδήποτε σημείο της τελικής γραμμής.
- Μια ομάδα είχε έλεγχο της μπάλας ή την δικαιούται, η μπάλα θα δοθεί σε αυτή την ομάδα για επαναφορά από θέση εκτός ορίων στην προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.
- Καμία ομάδα δεν είχε έλεγχο της μπάλας ή δεν τη δικαιούται, μία περίπτωση αναπήδησης προκύπτει.

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

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

ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΒΔΟΜΟΣ - ΓΕΝΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ.

ΑΡΘΡΟ 40: 5 σφάλματα από ένα παίκτη

40.1 Ένας παίκτης που έχει διαπράξει 5 σφάλματα, προσωπικά ή/και τεχνικά, θα ειδοποιείται από το διαιτητή γι' αυτό και πρέπει να εγκαταλείψει τον αγώνα αμέσως. Η αντικατάσταση πρέπει να γίνει μέσα σε 30 δευτερόλεπτα.

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

ΑΡΘΡΟ 41: Ομαδικά Σφάλματα: Ποινή

41.1 Ορισμός

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

41.1.2 Όλα τα ομαδικά σφάλματα που διεπράχθησαν κατά τη διάρκεια οποιουδήποτε διαλείμματος του αγώνα, θα θεωρούνται σα να διαπράχθηκαν στην περίοδο ή την παράταση που ακολουθεί.

41.1.3 Όλα τα ομαδικά σφάλματα που διεπράχθησαν κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε παράτασης, θα θεωρούνται σαν να έχουν διαπραχθεί στην τέταρτη περίοδο.

41.2 Κανόνας

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

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

ΑΡΘΡΟ 42: Ειδικές περιπτώσεις

42.1 Ορισμός

Στην ίδια χρονική περίοδο, που το χρονόμετρο του αγώνος είναι σταματημένο και η οποία είναι επακόλουθο μίας καταστρατήγησης, μπορεί να προκύψουν ειδικές περιπτώσεις όταν διαπράττονται επιπλέον σφάλμα/τα.

42.2 Διαδικασία

42.2.1 Όλα τα σφάλματα χρεώνονται και όλες οι ποινές προσδιορίζονται.

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

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

42.2.4 Το δικαίωμα της κατοχής της μπάλας, που προέκυψε από την τελευταία ποινή, θα ακυρώνει οποιοδήποτε προηγούμενο δικαίωμα κατοχής της μπάλας.

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

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

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

Εάν περίπου την ίδια στιγμή της πρώτης καταστρατήγησης:

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

ΑΡΘΡΟ 43: Ελεύθερες βολές

43.1 Ορισμός

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

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

43.2 Κανόνας

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

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

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

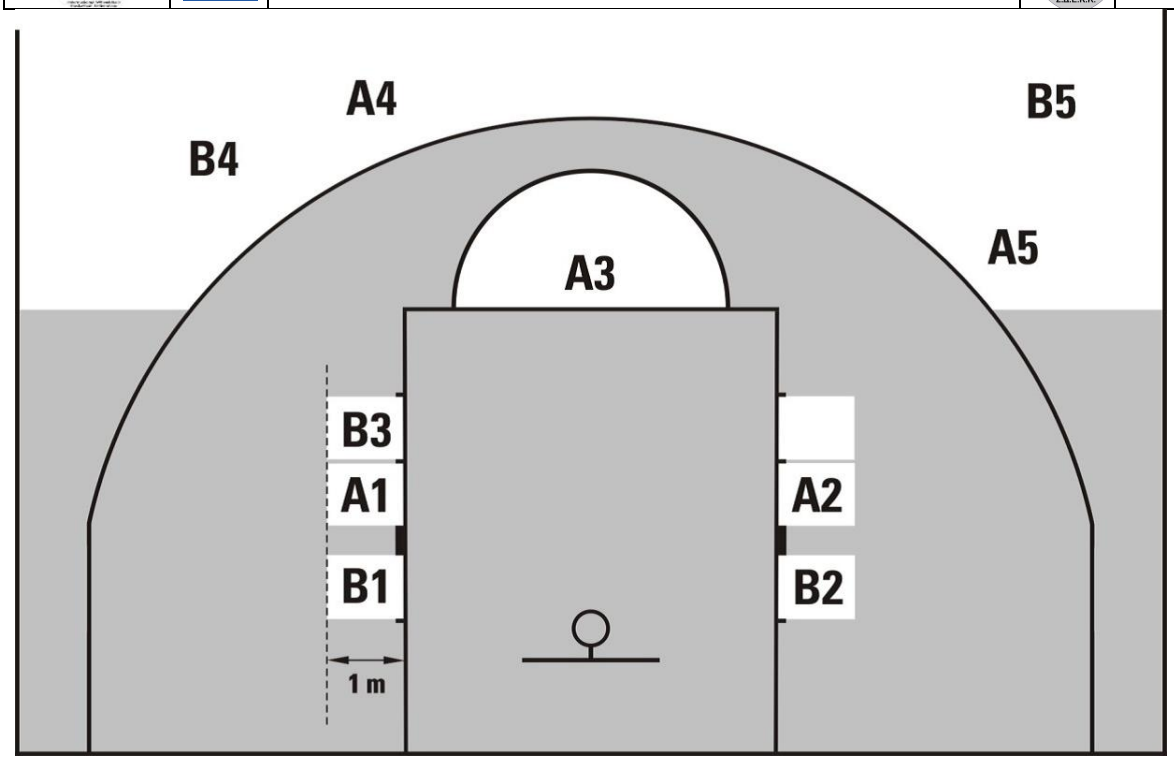
43.2.3 Ο παίκτης που εκτελεί τις ελεύθερες βολές θα :

- Πάρει θέση, με τις πίσω ρόδες του αμαξιδίου, πίσω από την γραμμή των ελευθέρων βολών και μέσα στο ημικύκλιο. Η/Οι εμπρός του ρόδα (-ες) ή το/α ροδάκι/α (castors) μπορεί να είναι εμπρός από τη γραμμή.
- Μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιονδήποτε τρόπο για να εκτελέσει μία ελεύθερη βολή, έτσι ώστε η μπάλα, να μπει στο καλάθι από επάνω ή να ακουμπήσει το στεφάνι.
- Πρέπει να κάνει το σουτ μέσα σε 5 δευτερόλεπτα, από την στιγμή που η μπάλα τέθηκε στην διάθεση του από τον διαιτητή.
- Πρέπει να μην πατά την γραμμή των ελευθέρων βολών ή να μπαίνει στον περιοριστικό χώρο με οποιοδήποτε μέρος του σώματός του ή των πίσω ροδών, μέχρις ότου η μπάλα μπει στο καλάθι ή αγγίξει το στεφάνι.
- Πρέπει να μην προσποιείται εκτέλεση ελεύθερης βολής.

43.2.4 Οι παίκτες που τοποθετούνται στην περιοχή διεκδίκησης του ριμπάουντ από ελεύθερη/ες βολή/ές δικαιούται να καταλαμβάνουν εναλλάξ θέσεις σε τέτοιες αποστάσεις, που υπολογίζονται να έχουν 1 μέτρο βάθος (Διάγραμμα 7).

- Στη διάρκεια των ελευθέρων βολών, αυτοί οι παίκτες δε θα:
- Καταλαμβάνουν θέσεις ριμπάουντ που δεν έχουν το δικαίωμα να καταλάβουν
- Εισέρχονται στον περιοριστικό χώρο, την ουδέτερη ζώνη ή εγκαταλείπουν τις θέσεις τους, μέχρι η μπάλα να έχει αφήσει το (-α) χέρι(-α) του παίκτη που εκτελεί ελεύθερες βολές.
- Παρενοχλούν το σουτέρ των ελευθέρων βολών, με τις ενέργειές τους.

43.2.5 Η πίσω ρόδα του αμυνόμενου της τελικής γραμμής, που βρίσκεται τοποθετημένος στην πρώτη θέση, επιτρέπεται να ξεπερνά την γραμμή. Οι πίσω ρόδες όλων των υπολοίπων μπορούν να καταλαμβάνουν περισσότερο από το μισό της παρακείμενης θέσης (αριστερά ή δεξιά), συμπεριλαμβανομένου και των γραμμών που οριοθετούν την ουδέτερη ζώνη.



Διάγραμμα 7. Οι θέσεις των παικτών στη διάρκεια των ελευθέρων βολών

43.2.6 Οι παίκτες που δεν καταλαμβάνουν θέσεις ριμπάουντ από ελεύθερη (-ες) βολή (-ές), θα παραμένουν πίσω από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών και πίσω από την γραμμή των 3 πόντων μέχρις ότου η ελεύθερη βολή τερματιστεί.

43.2.6 Στην διάρκεια ελεύθερης (ων) βολή (-ων) οι οποίες ακολουθούνται από επιπλέον σετ ελευθέρων βολών ή από επαναφορά από θέση εκτός ορίων, όλοι οι παίκτες θα βρίσκονται πίσω από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών και πίσω από την γραμμή της περιοχής των 3 πόντων.

Καταστρατήγηση του άρθρου 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5, 43.2.6 και 43.2.7 είναι παράβαση.

43.3 Ποινή

43.3.1Εάν η ελεύθερη βολή είναι επιτυχής και η/οι παράβαση/εις διαπράττεται/τονται από το σουτέρ των ελευθέρων βολών, ο/οι πόντος/οι, δεν θα μετρήσουν.

Οποιαδήποτε παράβαση από άλλο παίκτη που συμβαίνει στη διάρκεια εκτέλεσης μιας επιτυχημένης ελεύθερης βολής ή μετά που έγινε η παράβαση από το σουτέρ των ελευθέρων βολών, θα αγνοείται.

Η μπάλα θα χορηγηθεί στους αντιπάλους για επαναφορά από εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών εκτός και εάν υπάρχουν επιπλέον βολή/ές ή κατοχής της μπάλας από εκτός ορίων.

