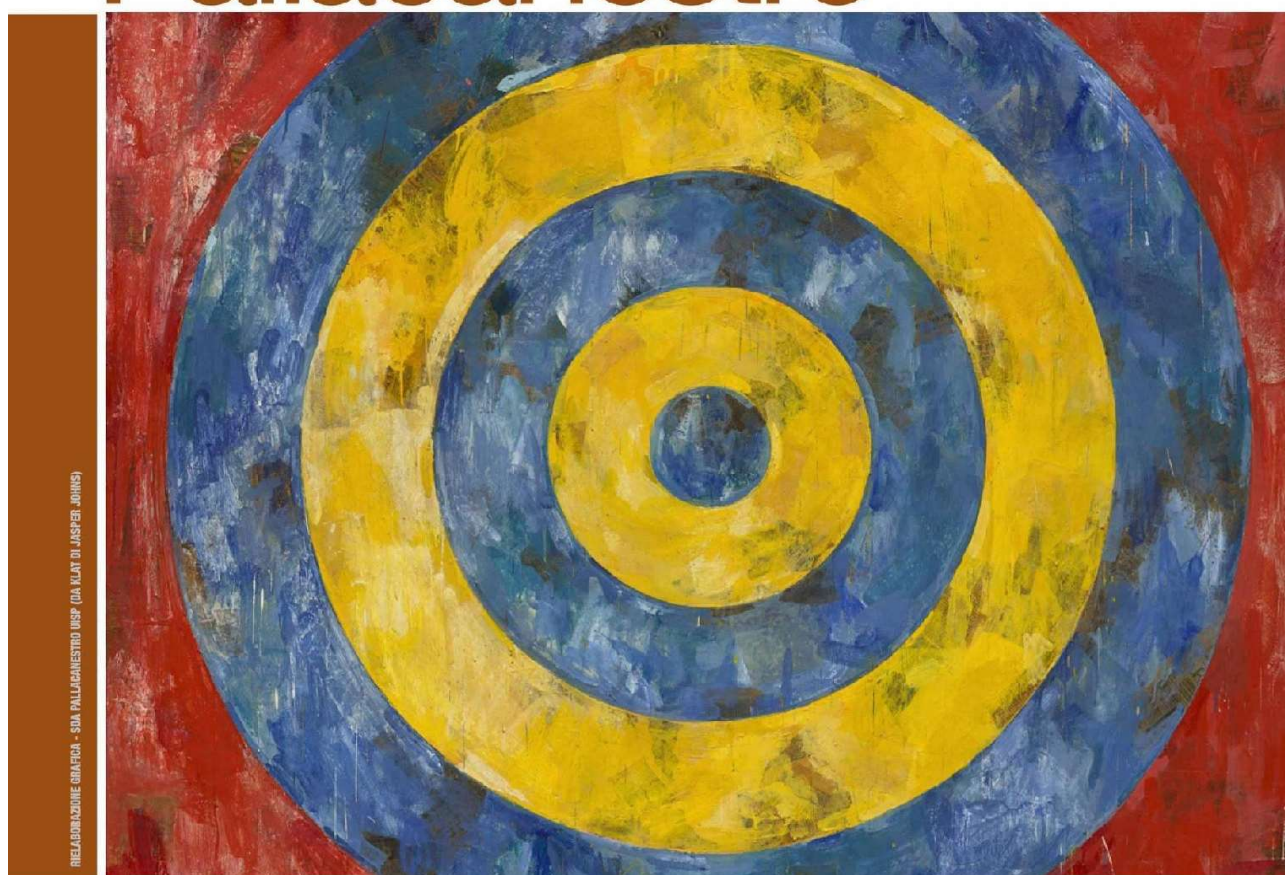


Pallacanestro



STRUTTURE DI ATTIVITÀ

 ACQUAVIVA	 DISCIPLINE ORIENTALI	 MOTORISMO	 PATTINAGGIO
 ATLETICA LEGGERA	 EQUESTRI E CINOFILI	 NEVE	 SUBACQUEA
 CALCIO	 GINNASTICHE	 NUOTO	 TENNIS
 CICLISMO	 GIOCHI	 PALLACANESTRO	 VELA
 DANZA	 MONTAGNA	 PALLAVOLO	

