



PALLACANESTRO

Commissione provinciale Basket

GOLDEN BASKET

REGOLAMENTO GOLDEN BASKET

La presente proposta fa riferimento al "Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro", ma apporta varianti per integrare in una squadra atleti con disabilità di diverso tipo in modo da valorizzare le caratteristiche di ciascuno e migliorare le capacità individuali e collettive.

Variante alla REGOLA 1: (IL GIOCO)

Art. 1 Definizioni

1.1 Partita:

Il GOLDEN BASKET viene giocato da due squadre di 6 giocatori ciascuno. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di segnare nel canestro avversario e di impedire alla squadra avversaria di impossessarsi della palla o realizzare punti.

Commento: è meglio aumentare il numero dei giocatori in campo perché l'ampiezza del campo non risulti disorientante

Variante alla REGOLA 2: (DIMENSIONI E ATTREZZATURE)

Art. 3 Attrezzature

3.2 Canestri:

oltre i 2 canestri omologati dal regolamento FIP si devono trovare due canestri mobili posti trasversalmente al campo (sul perimetro a metà campo) con l'anello regolato all'altezza di cm 200 per permettere a giocatori con handicap grave di effettuare il tiro. L'area sottostante tali canestri è semicircolare con raggio di tre metri. Il canestro laterale di attacco è quello posto alla destra di chi salta. Se necessario è possibile aggiungere anche un canestro a 100 cm, per coloro che non riescono a tirare in quello da 200 cm.

Commento: è opportuno utilizzare canestri di diversa altezza per dare la possibilità a ogni giocatore di esprimersi secondo le proprie capacità.

3.3 Pallone di gioco:

3.3.5 la palla utilizzata è quella omologata per il mini-basket; per esigenze particolari i giocatori di ruolo 1 possono utilizzare una palla adatta alle loro necessità.

Commento: si ritiene che le dimensioni ridotte della palla da minibasket siano più funzionali al controllo per giocatori in difficoltà.

3.4.2 Apparecchiatura dei 24 secondi:

si considera poco opportuna la regola dei 24 secondi per questo tipo di gioco, per cui l'apparecchiatura relativa è superflua.

Commento: si ritiene una limitazione troppo difficile da spiegare, pertanto impossibile da osservare in questo tipo di gara

3.4.5 Referto di gara:

alla fine del regolamento si propone un referto di gara adeguato alle regole illustrate.

Variante alla REGOLA 3: (ARBITRI UFFICIALI DI CAMPO E COMMISSARIO: LORO DOVERI)

Art. 4 Arbitri, Ufficiali di Campo e Commissario:

4.1 Gli ufficiali di gara:

Si ritiene sufficiente la presenza di un solo arbitro anche se se ne auspicano 2.

Sono necessari 1 cronometrista e un refertista.

Commento: un solo arbitro è sufficiente per seguire un gioco poco veloce.

Variante alla REGOLA 4: (LE SQUADRE)

Art. 12 Squadre

12.2 Regola: ciascuna squadra è composta da:

- 12 giocatori autorizzati a giocare con possibilità di deroghe autorizzate dall'arbitro e accettate dalla squadra avversaria,
- un allenatore
- se la squadra lo desidera, un vice-allenatore e un accompagnatore
- un capitano scelto tra i giocatori autorizzati a giocare
- un massimo di 5 persone al seguito con compiti specifici

Per aiutare nel campo giocatori con particolare difficoltà è ammessa la presenza di un giocatore tutor che non interferisce nel gioco. Il Tutor deve indossare una maglia di colore diverso che lo identifichi quando entra sul terreno di gioco.

Art. 13 Giocatori e sostituti

13.2.1 Durante il tempo di gioco devono stare sul terreno 6 giocatori per ciascuna squadra contraddistinti da un numero (posto a sinistra) che indica il livello di abilità (ruolo) e un numero (posto a destra) che indica ogni singolo giocatore. I numeri di ruolo sono attribuiti dall'allenatore della squadra nel rispetto dei criteri successivi. Tali numeri possono essere cambiati durante un torneo o un campionato ma non durante una partita. In caso di contestazione sull'attribuzione dei ruoli, a fine partita gli allenatori, i dirigenti e gli arbitri possono allegare le osservazioni al referto e l'apposita Commissione Giudicante del CSI, sentite le parti (i dirigenti delle due squadre e l'arbitro) deciderà sulla fondatezza delle obiezioni e le eventuali sanzioni applicabili.

