



REGOLAMENTO CHILDREN SCUOLA

Edizione 2024

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

CAMPO DI GIOCO (adattato):

Campo di basket (misure standard) con due canestri tradizionali per il mini-basket con $h=2,60$ mt, 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 settore:



Esempio di canestro laterale alto e basso



TEMPO DI GIOCO:

6 tempi da 6 minuti ciascuno (salvo accordi tra le parti).

Il tempo viene bloccato quando:

- la palla entra in possesso di un ruolo 1 e riprende con la rimessa laterale avversaria.
- l'arbitro fischia una contesa tra due giocatori
- sono assegnati tiri liberi a giocatori di qualunque ruolo e riprende con la ripresa del gioco

La partita termina anche nel caso di parità

PALLA DA GIOCO:

viene utilizzato il pallone grandezza n°5 (usato nel mini- basket) o in alternativa il pallone da easybasket sostituibile con altre palle di dimensioni e pesi diversi per il ruolo 1. Queste vengono messe ai piedi dei canestri piccoli.

ARBITRO:

è previsto almeno un arbitro.

NUMERO DI GIOCATORI:

fino a 15 giocatori per squadra dei quali 5 obbligatoriamente in campo, successivamente se per falli o infortuni il numero dovesse ridursi non può comunque scendere sotto i 3 giocatori, in tal caso (solo 2 giocatori disponibili) la squadra avversaria ha vinto la partita.

Tutti i giocatori devono entrare in campo e giocare almeno due tempi (solo in caso di infortunio possono essere sostituiti).

Ad ogni giocatore viene attribuito un ruolo che va da 1 a 5 secondo le caratteristiche in seguito elencate.

I numeri che identificano il ruolo devono essere ben visibili sia davanti che dietro.

E' possibile, ma non necessario, assegnare ad ogni giocatore una casacca con un numero composto da 2 cifre: la prima si riferisce al suo ruolo, la seconda è identificativa della persona.



RUOLI:

i ruoli vengono assegnati in base al possesso delle grandi prassie: l'uso delle mani, 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 che possiede un palleggio continuo ed è in grado di effettuare un "arresto e tiro" ed il "terzo tempo".

ruolo 4: giocatore con o senza disabilità o con protesi che gli consenta il cammino e la corsa, che possiede le grandi prassie. Gli è consentito effettuare "passi" e "doppia" senza spostamento che gli genera vantaggio.

Ruolo 3:giocatore con o senza disabilità che possiede l'uso totale o parziale delle mani, quindi il tiro anche nel canestro tradizionale. Non possiede la corsa fluida ma lenta, impacciata, 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 per il tiro nel canestro laterale alto, il cammino gli consente di spostarsi. Non possiede la corsa o non è in grado di utilizzarla: 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

Ruolo 1: giocatore con disabilità che non può spostarsi (per deficit motori) nemmeno con la carrozzina se non aiutato dai compagni (se la carrozzina è elettrica potrà posizionarsi da solo) E' 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.

La posizione di tiro 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, comunque non può essere più vicina della linea segnata a 0,80 metri dalla linea laterale del campo (la ruota grande della carrozzina non la può oltrepassare nel suo punto di contatto col suolo).

È un altro pivot. Non può essere marcato. Quando necessario il Docente può aiutare i compagni di ruolo 3 a posizionare il ruolo 1 nella posizione di tiro.

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 2) indossando la maglia col ruolo 2

Riassumendo:

Solo utilizzo delle mani per il tiro, è in Carrozzella senza poterla muovere manualmente (non possiede la forza) oppure è in piedi ma non capace di muoversi in autonomia	Utilizzo delle mani più cammino o corsa non sfruttabile nel gruppo per certificati motivi (se in carrozzella possiede la forza almeno in un braccio)	Utilizzo delle mani più cammino e corsa non fluida, palleggio non Continuato scarso equilibrio	Utilizzo mani, cammino e corsa fluida, fondamentali non perfetti gli è consentito effettuare "passi" e "doppia" senza spostamento che gli generi vantaggio.	possiede le grandi prassie e possiede un palleggio continuo ed è in grado di effettuare un "arresto e tiro" ed il "terzo tempo".
PIVOT	PIVOT			
Ruolo 1	Ruolo 2	Ruolo 3	Ruolo 4	Ruolo 5

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 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.

