

REGOLAMENTO NAZIONALE PALLACANESTRO INTEGRATA

Il presente regolamento fa riferimento al “Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro”, ma apporta varianti/aggiunte per integrare in una squadra atleti con disabilità di diverso tipo in modo da promuovere la partecipazione di tutti, valorizzare le caratteristiche di ciascuno e migliorare le capacità individuali e collettive.

Le norme tecniche per la pallacanestro della presente sezione integrano le Norme per l’Attività Sportiva, in “Sport in Regola” 2021 (Ed. sett. 2022).

Art. 1 - Attrezzature

- 1.1 Oltre ai 2 canestri principali si devono trovare due canestri mobili posti trasversalmente al campo (sul perimetro a metà campo) dotati di un tabellone e con l’anello regolato all’altezza di cm 220 per permettere a giocatori con disabilità grave di effettuare il tiro. Se è prevista la partecipazione di atleti che non riescono a tirare in quello da 220 cm. è necessario aggiungere un canestro a 100 cm, con o senza tabellone.
- 1.2 L’area sottostante tali canestri è semicircolare con raggio di 2,3 metri (area protetta). Concentricamente si tratterà una linea semicircolare di raggio pari a 3 metri ottenendo così una corona semicircolare larga 70 centimetri (zona franca) entro la quale è possibile transitare con o senza palla, ma non difendere sull’attaccante che sta portando la palla al pivot. Al fine di salvaguardare l’incolumità del pivot, se nell’area protetta è presente un pivot, nessun altro giocatore può transitarvi, se non per consegnare la palla al pivot stesso. Il passaggio nell’area protetta è ammesso con o senza possesso di palla solo quando il pivot di ruolo 2 non occupa l’area protetta perché vagante.
- 1.3 Il canestro laterale di attacco è quello posto alla destra di chi salta
- 1.4 È dovere della società ospitante o prima nominata mettere a disposizione i canestri laterali, il cronometro e le palette indicatrici del numero dei falli personali.
- 1.5 Qualora non siano stati designati ufficialmente la società ospitante (prima nominata) deve mettere a disposizione due propri tesserati per svolgere il compito di refertista e di cronometrista.

Art. 2 - Pallone di gioco

- 2.1 La palla utilizzata è quella omologata per il mini-basket (n.5)
- 2.2 Per esigenze particolari i giocatori di ruolo 1 possono utilizzare una palla adatta alle loro necessità
- 2.3 In tutte le gare, la Società prima nominata deve mettere a disposizione dell'arbitro almeno 2 palloni e la Società seconda nominata almeno 1 pallone; tutti i palloni messi a disposizione devono essere regolari ed utilizzabili.

Art. 3 - Abbigliamento atleti

- 3.1 Tutti gli atleti, sia titolari sia riserve devono indossare un abbigliamento uniforme con una



numerazione progressiva individuale.

3.2 Un giocatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro giocatore, compresi i gioielli di qualsiasi tipo.

Art. 4 - Squadre

Ciascuna squadra è composta da:

14 giocatori autorizzati a giocare con possibilità di deroghe autorizzate dall'arbitro e accettate dalla squadra avversaria; di questi, fino a un massimo di 10 giocatori NON pivot, di ruolo 3, 4, 5, dei quali almeno uno per ogni ruolo.

Possono essere iscritti a referto non più di 3 giocatori di ruolo 5.

Fino a 3 persone al seguito con compiti specifici (allenatore, vice allenatore, dirigente, tutor...) Per motivi di sicurezza e per aiutare nel campo giocatori di ruolo 1 o 2 con particolare difficoltà è ammessa la presenza di un Tutor che non interferisca nel gioco. Il Tutor deve indossare una maglia di colore diverso che lo identifichi quando entra sul terreno di gioco.

Per poter iniziare la gara ogni squadra deve essere composta da un numero minimo di 4 giocatori, dei quali obbligatoriamente un ruolo 5 ed un ruolo 1 o 2. Per proseguire la gara ogni squadra deve essere composta da un numero minimo di 4 giocatori, dei quali uno deve essere obbligatoriamente di ruolo 1 o 2.

