

**ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ**  
**1<sup>η</sup> ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 2022**

**ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ ΦΥΣΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ**

# ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ FIBA 2022

Οι Επίσημοι Κανονισμοί Καλαθοσφαίρισης 2022 έχουν ισχύ από

- **1 Οκτωβρίου 2022.**

- Είναι αναρτημένοι στην ιστοσελίδα
- [www.fiba.basketball](http://www.fiba.basketball) στα αγγλικά
- [www.odke.online](http://www.odke.online) στα ελληνικά.

Οι πιο πάνω κανονισμοί:

*είναι οι μόνοι κανονισμοί οι οποίοι ισχύουν για τη διεξαγωγή όλων των επίσημων αγώνων και πρωταθλημάτων που διεξάγονται.*



# Download Now!

## FIBA iRef Academy Apps



### FIBA iRef Academy Pre-Game App

Specialised App for pre-game preparation of the basketball referees developed by FIBA.

It contains videos, pre-game checklist, technical manuals, FIBA basketball rules and official interpretations (OBRI), full & half court with referees, players, coverage area symbols, drawing tool, able to save your own play-situations.



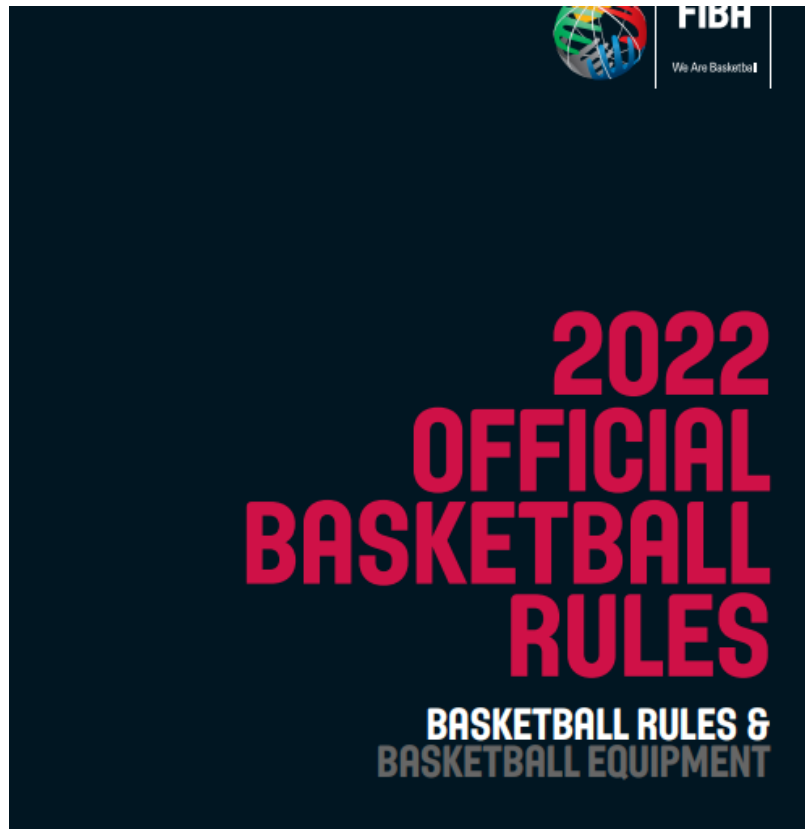
### FIBA iRef Academy Library App

Gives you access to all public material published by FIBA.

It contains a wide range of topics from grassroots to the elite level. The App includes videos, manuals and guidelines published by FIBA Referee Operations for referees, commissioners, table officials, referee instructors, video operators.

It also contains the latest Basketball Rules with Interpretations available.





ΔΙΕΘΝΗΣ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ  
ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ  
2022



As approved by



# ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ & ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ

# ΑΡΘΡΟ 1 – ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

## 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.

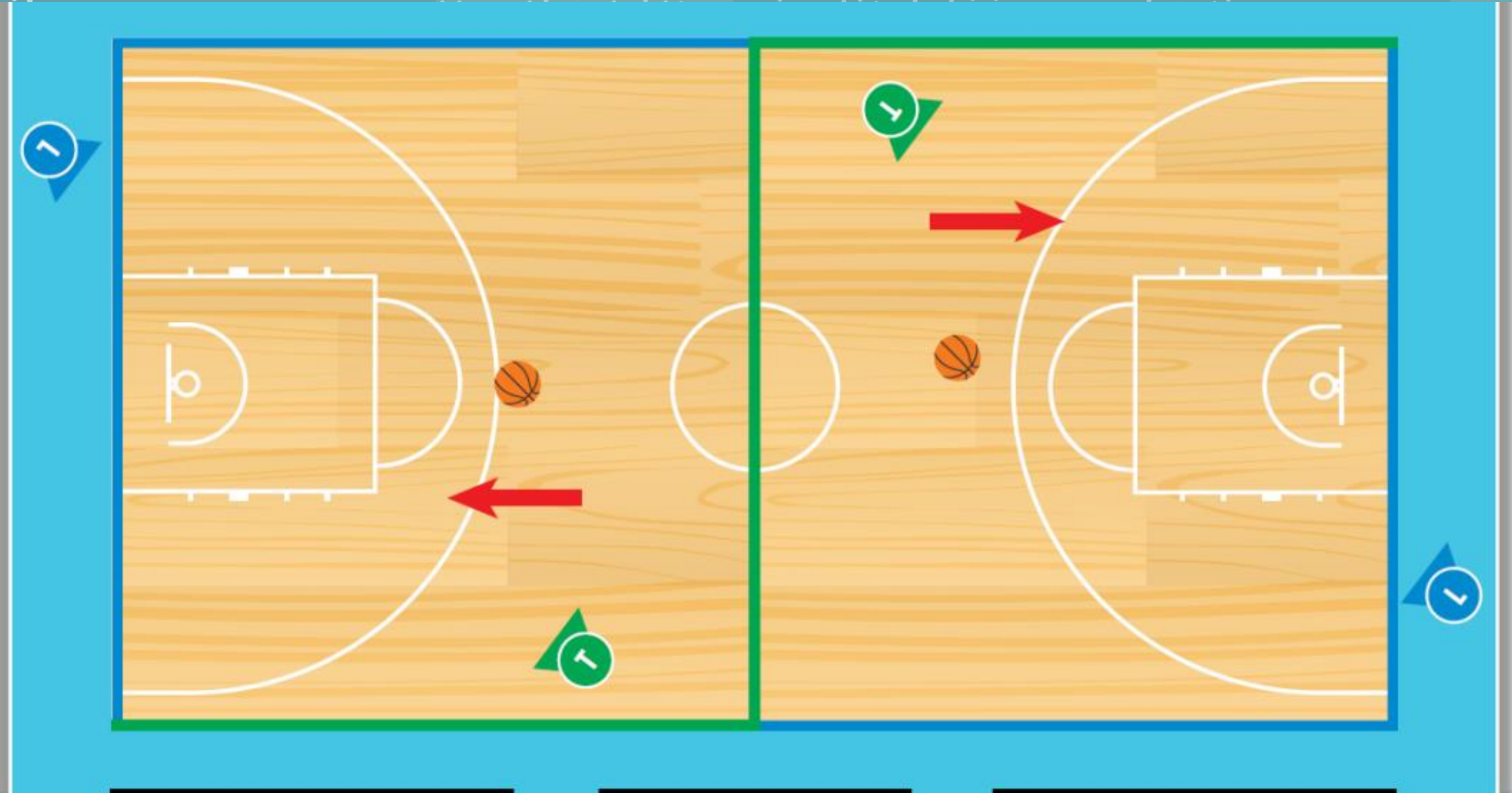
- Μπορώ να σκοράρω στο δικό μου καλάθι?
- Αν θέλω να οδηγήσω το παιχνίδι σε παράταση?

