Regolamento di Gioco – Disciplina Baskin (Rev. 15)

Per tutto quanto non definito nel seguente Regolamento di gioco si fa riferimento al Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro 2019 della Federazione Italiana Pallacanestro (FIP) e ogni successiva modifica ufficiale, ivi comprese quelle non ancora integrate nel testo ufficiale ma pubblicate in documenti a parte. Per la pratica al di fuori del territorio italiano il Regolamento di riferimento è quello della Federazione nazionale di area FIBA di riferimento (es. Fédération Française de basket-ball FFBB per la Francia) e, in assenza di Federazione di riferimento, quello della FIBA stessa.

Le modifiche relative alle Rev. 14 sono evidenziate in verde e riguardano: possibilità di segnalare la presenza in campo del ruolo 2T oltre che del 2R, modalità di effettuazione del tiro per i ruoli 2, modalità di effettuazione dei tiri al canestro laterare e del tiro libero al canestro alto per il ruolo 3, modalità di effettuazione del tiro libero e del tiro da 3 punti per il ruolo 4, modalità di effettuazione del tiro libero e del tiro da 3 punti per il ruolo 5, impossibilità di recupero della palla. E' stata mantenuta, sempre in via sperimentale, la parte della Regola n° 8 sugli "aiuti offensivi" illegali, evidenziata in azzurro.

Revisioni precedenti:

N° Revisione	Data	N° Revisione	Data	N° Revisione	Data
1	25/10/2007	6	13/10/2010	11	02/11/2015
2	25/08/2008	7	12/10/2011	12	18/10/2016
3	25/10/2008	8	14/11/2012	13	05/09/2018
4	28/08/2009	9	03/10/2013	14	01/09/2019
5	14/05/2010	10 Integrata	10/11/2014	15	06/10/2021

Caratteristiche del Gioco

Campo di Gioco (adattato)

Campo di basket (misure standard) con due canestri tradizionali più due canestri laterali posti trasversalmente al campo (sul perimetro a metà campo) con h=2.20 mt e con due aree semicircolari (con raggio di 3 metri) suddivise in cinque settori. Sotto il canestro laterale è possibile inserire un altro canestro più basso per i ruoli 1 (h=1.10 mt). Le due aree semicircolari si possono tracciare utilizzando lo scotch. Una seconda semicirconferenza tratteggiata di Raggio 3.70 mt indica la zona in cui un fallo subito da un giocatore che sta portando la palla al Pivot determina automaticamente il conferimento della palla al Pivot per il tiro. Se la palla tocca il piantone del canestro o uno dei due canestri è in gioco, se tocca la pedana in plastica o i sostegni del piantone, ruote comprese, è fuori.

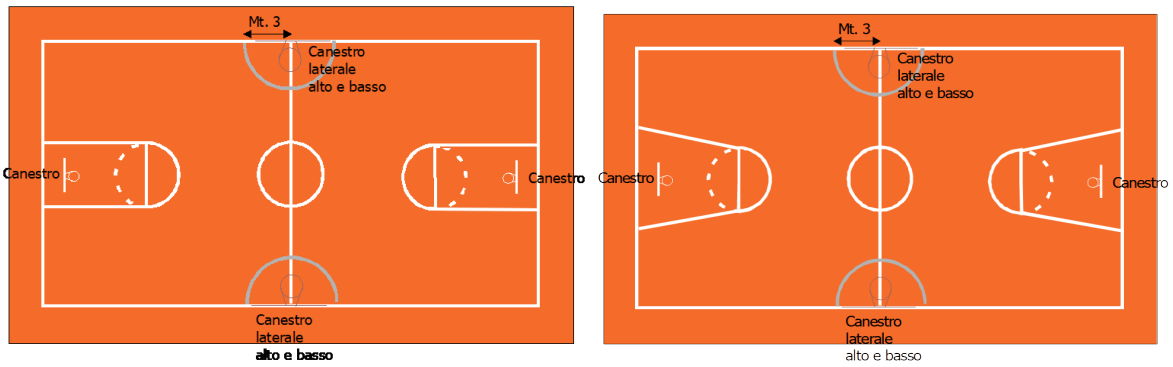


Figura 1: Campo da basket adattato, versione con aree rettangolari e trapezoidali

