

REGOLAMENTO DELLA PALLACANESTRO INTEGRATA

LO SPORT INTEGRATO è, per definizione, un gioco educativo che ha lo scopo di creare una cultura dell'integrazione, accettazione e valorizzazione delle diversità tra ragazzi abili e diversamente abili attraverso la pratica sportiva. Lo sport integrato, inoltre, risponde alle esigenze di crescita psicologica e fisiologica del ragazzo rispettando e promuovendo la sua creatività e favorendo occasioni di socializzazione.

Per essere condivisa la **pallacanestro integrata** necessita di un regolamento che uniformi e codifichi i comportamenti e le azioni dei giocatori nella pratica sportiva. I regolamenti di sport integrato hanno regole che sono molto simili ai regolamenti federali, ma con alcune differenze: questo per tutelare e sviluppare il principio di integrazione e non di "assistenzialismo adattato" tra giovani abili e diversamente abili. L'allenatore - educatore dovrà impostare il proprio lavoro basandosi sulle capacità di ciascun atleta per poi raggiungere livelli di performance, individuali e di squadra, ottimali nelle fasi di gioco in una partita, curando il lato educativo e di integrazione "dei e tra" i giovani. Le modifiche apportate ai regolamenti federali hanno lo scopo di agevolare il gioco tra tutti i ragazzi in base alle loro diverse abilità e capacità. Il presente regolamento, pertanto, acquista una sua giustificazione pedagogica e una sua gradualità metodologica, motivata da un significativo riferimento psicologico. Gli insegnanti di scienze motorie e sportive, i tecnici dello sport educativo integrato e gli educatori sono persone professionalmente qualificate a raggiungere tali obiettivi educativi e di integrazione dei ragazzi partecipanti alle attività sportive integrate.

Il regolamento deve essere applicato nei giusti termini, con correttezza e flessibilità, tenendo conto delle diverse abilità/capacità delle persone, del loro ritmo di apprendimento, dei livelli di competenze raggiunti, della composizione dei gruppi e di tutto ciò che può essere determinante per lo sviluppo e valorizzazione della personalità del singolo giocatore. Il Regolamento va, quindi, insegnato ed applicato tenendo presente le regole del gioco e la funzione educativa della pallacanestro integrata.

*(Elena Gianello – Gianluca Magnelli)
settembre 2014*

DEFINIZIONE DEL GIOCO

La pallacanestro integrata è un gioco sportivo di squadra ispirato alla pallacanestro ed è riservato ai ragazzi e ragazze abili e diversamente abili dalle scuole primarie in poi.

PARTITA

Un incontro di pallacanestro integrata si disputa tra due squadre miste (maschi e femmine) composte da un minimo di 10 giocatori di cui 6 ragazzi/e abili e 4 ragazzi/e diversamente abili. In campo si schierano 5 giocatori per squadra, 3 devono essere ragazzi/e abili e 2 ragazzi/e diversamente abili. La squadra che non si presenti in campo entro 15 minuti dall'orario concordato per l'inizio della partita, o non rispetti le norme relative al regolamento perderà l'incontro con il risultato di 0 – 30.

ATTREZZATURE E MATERIALE

CAMPO DA GIOCO

Le dimensioni del campo da gioco sono quelle di un campo da pallacanestro regolamentare e lo stesso vale per la tracciatura delle linee del campo di gioco e l'altezza dei tabelloni e dei canestri.

PALLA

La palla usata è quella da minibasket. Deve essere sferica, può essere di materiale sintetico oppure di cuoio e deve possedere le seguenti caratteristiche: circonferenza da 68 a 73 cm.; peso da 400 a 500 gr.

EQUIPAGGIAMENTO

I giocatori di ciascuna squadra devono indossare maglie numerate e dello stesso colore; la numerazione può essere libera. E' vietato giocare con collanine, anelli, orecchini, orologi e braccialetti.

GLI UFFICIALI DI GARA

ARBITRO.

L'arbitro dirige l'incontro, fischia le violazioni e i falli, convalida o annulla i canestri realizzati ed applica le sanzioni previste dal Regolamento, verifica il rispetto della presenza numerica dei ragazzi abili e diversamente abili in campo.

