

Il regolamento

Premessa

Nell'ambito delle varie e articolate attività presenti nel panorama sportivo odierno, diventa sempre più urgente e importante tentare di rappresentare adeguatamente le persone diversamente abili. Garantire un coinvolgimento attivo di queste persone, vuol dire accogliere e valorizzare il loro entusiasmo e le loro passioni, vuol dire rinnovare le categorie e i criteri delle nostre scelte per far vincere allo sport queste difficili sfide. Confrontarsi con la passione e il diritto di coloro che, nonostante gli ostacoli, vogliono vivere da protagonisti lo sport, ci induce a profonde riflessioni nella ricerca di nuovi equilibri organizzativi e opportune soluzioni operative.

È quindi con questo spirito, con questa grande responsabilità morale e professionale, che vogliamo fondare le basi per far crescere un movimento sportivo rivolto ad atleti diversamente abili, un movimento che accolga e valorizzi autenticamente tutte le diversità fisiche e le originali capacità motorie che con esse si esprimono.

Riteniamo che perseguire con coerenza questa prospettiva significhi riconoscersi in alcuni principi sui quali fondare l'impegno di tutti e tesi a favorire la completa realizzazione di un contesto umano e sportivo virtuoso.

Primo tra tutti è il dovere di includere e non escludere, cioè una nuova via per favorire lo sviluppo della pratica sportiva, basata sulla necessità di trovare tutti i modi e le soluzioni utili a "mettere in campo tutti", a coinvolgere con dignità ogni diversa abilità. Se si vuole che tale affermazione non rimanga una mera affermazione di principio, bisogna impegnarsi a definire regolamenti, che non pongano limiti e vincoli distanti dal reale contesto umano e sportivo che intendono normare.

Secondo importante punto di riferimento è la centralità della persona. Prioritaria è quindi la persona, la sua condizione, le sue esigenze e le sue aspirazioni. Tali istanze si pongono prima della struttura del gioco, che può essere continuamente rinnovata attraverso un lavoro condiviso di adattamento alle esigenze di tutti e di ciascuno. Nessuna regola è assunta in modo rigido, ma solo se è utile a favorire la partecipazione di ogni singola diversità.

Ultimo principio guida riguarda la necessità e la volontà di lavorare per garantire un'adeguata crescita tecnica e umana a ogni partecipante. Crediamo che dopo aver definito regole organizzative e tecniche giuste, ogni realtà sportiva possa impegnare i suoi ragazzi in modo autentico, serio e responsabile. Solo un lavoro ben calibrato sui ruoli e sui compiti possibili, rappresenta la strada per offrire ad ognuno un impegno adeguato, per consentirgli di allenarsi in modo mirato e per permettergli di contribuire al confronto e alla competizione con autentica partecipazione.

Il regolamento che abbiamo cercato di definire, trae forza quindi da queste convinzioni e cerca di dare slancio ad un'attività appassionante e divertente che persegue l'utopia di annullare le differenze valorizzandole e includendole attraverso nuove soluzioni e adattamenti originali. In conclusione riteniamo che un buon regolamento sia quello che offre risposte efficaci e funzionali al buon funzionamento del gioco, ma sempre nel rispetto delle esigenze di atleti le cui diversità possono e devono indiscutibilmente costituire una ricchezza per tutti.

SEZ. I

ISTITUZIONI E SCOPI DELLE ATTIVITA'

ART 1 **Istituzione**

- (1) È istituito il campionato di basket in carrozzina.
- (2) La manifestazione e tutte le iniziative collaterali si inseriscono nel comparto dell'attività promozionale dell' U.I.S.P.
- (3) Lo spirito della manifestazione e dell'attività nel suo complesso è quello di caratterizzare ed esprimere contemporaneamente lo sport come strumento ludico e di integrazione sociale. Il tutto senza nessuna finalità terapeutica o riabilitativa.

