

## ΑΓΩΝΑΣ 2Χ2

### ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

1. Οι διαγωνιζόμενοι είναι υποχρεωμένοι να τηρούν το ευ αγωνίζεσθε, να σέβονται τους διαιτητές, τους αντιπάλους, τους διοργανωτές και τις εγκαταστάσεις.
2. Κάθε αθλητής μπορεί να αγωνιστεί μόνο με μια ομάδα.
3. Κάθε ομάδα αποτελείται από δύο παίκτες.
4. Σε περίπτωση απουσίας αγωνιζόμενης ομάδας από τον αγωνιστικό χώρο κατά την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνα, ο αγώνας κατοχυρώνεται υπέρ της αντίπαλης ομάδας.

### ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ 2x2

Οι επίσημοι κανονισμοί της **FIBA** ισχύουν και για το αγώνισμα του 2x2, οι περιπτώσεις που υπάρχει διαφοροποίηση αναφέρονται παρακάτω:

#### **Άρθρο 1: Γήπεδο και μπάλα.**

Το παιχνίδι εξελίσσεται στο μισό γήπεδο της καλαθοσφαίρισης, σε ένα καλάθι. Η μπάλα του 2x2 παρέχεται από τους διοργανωτές.

#### **Άρθρο 2: Ομάδες.**

Κάθε ομάδα αποτελείται από δύο (2) παίκτες, έναν μαθητή/τρια και έναν ενήλικα.

#### **Άρθρο 3: Ξεκίνημα του παιχνιδιού.**

Το παιχνίδι ξεκινά με ένα στρίψιμο νομίσματος. Όποια ομάδα κερδίσει το νόμισμα κερδίζει και την κατοχή της μπάλας.

#### **Άρθρο 4: Διεξαγωγή παιχνιδιού.**

4.1 Κάθε καλάθι που επιτυγχάνεται μέσα από την γραμμή του τρίποντου μετράει για ένα (1) πόντο.

4.2 Κάθε καλάθι που επιτυγχάνεται έξω από την γραμμή του τρίποντου μετράει για δυο (2) πόντους.

4.3 Κάθε εύστοχη ελεύθερη βολή μετράει για ένα (1) πόντο.

4.4 Δεν επιτρέπεται οι ενήλικες να σκοράρουν μέσα από τη ρακέτα (ζωγραφιστό) και οι μαθητές έξω από τη γραμμή του τρίποντου. Η παράβαση αυτή χρεώνεται με αλλαγή κατοχής της μπάλας.

4.5 Σε κάθε κατοχή, η μπάλα πρέπει να βγαίνει έξω από την γραμμή των 3 πόντων για να ξεκινήσει η ομάδα μια νέα επίθεση.

4.6 Μετά από αποτυχημένη προσπάθεια επίτευξης καλαθιού:

Εάν ακολουθήσει επιθετικό ριμπάουντ, η επιτιθέμενη ομάδα μπορεί να συνεχίσει την προσπάθεια της για σκοράρισμα.

Εάν ακολουθήσει αμυντικό ριμπάουντ, η αμυνόμενη ομάδα πρέπει να βγάλει την μπάλα έξω από την γραμμή του τρίποντου.

Μετά από κλέψιμο, λάθος κ.α. η μπάλα σε κάθε περίπτωση πρέπει να βγει εκτός από την γραμμή του τρίποντου.

#### **Άρθρο 5: Ανάπαυλες.**

5.1 Οι ομάδες δικαιούνται 1 time out διάρκειας 1 λεπτού σε όλο τον αγώνα.

5.2 Time out για τραυματισμό μπορεί να δοθεί από τον διαιτητή.

#### **Άρθρο 6: Αποτέλεσμα.**

Η πρώτη ομάδα που θα σκοράρει επτά (7) πόντους κερδίζει τον αγώνα.

### ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ

Οι ομάδες μπορούν επίσης να συμμετάσχουν σε έναν διαγωνισμό ικανοτήτων καλαθοσφαίρισης που περιλαμβάνει δεξιότητες ντρίπλας, πάσας και σουτ και από τα δύο μέλη της κάθε ομάδας.