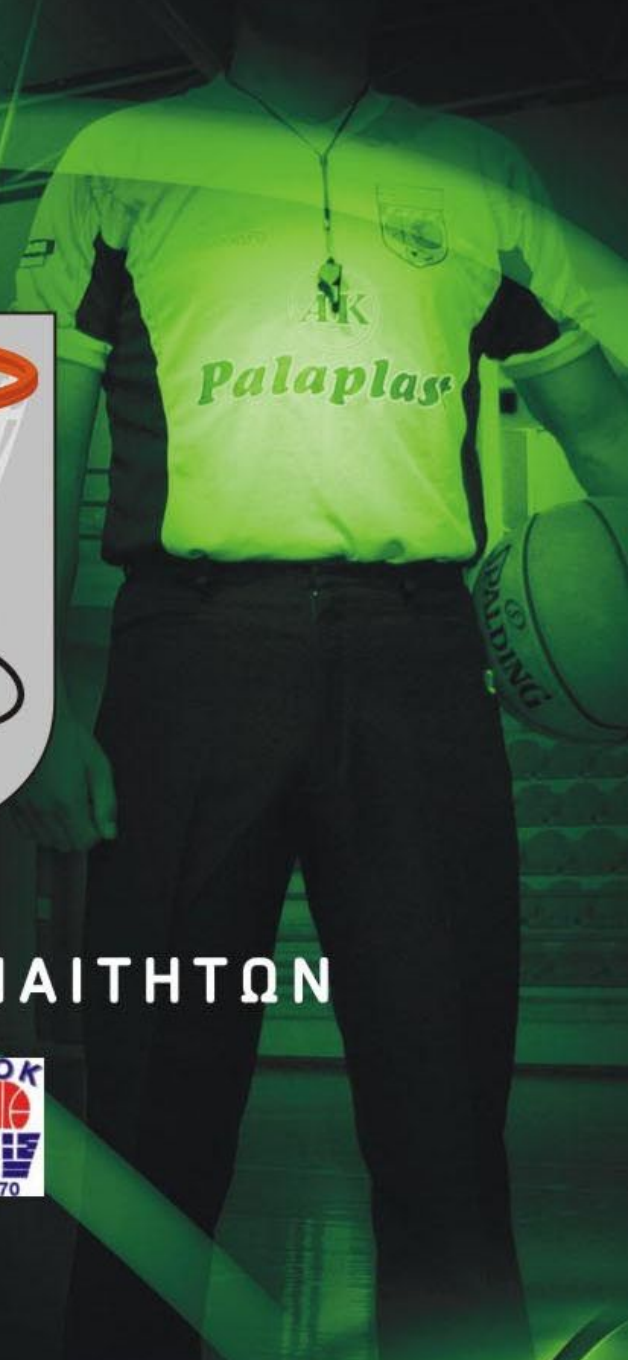


ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

ΕΛΛΑΔΟΣ



ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΔΥΟ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

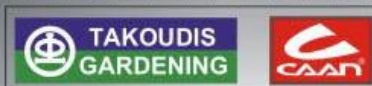


Χ Ο Ρ Η Γ Ο Σ



Palaplast

Υ Π Ο Σ Τ Η Ρ Ι Κ Τ Ε Σ



**ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ
ΕΛΛΑΔΟΣ**



ΔΙΟΙΚΗΣΗ

Πρόεδρος: Καφφές Ηλίας

Αντιπρόεδρος: Τσαγκαμίλης Ανδρέας

Γεν. Γραμματέας: Δημόπουλος Αλέξανδρος

Ειδ. Γραμματέας: Παντελάκης Ηρακλής

Ταμίας: Πόδας Δημήτριος

Μέλη: Παραλυκίδης Νικόλαος

Μακεδονόπουλος Μιχαήλ

Ειδικός Συνεργάτης: Ιωάννου Νικόλαος

Διευθύντρια Γραφείων: Παυλίδου Άννα

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑΣ

Δούκας Μιχαήλ

Κορομηλάς Κωνσταντίνος

Παπαδόπουλος Ανδρέας

Ρήγας Κωνσταντίνος

Συμεωνίδης Στυλιανός

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΔΥΟ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

Τίτλος πρωτοτύπου:

Referees' Manual
Two-Person Officiating

Μετάφραση – Επιμέλεια:

Κορομηλάς Κωνσταντίνος - Εθνικός Καθηγητής , μέλος Κ.Ε.Δ.

Καφφές Ηλίας - Καθηγητής Διαιτησίας , Πρόεδρος Ο.Δ.Κ.Ε.

Δούκας Μιχαήλ - Καθηγητής Διαιτησίας , μέλος Κ.Ε.Δ.

Ιωάννου Νικόλαος -Ειδικός συνεργάτης Ο.Δ.Κ.Ε., Πρόεδρος Συνδέσμου.

Παπαδόπουλος Θεόφιλος - Διαιτητής Α' Εθνικής, Πρόεδρος Συνδέσμου.

Μιχέλης Δημήτριος - Διαιτητής Α' Εθνικής, Πρόεδρος Συνδέσμου.

Μπίκας Βασίλειος - Διαιτητής Α' Εθνικής κατηγορίας.

Σχεδιασμός – Δημιουργία:

3 Data Πληροφορική Ε.Π.Ε. Κριεζώτου 104, 34100 Χαλκίδα
Τηλ.: 22210 77837 Email: 3data@otenet.gr

Εκτύπωση:

Αικατερίνη Καραβίδα ΒΙ.ΠΕ. Σίνδου 57 022 Θεσσαλονίκη
Τηλ.: 2310 799075 Email: cartolin@otenet.gr

© Copyright: F.I.B.A.

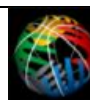
© Copyright για την ελληνική γλώσσα: Ε.Ο.Κ.,Ο.Δ.Κ.Ε. 2009

Πρώτη έκδοση: Σεπτέμβριος 2009

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

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1. Εισαγωγή	7
2. Η προετοιμασία πριν τον αγώνα	8
2.1 Η άφιξη στο χώρο συνάντησης.....	8
2.2 Η συνάντηση των διαιτητών.....	9
2.3 Η φυσική προετοιμασία	10
2.4 Τα καθήκοντα πριν τον αγώνα.....	11
3. Η έναρξη μιας περιόδου	15
3.1 Οι ενέργειες πριν την έναρξη της περιόδου.....	15
3.2 Το εναρκτήριο Jump - Ball.....	16
3.3 Οι κινήσεις των διαιτητών	17
4. Ο καθορισμός των θέσεων των διαιτητών και οι ευθύνες τους	18
4.1 Τεχνικές διαιτησίας	18
4.2 Ο διαχωρισμός των ευθυνών στον αγωνιστικό χώρο.....	19
4.3 Ο διαιτητής ουράς (trail official) ο καθορισμός των θέσεων και οι ευθύνες του.....	20
4.4 Ο διαιτητής ουράς - πρακτικές συμβουλές	25
4.5 Ο διαιτητής κεφαλής (lead official) ο καθορισμός των θέσεων και οι ευθύνες του	26
4.6 Ο διαιτητής κεφαλής - πρακτικές συμβουλές.....	31
4.7 Διαιτητής ουράς και κεφαλής - Περαιτέρω πρακτικές συμβουλές.....	34
4.8 Οι πιεστικές άμυνες (pressing defenses)	35
4.9 Η επαναφορά της μπάλας στο γήπεδο σε πιεστικές άμυνες	36
4.10 Οι άμυνες με παγίδες (trapping defenses)	37
5. Καταστάσεις σχετικές με την επαναφορά της μπάλας από τον εκτός ορίων χώρο 39	
5.1 Η ευθύνη των γραμμών	39
5.2 Οι επαναφορές της μπάλας στο γήπεδο	40
5.3 Το χρονόμετρο των 24” δευτερολέπτων	47
5.4 Η επιστροφή της μπάλας στο πίσω γήπεδο.....	48
6. Καταστάσεις σχετικές με τις προσπάθειες για σουτ	49
6.1 Η πτήση της μπάλας.....	49
6.2 Παρέμβαση και παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας.....	50
6.3 Οι προσπάθειες για καλάθια τριών πόντων	51
6.4 Το τέλος μιας περιόδου ή μιας παράτασης	54



7. Τα σήματα & οι διαδικασίες.....	55
7.1 Τα σήματα	55
7.2 Οι παραβάσεις.....	56
7.3 Σφάλματα	57
7.4 Αλλαγή θέσεων (switching) μετά από σφάλματα.....	58
7.5 Σφάλματα όταν η ομάδα έχει τον έλεγχο της μπάλας.....	58
7.6 Σφάλμα & πετυχημένη καλαθιά.....	60
7.7 Διπλό σφάλμα	62
7.8 Οι θέσει των διαιτητών μετά από σφάλμα	64
7.9 Ταυτόχρονο σφύριγμα διαιτητών	67
8. Καταστάσεις ελευθέρων βολών	69
8.1 Ο διαιτητής ουράς.....	69
8.2 Ο διαιτητής κεφαλής	70
8.3 Οι ελεύθερες βολές χωρίς παράταξη παικτών	71
9. Τάιμ Άουτς και αντικαταστάσεις.....	72
9.1 Η χορήγηση των τάιμ-άουτς.....	73
9.2 Τάιμ-άουτ μετά από επιτυχημένο καλάθι, τελευταία η μοναδική ελεύθερη βολή.....	74
9.3 Η διαχείριση των αντικαταστάσεων.....	75
10. Το τέλος του αγωνιστικού χρόνου	76
10.1 Ο έλεγχος του φύλλου αγώνος	76
11. Σχόλια ανασκόπησης.....	78
12. Συμπεράσματα	79

Εγχειρίδιο Διαιτητών

Μηχανική των δύο διαιτητών

Στο κείμενο του «Εγχειριδίου Διαιτητών», οποιαδήποτε αναφορά σε προπονητή, παίκτη, διαιτητή, κλπ, στο αρσενικό γένος, δεν έχει υποτιμητική πρόθεση και ισχύει προφανώς και για το θηλυκό γένος. Θα πρέπει να γίνει κατανοητό ότι αυτό γίνεται μόνο χάρη συντομίας.

1. Εισαγωγή

Το παρόν εγχειρίδιο έχει προετοιμασθεί, προκειμένου να εφοδιάσει τους διαιτητές με μια βαθιά γνώση της σύγχρονης μηχανικής και τεχνικής της διαιτησίας.

Όλοι οι διαιτητές υποχρεούνται ν' ακολουθούν αυτές τις θεμελιώδεις αρχές.

Η μηχανική της διαιτησίας είναι ένα σύστημα, σχεδιασμένο ως πρακτική μέθοδος για να διευκολύνει τους διαιτητές στην άσκηση των καθηκόντων τους στο γήπεδο. Έχει την πρόθεση να τους βοηθά να εξασφαλίζουν την καλύτερη δυνατή θέση, δίνοντας τους έτσι τη δυνατότητα να παίρνουν σωστές αποφάσεις, σχετικά με τις καταστρατηγήσεις των κανονισμών.

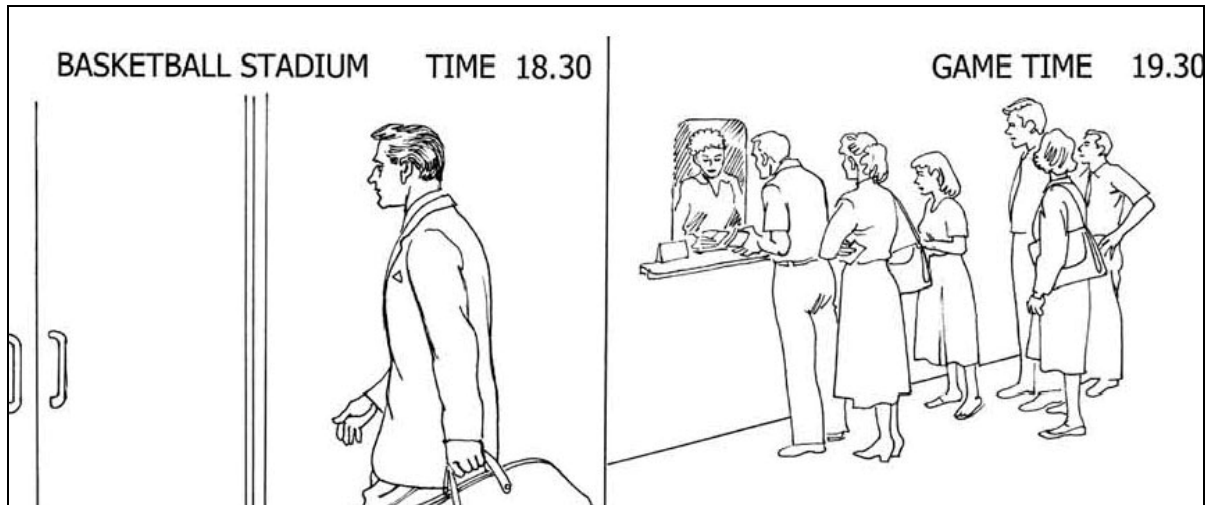
Η κοινή αίσθηση, αποτελεί ζωτική προϋπόθεση για μια καλή διαιτησία. Είναι απολύτως απαραίτητη η ξεκάθαρη και βαθιά κατανόηση, όχι μόνο των επίσημων κανονισμών της καλαθοσφαίρισης, αλλά και του πνεύματος του ίδιου του αγώνος. Ο διαιτητής, με το να τιμωρεί κάθε τεχνική καταστρατήγηση που συμβαίνει, το μόνο που θα πετύχει είναι να δημιουργήσει δυσαρέσκεια σε θεατές, παίκτες και προπονητές.

Αυτό το εγχειρίδιο έχει γραφτεί για να σταντάρει τη μηχανική και προετοιμάσει ένα διαιτητή για το μοντέρνο παιχνίδι.

Σκοπός μας είναι να προστεθεί ομοιομορφία και σταθερότητα στοιχεία τα οποία να προστεθούν στην ήδη πλούσια εμπειρία και στην ποικιλία των προσωπικοτήτων των διαιτητών.

Οι διαιτητές απαιτείται να ακολουθήσουν αυτές τις βασικές αρχές. Τα υπόλοιπα εξαρτώνται από τους ίδιους.

2. Η προετοιμασία πριν τον αγώνα



Διάγραμμα 1



Διάγραμμα 2

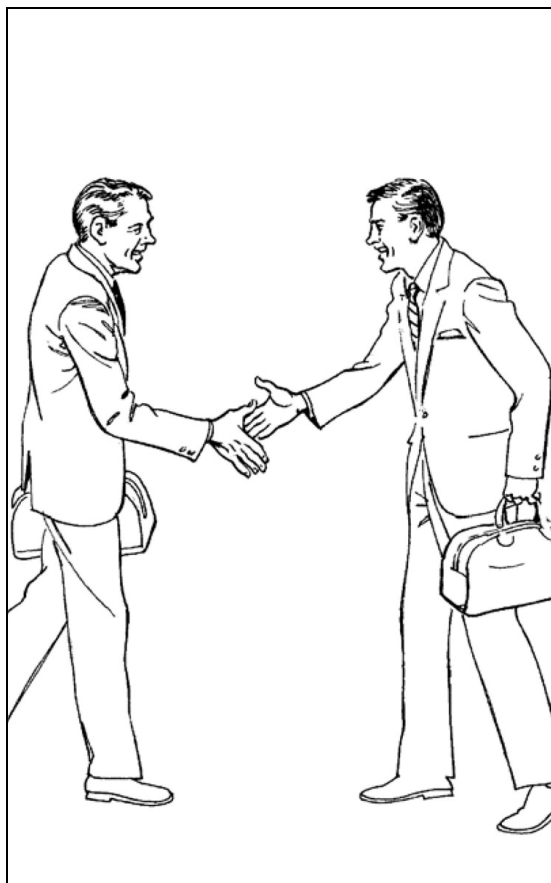
2.1 Η άφιξη στο χώρο συνάντησης

Είναι ουσιώδες, οι διαιτητές να κάνουν τις ετοιμασίες για το ταξίδι τους με τέτοιο τρόπο, ώστε να φθάνουν στον προορισμό τους εγκαίρως. Αν επικρατούν κακές καιρικές συνθήκες, θα πρέπει να έχουν στη διάθεση τους περισσότερο χρόνο, προκειμένου ν' αποφύγουν να είναι στον αγώνα αργοπορημένοι. Συνιστάται με έμφαση, οι διαιτητές να φθάνουν στο χώρο διεξαγωγής του αγώνος τουλάχιστον μια ώρα πριν από τον προγραμματισμένο χρόνο έναρξης και, με την άφιξη τους, να ειδοποιούν τη διοργανώτρια αρχή ή τον κομισάριο (αν είναι παρών).

Για κάθε αγώνα, οφείλουν να προετοιμάζονται σωστά, πράγμα που σημαίνει ότι οφείλουν να είναι στην όσο γίνεται καλύτερη φυσική και πνευματική κατάσταση. Όλα τα γεύματα τους θα πρέπει να έχουν ολοκληρωθεί τουλάχιστον 4 ώρες πριν από την ώρα του αγώνος, χωρίς την κατανάλωση αλκοολούχων ποτών.

Η προσωπική εμφάνιση είναι πολύ σημαντική. Οι διαιτητές θα πρέπει να περηφανεύονται για το παρουσιαστικό τους και να ντύνονται κατάλληλα πριν από τον αγώνα. Είναι προσδοκώμενο, οι άνδρες διαιτητές να φορούν κουστούμι (ή σπορ μπλέιζερ) και γραβάτα, προσερχόμενοι στο τόπο του διεξαγωγής του αγώνος. Η στολή της διαιτησίας θα πρέπει να είναι σε καλή κατάσταση, καθαρή και κατάλληλα σιδερωμένη. Οι διαιτητές δεν θα πρέπει να φοράνε ρολόι, περικάρπιο ή οποιοδήποτε είδος κοσμήματος, στη διάρκεια του αγώνος.

Συνοψίζοντας, θέλουμε οι διαιτητές μας να είναι επαγγελματίες στην εμφάνιση τους, τόσο μέσα όσο κι έξω από το γήπεδο.



Διάγραμμα 3



Διάγραμμα 4

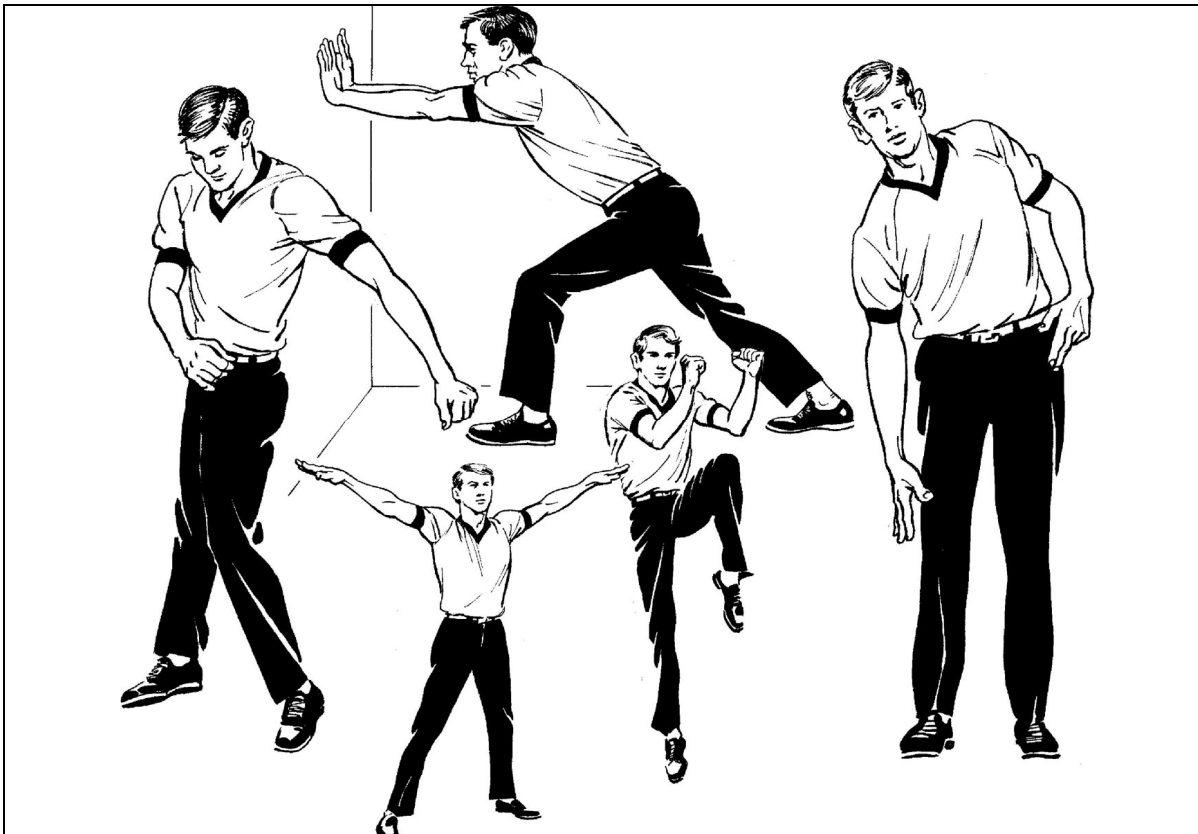
2.2 Η συνάντηση των διαιτητών

Οι δυο διαιτητές, αφού φθάσουν στο χώρο διεξαγωγής του αγώνος, οφείλουν να συναντώνται και να προετοιμάζονται για την επίπονη δουλειά που τους περιμένει. Αποτελούν ομάδα και οφείλουν να πράττουν οτιδήποτε, προκειμένου να ενισχύσουν την ενότητα αυτή.

Η συζήτηση πριν από τον αγώνα, είναι πολύ σημαντική.

Τα, προς συζήτηση, θέματα περιλαμβάνουν:

1. Τις ειδικές καταστάσεις, δηλαδή τα τζάμπολ και η διαδικασία τα τεχνικά σφάλματα, τις ελεύθερες βολές, τα τηλεοπτικά time-out κλπ.
2. Τη συνεργασία και την ομαδική δουλειά τους, ειδικά σε περίπτωση διπλών σφυριγμάτων.
3. Τις προσπάθειες για καλαθιά τριών πόντων.
4. Την αίσθηση του αγώνος.
5. Την αρχή του πλεονεκτήματος και του μειονεκτήματος.
6. Τον καθορισμό των θέσεων και των ευθυνών σε συγκεκριμένους τρόπους παιχνιδιού.
7. Την κάλυψη του παιχνιδιού μακριά από τη μπάλα.
8. Τις άμυνες «double-teaming» και «pressing».
9. Το τέλος του αγωνιστικού χρόνου των περιόδων ή των παρατάσεων.
10. Την αντιμετώπιση προβλημάτων, τα οποία εγείρονται από τους συμμετέχοντες και τους θεατές.
11. Τις γενικές μεθόδους επικοινωνίας:
 - Μεταξύ των διαιτητών
 - Με τη γραμματεία και τον κομισάριο, εάν παρίσταται



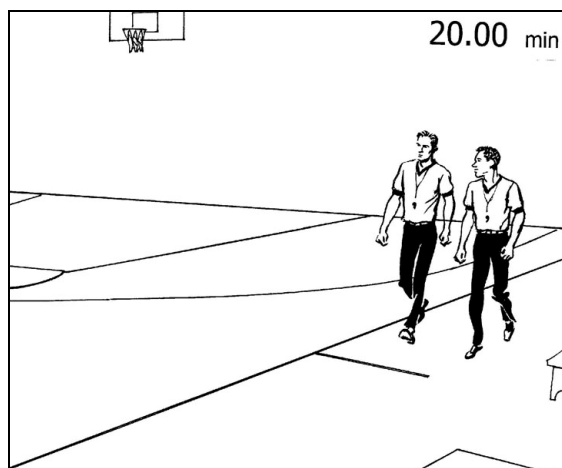
Διάγραμμα 5

2.3 Η φυσική προετοιμασία

Αφού φορέσουν τη στολή τους, ο κάθε διαιτητής προετοιμάζεται για τον αγώνα με διαφορετικό τρόπο. Οφείλουν, ωστόσο, να θυμούνται ότι ο μοντέρνος αγώνας καλαθοσφαίρισης απαιτεί πρώτης τάξεως αθλητική επίδοση, όχι μόνο από τους παίκτες, αλλά και από τους διαιτητές.

Ανεξαρτήτως ηλικίας και εμπειρίας του διαιτητού, η φυσική, προ του αγώνος, προετοιμασία είναι απαραίτητη. Συνιστάται με έμφαση η διάταση (stretching) με διάφορες ασκήσεις, προκειμένου ν' αποφευχθεί ή, τουλάχιστον, να μειωθεί ο κίνδυνος τραυματισμού. Υπάρχουν επίσης ψυχολογικά οφέλη, τα οποία επιτρέπουν στο διαιτητή να αισθάνεται σε πνευματική εγρήγορση και σε καλή κατάσταση για το έργο που έχει μπροστά του.

Ο υψηλός βαθμός αυτοπαρακίνησης και ενθουσιασμού είναι απαραίτητος. Και αυτά μπορούν να προέλθουν μόνο από τον ίδιο το διαιτητή.



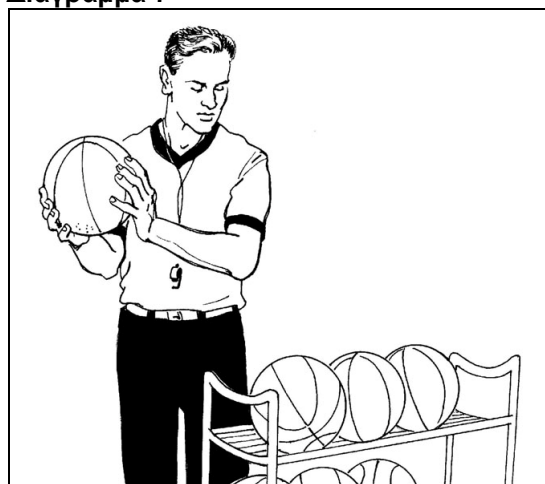
Διάγραμμα 6



Διάγραμμα 7



Διάγραμμα 8



Διάγραμμα 9

2.4 Τα καθήκοντα πριν τον αγώνα

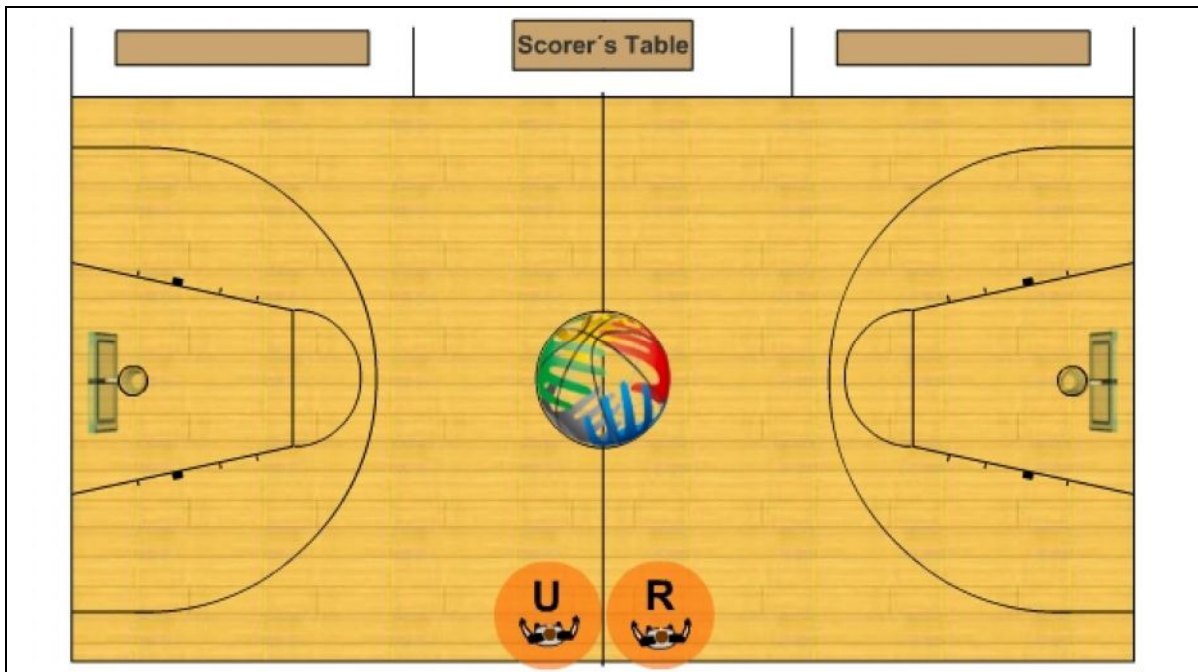
Οι διαιτητές θα πρέπει να φθάνουν στον αγωνιστικό χώρο μαζί, **τουλάχιστον είκοσι (20) λεπτά** πριν από την έναρξη του αγώνος και όχι αργότερα από πέντε (5) λεπτά πριν την έναρξη του δευτέρου ημιχρόνου.

Αυτός είναι ο ελάχιστος χρόνος, ο οποίος είναι απαραίτητος για τη σωστή επιθεώρηση των εγκαταστάσεων του παιχνιδιού και την επίβλεψη της προθέρμανσης των ομάδων.

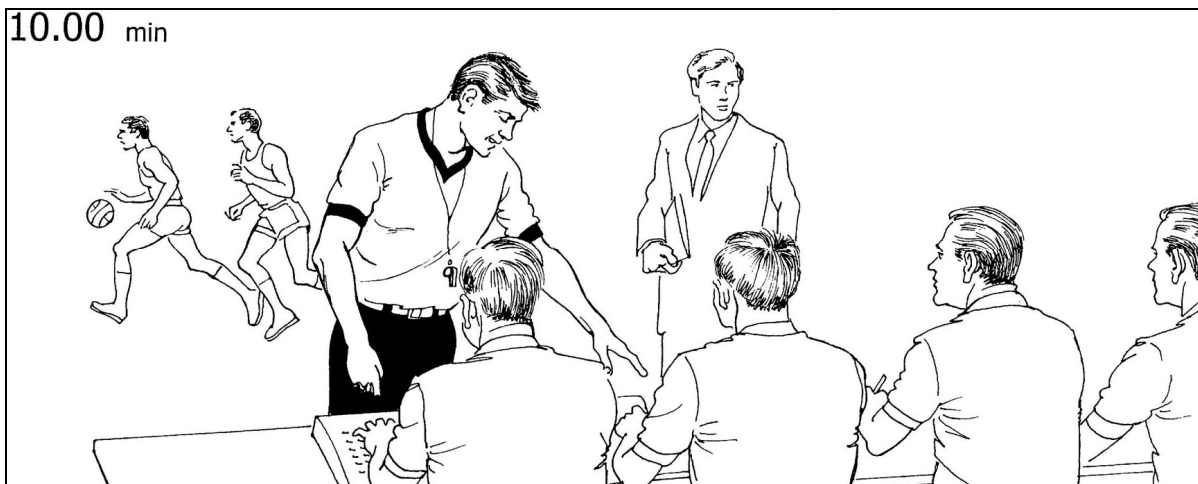
Ο πρώτος διαιτητής (referee), είναι υπεύθυνος για την έγκριση του αγωνιστικού χώρου, του χρονομέτρου του αγώνος και του τεχνικού εξοπλισμού, συμπεριλαμβανομένου του φύλλου αγώνος (επίσης και των αθλητικών δελτίων των παικτών, σε περίπτωση που δεν παρίσταται κομισάριος.)

Οφείλει επίσης να επιλέγει, μια χρησιμοποιημένη μπάλα, και να τη σημαδεύει καθαρά. Από τη στιγμή που η μπάλα του αγώνος έχει καθορισθεί, δε θα πρέπει να διατίθεται σε καμία από τις ομάδες για προπόνηση πριν από την έναρξη του αγώνος.

Η μπάλα του αγώνος θα πρέπει να είναι σε καλή κατάσταση και σύμφωνη με τους Κανονισμούς.



Διάγραμμα 10

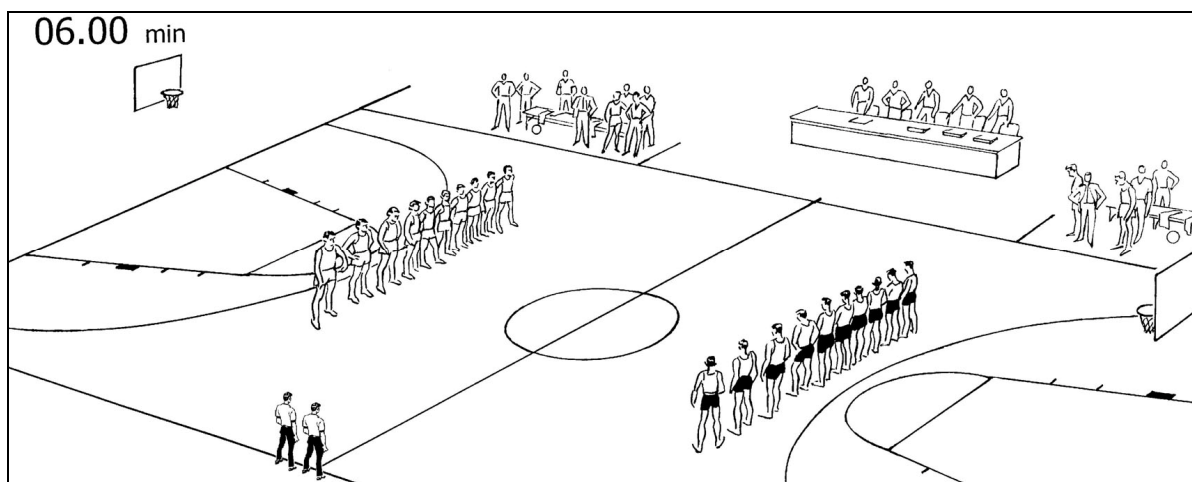


Διάγραμμα 11

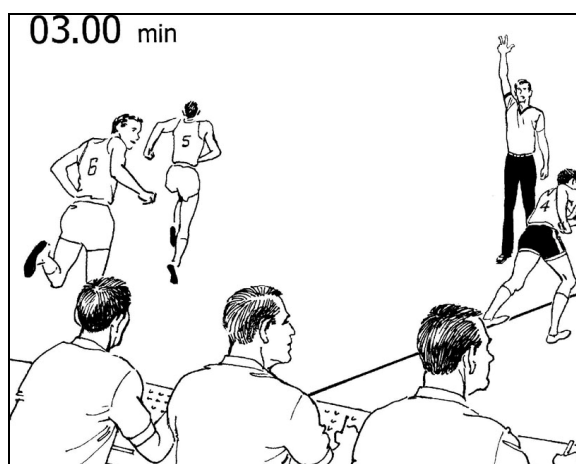
Οι διαιτητές οφείλουν να παίρνουν θέση απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας και παρατηρούν προσεκτικά τις ομάδες στη διάρκεια της προθέρμανσης τους πριν το αγώνα και πριν το ημίχρονο για οποιαδήποτε πιθανή ενέργεια τους, η οποία θα μπορούσε να οδηγήσει σε βλάβη του εξοπλισμού του παιχνιδιού. Το άρπαγμα της στεφάνης από έναν παίκτη, με τρόπο ο οποίος είναι πιθανό να οδηγήσει σε ζημιά της στεφάνης ή του πίνακος, δε θα πρέπει να γίνεται ανεκτό.

Σε περίπτωση που οι διαιτητές παρατηρούν μια τέτοια αντιαθλητική συμπεριφορά, προειδοποιείται αμέσως ο προπονητής της υπαίτιας ομάδας. Αν υπάρξει επανάληψη, τότε σφυρίζεται τεχνικό φάουλ στον ίδιο τον εμπλεκόμενο.

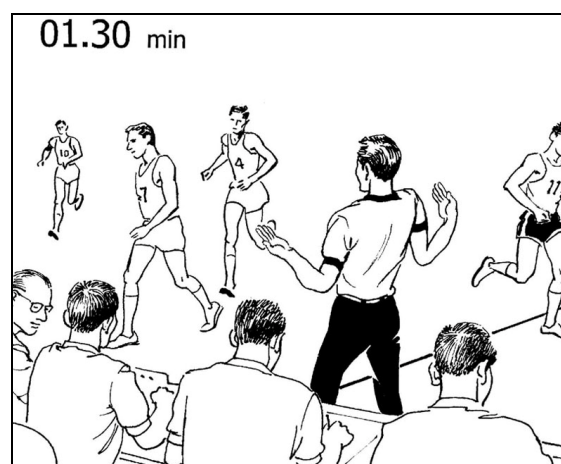
Οι διαιτητές οφείλουν επίσης να ελέγχουν ότι ο σημειωτής έχει ορθώς προετοιμάσει το επίσημο φύλλο αγώνος και να εξασφαλίζουν το ότι, δέκα (10) λεπτά πριν τον αγώνα, οι προπονητές επιβεβαίωσαν τα ονόματα και τους αριθμούς των παικτών και τα ονόματα τους, υπογράφοντας το φύλλο αγώνος και ότι δήλωσαν τους πέντε παίκτες, που θα ξεκινήσουν τον αγώνα. Οι διαιτητές κατόπιν επιστρέφουν στις θέσεις τους, απέναντι από το τραπέζι της Γραμματείας.



