

**Special
Olympics
Italia**



Regolamento di Pallacanestro



Il presente regolamento deve essere applicato in tutte le competizioni ufficiali di Special Olympics Italia

Non è consentito l'utilizzo del presente regolamento in competizioni non autorizzate da Special Olympics Italia o dai Team Regionali Special Olympics Italia.

AGGIORNAMENTO: 2020

Indice

Sezione 1 - Competizioni 5vs5

1. Composizione della squadra ed equipaggiamento	pag. 2
2. Durata della gara	pag. 2
3. Falli e violazioni	pag. 2
4. Incontri preliminari	pag. 3

Sezione 2 - Competizioni 3vs3

5. Campo di gioco e pallone di gara	pag. 3
6. Composizione della squadra ed equipaggiamento	pag. 3
7. Il gioco	pag. 3
8. Come si gioca la palla	pag. 4
9. Violazioni, falli e tiri liberi	pag. 4
10. Cronometro dei 12"	pag. 4
11. Sostituzioni	pag. 5
12. Incontri preliminari	pag. 5

Sezione 3 - Pallacanestro Unificata

13. Composizione della squadra	pag. 5
14. Ruolo del partner e principio del coinvolgimento significativo	pag. 5

Sezione 4 - Giochi Speciali

15. Composizione della squadra ed equipaggiamento	pag. 6
16. Durata della gara	pag. 7
17. Punteggio	pag. 7
18. Ruolo dell'allenatore	pag. 7

Allegato 1 - Tabella arbitrale pag. 8

Allegato 2 - Piano allenamento pag. 9

Allegato 3 - Esempi Giochi Speciali pag. 10

Allegato 4 - Referto ufficiale 5vs5 pag. 11

Allegato 5 - Referto ufficiale 3x3 pag. 12

La pallacanestro Special Olympics segue il Regolamento Tecnico Ufficiale FIBA e ogni singolo programma nazionale può decidere se adottare o meno degli adeguamenti.

SEZIONE 1

Competizioni 5vs5

1. Composizione della squadra ed equipaggiamento

- 1.1 Il numero massimo di Atleti iscrivibili a referto è di 12.
- 1.2 Le squadre devono avere in panchina un allenatore (non giocatore) responsabile della scelta della formazione, dei cambi e della conduzione tecnica durante le gare.
- 1.3 Una squadra deve indossare una maglietta di uguale colore davanti e dietro. In occasione dei Giochi Nazionali e di quelli Regionali ogni squadra dovrà disporre di due mute di maglie di colore differente (uno chiaro e uno scuro).
- 1.4 Ogni giocatore deve avere il numero davanti e dietro alla maglietta. Si deve usare la numerazione araba di altezza di 20 cm. dietro e 10 cm. avanti e non più di 2 cm di larghezza.

2. Durata della gara

- 2.1 La gara si sviluppa su 4 periodi di 6 minuti bloccati ciascuno. Se il punteggio è pari al termine del 4° periodo la gara continua con tanti tempi supplementari di 3 minuti bloccati quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.
- 2.2 Gli intervalli previsti tra il 1° e il 2° quarto e tra il 3° e il 4° quarto sono di 1 minuto, mentre l'intervallo di metà gara è di 3 minuti.
- 2.3 Ogni allenatore ha a disposizione n. 1 time-out per la prima metà di gara e n. 1 time-out per la seconda metà (non sono previsti time-out nei tempi supplementari).

3. Falli e violazioni

- 3.1 Un fallo è un'infrazione alle regole che concerne il contatto personale con un avversario e/o un comportamento antisportivo. È attribuito al trasgressore.
- 3.2 Al compimento del 4° fallo di squadra la stessa esaurisce il bonus e pertanto tutti i successivi falli vengono sanzionati con due tiri liberi¹.
- 3.3 Viene sanzionato anche il fallo tecnico che prevede l'assegnazione agli avversari di n. 1 tiro libero e della rimessa in gioco a metà campo.
- 3.4 In generale vengono applicate tutte le regole previste dalla FIP con gli adattamenti indicati nella *Tabella Arbitrale* (parte integrante del presente documento).