# ΑΡΘΡΟ 2 – ΤΟ ΓΗΠΕΔΟ

## 2.2 Το πίσω γήπεδο

## 2.3 Το εμπρός γήπεδο

- Μπορώ να δώσω πάσα πίσω?
- Παίκτης στις βολές
- Περιοχή μη χρέωσης επιθετικού
- Σουτ 2 ή 3 πόντων



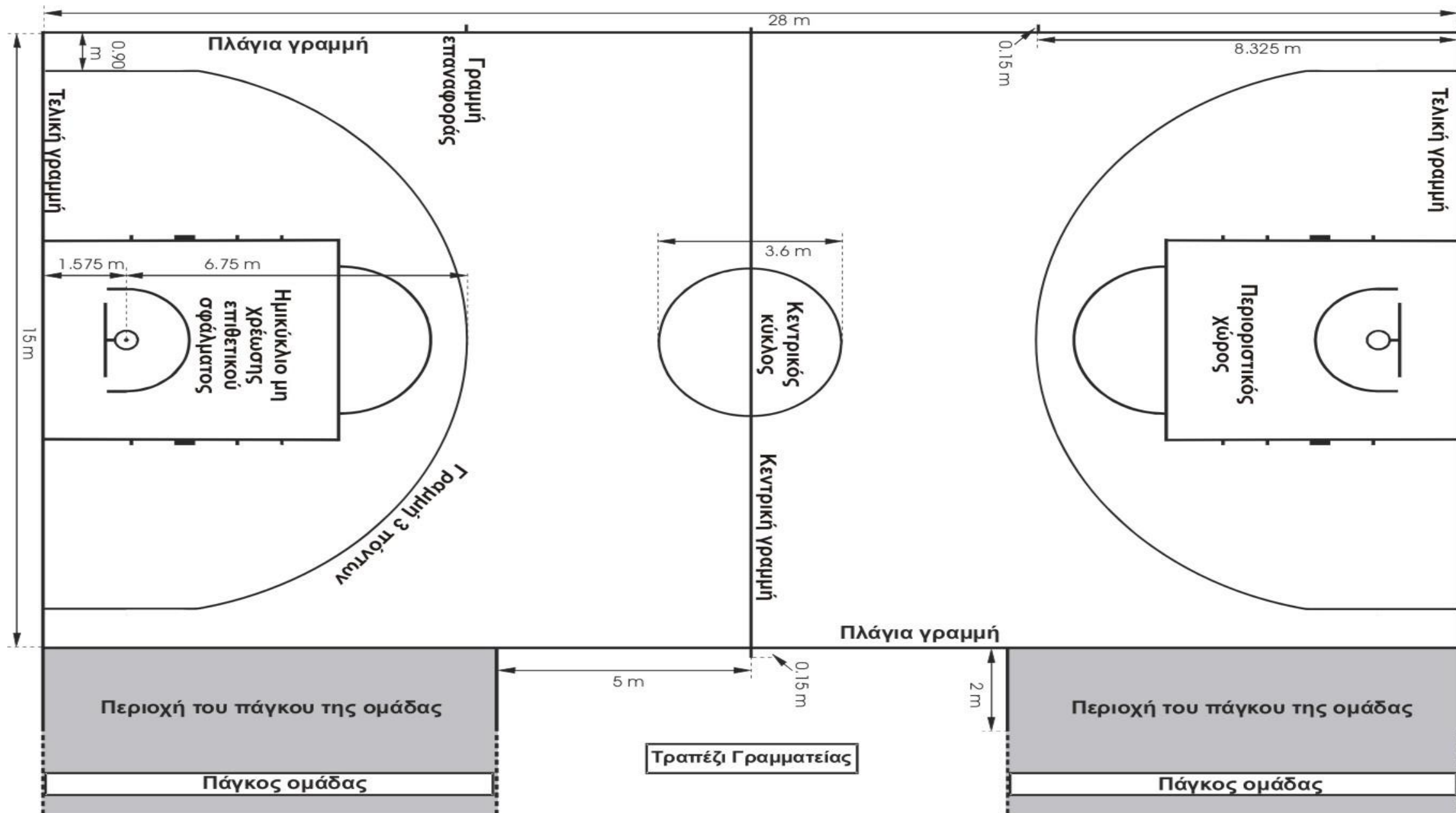
## 2.4.5 - Περιοχή του πάγκου των ομάδων

- 4.2.1 Ορισμός ομάδας

Ο μέγιστος αριθμός συνοδών μιας ομάδας οι οποίοι μπορούν να κάθονται στον πάγκο με **ειδικά καθήκοντα, εκτός από τον προπονητή και τον βοηθό του, είναι 7.**

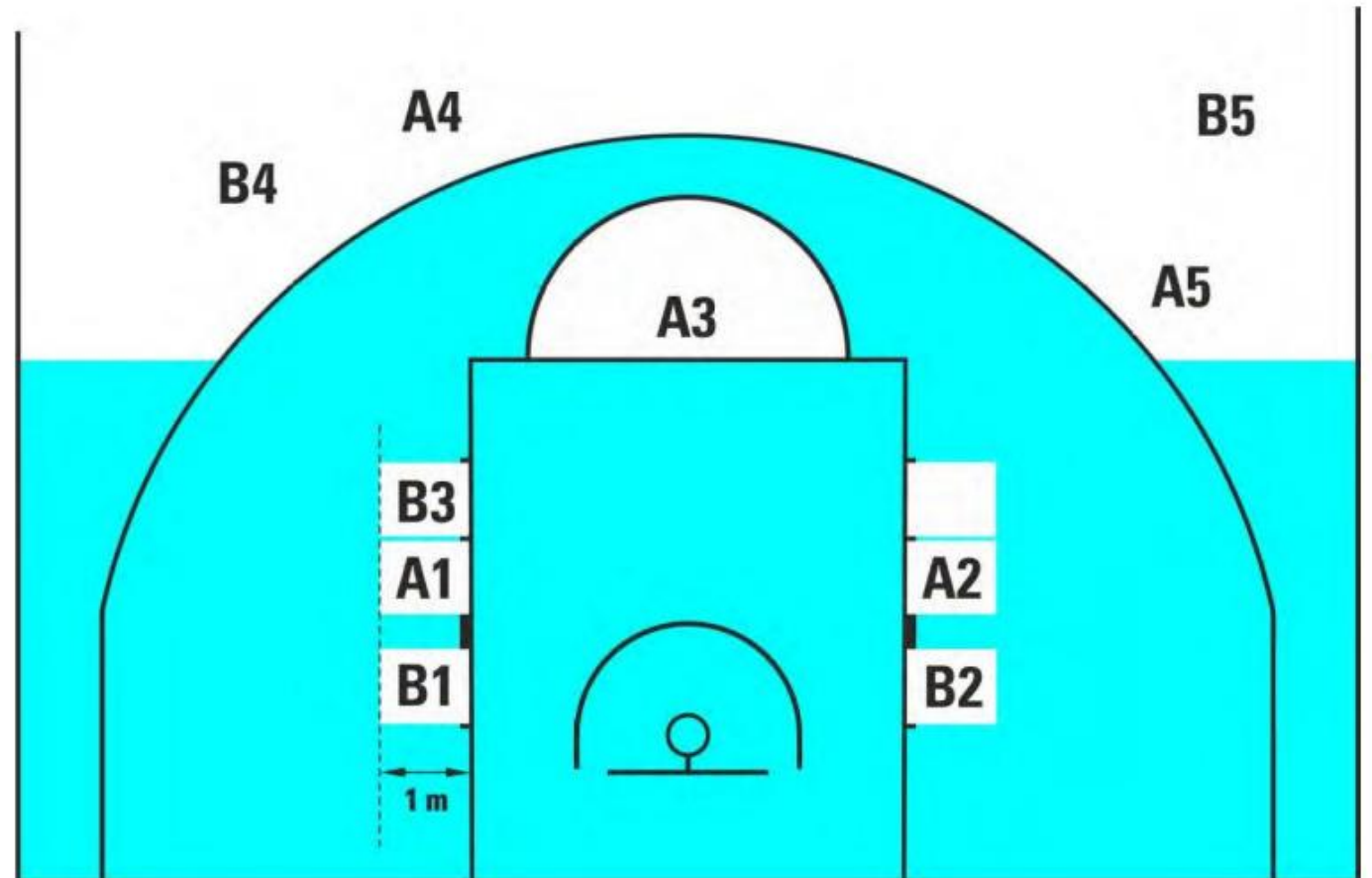
Επομένως θα πρέπει ο μέγιστος αριθμός διαθέσιμων καθισμάτων στον πάγκο να είναι **16.**



