

# **IL MINIBASKET IN CARROZZINA**



**Dipartimento n. 1**  
*Pallacanestro - Pallavolo*



## **REGOLAMENTO DI GIOCO ED ORGANIZZAZIONE DELL'ATTIVITA'**

*Ratificato il 5 dicembre 2005*

# Il minibasket in carrozzina

## REGOLE - PROCEDURE DI GIOCO - ORGANIZZAZIONE

L'attività sportiva si muove e si articola secondo i due Regolamenti base del basket in carrozzina (Regolamento Tecnico ed Esecutivo), con una serie di inserimenti o non utilizzo di regole e norme, questo in relazione allo specifico approccio ludico-sportivo-sociale dell'attività.

In particolare:

Per il R.T. è inserito un articolato ad integrazione e/o sostituzione di alcune regole caratterizzanti il gioco;

Per il R.E. le gare sono omologate dal Giudice Sportivo e sono previsti provvedimenti e/o interventi dello stesso solo su specifiche inosservanze poste in essere o verificatesi (vedi norme specifiche di base "Omologazione delle gare e classifiche"); mentre eventuali provvedimenti sanzionatori o inosservanze, nella sua definizione più ampia sono risolti direttamente dagli arbitri durante la gara.

Il presente Regolamento, fermo restando quanto disposto dal R.T. e R.E., è norma di attuazione dell'attività del minibasket.

Il presente Regolamento si ispira al Regolamento del Settore Minibasket e Scolastico della F.I.P., in particolare, riguardo i principi base ed a specifiche regolamentazioni nella sua accezione più ampia.

## LE REGOLE SPECIFICHE DI BASE

### 1 - Fascia disabilità.

a - Il punteggio disabilità, attribuito ai giocatori per la disputa della gara per il Basket in carrozzina è sostituito da fasce di disabilità ( in numero di 3 ), di colore differenziato che definiscono l'entità e la tipologia della disabilità, nel senso più ampio, dei singoli giocatori.

b - Le tre fasce di riferimento sono:

fascia verde - giocatore con buone capacità tecnico-funzionale e normodotati;

fascia gialla - giocatore con discrete possibilità tecnico-funzionale;

fascia rossa - giocatore con grave disabilità motoria e/o relazionale.

### 2 - Valore punteggi e realizzazione canestri.

a - Secondo il tipo di canestro effettuato dal giocatore si determina il valore dei punti realizzati.

b - Vengono attribuiti i seguenti punti a seconda della fascia di riferimento dei giocatori:

b1 - Per i giocatori di fascia verde e gialla:

2 (due) punti a chi realizza un canestro su azione;

3 (tre) punti a chi realizza un canestro su azione dall'area del tiro da tre punti;

1 (uno) punti per chi realizza su tiro libero.

b2 - Per i giocatori di fascia rossa:

3 (tre) punti a chi realizza un canestro;

2 (due) punti a chi tocca il ferro;

Su tiro libero, sono attribuiti 1 ( uno ) punti per ogni tiro libero, qualora il giocatore realizza un canestro o tocca il ferro.

c - Per l'attribuzione di punti realizzati, in casi particolari, dai giocatori di fascia rossa, durante l'atto di tiro a canestro su azione, si deve considerare la fine del tragitto della palla:

es. tabellone - ferro      punti 2 (ferro)

es. ferro – canestro      punti 3 (realizzazione canestro)

d - La segnalazione dell'arbitro, per la convalida della realizzazione, ai giocatori di fascia rossa a cui vengono attribuiti 2 (due) punti (ferro) è la seguente:

L'arbitro fischia - si ha arresto del cronometro - ed alza contemporaneamente la mano destra con il palmo aperto e convalida la realizzazione da 2 punti con oscillazione della mano facendo perno sul polso indicando due con le dita.

