



REGOLAMENTO DI BASKET INTEGRATO

Sono indette le finali nazionali di Pallacanestro integrata per atleti disabili. Possono partecipare tutti gli atleti con certificazione di disabilità e sanitaria idonea in possesso di tessera CSI. La certificazione di disabilità resta in possesso della società e dovrà essere esibita in caso di richiesta motivata. Le responsabilità relative all'esistenza dei certificati è a carico del presidente della società o istituto.

Definizioni

Il BASKET INTEGRATO è giocato da due squadre di 6 giocatori ciascuno. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di segnare nel canestro avversario e di impedire alla squadra avversaria di impossessarsi della palla o realizzare punti.

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).

Distinta

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

Ogni squadra può essere composta da un numero illimitato di giocatori, senza distinzione di genere.

È consentita la partecipazione alle attività di pallacanestro degli atleti tesserati alla FIP, a condizione che: a. il tesseramento degli atleti avvenga entro il 28 febbraio della stagione sportiva di riferimento; b. nel corso dello stesso anno sportivo non abbiano preso parte a gare ufficiali federali dalla serie D in su per l'attività maschile e dalla serie B in su per l'attività femminile (con eccezione per gli atleti che non abbiano compiuto i 16 anni d'età all'atto del tesseramento; in tal caso non sussiste alcun limite di categoria). Soltanto agli atleti Under 21 di Serie D regionale maschile e di Serie B regionale femminile è consentita la partecipazione all'attività del CSI. E' vietata per le Serie superiori.

Per "prendere parte" si intende l'effettiva entrata in campo in una gara ufficiale di campionato e non la semplice iscrizione a referto.

Attrezzature

Canestri:

Oltre ai 2 canestri omologati dal regolamento FIP si devono trovare due canestri mobili posti trasversalmente al campo (sul perimetro a metà campo) con l'anello regolato all'altezza di cm 200 per permettere ai giocatori con difficoltà grave di effettuare il tiro.

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. Pertanto quando un qualsiasi ruolo entra nell'area protetta in possesso di palla deve consegnare la palla al compagno fisso in area.

Il canestro laterale di attacco è quello posto alla destra di chi salta.

Se necessario è possibile aggiungere un canestro a 100 cm di altezza, per coloro che non riescono a tirare in quello da 200 cm.

Pallone di gioco:

La palla utilizzata è quella omologata per il mini-basket (n° 5); per esigenze particolari i giocatori di ruolo 1 possono utilizzare una palla adatta alle loro necessità.

Abbigliamento atleti

Tutti gli atleti, sia titolari sia riserve devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione progressiva individuale.

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

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. 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.

Giocatori e sostituti

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: 1, 2, 3, 4, 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 (da definire con l'arbitro prima della gara) relativa alla distanza da cui tirare, tempo a disposizione, uso del canestro a 100 cm, tipo di palla, ecc.

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). In questo caso obbligatoriamente devono muoversi per tutto l'arco del campo. Il giocatore di ruolo 2 vagante 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).

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 in palleggio, o passando la palla a un compagno: 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.

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. Il giocatore di ruolo 3 difeso non potrà effettuare più di tre passi senza palleggio. Per i giocatori di ruolo 3 non vale l'infrazione di doppio palleggio.

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 palla a due ad inizio quarto dovrà essere effettuate da giocatori di pari ruolo (3 o 4).¹

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 giocatore di ruolo 1 e 2.

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

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 num.1e2).



Tempi di gioco, punteggio pari e tempi supplementari.

La gara consiste di 4 periodi di 8 minuti effettivi di gioco ciascuno. Il tempo va fermato ogni qualvolta l'arbitro fischia (per un'infrazione o altro, per esempio dopo il tiro dei pivot), e va fatto riprendere quando un giocatore in campo tocca la palla dopo una rimessa o un tiro libero sbagliato. Quando il giocatore in possesso di palla entra nella zona franca per consegnarla al pivot il cronometro verrà fermato su fischio arbitrale. Il gioco riprenderà (e il cronometro sarà fatto ripartire) quando la palla diventerà viva.

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.

E' 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 3 metri, a loro scelta.

Violazioni

Regola dei 3 secondi

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

Art. 39 - 24 secondi

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.

Durata di gioco

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

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.

E' 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 3 metri, a loro scelta.

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 4 o 3.

Falli

Se il fallo viene commesso su un giocatore che è in atto di tiro vengono concessi due o tre tiri liberi, a seconda del valore del tiro tentato. Negli altri momenti della partita il gioco deve essere ripreso con una rimessa da fuori campo da parte della squadra che ha subito il fallo nel



punto più vicino a quello dove è stata commessa l'infrazione.

Non si considera il bonus di squadra. Ogni giocatore non può marcare 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.

Le intercettazioni sono lecite solo se chi intercetta la palla è di ruolo pari o inferiore a chi dovrebbe riceverla.

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.

Sostituzioni dei giocatori

E' obbligatorio far entrare in campo tutti i giocatori presenti in distinta.

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

Tempo d'attesa

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

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.

Per quanto non contemplato nei precedenti articoli si fa riferimento ai regolamenti ufficiali del CSI

Roma, 05 giugno 2023