

Regolamento Tecnico

Baskin (Rev. 2)





Ente Italiano Sport Inclusivi

Via Altobello Melone 18/20

26100 Cremona (CR)

presidenza@eisi.it

www.eisi.it

● **Indice**

Premessa	10
Codice Etico	11
Allegato al Codice Etico	12
Regolamento Organico	14
Art. 1 Definizione del Regolamento Organico	14
Art. 2 Organizzazione	14
Art. 3 Funzionamento	14
Art. 4 Incompatibilità	15
Art. 5 Componenti della EISI SdA Baskin Nazionale	16
Art. 6 Responsabile della EISI SdA Baskin Nazionale	16
Art. 7 Settori della EISI SdA Baskin Nazionale	17
Art. 8 Definizione di Settore	17
Art. 9 Settore attività	17
Art. 10 Settore arbitrale	17
Art. 11 Settore vigilanza ruoli	17
Art. 12 Settore	17
Art. 13 Settore comunicazione	17
Art. 14 Settore disciplinare	18
Regolamento Attività/Disciplinazione Baskin	19
Titolo I – Disposizioni Generali	19
Art. 15 La stagione sportiva	19
Art. 16 Classificazione dell'attività	19
Art. 17 Adesione all'EISI	19
Art. 18 Tutela Sanitaria	19
Art. 19 Rapporti tra i vari livelli	19
Art. 20 Norme di partecipazione	20
Art. 21 Partecipazione	20
Titolo II – Organizzazione dell'attività	20
Art. 22 Calendario ufficiale	20
Art. 23 Disposizioni Organizzative Annuali (DOA)	20
Art. 24 Norme di partecipazione ai Campionati e ai Tornei	20
Art. 25 Campionati	21
Art. 26 Tornei	21
Art. 27 Manifestazioni promozionali	22
Art. 28 Autorizzazioni allo svolgimento di "Tornei" e "Manifestazioni promozionali"	22
Art. 29 Comunicato ufficiale	23
Art. 30 Iscrizioni ai Campionati e ai Tornei	23
Art. 31 Violazioni delle Norme sui limiti per la Partecipazione a Campionati e Tornei	24
Art. 32 Squadre della stessa Associazione/Società nello stesso Campionato	24
Art. 33 Gironi, calendari, orari	24
Art. 34 Deposito Cauzionale	24
Art. 35 Rinuncia alla partecipazione al Campionato o Torneo prima della scadenza del termine di iscrizione	25
Art. 36 Rinuncia alla partecipazione al Campionato o Torneo dopo la scadenza del termine di iscrizione	25

Art. 37 Ritiro dal Campionato o Torneo in corso di svolgimento	25
Art. 38 Rinuncia alla disputa di una gara	26
Art. 39 Ritiro da gara iniziata	26
Art. 40 Ritiro dal campionato conseguente a rinuncia a gare	26
Art. 41 Rinuncia a proseguire nella disputa delle fasi successive di un Campionato	27
Art. 42 Ingiunzione di pagamento	27
Art. 43 Arbitri	27
Art. 44 Ufficiali di campo	28
Art. 45 Commissario di campo	28
Art. 46 Designatore arbitrale	29
Art. 47 Direzione di Gare non rientranti nell'attività dell'EISI	29
Art. 48 Facoltà dell'Arbitro o dell'Ufficiale di gara di partecipare alle Gare come atleta, dirigente o allenatore ed obblighi conseguenti	29
Titolo III – Impianti di gioco	29
Art. 49 Impianti di gioco	29
Art. 50 Efficienza dell'impianto di gioco	30
Art. 51 Attrezzature del campo di gioco	31
Art. 52 Mancanza o irregolarità delle attrezzature obbligatorie prima dell'inizio della gara	31
Art. 53 Irregolarità delle attrezzature indispensabili dopo l'inizio della gara	31
Art. 54 Irregolarità del campo di gioco	32
Art. 55 Impraticabilità del campo di gioco (prima e durante la gara)	32
Art. 56 Reclamo avverso le decisioni arbitrali sulla regolarità del campo di gioco e delle attrezzature e sulla praticabilità del campo di gioco	33
Art. 57 Ingresso agli impianti di gioco	33
Art. 58 Accesso al campo di gioco	33
Titolo IV – Gare	34
Art. 59 Partecipazione	34
Art. 60 Spostamenti gare	35
Art. 61 Designazioni arbitrali	36
Art. 62 Ordine pubblico	36
Art. 63 Dirigente accompagnatore	36
Art. 64 Dirigente addetto agli arbitri e agli ufficiali di campo	37
Art. 65 Accesso allo spogliatoio arbitri	38
Art. 66 Divisa di gioco	38
Art. 67 Pallone di gioco e per gli esercizi di riscaldamento	39
Art. 68 Preliminari e "Lista Gara" (Lista R)	39
Art. 69 Riconoscimento dei giocatori, allenatori e dirigenti iscritti a referto	40
Art. 70 Limiti alla partecipazione di atleti a gare	41
Art. 71 Posizione irregolare di atleta ed allenatore	41
Art. 72 Mancanza o smarrimento referto	42
Art. 73 Assenza ed impedimenti degli arbitri	42
Art. 74 Ritardato arrivo degli arbitri	43
Art. 75 Assenza ufficiali di campo	44
Art. 76 Interruzione della gara per difetto del cronometro e contrasti nel punteggio	44
Art. 77 Inferiorità numerica	45
Art. 78 Omologazione delle gare e risultato di parità	45
Art. 79 Classifica	45
Art. 80 Precedenze in classifica in caso di parità	45
Art. 81 Campionato o fase o girone o torneo con gare a eliminazione diretta	47

Art. 82 Mancata o ritardata presentazione in campo	48
Art. 83 Riconoscimento della causa di forza maggiore	48
Art. 84 Indennizzi ad Associazioni/Società	49
Art. 85 Effetti del ritiro in gara	49
Art. 86 Ripetizione di gara annullata	50
Art. 87 Incontri su campo neutro	50
Art. 88 Reclami e ricorsi	51
Regolamento Disciplinare	52
Titolo I - Norme Generali	52
Art. 89 Obbligatorietà delle disposizioni e norme di comportamento	52
Art. 90 Responsabilità oggettiva	52
Art. 91 Giurisdizione disciplinare	53
Art. 92 Principi del processo sportivo	53
Art. 93 Principio dei gradi di giudizio	53
Art. 94 Obbligatorietà del compromesso	53
Art. 95 Criteri interpretativi	54
Art. 96 Motivazione dei provvedimenti disciplinari	54
Titolo II – Sanzioni	54
Art. 97 Ammonizione	54
Art. 98 Deplorazione	54
Art. 99 Ammenda	55
Art. 100 Squalifica	55
Art. 101 Inibizione	56
Art. 102 Radiazione	57
Art. 103 Squalifica del campo di gioco	57
Art. 104 Perdita della gara e penalizzazione di punti in classifica	57
Art. 105 Esclusione dal campionato o torneo	57
Art. 106 Modalità di applicazione delle sanzioni	58
Art. 107 Circostanze attenuanti ed aggravanti	58
Art. 108 Concorso di circostanze	59
Art. 109 Valutazione delle circostanze	60
Art. 110 Recidiva e modalità di applicazione	60
Titolo III – Infrazioni	61
Art. 111 Infrazioni commesse dal pubblico	61
Art. 112 Infrazioni commesse dal pubblico - Circostanze aggravanti speciali	66
Art. 113 Invasione del campo di gioco ed aggressione	66
Art. 114 Altre ipotesi di invasione - Criteri applicativi e circostanze aggravanti speciali	67
Art. 115 Incidenti sui campi di gioco	68
Art. 116 Proteste dei soci	68
Art. 117 Comportamenti di soci nei confronti degli arbitri e dei soci della squadra avversaria	69
Art. 118 Comportamenti non regolamentari	71
Art. 119 Comportamenti non regolamentari in caso di espulsione	73
Art. 120 Comportamento dell'allenatore, dell'aiuto allenatore e dei soci ammessi nel campo di gioco durante le fasi di gioco	74
Art. 121 Infrazioni amministrative	74
Art. 122 Infrazioni relative alle attrezzature	75
Art. 123 Violazione dei principi di lealtà e correttezza	76
Art. 124 Infrazioni che comportano la punizione sportiva della perdita della gara	76

Art. 125 Infrazioni che comportano l'esclusione dal campionato	76
Art. 126 Infrazioni che comportano la penalizzazione di punti in classifica	76
Art. 127 Rinuncia al campionato o al torneo	77
Art. 128 Rinuncia alle gare	77
Art. 129 Ritiro da gara o dal campionato	77
Art. 130 Assenza ufficiali di campo	77
Art. 131 Frode sportiva	78
Art. 132 Responsabilità oggettiva per atti di frode sportiva	78
Art. 133 Obbligo di denuncia degli atti di frode	78
Titolo IV – Norme Procedurali	79
Art. 134 Assunzione, comunicazione, e trascrizione dei provvedimenti disciplinari	79
Art. 135 Modalità di esecuzione dei provvedimenti sospensivi nei confronti dei Soci	79
Art. 136 Commutazione delle sanzioni inflitte ai Soci	80
Art. 137 Modalità di esecuzione della squalifica del campo di gioco	80
Art. 138 Commutazione delle sanzioni inflitte alle Associazioni/Società	80
Titolo V – Provvedimenti disciplinari nei confronti degli arbitri e degli ufficiali di campo	81
Art. 139 Sanzioni	81
Art. 140 Competenza disciplinare	81
Art. 141 Ammonizione	81
Art. 142 Deplorazione	82
Art. 143 Sospensione	82
Art. 144 Revoca della qualifica	82
Art. 145 Remissione del provvedimento	82
Art. 146 Perentorietà dei termini	82
Art. 147 Tasse reclamo o di ricorso	82
Art. 148 Remissione del procedimento	83
Art. 149 Sospensione temporanea in via cautelare	83
Art. 150 Decisione dei reclami o ricorsi	84
Art. 151 Effetti della riforma	84
Titolo VIII – Dei singoli reclami	85
Art. 152 Reclamo avverso il risultato di gara	85
Art. 153 Reclamo per posizione irregolare	85
Art. 154 Reclamo tardivo per posizione irregolare	85
Art. 155 Sospensione della esecuzione	86
Art. 156 Reclamo nei concentramenti o tornei di breve durata	86
Art. 157 Reclami nei campionati e nei tornei nazionali	86
Art. 158 Revoca	87
Regolamento di Gioco – Disciplina Baskin (Rev. 20)	88
Caratteristiche del Gioco	89
Campo di Gioco (adattato)	88
Tempo di Gioco	89
Palla da Gioco	90
Arbitro	90
Numero di Giocatori	90
I Ruoli	90
Riassunto Ruoli	92
Compiti dei giocatori	93

Regola 1 – Giocatori in campo	101
Regola 2 – Cambi	101
Regola 3 – Inizio del gioco	102
Regola 4 – Rimesse	102
Regola 5 – Aree piccole laterali	102
Regola 6 – Durata delle azioni di gioco	103
Regola 7 – Falli	103
Regola 8 – Aiuti difensivi e “Aiuti offensivi”	104
Regola 9 – Numero tiri	105
Regola 10 – Altre differenze col Basket	105
Deroghe al Regolamento e situazioni particolari	106
Disposizioni per gli Ufficiali di Campo	108
Premessa	109
Documenti necessari	110
Come si compila la lista R	111
Referto e compiti del Refertista	111
Canestri	112
Utilizzo delle biro	113
Registrazione del punteggio	112
Amministrazione dei falli	112
Compiti del Cronometrista	116
Compiti dell’addetto ai Tiri/Canestri	116
Altre note	117
Disposizioni per gli Arbitri (Rev. 7)	118
Generalità	119
Rimesse	119
Quando l’arbitro deve contare a voce alta	120
Note riferite al ruolo 1	120
Note riferite al ruolo 2	122
Note riferite al ruolo 3	125
Regole per ruolo 3	126
Note riferite al ruolo 4	127
Note riferite al ruolo 5	128
Note riferite a tutti i ruoli	129
Tipologia di falli	131
Allegato 1 – Elenco Strutture/Attrezzature del Baskin	133
Campo da gioco	133
Aree laterali	134
Canestri tradizionali	134

Canestri laterali	134
Magliette da gioco	136
Palloni da gioco	137
Tracciatura delle linee delle aree laterali	137
Allegato A – Sistema di Classificazione per il Baskin	139
Premessa	139
Metodologia	142
Profili funzionali dei ruoli	142
Analisi funzionale ruolo 1 e ruolo 1S	142
Valutazione per osservazione Ruolo 1	142
Valutazione per osservazione Ruolo 1S	142
Analisi funzionale ruolo 2 e 2T 2R	143
Valutazione per osservazione Ruolo 2	143
Valutazione per osservazione Ruolo 2T	143
Valutazione per osservazione Ruolo 2R	143
Analisi funzionale Ruolo 3 (giocatore normodotato o disabile che possiede la corsa)	144
Analisi funzionale Ruolo 4 (giocatore normodotato o disabile)	144
Analisi funzionale Ruolo 5	144
Note aggiuntive alle analisi funzionali dei ruoli	145
Sistema assegnazione ruoli 3, 4, 5 (con tabelle allegate)	152
Introduzione	152
Tabella di valutazione per verificare i ruoli n. 3 e 4 nel percorso A	154
Tabella di valutazione per verificare i ruoli n. 4 e 5 nel percorso B	158
Sistema di classificazione – Percorso A	161
Sistema di classificazione – Percorso B	162
Sistema di classificazione – Percorso C	163
Griglia di valutazione delle abilità in partita	164
Istruzioni per l'uso	165
Scopo	165
Funzionamento	165
Tabella delle casistiche in forma estesa	165
Modalità di valutazione e tempistiche	165
Casi dubbi	165
Questione etica	165
Griglia di valutazione delle abilità in partita	166
Difesa	167
Qualità di scelta di tiro	167
Uso dei due canestri	167
Coinvolgimento compagni	167
Movimento senza palla	167
Malus	168
Tabella delle casistiche in forma estesa	169
Risultati griglia di valutazione delle abilità in partita	171

Formazione	171
Definizione della formazione	171
Qualifiche	171
Aree tematiche, programmi, ore di formazione	171
CODICE ID CORSO: ALL 01 – QUALIFICA: ALLENATORE	172
CODICE ID CORSO: ARB 01 – QUALIFICA: ARBITRO	172
CODICE ID CORSO: UFC 01 – QUALIFICA: UFFICIALI DI CAMPO	173
CODICE ID CORSO: DIR 01 – QUALIFICA: DIRIGENTE	173
CODICE ID CORSO: FOR 01 – QUALIFICA: FORMATORE	173
CODICE ID CORSO: INS 01 – QUALIFICA: INSEGNANTE <i>informato</i>	175
CODICE ID CORSO: INS 02 – QUALIFICA: INSEGNANTE <i>formato</i>	175
CODICE ID CORSO: INS 03 – QUALIFICA: INSEGNANTE <i>esperto</i>	175
CODICE ID CORSO: INS 04 – QUALIFICA: FORMATORE <i>insegnanti</i>	176
Riconoscimento Formativo	176
Albo dei Formatori e dei Tecnici, Allenatori, Arbitri, etc	176
NORMA TRANSITORIA	178

● Premessa

L'attività del **Baskin** ha mosso i suoi primi passi nel corso dell'anno 2001 in una scuola media inferiore di Cremona come "buona prassi" della Legge 104 per l'inclusione degli alunni con disabilità.

La metodologia che ha portato alla codificazione e allo sviluppo dell'attività è stata anch'essa inclusiva: infatti insegnanti, genitori ed alunni hanno collaborato e contribuito alla definizione delle regole che sono alla base del Baskin.

Il Baskin è stato pensato da subito come un'attività per tutti in perfetta sintonia con lo spirito della Legge 104.

Il successo ottenuto presso gli alunni con disabilità ma anche presso quelli senza disabilità ha generato la richiesta pressante da parte dei ragazzi e delle ragazze perché fosse possibile continuare a praticare questo sport anche a scuola ultimata (dopo aver compiuto 14 anni).

Per questo nel 2004 sono state coinvolte le prime associazioni sportive dilettantistiche del territorio cremonese perché contemplassero la possibilità di avere una squadra di Baskin al loro interno.

Il 20 giugno 2006 si costituisce l'**Associazione Baskin** che promuove l'attività Baskin, l'inclusione delle persone con disabilità e in generale l'inclusione fra le diversità. Il Baskin rispondeva al bisogno reale delle persone sia di poter praticare uno sport sia di poterlo fare in un contesto culturalmente diverso dal consueto e per questo si è diffuso in misura esponenziale prima a Cremona, poi in Italia e infine in Europa.

L'Associazione Baskin ha quindi iniziato a organizzare tornei e manifestazioni utilizzando vari Enti di promozione sportiva come interfacce al mondo sportivo strutturato.

Nel 2013 è stato organizzato il primo campionato nazionale di Baskin a Cremona, seguito nel 2015 dal secondo a Rho (Milano), nel 2017 dal terzo a Montecchio Maggiore (Vicenza) e nel 2019 dal quarto ancora a Cremona.

Negli anni intermedi sono stati organizzati campionati locali con la libertà di individuare criteri di premiazione diversi dalla sola capacità di vincere la partita e anche la "Coppa Italia" riservata alle società sportive che esordiscono nel campionato.

Per potenziare questa struttura basata sullo sport inclusivo e per aprirsi anche ad altri sport inclusivi, diversi dal Baskin ma con gli stessi fondamenti ideali, l'Associazione Baskin si è scissa nell'Ente Nazionale Sport Inclusivi (ENSI), poi rinominato in Ente Italiano Sport Inclusivi (EISI) a fine 2020, e nell'Associazione Baskin stessa, mantenendo dunque il cospicuo bagaglio di attività svolte (Allegato G) ma al contempo aprendosi verso nuove discipline di sport inclusivo.

● **Codice Etico**

Ogni persona che opera nell'ambito del Baskin e degli altri sport inclusivi (sia esso allenatore o formatore), dichiara di assumersi pienamente la responsabilità di rispettare in prima persona le seguenti finalità e di trasmetterne il valore:

1. perseguire i principi di inclusione contenuti nel Regolamento Tecnico di gioco e nel collegato Sistema di Classificazione, facendo prevalere l'etica inclusiva e di pari opportunità sopra ogni logica di utilizzo e/o uso forzato di eventuali possibili spazi concessi involontariamente dal Regolamento per ottenere la vittoria a scapito di tali valori inclusive.
2. ricercare la crescita globale e l'auto-realizzazione di ogni giocatore coinvolto e valutare attentamente i suoi miglioramenti personali monitorandoli costantemente alla luce dei principi di inclusione, considerando che tollerando la permanenza in un ruolo basso di un giocatore che invece ha raggiunto le capacità di ruolo più alto (anche se in esso posto al limite inferiore) si ostacola la partecipazione di un altro giocatore di ruolo basso quindi venendo meno al principio di inclusione delle fasce più deboli.
3. impegnarsi per far trovare spazio a tutti coloro che chiedano di prendere parte all'attività del Baskin e degli altri sport inclusivi cercando di concedere pari opportunità a tutti i praticanti (qualora si presentassero giocatori con problematiche non contemplate, si dovrà interessare immediatamente le strutture preposte che collaboreranno per cercare le soluzioni appropriate da applicare al regolamento).
4. intervenire immediatamente nei casi in cui si verificassero episodi di violenze di ogni genere e/o alterato agonismo durante allenamento o incontri sportivi col solo obiettivo del ritorno alla calma.

Allegato al Codice Etico

Tratto dalle linee guida del CODICE EUROPEO DI ETICA SPORTIVA (approvato dai Ministri europei responsabili per lo Sport, riuniti a Rodi per la loro 7^a conferenza, 13-15 maggio 1992)

Il Codice di Etica Sportiva del Consiglio d'Europa è una dichiarazione di intenti, adottata dai Ministri europei responsabili per lo Sport.

Il principio fondamentale del Codice è che le considerazioni etiche insite nel "gioco leale" (*fair play*) non sono elementi facoltativi, ma qualcosa d'essenziale in ogni attività sportiva, in ogni fase della politica e della gestione del settore sportivo. Queste considerazioni sono applicabili a tutti i livelli di abilità e impegno, dallo sport ricreativo a quello agonistico.

Fair play significa molto di più che giocare nel rispetto delle regole. Esso incorpora i concetti di amicizia, di rispetto degli altri e di spirito sportivo. Il *fair play* è un modo di pensare, non solo un modo di comportarsi. Esso comprende la lotta contro l'imbroglio, contro le astuzie al limite della regola, la lotta al doping, alla violenza (sia fisica che verbale), allo sfruttamento, alla disuguaglianza delle opportunità, alla commercializzazione eccessiva e alla corruzione.

Le organizzazioni sportive, o comunque connesse allo sport, hanno le seguenti responsabilità:

creazione di un contesto idoneo per il *fair play*:

- pubblicare linee guida chiare per definire i comportamenti conformi o non conformi all'etica e verificare - in tutte le forme di sport e a tutti i livelli di partecipazione - l'applicazione di incentivi e/o sanzioni coerenti e appropriate;
- creare sistemi che premiano il *fair play* e la progressione personale, oltre che il successo agonistico;
- promuovere la modifica dei regolamenti perché rispettino i bisogni particolari dei giovani e perché l'enfasi venga posta sul *fair play*, oltre che sul successo agonistico;

Le singole persone hanno le seguenti responsabilità di carattere individuale:

comportamento personale

- avere un comportamento esemplare che costituisca un modello positivo
- dedicare un interesse uguale ai giovani con maggiore o minore talento;

premiare, la progressione individuale e l'acquisizione di capacità personali;

I Ministri europei responsabili per lo Sport, riuniti a Rodi per la loro settima Conferenza il 13-15 maggio 1992,

DECIDONO

di dare il loro pieno sostegno al Codice di Etica Sportiva;

INVITANO

ad adottare il presente Codice di Etica Sportiva

ad incoraggiare le autorità responsabili per l'insegnamento scolastico ed extra-scolastico a far inserire i principi enunciati nel Codice di Etica Sportiva nei programmi di educazione fisica;

ad incoraggiare le organizzazioni sportive regionali, nazionali e internazionali a tenere conto dei principi delineati dal Codice.

● **Regolamento Organico**

Art. 1 Definizione del Regolamento Organico

Il Regolamento organico è la sintesi del funzionamento del Settore di Attività/Disciplina (di seguito denominata anche EISI SdA Baskin) dei suoi Componenti e dell'Organigramma della stessa, dei compiti e delle forme d'esercizio di questi ultimi.

Art. 2 Organizzazione

1. L'EISI organizza attività di Baskin attraverso la specifica EISI SdA Baskin, secondo la seguente articolazione: territoriale, regionale e nazionale.
2. L'attivazione, una volta istituita la SdA nazionale, di una EISI SdA Baskin di livello territoriale o regionale detta Sezione Territoriale (ST) è deliberata dal Consiglio Nazionale EISI, in conformità con lo Statuto e il Regolamento Nazionale EISI.

Art. 3 Funzionamento

1. L'EISI SdA Baskin è composta a livello nazionale da:
 - ▶ Responsabile Nazionale, nominato dal Consiglio Nazionale EISI;
 - ▶ 2 Responsabili Nazionale Scuola nominati dal Consiglio Nazionale EISI;
 - ▶ Organigramma Tecnico, composto dai seguenti responsabili:
 - ▷ un Responsabile Commissione Tecnica Nazionale di fino a 7 membri nominati dal Consiglio Nazionale EISI per vigilare sulla corretta assegnazione dei Ruoli;
 - ▷ un Responsabile Arbitri nominato dal Consiglio Nazionale EISI;
 - ▷ un Responsabile Formazione nominato dal Consiglio Nazionale EISI;
 - ▷ un Giudice nominato dal Consiglio Nazionale EISI;
 - ▷ una Commissione Disciplinare di primo grado nominata dal Consiglio Nazionale EISI;
 - ▷ una Commissione Disciplinare di secondo grado nominata dal Consiglio Nazionale EISI.
2. L'EISI SdA Baskin è composta a livello territoriale da:
 - ▶ Responsabile di Sezione Territoriale (per ST si intende una o più regioni ma anche una sola parte di regione che abbia l'opportunità di organizzare attività di Baskin), nominato dal Consiglio Nazionale EISI, che ha il compito di puntualmente riferire all'EISI Sda Nazionale sulle attività di Baskin del territorio.

- Un Responsabile Scuola.
- Una Commissione Tecnica Locale il cui responsabile viene eletto dai membri della Commissione Tecnica stessa. La Commissione Tecnica Locale è formata da un numero di commissari che corrisponde alla metà più uno del numero totale delle squadre partecipanti al campionato. Ogni squadra partecipante propone un proprio candidato e tra essi vengono eletti tramite votazione i candidati che ricevono più voti. Ad essa viene affiancato un Formatore locale nominato dal Responsabile della Sezione Territoriale che funge da consulente per i commissari e al termine di ogni anno invia una relazione alla Commissione Tecnica Nazionale sul funzionamento della Commissione Tecnica Locale. La Commissione Tecnica Locale osserva le partite del proprio campionato per verificare che i ruoli assegnati dalle squadre siano corretti. Se dovesse ritenere che un ruolo o una sua caratteristica vadano cambiati, la commissione dopo essersi riunita deve votare e approvare a maggioranza la modifica del ruolo o della caratteristica e successivamente comunicare la decisione a tutte le squadre partecipanti al campionato. Per coordinare e uniformare il lavoro di tutte le commissioni locali, per dirimere i casi più spinosi o dubbi, per vigilare sugli eventi nazionali e internazionali, è stata creata una Commissione Tecnica Nazionale.
- 2 Rappresentanti di ASD affiliate appartenenti al territorio della ST eletti in forma assembleare, democratica e con l'attribuzione di un voto per ogni singola società afferente quel territorio.
- Un designatore e responsabile arbitri nominato dal responsabile ST.
- Un responsabile del campionato nominato dal responsabile ST.
- Un giudice unico nominato dal responsabile ST.

Art. 4 Incompatibilità

1. La carica, nell'ambito EISI, di Presidente Nazionale, o di Responsabile SdA Baskin a tutti i livelli è incompatibile con qualsiasi altra Presidenza o Responsabilità SdA.
2. La carica di componente gli organi di controllo e garanzia è incompatibile con qualsiasi altra carica EISI.
3. L'incarico di componente la Commissione disciplinare è incompatibile con l'appartenenza agli organismi dirigenti a pari livello e con altri incarichi EISI SdA Baskin a tutti i livelli.

Art. 5 Componenti della EISI SdA Baskin Nazionale

1. I Componenti della EISI SdA Baskin a tutti i livelli sono nominati dal Consiglio Nazionale EISI.
2. Questi sono convocati dal Responsabile dell'EISI SdA Baskin per le decisioni in materia di:
 - a) formulazione dei programmi e proposte di attività e di formazione;
 - b) svolgimento attività e formazione;
 - c) individuazione delle figure soggette a formazione;
 - d) elaborazione, ogni anno, del programma di attività e del relativo budget della successiva stagione sportiva da sottoporre all'approvazione della Giunta competente;
 - e) tenuta del libro dei verbali delle decisioni assunte nelle riunioni;
 - f) formulazione proposta Regolamento Tecnico Nazionale.
3. Le decisioni e proposte dei componenti della EISI SdA Baskin sono assunte a maggioranza semplice e sono valide indipendentemente dal numero dei/delle presenti.
4. La convocazione delle riunioni delle EISI SdA Baskin contenente l'ordine del giorno va effettuata con almeno 7 giorni di anticipo, o 3 giorni in caso di urgenza, e inviata anche al Consiglio Nazionale EISI che potrà essere presente alla riunione, attraverso un/una proprio/a rappresentante.

Art. 6 Responsabile della EISI SdA Baskin Nazionale

1. Il Responsabile della EISI SdA Baskin è nominato dal Consiglio Nazionale e può essere revocato dallo stesso, come previsto dallo Statuto e Regolamento Nazionale EISI.
2. È responsabile del regolare funzionamento del Settore e dei relativi Settori. Ha il compito di:
 - a) rappresentare la EISI SdA Baskin;
 - b) presentare, annualmente, ai componenti la SDA il programma di attività e il relativo budget;
 - c) proporre ai componenti della EISI SdA Baskin i nominativi dei Responsabili di Sezione Territoriale;
 - d) convocare e coordinare i componenti della SDA e di coordinare il proprio organigramma.

Art. 7 Settori della EISI SdA Baskin Nazionale

1. I Responsabili e i componenti/referenti di settore hanno il compito di organizzare l'attività e di promuovere la formazione delle figure tecniche.

Art. 8 Definizione di Settore

1. I Settori sono i rami organizzativi delle EISI SdA Baskin a tutti i livelli e si dividono in: attività, settore tecnico arbitrale, vigilanza ruoli (Commissione Tecnica Nazionale), formazione, disciplina.

Art. 9 Settore attività

1. Il Settore attività ha il compito di curare la gestione dell'attività.
2. Il Settore attività è composto dai Responsabili e da vari Gruppi di lavoro.

Art. 10 Settore arbitrale

1. Il Settore arbitrale ha il compito di curare l'attività arbitrale.
2. Il Settore arbitrale è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro, dal Designatore Arbitrale, giudici, arbitri, assistenti arbitrali, giurie, etc.

Art. 11 Settore vigilanza ruoli

1. Il Settore vigilanza ruoli o Commissione Tecnica Nazionale ha il compito di vigilare sulla corretta assegnazione dei ruoli nel Baskin.
2. Il Settore vigilanza ruoli o Commissione Tecnica Nazionale è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro.

Art. 12 Settore formazione

1. Il Settore formazione ha il compito di promuovere la formazione delle figure tecniche.
2. Il Settore formazione è composto dai Responsabili e dai gruppi di lavoro.

Art. 13 Settore comunicazione

1. Il Settore comunicazione ha il compito di curare la comunicazione.
2. Il Settore comunicazione è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro.

Art. 14 Settore disciplinare

1. Il Settore disciplinare ha il compito di curare l'attività disciplinare
2. Il Settore disciplinare è composto da:
 - ▶ Responsabile e dal gruppo di lavoro.
 - ▶ Giudice
 - ▶ Commissione disciplinare primo grado
 - ▶ Commissione disciplinare secondo grado

● **Regolamento Attività/Disciplina Baskin**

Titolo I – Disposizioni Generali

Art. 15 La stagione sportiva

La stagione sportiva ha inizio il 1° ottobre e termina il 30 settembre successivo.

Art. 16 Classificazione dell'attività

1. La EISI organizza, attraverso la propria EISI SdA Baskin anche in collaborazione con le proprie affiliate, l'attività in cui sono previste le seguenti categorie:
 - a) BASKIN JUNIOR Età dagli 11 ai 14 anni
 - b) BASKIN SENIOR Età > 14 anni
 - c) BASKIN SCOLASTICO

Art. 17 Adesione all'EISI

1. Le persone fisiche e le Associazioni/Società che intendono partecipare alle attività organizzate dall'EISI devono, salvo accordi/convenzioni nazionali, aderire all'EISI secondo le modalità stabilite dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale EISI, dalle norme sul tesseramento.
2. L'adesione all'EISI ha validità fino al termine dell'anno sociale e implica l'accettazione delle finalità, dei principi e delle regole sanciti dallo Statuto e dal Regolamento Nazionale EISI e/o deliberate dagli Organismi dirigenti.

Art. 18 Tutela Sanitaria

La partecipazione alle attività è consentita nel rispetto delle norme sulla Tutela Sanitaria approvate dal Consiglio Nazionale EISI.

Art. 19 Rapporti tra i vari livelli

Nella stesura dei Calendari i livelli inferiori devono tener conto della compatibilità/concertazione con i calendari dei livelli superiori.

Nell'organizzazione delle Attività il livello superiore deve tener conto del rapporto con il livello inferiore competente per territorio.

Art. 20 Norme di partecipazione

Fermo restando il diritto di partecipazione alle attività sportive dei tesserati delle FSN/DSA tesserati EISI, le norme di partecipazione devono prevedere indicazioni riguardo l'impiego degli stessi nel rispetto delle norme Coni e delle specifiche Convenzioni.

Art. 21 Partecipazione

E' consentita la partecipazione alle attività a quanti in regola con le norme del Tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale EISI, con le norme sulla tutela sanitaria e assicurative e dalle norme previste dalle specifiche convenzioni sottoscritte a livello nazionale.

Titolo II – Organizzazione dell'attività

Art. 22 Calendario ufficiale

1. Le manifestazioni organizzate e riconosciute dall'EISI SdA Baskin sono inserite nel calendario ufficiale e nella specifica piattaforma web.

Art. 23 Disposizioni Organizzative Annuali (DOA)

1. Entro il 30 Settembre di ogni anno, la EISI SdA Baskin Nazionale diramerà le "Disposizioni Organizzative Annuali" contenenti tutti le disposizioni e le informazioni utili all'organizzazione dell'attività per la stagione sportiva.
2. Le D.O.A. saranno trasmesse a tutte le EISI SdA Baskin Regionali e Territoriali e pubblicate sul sito nazionale eisi.it
3. Le D.O.A. entreranno in vigore dal giorno della loro pubblicazione e, se necessario, potranno essere integrate o modificate dalla EISI SdA Baskin Nazionale mediante la pubblicazione delle stesse integrazioni o modifiche in apposito Comunicato Ufficiale.

Art. 24 Norme di partecipazione ai Campionati e ai Tornei

1. Le Norme di partecipazione sono le disposizioni che disciplinano e regolano l'organizzazione e lo svolgimento di ogni singolo Campionato o Torneo. Devono come minimo indicare:
 - ▶ le modalità e i termini per l'iscrizione delle squadre ai Campionati o ai Tornei;
 - ▶ la tempistica di svolgimento dei Campionati o dei Tornei;
 - ▶ la formula di svolgimento dei Campionati e dei Tornei;

- ▶ le eventuali limitazioni per la partecipazione relativi ai singoli Campionati e Tornei;
 - ▶ qualsiasi altra informazione la EISI SdA Baskin competente ritenga opportuno pubblicare.
2. Le Norme di partecipazione entreranno in vigore dal giorno della loro pubblicazione sul sito web della EISI SdA Baskin che le ha emanate e, se necessario, potranno essere integrate o modificate dalla stessa EISI SdA Baskin mediante la pubblicazione delle integrazioni/modifiche in apposito Comunicato Ufficiale.