Approvato dalla DN – agg. al 09/10/2026

REGOLAMENTO DI GIOCO DEL BASKET IN CARROZZINA

STAGIONE SPORTIVA 2026-2027

Art. 232 CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE

1. Il campo di gioco è quello da basket, indicativamente 28 metri x 15 metri. Si possono omologare gare in campi che non siano inferiori di metri 0,5 per lato, fermo restando che da ogni lato deve essere mantenuta la zona di rispetto fra la riga e il primo ostacolo non inferiore a metri 2
2. L'altezza del canestro è a 3,05 metri da terra, misurata al bordo superiore dell'anello.
3. La palla è quella da basket di misura 7

Art. 233 CLASSIFICAZIONE DEI GIOCATORI

1. Le classificazioni dei giocatori verranno effettuate attribuendo ad ognuno di essi un punteggio.
2. Tale punteggio verrà assegnato a ciascun giocatore dall'allenatore della squadra e sarà confermato od eventualmente modificato da una commissione composta da persone indicate dalla struttura organizzativa del campionato. La commissione avrà il compito di valutare le capacità motorie reali dell'atleta.
3. Il punteggio numerico e la conseguente classificazione attribuita al giocatore verranno attribuiti in due fasi.
4. 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.
5. I vari atleti si presenteranno in campo con una fascia colorata dietro la carrozzina corrispondente al colore attribuito dal proprio allenatore e ratificato od eventualmente modificato dalla suddetta commissione classificatrice alla quale spetta il giudizio definitivo.
6. Ogni giocatore sarà considerato rivedibile dal punto di vista della classificazione fino al compimento della maggiore età (18 anni). Gli atleti di giovane età classificati in fascia verde avranno diritto ad una riduzione di fascia nelle casistiche elencate nell'apposita scheda di classificazione.
7. Nel caso in cui, in corso di campionato, arrivino giocatori nuovi, questi ultimi, una volta in possesso della tessera UISP, 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.
8. 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, viola, arancione, giallo o verde.

9. 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.
10. Eventuali richieste di riclassificazione di un atleta (max 1 richiesta a stagione) dovranno essere redatte su carta intestata delle società e firmate dal presidente della società o dal dirigente responsabile e fatte pervenire via mail alla segreteria specificando nome e cognome dell'atleta, numero di tessera e motivazione della richiesta, entro 10 giorni dalla gara successiva di campionato. Le richieste di classificazione potranno essere accolte entro e non oltre l'ultima gara della stagione regolare. In occasione delle fasi finali non verranno effettuate classificazioni

Nel caso in cui una squadra schierì un giocatore con una fascia diversa da quella stabilita dalla commissione la SDA Pallacanestro lo comunicherà al Giudice Sportivo Nazionale che sancirà la sconfitta a tavolino qualora venga provato il dolo della squadra in questione.

Eventuali ricorsi andranno presentati immediatamente dopo il termine della gara interessata e verranno sottoposti al Giudice Unico Nazionale come da Regolamento Unico Nazionale art. 90.

Art. 234 NUOVI TESSERAMENTI E PARTECIPAZIONE ALLA FASE FINALE

1. I tesseramenti ai fini della partecipazione al campionato di nuovi giocatori saranno consentiti entro l'inizio dell'ultima giornata di stagione regolare. e dovranno obbligatoriamente essere comunicati alla segreteria organizzativa entro le 48 ore antecedenti la successiva gara di campionato.
2. Potranno partecipare alla fase finale del campionato tutti gli atleti tesserati con la rispettiva società entro i suddetti termini andati a referto almeno 2 volte nel corso della stagione regolare, fatta eccezione per infortunio od altri gravi problemi ed a condizione che non siano stati iscritti a referto in gare ufficiali di altri campionati nel corso della stagione sportiva in atto. La classificazione con la quale questi atleti parteciperanno alle finali sarà quella provvisoria fornita dalla società durante la stagione regolare. **Non saranno quindi ammessi alle finali giocatori totalmente privi di classificazione al termine della stagione regolare.**

Art. 235 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 sopra citate si avranno i seguenti punteggi:

➤ GIOCATORI DI FASCIA ROSSA

Non arrivano a canestro né in fase di gioco né a gioco fermo (es. tiro libero) e faticano a spingere le ruote per muovere la carrozza da gioco

2 punti se durante una azione di attacco ricevono e fermano il pallone nell'area dei tre secondi, passato da un compagno di squadra. Il passaggio potrà avvenire in maniera diretta o rimbalzando una o più volte sul terreno di gioco. Affinché il giocatore di fascia rossa venga considerato all'interno dell'area, verrà valutata la posizione delle **RUOTE GRANDI** della carrozzina. Il pallone non potrà però né essere consegnato in mano, né appoggiato sulle gambe e non dovrà avvenire alcun contatto tra le carrozzine.

1 punto se ricevono e bloccano il pallone con le ruote grandi all'interno dell'arco che delimita il tiro da tre punti.

2 punti in caso di cattura di un rimbalzo offensivo nell'area dei tre secondi,

1 punto in caso di cattura di un rimbalzo offensivo all'interno dell'arco che delimita il tiro da tre punti.

Il giocatore di fascia rossa potrà sostare in area avversaria senza alcun limite di tempo e senza incorrere in violazioni.

➤ **GIOCATORI DI FASCIA VIOLA**

Non arrivano a canestro né in fase di gioco né a gioco fermo (es. tiro libero), ma riescono a spingere le ruote della carrozza da gioco con maggiore dinamicità rispetto ai giocatori di fascia rossa.

2 punti se durante una azione di attacco ricevono e fermano il pallone nell'area dei tre secondi passato da un compagno di squadra. Il passaggio potrà avvenire in maniera diretta o rimbalzando una o più volte sul terreno di gioco. Affinché il giocatore di fascia viola venga considerato all'interno dell'area, verrà valutata la posizione delle **RUOTE GRANDI** della carrozza. Il pallone non potrà però né essere consegnato in mano, né appoggiato sulle gambe e non dovrà avvenire alcun contatto tra le carrozzine.

I giocatori di fascia viola NON potranno sostare in area avversaria finché il pallone non avrà varcato la linea di metà campo durante una azione d'attacco della propria squadra. In questo caso di violazione, gli arbitri sono tenuti a fermare il gioco e a richiamare il giocatore ad uscire dall'area; il gioco poi riprenderà con una rimessa laterale in favore della squadra che deteneva fino a quel momento il possesso del pallone. In caso di seconda e ulteriore violazione, il gioco verrà fermato e riprenderà con una rimessa laterale in favore della squadra avversaria all'altezza della linea di tiro libero.

In caso di ricezione del passaggio in area dei tre secondi con entrata anticipata l'arbitro fermerà il gioco, al giocatore non verranno convalidati i 2 punti a referto e verrà assegnata una rimessa in gioco alla squadra avversaria dalla linea laterale all'altezza della linea del tiro libero.

2 punti in caso di cattura di un rimbalzo offensivo in zona d'attacco.

➤ **GIOCATORI DI FASCIA ARANCIONE**

3 punti per il canestro su azione.

1 punto per il tiro che colpisce l'anello del canestro su azione.

1 punto su tiro libero sia che il giocatore tocchi l'anello sia che realizzi il canestro.

Il punto sarà convalidato se il pallone toccherà l'anello dopo un'azione di tiro con parabola prima ascendente poi discendente.

➤ **GIOCATORI DI FASCIA GIALLA**

- 3 punti per il canestro realizzato dietro la linea del tiro da tre punti.
- 2 punti per il canestro realizzato all'interno dell'area dei 2 punti.
- 1 punto per il canestro su tiro libero.

➤ **GIOCATORI DI FASCIA VERDE**

- 3 punti per il canestro su azione realizzato ~~dalla~~ dietro la linea del tiro da tre punti.
- 2 punti per il canestro realizzato all'interno dell'area dei 2 punti.
- 1 punto per il canestro su tiro libero.

➤ **GIOCATORI NORMODOTATI**

- 3 punti per il canestro su azione realizzato dietro la linea del tiro da tre punti.
- 2 punti per il canestro realizzato all'interno dell'area dei 2 punti.
- 1 punto per il canestro su tiro libero.