I ruoli saranno i seguenti: 1, 2, 3, 4, 5.

I giocatori di **ruolo 1** (PIVOT) non sono in grado di tirare da 3 metri nel canestro laterale. Essi sostano nell'area laterale. Per essi è prevista una personalizzazione delle regole (da definire con l'arbitro prima della gara) relativa alla distanza da cui tirare, tempo a disposizione, uso del canestro a 100 cm, tipo di palla, ecc. Dopo il tiro del pivot non si va al rimbalzo, la palla passa direttamente alla squadra avversaria, qualunque esito abbia avuto il tiro.

Quando sosta nell'area piccola non può essere marcato

I giocatori di **ruolo 2** (PIVOT) sono caratterizzati dall'incapacità di correre o gestire lo spazio, possono tirare nel canestro laterale dalla linea di tre metri. Possono tirare nel canestro principale da una distanza minima di 1,5 metri, spostandosi in palleggio, o passando la palla a un compagno: in questo caso viene fermato il tempo di gioco, il tiro va effettuato entro 5 secondi dall'ingresso nell'area delimitata dalla linea di tiro da 3 punti e vale 3 punti.

La presenza in campo di un giocatore PIVOT (ruolo 1 o 2) è necessaria per iniziare o continuare la gara.

Dopo il tiro del pivot non si va al rimbalzo, la palla passa direttamente alla squadra avversaria, qualunque esito abbia avuto il tiro.

I loro tiri sono limitati a 4 per tempo nel canestro basso (anche se ad effettuarli sono giocatori diversi di pari ruolo), illimitati in quello alto.

Quando sostano nell'area piccola non possono essere marcati.

Per motivi di sicurezza è ammessa la presenza di un giocatore tutor per i giocatori di ruolo 1 e 2 che non può interferire nel gioco e non è conteggiato nei giocatori in campo.

In campo non possono essere schierati contemporaneamente più di un pivot (ruoli 1 e 2).

I giocatori di **ruolo 3** sono in grado di correre, anche se con limitazione, e di partecipare alla gara su tutto il campo, ma hanno notevoli difficoltà ad utilizzare i fondamentali del basket con continuità.

Per i giocatori di ruolo 3 non valgono le infrazioni di passi e doppio palleggio.

I giocatori di **ruolo 4** possiedono una discreta capacità di utilizzare i fondamentali del basket e si muovono con disinvoltura nel campo di gioco. Per loro sono tollerate minime infrazioni rispetto a: passi di partenza, arresto imperfetto, piccoli spostamenti del piede perno

I giocatori di **ruolo 5** sono normodotati. I giocatori di ruolo 5 sono tenuti a rispettare tutto il regolamento di gioco e non possono effettuare più di 1 tiro per ogni periodo di gioco.

I giocatori di ruolo 5 non possono partire dalla propria metà campo in palleggio e concludere nel canestro avversario senza prima aver passato la palla ad un giocatore di ruolo inferiore.

La rimessa in gioco della palla non può essere eseguita fra due numeri 5.

Commento: scopo di questa regola è limitare il gioco dei giocatori normodotati che devono soprattutto favorire il gioco dei compagni disabili.

13.2.2 Durante la gara, in nessun momento, una squadra deve avere in campo giocatori la cui somma totale di numero di ruolo sia superiore a 21 (escludendo dal conteggio i numeri 1 e 2).

Commento: lo scopo di queste regole è di garantire in partita una situazione d'equilibrio perché ci sia la possibilità di un confronto sportivo e stimolante. Si auspica che gli allenatori trovino sempre un accordo nello stabilire la classificazione per non sminuire valore alla competizione di grande significato etico e sportivo.