SEGNAPUNTI

Il segnapunti compila il referto registrando a fianco di ciascun giocatore, il numero di maglia, i tempi giocati, i punti realizzati ed i falli personali. Verifica le entrate in campo e le sostituzioni.

CRONOMETRISTA

Il cronometrista controlla il tempo di gioco, ferma il cronometro solo nei seguenti casi: esecuzione dei tiri liberi, per infortunio di un giocatore, nei minuti di sospensione, possibile problematica educativa con qualche giocatore.

LA PARTITA

DURATA DELLA PARTITA

La partita si articola su 4 tempi della durata di 8 minuti ciascuno. Tra il 1° e il 2° tempo e tra il 3° ed il 4°, devono essere sempre osservati due minuti di riposo; mentre tra il 2° e il 3° tempo devono essere osservati cinque minuti di riposo. Durante la partita, il conteggio del tempo va effettuato senza mai arrestare il cronometro, salvo nell'effettuazione dei tiri liberi, dei minuti di sospensione (uno per tempo per ciascuna squadra) ed ogni qualvolta l'arbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, possibili problematiche con qualche ragazzo etc.).

Il minuto di sospensione (uno per tempo per ciascuna squadra) può essere richiesto in qualsiasi momento della partita e deve essere accordato a gioco fermo (anche nel caso di canestro subito).

In presenza di ferita di un giocatore durante il gioco, la partita deve essere immediatamente interrotta e deve essere subito effettuata la sostituzione del giocatore infortunato.

VALORE DEI PUNTI

Il canestro realizzato su azione e su tiro all'interno dell'arco della linea dei 6,25 metri vale due punti, il canestro realizzato su tiro libero vale un punto. Il canestro realizzato all'esterno dell'arco della linea dei 6,25 metri vale tre punti. Il tiro libero viene eseguito dalla linea prevista per il tiro libero, solamente nel caso di forte difficoltà del ragazzo a tirare da tale distanza egli potrà tirare da una posizione più ravvicinata al canestro in base alle sue potenzialità. In caso di canestro realizzato e fallo subito dal tiratore prima o durante il tiro, vale il canestro effettuato e un tiro libero aggiuntivo verrà accordato.

In ogni azione il canestro realizzato vien considerato valido se durante la stessa è stato effettuato almeno un passaggio ad un giocatore diversamente abile. L'obbligo del passaggio al ragazzo diversamente abile viene meno solamente nel caso in cui il canestro venga realizzato dopo un'azione di "contropiede" in cui il giocatore con la palla si trova da solo in direzione del canestro, senza aver alcun ragazzo/a diversamente abile sulla linea di passaggio. Sarà compito dell'arbitro valutare la correttezza dell'azione di contropiede e convalidare o meno il canestro realizzato. Vista la finalità educativa e sportiva dello sport integrato, viene richiesto ad ogni squadra di giocare coinvolgendo con continuità i ragazzi diversamente abili nelle azioni di gioco.

RISULTATO DI PARITA'

Il risultato finale della partita deve designare una squadra vincente. Se al termine della partita il risultato fosse in parità, si faranno effettuare tanti tempi supplementari, della durata di 2 minuti ciascuno, fino a quando il risultato di parità non verrà interrotto.

UTILIZZO DEI GIOCATORI

Le partite di basket integrato prevedono la partecipazione di 10 giocatori, con i seguenti criteri di riferimento:

- in ogni quintetto in campo ci devono essere: 3 ragazzi/e abili e 2 ragazzi/e diversamente abili
- ogni ragazzo/a della squadra deve giocare almeno un quarto della partita, salvo per problemi d'infortunio o di problematiche educativo dello stesso
- il ragazzo con disabilità grave o che si trova in forte difficoltà nel giocare autonomamente avrà la possibilità di avere in affiancamento un ragazzo abile che lo aiuti nello svolgimento del gioco, quindi i giocatori di una squadra in campo potranno essere 6. Il ragazzo che è in affiancamento verrà identificato come "accompagnatore" e sarà vestito con una maglia diversa da quella di gioco. Gli accompagnatori sono coloro i quali assistono nel gioco i ragazzi diversamente abili con più difficoltà e meno autonomia. Essi possono ricevere il pallone al posto del ragazzo che assistono ed eventualmente ed occasionalmente effettuare passaggi, ma non possono tirare a canestro e non possono sottrarre il pallone intenzionalmente ad un altro giocatore. Gli eventuali accompagnatori presenti sul campo di gioco a fianco dei giocatori diversamente abili non sono considerati al fine di stabilire il numero dei giocatori effettivi.