### **3 - Tempi di gioco.**

a - Le gare sono composte da 4 (quattro) periodi di 8 (otto) minuti di gioco effettivo con un intervallo di 10 minuti tra il 2° e 3° periodo. Tra il 1° e 2° periodo e tra il 3° e 4° periodo si ha un intervallo di 5 (cinque) minuti.

b - Se la gara termina in parità si effettua un tempo supplementare di tre (3) minuti. L'intervallo tra la fine gara ed il tempo supplementare è di 5 minuti. Qualora perduri una ulteriore parità si provvederà ad una serie di cinque (5) tiri liberi per ogni squadra, effettuati da 5 diversi giocatori per determinare la squadra vincitrice.

### **4 - Partecipazione al gioco.**

a - Nei primi tre quarti di gioco tutti i giocatori iscritti sul referto ufficiale di gara devono entrare in campo e partecipare al gioco.

b - Nell'ambito dei 5 (cinque) giocatori partecipanti alla gara deve sempre trovare posto almeno un giocatore di fascia rossa.

c - Nell'ambito dei 5 (cinque) giocatori partecipanti alla gara possono giocare non più di due giocatori di fascia verde contemporaneamente, di cui 1 (uno) eventualmente normodotato.

d - Qualora una squadra si presenti alla gara con neanche un giocatore di una fascia, la gara sarà disputata tenendo conto:

- mancanza fascia rossa viene sostituito da una fascia gialla

- mancanza fascia gialla viene sostituito da una fascia rossa

- mancanza fascia verde viene sostituita da una fascia gialla

e - Per i giocatori normodotati, questi devono, comunque, rispettare la proporzionalità prevista di un solo giocatore in campo per volta.

### **5 - Sostituzioni.**

a - Si possono sempre effettuare, quando previste, indipendentemente dal possesso di palla, rispettando la proporzionalità della fascia disabilità definita.

### **6 - Tiri Liberi.**

a - Durante l'esecuzione dei tiri liberi è facoltà dei giocatori non stare sui lati dell'area di tiro libero.

b - L'esecuzione dei tiri liberi si effettua:

b1 - per i giocatori di fascia verde dalla linea di tiro libero;

b2 - per i giocatori di fascia gialla dall'interno dell'area dei tre secondi all'altezza della congiunzione immaginaria delle linee del primo spazio, dopo la linea di tiro libero, riservato ai giocatori attaccanti;

b3 - per i giocatori di fascia rossa da qualsiasi posizione nell'ambito dell'area di tiro libero.

### **7 - Falli di squadra.**

a - Non è previsto il bonus di 4 (quattro) falli di squadra per ogni quarto di tempo.

### **8 - Contatti tra giocatori.**

a - Gli arbitri devono avere una specifica sensibilità nel considerare e verificare i contatti tra i giocatori, tenendo conto del concetto di vantaggio-svantaggio nell'ambito delle specifiche peculiarità e nello spirito del minibasket in carrozzina.

b - Sono sempre da sanzionare:

b1 - i contatti particolarmente duri o effettuati con eccessiva aggressività;

b2 - i blocchi effettuati in ritardo o che agganciano le ruote della carrozzina e rischiano di far cadere l'avversario.

## **9 - Portare la palla.**

a - I giocatori di fascia verde possono avanzare con la palla spingendosi per un massimo di due volte con la carrozzina e successivamente è obbligatorio palleggiare.

b - I giocatori di fascia gialla possono avanzare con la palla spingendosi per un massimo di quattro volte con la carrozzina e successivamente è obbligatorio palleggiare.

c - I giocatori di fascia rossa non sono tenuti a palleggiare e possono usufruire anche di supporti per tenere la palla.