43.3.2 Εάν η ελεύθερη βολή είναι επιτυχημένη και η/οι παράβαση/εις διαπράττεται από οποιοδήποτε παίκτη/ες διαφορετικό από τον εκτελεστή των ελευθέρων βολών:

- Ο/οι πόντος/οι εάν επιτευχθούν, θα μετρήσουν.
- Η/Οι παράβαση/εις θα αγνοηθούν.

Στην περίπτωση της τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής, η μπάλα θα δοθεί στους αντιπάλους για επαναφορά από θέση εκτός ορίων από οποιοδήποτε σημείο της τελικής γραμμής.

43.3.3 Εάν μια ελεύθερη βολή δεν είναι επιτυχημένη και η παράβαση διαπραχθεί από:

- Το σουτέρ της/ων ελεύθερης/ων βολής/ών **ή συμπαίκτη του,** στη διάρκεια εκτέλεσης της τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής, η μπάλα θα δοθεί στους αντιπάλους για επαναφορά από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών εκτός και εάν αυτή η ομάδα δικαιούται επιπλέον κατοχή.
- **Έναν αντίπαλο** του σουτέρ των ελευθέρων βολών, αυτή η βολή θα επαναληφθεί από το σουτέρ των ελευθέρων βολών.
- **Τις δύο ομάδες** στην τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με διαδικασία tap-off.

ΑΡΘΡΟ 44: Διορθώσιμα Λάθη

44.1 Ορισμός

Οι διαιτητές, μπορούν να διορθώσουν ένα λάθος εάν ένας κανόνας έχει άθελά τους παραληφθεί, στις εξής περιπτώσεις μόνο:

- Έχει παραχωρηθεί αδικαιολόγητα ελεύθερη/ες βολή/ές.
- Έχει παραληφθεί η παραχώρηση δικαιούμενης ελεύθερης βολής/ών.
- Έχει κατακυρωθεί ή ακυρωθεί/ούν πόντος/οι λανθασμένα από τους διαιτητές.
- Έχει επιτραπεί σε λάθος παίκτη, να εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ές.

44.2 Γενικές διαδικασίες

44.2.1 Για να είναι διορθώσιμα τα παραπάνω αναφερόμενα λάθη, πρέπει να ανακαλυφθούν από τους διαιτητές, τον κομισάριο, εάν παρίσταται, ή τους κριτές, πριν η μπάλα ζωντανέψει, μετά το πρώτο νέκρωμα της, αφού το χρονόμετρο του παιχνιδιού άρχισε να λειτουργεί μετά το λάθος.

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

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

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

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

- ο εμπλεκόμενος παίκτης, στη διόρθωση του λάθους, είναι στον πάγκο της ομάδας, έχοντας νομίμως αντικατασταθεί, αυτός θα πρέπει να επανέλθει στον αγωνιστικό χώρο, για να συμμετάσχει στη διόρθωση του λάθους και σε αυτό το σημείο, αυτός γίνεται παίκτης.

  Μόλις συμπληρωθεί η διαδικασία της διόρθωσης, ο παίκτης αυτός μπορεί να παραμείνει στον αγώνα, εκτός και αν έχει ξανά ζητηθεί νόμιμη αντικατάσταση, στην περίπτωση αυτή, ο παίκτης θα εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο.
- ο παίκτης έχει αντικατασταθεί λόγω τραυματισμού του, έχοντας διαπράξει 5 σφάλματα ή έχοντας αποβληθεί, ο αντικαταστάτης του πρέπει να συμμετάσχει στη διόρθωση του λάθους.

44.2.6 Διορθώσιμα λάθη δεν μπορεί να διορθωθούν, εφ' όσον ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) έχει υπογράψει το φύλλο αγώνος.

44.2.7 Ένα λάθος κατά τη συμπλήρωση του φύλλου αγώνος από τον σημειωτή, τον χρονομέτρη ή από τον χρονομέτρη των 24" (shot clock) από τα μέλη της γραμματείας, που αφορούν στο αποτέλεσμα, στον αριθμό σφαλμάτων, στον αριθμό των τάιμ-άουτς ή τη συσκευή των 24" (shot clock) στον καταναλισκόμενο ή παραλειπόμενο χρόνο, μπορεί να διορθωθούν από τους διαιτητές οποιαδήποτε στιγμή πριν ο διαιτητής (Crew chief) υπογράψει το φύλλο αγώνος.

44.3 Ειδική περίπτωση

44.3.1 Αδικαιολόγητη χορήγηση ελεύθερης/ων βολής/ών.

Η/οι ελεύθερη βολή/ές που δόθηκαν σαν αποτέλεσμα του λάθους θα ακυρώνεται και το παιχνίδι θα ξαναρχίζει ως ακολούθως:

- Εάν το χρονόμετρο του αγώνα δεν έχει ξεκινήσει, η μπάλα θα δοθεί για επαναφορά από θέση εκτός ορίων, από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, στην ομάδα που της ακυρώθηκαν οι ελεύθερες βολές από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών.
- Εάν το χρονόμετρο του αγώνα έχει ξεκινήσει και:
  - Η ομάδα που έχει έλεγχο της μπάλας ή την δικαιούται τη στιγμή που ανακαλύφθηκε το λάθος είναι, η ίδια ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας τη στιγμή που συνέβη το λάθος, ή
  - Καμία ομάδα δεν είχε τον έλεγχο της μπάλας τη στιγμή της ανακάλυψης του λάθους

  η μπάλα θα χορηγείται στην ομάδα που τη δικαιούται τη στιγμή του λάθους.
- Εάν το χρονόμετρο του παιχνιδιού έχει ξεκινήσει και τη στιγμή της ανακάλυψης του λάθους, η ομάδα που έχει έλεγχο της μπάλας ή την δικαιούται είναι η αντίπαλη της ομάδας που είχε τον έλεγχο της μπάλας τη στιγμή του λάθους, τότε προκύπτει περίπτωση tap off.
- Εάν το χρονόμετρο του αγώνα είχε ξεκινήσει και, τη στιγμή της ανακάλυψης του λάθους, έχει χορηγηθεί ποινή σφάλματος που εμπεριέχει ελεύθερη/ες βολή/ές, η/οι ελεύθερη/ες βολή/ές θα εκτελεστούν και η μπάλα θα δοθεί για επαναφορά από θέση εκτός ορίων στην ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας τη στιγμή που έγινε το λάθος.

44.3.2 Παράλειψη χορήγησης ελεύθερης/ων βολής/ων:

- Εάν δεν έχει γίνει αλλαγή της κατοχής από τη στιγμή της ανακάλυψης του λάθους, το παιχνίδι θα ξαναρχίσει μετά τη διόρθωση του λάθους όπως μετά από την εκτέλεση ελευθέρων βολών.
- Εφόσον η ίδια ομάδα πέτυχε καλάθι, αφού κατά λάθος της είχε χορηγηθεί η κατοχή της μπάλας για επαναφορά από θέση εκτός ορίων, το διορθώσιμο λάθος θα αγνοηθεί.

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

Η/οι ελεύθερη/ες βολή/ές που χορηγήθηκαν και η κατοχή της μπάλας σαν μέρος της ποινής, θα ακυρώνονται και η μπάλα θα χορηγείται στους αντιπάλους για επαναφορά από εκτός ορίων από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών, εκτός κι εάν έχουν χορηγηθεί επιπλέον ποινές για περαιτέρω καταστρατηγήσεις.

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

Άρθρο 45: Διαιτητές, Κριτές και Κομισάριος

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

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

45.3 Ο **κομισάριος,** εάν παρίσταται, θα πρέπει να κάθεται ανάμεσα στο σημειωτή και στο χρονομέτρη. Το πρωταρχικό του καθήκον, κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, είναι να εποπτεύει το έργο των κριτών, να επιβλέπει τις κάρτες-δελτία των παικτών, να διασφαλίζει ότι οι ομάδες δεν υπερβαίνουν το όριο – 14 πόντους - της βαθμολόγησης (classification) των αγωνιζόμενων παικτών της ομάδος και να βοηθά το διαιτητή (Crew chief) και τον/ους βοηθό/ους του, για την ομαλή λειτουργία του παιχνιδιού.

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

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

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

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

Άρθρο 46: Πρώτος Διαιτητής (Crew chief) : Καθήκοντα και Εξουσίες.

Ο διαιτητής (Crew chief) θα πρέπει να:

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

46.2 Ορίζει το επίσημο χρονόμετρο του αγώνα, την συσκευή των 24" (shot clock), το χρονόμετρο μέτρησης των διαλλειμάτων, των τάϊμ άουτ και αναγνωρίζει τα μέλη της γραμματείας.

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

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

46.5 Εκτελεί το tap-off για την έναρξη της πρώτης περιόδου και την επαναφορά από θέση εκτός ορίων λόγω εναλλασσόμενης κατοχής, για την έναρξη όλων των άλλων περιόδων.

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

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

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

46.9 Εγκρίνει και υπογράφει το φύλλο αγώνος στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου, **τερματίζοντας** τη διεύθυνση του παιχνιδιού καθώς και τη **σχέση** τους με το παιχνίδι. **Η εξουσία των διαιτητών** θα **αρχίζει**, όταν αυτοί φθάνουν στον αγωνιστικό χώρο 20

λεπτά πριν από την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού και **τελειώνει**, όταν το χρονόμετρο του αγώνος ηχήσει τη λήξη του αγωνιστικού χρόνου, όπως εγκρίνεται από τους διαιτητές.