Art. 17 Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

La gara consiste di 4 periodi di 8 minuti effettivi di gioco ciascuno.

Ci saranno intervalli di 2 minuti tra il 1° e 2° periodo e tra il 3° e 4° periodo.

Ci sarà un intervallo di metà tempo di 5 minuti.

Commento: è opportuno ridurre il tempo di gioco per non mettere a dura prova la resistenza dei giocatori che non trovano certo beneficio da uno stress fisico eccessivo.

Se il punteggio è pari al termine del 4° periodo la gara si conclude facendo effettuare ad ogni giocatore in campo un tiro libero e si attribuisce la vittoria alla squadra che ha segnato più canestri. Se alla fine di questa procedura si fosse ancora in parità i giocatori in panchina effettueranno ancora tiri liberi alternati fino al conseguimento della differenza canestri.

Nota: i Pivot tirano dalla posizione da Pivot: i numeri 1 nel canestro laterale; i numeri 2 nel canestro laterale, oppure nel canestro alto dalla linea di 1,5 metri, a loro scelta.

Commento: questa soluzione è stata scelta per rendere più avvincente la gara e non allungare i tempi di gioco per motivi esposti nel commento all'articolo 17.1

N.B. L'inizio della gara e di ogni periodo di gioco avviene con un salto a due al centro del campo tra due giocatori di ruolo 4 o 3.

Variante alla REGOLA 6: (VIOLAZIONI)

Art. 36 - Regola dei 3 secondi

Non si considera la regola dei 3 secondi.

Commento: non ha significato porre limitazioni di permanenza in area a chi spesso ha difficoltà a liberarsi della palla e ha problemi effettivi di tempo nel decidere il momento del tiro.

Art. 38 - Regola degli 8 secondi

Non si considera questa regola.

Art. 39 - 24 secondi

Non si considera la regola dei 24 secondi.

Art. 40 - Ritorno della palla nella zona di difesa

Non si considera la regola del ritorno della palla in zona di difesa.

Commento : sono limitazioni improponibili perché troppo difficili da spiegare e rispettare.

Variante alla REGOLA 7: (FALLI)

Se il fallo viene commesso su un giocatore che è in atto di tiro vengono concessi due o tre tiri liberi, a seconda del valore del tiro tentato. Negli altri momenti della partita il gioco deve essere ripreso con una rimessa da fuori campo da parte della squadra che ha subito il fallo nel punto più vicino a quello dove è stata commessa l'infrazione.

Commento: Quando un arbitro deve giudicare una situazione di fallo deve soprattutto usare buon senso nel giudicare l'intenzione del giocatore di compiere l'infrazione, in quanto spesso in queste partite il contatto con l'avversario, anche se illegale, non è volontario ma accidentale.

Ogni giocatore non può marcare un giocatore di ruolo inferiore. Quando un giocatore marca un ruolo inferiore commette un'infrazione che deve essere punita con rimessa da assegnare alla squadra di chi ha subito l'infrazione oppure con due o 3 tiri liberi, se il giocatore che ha subito l'infrazione, stava tirando a canestro.

Commento: I giocatori di ruolo 1 e 2 sono evidentemente svantaggiati, non ha quindi senso ostacolarli, per cercare di rendere equilibrato il gioco e più oggettivo l'arbitraggio, è bene che le coppie difensive siano di pari livello.

LE INTERCETTAZIONI SONO LECITE SOLO SE CHI INTERCETTA LA PALLA E' DI PARI RUOLO (O INFERIORE) DI CHI DOVREBBE RICEVERLA.

Campionato provinciale di Golden Basket REGOLAMENTO

Art. 1 - Regolamento tecnico di gioco

Il campionato è organizzato dal CSI e per il suo svolgimento sarà utilizzato il regolamento tecnico di gioco del Golden Basket.

Art. 2 – Partecipanti

Al campionato possono partecipare solo squadre appartenenti a società sportive iscritte regolarmente al CSI. Tutti i giocatori e i dirigenti devono essere tesserati in data antecedente alla gara cui partecipano. Il numero dei giocatori che si possono tesserare è illimitato.