## **10 - Giocatore di fascia rossa in zona di difesa.**

a - Il giocatore di fascia rossa in zona di difesa può essere marcato solo da un altro giocatore di fascia rossa.

b - I giocatori di fascia verde e gialla non possono intervenire seguire o effettuare marcamenti sul giocatore di fascia rossa prima che questi abbia superato la zona di difesa.

c - Qualora si verifichi una delle situazioni del punto precedente i giocatori di fascia verde o gialla sono sanzionabili: con attribuzione di fallo se l'intervento è considerato falloso dall'arbitro o con il provvedimento di infrazione e conseguente rimessa laterale o da fondo della palla se non implica intervento falloso.

## **11 - Stop al tempo di gioco.**

a - Viene fermato il tempo di gioco solo quando si effettuino o verifichino:

sospensioni – tiri liberi – falli di gioco, tecnici, antisportivi o di espulsione – realizzazione di canestro (punti 2 – ferro) da parte di giocatore di fascia rossa.

## **12 - Violazioni delle regole a tempo.**

a - Per i giocatori di fascia rossa non sono previste l'applicazione delle regole dei 24", dei 3", dei 5" e degli 8".

b - Per i giocatori di fascia verde e gialla non è prevista l'applicazione delle regole dei 24" e 8".

## **13 - Ritorno della palla in zona di difesa.**

a - Se si verifichi, ad una squadra in possesso di palla, dopo aver superato la propria metà campo, il ritorno della palla in zona di difesa, non è prevista l'applicazione dell'infrazione del ritorno della palla in zona di difesa.

## **14 - Alternanza del possesso di palla.**

a - La palla è a disposizione:

a1 - Per l'inizio del 1° periodo di gioco, non è prevista rimessa a due, la palla è a disposizione della squadra ospite e poi si alterna per i successivi periodi.

a2 - Qualora si verifichino delle palle a due durante la gara, si attribuisce, la prima volta, la palla alla squadra ospite e poi si alterna nelle eventuali successive.

b - La freccia al tavolo degli ufficiali di campo, ad inizio gara, deve essere a disposizione, senza verso di attribuzione del possesso di palla. Alla prima palla a due durante la gara si dovrà posizionarla nella direzione per l'attribuzione del possesso successivo.

## **15 - Età giocatori.**

a - Possono partecipare ragazzi e ragazze con limite di età di 18 anni per giocatori classificati di fascia verde e 12 anni per i normodotati sempre nella stessa fascia.

b - Nessun limite di età per le fasce gialla e rossa.

c - Per la determinazione del limite di età dei 18 o 12 anni dei giocatori di fascia verde si considera l'anno sportivo C.I.P. di riferimento al compimento dell'età.

L'anno sportivo C.I.P. inizia il 1° ottobre 2005 e termina il 30 settembre 2006.

I giocatori che compiono il 18° o 12° anno all'interno del sopra citato anno sportivo possono partecipare o terminare di giocare nel campionato 2005/2006 o in altra manifestazione organizzata.

d - L'età minima di partecipazione è sei ( 6 ) anni compiuti.

## **16 - Giocatori normodotati.**

- a - E' consentita per la disputa della gara la partecipazione per squadra di numero 2 ( due ) giocatori normodotati di età non superiore a 12 anni.
- b - Durante la gara potrà stare in campo solo un normodotato per volta.

## **17 - Carrozzine.**

- a - Sono utilizzabili tutti i tipi di carrozzina tranne quelle con l'ausilio di motore od altri derivati.
- b - Fa eccezione l'utilizzo di carrozzina motorizzata per quei giocatori che in base a specifica patologia, definita dalla Commissione Medica, devono necessariamente utilizzarla e che non incidono sul naturale andamento della gara.
- c - Per la riconoscibilità della fascia attribuita al giocatore, su ogni carrozzina devono essere applicate delle strisce con il colore della fascia definita.
- d - Le strisce, di materiale adesivo, devono essere applicate sullo schienale della carrozzina con dimensioni 30 x 10 cm.
- e - Inoltre , sui braccioli delle carrozzine e/o sulle ruote delle stesse, dovrà essere evidenziato il colore della fascia con specifica colorazione o applicazione che si ritiene inserire.