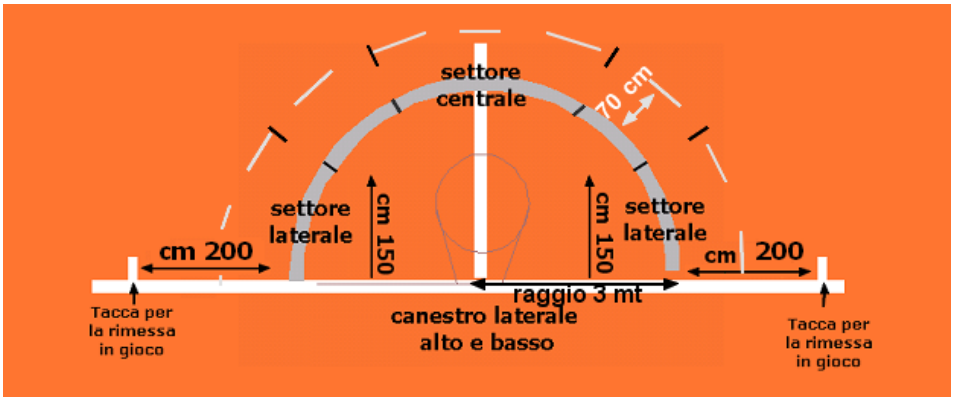


Figura 2: Ingrandimento dell'area laterale con suddivisione in settori

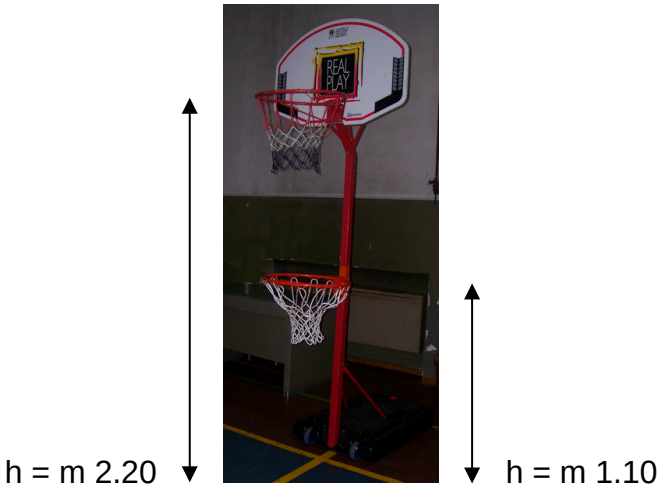


Figura 3: Esempio di canestro laterale alto e basso

Tempo di Gioco

4 tempi da 8 minuti ciascuno.

Il tempo viene bloccato ad ogni fischio dell'arbitro. Sui canestri effettuati nelle postazioni laterali il tempo viene fermato, non viene fermato su quelli fatti nelle postazioni tradizionali tranne che negli ultimi due minuti di gioco e negli eventuali tempi supplementari. In caso di parità al termine del 4 tempo si effettueranno, ad oltranza, tempi supplementari di 4 minuti ciascuno.

Palla da Gioco

Viene utilizzato il pallone grandezza n°5 (usato nel mini-basket) sostituibile con altre palle di dimensioni e pesi diversi per il ruolo 1. Queste vengono messe ai piedi dei canestri piccoli. Le squadre, l'arbitro e gli ufficiali di campo hanno il compito di controllare ad ogni inizio tempo la presenza dei palloni diversi.

Arbitro

E' previsto almeno un arbitro.

Numero di Giocatori

Fino a 14 giocatori per squadra dei quali **6 obbligatoriamente in campo, successivamente se per falli o infortuni il numero dovesse ridursi non può comunque scendere sotto i 4 giocatori, in tal caso (solo 3 giocatori disponibili) la squadra avversaria ha vinto la partita**. Ad ogni giocatore viene attribuito un ruolo che va da 1 a 5 secondo le caratteristiche in seguito elencate. Pertanto ad ogni giocatore verrà assegnato un numero composto da 2 cifre: la prima si riferisce al suo ruolo, la seconda è identificativa della persona. La somma dei numeri che indicano il ruolo non deve superare il valore di 23. Tutti i giocatori devono entrare in campo. I numeri devono essere ben visibili, sulle maglie di gioco, sia davanti che dietro.



I Ruoli

I ruoli vengono assegnati in base al possesso delle grandi prassie: l'uso delle mani, il cammino, la corsa, l'equilibrio. Sulla maglia è il primo numero sulla sinistra.

numero 5: giocatore normodotato o disabile che possiede tutti i fondamentali del Baskin.

numero 4: giocatore normodotato o disabile o con protesi che gli consenta il cammino e la corsa (la valutazione funzionale durante la partita determinerà la conferma del Ruolo 4 o il cambiamento a un Ruolo diverso) che possiede le grandi prassie (l'uso totale o parziale delle mani quindi il tiro, il cammino, la corsa fluida con palleggio regolare) può commettere passi di partenza ed esegue i fondamentali del baskin con velocità media. Non deve effettuare il canestro con l'entrata in terzo tempo.

numero 3: giocatore normodotato o disabile che possiede l'uso totale o parziale delle mani, quindi il tiro anche nel canestro tradizionale, il cammino, la corsa anche con palleggio non continuato o interrotto. Non possiede la corsa fluida ma lenta, impacciata, poco coordinata e/o con scarso equilibrio.

