



PALLACANESTRO

REGOLAMENTO TECNICO

(edizione aprile 2014)

PREMESSA

Il presente regolamento tecnico è basato sulle regole adottate dalla Federazione Italiana Pallacanestro (FIP) ed adattate alle esigenze degli atleti con disagio intellettivo e relazionale (DIR). Per quanto non previsto dal presente regolamento si rimanda pertanto al regolamento ufficiale della FIP.

Il presente regolamento è pubblicato sul sito federale (www.fisdir.it) e quindi deve intendersi integralmente conosciuto e accettato dalle società sportive praticanti la disciplina. Ogni società deve inoltre accertarsi che i propri tecnici siano a conoscenza di tutti i contenuti del presente regolamento.

Art. 1

REQUISITI GENERALI DI PARTECIPAZIONE ALLE COMPETIZIONI

1.1 - I requisiti generali di partecipazione alle competizioni sono contenuti nel “Regolamento dell’Attività Federale” e nel “Regolamento Sanitario e delle Classificazioni” della FISDIR cui si rinvia integralmente.

In particolare si evidenzia:

- sono ammessi a partecipare alle gare solo gli atleti che all’atto del primo tesseramento producano idonea documentazione che attesti lo status del proprio disagio intellettivo (art. 2 del “Regolamento Sanitario e della Classificazioni” FISDIR).
- I limiti di età per la partecipazione alle competizioni di pallacanestro FISDIR sono fissati in 8 anni per le competizioni a carattere promozionale; 14 anni per le competizioni a carattere agonistico. L’età deve essere compiuta all’inizio della stagione sportiva (art. 2 del “Regolamento dell’attività federale”).
- gli atleti ai fini della tutela sanitaria devono essere in possesso (art. 3 del “Regolamento Sanitario e della Classificazioni” della FISDIR) di:

Ambito agonistico – “certificato di idoneità allo sport agonistico adattato ad atleti disabili”,

Ambito promozionale – “certificato di stato di buona salute” previsto per l’attività non agonistica, integrato da un elettrocardiogramma a riposo da effettuarsi all’inizio della stagione sportiva.

Gli atleti con sindrome di down devono inoltre verificare l’assenza di instabilità atlanto-assiale effettuando almeno una volta un esame radiografico della rachide cervicale.

- gli atleti devono essere regolarmente tesserati per la stagione sportiva come atleti “agonisti” (DIRa) o come atleti “promozionali” (DIRp) nella disciplina della pallacanestro (art. 3 del “Regolamento dell’attività federale”).

Art. 2

CLASSIFICAZIONE FUNZIONALE DEGLI ATLETI

2.1 - Ogni atleta, per partecipare alle competizioni di pallacanestro, dovrà essere sottoposto preventivamente, a cura della società sportiva di appartenenza, al test di "classificazione funzionale".

(trad. di Guidetti L, Franciosi E, Emerenziani GP, Gallotta MC, and Baldari C. Assessing Basketball ability in players with Mental Retardation. British Journal of Sports Medicine, 43: 208-212, 2009).

2.2 - Il "test" (vedi allegato Modello B - TEST DI PALLACANESTRO) è composto da 80 esercizi, comprendenti l'analisi delle 4 aree fondamentali, riguardanti gli aspetti tecnici e tattici tipici della pallacanestro (Palleggio, Ricezione, Passaggio e Tiro), la combinazione delle aree fondamentali ed infine il rispetto delle regole.

L'allenatore dovrà proporre ogni esercizio almeno 5 volte al giocatore. In ogni esercizio l'allenatore assegnerà, quindi, al giocatore un punteggio individuale, come segue:

- a) **1 punto** se l'esercizio viene eseguito in maniera ottimale 4 o 5 volte su 5, evidenziando la padronanza del gesto tecnico e/o tattico da parte del giocatore;
- b) **0,5 punti** se l'esercizio è eseguito in maniera corretta almeno 3 volte su 5 volte;
- c) **0 punti** per un'esecuzione totalmente insufficiente, in cui il giocatore non esegue correttamente neanche 1 volta su 5.

Dalla somma dei punteggi individuali ottenuti in ogni singolo esercizio, si otterrà il punteggio totale dell'atleta. Il punteggio totale sarà quindi compreso tra 0 e 80 punti.