## **18 - La squadra**

- a - Ogni squadra deve essere composta obbligatoriamente di un minimo di 7 ( sette ) giocatori per la disputa della gara
- b - Le squadre possono essere miste composte sia da ragazzi che ragazze.
- c - Ogni squadra deve iscrivere sul referto ufficiale di gara almeno 1 (uno) giocatore per ogni singola fascia.
- d - Sul referto ufficiale di gara si possono iscrivere 12 giocatori.

## **LE NORME SPECIFICHE DI BASE**

### **Organizzazione dell'attività**

#### **➤ Attività delle manifestazioni.**

- a - Campionato Italiano Promozionale Minibasket:  
l'attività è prevista dal mese di dicembre 2005 al mese di marzo 2006 per la regular season e successivamente una fase finale a Final Four da disputarsi l' 1 - 2 aprile 2006 in sede da definire.
- b - Manifestazioni dimostrative e collaborazioni locali.
- c - La possibilità di partecipazione alle manifestazioni del Minibasket F.I.P., tipo Jamboree di San Remo e Trofeo Prezzemolo presso Garda.

#### **➤ Orario gare.**

- a - Le gare si disputano la Domenica prevalentemente con inizio gara dalle ore 11.00 alle ore 15,30.

#### **➤ Referto ufficiale di gara ed iscrizioni sullo stesso.**

- a - Per le gare si adotta il referto ufficiale dei Campionati di basket C.I.P./Dipartimento n.1.
- b - Per la registrazione dei punti sul referto, si segue la normale procedura considerandoli secondo il valore definito per le gare di minibasket.
- c - Possono essere iscritti a referto tutti i tecnici ed i collaboratori della società nei limiti della normativa vigente.
- d - Qualora non sia presente l'allenatore, i collaboratori possono comunque prendere posto in panchina.
- e - Sarà il Dirigente accompagnatore il responsabile della squadra nei suoi vari aspetti o se assente il responsabile adulto, con altra qualifica, che accompagna la squadra.

➤ **Omologazione delle gare e classifiche.**

a - Il referto ufficiale di gara viene inviato dal 1° arbitro al Dipartimento che lo trasmette al Giudice Sportivo per quanto di competenza.

b - I risultati delle gare, diventano ufficiali, dopo che il Giudice Sportivo ha omologato le gare secondo quanto disposto dalla normativa vigente per l'attività del minibasket.

c - Ai fini dell'omologazione della gara il Giudice Sportivo verificherà:

c1 - Il tesseramento degli iscritti al referto di gara.

c2 - Tramite il rapporto arbitrale:

- Presenza del medico di servizio;

- Attrezzature e spazi del campo e dell'impianto con problematiche o non consone;

- Distribuzione dei palloni pre-gara (riscaldamento) da parte della squadra ospitante;

- Comportamenti o avvenimenti particolari o non consoni dello staff della squadra o del pubblico.

d - A seguito della omologazione delle gare, il Dipartimento, elabora la classifica delle squadre ed emana il relativo Comunicato Ufficiale.

**Attrezzatura di gioco**

➤ **Campo di gioco**

a - Le dimensioni del campo di gioco sono 28 x 15 metri.

b - Possono essere minori rispettando le proporzioni ( 2 mt. x 1 mt. ).

c - Possono subire variazioni proporzionali quando necessita collocare i canestri davanti a quelli fissi.

➤ **Canestri**

a - Sono disposti ad altezza di 260 cm. dal terreno di gioco.

➤ **Pallone di gioco**

a - Si utilizza il pallone da minibasket F.I.P. (circonferenza da 68 a 73 cm. e peso da 400 a 500gr.).

b - Nelle Disposizioni Organizzative Annuali sono riportati i tipi di pallone e le marche utilizzabili per la disputa delle gare.

➤ **Impianti sportivi.**

a - Si utilizzano impianti omologati C.I.P./Dipartimento n.1 per il Basket in carrozzina.