numero 2: giocatore disabile con l'uso totale o parziale delle mani per il tiro nel canestro laterale alto, il cammino gli consente di spostarsi. Non possiede la corsa o non è in grado di utilizzarla (**Ruolo 2R**, Ruolo 2 che può correre o se in carrozzina possiede i fondamentali del basket in carrozzina): è un pivot di movimento, quindi si sposta. Quando riceve la palla, facendo almeno due palleggi, deve recarsi in uno dei tre settori ed effettuare il tiro oltrepassata la linea dell'area, per il Ruolo 2R la linea da oltrepassare è quella tratteggiata. Non può essere marcato. Ha a disposizione 10 secondi (7 secondi per il ruolo 2R) da quando il compagno entra nell'area. Se il ruolo n. 2 è un giocatore in carrozzina deve spostarsi autonomamente eseguendo almeno 2 palleggi solo se riesce a spingere la carrozzina con entrambe le mani, se invece possiede la forza e l'abilità solo in un arto superiore, potrà essere spostato nella postazione di tiro dal compagno che gli ha portato la palla (durante questa azione non contano passi e doppio: la palla può essere tenuta in mano dal Tutor mentre effettua lo spostamento del pivot) e non dovrà effettuare i due palleggi prima di tirare inoltre la palla può essergli consegnata anche dopo che il Pivot è stato posizionato fuori dall'area, in questo caso il ruolo **2** si definisce **2T (2 + Tutor)** in questo Ruolo si deve far rientrare anche un Giocatore che si sposta con l'aiuto del deambulatore in quanto impossibilitato ad andare a rimbalzo, trasportare e raccogliere la palla.

numero 1: giocatore disabile che non può spostarsi (per deficit motori) nemmeno con la carrozzina se non spinto da altri e con nessuno dei due arti superiori riesce a spostare la carrozzina per almeno un giro di ruota, è in possesso solo del tiro, staziona nell'area dei canestri laterali, a lui la palla deve essere consegnata da un compagno. Quando la riceve, questa può essere sostituita da una palla più piccola da lui scelta e posta alla base del canestro. Dalla consegna della palla da parte del compagno entrato in area ha 10 secondi di tempo per arrivare al tiro. La posizione di tiro può essere scelta ma non può essere più vicina della linea segnata a 0.8 metri dalla

linea laterale (la ruota grande della carrozzina non la può oltrepassare nel suo punto di contatto col suolo). E' un altro pivot. Non può essere marcato.

Riassunto Ruoli

Solo utilizzo delle mani per il tiro, è in carrozzella senza poterla muovere manualmente (non possiede la forza) PIVOT **1**	Utilizzo delle mani più cammino o corsa non sfruttabile nel gruppo per certificati motivi (se in carrozzella possiede la forza almeno in un braccio) PIVOT **2**	Mani più cammino e corsa non fluida, palleggio non continuato scarso equilibrio velocità bassa **3**	Utilizzo mani, cammino e corsa fluida, palleggio regolare, fondamentali non perfetti velocità media **4**	Possiede tutti i fondamentali del Baskin: palleggio, tiro, entrata, passaggio, portaggio, difesa velocità alta **5**

Per i dettagli sull'assegnazione dei ruoli si deve considerare il *Sistema di Classificazione per il Baskin* (Allegato A) vigente.
Per l'osservazione in partita si veda il documento *Griglia di Valutazione delle Abilitò in Partita* (Allegato B).

Compiti dei giocatori

I ruoli 1 e 2 sono i pivot e sono liberi da marcature. Può essere schierato un solo pivot alla volta. I numeri tre, quattro, cinque possono utilizzare qualsiasi tipo di marcatura.

I **ruoli 1** (pivot che non hanno cammino), stazionano nell'area dei canestri laterali, sono rivolti verso il gioco, da quando il compagno entrato in area gli ha consegnato la palla hanno 10 secondi di tempo per tirare. Sono possibili due opzioni: a) il pivot Ruolo 1 sceglie di effettuare un solo tiro e in questo caso se realizza il canestro esso vale 3 punti; b) il pivot Ruolo 1 sceglie di effettuare due tiri e in questo caso se realizza il canestro (non importa se al primo o al secondo tentativo) esso vale solo 2 punti. Gli arbitri dovranno comunicare al tavolo, alle squadre ed al pubblico prima che venga eseguito il tiro la scelta fatta dal Ruolo 1. Non possono essere contrastati in quanto nell'area non devono entrare gli altri giocatori. I ruoli 1 possono utilizzare una palla di dimensioni più piccole per il tiro. Il canestro viene ritenuto valido solo se la palla avrà compiuto una traiettoria parabolica (non può essere lasciata cadere nel canestro posizionandosi con la mano sopra di esso).

Alcuni particolari giocatori in cui la spasticità è tale da non consentire la flessione del polso e del braccio per predisporre il lancio della palla, possono modificare il loro lancio a canestro appoggiando la palla, entro gli usuali 10 secondi, su di un piano inclinato senza sponde, lungo almeno sei volte il diametro della palla e largo non più di due volte il diametro della palla. Questi giocatori sono classificati come Ruoli **1S** e questa caratterizzazione deve essere scritta a Referto. Regola sperimentale soggetta a successiva validazione: per dimensioni, forma e materiale fare riferimento al disegno nel documento *Elenco Strutture/Attrezzature del Baskin* (Allegato 1).