ALLENATORE

L'allenatore è il riferimento tecnico ed educativo della squadra, è la guida che dà consigli ai suoi giocatori, opera le sostituzioni e chiede i minuti di sospensione. La qualifica richiesta è: laureato in scienze motorie e sportive possibilmente con la specializzazione al sostegno all'handicap o all'attività motoria e sportiva adattata o integrata, tecnico sport educativo integrato, educatori, tecnici di minibasket e basket.

SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

I giocatori possono essere sostituiti ogni volta che la palla sia "ferma", bisogna avvertire il segnapunti e l'arbitro della sostituzione.

LA PALLA

La palla deve essere giocata con le mani: può essere passata, lanciata o palleggiata in qualsiasi direzione, nei limiti previsti dalle regole di gioco. Colpire il pallone con il pugno o con il piede, costituisce una violazione. Se nel corso del gioco, la palla tocca accidentalmente il piede, la gamba o altra parte del corpo di un giocatore, non si verifica alcuna violazione.

PALLA FUORI CAMPO

La palla è fuori campo quando: tocca il terreno, una persona o un oggetto che si trova al di fuori del campo di gioco o sulle linee di delimitazione; tocca un giocatore che si trova al di fuori del campo di gioco o sulle linee di delimitazione; tocca i supporti dei canestri o la parte posteriore dei tabelloni. La responsabilità del fuori campo è del giocatore che ha toccato per ultimo la palla. Se la palla è stata messa fuori campo simultaneamente da due giocatori di due squadre diverse, oppure se l'arbitro è in dubbio circa la squadra che ha causato il fuori campo, il gioco verrà ripreso con una "salto a due" nel cerchio più vicino ove si è verificata la violazione.

AVANZARE CON LA PALLA

Un giocatore non può camminare né correre con la palla in mano, può spostarsi per il campo palleggiando con una mano sola. Il giocatore in possesso di palla, può eseguire due passi sul terreno, ma deve liberarsi della palla prima di eseguire un terzo passo. Un giocatore non può: palleggiare con due mani; accompagnare la palla con la mano mentre palleggia; iniziare di nuovo a palleggiare dopo essersi arrestato con la palla tra le mani (il fischio dell'infrazione dei passi e del doppio palleggio, commessa dai ragazzi/e diversamente abili, sarà valutata dall'arbitro in maniera più flessibile, in base alle capacità del ragazzo).

Ogni azione di gioco può avere la durata massima di 30". Viene mantenuta la regola di infrazione di campo qualora il giocatore in possesso di palla che abbia superato la metà campo torni nella propria metà campo o passi ad un compagno che si trovi dietro la linea centrale.

REGOLA DEI "CINQUE SECONDI"

Un giocatore non può restare per più di cinque secondi nella zona conosciuta nel basket come "area dei tre secondi" avversaria. La "zona dei tre secondi" è costituita da quella parte del campo di gioco delimitata dalla linea di fondo e dalle linee dell'area di tiro libero. Le linee di delimitazione fanno parte della "zona dei tre secondi". Questa regola deve essere applicata dall'arbitro con molta tolleranza, mentre va applicata di norma quando un giocatore sosta volontariamente nella

“zona dei tre secondi” per ricevere la palla. E’ consigliabile non applicare la regola quando un giocatore che non prende parte direttamente all’azione di gioco della sua squadra, si trova accidentalmente nella “zona dei tre secondi”.

REGOLA DEI “SETTE SECONDI”

Un giocatore che rimette in gioco la palla dalla linea laterale oppure dalla linea di fondo deve effettuare la rimessa entro 7 secondi dal momento in cui ha la palla a sua disposizione. Un giocatore designato ad effettuare i tiri liberi, deve eseguire il tiro libero entro 7 secondi dal momento in cui la palla è stata messa a sua disposizione. Il tempo verrà conteggiato dal momento in cui la palla sarà consegnata dall’arbitro al giocatore posto sulla linea del tiro libero. Un giocatore non può trattenere la palla ferma in mano per più di 7 secondi. Se ciò si verifica, l’arbitro fischierà l’infrazione e farà effettuare la rimessa laterale o dal fondo alla squadra avversaria. Questa regola deve essere applicata con molta tolleranza per i ragazzi diversamente abili.

