

BASKIN

BASKET INTEGRATO

E' NATO UNO SPORT

E' nato il "Baskin" un nuovo sport pensato, studiato e realizzato affinché ragazzi normalmente abili e ragazzi diversamente abili possano giocare insieme nella stessa squadra (composta sia da maschi che da femmine). E' uno sport che prende spunto dalla pallacanestro, della quale utilizza la struttura generale, ne mantiene gli obiettivi ma ne cambia le regole adattandole ai vari tipi di disabilità presenti.

Tanto è che qualsiasi tipo di disabilità (purchè consenta il tiro in un canestro) può prendervi parte con compiti specifici e fondamentali per la determinazione del risultato finale.

Grazie alle regole proprie del **Baskin**, i ragazzi normalmente abili "investono risorse" anche sui ragazzi diversamente abili che possono diventare lo strumento più idoneo per conseguire la vittoria.

L'esperienza è iniziata nell'anno 2001 a Cremona, presso la **Scuola Media "Virgilio"** (come attività extracurricolare), con un gruppo misto di circa 12/13 ragazzi dei quali 5 diversamente abili, guidati da due operatori (un insegnante di educazione fisica della scuola e un genitore ex giocatore) e sostenuti dall'appoggio del Dirigente Scolastico, che ha deciso di sperimentare la loro idea di integrazione. La possibilità di unire vari tipi di disabilità in una stessa squadra di basket, era stata appresa da un'esperienza già in essere a Soresina.

I **beneficiari** di questo percorso non sono solo i **ragazzi diversamente abili** a cui viene data la possibilità di svolgere una attività sportiva ma anche i **ragazzi normodotati**. Infatti da questa esperienza essi imparano ad inserirsi e ad organizzare un gruppo che conta al suo interno gradi di disabilità differenti.

A tale scopo viene richiesto loro lo sviluppo di nuove capacità di comunicazione mettendo in gioco la loro creatività e il saper stabilire relazioni affettive anche molto intense.

Inoltre la condivisione degli obiettivi sportivi coi ragazzi diversamente abili spalanca loro le porte del mondo della disabilità permettendo di apprezzarne le ricchezze.

Infine tra i beneficiari di questo percorso inseriamo senz'altro gli istruttori, educatori ed allenatori che ricevono continuamente stimoli e gratificazioni dal rapporto con i loro giocatori.

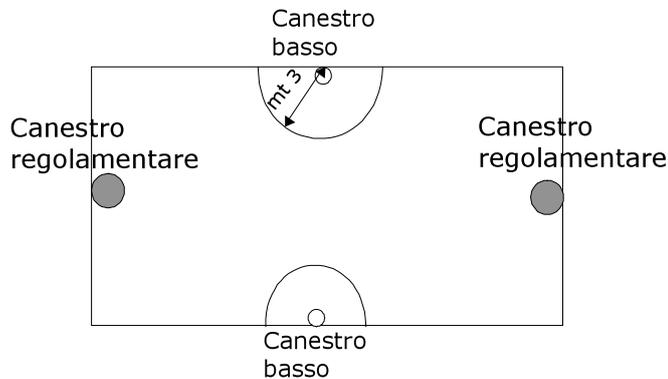
La metodologia utilizzata fa sì che il progetto si sviluppi su due fronti e assuma due aspetti diversi ma complementari:

- il primo aspetto delle attività riguarda l'ambito ludico-motorio e psicomotorio generale atto allo sviluppo degli schemi motori e delle abilità di base utilizzando la pallacanestro e i suoi apprendimenti specifici; lavoro nel quale i ragazzi normalmente abili assumono quindi un ruolo molto importante durante lo svolgimento delle lezioni, agendo da esempio, aiuto, collaborazione e stimolo;
- il secondo riguarda la gestione di allenamenti veri e propri (adattati) in funzione del gioco e delle regole **del baskin in cui tutti hanno un ruolo specifico e svolgono compiti di squadra.**

Le 10 regole del baskin permettono a chi è più svantaggiato su un fronte di dare apporti più importanti su altri fronti e consentono di canalizzare le varie abilità così da metterle al servizio della squadra.

REGOLAMENTO

CAMPO DI GIOCO (adattato): Campo di basket (misure standard) con due canestri regolamentari più due canestri mobili posti trasversalmente al campo (sul perimetro a metà campo) con h min 1,80 mt e max 2,00 mt con due aree semicircolari (con raggio di 3 metri). E' possibile tracciare le due aree semicircolari utilizzando lo scotch.



TEMPO DI GIOCO: 4 tempi da 8 minuti ciascuno senza interruzioni. Il tempo viene bloccato solo durante i cambi.