Il tempo viene fermato nel momento dell'entrata in area del compagno che gli porta la palla su segnalazione dell'arbitro che alza la mano. Nel caso finisca il tempo di gioco contemporaneamente all'ingresso del compagno nell'area laterale (il piede deve essere già dentro al suono della sirena) egli ha diritto di effettuare il suo tiro utilizzando totalmente i 10 secondi a disposizione. La palla al giocatore Ruolo 1 può essere solo consegnata.

Egli la deve afferrare per poter aver diritto a effettuare il tiro.

I 10 secondi a disposizione cominciano da questo istante e dovrà essere il compagno che ha effettuato il passaggio a provvedere al cambio eventuale della palla.

Durante il conteggio dell'arbitro sui tiri dei ruoli 1 il cronometro verrà fatto ripartire al momento dell'inizio del conteggio e verrà fermato se verrà realizzato il canestro o quando il pallone colpisce il canestro, la struttura oppure la palla cade a terra. Nel caso che il ruolo 1 scelga di fare 2 tiri il procedimento sarà il medesimo.

Il gioco riprende con una rimessa laterale anche se la palla non viene cambiata da effettuarsi al di là delle tacche poste a due metri dall'area laterale (come indicato nel disegno in figura 2).

I **ruoli 2** devono stare rivolti al gioco e tirare nel canestro laterale alto nell'arco di 10 secondi (7 secondi in caso di ruolo 2R) da quando il compagno è entrato nell'area, ma da fuori area in quanto si possono spostare. Come i ruoli 1 non sono contrastati dal corrispondente ruolo avversario (che staziona presso l'altro canestro laterale), devono permanere all'interno dell'area laterale (per ragioni di sicurezza) fintanto che la palla non gli è stata consegnata o passata solo con passaggio schiacciato a terra con palla che tocca il suolo fuori dall'area laterale, (non è possibile passare la palla al ruolo 2 direttamente dalla rimessa laterale) e possono raccogliere la palla solo all'interno dell'area laterale, il tempo viene fermato in caso di canestro realizzato.

Una volta entrato in possesso della palla se questa gli è stata portata in area da un compagno, deve obbligatoriamente effettuare almeno due palleggi, spostandosi in uno dei tre settori ed effettuare il tiro oltrepassata la linea dell'area. Il canestro vale 2 punti se

effettuato dal settore centrale e 3 punti se effettuato dal settore laterale. I giocatori di Ruolo 2R che possiedono la corsa ma che non la sanno utilizzare o i giocatori in carrozzina che possiedono i fondamentali del Basket in carrozzina, devono effettuare il loro tiro fuori dall'area tratteggiata (cioè 0,7 metri più lontano degli altri) e in un intervallo di tempo non superiore a 7 secondi. Il compagno che porta la palla al Ruolo 2R deve oltrepassare la linea continua dell'area semicircolare per consegnare la palla al Ruolo 2R. Non cambiano le regole per il rimbalzo, con l'unica differenza che chi partecipa all'azione di rimbalzo deve partire, come il giocatore 2R, fuori dall'area tratteggiata e solo dopo che il tiro è partito potrà avvicinarsi alla linea continua che delimita l'area semicircolare senza ovviamente oltrepassarla, l'anticipo dell'ingresso del difensore rispetto all'inizio del tiro comporterà la ripetizione del tiro stesso.

Se la palla invece viene intercettata o passata da fuori area (non su rimessa) il ruolo 2 può scegliere se tirare nel modo indicato sopra o passarla fuori a un compagno qualunque, nel primo caso avrà a disposizione 10 secondi (7 secondi in caso di ruolo 2R), nel secondo 5 secondi.

Quando tira deve essere garantito uno spazio di un metro da ogni suo lato per evitare ostruzionismi (vedi le tacche in figura 2).

Nel caso finisca il tempo di gioco contemporaneamente all'ingresso del compagno nell'area laterale (il piede deve essere già dentro al suono della sirena) egli ha diritto di effettuare il suo tiro utilizzando totalmente i 10 secondi a disposizione (7 secondi in caso di ruolo 2R).

Se l'azione di tiro non termina con un canestro, il giocatore con ruolo **2** può entrare nell'area laterale e prendere il rimbalzo. Se il ruolo **2** è **2T** il Tutor che gli aveva portato la palla all'interno dell'area può raccoglierla, spostarsi liberamente (non vale infrazione di doppio o passi in questo frangente) e consegnarla al pivot dopo che questo è entrato in area da solo o con l'aiuto del compagno Tutor. Se il rimbalzo non è preso dal Tutor, l'arbitro interrompe l'azione e consegna la palla alla squadra che era in difesa.