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).

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.

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. 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 sopra riportato).

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 giocatori della squadra avversaria, 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.

Durante il tiro ai ruoli 2 deve essere garantito uno spazio di un metro da ogni suo lato per evitare ostruzionismi.

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) il giocatore di ruolo 2 ha diritto di effettuare il suo tiro utilizzando totalmente i 10 secondi a disposizione.

Se l'azione di tiro non termina con un canestro, il giocatore con ruolo 2 può entrare nell'area laterale e prendere il rimbalzo.

Catturata la palla dovrà entro 10 secondi passarla 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.

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 ruoli 2 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 2 che recuperano la palla da un rimbalzo (o palla vagante) possono tirare se il rimbalzo (o palla vagante) non era immediatamente conseguente a un loro tiro.

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. Piccoli spostamenti con la palla eseguiti senza corsa prima di un tiro o un passaggio non richiedono l'obbligo dei palleggi. 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 palleggi si ripresenta ogniqualvolta il ruolo 3 cambi la direzione di corsa comunque non può fare più di troppi passi senza palleggiare. Devono essere contrastati da un ruolo 3 avversario ed ogni canestro effettuato nel canestro laterale alto vale 2 punti (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 doppia.

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.

I ruoli 4 devono tirare necessariamente nei canestri tradizionali e devono effettuare la corsa palleggiando, possono effettuare "passi" e "doppia" ma non per garantirsi vantaggio (no durante uno spostamento). Vengono contrastati naturalmente dai corrispondenti ruoli 4. Ogni canestro effettuato vale 2 punti. 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 5 devono tirare nei canestri tradizionali, possono marcare solo ruoli 5

REGOLE DI GIOCO

avversari e non possono marcare altri ruoli, per loro valgono le regole del mini-basket e possono effettuare un massimo di 4 tiri per tempo. Ogni canestro effettuato vale 2 punti. Per loro contano le infrazioni di passi e doppia. Il tiro viene conteggiato come tiro anche se il giocatore subisce fallo. Se il ruolo 5 commette un'infrazione (passi, doppia) non si deve considerare aumentato il numero di tiri effettuati.

Se il giocatore di ruolo 5 effettua il 5° 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

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.

Regola 1 - Giocatori in campo

Ogni squadra deve schierare obbligatoriamente 5 giocatori, almeno fino al raggiunto limite di falli (vedi regola 7) così divisi: un giocatore pivot, almeno uno di Ruolo 3 un Ruolo 4 e ruolo 5. La somma dei numeri di ruolo dei giocatori in campo non deve superare il valore 19. Se l'arbitro, o il tavolo, o la squadra avversaria si accorge del superamento della quota 19, 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 3, ruolo 4 o ruolo 5 deve essere presente un atleta maschio e una atleta femmina.

Regola 2 - Cambi

Sono ammessi cambi per i ruoli 1, 2, 3 o ruoli 4 solo al raggiungimento dei 4 canestri realizzati all'interno dello stesso quarto, il ruolo 5 può essere sostituito solo in caso di infortunio.

Qualora dopo un cambio o all'inizio del quarto 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.

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 devono eseguirle in uno dei seguenti due modi:

- i ruoli 3, 4 e 5 partendo in palleggio devono andare a consegnarla (in tempo non superiore ai 10 secondi) ai ruoli 1, 2 o 3 (portaggio);
- 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).

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.

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), questi ha diritto di tirare secondo le regole del proprio ruolo.

Ogni difesa illegale compiuta da un ruolo 5 o 4 deve essere considerata come un fallo da segnalare sul referto con la lettera "L". 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 (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.

NOTE E
SITUAZIONI
PARTICOLARI

Se il ruolo che la subisce è un 3 questi effettua i tiri liberi nel canestro laterale alto.

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 4 tiri a canestro ogni tempo, mentre i ruoli 1, 2, 3, 4 possono effettuare massimo 4 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 4 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 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 quinto 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 con 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 ogni tempo di gioco.

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.