PALLA DA GIOCO: viene utilizzato il pallone da mini-basket

ARBITRO: è previsto un solo arbitro

NUMERO DI GIOCATORI: 12 giocatori per squadra dei quali **6 in campo** così suddivisi: **3 normalmente abili e 3 diversamente abili**. Ad ogni giocatore viene attribuito un punteggio che va da 1 a 5 secondo le caratteristiche sotto elencate. Entrerà in campo con un numero suddiviso in 2 cifre: la prima si riferisce al suo punteggio, (numero delle abilità), la seconda è identificativa della persona. Il punteggio totale schierato (riferito ai numeri delle abilità), non deve superare il valore di **24**. Tutti i giocatori devono entrare in campo.

Numero abilità



Numero identificativo
del giocatore

NUMERI DELLE ABILITA': i punteggi vengono assegnati in base al possesso delle grandi prassie: l'uso delle mani, il cammino, la corsa. Sulla maglia è il primo numero di sinistra.

numero 5: normodotato (ruolo di tutor)

numero 4: persona con handicap (con certificazione) che possiede le grandi prassie (l'uso totale o parziale delle mani quindi il tiro, il cammino, la corsa fluida con palleggio regolare)

numero 3: persona con handicap che possiede l'uso totale o parziale delle mani, quindi il tiro anche nel canestro grande, il cammino, la corsa anche con palleggio non continuato o interrotto. Non possiede la corsa fluida.

numero 2: persona con handicap con l'uso totale o parziale delle mani per il tiro nel canestro piccolo, il cammino gli consente di spostarsi. Non possiede la corsa è un **pivot di movimento** quindi si sposta e gioca fuori l'area dei canestri bassi, deve fare almeno due palleggi, dopo di che ha 10 secondi di tempo per arrivare al tiro. Non può

essere marcato.

numero 1: persona con handicap che non si sposta ed è in possesso solo del tiro, staziona nell'area dei canestri bassi a lui la palla deve essere consegnata da un compagno. Quando riceve la palla, questa può essere sostituita da una palla più piccola posta alla base del canestro, dopo di che ha 10 secondi di tempo per arrivare al tiro. E' **UN ALTRO PIVOT. Non può essere marcato.**

Riassumendo:

solo utilizzo delle mani per il tiro PIVOT	Utilizzo delle mani più cammino (o carrozzella senza velocità) PIVOT	Mani più cammino e corsa non fluida, palleggio non continuato (spinge carrozzella con velocità)	Utilizzo mani, cammino e corsa fluida, palleggio regolare
1	2	3	4

Si gioca rigorosamente con marcature a uomo per i numeri 3 e 4 che marcano i loro corrispondenti. I numeri 1 e 2 sono i pivot e sono liberi da marcature. **Può essere schierato un solo pivot alla volta.**

I numeri 1 (pivot che non hanno cammino), stazionano nell'area del canestro basso, da quando entrano in possesso della palla hanno 10 secondi di tempo per tirare nel canestro basso, ogni canestro vale 3 punti. In caso di errore al primo tentativo possono ripetere ancora una volta il tiro. Non possono essere contrastati in quanto nell'area non devono entrare gli altri giocatori che aspettano di prendere i rimbalzi ma sempre fuori area. I numeri 1 possono utilizzare una palla di dimensioni più piccole per il tiro.

I numeri 2 (pivot che hanno il cammino) devono anch'essi tirare nel canestro basso, ma da fuori area in quanto si possono spostare. Come i numeri 1 non sono contrastati dal corrispondente numero avversario (che staziona presso l'altro canestro basso). Il canestro vale 2 punti (per loro non contano le infrazioni di passo e doppio e devono effettuare almeno 2 palleggi prima di tirare).

COMPITI DEI GIOCATORI

I numeri 3 possono tirare nei canestri bassi da fuori area o nei canestri grandi, effettuando una corsa con almeno qualche palleggio anche se interrotto e non continuato. Devono essere contrastati da un numero 3 avversario ed ogni canestro effettuato nel cesto piccolo vale 2 punti, mentre nel cesto grande vale 3 punti. Per loro non contano le infrazioni di passi e doppio. Il n. 3 in carrozzina può essere impiegato come pivot con ruolo 2, purchè stazioni al limite del canestro basso, nel caso non esista un corrispondente n. 3 in carrozzina avversario.

I numeri 4 devono tirare necessariamente nei canestri grandi e devono effettuare la corsa palleggiando. Vengono contrastati naturalmente dai corrispondenti n. 4. Ogni canestro vale 2 punti. Per loro contano le infrazioni di passi e doppio.