ART.2 **Attività coordinata**

- (1) Per le società iscritte al campionato di basket in carrozzina U.I.S.P che lo ritengano opportuno si prevede la possibilità di partecipare al campionato indetti dal C.I.P., quindi la partecipazione al campionato U.I.S.P. lascia la possibilità alle società iscritte di partecipare a campionati organizzati da altri enti. La partecipazione a tali eventi non preclude l'iscrizione al campionato di basket in carrozzina U.I.S.P. o ad eventi organizzati dallo stesso ente.
- (2) Quanto scritto in precedenza nasce dalla necessità di lasciare le Società iscritte libere di scegliere il proprio percorso di crescita e formazione. Lo scopo ultimo di tale libertà è quello di permettere alle Società e di conseguenza agli atleti di fare quante più esperienze possibili senza mettere vincoli restrittivi o selettivi.

SEZ. II

REGOLE- PROCEDURE DI GIOCO-ORGANIZZAZIONE

ART.3 **Regolamenti**

- (1) L'attività sportiva si muove e si articola secondo il seguente regolamento creato dopo un'attenta analisi del regolamento tecnico del basket.
- (2) Il regolamento tecnico del basket è stato opportunamente adattato alle peculiarità del basket in carrozzina.
- (3) Per garantire il rispetto del seguente regolamento sarà istituita una commissione unica che avrà il compito di provvedere ad omologazioni, provvedimenti e sanzioni.

ART.4 **Classificazione dei giocatori**

- (1) Le classificazioni dei giocatori verranno effettuate attribuendo ad ognuno di essi un punteggio.
- (2) Tale punteggio verrà assegnato da una commissione composta da tutti gli allenatori delle squadre che intenderanno partecipare al campionato.
- (3) La commissione avrà il compito di valutare le capacità motorie reali dell'atleta e di attribuire a quest'ultimo un punteggio numerico.
- (4) Il punteggio numerico e la conseguente classificazione attribuita al giocatore verrà effettuata dalla commissione di allenatori in due fasi:
 - ❖ ogni allenatore classificherà tutti i suoi giocatori tramite due strumenti:
 - ✓ la propria conoscenza delle abilità e delle capacità di ogni suo atleta;
 - ✓ la compilazione di schede create per valutare nel modo più oggettivo possibile alcune abilità coinvolte nella pratica del basket in carrozzina;
 - ❖ i vari atleti si presenteranno in campo con il colore attribuito dal proprio allenatore e giocheranno una partita durante la quale ogni giocatore verrà valutato in situazione di gioco per confermare o modificare la classificazione assegnatagli nella fase precedente
- (5) Nel caso in cui, in corso di campionato, arrivino giocatori nuovi questi ultimi verranno valutati dal proprio allenatore, attraverso la compilazione di schede create per valutare nel modo più oggettivo possibile alcune abilità coinvolte nella pratica del basket in carrozzina e successivamente si presenteranno in campo con il colore attribuito dal proprio allenatore e giocheranno una partita durante la quale verranno valutati in situazione di gioco per confermare o modificare la classificazione assegnata loro in precedenza
- (6) Dopo aver compiuto entrambe le fasi di classificazione al giocatore verrà attribuito un punteggio numerico e una categoria rappresentata con un colore che può essere: rosso, arancione, giallo o verde.
- (7) Per partecipare alle partite di campionato i giocatori devono aver compiuto entrambe le fasi di classificazione ed essere quindi in possesso sia del punteggio numerico sia del colore che identifica la categoria di appartenenza.
- (8) Gli atleti, in base al punteggio ricevuto, apparterranno a una delle seguenti categorie:
 - rossi: punteggio 0,5
 - arancioni: punteggio da 1 a 1,5
 - gialli: punteggio da 2 a 2,5
 - verdi: punteggio da 3 in avanti

ART. 5 Valore punteggi e realizzazione canestri

- (1) I punti effettuati in partita verranno attribuiti in base alla categoria a cui appartiene il giocatore che effettua il tiro a canestro.
- (2) In base alle categorie già citate agli articoli 4 e 5 si avranno i seguenti punteggi:
 - giocatori rossi
 - 3 punti per il canestro su azione
 - 2 punti per il ferro su azione
 - giocatori arancioni
 - 3 punti per il canestro su azione
 - 1 punto per il ferro su azione
 - 1 punto su tiro libero sia che il giocatore tocchi il ferro sia che faccia canestro
 - giocatori gialli
 - 3 punti per il canestro su azione realizzato dalla linea del tiro da tre punti
 - 2 punti per il canestro su azione
 - 1 punto su tiro libero se fa canestro
 - giocatori verdi
 - 3 punti per il canestro su azione realizzato dalla linea del tiro da tre punti
 - 2 punti per il canestro su azione
 - 1 punto su tiro libero se fa canestro