Art. 25 Campionati

1. Sono classificati Campionati le manifestazioni sportive competitive di qualunque categoria e livello tese a stabilire una graduatoria tra le squadre partecipanti; la vincitrice sarà nominata Campione del relativo livello (Nazionale, Regionale, Territoriale). E' organizzata ai diversi livelli tramite "Campionati" l'attività a carattere promozionale e amatoriale con modalità competitive articolata su più fasi o per gironi (territoriale/regionale/nazionale).
2. Sono classificati "Campionati Territoriali" le attività a carattere promozionale e amatoriale con modalità competitive organizzate dalle EISI SdA Baskin Territoriali, che prevedano modalità di accesso alla successiva fase di livello regionale o nazionale.
3. Sono classificati "Campionati Regionali" le attività a carattere promozionale e amatoriale con modalità competitive organizzate dalle EISI SdA Baskin Regionali che prevedano modalità di accesso alla successiva fase di livello nazionale.
4. Sono classificati "Campionati Nazionali" le attività a carattere promozionale e amatoriale con modalità competitive organizzate dalla EISI SdA Baskin Nazionale a cui le Associazioni/Società sportive accedono tramite la disputa delle precedenti fasi regionali/territoriali.
5. Le modalità di accesso, le formule di svolgimento e la competenza organizzativa di ogni "Campionato" a qualsiasi livello, devono essere regolamentate da specifiche "Norme di partecipazione".

Art. 26 Tornei

1. È organizzata tramite "Tornei" l'attività a carattere promozionale e amatoriale con modalità competitive per cui non è previsto l'accesso a più fasi di diverso livello e tutta l'attività a carattere non agonistico e non competitivo.

2. I “Tornei” possono essere di livello nazionale, regionale, territoriale e possono essere organizzati oltre che dalle rispettive EISI SdA Baskin, anche in collaborazione con le Associazioni/Società sportive affiliate.
3. Le modalità di accesso, le formule di svolgimento e la competenza organizzativa di ogni “Torneo” a qualsiasi livello, devono essere regolamentate da specifiche “Norme di partecipazione”.

Art. 27 Manifestazioni promozionali

1. Sono “Manifestazioni promozionali” tutte le attività a carattere non agonistico e non competitivo a mero scopo promozionale che non sono regolamentate o possono essere solo parzialmente regolamentate dal presente RTN compresa l’attività scolastica.
2. Tutte le “Manifestazioni promozionali” devono pertanto essere regolamentate da uno specifico “Regolamento” e possono essere organizzati oltre che dalle EISI SdA Baskin di qualsiasi livello, anche dalle Associazioni/Società sportive affiliate.

Art. 28 Autorizzazioni allo svolgimento di “Tornei” e “Manifestazioni promozionali”

1. Nel caso di “Tornei” o “Manifestazioni promozionali” organizzati da Associazioni/Società affiliate alla EISI, le stesse sono soggette al rilascio di preventiva Autorizzazione da parte della EISI SdA Baskin competente per livello di attività.
2. La richiesta di autorizzazione deve essere formalizzata alla EISI SdA Baskin competente almeno 15 gg. prima dell’inizio del torneo o della manifestazione e deve come minimo contenere:
 - a) La programmazione ufficiale della manifestazione o del torneo, con evidenziato il giorno, la data, l’orario, la località e l’impianto sportivo di svolgimento di ciascuna gara;
 - b) Le Norme di partecipazione alla manifestazione o al torneo;
 - c) Il nominativo ed i riferimenti della manifestazione o del torneo;
 - d) Se presente, L’elenco dei nominativi che compongono il “Comitato organizzatore”.
3. La EISI SdA Baskin competente ha facoltà di richiedere all’organizzazione tutte le variazioni ritenute opportune e, in caso di mancata accettazione delle stesse, può non autorizzare la disputa della manifestazione o del torneo.

4. In tutte le manifestazioni e in tutti i tornei organizzati da Associazioni/Società affiliate alla EISI e preventivamente autorizzati, la EISI SdA Baskin competente ha comunque sempre il compito di provvedere in maniera esclusiva a:
- ▶ effettuare il sorteggio per l'abbinamento delle squadre partecipanti secondo lo schema esposto nelle Norme di partecipazione;
 - ▶ designare gli arbitri e gli eventuali ufficiali di campo;
 - ▶ effettuare, prima dell'inizio delle gare, il controllo delle posizioni dei giocatori, compresa la verifica dei tesseramenti;
 - ▶ omologare le gare e procedere alla compilazione delle classifiche;
 - ▶ emettere, tramite il proprio organo di giustizia competente, tutti i provvedimenti disciplinari che si rendano necessari ai sensi del Regolamento Disciplinare e comminare tutte le
 - ▶ sanzioni le ammende eventualmente previste nelle Norme di partecipazione;
 - ▶ emettere gli eventuali Comunicati Ufficiali.
5. Tutte le spese sostenute dalla EISI SdA Baskin per l'espletamento delle suddette funzioni sono totalmente a carico dell'organizzazione.

Art. 29 Comunicato ufficiale

1. Il Comunicato ufficiale è il documento nel quale devono essere pubblicati, a pena di nullità, tutte gli atti, le delibere e le disposizioni emanate dalle EISI SdA Baskin di ogni livello.
2. La conoscenza del Comunicato ufficiale deve essere garantita a tutte le Associazioni/Società partecipanti all'attività, tramite:
 - ▶ il ritiro dello stesso, da parte dei Soci delle Associazioni/Società, presso la Segreteria della EISI SdA Baskin competente o in altre sedi indicate nelle Norme di partecipazione;
 - ▶ la pubblicazione dello stesso sul sito web della EISI SdA Baskin competente;
 - ▶ l'invio direttamente alle Associazioni/Società tramite e-mail, etc.
3. I Comunicati ufficiali si ritengono conosciuti a far data dalla loro pubblicazione.

Art. 30 Iscrizioni ai Campionati e ai Tornei

1. Le iscrizioni ai Campionati e ai Tornei di qualsiasi livello , debbono essere presentate alle EISI SdA Baskin competenti, nelle modalità e nei termini previsti nelle specifiche "Norme di partecipazione".

Art. 31 Violazioni delle Norme sui limiti per la Partecipazione a Campionati e Tornei

1. La partecipazione a gare di atleti che abbiano superato i limiti di età stabiliti per ciascuna manifestazione, la falsità nelle dichiarazioni o attestazioni richieste anche da specifiche disposizioni, costituiscono infrazioni disciplinari sanzionabili ai sensi degli Artt. 104, 118. 124 e 126 del presente RTN.

Art. 32 Squadre della stessa Associazione/Società nello stesso Campionato

1. Nei Campionati e nei Tornei è ammessa la partecipazione di più squadre di una stessa Associazione/Società, ma è vietato agli atleti il passaggio ad altra squadra della stessa Associazione/Società per tutta la durata del Campionato o Torneo.
2. Nei Campionati, il passaggio degli atleti ad altra squadra della stessa Associazione/Società, è ammesso nell'eventuale fase successiva di diverso livello.

Art. 33 Gironi, calendari, orari

1. Le EISI SdA Baskin che organizzano i singoli Campionati o Tornei definiscono, secondo le modalità stabilite nelle Norme di partecipazione, i gironi, il calendario e l'orario delle gare di tutte le fasi del Campionato o del Torneo.
2. La formazione dei gironi, i calendari e gli orari delle gare devono essere pubblicati sul Comunicato Ufficiale e diventano definitivi ed inappellabili dal momento della loro pubblicazione.

Art. 34 Deposito Cauzionale

1. Le Associazioni/Società che si iscrivono ad un Campionato o Torneo organizzato dalle EISI SdA Baskin di ogni livello, sono obbligate a portare a termine il predetto Campionato o Torneo.
2. A garanzia di tale obbligo le Associazioni/Società sono tenute al versamento di un deposito cauzionale, nei termini e nell'entità fissata delle "Norme di partecipazione" del Campionato o Torneo.
3. Nel caso in cui una Associazione/Società iscriva più di una squadra alla stessa manifestazione è tenuta al versamento di un unico deposito cauzionale.
4. Nel caso in cui una Associazione/Società si iscriva a più manifestazioni deve rispettare quanto disposto dai commi 1) e 2) del presente Art..
5. A manifestazione terminata, una volta emesso il Comunicato Ufficiale definitivo con gli ultimi provvedimenti disciplinari relativi al Campionato o Torneo, il deposito

cauzionale al netto di quanto eventualmente dovuto dall'Associazione/Società verrà reso all'Associazione/Società medesima.

Art. 35 Rinuncia alla partecipazione al Campionato o Torneo prima della scadenza del termine di iscrizione

1. La rinuncia di un'Associazione/Società a partecipare ad un Campionato o Torneo, organizzato dalle EISI SdA Baskin di qualsiasi livello, prima della scadenza del termine fissato per l'iscrizione, comporterà la perdita della quota d'iscrizione e sarà sanzionata secondo quanto previsto all'art. 127 comma 1 del presente RTN.

Art. 36 Rinuncia alla partecipazione al Campionato o Torneo dopo la scadenza del termine di iscrizione

1. La rinuncia di un'Associazione/Società a partecipare ad un Campionato o Torneo, organizzato dalle EISI SdA Baskin di qualsiasi livello, dopo la scadenza del termine fissato per l'iscrizione ma prima dell'inizio del campionato o del torneo, comporterà la perdita della quota d'iscrizione, la confisca del deposito cauzionale e sarà sanzionata secondo quanto previsto all'art. 127 comma 2 del presente RTN.

Art. 37 Ritiro dal Campionato o Torneo in corso di svolgimento

1. Il ritiro di un'Associazione/Società da un Campionato o Torneo, organizzato dalle EISI SdA Baskin di qualsiasi livello, in corso di svolgimento comporta:
 - a) Durante lo svolgimento del girone d'andata - Perdita della quota di iscrizione, confisca del deposito cauzionale, perdita di tutte le gare disputate, anche se già omologate nei C.U., con il punteggio di 0-40 per le gare vinte e con il punteggio acquisito sul campo per le gare perse.
 - b) Durante lo svolgimento del girone di ritorno - Perdita della quota di iscrizione, confisca del deposito cauzionale, omologazione di tutte le gare disputate nel girone d'andata con il punteggio acquisito sul campo, perdita di tutte le gare disputate nel girone di ritorno, anche se già omologate nei C.U., con il punteggio di 0-40 per le gare vinte e con il punteggio acquisito sul campo per le gare perse.
2. In entrambi i casi previsti dal precedente comma 1, l'Associazione/Società rinunciataria sarà sanzionata secondo quanto previsto all'art. 129 comma 2 del presente RTN.

Art. 38 Rinuncia alla disputa di una gara

1. L'Associazione/Società che rinunci preventivamente e comunque oltre le 36 ore antecedenti la disputa di una gara di Campionato verrà sanzionata come previsto dagli artt. 104, 124, 126 e 128 comma 1 del presente RTN.
2. L'Associazione/Società che rinunci preventivamente, nelle 36 ore antecedenti alla disputa di una gara di Campionato, verrà sanzionata come previsto dagli artt. 104, 124, 126 e 128 comma 2 del presente RTN.
3. L'Associazione/Società che non si presenti in campo o comunque non inizi la gara sarà sanzionata secondo quanto stabilito dal precedente comma 2
4. Per entrambi le Associazioni/Società interessate, la gara non disputata per rinuncia non sarà conteggiata ai fini delle "tasse gara".
5. L'Associazione/Società non mai è tenuta a nessuna forma di rimborso nei confronti dell'avversaria

Art. 39 Ritiro da gara iniziata

1. Viene considerata rinunciataria a tutti gli effetti la squadra che si rifiuti, per qualsiasi motivo, a continuare una gara già iniziata.
2. Per il suo ritiro la squadra sarà sanzionata secondo quanto previsto dagli artt. 104, 124, 126 e 129 comma 1 del presente RTN.

Art. 40 Ritiro dal campionato conseguente a rinuncia a gare

1. Durante lo svolgimento di un Campionato o Torneo organizzato dalle EISI SdA Baskin di qualsiasi livello, la rinuncia a tre gare è considerata ritiro definitivo dal Campionato o dal Torneo, con conseguente applicazione di quanto previsto dall'Art. 37 del presente RTN.
2. Nei Campionati e Tornei a concentramento di breve durata, la rinuncia anche ad una sola gara o il ritiro nel corso della stessa è considerato ritiro definitivo dal Campionato o dal Torneo , con conseguente applicazione di quanto previsto dagli artt. 38 o 39 del presente RTN. per il ritiro o rinuncia alla gara e quanto previsto dall'Art. 37 comma 1 lettera a) e comma 2 del presente RTN per il conseguente ritiro dal Campionato o Torneo.
3. Nelle fasi dei campionati e nei Tornei ad eliminazione diretta, l'Associazione/Società che rinuncia a disputare una gara o si ritiri nel corso della stessa sarà dichiarata perdente con il punteggio di 0-40. L'Associazione/Società avversaria passerà

automaticamente al turno successivo qualora previsto o sarà dichiarata vincitrice del Campionato o del Torneo, se la rinuncia si sarà verificata per una delle gare del turno finale. Tale rinuncia/ritiro costituisce ritiro dal Campionato o dal Torneo con conseguente applicazione di quanto previsto dall'Art. 37 comma 1 lettera a) e comma 2 del presente RTN e di quanto previsto dagli artt. 38 o 39 del presente RTN per il ritiro o rinuncia alla gara.

Art. 41 Rinuncia a proseguire nella disputa delle fasi successive di un Campionato

1. La rinuncia a proseguire nella disputa delle fasi successive di un Campionato è considerata a tutti gli effetti come ritiro dal Campionato medesimo e comporterà, a carico dell'Associazione/Società rinunciataria, l'applicazione delle sanzioni di cui all'Art. 36 del presente RTN.
2. Nei casi in cui al precedente comma 1), all'Associazione/Società rinunciataria subentrerà, tra le Associazioni/Società escluse dalla predetta fase successiva, quella meglio classificata nella precedente fase di qualificazione al Campionato.

Art. 42 Ingiunzione di pagamento

1. Le Associazioni/Società partecipanti ai Campionati e ai Tornei sono tenute ad adempiere, nei termini fissati dalle specifiche "Norme di partecipazione", ai versamenti delle somme dovute, per qualsiasi ragione o causa al livello EISI competente.
2. Nel caso di mancato pagamento nei termini, le EISI SdA Baskin tramite il Consiglio Nazionale EISI, ingiungeranno all'Associazione/Società inadempiente di produrre, entro 15 gg. dalla data di ingiunzione del pagamento, la documentazione attestante l'avvenuto versamento di quanto dovuto.
3. Qualora un'Associazione/Società, nonostante la preventiva ingiunzione di pagamento, non si attenga a quanto sopra, verrà considerata a tutti gli effetti esclusa dal Campionato o dal Torneo, con conseguente applicazione, a seconda dei casi, di quanto previsto dagli Artt. 35, 36 e 37 del presente RTN.

Art. 43 Arbitri

1. Le gare organizzate dalle EISI SdA Baskin di tutti i livelli devono essere dirette da uno, due o tre Arbitri.

2. Sono arbitri abilitati allo svolgimento di tale funzione tutti coloro che hanno superato lo specifico corso e siano in regola con le norme di tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale EISI.
3. Gli arbitri, devono dirigere la gara secondo quanto previsto dal “Regolamento del gioco della EISI SdA Baskin” di cui al presente RTN e non posso in alcun modo apportare modifiche allo stesso Regolamento.
4. La divisa degli arbitri consiste di una maglietta arbitrale con distintivo EISI, pantaloni o pantaloncini, calzettoni e scarpe da Baskin. Qualora sia previsto il doppio arbitro o una terna arbitrale o, la divisa adottata dagli arbitri deve essere inderogabilmente uguale.

Art. 44 Ufficiali di campo

1. In tutte le gare organizzate dalle EISI SdA Baskin di tutti i livelli devono essere presenti gli Ufficiali di campo che assistono lo/gli Arbitro/i nella direzione di gara.
2. Gli ufficiali di campo sono: un segnapunti, un cronometrista, un addetto ai tiri/canestri e quando previsto dalle “Norme di partecipazione” di un Campionato o di un Torneo.
3. Sono Ufficiali di campo abilitati allo svolgimento di tale funzione tutti coloro che hanno superato lo specifico corso e siano in regola con le norme di tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale EISI.
4. In assenza degli Ufficiali di campo designati dalla EISI SdA Baskin, possono comunque svolgere tale funzione i soci delle Associazioni/Società opposte in gara o persone che a qualsiasi titolo si trovano presso l'impianto di gara, purché a conoscenza delle modalità di tali funzioni e non colpite da alcun provvedimento di squalifica e/o inibizione temporanea o definitiva.
5. Gli ufficiali di campo devono svolgere il loro compito secondo quanto previsto dal “Regolamento del gioco della EISI SdA Baskin” di cui al presente RTN e non posso in alcun modo apportare modifiche allo stesso Regolamento.

Art. 45 Commissario di campo

1. La EISI SdA Baskin possono designare un Commissario di campo, con il compito di sovrintendere al lavoro degli ufficiali di campo e di assistere gli arbitri nel regolare svolgimento della gara, con particolare riferimento al comportamento del pubblico, dei dirigenti, dei Soci prima, durante e dopo la gara, e su qualsiasi fatto o incidente che ritengono sia eventualmente sfuggito all'osservazione degli arbitri.

2. Il rapporto del Commissario di campo costituisce parte integrante del rapporto arbitrale e deve, nel riferire i fatti, precisare ogni volta se trattasi di fatti che a suo giudizio sono sfuggiti all'attenzione o all'osservazione degli arbitri.
3. Il Commissario di campo può essere designato anche su esplicita richiesta di una Associazione. In tal caso le spese sono a totale carico dell'Associazione/Società richiedente.

Art. 46 Designatore arbitrale

1. Il Designatore arbitrale presceglie gli Arbitri e gli Assistenti ufficiali incaricati di dirigere le partite.
2. Nella scelta degli Arbitri incaricati di dirigere le fasi nazionali deve tenere conto delle indicazioni dei Coordinatori dei Settori arbitrali delle EISI SdA Baskin territoriali.

Art. 47 Direzione di Gare non rientranti nell'attività dell'EISI

1. Qualora un Arbitro o un Ufficiale di campo intenda dirigere gare non organizzate dalle EISI SdA Baskin, non potrà mai esibire ed utilizzare la qualifica di Arbitro o Ufficiale di campo rilasciata dall'EISI.

Art. 48 Facoltà dell'Arbitro o dell'Ufficiale di gara di partecipare alle Gare come atleta, dirigente o allenatore ed obblighi conseguenti

1. Nell'ipotesi in cui un Arbitro o un Ufficiale di gara intenda partecipare a gare come atleta, dirigente o allenatore deve darne tempestiva comunicazione al Coordinatore del Settore arbitrale, prima dell'inizio della manifestazione alla quale intende prendere parte.
2. Nel caso in cui un Arbitro o in Ufficiale di gara subisca una sanzione disciplinare nella sua veste di Atleta o Dirigente o Allenatore è interdetto dall'attività di Ufficiale di gara per un periodo almeno doppio rispetto alla sanzione ricevuta.

Titolo III – Impianti di gioco

Art. 49 Impianti di gioco

1. Per impianto di gioco si intende la struttura, nella sua interezza, in cui vengono disputate le gare previste nei campionati e nei tornei organizzate dalle EISI Sda Baskin di ogni livello o da Associazioni/Società affiliate.
2. L'impianto di gioco è costituito almeno da:

- ▶ Un campo di gioco (vedi “Regolamento del gioco della EISI SdA Baskin);
 - ▶ Le attrezzature obbligatorie (vedi “Regolamento del gioco della EISI SdA Baskin);
 - ▶ Idonei spogliatoi per gli atleti: donne e uomini;
 - ▶ Idonei spogliato per gli Arbitri e gli Ufficiali di campo;
 - ▶ Idonea area (spalti) riservata al pubblico spettatore
3. Il campo di gioco, di norma deve avere le caratteristiche indicate dal Regolamento del gioco della EISI SdA Baskin. La EISI SdA Baskin può acconsentire la disputa delle gare su campi di gioco di dimensioni inferiori purché sia garantita la sicurezza e l'incolumità degli atleti, di tutti gli addetti presenti e del pubblico.

Art. 50 Efficienza dell'impianto di gioco

1. L'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, è responsabile della regolarità dell'impianto sportivo ed in particolare del campo di gioco e delle sue attrezzature, dell'agibilità del medesimo. Essa, deve inoltre garantire la buona efficienza degli spogliatoi per gli arbitri, ufficiali di campo e per gli atleti.
2. Pertanto, prima di ogni gara, l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare deve verificare in tempo utile lo stato di efficienza dell'impianto di gioco.
3. Nel caso in cui l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, riscontrasse gravi e rilevanti anomalie all'impianto di gioco, tali da rendere lo stesso indisponibile, la stessa Associazione/Società deve dare comunicazione di detta disponibilità almeno 24 ore prima dell'inizio della gara, alla EISI SdA Baskin competente ed all'Associazione/Società ospitata o seconda nominata nel calendari gare.
4. Nel caso di indisponibilità dell'impianto di gioco di cui al precedente comma 3, la EISI SdA
5. Baskin competente può:
 - a) In caso di fondati e comprovati motivi non imputabile all'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, concedere il rinvio della gara;
 - b) sanzionare l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare con quanto previsto dagli artt. 104, 124, 126 e 128 comma 1 del presente RTN.

Art. 51 Attrezzature del campo di gioco

1. L'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, deve consegnare agli arbitri 30 minuti prima dell'orario di inizio della gara, le attrezzature obbligatorie previste dal Regolamento del gioco della EISI SdA Baskin.
2. Se le attrezzature indispensabili ed in via subordinata le corrispondenti attrezzature di riserva, mancano o presentano rilevanti irregolarità, la gara non potrà iniziare o proseguire con le conseguenze previste dall'art. 122 del presente RTN.
3. Per irregolarità rilevanti devono intendersi quelle che possono incidere sul regolare svolgimento della gara.

Art. 52 Mancanza o irregolarità delle attrezzature obbligatorie prima dell'inizio della gara

1. Qualora al momento della consegna delle attrezzature, l'arbitro (o, in caso di più arbitri, il primo arbitro) accerti la mancanza o l'irregolare funzionamento di quelle indispensabili, l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, deve provvedere alla sostituzione o alla necessaria riparazione per l'ora fissata quale inizio della gara.
2. Se non si è provveduto entro tale termine la gara deve avere regolarmente inizio con l'utilizzazione delle attrezzature di riserva.
3. Le stesse disposizioni si applicano nel caso in cui l'irregolarità sia accertata a seguito di presentazione del reclamo previsto dal successivo art. 56 del presente RTN.
4. Le stesse disposizioni si applicano nel caso in cui l'irregolare funzionamento dell'attrezzatura si verifichi dopo la consegna agli arbitri, ma prima dell'inizio della gara.
5. Se mancano o non funzionano regolarmente anche le attrezzature di riserva la gara non verrà disputata ed alla squadra ospitante o prima nominata nel calendario gare, saranno applicate le sanzioni previste dagli artt. 122 e 124 del presente RTN.

Art. 53 Irregolarità delle attrezzature indispensabili dopo l'inizio della gara

1. Se l'irregolare funzionamento delle attrezzature indispensabili si verifica dopo l'inizio della gara, quest'ultima deve proseguire con l'utilizzazione delle attrezzature di riserva.

2. Se mancano o presentano irregolarità anche le attrezzature di riserva, la gara non può proseguire e deve essere omologata come disposto dagli artt. 122 e 124 del presente RTN.
3. Qualora l'irregolare funzionamento delle attrezzature di riserva si verifichi dopo la ripresa della gara, questa non può proseguire e verrà ripetuta secondo le disposizioni della EISI SdA Baskin competente per l'organizzazione del Campionato o del Torneo.
4. Se nel corso della partita viene riparata l'attrezzatura principale, alla prima sospensione di gioco, i dirigenti lo segnaleranno agli arbitri e la gara continuerà con tale apparecchiatura.

Art. 54 Irregolarità del campo di gioco

1. Qualora prima dell'orario di inizio di una gara gli arbitri accertino l'esistenza di irregolarità immediatamente eliminabili, gli arbitri sono tenuti a fissare un termine perentorio, entro il quale l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare possa eliminare le irregolarità riscontrate.
2. Nel caso di gara non disputata per le ragioni di cui al precedente comma 2, l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare sarà sanzionata con quanto previsto dagli artt. 104, 122, 124, 126 del presente RTN.

Art. 55 Impraticabilità del campo di gioco (prima e durante la gara)

1. Si ha impraticabilità del campo di gioco nel caso in cui il regolare svolgimento della gara venga ad essere alterato o impedito da fattori atmosferici o da altri fatti esterni comunque non imputabili all'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare.
2. L'arbitro (o, in caso di più arbitri, il primo arbitro), a suo insindacabile giudizio, non darà inizio alla gara o la sospenderà qualora ritenga vi sia pericolo per l'incolumità delle persone a seguito di condizioni meteorologiche avverse, terreno scivoloso o non vi sia garanzia dello svolgimento della gara per atleti e pubblico in completa sicurezza.
3. L'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare ha l'obbligo di provvedere, su richiesta dell'arbitro, ad eliminare lo stato di impraticabilità del campo di gioco nei limiti delle sue possibilità e responsabilità.

4. Qualora sussistano condizioni tali da far prevedere l'impossibilità di disputare o di riprendere la gara sospesa L'arbitro (o, in caso di più arbitri, il primo arbitro), a suo insindacabile giudizio, non farà disputare la gara o la sospenderà in via definitiva.
5. La gara non disputata o non proseguita e comunque non portata a termine verrà recuperata ex-novo.
6. L'impraticabilità del campo di gioco non può mai riguardare le attrezzature del Regolamento del gioco della EISI SdA Baskin.

Art. 56 Reclamo avverso le decisioni arbitrali sulla regolarità del campo di gioco e delle attrezzature e sulla praticabilità del campo di gioco

1. L'Associazione/Società che non condivida la decisione adottata dagli arbitri prima dell'inizio della gara in ordine alla regolarità del campo e delle attrezzature o alla impraticabilità del terreno di gioco, deve, a pena di inammissibilità, presentare agli arbitri immediato reclamo scritto e sinteticamente motivato, indicando in calce al reclamo l'autorizzazione all'addebito di un contributo di importo uguale a quello prevista per la presentazione del reclamo alla competente EISI SdA Baskin.
2. Il reclamo è immediatamente esaminato e risolto, dopo aver sentito l'Associazione/Società contro interessata.
3. Se il reclamo è accolto, non verrà addebitato alcun contributo per la presentazione del ricorso.
4. La presentazione di questo speciale reclamo non è consentita quando l'impraticabilità del terreno di gioco, l'irregolarità del campo e delle attrezzature si siano verificate dopo l'inizio della gara.
5. Avverso la decisione adottata secondo quanto previsto nei precedenti capoversi, l'Associazione/Società che si ritiene danneggiata può presentare, al competente Organo di giustizia.
6. La gara può essere annullata d'ufficio soltanto se disputata senza utilizzazione delle attrezzature indispensabili o delle corrispondenti attrezzature di riserva.

Art. 57 Ingresso agli impianti di gioco

1. Le Associazioni/Società devono favorire l'accesso al pubblico per assistere a gare dei Campionati o dei Tornei.
2. L'ingresso del pubblico alle gare è di norma regolamentato dalle norme emanate dagli Enti proprietari degli impianti o dai gestori degli stessi. Detta regolamentazione

non è in alcun modo condizionante dell'andamento delle attività organizzate dalle EISI SdA Baskin.

3. E' facoltà delle Associazioni/Società, qualora l'impianto di gara lo permetta, di porsi in regime di ingresso a pagamento per tutte le gare indette dalla EISI SdA Baskin ad esclusione di manifestazioni riguardanti le categorie minibasket e di tutte le categorie giovanili.

Art. 58 Accesso al campo di gioco

1. Possono accedere al campo di gioco soltanto i Soci iscritti sulle liste di partecipazione alla gara e gli ufficiali EISI designati dalla EISI SdA Baskin competente.
2. Possono prendere posto sulla panchina riservata a ciascuna squadra i soli Soci iscritti nel referto ufficiale di gara.
3. Le violazioni di cui ai precedenti commi saranno sanzionate secondo quanto previsto dall'art. dall'art. 121 punto 1 del presente RTN
4. E' consentita la presenza al tavolo di uno speaker ufficiale. La sua funzione deve essere strettamente limitata alla diramazione di notizie ufficiali. Di eventuali trasgressioni risponde l'Associazione/Società ospitante che verrà sanzionata secondo quanto previsto dall'art. 121 punto 2 del presente RTN.
5. All'interno del terreno di gioco può essere consentita la presenza di persone addette a varie funzioni (custode dell'impianto, pulitori, incaricati del servizio d'ordine, etc) anche se non tesserate. Di qualsiasi loro comportamento non consono ai principi generali di lealtà e correttezza o in violazione di norme regolamentari, risponde l'Associazione/Società ospitante che verrà sanzionata secondo quanto previsto dall'art. 121 punto 2 del presente RTN.

Titolo IV – Gare

Art. 59 Partecipazione

1. Ai Campionati e Tornei organizzati dalle EISI SdA Baskin di tutti i livelli possono partecipare solamente Associazioni affiliate, atleti e persone tesserate con l'EISI.

Art. 60 Spostamenti gare

1. Per “spostamento gara” si intende la modifica della data, dell’orario o dell’impianto di svolgimento di una gara di Campionato o Torneo programmata ed inserita nel calendari gare pubblicato sul C.U.
2. Le Associazioni/Società che intendono richiedere lo spostamento di una gara devono presentare motivata richiesta scritta alla EISI SdA Baskin competente:
 - a) Almeno 15 gg. prima della data di svolgimento della gara. In tal caso la EISI SdA Baskin competente concederà lo spostamento della gara medesima previa verifica di eventuali problemi ostativi di natura organizzativa.
 - b) Decorso il termine di cui al precedente punto a) ma almeno 7 gg. prima della data di svolgimento della gara, allegando la richiesta scritta di spostamento anche l’adesione scritta dell’Associazione/Società avversaria. In tal caso la EISI SdA Baskin competente concederà lo spostamento della gara medesima previa verifica di eventuali problemi ostativi di natura organizzativa.
 - c) Decorso il termine di cui al precedente punto b) ma almeno 24 ore prima della data di svolgimento della gara, solo in casi di eccezionali e di comprovata necessità. In tal caso la EISI SdA Baskin competente procederà all’immediata verifica delle predette condizioni di eccezionalità e concederà o meno lo spostamento a sua inappellabile discrezione.
 - d) Decorso il termine di cui al precedente punto c) la EISI SdA Baskin competente concederà lo spostamento solo nel caso previsto dall’Art. 50 comma 4 – punto a) del presente RTN.
3. Le EISI SdA Baskin possono prevedere, nelle Norme di partecipazione una specifica “Tassa spostamento gara” che le Associazioni/Società richiedenti saranno obbligate a versare contemporaneamente alla formalizzazione della richiesta. Nel caso in cui l’Associazione/Società richiedente non provveda al versamento della predetta tassa la EISI SdA Baskin competente potrà respingere in ogni caso la richiesta di spostamento o procedere con il prelievo coattivo di quanto dovuto dal Deposito cauzionale di cui all’Art. 34 del presente RTN.
4. L’Associazione/Società a cui è accordato lo spostamento di una gara ai sensi del precedente comma 2 deve immediatamente comunicare alla EISI SdA Baskin competente, in accordo con l’Associazione/Società avversaria, la data, l’orario e l’impianto di gioco del recupero. In caso di mancato accordo tra le due

Associazioni/Società, la EISI SdA Baskin competente potrà stabilire d'ufficio la data, l'orario e l'impianto di gioco del recupero.

5. Stabilita la data, l'orario e l'impianto di gioco del recupero, la EISI SdA Baskin competente provvederà alla pubblicazione della nuova programmazione sul primo C.U. utile, che diventerà da quel momento efficace ed inappellabile.
6. In ogni caso le EISI SdA Baskin possono stabilire nelle Norme di partecipazione, un termine ultimo per i recuperi. Le gare non disputate entro tale, saranno considerate a tutti gli effetti, rinunce per L'Associazione/Società che aveva ottenuto lo spostamento.

Art. 61 Designazioni arbitrali

1. I Campionati e Tornei devono essere diretti da arbitri così come da Art. 43 del presente RTN.
2. La designazione degli arbitri e degli ufficiali di campo è fatta dal Designatore incaricato dalla EISI SdA Baskin competente così come Art. 46 del presente RTN.

Art. 62 Ordine pubblico

1. L'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare è responsabile del mantenimento dell'ordine pubblico nell'impianto di gioco, della tutela degli arbitri e degli ufficiali di campo, degli organi della EISI SdA Baskin presenti, della squadra ospitata o seconda nominata nel calendario gare, prima, durante e dopo la gara.
2. L'Associazione/Società ospitante o prima nominata è comunque tenuta a predisporre, nell'impianto di gioco, le più idonee misure di sicurezza atte a garantire l'incolumità degli addetti alla gara, anche in assenza della forza pubblica.
3. Il controllo della tutela dell'ordine pubblico prima, durante e dopo lo svolgimento della gara e la decisione di iniziare, proseguire o sospendere la stessa è di esclusiva competenza degli arbitri.

Art. 63 Dirigente accompagnatore

1. Il dirigente dell'Associazione/Società che accompagna la squadra in occasione di una gara svolge le seguenti funzioni:
 - a) rappresenta a tutti gli effetti, anche per quanto concerne questioni amministrative e disciplinari relative alle gare nelle quali esercita le sue

mansioni, di fronte agli arbitri, ufficiali di campo ed all'Associazione/Società avversaria, l'Associazione/Società da lui accompagnata;

- b) risponde, a tutti gli effetti, della disciplina e del comportamento dei Soci iscritti a referto della squadra;
- c) firma e presenta ogni eventuale reclamo, proposto prima dell'inizio della gara, in sostituzione del presidente dell'Associazione/Società;
- d) firma e/o presenta qualsiasi altra dichiarazione, istanza, reclamo o ricorso previsto dal presente RTN;
- e) esercita le funzioni di dirigente addetto agli arbitri, quando designato dalla sua Associazione/Società per lo svolgimento di tale mansione.