Per iscriversi al campionato ogni squadra deve compilare l'apposito modulo d'iscrizione, con indicazione in particolare del luogo, impianto sportivo, giorno e ora della disputa delle gare casalinghe, colore delle maglie ufficiali e di quelle di riserva. Sul modulo inoltre dovranno essere indicati il nominativo e il recapito (anche telefonico e mail) del dirigente responsabile del campionato. Con l'iscrizione dovrà essere anche indicato il nominativo e il recapito dell'arbitro di società.

Ogni atleta deve essere in possesso di un documento d'identità, da presentare obbligatoriamente ad ogni gara e del certificato d'idoneità alla pratica di attività sportiva non agonistica.

L'età minima dei partecipanti è di 14 anni compiuti.

Art. 3 - Partecipanti alla gara

Un giocatore è vincolato alla squadra con cui ha preso parte (è stato inserito in distinta) alla prima gara. E' vietata la partecipazione al campionato in squadre diverse dalla prima.

Art. 4 - Numero minimo di giocatori per dare inizio o proseguire una gara

Per poter iniziare o proseguire la gara ogni squadra deve essere composta da un numero minimo di 4 giocatori, dei quali uno deve essere obbligatoriamente un pivot (numero di ruolo 1 o 2).

Art. 5 - Distinta dei partecipanti alla gara

Prima dell'inizio della gara devono essere consegnate all'arbitro due distinte dei partecipanti alla gara: egli ne recapiterà una copia alla commissione del CSI e consegnerà l'altra alla squadra avversaria. La distinta dei giocatori deve riportare la denominazione della squadra, quella della squadra avversaria, la data, l'orario, il luogo e l'impianto in cui si disputa la gara.

Per ogni giocatore va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, anno di nascita, numero di tessera CSI e tipo e numero del documento di riconoscimento. Nell'elenco vanno indicati i giocatori che svolgono il ruolo di capitano e di vice-capitano.

Nella distinta dei partecipanti vanno trascritti, inoltre, i dirigenti accompagnatori e l'addetto all'arbitro indicando di ciascuno il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento. E' obbligatorio che l'arbitro effettui l'appello ed il riconoscimento dei partecipanti, compresi i dirigenti, prima della gara.

Art. 6 – Referto di gara

Il referto di gara dovrà essere compilato in tre copie, di cui una va inviata alla sede del CSI (assieme a copia delle due distinte dei partecipanti) entro il lunedì sera, mentre una va lasciata a ciascuna delle squadre partecipanti.

E' facoltà dei dirigenti ed allenatori delle squadre allegare alla copia che viene inviata al CSI una memoria scritta con osservazioni e richieste.

Art. 8 - Abbigliamento degli atleti

Tutti gli atleti, sia titolari sia riserve devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione progressiva individuale.

Un giocatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro giocatore, compresi i gioielli di qualsiasi tipo.

Art. 9 - Sostituzioni dei giocatori

E' obbligatorio far entrare in campo tutti i giocatori presenti in distinta.

Le sostituzioni dovranno avvenire come previsto nei Regolamenti Tecnici di gioco.

Art. 10 - Tempo d'attesa

Il tempo d'attesa, rispetto all'orario ufficiale della gara, è di 15 minuti.

Art. 11 - Palloni per la gara

In tutte le gare, la Società prima nominata deve mettere a disposizione dell'arbitro almeno 2 palloni e la Società seconda nominata almeno 1 pallone; tutti i palloni messi a disposizione devono essere regolari ed

utilizzabili. L'arbitro darà lo stesso inizio alla gara anche se non tutti i palloni previsti saranno messi a disposizione. Qualora non fosse disponibile neanche un pallone, l'arbitro non potrà dare inizio alla gara e segnerà quanto avvenuto sul rapporto di gara.

In questi casi le squadre saranno considerate entrambe rinunciatarie.