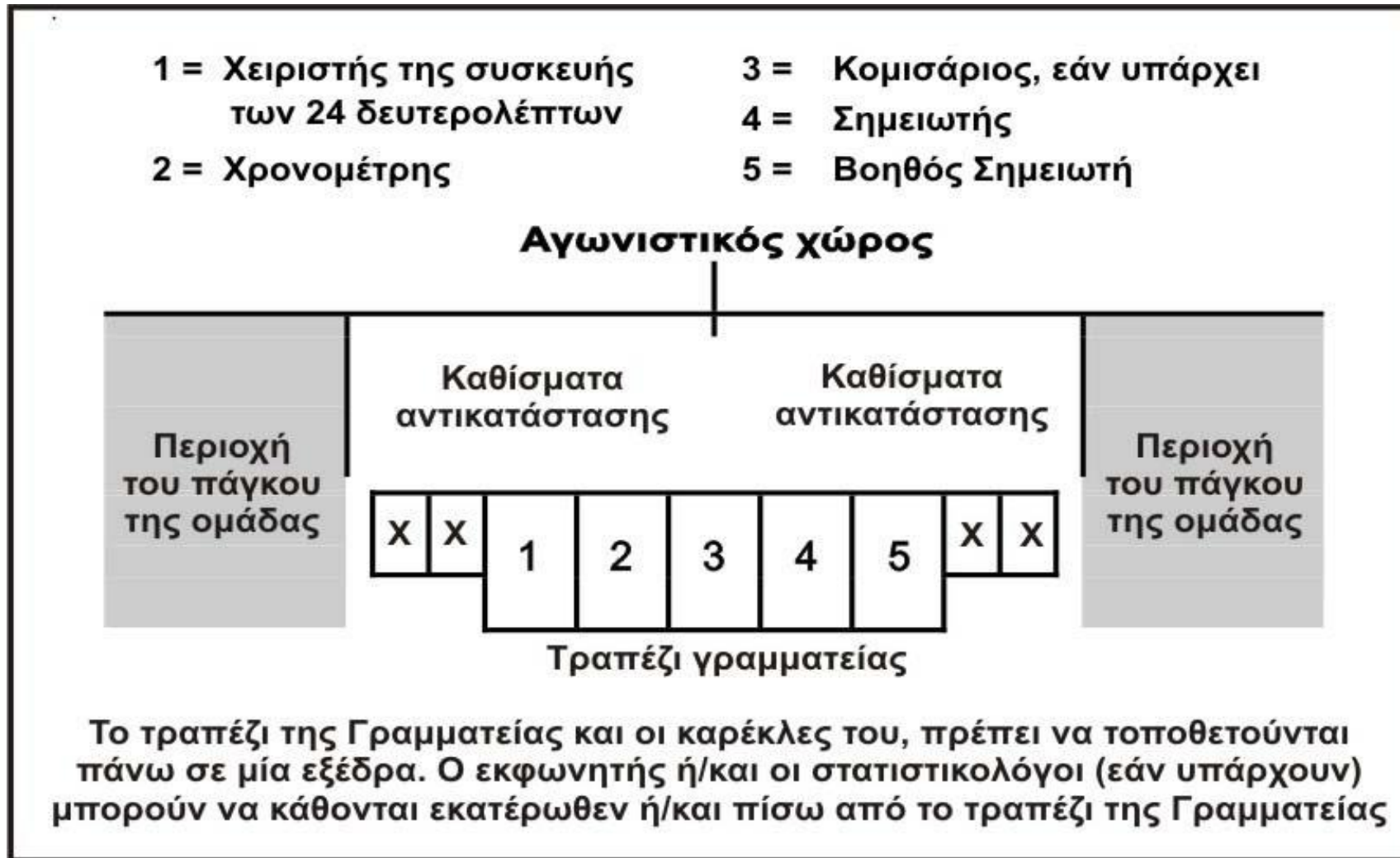


# ΔΙΑΔΡΟΜΟΣ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΒΟΛΩΝ

1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ
2. ΘΕΣΕΙΣ ΠΑΙΚΤΩΝ ΚΑΤΑ ΤΙΣ ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ
3. ΗΜΙΚΥΚΛΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΜΗ ΧΡΕΩΣΗΣ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΥ ΣΦΑΛΜΑΤΟΣ



# ΑΡΘΡΟ 3 - ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ



## 4.3 - Στολές

### 4.3 Εμφάνισεις ομάδας

- Οι φανέλες και τα παντελονάκια θα πρέπει να είναι **από το ίδιο κυρίαρχο χρώμα**.
- Εάν οι φανέλες έχουν μανίκια αυτά πρέπει να τελειώνουν πάνω από τον αγκώνα. *Μακρυμάνικα εσωθερμικά επιτρέπονται.*
- Οι κάλτσες θα πρέπει να είναι ορατές.
- Τα παπούτσια μπορούν να έχουν οποιοδήποτε συνδυασμό χρωμάτων αλλά το αριστερό και το δεξί πρέπει να ταιριάζουν. Δεν επιτρέπονται φώτα που αναβοσβήνουν, υλικά που αντανακλούν ή άλλα διακοσμητικά στα παπούτσια.

## ΑΡΘΡΟ 4 - ΣΤΟΛΕΣ: Εξοπλισμός

Όποιος εξοπλισμός χρησιμοποιείται απο την ομάδα πρέπει να είναι απο το ίδιο μοναδικό, μονόχρωμο χρώμα  
(ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΧΡΩΜΑ)

### ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΕΙΝΑΙ:

- Ελαστικά μανίκια χεριών, ποδιών
- Κάλυμμα κεφαλής
- HEAD & WRISTBAND
- TAPING
- ΜΠΛΟΥΖΑ κάτω από την στολή δεν επιτρέπεται

*4.4.2 Όλοι οι παίκτες της ομάδας πρέπει να έχουν όλα τα ελαστικά μανίκια χεριών και ποδιών, κάλυμμα κεφαλής, ταινίες καρπού, ταινίες κεφαλής και αυτοκόλλητες ταινίες από το ίδιο μονόχρωμο χρώμα. "*

**ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΧΡΩΜΑ**

# ΑΡΘΡΟ 5 – ΠΑΙΚΤΕΣ/ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ

- **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.
- **Τι γίνεται σε αυτές τις περιπτώσεις?**
- **Εάν ο τραυματίας δεν είναι καλός σουτέρ?**
- **Εάν οι βολές είναι σημαντικές?**

## 6.2 - 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".

# 7 - Προπονητές: Καθήκοντα και εξουσίες

- **7.1 Καθήκοντα προπονητών**
- Η λίστα με τα μέλη της ομάδας και όλες οι επιπλέον πληροφορίες της ομάδας θα πρέπει να δίνονται στον σημειωτή τουλάχιστον 40 λεπτά πριν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνα.
- **10 λεπτά επιβεβαίωση και υπογραφή**
- **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.



# ΑΡΘΡΟ 8 – ΧΡΟΝΟΣ/ΣΚΟΡ/ΠΕΡΙΟΔΟΙ

- **8.5** Το διάλειμμα του παιχνιδιού αρχίζει:
  - 20 λεπτά πριν την προγραμματισμένη έναρξη του παιχνιδιού.
  - Όταν ηχήσει η κόρνα του αγώνος για τη λήξη της περιόδου.
- **8.6** Το διάλειμμα του παιχνιδιού τελειώνει:
  - Στην αρχή της πρώτης περιόδου, όταν η μπάλα αφήνει το χέρι/α του διαιτητή, στην αναπήδηση (jump – ball)
  - **Εάν συμβεί κάτι πριν τα 20 λεπτά?**
  - **Εάν συμβεί κάτι πριν την έναρξη?**
  - **Εάν συμβεί κάτι μετά την λήξη?**

## ΑΡΘΡΟ 9 – ΠΕΡΙΟΔΟΙ/ΑΓΩΝΑΣ

**9.4** Για όλους τους αγώνες, η ομάδα που αναγράφεται πρώτη στο φύλλο αγώνος (γηπεδούχος ομάδα) θα καταλαμβάνει τον πάγκο που βρίσκεται **αριστερά της γραμματείας, όπως αντικρίζουμε τον αγωνιστικό χώρο.**

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



# ΑΡΘΡΟ 11 – ΘΕΣΗ ΠΑΙΚΤΗ/ΔΙΑΙΤΗΤΗ

**11.1 Η θέση ενός παίκτη** καθορίζεται από το σημείο του δαπέδου όπου αυτός αγγίζει το έδαφος. Ενώ βρίσκεται στον αέρα από άλμα, διατηρεί την ίδια θέση που είχε όταν για τελευταία φορά πατούσε στο δάπεδο. Αυτό συμπεριλαμβάνει τις γραμμές ορίων, την κεντρική γραμμή, τη γραμμή των 3 πόντων, τη γραμμή των ελευθέρων βολών, τις γραμμές του περιοριστικού χώρου των ελευθέρων βολών και τις ημικυκλικές περιοχές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος.

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

- **Μπορώ να ρίξω την μπάλα στον παίκτη?**
- **Μπορώ να ρίξω την μπάλα στον διαιτητή?**

# ΑΡΘΡΟ 12 - ΑΝΑΠΗΔΗΣΗ/ΕΝ. ΚΑΤΟΧΗ



## 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.

**12-15 Κατάσταση.** Η παράβαση από μία ομάδα στη διάρκεια της εναλλασσόμενης κατοχής, προκαλεί για αυτή την ομάδα, την απώλεια της κατοχής λόγω εναλλασσόμενης κατοχής.

# ΑΡΘΡΟ 13 - ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ Η ΜΠΑΛΑ

- **13.2** Κανόνας

Ο παίκτης δε μπορεί να τρέξει με τη μπάλα, να τη κλωτσήσει ή να τη σταματήσει **σκόπιμα** με οποιοδήποτε μέρος του ποδιού του ή να τη χτυπήσει με τη γροθιά. Ωστόσο εάν έρθει σε τυχαία επαφή ή η μπάλα αγγιχθεί από οποιοδήποτε μέρος του ποδιού, δεν είναι παράβαση.