2. Il dirigente accompagnatore inoltre:

- a) deve presentarsi agli arbitri ed agli ufficiali di campo prima dell'inizio della gara, consegnare la "lista gara" in cui siano presenti i Soci che si intende far partecipare alla gara;
- b) prima della gara e durante l'intervallo tra ogni periodo può entrare sul terreno di gioco per conferire con i propri atleti;
- c) durante lo svolgimento della gara deve restare al tavolo degli ufficiali di campo senza disturbare l'operato degli stessi e degli arbitri;
- d) durante l'intervallo tra il secondo e terzo periodo ed alla fine della gara può conferire in forma corretta con gli arbitri e gli ufficiali di campo;

3. In assenza del dirigente accompagnatore, i suoi compiti e mansioni sono svolti dall'allenatore o, in mancanza, dal capitano della squadra.

Art. 64 Dirigente addetto agli arbitri e agli ufficiali di campo

- 1. L'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare è tenuta a mettere a disposizione degli arbitri e degli ufficiali di Campo un dirigente tesserato, con lo specifico incarico di assistenza agli stessi.
- 2. Detto dirigente deve assistere gli arbitri e gli ufficiali di campo in ogni momento, a partire dall'arrivo nell'impianto di gioco, un'ora prima dell'inizio della gara, e rimanere a loro disposizione fino a quando non lo abbiano abbandonato.
- 3. Il dirigente addetto agli arbitri ed agli Ufficiali di Campo deve altresì segnalare al primo arbitro la presenza in panchina di persone non iscritte a referto e controllare il rispetto del divieto di accesso allo spogliatoio degli arbitri.

4. Nello svolgimento dell'incarico, egli è tenuto ad adempiere a quanto viene richiesto dagli arbitri in merito all'ordine pubblico, alla disciplina delle squadre ed a quanto altro necessario o utile per il migliore espletamento dei compiti arbitrali.
5. Tale dirigente prenderà posto nelle vicinanze del tavolo sul lato della panchina scelta dalla propria squadra e dovrà essere regolarmente iscritto in lista elettronica e registrato a referto.
6. Le "Norme di partecipazione" precisano per quali Campionati o Tornei la presenza del dirigente addetto agli arbitri sia obbligatoria.
7. Per tutti gli altri Campionati o Tornei, ove non sia prevista la presenza obbligatoria, i compiti sono svolti dal dirigente accompagnatore, in mancanza dall'allenatore od infine, mancando tutti gli altri, dal capitano della squadra ospitante.

Art. 65 Accesso allo spogliatoio arbitri

1. Nello spogliatoio riservato agli arbitri possono esclusivamente accedere il dirigente dell'Associazione/Società addetto agli arbitri e, per l'espletamento delle modalità inerenti la gara, gli ufficiali di campo, ed il Commissario di Campo regolarmente designati, eventuali osservatore inviati dalla EISI SdA Baskin nonché i componenti degli organi di giustizia competenti.

Art. 66 Divisa di gioco

1. Le Associazioni/Società devono presentarsi ad ogni gara munite di almeno due mute maglie da gioco di diverso colore. La squadra ospitante deve preferibilmente indossare maglie di colore chiaro, la squadra ospitata deve preferibilmente indossare maglie di colore scuro. Se le due Associazioni/Società si accordano, possono invertire tale ordine.
2. Le squadre sono tenute a cambiare la propria maglia di gioco qualora questa risulti confondibile con la divisa arbitrale.
3. La squadra ospitante o prima nominata nel calendario gare, dovrà cambiare le proprie maglie qualora possano essere confuse con quelle dell'Associazione/Società avversaria.
4. Qualora l'arbitro ravvisi l'impossibilità di disputare una gara a causa dell'inosservanza delle precedenti norme all'Associazione/Società inadempiente saranno applicate le sanzioni previste negli artt. 104, 124 e 126 del presente RTN.

Art. 67 Pallone di gioco e per gli esercizi di riscaldamento

1. Il pallone di gioco ed esercizi di riscaldamento deve essere della misura n. 5 e devono essere presenti palloni idonei per il ruolo 1.
2. La squadra ospitante o prima nominata nel calendario gare, deve mettere a disposizione dell'arbitro almeno un pallone, in ottimo stato, per disputa della gara.
3. La squadra ospitante o prima nominata nel calendario gare, deve inoltre mettere a disposizione dell'Associazione/Società ospitata o seconda nominata almeno due palloni per gli esercizi di riscaldamento almeno 30 minuti prima dell'orario d'inizio gara.
4. L'arbitro è tenuto a controllare che i diritti della squadra ospitata per il tempo minimo destinato agli esercizi di riscaldamento e per la disponibilità dei palloni, siano scrupolosamente rispettati.
5. Nel corso dell'intervallo tra il 2° ed il 3° periodo, è consentito agli atleti delle due squadre di esercitarsi con il pallone, purché non si utilizzi il pallone di gara.
6. L'arbitro, a suo insindacabile giudizio, può scegliere di utilizzare quale pallone per la gara, uno di quelli usati dalle due Associazioni/Società per gli esercizi di riscaldamento.
7. Le violazioni delle norme stabilite dal presente Art. saranno sanzionate secondo quanto previsto dall'art. 121 punto 3 del presente RTN. Qualora l'arbitro, a seguito di dette violazioni, ravvisi l'impossibilità di disputare la gara l'inosservanza delle norme costituisce "Mancanza o irregolarità delle attrezzature obbligatoria prima dell'inizio della gara (art. 52 del presente RTN)" e pertanto, all'Associazione/Società inadempiente, saranno applicate le sanzioni previste dagli artt. 122 e 124 del presente RTN.

Art. 68 Preliminari e "Lista Gara" (Lista R)

1. Almeno 20 minuti prima dell'inizio della gara, le Associazioni/Società devono obbligatoriamente consegnare agli arbitri la "Lista Gara" che deve contenere:
 - a) il numero della gara;
 - b) la denominazione completa dell'Associazione/Società;
 - c) i dati anagrafici degli atleti, degli allenatori e dei dirigenti da iscrivere a referto;
 - d) il numero di tessera EISI degli atleti, degli allenatori e dei dirigenti da iscrivere a referto;
 - e) i numeri di maglia degli atleti da iscrivere a referto;

- f) l'indicazione del capitano.
2. Tale lista deve essere sottoscritta, in nome e per conto dell'Associazione/Società, dal Presidente o dal Dirigente Responsabile o da chi, a norma dell'art. 63 del presente RTN, è abilitato a farlo. Il mancato utilizzo della lista sarà sanzionato secondo quanto previsto dall'art. 121 punto 4 del presente RTN.
 3. Gli arbitri devono effettuare il riconoscimento dei partecipanti alla gara secondo le modalità previste dal successivo all'Art. 69 del presente RTN.
 4. L'Associazione/Società, gli atleti, i Dirigenti ed i Soci, si assumono comunque il rischio relativo alla partecipazione alla gara in posizione di tesseramento irregolare.

Art. 69 Riconoscimento dei giocatori, allenatori e dirigenti iscritti a referto

1. Gli atleti, allenatori e dirigenti iscritte a referto sono tenuti ad esibire agli arbitri della gara, prima del suo inizio, un valido documento di riconoscimento per l'accertamento dell'identità personale ed eventualmente dei dati anagrafici.
2. Tutti gli iscritti a referto che al momento del riconoscimento pre-gara non siano presenti, per poter prendere parte alla gara, dovranno farsi riconoscere dagli arbitri, con le modalità sopra specificate, al momento del loro arrivo sul campo.
3. Gli atleti, nel caso in cui abbiano perso il documento di riconoscimento, per essere ammessi a disputare la gara, devono presentare agli arbitri copia della denuncia di smarrimento rilasciata dagli organi competenti corredata dalla foto dell'interessato. Tale facoltà è limitata alla sola gara di Campionato successiva alla denuncia di smarrimento dei documenti. In caso di partecipazione a concentramenti o a successive fasi interregionali e/o nazionali di Campionato, tale facoltà si estende a tutta la durata degli stessi. In mancanza della denuncia e/o della foto, l'atleta non sarà ammesso a disputare la gara.
4. Ai fini dell'accertamento dell'identità personale e dell'età dei giocatori, sono ritenuti validi i seguenti documenti:
 - ▶ carta d'identità rilasciata dal Comune di residenza;
 - ▶ patente di guida ;
 - ▶ passaporto;
 - ▶ tessera o scheda di attività EISI in corso di validità, purché plastificata e munita di fotografia;
 - ▶ porto d'arma;
 - ▶ licenza di caccia;

- ▶ licenza di pesca;
 - ▶ libretto universitario;
 - ▶ tessere di riconoscimento, purché munite di fotografia e di timbro o di altra segnatura equivalente, rilasciate da una Amministrazione dello Stato;
 - ▶ tessera dei servizi demografici o attestato di identità personale rilasciato dal Comune di residenza
 - ▶ copia autentica dei documenti sopra elencati.
5. Gli iscritti a referto sprovvisti di uno dei suddetti documenti non saranno ammessi a disputare le gare.

Art. 70 Limiti alla partecipazione di atleti a gare

1. E' fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto atleti sprovvisti di tessera EISI in corso di validità.
2. E' fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto atleti Soci di un'altra Associazione/Società.
3. E' fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto Soci colpiti da provvedimenti di squalifica.
4. E' fatto divieto alle Associazioni/Società che partecipano a Campionati o Tornei di iscrivere a referto atleti di cui all'Art. 31 del presente RTN.
5. E' fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto in altri Campionati o Tornei atleti che per la loro età possono partecipare esclusivamente ai Campionati di diversa categoria.

Art. 71 Posizione irregolare di atleta ed allenatore

1. La violazione delle norme previste dall'art. 70 del presente RTN determinano la posizione irregolare di atleti, di allenatori o di aiuto allenatore.
2. Qualora la EISI SdA Baskin competente accerti d'ufficio o su ricorso di una Associazione, prima della omologazione della gara, che un'Associazione/Società vi ha partecipato con uno o più atleti, o con l'allenatore e/o l'aiuto allenatore in posizione irregolare, procederà alla omologazione della gara stessa come previsto degli artt. 104 e 124 e 126 del presente RTN., nonché con l'applicazione nei confronti dell'Associazione/Società in difetto, di sanzioni disciplinari a carico dei dirigenti e degli atleti soggettivamente ed oggettivamente responsabili della violazione.

3. Per tutte le violazioni alle norme di tesseramento degli allenatori od in tutte le violazioni alle norme di partecipazione alle gare contemplate dall'art. 70 del presente RTN del presente Regolamento, la posizione irregolare è determinata dalla semplice iscrizione a referto, indipendentemente dal fatto che i Soci in difetto abbiano preso parte effettivamente alla gara.

Art. 72 Mancanza o smarrimento referto

1. Il referto ufficiale di gara deve essere fornito, se non diversamente specificato, dall'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare.
2. In caso di mancanza, potrà essere fornito dall'arbitro o improvvisato sul posto a mezzo di qualsiasi foglio ed in tale evenienza esso sarà riconosciuto valido ed ufficiale.
3. In caso di smarrimento o distruzione del referto la partita verrà omologata secondo il risultato finale precisato dall'arbitro. In caso di impossibilità di accertare l'esatto punteggio, la gara verrà comunque omologata col punteggio di 40-0 a favore della squadra risultata vincitrice.

Art. 73 Assenza ed impedimenti degli arbitri

1. Gare con designazione di arbitro singolo

- a) In caso di assenza dell'arbitro designato o nel caso che per infortunio o altro motivo, l'arbitro non possa continuare la direzione di una gara già iniziata, questi può essere sostituito da altra persona, purché Soci EISI e dietro esplicito accordo scritto e firmato dai dirigenti accompagnatori regolarmente iscritti a referto. In assenza di accompagnatori l'accordo deve essere sottoscritto dagli allenatori e, in loro assenza, dai capitani delle squadre.

2. Gare con designazione di coppia arbitrale

- a) In caso di assenza di un arbitro designato o nel caso che per infortunio o altro motivo, un arbitro non possa continuare la direzione di una gara già iniziata, la gara verrà disputata o proseguirà con il solo arbitro designato presente.
- b) In caso di assenza di entrambi gli arbitri designati o nel caso che per infortunio o altro motivo, entrambi gli arbitri non possano continuare la direzione di una gara già iniziata, questi potranno essere sostituiti da una o due persone, purché Soci EISI e dietro esplicito accordo scritto e firmato dai dirigenti accompagnatori regolarmente iscritti a referto. In assenza di accompagnatori l'accordo deve essere sottoscritto dagli allenatori e, in loro assenza, dai capitani delle squadre.

3. Gare con designazione di terna arbitrale

- a) In caso di assenza di uno o due arbitri designati o nel caso che per infortunio o altro motivo, uno o due arbitri non possano continuare la direzione di una gara già iniziata, la gara verrà disputata o proseguirà con i due arbitri o con il solo arbitro presente.
- b) In caso di assenza di tutta la terna arbitrale designata o nel caso che per infortunio o altro motivo, tutta la terna arbitrale non possa continuare la direzione di una gara già iniziata, questi potranno essere sostituiti da una, due o tre persone, purché Soci EISI e dietro esplicito accordo scritto e firmato dai dirigenti accompagnatori regolarmente iscritti a referto. In assenza di accompagnatori l'accordo deve essere sottoscritto dagli allenatori e, in loro assenza, dai capitani delle squadre.

Art. 74 Ritardato arrivo degli arbitri

1. Gare con designazione di arbitro singolo

- a) Nel caso in cui l'arbitro designato non fosse presente sul campo all'ora fissata per l'inizio della gara, le squadre hanno l'obbligo di attendere per 15 minuti. Trascorso detto tempo, senza che l'arbitro abbia annunciato il suo arrivo, le Associazioni/Società possono procedere secondo quanto previsto nell'Art. 73 comma 1 del presente RTN.

2. Gare con designazione di coppia arbitrale

- a) Nel caso in cui uno dei due arbitri designati non fosse presente sul campo all'ora fissata per l'inizio della gara, il collega e le squadre hanno l'obbligo di attendere per 15 minuti. Trascorso detto tempo, la gara dovrà aver luogo con il solo arbitro presente; l'altro arbitro designato potrà partecipare alla direzione dell'incontro a partita iniziata in occasione della prima interruzione utile.
- b) Nel caso in cui gli arbitri designati non fossero presenti sul campo all'ora fissata per l'inizio della gara, le squadre hanno l'obbligo di attendere per 15 minuti. Trascorso detto tempo, senza che l'arbitro abbia annunciato il suo arrivo, le Associazioni/Società possono procedere secondo quanto previsto nell'Art. 73 comma 2 del presente RTN.

3. Gare con designazione di terna arbitrale

- a) Nel caso in cui uno o due degli arbitri designati non fossero presenti sul campo all'ora fissata per l'inizio della gara, i/il colleghi/a e le squadre hanno l'obbligo di

attendere per 15 minuti. Trascorso detto tempo, la gara dovrà aver luogo con i/il soli/o arbitri/o presenti/e; lo/gli altro/i arbitro/i designato/i potrà/potranno partecipare alla direzione dell'incontro a partita iniziata in occasione della prima interruzione utile.

b) Nel caso in cui tutta la terna arbitrale designata non fosse presente sul campo all'ora fissata per l'inizio della gara, le squadre hanno l'obbligo di attendere per 15 minuti. Trascorso detto tempo, senza che l'arbitro abbia annunciato il suo arrivo, le Associazioni/Società possono procedere secondo quanto previsto nell'Art. 73 comma 3 del presente RTN.

Art. 75 Assenza ufficiali di campo

1. In assenza di uno o più degli ufficiali di campo, che siano stati o meno designati, il primo arbitro sceglierà i sostituti, senza necessità del consenso delle squadre in gara.
2. In caso di impossibilità di reperire le persone indispensabili la gara non verrà disputata e sarà riprogrammata dalla EISI SdA Baskin competente.
3. Nel caso in cui la mancata disputa della gara per assenza degli ufficiali di campo sia imputabile all'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, la stessa Associazione sarà sanzionata secondo quanto previsto nell'Art. 130 del presente RTN.

Art. 76 Interruzione della gara per difetto del cronometro e contrasti nel punteggio

1. Qualora nel corso di una gara accada, per incidenti di cronometraggio od altro, di non poter esattamente determinare il tempo trascorso, e i capitani delle squadre, a seguito di invito del primo arbitro non concordino, con dichiarazione scritta a referto, per la determinazione convenzionale del tempo presumibilmente trascorso, l'arbitro o in caso di più arbitri il primo arbitro, sentiti gli ufficiali di campo, determinerà detto tempo, a suo insindacabile giudizio, continuando quindi la gara.
2. La norma si applica anche nel caso di contrasti nel punteggio.

Art. 77 Inferiorità numerica

1. La squadra, che nel corso della disputa della gara per falli o altri eventi non voluti, viene a trovarsi con la disponibilità sul campo di gioco di meno di tre¹ atleti, viene dichiarata perdente per inferiorità numerica.
2. La gara verrà omologata col risultato di 0-40 a suo sfavore o con l'eventuale miglior risultato conseguito sul campo dalla squadra avversaria, senza alcuna ammenda e senza che la perdita della gara venga considerata quale rinuncia.

Art. 78 Omologazione delle gare e risultato di parità

1. I risultati di ogni gara diventano ufficiali con la pubblicazione nel C.U. del provvedimento di omologazione
2. Nei casi espressamente previsti dal presente regolamento si applicherà quanto disposto dall'art. 104 del presente RTN)
3. Il risultato di parità non è mai ammesso tranne che nel caso previsto dall'Art. 81 lettera B) del presente RTN.
4. Nel caso in cui al termine del tempo regolamentare il punteggio risultasse in parità, la gara continuerà con tanti tempi supplementari di 4 minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.
5. In tutti i tempi supplementari le squadre continueranno a giocare verso gli stessi canestri come per il quarto periodo.

Art. 79 Classifica

1. La classifica nei Campionati è stabilita per punti. Per ogni gara alla squadra vincente sono attribuiti tre punti ed alla squadra perdente spetta un punto.

Art. 80 Precedenze in classifica in caso di parità

1. Per stabilire l'ordine di classifica e conseguente eventuale precedenza, quando si verifica una parità di punteggio nella classifica finale di un Campionato o fase o girone o Torneo, si devono applicare i seguenti criteri:

A) PARITÀ TRA DUE SQUADRE

¹ Errata corrige: nel documento originale sono riportati due atleti, ma questo è in contrasto con il "Regolamento di Gioco - Disciplina Baskin (Rev. 14)" (Regola 7)

A.1	In caso di parità di classifica tra due sole squadre, la precedenza sarà attribuita alla squadra con il maggior numero di vittorie negli incontri diretti tra le anzidette squadre.
A.2	Qualora le due squadre risultino aver conseguito un ugual numero di vittorie negli incontri diretti, la precedenza di classifica verrà attribuita alla squadra con un maggior quoziente canestri, calcolato dividendo il totale dei punti segnati per il totale dei punti subiti da ciascuna incontri diretti.
A.3	Qualora il totale dei punti segnati e il totale dei punti subiti coincidano, la precedenza di classifica verrà attribuita alla squadra con il maggior quoziente canestri, calcolato dividendo il totale dei punti segnati per il totale dei punti subiti in tutti gli incontri del Campionato o fase o gruppo.

B) PARITÀ TRA TRE O PIU' SQUADRE	
B.1	In caso di parità di classifica tra tre o più squadre, per determinare la precedenza, si dovrà procedere alla compilazione di una classifica avulsa tra tutte le squadre terminate a pari punti, tenendo conto dei soli risultati degli incontri diretti tra le squadre anzidette
B.2	Qualora risultasse un'ulteriore parità nella classifica avulsa, la precedenza sarà attribuita alla squadra con il maggior quoziente canestri, calcolato dividendo il totale dei punti segnati per il totale dei punti subiti, limitatamente agli incontri diretti tra le squadre in parità nella classifica avulsa ²
B.3	Qualora risultasse una ulteriore situazione di parità, la precedenza dovrà essere attribuita alla squadra con il maggior quoziente canestri, calcolato come detto precedentemente, tenendo conto di tutte le gare del Campionato o fase o gruppo

- Qualora, nell'applicazione dei criteri indicati per i casi di parità tra tre o più squadre, la parità sussista per due sole squadre, si dovranno nuovamente applicare i criteri indicati al precedente punto A. Nel caso sussista una parità tra tre o più squadre troveranno nuova applicazione i criteri indicati al punto B.
- Nelle ipotesi previste sia al punto A che al punto B precedenti, in caso di protratta parità, si terrà conto del numero totale di falli personali e tecnici, attribuendo la precedenza alla squadra che risulti aver commesso il minor numero totale di falli negli incontri diretti tra le squadre in parità e, successivamente, in caso di riscontrata parità tra i totali dei falli, in tutte le gare del Campionato o fase o gruppo.
- Nel caso particolare in cui solo tre squadre partecipino ad una competizione e la situazione di parità non possa essere risolta usando i criteri elencati ai punti A e B, la precedenza verrà attribuita alla squadra che abbia segnato il maggior numero di punti.

² Errata corrige: il documento originale riportava "classifica avulse"

5. Nel calcolo di qualunque quoziente canestri dovranno essere prese in considerazione oltre alla parte intera, le prime quattro cifre decimali.

Art. 81 Campionato o fase o girone o torneo con gare a eliminazione diretta

1. Per stabilire l'ordine di precedenza in un Campionato o fase o girone o Torneo con gare a eliminazione diretta, si devono applicare i seguenti criteri:

A) GARE CON PARTITA UNICA	
La squadra vincente è quella che al termine della partita ha segnato più punti. Nel caso di punteggio in parità, la gara continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.	
B) GARE CON PARTITE DI ANDATA E RITORNO	
La squadra vincente è quella che al termine della partita di ritorno ha segnato più punti nella somma dei punteggi della partita di andata e della partita di ritorno (punteggio aggregato).	
Nel caso che al termine della partita di ritorno il punteggio aggregato risulti in parità, la gara di ritorno continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.	
Nelle gare ad eliminazione diretta con partite di andata e ritorno se una delle due partite termina in pareggio, non si deve disputare alcun tempo supplementare per determinare la squadra vincente della partita. La partita pertanto termina in pareggio.	
Solo nel caso in cui entrambi le partite terminino in pareggio (punteggio aggregato in parità), la gara di ritorno continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.	
La squadra vincente è quella che al termine della partita di ritorno ha segnato più punti nella somma dei punteggi della partita di andata e della partita di ritorno (punteggio aggregato).	
Nel caso che al termine della partita di ritorno il punteggio aggregato risulti in parità, la gara di ritorno continuerà con tanti tempi supplementari di 5 minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.	
C) GARE AL MEGLIO DELLE 3-5-7 PARTITE	
C.1	La squadra vincente è quella che per prima vince 2 partite nelle gare al meglio delle 3 partite
C.2	La squadra vincente è quella che per prima vince 3 partite nelle gare al meglio delle 5 partite
C.3	La squadra vincente è quella che per prima vince 4 partite nelle gare al meglio delle 7 partite

2. Qualora, nel corso di una gara ad eliminazione diretta, entrambe le squadre risultassero responsabili di incidenti sui campi di gioco, con conseguente applicazione dell'art. 115 del presente RTN, ai fini della individuazione della squadra vincitrice, la precedenza sarà attribuita alla squadra che ha conseguito o conseguirà il maggior numero di vittorie o, in caso di uguale numero di vittorie, alla

squadra con il maggior Quoziente Canestri, calcolato dividendo il totale dei punti segnati per il totale dei punti subiti, nelle gare disputate o da disputarsi.

Art. 82 Mancata o ritardata presentazione in campo

1. Trascorsi 15 minuti dall'ora fissata per l'inizio della gara senza che una delle due squadre si sia presentata in campo, l'arbitro dovrà sbarrare il referto ufficiale della gara compilato con i riferimenti dei presenti (squadra, accompagnatori ecc.) e L'Associazione/Società in difetto sarà dichiarata rinunciataria ai sensi dell'Art. 38 del presente RTN e sanzionata con quanto previsto dagli artt. 104, 124, 126 e 128 comma 2 sempre del presente RTN.
2. Qualora ambedue le squadre non si presentino regolarmente in campo, verranno considerate entrambe rinunciatarie; la gara verrà omologata secondo quanto previsto dagli artt. 104, 124, 126 e 128 comma 2 sempre del presente RTN.
3. La o le Associazioni/Società in difetto saranno tenute al pagamento dell'ammenda stabilita per la rinuncia.
4. Se all'ora fissata per l'inizio della gara le squadre sono presenti in campo con un minimo di 6 giocatori (seguendo per lo schieramento la Regola 1 del Regolamento di Gioco Disciplina Baskin, revisione corrente)³, esse sono obbligate ad iniziare subito la gara. Tutti gli atleti a referto possono comunque partecipare alla gara presentandosi per il prescritto riconoscimento da parte degli arbitri anche a gara in corso.
5. Se entro il termine di attesa di 15 minuti la squadra assente preannuncia in qualche maniera il ritardo dovuto a causa di forza maggiore documentabile, l'arbitro acconsentirà a protrarre opportunamente il tempo di attesa.

Art. 83 Riconoscimento della causa di forza maggiore

1. Sarà riconosciuta causa di forza maggiore ogni causa esterna, oggettivamente e documentalmente provata da un Ente terzo, che abbia impedito o ritardato il percorso di viaggio.
2. Il riconoscimento della causa di forza maggiore deve essere richiesto dall'Associazione/Società interessata mediante invio di telegramma, e-mail, alla

³ Errata corrige: nel documento originale sono riportati 5 atleti, ma questo è in contrasto con il "Regolamento di Gioco - Disciplina Baskin (Rev. 14)" (Regole 1 e 7)

EISI SdA Baskin competente per l'omologazione della gara, entro le ore 12:00 del giorno successivo a quello fissato per lo svolgimento della gara.

3. L'esplicitazione delle motivazioni e la documentazione che ne comprovi la veridicità devono essere trasmesse alla EISI SdA Baskin competente tramite e-mail entro le ore 24 del giorno successivo alla data nella quale la gara si doveva svolgere.
4. La EISI SdA Baskin competente decide sull'istanza nel più breve tempo possibile dando comunicazione per mezzo del C.U. del provvedimento adottato nei confronti delle Associazioni/Società interessate.
5. Avverso tale provvedimento, l'Associazione/Società interessata può proporre reclamo secondo le modalità di cui all'Art. 153 del presente RTN.
6. La frode nell'attestazione delle cause di forza maggiore di cui al presente Art. comporta, oltre ai provvedimenti previsti dall'Art. 82 comma 1, anche l'esclusione dell'Associazione/Società dal Campionato o dal Torneo ai sensi dell'Art. 105 del presente RTN.
7. Non sarà comunque riconosciuta causa di forza maggiore la mancata o ritardata presentazione in campo di una squadra se questa si sia servita dell'ultimo mezzo utile di linea a disposizione.
8. Per servizi pubblici di linea si intendono le linee aeree, di navigazione, automobilistiche e ferroviarie con orari fissi e di pubblico utilizzo. Sono quindi esclusi i servizi privati per i voli aerei ed i noleggi di auto o pullman automobilistici se non preventivamente segnalati prima dell'inizio dei campionati o dei tornei.

Art. 84 Indennizzi ad Associazioni/Società

1. Non è prevista alcuna forma di indennizzo a favore di una Associazione/Società da parte dell'Associazione/Società avversaria o della EISI SdA Baskin per rinvio o ripetizione di una gara a causa di:
 - ▶ irregolarità nelle attrezzature del campo di gioco;
 - ▶ impraticabilità del campo di gioco;
 - ▶ mancato arrivo di una squadra;
 - ▶ assenza arbitro designato e conseguente mancato accordo tra le Associazioni/Società.

Art. 85 Effetti del ritiro in gara

1. Se una squadra rinuncia, per qualsiasi motivo, a continuare una gara iniziata, essa verrà considerata rinunciataria. Se al momento del ritiro la squadra rinunciataria si

trovava in svantaggio, la gara sarà omologata con il risultato acquisito, mentre se si trovava in vantaggio la gara sarà omologata con il risultato di 0-40 a suo svantaggio; in entrambi i casi sarà penalizzata di 1 punto in classifica. All'Associazione/Società rinunciataria non verrà inflitta alcuna ammenda.

2. Se la rinuncia a proseguire una gara avviene nel corso di Campionati o Tornei nazionali, il Presidente ed il Dirigente Responsabile dell'Associazione/Società saranno deferiti all'Organo di giustizia competente che provvederà ad emettere i relativi provvedimenti disciplinari.

Art. 86 Ripetizione di gara annullata

1. L'organizzazione della ripetizione di una gara annullata è di competenza dell'Associazione/Società ospitante.
2. Le spese relative a gare annullate per cause non imputabili ai comportamenti delle due Associazioni/Società partecipanti saranno di competenza della EISI SdA Baskin a cui competeva l'organizzazione della gara.
3. Le spese relative a gare annullate per cause imputabili ai comportamenti di una o di entrambe le Associazioni/Società partecipanti saranno di competenza delle associazioni/Società responsabili di tali comportamenti.

Art. 87 Incontri su campo neutro

1. In caso di concentramenti ed eventuali spareggi previsti nelle Norme di partecipazione del Campionato o del Torneo in cui è prevista la disputa di gare in campo neutro la EISI SdA Baskin a cui compete l'organizzazione della gara medesima stabilisce la sede, la data, l'orario, le modalità di svolgimento, gli aspetti di carattere organizzativo e l'eventuale competenza delle relative spese.
2. Per la disputa di gara su campo neutro, a seguito di squalifica del campo di gioco (art. 103 del presente RTN), la EISI SdA Baskin competente stabilisce di volta in volta circa la fissazione della sede, data, orario e modalità di svolgimento. Gli aspetti di carattere organizzativo e tutte le spese sono invece di competenza dell'Associazione ospitante.
3. Quanto stabilito dalla EISI SdA Baskin competente deve essere pubblicato e portato a conoscenza delle Associazioni interessate con un congruo anticipo nel C.U.

Art. 88 Reclami e ricorsi

1. Contro tutti i provvedimenti emessi è ammesso ricorso in appello alla EISI SdA Baskin competente, nelle forme e nei termini stabiliti nel “Regolamento Disciplinare” di cui al presente RTN.

● **Regolamento Disciplinare**

Titolo I - Norme Generali

Art. 89 Obbligatorietà delle disposizioni e norme di comportamento

1. Le Associazioni/Società ed i Tesserati (atleti, allenatori, dirigenti, arbitri ed ufficiali di campo) sono tenuti ad osservare con scrupolosa diligenza, tutte le norme contenute nel presente RTN, nonché tutti i provvedimenti e le decisioni emanati dagli organismi preposti.
2. Per le violazioni delle predette norme commesse con dolo o colpa, alle Associazioni/Società ed ai Tesserati (atleti, allenatori, dirigenti, arbitri ed ufficiali di campo) si applicano, anche se non più Tesserati, le sanzioni previste dal presente “Regolamento Disciplinare”. La mancata conoscenza delle stesse norme non può essere invocata in nessun caso ed il presente regolamento è a completa disposizione di tutti accedendo al sito EISI nella sezione Regolamenti.
3. Alle Associazioni/Società ed ai Tesserati è fatto divieto di esprimere pubblicamente giudizi o rilievi lesivi della reputazione di persone o enti parimenti operanti nell'ambito dell'EISI, nonché di fare comunicati, concedere interviste o dare comunque a terzi notizie ed informazioni che riguardino fatti per i quali siano in corso di emanazione provvedimenti da parte degli organi di giustizia dell'EISI.

Art. 90 Responsabilità oggettiva

1. Le Associazioni/Società sono altresì responsabili del comportamento non regolamentare dei propri tesserati e sostenitori, per i quali rispondono a titolo di responsabilità oggettiva.
2. Le Associazioni/Società rispondono a titolo di responsabilità oggettiva nei casi previsti:
 - a) dalle violazioni commesse dai propri soci e sostenitori;
 - b) dell'operato e del comportamento delle persone comunque addette a servizi dell'Associazione/Società e dei propri sostenitori, sia sul proprio campo, intendendosi per tale anche l'eventuale campo neutro, sia su quello delle Associazioni/Società ospitanti, fatti salvi i doveri di queste ultime;

- c) degli illeciti sportivi commessi a loro vantaggio da persone a esse estranee, qualora non risulti o vi sia un ragionevole dubbio che non abbiano partecipato all'illecito o lo abbiano ignorato.
- 3. I legali rappresentanti delle Associazioni/Società sono ritenuti corresponsabili, fino a prova contraria, degli illeciti disciplinari commessi dai propri Tesserati.

Art. 91 Giurisdizione disciplinare

- 1. I soggetti di cui all'art. 89 del presente RTN sono sottoposti alla giurisdizione disciplinare degli Organi di Giustizia Sportiva e sono tenuti a rispettare i provvedimenti degli Organi medesimi.

Art. 92 Principi del processo sportivo

- 1. I procedimenti di giustizia assicurano l'effettiva osservanza delle norme dell'ordinamento sportivo e la piena tutela dei diritti e degli interessi dei Tesserati e delle Associazioni/Società affiliate secondo quanto espresso dal regolamento e deliberazioni dell'EISI.
- 2. La decisione del giudice è motivata e pubblica.
- 3. Il giudice e le parti redigono i provvedimenti e gli atti in maniera chiara e sintetica. I vizi formali che non comportino la violazione dei principi di cui al presente Art. non costituiscono causa di invalidità dell'atto.
- 4. Per quanto non disciplinato, gli Organi di giustizia conformano la propria attività ai principi e alle norme generali del processo civile, nei limiti di compatibilità con il carattere di informalità dei procedimenti di giustizia sportiva.

Art. 93 Principio dei gradi di giudizio

Si fa riferimento al Regolamento di Giustizia EISI.

Art. 94 Obbligatorietà del compromesso

- 1. Le Associazioni/Società e i Tesserati sono tenuti ad adire gli Organi di giustizia dell'ordinamento sportivo nelle materie di cui all'Art. 2 del Decreto Legge del 19 agosto 2003, n.220 convertito dalla Legge 17 ottobre 2003, n.280.
- 2. L'inosservanza della presente disposizione comporta l'adozione di provvedimenti disciplinari, sino alla radiazione, nei modi e termini indicati nel Regolamento di Giustizia e/o nel presente regolamento.