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

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

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

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

46.12 Είναι εξουσιοδοτημένος να εγκρίνει πριν την έναρξη του αγώνος και να χρησιμοποιήσει τεχνικό εξοπλισμό [Σύστημα Στιγμιαίας Επανάληψης-Instant Replay System (IRS)], εάν είναι διαθέσιμος, για να αποφασίσει, πριν την υπογραφή του φύλλου αγώνος:

- Στο τέλος της περιόδου ή της παράτασης
  - εάν το τελευταίο επιτυχημένο σουτ για καλάθι, έγινε πριν ηχήσει η κόρνα για τη λήξη της περιόδου.
  - Εάν και πόσος χρόνος απομένει στο χρονόμετρο του αγώνος, εάν:
    - Μια παράβαση εκτός ορίων διαπραχτεί από το σουτέρ.
    - Μία παράβαση των 24" (shot clock) διαπραχθεί.
    - Μία παράβαση 8 δευτερολέπτων συμβεί.
    - Ένα σφάλμα καταλογιστεί, πριν τη λήξη της περιόδου ή κάθε επιπλέον περιόδου (παράταση).
- Όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο στην τέταρτη περίοδο και σε κάθε παράταση,
  - εάν το τελευταίο επιτυχημένο σουτ για καλάθι, έγινε πριν ηχήσει η κόρνα για τη λήξη της περιόδου.
  - Εάν το σουτ για καλάθι, ελευθερώθηκε πριν τον καταλογισμό οποιουδήποτε σφάλματος.
  - Να ταυτοποιηθεί ποιος παίκτης προκάλεσε την έξοδο της μπάλας εκτός ορίων.
- Σε οποιαδήποτε στιγμή του αγώνος
  - εάν το επιτυχημένο σουτ θα μετρήσει για 2 ή 3 πόντους
  - μετά που έχει καταλογιστεί ένα σφάλμα σε παίκτη, σε ανεπιτυχή προσπάθεια για καλάθι προκειμένου να αναγνωριστούν εάν θα χορηγούνται 2 ή 3 ελεύθερες βολές.
  - μετά από δυσλειτουργία του χρονομέτρου του αγώνος ή των 24" (shot clock), προκειμένου να προσδιορισθεί ο προς διόρθωση χρόνος.
  - να ταυτοποιηθεί ο σωστός παίκτης που σουτάρει ελεύθερη/ες βολή/ές
  - να ταυτοποιηθούν οι εμπλεκόμενοι συνοδοί και παίκτες, στη διάρκεια μιας συμπλοκής.

46.13 Πραγματοποιεί απευθείας ελέγχους του αμαξιδίου(ων) για να διασφαλίσει ότι οι ομάδες συμμορφώνονται με το Άρθρο 3.1:

- Εάν έχουν λόγο να πιστεύουν ότι το αμαξίδιο είναι παράνομο ή
- Ζητηθεί από προπονητή μίας εκ των συμμετεχόντων ομάδων.

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

ΑΡΘΡΟ 47: Διαιτητές: Καθήκοντα και εξουσίες.

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

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

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

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

47.4 Σε περίπτωση υποβολής ενστάσεως από μία εκ των ομάδων, ο Α' διαιτητής και ο κομισάριος εάν παρίσταται, θα πρέπει μετά την παραλαβή της ένστασης να καταγράψει το γεγονός και να το αναφέρει στη Διοργανώτρια Αρχή του πρωταθλήματος.

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

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

47.7 Κάθε διαιτητής έχει την εξουσία να παίρνει αποφάσεις στα όρια των καθηκόντων του, αλλά δεν έχει το δικαίωμα να αγνοεί ή να αμφισβητεί τις αποφάσεις που πήρε ό άλλος/οι διαιτητής/ες.

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

ΑΡΘΡΟ 48: Σημειωτής και βοηθός σημειωτή: καθήκοντα

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

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

48.2 Ο **σημειωτής**, θα πρέπει επίσης, να:

- Δείχνει τον αριθμό των σφαλμάτων που έχουν διαπραχθεί από κάθε παίκτη, σηκώνοντας, με τρόπο που να είναι ορατός και προς τους δύο προπονητές, την πινακίδα με τον αντίστοιχο αριθμό των σφαλμάτων που έχουν διαπραχθεί από τον παίκτη.
- Τοποθετεί το δείκτη των ομαδικών σφαλμάτων στο άκρο του τραπεζιού της γραμματείας, πλησιέστερα προς τον πάγκο της ομάδας η οποία βρίσκεται σε

κατάσταση ποινής ομαδικών σφαλμάτων, όταν η μπάλα ζωντανεύει μετά το τέταρτο ομαδικό σφάλμα σε μία περίοδο.

- Επιβλέπει τις αντικαταστάσεις.
- Ηχεί το σήμα του, **μόνο** όταν η μπάλα είναι νεκρή και πριν ζωντανέψει εκ νέου. Ο ήχος του σήματος του σημειωτή, **δεν** σταματά το χρονόμετρο του παιχνιδιού ή το παιχνίδι, ούτε νεκρώνει τη μπάλα.

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

48.4 Εάν ένα λάθος στην καταγραφή του τρέχοντος αποτελέσματος, αναγνωριστεί στο φύλλο αγώνος:

- Στη διάρκεια του αγώνα, ο σημειωτής πρέπει να περιμένει τη στιγμή που θα νεκρωθεί η μπάλα για πρώτη φορά, πριν ηχήσει την κόρνα.
- Μετά τη λήξη του παιχνιδιού και πριν την υπογραφή του φύλλου αγώνος από το διαιτητή (Crew chief), το λάθος θα διορθωθεί, ακόμη κι εάν η διόρθωση επηρεάζει το τελικό αποτέλεσμα του παιχνιδιού.
- Μετά την υπογραφή του φύλλου αγώνος από τον διαιτητή (Crew chief), το λάθος δεν μπορεί πλέον να διορθωθεί. Ο διαιτητής (Crew chief), και ο κομισάριος εάν παρίσταται, πρέπει να στείλει μία λεπτομερή αναφορά στην Διοργανώτρια Αρχή της διοργάνωσης.

48.5 Ο κομισάριος ή ο βοηθός σημειωτή πρέπει να βοηθούν το σημειωτή, επιβεβαιώνοντας την ορθότητα του συνολικού αριθμού των πόντων της βαθμολόγησης (classification) μιας ομάδας που αγωνίζεται. Όταν μία ομάδα υπερβαίνει το μέγιστο επιτρεπόμενο αριθμό πόντων (14) βαθμολόγησης (classification), (βλ Άρθ. 51.2), ο κομισάριος ή ο βοηθός σημειωτή θα το επισημαίνουν στο σημειωτή, ο οποίος με τη σειρά του, θα ενημερώνει το διαιτητή (Crew chief), και ένα τεχνικό σφάλμα θα καταχωρείται εις βάρος του προπονητή της ομάδας αυτής.

ΑΡΘΡΟ 49: Χρονομέτρης: Καθήκοντα

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

- Μετρά τον αγωνιστικό χρόνο, τα τάϊμ άουτ και τα διαλείμματα του παιχνιδιού.
- Διασφαλίζει ότι η κόρνα του αγώνος θα ηχεί πολύ δυνατά και αυτόματα στο τέλος του αγωνιστικού χρόνου της περιόδου.
- Χρησιμοποιεί οποιοδήποτε δυνατό μέσο, για να ενημερώσει αμέσως τους διαιτητές, αν το σήμα του αποτύχει να ηχήσει ή δεν ακουστεί.
- Ειδοποιεί τις ομάδες και τους διαιτητές, τουλάχιστον 3 λεπτά πριν την έναρξη της τρίτης περιόδου.

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

- Ξεκινά το χρονόμετρο του παιχνιδιού όταν:
  - Στη διάρκεια του tap off, η μπάλα αγγιχτεί νόμιμα από έναν εκ των δύο συμμετεχόντων.

- Μετά από μία ανεπιτυχή τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή και ενώ η μπάλα παραμένει ζωντανή, αυτή αγγίζει ή αγγίζεται από έναν παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.
- Κατά τη διάρκεια μιας επαναφοράς από εκτός ορίων, όταν η μπάλα αγγίζει ή νόμιμα αγγίζεται από έναν παίκτη μέσα στον αγωνιστικό χώρο.

• Σταματά το χρονόμετρο του παιχνιδιού όταν:
- Τελειώσει ο αγωνιστικός χρόνος της περιόδου, εάν δεν σταματήσει αυτόματα, το χρονόμετρο από μόνο του.
- Ένας διαιτητής σφυρίξει, ενώ η μπάλα είναι ζωντανή.
- Μπει καλάθι σε βάρος της ομάδας η οποία έχει ζητήσει ένα τάϊμ-άουτ.
- Μπει καλάθι όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 λεπτά ή λιγότερο για το τέλος της τετάρτης περιόδου ή σε κάθε παράταση.
- Ηχήσει η συσκευή των 24" (shot clock), ενώ η ομάδα έχει τον έλεγχο της μπάλας.

49.3 Ο χρονομέτρης θα μετρά το χρόνο ενός τάϊμ άουτ ως εξής:
- Ξεκινά το χρονόμετρο αμέσως μόλις ο διαιτητής σφυρίξει και δώσει το σήμα του τάϊμ άουτ.
- Ηχεί το σήμα του μετά την πάροδο 50 δευτερολέπτων.
- Ηχεί το σήμα του όταν το τάϊμ άουτ, τελειώσει.

49.4 Ο χρονομέτρης θα μετρά το **διάλειμμα του παιχνιδιού** ως ακολούθως:
- Ξεκινά το χρονόμετρο αμέσως όταν μία προηγούμενη περίοδος έχει τελειώσει.
- Ειδοποιεί τους διαιτητές πριν την πρώτη και τρίτη περίοδο όταν, 3 λεπτά και κατόπιν 1.5 λεπτό υπολείπονται για την έναρξη της περιόδου.
- Ηχεί το σήμα του, πριν της έναρξη της δεύτερης, τέταρτης περιόδου και πριν από κάθε παράταση, όταν 30 δευτερόλεπτα υπολείπονται για την έναρξη της περιόδου.
- Ηχεί το σήμα του και ταυτόχρονα σταματά το χρονόμετρο αμέσως μόλις τερματιστεί ένα διάλλειμα παιχνιδιού.