**Η καταστρατήγηση του Άρθρου 13.2 αποτελεί παράβαση.**



# ΑΡΘΡΟ 14 - ΕΛΕΓΧΟΣ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

- **14.1.1** Ο έλεγχος της μπάλας για μία ομάδα αρχίζει όταν ένας παίκτης της ομάδας αυτής έχει τον έλεγχο μιας ζωντανής μπάλας είτε διότι την κρατά, την προωθεί (ντριμπλάρει), την έχει στην διάθεσή του.
- **Τι σημαίνει έλεγχος της μπάλας?**
- **Τι ρόλο παίζει στην ανανέωση του χρόνου επίθεσης?**

# 15 - Παίκτης σε προσπάθεια για σουτ

- **15.1.3 Παίκτης στην προσπάθεια για σουτ**
- Όταν ένας παίκτης είναι στην προσπάθεια για σουτ και μετά που καταλογίζεται σφάλμα υπέρ του, **πασάρει αντί να σουτάρει**, δε θεωρείται πλέον ότι βρίσκεται στην προσπάθεια για σουτ.



# ΑΡΘΡΟ 16 - ΚΑΛΑΘΙ ΚΑΙ Η ΑΞΙΑ ΤΟΥ

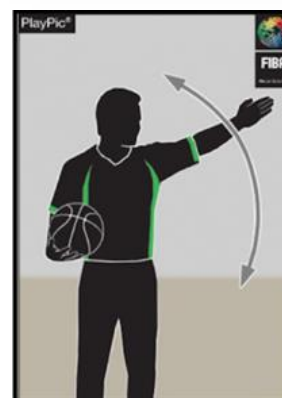
- **16.2.3** Εάν ένας παίκτης, **σκόπιμα** σκοράρει στο καλάθι της ομάδας του, αυτό αποτελεί παράβαση και το καλάθι που θα σημειωθεί, **δε θα κατακυρωθεί.**
- **16.2.5** 0:00:3 (3 δέκατα του δευτερολέπτου) σουτ για καλάθι.
- 0:00:2 ή 0:00:1 άγγιγμα (tapping).

## ΑΡΘΡΟ 17 - ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ

1. Τελευταία 2 λεπτά του 4<sup>ου</sup> τέταρτου ή παράτασης
2. Ο αμυντικός δεν μπορεί να κινηθεί πάνω από την γραμμή επαναφοράς

### ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ

- ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙ ΠΡΟΛΗΠΤΙΚΟ ΣΗΜΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗΣ
- ΕΑΝ ΥΠΑΡΞΕΙ ΠΑΡΑΒΑΣΗ, ΤΠ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΟΥ ΑΜΥΝΟΜΕΝΟΥ



## ΑΡΘΡΟ 17 – Επαναφορά

- **17.2.7** Μετά από πετυχημένο καλάθι ή πετυχημένη τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή:
- Ο παίκτης που επαναφέρει, **μπορεί να κινηθεί πλάγια ή/και προς τα πίσω ή/και να μεταβιβάσει τη μπάλα σε συμπαίκτη του πάνω ή πίσω από την τελική γραμμή**, αλλά η μέτρηση των 5 δευτερολέπτων αρχίζει από τη στιγμή που η μπάλα είναι στη διάθεση του πρώτου παίκτη εκτός ορίων.

## ΑΡΘΡΟ 17 - Επαναφορά μετά από αντιαθλητικό, αποβολή, συμπλοκή (UF - DqF – fighting)

ΟΛΕΣ οι επαναφορές που είναι μέρος UF - Dqf - Fighting πρέπει να γίνονται από την γραμμή επαναφοράς, στο μπροστινό γήπεδο της ομάδας.

Σε όλες αυτές τις περιπτώσεις η ομάδα θα έχει 14 δευτ. στο χρονόμετρο επίθεσης.



## ΑΡΘΡΟ 18 – TIME OUT

- **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 καλάθιά **εκτός κι εάν ένας διαιτητής έχει σταματήσει το παιχνίδι.**
- **18.3.2** Η αίτηση για τάϊμ άουτ, μπορεί να ακυρωθεί μόνο πριν ηχήσει η κόρνα του σημειωτή, για το συγκεκριμένο αίτημα.
  - **Επαναφορά από το μπροστινό ή το πίσω γήπεδο τα τελευταία 2 λεπτά του αγώνα ή/και της παράτασης?**

# ΑΡΘΡΟ 19 - ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

**19.2.2** Η ευκαιρία για αντικατάσταση αρχίζει όταν:

- Για την ομάδα που δεν σκόραρε, σημειωθεί καλάθι όταν το χρονόμετρο του αγώνος δείχνει 2:00 ή λιγότερο για το τέλος της τέταρτης περιόδου και σε κάθε παράταση.

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

- **Τραυματίστηκε**
- Έχει διαπράξει το 5ο του σφάλμα
- Έχει αποβληθεί

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

# ΑΡΘΡΟ 20 – ΑΠΩΛΕΙΑ ΑΓΩΝΑ ΛΟΓΩ ΥΠΑΙΤΙΟΤΗΤΑΣ

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, 15 λεπτά μετά την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνα.
- Οι ενέργειες της εμποδίζουν τη διεξαγωγή του παιχνιδιού.
- Αρνηθεί να αγωνιστεί, μετά τη σχετική υπόδειξη του διαιτητή.

# ΑΡΘΡΟ 21 – ΑΠΩΛΕΙΑ ΑΓΩΝΑ ΛΟΓΩ ΑΔΥΝΑΜΙΑΣ

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.



## ΑΡΘΡΟ 22 - ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ

- **22.1** Μία παράβαση είναι μία καταστρατήγηση των κανονισμών.
- **22.2** 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 – ΠΑΙΚΤΗΣ Ή ΜΠΑΛΑ ΕΚΤΟΣ

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

- **Τι έχει προηγηθεί της παράβασης? Μήπως jump ball?**

# ΑΡΘΡΟ. 24 - ΝΤΡΙΠΛΑ

ΤΟ ΠΕΤΑΓΜΑ ΤΗΣ  
ΜΠΑΛΑΣ ΣΤΟ  
ΤΑΜΠΛΩ ΔΕΝ  
ΘΕΩΡΕΙΤΑΙ ΠΛΕΟΝ  
ΝΤΡΙΠΛΑ

“BACKBOARD  
DUNK”  
ΕΠΙΤΡΕΠΕΤΑΙ μετά  
απο ντρίπλα



ΡΙΧΝΩ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ ΠΡΟΣ ΤΟ ΚΑΛΑΘΙ



Η ΜΠΑΛΑ ΑΚΟΥΜΠΑΕΙ ΤΟ  
ΤΑΜΠΛΩ



Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΙΑΝΕΙ ΤΗΝ  
ΜΠΑΛΑ



ΤΟ ΚΑΡΦΩΜΑ  
ΕΠΙΤΡΕΠΕΤΑΙ

## 25 - Βήματα

- Όταν κινείται ο παίκτης και έχει το ένα πόδι στο έδαφος όταν πιάνει την μπάλα ή τελειώνει την ντρίπλα το επόμενο πόδι ή πόδια που ακουμπούν στο έδαφος είναι το **βήμα 1** και θα είναι το πόδι του πύβου.

## 25 - Βήματα

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

- **Ενώ στέκεται με τα δύο πόδια στο δάπεδο**
- Τη στιγμή που ένα πόδι σηκώνεται, το άλλο αυτομάτως γίνεται πόδι του πύβου.
- Για να ξεκινήσει μία ντρίπλα, το πόδι του πύβου δε θα πρέπει να σηκωθεί προτού η μπάλα ελευθερωθεί από το/α χέρι/α του παίκτη.
- Για να πασάρει ή να σουτάρει για καλάθι, ο παίκτης μπορεί να πηδήσει από το πόδι του πύβου, αλλά κανένα πόδι δε μπορεί να επιστρέψει στο έδαφος προτού η μπάλα ελευθερωθεί από το/α χέρι/α του.