Art. 95 Criteri interpretativi

1. Nell'applicazione del presente Regolamento non si può attribuire alle norme altro senso che quello fatto palese dal significato proprio delle parole.
2. In mancanza di una precisa disposizione, si deve aver riguardo alle disposizioni che regolano casi simili o materie analoghe.
3. Le sanzioni disciplinari sono irrogate dai competenti Organi di giustizia in presenza della espressa previsione della relativa infrazione.

Art. 96 Motivazione dei provvedimenti disciplinari

1. Nell'identificazione e nella determinazione dell'entità della sanzione, gli Organi di Giustizia competenti devono indicare, nei singoli provvedimenti disciplinari che saranno successivamente resi noti mediante i Comunicati Ufficiali. I C.U. devono riportare:
 - ▶ in quale ipotesi, tra quelle previste dal presente Regolamento, rientri il fatto oggetto del giudizio;
 - ▶ gli articoli che hanno trovato applicazione al caso di specie;
 - ▶ le norme regolamentari applicate, nel caso in cui i comportamenti in esame, non siano stati espressamente previsti dal presente Regolamento.
2. Ogni provvedimento disciplinare sarà sempre reso pubblico mediante pubblicazione sul primo C.U. utile

Titolo II – Sanzioni

Art. 97 Ammonizione

1. L'ammonizione consiste in un rimprovero ufficiale ad un Tesserato o ad una Associazione/Società.
2. L'ammonizione è originata da specifica annotazione sul rapporto arbitrale trasmesso al competente Organo di Giustizia.

Art. 98 Deplorazione

1. La deplorazione consiste in una nota di biasimo ad un Tesserato o ad una Associazione/Società.
2. La deplorazione costituisce sanzione di maggiore gravità rispetto all'ammonizione.
3. La deplorazione si applica automaticamente in caso di infrazione reiterata che abbia dato luogo, in precedenza, all'applicazione della ammonizione.

4. L'ammonizione è originata da specifica annotazione sul rapporto arbitrale trasmesso al competente Organo di Giustizia.

Art. 99 Ammenda

1. L'ammenda è un'infrazione che non costituisce livello nell'ordinamento del regime sanzionatorio. Può pertanto essere comminata congiuntamente ad altre sanzioni per rendere le stesse più efficaci.
2. L'ammenda consiste nell'obbligo imposto ad una Associazione/Società di versare all'EISI la somma determinata dall'Organo di giustizia secondo le specifiche previste per le varie infrazioni disciplinari.
3. Ogni anno, nelle "Disposizioni Organizzative Annuali" l'EISI stabilisce i valori massimi delle ammende per ciascuna ipotesi di applicazione.
4. Sulla base dei valori di cui al precedente comma 3, Spetta all'Organo di Giustizia competente calcolare l'esatto importo delle ammende, sulla base dei valori di cui al precedente comma 3 e delle percentuali indicate nel presente Regolamento.
5. L'ammenda è cumulabile fino al raggiungimento del "massimale ammenda" previsto per ciascun campionato o torneo
6. L'ammenda è infine irrogata per ogni rilevante infrazione di carattere amministrativo, per la quale non sia sufficiente l'applicazione della sola ammonizione.
7. Le somme dovute a titolo di ammenda vanno arrotondate per eccesso o per difetto all'unità di euro.

Art. 100 Squalifica

1. La squalifica consiste nel divieto di svolgere attività per un determinato numero di gare dello stesso Campionato o Torneo oppure nel divieto di svolgere qualsiasi attività organizzata dall' EISI di qualsiasi livello per un determinato periodo di tempo.
2. La squalifica è applicabile solamente agli atleti e agli allenatori.
3. La squalifica si applica automaticamente in caso di infrazione reiterata (casi di recidiva) che abbia dato luogo già:
 - ▶ a due casi puniti con l'ammonizione;
 - ▶ un caso punito con la deplorazione.⁴

⁴ *Errata corrige:* il testo originale aveva una ripetizione "con la deplorazione. con la deplorazione."

4. Comminata la squalifica, all'ulteriore ripetersi di violazioni del Regolamento punibili con ammonizione o deplorazione, si darà luogo al provvedimento spettante avendo di fatto, l'irrogazione della squalifica, esaurito gli effetti della recidiva.
5. Se previsto dalle "Norme di partecipazione" ad un Campionato o Torneo, è possibile commutare la squalifica di UNA GIORNATA di un atleta o di un allenatore, con il versamento della prevista ammenda di commutazione.
6. Gli atleti o gli allenatori possono usufruire della commutazione prevista dal precedente comma 5, soltanto una volta per ciascun Campionato o Torneo in cui la stessa è prevista.
7. L'espulsione di un Tesserato in sede di gara, non comporta in automatico la squalifica. Spetterà all'organo di giustizia competente valutare fatti e circostanze per poi comminare la sanzione in applicazione di quanto disposto dal presente Regolamento.
8. In deroga al precedente comma 7, le realtà territoriali hanno la facoltà di prevedere e rendere noto alle Associazioni tramite le "Norme di partecipazione" al Campionato o Torneo, l'eventuale automatismo della squalifica a seguito di espulsione.
9. Le Associazioni/Società di appartenenza sono responsabili in solido con i Soci per il pagamento delle sanzioni applicate secondo quanto previsto dal presente RTN.

Art. 101 Inibizione

1. L'inibizione consiste nel divieto di svolgere attività per un determinato periodo di tempo, non superiore comunque a 5 anni.
2. La sanzione comporta in ogni caso:
 - a) il divieto di rappresentare l'Associazione/Società di appartenenza;
 - b) il divieto di partecipare a qualsiasi attività organizzata dall' EISI;
 - c) il divieto di accesso nei locali degli impianti sportivi inibiti al pubblico, in occasione di manifestazioni o gare, anche amichevoli
 - d) il divieto di rilasciare dichiarazioni alla stampa;
3. L'inibizione è applicabile agli atleti, e agli allenatori, ai dirigenti ed in generale a tutti i Tesserati di una Associazione/Società;
4. La violazione dei divieti di cui al presente articolo comporta l'aggravamento della sanzione.

Art. 102 Radiazione

1. La radiazione consiste nel divieto a svolgere qualsiasi attività o di ricoprire qualsiasi incarico sia all'interno dell' EISI sia presso una Associazione/Società affiliata ed alla denuncia del Tesserato interessato dal detto provvedimento al Collegio dei Garanti come previsto nello Statuto.

Art. 103 Partita a porte chiuse

1. La sanzione di partita a porte chiuse significa partita dove possono accedere solo gli addetti necessari per la partita e chiaramente non qualsiasi tipo di pubblico.
2. Se previsto dalle "Norme di partecipazione" ad un Campionato o Torneo, è possibile commutare la squalifica di UNA GIORNATA del campo di gioco, con il versamento della prevista ammenda di commutazione.
3. Le Associazioni/Società possono usufruire della commutazione prevista dal precedente, soltanto una volta per ciascun Campionato o Torneo in cui la stessa è prevista.

Art. 104 Perdita della gara e penalizzazione di punti in classifica

1. La sanzione della perdita della gara consiste nella omologazione di una gara disputata con il risultato di 0 – 40 o con l'eventuale miglior risultato conseguito sul campo dalla squadra avversaria.
2. La penalizzazione di punti in classifica consiste nella detrazione di uno o più punti dalla classifica del Campionato o Torneo nel corso della quale si è verificata l'infrazione ovvero del Campionato successivo qualora la penalizzazione si riveli priva di efficacia sanzionatoria.
3. La sanzione della penalizzazione di punti in classifica si applica solo qualora venga accertato che l'infrazione è stata commessa con dolo o colpa grave da parte del Tesserato o della Associazione/Società interessata.

Art. 105 Esclusione dal campionato o torneo

1. L'esclusione dal Campionato consiste nel divieto di prendere parte al Campionato o dal Torneo cui una Associazione/Società si sia iscritta, stia partecipando od abbia diritto a partecipare.
2. L'esclusione è parificata, ad ogni effetto, al ritiro ed alla rinuncia e rientra nelle prescrizioni ed ipotesi di cui agli artt.35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 82 del presente RTN.

Art. 106 Modalità di applicazione delle sanzioni

1. L'applicazione delle sanzioni è proporzionale alla gravità delle infrazioni commesse e, in base ad una diretta correlazione con le esigenze di certezza e speditezza dei giudizi, ne discendono effetti immediati sul calcolo della sanzione da comminare
2. Non si dà luogo all'applicazione di attenuanti, aggravanti, loro concorso o prevalenza, ma solo alla recidività, per tutte le infrazioni punibili nell'ordine, con:
 - ▶ ammonizione;
 - ▶ deplorazione;
 - ▶ squalifica fino ad una giornata;
 - ▶ squalifica del campo di gioco fino ad una giornata.
3. Per le infrazioni punibili con sanzioni di maggiore gravità, l'organo di giustizia competente deve procedere preventivamente alla valutazione dei loro elementi costitutivi, al calcolo delle aggravanti ed attenuanti, alla determinazione della loro prevalenza o equivalenza e dall'applicazione della recidività.
4. Costituiscono sanzioni di maggiore gravità, rispetto a quelle precedentemente indicate e nell'ordine:
 - ▶ squalifica superiore ad una giornata;
 - ▶ squalifica del campo di gioco superiore ad una giornata;
 - ▶ esclusione dal campionato o torneo;
 - ▶ penalizzazione di punti in classifica;
 - ▶ inibizione;
 - ▶ radiazione.

Art. 107 Circostanze attenuanti ed aggravanti

1. Costituiscono circostanze attenuanti:
 - ▶ la reazione ad un fatto ingiusto altrui;
 - ▶ la provocazione subita;
 - ▶ il comportamento volontario della persona offesa qualora costituisca concausa dell'evento;
 - ▶ la riparazione del danno o la spontanea eliminazione o attenuazione delle conseguenze della propria infrazione;
 - ▶ la correttezza dei comportamenti tenuti negli anni sportivi precedenti.
2. Costituiscono circostanze aggravanti:
 - ▶ aver cagionato danni a persone o cose;

- ▶ aver cagionato un danno di rilevante entità
 - ▶ l'aver la propria azione o omissione causato turbativa dell'ordine pubblico;
 - ▶ aver commesso il fatto con abuso di poteri o in violazione dei doveri derivanti o conseguenti dall'esercizio delle funzioni o qualità proprie del colpevole (dirigente dell'Associazione/Società, addetto agli arbitri o capitano della squadra);
 - ▶ aver indotto altri a violare le norme e le disposizioni di qualsiasi genere ovvero a recare danni all'organizzazione;
 - ▶ aver agito per motivi abietti o futili;
 - ▶ avere, in giudizio, anche soltanto tentato di inquinare le prove;
 - ▶ aver commesso il fatto a mezzo stampa o di altro mezzo di diffusione, comportante dichiarazioni lesive della figura e dell'autorità degli organi competenti o di qualsiasi altro Tesserato;
 - ▶ aver aggravato o tentato di aggravare le conseguenze dell'infrazione commessa;
 - ▶ aver commesso l'infrazione per eseguirne od occultarne un'altra, ovvero per conseguire od assicurare a sé o ad altri un vantaggio.
3. Il giudice, indipendentemente dalle circostanze previste nei precedenti comma 1 e 2, può prendere in considerazione altre circostanze diverse, qualora le ritenga tali da giustificare una diminuzione o un aumento della sanzione.

Art. 108 Concorso di circostanze

1. Quando ricorre una sola circostanza aggravante la sanzione che dovrebbe essere inflitta per l'infrazione commessa viene aumentata fino ad un terzo. Se concorrono più circostanze aggravanti si applica la sanzione stabilita per la circostanza più grave, ma il giudice può aumentarla. In ogni caso gli aumenti non possono superare il triplo del massimo previsto.
2. Quando ricorre una sola circostanza attenuante la sanzione che dovrebbe essere inflitta per l'infrazione commessa può essere diminuita in misura non eccedente un terzo. Se concorrono più circostanze attenuanti si applica la sanzione meno grave stabilita per le predette circostanze, ma il giudice può diminuirla. In ogni caso la sanzione non può essere applicata in misura inferiore ad un quarto.
3. Il giudice se ritiene contemporaneamente sussistenti circostanze aggravanti ed attenuanti di una infrazione, deve operare tra le stesse un giudizio di equivalenza o di prevalenza. Nel caso ritenga vi sia equivalenza applica la sanzione che sarebbe

inflitta se non concorre alcuna delle dette circostanze. Nel caso in cui ritenga prevalenti le aggravanti tiene conto solo di queste; nel caso contrario tiene conto solo di quelle attenuanti.

Art. 109 Valutazione delle circostanze

1. Le circostanze che attenuano o escludono le sanzioni sono valutate dall'organo giudicante a favore dei soggetti responsabili anche se non conosciute o ritenute insussistenti.
2. Le circostanze che aggravano, invece, sono valutate dall'organo giudicante a carico dei soggetti responsabili solamente se conosciute ovvero ignorate per colpa o ritenute inesistenti per errore determinato da colpa.
3. Nell'ipotesi di concorso di persone nell'infrazione, le circostanze che aggravano o diminuiscono la sanzione, l'intensità del dolo, il grado della colpa e le circostanze inerenti alla persona del colpevole sono valutate soltanto riguardo al soggetto cui si riferiscono.

Art. 110 Recidiva e modalità di applicazione

1. Le Associazioni/Società o i Tesserati che, dopo essere stati sanzionati per un'infrazione, ne commettano un'altra, possono essere sottoposti ad un aumento fino ad un terzo della sanzione da infliggere per la nuova infrazione regolamentare.
2. La sanzione può essere aumentata fino alla metà:
 - a) se la nuova infrazione è della stessa indole;
 - b) se la nuova infrazione è stata commessa nei cinque anni dalla sanzione precedente;
 - c) se la nuova infrazione è stata commessa durante o dopo l'esecuzione della sanzione, ovvero durante il tempo in cui il Tesserato si sottrae volontariamente all'esecuzione della sanzione.
3. Qualora concorrano più circostanze tra quelle indicate nel precedente comma 2, l'aumento della sanzione può essere sino alla metà.
4. Se il recidivo commette un'ulteriore infrazione, l'aumento della sanzione, nel caso previsto dal precedente comma 1, può essere sino alla metà e nei casi previsti dal comma 2, può essere sino a due terzi.
5. Rientra nel potere discrezionale del giudice decidere se aumentare o meno, nel caso concreto, le sanzioni per la recidiva.

6. Spetta all'Organo di giustizia determinare i limiti dell'aggravamento della sanzione, tenuto conto della gravità dell'infrazione e dei precedenti disciplinari. In nessun caso l'aumento della sanzione per effetto della recidiva può superare l'entità della sanzione risultante dal cumulo delle sanzioni irrogate prima della commissione della nuova violazione disciplinare.
7. La contestazione della recidiva è obbligatoria.

Titolo III – Infrazioni

Art. 111 Infrazioni commesse dal pubblico

Costituiscono comportamenti sanzionabili a carico delle Associazioni/Società, le infrazioni specificate nella successiva TABELLA "A", commesse da sostenitori, sia in gare disputate sul proprio campo di gioco che in trasferta.

TABELLA "A"

INFRAZIONE		SANZIONE
1	ESPOSIZIONE DI STRISCIONI non consentiti, perenni offensivi e/o di incitamento alla violenza	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 1% del <i>Massimale Ammende</i>
2	USO DI STENDARDI SORRETTI DA ASTE, per l'obiettivo fonte di pericolo che rappresentano	DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 2% del <i>Massimale Ammende</i>
3	COMPORTAMENTI ATTI A TURBARE il regolare svolgimento della gara A) alla 1° infrazione B) alla 2° infrazione C) alla 3° infrazione ed ogni infrazione successiva	▶ AMMONIZIONE ▶ DEPLORAZIONE ▶ SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA
4	OFFESE VERBALI dirette ad arbitri o altri Soci A) sporadiche B) frequenti	▶ AMMENDA pari ad almeno 2% del <i>Massimale Ammende</i> ▶ AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 3% del <i>Massimale Ammende</i>
5	MINACCE VERBALI dirette ad arbitri o altri Soci A) isolate e sporadiche B) isolate e frequenti C) collettive e sporadiche D) collettive e frequenti	▶ AMMENDA pari ad almeno 2% del <i>Massimale Ammende</i> ▶ AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 3% del <i>Massimale Ammende</i> ▶ AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 3% del <i>Massimale Ammende</i> ▶ DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 8% del <i>Massimale Ammende</i>
6	LANCIO DI OGGETTI NON CONTUNDENTI verso arbitri, ufficiali di campo, Soci in genere, senza che questi vengano colpiti A) isolato e sporadico B) isolato e frequente	▶ AMMENDA pari ad almeno 2% del <i>Massimale Ammende</i> ▶ AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 4% del <i>Massimale Ammende</i>

	C) collettivo e sporadico D) collettivo e frequente	► AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 6% del <i>Massimale Ammende</i> ► DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 8% del <i>Massimale Ammende</i>
7	LANCIO DI OGGETTI NON CONTUNDENTI verso arbitri, ufficiali di campo, Soci in genere, quando questi vengano colpiti A) isolato e sporadico B) isolato e frequente C) collettivo e sporadico D) collettivo e frequente	► AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 2% del <i>Massimale Ammende</i> ► DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 4% del <i>Massimale Ammende</i> ► DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 6% del <i>Massimale Ammende</i> ► SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA
8	LANCIO DI SPUTI verso arbitri, ufficiali di campo, Soci in genere, senza che questi vengano colpiti A) isolato e sporadico B) isolato e frequente C) collettivo e sporadico D) collettivo e frequente	► AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 2% del <i>Massimale Ammende</i> ► DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 4% del <i>Massimale Ammende</i> ► DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 6% del <i>Massimale Ammende</i> ► SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA
9	LANCIO DI SPUTI verso arbitri, ufficiali di campo, Soci in genere, quando questi vengano colpiti A) isolato e sporadico B) isolato e frequente C) collettivo e sporadico D) collettivo e frequente	► DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 4% del <i>Massimale Ammende</i> ► SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA ► SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA ► PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo), UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA e AMMENDA pari ad almeno 8% del <i>Massimale Ammende</i>
10	LANCIO DI OGGETTI CONTUNDENTI verso arbitri, ufficiali di campo, Soci in genere, senza che questi vengano colpiti A) isolato e sporadico B) isolato e frequente C) collettivo e sporadico D) collettivo e frequente	► DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 2% del <i>Massimale Ammende</i> ► SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA ► SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA ► PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo), UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA e AMMENDA pari ad almeno 4% del <i>Massimale Ammende</i>

11	LANCIO DI OGGETTI CONTUNDENTI verso arbitri, ufficiali di campo, Soci in genere, quando questi vengano colpiti A) isolato e sporadico B) isolato e frequente	▶ SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA ▶ PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo), UN PUNTO DI
----	---	---

	collettivo e sporadico collettivo e frequente	PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA e AMMENDA pari ad almeno 8% del <i>Massimale Ammende</i> PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo), UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA e AMMENDA pari ad almeno 10% del <i>Massimale Ammende</i> PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo), UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA, AMMENDA pari ad almeno 15% del <i>Massimale Ammende</i> e SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA
12	LANCIO DI OGGETTI CONTUNDENTI che colpiscano con danno di lieve entità e tale da non produrre obiettivo impedimento alla prosecuzione della gara o alla partecipazione alla stessa di maggiore gravità rispetto all'ipotesi di cui al precedente punto A)	PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo), UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA, AMMENDA pari ad almeno 10% del <i>Massimale Ammende</i> e SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo), UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA, AMMENDA pari ad almeno 15% del <i>Massimale Ammende</i> e SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA
13	LANCIO O ESPLOSIONE DI PETARDI E SIMILI o fumogeni al di fuori dell'impianto di gioco isolato ripetuto	AMMENDA pari ad almeno 3% del <i>Massimale Ammende</i> AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 5% del <i>Massimale Ammende</i>
14	LANCIO O ESPLOSIONE DI PETARDI E SIMILI o fumogeni in direzione del campo di gioco senza danno alle persone isolato ripetuto	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 5% del <i>Massimale Ammende</i> DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 8% del <i>Massimale Ammende</i>
15	LANCIO O ESPLOSIONE DI MORTARETTI, petardi e simili o fumogeni in direzione del campo di gioco con danno alle persone di lieve entità e tale da non produrre impedimento alla prosecuzione della gara	PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo), UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA e AMMENDA pari ad almeno 20% del <i>Massimale Ammende</i>
16	LANCIO O ESPLOSIONE DI MORTARETTI, petardi e simili o fumogeni in direzione del campo di gioco con danno alle persone di maggiore gravità rispetto a quanto specificato nel precedente punto 15	PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo), UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA, AMMENDA pari ad almeno 25% del <i>Massimale Ammende</i> e SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA
17	ATTI DI TEPPISMO O VANDALISMO, che comportino danni ad installazioni, attrezzature, cose e persone di lieve entità di notevole entità	DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 10% del <i>Massimale Ammende</i> SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA

18	DIVIETO DI PROVOCARE RUMORI "MOLESTI " tramite l'uso di strumenti per non inficiare la prestazione di soggetti "sensibili". A titolo esemplificativo ma non esaustivo, è fatto divieto di utilizzare: trombe, trombette e simili, megafoni, petardi o qualsiasi oggetto che generi scoppi o sibili. Viene comunque data facoltà agli arbitri di porre il divieto ad altra situazioni nel momento in cui rilevassero l'insorgenza di problematiche che turbano l'atleta	DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 10% del Massimale Ammende SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA
----	--	---

Art. 112 Infrazioni commesse dal pubblico - Circostanze aggravanti speciali

1. Nel caso in cui a seguito del lancio di oggetti di cui all'art. 111, TABELLA "A" n° 10 e 11 del presente RTN, la gara sia stata temporaneamente sospesa, si applica la sanzione della SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per almeno DUE gare; se la gara è stata definitivamente interrotta, si applica SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per almeno TRE gare.
2. Nel caso in cui a seguito dei comportamenti previsti dall'art. 111, TABELLA "A" n° 3 e 9 del presente RTN, dopo che l'invito rivolto all'Associazione/Società di provvedere ad eliminarli sia rimasto senza esito, la gara sia stata temporaneamente sospesa, si applica la sanzione della SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per almeno UNA gara; se la gara è stata definitivamente interrotta, si applica la SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per almeno DUE gare.
3. Nel caso di striscioni offensivi, di offese o minacce frequenti indirizzate nei confronti di un Tesserato ben individuato, ovvero nel caso in cui si tratti di manifestazioni ispirate ad odio o discriminazione razziale, religiosa, di genere e territoriale, le sanzioni previste dalle disposizioni che precedono possono essere raddoppiate e in luogo delle sanzioni pecuniarie previste dall'Art. 111, TABELLA "A" n° 1 e 4 del presente RTN, può essere applicata la SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per almeno UNA gara.

Art. 113 Invasione del campo di gioco ed aggressione

Le infrazioni indicate nella successiva TABELLA "B" sono sanzionate a carico dell'Associazione/Società inadempiente, ovunque si sia disputata la gara, nel corso od in dipendenza della quale si sia verificato il fatto.

Non è considerata invasione, ai sensi del presente Art. 113, TABELLA "B" n° 1, l'ingresso pacifico nel campo di gioco dopo che tutti gli aventi diritto sono rientrati negli spogliatoi.

TABELLA “B”

INFRAZIONE		SANZIONE
1	L'INVASIONE DEL CAMPO DI GIOCO CON INTENTI PACIFICI, che non turbi il regolare svolgimento della gara o non limiti od ostacoli il libero accesso degli aventi diritto al campo di gioco ed agli spogliatoi	AMMENDA pari ad almeno 3% del <i>Massimale Ammende</i>
2	IL TENTATIVO DI INVASIONE DEL CAMPO DI GIOCO A) commesso da individuo isolato B) commesso da più individui	▶ AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 5% del <i>Massimale Ammende</i> ▶ DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 10% del <i>Massimale Ammende</i>
3	INVASIONE DEL CAMPO DI GIOCO A) commesso da individuo isolato B) commesso da più individui	▶ DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 10% del <i>Massimale Ammende</i> ▶ SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA
4	INVASIONE DEL CAMPO DI GIOCO CON AGGRESSIONE A) commesso da individuo isolato B) commesso da più individui	▶ PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo), UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA e AMMENDA pari ad almeno 15% del <i>Massimale Ammende</i> ▶ PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo), UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA, AMMENDA pari ad almeno 15% del <i>Massimale Ammende</i> e SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA
5	TENTATIVO DI AGGRESSIONE FUORI DAL CAMPO DI GIOCO A) commesso da individuo isolato B) commesso da più individui	▶ AMMONIZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 10% del <i>Massimale Ammende</i> ▶ DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari ad almeno 15% del <i>Massimale Ammende</i>
6	AGGRESSIONE FUORI DAL CAMPO DI GIOCO A) commesso da individuo isolato B) commesso da più individui	▶ AMMENDA pari ad almeno 10% del <i>Massimale Ammende</i> e SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA ▶ AMMENDA pari ad almeno 10% del <i>Massimale Ammende</i> e SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per DUE GARE

Art. 114 Altre ipotesi di invasione - Criteri applicativi e circostanze aggravanti speciali

1. Qualora una o più persone sporgendosi al di là delle transenne o delle recinzioni che delimitano il campo di gioco ovvero spostando le stesse ed avvicinandosi al rettangolo di gioco entrino in contatto non violento con uno degli arbitri o un Tesserato in genere si applicano le sanzioni di cui dall'art. 113 TABELLA “B” n° 3 del presente RTN.

2. Le sanzioni di cui dall'art. 113 TABELLA "B" n° 4 del presente RTN, si applicano anche qualora una o più persone sporgendosi al di là delle transenne o delle recinzioni che delimitano il campo di gioco ovvero spostando le stesse ed avvicinandosi al rettangolo di gioco colpiscono con violenza l'arbitro o un Tesserato.
3. Le sanzioni indicate nel precedente Art 113 sono sostituite dalla SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per almeno QUATTRO gare ogni qualvolta, a seguito della invasione del campo di gioco o della aggressione, gli arbitri ed i Tesserati in genere abbiano riportato danni di non lieve entità.
4. L'Associazione ospitante è oggettivamente responsabile ai sensi dell'art. 90 del presente RTN di eventuali atti che dovessero pregiudicare l'integrità fisica degli arbitri e dei Soci.

Art. 115 Incidenti sui campi di gioco

1. Qualora nel corso di una partita si verificano fatti o incidenti tali da impedire il regolare svolgimento della gara o il compimento di essa o comunque alterino l'eguaglianza competitiva delle squadre, all'Associazione/Società che risulti responsabile può essere applicata la punizione sportiva della perdita della gara per 0-40, un punto di penalizzazione in classifica e relativa ammenda oltre ad altre eventuali sanzioni disciplinari complementari.
2. Detta responsabilità può essere anche accertata d'ufficio.
3. L'arbitro, ove sia costretto dall'opportunità delle circostanze a non poter sospendere l'incontro ed a dover continuare la gara senza la possibilità di applicare i regolamenti, può ritenere terminata la stessa nel momento in cui gli incidenti hanno avuto luogo, facendone precisa menzione nel referto gara.
4. All'Associazione/Società responsabile sarà applicata la punizione sportiva della perdita della gara per 0-40, un punto di penalizzazione in classifica e relativa ammenda oltre le eventuali sanzioni disciplinari.
5. L'eguaglianza competitiva può essere solo riferita a fatti estranei allo svolgimento dell'incontro e quindi non al comportamento dei giocatori in campo.

Art. 116 Proteste dei tesserati

1. Le proteste dei Soci iscritti a referto avverso le decisioni arbitrali saranno sanzionate:
 - a) con l'AMMONIZIONE per la prima volta;
 - b) con la DEPLORAZIONE per la seconda volta;

- c) con la SQUALIFICA PER UNA GARA o L'INIBIZIONE PER GIORNI SETTE per ogni ulteriore violazione.
2. Non si tiene conto del "fallo tecnico" comminato al Tesserato, che esaurisca i suoi effetti nell'ambito della gara, come precisato dagli arbitri nel rapporto arbitrale.
 3. Nel caso in cui a seguito delle proteste, per il loro tenore o per la loro reiterazione, il Tesserato sia stato espulso, la sanzione è la deplorazione e se lo stesso era già stato sanzionato per la medesima infrazione, deve essere applicata la squalifica per una gara o l'inibizione per giorni sette.
 4. Le proteste dei Tesserati non iscritti a referto, durante la disputa di una gara, costituiscono comportamento non regolamentare, punibile ai sensi dell'art. 118 del presente RTN.

Art. 117 Comportamenti di tesserati nei confronti degli arbitri e dei soci della squadra avversaria

I comportamenti dei Tesserati nei confronti degli arbitri, sono definiti e sanzionati secondo:

1. le modalità descritte nella TABELLA "C":

TABELLA "C"

COMPORTAMENTO		SANZIONE
1	IRRIGUARDOSO	DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari al 2% del <i>Massimale Ammende</i>
2	OFFENSIVO	SQUALIFICA per UNA GARA ed AMMENDA pari 4% del <i>Massimale Ammende</i>
3	MINACCIOSO	SQUALIFICA per UNA GARA ed AMMENDA pari 5% del <i>Massimale Ammende</i>
4	INTIMIDATORIO	SQUALIFICA per DUE GARE ed AMMENDA pari all'8% del <i>Massimale Ammende</i>
5	TENTATIVO DI AGGRESSIONE	SQUALIFICA per DUE GARE ed AMMENDA pari 10% del <i>Massimale Ammende</i>
6	MINACCIOSO e/o INTIMIDATORIO TENDENTE A SQUALIFICARE I SOSTENITORI	SQUALIFICA per TRE GARE ed AMMENDA pari 12% del <i>Massimale Ammende</i>
7	SPUTI che colpiscono direttamente l'arbitro	SQUALIFICA per TRE GARE ed AMMENDA pari 15% del <i>Massimale Ammende</i>
8	VIOLENTO (senza aver procurato un danno)	SQUALIFICA per almeno TRE GARE ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i> per ogni gg. di squalifica comminata
9	VIOLENTO (procurando un danno)	INIBIZIONE per TRE ANNI ed AMMENDA pari al 100% del <i>Massimale Ammende</i>

2. I comportamenti dei Tesserati iscritti a referto, nei confronti degli avversari, (i Tesserati della squadra avversaria iscritti a referto), per fatti attinenti al gioco sono definiti e sanzionati secondo le modalità descritte nella TABELLA "D":

TABELLA “D”

COMPORTAMENTO		SANZIONE
1	SCORRETTO in fase di gioco	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari al 2% del <i>Massimale Ammende</i>
2	SCORRETTO non in fase di gioco	DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari al 2% del <i>Massimale Ammende</i>
3	SCORRETTO e PLATEALE con azione intenzionale in fase di gioco	SQUALIFICA per UNA GARA ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i>
4	SCORRETTO e PLATEALE con azione intenzionale non in fase di gioco	SQUALIFICA per DUE GARE ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i>
5	MINACCIOSO e/o INTIMIDATORIO e/o TENTATIVO DI AGGRESSIONE	SQUALIFICA per DUE GARE ed AMMENDA pari al 10% del <i>Massimale Ammende</i>
6	ATTI DI VIOLENZA in fase di gioco	SQUALIFICA per almeno DUE GARE ed AMMENDA pari al 12% del <i>Massimale Ammende</i>
7	ATTI DI VIOLENZA non in fase di gioco	SQUALIFICA per almeno TRE GARE ed AMMENDA pari al 15% del <i>Massimale Ammende</i>

3. I comportamenti dei Tesserati, nei confronti di altri Tesserati, per fatti attinenti al gioco sono definiti e sanzionati secondo le modalità descritte nella TABELLA “E”:

TABELLA “E”

COMPORTAMENTO		SANZIONE
1	IRRIGUARDOSO	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i>
2	OFFENSIVO	SQUALIFICA per UNA GARA ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i>
3	MINACCIOSO e/o INTIMIDATORIO e/o TENTATIVO DI AGGRESSIONE	SQUALIFICA per DUE GARE ed AMMENDA pari all'8% del <i>Massimale Ammende</i>
4	SPUTI che colpiscono direttamente l'avversario	SQUALIFICA per TRE GARE ed AMMENDA pari all'8% del <i>Massimale Ammende</i>
5	ATTI DI VIOLENZA in fase di gioco	SQUALIFICA per almeno TRE GARE ed AMMENDA pari al 12% del <i>Massimale Ammende</i>
6	ATTI DI VIOLENZA non in fase di gioco	SQUALIFICA per almeno QUATTRO GARE ed AMMENDA pari al 15% del <i>Massimale Ammende</i>

4. Costituiscono atti di violenza tutte le implicazioni di energia fisica da cui derivi una coazione personale (schiacci, pugni, calci, spinte, lancio di oggetti contundenti o qualsiasi altra azione idonea a cagionare un'alterazione dell'equilibrio fisico, una sensazione dolorosa ovvero una lesione personale).

5. Ai fini dell'applicazione della recidiva costituiscono infrazioni della stessa specie, da un lato tutte le infrazioni commesse nei confronti degli arbitri, dall'altro tutte le infrazioni commesse nei confronti dei Tesserati iscritti a referto.

6. Nel caso di comportamento di Tesserati nei confronti degli arbitri, degli ufficiali di campo o di altri Tesserati che manifestino o si ispirino all'odio od alla discriminazione razziale o religiosa, di genere o territoriale, le sanzioni previste

dalle disposizioni che precedono possono essere raddoppiate e nei casi di particolare gravità ulteriormente aumentate fino alla metà.⁵

Art. 118 Comportamenti non regolamentari

1. I comportamenti non regolamentari dei Tesserati, sono definiti e sanzionati secondo le modalità descritte nella TABELLA “F”:

TABELLA “F1”

COMPORTAMENTO		SANZIONE
1	Posto in essere DURANTE LA DISPUTA DI UNA GARA A) sporadici B) reiterati C) espressi platealmente e/o in modo violento	▶ AMMONIZIONE ed AMMENDA pari al 2% del <i>Massimale Ammende</i> ▶ DEPLORAZIONE SQUALIFICA per UNA GARA ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i> ▶ SQUALIFICA per UNA GARA ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i>
2	Che abbia CAUSATO DANNI a persone o cose	SQUALIFICA per almeno UNA GARA ed AMMENDA pari al 5% del <i>Massimale Ammende</i> per ogni gg. di squalifica comminata
3	Tale da FOMENTARE LA REAZIONE DEI SOSTENITORI	SQUALIFICA per almeno UNA GARA ed AMMENDA pari al 5% del <i>Massimale Ammende</i> per ogni gg. di squalifica comminata
4	Le DICHIARAZIONI, scritte o verbali, LESIVE del prestigio ed onorabilità di arbitri, organi di SdA Baskin, Associazioni o Soci	SQUALIFICA per almeno UNA GARA ed AMMENDA pari al 5% del <i>Massimale Ammende</i> per ogni gg. di squalifica comminata
5	Se il comportamento di cui al precedente punto 4) è commesso a mezzo internet, stampa, radio o televisione	INIBIZIONE per MESI UNO ed AMMENDA pari al 12% del <i>Massimale Ammende</i>
6	cui all'art. 71 (POSIZIONE IRREGOLARE) del presente R.T.N.)	INIBIZIONE fino ad ANNI UNO ed AMMENDA pari al 10% del <i>Massimale Ammende</i>

TABELLA “F2”

(comportamenti non regolamentari relativi all'arruolamento degli atleti)

Legenda:

- CT (commissione Tecnica)
- CTL (Commissione Tecnica Locale)
- CTN (Commissione Tecnica Nazionale)

COMPORTAMENTO	SANZIONE
---------------	----------

⁵ *Errata corrige:* nel documento originale i 6 commi sono numerati due volte da 1 a 3.