Durante la gara, in nessun momento, una squadra deve avere in campo giocatori la cui somma totale di numero di ruolo sia superiore a 20 (escludendo dal conteggio i numeri 1e2).

Art. 5 - Giocatori

Giocatori Durante il tempo di gioco devono stare sul terreno 6 giocatori per ciascuna squadra contraddistinti da un numero (posto a sinistra) che indica il livello di abilità (ruolo) e un numero (posto a destra) che indica ogni singolo giocatore. I numeri di ruolo sono attribuiti dall'allenatore della squadra nel rispetto dei criteri successivi. Tali numeri possono essere cambiati durante un torneo o un campionato ma non durante una partita. In caso di contestazione sull'attribuzione dei ruoli, a fine partita gli allenatori, i dirigenti e gli arbitri possono allegare le osservazioni al referto e l'apposita Commissione del CSI, sentite le parti (i dirigenti delle due squadre e l'arbitro) deciderà sulla fondatezza delle obiezioni e le eventuali sanzioni applicabili.

I ruoli saranno i seguenti Atleti:

- con disabilità: 1, 2, 3, 4
- senza disabilità: 5

I giocatori di ruolo 1 (PIVOT) non sono in grado di tirare da 3 metri nel canestro laterale.

Essi sostano nell'area laterale. Per essi è prevista una personalizzazione delle regole relativa alla distanza da cui tirare, tempo a disposizione, uso del canestro a 100 cm, tipo di palla, ecc.

Ogni giocatore di ruolo 1 ha a disposizione un massimo di 3 tiri per ogni quarto di gioco.

Dopo il tiro del pivot non si va al rimbalzo, la palla passa direttamente alla squadra avversaria, qualunque esito abbia avuto il tiro.

I giocatori di ruolo 2 (PIVOT) sono caratterizzati dall'incapacità di correre o gestire lo spazio, possono tirare nel canestro laterale dalla linea di tre metri, con l'obbligo di effettuare almeno 2 palleggi prima del tiro. I giocatori di ruolo 2 possono stare nell'area piccola dedicata, presso il canestro laterale,

oppure possono muoversi per il campo (vaganti).

Se tirano nel canestro laterale hanno a disposizione 5 secondi da quando hanno preso posizione. Il canestro realizzato frontalmente vale due punti, il canestro realizzato lateralmente vale tre punti. Possono tirare nel canestro principale da una distanza minima di 1,5 metri (linea dello sfondamento), spostandosi effettuando almeno due palleggi: il tiro va eseguito entro 10 secondi dall'entrata in possesso della palla e vale 3 punti se scoccato dalla linea parallela alla linea di fondo e posta alla distanza di 4,5 metri da essa, in caso contrario varrà 2 punti.

Il giocatore di ruolo 2 vagante obbligatoriamente deve muoversi per tutto il campo. non può tirare nel canestro laterale. Per andare al tiro deve entrare in possesso di palla nell'area di difesa della propria squadra, avendo poi a disposizione 10 secondi per concludere l'azione (tiro nel canestro alto).

Dopo il tiro del pivot non si va al rimbalzo, la palla passa direttamente alla squadra avversaria, qualunque esito abbia avuto il tiro.

Ogni squadra ha a disposizione per i giocatori di ruolo 2, per ogni periodo, un massimo di 4 tiri da due punti, esauriti i quali i giocatori di ruolo 2 avranno solo la possibilità dei tiri da 3 punti.

I pivot non possono essere marcati.

Ai pivot (ruolo 1 e 2) non è possibile passare la palla direttamente dalla rimessa, da qualsiasi punto del campo essa sia effettuata.

La presenza in campo di un giocatore PIVOT (ruolo 1 o 2) è necessaria per iniziare o continuare la gara.

In campo non possono essere presenti contemporaneamente più di un pivot (ruoli 1 e 2).