## 25.2.2 - Βήματα

### 25.2.3 Ένας παίκτης που πέφτει, ξαπλώνει ή κάθεται στο δάπεδο.

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

# ΑΡΘΡΟ 26 – ΤΡΙΑ ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ

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

**26.1.2** Ανοχές πρέπει να υπάρχουν για ένα παίκτη που:

- Κάνει μια προσπάθεια να εγκαταλείψει τον περιοριστικό χώρο.
- Βρίσκεται στον περιοριστικό χώρο όταν αυτός ή συμπαίκτης του είναι σε προσπάθεια για σουτ και η μπάλα εγκαταλείπει ή μόλις έχει εγκαταλείψει το 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 **πατάει και με τα δύο πόδια του στο έδαφος, έξω από αυτόν.**

## ΑΡΘΡΟ 27 – ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΤΕΝΑ ΜΑΡΚΑΡΙΣΜΕΝΟΣ

- **27.1.** Definition A player who is holding a live ball on the playing court is closely guarded when an opponent is in an **active** legal guarding position at a distance of no more than 1 m.
- **27.2** Ένας στενά φυλασσόμενος παίκτης, πρέπει να έχει μεταβιβάσει, σουτάρει ή ντριμπλάρει τη μπάλα σε 5 δευτερόλεπτα.
- **Ο αμυνόμενος παίκτης πρέπει να πιέζει ενεργητικά για να έχουμε παράβαση.**



## ΑΡΘΡΟ 29 – 24 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ

**29.2.3** Μετά που η μπάλα έχει αγγίξει τη στεφάνη του αντίπαλου καλάθιού, η συσκευή των 24” (shot clock) θα ανανεώνεται στα

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

## ΑΡΘΡΟ 29 - 24 δευτερόλεπτα / 1ο

ΟΠΟΤΕΔΗΠΟΤΕ ΔΙΑΠΡΑΤΤΕΤΑΙ ΣΦΑΛΜΑ Ή  
ΠΑΡΑΒΑΣΗ ΑΠΌ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΠΟΥ ΕΙΧΕ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ  
ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

1. ΤΟ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ  
ΘΑ  
ΕΠΑΝΑΡΥΘΜΙΖΕΤΑΙ

2. ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΓΙΑ  
ΤΗΝ ΑΝΤΙΠΑΛΗ  
ΟΜΑΔΑ ΜΕ  
ΕΠΑΝΑΡΥΘΜΙΣΗ

Α. 24 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ  
ΕΑΝ Η ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ  
ΕΙΝΑΙ ΣΤΟ ΠΙΣΩ  
ΓΗΠΕΔΟ

24

Β. 14 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ  
ΕΑΝ Η ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ  
ΕΙΝΑΙ ΣΤΟ ΜΠΡΟΣ  
ΓΗΠΕΔΟ

14

# ΑΡΘΡΟ 29 - 24 δευτερόλεπτα / 2ο

ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ 2 ΛΕΠΤΑ 4<sup>ΟΥ</sup> ΤΕΤΑΡΤΟΥ Ή ΠΑΡΑΤΑΣΗΣ



ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ που έχει επαναφορά η ομάδα του στο πίσω γήπεδο ΑΠΟΦΑΣΙΖΕΙ ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥ ΤΑΙΜ ΑΟΥΤ ΑΠΟ ΠΟΥ ΘΑ ΕΠΑΝΑΡΧΙΣΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



# ΑΡΘΡΟ 29 - 24 δευτερόλεπτα / 3ο

## Πίσω γήπεδο

Επαναρύθμιση σε 24  
μετά από σφάλμα,  
παράβαση ή καλάθι  
ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ

ΌΧΙ επαναρύθμιση,  
για ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ή  
για οποιοδήποτε  
άλλο λόγο



## Μπροσ γήπεδο

Επαναρύθμιση σε  
14 εάν είναι  
περισσότερα από  
14

ΌΧΙ επαναρύθμιση,  
εάν είναι λιγότερα  
από 14



ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

# ΑΡΘΡΟ 29 – ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ ΕΠΙΘΕΣΗΣ ΑΡΧΕΣ ΕΠΑΝΑΡΥΘΜΙΣΗΣ ΣΕ 24 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ

24

Ομάδα κερδίζει  
τον έλεγχο  
ζωντανής  
μπάλας στον  
αγωνιστικό χώρο

24

Επαναφορά  
μετά από  
νόμιμο καλάθι

24

Επαναφορά  
απο το πίσω  
γήπεδο μετά  
απο σφάλμα ή  
παράβαση για  
την επιτιθέμενη  
ομάδα

24

Το παιχνίδι  
σταματά εξ  
υπαιτιότητας  
της ομάδας η  
οποία ΔΕΝ είχε  
τον έλεγχο της  
μπάλας

# ΑΡΘΡΟ 29 – ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ ΕΠΙΘΕΣΗΣ ΑΡΧΕΣ ΕΠΑΝΑΡΥΘΜΙΣΗΣ ΣΕ 14 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ

14

Η ίδια ομάδα επανακτά τον έλεγχο της μπάλας μετά απο αστοχο σουτ (η μπάλα ακουμπά το στεφάνι)

14

Επιαναφορά από το μπρος γήπεδο μετά από σφάλμα ή παράβαση από την ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας

14

Επιαναφορά σαν μέρος ποινής UF/DQF από την γραμμή επιαναφοράς στο μπρος γήπεδο

14

L2M / TIME-OUT & επιλογή προπονητή: Επιαναφορά από το μπρος γήπεδο με 14 ή περισσότερα στη κατοχή της ομάδας

# ΑΡΘΡΟ 29 – ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ ΕΠΙΘΕΣΗΣ

## ΑΡΧΕΣ ΜΗ ΕΠΑΝΑΡΥΘΜΙΣΗΣ

9

Το παιχνίδι σταματά για λόγο που συνδέεται με την ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας

9

Το παιχνίδι σταματά για λόγο ο οποίος δεν συνδέεται με καποιά εκ των δύο ομάδων, εκτός και αν κάποια εκ των δύο ομάδων τίθεται σε μειονεκτική θέση

9

Η ομάδα η οποία ελέγχει την μπάλα κερδίζει την επαναφορά μετά από εκτός ορίων παράβαση

9

L2M / TIME OUT & επιλογή προπονητή: Επαναφορά από το μπρος γήπεδο με 13 ή λιγότερα δευτερόλεπτα

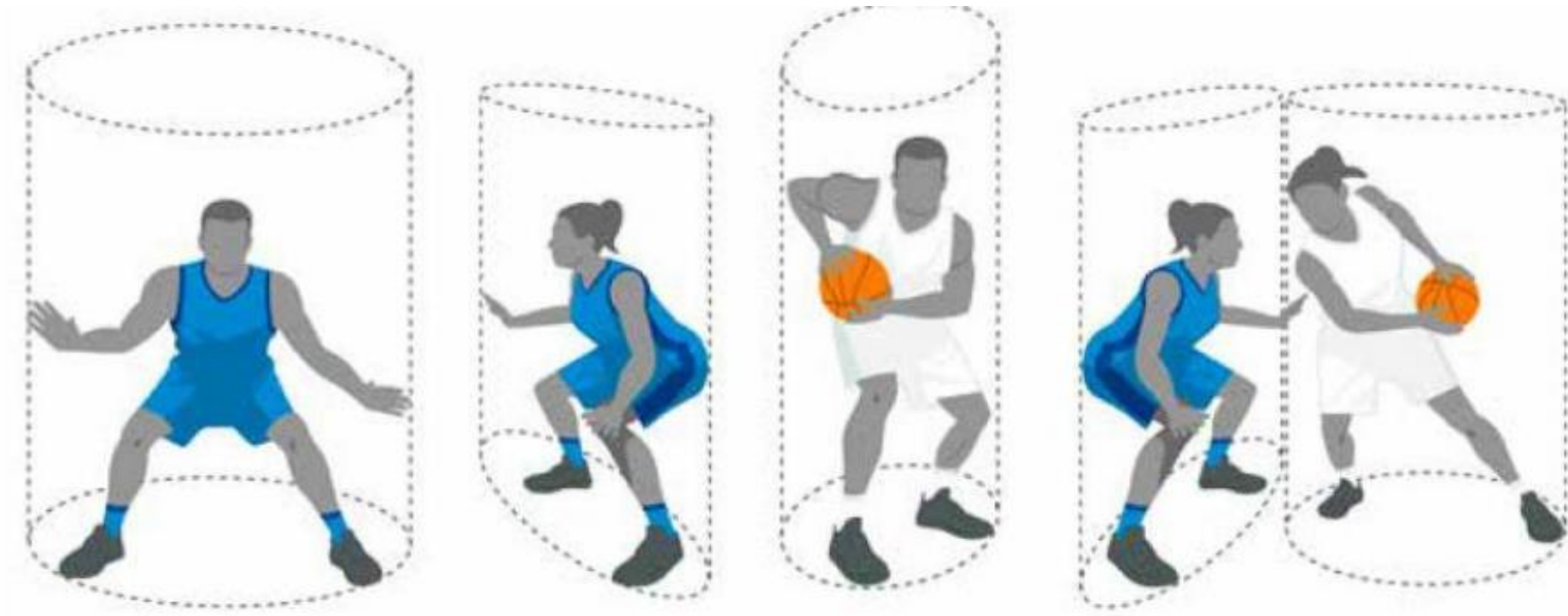
9

Τεχνική ποινή χρεώνεται στην ομάδα που έχει τον έλεγχο της μπάλας

# ΑΡΘΡΟ 31 – ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ ΣΤΟ ΣΟΥΤ

- Παρεμβολή (goal tending)
- Παρέμβαση (interference)
  
- **Πότε έχουμε παρεμβολή?**
- **Πότε έχουμε παρέμβαση?**
- **Σε ποιο σημείο μπορώ να ακουμπήσω την μπάλα?**