1	Atleta schierato in un ruolo differente da quello dichiarato alla CT di competenza (con l'eccezione di promozioni di ruolo decise dalla società stessa) A) alla 1° violazione B) alla 2° violazione C) alla 3° violazione ed ogni infrazione successiva	> PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo) e DEPLORAZIONE per l'allenatore > PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo) e SQUALIFICA per almeno TRE GARE per l'allenatore > PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo) e SQUALIFICA fino al TERMINE DEL CAMPIONATO/TORNEO per l'allenatore
2	Atleta schierato in un ruolo non conforme a quello deciso dalla CT di competenza. A) alla 1° violazione B) alla 2° violazione C) alla 3° violazione (anche nel corso degli anni)	> PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo), e SQUALIFICA DI TRE GARE all'allenatore, e DEPLORAZIONE della società/associazione > PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo) e INIBIZIONE DA UNO A TRE ANNI per l'allenatore con perdita delle qualifiche di tecnico di ogni livello, ed ESCLUSIONE della società/associazione dal campionato/torneo in corso. > PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo) e RADIAZIONE dell'allenatore e della società/associazione.
3	Atleta schierato in un ruolo che la CT di competenza valuta come "palesamente" non conforme al suo profilo funzionale. A) alla 1° violazione B) alla 2° violazione C) Dalla 3° violazione ed ogni infrazione successiva	> AMMONIZIONE per l'allenatore > DEPLORAZIONE Per l'allenatore e per la società/associazione > SQUALIFICA DA UNA A TRE GARE per l'allenatore, e DEPLORAZIONE della società/associazione, e da UNO A TRE PUNTI DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA alla società/associazione
4	Atleta classificato in un ruolo non conforme occultandone/limitandone volontariamente le abilità. (es. Ruolo 1 che finge di non riuscire a spingere la carrozzina, ruolo 2 che finge di non poter correre, etc.) A) alla 1° violazione B) alla 2° violazione C) alla 3° violazione	> INIBIZIONE da 3 a 6 mesi per l'atleta e/o l'allenatore (sulla base della responsabilità accertata). > INIBIZIONE DA UNO A TRE ANNI per l'atleta e/o l'allenatore con perdita delle qualifiche di tecnico di ogni livello, e DEPLORAZIONE della società/associazione. > RADIAZIONE dell'atleta e/o dell'allenatore ed ESCLUSIONE della società/associazione dal campionato/torneo in corso.
5	Atleta pivot schierato con una deroga differente da quella dichiarata alla CT di competenza, o che presenta una deroga non regolamentare A) alla 1° violazione	

	B) alla 2° violazione C) alla 3° violazione e ogni infrazione successiva	➤ AMMONIZIONE per l'allenatore, e il punteggio da omologare nella partita giocata va calcolato prendendo il totale dei punti realizzati dalla società/associazione di appartenenza e sottraendo i punti realizzati dal pivot in questione ➤ PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo), e DEPLORAZIONE per l'allenatore. ➤ PERDITA DELLA GARA (0-40 o peggiore risultato del campo), e SQUALIFICA DA UNA A TRE GARE per l'allenatore
6	Società/associazione che non collabora con la CT preposta non condividendo il materiale esplicitamente richiesto (lista squadre, Filmati, risultati test, etc.) A) alla 1° violazione B) alla 2° violazione C) alla 3° violazione e ogni infrazione successiva	➤ AMMONIZIONE per la società/associazione ➤ AMMENDA pari al 2% del Massimale Ammende, e DEPLORAZIONE per la società/associazione ➤ AMMENDA pari al 4% del Massimale Ammende, e da UNO A TRE PUNTI DI PENALIZZAZIONE IN CLASSIFICA alla società/associazione
7	Componente di una CT che non adempie ai compiti previsti per tale incarico. A) Violazioni inerenti alla condivisione di materiale e/o informazioni con gli altri componenti della propria CT, o altre CT, o altri soggetti EISI come indicato nei regolamenti EISI vigenti. B) Recidiva di violazioni contenute nel punto A), oppure nuove violazioni inerenti al non adempimento dei propri compiti di vigilanza sull'arruolamento degli atleti, come indicato nei regolamenti EISI vigenti.	➤ AMMONIZIONE per il componente interessato ➤ ESPULSIONE del componente dalla CT di appartenenza, con impossibilità di ricandidarsi fino al termine dei successivi due Campionati Italiani di Baskin.
8	Le DICHIARAZIONI, scritte o verbali, LESIVE del prestigio ed onorabilità di un componente di una CT durante lo svolgimento del suo operato, o in relazione a esso, da parte di un tesserato EISI.	➤ VEDI ART 118, Tabella "F1", punto 4
9	Violazione delle Regole Locali Aggiuntive che ogni CTL può applicare come da regolamenti EISI vigenti.	➤ Si fa riferimento alle sanzioni previste in sede di emanazione della regola, e contenute nel regolamento del campionato locale o in documenti di egual valore.

Art. 119 Comportamenti non regolamentari in caso di espulsione

1. I Tesserati espulsi per qualunque motivo durante la disputa di una gara dovranno immediatamente abbandonare il terreno di gioco e recarsi negli spogliatoi.
2. In caso di inottemperanza sono sanzionati con la SQUALIFICA per almeno UNA GARA.

Art. 120 Comportamento dell'allenatore, dell'aiuto allenatore e dei tesserati ammessi nel campo di gioco durante le fasi di gioco

1. L'allenatore, o il suo assistente, sono i soli rappresentanti della squadra che possono comunicare con il tavolo degli ufficiali di campo durante le partite per ottenere informazioni statistiche.
2. Solo l'allenatore, o il suo assistente, ma non entrambi contemporaneamente, possono rimanere in piedi durante la gara. Questo è consentito anche al capitano che sostituisca l'allenatore per una qualsiasi, valida ragione. Tutti gli altri Tesserati ammessi alla panchina od al tavolo degli ufficiali di campo durante le fasi di gioco devono rimanere seduti nel posto di loro competenza.
3. Gli arbitri dovranno immediatamente contestare la violazione delle disposizioni sopra richiamate comminando un fallo tecnico alla prima infrazione, un fallo tecnico alla seconda infrazione, l'espulsione alla terza infrazione.
4. Nel caso in cui i Tesserati suddetti oltrepassino l'area della panchina in occasione di alterchi o contrasti che possano degenerare in una rissa, gli stessi devono essere immediatamente espulsi; tale comportamento è consentito invece all'allenatore e/o vice-allenatore al solo fine di cooperare con gli arbitri a mantenere o riportare l'ordine.
5. Le sanzioni relative ai comportamenti previsti dal comma 3 del presente Art. esauriscono il loro effetto nell'ambito della gara e non danno luogo ad ulteriori sanzioni disciplinari.
6. Le infrazioni alle disposizioni di cui al comma 4 del presente art. 122 sono punite con le sanzioni previste dal precedente art. 120.

Art. 121 Infrazioni amministrative

Le infrazioni amministrative, sono definiti e sanzionati secondo le modalità descritte nella TABELLA "G":

TABELLA "G"

VIOLAZIONE		SANZIONE
1	cui all'Art. 58 del presente R.T.N. (presenza nel campo di gioco di persone non autorizzate o non iscritte a referto) A) alla 1° violazione B) alla 2° violazione C) alla 3° violazione ed ogni infrazione successiva	► AMMONIZIONE ► AMMONIZIONE ed AMMENDA pari al 2% del <i>Massimale Ammende</i> ► DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i>

2	di cui all'Art. 58 commi 4 e 5 del presente R.T.N. (comportamento non regolamentare da parte di persone presenti all'interno del campo di gioco) A) alla 1° violazione B) alla 2° violazione C) alla 3° violazione ed ogni infrazione successiva	▶ AMMONIZIONE ed AMMENDA pari al 2% del <i>Massimale Ammende</i> ▶ DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i> ▶ SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA ed AMMENDA pari al 8% del <i>Massimale Ammende</i>
---	---	--

3	di cui all'Art. 67 comma 7 del presente R.T.N. (palloni necessari per gli esercizi di riscaldamento)	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i>
4	di cui all'Art. 68 comma 2 del presente R.T.N. (mancata consegna lista gara)	AMMONIZIONE ed AMMENDA pari al 4% del <i>Massimale Ammende</i>

Art. 122 Infrazioni relative alle attrezzature

1. Nell'ipotesi di mancanza, rilevante irregolarità o guasto delle attrezzature obbligatorie per la disputa della gara ed indipendentemente dal successivo regolare svolgimento della stessa, all'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, verranno applicate le sanzioni di cui alla TABELLA "H":

TABELLA "H"

INFRAZIONE		SANZIONE
1	A) alla 1° Infrazione B) alla 2° infrazione C) alla 3° infrazione D) alla 4° infrazione	▶ AMMONIZIONE ▶ DEPLORAZIONE ed AMMENDA pari al 10% del <i>Massimale Ammende</i> ▶ SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO per UNA GARA ▶ ESCLUSIONE DAL CAMPIONATO O DAL TORNEO

2. La gara verrà comunque disputata con le attrezzature di riserva.
3. Nell'ipotesi in cui le attrezzature di riserva mancassero o fossero inidonee, la gara non verrà disputata e sarà omologata dal Giudice competente con il risultato di 0-40 o con l'eventuale miglior risultato conseguito sul campo dall'Associazione/Società ospitata o seconda nominata nel calendario gare, a sfavore della Associazione/Società inadempiente
4. Non si dà luogo all'applicazione di sanzioni se un ulteriore guasto o malfunzionamento delle attrezzature di riserva verificatosi dopo la sostituzione, sia da attribuire ad incidenti di gioco o ad errori di manovra degli Ufficiali di Campo

Art. 123 Violazione dei principi di lealtà e correttezza

1. L'INIBIZIONE, in misura non inferiore a TRE MESI e non superiore a TRE ANNI, è inflitta a chiunque, violando il principio della lealtà e correttezza, nell'interesse proprio o di terzi, compia o induca organi dell' EISI o altri Tesserati a compiere atti in violazione di norme regolamentari o ad omettere di compiere atti dovuti per ragione dell'incarico svolto o ricevuto.

Art. 124 Infrazioni che comportano la punizione sportiva della perdita della gara

1. La punizione sportiva della perdita della gara, oltre ove prevista specificatamente, si applica a tutte le violazioni degli artt. 28, 32, 39, 40, 50, 51, 52, 54, 66, 67, 70, 71, 82 del presente RTN.

Art. 125 Infrazioni che comportano l'esclusione dal campionato

1. La reiterata inosservanza dell'obbligo di provvedere al pagamento delle ammende comminate dall'EISI rimasta senza esito l'intimazione ultimativa, comporta l'ESCLUSIONE dal campionato.
2. La squalifica del campo di gioco per più di due volte nel corso di un medesimo anno sportivo, con conseguente perdita del diritto di disputare sul proprio campo complessivamente QUATTRO gare, comporta l'automatica esclusione dal Campionato o dal Torneo.

Art. 126 Infrazioni che comportano la penalizzazione di punti in classifica

1. Comportano la PENALIZZAZIONE di uno o più punti in classifica tutte le violazioni agli artt. 38, 39, 40, 50, 52, 66, 70, 71, 82 e 104 del presente RTN qualora venga accertato dall'Organo competente che l'infrazione è stata commessa con dolo o colpa grave da parte del Tesserato o dell'Associazione/Società affiliata.
2. Comportano inoltre la penalizzazione di uno o più punti in classifica, oltre ai casi già descritti, le seguenti infrazioni:
 - a) tentativo di frode sportiva;
 - b) dichiarazioni false o non veritiere rilasciate da dirigenti di Associazioni/Società, che siano frutto di dolo e che determinino grave discredito all'EISI ed ai suoi organi a Associazioni/Società affiliate ed a Tesserati.

Art. 127 Rinuncia al campionato o al torneo

1. All'Associazione/Società che rinuncia a partecipare ad un Campionato o Torneo prima della scadenza del termine fissato per l'iscrizione, oltre alle sanzioni previste dall'Art. 35 del presente RTN, si possono applicare, a carico del presidente della predetta Associazione/Società, le sanzioni previste dall'art. 123 del presente RTN.
2. All'Associazione/Società che rinuncia a partecipare ad un Campionato o Torneo dopo la scadenza del termine fissato per l'iscrizione ma prima dell'inizio dello stesso, oltre alle sanzioni previste dall'Art. 36 del presente RTN, si possono applicare, a carico del presidente della predetta Associazione/Società, le sanzioni previste dall'art. 123 del presente RTN.

Art. 128 Rinuncia alle gare

1. L'Associazione/Società che, con comunicazione effettuata almeno 36 ore prima (art. 38 comma 1 RTN), rinunci alla disputa di una gara di campionato o di un torneo, oltre alle sanzioni previste dagli artt. 104, 124 e 126 del presente RTN, è tenuta al pagamento dell'AMMENDA prevista per la prima rinuncia.
2. L'Associazione/Società che, senza comunicazione effettuata almeno 36 ore prima (art. 38 comma 2 RTN), rinunci alla disputa di una gara di campionato, oltre alle sanzioni previste dagli artt. 104, 124 e 126 del presente RTN, è tenuta al pagamento del doppio dell' AMMENDA prevista per la prima rinuncia.

Art. 129 Ritiro da gara o dal campionato

1. All'Associazione/Società la cui squadra si rifiuti, per qualsiasi motivo, di continuare una gara già iniziata si applicano le sanzioni previste dagli artt. 104, 124 e 126 del presente RTN.
2. All'Associazione/Società che si ritira da un Campionato o da un Torneo in corso di svolgimento oltre alle sanzioni previste dall'Art. 37 del presente RTN, è inflitta un'AMMENDA pari a TRE volte quella stabilita per la prima rinuncia.

Art. 130 Assenza ufficiali di campo

1. In assenza di uno o più ufficiali di campo, l'Associazione/Società ospitante che non provveda al reperimento di persone indispensabili per la disputa della gara è tenuta al pagamento di un'ammenda pari al doppio della tassa gara prevista.

Art. 131 Frode sportiva

1. Costituisce frode sportiva:
 - ▶ compiere, o consentire che altri compiano, atti diretti ad alterare lo svolgimento o il risultato di una gara, ovvero ad assicurare ad una Associazione/Società un vantaggio in classifica;
 - ▶ compiere, o consentire che altri compiano, atti diretti a violare le norme sull'età dei giocatori delle categorie giovanili o comunque la partecipazione a gare con atleti che abbiano superato i limiti di età stabiliti per ciascun campionato;
 - ▶ compiere, o consentire che altri compiano atti diretti alla partecipazione a gare sotto falsa identità o con falsa attestazione delle qualifiche o delle condizioni necessarie per l'iscrizione a referto.
2. La frode sportiva è sanzionata con la RADIAZIONE.

Art. 132 Responsabilità oggettiva per atti di frode sportiva

1. Le Associazioni/Società rispondono, a titolo di responsabilità oggettiva:
 - ▶ degli atti di frode posti in essere dai propri dirigenti e Tesserati;
 - ▶ degli atti dei propri sostenitori, a meno che possano provare che l'Associazione/Società, i Dirigenti ed i Soci rimasti assolutamente estranei ed inconsapevoli.
 - ▶ dei tentativi di frode.

Art. 133 Obbligo di denuncia degli atti di frode

1. Il Dirigente o il Tesserato che in qualsiasi modo venga a conoscenza di fatti che possano rientrare nelle ipotesi di frode sportiva, compresi i tentativi, deve informare immediatamente l'Associazione/Società di appartenenza e gli organi dell'EISI.
2. Lo stesso obbligo spetta a chiunque ricopra incarichi nell'EISI informando immediatamente l'Organo di EISI al quale appartiene.
3. L'omessa denuncia è sanzionabile a norma dell'art. 123 del presente Regolamento Disciplinare.

Titolo IV – Norme Procedurali

Art. 134 Assunzione, comunicazione, e trascrizione dei provvedimenti disciplinari

1. I provvedimenti disciplinari sono di norma presi in sede di omologazione delle gare e devono essere pubblicati, con le loro motivazioni, nel primo Comunicato Ufficiale utile dopo l'emissione dello stesso provvedimento.
2. Nel caso che, per qualsiasi ragione, non fosse possibile assumere un provvedimento in sede di omologazione delle gare, lo stesso può essere assunto anche successivamente. In tal caso è comunque necessario pubblicare nel primo Comunicato Ufficiale utile un'esplicita e motivata riserva.
3. I provvedimenti disciplinari si intendono resi noti e quindi conosciuti, dal momento della loro notifica all'Associazione/Società interessata tramite posta elettronica.
4. Tutti i provvedimenti disciplinari devono essere trascritti in apposito archivio e messi a disposizione degli Organi di giustizia. I Provvedimenti disciplinari così trascritti non sono soggetti mai a cancellazione.

Art. 135 Modalità di esecuzione dei provvedimenti sospensivi nei confronti dei Soci

1. Le punizioni di squalifica per giornata di gara vanno scontate nello stesso campionato o torneo nel quale si è verificata l'infrazione in gare immediatamente successive alla data di comunicazione da parte dell'EISI e s'intendono scontate solo se le gare vengono omologate.
2. Una gara di recupero o la ripetizione di una gara, in qualsiasi giorno fissata, viene considerata, agli effetti del presente Art., come gara di immediata continuazione del campionato.
3. Nel caso che la gara immediatamente successiva non venga effettuata per qualsiasi ragione o non venga portata a termine, la squalifica non si intende scontata e va scontata nella gara immediatamente successiva.
4. Nel caso di passaggio ad altra Associazione/Società nel corso dello stesso anno sportivo, le punizioni di squalifica non scontate, dovranno essere scontate nel campionato o torneo al quale partecipa la nuova Associazione/Società di appartenenza.
5. Le punizioni di squalifica, che non possono essere scontate nel campionato o torneo dell'anno sportivo in cui sono state comminate, devono essere scontate

all'inizio dell'anno sportivo successivo, anche nel caso di cambiamento di Associazione/Società, di campionato e torneo.

6. La squalifica deve essere comunque scontata salvo quanto previsto dal successivo art. 136.

Art. 136 Commutazione delle sanzioni inflitte ai Tesserati

1. Soltanto se prevista dalle “Norme di partecipazione ad un campionato o torneo” e nel caso in cui l'Organo disciplinare competente abbia inflitto, per la prima volta nel corso dell'anno sportivo, la sanzione della squalifica per una gara di campionato, l'Associazione/Società alla quale appartiene il Tesserato, ha la facoltà di ottenere la commutazione della sanzione mediante il versamento di una specifica ammenda che deve essere prevista dalle predette “Norme di partecipazione”.
2. Il pagamento dell'ammenda preclude all'Associazione/Società interessata ed al Tesserato la possibilità di proporre ricorso avverso il provvedimento sanzionatorio.

Art. 137 Modalità di esecuzione della squalifica del campo di gioco

1. Le punizioni di squalifica del campo di gara per giornata di gara vanno scontate nello stesso campionato o torneo nel quale si è verificata l'infrazione in gare immediatamente successive alla data di comunicazione da parte dell'EiSi competente e s'intendono scontate solo se le gare vengono omologate.
2. Una gara di recupero o la ripetizione di una gara, in qualsiasi giorno fissata, viene considerata, agli effetti del presente Art., come gara di immediata continuazione del campionato.
3. In caso di annullamento di una delle gare svoltesi con il campo squalificato, la punizione sarà scontata in occasione della ripetizione della stessa gara.
4. In caso di rinuncia di una Associazione/Società alla disputa di una gara, la punizione comminata alla Associazione/Società per quella gara, non s'intende scontata.
5. L'Associazione/Società che non abbia scontato una punizione di squalifica a seguito del rinvio o dell'interruzione di una gara, deve scontarla in occasione della gara immediatamente successiva a quella rinviata o interrotta.
6. Ferma restando la sanzione dell'ammenda, la punizione che non possa essere scontata nel campionato dell'anno sportivo in cui sia stata comminata deve essere scontata all'inizio del campionato dell'anno sportivo successivo.

Art. 138 Commutazione delle sanzioni inflitte alle Associazioni/Società

1. Soltanto se prevista dalle “Norme di partecipazione ad un campionato o torneo” e nel caso in cui l'Organo disciplinare competente abbia inflitto, per la prima volta nel corso dell'anno sportivo, la sanzione della squalifica del campo di gioco per una gara di campionato, l'Associazione/Società ha la facoltà di ottenere la commutazione della sanzione mediante il versamento di una specifica ammenda che deve essere prevista dalle predette “Norme di partecipazione”.
2. Il pagamento dell'ammenda preclude all'Associazione/Società interessata ed al Tesserato la possibilità di proporre ricorso avverso il provvedimento sanzionatorio.

Titolo V – Provvedimenti disciplinari nei confronti degli arbitri e degli ufficiali di campo

Art. 139 Sanzioni

1. Le sanzioni applicabili ad arbitri ed ufficiali di campo, sono le seguenti:
 - a) ammonizione;
 - b) deplorazione;
 - c) sospensione;
 - d) revoca della qualifica;

Art. 140 Competenza disciplinare

Il Giudice Sportivo può applicare le prime tre sanzioni dell'articolo precedente e può proporre alla Commissione di Giustizia la quarta sanzione.

Spetta poi alla Commissione stabilire il tipo di revoca applicato fino alla totale revoca della qualifica.

In attesa della decisione degli Organi di Giustizia, l'arbitro può essere temporaneamente sospeso da ogni attività con provvedimento cautelare emanato dal Giudice Sportivo. Il soggetto colpito può controdedurre di fronte alla Commissione di Giustizia.

Art. 141 Ammonizione

1. L'ammonizione è un rimprovero diretto al Tesserato per iscritto, per infrazione di lieve entità.

Art. 142 Deplorazione

1. La deplorazione consiste in una nota di biasimo rivolta per iscritto al Tesserato.
2. Essa è inflitta nei casi di violazione dei doveri di lealtà e correttezza qualora non sia espressamente prevista una più grave sanzione.
3. La deplorazione costituisce sanzione superiore rispetto all'ammonizione.

Art. 143 Sospensione

1. La sospensione è a tempo determinato ed è comminata per un periodo di tempo non inferiore a SETTE giorni e non superiore a TRE anni.
2. L'arbitro sospeso non può esercitare le sue funzioni per tutta la durata della sospensione.
3. La sospensione è comminata per le infrazioni dei regolamenti in genere, in particolare, per le violazioni delle regole comportamentali o per quanto contrastante con i principi dell'ordinamento sportivo.

Art. 144 Revoca della qualifica

1. La revoca della qualifica consiste nella cancellazione del Tesserato dalla qualifica rivestita.
2. La revoca della qualifica è comminata per gravissime infrazioni e consiste nella cancellazione dallo specifico Albo dell'EISI, con conseguente divieto di partecipazione sotto qualsiasi veste a qualunque attività della stessa EISI .

Art. 145 Remissione del provvedimento

1. Nel caso di infrazioni, mancanze, comportamenti non regolamentari gravissimi commessi da un arbitro, da un ufficiale di campo o da un dirigente dell'EISI che possono comportare la "Revoca della qualifica", il Giudice disciplinare competente, rilevata l'infrazione, deve rimettere gli atti direttamente al Giudice Disciplinare Nazionale.
2. In attesa della decisione, l'arbitro può essere temporaneamente sospeso da ogni attività, con provvedimento cautelare dell'Organo di giustizia dell'EISI.

Art. 146 Perentorietà dei termini

1. Tutti i termini relativi al preannuncio o alla proposizione dei reclami o ricorsi previsti dal Regolamento Giustizia sono perentori.

2. Ove il termine di scadenza per il preannuncio o la proposizione dei reclami o dei ricorsi sia in un giorno festivo, il termine viene automaticamente prorogato al giorno successivo.
3. La inosservanza dei termini e delle modalità previste determina la inammissibilità del reclamo o del ricorso.
4. In caso di contestazione, la parte interessata deve fornire prova del tempestivo adempimento delle modalità procedurali.

Art. 147 Tasse reclamo o di ricorso

1. La tassa reclamo è stabilita dal Consiglio Nazionale EISI.
2. E' fatto obbligo all'Associazione/Società reclamante o ricorrente di indicare in calce al reclamo o ricorso gli estremi del versamento della tassa o di inviarne copia.
3. L'accoglimento comporta la restituzione della tassa mentre la reiezione ne comporta l'incameramento.
4. Nel caso di accoglimento parziale, rispetto alla domanda, l'Organo di giustizia dispone proporzionalmente per il rimborso della tassa.

Art. 148 Remissione del procedimento se non previsto dal Regolamento di Giustizia

1. L'Organo di giustizia che, procedendo per una infrazione disciplinare o contenziosa, ritenga che la sanzione da adottare esuli dalla propria competenza, deve rimettere gli atti entro 10 giorni all'Organo ritenuto competente.
2. L'Organo EISI dichiarandosi incompetente comunica al Tesserato la propria decisione⁶, comminando, ove sussistano gravi ragioni, la temporanea sospensione da ogni attività, in via cautelativa e fino alla decisione dell'Organo cui il procedimento sia stato rimesso.
3. L'Organo adito decide sulla sanzione anche se quella da adottare in concreto rientri nei limiti di competenza dell'Organo che ha effettuato il rinvio.

Art. 149 Sospensione temporanea in via cautelare se non previsto dal Regolamento di Giustizia

1. L'Organo di giustizia competente può disporre, in via cautelare, la sospensione temporanea da ogni attività di coloro che sono sottoposti a provvedimento disciplinare.
2. Il provvedimento perde efficacia ove, entro 15 giorni, non venga adottato il provvedimento definitivo.

⁶ *Errata corrige:* nel documento originale è scritto "decisione".

3. La sospensione temporanea è dovuta nei casi di remissione del procedimento per il superamento dei limiti di competenza come previsto dall' art. 157 del presente RTN.

Art. 150 Decisione dei reclami o ricorsi se non previsto dal Regolamento di Giustizia

1. Gli Organi di giustizia competenti, al termine di tempestiva istruttoria comprensiva di eventuale audizione dei testi, decidono in merito ai reclami e ricorsi sottoposti al loro esame.
2. Gli Organi giudicanti, a loro insindacabile giudizio, qualora ritenuto utile, funzionale nonché dirimente ai fini della deliberazione finale, possono ascoltare personalmente le parti interessate sia nei casi di espressa richiesta formalizzata nel reclamo o nel ricorso sia di propria iniziativa.
3. Per le Associazioni/Società deve essere sentito personalmente il rappresentante legale o altro dirigente debitamente delegato.
4. Le parti interessate possono altresì farsi assistere da un proprio difensore.
5. Le decisioni degli Organi giudicanti devono essere adottate entro il tempo massimo di 15 giorni.
6. Le decisioni devono essere esaurientemente motivate e rese note mediante Comunicato Ufficiale.
7. Le decisioni in materia disciplinare sono adottate dagli Organi giudicanti entro la settimana successiva agli eventi, nonché comunicate alle parti interessate nelle forme previste dall'art. 134 del presente RTN.

Art. 151 Effetti della riforma se non previsto dal Regolamento di Giustizia

1. La riforma di un provvedimento impugnato non ha effetti retroattivi.
2. I provvedimenti disciplinari cessano di avere corso dal giorno della decisione favorevole.
3. Qualora il provvedimento sia costituito, in tutta o in parte, da una ammenda, essa viene rimborsata.

Titolo VIII – Dei singoli reclami

Art. 152 Reclamo avverso il risultato di gara se non previsto dal Regolamento di Giustizia

1. Il reclamo può essere avanzato dalla Associazione/Società che si ritiene danneggiata a seguito di gara nel corso della quale abbia partecipato la propria squadra.
2. Il reclamo deve essere inoltrato all'Organo di giustizia competente, nei casi e secondo le modalità previste dal Titolo VII – Contenzioso - del presente RTN.
3. Per tutti i Campionati e Tornei non sono ammessi reclami fondati su presunti errori tecnici degli arbitri e degli ufficiali di campo.

Art. 153 Reclamo per posizione irregolare se non previsto dal Regolamento di Giustizia

1. Il reclamo per posizione irregolare di giocatore o allenatore deve essere proposto, secondo le modalità previste dal Titolo VII – Contenzioso - del presente RTN., dalle Associazioni/Società, la cui squadra abbia partecipato alla gara in cui ha preso parte il Socio in posizione irregolare.
2. L'accoglimento del reclamo per accertata posizione irregolare comporta l'applicazione di quanto previsto dall'art. 71 del presente RTN.
3. L'applicazione del predetto Art. 71 è altresì disposta per le gare successive al reclamo disputate dal giocatore in accertata posizione irregolare.
4. Le gare omologate prima della proposizione del reclamo non subiscono modifiche in conseguenza dell'accertata posizione irregolare di giocatori o allenatori.

Art. 154 Reclamo tardivo per posizione irregolare se non previsto dal Regolamento di Giustizia

1. Il reclamo può essere presentato anche oltre i termini prescritti di cui al Titolo VII – Contenzioso - del presente RTN. In tal caso non avrà ripercussioni sulla gara oggetto del reclamo, ma solo per le gare successive al suo eventuale accoglimento.
2. Resta ferma, inoltre, l'applicazione di sanzioni disciplinari nei confronti dell'Associazione/Società e del Tesserato in difetto.

Art. 155 Sospensione dell'esecuzione se non previsto dal Regolamento di Giustizia

1. I provvedimenti disciplinari adottati non subiscono in alcun caso sospensione a seguito della posizione del ricorso contro i medesimi, ad eccezione dei casi espressamente previsti.
2. L'esclusione dal Campionato o Torneo decorre dalla data in cui il provvedimento diviene definitivo.

Art. 156 Reclamo nei concentramenti o tornei di breve durata se non previsto dal Regolamento di Giustizia

1. Nelle manifestazioni di breve durata i reclami sono ammessi esclusivamente per posizione irregolare di giocatore o allenatore.
2. Essi debbono essere preannunciati al Commissario di campo designato o qualora assente, al Responsabile della manifestazione, entro 30 minuti dal termine della gara e consegnati per iscritto, accompagnati dalla tassa prescritta, entro l'ora successiva.
3. I reclami devono essere sottoscritti dall'accompagnatore della squadra o, in sua assenza, da chi ne fa le veci così come da art. 63 del presente RTN.
4. Nel caso il Commissario non sia in grado di deliberare immediatamente in merito al reclamo, il Commissario, dovrà ai sensi dell'art. 157 del presente RTN, rimettere il reclamo all'Organo di giustizia competente che, dopo gli accertamenti d'ufficio, provvederà ad assumere i dovuti provvedimenti.
5. L'Associazione alla quale appartiene il Tesserato, nei confronti del quale sia stato presentato reclamo, deve essere immediatamente avvertita dell'esistenza del reclamo stesso.
6. I reclami avverso provvedimenti disciplinari presi nel corso di un concentramento o torneo vanno proposti all'Organo di giustizia competente in via ordinaria.

Art. 157 Reclami nei campionati e nei tornei nazionali se non previsto dal Regolamento di Giustizia

1. Nei Campionati e nei Tornei nazionali, l'unico reclamo presentabile è quello relativo alla posizione irregolare di un Tesserato.
2. Deve essere presentato per iscritto dal rappresentante dell'Associazione/Società (Presidente, Dirigente Responsabile, Capitano) al Commissario di Campo designato o suo facente funzione entro 15 minuti dal termine della gara

accompagnato dalla tassa reclamo e, entro la successiva ora, deve essere inviato per conoscenza all'Associazione/Società cointeressata;

3. Il provvedimento, inappellabile, sarà emesso dal Giudice Disciplinare Nazionale prima della successiva gara che l'Associazione/Società ricorrente dovrà disputare e riportato sul Comunicato Ufficiale della stessa manifestazione;
4. Nei Campionati e nei Tornei nazionali è ammesso l'istituto della Commutazione della sanzione secondo quanto disposto dall'art. 136 del presente RTN.

Art. 158 Revoca se non previsto dal Regolamento di Giustizia

1. La revoca è proponibile avverso i provvedimenti, divenuti inoppugnabili, di radiazione entro 1 anno dall'emanazione di detti provvedimenti.
2. La revoca è ammissibile quando per effetto del dolo di una delle parti in danno dell'altra, si sia giudicato in base a prove riconosciute false dopo la decisione.
3. E' altresì consentita se, a causa di forza maggiore o per fatto altrui, la parte non abbia potuto presentare nel procedimento, documenti decisivi per il suo esito o infine nel caso che la precedente decisione si sia fondata su un errore di fatto non conosciuto dall'Organo che ha assunto tale decisione.
4. La revoca non può essere proposta se uno dei motivi indicati per la sua proponibilità o ammissibilità sia stato oggetto di esame da parte dell'Organo competente che abbia già giudicato in primo o in secondo grado.
5. Il ricorso per la revoca deve essere presentato all'Organo che ha emanato tale provvedimento accompagnato dalla tassa reclamo.

● Regolamento di Gioco – Disciplina Baskin (Rev. 20)

Per tutto quanto non definito nel seguente Regolamento di gioco si fa riferimento al Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro della Federazione Italiana Pallacanestro (FIP) vigente ivi comprese quelle non ancora integrate nel testo ufficiale ma pubblicate in documenti a parte. Per la pratica al di fuori del territorio italiano il Regolamento di riferimento è quello della Federazione nazionale di area FIBA di riferimento (es. Fédération Française de basket-ball FFBB per la Francia) e, in assenza di Federazione di riferimento, quello della FIBA stessa.