Art. 236 TEMPI DI GIOCO

1. Le gare sono composte da 4 periodi da 12 minuti di gioco effettivo, con un intervallo di 15 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. Durante i tempi supplementari non è prevista l'inversione di campo.
3. Ad ogni fischio arbitrale il tempo di gara sarà fermato. L'arbitro sarà tenuto a fischiare in occasione di contatti ritenuti fallosi o pericolosi, ad ogni punto effettuato dai giocatori di fascia rossa ed arancione, nel caso in cui il pallone esca dalle linee che delimitano il rettangolo di gioco e in tutti i casi previsti dal regolamento.

Art. 237 PARTECIPAZIONE AL GIOCO

1. Prima della palla a due gli arbitri effettueranno il riconoscimento degli atleti. Pertanto, gli atleti dovranno presentare un documento di riconoscimento. Potranno partecipare al gioco, dopo il riconoscimento, tutti coloro iscritti nella lista gara ufficiale UISP rilasciata dalla segreteria del campionato. Non è consentito presentare liste diverse da quella ufficiale UISP. Le liste gara con tutti gli atleti e dirigenti tesserati per la stagione andranno compilate in ogni campo e dovranno essere inviate alla segreteria prima dell'inizio del campionato ed aggiornate ogni qualvolta vi sia un nuovo tesseramento.
2. Il numero minimo di atleti da iscrivere a referto per poter partecipare ad una gara è di 6 atleti. Si potranno iscrivere a referto fino a n° 15 atleti (max 2 normodotati e max 2 atleti provenienti dalla Serie A FIPIC, o atleti che fanno parte della squadra nazionale senior nella stagione in corso).
3. Nel corso della gara **TUTTI I GIOCATORI ISCRITTI A REFERTO, DEVONO ENTRARE IN CAMPO E PARTECIPARE AL GIOCO ENTRO IL TERMINE DELLA GARA**, Negli ultimi 2 minuti dell'ultimo quarto l'arbitro richiamerà gli allenatori, qualora non avessero ancora osservato questa regola, ricordando loro di far entrare tutti i giocatori a referto; se al termine della gara non saranno entrati tutti i giocatori, l'arbitro indicherà nel rapporto i nominativi dei giocatori non entrati. L'allenatore nella gara successiva non potrà sedere in panchina. Se un giocatore segnato a referto non potrà andare in campo per motivi di salute o per infortunio prima dell'inizio della gara, l'allenatore lo dovrà comunicare al

tavolo degli ufficiali di campo. Una volta data tale comunicazione agli ufficiali di campo, l'atleta in questione non potrà essere schierato in gara.

4. Per tutto il corso della gara in campo non possono essere presenti più di 2 giocatori di fascia verde e dovrà essere obbligatoriamente schierato 1 giocatore di fascia arancione o viola. Qualora vi fossero defezioni o mancanza di cambi della fascia arancione o viola, dovrà essere inserito un giocatore di fascia rossa come quinto membro della formazione (l'inserimento di un secondo giocatore di fascia rossa resterà opzionale) ed al contempo non potrà essere schierato un atleta di fascia verde unitamente ad un normodotato, ma solamente uno di questi due, il resto del quintetto dovrà essere composto da atleti di fascia gialla. Inoltre, nella suddetta casistica non potranno essere schierati due giocatori normodotati (vedi pag. 10).
5. Solo il giocatore di fascia rossa può essere schierato 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 violazione.
6. 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. 238 SOSTITUZIONI E TIME-OUT

1. Le sostituzioni possono essere effettuate sempre, indipendentemente dal possesso di palla a gioco fermo e dopo qualsiasi violazione. Ogni qualvolta una squadra subirà un canestro potrà effettuare una sostituzione purché il giocatore subentrante sia pronto ad entrare in campo a fianco del tavolo degli ufficiali di campo.
2. I time-out potranno essere richiesti:
 - Da entrambe le squadre, quando l'arbitro fischia un fallo o una violazione e quando interrompe il gioco per convalidare il canestro di un giocatore di fascia rossa, viola o arancione (colpisce l'anello).
 - Dopo un tiro libero realizzato, per entrambe le squadre, se l'ultimo o unico tiro libero della serie va a segno.
 - **Dopo un canestro subito su azione:** Esclusivamente per la squadra che ha appena **subito il canestro**.