ΑΡΘΡΟ 50: Χειριστής των 24" (shot clock): Καθήκοντα

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

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

50.2 **Σταματά αλλά, δεν επαναρυθμίζεται,** με ορατό τον υπολειπόμενο χρόνο όταν η ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας, κερδίζει μία επαναφορά από εκτός ορίων σαν αποτέλεσμα:
- Της εξόδου της μπάλας εκτός ορίων.
- Του τραυματισμού ενός παίκτη της ίδιας ομάδας.
- Μιας διαδικασίας tap-off.
- Ενός διπλού σφάλματος.
- Μιας ακύρωσης ισοδύναμων ποινών εναντίων και των δύο ομάδων.

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

- Η μπάλα νόμιμα μπει στο καλάθι.
- Η μπάλα αγγίζει τη στεφάνη του αντίπαλου καλαθιού (εκτός εάν η μπάλα σφηνώσει μεταξύ της στεφάνης και του ταμπλό) και ελέγχεται από την ομάδα που δεν είχε το έλεγχο της μπάλας πριν αυτή αγγίξει τη στεφάνη.
- Στην ομάδα χορηγείται επαναφορά από εκτός ορίων στο δικό της πίσω γήπεδο:
  - Ως αποτέλεσμα σφάλματος ή παράβασης.
  - Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με την ομάδα που έχει το έλεγχο της μπάλας.
  - Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με καμία από τις ομάδες, εκτός και εάν οι αντίπαλοι τίθενται σε μειονέκτημα.
- Στην ομάδα χορηγείται ελεύθερη/ες βολή/ές.
- Μια καταστρατήγηση των κανονισμών διαπράττεται από την ομάδα που έχει το έλεγχο της μπάλας.

50.4 **Σταματά αλλά δεν επαναρυθμίζεται στα 24 δευτερόλεπτα**, με ορατό τον υπολειπόμενο χρόνο, όταν η ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας στο εμπρός της γήπεδο και 14 δευτερόλεπτα ή περισσότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" (shot clock):
- Ως αποτέλεσμα σφάλματος ή παράβασης.
- Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με την ομάδα που έχει το έλεγχο της μπάλας.
- Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με καμία από τις ομάδες, εκτός και εάν οι αντίπαλοι τίθενται σε μειονέκτημα.

50.5 **Σταματά και επαναρυθμίζεται στα 14 δευτερόλεπτα,** με 14 δευτερόλεπτα ορατά όταν:
- Η ίδια ομάδα που προηγουμένως είχε τον έλεγχο της μπάλας, της χορηγείται μία επαναφορά από εκτός ορίων στο εμπρός γήπεδο και 13 δευτερόλεπτα ή λιγότερα εμφανίζονται στη συσκευή των 24" (shot clock):
  - Ως αποτέλεσμα σφάλματος ή παράβασης.
  - Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με την ομάδα που έχει το έλεγχο της μπάλας.
  - Το παιχνίδι σταματά εξαιτίας μιας ενέργειας που δεν σχετίζεται με καμία από τις ομάδες, εκτός και εάν οι αντίπαλοι τίθενται σε μειονέκτημα.
- Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη σε μια ανεπιτυχή προσπάθεια για καλάθι, μιας τελευταίας ή μοναδικής ελεύθερης βολής, ή σε μια πάσα, εάν η ομάδα που κερδίζει εκ νέου τον έλεγχο της μπάλας είναι η ίδια που είχε τον έλεγχο της μπάλας πριν η μπάλα ακουμπήσει τη στεφάνη.

50.6 **Σταματά και δεν λειτουργεί,** μετά που η μπάλα νεκρώνεται και το χρονόμετρο του αγώνος έχει σταματήσει σε οποιαδήποτε περίοδο, όταν δεν υπάρχει έλεγχος της μπάλας για οποιαδήποτε ομάδα και απομένουν λιγότερα από 14" δευτερόλεπτα στο χρονόμετρο του αγώνος.

Η συσκευή των 24" (shot clock) δεν σταματά το χρονόμετρο του αγώνα ούτε προκαλεί το νέκρωμα της μπάλας, εκτός κι εάν η ομάδα είχε τον έλεγχο της μπάλας.

ΚΑΝΟΝΑΣ ΕΝΑΤΟΣ - ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΗ-ΚΑΤΗΓΟΡΙΟΠΟΙΗΣΗ (CLASSIFICATION).

Άρθρο 51: Η βαθμολόγηση-κατηγοριοποίηση (classification) των παικτών.

51.1 Ορισμός

51.1.1 Οι παίκτες που αγωνίζονται στις επίσημες διοργανώσεις της I.W.B.F, πρέπει να έχουν στην κατοχή τους την Επίσημη Ταυτότητα βαθμολόγησης (Classification) Παικτών (ID card), που εκδίδεται από την Επιτροπή βαθμολόγησης (Classification) της I.W.B.F. Η Ταυτότητα αυτή μπορεί να εκδίδεται σε ένα επίσημο τουρνουά, από την Επιτροπή βαθμολόγησης (Classification) των Παικτών, που καθορίζεται από την I.W.B.F, βασιζόμενη σε παρατηρήσεις των βαθμολογητών (classifiers) σε συμφωνία με τις αρχές που περιέχονται, στο Επίσημο Εγχειρίδιο της βαθμολόγησης (Classification) Παικτών. Αυτή η Ταυτότητα περιέχει, μεταξύ των άλλων, τους πόντους της βαθμολόγησης (classification) που έχουν καθοριστεί για κάθε παίκτη. Σε συμφωνία με τους Κανόνες βαθμολόγησης (Classification) Παικτών, ο βαθμός αυτός μπορεί να αλλάξει στη διάρκεια ενός τουρνουά, μέχρι και του γύρου των Play-Offs. Είναι ευθύνη του κομισάριου, εάν παρίσταται και του σημειωτή, να καθορίζει την αυθεντικότητα της Ταυτότητας και να διορθώνει τους βαθμούς που προσδιορίζουν τον κάθε παίκτη.

Οι βαθμοί της βαθμολόγησης (classification) των παικτών στην I.W.B.F, είναι 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0 και 4.5.

51.2 Σε καμία στιγμή του αγώνα, δεν θα πρέπει οι αγωνιζόμενοι παίκτες μιας ομάδας, να υπερβαίνουν τους πόντους βαθμολόγησης (classification) που έχει ορίσει η διοργανώτρια αρχή και για την I.W.B.F είναι 14 πόντοι.

Σημείωση: Αυτό το σύνολο πρέπει να εφαρμόζεται στις επίσημες διοργανώσεις της I.W.B.F., που αναφέρονται στη συνέχεια. Παραλλαγές των πόντων μπορεί να εφαρμόζονται σε άλλες διοργανώσεις.

Οι κύριες διοργανώσεις της I.W.B.F., είναι:

- Το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα των Ανδρών.
- Το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα των Γυναικών.
- Τα Παρολυμπιακά Τουρνουά των Ανδρών και των Γυναικών.
- Το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Ανδρών κάτω των 23 ετών (U23).
- Το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Γυναικών κάτω των 25 ετών (U25).
- Τα Πιστοποιημένα Τουρνουά του Παγκόσμιου Πρωταθλήματος για άνδρες, και γυναίκες κάτω των 23 (U23) και 25 (U25) ετών, αντίστοιχα.
- Τα Παρολυμπιακά Πιστοποιημένα Τουρνουά για Άνδρες και Γυναίκες.

51.3 Ποινή.

Εάν, σε οποιαδήποτε στιγμή του αγώνος, μία ομάδα υπερβεί το όριο των πόντων βαθμολόγησής της (14), ένα Τεχνικό Σφάλμα θα χρεώνεται στον προπονητή, ενώ ταυτόχρονα θα διορθώνεται και το όριο, με τις κατάλληλες αντικαταστάσεις.

Τα **γραμμοσκιασμένα κίτρινα τμήματα** αφορούν αλλαγές που έχουν γίνει σε σχέση με τον Επίσημο Κανονισμό του 2014

Α – ΤΑ ΣΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

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

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

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

ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΗ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣΗ

ΣΤΑΜΑΤΗΜΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ

ΑΝΟΙΚΤΗ ΠΑΛΑΜΗ

ΣΤΑΜΑΤΗΜΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ ΓΙΑ ΣΦΑΛΜΑ

ΜΙΑ ΣΦΙΓΜΕΝΗ ΓΡΟΘΙΑ

ΕΝΑΡΞΗ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ

ΚΟΨΙΜΟ ΜΕ ΤΟ ΧΕΡΙ

ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

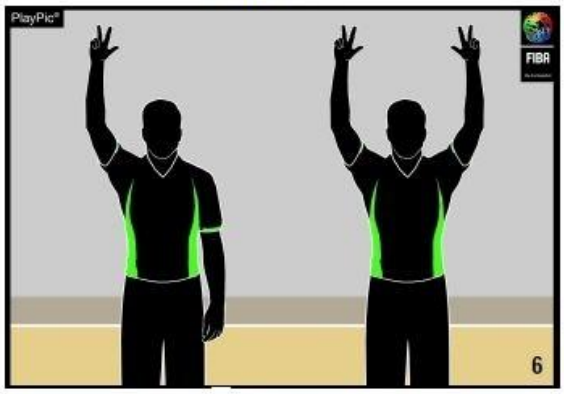
1 ΠΟΝΤΟΣ

1 ΔΑΚΤΥΛΟ "ΚΥΜΑΤΙΖΕΙ" ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΡΠΟ

2 ΠΟΝΤΟΙ

2 ΔΑΚΤΥΛΑ "ΚΥΜΑΤΙΖΟΥΝ" ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΡΠΟ

3 ΠΟΝΤΟΙ



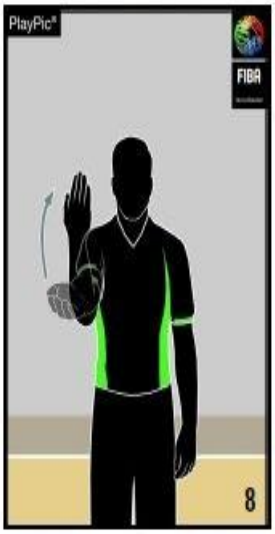
3 ΔΑΚΤΥΛΑ ΕΠΕΚΤΕΙΝΟΝΤΑΙ
1 ΧΕΡΙ: ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ
2 ΧΕΡΙΑ: ΕΠΙΤΥΧΗΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ

ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΤΑΪΜ ΑΟΥΤΣ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

ΧΙΑΣΤΙ ΒΡΑΧΙΟΝΕΣ

ΓΝΕΨΙΜΟ

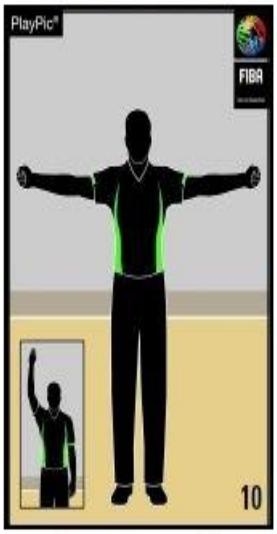


ΑΝΟΙΚΤΗ ΠΑΛΑΜΗ
ΚΥΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΠΡΟΣ ΤΟ ΣΩΜΑ

ΧΡΕΟΥΜΕΝΟ TIME-OUT

ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ Τ
ΔΕΙΞΙΜΟ ΜΕ ΤΟ ΔΑΚΤΥΛΟ

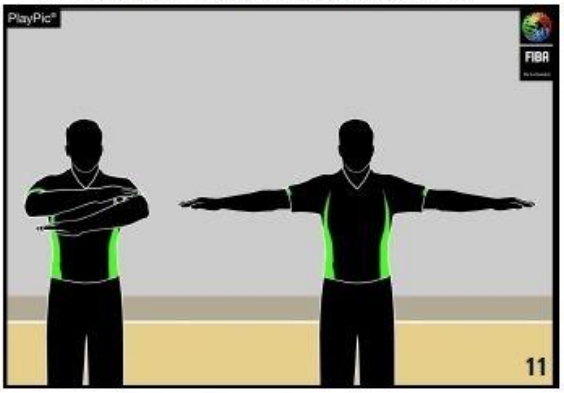
ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΟ TIME-OUT



ΤΕΝΤΩΜΕΝΟΙ ΒΡΑΧΙΟΝΕΣ ΜΕ
ΚΛΕΙΣΤΕΣ ΓΡΟΘΙΕΣ

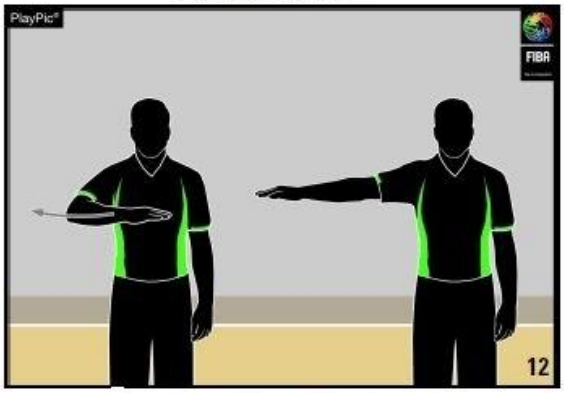
ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΑ

ΑΚΥΡΩΣΗ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ-ΑΚΥΡΩΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ΚΙΝΗΣΗ ΨΑΛΙΔΙΟΥ ΜΕ ΤΟΥΣ ΒΡΑΧΙΟΝΕΣ
ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΑΤΑ ΜΗΚΟΣ ΤΟΥ ΣΤΗΘΟΥΣ

ΟΡΑΤΟ ΜΕΤΡΗΜΑ



ΜΕΤΡΗΣΗ ΜΕ ΠΑΡΑΛΛΗΛΗ ΚΙΝΗΣΗ
ΤΟΥ ΒΡΑΧΙΟΝΑ

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

ΓΡΟΘΙΑ ΜΕ ΚΑΘΕΤΟ ΑΝΤΙΧΕΙΡΑ

ΑΝΑΝΕΩΣΗ 24αρων SEC

ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΧΕΡΙΟΥ ΜΕ ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΟ ΤΟΝ ΔΕΙΚΤΗ ΤΟΥ ΧΕΡΙΟΥ

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ Η/ΚΑΙ ΕΚΤΟΣ ΟΡΙΩΝ

ΥΠΟΔΕΙΞΗ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΒΡΑΧΙΟΝΑΣ ΠΑΡΑΛΛΗΛΟΣ ΣΤΗΝ ΠΛΑΓΙΑ ΓΡΑΜΜΗ

ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΟ ΚΡΑΤΗΜΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ-ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΑΝΑΠΗΔΗΣΗΣ

ΓΡΟΘΙΕΣ ΜΕ ΑΝΤΙΧΕΙΡΕΣ ΥΠΟΔΕΙΞΗ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΟ ΒΕΛΟΣ ΤΗΣ ΕΝΑΛΛΑΣΟΜΕΝΗΣ ΚΑΤΟΧΗΣ

ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ

ΒΗΜΑΤΑ

ΠΕΡΙΣΤΡΕΦΟΜΕΝΕΣ ΓΡΟΘΙΕΣ

ΑΓΓΙΓΜΑ ΤΟΥ ΔΑΠΕΔΟΥ ΜΕ ΤΑ ΠΟΔΙΑ Ή ΤΟ ΥΠΟΠΟΔΙΟ ΤΟΥ ΑΜΑΞΙΔΙΟΥ

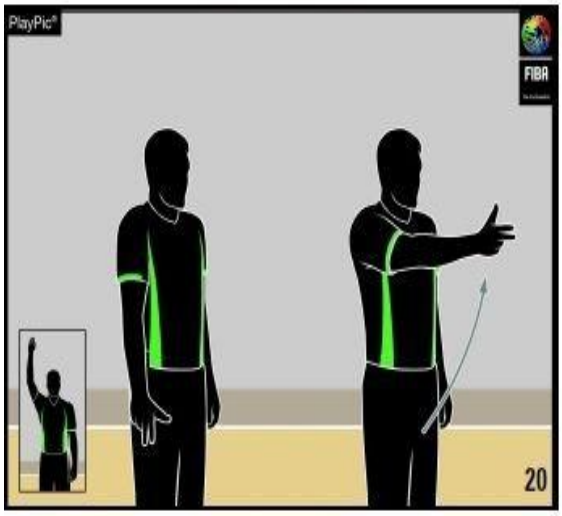
ΠΑΛΛΟΜΕΝΗ ΚΙΝΗΣΗ ΜΕ ΤΙΣ ΠΑΛΑΜΕΣ

ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΝΤΡΙΜΠΛΑ: ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

Δεν εφαρμόζεται

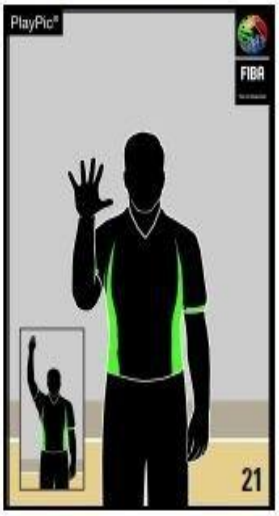
19

3 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ



ΒΡΑΧΙΟΝΑΣ ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΟΣ
ΣΗΜΑ 3ων ΔΑΚΤΥΛΩΝ

5 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ



ΣΗΜΑ 5 ΔΑΚΤΥΛΩΝ

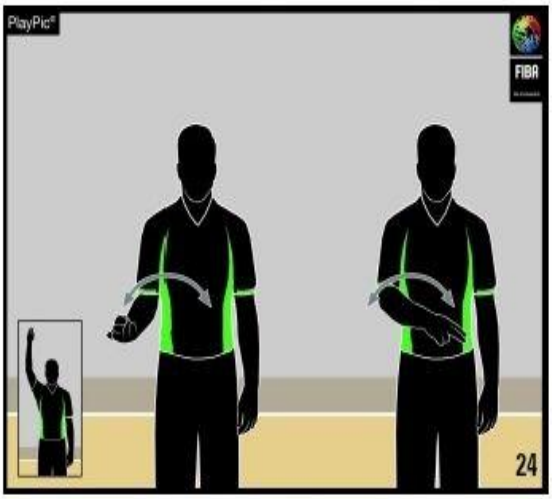
8 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ

ΣΗΜΑ 8 ΔΑΚΤΥΛΩΝ

24 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ

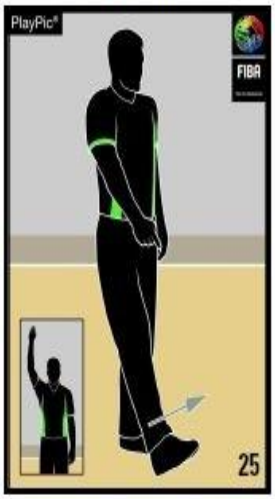
ΤΑ ΔΑΚΤΥΛΑ ΑΓΓΙΖΟΥΝ ΤΟΝ ΩΜΟ

ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ ΣΤΟ ΠΙΣΩ ΓΗΠΕΔΟ



ΚΙΝΟΥΜΕΝΗ ΠΑΛΑΜΗ ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΣΩΜΑ

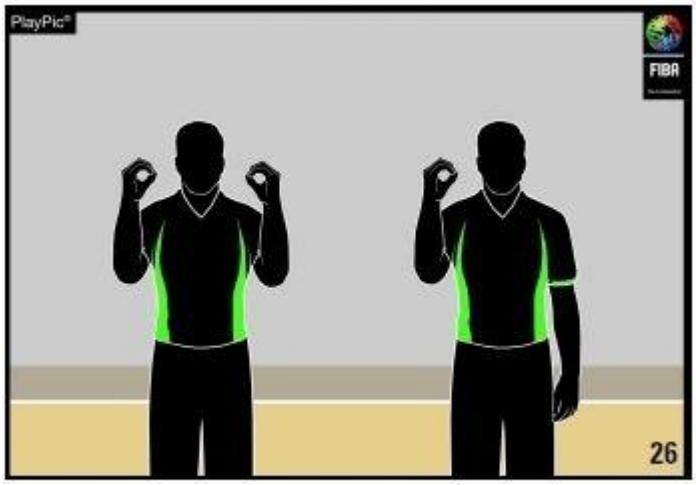
ΣΚΟΠΙΜΟ ΚΤΥΠΗΜΑ ΜΕ ΤΟ ΠΟΔΙ



ΥΠΟΔΕΙΞΗ ΠΟΔΙΟΥ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΚΤΗ

No. 00 and 0



ΚΑΙ ΤΑ ΔΥΟ ΧΕΡΙΑ ΣΧΗΜΑΤΙΖΟΥΝ ΤΟ ΜΗΔΕΝ

ΤΟ ΔΕΞΙ ΧΕΡΙ ΣΧΗΜΑΤΙΖΕΙ ΤΟ ΜΗΔΕΝ

No. 1 - 5

ΤΟ ΔΕΞΙ ΧΕΡΙ ΣΧΗΜΑΤΙΖΕΙ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ 1 ΕΩΣ 5

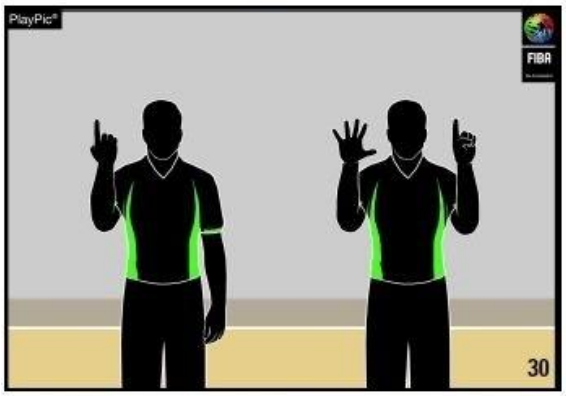
No. 6 - 10

ΤΟ ΔΕΞΙ ΧΕΡΙ ΣΧΗΜΑΤΙΖΕΙ ΤΟ 5, ΤΟ ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΧΕΡΙ ΣΧΗΜΑΤΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΟ 1 ΕΩΣ ΤΟ 5

No. 11 - 15

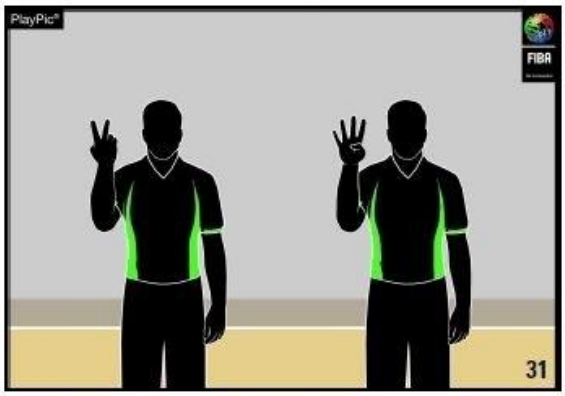
ΤΟ ΔΕΞΙ ΧΕΡΙ ΣΧΗΜΑΤΙΖΕΙ ΣΦΙΓΜΕΝΗ ΓΡΟΘΙΑ ΤΟ ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΧΕΡΙ ΑΠΟ ΤΟ 1 ΕΩΣ ΤΟ 5

No. 16



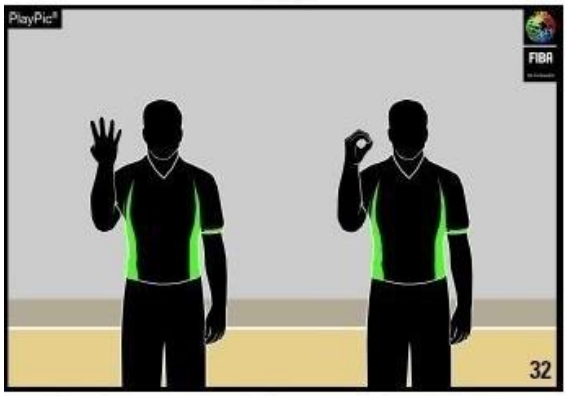
ΑΡΧΙΚΑ ΤΟ ΧΕΡΙ ΑΝΤΕΣΤΡΑΜΕΝΟ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟ ΝΟ 1 ΓΙΑ ΤΑ ΔΕΚΑΔΙΚΑ ΨΗΦΙΑ ΚΑΙ ΚΑΤΟΠΙΝ ΤΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΧΕΡΙ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟ 6 ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΟΝΑΔΕΣ

No. 24



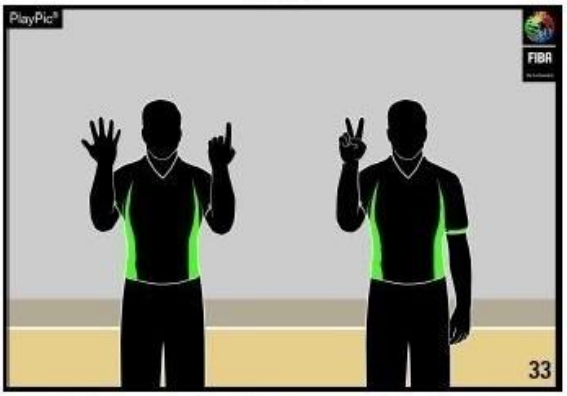
ΑΡΧΙΚΑ ΤΟ ΧΕΡΙ ΑΝΤΕΣΤΡΑΜΕΝΟ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟ ΝΟ 2 ΓΙΑ ΤΑ ΔΕΚΑΔΙΚΑ ΨΗΦΙΑ ΚΑΙ ΚΑΤΟΠΙΝ ΤΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΧΕΡΙ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟ 4 ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΟΝΑΔΕΣ

No. 40



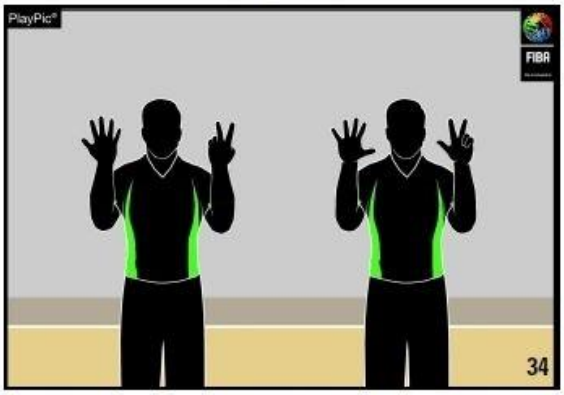
ΑΡΧΙΚΑ ΤΟ ΧΕΡΙ ΑΝΤΕΣΤΡΑΜΕΝΟ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟ ΝΟ 4 ΓΙΑ ΤΑ ΔΕΚΑΔΙΚΑ ΨΗΦΙΑ ΚΑΙ ΚΑΤΟΠΙΝ ΤΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΧΕΡΙ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟ ΜΗΔΕΝ -0- ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΟΝΑΔΕΣ

No. 62



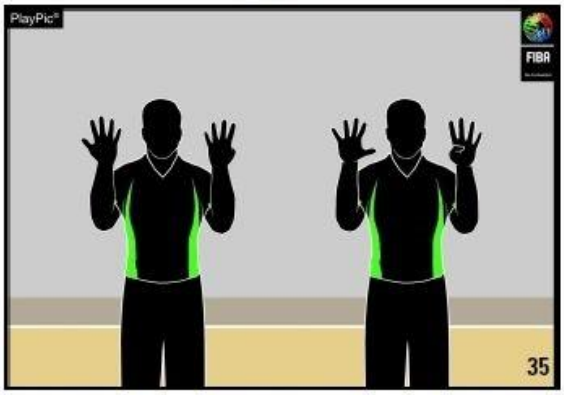
ΑΡΧΙΚΑ ΤΟ ΧΕΡΙ ΑΝΤΕΣΤΡΑΜΕΝΟ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟ ΝΟ 6 ΓΙΑ ΤΑ ΔΕΚΑΔΙΚΑ ΨΗΦΙΑ ΚΑΙ ΚΑΤΟΠΙΝ ΤΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΧΕΡΙ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟ 2 ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΟΝΑΔΕΣ

No. 78



ΑΡΧΙΚΑ ΤΟ ΧΕΡΙ ΑΝΤΕΣΤΡΑΜΕΝΟ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟ ΝΟ 7 ΓΙΑ ΤΑ ΔΕΚΑΔΙΚΑ ΨΗΦΙΑ ΚΑΙ ΚΑΤΟΠΙΝ ΤΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΧΕΡΙ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟ 8 ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΟΝΑΔΕΣ

No. 99



ΑΡΧΙΚΑ ΤΟ ΧΕΡΙ ΑΝΤΕΣΤΡΑΜΕΝΟ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟ ΝΟ 9 ΓΙΑ ΤΑ ΔΕΚΑΔΙΚΑ ΨΗΦΙΑ ΚΑΙ ΚΑΤΟΠΙΝ ΤΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΧΕΡΙ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟ 9 ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΟΝΑΔΕΣ

ΕΙΔΟΣ ΣΦΑΛΜΑΤΟΣ

ΚΡΑΤΗΜΑ

ΚΡΑΤΗΜΑ ΣΤΟ ΚΑΤΩ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΚΑΡΠΟΥ

Blocking (ΑΜΥΝΤΙΚΟ)
ΠΑΡΑΝΟΜΟ ΣΚΡΙΝ (ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ)