N° Revisione	Data	N° Revisione	Data	N° Revisione	Data
1	25/10/2007	8	14/11/2012	15	06/10/2021
2	25/08/2008	9	03/10/2013	16	19/11/2021
3	25/10/2008	10 Integrata	10/11/2014	17	02/09/2022
4	28/08/2009	11	02/11/2015	18	08/09/2023
5	14/05/2010	12	18/10/2016	18	08/09/2023
6	13/10/2010	13	05/09/2018	19	25/09/2024
7	12/10/2011	14	01/09/2019	20	25/08/2025

Caratteristiche del Gioco

Campo di Gioco (adattato)

Campo di basket (misure standard) con due canestri tradizionali più due canestri laterali posti trasversalmente al campo (sul perimetro a metà campo) con $h=2.20$ mt e con due aree semicircolari (con raggio di 3 metri) suddivise in cinque settori. Sotto il canestro laterale è possibile inserire un altro canestro più basso per i ruoli 1 ($h=1.10$ mt). Le due aree semicircolari si possono tracciare utilizzando lo scotch. Una seconda semicirconferenza tratteggiata di Raggio 3.70 mt indica la zona in cui un fallo subito da un giocatore che sta portando la palla al Pivot determina automaticamente il conferimento della palla al Pivot per il tiro. Se la palla tocca il piantone del canestro o uno dei due canestri è in gioco, se tocca la pedana in plastica o i sostegni del piantone, ruote comprese, è fuori.

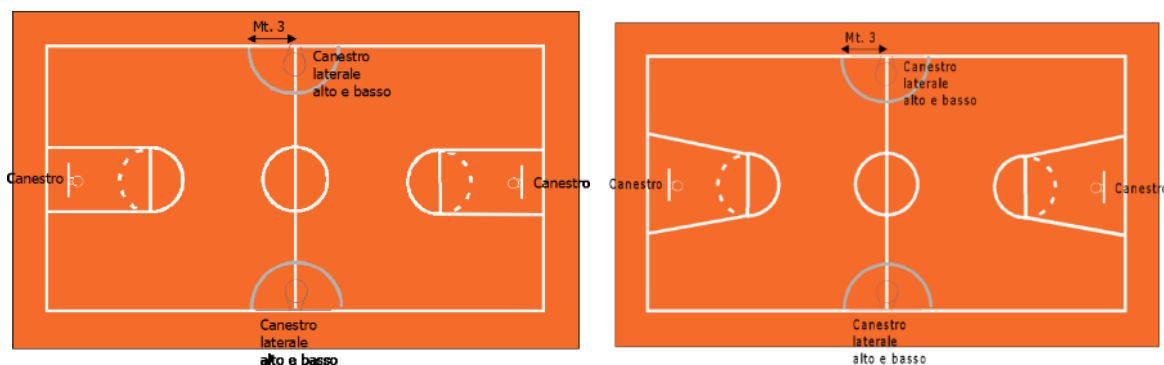


Figura 1: Campo da basket adattato, versione con aree rettangolari e trapezoidali



Figura 2: Ingrandimento dell'area laterale con suddivisione in settori

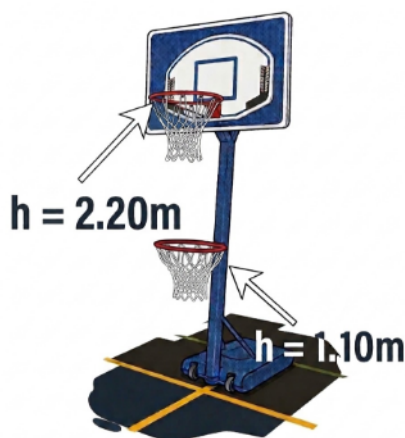


Figura 3: Esempio di canestro laterale alto e basso

Tempo di Gioco

4 tempi da 8 minuti ciascuno.

Il tempo viene bloccato ad ogni fischio dell'arbitro. Sui canestri effettuati nelle postazioni laterali il tempo viene fermato, non viene fermato su quelli fatti nelle postazioni tradizionali tranne che negli ultimi due minuti di gioco e negli eventuali tempi supplementari. In caso di parità al termine del 4 tempo si effettueranno, ad oltranza, tempi supplementari di 4 minuti ciascuno.

Palla da Gioco

Viene utilizzato il pallone grandezza n°5 (usato nel mini-basket) sostituibile con altre palle di dimensioni e pesi diversi per il ruolo 1. Queste vengono messe ai piedi dei canestri piccoli. Le squadre, l'arbitro e gli ufficiali di campo hanno il compito di controllare ad ogni inizio tempo la presenza dei palloni diversi.

Arbitro

E' previsto almeno un arbitro.

Numero di Giocatori

Fino a 14 giocatori per squadra dei quali **6 obbligatoriamente in campo, successivamente se per falli o infortuni il numero dovesse ridursi non può comunque scendere sotto i 4 giocatori, in tal caso (solo 3 giocatori disponibili) la squadra avversaria ha vinto la partita.** Ad ogni giocatore viene attribuito un ruolo che va da 1 a 5 secondo le caratteristiche in seguito elencate. Pertanto ad ogni giocatore verrà assegnato un numero composto da 2 cifre: la prima si riferisce al suo ruolo, la seconda è identificativa della persona. La somma dei numeri che indicano il ruolo non deve superare il valore di 23. Tutti i giocatori devono entrare in campo. I numeri devono essere ben visibili, sulle maglie di gioco, sia davanti che dietro.



I Ruoli

I ruoli vengono assegnati in base al possesso delle grandi prassie: l'uso delle mani, il cammino, la corsa, l'equilibrio. Sulla maglia è il primo numero sulla sinistra.

numero 5: giocatore con o senza disabilità che possiede tutti i fondamentali del Baskin.

numero 4: giocatore con o senza disabilità o con protesi che gli consenta il cammino e la corsa (la valutazione funzionale durante la partita determinerà la conferma del

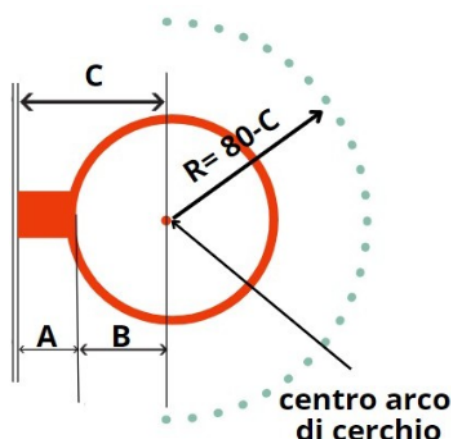
ruolo 4 o il cambiamento a un ruolo diverso) che possiede le grandi prassie (l'uso totale o parziale delle mani quindi il tiro, il cammino, la corsa fluida con palleggio regolare) può commettere passi di partenza ed esegue i fondamentali del Baskin con velocità media.

numero 3: giocatore con o senza disabilità che possiede l'uso totale o parziale delle mani, quindi il tiro anche nel canestro tradizionale, il cammino, la corsa anche con palleggio non continuato o interrotto. Non possiede la corsa fluida ma lenta, impacciata, poco coordinata e/o con scarso equilibrio.

numero 2: giocatore con disabilità con l'uso totale o parziale delle mani per il tiro nel canestro laterale alto, il cammino gli consente di spostarsi. Non possiede la corsa o non è in grado di utilizzarla (**ruolo 2R**, ruolo 2 che può correre o se in carrozzina possiede i fondamentali del basket in carrozzina): è un pivot di movimento, quindi si sposta. Quando riceve la palla, facendo almeno due palleggi, deve recarsi in uno dei tre settori ed effettuare il tiro oltrepassata la linea dell'area, per il ruolo 2R la linea da oltrepassare è quella tratteggiata. Non può essere marcato. Ha a disposizione 10 secondi (7 secondi per il ruolo 2R) da quando il compagno entra nell'area. Se il ruolo n. 2 è un giocatore in carrozzina deve spostarsi autonomamente eseguendo almeno 2 palleggi solo se riesce a spingere la carrozzina con entrambe le mani, se invece possiede la forza e l'abilità solo in un arto superiore, potrà essere spostato nella postazione di tiro dal compagno che gli ha portato la palla (durante questa azione non contano passi e doppio: la palla può essere tenuta in mano dal Tutor mentre effettua lo spostamento del pivot) e non dovrà effettuare i due palleggi prima di tirare inoltre la palla può essergli consegnata anche dopo che il Pivot è stato posizionato fuori dall'area, in questo caso il ruolo **2** si definisce **2T (2 + Tutor)** in questo ruolo si deve far rientrare anche un Giocatore che si sposta con l'aiuto del deambulatore in quanto impossibilitato ad andare a rimbalzo, trasportare e raccogliere la palla. Il ruolo **2 P (2 + Palla)** è un giocatore di ruolo 2 che si sposta autonomamente ma non riesce in modo assoluto a manipolare e tirare la palla da gioco.

numero 1: giocatore con disabilità che non può spostarsi (per deficit motori) nemmeno con la carrozzina se non spinto da altri e con nessuno dei due arti superiori riesce a spostare la carrozzina per almeno un giro di ruota, è in possesso solo del tiro, staziona nell'area dei canestri laterali, a lui la palla deve essere consegnata da un compagno. Quando la riceve, questa può essere sostituita da una palla più piccola

da lui scelta e posta alla base del canestro. Dalla consegna della palla da parte del compagno entrato in area ha 10 secondi di tempo per arrivare al tiro. La posizione di tiro può essere scelta ma non può essere all'interno dell'arco di cerchio con centro coincidente con quello del canestro laterale basso (la ruota grande della carrozzina non la può oltrepassare nel suo punto di contatto col suolo) e raggio R. Per tracciare l'arco di cerchio occorre definirne il centro e il raggio R operando nel seguente modo. Si determina la distanza del profilo interno del cerchio dal piantone del canestro. Detta distanza sia A. Ad essa si aggiunga la misura del diametro interno del cerchio diviso per 2. Sia B questo valore (raggio del canestro). A questo punto la coordinata del centro del canestro sarà C uguale alla somma di A+B. Il centro dell'arco di cerchio che delimita la distanza minima sarà sulla linea di metà campo a distanza C dal bordo interno della linea laterale. Il raggio dell'arco di cerchio da tracciare sarà $R=80-C$ in centimetri. È un altro pivot. Non può essere marcato.



Riassunto Ruoli

Solo utilizzo delle mani per il tiro, è in carrozzella senza poterla muovere manualmente (non possiede la forza) PIVOT 1	Utilizzo delle mani più cammino o corsa non sfruttabile nel gruppo per certificati motivi (se in carrozzella possiede la forza almeno in un braccio) PIVOT 2	Mani più cammino e corsa non fluida, palleggio non continuato scarso equilibrio velocità bassa 3	Utilizzo mani, cammino e corsa fluida, palleggio regolare, fondamentali non perfetti velocità media 4	Possiede tutti i fondamentali del Baskin: palleggio, tiro, entrata, passaggio, portaggio, difesa velocità alta 5
---	---	--	---	--

Per i dettagli sull'assegnazione dei ruoli si deve considerare il documento "Allegato A al regolamento di gioco: La Classificazione dei ruoli nel Baskin Revisione 1 - Settembre 2025".

Compiti dei giocatori

I ruoli 1 e 2 sono i pivot e sono liberi da marcature. Può essere schierato un solo pivot alla volta. I numeri tre, quattro, cinque possono utilizzare qualsiasi tipo di marcatura.

I **ruoli 1** (pivot che non hanno cammino), stazionano nell'area dei canestri laterali, sono rivolti verso il gioco, da quando il compagno entrato in area gli ha consegnato la palla hanno 10 secondi di tempo per tirare. Sono possibili due opzioni: a) il pivot ruolo 1 sceglie di effettuare un solo tiro e in questo caso se realizza il canestro esso vale 3 punti; b) il pivot ruolo 1 sceglie di effettuare due tiri e in questo caso se realizza il canestro (non importa se al primo o al secondo tentativo) esso vale solo 2 punti. Gli arbitri dovranno comunicare al tavolo, alle squadre ed al pubblico prima che venga eseguito il tiro la scelta fatta dal ruolo 1. Se il tutor consegna la palla al ruolo 1 prima che quest'ultimo abbia scelto quanti tiri effettuare, la scelta diventa automaticamente di 2 tiri e l'arbitro comincia a contare i 10 secondi del primo tentativo di tiro. Se un ruolo 1 non ha la possibilità di esprimere la sua scelta verbalmente, si concede la possibilità di esprimersi tramite altre modalità non verbali (es. Indicare il numero con la mano o battendo gli occhi, o picchiettando con le nocche, o usando un testo in CAA, etc.), a patto che la modalità utilizzata sia dichiarata a referto nella sezione "Note".

Non possono essere contrastati in quanto nell'area non devono entrare gli altri giocatori. I ruoli 1 possono utilizzare una palla di dimensioni più piccole per il tiro. Il canestro viene ritenuto valido solo se la palla avrà compiuto una traiettoria parabolica (non può essere lasciata cadere nel canestro posizionandosi con la mano sopra di esso).

* Alcuni particolari giocatori in cui la spasticità è tale da non consentire la flessione del polso e del braccio per predisporre il lancio della palla, possono modificare il loro lancio a canestro appoggiando la palla, entro gli usuali 10 secondi, su di un piano inclinato senza sponde, lungo almeno sei volte il diametro della palla e largo non più di 1,5 volte il diametro della palla. Lo scivolo dovrà terminare sul ferro e non oltre e l'angolo che si viene a creare tra l'anello del canestro e il piano inclinato non deve essere superiore ai 15° (vedasi immagini esemplificative nell'allegato 1 relativo alle strutture del Baskin). il piano

inclinato (con relativo supporto) può essere costruito sulle esigenze dell'atleta, purché rispetti le indicazioni presenti nel regolamento e qui definite con maggior chiarezza, e può essere strutturato in due modalità:

1. Solidale al canestro posto ad altezza 1,10 mt (vedasi immagini esemplificative allegate al Regolamento)
2. Scollegato dal canestro posto ad altezza 1,10 mt e posizionato su un supporto che viene successivamente avvicinato creando una continuità tra scivolo e anello del canestro. (Lo scivolo deve terminare sul ferro e non oltre).

Quello che non deve avvenire è che lo scivolo sia solidale alla carrozzina del ruolo 1S, ma devono essere due parti scollegate e autonome tra di loro.

Se le due parti fossero solidali tra loro verrebbe a mancare la fase di posizionamento del Pivot rispetto all'obiettivo da raggiungere (nel caso del ruolo 1S lo scivolo su cui posizionare la pallina), caratteristica che deve essere presente in ogni tipologia di Pivot.

È consentito l'uso di una pedana per il rialzo dell'1S proporzionata alla sua necessità di arrivare a posizionare la palla sul piano inclinato.

Il ruolo 1S deve appoggiare la pallina sul limite più alto dello scivolo. Se l'appoggio avviene più avanti verso il canestro riducendo eccessivamente la lunghezza di 6 volte il diametro della palla prevista e ottenendo così un vantaggio non previsto, si consiglia di procedere con una di queste modalità pena l'invalidazione del tiro:

- 1 Arretrare il ruolo 1S dal canestro in modo che l'appoggio avvenga sul limite più alto dello scivolo
- 2 Allungare lo scivolo delimitando visivamente la lunghezza di 6 volte il diametro della palla così che gli arbitri possano verificare se l'appoggio avviene correttamente o con eccessivo vantaggio.

Di seguito alcune specifiche sull'azione di tiro del ruolo 1S:

- Il ruolo 1S può usufruire di eventuali supporti per le braccia solo se strettamente necessari, e a patto che tali supporti non eliminino la partecipazione attiva dell'atleta nel posizionamento della palla sullo scivolo. Se i supporti posizionano il braccio del ruolo 1S già sopra lo scivolo, e quest'ultimo deve solo aprire la mano per far cadere la palla, il tiro deve essere invalidato.

- Il tutor ha il compito di posizionare gli eventuali supporti utili al il tiro dell'1S, ma la sua azione deve essere relativa al solo posizionamento dei supporti senza risultare in nessun modo parte attiva dell'azione di tiro, pena l'invalidazione del tiro.
- Al momento della consegna da parte del tutor, la palla non deve essere a contatto con il piano inclinato pena l'invalidazione del tiro. È parte dell'autonomia dell'azione di tiro dell'1S il posizionamento della palla sul piano inclinato.
- Una volta consegnata la palla il tutor non può più interferire attivamente con l'azione di tiro dell'1S che deve essere autonoma, pena l'invalidazione del tiro.
- Il tiro del ruolo 1S è da considerarsi iniziato quando la palla viene a contatto con il piano inclinato. Ne consegue che:
 - Se la palla cade dalla mano dell'1S senza aver toccato lo scivolo viene considerato "tiro non iniziato" e il tutor può recuperare la palla e riconsegnarla al pivot per eseguire l'azione di tiro entro il tempo previsto.
 - Se la palla cade dopo aver toccato lo scivolo viene considerato "tiro iniziato" e si conclude l'azione di tiro.

Tutti gli errori da parte del tutor durante la consegna della palla devono sempre essere considerati indipendenti dalla volontà dell'1S e per questo equiparati a "tiro non iniziato".

Il conteggio del tempo di tiro comincia nel momento in cui la palla viene consegnata al ruolo 1S come da regolamento, e prosegue indipendentemente dalle casistiche sopradescritte.

Questi giocatori sono classificati come ruoli **1S** e questa caratterizzazione deve essere scritta a Referto. Regola sperimentale soggetta a successiva validazione: per dimensioni, forma e materiale fare riferimento al disegno nel documento *Elenco Strutture/Attrezzature del Baskin* (Allegato 1).

Il tempo viene fermato nel momento dell'entrata in area del compagno che gli porta la palla su segnalazione dell'arbitro che alza la mano. Nel caso finisca il tempo di gioco contemporaneamente all'ingresso del compagno nell'area laterale (il piede deve essere già dentro al suono della sirena) egli ha diritto di effettuare il suo tiro utilizzando totalmente i 10 secondi a disposizione. La palla al giocatore ruolo 1 può essere solo consegnata. Egli la deve afferrare per poter aver diritto a effettuare il tiro.

I 10 secondi a disposizione cominciano da questo istante e dovrà essere il compagno che ha effettuato il passaggio a provvedere al cambio eventuale della palla.

Durante il conteggio dell'arbitro sui tiri dei ruoli 1 il cronometro verrà fatto ripartire al momento dell'inizio del conteggio e verrà fermato se verrà realizzato il canestro o quando il pallone colpisce il canestro, la struttura oppure la palla cade a terra. Nel caso che il ruolo 1 scelga di fare 2 tiri il procedimento sarà il medesimo.

Il gioco riprende con una rimessa laterale anche se la palla non viene cambiata da effettuarsi al di là delle tacche poste a due metri dall'area laterale (come indicato nel disegno in [figura 2](#)).

Nel caso di portaggio al ruolo 1 e 1S ci sia un'invasione dell'area laterale del difensore o un suo fallo l'arbitro che col suo fischio ha già fermato il tempo non dovrà far ripetere il portaggio mentre potrà iniziare l'azione di preparazione per il tiro subito al fischio dell'arbitro.

Qualora la palla sia vagante nell'area dove staziona il ruolo 1 e non possa essere recuperata, oppure entri in possesso del ruolo 1 (ad esempio, ma non solo, stazionandogli in grembo per un rimbalzo fortuito), l'arbitro dovrà fischiare per fermare il tempo dopo avere atteso 5 secondi; a quel punto, un compagno Tutor potrà effettuare tutte le manovre necessarie e avviare così l'iter di tiro per il ruolo 1 previsto dal presente Regolamento.

I **ruoli 2** devono stare rivolti al gioco e tirare nel canestro laterale alto nell'arco di 10 secondi (7 secondi in caso di ruolo 2R) da quando il compagno è entrato nell'area, ma da fuori area in quanto si possono spostare. Come i ruoli 1 non sono contrastati dal corrispondente ruolo avversario (che staziona presso l'altro canestro laterale), devono permanere all'interno dell'area laterale (per ragioni di sicurezza) fintanto che la palla non gli è stata consegnata o passata solo con passaggio schiacciato a terra con palla che tocca il suolo fuori dall'area laterale, (non è possibile passare la palla al ruolo 2 direttamente dalla rimessa laterale) e possono raccogliere la palla solo all'interno dell'area laterale, il tempo viene fermato in caso di canestro realizzato.

Una volta entrato in possesso della palla se questa gli è stata portata in area da un compagno, deve obbligatoriamente effettuare almeno due palleggi, spostandosi in uno dei tre settori ed effettuare il tiro oltrepassata la linea dell'area. Il canestro vale 2 punti se effettuato dal settore centrale e 3 punti se effettuato dal settore laterale. I giocatori di ruolo 2R che possiedono la corsa ma che non la sanno utilizzare o i giocatori in carrozzina che

possiedono i fondamentali del Basket in carrozzina, devono effettuare il loro tiro fuori dall'area tratteggiata (cioè 0,7 metri più lontano degli altri) e in un intervallo di tempo non superiore a 7 secondi. Il compagno che porta la palla al ruolo 2R deve oltrepassare la linea continua dell'area semicircolare per consegnare la palla al ruolo 2R. Non cambiano le regole per il rimbalzo, con l'unica differenza che chi partecipa all'azione di rimbalzo deve partire, come il giocatore 2R, fuori dall'area tratteggiata e solo dopo che il tiro è partito potrà avvicinarsi alla linea continua che delimita l'area semicircolare senza ovviamente oltrepassarla, l'anticipo dell'ingresso del difensore rispetto all'inizio del tiro comporterà la ripetizione del tiro stesso. Si ribadisce che se un giocatore possiede la corsa (anche se faticosa) deve essere classificato come ruolo 3 o 4 o 5. Potrà essere arruolato 2R solo se manca la possibilità di utilizzo di tale corsa nelle dinamiche della partita (vedi allegato A al regolamento di gioco "La classificazione dei ruoli nel baskin" Rev. vigente).

Se la palla invece viene intercettata o passata da fuori area (non su rimessa) il ruolo 2 può scegliere se tirare nel modo indicato sopra o passarla fuori a un compagno qualunque, nel primo caso avrà a disposizione 10 secondi (7 secondi in caso di ruolo 2R), nel secondo 5 secondi.

Quando tira deve essere garantito uno spazio di un metro da ogni suo lato per evitare ostruzionismi (vedi le tacche in [figura 2](#)).

Nel caso finisca il tempo di gioco contemporaneamente all'ingresso del compagno nell'area laterale (il piede deve essere già dentro al suono della sirena) egli ha diritto di effettuare il suo tiro utilizzando totalmente i 10 secondi a disposizione (7 secondi in caso di ruolo 2R).

Se l'azione di tiro non termina con un canestro, il giocatore con ruolo **2** può entrare nell'area laterale e prendere il rimbalzo. Se il ruolo **2** è **2T** il Tutor che gli aveva portato la palla all'interno dell'area può raccoglierla, spostarsi liberamente (non vale infrazione di doppio o passi in questo frangente) e consegnarla al pivot dopo che questo è entrato in area da solo o con l'aiuto del compagno Tutor. Il rimbalzo può essere preso solo dal Tutor (che può posizionarsi dove vuole a rimbalzo) o dal ruolo 2T. Se il rimbalzo non è preso da uno di questi due giocatori la palla rimane viva fino a quando non tocca il campo fuori dall'area del pivot causando l'interruzione del gioco e conseguente rimessa assegnata alla squadra in difesa. Chiunque tocchi la palla prima commette infrazione: l'arbitro fischierà per interrompere il gioco e assegnerà la rimessa alla squadra avversaria. Se la palla tocca il terreno direttamente fuori dal campo di gioco, la rimessa verrà assegnata alla squadra in difesa.

Catturata la palla, il ruolo 2 o 2R dovrà entro 5 secondi (10 se in carrozzina e per il ruolo 2T) passarla (non consegnarla) a un qualunque compagno di squadra posto sul bordo dell'area laterale o più lontano (non al Tutor che gli ha portato la palla) posto fuori area laterale, questi non la può ripassare subito al Pivot ma prima deve passarla ad un altro compagno di squadra. Per il ruolo 2T i 10 secondi cominciano da quando il Tutor ha preso il rimbalzo oppure da quando ha preso il rimbalzo il 2T stesso. Il numero di giocatori che può sostare intorno all'area laterale mentre il Pivot tira è di due per squadra (non si considera il giocatore che sta tirando, mentre al giocatore che ha portato la palla al ruolo 2 in ogni sua declinazione è concesso di sostenere il pivot durante il gesto del tiro per compensare eventuali instabilità del tiratore, a patto che il tutor rimanga con i piedi fuori dall'area (ad eccezione del tutor del 2T e del tutor di un pivot con deroga di distanza) e che non influisca direttamente sulla dinamica del tiro. È concessa anche la possibilità per il tutor di indirizzare il pivot verso il rimbalzo dopo che quest'ultimo ha tirato attraverso un leggero stimolo fisico, ma non di partecipare al rimbalzo. Nessun giocatore potrà posizionarsi dietro a questi giocatori a rimbalzo (nel cilindro di raggio 1 metro) e questi ultimi dovranno restare con i piedi entrambi adiacenti alla linea ma mai con una gamba dietro o incrociando le gambe con quelle di un altro rimbalzista. I rimbalzisti devono posizionarsi con i piedi all'altezza delle spalle, non possono quindi allargare il compasso delle gambe per occupare maggior spazio a rimbalzo.

L'arbitro, dopo aver richiamato i giocatori al rispetto della regola, può annullare il canestro eventuale o convalidarlo a seconda che commetta l'infrazione rispettivamente la squadra che attacca o quella che difende, in caso di canestro non effettuato l'arbitro dovrà fermare il gioco e far ripetere il tiro se la squadra che difende è in sovrannumero oppure far ripartire il gioco con una rimessa laterale da assegnare a chi difende se la squadra che attacca è in sovrannumero.

In caso di palla vagante che carambola in mano al ruolo 2T qualsiasi compagno può fare da Tutor.

Per quanto riguarda il ruolo 2P (vedi Allegato A: La Classificazione dei ruoli nel Baskin Revisione 1 - Settembre 2025) la dinamica dell'azione di tiro è la seguente: il Tutor entra in area e si reca alla base del canestro laterale per depositare la palla di gioco e recuperare la palla personale del ruolo 2P che si trova già sulla base del canestro laterale. Quando il Tutor entra in area, il ruolo 2P può andare a posizionarsi per il tiro secondo i criteri del ruolo 2 e una volta raggiunta la posizione di tiro il Tutor gli consegna la palla personale.

Non è prevista la fase di rimbalzo.

Il gioco riprende con una rimessa laterale per la squadra avversaria.

Il conteggio del tempo durante l'azione di tiro e tutto ciò che non è qui specificato segue le norme previste per il ruolo 2. Non devono però essere eseguiti i 2 palleggi prima del tiro.

Rimane per il giocatore la possibilità di ricorrere all'uso delle altre deroghe previste dal Regolamento (tempo, distanza, canestro) previa comunicazione e accettazione della CTL di riferimento.

Il tutor non deve commettere le infrazioni previste dal proprio ruolo fino al cambio palla. L'uscita dal campo del giocatore e/o della palla da gioco per prendere la palla più piccola da dare al pivot ed eventuali infrazioni di passi o doppio palleggio avvenute dopo il cambio palla (se previste per il ruolo) non verranno sanzionate.

I giocatori di ruolo 2T, ruolo 2P, ruolo 2R dovranno essere dichiarati a Referto. Quando un giocatore di ruolo 2R è in campo dovrà essere segnalata la sua presenza tramite un segnale affisso alla struttura del canestro laterale. È suggerita anche la segnalazione della presenza in campo di ruolo 2T e ruolo 2P (eventualmente con segnale uguale a quello del 2R).

I ruoli 2, 2T, 2P, 2R devono effettuare il loro tiro in modo che non venga pestata la linea che delimita l'area da cui devono tirare. Una volta che la palla ha lasciato la mano possono anche atterrare o sulla linea o dentro l'area.

I ruoli 2, 2T, 2R che recuperano la palla da un rimbalzo (o palla vagante) possono tirare se il rimbalzo (o palla vagante) non era immediatamente conseguente a un loro tiro.

Nessun giocatore di ruolo 1 o ruolo 2 con le varie declinazioni (1S, 2R, 2T, 2P) può intercettare la palla fuori dall'area laterale. Solo per il ruolo 2T è previsto aiuto "fisico" durante spostamento e posizionamento da parte del Tutor, gli altri ruoli 2, 2R, 2P non devono essere "assistiti fisicamente" dai tutor pena annullamento canestro eventuale e consegna palla all'avversario.

I **ruoli 3** possono tirare nei canestri laterali alti da fuori area o nei canestri alti non laterali, effettuando una corsa con almeno qualche palleggio anche se interrotto e non continuato. Ogni volta che intraprendono una corsa e sono in possesso di palla devono eseguire durante la corsa stessa almeno un palleggio ogni 3 passi (il palleggio se effettuato subito prima di iniziare a correre non viene conteggiato come tale). Piccoli spostamenti, eseguiti in un numero qualunque purché all'interno di un cilindro di raggio 1 metro attorno alla posizione iniziale, con la palla in mano eseguiti senza corsa prima di un tiro o un

passaggio non richiedono l'obbligo del palleggio di cui sopra. Se un ruolo 3 riceve la palla in area può spostarsi e correre senza obbligo dei palleggi fintanto che rimane all'interno dell'area stessa. Se un ruolo 3 riceve la palla dentro l'area dei tre secondi e poi esce con entrambi i piedi se volesse rientrare deve effettuare un palleggio (dentro o fuori area) perché il rientro sia valido.

Se fa due passi può passare la palla senza palleggio, se ne fa tre deve effettuare un palleggio prima di effettuare il passaggio.

Ogni tiro (o passaggio) effettuato senza il palleggio di cui sopra viene punito con il passaggio della palla alla squadra avversaria e l'eventuale canestro invalidato. Il giocatore ruolo 3 può tirare al canestro laterale senza effettuare il palleggio se riceve il passaggio da un giocatore ruolo 2 che ha preso il rimbalzo su un suo tiro sbagliato oppure se il giocatore di ruolo 3 ha preso lui stesso il rimbalzo sul tiro sbagliato del giocatore ruolo 2. Devono essere contrastati da un ruolo 3 avversario ed ogni canestro effettuato nel canestro laterale alto vale 2 punti (il tiro deve essere effettuato fuori dalla linea continua), mentre nel canestro tradizionale vale 3 punti se viene effettuato dopo aver ricevuto la palla con ambedue i piedi fuori dall'area (altrimenti vale 2 punti se riceve anche solo con un piede dentro oppure prende un rimbalzo o palla vagante anche solo con un piede dentro). Il ruolo 3 può comunque uscire dall'area rispettando le regole sul palleggio, e se va a canestro dopo essere uscito con entrambi i piedi il canestro vale 3 punti. In caso di fallo mentre sta tirando si effettueranno 2 o 3 tiri liberi a seconda del canestro in cui stava tirando e della situazione (zona ricevimento palla). Per loro non contano le infrazioni di passi e doppio.

I giocatori di ruolo 3 non possono essere marcati da ruoli 4 o ruoli 5 in modo da ostacolare la loro ricezione della palla né durante il gioco né durante la rimessa (difesa illegale).

A tale proposito si considera la distanza di un braccio del giocatore ruolo 3 come raggio d'azione entro cui non può essergli portata via la palla se non da un altro giocatore di ruolo 3. In caso di rimbalzo però questa tutela non deve essere applicata.

Prima dell'effettuazione dei tiri liberi l'arbitro dovrà mettere in sicurezza i giocatori di ruolo 1 o ruolo 2 in campo posizionandoli a lato del canestro laterale nel punto più lontano in area (incrocio tra linea semicircolare e linea retta laterale) per evitare che la palla possa colpirli. In caso di errore sul tiro libero supplementare e sul secondo tiro libero non c'è rimbalzo ma si riprende con una rimessa laterale come sui tiri dei pivot ruolo 1 perché prima della rimessa bisogna far riposizionare i pivot nell'area laterale, operazione che deve essere eseguita a gioco fermo.

I ruoli 3 quando tirano nel canestro laterale devono effettuare il loro tiro in modo che non venga pestata la linea che delimita l'area. Una volta che la palla ha lasciato la mano possono anche atterrare o sulla linea o dentro l'area. In caso di canestro realizzato il tempo deve essere fermato.

I ruoli 3 quando tirano un tiro libero al canestro tradizionale (3.05 m) devono effettuare il loro tiro in modo che non venga pestata la linea del tiro libero. Una volta che la palla ha lasciato la mano possono anche atterrare o sulla linea o dentro l'area.

Se il ruolo 3 porta la palla al pivot nell'area laterale deve fare almeno un palleggio fuori dall'area prima di entrare e consegnare la palla al pivot. La mancanza di questi presupposti farà annullare l'azione, il pivot non può tirare e la palla va consegnata alla squadra avversaria per una rimessa laterale in zona di difesa.

I **ruoli 4** devono tirare necessariamente nei canestri tradizionali e devono effettuare la corsa palleggiando. Vengono contrastati naturalmente dai corrispondenti ruoli 4. Ogni canestro effettuato vale 2 punti o 3 punti a seconda che il tiro venga effettuato avanti o dietro la linea dei tre punti. Per loro contano le infrazioni di passi e doppio. Non contano i passi di partenza. Valgono anche i canestri effettuati in terzo tempo.

I giocatori di ruolo 4 non possono essere marcati da ruoli 5 in modo da ostacolare la loro ricezione della palla né durante il gioco né durante la rimessa (difesa illegale).

A tale proposito si considera la distanza di un braccio del giocatore ruolo 4 come raggio d'azione entro cui non può essergli portata via la palla se non da un altro giocatore di ruolo 4 o ruolo 3. In caso di rimbalzo però questa tutela non deve essere applicata.

I ruoli 4, quando effettuano un tiro libero, devono eseguire il loro tiro in modo che non venga pestata la linea del tiro libero, nemmeno dopo che la palla ha lasciato la mano. Una volta che la palla ha toccato il canestro possono attraversare la linea del tiro libero per andare a rimbalzo.