4. Incontri preliminari

- 4.1 Gli incontri preliminari consentono allo Staff Tecnico di Valutazione di definire gironi per le medaglie omogenei e vanno disputati nel pieno rispetto della *regola del massimo sforzo*.
- 4.2 Si sviluppano su 2 periodi della durata di 8 minuti liberi ciascuno.
- 4.3 Nel primo periodo devono scendere in campo i 5 Atleti più forti², nel secondo tutti gli altri.
- 4.4 Non è prevista la possibilità di chiedere alcun time-out.
- 4.5 Non sono previsti tiri liberi. In caso di fallo su tiro e canestro non realizzato, alla squadra che subirà il fallo verrà assegnato 1 punto più la rimessa in attacco. In caso di fallo e canestro, oltre ai punti realizzati, verrà assegnato 1 punto con rimessa alla squadra che subisce il canestro.

1 Sono previsti adattamenti alla regola in base ai livelli di gioco. Cfr. la Tabella Arbitrale.

2 Non potranno essere sostituiti per tutta la durata del periodo.



SEZIONE 2

Competizioni 3x3

5. Campo di gioco e pallone di gara

- 5.1 La gara viene giocata su un campo da basket 3x3 con un canestro. Un campo di gioco 3x3 regolare deve avere 15 metri di larghezza e 11 metri di lunghezza. Il campo deve avere un'area dei tre secondi con misure regolari, inclusa la linea del tiro libero (5.8 m), una linea dei due punti (6.75 m) e un "semicerchio no-sfondamento" sotto il canestro. Può essere usata la metà di un campo tradizionale di pallacanestro.
- 5.2 Si utilizza la palla 3x3 ufficiale (misura 6, peso 7).

6. Composizione della squadra ed equipaggiamento

- 6.1 Il numero massimo di Atleti iscrivibili a referto è di 5.
- 6.2 Le squadre devono avere in panchina un allenatore responsabile della scelta della formazione iniziale, dei cambi e della richiesta del time-out³.
- 6.3 Le regole per l'equipaggiamento sono quelle indicate ai punti 1.3 e 1.4.

7. Il gioco

- 7.1 Il lancio della moneta determina quale squadra debba avere il primo possesso. La squadra che vince il sorteggio può scegliere di beneficiare del possesso di palla all'inizio della gara o all'inizio di un potenziale tempo supplementare.
- 7.2 Il punteggio prevede che:
 - ogni tiro realizzato da dentro l'arco vale 1 punto;
 - ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 2 punti;
 - ogni tiro libero realizzato vale 1 punto.
- 7.3 Il tempo di gioco regolamentare consta di 10 minuti di tempo effettivo. Il cronometro di gara deve essere arrestato dopo ogni palla morta, durante i tiri liberi e durante il time-out. Il cronometro riparte dopo un check ball non appena la palla è in controllo nelle mani del giocatore in attacco.
Tuttavia la prima squadra che raggiunge i 21 punti o più prima del termine dei 10 minuti, vince la gara.
Se il punteggio è pari al termine del tempo regolamentare, si giocherà un periodo supplementare dopo un intervallo di 1 minuto. La prima squadra che realizza 2 punti nell'overtime vince la gara.
- 7.4 Ogni allenatore ha a disposizione n. 1 time-out per ogni incontro (non sono previsti time-out nel tempo supplementare).

3 L'allenatore può sedere in panchina ma non può fornire alcuna indicazione tecnica ai propri giocatori. Qualsiasi comunicazione fra i giocatori e l'allenatore durante la gara deve essere considerata comportamento non sportivo. Questo genere di violazione comporta dapprima un richiamo e successivamente un fallo tecnico.