Διάγραμμα 12



Διάγραμμα 13



Διάγραμμα 14

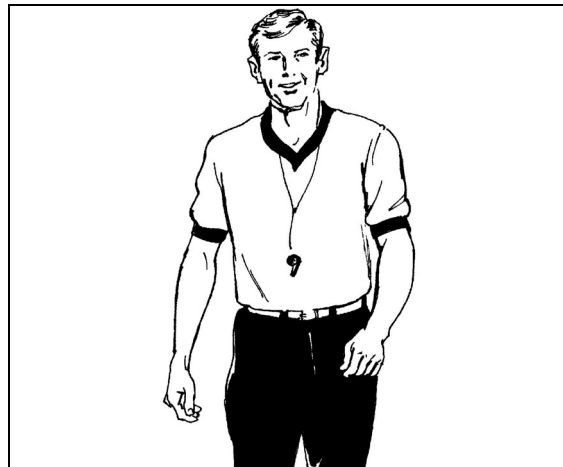
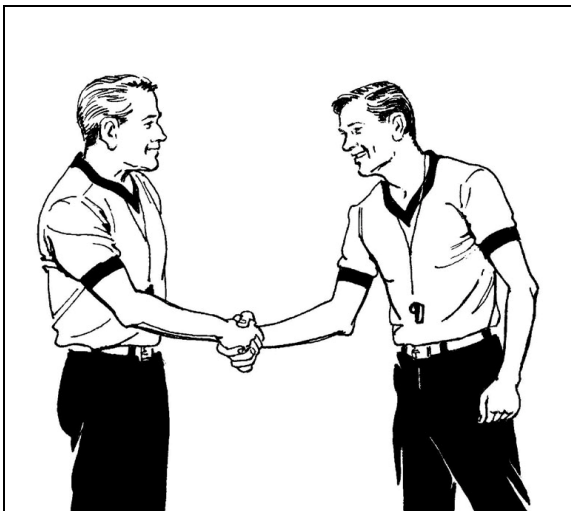
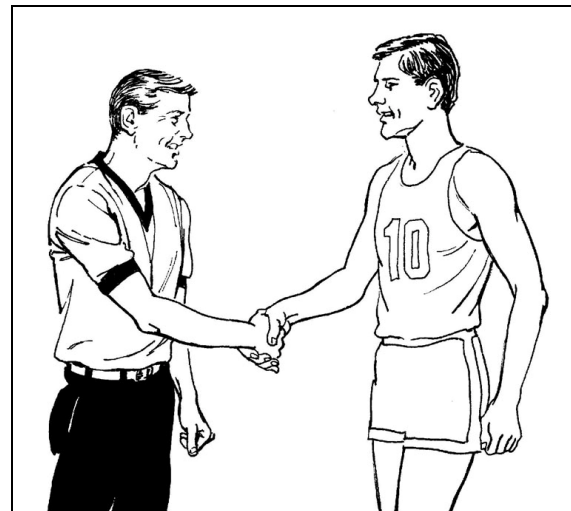
Η σημερινή πρακτική είναι, οι παίκτες, οι προπονητές και οι διαιτητές να παρουσιάζονται στους θεατές.

Όταν, πριν τον αγώνα, συμβαίνει μια τέτοια παρουσίαση, συνιστάται ν' αρχίζει έξι (6) λεπτά πριν από το χρόνο έναρξης του παιχνιδιού. Ο πρώτος διαιτητής (referee) σφυρίζει και εξασφαλίζει ότι όλοι οι παίκτες σταματούν την προθέρμανσή τους και επιστρέφουν αμέσως στους πάγκους τους.

Αμέσως μόλις οι παίκτες, οι προπονητές και οι διαιτητές παρουσιαστούν στους θεατές, ο πρώτος διαιτητής κάνει το σήμα, το οποίο υποδηλώνει ότι έχουν απομείνει τρία (3) λεπτά μέχρι την έναρξη του αγώνος. Οι παίκτες, μπορούν τώρα ν' αρχίσουν την τελική φάση της προθέρμανσης τους. (Διάγραμμα 13).

Δύο (2) λεπτά πριν την έναρξη του αγώνος οι διαιτητές παίρνουν θέση πλησίον στο τραπέζι της Γραμματείας.

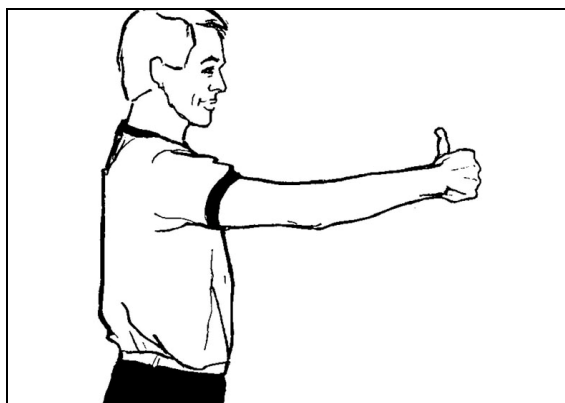
Ένα λεπτό και τριάντα δευτερόλεπτα (1.30") πριν από το χρόνο έναρξης, ο πρώτος διαιτητής σφυρίζει και εξασφαλίζει ότι οι όλοι οι παίκτες έχουν σταματήσει την προθέρμανση και έχουν επιστρέψει αμέσως στους πάγκους τους. (Διάγραμμα 14).

**Διάγραμμα 15****Διάγραμμα 16****Διάγραμμα 17**

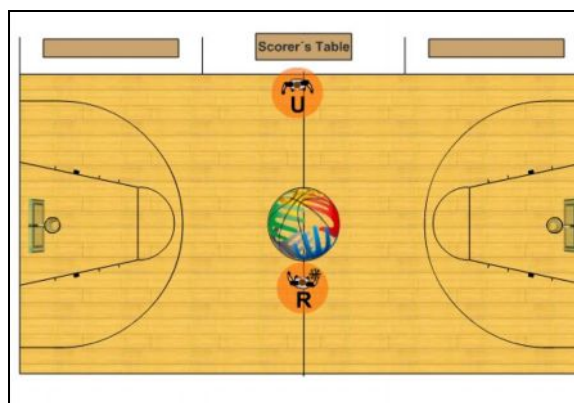
Ο πρώτος διαιτητής οφείλει να επιβεβαιώνει ότι όλοι είναι έτοιμοι για την έναρξη του αγώνος και ότι οι παίκτες φορούν νόμιμο εξοπλισμό.

Ο διαιτητής είναι υποχρεωμένος να γνωρίζει τον αρχηγό της κάθε ομάδας στον αγωνιστικό χώρο. Μια χειραψία είναι συνήθης πρακτική. Αυτό είναι χρήσιμο στο συνάδελφό του, προκειμένου να υποδειχθούν καθαρά οι δύο (2) αρχηγοί στον αγωνιστικό χώρο.

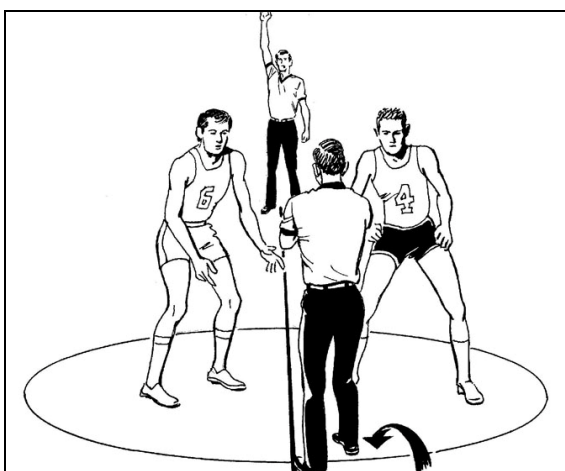
3. Η έναρξη μιας περιόδου



Διάγραμμα 18



Διάγραμμα 19



Διάγραμμα 20



Διάγραμμα 21

3.1 Οι ενέργειες πριν την έναρξη της περιόδου

Προτού εισέλθει στον κεντρικό κύκλο για να διευθύνει το Jump – Ball στην έναρξη της πρώτης περιόδου και προτού εγχειρίσει τη μπάλα στην επαναφορά για την έναρξη όλων των άλλων περιόδων, ο πρώτος διαιτητής οφείλει να ελέγχει ότι ο συνάδελφος του και, μέσω αυτού, όλα τα μέλη της γραμματείας, είναι έτοιμα. Αυτό θα πρέπει να γίνεται με το σήμα «ανασηκωμένος αντίχειρας» (Διάγραμμα 18).

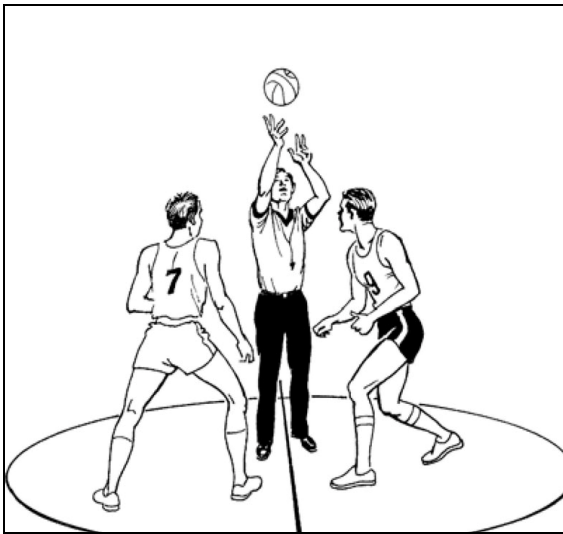
Ο πρώτος διαιτητής οφείλει να καθυστερεί τη διεξαγωγή του εναρκτήριου Jump – Ball ή τη διαχείριση της επαναφοράς, μέχρι να είναι απολύτως βέβαιος ότι τα πάντα είναι σε τάξη.

Στην έναρξη της πρώτης περιόδου, ο δεύτερος διαιτητής παίρνει θέση κοντά στην κεντρική γραμμή, στην πλάγια γραμμή που βρίσκεται κοντά στο τραπέζι της γραμματείας. Είναι ο ελεύθερος διαιτητής. Αυτό σημαίνει ότι δεν είναι εμπλεκόμενος στην ενεργή διαχείριση του Jump – Ball, αλλά είναι έτοιμος να κινηθεί μπροστά από το παιχνίδι, μόλις χτυπηθεί η μπάλα (Διάγραμμα 19).

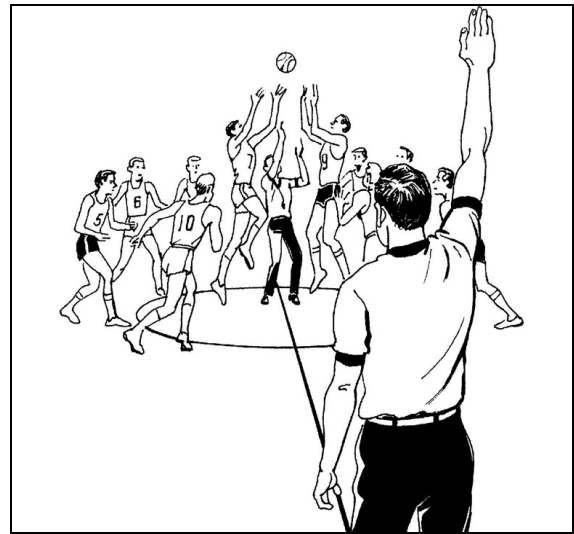
Ο πρώτος διαιτητής στέκεται στην απέναντι πλευρά, βλέποντας το τραπέζι της γραμματείας, έτοιμος να εισέλθει στον κεντρικό για το εναρκτήριο Jump – Ball, για την αρχή της πρώτης περιόδου.

Για τη χορήγηση της επαναφοράς στην έναρξη όλων των άλλων περιόδων, ο πρώτος διαιτητής θα παίρνει θέση στην προέκταση της κεντρικής γραμμής απέναντι από το τραπέζι της Γραμματείας, στο πίσω γήπεδο του παίκτη που θα εκτελέσει την επαναφορά. Ο παίκτης που επαναφέρει, θα βρίσκεται ιππαστί στην προέκταση της κεντρικής γραμμής. Ο δεύτερος διαιτητής θα παίρνει θέση στην απέναντι πλάγια γραμμή, στο εμπρός γήπεδο της ομάδας που έχει την επαναφορά, ώστε να έχει box – in όλους τους παίκτες.

Για την κίνηση του πρώτου και δεύτερου διαιτητή που έπεται της επαναφοράς για την έναρξη όλων των άλλων περιόδων, βλέπε Άρθρο 5.2.



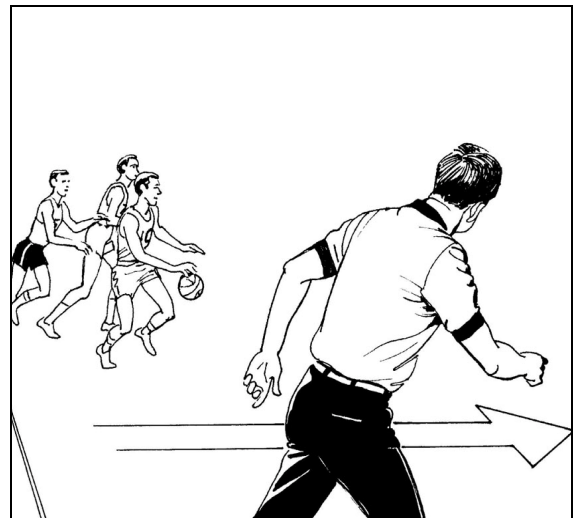
Διάγραμμα 22



Διάγραμμα 23



Διάγραμμα 24



Διάγραμμα 25

3.2 Το εναρκτήριο Jump - Ball

Ο πρώτος διαιτητής, πριν κάνει το πέταγμα της μπάλας, οφείλει να επιβεβαιώνει ότι και οι δυο παίκτες είναι έτοιμοι και έχουν τα πόδια τους μέσα στον μισό του κεντρικού κύκλου πλησιέστερα στο δικό τους καλάθι, με το ένα πόδι κοντά στην κεντρική γραμμή.

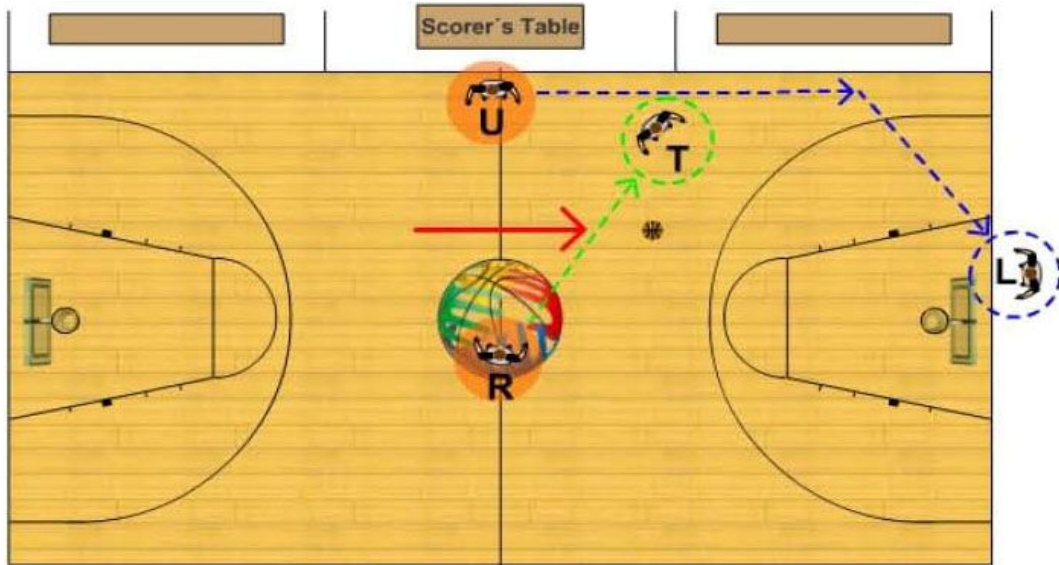
Η μπάλα θα πρέπει να πετιέται κατακορύφως προς τα πάνω μεταξύ δυο (2) αντιπάλων, ψηλότερα από το σημείο που μπορούν να φθάσουν πηδώντας (Διάγραμμα 22).

Ο πρώτος διαιτητής, έχοντας κάνει το πέταγμα της μπάλας, συνιστάται να παραμένει ακίνητος, περιμένοντας να δει την κατεύθυνση προς την οποία θα εξελιχθεί το παιχνίδι, μέχρι ν' απομακρυνθούν από τον κύκλο η μπάλα και οι παίκτες.

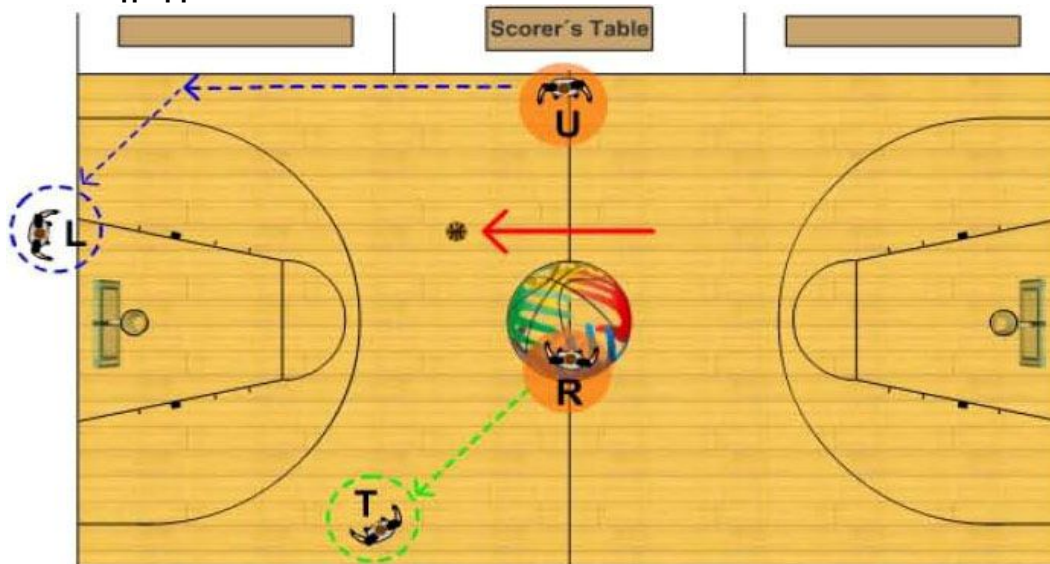
Δε θα πρέπει να προσπαθεί ν' απομακρυνθεί προς τα πίσω, ενώ αφήνει τη μπάλα, καθώς αυτό θα επηρεάσει την ακρίβεια του πετάγματος της μπάλας.

Ο δεύτερος διαιτητής θα πρέπει να επιβεβαιώνει ότι το χτύπημα της μπάλας ήταν νόμιμο, π.χ. ότι η μπάλα είχε φθάσει στο ψηλότερο σημείο της πριν χτυπηθεί και ότι οι κινήσεις των οκτώ (8) άλλων παικτών, οι οποίοι δεν πηδούν, είναι σύμφωνες με τους Κανονισμούς (Διάγραμμα 23 & 24).

Μόλις η μπάλα χτυπηθεί για πρώτη φορά, ο δεύτερος διαιτητής κάνει το σήμα έναρξης της χρονομέτρησης (time-in) και κινείται προς την κατεύθυνση του παιχνιδιού, μπροστά από τη μπάλα, με σκοπό να καταλάβει τη θέση του διαιτητού κεφαλής (Διάγραμμα 25).



Διάγραμμα 26



Διάγραμμα 27

3.3 Οι κινήσεις των διαιτητών

Όταν η μπάλα χτυπιέται προς τα δεξιά του ελεύθερου διαιτητού, αυτός κινείται προς την ίδια κατεύθυνση με τη μπάλα και συνεχίζει μέχρι την τελική γραμμή, για να εδραιώσει τη θέση του διαιτητή κεφαλής (Διάγραμμα 26).

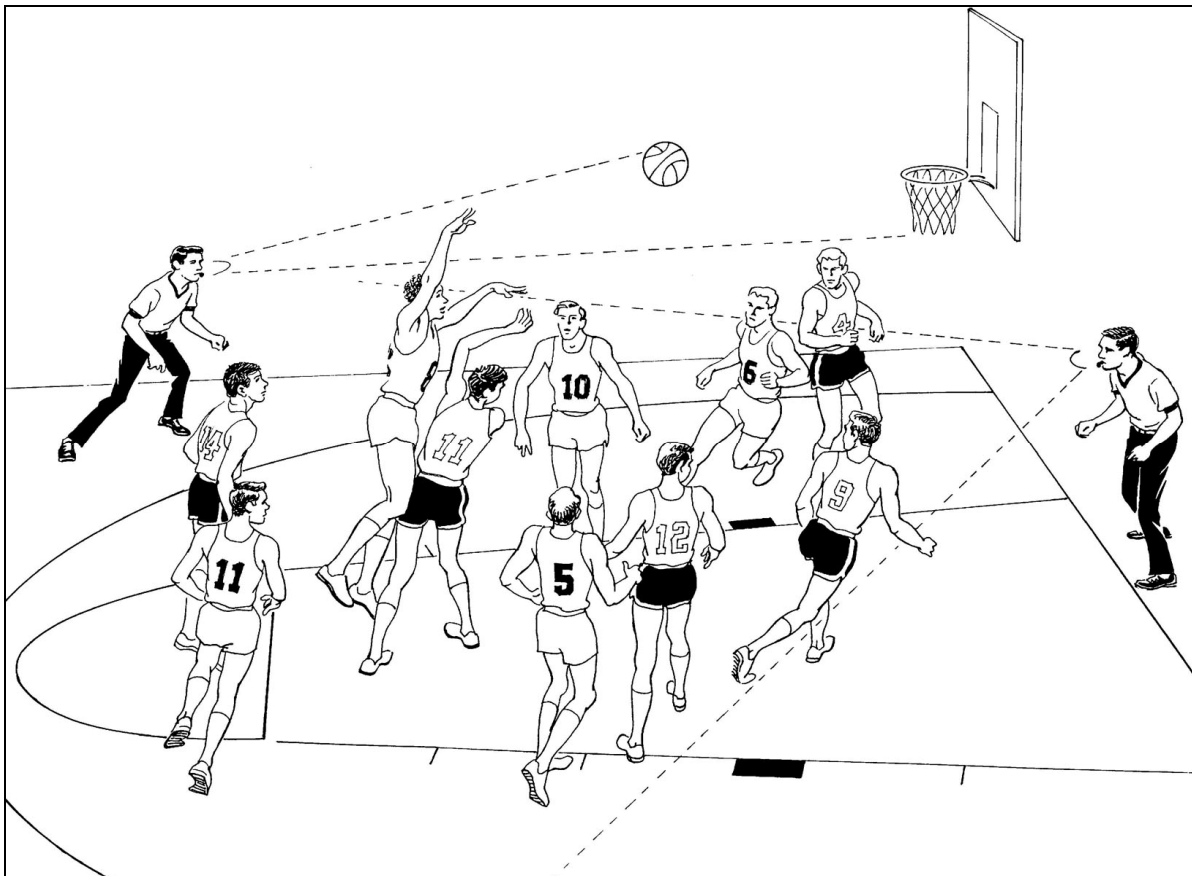
Ο πρώτος διαιτητής, έχοντας κάνει το τζάμπολ, παραμένει στη θέση του στον κύκλο, παρατηρώντας το παιχνίδι. Όταν το παιχνίδι απομακρυνθεί από την περιοχή του κέντρου του γηπέδου, παίρνει τη θέση του διαιτητού ουράς, κατά μήκος της πλάγιας γραμμής (Διάγραμμα 26).

Οποτεδήποτε υπάρξει αλλαγή του ελέγχου της μπάλας για μια ομάδα και νέα κατεύθυνση του παιχνιδιού, οι δυο (2) διαιτητές είναι υποχρεωμένοι να προσαρμοσθούν. Διατηρούν τις ευθύνες τους για τις ίδιες γραμμές ορίων, με το διαιτητή ουράς να μετατρέπεται σε νέο διαιτητή κεφαλής και το διαιτητή κεφαλής, σε νέο διαιτητή ουράς.

Όταν η μπάλα χτυπιέται προς τ' αριστερά του ελεύθερου διαιτητού, αυτός κινείται μπροστά από το παιχνίδι, στην ίδια κατεύθυνση με τη μπάλα και συνεχίζει μέχρι την τελική γραμμή, εδραιώνοντας τη θέση του ως διαιτητής κεφαλής (Διάγραμμα 27).

Ο πρώτος διαιτητής, ο οποίος έκανε το πέταγμα της μπάλας, οφείλει να κρατά τη θέση του στιγμιαία. Αυτό επιτρέπει στο διαιτητή, χωρίς να δυσχεραίνει τους παίκτες, να διασχίσει το γήπεδο προς το τραπέζι της γραμματείας για να καταλάβει τη θέση του διαιτητού ουράς, (Διάγραμμα 27).

4. Ο καθορισμός των θέσεων των διαιτητών και οι ευθύνες τους



Διάγραμμα 28

4.1 Τεχνικές διαιτησίας

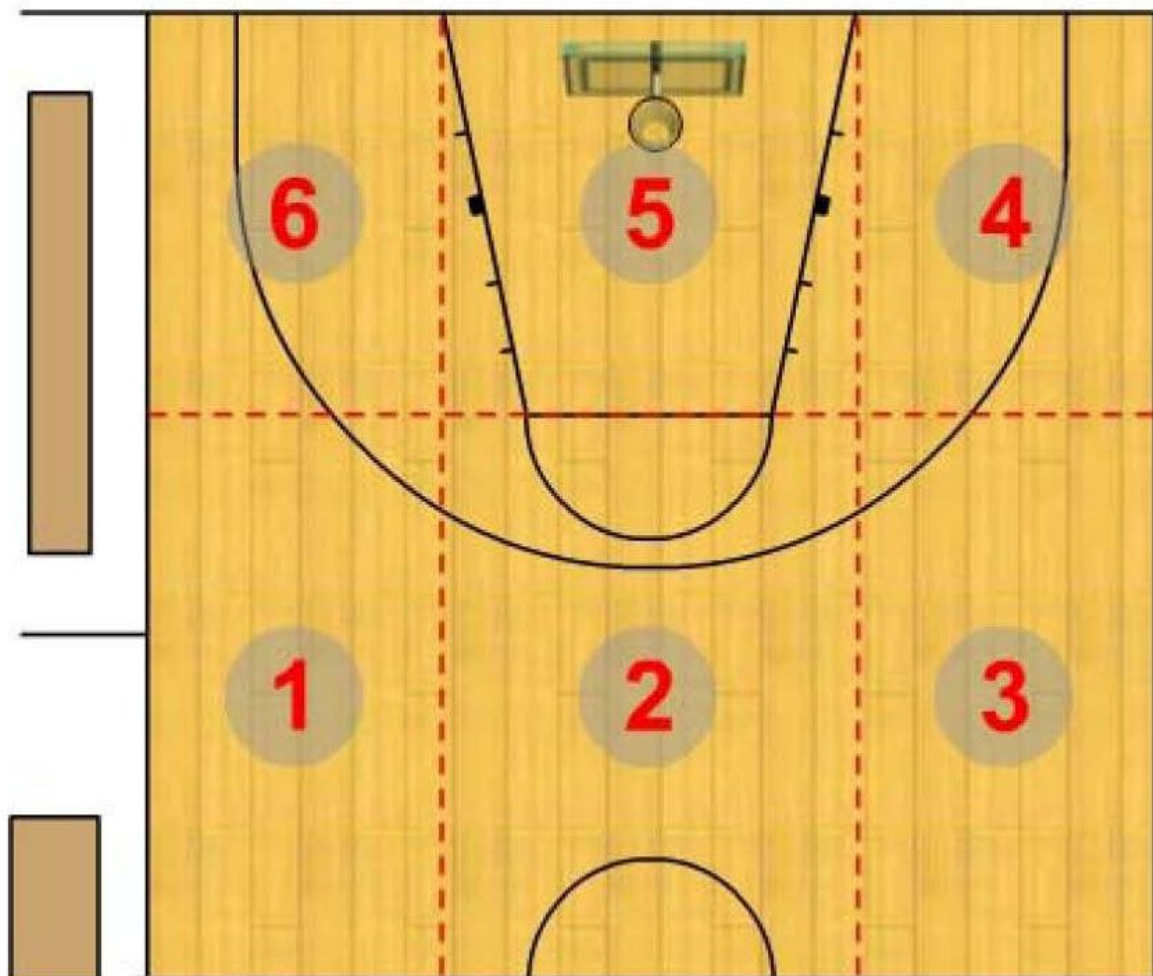
Τα μάτια των διαιτητών θα πρέπει να κινούνται συνεχώς, επιδιώκοντας να καλύψουν ολόκληρο τον αγωνιστικό χώρο, γνωρίζοντας ανά πάσα στιγμή τη θέση των δέκα (10) παικτών.

Ανάλογα με τη θέση της μπάλας, ο ένας διαιτητής θα πρέπει να βλέπει τις ενέργειες που συμβαίνουν μακριά της.

Το να γνωρίζει κάποιος τη θέση της μπάλας δε είναι το ίδιο με το να την παρακολουθεί.

Οποτεδήποτε οι διαιτητές σφυρίζουν ταυτόχρονα, αυτός που παίρνει την ευθύνη του σφυρίγματος είναι, φυσιολογικά, αυτός που βρίσκεται πιο κοντά στο παιχνίδι. Η οπτική επαφή μεταξύ σας θα βοηθήσει να αποφευχθούν δυο διαφορετικά σφυρίγματα. Οποτεδήποτε και οι δύο διαιτητές σφυρίζουν ταυτόχρονα, δεν θα πρέπει να κάνουν οποιαδήποτε κίνηση, άμεσα. Ενημερωθείτε από το συνάδελφο σας, σε περίπτωση που εκείνος έχει πάρει μια άλλη απόφαση.

Δεν υπάρχει διάκριση μεταξύ του πρώτου και του δεύτερου διαιτητού όταν πρόκειται ν' αποφασίσουν για σφάλματα ή παραβάσεις. Οι νεότεροι ή οι λιγότερο έμπειροι διαιτητές έχουν ακριβώς τις ίδιες εξουσίες στη λήψη αποφάσεων με βετεράνους συναδέλφους τους. Η συνεργασία και η ομαδικότητα είναι ζωτικής σημασίας. Οι διαιτητές θέτουν τους κανόνες με την αποδοχή των ευθυνών τους.


Διάγραμμα 29

4.2 Ο διαχωρισμός των ευθυνών στον αγωνιστικό χώρο

Η μοντέρνα διαιτησία απαιτεί οι δύο (2) διαιτητές να ενεργούν συνεργαζόμενοι μεταξύ τους, με τον ένα διαιτητή ν' αναλαμβάνει την ευθύνη για την κάλυψη όσων συμβαίνουν πάνω στη μπάλα και τον άλλο, όσων συμβαίνουν μακριά απ' αυτή.

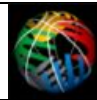
Προκειμένου να πετυχαίνουν την πρέπουσα κάλυψη, οι δύο (2) διαιτητές, οφείλουν να επιδιώκουν να παίρνουν την καλύτερη δυνατή θέση για να διαιτητεύσουν το παιχνίδι, χρησιμοποιώντας το σύστημα της μηχανικής, το οποίο περιλαμβάνεται στο παρόν εγχειρίδιο, σαν ένας οδηγός.

Για την απλούστευσή του, το κάθε μισό του γηπέδου διαχωρίστηκε σε ορθογώνια παραλληλόγραμμα, αριθμημένα από το 1 μέχρι το 6 (Διάγραμμα 29).

Στο πρώτο παράδειγμα, θα εστιάσουμε στη θέση του διαιτητού ουράς σε σχέση με τη μπάλα, επισημαίνοντας τις περιπτώσεις, στις οποίες έχει την πρωταρχική ευθύνη για την κάλυψη όσων συμβαίνουν πάνω στη μπάλα και μακριά της, παρέχοντας επίσης μια εισαγωγή σε συγκεκριμένη τεχνική διαιτησίας.

Αυτό θ' ακολουθηθεί από ανάλυση των θέσεων που παίρνει ο διαιτητής κεφαλής και των ευθυνών του.

Στο τελευταίο τμήμα θ' ανασκοπήσουμε το έργο των δύο (2) διαιτητών μαζί, την αντίστοιχη κάλυψη τους και τ' αντίστοιχα καθήκοντα τους.



4.3 Ο δαιτητής ουράς (trail official) ο καθορισμός των θέσεων και οι ευθύνες του

Ο δαιτητής ουράς θα είναι, υπό κανονικές συνθήκες, πίσω από το παιχνίδι. Οφείλει να παίρνει θέση ελαφρώς πίσω και προς τ' αριστερά της μπάλας, περίπου 3 με 5 μέτρα μακριά.

Στα Διαγράμματα 30 & 31, η μπάλα βρίσκεται στ' ορθογώνιο 1. Ο δαιτητής ουράς είναι υπεύθυνος για την παρακολούθηση του παιχνιδιού γύρω από τη μπάλα, ειδικά του παίκτη που ντριπλάρει, σουτάρει ή μεταβιβάζει τη μπάλα και του αμυνόμενου παίκτη/ών, που τον φρουρεί/ούν. Όταν η μπάλα είναι σε αυτή την περιοχή του γηπέδου, ο δαιτητής ουράς έχει πρωταρχική ευθύνη για την κάλυψη όσων συμβαίνουν πάνω στη μπάλα.

Στα Διαγράμματα 32 & 33, με τη μπάλα στ' ορθογώνιο 2, ο δαιτητής ουράς επίσης είναι υπεύθυνος για το παιχνίδι γύρω από τη μπάλα.

Στο Διάγραμμα 34, η μπάλα βρίσκεται στ' ορθογώνιο 3, δεξιά και μακριά από το δαιτητή. Και πάλι, έχει την πρωταρχική ευθύνη για την κάλυψη όσων συμβαίνουν πάνω στη μπάλα. Ωστόσο, στην περίπτωση αυτή, για να καλύπτει τη σχετική δράση, οφείλει να βρίσκει την καλύτερη δυνατή θέση και επίσης παίρνει τις αποφάσεις για τις επαναφορές πλησίον της πλάγιας γραμμής, στα δεξιά του.

Στο Διάγραμμα 35, η μπάλα βρίσκεται στ' ορθογώνιο 3, κοντά στη γραμμή των τριών πόντων. Στη πλειοψηφία των περιπτώσεων, η μπάλα θα διεισδύσει στα ορθογώνια 4 ή 5, είτε με σουτ, είτε με πάσα είτε με ντρίπλα. **Με σκοπό να προλαβαίνει την κίνηση, ο δαιτητής ουράς πρέπει να προλαβαίνει την κίνηση μπροστά και αριστερά του, προκειμένου να καλύψει το παιχνίδι μακριά από τη μπάλα.**

Μερικές φορές, για να καλύψει τις προσπάθειες για σουτ τριών πόντων, θα χρειασθεί βοήθεια από το δαιτητή κεφαλής, ειδικά όταν οι αμυνόμενοι παίκτες του φράσσουν τη γωνία οράσεως. Εάν μια προσπάθεια τριών πόντων επιχειρείται από παίκτη που βρίσκεται ιππαστί στην προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών (τετράγωνο 3 και 4), ο δαιτητής ουράς θα έχει την ευθύνη για την προσπάθεια.

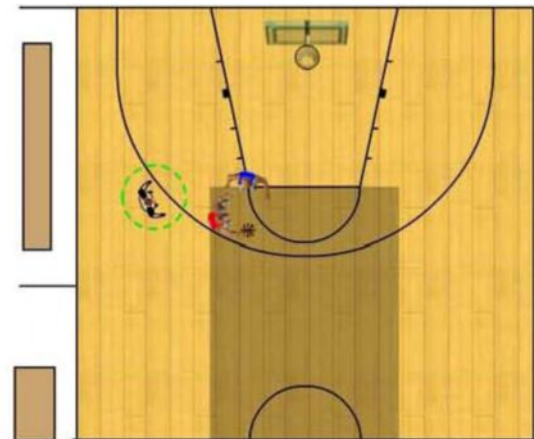
Ο δαιτητής ουράς δεν έχει πρωταρχική ευθύνη για την τελική γραμμή ή την πλάγια γραμμή στα δεξιά του, ωστόσο θα υπάρξουν περιπτώσεις, στις οποίες θα χρειασθεί να βοηθήσει το συνάδελφο του ν' αποφασίσει σχετικά, όταν η μπάλα βγει εκτός ορίων.



Διάγραμμα 30



Διάγραμμα 31



Διάγραμμα 32



Διάγραμμα 33

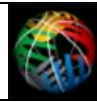


Διάγραμμα 34



Διάγραμμα 35

Θέση διαιτητού ουράς



Με τη μπάλα στ' ορθογώνιο 4, στη γωνία, πολύ μακριά στα δεξιά του (Διαγράμματα 36 & 37), ανάμεσα στην προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών και της τελικής γραμμής, ο διαιτητής ουράς δεν έχει ευθύνη για τη μπάλα και το παιχνίδι γύρω της.

Το πρωταρχικό καθήκον του είναι να παρακολουθεί τις καταστάσεις μακριά από τη μπάλα.

Η κύρια ευθύνη του είναι η περιοχή του low post στην αδύνατη πλευρά weak side (στην πλευρά μακριά από τη μπάλα), δίνοντας μεγάλη προσοχή σε καταστάσεις πιθανών αντικανονικών σκρίνς (screenings).

Η σημαντικότερη αρχή, είναι ότι ο διαιτητής ουράς, πρέπει να διεισδύει προς την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών (περίπτου) όταν η μπάλα διεισδύει προς το καλάθι ή προς την τελική γραμμή, είτε με πάσα, είτε με ντρίπλα, είτε με σουτ, προκειμένου να εντοπίσει το καλύτερο διάστημα (παράθυρο) μεταξύ των παικτών.

Στα Διαγράμματα 38 & 39, η μπάλα είναι στον περιοριστικό χώρο (ορθογώνιο 5). Είναι η περίπτωση που και οι δυο διαιτητές οφείλουν να κοιτάζουν στο παιχνίδι γύρω από τη μπάλα, ειδικά σε καταστάσεις που επιχειρείται σουτ.

Ο διαιτητής ουράς αναλαμβάνει την ευθύνη για την πτήση της μπάλας, παρακολουθώντας αν μπήκε ή όχι στο καλάθι, καθώς επίσης και την ευθύνη για τις παρεμβάσεις (goal tending) και τις παρεμβολές (basket interference) επιτιθέμενων και αμυνόμενων παικτών. Είναι επίσης καθήκον του να επαγρυπνεί για τις καταστάσεις των ριμπάουντ, προσέχοντας ειδικά τους περιφερειακούς παίκτες, οι οποίοι μπορεί να προσπαθήσουν να κερδίσουν τη μπάλα από μη ευνοϊκή θέση.