Catturata la palla, il Ruolo 2, 2T, 2R dovrà entro 5 secondi (10 se in carrozzina) passarla (non consegnarla) a un compagno di squadra (non al Tutor che gli ha portato la palla) posto fuori area laterale, questi non la può ripassare subito al Pivot ma prima deve passarla ad un altro compagno di squadra. Per il Ruolo 2T i 10 secondi cominciano da quando il Tutor ha preso il rimbalzo. Il numero di giocatori che può sostare intorno all'area laterale mentre il Pivot tira è di due per squadra (non si considera il giocatore che sta tirando, mentre il giocatore che ha portato la palla al Ruolo 2 può sostare accanto o dietro e trattenere il compagno per fare da tutor ma non può partecipare al rimbalzo). Nessun

giocatore potrà posizionarsi dietro a questi giocatori a rimbalzo (nel cilindro di raggio 1 metro) e questi ultimi dovranno restare con i piedi entrambi adiacenti alla linea ma mai con una gamba dietro o incrociando le gambe con quelle di un altro rimbalzista. I rimbalzisti devono posizionarsi con i piedi all'altezza delle spalle, non possono quindi allargare il compasso delle gambe per occupare maggior spazio a rimbalzo.
L'arbitro, dopo aver richiamato i giocatori al rispetto della regola, può annullare il canestro eventuale o convalidarlo a seconda che commetta l'infrazione rispettivamente la squadra che attacca o quella che difende, in caso di canestro non effettuato l'arbitro dovrà fermare il gioco e far ripetere il tiro se la squadra che difende è in sovrannumero oppure far ripartire il gioco con una rimessa laterale da assegnare a chi difende se la squadra che attacca è in sovrannumero.
I giocatori di Ruolo 2T e Ruolo 2R dovranno essere dichiarati a Referto. Quando un giocatore di Ruolo 2R è in campo dovrà essere segnalata la sua presenza tramite un segnale affisso alla struttura del canestro laterale. E' suggerita anche la segnalazione della presenza in campo di Ruolo 2T (eventualmente con segnale uguale a quello del 2R).
I ruoli 2, 2T, 2R devono effettuare il loro tiro in modo che non venga pestata la linea che delimita l'area da cui devono tirare. Una volta che la palla ha lasciato la mano possono anche atterrare o sulla linea o dentro l'area.

I **ruoli 3** possono tirare nei canestri laterali alti da fuori area o nei canestri alti non laterali, effettuando una corsa con almeno qualche palleggio anche se interrotto e non continuato. Ogni volta che intraprendono una corsa e sono in possesso di palla devono eseguire durante la corsa stessa almeno due palleggi anche non continuati (i 2 palleggi se effettuati subito prima di iniziare a correre non sono considerati validi). Piccoli spostamenti con la palla eseguiti senza corsa prima di un tiro o un passaggio non richiedono l'obbligo dei due palleggi di cui sopra. Se un ruolo 3 riceve la palla in area può spostarsi e correre senza obbligo dei palleggi, se la riceve fuori e poi entra deve comunque effettuarne 2. L'obbligo dei 2 palleggi si ripresenta ogniqualvolta il ruolo 3 cambi in modo molto netto la direzione di corsa a destra, a sinistra o indietro e comunque non può fare più di quattro passi senza palleggiare. Ogni tiro effettuato senza i due palleggi di cui sopra viene punito con il passaggio della palla alla squadra avversaria e l'eventuale canestro invalidato. Devono essere contrastati da un ruolo **3** avversario ed ogni canestro effettuato nel canestro laterale alto vale 2 punti (il tiro deve essere effettuato fuori dalla linea continua), mentre nel canestro tradizionale vale 3 punti. In caso di fallo mentre sta tirando si effettueranno 2 o 3 tiri liberi a seconda del canestro in cui stava tirando. Per loro non contano le infrazioni di passi e doppio.

I giocatori di ruolo 3 non possono essere marcati da ruoli 4 o ruoli 5 in modo da ostacolare la loro ricezione della palla né durante il gioco né durante la rimessa (difesa illegale).
A tale proposito si considera la distanza di un braccio del giocatore ruolo 3 come raggio d'azione entro cui non può essergli portata via la palla se non da un altro giocatore di ruolo 3. In caso di rimbalzo però questa tutela non deve essere applicata.
In caso di tiri liberi al canestro laterale il rimbalzo segue le regole del tiro del Ruolo 2 ma prima dell'esecuzione dei tiri l'arbitro dovrà mettere in sicurezza i giocatori di Ruolo 1 o Ruolo 2 in campo posizionandoli a lato del canestro laterale nel punto più lontano in area (incrocio tra linea semicircolare e linea retta laterale).
Il rimbalzo dopo il secondo tiro libero potrà essere preso anche dal Ruolo 2 nel tempo di 5 secondi. Se la palla non viene raccolta da nessuno entro 5 secondi (anche per la presenza di un Ruolo 1) l'arbitro fischierà contesa a metà campo.
I ruoli 3 quando tirano nel canestro laterale devono effettuare il loro tiro in modo che non venga pestata la linea che delimita l'area. Una volta che la palla ha lasciato la mano possono anche atterrare o sulla linea o dentro l'area.
I ruoli 3 quando tirano un tiro libero al canestro tradizionale (3.05 m) devono effettuare il loro tiro in modo che non venga pestata la linea del tiro libero. Una volta che la palla ha lasciato la mano possono anche atterrare o sulla linea o dentro l'area.

I **ruoli 4** devono tirare necessariamente nei canestri tradizionali e devono effettuare la corsa palleggiando. Vengono contrastati naturalmente dai corrispondenti ruoli 4. Ogni canestro effettuato vale 2 punti o 3 punti a seconda che il tiro venga effettuato avanti o dietro la linea dei tre punti. Per loro contano le infrazioni di passi e doppio. Non contano i passi di partenza. Ogni tiro effettuato con entrata in terzo tempo viene punito con il passaggio della palla alla squadra avversaria e l'eventuale canestro invalidato. Prima di tirare deve obbligatoriamente effettuare un arresto anche a due tempi.
I giocatori di ruolo 4 non possono essere marcati da ruoli 5 in modo da ostacolare la loro ricezione della palla né durante il gioco né durante la rimessa (difesa illegale).
A tale proposito si considera la distanza di un braccio del giocatore ruolo 4 come raggio d'azione entro cui non può essergli portata via la palla se non da un altro giocatore di ruolo 4 o Ruolo 3. In caso di rimbalzo però questa tutela non deve essere applicata.
I ruoli 4, quando effettuano un tiro libero, devono eseguire il loro tiro in modo che non venga pestata la linea del tiro libero, nemmeno dopo che la palla ha lasciato la mano. Una volta che la palla ha toccato il canestro possono attraversare la linea del tiro libero per andare a rimbalzo.

I ruoli 4, quando effettuano un tiro da 3 punti, devono eseguire il loro tiro in modo che non venga pestata la linea dei tre punti. Una volta che la palla ha lasciato la mano possono anche atterrare o sulla linea o dentro l'area. Se la linea viene calpestata o oltrepassata prima che la palla lasci la mano e il tiro viene realizzato, il canestro verrà convalidato da 2 punti.

I **ruoli 5** devono tirare nei canestri tradizionali, possono marcare solo ruoli 5 avversari e non possono marcare altri ruoli, per loro valgono le regole del basket e possono effettuare un massimo di 3 tiri per tempo. Ogni canestro effettuato vale 2 punti o 3 punti a seconda che il tiro venga effettuato avanti o dietro la linea dei tre punti. Anche per loro contano le infrazioni di passi e doppio. Il tiro viene conteggiato come tiro anche se il giocatore subisce fallo. Se il ruolo 5 commette un'infrazione (passi, doppio, sfondamento) non si deve considerare aumentato il numero di tiri effettuati.
Se il giocatore di ruolo 5 effettua il 4° tiro nel tempo, l'azione deve essere fermata dall'arbitro (su segnalazione del Tavolo) e la palla consegnata alla squadra avversaria per una rimessa. Ogni fallo effettuato prima del tiro deve essere scritto a referto. La palla sarà assegnata alla squadra che ha subito il fallo, non devono essere però assegnati tiri liberi perché l'azione non avrebbe potuto concludersi con tiro. Lo stesso dicasi per un Ruolo 4 che subisce fallo prima di iniziare un'entrata (sul palleggio) e per un Ruolo 3 che subisce fallo prima del tiro senza aver fatto i due palleggi.
I ruoli 5, quando effettuano un tiro libero, devono eseguire il loro tiro in modo che non venga pestata la linea del tiro libero, nemmeno dopo che la palla ha lasciato la mano. Una volta che la palla ha toccato il canestro possono attraversare la linea del tiro libero per andare a rimbalzo.
I ruoli 5, quando effettuano un tiro da 3 punti, devono eseguire il loro tiro in modo che non venga pestata la linea dei tre punti. Una volta che la palla ha lasciato la mano possono anche atterrare o sulla linea o dentro l'area. Se la linea viene calpestata o oltrepassata prima che la palla lasci la mano e il tiro viene realizzato, il canestro verrà convalidato da 2 punti.

Ogni ruolo ha inoltre il compito di fare da tutor (prendersi cura di...) ad un suo compagno con il ruolo 1, 2 o 3, guidandolo, indirizzandolo e incitandolo quando questi entra in possesso della palla.

Inoltre:

Il giocatore che porta la palla al compagno con ruolo 1 ha anche il compito di mettere il compagno fronte al canestro, fare gli eventuali scambi di palla, raccogliere la palla per l'eventuale secondo tiro e riposizionarlo fronte al gioco. Il gioco riprende solo al termine di queste operazioni.