I ruoli 4, quando effettuano un tiro da 3 punti, devono eseguire il loro tiro in modo che non venga pestata la linea dei tre punti. Una volta che la palla ha lasciato la mano possono anche atterrare o sulla linea o dentro l'area. Se la linea viene calpestata o oltrepassata prima che la palla lasci la mano e il tiro viene realizzato, il canestro verrà convalidato da 2 punti.

I **ruoli 5** devono tirare nei canestri tradizionali, possono marcare solo ruoli 5 avversari e non possono marcare altri ruoli, per loro valgono le regole del basket e possono effettuare un massimo di 3 tiri per tempo. Ogni canestro effettuato vale 2 punti o 3 punti a seconda che il tiro venga effettuato avanti o dietro la linea dei tre punti. Anche per loro contano le infrazioni di passi e doppio. Il tiro viene conteggiato come tiro anche se il giocatore subisce fallo. Se il ruolo 5 commette un'infrazione (passi, doppio, sfondamento) non si deve considerare aumentato il numero di tiri effettuati.

Se il giocatore di ruolo 5 effettua il 4° tiro nel tempo, l'azione deve essere fermata dall'arbitro (su segnalazione del Tavolo) e la palla consegnata alla squadra avversaria per una rimessa. Ogni fallo effettuato prima del tiro deve essere scritto a referto. La palla sarà assegnata alla squadra che ha subito il fallo, non devono essere però assegnati tiri liberi perché l'azione non avrebbe potuto concludersi con tiro.

I ruoli 5, quando effettuano un tiro libero, devono eseguire il loro tiro in modo che non venga pestata la linea del tiro libero, nemmeno dopo che la palla ha lasciato la mano. Una volta che la palla ha toccato il canestro possono attraversare la linea del tiro libero per andare a rimbalzo.

I ruoli 5, quando effettuano un tiro da 3 punti, devono eseguire il loro tiro in modo che non venga pestata la linea dei tre punti. Una volta che la palla ha lasciato la mano possono anche atterrare o sulla linea o dentro l'area. Se la linea viene calpestata o oltrepassata prima che la palla lasci la mano e il tiro viene realizzato, il canestro verrà convalidato da 2 punti.

Ogni ruolo ha inoltre il compito di fare da tutor (prendersi cura di...) ad un suo compagno con il ruolo 1, 2 o 3, guidandolo, indirizzandolo e incitandolo quando questi entra in possesso della palla.

Inoltre:

Il giocatore che porta la palla al compagno con ruolo 1 ha anche il compito di mettere il compagno fronte al canestro, fare gli eventuali scambi di palla, raccogliere la palla per l'eventuale secondo tiro e riposizionarlo fronte al gioco. Il gioco riprende solo al termine di queste operazioni.

Regola 1 – Giocatori in campo

Ogni squadra deve schierare obbligatoriamente, almeno fino al raggiunto limite di falli (vedi [regola 7](#)) un giocatore pivot, uno di ruolo 3 e almeno 2 giocatori con ruolo 5. La somma dei numeri di ruolo non deve superare il valore 23. Se l'arbitro, o il tavolo, o la squadra avversaria si accorge del superamento della quota 23, l'infrazione viene punita con 2 tiri nel canestro tradizionale e palla alla squadra che ha ne ha tratto svantaggio.

Tra i giocatori di ruolo 4 o ruolo 5 devono essere presenti almeno una donna e un uomo. Se vengono schierati tre giocatori di ruolo 5, deve essere assicurata la presenza di genere e la presenza in campo di un ruolo 1 o 1S.

Qualora una squadra per infortunio o raggiunto limite di falli non ha più disponibili almeno 2 giocatori di ruolo 5 o non può schierare un giocatore femmina tra i ruoli 4 o 5 o non può schierare almeno un ruolo 3, la partita continua ma la squadra dovrà schierare un numero di giocatori inferiore pari al numero di quelli che non riesce a sostituire. Con soli 3 giocatori schierati la partita è vinta dalla squadra avversaria.

Ogni squadra dovrà avere a referto almeno un giocatore di ruolo 4.

Possono essere iscritti a referto massimo 4 giocatori di ruolo 5 dello stesso sesso. L'eventuale quinto iscritto deve essere di sesso diverso.

Tutti i giocatori a referto devono scendere in campo almeno una volta nei primi due quarti di gioco e almeno una volta nei secondi due quarti, se questo non avviene la squadra verrà sanzionata con una sconfitta per 40 a 0. I refertisti potranno dare indicazioni al riguardo, ma non è un loro obbligo.

È previsto che solo un tesserato iscritto a referto (o inserito nelle note) possa stazionare vicino all'area laterale per esercitare un'azione di controllo necessaria con alcuni ruoli 2, 2T, 2R, 2P se questi dovessero uscire dal campo. In nessun caso potrà aiutare durante un'azione di gioco, ne entrare in campo, dove l'azione di controllo è a carico dei compagni.

Regola 2 – Cambi

Tutti i cambi possono essere effettuati purché la somma dei ruoli in campo non superi il valore 23.

Durante i cambi viene fermato il tempo. La modalità di richiesta ed esecuzione dei cambi segue la normativa del basket tradizionale eccetto che possono essere effettuati anche

dopo l'effettuazione di un canestro laterale, ma mai prima, anche in caso di fischio sul portaggio.

Qualora dopo un cambio non esistono corrispondenze di ruoli in campo, vale sempre la regola che il ruolo inferiore può marcare il superiore, ma non il contrario.

Regola 3 – Inizio del gioco

Si inizia ogni tempo dalla contesa effettuata dai ruoli 5 a centrocampo.

Il canestro laterale di attacco è quello posto sulla destra di chi salta.

Regola 4 – Rimesse

Sulle rimesse laterali o da fondo campo i giocatori che difendono devono stare almeno a un metro dal giocatore che rimette la palla in gioco e devono essere effettuate in uno dei seguenti due modi:

- ▶ i ruoli 4 e 5 partendo in palleggio devono andare a consegnarla (in tempo non superiore ai 10 secondi) ai ruoli 1, 2 o 3 (portaggio); il ruolo 4 o 5 partendo in palleggio deve effettuare il primo palleggio dentro il campo di gioco.
- ▶ i ruoli 3, 4 e 5 possono passarla ad un compagno per iniziare l'azione nel tempo limite di 5 secondi.

È consentito lo stazionamento del difensore in prossimità dell'area semicircolare.

La palla non può essere passata ai "pivot" dalla rimessa.

Dopo che il ruolo 1 ha effettuato il suo tiro o i suoi tiri, se decide di provare due volte, il gioco riprende con una rimessa effettuata dalla squadra avversaria ma al di fuori delle aree piccole laterali dalla parte della difesa.

Regola 5 – Aree piccole laterali

I ruoli 3, 4 e 5 non possono entrare nell'area (raggio 3 metri) che delimita i canestri laterali se non per consegnare la palla ai ruoli 1 o 2 ed eventualmente cambiarla con un'altra diversa, posizionare il compagno e uscirne subito dopo, fatta eccezione per il tutor del ruolo 2T o per il tutor di un pivot con deroga di distanza che possono rimanere dentro l'area anche dopo il posizionamento. Per entrare devono effettuare almeno un palleggio fuori dall'area laterale. Il difensore deve fermarsi fuori dall'area. Se il difensore entra anche

solo con una parte di un piede nell'area laterale mentre tenta di difendere sull'attaccante che vuole andare dal pivot, la palla viene consegnata al pivot (infrazione di invasione).

Il tempo effettivo di gioco ed il conteggio dell'arbitro riprendono a scorrere quando, dopo che l'arbitro ha consegnato la palla al tutor, questi palleggia dentro l'area laterale. Lo stesso vale in occasione del fallo dentro la corona circolare.

I ruoli 3, 4 e 5 possono afferrare l'eventuale rimbalzo stando al di fuori dell'area semicircolare ma se cadono entro l'area, anche liberati dal possesso della palla, commettono infrazione. Durante una azione i giocatori possono transitare nelle aree piccole laterali solo senza palla e quando il gioco è lontano (l'arbitro deve valutare se la distanza dell'azione di gioco è sufficientemente grande da non influenzarne l'esito). Ogni infrazione di questa regola comporta il passaggio della palla alla squadra avversaria.

Se la palla giace nell'area laterale e non può essere recuperata, l'arbitro, dopo aver atteso 5 secondi, fischia un'interruzione: se il pivot in campo è un ruolo 2 ci sarà un salto a due da amministrare a centro campo, mentre se il pivot in campo è un ruolo 1 avrà una possibilità di tiro (cfr. ruolo 1 e palla vagante nella sua area).

Regola 6 – Durata delle azioni di gioco

Ogni squadra ha un tempo illimitato di secondi per concludere l'azione a canestro nei primi 3 tempi, nel quarto tempo ed eventuali supplementari ogni squadra ha un tempo di 30 secondi per concludere l'azione a canestro. Il conteggio è affidato all'arbitro.

Regola 7 – Falli

Il numero massimo di falli per ogni giocatore è 5. Ogni fallo che viene subito mentre si sta effettuando un'azione di tiro dà diritto a 2 o 3 tiri liberi nel canestro in cui si stava tirando. Il fallo subito non in situazione di tiro dà diritto alla rimessa laterale.

Quando un giocatore subisce un fallo mentre sta portando la palla a un Pivot (si trova cioè in una zona adiacente all'area semicircolare), questi ha diritto di tirare secondo le regole del proprio ruolo.

Per area adiacente si intende una corona circolare di larghezza 70 centimetri indicata da una linea tratteggiata.

Ogni fallo subito da un ruolo 5 negli ultimi 2 minuti della partita (4° tempo e durante ogni eventuale supplementare) viene sanzionato con due tiri liberi.

Se un giocatore ruolo 5 subisce un fallo mentre effettua un tiro da 3 punti in questa fase di gioco, ha diritto a 3 tiri liberi.

Ogni difesa illegale compiuta da un ruolo 5 o 4 deve essere considerata come un fallo da segnalare sul referto con la lettera “L”. Si considera difesa illegale anche correre parallelamente a un ruolo di numero inferiore pur senza intervenire o entrare nel suo cilindro di raggio 1 metro. Solo posizionandosi con largo anticipo e rimanendo fermo, il ruolo 5 o 4 può evitare di commettere difesa illegale.

Il ruolo 5 femmina durante le entrate e i tiri a canestro non potrà essere contrastata da un giocatore ruolo 5 maschio (questi dovrà stare con le mani allineate al corpo durante le fasi sopramenzionate). In caso di infrazione questa deve essere sanzionata come una difesa illegale su un ruolo di numero più basso (2 tiri liberi più possesso di palla per chi subisce l'infrazione). Il ruolo 5 femmina potrà invece essere contrastato da qualunque altro giocatore maschio o femmina. In tutte le altre fasi di gioco il ruolo 5 femmina potrà essere marcato anche dal ruolo 5 maschio.

Allo stesso modo il ruolo 4 femmina, durante le entrate e i tiri non potrà essere contrastata da un ruolo 4 maschio che dovrà difendere con le braccia allineate al corpo. Il ruolo 4 femmina e il ruolo 5 femmina potranno essere contrastati al tiro o in entrata con le braccia alte dal ruolo 3. Il ruolo 5 femmina potrà essere contrastato con le braccia alte anche dal ruolo 4 maschio. In caso di infrazione questa dovrà essere sanzionata come una difesa illegale su un ruolo di numero più basso (2 tiri liberi più possesso palla per chi subisce l'infrazione).

Ogni volta che un giocatore chiama la palla in possesso di un giocatore avversario deve essere sanzionato con un fallo tecnico.

In caso di Fallo Tecnico può andare a tirare qualunque giocatore di qualunque ruolo utilizzando la modalità di tiro sua propria. Se il giocatore ha ruolo 3 potrà scegliere in quale canestro (alto o laterale-alto) tirare il tiro libero.

Regola 8 – Aiuti difensivi e “Aiuti offensivi”

Sono consentiti aiuti difensivi tra giocatori dello stesso ruolo. Quando un giocatore marca un ruolo inferiore commette un'infrazione (è un fallo da enumerare tra i 5 a disposizione con la lettera “L”) che deve essere punita con 2 tiri liberi e successiva rimessa da assegnare alla squadra di chi ha subito l'infrazione. Lo stesso dicasi per gli “Aiuti

offensivi”, per Aiuto offensivo si intende impedire volontariamente col proprio corpo al difensore di ruolo inferiore di poter fare il proprio lavoro difensivo.

Se il ruolo che la subisce è un 3 questi effettua i tiri liberi nel canestro laterale alto dalla linea tratteggiata (da dove tira il ruolo 2R).

Non è considerata infrazione negli aiuti difensivi se si prende il pallone da rimbalzo o la palla è vagante.

Regola 9 – Numero tiri

I ruoli 5 possono effettuare al massimo 3 tiri a canestro ogni tempo, i canestri valgono 3 punti se effettuati dietro la linea dei tre punti, mentre i ruoli 1, 2, 3 e 4 possono effettuare massimo 3 canestri per tempo. Qualora un giocatore di ruolo 3 o ruolo 4 subisca un fallo in azione di tiro che dà diritto all’effettuazione dei tiri liberi questo tiro e i successivi tiri liberi non riducono il bonus dei tre canestri.

I tiri liberi realizzati danno comunque punteggio. Eventuali tiri liberi effettuati per sanzionare la difesa illegale non vanno a intaccare il bonus a disposizione come anche l’autocanestro.

Sul referto di gara (analogo a quello del basket tradizionale leggermente modificato e qui in Allegato C) andrà indicato nella colonna tiri l’effettuazione di ogni tiro da parte di un ruolo 5 o del canestro realizzato per i ruoli 1, 2, 3, 4.

In caso venga effettuato il quarto canestro nello stesso tempo di gioco questo deve essere annullato e il gioco riprendere con una rimessa dal lato (come per il canestro laterale subito).

Regola 10 – Altre differenze col Basket

Non esiste l’infrazione di campo né un numero massimo di secondi per superare la metà campo, non esiste l’infrazione di 3 secondi, non esiste il bonus falli, esiste la contesa da effettuarsi sempre al centro campo. Ogni squadra ha a disposizione n. 1 time out per quarto di gioco ed uno per ogni tempo supplementare. I time out non chiamati possono essere utilizzati nei quarti successivi nel seguente modo: se non viene chiamato il time out nel primo quarto questo potrà essere chiamato nel secondo, se invece non viene chiamato il time out nel terzo quarto, questo potrà essere chiamato nel quarto quarto. Non sono

possibili altri tipi di accumulo se non quelli indicati. Non esiste la rimessa in fase di attacco in uscita da un time out.

Deroghe al Regolamento e situazioni particolari

I ruoli Pivot (1S, 1, 2T, 2, 2R, 2P) possono avvalersi della facoltà di utilizzare deroghe al regolamento nel caso in cui, nonostante le regole previste per il ruolo ricoperto, essi non riescano a eseguire l'azione di tiro.

Le deroghe eventualmente concesse, anche una sola, escludono per l'atleta richiedente la possibilità del tiro da tre punti. Essi potranno comunque eseguire un tiro da tre punti ma se effettuano il canestro esso avrà sempre un valore di due punti.

Le deroghe vanno indicate sulla lista R e sul referto di gioco nell'apposita zona dedicata. Le deroghe che possono essere richieste sono di tre tipologie sommabili tra loro:

- Deroga di Tempo: I giocatori classificati come ruoli 1S, 1, 2, 2T, 2R, 2P che non riescono a concludere l'azione di tiro nel tempo previsto dal regolamento possono richiedere un aumento del tempo di tiro di massimo 5 secondi.
- Deroga di Spazio: I giocatori classificati come ruoli 2T, 2, 2R, 2P che non riescono ad effettuare il tiro dalla distanza prevista dal loro ruolo possono chiedere un avanzamento della linea di tiro. la distanza dovrà essere congrua con la forza posseduta dal giocatore.
- Deroga di Canestro: I giocatori classificati come ruoli 2, 2T, 2R, 2P che a causa di impedimenti anatomici e/o funzionali non possono indirizzare la palla al canestro posto a 2,20m neppure con l'utilizzo delle deroghe di "spazio e/o tempo", possono richiedere la deroga di "Canestro" per utilizzare il canestro posto a 1,10 m. Questa deroga può essere concessa solo dopo che la Commissione Tecnica locale, previa analisi della situazione, ne consenta l'applicazione.

Il cambio di palla non è considerato deroga ed è concesso solo ai ruoli 1S, 1 e 2P esclusivamente nei casi in cui essi non riescano a tirare utilizzando la palla di gioco. La scelta della palla da utilizzare deve essere proporzionata alla funzionalità del giocatore che la richiede.

Per tutte le situazioni ed esigenze particolari non previste dal regolamento esiste la possibilità di elaborare deroghe in via sperimentale con lo scopo di includere i giocatori

che non riescono ad eseguire l'azione di tiro neppure usufruendo delle deroghe precedentemente descritte. Per queste situazioni ed esigenze particolari è obbligatorio rivolgersi alla propria Commissione Tecnica Locale che, dopo essersi consultata con la Commissione Tecnica Nazionale e averne avuto l'approvazione, ha la possibilità, se necessario, di definire e applicare deroghe in via sperimentale.

La Commissione Tecnica Nazionale si riserva un tempo massimo di 15 giorni dalla consultazione per esprimersi sulla vicenda.

- **Disposizioni per gli Ufficiali di Campo⁷**

Premessa

Segnapunti, cronometristi e collaboratori devono conoscere il regolamento.

Al tavolo ci stanno tre persone: un cronometrista, un segnapunti e un addetto ai tiri/canestri (da supporto).

Si suggerisce di confrontarsi sempre per verificare che il punteggio sul tabellone coincida con il punteggio sul referto. Se c'è discordanza chiamare gli arbitri e ricostruire ciò che è accaduto. È comunque il referto che fa testo! Sempre su tempo fermo se si hanno dubbi chiedere agli arbitri (ad esempio se è considerato un tiro ciò che può sembrare un passaggio).

Al tavolo è necessario avere: le liste R (in supporto a quelle che dovrebbero avere le squadre), referti, il foglio dei tiri e dei canestri, le palette per i falli, biro blu e rosse, bandierine che segnalino la presenza in campo del ruolo 2R, eventuali pennarelli, cronometro cipolla, scotch e metro per segnare il posizionamento dei pivot. È sempre buona cosa avere anche un regolamento a portata di mano. Controllare che ci siano le seggiole a fianco del tavolo per i cambi.

È necessario informarsi per tempo sulla presenza nella palestra di un tecnico che possa modificare i minuti sul tabellone (sappia portarlo a 8 minuti e a 4 minuti).

Almeno un quarto d'ora prima è necessario che le squadre consegnino al tavolo la lista R debitamente compilata e firmata dal Dirigente Responsabile. Sulla lista devono essere segnate eventuali deroghe, Capitano (Cap o Kap) e vicecapitano (VK). Gli arbitri possono chiedere i tesserini dei giocatori.

⁷ Documento precedentemente noto come "Disposizioni per Refertisti."

Documenti necessari

Referto (vedi Allegato C)

Lista R

		Campionato: _____ Girone: _____ Genia n.: _____ Località: _____ Data: _____ Ora: _____ Arbitro: _____ Referente: _____ Cronometrista: _____ Collaboratori: _____	
Squadra A: Giocatore: _____ Cognome e Nome: _____ Sesso: _____ Data di nascita: _____ Altezza: _____ Peso: _____ Posizione: _____ Allenatore: _____ Vice Allenatore: _____ Primo Dirigente: _____ Secondo Dirigente: _____ Totale Punti di Squadra: _____		Squadra B: Giocatore: _____ Cognome e Nome: _____ Sesso: _____ Data di nascita: _____ Altezza: _____ Peso: _____ Posizione: _____ Allenatore: _____ Vice Allenatore: _____ Primo Dirigente: _____ Secondo Dirigente: _____ Totale Punti di Squadra: _____	
Misure di cooperazione ottenute: _____ Allenatore: _____ Vice Allenatore: _____ Primo Dirigente: _____ Secondo Dirigente: _____ Totale Punti di Squadra: _____		Misure di cooperazione ottenute: _____ Allenatore: _____ Vice Allenatore: _____ Primo Dirigente: _____ Secondo Dirigente: _____ Totale Punti di Squadra: _____	
Note e Deroghe Squadra A: _____ Note e Deroghe Squadra B: _____		Note e Deroghe Squadra A: _____ Note e Deroghe Squadra B: _____	

					
Il sottoscritto, rappresentante della Società sotto indicata, dichiara, sotto la propria responsabilità, che i nominativi sotto elencati sono stati regolarmente tesserati nei termini e con le modalità previste dai regolamenti vigenti.					
SOCIETA' Società: _____ Colore maglia: _____ N. ARL EiSi: _____ Squadra avversaria: _____ Squadra selezionata: _____ Campionato: _____ Girone: _____ Genia n.: _____ Località e impianto: _____ Data: _____ Ora: _____					
ELENDO TESSERATI DA ISCRIVERE A REFERTO					
Ruolo	Numero Maglia	Sesso	Cognome e Nome	Numero tessera EiSi	Data di nascita
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
Indicare il capitano con la sigla K o CAP ed il vice capitano con la sigla V o VICE accanto al nome. Per i ruoli 12, 13, 14 e 15 indicare il ruolo accanto al numero di maglia.					
Allenatore					
Vice Allenatore					
Primo Dirigente					
Secondo Dirigente					
Note e Deroghe Indicare numero di maglia e/o cognome e nome dei giocatori con deroghe.					
Firma del Dirigente Responsabile					

[illegible][illegible]

Foglio tiri ruoli 5 canestri altri ruoli

Come si compila la lista R

La lista R è la distinta dei giocatori che entrano in campo in una partita. È presente [un modello](#)⁸ sul sito www.eisi.it. Il Dirigente Responsabile (che firma) o un suo delegato compilano la Lista R indicando i nomi dei giocatori, i numeri delle maglie, il numero del cartellino e la carta di identità. La lista R può contenere al massimo 14 giocatori. Minimo 6 giocatori. Una volta che la Lista R è riportata in modo corretto sul referto di gara, viene passata all'arbitro per l'identificazione dei giocatori.

Referto e compiti del Refertista

Il [referto](#)⁹ è disponibile sul sito www.eisi.it. Si consiglia di stamparlo in A3 per rendere più leggibili le scritte contenute e poterlo compilare più agevolmente.

Si inizia a compilare dalle informazioni riguardanti la partita con la penna nera (o blu) (numero di gara, luogo, data e ora, riferimento sui segnapunti, cronometristi, arbitri e collaboratori).

Una volta che le squadre hanno consegnato le liste R queste devono essere riportate nelle rispettive colonne del referto di gara in ordine crescente o decrescente. (Es. 58, 53, 51, ..., 44, 43, ... oppure 13, 24, 22, 37, 33, 44, 52).

⁸ Inserito collegamento al modello di "Lista R": <https://eisi.it/sport/baskin/#documenti-di-gara>

⁹ Inserito collegamento al referto: <https://eisi.it/sport/baskin/#documenti-di-gara>

Non possono essere inseriti più di 14 giocatori a referto (il minimo è 6). Si deve segnare l'allenatore, il vice allenatore e i dirigenti (massimo n. 2 per squadra). È necessario segnare Capitano (Cap o Kap) e vicecapitano (VK) a fianco del nominativo.

Tutti i giocatori devono entrare in campo entro la fine del terzo quarto di gioco. Si segna con una X l'entrata del giocatore. Il tavolo può ricordare agli allenatori eventuali giocatori non ancora entrati.

Canestri

I canestri dei **ruoli 1 e 1S** valgono **3 punti** se il giocatore sceglie di fare solo un tiro, **2 punti** se sceglie di tirare due volte. Se il giocatore ha anche solo una deroga il canestro vale comunque sempre 2 punti. Per i ruoli 1 non sono considerate deroghe la distanza ed il cambio del pallone: solo il tempo di tiro è considerato una deroga. Ogni giocatore può fare al massimo **3 canestri** per ognuno dei 4 tempo di gioco e per ogni tempo supplementare.

I canestri dei **ruoli 2, 2R e 2T** valgono **2 punti** nel settore centrale, **3 punti** in quello laterale. Se il giocatore ha anche solo una deroga il canestro vale comunque sempre 2 punti. Ogni giocatore può fare al massimo **3 canestri** per ognuno dei 4 tempo di gioco e per ogni tempo supplementare.

I canestri dei **ruoli 3** valgono **2 punti** nel canestro laterale, **3 punti** in quello tradizionale. Ogni giocatore può fare al massimo **3 canestri** per ognuno dei 4 tempo di gioco e per ogni tempo supplementare.

I canestri dei **ruoli 4** valgono **2 punti** se effettuati dall'area vicino al canestro avversario, limitata da e comprensiva delle 2 linee parallele che si estendono perpendicolarmente dalla linea di fondo, con il bordo esterno a 0,90 m dal bordo interno delle linee laterali e dell'arco avente un raggio di 6,75 m misurato dal punto sul terreno sotto il centro esatto del canestro avversario al bordo esterno dell'arco, **3 punti** se effettuato esternamente ad essa (la linea da 3 punti non fa parte dell'area da 3 punti, ma sarà l'arbitro a segnalare se il canestro è da convalidare da 2 o da 3 punti in caso di dubbio). Ogni giocatore può fare al massimo **3 canestri** per ognuno dei 4 tempo di gioco e per ogni tempo supplementare.

I canestri dei **ruoli 5** valgono **2 punti** se effettuati dall'area vicino al canestro avversario, limitata da e comprensiva delle 2 linee parallele che si estendono perpendicolarmente dalla linea di fondo, con il bordo esterno a 0,90 m dal bordo interno delle linee laterali e dell'arco avente un raggio di 6,75 m misurato dal punto sul terreno sotto il centro esatto del canestro avversario al bordo esterno dell'arco, **3 punti** se effettuato esternamente ad

essa (la linea da 3 punti non fa parte dell'area da 3 punti, ma sarà l'arbitro a segnalare se il canestro è da convalidare da 2 o da 3 punti in caso di dubbio). Ogni giocatore può fare al massimo **3 canestri** per ognuno dei 4 tempo di gioco e per ogni tempo supplementare.

I ruoli 5 hanno un massimo di 3 tiri per tempo (anche nei supplementari). Se il ruolo 5 fa il 4 tiro il segnapunti fischia, richiamando l'attenzione dell'arbitro per annullare il tiro. La palla viene consegnata alla squadra avversaria. Il tiro libero vale 1 punto (non viene conteggiato nel numero dei tiri).

Utilizzo delle biro

1° E 3° QUARTO: COLORE BIRO ROSSA

Cerchiare i primi 6 giocatori iniziali

Segnare il punteggio, i falli, le sospensioni, le sostituzioni, i tiri

Segnare con una riga la base del punteggio a cui si è arrivati alla fine del 1°

- 3°quarto e cerchiare il punteggio

2° E 4° QUARTO E TEMPI SUPPLEMENTARI: COLORE BIRO BLU/NERA

Segnare il punteggio, i falli, le sospensioni, le sostituzioni, i tiri

Segnare con una riga la base del punteggio a cui si è arrivati alla fine

del 2°-4°quarto e cerchiare il punteggio

Registrazione del punteggio

LINEA “/” sulla casella numerata ogni 2 o 3 punti (es. Se la squadra A è 2 – 0 si applicherà la linea “/” solo sul numero 2 e non sul numero 1 e 2 !!!)

Annotare a lato sinistro della casella numerata in corrispondenza della linea /, il numero di maglia del giocatore che ha realizzato il canestro. Se la realizzazione è stata di 3 punti si cerchierà O il numero di maglia segnato

PUNTINO “•” sulla casella numerata ad ogni realizzazione di ciascun tiro

libero che vale 1 punto e a fianco segnare il numero di maglia di quel giocatore.

NOTA BENE: cercare di collaborare tra UDC o tra i collaboratori al tavolo per la verifica del punteggio e dei realizzatori. Fa fede il punteggio segnato sul referto a differenza del crono!!!

	A	B
42	2	1
52	2	2
	3	3
	4	4
	5	5
33	6	6
	7	7
	8	8
	9	9

Amministrazione dei falli

Ogni giocatore ha massimo **5 falli** per tutta la partita.

Si segnano a fianco del nome giocatore, nella apposita casella, con le lettere L, P, T, U

Se un giocatore **compie 5 falli**:

SEGNALARE (SP) con fischio e PALETTA ll'arbitro, panchine, pubblico. Il giocatore deve lasciare immediatamente il campo da gioco e stare in panchina.

Non si considerano i *falli di squadra (non esiste il bonusfalli)*

A differenza dei falli del basket, esiste il **FALLO "L"** = *difesa non legale* (fallo di marcatura di un ruolo superiore su quello inferiore).

Si amministra con 2 TL (Tiri Liberi) e possesso palla alla squadra che ha subito l'infrazione.

fallo L prevede 2 TL in base al ruolo del giocatore:

Ruolo n°3 -> effettua i tiri dal canestro laterale alto a 3,70 mt

Ruolo n°4-5 -> effettua i tiri dal canestro tradizionale dalla linea dei tiri liberi

Falli P (personali) su azione di tiro:

P2: Comportano 2 TL se l'azione di tiro valeva un canestro da 2

punti **P3:** Comportano 3 TL se l'azione di tiro valeva un canestro da

3 punti **Falli P** su azione di tiro con **realizzazione del canestro:**

P1: Comporta un 1 TL

Falli P non in situazione di tiro:

P: Dà diritto alla rimessa laterale

Falli Tecnici – comportano un 1 TL – segnare **T1**

Falli Antisportivi – comportano 1TL/2TL/3TL – segnare **U1/U2/U3**

ESPULSIONE DALLA GARA:

Si raggiunge per somma dei falli (2T1 oppure 2 U oppure 1T+1U) segnalare all'arbitro e registrare con **"GD"** (**con il colore di quel quarto**) a fianco dell'ultimo fallo del giocatore. La paletta con il numero fallo viene fatto vedere alle panchine, al pubblico, e di nuovo alle panchine.

Si segna la X ogni volta che una squadra chiede il time out nella apposita casella

Esiste l'autocanestro (va segnato al capitano della squadra avversaria). In questo caso non si aumentano i canestri dei giocatori.

Al termine si segna la squadra che ha vinto, il refertista firma il referto e lo fa firmare anche agli arbitri e agli allenatori delle squadre.

RIEPILOGANDO:

COMPITI DEL SEGNAPUNTI

Avere a disposizione il referto, le biro, il righello, il fischietto e la lista R.

Richiesta Lista R almeno 15 minuti prima (la lista R deve essere completa e firmata dal Dirigente Responsabile o Allenatore)

Compilare i dati del referto

Segnare i 6 giocatori iniziali

Controllare l'ingresso in campo dei giocatori segnalati

Segnare il punteggio (canestro da un punto, due punti, tre punti)

Segnare, vicino al punteggio, il numero di maglia di chi ha realizzato il canestro e, nella apposita "casella-tiri" una X in relazione al realizzatore

Segnalare i falli addebitati con le apposite palette

Avvertire l'arbitro nel caso di quinto fallo

Tenere nota dei time out

Contattare l'arbitro se si è rivelato un errore, correggibile

Compiti del Cronometrista

Il Cronometrista deve possedere un cronometro di gare e uno per le sospensioni (Cipolla)

MISURARE il tempo di gioco, le sospensioni e gli intervalli di gara

ATTIVARE il crono sul TOCCO LEGALE di un saltatore nel SALTO A DUE e al segnale dell'arbitro.

RIATTIVARE il crono sull'unico o ultimo TL NON REALIZZATO: palla continua ad essere VIVA e la palla TOCCA O VIENE TOCCATA da un giocatore su campo di gioco

ATTIVARE il crono su una RIMESSA in seguito ad un tocco legale di un giocatore in campo e sul portaggio della palla al pivot in seguito al fallo

ATTIVARE la cipolla sul Time Out su richiesta da parte della squadra, su tempo fermo o su canestro subito

FERMARE il crono al termine di un quarto se l'apparecchiatura non si ferma automaticamente

FERMARE il crono AL FISCHIO dell'arbitro con palla viva

FERMARE il crono all'entrata nell'area laterale con Pivot 1

FERMARE il crono su richiesta di TIME OUT da parte della squadra che ha subito la realizzazione del canestro

FERMARE il crono ad ogni canestro laterale realizzato dai pivot

FERMARE il crono ad ogni canestro tradizionale realizzato dai ruoli 3, 4 e 4 negli ultimi due minuti del quarto di gioco e di quelli supplementari.

Compiti dell'addetto ai Tiri/Canestri

Gli UdC sono tenuti a **segnalare ad alta voce il giocatore** che ha esaurito i canestri poiché l'atleta in procinto di eseguire il suo 4 tiro comporterà la perdita di possesso palla e rimessa alla squadra avversaria.

Il [Foglio Controllo Tiri e Canestri Baskin](#)¹⁰ è scaricabile sul sito www.eisi.it.

Il collaboratore che tiene il foglio dei tiri dei ruoli 5 e canestri degli altri ruoli (contemporaneamente al segnapunti sul referto) deve segnare ogni volta che un ruolo 5 tira (anche se viene stoppato o se non tocca il ferro), per tutti gli altri giocatori viene segnato il canestro. Non devono essere segnati i tiri liberi. Il foglio è a supporto di quello

¹⁰ Inserito collegamento al "Foglio Controllo Tiri e Canestri Baskin":
<https://eisi.it/sport/baskin/#documenti-di-gara>

del segnapunti. Non lo sostituisce nei tiri. Sul terzo tiro dei cinque e il terzo canestro degli altri ruoli il collaboratore lo comunica a voce alta.

È buona cosa che anche in questo caso chi segna i tiri e il segnapunti si parlino per confermarsi il numero dei tiri/canestri dei giocatori.

Altre note

Se il ruolo 5 commette un'infrazione (passi, doppio, sfondamento) e tira non si deve considerare aumentato il numero di tiri effettuati.

Controllare ad ogni inizio di quarto e quando avvengono delle sostituzioni, assieme agli arbitri, che la somma dei numeri di ruolo dei giocatori in campo non deve superare il valore di 23 e deve essere schierato sempre un pivot (di ruolo 1 o 2) almeno 2 giocatori di ruolo 5 e, tra i ruoli 4 e 5, almeno un giocatore femmina e un ruolo maschio, almeno un ruolo 3.

Negli ultimi due minuti della partita ogni fallo subito dal Ruolo 5 ha diritto a 2 tiri, questo indipendentemente dai falli di squadra realizzati.