Στο Διάγραμμα 40, η μπάλα βρίσκεται στ' ορθογώνιο 6, στην περιοχή των δύο πόντων. Ο διαιτητής ουράς είναι πρωταρχικός υπεύθυνος για τη μπάλα, ωστόσο, όταν η μπάλα πάει προς το καλάθι, ειδικά κατά μήκος της τελικής γραμμής, ο διαιτητής κεφαλής θεωρείται υπεύθυνος για το παιχνίδι γύρω από τη μπάλα. Αυτός οφείλει να είναι ιδιαίτερα προσεκτικός για τις περιοχές του high και του low post.

Στο Διάγραμμα 41, η μπάλα εξακολουθεί να βρίσκεται στ' ορθογώνιο 6, στην περιοχή των τριών πόντων. Ο διαιτητής ουράς παρακολουθεί τη μπάλα και το παιχνίδι γύρω της, ειδικά όταν γίνεται σουτ.

Ο διαιτητής ουράς είναι, επίσης, υπεύθυνος για την κατεύθυνση του παιχνιδιού, κατά την επαναφορά της μπάλας στο γήπεδο από τον εκτός ορίων χώρο, όταν αυτή βγαίνει εκτός ορίων από τη γραμμή που βρίσκεται στ' αριστερά του.

Είναι εξαιρετικά σημαντικό, οι δύο (2) διαιτητές να έχουν στενή συνεργασία καθ' όλη τη διάρκεια. Ειδικά στην περίπτωση που η μπάλα είναι στ' ορθογώνιο 6. Συνιστάται με έμφαση ότι, οποτεδήποτε η μπάλα πασάρεται σε μια νέα περιοχή, σύμφωνα με τα ορθογώνια, και υπάρχει αλλαγή ευθύνης στην κάλυψη όσων συμβαίνουν πάνω στη μπάλα, ο διαιτητής ουράς θα πρέπει να γνωρίζει τη θέση του συναδέλφου του.



Διάγραμμα 36



Διάγραμμα 37



Διάγραμμα 38



Διάγραμμα 39

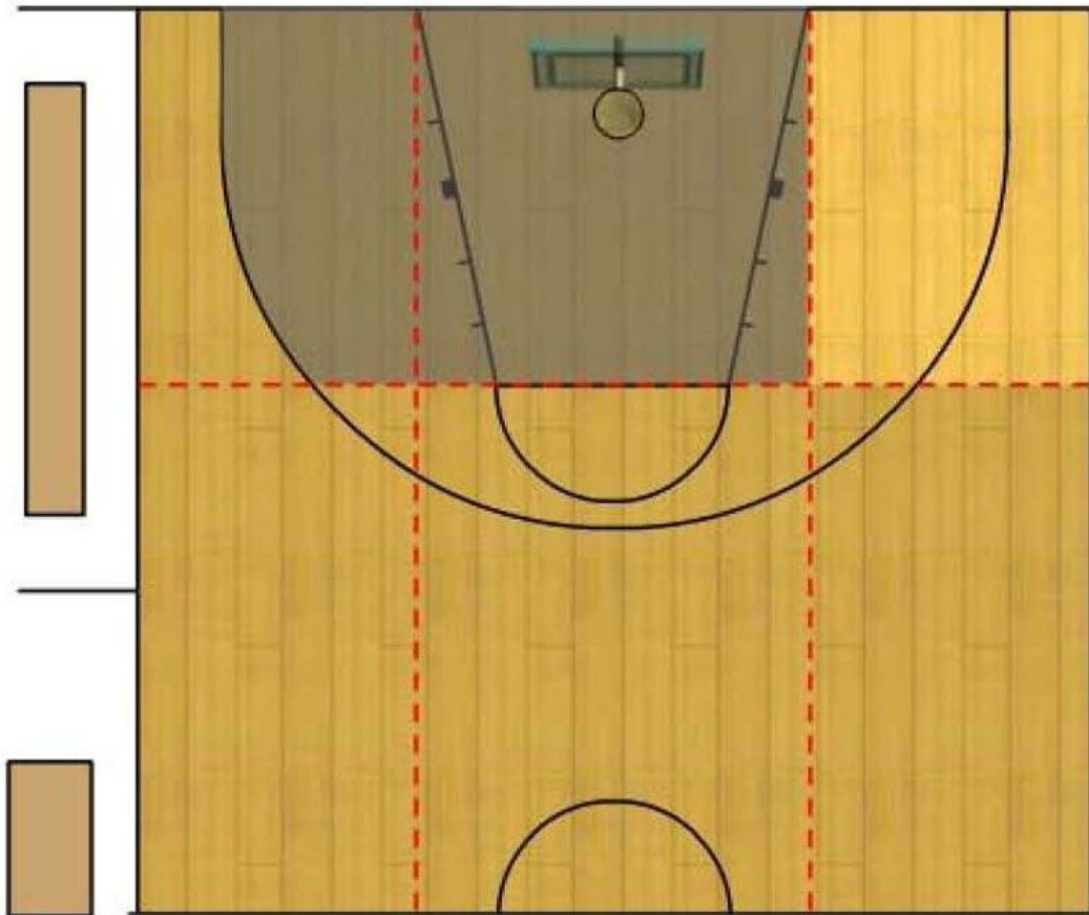


Διάγραμμα 40



Διάγραμμα 41

Θέση διαιτητού ουράς



Διάγραμμα 42

Ο διαιτητής ουράς είναι υπεύθυνος για την κάλυψη του παιχνιδιού πάνω στη μπάλα, όταν αυτή βρίσκεται στη σκιασμένη περιοχή του Διαγράμματος 42 (το σκουρόχρωμο σκιασμένο τμήμα υποδηλώνει την περιοχή, στην οποία η ως άνω ευθύνη μοιράζεται και στους δυο διαιτητές).

Στα πρωταρχικά καθήκοντα του διαιτητή ουράς περιλαμβάνονται:

1. Οι προσπάθειες για καλαθιές δύο ή τριών πόντων, περιλαμβανομένης και της κρίσης για το αν έχει εκπνεύσει ο χρόνος στο τέλος μιας περιόδου ή μιας παράτασης ή έχει συμβεί μια παράβαση 24" δευτερολέπτων.
2. Παρεμβολή και παρέμβαση στην τροχιά της μπάλας.
3. Οι καταστάσεις, οι οποίες προκύπτουν από τα ριμπάουντ και ειδικότερα αυτές που γίνονται στην πλάτη των αντιπάλων.
4. Η περιοχή του low post, ειδικά στη weak side (στην περιοχή μακριά από τη μπάλα).
5. Τα σφάλματα μακριά από το διαιτητή κεφαλής.
6. Η παράβαση των βημάτων (ο διαιτητής ουράς έχει την καλύτερη οπτική γωνία).
7. Η συσκευή των 24" δευτερολέπτων.

Θυμήσου τις αρχές της μηχανικής

1. Ο διαιτητής ουράς **πρέπει** πάντα να κινείται, όταν η μπάλα κινείται.
2. Box-in, έχετε όλους τους παίκτες μεταξύ των δυο (2) διαιτητών.
3. Δειξήστε όταν η μπάλα διεισδύει κάτω από την προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών σε σουτ, πάσα ή ντρίπλα.
4. **Ψάξτε για το διάστημα** (παραθύρο) μεταξύ των παικτών.



4.4 Ο διαιτητής ουράς - πρακτικές συμβουλές

1. Καθώς το παιχνίδι αναπτύσσεται προς τα εμπρός, μείνε ελαφρώς πίσω και προς τ' αριστερά της μπάλας (μερικές φορές και δεξιά) , σε απόσταση περίπου 3 με 5 μέτρα μακριά, αναζητώντας τα διαστήματα μεταξύ των παικτών. Αυτό θα σε βοηθήσει να διατηρείς μια ευρεία γωνία οράσεως του παιχνιδιού και να βελτιώνεις την κάλυψη του χώρου ευθύνης σου.
2. Είσαι υπεύθυνος για την πλάγια γραμμή στ' αριστερά σου, την κεντρική γραμμή (την πιθανότητα επιστροφής της μπάλας από το εμπρός στο πίσω γήπεδο) και τη συσκευή των 24αρων δευτερολέπτων. Δώσε ιδιαίτερη προσοχή στη συσκευή 24αρων δευτερολέπτων, κάθε φορά που η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων.
3. Πληροφόρησε τις ομάδες για τον αριθμό των υπολειπομένων δευτερολέπτων για τη συμπλήρωση των οκτώ όταν η επιτιθέμενη ομάδα έχει λιγότερα από (8) δευτερόλεπτα στη διάθεσή της για να κινηθεί προς το εμπρός γήπεδο, μετά από επαναφορά από εκτός ορίων από το πίσω της γήπεδο.
4. **Όταν η μπάλα μεταφέρεται στην περιοχή, η οποία βρίσκεται μακριά στα δεξιά σου και ο ντριπλέρ φρουρείτε στενά, θα πρέπει να κινηθείς σε τόση απόσταση, όση σου είναι απαραίτητη για να καλύπτεις το παιχνίδι όπως πρέπει.** Κατόπιν επιστρέφεις στην κανονική θέση του διαιτητού ουράς, όσο η κατάσταση το επιτρέπει.
5. Είσαι πρωταρχικός υπεύθυνος για την πτήση της μπάλας σε όλες τις καταστάσεις που προκύπτουν από τις προσπάθειες για σουτ, συμπεριλαμβανομένου και της παρέμβασης και παρεμβολής στην τροχιά της μπάλας. Στις προσπάθειες για καλάθια τριών πόντων, παρακολούθα τα πόδια του σουτέρ, ειδικά όταν βρίσκεται κοντά στη γραμμή των 3 πόντων. Βεβαιώσου ότι βλέπεις ανάμεσα από τους παίκτες, προκειμένου να προσδιορίσεις την ευθύνη για οποιαδήποτε ενδεχόμενη σωματική επαφή.
6. **Οποτεδήποτε η μπάλα διεισδύει** προς την τελική γραμμή ή προς το καλάθι, μετά από σουτ, ντρίπλα ή πάσα, **θα πρέπει να διεισδύεις κι εσύ** (όχι όμως πέρα από την προέκταση της γραμμής των ελεύθερων βολών). Αυτό θα σου δώσει τη δυνατότητα να βοηθήσεις το συνάδελφο σου, ειδικότερα με τους παίκτες που έρχονται πάνω από τις πλάτες των αντιπάλων τους, με σκοπό να εξασφαλίσουν αντικανονικά ένα ριμπάουντ.
7. Κάθε φορά που η μπάλα μεταβιβάζεται ή ελευθερώνεται στη διάρκεια του σουτ, πριν κοιτάξεις τη μπάλα, παρακολούθα τις ενέργειες του αμυνόμενου παίκτη.
8. Όταν ο συνάδελφος σου ψάχνει για βοήθεια στις περιπτώσεις εξόδου της μπάλας εκτός ορίων, να είσαι προετοιμασμένος να τη δώσεις αμέσως. Καθιέρωσε τη μέθοδο επικοινωνίας, για τέτοιες περιπτώσεις στη διάρκεια της προ του αγώνος συζήτησης (pre game).
9. Στην αλλαγή σου από από διαιτητή ουράς σε διαιτητή κεφαλής, μη γυρνάς το κεφάλι σου μακριά από το παιχνίδι και μη κοιτάς στον αγωνιστικό χώρο, κράτησε τα μάτια σου εστιασμένα στο παιχνίδι και στους παίκτες, όλη την ώρα, κοιτάζοντας πάνω από τον ώμο σου.
10. Όταν είσαι υπεύθυνος για την κάλυψη του παιχνιδιού πάνω στη μπάλα, ειδικά σε όλες τις καταστάσεις «ένας εναντίον ενός», ψάξε για το κενό διάστημα μεταξύ των παικτών.

Πήγαινε όπου είναι ανάγκη να πάς προκειμένου να δεις αυτό που είναι ανάγκη να δεις.



4.5 Ο διαιτητής κεφαλής (lead official) ο καθορισμός των θέσεων και οι ευθύνες του

Ο διαιτητής κεφαλής οφείλει να βρίσκεται, σε κανονικές συνθήκες, μπροστά από το παιχνίδι. Θα πρέπει να διατρέχει τον αγωνιστικό χώρο όσο πιο γρήγορα γίνεται, αναμένοντας το παιχνίδι να έλθει προς το μέρος του.

Ο διαιτητής κεφαλής θα πρέπει να βρίσκεται πάντα σε κίνηση.

Έχοντας φθάσει στην τελική γραμμή, υπό κανονικές συνθήκες, θα κινείται μεταξύ της γραμμής των τριών πόντων, στ' αριστερά του, **και όχι πέρα** από την άκρη του περιοριστικού χώρου, στα δεξιά του. Δεν είναι ανάγκη να κινείται πέρα από αυτά τα χαρακτηριστικά σημεία.

Για τις **περισσότερες** καταστάσεις, οι διαιτητές πρέπει να χρησιμοποιούν την αρχή του «**boxing-in**» έχοντας πάντα τους δέκα (10) παίκτες ανάμεσά τους. Οι διαιτητές δε θα πρέπει να είναι διαγωνίως απέναντι.

Στα Διαγράμματα 43 & 44, η μπάλα είναι στ' ορθογώνιο 1. Ο διαιτητής κεφαλής καθορίζει τη θέση του έτσι ώστε οι δέκα (10) παίκτες να είναι μεταξύ αυτού και του συναδέλφου του. Η κύρια ευθύνη του είναι το παιχνίδι μακριά από τη μπάλα. Οφείλει δε να δίνει ιδιαίτερη προσοχή σ' όλα τα πιθανά αντικανονικά σκρίνινγκ (screenings).

Στα Διαγράμματα 45 & 46, η μπάλα βρίσκεται στ' ορθογώνιο 2. Και πάλι, ο διαιτητής κεφαλής έχει πρωταρχική ευθύνη για την κάλυψη του παιχνιδιού μακριά από τη μπάλα. Έχοντας τα ισχία του στραμμένα προς το παιχνίδι (τα πόδια του παράλληλα με την τελική γραμμή), θα έχει τη δυνατότητα να προλαβαίνει οποιαδήποτε πιθανή κίνηση της μπάλας προς το καλάθι.

Όταν η μπάλα βρίσκεται στ' ορθογώνιο 3, (Διαγράμματα 47 & 48), ο διαιτητής κεφαλής έχει ξανά την κάλυψη του παιχνιδιού μακριά από τη μπάλα. Οφείλει να γνωρίζει πάντα πού είναι η μπάλα, προκειμένου να βοηθήσει το συνάδελφο του, όταν αυτό είναι αναγκαίο, σε περίπτωση που γίνει προσπάθεια για καλαθιά τριών πόντων. Δεν είναι αναγκαίο να κινείται πέρα από τη γραμμή των τριών πόντων, στ' αριστερά του. Με τη μπάλα να βρίσκεται στ' ορθογώνιο 3, ο διαιτητής κεφαλής παρακολουθεί τους παίκτες στην περιοχή του low post.

Το μοντέρνο παιχνίδι συνεπάγεται σωματικές επαφές μεταξύ των παικτών στην περιοχή του low post. Αποτελεί καθήκον του διαιτητού κεφαλής να διασφαλίζει ότι οι αυτές οι σωματικές επαφές, δεν είναι υπερβολικές ούτε σκληρές, οδηγώντας τον αγώνα εκτός ελέγχου. Είναι φάουλ, όταν ένας παίκτης, στην προσπάθειά του να πάρει μια νέα θέση στον αγωνιστικό χώρο, εμποδίζεται αντικανονικά να το κάνει.

Σ' όλες αυτές τις εικονογραφήσεις, στις οποίες η μπάλα απεικονίζεται στα ορθογώνια 1, 2 & 3, μεταξύ της κεντρικής γραμμής και της προέκτασης της γραμμής των ελεύθερων βολών, ο διαιτητής κεφαλής «περικλείει» (boxes) όλους τους παίκτες και είναι πρωταρχικός υπεύθυνος για την κάλυψη του παιχνιδιού μακριά από τη μπάλα.



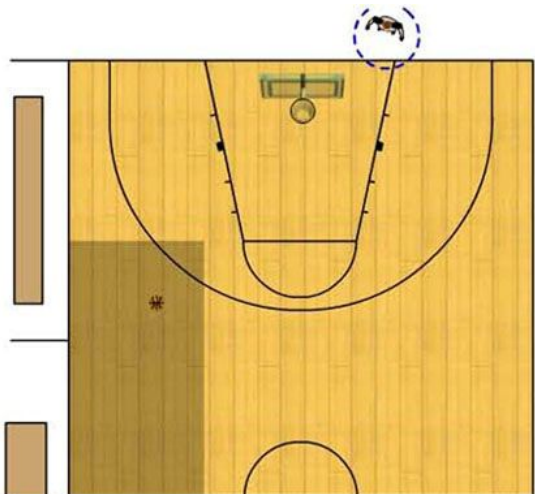
FIBA
We Are Basketball



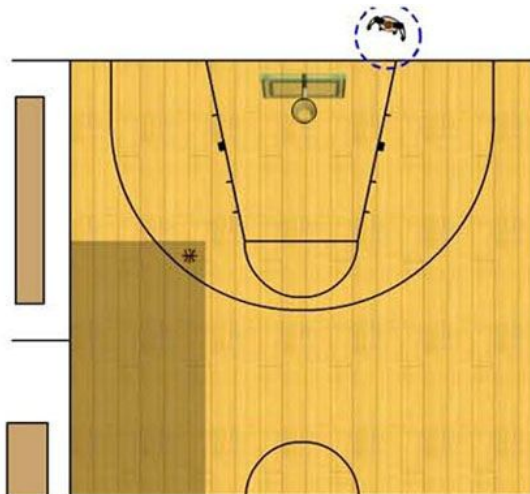
Μηχανική δυο διαιτητών Ο Καθορισμός των θέσεων των διαιτητών και οι ευθύνες τους



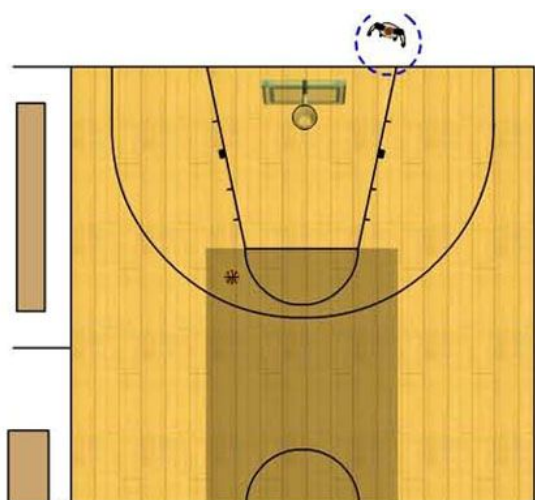
Σελ.27



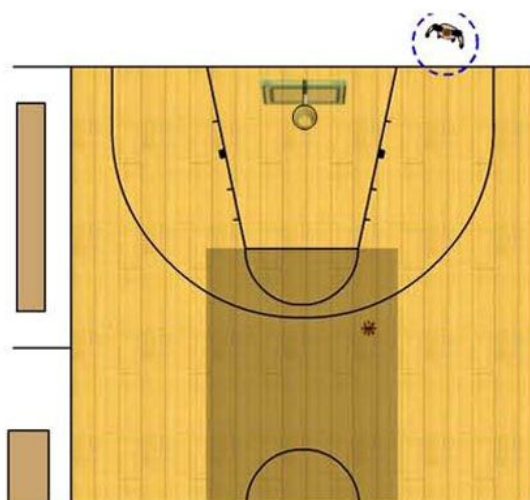
Διάγραμμα 43



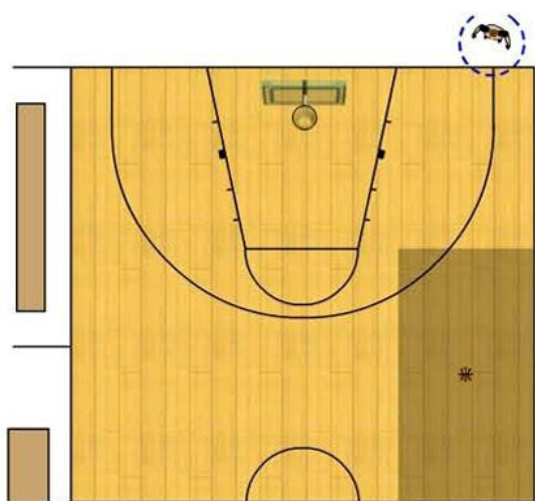
Διάγραμμα 44



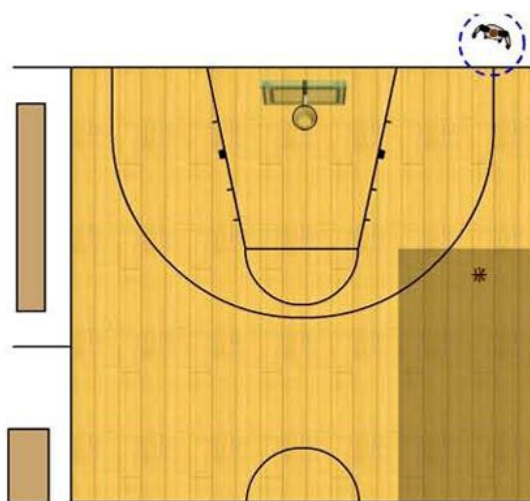
Διάγραμμα 45



Διάγραμμα 46

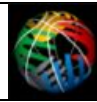


Διάγραμμα 47



Διάγραμμα 48

Θέση διαιτητού κεφαλής



Στα Διαγράμματα 49 & 50, η μπάλα βρίσκεται στ' ορθογώνιο 4. Ο διαιτητής κεφαλής καθορίζει τη θέση του με τα ισχία του στραμμένα προς το παιχνίδι (προς τον αγωνιστικό χώρο) και είναι ευθέως υπεύθυνος για το παιχνίδι γύρω από τη μπάλα.

Οφείλει να μη κινείται πέρα από τη γραμμή των τριών πόντων, στ' αριστερά του.

Από τη θέση αυτή, θα εξακολουθεί να βρίσκεται σε πολύ καλή θέση για να παίρνει αποφάσεις, όταν η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων κοντά στην πλάγια γραμμή, στ' αριστερά του. Θα έχει επίσης τη δυνατότητα να υποδεικνύει το συνάδελφο του όταν γίνεται προσπάθεια για καλαθιά τριών πόντων, από την περιοχή αυτή.

Παρ' όλο που είναι υπεύθυνος για την κάλυψη του παιχνιδιού πάνω στη μπάλα, το δευτερεύον καθήκον του όταν η μπάλα είναι στ' ορθογώνιο 4, είναι να παρακολουθεί τους παίκτες στο low post, γύρω από τη μπάλα.

Όταν η μπάλα κινείται προς τον περιοριστικό χώρο, ορθογώνιο 5 (Διαγράμματα 51 & 52), ο διαιτητής κεφαλής έχει παρακολουθεί το παιχνίδι γύρω από τη μπάλα.

Ως κατευθυντήρια οδηγία, σε όλες τις περιπτώσεις προσπάθειας για σουτ ή παιχνιδιού «ένας εναντίον ενός», οφείλει να παρακολουθεί τον αμυνόμενο παίκτη.

Όντας διαιτητής κεφαλής, πολύ κοντά στο παιχνίδι, είναι στην καλύτερη δυνατή θέση ν' αποφασίζει για όλες τις καταστάσεις, στις οποίες εμπλέκονται ο σουτέρ και ο αμυνόμενος παίκτης που τον φρουρεί. Τυχαίες επαφές θα πρέπει ν' αγνοούνται, ειδικότερα όταν ένας παίκτης τρέχει προς το καλάθι και σκοράρει. Δεν αποτελεί πρωταρχικό καθήκον του να παρακολουθεί την πτήση της μπάλας.

Στο Διάγραμμα 53, με τη μπάλα μέσα στην περιοχή των δύο πόντων στο ορθογώνιο 6, ο διαιτητής κεφαλής μετακινείται περαιτέρω σε μια νέα θέση, προκειμένου να καλύψει το παιχνίδι πάνω στη μπάλα, κρατώντας όμως τα ισχία του στραμμένα προς το παιχνίδι (προς τον αγωνιστικό χώρο).

Δεν είναι αναγκαίο να κινείται πέρα από την άκρη του περιοριστικού χώρου, στα δεξιά του.

Ωστόσο, όταν η μπάλα είναι στην περιοχή των τριών πόντων του ορθογωνίου 6, (Διάγραμμα 54), ο πρωταρχικός στόχος του διαιτητού κεφαλής είναι η κάλυψη του παιχνιδιού μακριά από τη μπάλα. Ιδιαίτερα, παρακολουθεί τις περιοχές του low post, καθώς επίσης και όλους τους παίκτες που βρίσκονται μακριά από τη μπάλα, ειδικότερα αυτούς που εμπλέκονται σε καταστάσεις σκρίνς (screenings).

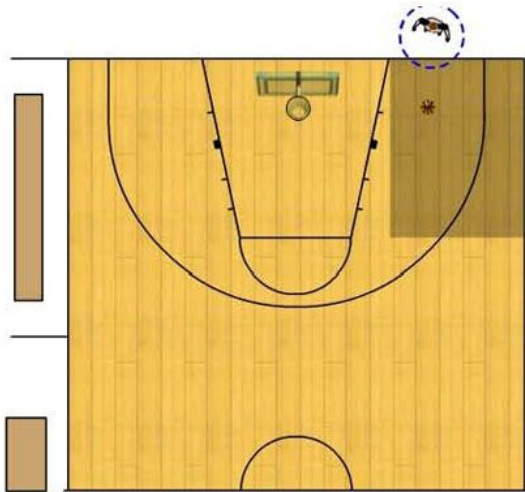
Ο διαιτητής κεφαλής είναι υπεύθυνος για την κάλυψη του παιχνιδιού πάνω στη μπάλα, όταν αυτή βρίσκεται στα ορθογώνια 4 & 5. Είναι επίσης υπεύθυνος για το ορθογώνιο 6, όταν η μπάλα είναι στην περιοχή του low post ή όταν ο παίκτης κινείται προς το καλάθι (drive). Ο διαιτητής κεφαλής οφείλει να διαιτητεύει τον αμυνόμενο παίκτη, όταν ο επιτιθέμενος παίκτης με τη μπάλα, όντας στις περιοχές αυτές, προσπαθεί να σουτάρει ή να ντριμπλάρει.



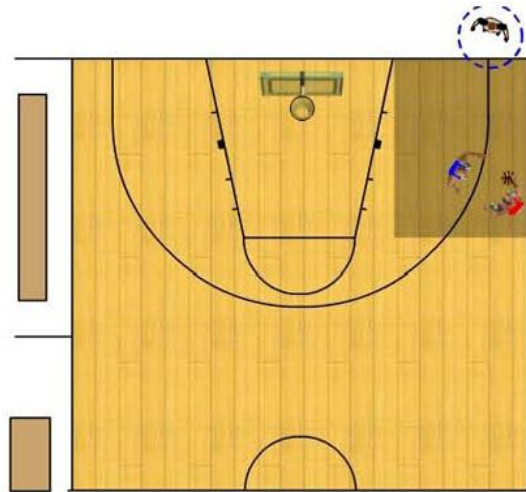
FIBA
We Are Basketball



Μηχανική δυο διαιτητών Ο Καθορισμός των θέσεων των διαιτητών και οι ευθύνες τους



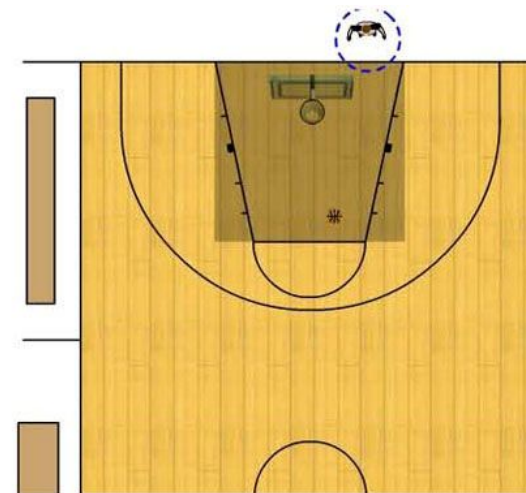
Διάγραμμα 49



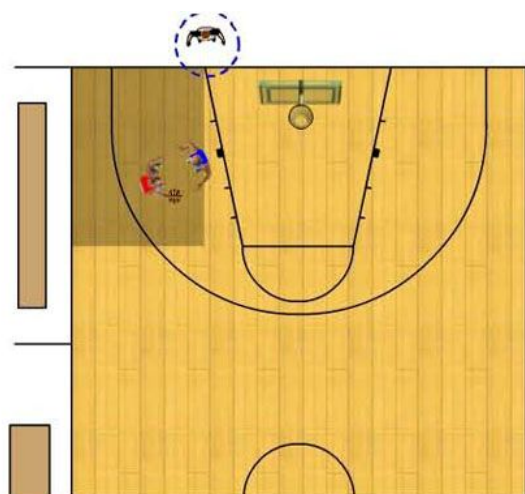
Διάγραμμα 50



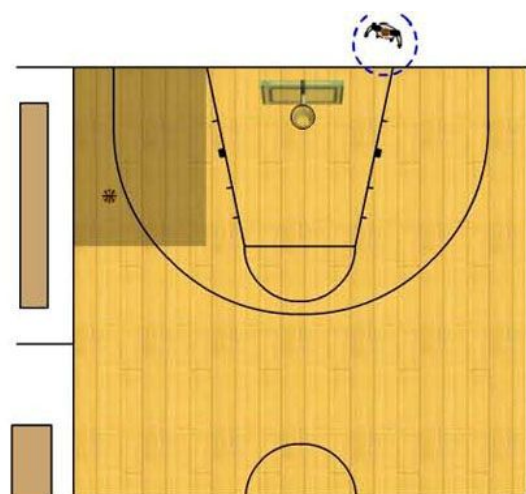
Διάγραμμα 51



Διάγραμμα 52

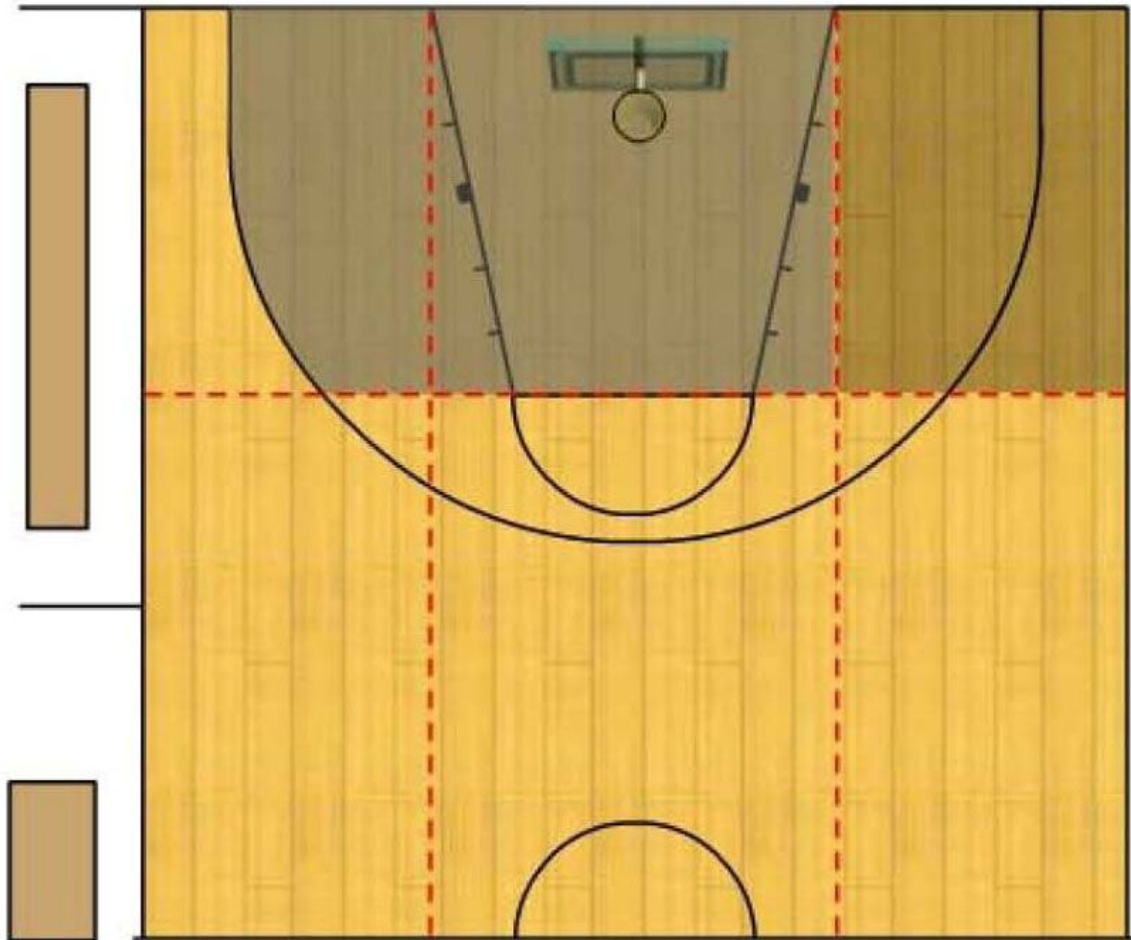


Διάγραμμα 53



Διάγραμμα 54

Θέση διαιτητού κεφαλής

**Διάγραμμα 55**

Ο διαιτητής κεφαλής είναι υπεύθυνος για την κάλυψη του παιχνιδιού πάνω στη μπάλα, όταν αυτή βρίσκεται στη σκιασμένη περιοχή (Διαγράμματος 55). Η σκουρόχρωμη περιοχή φανερώνει την περιοχή κοινής ευθύνης, με τον διαιτητή ουράς.

Στα πρωταρχικά καθήκοντα του διαιτητή κεφαλής περιλαμβάνονται:

1. Το παιχνίδι του κεντρικού φόρ (pivot/post play).
2. Το παιχνίδι κάτω από το καλάθι.
3. Σφάλματα μακριά από τον διαιτητή ουράς.
4. Drive προς το καλάθι στην πλευρά του διαιτητή κεφαλής.

Θυμήσου τις αρχές της μηχανικής

1. **Πάντα** να κινείσαι όταν η μπάλα κινείται.
2. Έχε box-in όλους τους παίκτες ανάμεσα στο οπτικό πεδίο των διαιτητών.
3. Εντόπισε τα κενά διαστήματα (παράθυρο) μεταξύ των παικτών.
4. Βημάτιζε πίσω από την τελική γραμμή, προκειμένου να εξασφαλίζεις μια ευρύτερη οπτική γωνία.



4.6 Ο διαιτητής κεφαλής - πρακτικές συμβουλές

1. Πρέπει να είσαι όσο πιο γρήγορος γίνεται στον αγωνιστικό χώρο και να αναμένεις το παιχνίδι να έρθει προς το μέρος σου. Πάντα να είσαι σε κίνηση. Προσπάθησε για την καλύτερη θέση.

Να γνωρίζεις πάντα πού βρίσκεται η μπάλα, ακόμη και όταν η πρωταρχική ευθύνη σου είναι να παρακολουθείς το παιχνίδι μακριά απ' αυτή.

2. Είσαι υπεύθυνος για την τελική γραμμή και την πλάγια γραμμή, στ' αριστερά σου. Στις καταστάσεις του χρονομέτρου των 24" δευτερολέπτων, να είσαι προετοιμασμένος να βοηθήσεις.
3. Να είσαι έτοιμος να βοηθήσεις το συνάδελφο σου στις προσπάθειες για καλαθιά τριών πόντων, ειδικά όταν η μπάλα είναι κοντά στ' ορθογώνιο 4.

Να έχεις πάντα οπτική επαφή με το συνάδελφό σου.

4. Δώσε ιδιαίτερη προσοχή στο post play και στις σωματικές επαφές, τις οποίες θ' ανέχεσαι. Το σκληρό παιχνίδι ανήκει στην ευθύνη σου και οφείλεις να το τιμωρείς. Αναγνώρισε κατά πότε ο παίκτης προσπαθεί ή όχι να κινηθεί σε μια νέα θέση ή εμποδίζεται, από έναν αντίπαλο του αντικανονικά, στην προσπάθεια του αυτή.
5. Προσπάθησε να παίρνεις μια θέση μακριά από την τελική γραμμή «deep endl ine position» (2 μέτρα, αν αυτό είναι εφικτό), για να εξασφαλίζεις την καλύτερη δυνατή οπτική γωνία. Μια ευρύτερη γωνία σημαίνει καλύτερη ορατότητα και, κατά συνέπεια, ορθότερες αποφάσεις. Για να το κατορθώσεις όμως αυτό, θα πρέπει να βρίσκεσαι **πάντα** σε κίνηση. Δεισδύει στο καλάθι όταν η μπάλα ντριμπλάρεται από το ορθογώνιο 4 στο 5 στο 6. Δες την «αρχή» και το «τέλος» του drive.

6. Στο τέλος μιας περιόδου ή μιάς παράτασης, μην υποδεικνύεις αν μια καλαθιά θα πρέπει να μετρήσει ή όχι. Αυτό είναι πρωταρχική ευθύνη του διαιτητού ουράς.

7. Απόφυγε να τιμωρείς τυχαίες σωματικές επαφές, οι οποίες δεν επηρεάζουν το παιχνίδι, ειδικά όταν ένας παίκτης τρέχει προς το καλάθι και σκοράρει. Παρομοίως, μη σφυρίζεις επιθετικό φάουλ επειδή ο αμυνόμενος κάνει **θέατρο και πέφτει στο δάπεδο**.

Τα σφυρίγματα θα πρέπει να περιορίζονται στις σωματικές επαφές, οι οποίες επηρεάζουν ευθέως το παιχνίδι (εκτός αν είναι αντιαθλητικές).

8. Όταν ο συνάδελφος σου ψάχνει για βοήθεια, στις περιπτώσεις εξόδου της μπάλας εκτός ορίων, να είσαι προετοιμασμένος να τη δώσεις αμέσως. Καθιέρωσε τη μέθοδο επικοινωνίας, για τέτοιες περιπτώσεις στη διάρκεια της προ του αγώνος συζήτησης (pre game).

9. Σε περίπτωση άμυνας pressing, όταν τρεις (3) ή περισσότεροι αμυνόμενοι παίκτες είναι στο πίσω γήπεδο των αντιπάλων τους, θα πρέπει να βοηθάς το διαιτητή ουράς στην κάλυψη του παιχνιδιού.