ΚΑΙ ΤΑ ΔΥΟ ΧΕΡΙΑ ΣΤΟ ΙΣΧΥΟ

ΣΠΡΩΞΙΜΟ Η ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΩΡΙΣ ΤΗ ΜΠΑΛΑ

ΜΙΜΗΣΗ ΤΟΥ ΣΠΡΩΞΙΜΑΤΟΣ

ΚΡΑΤΗΜΑ ΧΕΡΙΟΥ
HANDCHECKING

ΚΡΑΤΗΜΑ ΤΗΣ ΠΑΛΑΜΗΣ ΚΑΙ ΚΙΝΗΣΗ ΕΜΠΡΟΣ

ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΧΕΡΙΩΝ

Κτύπημα καρπού

ΠΕΣΙΜΟ (ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ) ΜΕ ΤΗ ΜΠΑΛΑ

Σφιγμένη γροθιά κτυπά την ανοικτή παλάμη

ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΕΠΑΦΗ ΣΤΟ ΧΕΡΙ

Κτύπημα με την παλάμη, στον άλλο πήχυ

ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΗ ΤΑΛΑΝΤΩΣΗ ΤΟΥ ΒΡΑΧΙΟΝΑ

Ταλάντωση του βραχίονα προς τα πίσω

ΚΤΥΠΗΜΑ ΣΤΟ ΚΕΦΑΛΙ

Μίμηση της επαφής στο κεφάλι

ΣΦΑΛΜΑ ΚΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

Δείξιμο κατεύθυνσης με σφιγμένη γροθιά προς το καλάθι της επιτιθέμενης ομάδας

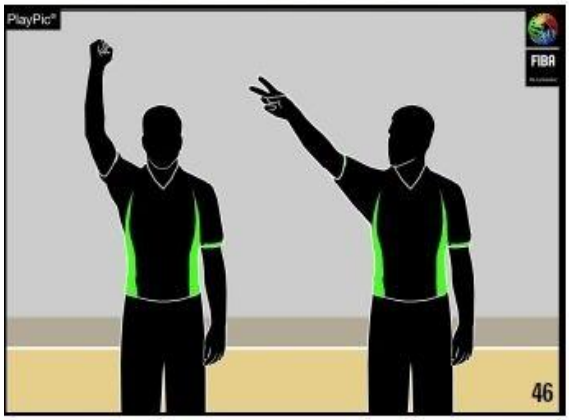
ΔΙΑΣΧΙΖΟΝΤΑΣ ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΑ ΤΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ

Απομίμηση κίνησης του καροτσιού με τις γροθιές

LIFTING (ΑΝΥΨΩΣΗ)

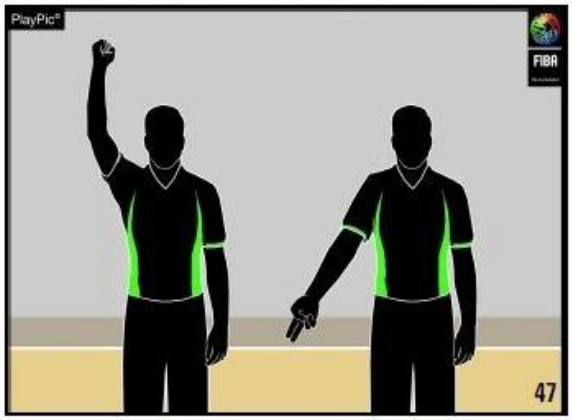
Απομίμηση ανύψωσης με τα χέρια

ΣΦΑΛΜΑ ΣΕ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΓΙΑ ΚΑΛΑΘΙ



Ένας βραχίονας με σφιγμένη γροθιά, ακολουθούμενος με την ένδειξη του αριθμού των ελευθέρων βολών

ΣΦΑΛΜΑ ΟΧΙ ΣΕ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΓΙΑ ΚΑΛΑΘΙ



Ένας βραχίονας με σφιγμένη γροθιά, ακολουθούμενος με δείξιμο στο έδαφος

ΕΙΔΙΚΑ ΣΦΑΛΜΑΤΑ

ΔΙΠΛΟ ΣΦΑΛΜΑ

ΣΤΑΥΡΩΤΕΣ ΣΦΙΓΜΕΝΕΣ ΓΡΟΘΙΕΣ ΚΑΙ ΜΕ ΤΑ ΔΥΟ ΧΕΡΙΑ

ΤΕΧΝΙΚΟ ΣΦΑΛΜΑ

ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ ΤΟΥ Τ ΜΕ ΤΙΣ ΠΑΛΑΜΕΣ

ΑΝΤΙΑΘΛΗΤΙΚΟ ΣΦΑΛΜΑ

ΚΡΑΤΗΜΑ ΤΟΥ ΚΑΡΠΟΥ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ

ΣΦΑΛΜΑ ΑΠΟΒΟΛΗΣ

ΣΦΙΓΜΕΝΕΣ ΓΡΟΘΙΕΣ ΚΑΙ ΣΤΑ ΔΥΟ ΧΕΡΙΑ

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΚΑΤΑΛΟΓΙΣΜΟΥ ΣΦΑΛΜΑΤΟΣ
ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΤΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ

ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΣΦΑΛΜΑ ΧΩΡΙΣ ΕΛΕΥΘΕΡΗ/ΕΣ ΒΟΛΗ/ΕΣ

ΔΕΙΞΙΜΟ ΣΤΗΝ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΒΡΑΧΙΟΝΑΣ ΠΑΡΑΛΛΗΛΟΣ ΣΤΗΝ ΠΛΑΓΙΑ ΓΡΑΜΜΗ

ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΣΦΑΛΜΑ ΟΜΑΔΑΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

ΣΦΙΓΜΕΝΗ ΓΡΟΘΙΑ ΣΤΗΝ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΒΡΑΧΙΟΝΑΣ ΠΑΡΑΛΛΗΛΟΣ ΣΤΗΝ ΠΛΑΓΙΑ ΓΡΑΜΜΗ

1 ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΟΛΗ

ΣΗΜΑ 1 ΔΑΚΤΥΛΟΥ

2 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ

ΣΗΜΑ 2 ΔΑΚΤΥΛΩΝ

3 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ

ΣΗΜΑ 3 ΔΑΚΤΥΛΩΝ

ΧΟΡΗΓΗΣΗ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΒΟΛΩΝ – ΕΝΕΡΓΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ (ΚΕΦΑΛΗΣ)

1 ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΟΛΗ

1 ΔΑΚΤΥΛΟ ΟΡΙΖΟΝΤΙΟΣ

2 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ

2 ΔΑΚΤΥΛΑ ΟΡΙΖΟΝΤΙΟΣ

3 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ

3 ΔΑΚΤΥΛΑ ΟΡΙΖΟΝΤΙΟΣ

ΧΟΡΗΓΗΣΗ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΒΟΛΩΝ
ΜΗ ΕΝΕΡΓΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ (ΟΥΡΑΣ-ΚΕΝΤΡΙΚΟΣ)

1 ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΟΛΗ

ΔΕΙΚΤΗΣ ΜΕ ΤΟ ΔΑΚΤΥΛΟ

2 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ

ΔΑΚΤΥΛΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΔΥΟ ΧΕΡΙΑ

3 ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ

3 ΔΑΚΤΥΛΑ ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΔΥΟ ΧΕΡΙΑ

Β - ΤΟ ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ

ΔΙΕΘΝΗΣ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ
ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ

ΟΜΑΔΑ Α _____ ΟΜΑΔΑ Β _____

ΟΡΓΑΝΩΣΗ _____ ΗΜΕΡ/ΝΙΑ _____ ΩΡΑ _____ ΠΡΩΤΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ (Crew chief) _____
ΑΝΤ/ΠΟΣ _____ ΤΟΠΟΣ _____ ΒΟΗΘΟΣ 1 _____ ΒΟΗΘΟΣ 2 _____

ΟΜΑΔΑ Α _____
ΑΝΑΠΑΥΛΕΣ — ΟΜΑΔΙΚΑ ΣΦΑΛΜΑΤΑ
ΠΕΡΙΟΔΟΣ ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
ΠΕΡΙΟΔΟΣ ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
ΠΑΡΑΤΑΣΕΙΣ

ΑΡΙΘΜ. ΔΕΛΤΙΟΥ	ΠΑΙΚΤΕΣ	No.		ΣΦΑΛΜΑΤΑ 1	2	3	4	5

ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ
ΒΟΗΘΟΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ

ΟΜΑΔΑ Β _____
ΑΝΑΠΑΥΛΕΣ — ΟΜΑΔΙΚΑ ΣΦΑΛΜΑΤΑ
ΠΕΡΙΟΔΟΣ ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
ΠΕΡΙΟΔΟΣ ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
ΠΑΡΑΤΑΣΕΙΣ

ΑΡΙΘΜ. ΔΕΛΤΙΟΥ	ΠΑΙΚΤΕΣ	No.		ΣΦΑΛΜΑΤΑ 1	2	3	4	5

ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ
ΒΟΗΘΟΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ

ΤΡΕΧΟΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

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

ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ _____
ΒΟΗΘΟΣ ΣΗΜΕΙΩΤΗ _____
ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣ _____
ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣ 24΄΄ _____

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΠΕΡΙΟΔΟΣ ① Α ____ Β ____
ΠΕΡΙΟΔΟΣ ② Α ____ Β ____
ΠΕΡΙΟΔΟΣ ③ Α ____ Β ____
ΠΕΡΙΟΔΟΣ ④ Α ____ Β ____
ΠΑΡΑΤΑΣΕΙΣ Α ____ Β ____

ΠΡΩΤΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ (Crew chief) _____
ΒΟΗΘΟΣ 1 _____ ΒΟΗΘΟΣ 2 _____
ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΕΝΣΤΑΣΗΣ _____

ΤΕΛΙΚΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΟΜΑΔΑ Α ____ ΟΜΑΔΑ Β ____
ΝΙΚΗΤΡΙΑ ΟΜΑΔΑ: _____
ΩΡΑ ΛΗΞΗΣ ΑΓΩΝΑ: (Ώρα : Λεπτά)

Διάγραμμα 9 Φύλλο αγώνος

Β.1 Το φύλλο αγώνος, όπως παρουσιάζεται στο Σχεδιάγραμμα 9, είναι το μόνο εγκεκριμένο από την Τεχνική Επιτροπή της F.I.B.A.