**Quadri tecnici**

➤ **Tecnici e collaboratori.**

a - Sarà cura delle società dare spazio ed utilizzare tecnici abilitati o qualificati, collaboratori professionali, genitori, volontari competenti, per la specifica attività tecnica e organizzativo-logistica della squadra.

➤ **Arbitri.**

a - Gli arbitri sono specificatamente addestrati e responsabilizzati in relazione sia all'approccio tecnico/medico che ludico della attività.

b - Gli arbitri sono prevalentemente dell'ambito geografico sede della squadra ospitante.

c - Sarà cura del Dipartimento provvedere alle designazioni arbitrali.

d - Sarà cura della società mettere a disposizione, per le gare, gli ufficiali di campo segnapunti e cronometrista.

## Area sanitaria

### ➤ **Protezioni e supporti per il gioco.**

a - Sarà cura della Commissione Medica, definire e qualificare, all'atto della classificazione del giocatore, se l'atleta necessita di protezioni o supporti, proposti o non dalla società.

Specifiche protezioni o supporti sono ammesse, sempre che queste siano tali da non creare difficoltà o essere di intralcio al gioco.

In particolare è consentito l'utilizzo del casco protettivo, qualora all'atto della visita medica per l'abilitazione al gioco, si riscontri la necessità di questa specifica protezione.

## **CLASSIFICAZIONE DEI GIOCATORI**

In ragione delle residue capacità motorie che determinano schemi ben definiti del volume d'azione, cioè l'ampiezza del movimento specifico del tronco nello spazio, associato alla funzionalità degli arti superiori e inferiori, il sistema di classificazione di un atleta che pratica l'attività di basket in carrozzina, si basa sulla valutazione medica della disabilità, sull'analisi delle capacità biomeccaniche dell'atleta nell'eseguire i fondamentali della pallacanestro in carrozzina (la partenza, l'arresto, il giro, il palleggio, il passaggio, il tiro a canestro, il rimbalzo e il controllo della palla), sull'assetto di gioco (l'uso di strapping), nonché sulla struttura della carrozzina (altezza dello schienale, inclinazione del sedile, spessore del cuscino e altri supporti).

L'uso degli strapping addominali, l'impiego di una fascia per gli arti inferiori o per ancorare i piedi alle pedane della carrozzina, nonché l'esistenza di spondine e fermi laterali dello stesso mezzo, non costituiscono elementi di variazione della fascia di appartenenza.

La visione di detti elementi consente al classificatore di determinare la fascia iniziale ed essendo, questi atleti, soggetti in età evolutiva, si effettueranno periodici controlli per accertare se la fascia attribuita sia o non soggetta ad aggiornamento.

## **FASCIA DISABILITA'**

### **Fascia verde**

Questa comprende giocatori paraplegici affetti da esiti di lesione midollare a livello della colonna lombare, da sindrome della cauda, da esiti di poliomielite di un arto inferiore, atleti amputati di un arto inferiore e giocatori normodotati. Questo giocatore ha una seduta alta, uno schienale basso e sedile orizzontale; nella spinta e nella frenata non rivela nessun movimento passivo del tronco. Il volume d'azione del giocatore consente di chinarsi davanti e lateralmente senza bisogno d'appoggio e di tornare nella posizione eretta senza far uso degli arti superiori. In caso d'urto il giocatore non perde l'equilibrio; palleggia senza problemi davanti, lateralmente e dietro alla carrozzina; va a rimbalzo con due mani sopra la testa e riesce a tirare a canestro anche spostando lateralmente il tronco.