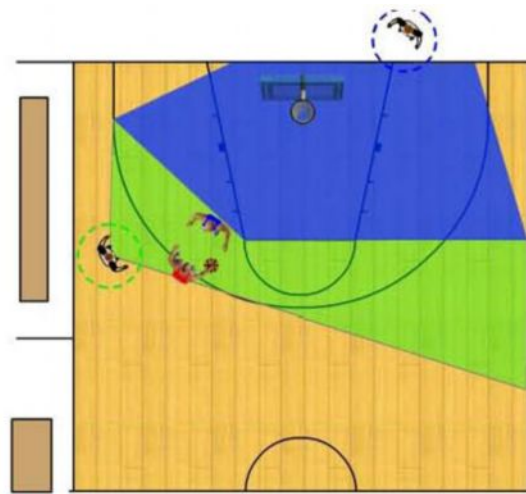
Στην περίπτωση αυτή, καθυστέρησε να κινηθείς προς την τελική γραμμή προκειμένου να τον βοηθήσεις.

Πήγαινε όπου είναι ανάγκη να πας προκειμένου να δεις αυτό που είναι ανάγκη να δεις.

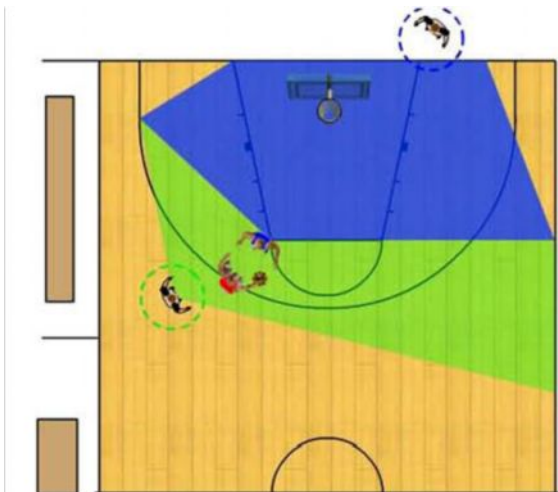
Ο καθορισμός των θέσεων και των δυο διαιτητών



Διάγραμμα 56



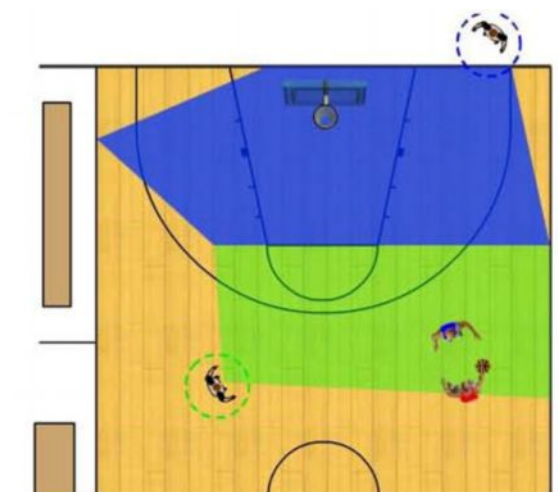
Διάγραμμα 57



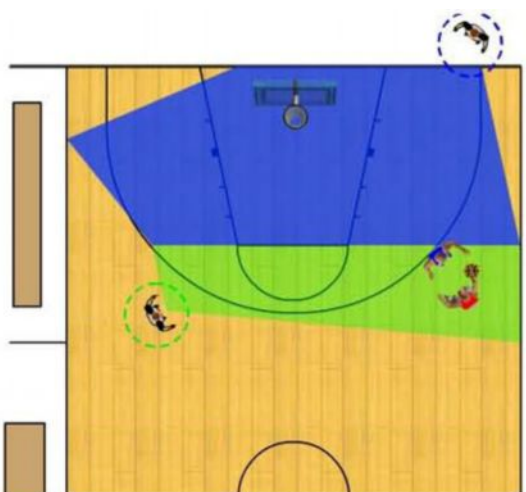
Διάγραμμα 58



Διάγραμμα 59

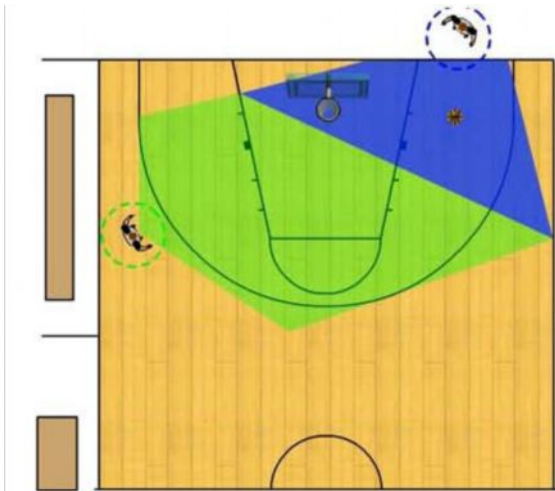


Διάγραμμα 60

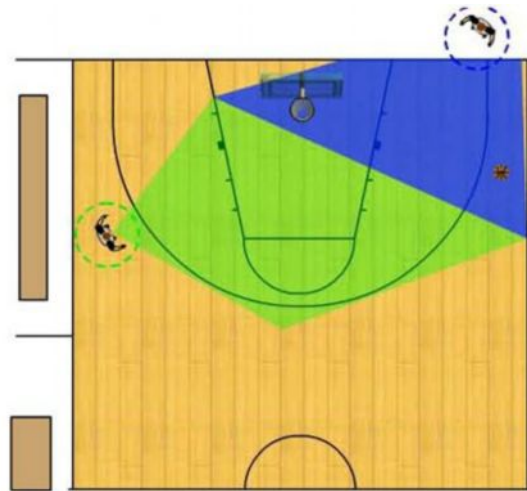


Διάγραμμα 61

Ο καθορισμός των θέσεων και των δυο διαιτητών



Διάγραμμα 62



Διάγραμμα 63



Διάγραμμα 64



Διάγραμμα 65

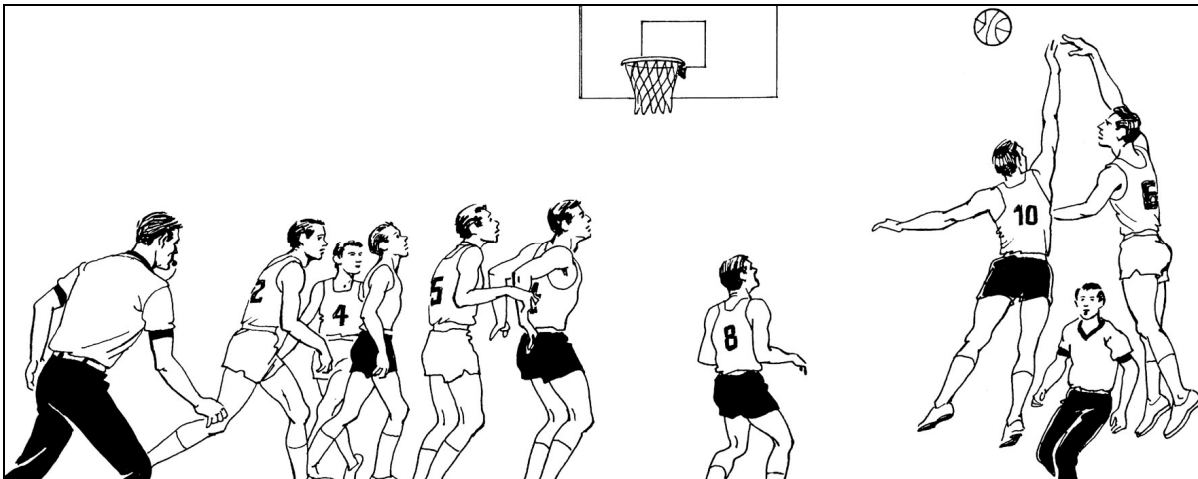


Διάγραμμα 66

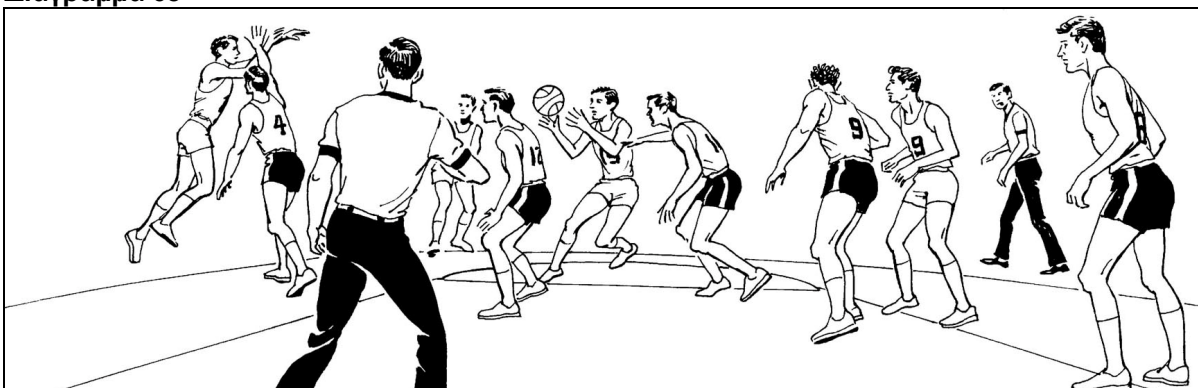


Διάγραμμα 67

Θέση και των δύο διαιτητών



Διάγραμμα 68



Διάγραμμα 69

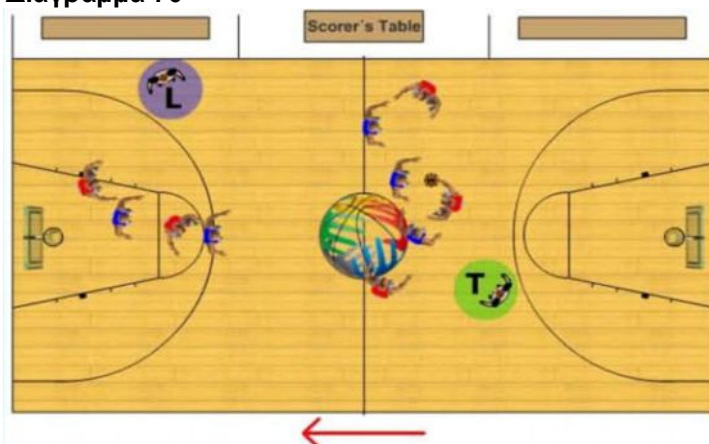
4.7 Διαιτητής ουράς και κεφαλής - Περαιτέρω πρακτικές συμβουλές

1. Κατά τη διάρκεια ενός σουτ, πρόσεχε τα χέρια και τους αγκώνες των παικτών. Θυμήσου την αρχή του κυλίνδρου και τα δικαιώματα και των δυο παικτών.
Τυχαία σωματική επαφή, η οποία δεν επηρεάζει το παιχνίδι, δε θα πρέπει να τιμωρείται ως σφάλμα. Βεβαιώσου ότι βλέπεις ολόκληρη την ενέργεια.
2. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού του κεντρικού φορ (ρινोट/post play), θυμήσου ότι ο αμυνόμενος παίκτης έχει το ίδιο δικαίωμα να καταλάβει μια κανονική θέση, με τον επιτιθέμενο παίκτη. Σφάλματα θα πρέπει να καταλογίζονται όταν η σωματική επαφή επηρεάζει ευθέως το παιχνίδι. Η αγκωνιά, η αντιστήριξη της πλάτης, το σπρώξιμο, το κράτημα σε απόσταση με τα χέρια ή τους αγκώνες, είναι σφάλματα. Το υπέρμετρα σκληρό και βίαιο παιχνίδι του κεντρικού φορ, μπορεί να οδηγήσει στην απώλεια του ελέγχου του αγώνος από τους διαιτητές.
3. Σε οποιοδήποτε καταστάσεις σκρίνς (screenings), βεβαιώσου ότι, όταν συμβαίνει η σωματική επαφή, ο παίκτης που κάνει το φράγμα είναι ακίνητος. Δώσε ιδιαίτερη προσοχή στους τεταμένους μηρούς, στα γόνατα και στους αγκώνες.
Μερικοί παίκτες θα προσπαθήσουν σκοπίμως ν' αποσπάσουν το σφάλμα (θέατρο), πέφτοντας στο δάπεδο μετά από μια τυχαία σωματική επαφή.
Βεβαιώσου ότι σφυρίζεις αυτό που συμβαίνει στην πραγματικότητα.

Στα πρωταρχικά καθήκοντα και των δυο περιλαμβάνονται:

1. Η κάλυψη του παιχνιδιού μακριά από τη μπάλα.
2. Τα σκρίνς (screenings), στη μπάλα και μακριά από τη μπάλα.
3. Η παράνομη χρήση των χεριών.
4. Η δράση των παικτών στον περιοριστικό χώρο.

4.8 Οι πιεστικές άμυνες (pressing defenses)


Διάγραμμα 70

Διάγραμμα 71

Οι πιεστικές άμυνες είναι δυνατό να δημιουργήσουν δυσκολίες στους διαιτητές. Αυτό συνεπάγεται την αναστάτωση του κανονικού τρόπου κάλυψης του αγωνιστικού χώρου και απαιτεί υψηλού βαθμού συγκέντρωση και συνεργασία.

Αν, κατά τη διάρκεια μιας πιεστικής άμυνας, υπάρχουν τρεις (3) ή περισσότεροι αμυνόμενοι παίκτες στο πίσω γήπεδο των αντιπάλων τους, ο διαιτητής κεφαλής, προκειμένου να βοηθήσει το συνάδελφο του στην κάλυψη του παιχνιδιού, οφείλει να **καθυστερήσει** την προσπάθεια του να φθάσει στην τελική γραμμή.

Μόλις η μπάλα περάσει στο εμπρός γήπεδο, ο διαιτητής κεφαλής μετακινείται προς τη φυσιολογική θέση του, στην τελική γραμμή.

Το Διάγραμμα 70 παρουσιάζει την κάλυψη μιας πιεστικής άμυνας «ένας εναντίον ενός» (pressing man to man defense). Στο πίσω γήπεδο των αντιπάλων, βρίσκεται μόνο ένας αμυνόμενος παίκτης και, συνεπώς, ο διαιτητής κεφαλής θα πρέπει να παρακολουθεί όλους τους παίκτες, οι οποίοι βρίσκονται στο μισό γήπεδο που είναι κοντά του.

Ο διαιτητής ουράς οφείλει να βρίσκεται τόσο κοντά στο παιχνίδι, όσο απαιτείται, παρακολουθώντας προσεκτικά για πιθανά σφάλματα και παραβάσεις.

Στο Διάγραμμα 71, τρεις (3) αμυνόμενοι παίκτες είναι στο πίσω γήπεδο των αντιπάλων τους. Ο διαιτητής κεφαλής, για να βοηθήσει το συνάδελφο του να καλύψει επαρκώς αυτή την κατάσταση πίεσης, θα καθυστερήσει την προώθηση του προς την τελική γραμμή και θα σταθεί κοντά στην πλάγια γραμμή, μέχρις ότου η μπάλα διασχίσει την κεντρική γραμμή.

Οι διαιτητές οφείλουν να πράττουν το μέγιστο δυνατό, προκειμένου να εξασφαλίζουν ότι, οποιαδήποτε αλλαγή κατοχής της μπάλας, οφειλόμενη σε πιεστική άμυνα, είναι αποτέλεσμα κανονικού αμυντικού παιχνιδιού. Η αντικανονική σωματική επαφή θα πρέπει να τιμωρείται πάντα ως σφάλμα.

4.9 Η επαναφορά της μπάλας στο γήπεδο σε πιεστικές άμυνες



Διάγραμμα 72



Διάγραμμα 73

Στο Διάγραμμα 72, η επιτιθέμενη ομάδα αντιμετωπίζεται με πιεστική άμυνα.

Ο διαιτητής κεφαλής, αφού εγχειρίσει τη μπάλα στον παίκτη που θα την επαναφέρει στο γήπεδο, μετακινείται αμέσως σε μια θέση στην τελική γραμμή, απ' όπου να μπορεί να παρατηρεί με προσοχή όλους τους παίκτες, οι οποίοι βρίσκονται στην εγγύς περιοχή της επαναφοράς, συμπεριλαμβανομένου και του παίκτη που επαναφέρει τη μπάλα.

Ο διαιτητής αυτός έχει ευθεία σχέση με το παιχνίδι του κεντρικού φορ (post play), τη σφιχτή αμυντική πίεση και τις άλλες ενέργειες που εκδηλώνονται γύρω από τους πλησιέστερους αποδέκτες της πάσας. Εξασφαλίζει επίσης ότι, κατά την επαναφορά της μπάλας, ακολουθούνται οι σχετικοί κανονισμοί.

Ο διαιτητής ουράς διεισδύει, επειδή η μπάλα βρίσκεται σε μια θέση διείσδυσης, και παρακολουθεί τους παίκτες, οι οποίοι βρίσκονται μακριά από τη μπάλα.

Στο Διάγραμμα 73, ο διαιτητής κεφαλής αναλαμβάνει την ευθύνη για το παιχνίδι του κεντρικού φορ (post play) και τα πιθανά σκρίνινγκς (screenings), παρακολουθώντας το παιχνίδι μακριά από τη μπάλα.

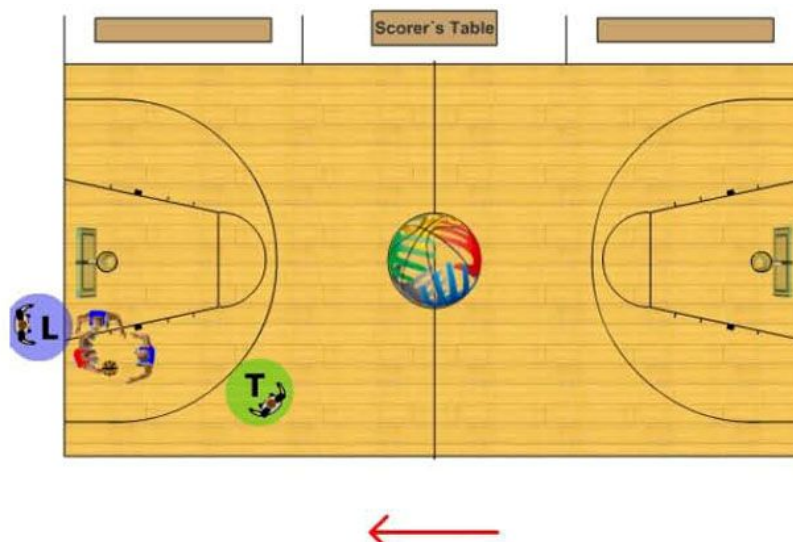
Ο διαιτητής ουράς, αφού εγχειρίσει τη μπάλα στον παίκτη που θα την επαναφέρει στο γήπεδο, παρατηρεί τις ενέργειες γύρω του και στους πλησιέστερους αποδέκτες της πάσας.

Σημειώστε την εφαρμογή της αρχής του «**boxing-in**»

4.10 Οι άμυνες με παγίδες (trapping defenses)



Διάγραμμα 74



Διάγραμμα 75

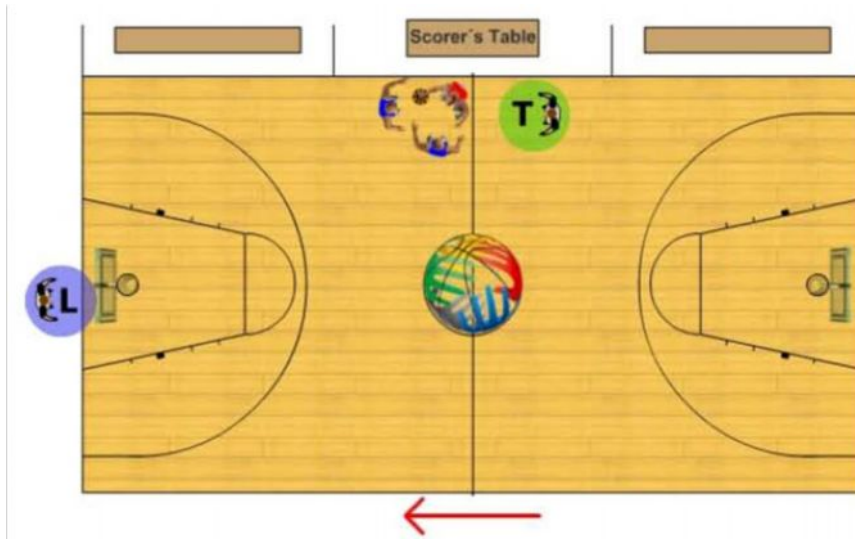
Ο κανονισμός του «στενά φρουρούμενου παίκτη» ανταμείβει το καλό αμυντικό παιχνίδι.

Όταν ένας στενά φρουρούμενος παίκτης (σε απόσταση μέχρι 1 κανονικό βήμα από τον αντίπαλο του), κρατά τη μπάλα χωρίς να την πασάρει, να τη σουτάρει ή να την ντριπλάρει, για πέντε (5) δευτερόλεπτα, αυτό συνιστά παράβαση.

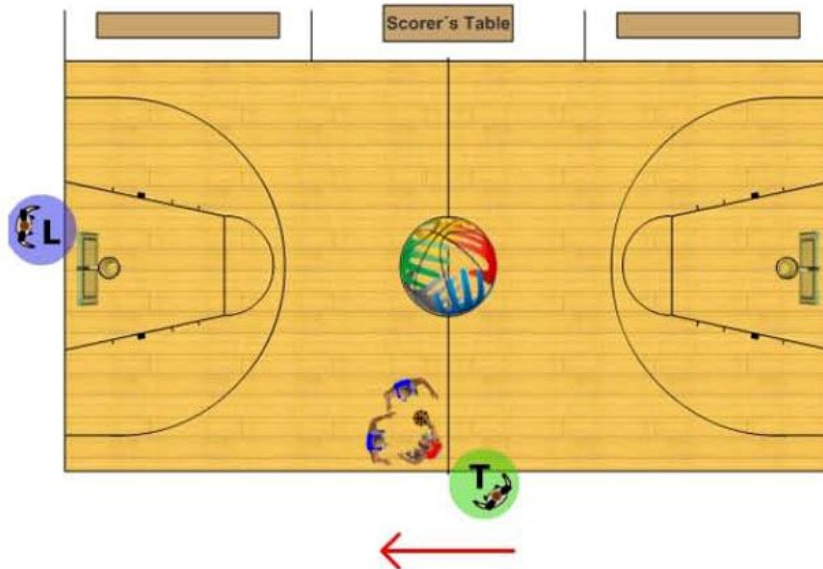
Όλοι οι διαιτητές θα πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με τους τύπους του αμυντικού παιχνιδιού, στους οποίους η άμυνα πετυχαίνει αριθμητική υπεροχή έναντι του παίκτη, που κρατά τη μπάλα.

Στα Διαγράμματα 74 & 75, ο διαιτητής κεφαλής είναι υπεύθυνος για τη δράση, γύρω από τον παίκτη που κρατά τη μπάλα.

Ο διαιτητής ουράς παρακολουθεί το παιχνίδι μακριά από τη μπάλα, αλλά είναι πάντα προετοιμασμένος να βοηθήσει το συνάδελφο του σε οποιοδήποτε double team.



Διάγραμμα 76



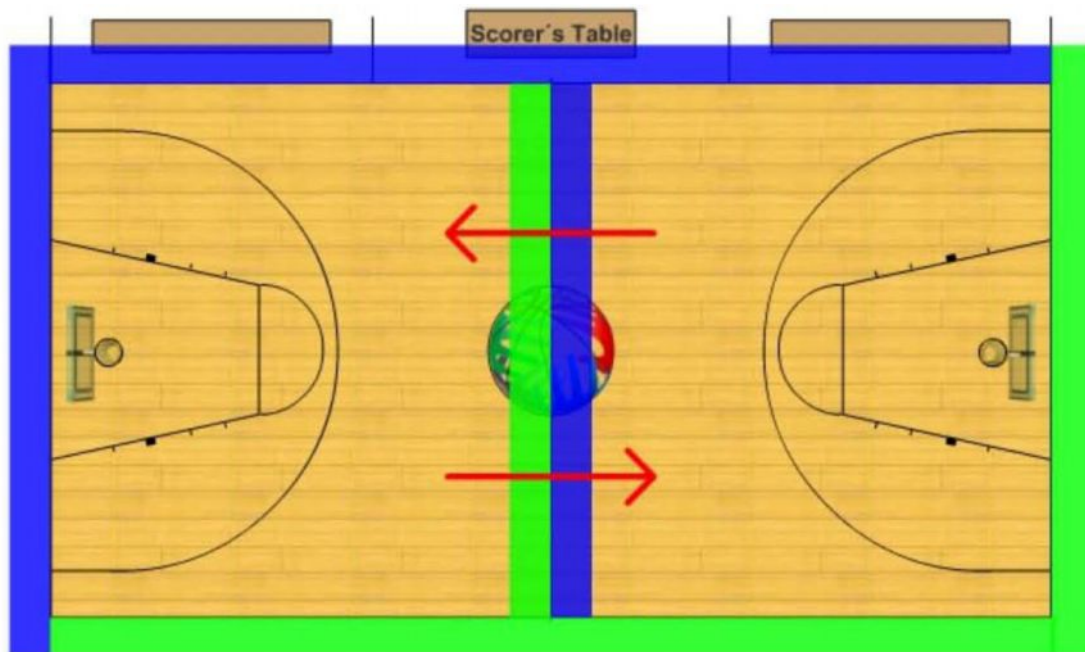
Διάγραμμα 77

Στα Διαγράμματα 76 & 77, ο διαιτητής ουράς μετακινείται τόσο κοντά στο παιχνίδι, όσο το θεωρεί απαραίτητο, παρακολουθώντας για πιθανές παραβάσεις και φάουλ.

Ο διαιτητής κεφαλής, εφαρμόζοντας την αρχή του «boxing-in», παρακολουθεί το παιχνίδι μακριά από τη μπάλα.

5. Καταστάσεις σχετικές με την επαναφορά της μπάλας από τον εκτός ορίων χώρο


Διάγραμμα 78

Διάγραμμα 79

Διάγραμμα 80

5.1 Η ευθύνη των γραμμών

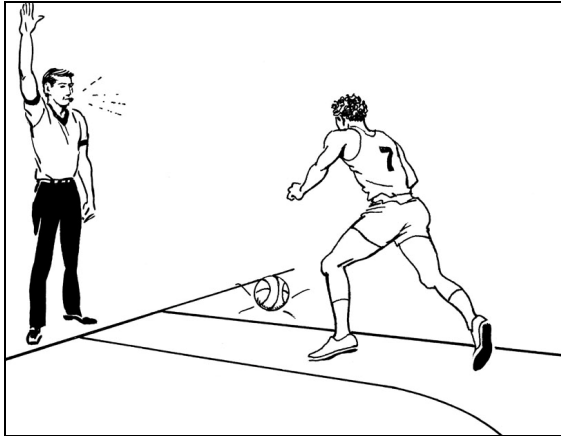
Σε γενικές γραμμές, (Διαγράμματα 78 & 79), η κύρια ευθύνη για τις αποφάσεις, σχετικά με την επαναφορά από εκτός ορίων, έχει ως εξής:

Ο διαιτητής **κεφαλής** - τελική γραμμή και πλάγια γραμμή, στ' αριστερά του.

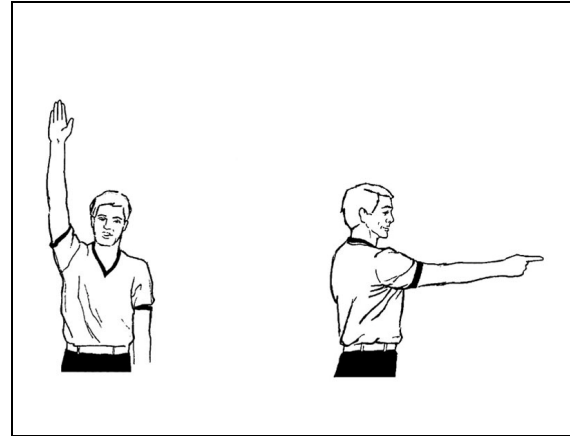
Ο διαιτητής **ουράς** - κεντρική γραμμή και πλάγια γραμμή, στ' αριστερά του.

Όταν η μπάλα περνά από το πίσω στο εμπρός γήπεδο, τότε οι ευθύνες μοιράζονται (Διάγραμμα 80).

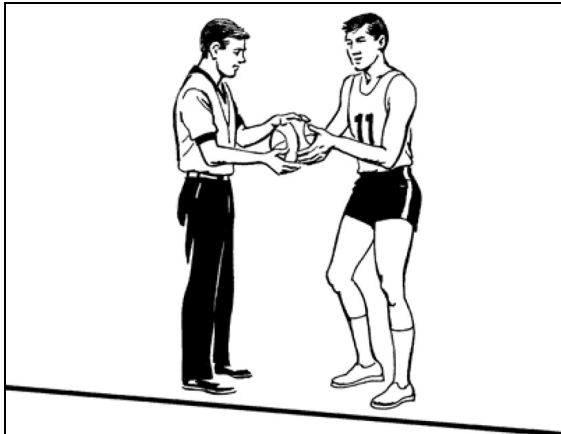
Ο άλλος διαιτητής, φυσιολογικά, οφείλει να μη παρεμβαίνει στις αποφάσεις του συναδέλφου του, εκτός και αν αυτός έχει ανάγκη της βοήθειας του. Αυτό θ' αποτρέψει τυχόν αντιμαχόμενες αποφάσεις, οι οποίες οδηγούν σε τζάμπολ (Jump – ball).



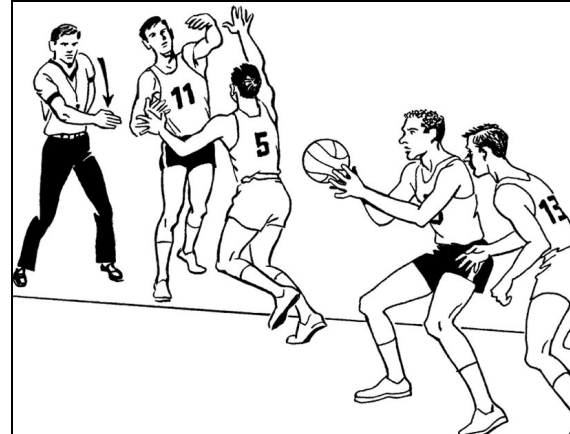
Διάγραμμα 81



Διάγραμμα 82



Διάγραμμα 83

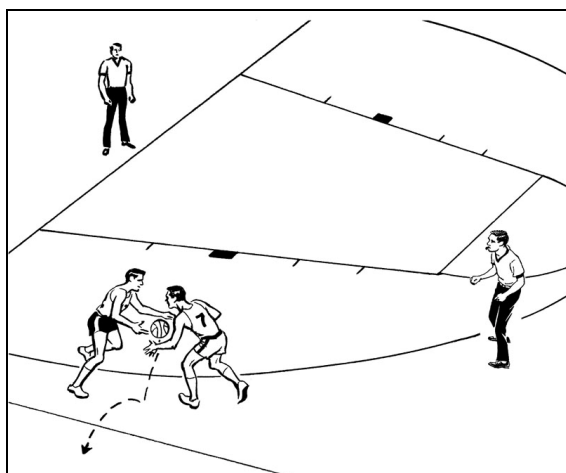
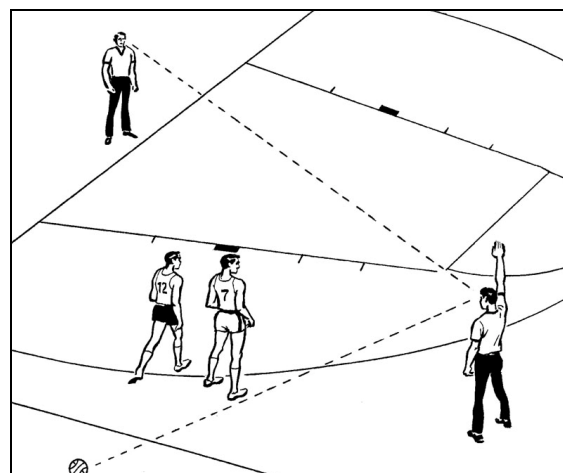
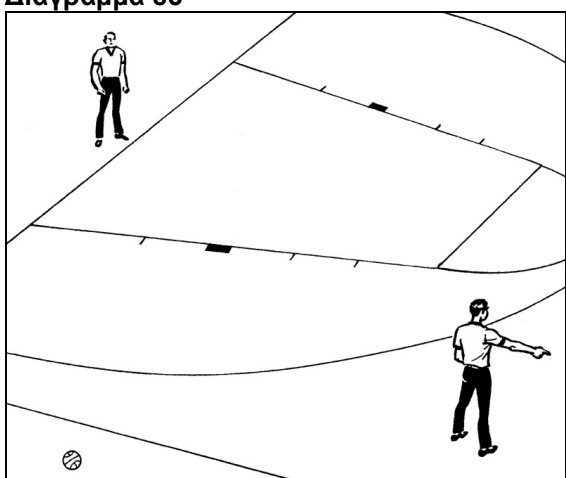
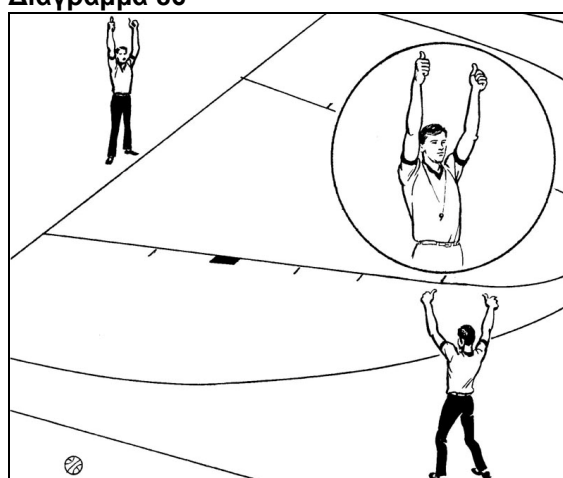


Διάγραμμα 84

5.2 Οι επαναφορές της μπάλας στο γήπεδο

Όταν η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων:

1. Ο διαιτητής, ο οποίος είναι υπεύθυνος για αυτή την πλάγια ή την τελική γραμμή, οφείλει να σφυριξεί μια φορά και, ταυτόχρονα, να σηκώσει το χέρι του κατ' ευθείαν προς τα πάνω, έχοντας τα δάχτυλα ενωμένα, προκειμένου να σταματήσει το χρονόμετρο του αγώνος (Διάγραμμα 81).
2. Θα δείξει καθαρά την κατεύθυνση του παιχνιδιού, δείχνοντας με το δείκτη του χεριού του, το καλάθι των αντιπάλων της ομάδας, η οποία θ' αναλάβει την επαναφορά της μπάλας στο γήπεδο (Διάγραμμα 82).
3. Θα κατευθύνει τον παίκτη, ο οποίος θ' αναλάβει την επαναφορά της μπάλας από εκτός ορίων, στο σημείο από το οποίο θα γίνει η επαναφορά.
4. Ο διαιτητής θα εγχειρίσει, θα πασάρει («σκαστή» πάσα) ή θα θέσει τη μπάλα στη διάθεση του παίκτη, ο οποίος πρόκειται ν' αναλάβει την επαναφορά από εκτός ορίων και θα διασφαλίσει το ότι αυτός δε θα κάνει περισσότερα από ένα συνολικά φυσιολογικό βήμα, προς μία κατεύθυνση από το σημείο που του υποδείχθηκε (Διάγραμμα 83).
5. Μετά από πετυχημένη προσπάθεια για καλάθι ή πετυχημένη τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή, οι διαιτητές θα εγχειρίζουν τη μπάλα, πασάροντας («σκαστή» πάσα) ή θέτοντας την στην διάθεση του παίκτη που θα την επαναφέρει από εκτός ορίων.
 - Όταν με αυτή του την ενέργεια, το παιχνίδι θα ξεκινήσει πιο γρήγορα.
 - Μετά από τσίμ άουτ η αντικατάσταση.
 - Μετά που το παιχνίδι διακόπηκε από το διαιτητή για οποιοδήποτε βάσιμο λόγο.
6. Ο διαιτητής οφείλει να κάνει το σήμα του ξεκινήματος του αγωνιστικού χρόνου (time-in), χρησιμοποιώντας με το χέρι την κίνηση του «τσεκουρώματος», τη στιγμή που η μπάλα, μετά την επαναφορά της, πρωτοαγγίξει ένα παίκτη μέσα στον αγωνιστικό χώρο (Διάγραμμα 84).


Διάγραμμα 85

Διάγραμμα 86

Διάγραμμα 87

Διάγραμμα 88

Όταν η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων χώρο και ο διαιτητής, ο οποίος είναι υπεύθυνος για τη γραμμή, δεν είναι βέβαιος για το ποιος παίκτης άγγιξε τελευταίος τη μπάλα (Διάγραμμα 85), ο διαιτητής αυτός θα σφυρίξει, θα κάνει το σήμα σταματήματος του χρονομέτρου και στη συνέχεια θ' αναζητήσει βοήθεια από το συνάδελφο του (Διάγραμμα 86).

Αν ο άλλος διαιτητής ξέρει ποιος παίκτης την άγγιξε τελευταίος, πριν αυτή βγει εκτός ορίων, χωρίς να σφυρίξει, θα δείξει την κατεύθυνση του παιχνιδιού, ακολουθώντας τη μέθοδο επικοινωνίας, για τέτοιες περιπτώσεις στη διάρκεια της προ του αγώνος συζήτησης (pre game). Στη συνέχεια, ο διαιτητής, ο οποίος είναι υπεύθυνος για τη γραμμή, θα υποδείξει την κατεύθυνση του παιχνιδιού (Διάγραμμα 87).

Στο Διάγραμμα 88, και οι δυο διαιτητές αμφιβάλλουν για την ομάδα, η οποία θ' αναλάβει να επαναφέρει τη μπάλα από εκτός ορίων. Σε αυτή την περίπτωση, οφείλουν και οι δυο να χρησιμοποιήσουν το σήμα με τους ανασηκωμένους αντίχειρες, υποδηλώνοντας το τζάμπολ Jump – ball και ακολουθώντας να δείξουν το σήμα της κατεύθυνσης του παιχνιδιού.