8. Come si gioca la palla

- 8.1 In seguito a qualsiasi canestro realizzato dal campo o dopo l'ultimo tiro libero realizzato (eccetto quelli seguiti da un possesso di palla) un giocatore della squadra che non ha realizzato deve riprendere il gioco palleggiando o passando il pallone direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea perimetrale di fondo) verso una posizione del campo dietro l'arco.
Alla squadra in difesa non è concesso di giocare il pallone all'interno "del semicerchio nosfondamento" sotto il canestro.
- 8.2 In seguito a qualsiasi tiro a canestro dal campo o ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso di palla) non realizzati:
- se il rimbalzo è catturato dalla squadra in attacco, essa potrà tentare di segnare senza far uscire la palla dall'arco;
 - se il rimbalzo è difensivo, la squadra in nuovo possesso dovrà far pervenire il pallone dietro l'arco (passandolo o palleggiando).
- 8.3 Se la squadra in difesa ruba la palla o stoppa il tiro, deve far giungere la palla fuori dall'arco (passandola o palleggiando).
- 8.4 Il possesso di palla dato a ciascuna squadra in seguito a qualsiasi situazione di palla morta deve iniziare con un check ball, ovvero uno scambio del pallone fra il giocatore in difesa ed il giocatore in attacco dietro l'arco in posizione frontale al canestro.
- 8.5 Un giocatore è considerato dietro l'arco quando nessuno dei suoi piedi è all'interno dell'area da 1 punto o sulla linea del tiro da 2 punti.
- 8.6 Qualsiasi situazione di palla a due, comporta un possesso di palla alla squadra in difesa ("palla contesa, palla alla difesa").

9. Violazioni, falli e tiri liberi⁴

- 9.1 Una squadra raggiunge il bonus quando ha commesso 6 falli. I falli personali non esistono, quindi i giocatori non vengono mai esclusi in seguito ai falli commessi.
- 9.2 In caso di fallo in atto di tiro con canestro non realizzato, il numero di tiri liberi conseguenti al fallo dipende dalla posizione dell'attaccante in atto di tiro: fuori dall'arco saranno 2 tiri liberi, dentro l'arco sarà 1 tiro libero.
- 9.3 Se un tiro viene realizzato e il tiratore subisce un fallo, quest'ultimo avrà a disposizione un tiro libero aggiuntivo (fino al sesto fallo compreso della squadra in difesa).
- 9.4 Dal 7° al 9° fallo di squadra, la sanzione prevede sempre 2 tiri liberi, mentre dal 10° in avanti ci sarà anche il possesso di palla per la squadra in attacco. Questa norma si applica anche ai falli in atto di tiro (con canestro realizzato oppure no).
- 9.5 Tutti i falli tecnici prevedono come sanzione un tiro libero e possesso di palla, mentre i falli antisportivi due tiri liberi e possesso di palla riprendendo il gioco con un check ball da dietro l'arco di fronte al canestro.
- 9.6 In generale vengono applicate tutte le regole previste dalla FIBA con gli adattamenti indicati nella *Tabella Arbitrale* (parte integrante del presente documento).

⁴ Non sono previsti tiri liberi come sanzione di un fallo in attacco.



10. Cronometro dei 12"

- 10.1 Se il campo è attrezzato di un cronometro dei 12 secondi, ciascuna squadra deve arrivare al tiro entro 12 secondi⁵. Il cronometro viene avviato non appena la palla è nelle mani dell'attaccante (in seguito ad uno scambio con la difesa con un check ball o dopo un canestro su azione).
- 10.2 Se il campo non è equipaggiato con il cronometro dei 12 secondi l'arbitro deve richiamare la squadra in attacco contando gli ultimi 5 secondi.

11. Sostituzioni

- 11.1 Ciascuna squadra può effettuare sostituzioni quando la palla diventa morta ma prima di un check ball o tiro libero. Il sostituto può entrare in campo dopo che il suo compagno è uscito dal campo.
- 11.2 Le sostituzioni possono avvenire solamente dietro la linea che delimita il campo opposta al canestro e non richiedono alcuna segnalazione da parte degli arbitri né ufficiali di campo.

12. Incontri preliminari

- 12.1 Gli incontri preliminari consentono allo Staff Tecnico di Valutazione di definire gironi per le medaglie omogenei e vanno disputati nel pieno rispetto della *regola del massimo sforzo*.
- 12.2 Si sviluppano su 2 periodi della durata di 4 minuti liberi ciascuno.
- 12.3 Nel primo periodo devono scendere in campo i 3 Atleti più forti⁶, nel secondo tutti gli altri.
- 12.4 Non è prevista la possibilità di chiedere alcun time-out.
- 12.5 Non sono previsti tiri liberi. In caso di fallo su tiro e canestro non realizzato, alla squadra che subirà il fallo verrà assegnato 1 punto più la rimessa in attacco. In caso di fallo e canestro, oltre ai punti realizzati, verrà assegnato 1 punto con rimessa alla squadra che subisce il canestro.