VIOLAZIONE ALLE REGOLE DI GIOCO E RELATIVE SANZIONI

Quando si verifica una violazione, l’arbitro ferma il gioco e la palla diventa “morta”. Generalmente, dopo una violazione, la palla deve essere rimessa in gioco da un giocatore della squadra avversaria, con una rimessa laterale o dal fondo all’altezza del punto dove è avvenuta la violazione stessa.

RIMESSA IN GIOCO DALLE LINEE LATERALI

La rimessa in gioco deve essere effettuata dall’esterno del terreno di gioco, oltre la linea laterale, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l’infrazione (punto indicato dall’arbitro). Entro 7 secondi dal momento in cui è in possesso di palla, il giocatore deve effettuare la rimessa passando la palla ad un compagno di gioco che si trova in campo. Durante la rimessa in gioco, nessun altro giocatore può, con una qualsiasi parte del corpo, toccare o stare al di là delle linee di delimitazione. Se queste disposizioni non venissero rispettate, l’arbitro può far ripetere la rimessa, oppure farla eseguire da un giocatore della squadra avversaria (applicare con una certa tolleranza).

RIMESSA IN GIOCO DALLE LINEE DI FONDO

La rimessa in gioco dalle linee di fondo si effettua nei seguenti casi: a seguito di un canestro subito; quando si verifica una violazione o un fallo all’interno del trapezio che si ottiene mediante due linee immaginarie che partono dall’estremità della linea di tiro libero e si congiungono con l’intersezione delle linee laterali con la linea di fondo. La rimessa in gioco della palla avverrà dietro la linea di fondo, nel punto più vicino a dove si è verificata la violazione o il fallo (eccetto dietro il canestro). Il giocatore che effettua la rimessa deve, entro 7 secondi dal momento in cui entra in possesso della palla, passarla ad un compagno che si trova in campo. E’ vietato passare la palla al di sopra del tabellone del canestro. Se queste disposizioni non venissero rispettate l’arbitro può far ripetere la rimessa oppure far eseguire la rimessa alla squadra avversaria. Si raccomanda di applicare la regola con una certa tolleranza.

RIMESSA A DUE

La rimessa a due si effettua sempre nel cerchio centrale del campo nei seguenti casi: all'inizio di ogni tempo di gioco; quando si verifica palla fuori campo e la stessa è stata toccata per ultimo simultaneamente da due avversari, oppure se l'arbitro è in dubbio nel determinare chi per ultimo l'abbia toccata; quando la palla si arresta sui sostegni del canestro; quando si verifica un doppio fallo. L'arbitro deve alzare la palla perpendicolarmente tra due giocatori avversari, che possono colpirla solamente dopo che essa ha raggiunto la massima altezza; in caso di palla contesa tra due giocatori avversari vige la regola dell'alternanza del possesso.

REGOLE SUI CONTATTI

NORMA GENERALE

Quando si verifica un contatto tra due avversari, è compito dell'arbitro determinarne la responsabilità, giudicare se il contatto è stato provocato volontariamente oppure no e stabilire le relative sanzioni. I contatti volontari devono essere puniti, mentre i contatti involontari, che non abbiano nessuna influenza sul normale svolgimento del gioco, possono essere trascurati.

RESPONSABILITA' DEL CONTATTO.

L'arbitro considererà responsabile del contatto fra due avversari, il giocatore che volutamente ha provocato il contatto. Il giocatore responsabile di un contatto, commette un "fallo personale" e deve alzare il braccio per autoaccusarsi.

PRINCIPALI FALLI PERSONALI

FALLI DEL DIFENSORE

I principali falli del difensore sono: bloccare: impedire ad un giocatore (in possesso di palla e non di avanzare; trattenere: impedire la libertà di movimento all'avversario; colpire il giocatore o il braccio del giocatore che sta palleggiando, entrando a canestro o tirando; il ragazzo/a abile che ruba volontariamente la palla al ragazzo/a diversamente abile.

FALLI DELL'ATTACCANTE.