### **Fascia gialla**

Questa comprende giocatori paraplegici con lesione midollare completa a livello del rachide dorsale, esiti di poliomielite agli arti inferiori, doppia amputazione degli arti inferiori, spina bifida. Questo giocatore ha una seduta bassa con sedile inclinato, schienale di altezza media; nella partenza si nota un ondeggiamento sotto l'ombelico e buona partecipazione dei muscoli addominali nella frenata e nel giro. In caso d'urto tra due carrozzine perde l'equilibrio. Il suo volume d'azione permette di ruotare il tronco, aumentando il raggio d'azione sul piano orizzontale, limitato sul sagittale. Palleggia lateralmente con due mani, peraltro con qualche limitazione in avanti; va a rimbalzo con due mani sopra la testa e ha la necessità di poggiare il tronco allo schienale; tira a canestro con una mano con il tronco appoggiato alla spalliera della carrozzina.

### **Fascia rossa**

In questa fascia rientrano giocatori tetraplegici con lesione midollare incompleta a livello della colonna cervicale e della prima e seconda vertebra dorsale; giocatori con tetraparesi spastica che interessa tutti gli arti, giocatori cerebrolesi, giocatori portatori di esiti di poliomielite agli arti inferiori e superiori e disarticolazione delle anche associata ad amputazione di un arto superiore. Fa parte di questa fascia anche il giocatore con disabilità di un arto superiore; in assenza del quale il medesimo rientrerebbe nella fascia gialla. La suddetta disabilità deve essere tale da determinare l'impossibilità a sollevare lo stesso arto sopra la testa e deve essere presente anche un'evidente insufficienza nella propulsione della carrozzina e nel trattamento della palla. Questo giocatore ha una seduta molto bassa, con schienale alto la cui tela è allentata per meglio avvolgere il tronco; il sedile è molto inclinato all'indietro in modo da avere le ginocchia più alte delle anche. Nella partenza si osserva un ondeggiamento sotto costale, con depressione addominale nella frenata; nell'urto tra due carrozzine il giocatore perde l'equilibrio. Il suo volume d'azione è molto limitato perché non riesce a fissare il bacino sulle anche e non può effettuare la torsione del tronco su tutti i piani; palleggia lateralmente con una sola mano sostenendosi con l'altra sul bracciolo della carrozzina o sulle cosce; tira a canestro poggiando il tronco allo schienale.

# INDICE

<b>REGOLE - PROCEDURE DI GIOCO - ORGANIZZAZIONE</b>	2
<b>LE REGOLE SPECIFICHE DI BASE</b>	2
1 - Fascia disabilità	2
2 - Valore punteggi e realizzazione canestri	2
3 - Tempi di gioco	3
4 - Partecipazione al gioco	3
5 - Sostituzioni	3
6 - Tiri Liberi	3
7 - Falli di squadra	3
8 - Contatti tra giocatori	3
9 - Portare la palla	4
10 - Giocatore di fascia rossa in zona di difesa	4
11 - Stop al tempo di gioco	4
12 - Violazioni delle regole a tempo	4
13 - Ritorno della palla in zona di difesa	4
14 - Alternanza del possesso di palla	4
15 - Età giocatori	4
16 - Giocatori normodotati	5
17 - Carrozzine	5
18 - La squadra	5
<b>LE NORME SPECIFICHE DI BASE</b>	5
<i>Organizzazione dell'attività</i>	5
➤ Attività delle manifestazioni	5
➤ Orario gare	5
➤ Referto ufficiale di gara ed iscrizioni sullo stesso	5
➤ Omologazione delle gare e classifiche	6
<i>Attrezzatura di gioco</i>	6
➤ Campo di gioco	6
➤ Canestri	6
➤ Pallone di gioco	6
➤ Impianti sportivi	6
<i>Quadri tecnici</i>	6
➤ Tecnici e collaboratori	6
➤ Arbitri	6
<i>Area sanitaria</i>	7
➤ Protezioni e supporti per il gioco	7
<b>CLASSIFICAZIONE DEI GIOCATORI</b>	7
<b>FASCIA DISABILITA'</b>	7
Fascia verde	7
Fascia gialla	7
Fascia rossa	8