SEZIONE 3

Pallacanestro Unificata

La pallacanestro Unificata prevede la compresenza in campo di Atleti con disabilità e di Atleti senza disabilità (Partner).

13. Composizione della squadra

- 13.1 La squadra deve essere costituita da un numero proporzionato di Atleti e Partner, pertanto la formazione in campo dovrà essere composta da 3 Atleti e 2 Partner nel 5vs5 e da **2 Atleti e 1 Partner nel 3vs3**.
- 13.2 Le squadre dovranno avere in panchina un allenatore (non giocatore) responsabile della scelta della formazione, dei cambi e della conduzione tecnica durante le gare.⁷

⁵ Il tempo a disposizione può essere modificato sulla base del livello degli Atleti in campo.

⁶ Non potranno essere sostituiti per tutta la durata del periodo.

⁷ Vedi eccezione al punto 6.2.



13.3 Solo nel caso in cui tutti i Partner disponibili escano dal campo per raggiunto limite di falli o infortunio gli Atleti possono prendere il loro posto. In nessun caso un Partner può sostituire un Atleta.

14. Ruolo del Partner e principio del coinvolgimento significativo

- 14.1 Il principio del coinvolgimento significativo (pcs) prevede che ogni giocatore debba avere l'opportunità di contribuire al successo della propria squadra attraverso le proprie abilità. Questo approccio consente di ridurre sensibilmente il rischio di atteggiamento dominante di uno o più giocatori.
- 14.2 Il Partner non ha alcun tipo di limitazione: può segnare, intercettare i passaggi effettuati dagli Atleti avversari e fare in generale tutto ciò che la situazione richiede dal punto di vista tecnico e tattico a patto che non assuma un atteggiamento dominante in campo (player dominance)⁸.
- 14.3 Per atteggiamento dominante si intende una condotta di gara a causa della quale il ruolo di uno o più compagni di squadra passi in secondo piano. Il pcs non viene rispettato quando:
- un giocatore esclude dal gioco alcuni compagni di squadra soprattutto nelle fasi decisive di un incontro;
 - un giocatore adotta una condotta di gara che possa mettere a rischio la sicurezza dei compagni di squadra;
 - il Coach utilizza rotazioni sui cambi che limitano l'impiego di uno o più giocatori;
 - il Coach non utilizza i cambi per ridurre un'eventuale "player dominance".
- 14.4 Il rispetto del pcs sarà valutato da un componente dello Staff Tecnico Nazionale (o suo delegato) che garantirà la propria presenza in ogni partita.
- 14.5 Quando l'osservatore deputato alla valutazione del pcs rileverà una condotta impropria procederà nel seguente modo:
- 1^a sanzione: richiamo verbale;
 - 2^a sanzione: avviso scritto indicato a referto (comporta un fallo tecnico);
 - 3^a sanzione: avviso scritto indicato a referto (comporta un fallo tecnico e la sospensione del Coach per il resto dell'incontro);
 - 4^a sanzione: avviso scritto indicato a referto (comporta l'immediata sconfitta a tavolino).⁹
- 14.6 I Partner dovranno avere un segno distintivo (ad es. una fascia da apporre al braccio) per essere facilmente individuabili¹⁰.

SEZIONE 4

Giochi Speciali

I Giochi Speciali (GS) sono rivolti a tutti gli Atleti che, a causa di disabilità più gravi o pluridisabilità¹¹, incontrano oggettive difficoltà a gestire le fasi di una partita, offrendo loro l'opportunità di mettersi alla prova testando i propri progressi sul campo.

15. Composizione della squadra ed equipaggiamento

15.1 Le squadre che partecipano ai GS devono essere composte da un minimo di 5 ad un massimo di 9 Atleti. Tutti gli Atleti devono partecipare ad almeno due dei cinque giochi.

8 N.B. L'atteggiamento dominante può riguardare anche un Atleta e non è comunque ammesso.

9 N.B. Tutte le sanzioni subite verranno trasferite da una partita all'altra nel corso del torneo/campionato.

10 Ogni Team dovrà procurarsi un numero adeguato di fasce.

11 Possono partecipare anche atleti con disabilità fisica a patto che sia riconosciuta anche una disabilità intellettuale.