Si hanno a disposizione 5 time-out (due nel primo tempo e 3 nel secondo tempo) + 1 per ogni eventuale tempo supplementare.

Art. 239 TIRI LIBERI

1. In base alla classificazione attribuita al giocatore il tiro libero viene effettuato secondo la seguente modalità:
 - **GIOCATORI ROSSI**
Il tiro libero consisterà in un lancio posizionandosi dietro la linea del tiro libero. il giocatore realizzerà 1 punto se con tale lancio il pallone attraversa l'area e varcherà la linea di fondo campo.
 - **GIOCATORI VIOLA**
Il tiro libero consisterà in un lancio posizionandosi dietro la linea del tiro libero. il giocatore realizzerà 1 punto se con tale lancio il pallone attraversa l'area e varcherà la linea di fondo campo.

➤ **GIOCATORI 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 o se viene realizzato il canestro

Qualora un giocatore di fascia arancione subisca fallo in azione di tiro senza realizzare alcun punto avrà diritto a due tiri liberi.

➤ **GIOCATORI GIALLI**

Il tiro libero deve essere effettuato da fermo e può essere effettuato con la ruota antiribaltamento posta sulla linea del tiro libero, con il seguente valore:

1 punto se viene effettuato il canestro

➤ **GIOCATORI VERDI E NORMODOTATI**

Il tiro libero deve essere effettuato da fermo con le posteriori che non superano la linea del tiro libero e ha il seguente valore:

1 punto se viene effettuato il canestro.

Art. 240 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 6 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. Dopo il quinto fallo di squadra, se un giocatore della squadra che ha esaurito il bonus commette nuovamente fallo, verranno concessi due tiri liberi al 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 nell'area di tiro da 2 punti, questi avrà diritto a 2 tiri liberi. Avrà diritto invece a 3 tiri liberi se il fallo viene commesso dietro la linea del tiro da 3 punti.
6. **Ogni tesserato (giocatore/allenatore/dirigente di società è chiamato a tenere un comportamento rispettoso ed educato nei confronti degli altri tesserati, dell'arbitro e del pubblico, consono allo spirito della manifestazione. In caso di comportamenti irrispettosi o violenti, l'arbitro potrà sanzionare ogni tesserato con fallo tecnico o, nei casi più gravi, allontanandolo dal campo, con successiva sanzione disciplinare.**

Art. 241 PORTARE PALLA

1. La conduzione della palla deve essere effettuata in modo diverso dai vari giocatori e dipende dalla classificazione di ognuno di essi:
 - **GIOCATORI ROSSI**
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.
 - **GIOCATORI VIOLA**
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.
 - **GIOCATORI 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.

➤ **GIOCATORI GIALLI, VERDI E NORMODOTATI**

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. 242 GIOCATORI DI FASCIA ROSSA VIOLA O ARANCIONE IN ZONA DI DIFESA

1. I giocatori con classificazione rossa, viola o arancione durante la fase di attacco della loro squadra, fino a metà campo possono essere marcati o anticipati al fine di ricevere il pallone da una rimessa, **ESCLUSIVAMENTE** da giocatori appartenenti alla stessa fascia o di fascia inferiore.
2. I giocatori con classificazione **rossa** viola ed **arancione**, una volta terminata l'azione d'attacco della loro squadra, potranno subire una marcatura attiva nel tornare in difesa (man out), **ESCLUSIVAMENTE** da giocatori appartenenti alla stessa fascia o di fascia inferiore.
3. I giocatori che eserciteranno una marcatura attiva verso atleti altri di fascia inferiore, prima che questi abbiano passato la metà campo in fase offensiva, o che stiano facendo ritorno in difesa, una volta che la loro squadra non sia più in possesso del pallone (man out), verranno sanzionati con un fallo personale. Ai giocatori di fascia superiore, la cui squadra non sia in possesso del pallone, sarà **UNICAMENTE** consentito limitare la visuale al giocatore incaricato di una rimessa in gioco, come unica modalità per non far pervenire palla a giocatori di fascia rossa o arancione.