Η επαναφορά λόγω εναλλασσόμενης κατοχής θα γίνεται από το πλησιέστερο σημείο απ' όπου η μπάλα βγήκε εκτός ορίων.



Διάγραμμα 89

Μετά από οποιαδήποτε κατάστρα-
τήγηση ή οποιοδήποτε σταμάτημα
του παιχνιδιού, κατά το οποίο το
παιχνίδι συνεχίζεται μ' επαναφορά
από εκτός ορίων, η επαναφορά αυτή
θα πρέπει να γίνεται από τη θέση, η
οποία βρίσκεται πιο κοντά στο σημείο
της καταστρατήγησης ή στο σημείο
όπου το παιχνίδι σταμάτησε.

Αν, αυτό συμβαίνει στα ορθογώνια 4,
5 ή 6, η πιο κοντινή θέση με το
σημείο της καταστρατήγησης, θα
πρέπει να προσδιορίζεται με τη
χάραξη δυο νοητών γραμμών, οι
οποίες ενώνουν τις γωνίες του αγωνι-
στικού χώρου με τα πλησιέστερα, σ'
αυτές, άκρα της γραμμής των
ελεύθερων βολών (Διάγραμμα 89)



Διάγραμμα 90

Οποιαδήποτε επαναφορά μέσα από
την περιοχή αυτή, θα πρέπει να
γίνεται από το πιο κοντινό σημείο της
τελικής γραμμής, εκτός από την
περιοχή πίσω από τον πίνακα.

Όταν η επαναφορά είναι να γίνει από
την περιοχή, η οποία προσδιορίζεται
μεταξύ της γωνίας αριστερά του
διαιτητή και της πλησιέστερης άκρης
του πίνακος, ο διαιτητής κεφαλής θα
εγχειρίζεται τη μπάλα στον παίκτη με το
αριστερό χέρι του και στη συνέχεια
θα κάνει ένα (1) ή δύο (2) βήματα
προς τον περιοριστικό χώρο/το
καλάθι (Διάγραμμα 90).



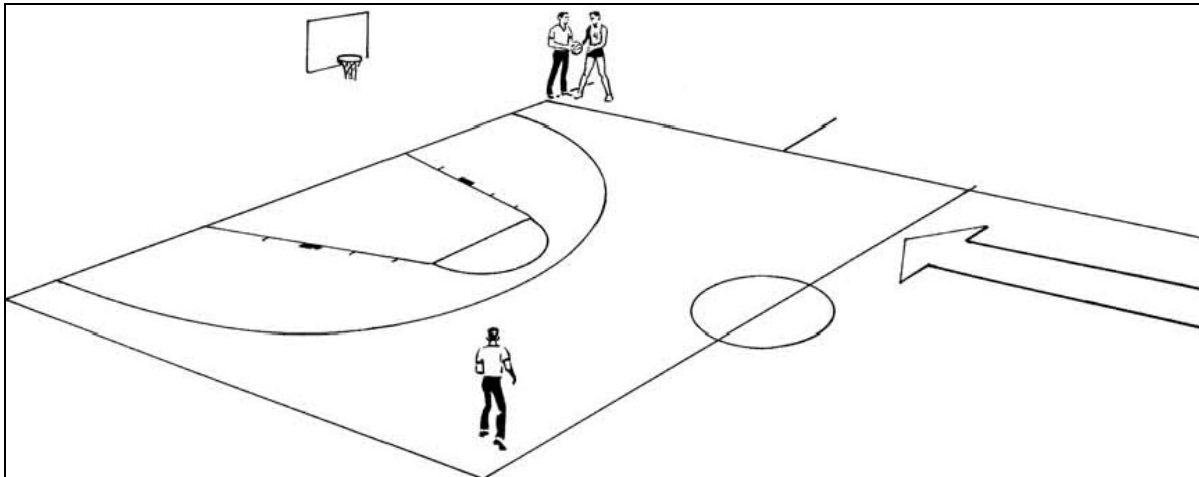
Όταν η μπάλα πρόκειται να επανέλθει στο γήπεδο από την περιοχή, η οποία προσδιορίζεται μεταξύ της πιο μακρινής άκρης του πίνακος και της πλάγιας γραμμής, στα δεξιά του διαιτητού, ο διαιτητής αυτός θα ρίχνει τη μπάλα (σκαστή πάσα) προς τον παίκτη και στη συνέχεια θα επιστρέφει σε μια θέση εφαρμογής της αρχής του boxing-in (Διάγραμμα 91).

Σ' όλες τις περιπτώσεις, ο διαιτητής ουράς είναι σε θέση διείσδυσης, παρατηρώντας όλη τη δράση, η οποία προκύπτει μακριά από τη μπάλα.

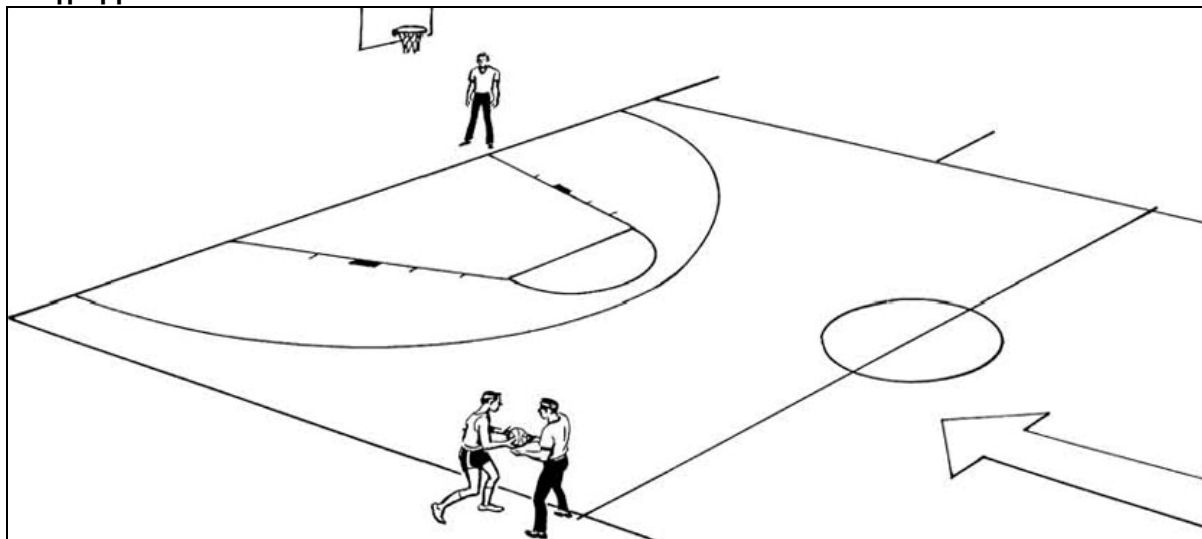
Διάγραμμα 91

Θυμήσου ότι:

Αν η μπάλα **μπει** στο καλάθι αλλά η ελεύθερη βολή ή η καλαθιά **δεν είναι έγκυρη**, τότε η συνακόλουθη επαναφορά από εκτός ορίων, θα πρέπει να γίνεται από την προέκταση της γραμμής των ελεύθερων βολών.



Διάγραμμα 92



Διάγραμμα 93

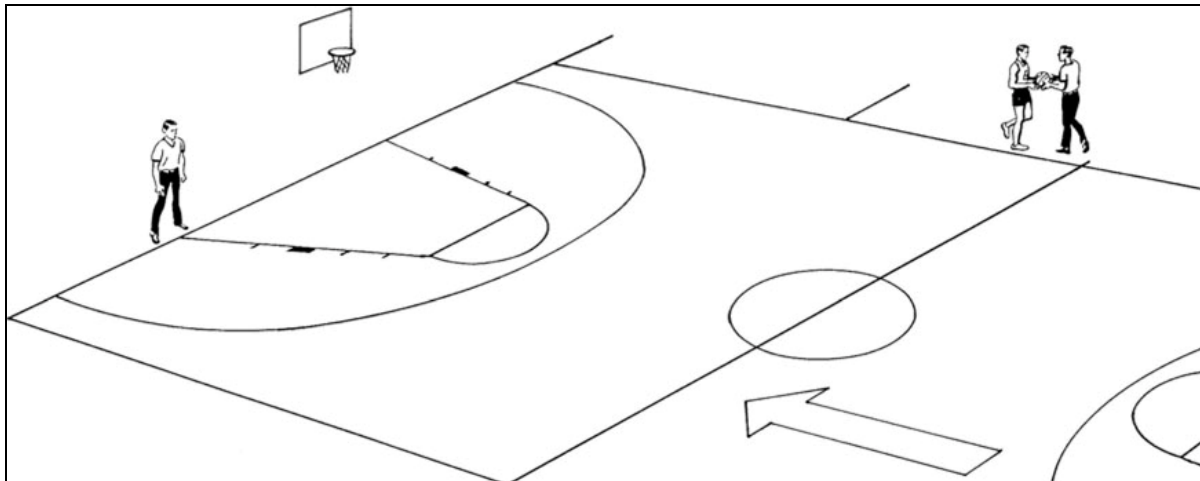
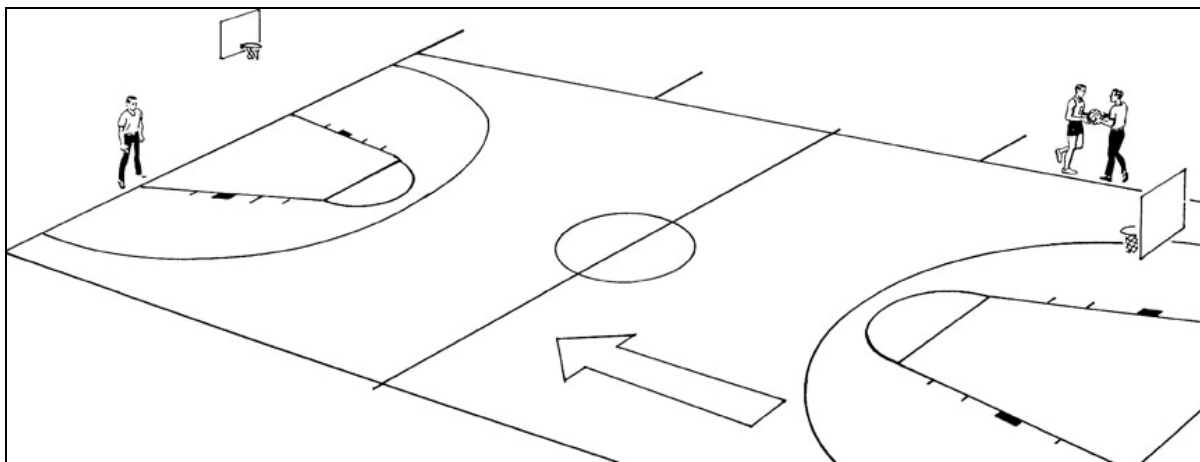
Όταν η μπάλα παραχωρείται σε μια ομάδα, για επαναφορά από εκτός ορίων από την πλάγια γραμμή, στο εμπρός της γήπεδο, ο διαιτητής που είναι υπεύθυνος για την επαναφορά, **θα εγχειρίζεται ή θα πασάρει** (με σκαστή πάσα) **τη μπάλα προς τον παίκτη**, ο οποίος πρόκειται να την επαναφέρει.

Ο διαιτητής, ο οποίος εμπλέκεται άμεσα με την παραχώρηση της μπάλας για την επαναφορά της από εκτός ορίων, είναι υπεύθυνος για τον έλεγχο των όρων της επαναφοράς και οφείλει να κάνει το σήμα ξεκινήματος του αγωνιστικού χρόνου (time-in), τη στιγμή που η μπάλα για πρώτη φορά αγγίζει παίκτη μέσα στον αγωνιστικό χώρο.

Έχοντας οπτική επαφή, θα πρέπει πρώτα να τσεκάρει ότι ο συνάδελφός του είναι έτοιμος, προτού θέσει τη μπάλα στη διάθεση του παίκτη.

Στο Διάγραμμα 92, ο διαιτητής κεφαλής, ο οποίος είναι υπεύθυνος για την επαναφορά της μπάλας από την πλάγια γραμμή, στ' αριστερά του, στο τμήμα της που προσδιορίζεται μεταξύ της προέκτασης της γραμμής των ελεύθερων βολών και της τελικής γραμμής, απαιτείται να **εγχειρίσει ή να πασάρει** τη μπάλα στον παίκτη. Επειδή, μετά την επαναφορά της μπάλας, θα εξακολουθήσει να παραμένει στη θέση τους ως διαιτητής κεφαλής, το επιβεβαιώνει στο συνάδελφο του, παραμένοντας στην πλευρά του παίκτη, προς την τελική γραμμή.

Το Διάγραμμα 93, παρουσιάζει το διαιτητή ουράς να εγχειρίζει τη μπάλα στον παίκτη. Ο διαιτητής ουράς οφείλει να στέκεται στα δεξιά του παίκτη, επειδή θα εξακολουθήσει να παραμένει στη θέση του διαιτητού ουράς. Ο διαιτητής κεφαλής θα μετακινηθεί σε μια θέση, έτσι ώστε να εφαρμόζεται η αρχή του «**boxing-in**».


Διάγραμμα 94

Διάγραμμα 95

Το Διάγραμμα 94 απεικονίζει την επαναφορά της μπάλας από εκτός ορίων, από την πλάγια γραμμή, στο τμήμα της που προσδιορίζεται μεταξύ της επέκτασης της γραμμής των ελεύθερων βολών και της κεντρικής γραμμής. Ο διαιτητής ουράς οφείλει να χορηγήει αυτή την επαναφορά.

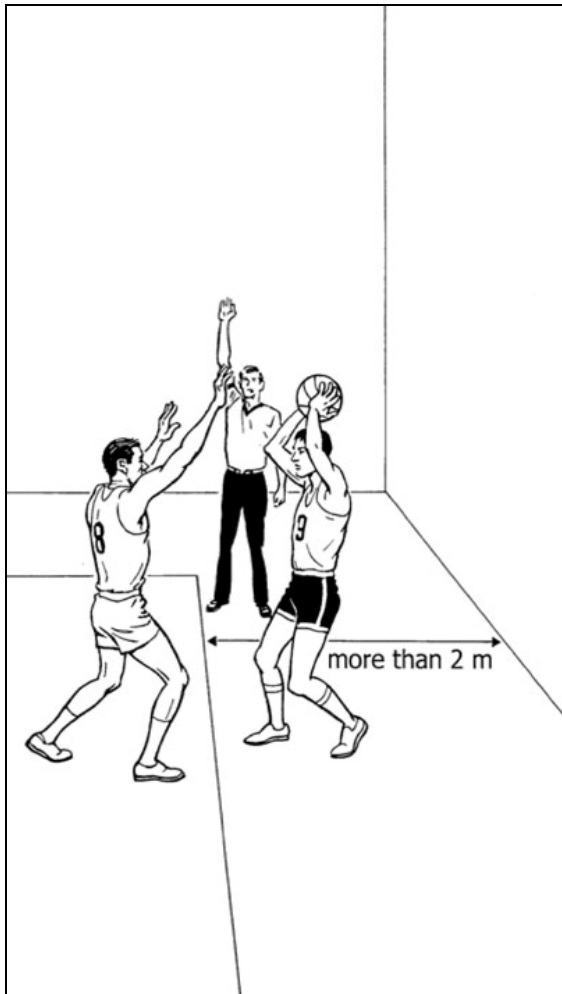
Εξασφαλίζει οπτική επαφή με το συνάδελφο του, ο οποίος έχει μετακινηθεί σε μια θέση ώστε, όλοι οι παίκτες να περιλαμβάνονται στο **«boxing-in»**.

Το Διάγραμμα 95 είναι ένα παράδειγμα επαναφοράς της μπάλας από το πίσω γήπεδο. Ο διαιτητής ουράς θα διασχίσει το γήπεδο προς την πλάγια γραμμή μακριά του, προκειμένου να διαχειριστεί την επαναφορά της μπάλας.

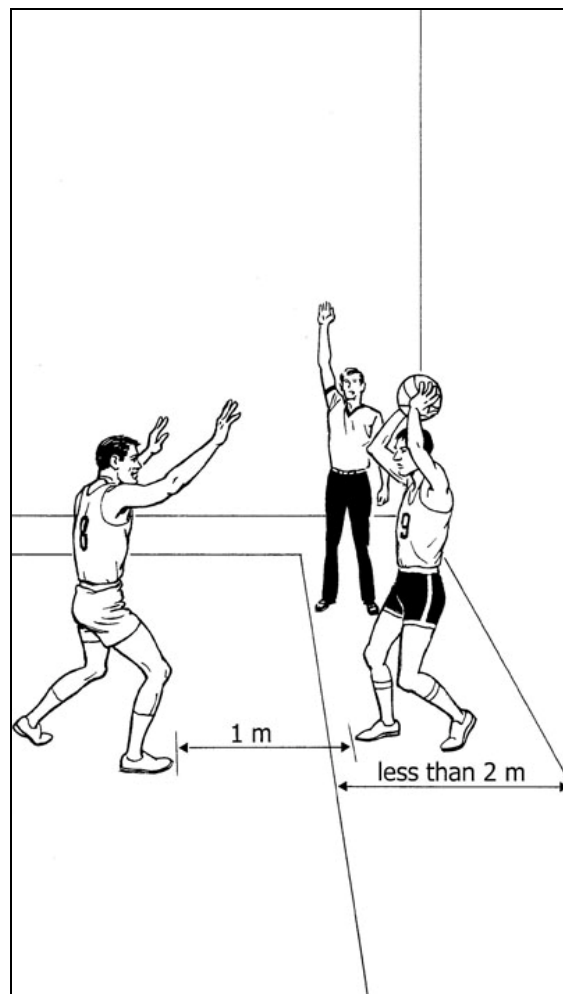
Ο διαιτητής κεφαλής οφείλει να τοποθετείται, όπως στο Διάγραμμα 95, έτσι ώστε, όταν πραγματοποιηθεί η επαναφορά της μπάλας στο γήπεδο, όλοι οι παίκτες να περιλαμβάνονται στο **«boxing-in»**.

Ο διαιτητής ουράς που εγχειρίζει τη μπάλα στον παίκτη για την επαναφορά της, με την πρώτη ευκαιρία, θα διασχίσει το γήπεδο για να καταλάβει τη φυσιολογική θέση του διαιτητού ουράς, ενώ ο διαιτητής κεφαλής θα επιστρέψει και αυτός στη φυσιολογική θέση του.

Σημείωση: "Boxing-in" δεν σημαίνει ότι οι διαιτητές πρέπει πάντα να βρίσκονται διαγωνίως απέναντι.



Διάγραμμα 96



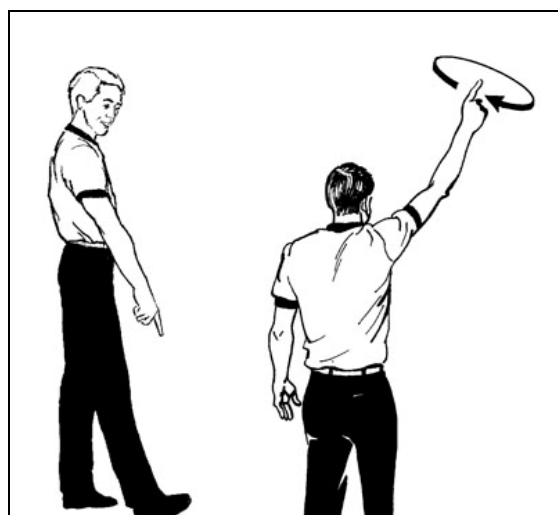
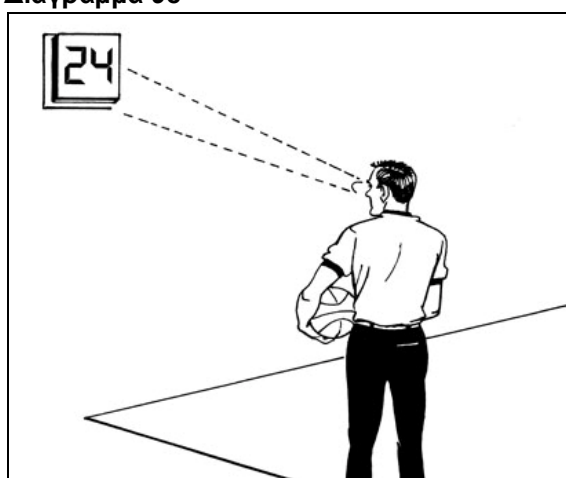
Διάγραμμα 97

Στα Διαγράμματα 96 & 97, ο διαιτητής διασφαλίζει ότι, ο παίκτης που έχει αναλάβει την επαναφορά της μπάλας στο γήπεδο, στέκεται στη θέση, η οποία είναι πιο κοντά στο σημείο που συνέβη η καταστρατήγηση.

Όταν το πλησιέστερο εμπόδιο με τη γραμμή, είναι σε απόσταση μεγαλύτερη από δύο (2) μέτρα, όλοι οι υπόλοιποι παίκτες στον αγωνιστικό χώρο δικαιούνται να βρίσκονται τόσο κοντά στην γραμμή, όσο αυτοί επιθυμούν.

Αν, ο εκτός ορίων χώρος, ο οποίος είναι ελεύθερος από εμπόδια, έχει πλάτος μικρότερο από δύο (2) μέτρα, **κανένας παίκτης, και από τις δυο ομάδες, δε θα πρέπει να βρίσκεται σε απόσταση μικρότερη από ένα (1) μέτρο, από τον παίκτη που πρόκειται να επαναφέρει τη μπάλα από εκτός ορίων.**

Ο διαιτητής, ο οποίος είναι υπεύθυνος για τη χορήγηση της επαναφοράς της μπάλας, οφείλει να φροντίζει για την κατάσταση αυτή.


Διάγραμμα 98

Διάγραμμα 99

Διάγραμμα 100

Διάγραμμα 101

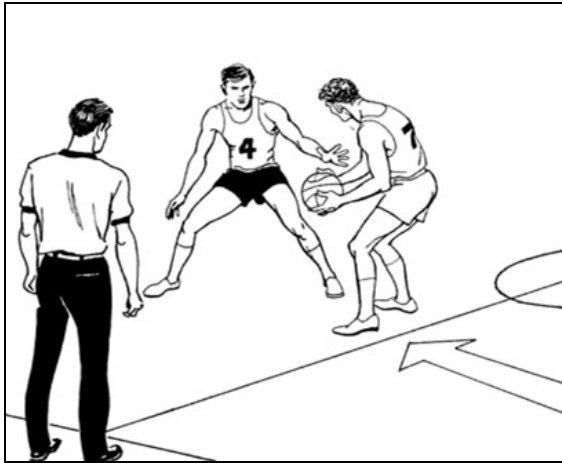
5.3 Το χρονόμετρο των 24'' δευτερολέπτων

Όταν η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων, το χρονόμετρο των 24'' δευτερολέπτων σταματά.

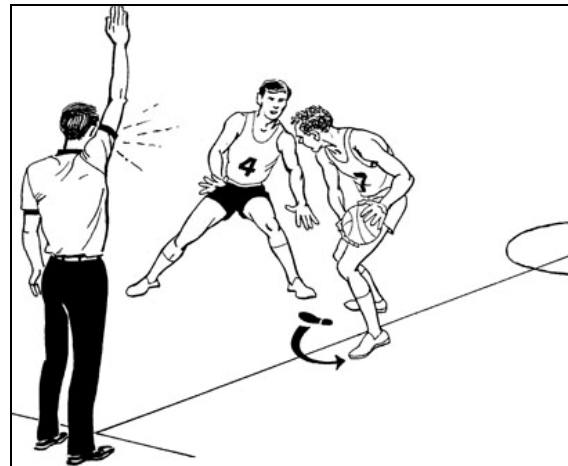
Η συσκευή δεν επαναρυθμίζεται όταν η μπάλα εξοστρακίζεται εκτός ορίων. Συνεχίζει από το σημείο που σταμάτησε, αμέσως μόλις η ίδια ομάδα αποκτήσει και πάλι τον έλεγχο της μπάλας μέσα στον αγωνιστικό χώρο.

Στο Διάγραμμα 98, ο αμυνόμενος παίκτης σκοπίμως κλωτσάει τη μπάλα. Αυτό είναι παράβαση. Κατά συνέπεια, ο διαιτητής δίνει το σήμα της ανανέωσης στο χειριστής της συσκευής των 24άρων δευτερολέπτων (Διάγραμμα 99).

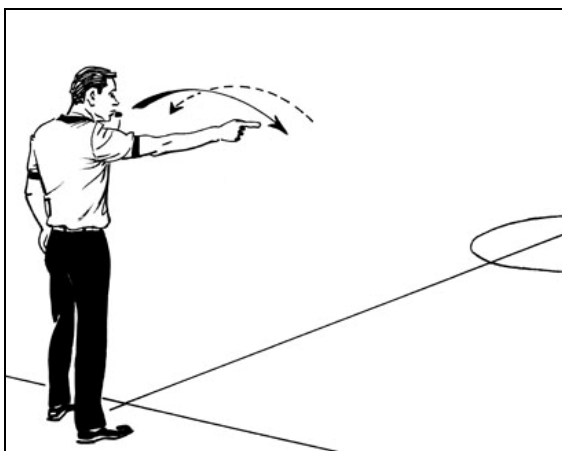
Ο διαιτητής, οφείλει να διασφαλίζει το γεγονός ότι η συσκευή δείχνει «24» (Διάγραμμα 100) προτού εγχειρίσει τη μπάλα στον παίκτη, για επαναφορά. (Διάγραμμα 101).



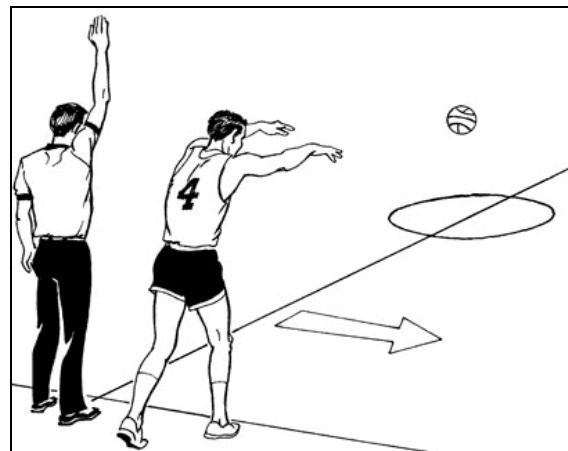
Διάγραμμα 102



Διάγραμμα 103



Διάγραμμα 104



Διάγραμμα 105

5.4 Η επιστροφή της μπάλας στο πίσω γήπεδο

Στα Διαγράμματα 102 & 103, ένας παίκτης, που έχει τον έλεγχο της στο εμπρός γήπεδο, προκαλεί την επιστροφή της στο πίσω γήπεδο. Αυτό είναι παράβαση.

Ο διαιτητής ουράς είναι υπεύθυνος για την κεντρική γραμμή και επομένως σφυρίζει μία φορά, κάνει το σήμα σταματήματος του χρονομέτρου του αγώνος ακολουθούμενο από το σήμα το οποίο υποδηλώνει την επιστροφή της μπάλας στο πίσω γήπεδο και από το σήμα κατεύθυνσης του παιχνιδιού.

Θυμήσου ότι:

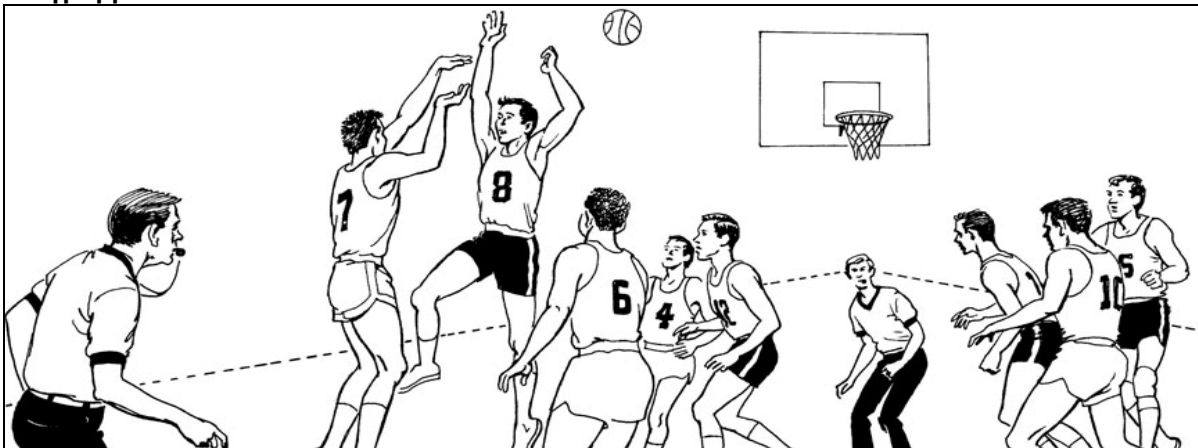
Η μπάλα έχει παρανόμως επιστέψει στο πίσω γήπεδο όταν ένας παίκτης μιας ομάδας που έχει τον έλεγχο ζωντανής μπάλας είναι:

1. Ο τελευταίος που άγγιξε τη μπάλα στο εμπρός γήπεδο, μετά που αυτός ή συμπαίκτης του είναι ο πρώτος που άγγιξε τη μπάλα στο πίσω γήπεδο.
2. Ο τελευταίος που άγγιξε τη μπάλα στο πίσω γήπεδο, μετά που η μπάλα αγγίζει το εμπρός γήπεδο και κατόπιν αγγίζεται για πρώτη φορά από αυτόν τον παίκτη ή συμπαίκτη του στο πίσω γήπεδο.

6. Καταστάσεις σχετικές με τις προσπάθειες για σουτ



Διάγραμμα 106



Διάγραμμα 107

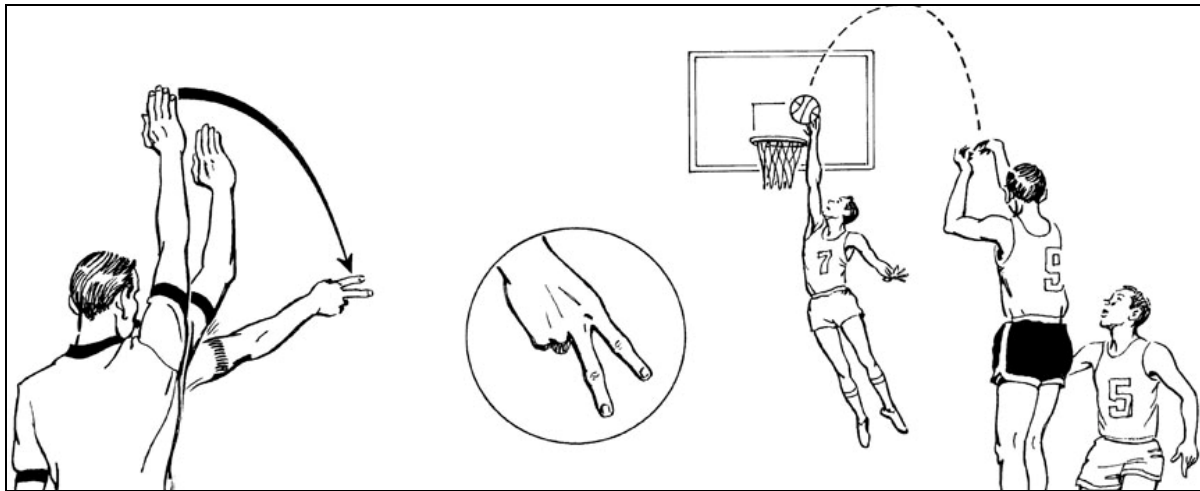
6.1 Η πτήση της μπάλας

Ο διαιτητής ουράς είναι πρωταρχικός υπεύθυνος για την πτήση της μπάλας. Πρέπει να προσδιορίζει αν η μπάλα μπήκε στο καλάθι κάνοντας το σχετικό σήμα στη Γραμματεία. Ο διαιτητής κεφαλής επικεντρώνει την προσοχή του στις καταστάσεις μακριά από τη μπάλα.

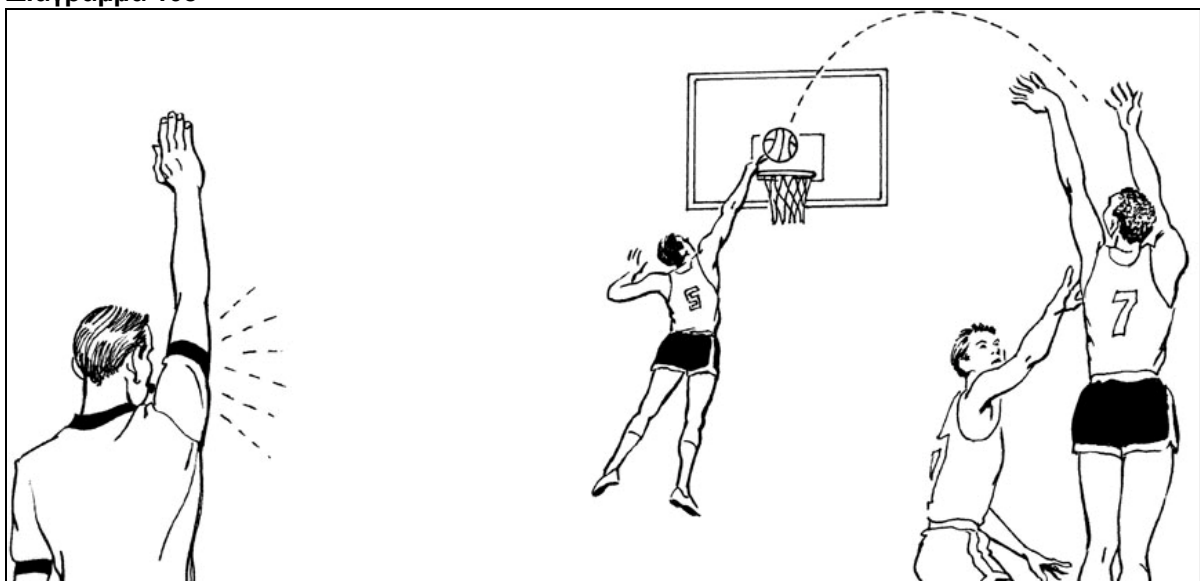
Ωστόσο, ο διαιτητής, ο οποίος θ' αποφασίσει για το εάν ένα καλάθι μετράει ή όχι, είναι πάντα ο διαιτητής που σφύριξε το φάουλ (ο κεφαλής ή ο ουράς).

Ασχέτως από το ποιος καταλόγισε το σφάλμα, είναι απολύτως ζωτικής σημασίας ότι, ο διαιτητής ουράς παρακολουθεί την πτήση της μπάλας προς το καλάθι καθώς επίσης και τους εμπλεκόμενους, στο σφάλμα, παίκτες.

Η ομάδα που σκοράρει, δε θα πρέπει να καθυστερεί την επανέναρξη του αγώνος εμποδίζοντας τη επαναφορά να εκτελεστεί καταλλήλως. Δεν είναι ανάγκη ο παίκτης αυτής της ομάδας να αγγίζει τη μπάλα. Δεν θα πρέπει να δίνεται παραπάνω από μία προειδοποίηση στην ομάδα, και, σε μερικές περιπτώσεις, είναι δυνατό να καταλογιστεί τεχνικό σφάλμα ακόμη και στο πρώτο περιστατικό.



Διάγραμμα 108



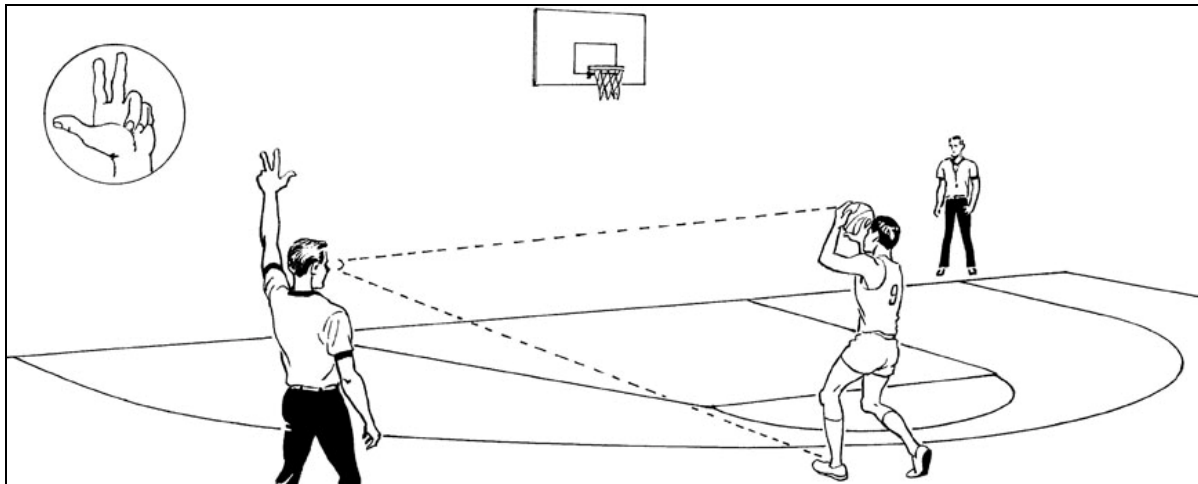
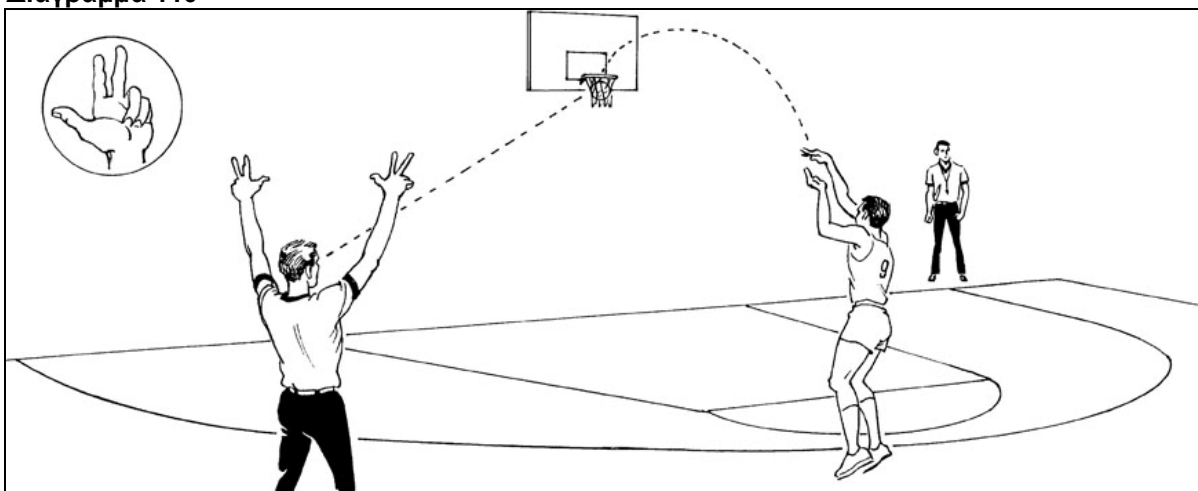
Διάγραμμα 109

6.2 Παρέμβαση και παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας

Ο διαιτητής ουράς είναι υπεύθυνος να παρακολουθεί την τροχιά της μπάλας, κατά τη διάρκεια ενός σουτ, και επομένως θα πρέπει να παίρνει αποφάσεις σχετικά με την παρέμβαση και την παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας προς το καλάθι.