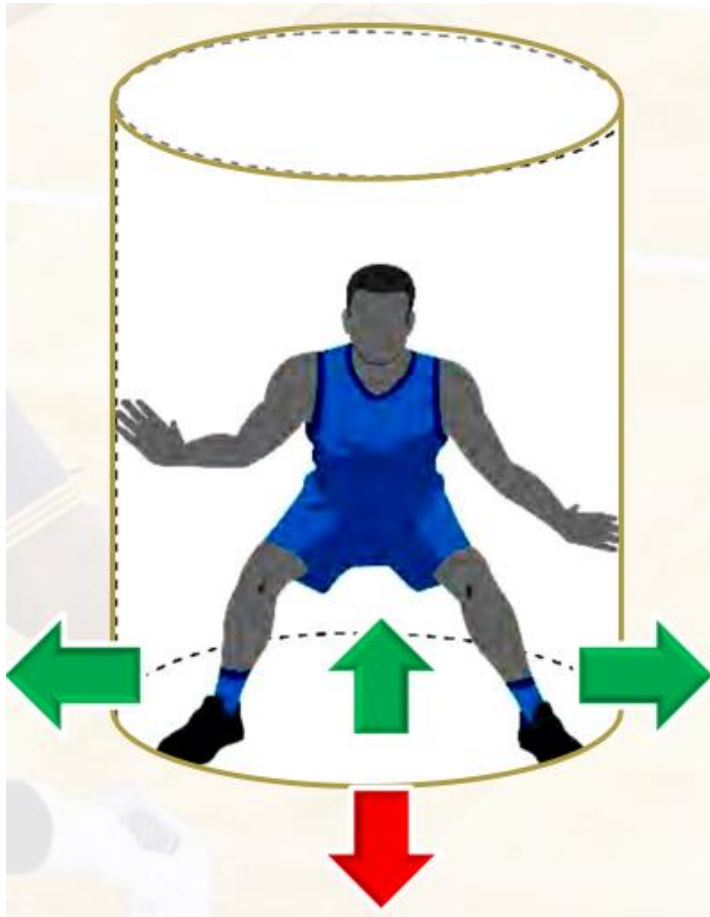


## ΑΡΘΡΟ 33 – ΕΠΑΦΕΣ/ΑΡΧΕΣ

- Ορθή αμυντική θέση και κύλινδρος που δικαιούται να κινηθεί ένας παίχτης

# ΕΠΑΦΕΣ/ΑΡΧΕΣ

- **33.4** Φύλαξη παίκτη που έχει τον έλεγχο της μπάλας
- Σε ένα φυλασσόμενο παίκτη, ο οποίος έχει τον έλεγχο της μπάλας (την κρατά ή ντριμπλάρει), τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης **δε λαμβάνονται υπ' όψιν.**
- **33.5** Φύλαξη παίκτη, που δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας
- Ένας παίκτης ο οποίος δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας, δικαιούται να κινείται ελεύθερα στον αγωνιστικό χώρο και να καταλαμβάνει οποιαδήποτε θέση, η οποία δεν έχει ήδη καταληφθεί από άλλο παίκτη. Όταν ένας παίκτης φυλάσσεται και δεν έχει τον έλεγχο της μπάλας, τα στοιχεία του χρόνου και της απόστασης **θα λαμβάνονται υπ' όψη.**



# ΕΠΑΦΕΣ/ΑΡΧΕΣ

## 33.10 Ημικυκλικές περιοχές μη χρέωσης επιθετικού σφάλματος.

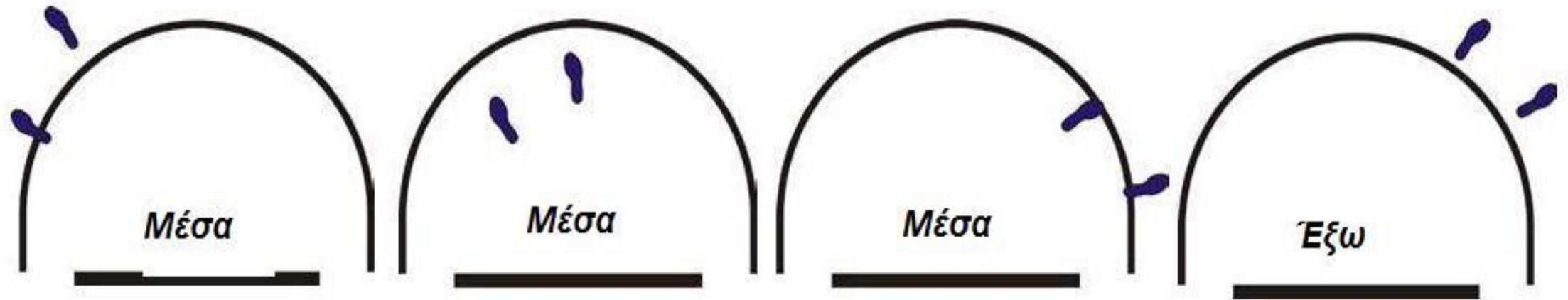
### Αυτός ο κανόνας εφαρμόζεται όταν:

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

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

- **Η επαφή αντιπάλου με το χέρι/α από μόνη της, δεν είναι απαραίτητως σφάλμα.** Οι διαιτητές θα αποφασίσουν εάν ο παίκτης που προκάλεσε την επαφή απέκτησε αθέμιτο πλεονέκτημα. Εάν η επαφή η οποία προκαλείται από παίκτη, περιορίζει, κατά οποιοδήποτε τρόπο, την ελευθερία της κίνησης ενός αντιπάλου, τότε η επαφή αυτή είναι ένα σφάλμα.

# ΕΠΑΦΕΣ/ΑΡΧΕΣ



**ΘΕΣΗ ΑΜΥΝΟΜΕΝΟΥ  
ΣΤΟ ΗΜΙΚΥΚΛΙΟ ΜΗ ΧΡΕΩΣΗΣ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΥ ΣΦΑΛΜΑΤΟΣ**

## 33.16 - Προσποίηση για φάουλ

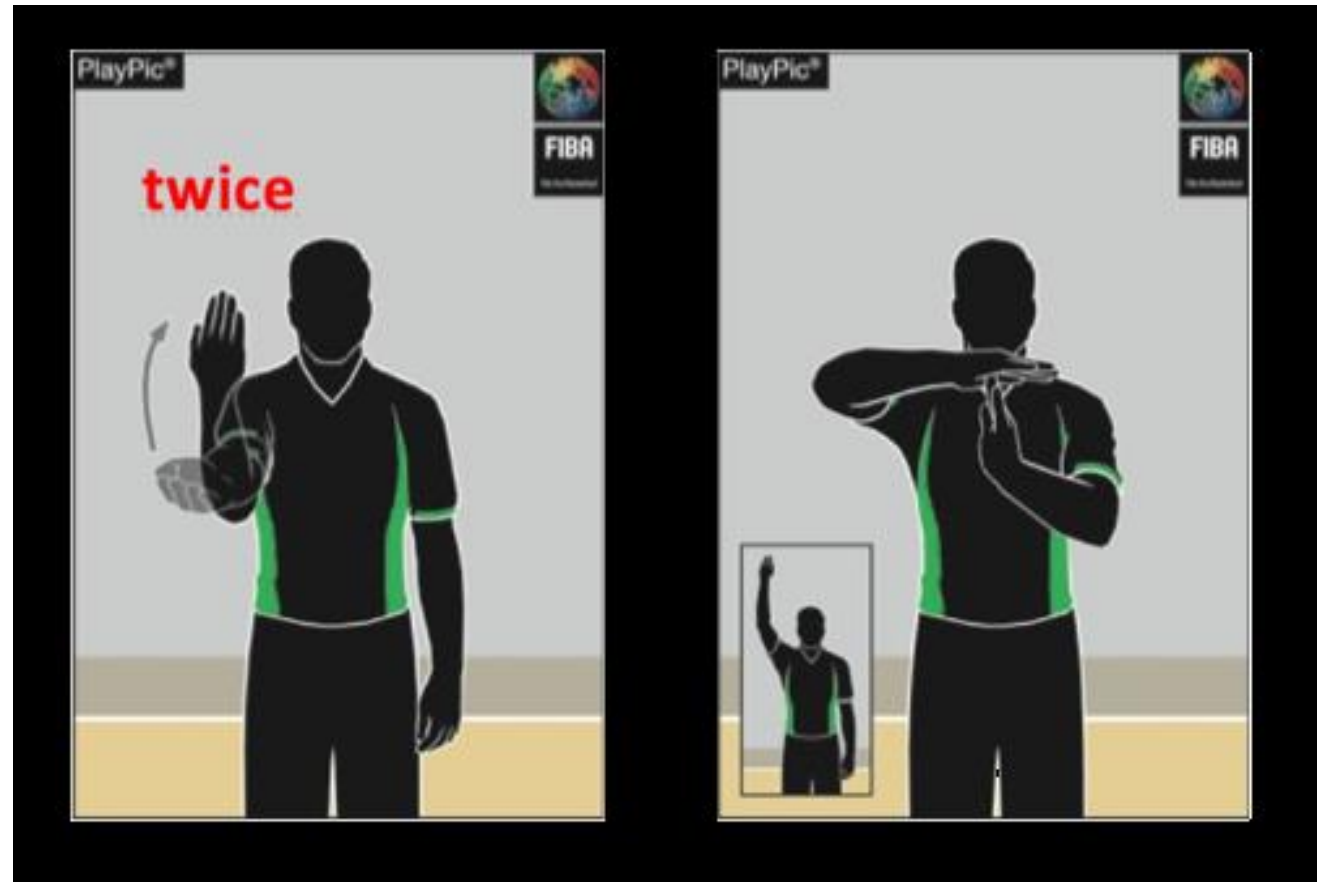
### 33.16 Προσποίηση σφάλματος - fake

- Προσποίηση είναι μία ενέργεια ενός παίκτη που προσποιείται 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.