Ad ogni atleta si assegnerà di conseguenza:

- da 0 a 40 punti > 1 stella
- da 40,5 a 60 punti > 2 stelle
- da 60,5 a 75 punti > 3 stelle
- da 75,5 a 80 punti > 4 stelle

Per esempio: se il giocatore A ha ottenuto un punteggio totale di 37 punti, il giocatore avrà 1 stella. Invece se il giocatore B ha ottenuto un punteggio totale di 66 punti, il giocatore avrà 3 stelle.

Nella esecuzione degli esercizi, soprattutto quelli in cui è richiesta la collaborazione o cooperazione degli atleti, gli allenatori dovranno utilizzare altri giocatori della squadra come partner o avversari.

Per esempio: Esercizio n.13 - Palleggiare in movimento (camminando) contro un difensore passivo (che non utilizza gli arti superiori); l'atleta, che deve essere valutato, palleggerà, in movimento (camminando) contro un difensore passivo, che è un altro giocatore della squadra che gioca come avversario. L'allenatore, che è quindi solo l'esaminatore esterno, dovrà cercare di fare delle coppie o gruppi di atleti simili nelle abilità.

2.3 - Per le atlete di sesso femminile sarà valida la regola d'abbattimento: alla classificazione dell'atleta sarà decurtata una stella (esempio: valutazione test punti 65 punteggio individuale stelle 3, punteggio di squadra in partita 2 stelle).

2.4 - Il punteggio globale di squadra sarà calcolato dalla somma dei punteggi individuali del quintetto che è in campo.

Per esempio: La Squadra Blu ha 8 stelle in quanto il quintetto è composto da giocatore A (37

punti - 1 stella), giocatore B (66 punti - 3 stelle), giocatore C (52 punti - 2 stelle), giocatore D (20 punti - 1 stella), giocatore E (15 punti - 1 stella).

2.5 - Il test di classificazione funzionale dell'atleta dovrà essere inviato alla Segreteria Federale che curerà la pubblicazione della lista degli atleti classificati, con indicazione delle "stelle" attribuite, sul sito federale nella sezione dedicata alla disciplina.

2.6 - Il punteggio attribuito al giocatore potrà essere variato successivamente dalla società di appartenenza, qualora ritenga sia cambiato il suo status valutativo, mediante la ripetizione del test di classificazione funzionale da rimettere sempre alla Segreteria Federale come sopra detto.

2.7 - La verifica del punteggio attribuito all'atleta sarà effettuata dal Commissario di Campo (che sarà nominato dall'Area Tecnica Federale, di concerto con il Delegato Regionale in caso di manifestazioni a carattere Regionale o Provinciale, e potrà essere affiancato, solo per i Campionati Italiani, da 1 o 2 collaboratori da egli nominato/i di concerto con l'Area Tecnica Federale) nel corso della prima partita ufficiale cui lo stesso partecipa.

La verifica avverrà "monitorando" l'atleta in gara durante uno o più periodi di gioco. Il Commissario di Campo, al termine del periodo di gioco in cui avrà terminato la sua valutazione, comunicherà al Dirigente Societario Responsabile l'esito della stessa, fermo restando che la gara verrà omologata con il risultato acquisito in campo.

Qualora il punteggio dell'atleta non venga confermato, la società è facoltizzata a:

1. Accettare l'esito della valutazione del Commissario di Campo e, quindi, impiegare da subito l'atleta con il nuovo punteggio, sempre che questo sia compatibile con i criteri propri della divisione e fermo restando il massimale di punteggio da schierare in campo,
2. Ricorrere avverso la decisione del Commissario di Campo e, quindi, ritirare l'atleta dalla gara. Nel qual caso l'atleta potrà essere sottoposto a nuova valutazione durante un intero periodo di giuoco in una partita ufficiale successiva da parte di un Commissione composta dal Commissario di Campo presente e da 2 tecnici societari da lui scelti tra quelli presenti. Quest'ultima valutazione è inappellabile.

L'esito delle verifica del punteggio attribuito all'atleta dovrà essere annotata sul referto gara.