Κατά τη διάρκεια ενός σουτ για καλάθι, ένας **αμυνόμενος παίκτης** αγγίζει τη μπάλα, καθ' όσον αυτή, όντας ολόκληρη πάνω από το επίπεδο της στεφάνης, βρίσκεται στην καθοδική τροχιά της και πριν αυτή αγγίξει τη στεφάνη ή είναι προφανές ότι θα την αγγίξει. Ο διαιτητής ουράς θα σφυρίξει και θα υποδείξει ότι δύο (2) πόντοι να πιστωθούν στην ομάδα που σουτάρει. (Διάγραμμα 108).

Ο διαιτητής ουράς είναι επίσης υπεύθυνος για τυχόν παρεμβάσεις και παρεμβολές επιτιθέμενων παικτών. Στη διάρκεια ενός σουτ, όταν, η μπάλα όντας ακόμη ολόκληρη πάνω από το επίπεδο της στεφάνης, βρίσκεται στην καθοδική τροχιά της και πριν αυτή αγγίξει τη στεφάνη ή είναι προφανές ότι θα την αγγίξει, ο **επιτιθέμενος παίκτης** δεν μπορεί να την αγγίξει (διάγραμμα 109). Ο διαιτητής ουράς οφείλει να σφυρίξει, να κάνει το σήμα σταματήματος του χρονομέτρου του αγώνος, ν' ακυρώνει την ενέργεια και να υποδεικνύει τη νέα κατεύθυνση του παιχνιδιού.


Διάγραμμα 110

Διάγραμμα 111

6.3 Οι προσπάθειες για καλάθιά τριών πόντων

Ο διαιτητής ουράς είναι υπεύθυνος για την επισήμανση όλων των προσπαθειών για καλάθιά τριών (3) πόντων.

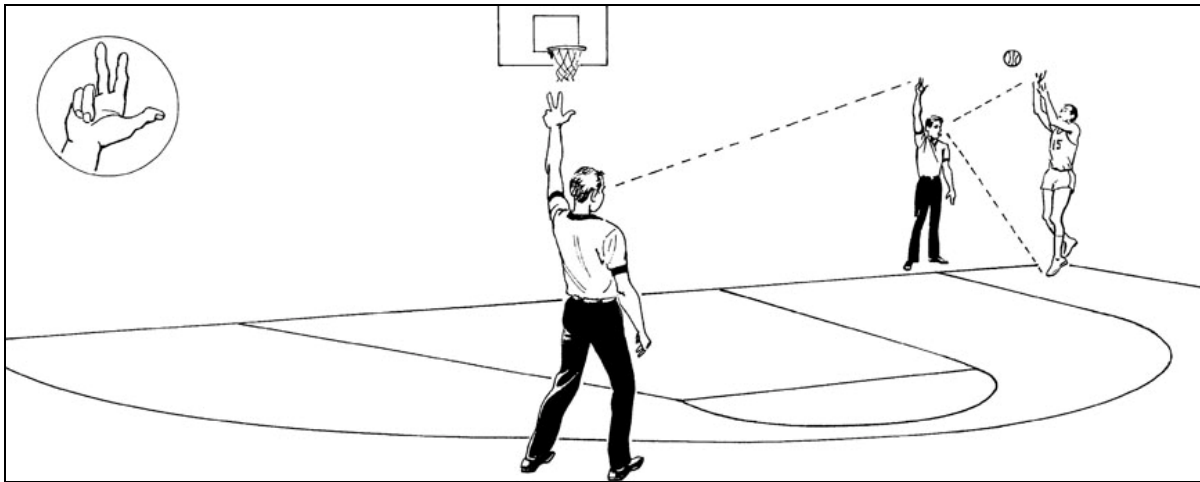
Θα παρατηρεί τα πόδια του παίκτη που σουτάρει, προκειμένου να είναι βέβαιος ότι το σουτ έγινε από την περιοχή των τριών πόντων.

Ο διαιτητής ουράς, έχοντας ήδη προσδιορίσει ότι η προσπάθεια για καλάθιά είναι για τρεις (3) πόντους, θα ανυψώνει τον ένα βραχίονα του, έχοντας ανοιχτά τα δάκτυλα των τριών (3) πόντων, δηλαδή τον αντίχειρα, το δείκτη και το μέσο (Διάγραμμα 110).

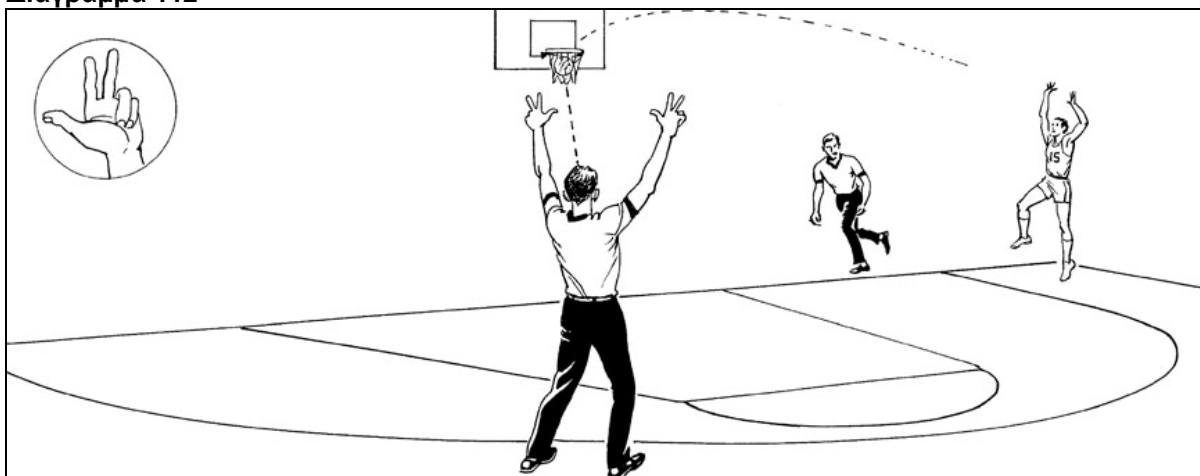
Αν το σουτ είναι πετυχημένο, ο διαιτητής ουράς θα επιβεβαιώνει ότι έχουν επιτευχθεί τρεις (3) πόντοι, ανυψώνοντας και τους δυο βραχίονες του, υποδεικνύοντας καθαρά τα δάχτυλα των τριών (3) πόντων και στα δυο χέρια (Διάγραμμα 111).

Ο διαιτητής ουράς διατηρεί το σήμα αυτό μέχρις ότου σιγουρευτεί ότι ο σημειωτής είχε επαρκή χρόνο για ν' αναγνωρίσει το σήμα του πετυχημένου σουτ τριών πόντων.

Είναι σημαντικό ότι, ο διαιτητής ουράς δεν γυρνά την πλάτη του στο παιχνίδι, καθώς κινείται από τη θέση του διαιτητού ουράς στη θέση του διαιτητού κεφαλής.



Διάγραμμα 112



Διάγραμμα 113

Ο διαιτητής ουράς είναι δυνατό να μη βλέπει καθαρά όλες τις προσπάθειες για καλαθιά τριών πόντων.

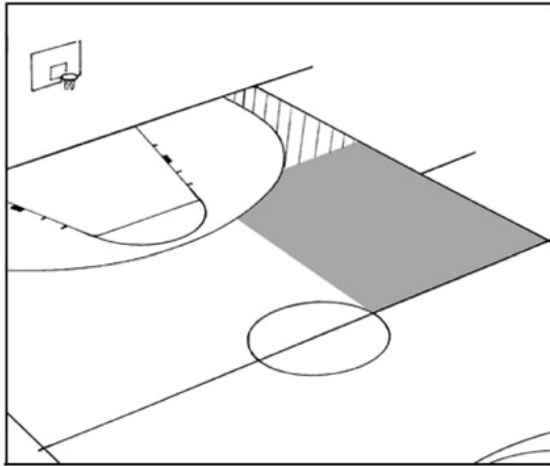
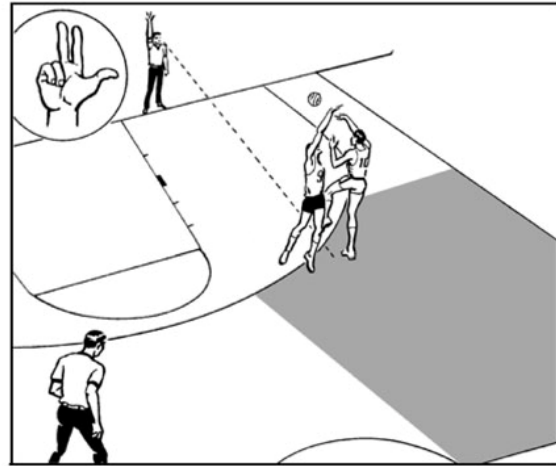
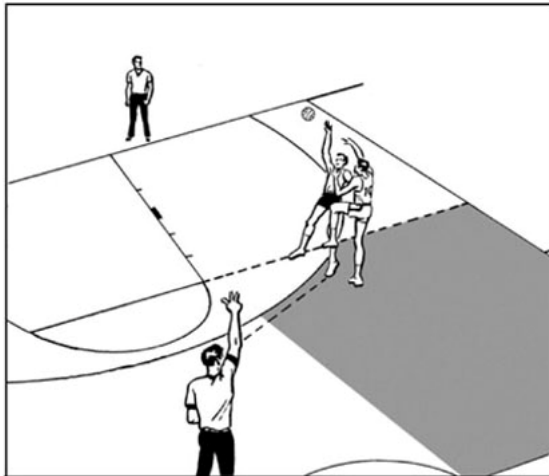
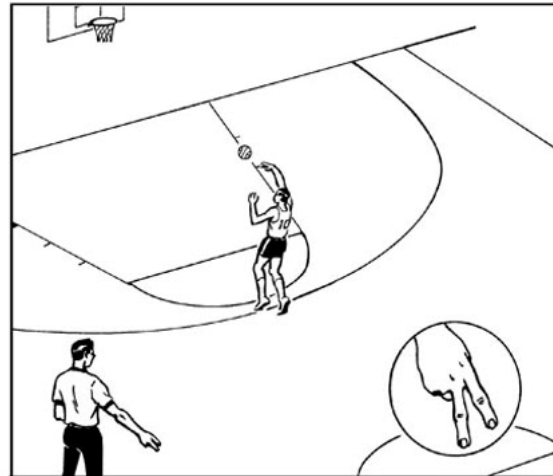
Αυτό συμβαίνει ειδικά στην περίπτωση που γίνεται σουτ από τη γωνία του αγωνιστικού χώρου, πολύ μακριά του (ορθογώνιο 4). Ο διαιτητής κεφαλής είναι κοντά στο παιχνίδι και είναι δική του αρμοδιότητα να βοηθά το συνάδελφο του.

Όταν γίνεται προσπάθεια για καλαθιά τριών (3) πόντων, ο διαιτητής κεφαλής θα ανυψώνει τον ένα βραχίονα του, με τα δάχτυλα των 3 πόντων. Ο διαιτητής ουράς θα πρέπει ν' αποδέχεται το σήμα και να το επαναλαμβάνει (Διάγραμμα 112).

Αν η προσπάθεια για καλαθιά τριών (3) πόντων είναι πετυχημένη, τότε η επιβεβαίωση της στο σημειωτή γίνεται **μόνο από το διαιτητή ουράς**, με την ανύψωση των δυο βραχιόνων του και τα δάχτυλα των 3 πόντων και στα δυο χέρια του (Διάγραμμα 113).

Η στενή συνεργασία μεταξύ των δύο (2) διαιτητών είναι απολύτως απαραίτητη.

Εάν η προσπάθεια γίνεται από παίκτη που βρίσκεται ιππαστί στη «γραμμή» μεταξύ των ορθογωνίων 3 και 4, ο διαιτητής ουράς πρέπει να διαιτητεύσει αυτή τη φάση από το μέσο του γηπέδου.


Διάγραμμα 114

Διάγραμμα 115

Διάγραμμα 116

Διάγραμμα 117

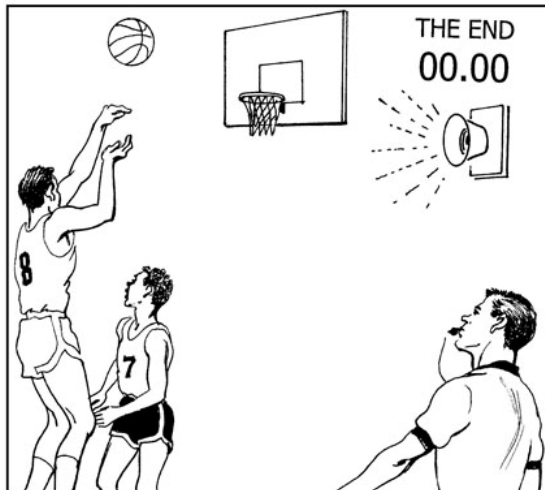
Το Διάγραμμα 115 διευκρινίζει ποιος από τους διαιτητές θα υποδείξει πρώτος μια προσπάθεια για καλάθια τριών πόντων. Ο διαιτητής ουράς είναι υπεύθυνος για τη σκιασμένη και ο διαιτητής κεφαλής για τη διαγραμμισμένη περιοχή.

Η θέση του αμυνόμενου/ων και του σουτέρ των τριών πόντων, καθώς επίσης και η οπτική γωνία των δύο (2) διαιτητών, προσδιορίζει ποιος απ' αυτούς θα υποδείξει το αρχικό σήμα της προσπάθειας (Διαγράμματα 115 & 116).

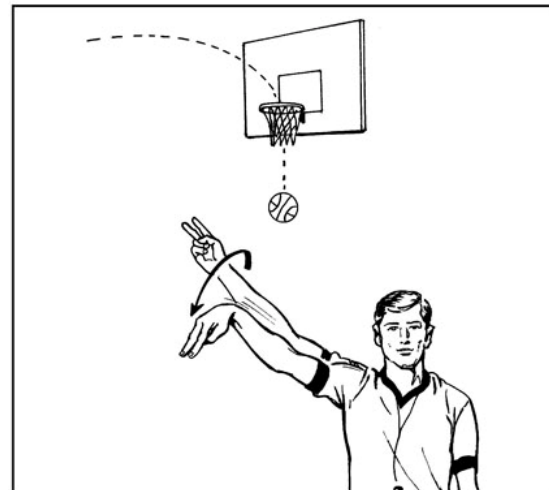
Η καλή συνεργασία και η στενή οπτική επαφή των δύο (2) διαιτητών είναι απολύτως απαραίτητη για τις προσπάθειες των τριών πόντων και για τα σουτ που επιχειρούνται κοντά στη γραμμή των τριών πόντων.

Μερικές φορές, στην περίπτωση προσπάθειας για καλάθια δύο πόντων, η οποία γίνεται πολύ κοντά στη γραμμή των τριών πόντων, ο διαιτητής ουράς μπορεί να υποδεικνύει αμέσως στο σημειωτή, με τα δυο δάχτυλα, ότι το σουτ, αν είναι επιτυχές, θα μετρήσει για 2 πόντους (Διάγραμμα 117). Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην αποφυγή τυχόν επιπλέον πίεσης από τους φιλάθλους, τους προπονητές και τους παίκτες.

Η γραμμή των τριών πόντων, δεν αποτελεί μέρος της περιοχής των τριών πόντων.



Διάγραμμα 118



Διάγραμμα 119

6.4 Το τέλος μιας περιόδου ή μιας παράτασης

Τα σουτ, τα οποία γίνονται κοντά στο τέλος μιας περιόδου ή μιας παράτασης, είναι δυνατό να δημιουργήσουν δυσκολίες στους διαιτητές, ειδικά όταν υπάρχουν πολλοί θεατές και το ηχητικό σήμα δεν μπορεί εύκολα να ακουστεί.

Η απόφαση θα παίρνεται όσο το δυνατόν πιο γρήγορα.

Ο διαιτητής ουράς είναι πρωταρχικά υπεύθυνος για την υπόδειξη του εάν ένα καλάθι θα μετρήσει ή όχι. Κανονικά ο διαιτητής κεφαλής, ακόμη κι εάν είναι ο πρώτος διαιτητής, θα δεχτεί την κρίση του συνεργάτη του και θα κάνει τα πάντα για να υποστηρίξει αυτή την απόφαση.

Με υπολειπόμενο χρόνο για τη λήξη της περιόδου ή της παράτασης, 24άρων δευτερολέπτων ή και λιγότερο, ο διαιτητής ουράς θα κάνει σήμα με το χέρι του όρθιο και τον δείκτη του χεριού του σηκωμένο, υποδεικνύοντας ότι αυτή είναι ενδεχομένως η τελευταία επίθεση της περιόδου. Ο διαιτητής ουράς συνεχίζει το σήμα μέχρις ότου ο διαιτητής κεφαλής «καθρεπτίσει» το ίδιο σήμα.

Ωστόσο, υπάρχουν περιστάσεις, στις οποίες η κατάσταση μπορεί να μην είναι καθαρή και οι δύο (2) διαιτητές θα πρέπει να συμβουλευτούν ο ένας τον άλλο, πριν ο πρώτος διαιτητής γνωστοποιήσει την τελική απόφαση. Αν χρειαστούν περαιτέρω διαβουλεύσεις, ο πρώτος διαιτητής μπορεί να συμβουλευτεί τον βοηθό του, τον κομισάριο εάν παρίσταται ή/και τους κριτές της Γραμματείας. **Ωστόσο, ο πρώτος διαιτητής παίρνει την τελική απόφαση.**

7. Τα σήματα & οι διαδικασίες

7.1 Τα σήματα

Καθώς το ενδιαφέρον για το παιχνίδι της καλαθοσφαίρισης αυξάνει, με περισσότερους θεατές και μεγαλύτερη κάλυψη από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης, είναι απολύτως ζωτικό, οι διαιτητές να είναι πολύ σαφείς και ακριβείς με τον τρόπο, με τον οποίο διευθύνουν το παιχνίδι. Είναι απαραίτητο οι διαιτητές να υποδεικνύουν καθαρά, στον οποιοδήποτε που εμπλέκεται στο παιχνίδι, συμπεριλαμβανομένων και των θεατών, το τι έχει συμβεί.

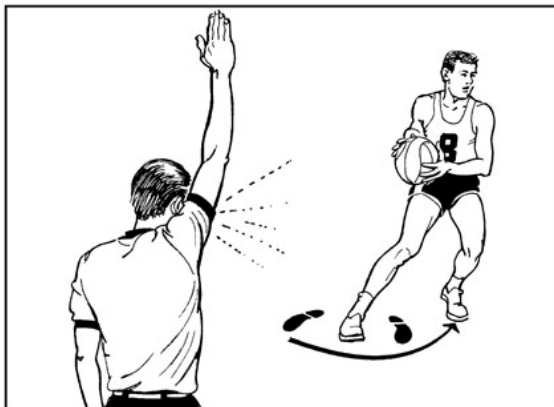
1. Θα **πρέπει** να χρησιμοποιούνται μόνο τα επίσημα σήματα της FIBA.
2. Μία δυνατή και διαπεραστική σφυρίχτρα θα πρέπει να χρησιμοποιείται. Η οποιαδήποτε παράβαση ή φάουλ, θα σφυρίζεται κοφτά και μόνο μια φορά.
3. Οι ενέργειες θα πρέπει να μιλούν δυνατότερα από τα λόγια και η φωνή θα πρέπει να χρησιμοποιείται μόνο όταν αυτό είναι απαραίτητο.
4. Τα σήματα θα πρέπει να είναι κοφτά και περιεκτικά. Θα υπάρξουν φορές που αυτό θα βοηθήσει τους διαιτητές να «πουλήσουν» το σφύριγμα. Δεν είναι ανάγκη να είναι θεατρικά και υπερβολικά.
5. Τα σήματα, που σταματούν το χρονόμετρο του αγώνος θα πρέπει να είναι πολύ καθαρά. Οι διαιτητές θα **πρέπει** να σταματούν το χρονόμετρο του αγώνος με την ανύψωση του τεντωμένου βραχίονος, με σφιγμένη τη γροθιά, όταν πρόκειται για φάουλ, με ανοιχτή την παλάμη και τα δάχτυλα ενωμένα, όταν πρόκειται για παράβαση ή με τα σήματα του τεχνικού σφάλματος, του αντιαθλητικού σφάλματος, του σφάλματος αποβολής ή της αναπήδησης Jump ball.
6. Τα σήματα προς το σημειωτή πρέπει να:
 - a. Γίνονται από απόσταση περίπου έξι (6) με οκτώ (8) μέτρων, από το τραπέζι της γραμματείας. Το χρονόμετρο του αγώνος είναι ήδη σταματημένο και γι' αυτό δεν είναι ανάγκη τα σήματα να γίνονται βιαστικά.
 - b. Γίνονται στο επίπεδο των ματιών και μακριά από το σώμα.
 - c. Γίνονται με την ακόλουθη αλληλουχία όταν πρόκειται για σφάλμα:
 1. Ο αριθμός του παίκτη.
 2. Το είδος του φάουλ.
 3. Ο αριθμός των ελεύθερων βολών ή η κατεύθυνση της μπάλας.

Σημείωση: Η τυχόν επικύρωση ή ακύρωση ενός σκοραρίσματος θα **πρέπει** να γίνονται **πριν** από οποιοδήποτε άλλο σήμα.

7. Για την περίπτωση του στενά φρουρούμενου παίκτη, της επαναφοράς από εκτός ορίων, την εκτέλεση των ελευθέρων βολών και τα οκτώ δευτερόλεπτα, ο αρμόδιος διαιτητής θα χρησιμοποιεί το εμφανές μέτρημα. (Σήματα διαιτητών Νο.14)

Η ποιότητα των σημάτων θα ενισχύσει την εικόνα του, σαν διαιτητή. Θα δώσει στον κόσμο να καταλάβει ότι γνωρίζει τη δουλειά του και ότι την κάνει πολύ καλά.

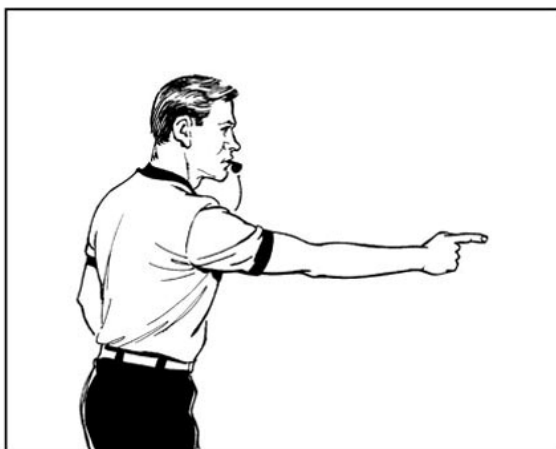
Αυτό θα δώσει στο διαιτητή αυτοπεποίθηση.



Διάγραμμα 120



Διάγραμμα 121



Διάγραμμα 122



Διάγραμμα 123

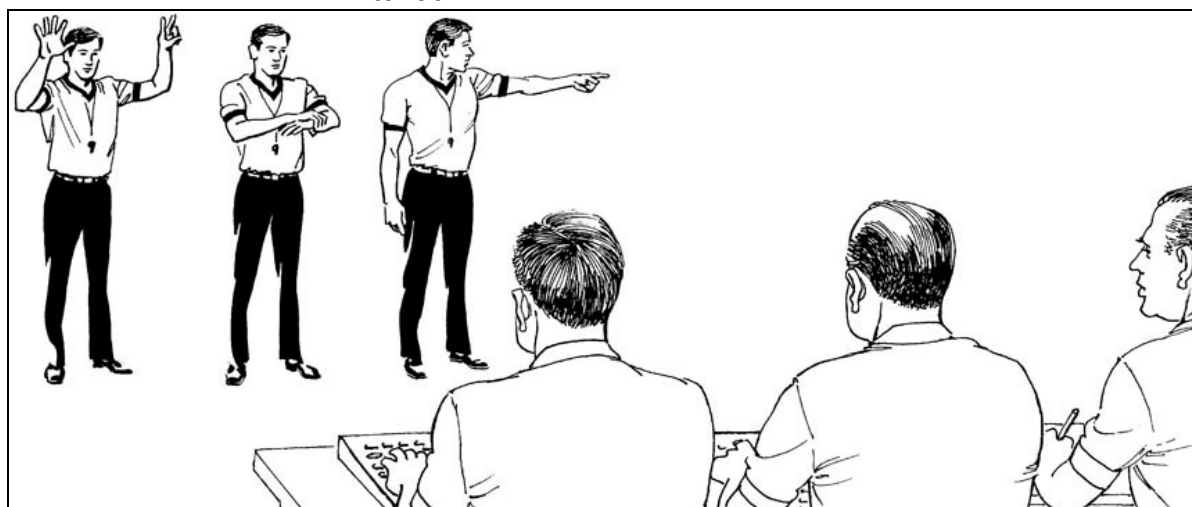
7.2 Οι παραβάσεις

Οποτεδήποτε συμβαίνει μια παράβαση, ο διαιτητής, ο οποίος είναι υπεύθυνος για το παιχνίδι, πρέπει:

1. Να σφυρίζει μια φορά και ταυτόχρονα να σταματά το χρονόμετρο του αγώνος, ανυψώνοντας το χέρι του στον αέρα (όχι με κεκλιμένο βραχίονα), με ανοιχτή την παλάμη και τα δάχτυλα ενωμένα (Διάγραμμα 120).
2. Να υποδεικνύει καθαρά το είδος της παράβασης, (Διάγραμμα 121-Βήματα). Δεν είναι παράβαση, όταν η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων.
3. Να υποδεικνύει ακόμη πιο καθαρά, χρησιμοποιώντας το ίδιο χέρι, για την κατεύθυνση που θ' ακολουθήσει το παιχνίδι (Διάγραμμα 122).
4. Σ' όλες τις περιπτώσεις, ο διαιτητής είναι υποχρεωμένος να εγχειρίζεται τη μπάλα ή να τη δίνει με(σκαστή) πάσα (Διάγραμμα 123).
5. Η αλληλουχία των σημάτων για μια παράβαση είναι:
 - a. Σταμάτημα του χρονομέτρου του αγώνος.
 - b. Είδος της παράβασης.
 - c. Κατεύθυνση του παιχνιδιού.



Διάγραμμα 124



Διάγραμμα 125

7.3 Σφάλματα

Οποτεδήποτε συμβαίνει ένα φάουλ, ο διαιτητής, ο οποίος είναι υπεύθυνος για το παιχνίδι, θα πρέπει:

1. Να σφυρίζει μια φορά και ταυτόχρονα να σταματά το χρονόμετρο του αγώνος, ανυψώνοντας το χέρι του τεντωμένο προς τα πάνω (όχι με κεκλιμένο βραχίονα) και με σφιγμένη γροθιά (Διάγραμμα 124).
2. Να βεβαιώνεται ότι ο υπαίτιος έχει αντιληφθεί ότι του έχει καταλογισθεί το φάουλ, δείχνοντας τη μέση του παίκτη με το προτεταμένο χέρι του, με την παλάμη στραμμένη προς το δάπεδο. Σ' επίμαχες καταστάσεις, στις οποίες παραχωρούνται ελεύθερες βολές, να υποδεικνύει τον αριθμό τους.
3. Να **τρέχει** προς το τραπέζι της γραμματείας και να **σταματά**, παίρνοντας μια τέτοια θέση, ώστε ο σημειωτής να τον βλέπει καθαρά και ανεμπόδιστα, σε απόσταση έξι (6) με οκτώ (8) μέτρων από το τραπέζι της Γραμματείας.
4. Να αναφέρει όλα τα σήματα ενώ είναι ακίνητος. Να επισημαίνει, πολύ καθαρά και αργά, τον αριθμό του παίκτη που διέπραξε το σφάλμα. Είναι ενδεδειγμένο να «κρατά» το σήμα για μερικά δευτερόλεπτα, επειδή είναι ζωτικό για το σημειωτή να καταγράψει το σωστό αριθμό.
5. Στη συνέχεια, να υποδεικνύει το είδος του σφάλματος.
6. Να ολοκληρώνει την επικοινωνιακή διαδικασία, υποδεικνύοντας τον αριθμό των ελεύθερων βολών ή την κατεύθυνση του παιχνιδιού και να **τρέχει** στη επόμενη θέση του.
7. Μετά την ολοκλήρωση των σημάτων οι δυο διαιτητές, σε γενικές γραμμές, ανταλλάσσουν θέσεις.

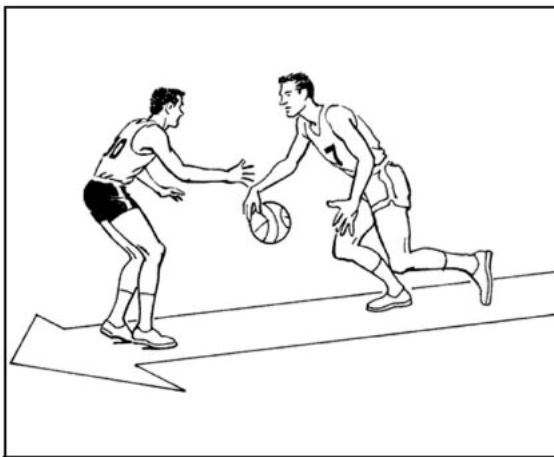
7.4 Αλλαγή θέσεων (switching) μετά από σφάλματα

Υπό κανονικές συνθήκες, οι διαιτητές θα αλλάζουν (switch) θέσεις μετά από τον καταλογισμό κάθε σφάλματος.

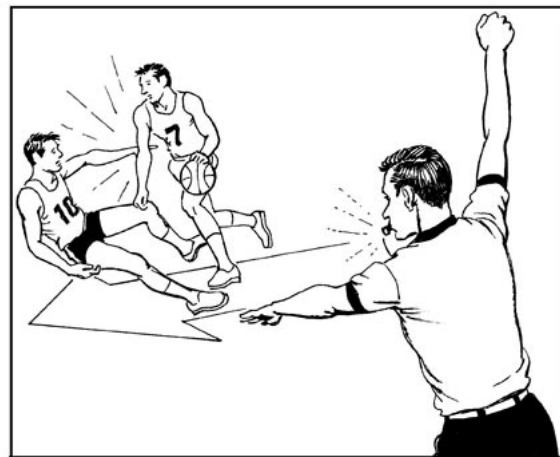
Εντούτοις οι διαιτητές **δεν θα ανταλλάξουν τις θέσεις** τους όταν:

- Ένα επιθετικό σφάλμα καταλογίζεται από το διαιτητή κεφαλής. Π.χ. μετά την αναφορά του σφάλματος στη Γραμματεία, αυτός θα γίνει ο νέος διαιτητής ουράς και ο διαιτητής ουράς θα γίνει ο νέος διαιτητής κεφαλής στην απέναντι πλευρά της τελικής γραμμής.
- Ένα αμυντικό σφάλμα καταλογίζεται από το διαιτητή ουράς. Π.χ. μετά την αναφορά του σφάλματος στη Γραμματεία, αυτός θα παραμείνει διαιτητής ουράς και ο διαιτητής κεφαλής θα παραμείνει διαιτητής κεφαλής στην τελική γραμμή.

7.5 Σφάλματα όταν η ομάδα έχει τον έλεγχο της μπάλας



Διάγραμμα 126



Διάγραμμα 127

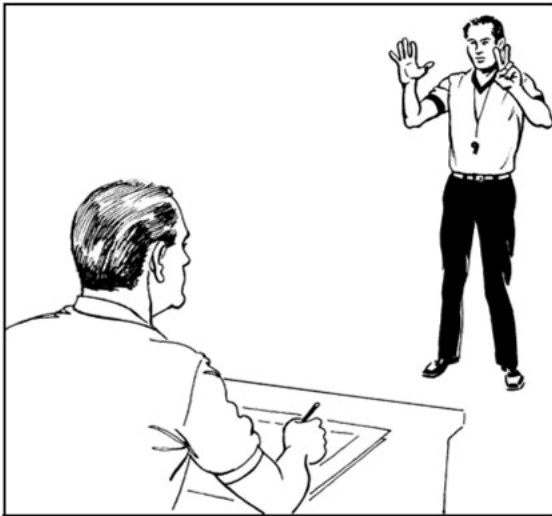


Διάγραμμα 128

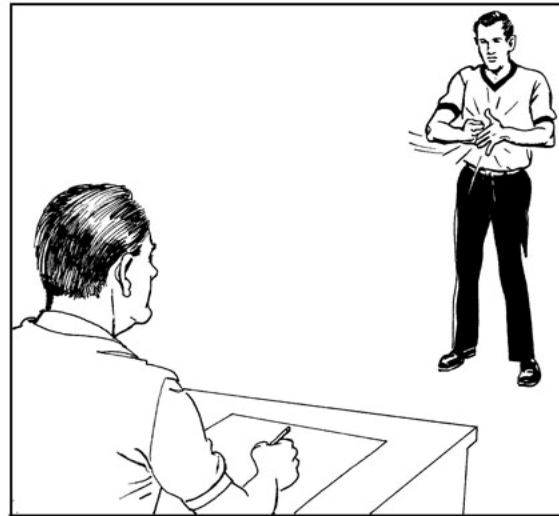
Ο επιτιθέμενος παίκτης που ντριμπλάρει τη μπάλα, πέφτει επάνω σ' έναν αμυνόμενο παίκτη, ο οποίος έχει πάρει μια κανονική αμυντική θέση (Διαγράμματα 126 & 127).

Ο διαιτητής, ο οποίος είναι υπεύθυνος για την κάλυψη του παιχνιδιού πάνω στη μπάλα, σφυρίζει και, ταυτόχρονα, ανυψώνει τη γροθιά του τεντωμένη προς τα πάνω, προκειμένου να σταματήσει το χρονόμετρο του αγώνος.

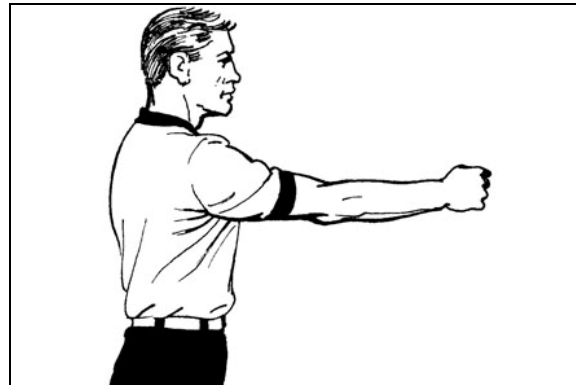
Αμέσως μετά το σήμα του προσωπικού φάουλ, ο διαιτητής κάνει το σήμα του φάουλ που διαπράττεται από την ομάδα που έχει το έλεγχο της μπάλας, με τη σφιγμένη γροθιά του προς την κατεύθυνση του καλαθιού της ομάδας που διέπραξε το φάουλ (Διάγραμμα 128).



Διάγραμμα 129



Διάγραμμα 130

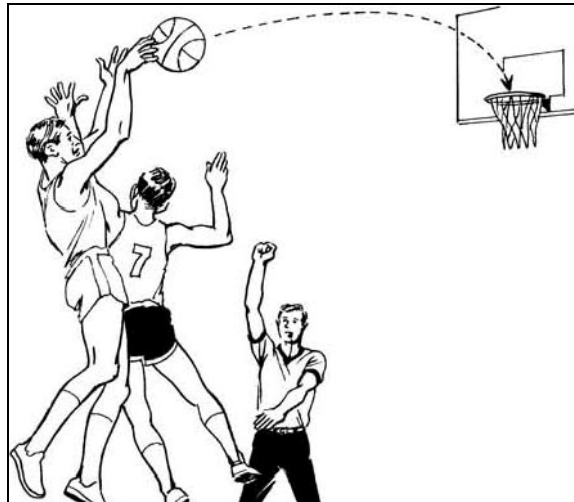
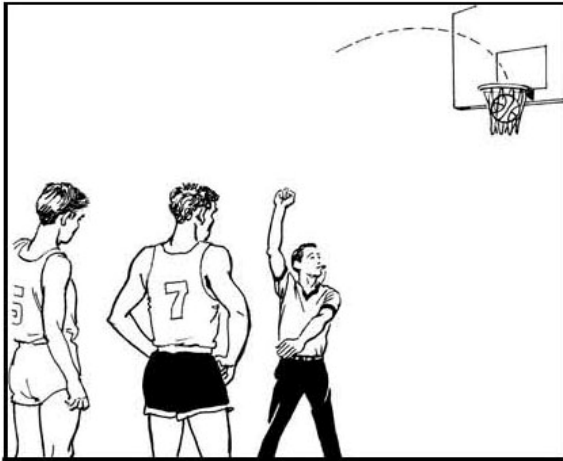
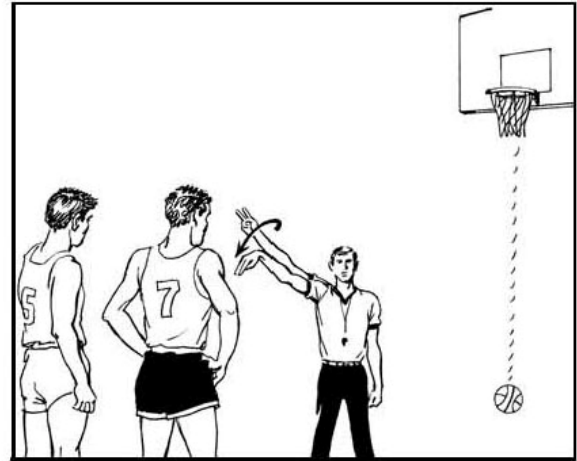


Διάγραμμα 131

Ο διαιτητής, ο οποίος σφύριξε το φάουλ, μετακινείται τώρα σε μία θέση χωρίς παίκτες, περίπου έξι (6) με οκτώ (8) μέτρα μακριά από το τραπέζι της γραμματείας, προκειμένου να αναφέρει το σφάλμα.