I numeri 5 devono tirare nei canestri grandi, devono essere marcati da qualsiasi numero 5 avversario e non possono marcare altri numeri, per loro valgono le regole del basket e possono **effettuare un massimo di 3 tiri per tempo.** Ogni canestro effettuato vale 2 punti. Anche per loro contano le infrazioni di passi e doppio.

Ogni numero 5 ha inoltre il compito di **fare da tutor** (prendersi cura di ...) ad un suo compagno con il numero 2 o 3, guidandolo, indirizzandolo e incitandolo quando questi entra in possesso della palla.

REGOLE DI GIOCO

Regola 1 - Giocatori in campo

Ogni squadra deve schierare obbligatoriamente, almeno fino al raggiunto limite di falli (vedi regola 7): **3 giocatori con ruolo 5, 1 giocatore "PIVOT"** (che può essere sia un n. 1 che un n. 2) e gli altri **2 giocatori** dovranno avere un ruolo tale che la somma di tutti i numeri corrispondenti alle abilità non dovrà superare il valore **24**. Potranno essere presenti in campo (in deroga), per ogni squadra, anche solo 2 giocatori con ruolo 5. La squadra schierata inizialmente deve prevedere obbligatoriamente: ruolo pivot, 3, 4 e 5.

Regola 2 - Cambi

Di norma i cambi liberi vengono fatti tra persone dello stesso numero, nel caso invece in cui venga effettuato un cambio e non vi è identità di ruoli tra chi esce e chi entra, la squadra avversaria dovrà adeguarsi al nuovo ruolo introducendo un ruolo uguale, (numero relativo alle abilità). Un cambio fra "Pivot" non richiede identità di ruoli purché nel rispetto della regola 1.

Es: esce un numero 4 ed entra un numero 3, anche l'allenatore avversario dovrà sostituire il numero 4 con il numero 3.

Un giocatore dovrà rimanere in campo almeno 3 minuti per evitare continue sostituzioni. Solo in caso di raggiunto limite di falli per i ruoli corrispondenti al giocatore entrante è concesso di utilizzare un ruolo diverso, benché di numero più basso.

Regola 3 - Inizio del gioco

Si inizia ogni tempo dalla contesa effettuata dai numeri 4 o 5. Devono essere contrapposti gli stessi numeri di ruolo.

Regola 4 - Rimesse

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

- i numeri 4 e 5 partendo in palleggio devono andare a consegnarla (in tempo non superiore ai 10 secondi) ai numeri 1 o 2.
- i numeri 2, 3, 4 e 5 devono passarla ad un compagno per iniziare l'azione nel tempo limite di 10 secondi.

Se i numeri 1 usufruiscono di una palla diversa per effettuare il loro tiro, in caso di canestro NON realizzato, il gioco riprende con una rimessa effettuata dalla squadra avversaria.

Regola 5 - Aree piccole

I numeri 2, 3, 4 e 5 non possono entrare nell'area (raggio 3 metri) che delimita i canestri bassi se non per consegnare la palla ai numeri 1 ed eventualmente cambiarla con una più piccola, uscendone subito dopo. Possono afferrare l'eventuale rimbalzo standone al di fuori. Ogni infrazione di questa regola comporta il passaggio della palla alla squadra avversaria.

Regola 6 - Durata delle azioni di gioco

Ogni squadra ha 30 secondi di tempo 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 tiri liberi nel canestro in cui si stava tirando. Il fallo subito non in situazione di tiro dà diritto alla rimessa laterale.

Regola 8 - Aiuti difensivi

Quando un numero 5 o 4 "aiuta" andando a difendere su un numero inferiore commette un'infrazione che deve essere punita con 2 tiri liberi da assegnare a chi ha subito l'infrazione.

Se il numero che la subisce è un 3 questi effettua i tiri liberi nel canestro basso.

Regola 9 - Numero tiri

I numeri 5 possono effettuare al massimo 3 tiri a canestro ogni tempo.
Sul referto di gara (analogo a quello del basket tradizionale) andrà indicato con la lettera "T", nella stessa colonna utilizzata per i falli, l'effettuazione di un tiro da parte di un numero 5. Per gli altri numeri non esiste un numero massimo di tiri effettuabili.

Regola 10 - Altre differenze col Basket

Non esistono linee di tiro che consentono i 3 punti, 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.

NOTE E SITUAZIONI PARTICOLARI

Per situazioni ed esigenze particolari e/o impreviste le squadre, in accordo con l'arbitro, possono concordare prima dell'inizio della partita ulteriori deroghe al Regolamento.