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

Σημείωση: 1. Ο σημειωτής θα χρησιμοποιεί 2, διαφορετικού χρώματος στυλό, ΚΟΚΚΙΝΟ για την πρώτη & τρίτη περίοδο και ΜΠΛΕ ή ΜΑΥΡΟ για τη δεύτερη & τέταρτη περίοδο. Για όλες τις επιπλέον περιόδους, όλες οι εγγραφές θα γίνονται με ΜΠΛΕ ή ΜΑΥΡΟ (το ίδιο χρώμα με τη δεύτερη και την τέταρτη περίοδο).

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

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

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

Β.3.2 Αυτός κατόπιν θα καταχωρήσει:

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

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A HOOPERS Team B POINTERS

Competition	WCM	Date	22. 11. 2017	Time	20:00	Crew chief	WALTON, M. (USA)
Game No.	5	Place	GENEVA			Umpire 1	CHANG, Y. (CHN) Umpire 2 BARTOK, K. (HUN)

Διάγραμμα 10 Η επικεφαλίδα του φύλλου αγώνα

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

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

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

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

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

Διάγραμμα 11 Ομάδες στο φύλλο αγώνα (πριν το παιχνίδι)

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

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

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

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

Coach	KING, H. (CAP)			
Assistant Coach				

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

Β.4.4 Να υπογράψει το φύλλο αγώνος.

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

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

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

ΑΝΑΠΑΥΛΕΣ: 7 | 9 10

ΟΜΑΔΙΚΑ ΣΦΑΛΜΑΤΑ: ΠΕΡΙΟΔΟΣ ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4; ΠΕΡΙΟΔΟΣ ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

ΠΑΡΑΤΑΣΕΙΣ

ΑΡΙΘΜ. ΔΕΛΤΙΟΥ	ΠΑΙΚΤΕΣ	No.	ΥΠΗΠΟΙΗ	ΣΦΑΛΜΑΤΑ 1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	⊗	P_2				
002	JONES, M.	8	⊗	P	P	P_2		
003	SMITH, E.	9	⊗	P_2	U_2	P	P_1	
004	FRANK, Y.	12	×	T_1	U_2			
010	NANCE, L.	18	⊗	P	P	U_1		
012	KING, H. (CAP)	22	⊗	P_1	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	×	P_3	P_2			
021	MARTINEZ, M.	33	×	T_1	P	P_2	T_1	GD
022	SANCHES, N.	42	×	P_2	P_2	U_2	P	U_2 GD
024	MANOS, K.	55	×	P_2	D_2			
ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ	LOOR, A.					C_1	B_1	
ΒΟΗΘΟΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ	MONTA, B.							

Διάγραμμα 12 Ομάδες στο φύλλο αγώνα (μετά το παιχνίδι)

Β.7 Τάϊμ άουτς

Β.7.1 Χορηγούμενα τάιμ-άουτς θα πρέπει να καταγράφονται στο φύλλο αγώνος, με την καταχώρηση του λεπτού του χρόνου του παιχνιδιού, της περιόδου ή της παράτασης στα κατάλληλα κουτιά, κάτω από τα ονόματα των ομάδων.

Β.7.2 Στο τέλος κάθε ημιχρόνου ή της κάθε παράτασης, τα αχρησιμοποίητα τετράγωνα θα χαράσσονται με 2 παράλληλες οριζόντιες γραμμές. Εφόσον η ομάδα δεν έχει πάρει το πρώτο της τάιμ άουτ πριν τα τελευταία 2 λεπτά του δευτέρου ημιχρόνου, ο σημειωτής θα χαράσσει 2 οριζόντιες γραμμές στο πρώτο τετραγωνάκι της ομάδας στο δεύτερο ημίχρονο.

Β.8 Σφάλματα

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

Β.8.2 Τα σφάλματα των προπονητών, των βοηθών προπονητών, των αναπληρωματικών, των αποκλεισμένων παικτών και των συνοδών των ομάδων, είναι τεχνικά ή αποκλεισμού και θα χρεώνονται στον προπονητή.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Β.8.3.10 Ένα σφάλμα αποβολής κατά του προπονητή, του αναπληρωματικού, του αποκλεισμένου παίκτη ή ενός συνοδού, συμπεριλαμβανομένης και της εγκατάλειψης της περιοχής του πάγκου σε περίπτωση συμπλοκής, θα αναγράφεται ως τεχνικό σφάλμα εναντίον του προπονητή και θα καταχωρείται ως «B_2».

Β.8.3.11 Στο τέλος της δεύτερης περιόδου και στο τέλος του παιχνιδιού, ο σημειωτής θα χαράσσει μία έντονη γραμμή μεταξύ των κενών που έχουν χρησιμοποιηθεί και αυτών που δεν έχουν χρησιμοποιηθεί.

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

Β.8.3.12 Παραδείγματα σφαλμάτων αποκλεισμού για συνοδούς ομάδων.

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

001	MAYER, F.	5	⊗	D				

και

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

Σφάλμα αποβολής εναντίον ενός βοηθού προπονητή θα καταχωρείται ως ακολούθως:

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

Σφάλμα αποβολής εναντίον ενός παίκτη που έχει αποβληθεί μετά το πέμπτο του σφάλμα, θα καταχωρείται ως ακολούθως:

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

Και

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

Β.8.3.13 Παραδείγματα για σφάλματα αποβολής (συμπλοκή):

Σφάλματα αποβολής εναντίον του προσωπικού του πάγκου επειδή εγκατέλειψαν τα όρια του πάγκου (Άρθρο 39), θα καταχωρούνται ως ακολούθως: Σε όλα τα εναπομείναντα κενά του ατόμου που έχει αποβληθεί, ένα «F», θα καταχωρείται.
Εάν μόνο ο προπονητής αποβάλλεται:

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

Εάν μόνο ο βοηθός προπονητής αποβάλλεται:

Coach	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Εάν και οι δύο, προπονητής και βοηθός προπονητής αποβάλλονται:

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

Εάν ο αναπληρωματικός έχει διαπράξει λιγότερα από 4 σφάλματα, τότε ένα «F» θα καταχωρείται στα υπολειπόμενα κενά:

003	SMITH, E.	9	X	P_2	P_2	F	F	F

Εάν αυτό είναι το πέμπτο του σφάλμα, τότε ένα «F» θα καταχωρείται στα τελευταίο τετραγωνάκι των σφαλμάτων:

002	JONES, M.	8	X	T_1	P_3	P_1	P_2	F

Εάν ο αποκλεισμένος παίκτης έχει ήδη διαπράξει 5 σφάλματα, τότε ένα «F» θα καταχωρείται στη γραμμή μετά το τελευταίο σφάλμα.

015	RUSH, S.	25	X	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	F

Επιπλέον των παραπάνω παραδειγμάτων των παικτών Smith, Jones και Rush, ή εάν ένας συνοδός ομάδος αποβληθεί, ένα τεχνικό σφάλμα θα σημειωθεί:

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

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

Β.9 Ομαδικά Σφάλματα

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

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

Β.10 Το τρέχον αποτέλεσμα

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

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

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

Ο Σημειωτής:

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

Β.11 Το τρέχον αποτέλεσμα: Επιπρόσθετες οδηγίες

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

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

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

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

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

Διάγραμμα 13
Τρέχον αποτέλεσμα

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

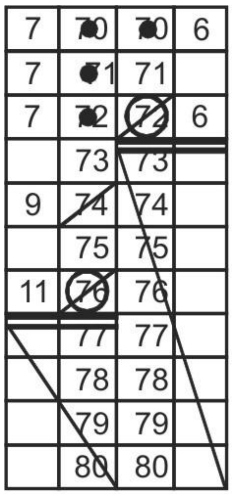
Β.11.7 Οι διαιτητές μπορούν να διορθώνουν οποιοδήποτε λάθος στο φύλλο αγώνα που αφορούν στο σκορ, στον αριθμό των σφαλμάτων ή στον αριθμό των τάϊμ άουτς σύμφωνα με τις διατάξεις των κανονισμών. Ο πρώτος διαιτητής (Crew chief) θα υπογράφει τις διορθώσεις. Οι εκτεταμένες διορθώσεις θα πρέπει να τεκμηριώνονται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

Β.12 Τρέχον αποτέλεσμα: Τελικό άθροισμα

Β.12.1 Στο τέλος κάθε περιόδου, ο σημειωτής θα καταχωρήσει το αποτέλεσμα της περιόδου αυτής, στο ενδεδειγμένο τμήμα στο κατώτερο μέρος του φύλλου αγώνος.

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

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



Διάγραμμα 14
Τελικό άθροισμα

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

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

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

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

Scorer	N. MAIER	Scores	Period ①	A 15	B 18
Assistant scorer	O. SABAY		Period ②	A 19	B 10
Timer	R. LEBLANC		Period ③	A 26	B 19
Shot clock operator	K. AUSTIN		Period ④	A 16	B 25
			Extra periods	A —	B —
Crew chief	M. Walton	Final Score	Team A 76	Team B 72	
Umpire 1	Y. Chang	Umpire 2	K. Bartok	Name of winning team	HOOPERS
Captain's signature in case of protest				Game ended at (hh:mm)	21:50

Διάγραμμα 14 Κάτω τμήμα του φύλλου αγώνος