- 15.2 L'Atleta dei GS non può essere un Atleta di Primo o Secondo Livello.
- 15.3 Nel caso in cui il Tecnico Nazionale (o suo delegato) dovesse riscontrare la presenza di un Atleta di livello non congruo darà indicazione ai refertisti di non considerare il punteggio ottenuto individualmente nel computo totale di squadra.
- 15.4 Nell'eventualità che un Team non raggiunga il numero minimo di Atleti previsto per l'iscrizione (5) è ammessa la partecipazione congiunta di 2 o più Team che costituiranno un'unica squadra presentando un solo modulo tecnico.
- 15.5 Uno stesso Team può iscrivere più squadre.
- 15.6 Gli Atleti dei GS devono indossare regolare divisa da gioco con i numeri ben visibili.

16. Durata della gara

I GS di squadra sono cinque e possono durare dai 3 ai 5 minuti.¹²

17. Punteggio

- 17.1 I punti per definire la classifica finale vengono assegnati sulla base del numero delle squadre partecipanti. Esempio con 4 squadre: alla 1^a classificata andranno 4 punti, alla 2^a classificata 3 punti, alla 3^a classificata 2 punti, alla 4^a classificata 1 punto.
- 17.2 La squadra che avrà ottenuto il punteggio più alto, sommando i punti acquisiti in ogni singolo gioco, vincerà il proprio girone.

18. Ruolo dell'allenatore

La partecipazione attiva dell'allenatore durante l'esecuzione dei GS deve essere congrua. È auspicabile che il suo comportamento sia teso ad incentivare l'autonomia degli Atleti in gara. Pertanto dovrebbe limitarsi a dare loro indicazioni con la voce e i gesti ricorrendo al contatto fisico solo se strettamente necessario.

¹² Il numero dei giochi e la loro durata può variare sulla base del tempo a disposizione e del numero di squadre iscritte.



Allegato 1 - Tabella arbitrale

TABELLA ARBITRALE PALLACANESTRO

AZIONI	LIVELLO		
	PRIMO	SECONDO	TERZO
Sostituzioni	Come FIP	Come FIP	Come FIP
Ritorno della palla nella zona di difesa	Come FIP	Come FIP	Non è sanzionata
Infrazione di passi	Come FIP	Tollerare un appoggio supplementare a condizione che non serva a superare nettamente un avversario	Tollerare uno o due appoggi supplementari a condizione che non servano a superare nettamente un avversario
Doppio palleggio	Come FIP	Come FIP	Non sanzionato a condizione che non serva a superare nettamente un avversario
Rimesse	Come FIP	Come FIP	Come FIP
Tiri liberi	Come FIP	Come FIP	Accordare il canestro anche se il giocatore calpesta la linea dopo aver effettuato il tiro
3 secondi	Come FIP	Tolleranza a 6" a patto che non se ne tragga un evidente vantaggio	Tolleranza a 6" a patto che non se ne tragga un evidente vantaggio
Giocatore marcato da vicino (5 secondi)	Come FIP ma con lieve tolleranza	Tolleranza a 8"	Tolleranza a 10"
8 secondi	Come FIP ma con lieve tolleranza	Tolleranza a 12"	Non sanzionato
24 secondi	Come FIP	Come FIP ma con lieve tolleranza	Non applicare ad eccezione del caso in cui una squadra giri la palla per proteggere il proprio vantaggio
Falli individuali	Come FIP	Come FIP	Come FIP
Falli di squadra	Come FIP ¹³	Non conteggiati	Non conteggiati

¹³ Lo Staff Tecnico Nazionale si riserva la possibilità di apportare modifiche alla presente tabella eliminando il conteggio dei falli di squadra nell'eventualità che cause di forza maggiore richiedano di ridurre i tempi delle gare in calendario.