I giocatori di ruolo 3 sono in grado di correre, anche se con limitazione, e di partecipare alla gara su tutto il campo, ma hanno notevoli difficoltà ad utilizzare i fondamentali del basket con continuità. Hanno l'obbligo del palleggio, seppure non continuativo. Per i giocatori di ruolo 3 è ammessa l'infrazione di doppio palleggio per non più di due volte consecutive.

I giocatori di ruolo 4 possiedono una buona capacità di utilizzare i fondamentali del basket e si muovono con disinvoltura nel campo di gioco. Per loro sono tollerate minime infrazioni rispetto a: passi di partenza, arresto imperfetto, piccoli spostamenti del piede perno.

I giocatori di ruolo 5 sono tenuti a rispettare tutto il regolamento di gioco e non POSSONO effettuare più di 1 tiro per ogni periodo di gioco.

La rimessa in gioco della palla non può essere eseguita fra due numeri 5.

I giocatori di ruolo 5 non possono passare direttamente la palla ai giocatori di ruolo 1 e 2.

Non è possibile schierare in campo più di due giocatori di ruolo 5 contemporaneamente.

Art. 6 - Distinta

3.1 Prima dell'inizio di ogni partita ogni squadra deve consegnare all'arbitro e agli avversari la distinta dei partecipanti con le indicazioni del caso.

La distinta dei giocatori deve riportare la denominazione della squadra, quella della squadra avversaria, la data, l'orario, il luogo e l'impianto in cui si disputa la gara. Per ogni giocatore va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, numero di tessera CSI e tipo e numero del documento di riconoscimento. Nell'elenco vanno indicati i giocatori che svolgono il ruolo di capitano e di vice-capitano.

Nella distinta dei partecipanti vanno trascritti, inoltre, i dirigenti accompagnatori e l'addetto all'arbitro indicando di ciascuno il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento.

Infine va indicato il nominativo dell'addetto all'utilizzo del DAE, che deve essere in possesso dell'abilitazione richiesta.

È obbligatorio che l'arbitro effettui l'appello ed il riconoscimento dei partecipanti, compresi i dirigenti, prima della gara.

Art. 7 - Tempi di gioco, punteggio pari e tempi supplementari.

La gara consiste di 4 periodi di 8 minuti effettivi di gioco ciascuno.

L'inizio della gara e di ogni periodo di gioco avviene con un salto a due al centro del campo tra due giocatori di ruolo 3 o 4

Il tempo va fermato ogni qualvolta l'arbitro fischia, e va fatto riprendere quando un giocatore in campo tocca la palla dopo una rimessa o un tiro libero sbagliato. La palla diventa morta quando viene consegnata ad un pivot vagante o quando entra nell'area protetta

Il tempo si ferma dopo ogni canestro segnato solo negli ultimi 2 minuti dell'ultimo periodo e di quello supplementare.

Ci saranno intervalli di 2 minuti tra il 1° e 2° periodo e tra il 3° e 4° periodo.

Ci sarà un intervallo di metà tempo di 5 minuti.

È prevista una sospensione per ogni periodo di gioco e per il tempo supplementare.

Se il punteggio è pari al termine del 4° periodo, la gara si conclude facendo effettuare un tempo supplementare di 4 minuti. Se alla fine di questa procedura si fosse ancora in parità i giocatori in campo alla fine del tempo supplementare effettueranno tiri liberi alternati fino al conseguimento della differenza canestri. In questo caso i Pivot tirano dalla posizione da Pivot:

i numeri 1 nel canestro laterale; i numeri 2 nel canestro laterale, oppure nel canestro alto dalla linea di 4,5 metri, a loro scelta.

Art. 8 - Passaggi

La palla va sempre passata (non consegnata) tra i giocatori. La "consegna" è ammessa solo se uno dei due giocatori è un pivot (ruolo 1 o 2).

Art. 9 - Violazioni

Regola dei 3 secondi

La regola dei 3 secondi è valida solo per i giocatori di ruolo 5.

Per i giocatori di ruolo 4 verranno conteggiati 6 secondi.