Υποδεικνύει τον αριθμό του παίκτη, σε αυτή την περίπτωση τον αριθμό 7 (Διάγραμμα 129) και το σήμα του φάουλ charging (Διάγραμμα 130).

Το τελευταίο μέρος της αλληλουχίας των σημάτων είναι η υπόδειξη της νέας κατεύθυνσης του παιχνιδιού, με τη χρήση του σήματος του φάουλ, το οποίο διαπράττεται από την ομάδα που έχει το έλεγχο της μπάλας (Διάγραμμα 131).


Διάγραμμα 132

Διάγραμμα 133

Διάγραμμα 134

7.6 Σφάλμα & πετυχημένη καλαθιά

Ο παίκτης, όντας σ' ενέργεια για σουτ, υφίσταται ένα φάουλ και η καλαθιά είναι πετυχημένη (Διάγραμμα 132).

Ο δαιτητής κεφαλής έχει σφυρίζει και έχει σταματήσει το χρονόμετρο του αγώνος (Διάγραμμα 133).

Στη συνέχεια, αυτός, θα πρέπει να υποδεικνύει προς όλους τους εμπλεκόμενους στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένων των θεατών, αν η προσπάθεια για καλαθιά είναι έγκυρη και οι πόντοι θα μετρήσουν. Αυτό το σήμα θα πρέπει να προηγείται, προκειμένου ν' αποφεύγονται πρόσθετες πιέσεις από τους θεατές, τους προπονητές και τους παίκτες (Διάγραμμα 134).

Αν ο δαιτητής, ο οποίος σφύριξε το φάουλ, δεν είναι βέβαιος για το αν η μπάλα μπήκε στο καλάθι, πρέπει να επιβεβαιώνει το γεγονός με το συνάδελφο του με τη μέθοδο επικοινωνίας, για τέτοιες περιπτώσεις στη διάρκεια της προ του αγώνος συζήτησης (pre game conference).

Η τελική απόφαση για το αν μετρά ή όχι η καλαθιά, θα πρέπει να παίρνεται από το δαιτητή που σφύριξε το φάουλ.



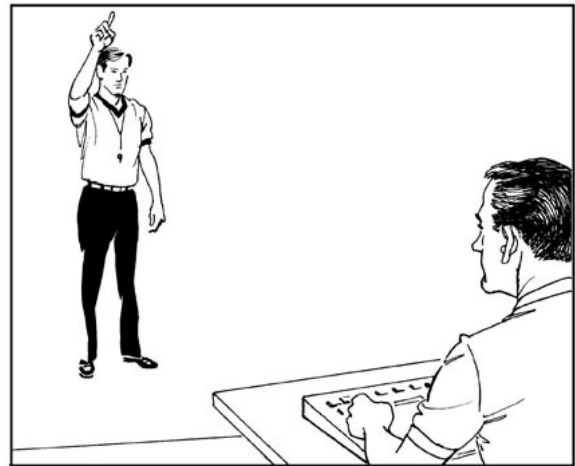
Διάγραμμα 135



Διάγραμμα 136



Διάγραμμα 137



Διάγραμμα 138

Ο διαιτητής μετακινείται σ' έναν χώρο χωρίς παίκτες, περίπου έξι (6) με οκτώ (8) μέτρα μακριά από το τραπέζι της γραμματείας και **σταματά**.

Από αυτή την ακίνητη θέση, κατ' αρχήν επιβεβαιώνει ότι το καλάθι μετράει. Στο Διάγραμμα 135, ο διαιτητής υποδεικνύει ότι πιστώνονται δύο (2) πόντοι στην ομάδα που έκανε το σουτ.

Μετά απ' αυτό, ο διαιτητής υποδεικνύει τον αριθμό του παίκτη που διέπραξε το σφάλμα (Διάγραμμα 136) και το είδος του σφάλματος (κράτημα) (Διάγραμμα 137).

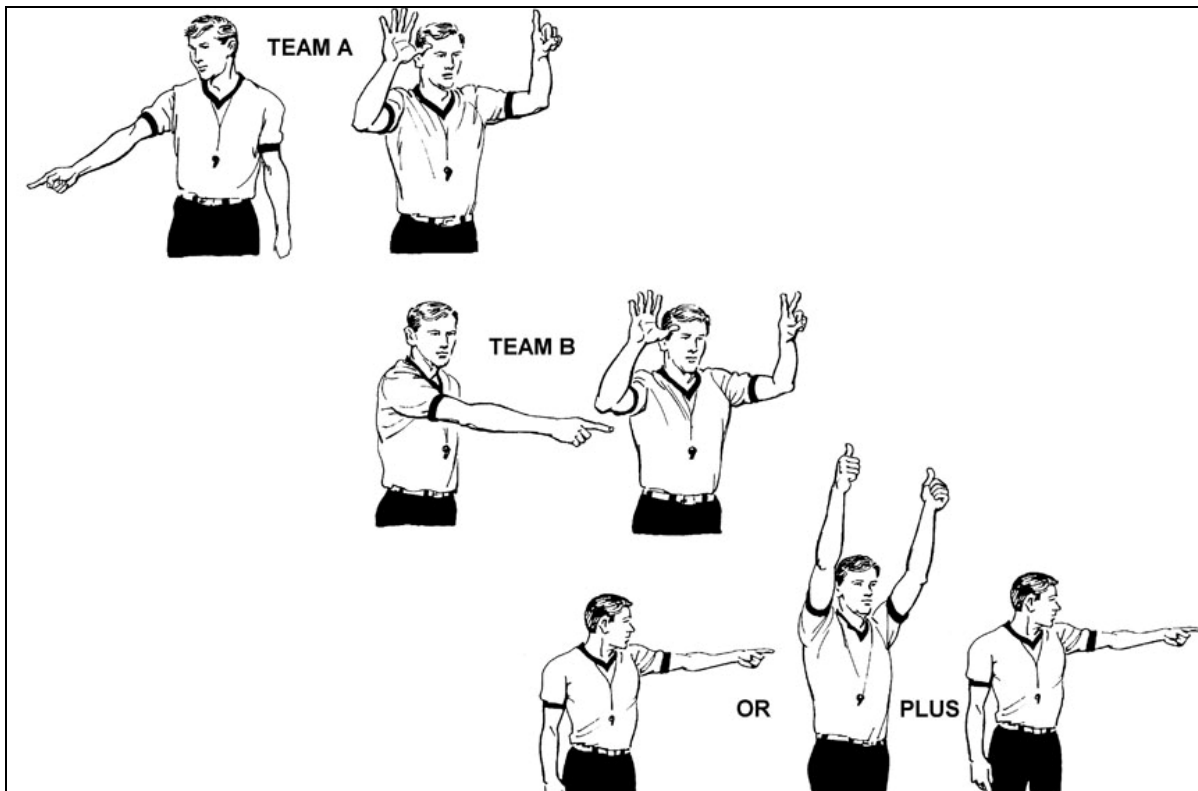
Για να ολοκληρώσει τη διαδικασία αναφοράς, ο διαιτητής υποδεικνύει ότι θα παραχωρηθεί μία (1) ελεύθερη βολή (διάγραμμα 138).



Διάγραμμα 139

7.7 Διπλό σφάλμα

Ο διαιτητής που καταλογίζει το σφάλμα, σφυρίζει και ταυτόχρονα κάνει το σήμα του διπλού σφάλματος (Διάγραμμα 139).



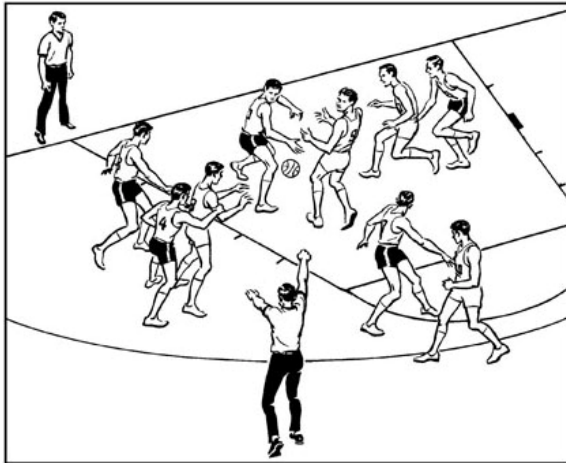
Διάγραμμα 140

Ο διαιτητής μετακινείται σ' έναν χώρο χωρίς παίκτες, περίπου έξι (6) με οκτώ (8) μέτρα μακριά από το τραπέζι της γραμματείας. Στη συνέχεια υποδεικνύει καθαρά την πρώτη ομάδα, δείχνοντας τον πάγκο της και κατόπιν δείχνει τον αριθμό του παίκτη της (6).

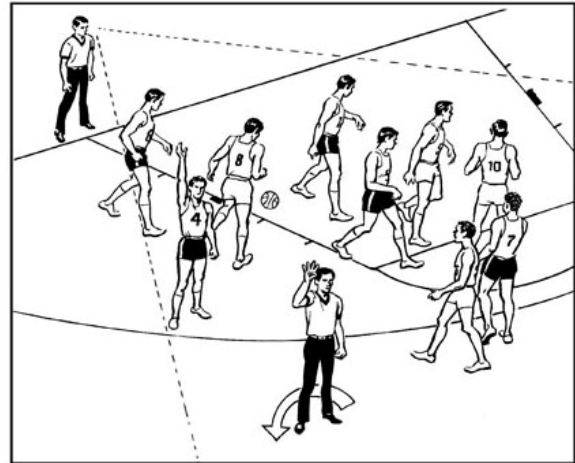
Σε αυτή την περίπτωση, είναι απολύτως ζωτικής σημασίας ο σημειωτής να καταγράψει σωστά τον αριθμό του παίκτη.

Στη συνέχεια υποδεικνύει τη δεύτερη ομάδα, δείχνοντας τον πάγκο της και κατόπιν δείχνει τον αριθμό του παίκτη της (7).

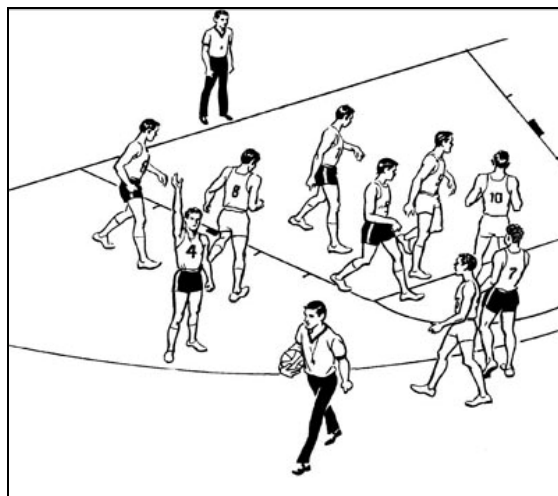
Τελικά, ο διαιτητής οφείλει να υποδεικνύει ότι μια κατάσταση τζάμπολ έχει συμβεί, ακολουθούμενη από το σήμα της κατεύθυνσης του παιχνιδιού.



Διάγραμμα 141



Διάγραμμα 142



Διάγραμμα 143

7.8 Οι θέσεις των διαιτητών μετά από σφάλμα

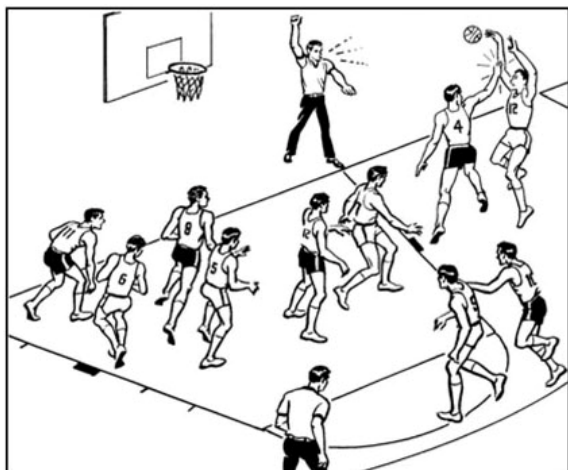
Ένας αμυνόμενος παίκτης διαπράττει σφάλμα σ' έναν αντίπαλο του, ο οποίος πασάρει τη μπάλα.

Ο διαιτητής ουράς σφυρίζει και κάνει το σήμα του σφάλματος, με τον τεντωμένο βραχίονα και τη σφιγμένη γροθιά (Διάγραμμα 141).

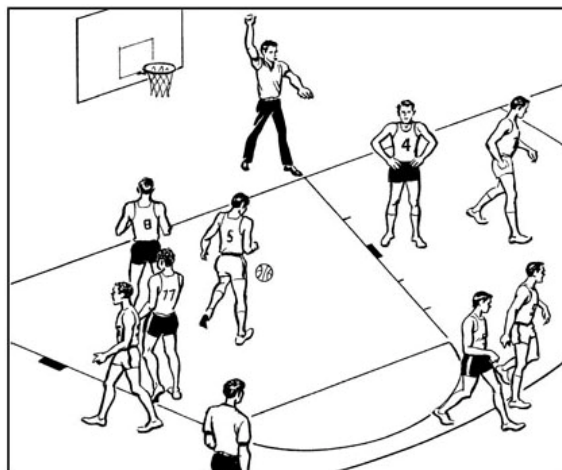
Ο διαιτητής κεφαλής (που δε σφύριξε το φάουλ) θα πρέπει στιγμιαία να παραμείνει στη θέση του και να επικεντρώνει την προσοχή του στους παίκτες, μέσα στο γήπεδο.

Είναι ο μόνος ο οποίος, αυτό το χρονικό διάστημα, θα παρατηρεί τους παίκτες, τη στιγμή που ο διαιτητής που καταλόγισε το σφάλμα, το υποδεικνύει στο σημειωτή (Διάγραμμα 142).

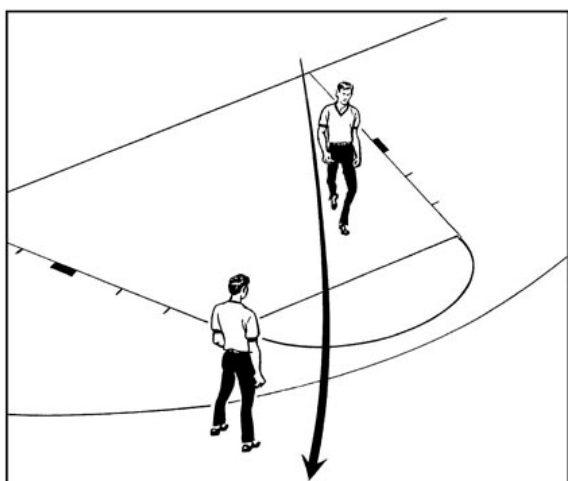
Οι διαιτητές δεν θα αλλάζουν θέσεις (Διάγραμμα 143).



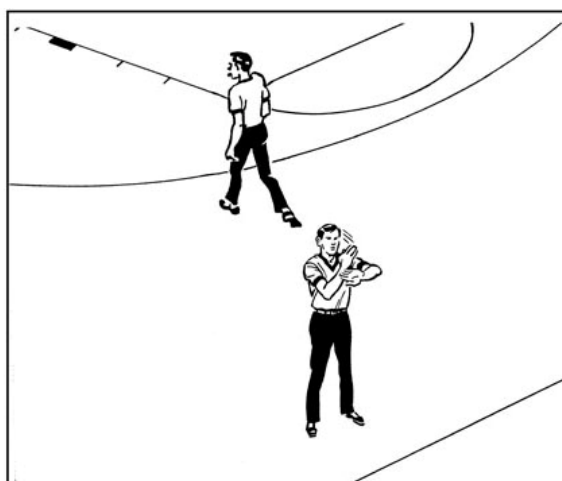
Διάγραμμα 144



Διάγραμμα 145



Διάγραμμα 146



Διάγραμμα 147

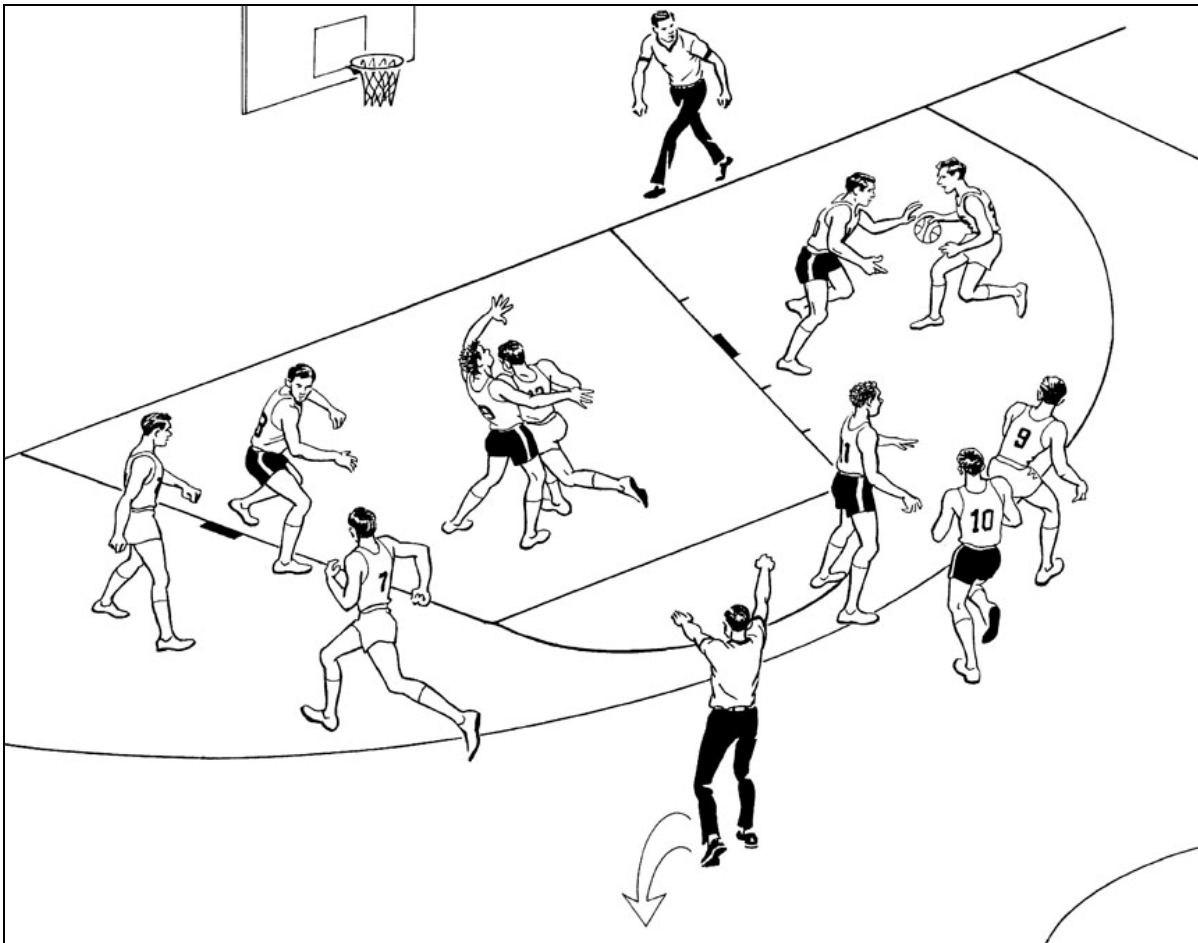
Ένα σφάλμα διαπράττεται από έναν αμυνόμενο παίκτη σ' έναν αντίπαλο του, που βρισκόταν σε προσπάθεια για σουτ. Η προσπάθεια δεν είναι πετυχημένη (Διαγράμματα 144 & 145).

Ο διαιτητής κεφαλής, ο οποίος είναι ο υπεύθυνος για την κάλυψη του παιχνιδιού πάνω στη μπάλα, σφυρίζει αμυντικό σφάλμα.

Ο διαιτητής ουράς (που δε σφύριξε το φάουλ) πρέπει στιγμιαία να παραμείνει ακίνητος και να επικεντρώνει την προσοχή του στους παίκτες, μέσα στο γήπεδο (Διαγράμματα 145 & 146).

Ο διαιτητής ουράς, μόλις ο συνάδελφος του αρχίζει τη διαδικασία αναφοράς του σφάλματος στο σημειωτή, θα μετακινείται προς τη θέση, από την οποία θα ξαναρχίσει ο αγώνας στη συγκεκριμένη περίπτωση προς τη γραμμή των ελεύθερων βολών, διατηρώντας συνεχώς τα μάτια του στους παίκτες (Διαγράμματα 147). Ο διαιτητής κεφαλής, θα γίνει ο νέος διαιτητής ουράς.

Ο νέος διαιτητής κεφαλής είναι υπεύθυνος για τη χορήγηση όλων των ελεύθερων βολών.



Διάγραμμα 148

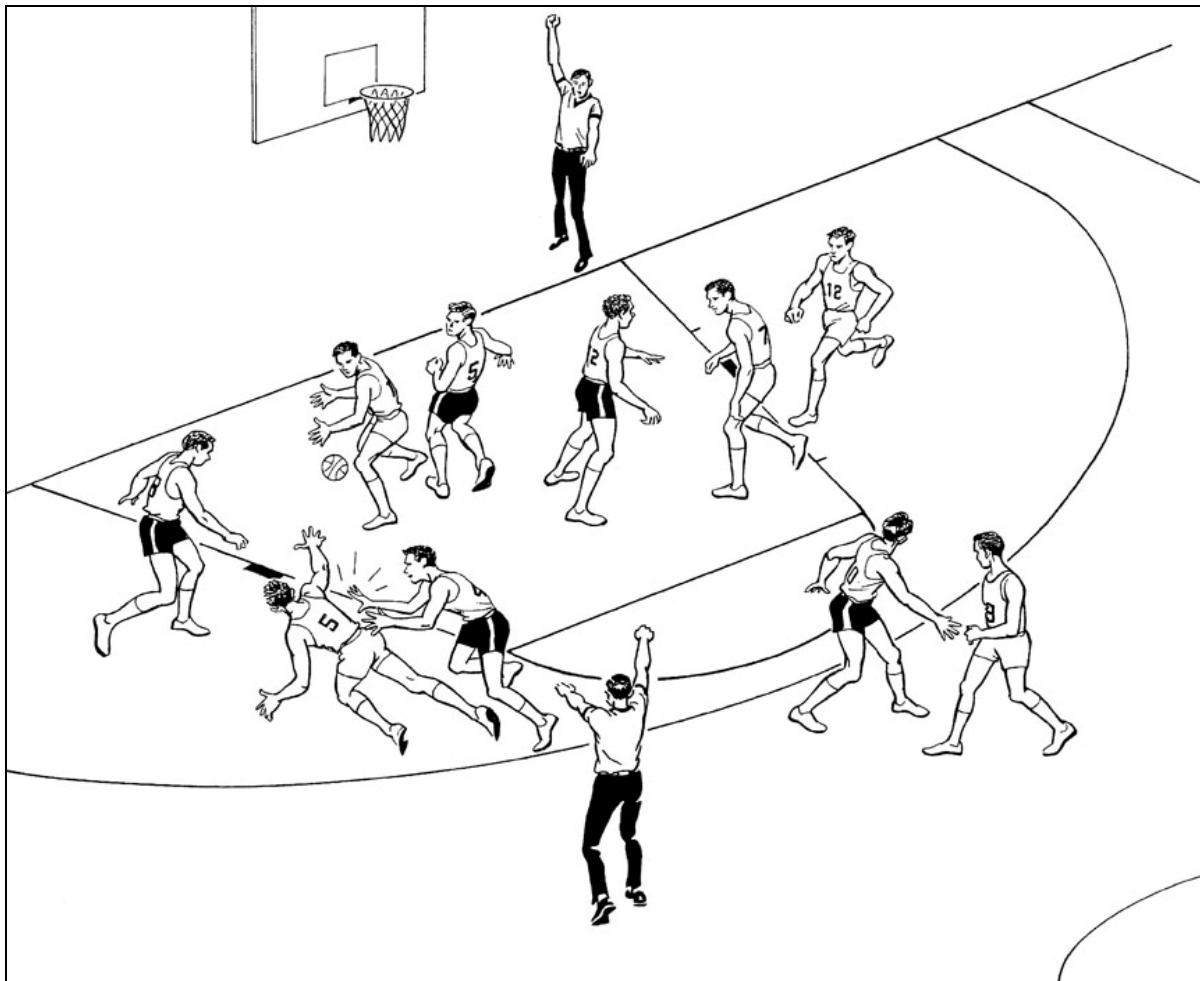
Ένα σφάλμα κατοχής συμβαίνει μακριά από τη μπάλα.

Ο διαιτητής ουράς που είναι υπεύθυνος για το παιχνίδι σφυρίζει, για το επιθετικό σφάλμα και αναφέρει το σφάλμα στο τραπέζι της γραμματείας.

Ο διαιτητής κεφαλής εξακολουθεί να στέκεται στιγμιαία στη θέση του επιβλέποντας τους παίκτες. Μετά που ο συνάδελφος του θα τελειώσει την αναφορά του σφάλματος στη γραμματεία, θα αλλάξουν θέσεις.



FIBA
We Are Basketball



Διάγραμμα 149

7.9 Ταυτόχρονο σφύριγμα διαιτητών

Θα υπάρξουν περιπτώσεις, στις οποίες και οι δύο διαιτητές θα σφυρίξουν, σχεδόν στον ίδιο χρόνο (διπλό σφύριγμα). Οποτεδήποτε αυτό συμβεί, οι δύο (2) διαιτητές οφείλουν να κάνουν αμέσως μια οπτική επαφή μεταξύ τους για να επιβεβαιώσουν το σφύριγμα. Η στενή συνεργασία των δύο (2) διαιτητών, είναι απολύτως απαραίτητη.

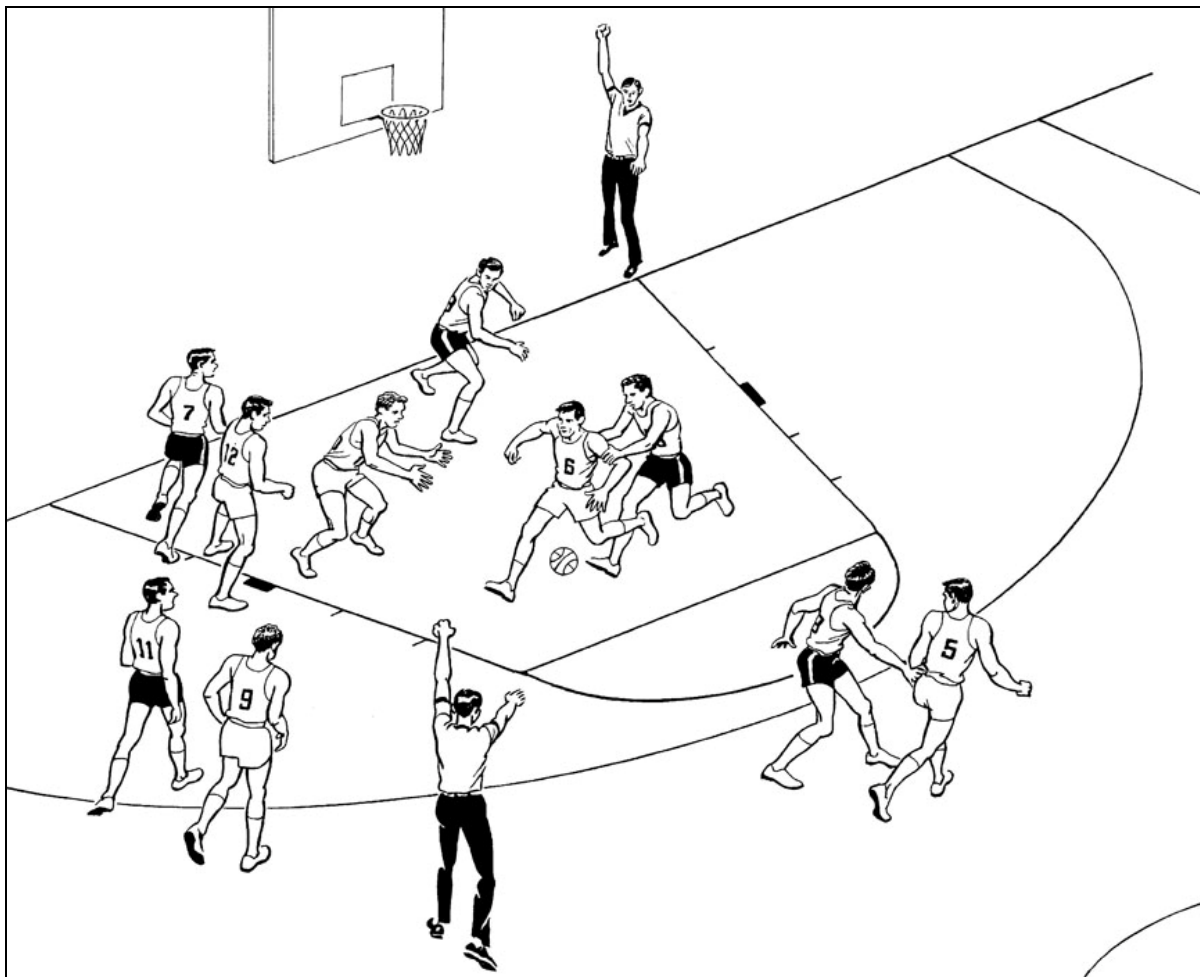
Σε αυτή την περίπτωση, και οι δύο (2) διαιτητές καταλογίζουν αμυντικό σφάλμα.

Ο διαιτητής που είναι πιο κοντά ή ο διαιτητής, προς το μέρος του οποίου κινείται το παιχνίδι, αναλαμβάνει το σφύριγμα προκειμένου ν' αποφεύγονται τυχόν αντιμαχόμενες αποφάσεις από τους δυο (2) διαιτητές.

Επειδή το συγκεκριμένο φάουλ συνέβη πιο κοντά στο διαιτητή ουράς, αυτός είναι εκείνος που θα αναφέρει το σφάλμα.

Ο διαιτητής κεφαλής θα παρατηρεί όλους τους παίκτες στη διάρκεια που ο διαιτητής ουράς θα αναφέρει το σφάλμα στο σημειωτή της γραμματείας.

Οι διαιτητές δεν θα αλλάζουν θέσεις.


Διάγραμμα 150

Οι δύο (2) διαιτητές σφυρίζουν αμυντικό σφάλμα, σχεδόν στον ίδιο χρόνο. Δεν είναι εύκολα φανερό ποιος βρίσκεται πιο κοντά στο γεγονός.

Ο διαιτητής, προς το μέρος του οποίου κινείται το παιχνίδι, είναι αυτός που θ' αναλάβει το σφύριγμα, εκτός και αν, ο άλλος διαιτητής, πριν από το διπλό σφύριγμα, σημείωσε ένα άλλο σφάλμα ή μια παράβαση.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση, ο διαιτητής ουράς είναι εκείνος που θ' αναλάβει την ευθύνη να αναφέρει το σφάλμα.

Για άλλη μια φορά, η οπτική επαφή μεταξύ των διαιτητών είναι απαραίτητη. Η καλή συνεργασία είναι η ποιοτική παράμετρος, για την οποία οφείλουν να πασχίζουν όλοι οι διαιτητές, ειδικά όταν πρόκειται για δυο σφυρίγματα στην ίδια φάση.

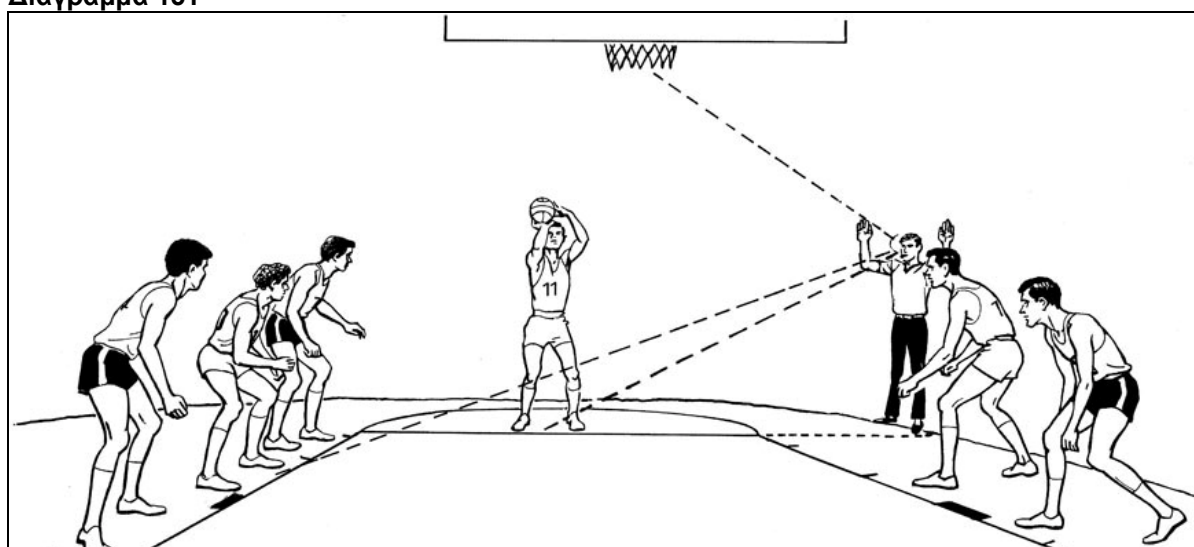
Και πάλι ο διαιτητής κεφαλής, παρακολουθεί τους παίκτες, όταν ο συνάδελφος του έχει αρχίσει τη διαδικασία αναφοράς του σφάλματος.

Οι διαιτητές δεν θα αλλάζουν θέσεις.

8. Καταστάσεις ελευθέρων βολών



Διάγραμμα 151



Διάγραμμα 152

8.1 Ο διαιτητής ουράς

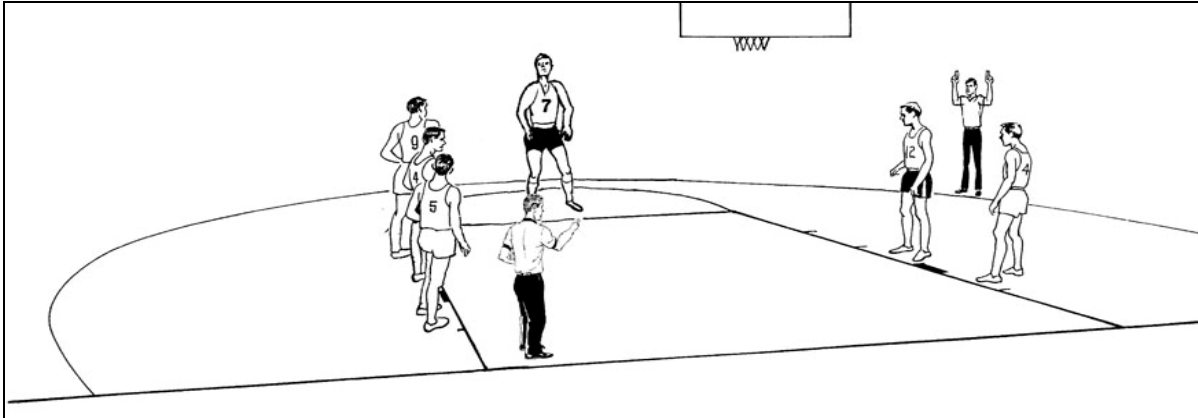
Ένα σφάλμα έχει καταλογιστεί με ποινή ελευθέρων βολών.

Ο νέος διαιτητής ουράς κινείται σε μια θέση όπου η προέκταση της γραμμής των ελευθέρων βολών τέμνει τη γραμμή των τριών πόντων, αριστερά του σουτέρ.

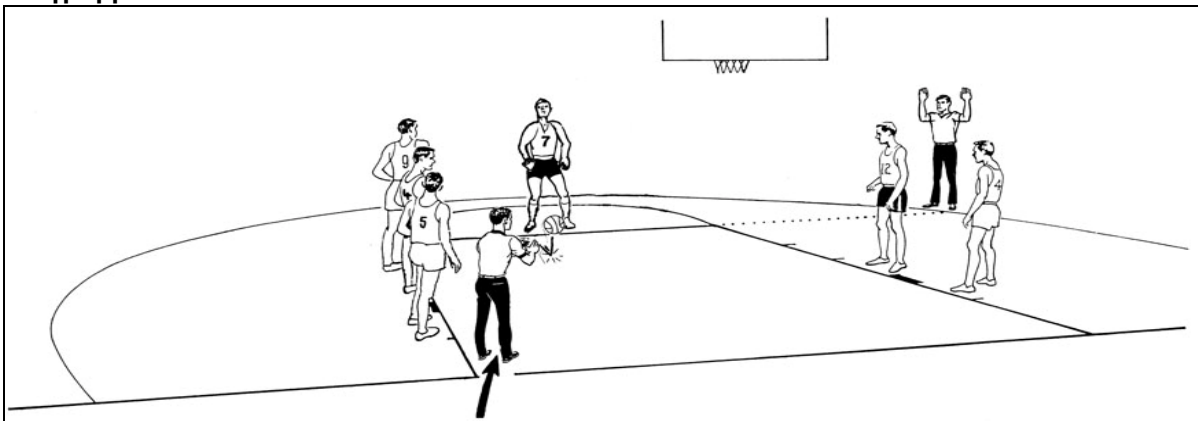
Από τη στιγμή που ο διαιτητής κεφαλής έχει τελειώσει την υπόδειξη του αριθμού των ελευθέρων βολών που θα εκτελεστούν, προς τους παίκτες, αυτός θα γίνεται ο νέος διαιτητής ουράς και θα κάνει το σχετικό σήμα του αριθμού των βολών σηκώνοντας τον/ους βραχίονα/ές του. (Διάγραμμα 152).