Allegato 2 - Piano allenamento



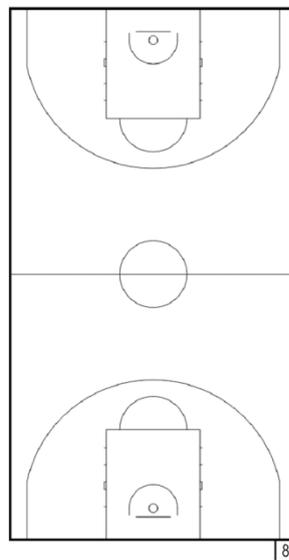
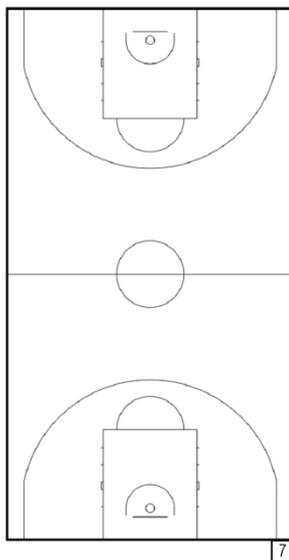
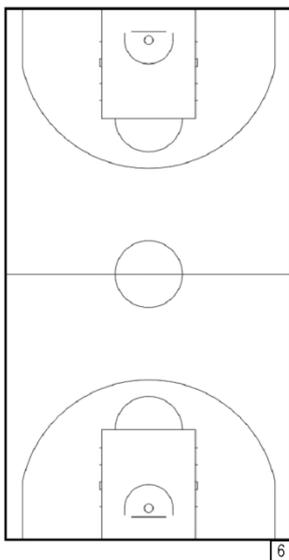
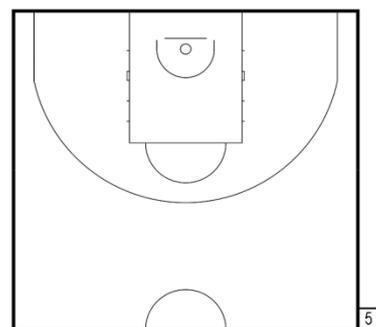
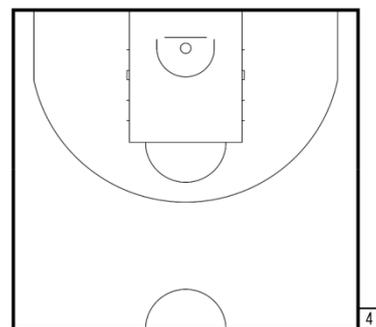
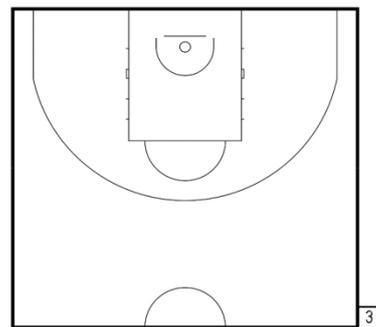
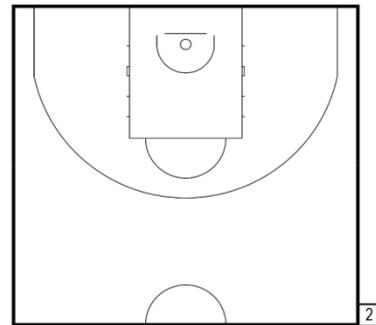
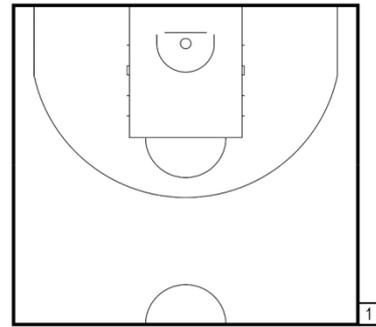
SQUADRA: _____

OBIETTIVO: _____

DATA: _____

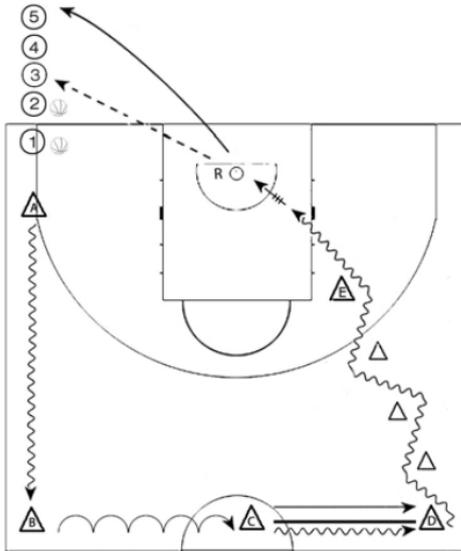
ASSENTI: _____

ORA	MIN.	DESCRIZIONE



Allegato 3 - Esempi Giochi Speciali

PERCORSO E TIRO



POSIZIONI DI PARTENZA

Cinque giocatori, di cui due con palla (1,2) come da diagramma.