Regola dei 24 secondi

La regola non viene applicata. Nel caso una squadra protragga palesemente l'azione oltre i 24 secondi onde trarne vantaggio, l'arbitro ne conterà a voce alta gli ultimi 5 secondi. Se al loro esaurimento l'azione non sarà conclusa, la palla passerà all'avversario.

Non si considera la regola degli 8 secondi

Non si considera la regola del ritorno della palla nella zona difensiva

Art. 10 - Falli

Non si considera il bonus di squadra. Ogni giocatore non può difendere su un giocatore di ruolo inferiore. Quando un giocatore intercetta la palla destinata ad un ruolo inferiore commette un'infrazione che deve essere punita con rimessa da assegnare alla squadra di chi ha subito l'infrazione oppure con due o 3 tiri liberi, se il giocatore che ha subito l'infrazione, stava tirando a canestro.

Negli ultimi 4 minuti del 4° tempo e nei tempi supplementari, il fallo subito da un numero 5 viene sempre punito con 2 tiri liberi

Art. 11 - Sostituzioni dei giocatori

Le sostituzioni dovranno avvenire come previsto nei Regolamenti Tecnici di gioco.

Art. 12 - Tempo d'attesa

Il tempo d'attesa, rispetto all'orario ufficiale della gara, è di 15 minuti.

Art. 13 - Saluto

Prima di ogni partita devono in modo raggruppato effettuare il saluto agli avversari. Successivamente i giocatori si allineano di fianco all'arbitro (una squadra per parte) all'altezza del centrocampo lungo l'ideale linea mediana in senso longitudinale per il saluto al pubblico. Al termine tutti i giocatori devono stringere la mano agli avversari in modo informale e successivamente ripetono il saluto in forma raggruppata.

Art. 14 – Partecipanti

Al campionato possono partecipare solo squadre appartenenti a società sportive iscritte regolarmente al CSI. Tutti i giocatori e i dirigenti devono essere tesserati in data antecedente alla gara cui partecipano. Il numero dei giocatori che si possono tesserare è illimitato.

Per iscriversi al campionato ogni squadra deve compilare l'apposito modulo d'iscrizione, con indicazione in particolare del luogo, impianto sportivo, giorno e ora della disputa delle gare casalinghe, colore delle maglie ufficiali e di quelle di riserva. Sul modulo inoltre dovranno essere indicati il nominativo e il recapito (anche telefonico e mail) del dirigente responsabile del campionato. Con l'iscrizione dovrà essere anche indicato il nominativo e il recapito dell'arbitro di società.

L'età minima dei partecipanti è di 14 anni compiuti. Deroghe motivate possono essere richieste alla Commissione del CSI.

È consentita la partecipazione alle attività di pallacanestro degli atleti tesserati alla FIP, secondo quanto indicato da "Sport in Regola": Norme per la partecipazione all'attività del CSI degli atleti tesserati alla FIP.

Un giocatore è vincolato alla squadra con cui ha preso parte (è stato inserito in distinta) alla prima gara. È vietata la partecipazione al campionato in squadre diverse dalla prima.

Tutte le sostituzioni devono essere effettuate a gioco fermo

La zona delle sostituzioni è situata sullo stesso lato in cui sono ubicate le panchine delle squadre,



direttamente di fronte ad esse, da dove gli atleti entrano ed escono per le sostituzioni.

Art. 15 – Deroghe al regolamento tecnico di gioco

La Commissione tecnica provinciale di pallacanestro può autorizzare deroghe al regolamento relative alle caratteristiche dei giocatori e delle squadre.

La procedura è la seguente:

1. Richiesta della società sportiva interessata indirizzata alla commissione
2. Decisione della commissione che sarà comunicata alle squadre e agli arbitri

Art. 16 - Compilazione delle classifiche

Per ogni gara sono assegnati i seguenti punti validi per la classifica:

- 3 punti alla squadra che vince la partita;
- 2 punti alla squadra che perde la partita ai tempi supplementari
- 1 punto alla squadra che perde la partita.

Roma, 20 aprile 2026