I principali falli dell'attaccante sono: sfondare: entrare in contatto con un avversario che si trova sul percorso e che ha occupato precedentemente la posizione (ferma), allontanare (con le mani o con il corpo) il difensore per poter ricevere la palla; il ragazzo/a abile che ruba volontariamente la palla al ragazzo/a diversamente abile.

FALLI E SANZIONI

L'arbitro deve: fischiare per segnalare il fallo, impossessarsi della palla; indicare al segnapunti il numero del giocatore che ha commesso il fallo, affinché venga registrato a suo carico un fallo sul referto di gara; far eseguire la sanzione.

CLASSIFICAZIONE DEI FALLI

FALLO PERSONALE

E' un fallo commesso da un giocatore che è entrato in contatto con un avversario, senza averne alcuna intenzione.

FALLO ANTISPORTIVO

E' un fallo personale commesso da un giocatore che ha provocato deliberatamente un contatto con un avversario, con lo scopo di impedire il normale svolgimento del gioco. Un giocatore che commette due falli antisportivi deve essere espulso.

FALLO SQUALIFICANTE

E' un fallo grave, commesso da un giocatore su di un avversario, volutamente e con violenza.

FALLO TECNICO

E' un fallo grave ed antisportivo commesso da un giocatore, oppure è un fallo che viene attribuito all'allenatore per comportamento antisportivo.

DOPPIO FALLO

Un doppio fallo si verifica quando due avversari commettono fallo l'uno contro l'altro, approssimativamente nello stesso momento.

QUINTO FALLO

Un giocatore che commette il quinto fallo viene automaticamente escluso dal gioco. In tal caso può entrare in campo un sostituto.

SANZIONI APPLICATE ALL'ALLENATORE

Sarà sanzionato un fallo tecnico all'allenatore che tiene un comportamento non regolamentare, protestatario e/o antisportivo. Due falli tecnici sanzionati all'allenatore prevedono l'automatica espulsione dello stesso.

DECISIONI ARBITRALI A FAVORE DI CHI HA SUBITO UN FALLO.

CASO DI FALLO PERSONALE

L'arbitro, in qualsiasi momento dell'incontro, farà effettuare due tiri liberi al giocatore che abbia subito un fallo in azione di tiro o di entrata a canestro, un tiro libero è concesso se il giocatore, nel momento in cui ha subito il fallo, ha tirato a canestro ed ha realizzato. In tutte le altre occasioni di fallo personale, la palla sarà rimessa in gioco dalla squadra che ha subito il fallo, all'altezza del punto in cui si è verificato

CASO DI FALLO ANTISPORTIVO O SQUALIFICANTE.

In caso di fallo antisportivo o squalificante, due tiri liberi saranno concessi al giocatore che lo ha subito e la sua squadra avrà il possesso di palla a metà campo. un tiro libero è concesso se il giocatore, nel momento in cui ha subito il fallo, ha tirato a canestro ed ha realizzato; comunque

rimane il possesso di palla con la rimessa a metà campo a favore della squadra che ha subito il fallo.

CASO DI FALLO TECNICO

In caso di fallo tecnico al giocatore, saranno concessi alla squadra avversaria due tiri liberi (con rimbalzo dopo il secondo tiro). In caso di fallo tecnico all'allenatore, all'accompagnatore o "alla panchina", saranno concessi alla squadra avversaria due tiri liberi (senza rimbalzo) e la palla verrà rimessa successivamente all'altezza della metà campo da parte della squadra che ha tirato i tiri liberi.

CASO DI DOPPIO FALLO

In caso di doppio fallo, nessun tiro libero è concesso e la ripresa del gioco avverrà con una rimessa a due nel cerchio più vicino a dove è stato commesso il fallo, tra i due giocatori avversari interessati.

TIRI LIBERI E BONUS

tre tiri liberi saranno concessi se si è subito fallo in atto di tiro da dietro la linea dei tre punti.

durante il tiro libero altri giocatori (5 in totale) possono prendere posizione negli spazi riservati lungo le linee dell'area di tiro libero:

- due difensori negli spazi più vicini a canestro;
- nessun giocatore deve occupare la zona neutra;
- due compagni di squadra del tiratore negli altri due spazi;
- un solo difensore negli altri due spazi (a scelta);
- si può cambiare posizione solo dopo il primo tiro libero.

Nessun giocatore può oltrepassare le linee dell'area di tiro libero, prima che la palla abbia toccato l'anello.