2.8 – Qualora una o più squadre avversarie intendano avanzare ricorso avverso la classificazione funzionale attribuita ad un atleta di altra squadra, dovrà presentarlo, in forma scritta ed a firma di un proprio Dirigente, al Commissario di Campo, massimo 1 ora dopo lo svolgimento della prima gara ufficiale della manifestazione, con contestuale versamento della tassa prevista pari ad Euro 50,00 (cinquanta/00); Tassa da versarsi al Commissario di campo che dovrà rilasciarne, contestualmente, dichiarazione di versamento in carta libera.

Detto ricorso non è presentabile qualora l'atleta in questione sia già stato valutato dal Commissario di campo durante la medesima manifestazione.

Qualora il ricorso venga ritenuto "accettabile" (in quanto presentato nei modi, tempi e con il versamento della tassa prevista) da parte del Commissario di Campo, si procederà alla valutazione dell'atleta con le modalità indicate nel paragrafo 2.7.

I risultati precedentemente acquisiti dalla squadra dell'atleta in questione rimarranno validi.

Art. 3

LE COMPETIZIONI DI PALLACANESTRO

Le competizioni di pallacanestro FISDIR si suddividono in due "Divisioni", alle quali corrispondono regole tecniche diverse in relazione agli adattamenti adottati rispetto al regolamento FIP:

- **Divisione Agonistica**
- **Divisione Promozionale**

3.1 - Regolamento tecnico della "Divisione Agonistica"

Adattamenti rispetto al Regolamento Tecnico FIP:

Art. 4 - Squadre

4.2.1 - Le squadre di divisione "Agonistica" sono composte da giocatori (siano essi maschi o femmine con età superiore ai 14 anni) tesserati come agonisti, indipendentemente dalla classificazione funzionale loro attribuita, in grado di rispettare totalmente il Regolamento di gioco della FIP.

Art. 8 - Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

8.1 - La gara consiste in quattro (4) periodi di nove (9) minuti "effettivi" ciascuno.

8.7 - Se il punteggio è in parità al termine del quarto periodo di gioco, la gara continuerà con tanti tempi supplementari, di quattro (4) minuti ciascuno, quanti ne sono necessari per determinare la squadra vincente.

3.2 - Regolamento tecnico della "Divisione Promozionale"

Adattamenti rispetto al Regolamento Tecnico FIP:

Art. 4 - Squadre

4.2.1 - Le squadre di divisione "Promozionale" sono composte da atleti (siano essi maschi o femmine con età superiore agli 8 anni) tesserati come promozionali, opportunamente classificati come sopra detto, il cui punteggio complessivo in campo non può superare mai le 9 stelle e con la possibilità di schierare n. 1 solo atleta in campo con punteggio individuale di 3 stelle (non è possibile schierare atleti con punteggio individuale di 4 stelle).

4.2.2 - Il numero dei componenti la squadra a referto è di minimo 10 e massimo 12 giocatori.

Nel caso in cui una squadra si presenti in gara con meno di 10 giocatori la gara non si disputerà e la squadra avversaria, se si presenta con un numero pari o superiore a 10 giocatori, avrà partita vinta con il punteggio di 20 a 0.

4.2.3 - Mutuando quanto stabilito dal Regolamento Tecnico FIP/Minibasket è fatto obbligo schierare in campo, per almeno un periodo intero, ogni giocatore iscritto a referto nei primi 2 periodi di gioco. Qualora il numero dei giocatori iscritti a referto gara sia maggiore di 10, detti ulteriori giocatori dovranno essere in capo, per almeno un periodo intero, negli ultimi 2 periodi di gioco.

Art. 8 - Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

8.1 - La gara consiste in quattro (4) periodi di otto (8) minuti "continuativi" ciascuno.

8.7 - Se il punteggio è in parità al termine del quarto periodo di gioco, ciascuna squadra avrà a disposizione 10 tiri liberi (2 tiri x 5 giocatori scelti tra quelli a referto) per

aggiudicarsi l'incontro; in caso di ulteriore parità si procederà ad oltranza di 2 tiri in 2 tiri (eseguiti dagli altri giocatori iscritti a referto, 2 ciascuno) fino alla prevalenza di una delle due squadre.

Art. 9 - Inizio e termine di un periodo o della gara

9.7 - (non si applica)

9.8 - Un periodo o la gara terminano quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine del periodo.

Art. 10 - Status della palla

10.3 e 10.4 - il segnale acustico è fissato in 40 secondi.

Art. 17 - Rimessa in gioco da fuori campo

17.2.4 - (non si applica)

17.3.1 - Non si applica la regola dei 5 secondi nelle rimesse da fuori campo.