ART.6 Tempi di gioco

- (1) Le gare sono composte da 4 periodi da 10 minuti di gioco effettivo, con un intervallo di 10 minuti tra il 2° e il 3° periodo mentre tra il 1° e il 2° periodo e tra il 3° e il 4° periodo si ha un intervallo di 2 minuti.
- (2) Se il punteggio è pari al termine del tempo di gioco del quarto periodo, la gara continuerà con tanti tempi supplementari di cinque minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.

ART. 7 Partecipazione al gioco

- (1) Nel corso della gara tutti i giocatori iscritti a referto devono entrare in campo e PARTECIPARE AL GIOCO.
- (2) In campo, nel corso di tutta la partita, ci deve essere almeno 1 giocatore di fascia arancione e non ci possono essere più di 2 giocatori di fascia verde.
- (3) Il giocatore di fascia rossa può essere messo in campo come sesto uomo, ciò permette alla squadra che schiera un giocatore di fascia rossa di avere in campo 6 atleti (5+1) senza commettere alcun tipo di infrazione.
- (4) La regola espressa al punto 3 può essere applicata SOLO ai giocatori di fascia rossa, nel caso in cui in squadra non sia presente alcun giocatore di tale fascia la formazione in campo sarà composta da 5 giocatori come indicato al punto 2.
- (5) Se in qualsiasi momento della partita una squadra infrange uno dei punti esposti in precedenza l'arbitro fischierà fallo tecnico all'allenatore e successivamente farà correggere la formazione in campo.

ART. 8 Sostituzioni

- (1) Le sostituzioni possono essere effettuate sempre, indipendentemente dal possesso di palla.

ART. 9 **Tiri liberi**

- (1) In base alla classificazione attribuita al giocatore il tiro libero viene effettuato secondo la seguente modalità:
- **rossi**
il tiro libero deve essere effettuato da fermo e può essere effettuato da qualunque posizione e ha i seguenti valori:
1 punto se il pallone tocca il ferro
2 punti se viene effettuato il canestro
nel caso in cui il giocatore non sia in grado di arrivare a canestro può scegliere di fare un lancio posizionandosi dietro la linea di fondo campo (base maggiore del trapezio), se con tale lancio la palla attraversa la linea del tiro libero (base minore del trapezio), il giocatore ha realizzato 1 punto
 - **arancioni**
il tiro libero deve essere effettuato da fermo, all'interno dell'area del tiro libero, stando fronte a canestro e paralleli alla linea di fondo campo e ha il seguente valore
1 punto se il pallone tocca il ferro
1 punto se viene effettuato il canestro
 - **gialli**
il tiro libero deve essere effettuato da fermo con l'antiribaltamento posto sulla linea del tiro libero (base minore del trapezio) e ha il seguente valore:
1 punto se viene effettuato il canestro
 - **verdi**
il tiro libero deve essere effettuato da fermo con le posteriori che non superano la linea del tiro libero (base minore del trapezio) e ha il seguente valore:
1 punto viene effettuato il canestro

ART.10 **Falli di squadra: penalità**

- (1) Una squadra esaurisce il bonus dei falli di squadra quando ha commesso 5 falli in un periodo (quarto).
- (2) Un giocatore ha la possibilità di commettere un massimo di 5 falli in ogni partita, una volta raggiunto tale limite il giocatore in questione deve uscire dal gioco e deve essere sostituito, dato che non potrà più rientrare in campo.
- (3) Ogni volta che un giocatore commette fallo tale penalità grava oltre che sullo stesso anche sulla squadra a cui questo appartiene infatti contribuisce a formare il numero di falli di squadra.
- (4) Il numero di falli di squadra non ha un limite massimo però dopo il quinto fallo di squadra, quest'ultima, se commette nuovamente fallo manda ai tiri liberi il giocatore della squadra avversaria che lo ha subito.
- (5) Nel caso in cui il fallo sia compiuto nei confronti di un giocatore in fase di tiro, quest'ultimo avrà diritto a 2 tiri liberi, 3 tiri liberi se si trova al di fuori della riga dei tre punti.
- (6) Nel caso in cui il fallo sia compiuto nei confronti di:
- ✓ un giocatore di fascia rossa non in fase di tiro ma posizionato all'interno dell'area avversaria quest'ultimo avrà diritto a 2 tiri liberi
 - ✓ un giocatore di fascia verde, gialla o arancione non in fase di tiro quest'ultimo avrà diritto ad una rimessa in gioco del pallone.