# 33.16 - Fake a foul/ΣΗΜΑΤΟΔΟΣΙΑ

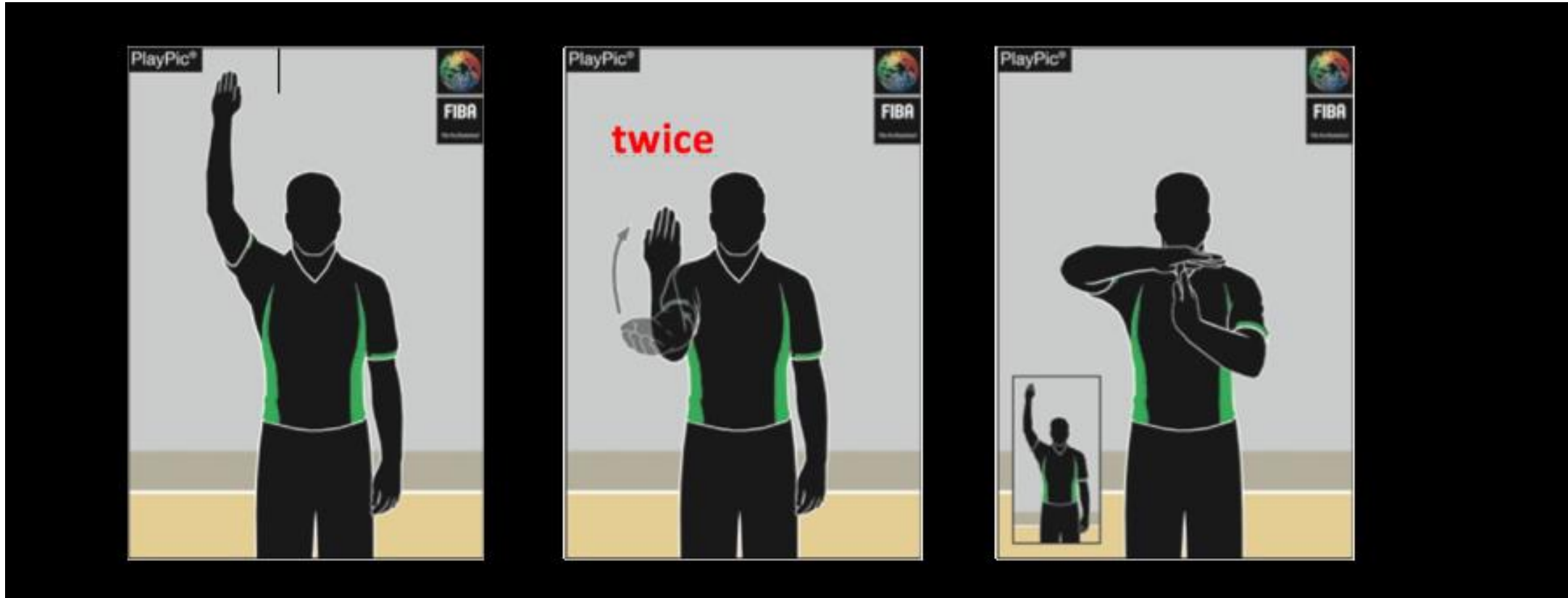


## 33.16 - Fake a foul/ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ





## 33.16 - Fake a foul/ΤΕΧΝΙΚΗ ΠΟΙΝΗ



# ΑΡΘΡΟ 34 – ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΣΦΑΛΜΑ

- Προσωπικό σφάλμα είναι μία παράνομη επαφή παίκτη με έναν αντίπαλο, ανεξάρτητα αν η μπάλα είναι ζωντανή ή νεκρή. Ένας παίκτης δεν θα κρατά, εμποδίζει, σπρώχνει, πέφτει επάνω, βάζει τρικλοποδιές, παρεμποδίζει την κίνηση ενός αντιπάλου παίκτη, εκτείνοντας το χέρι του, το βραχίονα, τον αγκώνα, τον ώμο, τον γοφό, το πόδι, το γόνατο ή το πέλμα του, ούτε κάμπτοντας το σώμα του σε μία «μη κανονική» θέση (έξω από τον κύλινδρό του) ή να συμμετέχει σε οποιοδήποτε σκληρό ή βίαιο παιχνίδι.
- Έχω όμως πάντοτε στο μυαλό μου το άρθρο 47

47.3 Οι διαιτητές, όταν αποφασίζουν για μία προσωπική επαφή ή μία παράβαση, σε κάθε περίπτωση, 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 άσκοπη διακοπή της ροής του παιχνιδιού, προκειμένου να τιμωρήσουν μία τυχαία προσωπική επαφή, η οποία δεν δίνει πλεονέκτημα στον υπαίτιο παίκτη, ούτε θέτει τον αντίπαλο του σε μειονεκτική θέση.
- Συνέπεια στην εφαρμογή κοινής λογικής σε κάθε αγώνα, λαμβάνοντας υπ' όψιν τις ικανότητες των παικτών, τη στάση και τη συμπεριφορά τους, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Συνέπεια στη διατήρηση ισορροπίας μεταξύ ελέγχου και ροής του αγώνα, έχοντας "αίσθηση" γιατί οι συμμετέχοντες προσπαθούν να κάνουν αυτό που κάνουν και σφριζοντας ότι είναι σωστό για το παιχνίδι.

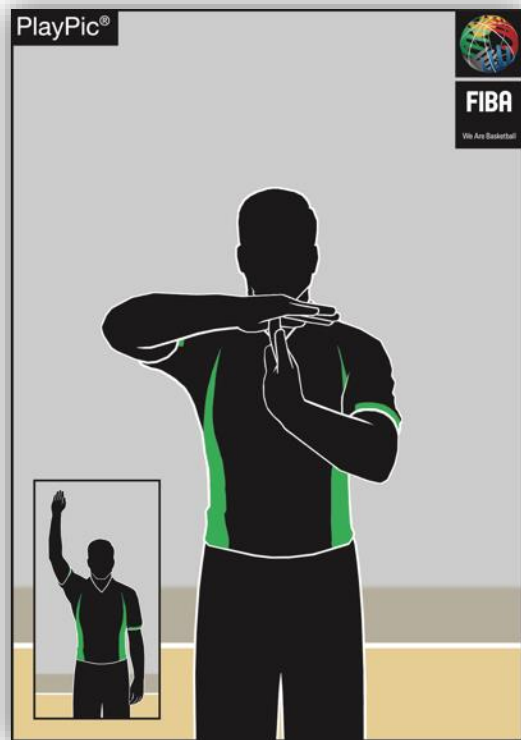
# ΑΡΘΡΟ 35 – ΔΙΠΛΟ ΣΦΑΛΜΑ

ΓΙΑ ΝΑ ΘΕΩΡΕΙΤΑΙ ΔΙΠΛΟ ΣΦΑΛΜΑ

**2 ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ  
ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ  
ΣΦΑΛΜΑ ΜΕ  
ΦΥΣΙΚΗ ΕΠΑΦΗ Ο  
ΕΝΑΣ ΣΤΟΝ ΑΛΛΟ  
ΠΟΥ ΕΠΙΣΥΡΟΥΝ  
ΤΗΝ ΙΔΙΑ ΠΟΙΝΗ**