Art. 18 - Sospensione

18.2.8 - (non si applica)

Art. 19 - Sostituzione

19.2.2 - non si applica la regola di cui al terzo capoverso.

19.2.5 - (non si applica)

Art. 25 - Passi

25.1.1 - Passi è il movimento non regolare di uno o entrambi i piedi in una direzione qualsiasi trattenendo una palla viva in mano dopo aver effettuato al massimo 3 passi.

Art. 27 - Giocatore marcato da vicino

(non si applica)

Art. 28 - Otto secondi

(non si applica)

Art. 29 - Ventiquattro secondi

La regola dei ventiquattro (24) secondi è modificata in quaranta (40) secondi, indipendentemente se la rimessa è effettuata in zona di attacco o di difesa. Se la squadra in possesso di palla non conclude l'azione entro detto termine, l'arbitro fermerà il gioco ed assegnerà il possesso di palla alla squadra avversaria per la rimessa da effettuarsi all'altezza della linea di metà campo.

Art. 30 - Ritorno della palla nella zona di difesa

(non si applica)

Art. 43 - Tiri liberi

43.2.3 - Non si applica la regola dei 5 secondi utili per effettuare il tiro libero.

Art. 45 - Arbitri, Ufficiali di Campo

45.2 - Gli ufficiali di campo oltre agli arbitri sono: un segnapunti, un suo assistente (facoltativo), un cronometrista addetto all'apparecchio dei 40 secondi.

I giudici di gara preposti ad assicurare il corretto svolgimento della manifestazione possono essere di estrazione o della FSN CONI corrispondente o di un Ente di Promozione Sportiva a condizione che in quest'ultimo caso l'EPS abbia istituito l'albo dei giudici di gara.

C – PROCEDURA DI RECLAMO

Se una squadra ritiene che, nel corso di una manifestazione ufficiale, i propri interessi siano stati lesi da una decisione arbitrale [primo o secondo(i) arbitro(i)] o da un qualsiasi altro evento occorso durante la gara, deve procedere nel seguente modo:

C.1 il capitano della squadra e/o il dirigente responsabile dovrà, immediatamente al termine della gara, informare il primo arbitro che la sua squadra contesta il risultato della gara firmando il referto nello spazio 'Firma del capitano in caso di reclamo'.

La sua affermazione sarà valida solo se la società di appartenenza della squadra confermerà il reclamo in forma scritta al Giudice Sportivo entro le ore 24 del giorno successivo a quello nel quale la manifestazione è terminata (art.25 del Regolamento di Giustizia Federale), versando la tassa annualmente prevista (art. 33 del Regolamento di Giustizia Federale) per il "reclamo di parte al Giudice Sportivo".

D – SOSPENSIONI TELEVISIVE

(non si applica)



STANDARD ORGANIZZATIVI MANIFESTAZIONI UFFICIALI

Tutte le gare ufficiali devono essere rispondenti ai seguenti standard organizzativi:

IMPIANTO GARA

- L'impianto di gara deve essere conforme a quanto prescritto dal regolamento FIP;
- Gli spogliatoi disponibili devono essere in numero adeguato (minimo 2) alle squadre partecipanti e dotati di servizi igienici in piena efficienza;
- Le tribune per il pubblico devono essere poste ad adeguata distanza dal campo di gara;
- L'impianto deve essere dotato di locali idonei per eventuali riunioni tecniche;
- Devono essere disponibili gli spogliatoi per gli arbitri e gli ufficiali di campo;
- L'impianto deve essere disponibile dal giorno precedente la data di inizio delle gare o quanto meno due ore prima per permettere agli atleti un minimo di ambientamento.

ATTREZZATURA e SERVIZI

- Cronometro digitale con conteggio alla rovescia e segnale acustico;
- Tabellone segnapunti posizionato in modo visibile a tutte le persone coinvolte nella gara spettatori inclusi;
- Impianto amplificazione efficiente e con speaker esperto in materia;
- Palloni omologati FIP in numero sufficiente (minimo 8) per il riscaldamento delle squadre;
- Ambulanza con Medico a bordo deve essere presenti presso l'impianto di gara per l'intera durata della manifestazione;
- Acqua a sufficienza per le squadre;
- Zona premiazioni.