



1. ΚΑΘΕ ΟΜΑΔΑ ΑΠΑΡΤΙΖΕΤΑΙ ΑΠΟ 4 ΠΑΙΚΤΕΣ. ΟΙ 3 ΠΑΙΚΤΕΣ ΠΑΙΖΟΥΝ ΚΑΙ ΕΝΑΣ ΑΝΑΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟΣ. ΑΛΛΑΓΗ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΙΓΜΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.
2. ΤΟ ΚΑΘΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΧΕΙ ΔΙΑΡΚΕΙΑ 8 ΛΕΠΤΑ ΜΙΚΤΑ ΔΗΛΑΔΗ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΠΑΣΑ Ο ΧΡΟΝΟΣ ΔΕΝ ΣΤΑΜΑΤΑ. ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΙΣΟΠΑΛΙΑΣ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΞΤΡΑ ΧΡΟΝΟΣ 2 ΛΕΠΤΩΝ. ΑΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ΕΞΤΡΑ ΧΡΟΝΟ ΙΣΟΠΑΛΙΑ Η ΚΑΘΕ ΟΜΑΔΑ ΣΟΥΤΑΡΕΙ ΤΡΕΙΣ ΒΟΛΕΣ (1 Ο ΚΑΘΕ ΠΑΙΚΤΗΣ).
3. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΞΕΚΙΝΑΕΙ ΜΕ ΡΙΨΗ ΝΟΜΙΣΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΟΠΟΙΑ ΟΜΑΔΑ ΚΕΡΔΙΣΕΙ ΤΟ ΝΟΜΙΣΜΑ ΚΕΡΔΙΖΕΙ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΚΑΤΟΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.
4. ΚΑΘΕ ΚΑΛΑΘΙ ΠΟΥ ΕΠΙΤΥΓΧΑΝΕΤΑΙ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΓΡΑΜΜΗ ΤΟΥ ΤΡΙΠΟΝΤΟΥ ΜΕΤΡΑΕΙ ΓΙΑ 1 ΠΟΝΤΟ. ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΓΡΑΜΜΗ ΤΟΥ ΤΡΙΠΟΝΤΟΥ ΓΙΑ 2 ΠΟΝΤΟΥΣ ΚΑΙ Η ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΟΛΗ ΓΙΑ 1 ΠΟΝΤΟ.
5. ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΚΑΛΑΘΙ Η ΜΠΑΛΑ ΑΛΛΑΖΕΙ ΚΑΤΟΧΗ. ΤΟ ΑΟΥΤ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΑΝΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΟΥ ΓΗΠΕΔΟΥ ΚΑΙ ΟΧΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΛΑΓΙΑ Η ΤΗΝ ΤΕΛΙΚΗ ΓΡΑΜΜΗ. ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΚΑΛΑΘΙ Η ΟΜΑΔΑ ΠΟΥ ΓΙΝΕΤΑΙ ΑΜΥΝΑ ΔΕΝ ΚΛΕΒΕΙ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΠΑΣΑ. ΑΥΤΟ ΔΕΝ ΙΣΧΥΕΙ ΟΤΑΝ Η ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΑΠΟ ΛΑΘΟΣ Η ΦΑΟΥΛ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ.
6. ΟΤΑΝ ΜΙΑ ΟΜΑΔΑ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΕΙ 5 ΦΑΟΥΛ Η ΑΝΤΙΠΑΛΗ ΟΜΑΔΑ ΕΧΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΓΙΑ ΜΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΟΛΗ. ΣΕ ΚΑΘΕ ΒΟΛΗ ΕΧΟΥΜΕ ΔΙΕΚΔΙΚΗΣΗ ΤΟΥ ΡΙΜΠΑΟΥΝΤ. ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΠΟΥ ΤΟ ΦΑΟΥΛ ΓΙΝΕΤΑΙ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΓΙΑ ΣΟΥΤ ΕΧΟΥΜΕ α) 1 ΒΟΛΗ ΑΝ ΤΟ ΣΟΥΤ ΕΙΝΑΙ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΤΡΙΠΟΝΤΟ β) 2 ΒΟΛΕΣ ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΟ ΤΡΙΠΟΝΤΟ γ) ΑΝ ΤΟ ΚΑΛΑΘΙ ΕΙΝΑΙ ΕΥΣΤΟΧΟ 1 ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΒΟΛΗ.
7. ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΑΜΥΝΤΙΚΟ ΡΙΜΠΑΟΥΝΤ, ΚΛΕΨΙΜΟ Η ΜΠΑΛΑ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΒΓΕΙ ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΟ ΤΡΙΠΟΝΤΟ. ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΥ ΡΙΜΠΑΟΥΝΤ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΥΝΕΧΙΣΤΕΙ Η ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΚΑΙ ΝΑ ΜΠΕΙ ΚΑΛΑΘΙ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΝΑ ΒΓΕΙ ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΟ ΤΡΙΠΟΝΤΟ.
8. ΣΕ ΚΑΘΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ JUMP BALL ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ ΠΕΡΝΕΙ Η ΑΜΥΝΟΜΕΝΗ ΟΜΑΔΑ
9. ΚΑΘΕ ΟΜΑΔΑ ΔΙΚΑΙΟΥΤΑΙ ΕΝΑ TIME OUT ΤΩΝ 30 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΩΝ.