REGOLAMENTO

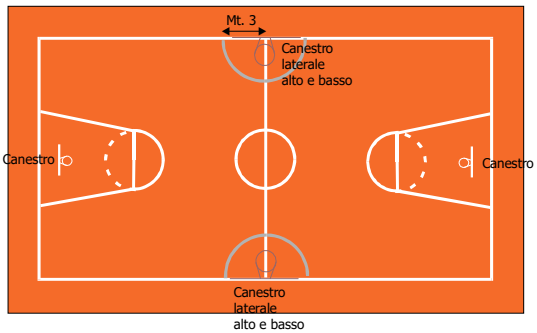
Anno 2023-24

Scuola secondaria di 1°e 2° grado

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.



Ingrandimento dell'area laterale con suddivisione in settori:

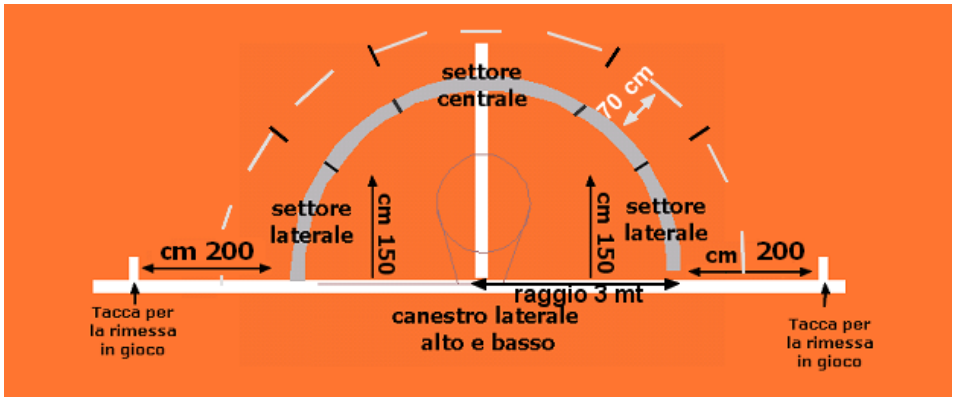


Fig. 2

Esempio di canestro laterale alto e basso:

h=mt 2.20



h= mt 1.10

COMPITI DEI GIOCATORI

REGOLE DI GIOCO

TEMPO DI GIOCO: 4 tempi da 6 minuti ciascuno (salvo accordi tra le parti).

Il tempo viene bloccato solo quando la palla entra in possesso di un ruolo 1 e riprende con la rimessa laterale avversaria. In caso di parità al termine del 4° tempo si effettueranno, ad oltranza, tempi supplementari di 2 minuti ciascuno.

PALLA DA GIOCO: viene utilizzato il pallone da mini-basket sostituibile con altre palle di dimensioni, peso e consistenza diversa per il ruolo 1. Queste vengono messe ai piedi dei canestri piccoli.

ARBITRO: è previsto almeno un arbitro.

NUMERO DI GIOCATORI: fino a 14 giocatori per squadra (salvo accordi tra le parti) 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 questo 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 di 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 indicanti il ruolo non deve superare il valore di **23** al momento dell'entrata in campo. Tutti i giocatori devono entrare in campo. I numeri devono essere ben visibili sia davanti che dietro.



I RUOLI: i ruoli vengono assegnati in base al possesso delle grandi prassie: l'uso delle mani, degli arti superiori, il cammino, la corsa, l'equilibrio e sulle competenze manifeste. Sulla maglia è il primo numero sulla sinistra.

Ruolo 5: giocatore con o senza disabilità che possiede le grandi prassie e tutti i fondamentali della pallacanestro esercitati in velocità**.**

Ruolo 4: giocatore con o senza disabilità che possiede le grandi prassie (l'uso totale o parziale delle mani quindi il tiro, il cammino, la corsa fluida con palleggio regolare) ***E' un giocatore principiante*** ma che possiede il palleggio continuato, può commettere passi di partenza o durante gli arresti ed esegue i fondamentali del baskin in modo approssimativo e/o con velocità media. Non deve effettuare il canestro con l'entrata in terzo tempo.

Ruolo 3: giocatore con o senza disabilità che possiede l'uso totale o parziale delle mani, quindi il tiro anche nel canestro tradizionale, il cammino, la corsa. Possiede la corsa poco fluida, lenta, chiaramente impacciata, o comunque poco coordinata e/o con scarso equilibrio. ***Può muoversi anche con palleggio non continuato o interrotto***.

Ruolo 2: giocatore con disabilità con l'uso totale o parziale delle mani o degli arti superiori per il tiro nel canestro laterale alto, il cammino gli consente di spostarsi. Non possiede la corsa: è un pivot di movimento, quindi si sposta. Quando riceve la palla, facendo almeno due palleggi, ha 10 secondi di tempo per recarsi in uno dei tre settori e da fuori area delimitata dalla linea continua ed effettuare il tiro. Se il ruolo n. **2** è un giocatore in carrozzina o col deambulatore deve spostarsi autonomamente eseguendo almeno 2 palleggi prima di tirare ma sempre in 10 secondi. Il Ruolo **2R** possiede anche un minimo di corsa che però non sa utilizzare nel campo, per lui la linea dietro la quale deve effettuare il tiro è quella tratteggiata *(qualora non fosse evidenziata si dovrà posizionare a un passo oltre la linea dell'area dei 3 metri)* Non può essere marcato. Ha a disposizione 7 secondi da quando il compagno entra nell'area per consegnargli la palla.

Ruolo 1: giocatore con disabilità che non può spostarsi (per deficit motori) nemmeno con la carrozzina se non aiutato da altri (se la carrozzina è elettrica potrà posizionarsi da solo) *è in possesso solo del tiro che deve esercitare con una traiettoria anche minima,* 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 diversa 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 nel canestro laterale basso (h.1.10mt). La posizione di tiro può essere scelta ma non può essere più vicina della linea segnata a 0.80 metri (la ruota grande della carrozzina non la può oltrepassare nel suo punto di contatto col suolo). (la deroga sulla distanza dovrà essere scelta in modo tale da non consentire il canestro con eccessiva facilità affinché la realizzazione del canestro stesso non si trasformi in una situazione di privilegio). È un altro pivot. Non può essere marcato.

Nelle fasi d'istituto, *nel caso in cui una squadra fosse sprovvista di pivot (secondo le caratteristiche descritte proprie dei ruoli 1 o 2), il ruolo 2 potrà essere coperto da un giocatore con caratteristiche di ruolo 3 ma facenti funzioni di ruolo 2R (in piedi o in carrozzina) indossando la maglia col ruolo 2*

Se questi è in piedi si sposterà velocemente e per arrivare al tiro dovrà posizionarsi dietro la linea tratteggiata dell'area dei

3,70 mt., e arrivare al tiro in 7 secondi. Se viene utilizzato come pivot in carrozzina questi dovrà posizionarsi con le ruote anteriori sulla linea dei 3 mt. e arrivare al tiro entro 10 secondi.

Dalla fase distrettuale in poi ogni squadra dovrà avere obbligatoriamente in squadra un ruolo pivot (secondo le caratteristiche descritte proprie dei ruoli 1 o 2). Nel caso di un solo ruolo pivot in squadra, può essere schierato UN SOLO ruolo 3 con funzioni 2R come nei paragrafi precedenti

Riassumendo:

Solo utilizzo delle mani o degli arti superiori per il tiro, è in carrozzina senza poterla muovere manualmente; se la carrozzina fosse elettrica potrebbe anche spostarsi da solo (non possiede la forza) PIVOT	Utilizzo delle mani e degli arti superiori più cammino o corsa non sfruttabile nel gruppo per motivi contingenti (se in carrozzina possiede comunque la forza per lanciare nel canestro laterale alto) PIVOT	Utilizzo delle mani e degli arti superiori; cammino e corsa non fluida, impacciata o comunque poco coordinata e scarso equilibrio; palleggio non continuato *velocità bassa o con scarso equilibrio*	Utilizzo mani e degli arti superiori; cammino e corsa fluida, palleggio regolare, fondamentali non precisi, approssimativi *giocatore principiante velocità media*	Possiede tutti i fondamentali della pallacanestro *velocità alta*
1	**2-2R**	**3**	**4**	**5**

Per i dettagli di assegnazione dei ruoli si dovranno considerare le reali competenze di ciascun alunno inserendolo nel ruolo maggiormente rispondente alle sue caratteristiche. Nei casi dubbio privilegiare l'assegnazione del ruolo superiore.

Gli insegnanti che volessero usufruire di maggiori informazioni sulla classificazione dei ruoli potranno trovarle sul sito dell'EISI (Baskin sistema di classificazione con test da palestra)

I ruoli 1 e 2 sono i pivot e sono liberi da marcature. Può essere schierato un solo pivot alla volta.

I ruoli 1 (pivot che non hanno cammino e sono in carrozzina) stazionano nell'area dei canestri laterali, sono rivolti verso il gioco, quando il compagno entra in area vengono rivolti al canestro, *(se con carrozzina* elettrica si potranno posizionare da soli). Nel caso venisse loro cambiata la palla, *da quando prendono in consegna la palla stessa 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***. L'arbitro (o gli arbitri) dovranno comunicare al tavolo 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, peso e consistenza diversa per il tiro. Il canestro viene ritenuto valido solo se la palla avrà compiuto una traiettoria parabolica (la palla non può essere lasciata cadere nel canestro posizionandosi con la mano sopra di esso). Se il giocatore utilizza la palla regolamentare (quindi dotato di discreta forza), dovrà tenere le ruote anteriori della carrozzina almeno a 1 metro dalla linea laterale (la deroga sulla distanza dovrà essere scelta in modo tale da non consentire il canestro con eccessiva facilità affinché la realizzazione del canestro stesso non si trasformi in una situazione di privilegio).

Il tempo viene fermato (su segnalazione dell'arbitro che alza la mano) nel momento dell'entrata in area del compagno che gli porta la palla. Nel caso finisca il tempo di gioco contemporaneamente all'ingresso del compagno nell'area laterale (il piede deve essere già dentro al fischio) egli ha diritto di effettuare il suo tiro utilizzando totalmente i 10 secondi a disposizione e dovrà essere il compagno che ha effettuato il portaggio a provvedere al cambio eventuale della palla e, all'assistenza e, dopo il/i tiri, al ripristino della posizione del compagno stesso.

Il gioco riprende con una rimessa laterale per la squadra avversaria da effettuarsi al di là delle tacche poste a due metri dall'area laterale (come indicato nel disegno fig. 2).

Possono effettuare massimo tre canestri per tempo

I ruoli 2 devono stare nell'area rivolti al gioco e tirare nel canestro laterale alto nell'arco di 10 secondi da quando il compagno è entrato nell'area. Come *i ruoli **1** non sono contrastati da nessuno,* 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 semicircolare) e possono raccogliere la palla solo all'interno dell'area laterale. Non è possibile passare la palla al ruolo 2 direttamente dalla rimessa laterale.

Una volta entrato in possesso della palla, deve obbligatoriamente effettuare almeno due palleggi spostandosi in uno dei tre settori ed effettuare il tiro da dietro la linea continua dell'area. Il canestro vale 2 punti se effettuato dal settore centrale e 3 punti se effettuato nel settore laterale.

I giocatori **di Ruolo 2R,** *che possiedono la corsa ma che non la sanno utilizzare in campo e i giocatori in carrozzina (e i ruoli 3 che svolgono le mansioni del ruolo 2R)* devono effettuare il loro tiro fuori dall'area tratteggiata (se non segnata, il tiro deve essere effettuato un passo dietro la linea dell'area semicircolare) e in un intervallo di tempo non superiore a 7 secondi. Non cambiano le regole per il rimbalzo, con l'unica

differenza che chi partecipa all'azione di rimbalzo deve stare, *come il giocatore **2R***, fuori dall'area tratteggiata (se non segnata deve posizionarsi un passo dietro la linea dell'area semicircolare) 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 l'azione di tiro non termina con un canestro, il giocatore con ruolo **2 o 2R** può entrare nell'area laterale e prendere il rimbalzo e deve necessariamente passare la palla ad un compagno diverso dal portatore avendo a disposizione **10 secondi**. Chi riceve la palla dal Pivot non la può ripassare subito al Pivot stesso ma prima deve passarla ad un altro compagno di squadra.*

Durante il tiro deve essere garantito uno spazio di un metro da ogni suo lato per evitare ostruzionismi (vedi le tacche in Fig.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 (RUOLO 2) ha diritto di effettuare il suo tiro utilizzando totalmente i 10 secondi a disposizione (Il RUOLO 2R utilizzando solo i 7 secondi a disposizione).

*Il numero di giocatori che possono 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 fare da Tutor, sostare accanto o dietro e trattenere o spingere dolcemente il compagno per consentirgli di rientrare in area a prendere un eventuale rimbalzo. Il Tutor non può partecipare al rimbalzo).*

Nessun giocatore potrà posizionarsi dietro a questi giocatori a rimbalzo ma rimanere distanti e dietro almeno un metro o un passo.

L'arbitro, dopo aver richiamato i giocatori al rispetto della regola, può annullare il canestro o farli ripetere a seconda che l'infrazione venga commessa dalla squadra che attacca o quella che difende, ripartendo con una rimessa laterale.

A referto dovrà essere dichiarato se i giocatori pivot assumono il Ruolo 2 e Ruolo 2R.

Possono effettuare max tre canestri per tempo

I ruoli 3 possono tirare nei canestri laterali alti da fuori area (dalla linea tratteggiata) o nei canestri *tradizionali*, 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. Se un ruolo 3 riceve la palla nell'area tradizionale può spostarsi (sempre in area) 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 si ferma per poi riprendere il proprio movimento o di cammino o di corsa.* Ogni tiro effettuato senza i due palleggi di cui sopra viene punito con *una rimessa per la squadra avversaria*. Devono essere contrastati da un **ruolo 3** avversario. Ogni canestro effettuato nel canestro laterale alto vale 2 punti (tiro deve essere effettuato fuori dalla linea tratteggiata oppure alla distanza di un passo 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.

Possono effettuare max tre canestri per tempo.

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, *durante la corsa*, le infrazioni di passi e doppio. *Non contano i passi di partenza o passi effettuati negli arresti. Prima di tirare devono quindi obbligatoriamente effettuare un arresto.* Ogni tiro effettuato *con entrata in terzo tempo viene punito con una rimessa dalla linea sotto il canestro* per la squadra avversaria.

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 vale sempre la distanza di un braccio.

Possono effettuare max tre canestri per tempo.

I ruoli 5 devono tirare nei canestri tradizionali, possono marcare solo ruoli 5 avversari e non possono marcare altri ruoli, 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. Per loro contano le infrazioni di passi e doppio. Il tiro viene conteggiato come tiro anche se il giocatore subisce fallo.

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 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 con fronte al canestro, fare gli eventuali cambi di palla, raccogliere la palla per l'eventuale secondo tiro e riposizionarlo con fronte al gioco. Il gioco riprende solo al termine di queste operazioni.

Regola 1 - Giocatori in campo

Ogni squadra deve schierare obbligatoriamente tutti i ruoli almeno fino al raggiunto limite di falli (vedi regola 7) tra cui un giocatore pivot e almeno 2 giocatori con ruolo 5. La somma dei numeri di ruolo non deve superare il valore 23.

Tra i giocatori di ruolo 4 o ruolo 5 deve essere presente almeno una femmina e almeno un maschio. Se vengono schierati tre giocatori di Ruolo **5 (**il che vuol dire che in campo c'è un pivot di ruolo **1),** uno di questi deve essere necessariamente una giocatrice femmina.

Negli istituti secondari di II grado, **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 come una difesa illegale su un ruolo di numero più basso (2 tiri liberi più possesso di palla per chi subisce l'infrazione, la rimessa viene effettuata nella zona difensiva della squadra che mantiene il possesso). Il Ruolo 5 femmina potrà invece essere contrastato da qualunque altro giocatore maschio o femmina in tutte le altre fasi di gioco.

NB negli istituti secondari di I grado il ruolo 5 femmina POTRA' essere contrastata anche in fase di tiro da un ruolo 5 maschio.

Qualora una squadra, per infortunio o raggiunto limite di falli, non ha più disponibili almeno 2 giocatori di ruolo 5, la partita continua ma con un giocatore di ruolo 5 in meno quindi con soli 5 giocatori). Con soli 3 giocatori schierati la partita è vinta dalla squadra avversaria.

Regola 2 - Cambi

Tutti i cambi possono essere effettuati purché la somma dei ruoli in campo non superi il valore 23.

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.

È obbligatorio far scendere in campo tutti i giocatori messi a referto entro il secondo quarto.

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 (un passo) dalla linea di rimessa e devono essere effettuate in uno dei seguenti due modi:

- i ruoli 4 e 5 che decidono di partire in palleggio devono andare a consegnarla (in tempo non superiore ai 10 secondi) ai ruoli 1, 2 o 3;
- i ruoli 3, 4 e 5 dalla rimessa laterale possono passarla ad un compagno per iniziare l'azione nel tempo limite di 5 secondi.

Dopo che il Ruolo 1 ha effettuato il suo tiro o i suoi tiri, il gioco riprende con una rimessa effettuata dalla squadra avversaria ma al di fuori delle aree piccole laterali dalla parte della difesa a distanza di circa 2 metri.

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 prima almeno un palleggio fuori dall'area laterale ed entrare con entrambi i piedi. Il difensore deve fermarsi fuori dall'area. Se il difensore entra con 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).

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.** Ogni infrazione di questa regola comporta il passaggio della palla alla squadra avversaria.

Regola 6 - Durata delle azioni di gioco

Ogni squadra non ha un tempo limite per concludere l'azione a canestro.

Regola 7 - Falli

Il numero massimo di falli per ogni giocatore è 5. Ogni fallo che viene subito 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 subito 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), la palla passa al Pivot che ha diritto di tirare secondo le regole del proprio ruolo.

Per area adiacente si intende una corona circolare di larghezza di circa 70 centimetri (laddove non fosse segnata la larghezza sarà da considerarsi pari ad un passo).

Il giocatore che porta la palla al Pivot non può farlo indietreggiando (rinculando) perché viene considerato fallo di sfondamento.

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

Ogni difesa illegale compiuta da un ruolo 5 o 4 deve essere considerata come un fallo. 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

Sono consentiti aiuti difensivi tra giocatori dello stesso ruolo. Quando un giocatore marca un ruolo inferiore commette un'infrazione che deve

essere punita con 2 tiri liberi e successiva rimessa da assegnare alla squadra di chi ha subito l'infrazione.

Se il ruolo che la subisce è un 3, questi effettua i tiri liberi nel canestro laterale alto in posizione frontale (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 tre tiri per tempo (gli eventuali 2 o 3 tiri liberi conquistati da un fallo subito vengono considerati come un solo tiro). I ruoli 4, 3, 2, 1 possono effettuare al massimo 3 canestri per ogni tempo. *Qualora un giocatore di Ruolo 3 , Ruolo 4, Ruolo 5 subisca un fallo in azione di tiro nel canestro tradizionale, l'assegnazione dei tiri liberi non sarà da computare nel numero max di canestri; quindi, questo tiro e i successivi tiri liberi non riducono il bonus dei tre canestri.*

I tiri liberi realizzati danno comunque punteggio.

In caso venga effettuato il quarto canestro nello stesso tempo di gioco, questo deve essere annullato e il gioco riprende 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.

Note e situazioni particolari

Per situazioni ed esigenze particolari e/o impreviste le squadre in accordo fra loro, ma con il benestare degli arbitri, possono concordare prima dell'inizio della partita ulteriori deroghe al Regolamento (vedi tempo e spazio di tiro dei pivot) da segnare sul referto controfirmato dagli allenatori e arbitri in campo.

Nel caso dei Ruoli 2 le deroghe eventualmente concesse escludono la possibilità del tiro da tre punti.