Art. 243 VIOLAZIONI DELLE REGOLE DI TEMPO

1. Durante l'intera durata della gara la squadra in possesso di palla avrà a disposizione 14" per superare la metà campo, dopodiché vi saranno altri 24" per concludere l'azione.
2. Per quanto riguarda l'utilizzo dei 24" in fase di attacco, ad ogni fallo o violazione DELLA DIFESA, il cronometro verrà resettato a 24". Se il fallo o la violazione della difesa avviene prima del superamento della metà campo, il cronometro verrà resettato a 14". Il cronometro non verrà resettato se la palla verrà deviata fuori dal campo di gioco da parte di un giocatore avversario.
3. Per i giocatori di fascia gialla, di fascia verde e normodotati viene applicata la regola dei 3" in area.
4. **È prevista** la violazione di 5" per la rimessa in gioco della palla dalle linee laterali del campo.

Art. 244 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 della violazione del ritorno della palla in zona di difesa.

Art. 245 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. 246 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. Per i giocatori di fascia verde, gialla e normodotati viene applicata la regola dei 3" in area.
4. 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. 247 ETÀ DEI GIOCATORI

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

Art. 248 GIOCATORI NORMODOTATI

1. I giocatori normodotati non presentano alcuna fascia colorata dietro alla carrozzina, a differenza degli atleti con disabilità.
2. A referto potranno essere iscritti massimo 2 giocatori normodotati, entrambi possono essere schierati in campo contemporaneamente, in tale circostanza non potranno però essere schierati in campo i 2 giocatori di fascia verde. Se in campo è presente un giocatore normodotato potrà essere schierato un solo giocatore di fascia verde.
3. In caso di presenza nella squadra di atlete normodotate, queste potranno prendere parte alla gara essendo equiparate ai giocatori di fascia verde.

Art. 249 CLASSIFICA

3 punti per la vittoria di una gara omologata.

2 punti in caso di vittoria di una gara a tavolino.

1 punto per la sconfitta di una gara omologata.

0 punti in caso di sconfitta a tavolino o rinuncia alla gara.

In caso di arrivo a pari punti in classifica verrà tenuto conto nell'ordine di:

- Numero di vittorie negli scontri diretti
- Differenza canestri negli scontri diretti
- Numero di canestri segnati negli scontri diretti
- Quoziente canestri

LE SOCIETÀ OSPITANTI DEVONO PROVVEDERE A GARANTIRE DURANTE LE GARE LA PRESENZA DI:

- 2-3 ufficiali di campo (1 refertista, 1 addetto al cronometro/tabellone elettronico e, se presente, 1 addetto al cronometro dei 24")
- 1 addetto al defibrillatore (è consigliata, ma non obbligatoria la presenza di un medico)
- Acqua per tutti gli atleti (anche quelli della società ospite) e arbitri
- **Spogliatoi e servizi igienici funzionali e funzionanti**

QUINTETTI SCHIERABILI (MAX. 6 ATLETI IN CAMPO)

È obbligatoria la presenza in campo di:

1 atleta di fascia arancione o viola (od eventualmente 1 atleta di fascia rossa come quinto giocatore), e nel caso specifico resta opzionale lo schieramento di un sesto atleta che dovrà essere unicamente di fascia rossa.

È consentita la presenza in campo di:

2 atleti di fascia verde senza alcun normodotato a patto che entrambi non siano tesserati anche nella Serie A FIPIC durante l'annata sportiva in corso.

2 atleti normodotati senza alcun atleta di fascia verde a condizione della presenza di un 1 atleta di fascia arancione o viola od eventualmente di un atleta di fascia rossa schierato come quinto

1 atleta di fascia verde o normodotato schierato unitamente a 4 atleti di fascia gialla, solo nel caso in cui non vi siano giocatori di fascia arancione o viola a referto o questi non siano disponibili a rientrare sul terreno di gioco durante lo svolgimento della gara per infortunio o altre circostanze impreviste.

Non è consentita la presenza di:

1 quintetto senza alcun atleta di fascia arancione, viola o rossa se tali atleti sono iscritti al referto ufficiale di gara

2 atleti di fascia verde + 1 atleta normodotato

2 atleti normodotati + 1 atleta di fascia verde

2 atleti normodotati e 3 atleti di fascia gialla