ESECUZIONE

1 deve superare i quattro tratti del percorso per poi tirare a canestro :

tratto AB: palleggio all'indietro;

tratto BC: saltelli all'interno della Agility Ladder

tratto CD: palleggio al di là della corda distesa per terra;

tratto DE: slalom;

tiro a canestro.

1, dopo aver tirato, prende il rimbalzo, passa la palla a 3 e va in fila dietro 5. Il 2 può partire, quando 1 inizia lo slalom e così via.

PUNTEGGIO

1 pnto: per ogni tratto realizzato senza perdere la palla

Da sommarsi a:

3 pti: canestro realizzato

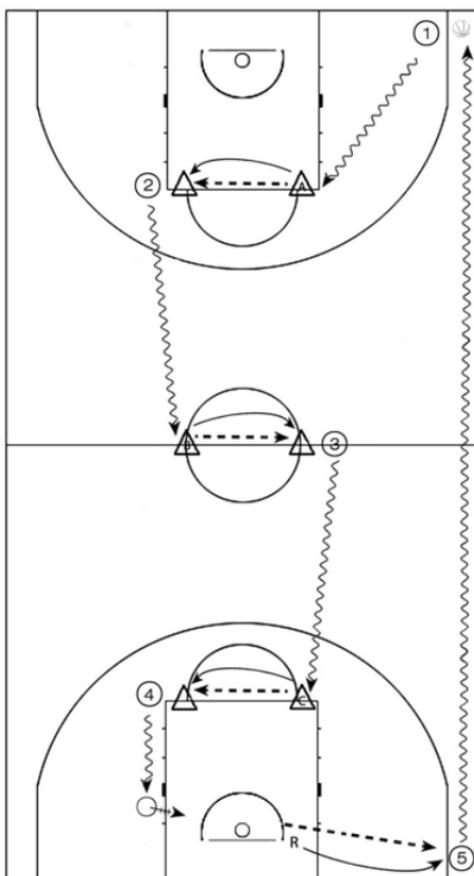
2 pti: se tocca il ferro

1 pto: se tocca tabellone o retina

0 pto: se non tocca nulla

DURATA DEL GIOCO

5'



PASSAGGI TUTTO CAMPO

POSIZIONI DI PARTENZA

Cinque giocatori disposti come da diagramma, solo 1 con palla.

ESECUZIONE

1 palleggia fino al cono A, passa la palla a 2 e sostituisce.

2 palleggia fino al cono B, passa la palla a 3 e sostituisce.

3 palleggia fino al cono C, passa la palla a 4 e sostituisce.

4 palleggia fino al cerchio da dove tira, prende il rimbalzo, passa a 5 e sostituisce.

5 palleggia fino alla posizione iniziale e riparte.

PUNTEGGIO

1 pto: ogni passaggio realizzato senza perdere la palla

Da sommarsi a:

3 pti: canestro realizzato;

2 pti: se tocca il ferro, tabellone o retina;

1 pto: se non tocca nulla

DURATA DEL GIOCO

5'

Allegato 5 - Referto ufficiale 3x3



TEAM A	TEAM B	LUOGO	DATA
--------	--------	-------	------

		TEAM A	N. MAGLIA	PUNTI SEGNATI	FALLI DI SQUADRA
P		Colore maglia _____			
	1				1 2 3 4 5 6
	2				7 8 9
	3				10+
	TO	4			
	5				

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

		TEAM B	N. MAGLIA	PUNTI SEGNATI	FALLI DI SQUADRA
P		Colore maglia _____			
	1				1 2 3 4 5 6
	2				7 8 9
	3				10+
	TO	4			
	5				

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

COACH TEAM A _____
COACH TEAM B _____

SCORER _____
TIMER _____

PRIMO ARBITRO _____
SECONDO ARBITRO _____

PUNTEGGIO FINALE	
TEAM A _____	
TEAM B _____	