# ΑΡΘΡΟ 36 – ΤΕΧΝΙΚΟ ΣΦΑΛΜΑ

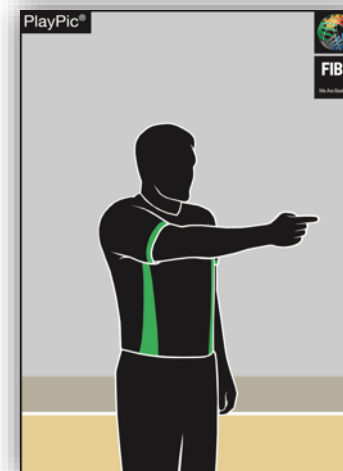
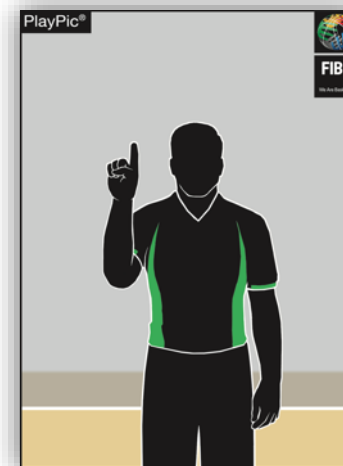


Ποινή:

1 ελεύθερη βολή,  
Η οποία χορηγείται  
άμεσα (αλλά μετά από time-out)

Συνεχίζεται:

Η μπάλα επιστρέφει  
στην ομάδα που είχε  
τον έλεγχο της μπάλας  
ή είχε το δικαίωμα της  
μπάλας



## ΑΡΘΡΟ 36 – ΤΕΧΝΙΚΟ ΣΦΑΛΜΑ

- **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 - Τεχνικό Σφάλμα

- Ένας παίκτης θα πρέπει να αποβάλλεται από το υπόλοιπο του αγώνα όταν χρεώνεται με **1 τεχνική ποινή και 1 αντιαθλητικό σφάλμα**.
- Ένας **παίκτης/προπονητής** θα πρέπει να αποβάλλεται για το υπόλοιπο του αγώνα όταν χρεώνεται με 2 τεχνικά σφάλματα εναντίον του όταν 1 από αυτά τα σφάλματα μπορεί να είναι αντιαθλητικό σφάλμα εναντίον του σαν παίκτης.

# 37 - Αντιαθλητικό Σφάλμα

**37.1.1 Αντιαθλητικό σφάλμα** είναι ένα σφάλμα επαφής που κατά την κρίση του διαιτητή:

- Ο αμυνόμενος δεν κάνει νόμιμη προσπάθεια να παίξει απευθείας τη μπάλα, σύμφωνα με το πνεύμα και την πρόθεση των κανονισμών.
- Γίνεται υπερβολικά σκληρή επαφή από παίχτη στην προσπάθεια του να παίξει την μπάλα ή τον αντίπαλο.
- Η επαφή από αμυντικό παίχτη χωρίς κανονική προσπάθεια να παίξει κατευθείαν την μπάλα εντός του πνεύματος και του σκοπού των κανονισμών είναι αχρείαστη στην προσπάθεια του να σταματήσει τον αιφνιδιασμό ή την πρόοδο της διαδικασίας της επιτιθέμενης ομάδας στην αντεπίθεση. **Αυτό ισχύει μέχρι ο επιτιθέμενος παίχτης ξεκινήσει την προσπάθεια για σουτ.**
- Ένας αμυνόμενος παίκτης προκαλεί επαφή σε 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.

# 34.1.2/3 Σφάλμα κατά την επαναφορά - Ποινή

## 34.1.2 Σφάλμα

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

## 34.2.3 Ποινή

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



## ΑΡΘΡΟ 38 – ΣΦΑΛΜΑ ΑΠΟΒΟΛΗΣ

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).

## ΑΡΘΡΟ 39 - ΣΥΜΠΛΟΚΗ

- 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.

## ΑΡΘΡΟ 39 - ΣΥΜΠΛΟΚΗ

**Εάν μέλος πάγκου**  
(αναπληρωματικός, γιατρός  
κλπ...) αφήνει τα όρια  
του πάγκου σε  
περίπτωση  
συμπλοκής



Χωρίς να συμμετέχει:  
αποβολή & TF στον  
προπονητή  
“F” ( 2 FT + P ) x  
ομάδα

Συμμετέχει ενεργά:  
Σφάλμα αποβολής  
“D” ( 2 FT + P ) x  
άτομο

## ΑΡΘΡΟ 40 – ΠΕΝΤΕ ΣΦΑΛΜΑΤΑ

**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- ΟΜΑΔΙΚΑ ΣΦΑΛΜΑΤΑ

**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.

## ΑΡΘΡΟ 42 – ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ

**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, 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 τη δικαιούται, τότε προκύπτει περίπτωση αναπήδησης.

# ΑΡΘΡΟ 44 – ΔΙΟΡΘΩΣΙΜΑ ΛΑΘΗ

- 44.1** Οι διαιτητές, μπορούν να διορθώσουν ένα λάθος εάν ένας κανόνας έχει άθελά τους παραληφθεί, στις εξής περιπτώσεις μόνο:
- Έχει παραχωρηθεί αδικαιολόγητα ελεύθερη/ες βολή/ες.
  - Έχει παραληφθεί η παραχώρηση δικαιούμενης ελεύθερης βολής/ων.
  - Έχει κατακυρωθεί ή ακυρωθεί/ούν πόντος/οι λανθασμένα από τους διαιτητές.
  - Έχει επιτραπεί σε λάθος παίκτη, να εκτελέσει ελεύθερη/ες βολή/ες.

# ΔΙΟΡΘΩΣΙΜΑ ΛΑΘΗ

**Κατάσταση:** Για να είναι διορθώσιμο το λάθος πρέπει να γίνει αντιληπτό από τους διαιτητές, τους κριτές ή τον κομισάριο, εάν παρίσταται, προτού η μπάλα ζωντανέψει μετά από την πρώτη νεκρή μπάλα αφότου έχει ξεκινήσει το ρολόι μετά από το λάθος.

## Επεξήγηση:

- Το λάθος συμβαίνει στη διάρκεια νεκρής μπάλας .....Το λάθος είναι διορθώσιμο
- Μπάλα ζωντανή .....Το λάθος είναι διορθώσιμο
- Το χρονόμετρο του αγώνα ξεκινά ή συνεχίζει να τρέχει....Το λάθος είναι διορθώσιμο
- Η μπάλα νεκρώνει .....Το λάθος είναι διορθώσιμο
- Η μπάλα ζωντανεύει .....Το λάθος **δεν** είναι πλέον διορθώσιμο

*Μετά από τη διόρθωση του λάθους, το παιχνίδι θα επαναρχίσει και η μπάλα θα χορηγείται στην ομάδα που έχει το δικαίωμα στη μπάλα τη στιγμή που το παιχνίδι σταμάτησε για τη διόρθωση.*



# 47 - Διαιτητές: Καθήκοντα και εξουσίες

*ΩΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ ΕΧΩ ΠΑΝΤΟΤΕ ΣΤΟ ΜΥΑΛΟ ΜΟΥ*

**47.3** Οι διαιτητές, όταν αποφασίζουν για μία προσωπική επαφή ή μία παράβαση, σε κάθε περίπτωση, 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 άσκοπη διακοπή της ροής του παιχνιδιού, προκειμένου να τιμωρήσουν μία τυχαία προσωπική επαφή, η οποία δεν δίνει πλεονέκτημα στον υπαίτιο παίκτη, ούτε θέτει τον αντίπαλο του σε μειονεκτική θέση.
- **Συνέπεια στην εφαρμογή κοινής λογικής σε κάθε αγώνα**, λαμβάνοντας υπ' όψιν τις ικανότητες των παικτών, τη στάση και τη συμπεριφορά τους, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- **Συνέπεια στη διατήρηση ισορροπίας μεταξύ ελέγχου και ροής του αγώνα**, έχοντας "αίσθηση" γιατί οι συμμετέχοντες προσπαθούν να κάνουν αυτό που κάνουν και σφυρίζοντας ότι είναι σωστό για το παιχνίδι.

# ΑΡΘΡΟ 50 ΧΕΙΡΙΣΤΗΣ ΣΥΣΚΕΥΗΣ 24 : ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

Η μπάλα σφηνώνει μεταξύ στεφανιού και ταμπλώ



Περίπτωση αναπήδησης

Επαναρύθμιση 14" ΕΑΝ Η ΜΠΑΛΑ ΕΙΝΑΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ Α, που ελέγχει την μπάλα

Επαναρύθμιση 24" ΕΑΝ Η ΜΠΑΛΑ ΕΙΝΑΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ Β, που δεν ελέγχει την μπάλα

# ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ – ΣΥΝΑΔΕΛΦΩΝ ΠΡΟΠΟΝΗΤΩΝ

- ΜΙΑ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΛΛΗΛΗ ΕΡΩΤΗΣΗ ΑΞΙΖΕΙ ΜΙΑ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΛΛΗΛΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗ
- ΣΥΝΕΧΗ ΠΑΡΑΠΟΝΑ
- ΤΗΝ ΚΑΤΑΛΛΗΛΗ ΣΤΙΓΜΗ
- ΓΝΩΡΙΖΩ ΤΟΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟ
- ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΔΙΑΦΩΝΙΑ
- ΑΜΟΙΒΑΙΟΣ ΣΕΒΑΣΜΟΣ