Regola 1 – Giocatori in campo

Ogni squadra deve schierare obbligatoriamente, almeno fino al raggiunto limite di falli (vedi regola 7) un giocatore pivot, uno di Ruolo 3 e almeno 2 giocatori con ruolo 5. La somma dei numeri di ruolo non deve superare il valore 23. Se l'arbitro, o il tavolo, o la squadra avversaria si accorge del superamento della quota 23, l'infrazione viene punita con 2 tiri nel canestro tradizionale e palla alla squadra che ha ne ha tratto svantaggio.
Tra i giocatori di ruolo 4 o ruolo 5 devono essere presenti almeno una donna e un uomo. Se vengono schierati tre giocatori di Ruolo 5, uno di questi deve essere necessariamente una giocatrice femmina. Il Ruolo 5 femmina durante le entrate e i tiri a canestro non potrà essere contrastata da un giocatore Ruolo 5 maschio (questi dovrà stare con le mani allineate al corpo durante le fasi sopramenzionate). In caso di infrazione questa deve essere sanzionata comeuna difesa illegale su un ruolo di numero più basso (2 tiri liberi più possesso di palla per chi subisce l'infrazione). Il Ruolo 5 femmina potrà invece essere contrastata da qualunque altro giocatore maschio o femmina. In tutte le altre fasi di gioco il Ruolo 5 femmina potrà essere marcata anche dal Ruolo 5 maschio.Qualora una squadra per infortunio o raggiunto limite di falli non hapiù disponibili almeno 2 giocatori di ruolo 5 o non può schierare un giocatore femmina tra i ruoli 4 o 5 o non può schierare almeno un ruolo 3, la partita continua ma la squadra dovrà schierare un numero di giocatori inferiore pari al numero di quelli che non riesce a sostituire. Con soli 3 giocatori schierati la partita è vinta dalla squadra avversaria. Ogni squadra dovrà avere a referto almeno un giocatore di Ruolo 4. Tutti i giocatori devono scendere in campo entro il terzo quarto di gioco, se questo non avviene la squadra verrà sanzionata con la sconfitta per 40 a 0.

Regola 2 – Cambi

Tutti i cambi possono essere effettuati purché la somma dei ruoli in campo non superi il valore 23.
Durante i cambi viene fermato il tempo. La modalità di richiesta ed esecuzione dei cambi segue la normativa del basket tradizionale eccetto che possono essere effettuati anche dopo l'effettuazione di un canestro laterale.

Qualora dopo un cambio non esistono corrispondenze di ruoli in campo, vale sempre la regola che il ruolo inferiore può marcare il superiore, ma non il contrario.

Regola 3 – Inizio del gioco

Si inizia ogni tempo dalla contesa effettuata dai ruoli 5 a centrocampo.
Il canestro laterale di attacco è quello posto sulla destra di chi salta.

Regola 4 – Rimesse

Sulle rimesse laterali o da fondo campo i giocatori che difendono devono stare almeno a un metro dal giocatore che rimette la palla in gioco e devono essere effettuate in uno dei seguenti due modi:

- i ruoli 4 e 5 partendo in palleggio devono andare a consegnarla (in tempo non superiore ai 10 secondi) ai ruoli 1, 2 o 3 (portaggio); il ruolo 4 o 5 partendo in palleggio deve effettuare il primo palleggio dentro il campo di gioco.
- i ruoli 3, 4 e 5 possono passarla ad un compagno per iniziare l'azione nel tempo limite di 5 secondi.

E' consentito lo stazionamento del difensore in prossimità dell'area semicircolare.

La palla non può essere passata ai "pivot" dalla rimessa.

Dopo che il Ruolo 1 ha effettuato il suo tiro o i suoi tiri, se decide di provare due volte, il gioco riprende con una rimessa effettuata dalla squadra avversaria ma al di fuori delle aree piccole laterali dalla parte della difesa.

Regola 5 – Aree piccole laterali

I ruoli 3, 4 e 5 non possono entrare nell'area (raggio 3 metri) che delimita i canestri laterali se non per consegnare la palla ai ruoli 1 o 2 ed eventualmente cambiarla con un'altra diversa, posizionare il compagno e uscirne subito dopo. Per entrare devono effettuare almeno un palleggio fuori dall'area laterale. Il difensore deve fermarsi fuori dall'area. Se il difensore entra anche solo con una parte di un piede nell'area laterale mentre tenta di difendere sull'attaccante che vuole andare dal pivot, la palla viene consegnata al pivot (infrazione di invasione).
Il tempo effettivo di gioco ed il conteggio dell'arbitro riprendono a scorrere quando, dopo che l'arbitro ha consegnato la palla al tutor, questi palleggia dentro l'area laterale. Lo stesso vale in occasione del fallo dentro la corona circolare.

I ruoli 3, 4 e 5 possono afferrare l'eventuale rimbalzo stando al di fuori dell'area semicircolare ma se cadono entro l'area, anche liberati dal possesso della palla, commettono infrazione. Durante una azione i giocatori possono transitare nelle aree piccole laterali solo senza palla e quando il gioco è lontano (l'arbitro deve valutare se la distanza dell'azione di gioco è sufficientemente grande da non influenzarne l'esito). Ogni infrazione di questa regola comporta il passaggio della palla alla squadra avversaria.

Se la palla giace nell'area laterale e non può essere recuperata, l'arbitro, dopo aver atteso 5 secondi, fischia palla contesa da effettuarsi a metà campo.

Regola 6 – Durata delle azioni di gioco

Ogni squadra ha un tempo illimitato di secondi per concludere l'azione a canestro nei primi 3 tempi, nel quarto tempo ed eventuali supplementari ogni squadra ha un tempo di 30 secondi per concludere l'azione a canestro. Il conteggio è affidato all'arbitro.