Art. 12 – Assistenti di gara

La Società ospitante (prima nominata) deve mettere a disposizione un proprio tesserato, adeguatamente preparato, per svolgere la funzione di arbitro di società. Questi arbitrerà la gara nel caso di assenza del/degli arbitri ufficiali.

Inoltre essa deve mettere a disposizione due propri tesserati per svolgere il compito di refertista e di cronometrista. Qualora la Società non indicasse propri tesserati per lo svolgimento dei suddetti compiti, l'arbitro inviterà il capitano della squadra ad affidare tali compiti ad altri tesserati o a giocatori della propria squadra, che non potranno più entrare in campo.

I Responsabili delle due squadre dovranno confermare sul referto di gara l'accettazione dell'arbitraggio dell'arbitro di società.

Art. 13 - Attrezzature

E' dovere della società ospitante mettere a disposizione i canestri laterali, il cronometro e le palette indicatrici del numero dei falli personali.

Art. 14 – Spostamento gare od orari

È consentito, per giustificati e comprovati motivi richiedere spostamenti di data o d'orario delle gare. Tali richieste dovranno essere presentate su apposito modulo e comunque almeno 7 giorni di calendario prima e comunque non oltre la riunione della commissione sportiva della settimana precedente la gara. Nel modulo deve apparire l'assenso del dirigente responsabile della squadra avversaria e la data concordata per il recupero, che dovrà avvenire di norma entro 15 giorni dalla data di calendario. Gli spostamenti gara autorizzati comporteranno l'addebito della relativa tassa di spostamento secondo quanto previsto nelle norme Amministrative emanate dalla Segreteria.

Solo per motivi eccezionali e di comprovata gravità per fatti non prevedibili potranno essere prese in considerazione richieste in deroga alla tempistica sopra esposta. Sarà responsabilità della Commissione valutare la richiesta e decidere in merito, dandone comunicazione alla squadra avversaria.

Art. 15 - Persone ammesse nel campo di gara

I dirigenti e gli allenatori delle squadre devono stare nella panchina o nel posto loro assegnato e non intralciare in nessun modo e per nessuna ragione lo svolgimento della gara.

Le persone non ammesse al campo di gara, dovranno occupare un posto sugli spalti laddove presenti. In caso contrario potranno prendere posto dalla parte opposta alle panchine.

Art. 16 - Omologazione delle gare

La gara sarà omologata solo dopo l'esame del rapporto arbitrale da parte dell'organo giudicante. Il rapporto arbitrale è obbligatorio anche qualora la gara sia stata diretta da un arbitro di società o da un dirigente. Al rapporto arbitrale devono essere allegate le distinte delle due squadre.

Art. 17 - Modalità per la compilazione delle classifiche

Per ogni gara sono assegnati i seguenti punti validi per la classifica:

- 3 punti alla squadra che vince la partita;
- 1 punto alla squadra che perde la partita.

Per definire l'esatta posizione in graduatoria mediante classifica avulsa, saranno considerate soltanto le gare giocate tra loro dalle squadre in parità di classifica.

Si terrà conto poi, nell'ordine, dei seguenti fattori:

- a) maggior numero di vittorie nella classifica avulsa;
- b) differenza punti nella classifica avulsa;
- c) maggior numero di punti segnati nella classifica avulsa;

Permanendo ancora la parità, la classifica sarà definita mediante sorteggio.

Art. 18 - Gestione delle attività e comunicato ufficiale

Le varie attività sono gestite dalla Commissione Provinciale Basket, mentre tutte le istanze di carattere disciplinare saranno esaminate dalla Commissione Provinciale Disciplinare.

Il comunicato ufficiale, comprensivo di calendari, comunicazioni, variazioni e decisioni della commissione, è affisso e consultabile all'albo presso la sede provinciale del CSI di Cremona, Via S. Antonio del Fuoco 9/A. Ufficiosamente il comunicato viene diffuso, anche per stralcio, sul notiziario settimanale pubblicato sul sito del CSI (www.csicremona.it) nella sezione riguardante la commissione basket o inviato per e-mail.