Ο διαιτητής αυτός είναι υπεύθυνος για:

1. Την παρακολούθηση του σουτέρ.
2. Την παρακολούθηση των παικτών, που έχουν παραταχθεί κατά μήκος της **απέναντι** πλάγιας γραμμής του διαδρόμου των ελευθέρων βολών.
3. Το μέτρημα των πέντε (5) δευτερολέπτων.
4. Την παρακολούθηση της πτήσης της μπάλας και της μπάλας πάνω στη στεφάνη.
5. Την επιβεβαίωση του αν η ελεύθερη βολή ήταν πετυχημένη.



Διάγραμμα 153



Διάγραμμα 154

8.2 Ο διαιτητής κεφαλής

Ο διαιτητής κεφαλής **παίρνει θέση** κάτω από τη μπασκέτα με τη μπάλα στα χέρια και διαχειρίζεται όλες τις ελεύθερες βολές από αυτή τη θέση.

Όταν οι παίκτες τοποθετηθούν σωστά, εισέρχεται στον περιοριστικό χώρο και υποδεικνύει προς τους παίκτες, τον αριθμό των ελευθέρων βολών που θα εκτελεστούν. (Διάγραμμα 153)

Αυτός, στη συνέχεια, κοιτά προς το τραπέζι της Γραμματείας, μετά που έχει δώσει με σκαστή πάσα τη μπάλα, στο σουτέρ των ελευθέρων βολών. (Διάγραμμα 154). Αυτός είναι αρμόδιος να συλλέγει τη μπάλα μετά από κάθε ελεύθερη βολή.

Μετά από κάθε ελεύθερη βολή, παίρνει θέση μακριά από τη μπασκέτα με τα πόδια ιππαστί στην πρόεκταση της γραμμής του περιοριστικού χώρου και πίσω από την τελική γραμμή., κρατώντας τα χέρια του κατεβασμένα.

Μετά που η μπάλα έχει αφήσει το χέρι του σουτέρ των ελευθέρων βολών για την τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή, πρέπει να κάνει βήμα **δεξιά**, προκειμένου να έχει καλύτερη οπτική θέα σε καταστάσεις ριμπάουντ.

Είναι αρμόδιος για:

1. Την παρακολούθηση των παικτών, που έχουν παραταχθεί κατά μήκος της **απέναντι** πλάγιας γραμμής του διαδρόμου των ελευθέρων βολών.
2. Να κοιτά για καταστάσεις επαφών και πιθανόν παραβάσεων της διαδικασίας των ελευθέρων βολών από παίκτες που εισέρχονται στον περιοριστικό χώρο πριν η μπάλα αφήσει το χέρι του σουτέρ των ελευθέρων βολών.

Σημείωση: Από τη στιγμή που η μπάλα είναι στη διάθεση του παίκτη για την πρώτη ή μοναδική ελεύθερη βολή, οι αντικαταστάσεις ή τα τάϊμ άουτς δεν θα χορηγούνται εκτός κι εάν η τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή είναι επιτυχής ή η τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή ακολουθείται από κατοχή της μπάλας για επαναφορά από την πρόεκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της Γραμματείας.



Διάγραμμα 155



Διάγραμμα 156



Διάγραμμα 157

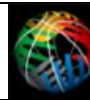
8.3 Οι ελεύθερες βολές χωρίς παράταξη παικτών

Για όλα τα τεχνικά (Διαγράμματα 155),αντιαθλητικά, σφάλματα αποκλεισμού, η ποινή είναι δυο (2) ελεύθερες βολές και κατοχή της μπάλας για επαναφορά, από την προέκταση της κεντρικής γραμμής του γηπέδου, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας.

Επειδή, όταν ολοκληρωθούν οι ελεύθερες βολές, δεν υπάρχει το ενδεχόμενο μιας κατάστασης ριμπάουντ, οι παίκτες δε θα πρέπει να παρατάσσονται κατά μήκος του διαδρόμου των ελεύθερων βολών (Διάγραμμα 156).

Ο διαιτητής που δεν καταλόγισε το σφάλμα είναι υπεύθυνος για την διαχείριση των ελεύθερων βολών.

Ο διαιτητής που καταλόγισε το σφάλμα στέκεται κοντά στην προέκταση της κεντρικής γραμμής, απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας, έτοιμος να διαχειριστεί την επαναφορά της μπάλας από εκτός ορίων, αμέσως μόλις ολοκληρωθούν οι ελεύθερες βολές. Ο παίκτης που θα κάνει την επαναφορά θα έχει τα πόδια του ιππασί στην προέκταση της κεντρικής γραμμής και μπορεί να πασάρει την μπάλα σε συμπαίκτη του σε οποιοδήποτε σημείο του γηπέδου (Διάγραμμα 157).



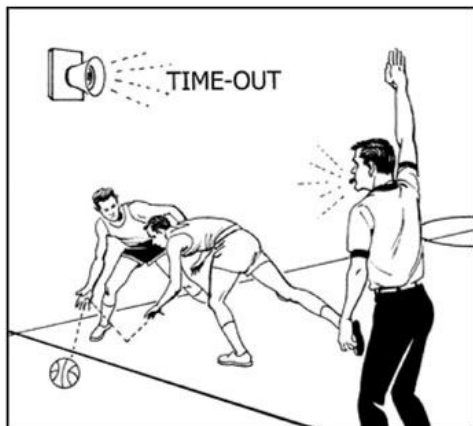
9. Τάϊμ Άουτς και αντικαταστάσεις

Οποτεδήποτε μια ομάδα ζητά τάϊμ-άουτ, ο σημειωτής οφείλει να το υποδεικνύει στους διαιτητές, ηχώντας το σήμα του όταν η μπάλα νεκρώνει, το χρονόμετρο του αγώνος σταματά και, στην περίπτωση που ο ένας διαιτητής αναφέρει ένα σφάλμα, αφού αυτός έχει ήδη τερματίσει την επικοινωνία του με το τραπέζι της γραμματείας.

Ο διαιτητής ο οποίος είναι πιο κοντά στο τραπέζι της γραμματείας, σφυρίζει και κάνει το σήμα του τάϊμ άουτ.

Οι διαιτητές στη συνέχεια κινούνται στις θέσεις τους απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας (Διαγράμματα 159), με σκοπό να παρατηρούν τους παίκτες, τους αναπληρωματικούς και τους προπονητές των ομάδων και να έχουν οπτική επαφή με το τραπέζι της γραμματείας. Όταν έχουν παρέλθει τα 50 δευτερόλεπτα του τάϊμ-άουτ, ο χρονομέτρης οφείλει να ηχεί την κόρνα του και ο διαιτητής θα σφυρίζει καλώντας τις ομάδες να επιστρέψουν στον αγωνιστικό χώρο αμέσως για την επανέναρξη του αγώνος. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να επιστρέψουν στον αγωνιστικό χώρο πριν από αυτά τα σήματα.

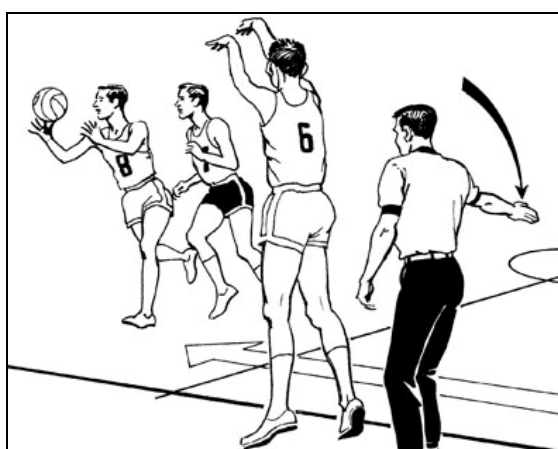
Αν πρόκειται για το τελευταίο επιτρεπόμενο τάϊμ άουτ των ημιχρόνων , μετά την ολοκλήρωση των ο διαιτητής πληροφορεί τον προπονητή ότι έχει πάρει το τελευταίο του τάϊμ άουτ.



Διάγραμμα 158



Διάγραμμα 159



Διάγραμμα 160

9.1 Η χορήγηση των τάιμ-άουτς

Η μπάλα βγαίνει εκτός ορίων από την πλάγια γραμμή απέναντι από το τραπέζι της γραμματείας και καταλογίζεται από το διαιτητή ουράς (Διάγραμμα 158).

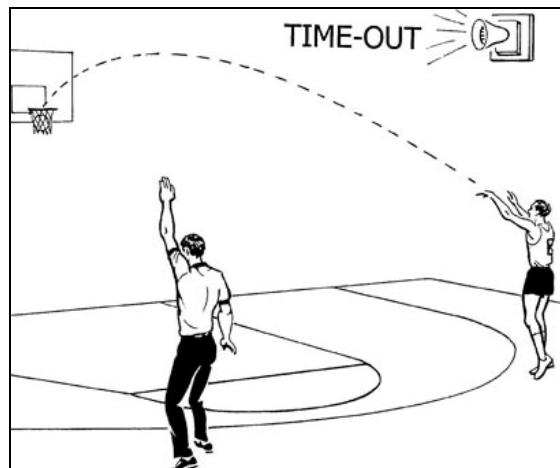
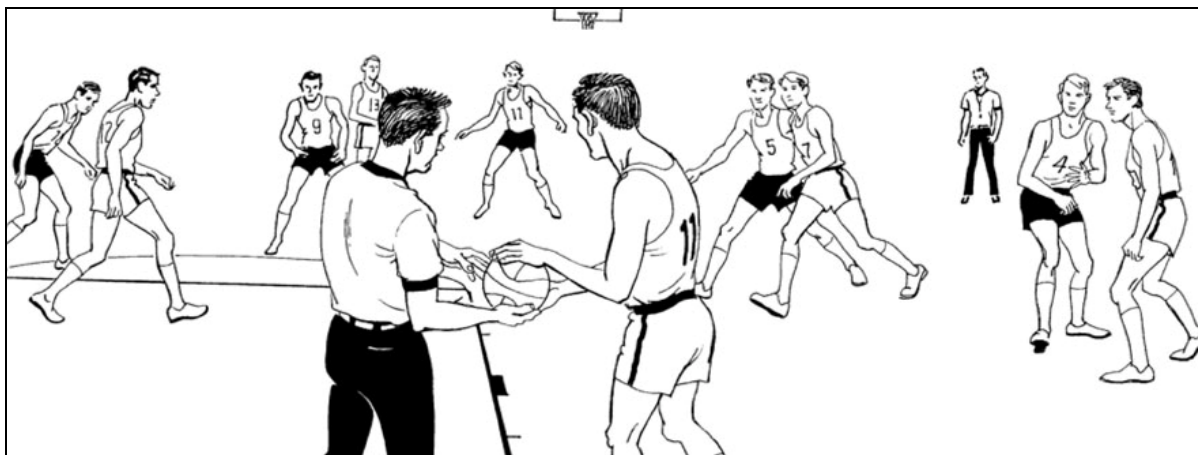
Ο διαιτητής κεφαλής είναι πιο κοντά στο τραπέζι της γραμματείας και, γι' αυτό, είναι αυτός που θα χορηγήσει το τάιμ-άουτ.

Και οι δύο διαιτητές παίρνουν θέση παρόμοια με αυτή πριν την έναρξη του παιχνιδιού απέναντι από το τραπέζι της Γραμματείας και παρατηρούν τους κριτές και τις ομάδες. (Διάγραμμα 159).

Τη στιγμή που το τάιμ όυτ τελειώνει, οι διαιτητές θα επιστρέφουν στις αρχικές τους θέσεις.

Και πάλι, η στενή συνεργασία μεταξύ των διαιτητών απαιτείται.

Όταν όλοι είναι έτοιμοι, η μπάλα εγχειρίζεται στον παίκτη, ο οποίος πρόκειται να την επαναφέρει στο γήπεδο. Ο διαιτητής, ο οποίος διαχειρίζεται την επαναφορά, κάνει το σήμα ξεκινήματος του αγωνιστικού χρόνου (time in), όταν η μπάλα αγγίζει για πρώτη φορά έναν παίκτη μέσα στον αγωνιστικό χώρο (Διάγραμμα 160).


Διάγραμμα 161

Διάγραμμα 162

9.2 Τάιμ-άουτ μετά από επιτυχημένο καλάθι, τελευταία η μοναδική ελεύθερη βολή.

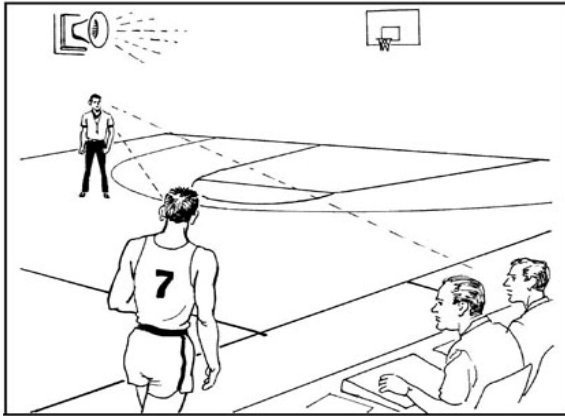
Ένας προπονητής μπορεί να πάρει τάιμ άουτ εάν, μετά από αίτημά του, οι αντίπαλοι σκοράρουν ένα καλάθι ή η τελευταία ή μοναδική ελεύθερη βολή και το αίτημά του έγινε πριν η μπάλα δοθεί στη διάθεση του παίκτη για επαναφορά από εκτός ορίων. (Διάγραμμα 161).

Ο χρονομέτρης σταματά το χρονόμετρο του αγώνος ή το κρατά σταματημένο και ο σημειωτής υποδεικνύει στους διαιτητές ότι ένα έχει τάιμ-άουτ ζητηθεί.

Ο διαιτητής ουράς σφυρίζει και κάνει το σήμα του τάιμ-άουτ.

Και οι δύο διαιτητές παίρνουν θέση παρόμοια με αυτή πριν την έναρξη του παιχνιδιού απέναντι από το τραπέζι της Γραμματείας και παρατηρούν τους κριτές και τις ομάδες, μπροστά από αυτούς. (Διάγραμμα 159).

Με όλους τους παίκτες, και των δυο ομάδων, να έχουν επιστρέψει στο γήπεδο και μετά την μεταξύ τους οπτική επαφή των διαιτητών, ο νέος διαιτητής ουράς θα εγχειρίζεται τη μπάλα στον παίκτη, ο οποίος θα την επαναφέρει στο γήπεδο από την τελική γραμμή (Διάγραμμα 162).



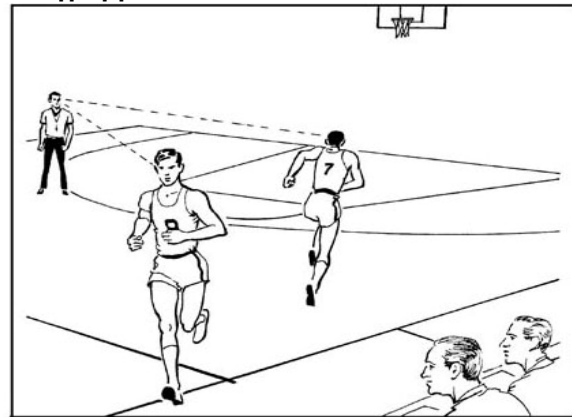
Διάγραμμα 163



Διάγραμμα 164



Διάγραμμα 165



Διάγραμμα 166

9.3 Η διαχείριση των αντικαταστάσεων

Όταν μια ευκαιρία για αντικατάσταση ξεκινά, δίνεται το σήμα από τον σημειωτή στους διαιτητές ότι μια αντικατάσταση έχει ζητηθεί. Ο διαιτητής που είναι πιο κοντά στο τραπέζι της γραμματείας, αποδέχεται το αίτημα γι' αντικατάσταση σφυρίζοντας, δείχνοντας το σήμα της αντικατάστασης (Διάγραμμα 164) και γνέφοντας στο νέο παίκτη/ες να μπει στον αγωνιστικό χώρο. Ένα απλό γνέψιμο με το χέρι εκ μέρους του διαιτητού είναι αρκετό (Διαγράμματα 165) καθώς είναι σημαντικό να μη καθυστερεί ο αγώνας.

Ο διαιτητής, ο οποίος διαχειρίζεται την αντικατάσταση, στην προσπάθειά του να ελέγξει την κατάσταση, οφείλει να μην ενεργεί σαν αστυνομικός.

Η ευθύνη για την ύπαρξη πέντε παικτών στον αγωνιστικό χώρο μετά την αντικατάσταση, εναπόκειται στον προπονητή και **όχι** στους διαιτητές.

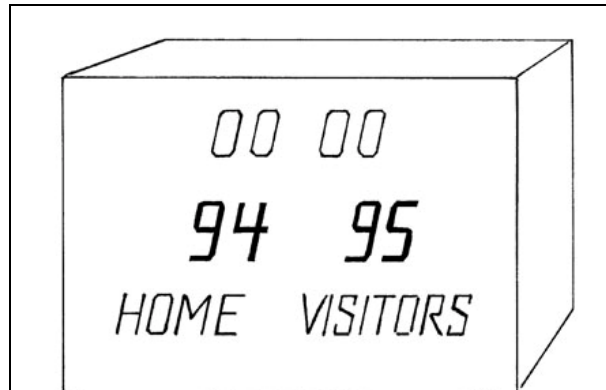
Οι παίκτες, οι οποίοι φεύγουν από τον αγώνα, δεν είναι υποχρεωμένοι να το αναφέρουν στο σημειωτή και τους επιτρέπεται να πηγαίνουν κατ' ευθείαν στον πάγκο της ομάδας τους (Διάγραμμα 166).

Οι διαιτητές οφείλουν να έχουν πάντα στο μυαλό τους ότι το παιχνίδι είναι απαραίτητο να ξαναρχίσει όσο γίνεται πιο γρήγορα.

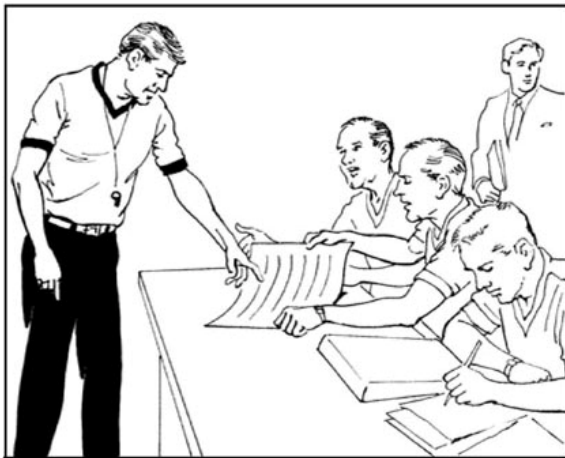
Το παιχνίδι πρέπει να διατηρηθεί σε γρήγορους ρυθμούς και επομένως:

- Σε καμία κατάσταση δε θα πρέπει υπάρχουν καθυστερήσεις στο παιχνίδι εξαιτίας νωθρής ή ακατάλληλης κίνησης των διαιτητών στον αγωνιστικό χώρο, ειδικά μετά που το χρονόμετρο του αγώνα έχει σταματήσει και η μπάλα είναι νεκρή.
- Σε καμία κατάσταση δεν θα πρέπει να υπάρξει περίπτωση στην οποία οι παίκτες να είναι έτοιμοι να επαναρχίσουν τον αγώνα (επαναφορά, ελεύθερες βολές) και οι διαιτητές δεν θα έχουν πάρει ακόμη τις απαιτούμενες θέσεις για την επανέναρξη του αγώνα.
- Σε όλες τις περιπτώσεις που η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο σταματημένο, εάν οι διαιτητές απαιτείται να κινηθούν, πρέπει να κινηθούν πολύ γρήγορα.

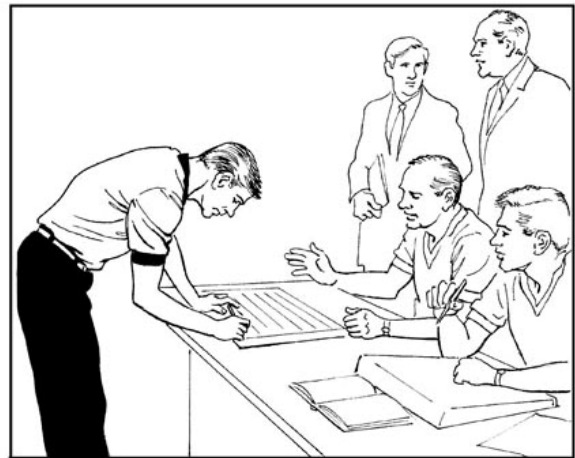
10. Το τέλος του αγωνιστικού χρόνου



Διάγραμμα 167



Διάγραμμα 168



Διάγραμμα 169

10.1 Ο έλεγχος του φύλλου αγώνος

Όταν ηχήσει το σήμα του τέλους του αγώνος, οι δυο διαιτητές οφείλουν να μετακινούνται προς το τραπέζι της γραμματείας, εκτός και αν οι περιστάσεις υπαγορεύουν διαφορετικά.

Μόλις ο σημειωτής συμπληρώσει το φύλλο αγώνος, οφείλει στη συνέχεια να επιβεβαιώσει ότι ο βοηθός σημειωτής, ο χρονομέτρης και ο χειριστής της συσκευής των 24'' δευτερολέπτων έχουν αναγράψει το όνομα τους στο φύλλο αγώνος με κεφαλαία γράμματα.

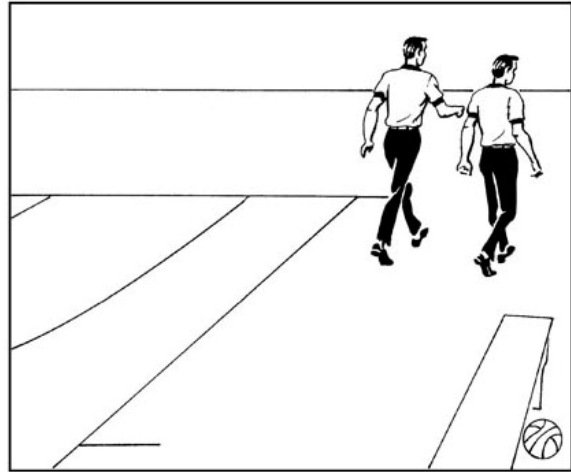
Στη συνέχεια ο σημειωτής αναγραφεί το όνομα του, και το φύλλο αγώνος θα πρέπει να παρουσιάζεται στον πρώτο διαιτητή για επαλήθευση.

Από τη στιγμή που ο πρώτος διαιτητής μείνει ικανοποιημένος από την ακρίβεια του περιεχομένου του, τότε αυτό υπογράφεται, πρώτα από το δεύτερο διαιτητή και μετά από τον ίδιο.

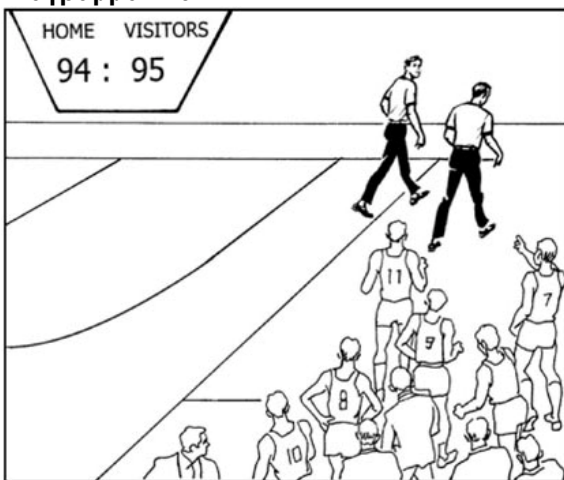
Η έγκριση και η υπογραφή του φύλλου αγώνος, τερματίζει τη σύνδεση των διαιτητών με τον αγώνα.



Διάγραμμα 170



Διάγραμμα 171



Διάγραμμα 172



Διάγραμμα 173

Είναι σύνηθες να ευχαριστείς τους κριτές και τον κομισάριο, εάν παρίσταται, για τις προσπάθειες τους, δεδομένου ότι αποτελούν ένα μέρος της ομάδας. Η χειραψία είναι η πιο φυσιολογική πρακτική.

Οι διαιτητές οφείλουν να φεύγουν μαζί από τον αγωνιστικό χώρο.

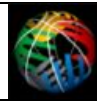
Αν, στο τέλος του αγώνος, το σκορ είναι πολύ κοντά, θα υπάρξουν περιπτώσεις, στις οποίες θα είναι πιο φρόνιμο ο έλεγχος και η υπογραφή του φύλλου αγώνος να γίνει στ' αποδυτήρια των διαιτητών.

Σε τέτοιου είδους περιστάσεις είναι επιτακτικό στο τέλος του αγώνος, οι δυο διαιτητές να ψάχνουν ο ένας τον άλλο και να προσπαθήσουν, αν είναι δυνατό, να φύγουν μαζί από τον αγωνιστικό χώρο, προχωρώντας κατ' ευθείαν στ' αποδυτήρια.

Αν είναι αναγκαία μια τέτοια ενέργεια, προσπαθήστε ν' αποφύγετε τυχόν επιπλέον συζητήσεις με προπονητές, παίκτες και θεατές. Σε κάθε πάντως περίπτωση, οι διαιτητές θα πρέπει να είναι ευγενικοί και εκλεπτυσμένοι.

Οι διαιτητές έχουν εργαστεί σκληρά. Έχουν δώσει τον καλύτερο εαυτό τους, μαζί:

**«Δεν ήμουν ο πρώτος διαιτητής;
Δεν ήσουν ο δεύτερος διαιτητής;
Αποτελούσαμε μια ομάδα.»**



11. Σχόλια ανασκόπησης

Η συζήτηση πριν τον αγώνα (pre-game) είναι απολύτως απαραίτητη.

1. Να γνωρίζετε τις περιοχές ευθύνης σας στον αγωνιστικό χώρο και ν' αποφεύγετε να παρακολουθείτε και οι δυο διαιτητές τη μπάλα και τους παίκτες που βρίσκονται αμέσως γύρω της.
2. Διαιτήτευσε το παιχνίδι μακριά από τη μπάλα, όταν αυτό είναι πρωταρχική σου ευθύνη.
3. Σε ταυτόχρονα σφυρίγματα, πριν προχωρήσεις στο σήμα σου, να επιδιώκεις οπτική επαφή με το συνάδελφο σου.

Θυμήσου: Ο διαιτητής που είναι πιο κοντά στο παιχνίδι ή το παιχνίδι έρχεται προς το μέρος του, θα έχει την πρωταρχική ευθύνη.

4. Σε καταστάσεις εξόδου της μπάλας εκτός ορίων, όταν χρειάζεται, να δίνεις τη βοήθεια σου αλλά μόνο αν αυτό σου ζητηθεί από το συνάδελφο σου. Προσπάθησε να συνηθίσεις να έχεις οπτική επαφή μαζί του.
5. Προσπάθησε, κάθε στιγμή, να γνωρίζεις, όχι μόνο τη θέση της μπάλας αλλά και όλων των παικτών και τη θέση του συναδέλφου σου.
6. Σε καταστάσεις αιφνιδιασμού (fast break), ειδικά όταν οι επιτιθέμενοι παίκτες υπερέχουν αριθμητικά από τους αμυνόμενους, άφησε τον πλησιέστερο διαιτητή να πάρει την απόφαση σφυρίζοντας ή όχι το σφάλμα. Απέφυγε τον πειρασμό να σφυρίξεις όταν είσαι **δέκα (10)** ή περισσότερα μέτρα μακριά από τη φάση.
7. **Να σφυρίζεις σφάλμα, μόνο όταν αυτό επηρεάζει τη φάση.** Οι τυχαίες σωματικές επαφές, θα πρέπει ν' αγνοούνται. Κοίτα το παιχνίδι και κάνε το σφύριγμα το οποίο χρειάζεται να γίνει.
8. Η υπερβολική χρήση των χεριών, **δε θα πρέπει** να επιτρέπεται. Η απλή σωματική επαφή, από μόνη της, δεν είναι σφάλμα αλλά οποιαδήποτε παράνομη παρεμπόδιση της κίνησης ενός παίκτη, ο οποίος επιδιώκει να πάρει μια νέα θέση, είναι σφάλμα.
9. **Καθόρισε τους κανόνες σου (standards) από την αρχή του αγώνος.** Το παιχνίδι θα είναι πιο εύκολο να τον ελέγξεις. Το βάνουσο και το υπερβολικά σκληρό παιχνίδι, θα πρέπει πάντα να τιμωρείται. Οι παίκτες θα προσαρμοσθούν στον τρόπο, με τον οποίο θα τους επιτρέψεις να παίζουν.
10. Να είσαι πολύ προσεκτικός στις καταστάσεις των ριμπάουντ. Αν ένας παίκτης, όντας σε μη ευνοϊκή θέση, κερδίσει ένα πλεονέκτημα, αυτό είναι σφάλμα, **Οι σωματικές επαφές, οι οποίες δεν είναι σκόπιμες και δεν επηρεάζουν το παιχνίδι, θα πρέπει ν' αγνοούνται.**
11. Καθώς το παιχνίδι έρχεται προς το μέρος σου, να είσαι κινητικός και να προσπαθείς να διατηρείς πάντα την καλύτερη δυνατή οπτική γωνία μεταξύ των αμυνόμενων και των επιτιθέμενων παικτών. Να βρίσκεσαι στην κορυφή του παιχνιδιού, όταν κάνεις το σφύριγμα.
12. Όταν σφυρίζεις τρία (3) δευτερόλεπτα, να είσαι βέβαιος ότι γνωρίζεις τη θέση της μπάλας και **να είσαι βέβαιος ότι άρχισες να μετράς τα τρία (3) δευτερόλεπτα, αφού πρώτα είδες τον επιτιθέμενο παίκτη μέσα στον περιοριστικό χώρο.**
13. **Να μη σταματάς τον αγώνα, απλώς και μόνο για να προειδοποιήσεις έναν παίκτη ή έναν προπονητή για τη συμπεριφορά του.** Εάν η προειδοποίηση είναι απαραίτητη, κάνε την όταν η μπάλα είναι νεκρή και το χρονόμετρο του αγώνος σταματημένο. **Αν, όμως, είναι αναγκαίο να διακόψεις τον αγώνα, τότε θα πρέπει να καταλογίσεις τεχνικό σφάλμα.**

14. Δε θα πρέπει να επιτρέπεις στους προπονητές να γίνονται το επίκεντρο της προσοχής, με θεατρικές χειρονομίες και συνεχείς διαμαρτυρίες. Η συμπεριφορά τους αυτή δε θα πρέπει να γίνεται ανεκτή. Οι διαιτητές θα πρέπει να τη σταματούν στην αρχή της. Μη φοβάσαι να καταλογίσεις τεχνικό σφάλμα όταν ο προπονητής προσπαθεί να σε φοβίσει ή να σε παρενοχλεί.
15. Όταν αναφέρεις ένα σφάλμα και είναι ενεργοποιημένο το σήμα των ομαδικών φάουλ, επιβεβαίωσε με το σημειωτή κατά πόσο το συγκεκριμένο φάουλ του παίκτη είναι το 4° ή το 5° ομαδικό, πριν υποδείξεις την ποινή,
16. Τα σήματα σου προς το σημειωτή να γίνονται αργά, ειδικά όταν σχηματίζεις τους αριθμούς των παικτών.
17. Συνεργάσου με το συνάδελφο σου, σα να είστε ομάδα. Κάνε το καλύτερο που μπορείς για να συνεργαστείς. **Πριν εγχειρίσεις τη μπάλα στον παίκτη, που θα την επαναφέρει από τον εκτός ορίων χώρο, κάνε πρώτα μια οπτική επαφή.**
18. Θα πρέπει να μπαίνετε στον αγωνιστικό χώρο μαζί. Κατά συνέπεια, όταν είναι δυνατό, προσπαθήστε να φεύγετε απ' αυτόν πάλι μαζί.
19. **Μη σταματάς να κινείσαι. Ρύθμισε την θέση σου όταν κινείτε η μπάλα. Είσαι και συ ένας αθλητής.**

12. Συμπεράσματα

Στους διαιτητές έχει ανατεθεί το έργο να διασφαλίζουν ότι ο αγώνας παίζεται μέσα στα πλαίσια και τις κατευθυντήριες οδηγίες των Κανονισμών. Έχουν την υποχρέωση να παίρνουν ακαριαίες αποφάσεις.

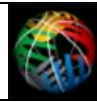
Αναπόφευκτα, οι αποφάσεις που παίρνονται γρήγορα, είναι λογικό, μερικές φορές, να στερούνται λογικής και, μερικές φορές, μπορεί να είναι και λανθασμένες.

«Κανένας διαιτητής δεν είναι τέλειος». Δε θα βρείτε αγώνα, για τον οποίο ο διαιτητής, κάνοντας μια αναδρομή σε αυτόν, να πει «ήμουν αλάνθαστος». Οι ανθρώπινες δραστηριότητες απαιτούν και ανθρώπινες λογικές.

Η καλαθοσφαίριση είναι ανταγωνιστική. Είναι ένας αγώνας φορτισμένος με πάθος, στον οποίο τα νεύρα και οι προστριβές είναι δυνατό να φθάσουν στο απόγειο, ειδικά όταν το σκορ είναι κοντά. Οι διαιτητές **πρέπει** να διατηρούν πάντα τον αγώνα υπό τον έλεγχο τους. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να είναι σταθεροί, αποφασιστικοί και αταλάντευτοι.

Οι διαιτητές, οφείλουν να κατανοούν τους παίκτες και τους προπονητές και να είναι προετοιμασμένοι για το τι τους κάνει ευέξαπτους και πως αυτοί αντιδρούν. Κανένας διαιτητής, ωστόσο, δεν μπορεί να έχει ένα εξαιρετικό παιχνίδι, χωρίς να έχει ένα λογικό βαθμό συνεργασίας με τους παίκτες και τους προπονητές.

Οι διαιτητές χρειάζεται να είναι ενήμεροι για τον αγώνα, να έχουν επίγνωση των σκοπών και των στόχων των παικτών, των τακτικών ελιγμών των προπονητών, καθώς επίσης και κατανόηση των εντάσεων και των πιέσεων που τους επηρεάζουν. Οι διαιτητές θα πρέπει να κατανοούν τις απογοητεύσεις του παιχνιδιού και του κοουτσαρίσματος. Οι παίκτες, οι προπονητές και οι διαιτητές ανήκουν όλοι στο ίδιο σύνολο, δεν είναι μέλη διαφορετικών ομάδων.



Η συγκέντρωση είναι ζωτικής σημασίας για τους δαιτητές. Αυτό μαθαίνεται συνήθως με σκληρό τρόπο. Τη στιγμή που ο παίκτης έχει την ευκαιρία να διακόπτει τη συγκέντρωση του, όταν δεν εμπλέκεται ο ίδιος κατ' ευθείαν με τη μπάλα, ο δαιτητής μπορεί να χαλαρώνει, μόνο για πολύ λίγο, όταν γίνονται τσίμ-άουτ και αντικαταστάσεις. Η συγκέντρωση μειώνεται με τον ερχομό της κούρασης, καθώς ο αγώνας εξελίσσεται προς τα τελευταία στάδια του.

Η φυσική και η ψυχολογική προετοιμασία είναι πολύ σημαντικές. Δεν είναι δυνατό να προεξοφλήσεις αυτό που, πραγματικά, θα συμβεί, και γι' αυτό είναι καλύτερο να είσαι προετοιμασμένος για τα πιο πιθανά ενδεχόμενα. Απλά, να έχεις αντίληψη της καλύτερης δυνατής θέσης, από την οποία να παρακολουθείς το παιχνίδι, και να πασχίζεις να την παίρνεις.

Διαιτησία είναι να είσαι στη σωστή θέση στο σωστό χρόνο για να κάνεις το σωστό σφύριγμα. Η κατάλληλη θέση, είναι η παράμετρος κλειδί.

Υπάρχει μεγάλη συσχέτιση μεταξύ της θέσης του δαιτητού και της ακρίβειας της απόφασης.

Η διαιτησία δεν είναι εύκολη δουλειά. Οι παίκτες είναι σωματώδεις και γρήγοροι και η ροή του αγώνος έντονη. Είναι πολύ δύσκολο να ελέγξεις ή ακόμη και να δεις, όλα όσα συμβαίνουν. Οι καλοί δαιτητές προσπαθούν να παρακολουθούν το παιχνίδι που γίνεται μακριά από τη μπάλα, αλλά, όπως είναι φυσικό, όπως ακριβώς και οποιοσδήποτε άλλος, έχουν πάντα την τάση να εστιάζουν την προσοχή τους στις συναρπαστικές φάσεις σκοραρίσματος.

Η μεγαλύτερη αρετή ενός δαιτητού είναι η **σταθερότητα**. Είναι πολύ σημαντικό να προσπαθεί να σφυρίζει τις ίδιες φάσεις με τον ίδιο τρόπο, ανεξάρτητα από το στάδιο του αγώνος ή από άλλες πιέσεις.

Οι πολύ καλοί δαιτητές διαθέτουν διακριτική εξουσία, αρμονική σχέση με παίκτες και προπονητές, ικανότητα να διατηρούν ήρεμη και αταλάντευτη παρουσία στις πιο απαιτητικές συνθήκες, πλήρη κατανόηση του αγώνος και οξεία παρατηρητικότητα. Είναι πανέξυπνοι άνθρωποι σε εξαιρετική φυσική κατάσταση.

Η καλαθοσφαίριση είναι ένα παιχνίδι πάθους, με περιπλοκές και υποχρεώσεις, που απαιτούν δαιτητές **με αίσθηση του αγώνος**.

Από τη στιγμή που θα γίνεις δαιτητής, δεν θα ξαναδείς ποτέ τον αγώνα ως απλός θεατής.

Εντούτοις, η καλαθοσφαίριση εξακολουθεί να είναι ένα παιχνίδι και θα πρέπει να το απολαμβάνουν όλοι.

Ακόμη και οι δαιτητές μπορούν να χαμογελούν.