Regola 7 – Falli

Il numero massimo di falli per ogni giocatore è 5. Ogni fallo che viene subìto mentre si sta effettuando un'azione di tiro dà diritto a 2 o 3 tiri liberi nel canestro in cui si stava tirando. Il fallo subìto non in situazione di tiro dà diritto alla rimessa laterale.

Quando un giocatore subisce un fallo mentre sta portando la palla a un Pivot (si trova cioè in una zona adiacente all'area semicircolare), questi ha diritto di tirare secondo le regole del proprio ruolo.

Per area adiacente si intende una corona circolare di larghezza 70 centimetri indicata da una linea tratteggiata.

Ogni fallo subito da un Ruolo 5 negli ultimi 2 minuti della partita (4° tempo e durante ogni eventuale supplementare) viene sanzionato con due tiri liberi.

Se un giocatore Ruolo 5 subisce un fallo mentre effettua un tiro da 3 punti in questa fase di gioco, ha dirittoa 3 tiri liberi.

Ogni difesa illegale compiuta da un ruolo 5 o 4 deve essere considerata come un fallo da segnalare sul referto con la lettera "L". Si considera difesa illegale anche correre parallelamente a un ruolo di numero inferiore pur senza intervenire o entrare nel suo cilindro di raggio 1 metro. Solo posizionandosi con largo anticipo e rimanendo fermo, il ruolo 5 o 4 può evitare di commettere difesa illegale.

Regola 8 – Aiuti difensivi e “Aiuti offensivi”

Sono consentiti aiuti difensivi tra giocatori dello stesso ruolo. Quando un giocatore marca un ruolo inferiore commette un’infrazione (è un fallo da enumerare tra i 5 a disposizione con la lettera “L”) che deve essere punita con 2 tiri liberi e successiva rimessa da assegnare alla squadra di chi ha subito l’infrazione. Lo stesso dicasi per gli “Aiuti offensivi”, per Aiuto offensivo si intende impedire volontariamente col proprio corpo al difensore di ruolo inferiore di poter fare il proprio lavoro difensivo.

Se il ruolo che la subisce è un 3 questi effettua i tiri liberi nel canestro laterale alto dalla linea tratteggiata (da dove tira il Ruolo 2R).

Non è considerata infrazione negli aiuti difensivi se si prende il pallone da rimbalzo o la palla è vagante.

Regola 9 – Numero tiri

I ruoli 5 possono effettuare al massimo 3 tiri a canestro ogni tempo, i canestri valgono 3 punti se effettuati dietro la linea dei tre punti, mentre i ruoli 1, 2, 3 e 4 possono effettuare massimo 3 canestri per tempo. Qualora un giocatore di Ruolo 3 o Ruolo 4 subisca un fallo in azione di tiro che dà diritto all’effettuazione dei tiri liberi questo tiro e i successivi tiri liberi non riducono il bonus dei tre canestri.

I tiri liberi realizzati danno comunque punteggio. Eventuali tiri liberi effettuati per sanzionare la difesa illegale non vanno a intaccare il bonus a disposizione come anche l’autocanestro.

Sul referto di gara (analogo a quello del basket tradizionale leggermente modificato e qui in Allegato C) andrà indicato nella colonna tiri l’effettuazione di ogni tiro da parte di un ruolo 5 o del canestro realizzato per i ruoli 1, 2, 3, 4.

In caso venga effettuato il quarto canestro nello stesso tempo di gioco questo deve essere annullato e il gioco riprendere con una rimessa dal lato (come per il canestro laterale subito).

Regola 10 – Altre differenze col Basket

Non esiste l’infrazione di campo né un numero massimo di secondi per superare la metà campo, non esiste l’infrazione di 3 secondi, non esiste il bonus falli, esiste la contesa da effettuarsi sempre al centro campo. Ogni squadra ha a disposizione n. 1 time out per quarto di gioco ed uno per ogni tempo supplementare. I time out non chiamati sono persi (non si possono accumulare nei quarti successivi).

Indice

Regolamento di Gioco – Disciplina Baskin (Rev. 15) 1

Caratteristiche del Gioco 1

Campo di Gioco (adattato) 1

Tempo di Gioco 2

Palla da Gioco 2

Arbitro 3

Numero di Giocatori 3

I Ruoli 3

Riassunto Ruoli 5

Compiti dei giocatori 5

Regola 1 – Giocatori in campo 11

Regola 2 – Cambi 11

Regola 3 – Inizio del gioco 12

Regola 4 – Rimesse 12

Regola 5 – Aree piccole laterali 12

Regola 6 – Durata delle azioni di gioco 13

Regola 7 – Falli 13

Regola 8 – Aiuti difensivi e “Aiuti offensivi” 14

Regola 9 – Numero tiri 14

Regola 10 – Altre differenze col Basket 14

ENTE ITALIANO SPORT INCLUSIVI

Ente di Promozione Sportiva Paralimpico riconosciuto

Comitato Italiano Paralimpico

Ente Italiano Sport Inclusivi
Via Altobello Melone, 18/20 – 26100 Cremona CR
eisi.presidenzanazionale@gmail.com
www.eisi.it