ART.11 **Portare la palla**

- (1) La conduzione della palla deve essere effettuata in modo diverso dai vari giocatori e dipende dalla classificazione di ognuno di essi:
 - rossi veri
possono muoversi in tutto il campo tenendo la palla sulle ginocchia con eventuali supporti che ne evitino la caduta in fase di spinta della carrozzina;
 - arancioni
possono muoversi in tutto il campo tenendo la palla sulle ginocchia senza l'uso di supporti che ne evitino la caduta in fase di spinta della carrozzina;
 - gialli
devono muoversi per il campo palleggiando nel seguente modo: dopo un massimo di 2 spinte della carrozzina la palla deve compiere almeno un rimbalzo a terra;
 - verdi
devono muoversi per il campo palleggiando nel seguente modo: dopo un massimo di 2 spinte della carrozzina la palla deve compiere almeno un rimbalzo a terra;

ART.12 **Giocatori di fascia rossa o arancione in zona di difesa**

- (1) I giocatori con classificazione rossa o arancione, fino a metà campo, possono essere marcati SOLO da giocatori appartenenti alla stessa fascia o di fascia inferiore.
- (2) I giocatori che ostacoleranno altri di fascia inferiore, prima che abbiano passato la metà campo, verranno sanzionati con:
 - fallo: se l'arbitro riterrà falloso l'intervento;
 - infrazione: e quindi rimessa laterale se l'arbitro non riterrà falloso l'intervento.

ART.13 **Violazioni delle regole di tempo**

- (1) La squadra in possesso di palla ha 48" per concludere l'azione.
- (2) Negli ultimi 5 minuti di gioco del 4° tempo è introdotto il tempo massimo di 30" per portare a termine l'azione, scaduto tale tempo la palla passa alla squadra avversaria.
- (3) Per i giocatori di fascia gialla e di fascia verde viene applicata la regola dei 3" in area.

ART. 14 - **Ritorno della palla in zona di difesa**

- (1) La squadra in possesso di palla, dopo aver superato la propria metà campo, non può riportare la palla in zona di difesa.
- (2) In tal caso è prevista l'applicazione dell'infrazione del ritorno della palla in zona di difesa.

ART. 15 - **Palla a due**

- (1) La palla a due ha luogo quando un arbitro lancia la palla in alto, nel cerchio centrale del campo, tra due giocatori avversari, all'inizio del primo periodo.

ART. 16 - **Possesso alternato**

- (1) In tutte le situazioni di palla a due, le squadre si alterneranno nel possesso di palla per una rimessa da fuori campo nel punto più vicino a quello in cui si è verificata.
- (2) La squadra che non ottiene il controllo della palla viva sul campo, dopo la palla a due all'inizio del primo periodo, darà inizio al possesso alternato.

- (3) La squadra che ha diritto al successivo possesso alternato alla fine di un periodo, inizierà il periodo successivo effettuando una rimessa in gioco all'altezza della linea centrale del campo, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.

ART.17 Età dei giocatori

- 1) Non esistono limiti di età per giocare in questo campionato.

ART. 18 Giocatori normodotati

- 1) Il giocatore normodotato NON può essere schierato.

ART.19 Attività delle manifestazioni

- 1) Da concordare. Il campionato si articolerà in due fasi:
- a. da metà Settembre a fine Ottobre;
 - b. da metà Marzo a fine Aprile.

ART. 20 Tecnici e collaboratori

- 1) Essendo un campionato promozionale non sarà obbligatorio avere una qualifica o un brevetto per poter allenare.

ART. 21 Arbitro

- 1) In ogni partita sarà presente UN SOLO arbitro.