In caso di errore **NON** utilizzare scolorina: barrare o fare una X sull'errore e, alla prima occasione, richiamare l'arbitro al tavolo per la verifica e la convalida con una sigla (dell'UdC o dell'Arbitro stesso) della correzione.

Disposizioni per gli Arbitri (Rev. 7)¹¹

Generalità

Tempo di gioco: 4 tempi da 8 minuti ciascuno. Il tempo viene bloccato ad ogni FISCHIO DELL'ARBITRO e, solo negli ultimi 2 minuti di gioco, ad ogni canestro effettuato.

Eventuali tempi supplementari da 4 minuti ciascuno.

Quando il Tutor entra nell'area semicircolare dei canestri laterali per portare la palla al Ruolo 1 il tempo viene fermato. Riprende quando l'arbitro inizia a contare i secondi per l'effettuazione del tiro del ruolo 1, sia che il ruolo 1 scelga di effettuare un tiro che due tiri.

I cambi possono essere effettuati ad ogni interruzione arbitrale e su canestro realizzato negli ultimi due minuti dell'ultimo quarto di gioco e negli eventuali supplementari perché il tempo si ferma. I cambi devono essere richiesti con anticipo agli ufficiali di campo.

Al momento dell'identificazione dei giocatori controllare che sia individuato in ogni squadra capitano e vicecapitano. Si ribadisce che possono stare in panchina solo le persone segnate sul referto di gara che sono state indicate sulla Lista "R". È stato predisposto un nuovo referto di gara, che trovate sul sito del baskin¹², con lo spazio per il vice allenatore e per i dirigenti (al massimo nel numero di due). In piedi davanti alla propria panchina può stare solo l'allenatore od il vice allenatore se l'allenatore è seduto.

Controllare che siano posizionate ai lati del canestro laterale o sopra la base del canestro, le eventuali palle, diverse dal pallone di gara, per il tiro dei pivot. Controllare che ci siano le bandierine per identificare la presenza dei ruoli 2R.

Controllare, assieme ai refertisti, che la somma dei numeri di ruolo dei giocatori in campo non superi il valore 23 e deve essere schierato sempre un pivot (di ruolo 1 o 2) almeno 2 giocatori di ruolo 5, almeno 1 giocatore di ruolo 3 e, tra i ruoli 4 e 5, almeno un giocatore femmina e maschio. Ad ogni inizio di tempo e quando avvengono le sostituzioni deve essere controllato il non superamento della quota 23, la presenza di un ruolo 1 o 2, la

¹¹ Documento precedentemente noto come "Appunti per Arbitri ed Ufficiali di Campo". Nell'"[Allegato B](#)" alla richiesta di riconoscimento al [CIP](#) da parte di [EiSi](#) (all'epoca ENSI) era stata inclusa la Rev. 6. Rimpaginatura *Daniele Lolli*.

¹² Inserito collegamenti diretti al referto e al sito.

presenza di un ruolo 3 e la presenza di un maschio e di una femmina nei ruoli 4 o 5. Se l'arbitro, o il tavolo, o la squadra avversaria si accorge durante il gioco del superamento della quota 23 (o della mancanza del ruolo 3 o della mancanza della femmina e del maschio nel ruolo 4 o 5), viene assegnato il fallo Tecnico alla panchina e l'infrazione viene punita con 2 tiri liberi che un giocatore a scelta dovrà effettuare nel canestro alto e rimessa nella metà campo difensiva alla squadra che ne ha tratto svantaggio. Controllare, sempre insieme ai refertisti, che tutti i ruoli (1 o 2, 3, 4 e 5) siano presenti nella Lista R che ogni squadra consegna agli ufficiali di campo almeno 15 minuti prima dell'orario stabilito per l'inizio della partita.

Alzare il braccio e fischiare quando entra in area laterale il compagno a portare il pallone al ruolo 1. Al fischio il cronometrista ferma il tempo. Il tempo viene fermato anche dopo la realizzazione del canestro del ruolo 2, 2R e 2T.

Su canestro effettuato nel canestro laterale la rimessa per chi ha subito il canestro avviene nella metà campo difensiva.

Negli ultimi due minuti della partita ogni fallo subito dal Ruolo 5 da diritto a 2 tiri liberi (3 tiri liberi nel caso stia tirando da tre punti), questo indipendentemente dai falli di squadra e dai tiri effettuati dal ruolo 5, ma non verrà conteggiato come un tiro a meno che stia effettivamente tirando a canestro. Questa regola prosegue negli eventuali tempi supplementari.

Esiste l'autocanestro, in questo caso non viene conteggiato né come tiro (Ruolo 5) né come canestro (Ruoli 3, 4). I punti vengono assegnati al capitano della squadra avversaria che non vedrà per questo aumentati i suoi numeri di tiro.

In caso di difesa illegale e canestro dell'attaccante viene convalidato il canestro, assegnato un tiro libero e la squadra d'attacco mantiene il possesso palla facendo la rimessa dalla zona di difesa.

Tutte le volte che l'arbitro fischia il tempo si ferma. Ogni volta che l'arbitro fischia deve farsi consegnare la palla per amministrare la rimessa, i tiri liberi, il portaggio ai pivot.

Rimesse

Si ribadisce, come stabilito dalla regola n. 4 – Rimesse del “Regolamento di Gioco - Disciplina Baskin (Rev. 14)”¹³, che dalla rimessa la palla non può essere passata e quindi

¹³ Aggiornato riferimento: nel documento originale si citava la Rev. 13 del Regolamento di Gioco.

arrivare al pivot. Non si specifica attacco o difesa, quindi è un infrazione, anche se ci sono state deviazioni più o meno intenzionali. Se la palla arriva (dopo l'effettuazione della rimessa) nell'area laterale e lì si ferma o viene recuperata da un pivot l'arbitro fischia e ferma il tempo (che è partito se c'è stato un tocco legale della palla da parte di un giocatore qualsiasi). La rimessa deve essere ripetuta dalla stessa squadra che l'aveva effettuata. Naturalmente la rimessa può essere intercettata dalla squadra avversaria, in questo caso ci sarà possesso ed il cronometro riparte.

L'arbitro deve consegnare la palla per la rimessa nel punto in cui la rimessa deve essere effettuata.

Quando l'arbitro deve contare a voce alta

- ▶ Tiro del ruolo 1 (da quando riceve la palla): 10 secondi, cominciando con lo "zero" quando il Ruolo 1 afferra la palla e terminando con un fischio al 10.
- ▶ Tiro del ruolo 2 (da quando il Tutor entra nell'area circolare): 10 secondi, cominciando con lo "zero" quando il Tutor entra nell'area del Ruolo 2 e terminando con un fischio al 10 o al 7 (2R).
- ▶ Rimessa eseguita partendo in palleggio: 10 secondi, cominciando con lo "zero" quando il Ruolo 4 o 5 inizia il palleggio e terminando con un fischio al 10.
- ▶ Rimbalzo del numero 2 (per passare la palla): 5 secondi (10 se Ruolo 2 in carrozzina), cominciando con lo "zero" quando il Ruolo 2 o il Tutor (caso 2T) raccoglie il rimbalzo e terminando con un fischio al 5 o al 10 (Ruolo 2 in carrozzina).
- ▶ Passaggio senza tirare del ruolo 2: 5 secondi, cominciando da "zero" quando riceve la palla e terminando con un fischio al 5.

L'arbitro deve informarsi al Tavolo se sono state richieste deroghe rispetto ai secondi per tirare. Queste deroghe devono essere scritte sulla Lista "R" e riportate sul referto di gara.

Quando si effettua il conteggio, a voce alta, dei secondi per i tiri dei ruoli 1 o 2 dare un'occhiata al cronometro ufficiale del tabellone segnapunti per vedere se il conteggio è corretto (non troppo lento o non troppo veloce).

Note riferite al ruolo 1

Il giocatore di ruolo 1 può effettuare un massimo di tre canestri per ogni quarto di gioco; nel caso venga portata la palla nell'area laterale per effettuare il 4° canestro (anche su

segnalazione degli ufficiali di campo) la palla verrà consegnata alla squadra avversaria per la rimessa in zona di difesa.

Sul tiro del ruolo 1 non c'è rimbalzo. Sia in caso di canestro che di errore la palla verrà consegnata alla squadra avversaria per una rimessa laterale in zona di difesa.

Prima di iniziare a contare, l'arbitro deve chiedere al Ruolo 1 quanti tentativi vuole fare e la decisione del Ruolo 1 va comunicata al tavolo verbalmente e indicando con le dita il numero di tiri che il ruolo 1 ha deciso. Se l'arbitro si dimentica di chiedere al ruolo 1 quanto tiri vuole fare, oppure il tutor consegna la palla al ruolo 1 prima della richiesta dell'arbitro: l'arbitro inizia a contare, se prima della scadenza dei secondi il ruolo 1 dichiara i tiri che vuole fare l'arbitro ne tiene conto anche se non riesce a comunicarlo al tavolo; se non vengono dichiarati i tiri l'eventuale canestro effettuato varrà due punti, se invece non verrà effettuato il canestro la palla passerà alla squadra avversaria per la rimessa laterale. Appena il tutor porta la palla nell'area laterale per un ruolo 1 l'arbitro, dopo aver fischiato per far fermare il cronometro, deve subito chiedere al ruolo 1 quanti tiri vuole fare.

Si iniziano a contare i secondi (solitamente 10 se non ci sono deroghe) per il suo tiro da quando la palla con cui tira gli è stata consegnata e dopo la comunicazione al tavolo del numero di tiri che vuole effettuare.

Se la palla sfugge al Ruolo 1 il Tutor può rimetterla in mano al giocatore 1 ma l'arbitro deve continuare a contare a meno che sia sfuggita durante il tiro e venga considerato un tiro.

Effettuato/i il tentativo/i da parte del Ruolo 1 l'arbitro deve attendere che il Ruolo 1 sia posizionato fronte al gioco dal giocatore che gli ha portato la palla e quindi consegnare la palla per la rimessa dalla parte difensiva in corrispondenza della tacca sulla linea laterale.

Quando un compagno di Ruolo 3, 4, 5 gli sta portando la palla e subisce un fallo in una zona adiacente l'area semicircolare (70 cm. area tratteggiata) il fallo viene assegnato, la palla viene comunque consegnata al giocatore di Ruolo 1 che nel tempo di 10 secondi (escluse eventuali deroghe) andrà a tirare secondo le proprie modalità.

Quando un giocatore di Ruolo 3, 4, 5 entra in area per portare la palla al Ruolo 1 l'arbitro dovrà alzare un braccio e fischiare per segnalare l'arresto del cronometro al tavolo.

La posizione di tiro del ruolo 1 può essere scelta ma non può essere più vicina della linea segnata a 0.8 metri dalla linea laterale (la ruota grande della carrozzina non la può oltrepassare nel suo punto di contatto col suolo).

Se un Ruolo 1 ha una deroga, questo non può effettuare canestri da tre punti. Può comunque scegliere se effettuare un tiro o due tiri.

Note riferite al ruolo 2

Il giocatore di ruolo 2 può effettuare un massimo di tre canestri per ogni quarto di gioco; nel caso effettui il 4° canestro questo deve essere annullato (anche su segnalazione degli ufficiali di campo) e la palla consegnata alla squadra avversaria per la rimessa in zona di difesa. Nel caso tiri a canestro dopo aver già effettuato i tre canestri e non realizzi la partita continua con il rimbalzo.

Ruolo 2: si inizia a contare (da 0 a 10 per Ruolo 2, 2T o da 0 a 7 per Ruolo 2R) da quando il giocatore (Ruolo 3, 4, 5) entra in area per portargli la palla. Il Ruolo 2 ha un solo tiro a disposizione e il tempo non viene fermato, quando tira deve essere garantito uno spazio di un metro da ogni suo lato per evitare ostruzionismi. Si ferma il cronometro se viene realizzato il canestro.

Il Tutor che si occupa del sostegno al Ruolo 2 può stargli vicino mentre tira ma non può prendere il rimbalzo eventuale, mentre i rimbalzisti (massimo 2 per squadra) si posizioneranno attorno alla linea continua (nel caso del ruolo 2 e 2T) o attorno alla linea tratteggiata (nel caso del 2R). Una volta effettuato il tiro dal 2R i rimbalzisti possono fare un passo e posizionarsi adiacenti la linea continua, mentre tutti gli altri giocatori in campo dovranno sempre stare almeno fuori dalla linea tratteggiata. Ai rimbalzisti è vietato incrociare le gambe!!! I giocatori che non partecipano al rimbalzo devono stare a 1 metro dai rimbalzisti. I rimbalzisti devono posizionarsi con i piedi all'altezza delle spalle, non possono quindi allargare il compasso delle gambe per occupare maggior spazio a rimbalzo. Se lo fanno commettono una infrazione: se l'infrazione è commessa dall'attaccante la palla va consegnata alla squadra avversaria per una rimessa laterale, se è commessa da un difensore: se il ruolo 2, 2R o 2T realizza si convalida il canestro, se sbaglia si fa ritirare facendo posizionare nel modo corretto i rimbalzisti.

Il Tutor può essere solo chi è entrato in area e deve portare la palla al Ruolo 2 senza commettere infrazioni (passi o doppio per i Ruoli 4 e 5). Deve obbligatoriamente fare il

primo palleggio fuori dall'area (questo vale anche per i ruoli 3), in caso di primo palleggio all'interno dell'area l'arbitro deve fischiare l'infrazione e la palla passerà alla squadra avversaria per una rimessa nella metà campo difensiva.

Il Ruolo 2 può accedere al rimbalzo direttamente ma una volta preso il rimbalzo nel tempo di 5 secondi (10 secondi se è in carrozzina) deve passarla (non consegnarla) a un compagno, non al Tutor che gli ha portato la palla, che non potrà rientrare direttamente a portargli ancora la palla ma dovrà effettuare almeno un passaggio.

Al Ruolo 2 la palla può essere passata anche da fuori area ma solo con passaggio schiacciato a terra con la palla che tocca il suolo fuori dall'area semicircolare e non dalla rimessa.

Il rimbalzo non può essere preso dal pivot fuori area o sulla riga (in tal caso l'arbitro fischierà l'infrazione e la palla passerà alla squadra avversaria per una rimessa laterale in zona di difesa).

Se il rimbalzo è preso direttamente da un compagno del Ruolo 2 che ha tirato (non il tutor), disposto correttamente attorno all'area, questi NON può entrare direttamente nell'area semicircolare per portare la palla al Ruolo 2 ma deve prima aver effettuato almeno un passaggio.

Quando un compagno di Ruolo 3, 4, 5 gli sta portando la palla e subisce un fallo in una zona adiacente l'area semicircolare (70 cm. area tratteggiata) il fallo viene assegnato e la palla viene comunque consegnata al giocatore di Ruolo 2 con la seguente modalità: l'arbitro consegna la palla al Tutor, che aveva subito il fallo, fuori dall'area circolare e questi partirà in palleggio per consegnare la palla al pivot. Il tempo EFFETTIVO DI GIOCO E IL CONTEGGIO DELL'ARBITRO riprendono a scorrere quando, dopo che l'arbitro ha consegnato la palla al tutor, questi palleggia dentro l'area laterale.

Se la palla non tocca il canestro l'arbitro NON deve fischiare in quanto il tiro del Ruolo 2 non è un tiro libero, si fischia solo se la palla tocca la base del canestro (non il piantone) sia che provenga da un rimbalzo che da una palla vagante.

Il giocatore di Ruolo 2 non può passare la palla al Tutor (colui che gliel'ha portata).

Il ruolo 2 può anche, intercettato il pallone nella sua area, decidere di non tirare, ma deve passarla, nel limite di 5 secondi, ad un proprio compagno (10 secondi se è in carrozzina).

Il numero di giocatori che può sostare intorno all'area laterale mentre il Pivot tira è di due per squadra (non si considera il giocatore che sta tirando, mentre il giocatore che ha portato la palla al Ruolo 2 può sostare accanto o dietro e trattenere il compagno per fare da tutor ma non può partecipare al rimbalzo).

Il ruolo 2T, quando riceve la palla dal tutor che ha preso il rimbalzo in caso di errore al tiro, dovrà entro 10 secondi passarla (non consegnarla) a un compagno di squadra (non al Tutor che gli ha portato la palla) posto fuori area laterale. Se il tiro del ruolo 2T non colpisce il canestro alto, il canestro basso, il tabellone o il piantone in ferro del canestro non c'è rimbalzo perché in questo caso solo il tutor può prendere la palla. Si riprende la partita con una rimessa laterale per la squadra avversaria in zona di difesa. Se il rimbalzo non è preso dal Tutor, l'arbitro interrompe l'azione e consegna la palla alla squadra che era in difesa per la rimessa laterale.

Il Tutor può aiutare il Ruolo 2T a entrare in area dopo il tiro per consegnargli il rimbalzo.

L'arbitro, dopo aver richiamato i giocatori al rispetto della regola al rimbalzo (2 giocatori per ogni squadra, errato posizionamento in caso di tiro del ruolo 2R, gamba dietro quella di un rimbalzista avversario, allargare il compasso delle gambe per occupare maggior spazio), deve annullare il canestro eventuale o convalidarlo a seconda che commetta l'infrazione rispettivamente la squadra che attacca o quella che difende, in caso di canestro non effettuato l'arbitro dovrà fermare il gioco e far ripetere il tiro se la squadra che difende è in sovrannumero oppure far ripartire il gioco con una rimessa laterale da assegnare a chi difende se la squadra che attacca è in sovrannumero. Quando l'arbitro fischia l'infrazione il tempo si ferma; in caso di ripetizione del tiro l'arbitro consegnerà la palla al tutor fuori dall'area laterale per ripetere l'ingresso in area per la ripetizione del tiro. Sul primo palleggio dentro l'area l'arbitro inizierà a contare i secondi per il tempo del tiro ed il cronometro partirà insieme al conteggio dell'arbitro.

Se un Ruolo 2, 2T, 2R ha una deroga, questo non può effettuare canestri da tre punti. I ruoli 2, 2R e 2T non possono avere più di due deroghe.

Se il giocatore di ruolo 2 effettua il tiro senza aver fatto i due palleggi (durante lo spostamento fuori dall'area o prima di tirare), l'azione deve essere fermata dall'arbitro e la palla consegnata alla squadra avversaria per una rimessa laterale in zona di difesa.

Sul passaggio fuori dall'area laterale su rimbalzo del ruolo 2, 2R e 2T non si deve fischiare difesa illegale nel tentativo di intercettare la palla fra ruoli diversi; ci si comporta come sul rimbalzo nel canestro tradizionale.

Nel caso il Ruolo 2 abbia già fatto 3 canestri ma sia rimasto in campo, la palla può ancora essergli portata e potrà tirare solo che se fa canestro questo andrà annullato.

Note riferite al ruolo 3

Il giocatore di ruolo 3 può effettuare un massimo di tre canestri per ogni quarto di gioco; nel caso effettui il 4° canestro questo deve essere annullato (anche su segnalazione degli ufficiali di campo) e la palla consegnata alla squadra avversaria per la rimessa laterale in zona di difesa. Nel caso tiri a canestro dopo aver già effettuato i tre canestri e non realizzi la partita continua con il rimbalzo.

Se subisce fallo mentre sta tirando nel canestro tradizionale ha diritto a 3 tiri liberi; se subisce fallo mentre sta tirando nel canestro laterale ha diritto a 2 tiri liberi dietro la linea tratteggiata fronte canestro.

Se subisce fallo per la difesa di ruolo superiore (difesa illegale) tira 2 tiri liberi nel canestro laterale tirando dalla posizione da cui tira il 2R fronte canestro (area tratteggiata). Se subisce difesa illegale mentre sta effettuando il tiro nel canestro tradizionale e non realizza: tre tiri liberi nel canestro tradizionale e possesso palla; se realizza: un tiro libero nel canestro tradizionale e possesso palla. Se subisce difesa illegale mentre sta tirando nel canestro laterale e non realizza: due tiri liberi dalla posizione del ruolo 2R fronte canestro (linea tratteggiata) e possesso palla; se realizza: un tiro libero dalla posizione del ruolo 2R fronte canestro (linea tratteggiata) e possesso palla.

Non valgono passi e doppio ma deve fare almeno 2 palleggi (anche non continuati) ogni volta che ha intrapreso una corsa (i palleggi possono essere fatti in qualunque momento durante la corsa intrapresa). Se intraprende la corsa da fuori area deve effettuare 2 palleggi per entrare nell'area, spostamenti all'interno dell'area, se il Ruolo 3 si trova già nell'area, possono essere effettuati anche senza palleggio. L'obbligo dei 2 palleggi si ripresenta ogniqualvolta il ruolo 3 cambi in modo molto netto la direzione di corsa a destra, a sinistra o indietro. Se riceve palla fuori area (sia tradizionale che laterale) può subito effettuare il tiro senza fare palleggi.

Non è ammesso fare subito i due palleggi e poi partire senza effettuarne altri (devono essere effettuati lungo il tragitto).

Piccoli spostamenti con la palla eseguiti senza corsa prima di un tiro o un passaggio non richiedono l'obbligo dei due palleggi di cui sopra. Se un ruolo 3 riceve la palla in area può spostarsi e correre senza obbligo dei palleggi, se la riceve fuori e poi entra deve comunque effettuarne 2.

Se difende non può entrare nell'area protetta (la palla viene automaticamente assegnata al pivot che provvede a tirare), se attacca sì, ma solo per portare la palla a un pivot.

Il giocatore di Ruolo 3 può essere anticipato da un giocatore di ruolo 4 o 5 solo se l'anticipo avviene esternamente a un cilindro di raggio pari al braccio del giocatore di Ruolo 3, in caso contrario deve essere fischiata difesa illegale (Regola 8).

Al rimbalzo e in situazione di palla vagante non ci sono cilindri da considerare e neanche nel caso di intercettamento della palla da parte di un Ruolo 4 o 5 quando questi è posto in situazione da non poter vedere la presenza del Ruolo 3.

Ogni volta che subisce un fallo quando tira a canestro gli eventuali tiri liberi segnati non intaccano il suo bonus di 3 canestri per tempo.

Regole per ruolo 3

- 3 Se il ruolo 3 subisce fallo mentre sta tirando nel canestro laterale: se realizza si concedono i 2 punti ed un tiro libero supplementare che deve essere tirato dietro la linea tratteggiata fronte canestro (zona 2R), se non realizza due tiri liberi sempre dietro la linea tratteggiata fronte canestro. Prima dell'effettuazione dei tiri liberi si deve far spostare il pivot per evitare che riceva la palla addosso. In caso di errore sul tiro libero supplementare e sul secondo tiro libero non c'è rimbalzo ma si riprende con una rimessa laterale come sui tiri dei pivot ruolo 1 perchè prima della rimessa bisogna far riposizionare i pivot nell'area laterale, operazione che deve essere eseguita a gioco fermo.
- 4 Se il ruolo 3 porta la palla al pivot nell'area laterale deve fare due palleggi prima di entrare e consegnare la palla al pivot; se si trova all'interno della linea tratteggiata dei 70 cm. può effettuare un solo palleggio. La mancanza di questi presupposti farà annullare l'azione, il pivot non può tirare e la palla va consegnata alla squadra avversaria per una rimessa laterale in zona di difesa.

Note riferite al ruolo 4

Il giocatore di ruolo 4 può effettuare un massimo di tre canestri per ogni quarto di gioco; nel caso effettui il 4° canestro questo deve essere annullato (anche su segnalazione degli ufficiali di campo) e la palla consegnata alla squadra avversaria per la rimessa in zona di difesa. Nel caso tiri a canestro dopo aver già effettuato i tre canestri e non realizzi la partita continua con il rimbalzo.

Può effettuare passi di partenza (ma non tre o quattro passi di partenza); può effettuare la rimessa partendo in palleggio purché entro 10 secondi consegna la palla a un pivot o a un ruolo 3. Se perde il controllo della palla e questa passa agli avversari il gioco prosegue.

Se effettua un canestro facendo l'entrata questo viene annullato. Prima di tirare deve effettuare un arresto anche a due tempi.

Se difende non può entrare nell'area protetta (la palla viene automaticamente assegnata al pivot che provvede a tirare secondo la modalità descritta nel caso di fallo sul tutor entro la linea tratteggiata), se attacca sì, ma solo per portare la palla a un pivot.

Se commette un'infrazione difendendo su un ruolo inferiore (difesa illegale) è aumentato il numero di falli commessi.

Quando arretra per assumere una posizione difensiva mentre il Ruolo 3 sta attaccando deve scegliere anticipatamente un punto e fermarsi con le braccia lungo il corpo evitando di entrare nel cilindro del Ruolo 3, non può neanche correre mantenendosi parallelo al Ruolo 3 perché questa è considerata difesa illegale.

Il giocatore di Ruolo 4 può essere anticipato da un giocatore di Ruolo 5 solo se l'anticipo avviene esternamente a un cilindro di raggio pari al braccio del giocatore di Ruolo 4, in caso contrario deve essere fischiata difesa illegale (Regola 8).

A rimbalzo e su palla vagante non ci sono cilindri da considerare e neanche nel caso di intercettamento della palla da parte di un Ruolo 5 quando questi è posto in situazione da non poter vedere la presenza del Ruolo 4.

Se il giocatore di ruolo 4 effettua l'entrata, l'azione deve essere fermata dall'arbitro e la palla consegnata alla squadra avversaria per una rimessa laterale.

Ogni volta che subisce un fallo quando tira a canestro gli eventuali tiri liberi segnati non intaccano il suo bonus di 3 canestri per tempo.

Se subisce difesa illegale e realizza: canestro valido, un tiro libero nel canestro dove ha realizzato e possesso palla.

Note riferite al ruolo 5

Il giocatore di ruolo 5, per il quale valgono tutte le regole del basket, può effettuare al massimo 3 tiri per quarto di gioco, se il giocatore di ruolo 5 effettua il 4° tiro nel quarto di gioco, l'azione deve essere fermata dall'arbitro (su segnalazione degli ufficiali di campo) e la palla consegnata alla squadra avversaria per una rimessa laterale. Ogni fallo subito prima del tiro (quarto tiro) deve essere scritto a referto. La palla sarà assegnata alla squadra che ha subito il fallo, non devono essere però assegnati tiri liberi perché l'azione non avrebbe potuto concludersi con tiro a meno che ci si trovi negli ultimi 2 minuti di gioco o nei tempi supplementari, in questo caso il giocatore di Ruolo 5 ha diritto a tirarli.

Può effettuare la rimessa partendo in palleggio purché entro 10 secondi consegni la palla a un pivot o a un giocatore di Ruolo 3. Se perde il controllo della palla e questa passa agli avversari il gioco prosegue.

Se effettua un'infrazione mentre sta tirando (sfondamento, passi, doppio) non viene ridotto il numero di tiri a disposizione.

Se difende non può entrare nell'area protetta (la palla viene automaticamente assegnata al pivot che provvede a tirare secondo la modalità descritta nel caso di fallo sul tutor entro la line tratteggiata), se attacca sì, ma solo per portare la palla a un pivot.

Se commette un'infrazione difendendo su un ruolo inferiore è aumentato il numero di falli commessi e viene fischiata difesa illegale.

Quando arretra per assumere una posizione difensiva mentre il Ruolo 3 o il Ruolo 4 sta attaccando deve scegliere anticipatamente un punto e fermarsi evitando di entrare nel cilindro del Ruolo 3 o del Ruolo 4, non può neanche correre mantenendosi parallelo al Ruolo 3 o al Ruolo 4 perché questa è considerata difesa illegale (Regola 8).

Se il Ruolo 5 maschio contrasta il tiro di una donna Ruolo 5 l'infrazione da imputare è quella di difesa illegale: 2 tiri liberi e palla all'avversario.

Il Ruolo 5 maschio può difendere, ma non può alzare le braccia per contrastare il tiro del ruolo 5 femmina; nel caso di un'entrata può difendere (non deve stare fermo) ma non può portare via la palla una volta che il Ruolo 5 femmina ha raccolto il pallone per iniziare

un'entrata, e non può contrastarla con le mani mentre tira. In tutte le altre situazioni di gioco il Ruolo 5 maschio può difendere e portare via la palla al Ruolo 5 femmina. Nel caso di difesa regolare, con le braccia basse, se il ruolo 5 maschio commette fallo ad esempio spingendo l'avversario con il corpo o con le braccia, senza alzarle, sono due tiri liberi se il ruolo 5 femmina sta tirando a canestro oppure rimessa laterale se non è in fase di tiro; non si sanziona la difesa illegale.

Negli ultimi due minuti della partita e negli eventuali tempi supplementari, ogni fallo subito dal Ruolo 5 ha diritto a 2 tiri liberi (3 tiri liberi nel caso stia tirando da tre punti), questo indipendentemente dai falli di squadra sanzionati.

Fallo sul ruolo 5 nell'area dei 70 cm. negli ultimi due minuti di gioco e negli eventuali supplementari: in questo caso invece dei tiri liberi del ruolo 5 si consegna la palla al ruolo 1, 1S, 2, 2R o 2T presente nell'area laterale. L'arbitro fischia ed il cronometro si ferma, segnala il fallo al tavolo, si fa consegnare la palla ed in caso sia presente nell'area laterale un ruolo 2, 2R o 2T, la consegnerà a chi ha subito il fallo per portarla al ruolo 2, 2R o 2T; il cronometro riparte quando il ruolo 5 effettuerà il primo palleggio nell'area laterale e l'arbitro inizierà a contare i secondi a disposizione per il tiro. In caso di presenza di ruolo 1 il tempo sarà fermo fino alla consegna della palla al ruolo 1.

Fallo antisportivo sul ruolo 5 nei 70 cm. durante la partita e negli ultimi due minuti di gioco e negli eventuali supplementari e sui ruoli 3 e 4 (anche difesa illegale) nei 70 cm. durante la partita: quando l'arbitro fischia il tempo si ferma, anche in questo caso la palla viene consegnata al ruolo 1, 1S, 2, 2R o 2T presente nell'area laterale il quale effettuerà i tiri a cronometro fermo qualsiasi sia il ruolo presente, l'arbitro però conteggerà a voce alta i secondi attribuiti al ruolo per il tiro. Dopo il tiro, anche di un ruolo 2, non ci sarà rimbalzo ma il possesso palla per la squadra che ha subito l'antisportivo o la difesa illegale.

Note riferite a tutti i ruoli

Sulle rimesse laterali o da fondo campo i giocatori che difendono devono stare almeno a un metro dalla linea di delimitazione del campo di gioco (è consentito però al difensore di mettersi al limite dell'area laterale nel caso di rimessa). Usare tolleranza nel 1 mt. di distanza.

Prima di entrare nelle aree dei Pivot, i Ruoli 3, 4, 5 devono effettuare almeno un palleggio fuori dall'area laterale, se effettuato sulla riga è considerato dentro l'area e la palla assegnata alla squadra avversaria per una rimessa laterale.

Si ricorda che è vietato passare nelle aree laterali senza portare la palla al pivot. A chi transita nelle aree laterali senza portare la palla al pivot oppure senza la palla e da questo passaggio ne trae un vantaggio per difendere o attaccare si sanziona una infrazione e si riprende il gioco con una rimessa laterale per la squadra avversaria.

La palla può essere portata via al Tutor che la sta portando al Pivot fintanto che il Tutor non ha ancora effettuato un palleggio dentro l'area e si trova con entrambi i piedi fuori, non si può più se ha effettuato il palleggio dentro l'area e ha anche un piede dentro.

Se una palla vagante rimbalza all'interno dell'area laterale dove è presente un ruolo 1 o 2T e questi riesce a prenderla il tutor sarà il primo compagno di squadra che arriva per aiutarlo. In questo caso il conteggio dei secondi per tirare parte dal momento in cui il ruolo 1 o 2T ha il possesso della palla. In caso di ruolo 1 bisogna anche chiedere quanti tiri vuole fare. Se prima della scadenza dei secondi il ruolo 1 dichiara i tiri che vuole fare l'arbitro ne tiene conto anche se non riesce a comunicarlo al tavolo; se non vengono dichiarati i tiri l'eventuale canestro effettuato varrà due punti, se invece non verrà effettuato il canestro la palla passerà alla squadra avversaria per la rimessa laterale.

In caso di giocatore di ruolo 3, 4 e 5 sordo sia gli arbitri che i compagni di squadra devono stabilire un segno convenzionale prima dell'inizio dell'incontro per fare fermare l'azione di gioco, fermo restando che l'arbitro deve sempre fischiare.

Quando i Ruoli 3, 4, 5 prendono un rimbalzo per un tiro di un Ruolo 2 o 3 nel canestro laterale non possono cadere nell'area laterale anche se si sono già liberati della palla.

Questo vale anche per circostanze diverse dal rimbalzo (esempio: recupero al volo di un passaggio e caduta nell'area laterale).

Quando un giocatore marca un ruolo inferiore commette un'infrazione (difesa illegale) che deve essere punita con 2 tiri liberi

e successiva rimessa laterale da assegnare alla squadra di chi ha subito l'infrazione in zona di difesa.

Non è considerata infrazione (difesa illegale) se si prende il pallone da rimbalzo (sia su tiro nel canestro tradizionale che nel canestro alto posto nell'area laterale) o la palla è vagante.

Per situazioni ed esigenze particolari e/o impreviste le squadre in accordo fra loro, ma con il benestare dell'arbitro, possono concordare prima dell'inizio della partita ulteriori deroghe al Regolamento che devono essere scritte sul referto di gara.

In linea di massima se si commettono due infrazioni, si sanziona quella più grave (es. fallo e difesa illegale si sanziona la difesa illegale; difesa illegale e fallo antisportivo si sanziona l'antisportivo).

Nel caso si arrivi al tempo supplementare, questo dura 4 minuti. Il numero dei tiri dei 5 e i canestri degli altri ruoli si azzera.

L'arbitro fischia per errore ed ammette il suo errore: tutto quello che succede dopo il fischio errato viene annullato anche un eventuale canestro. Il cronometro si ferma al fischio dell'arbitro e la partita riprende con una rimessa laterale se il possesso era ben definito o con una contesa a centro campo tra i ruoli 5 se il possesso non era definito.

In una partita può capitare un'azione che non è mai successa in nessun'altra partita e non è prevista nel Regolamento ed in nessuna casistica fin qui affrontata; in questo caso utilizzare il buon senso e poi segnalare all'Associazione Baskin quanto accaduto.

Tipologia di falli

Oltre ai normali falli di gioco, ai falli tecnici ed ai falli antisportivi, come nella pallacanestro, nel baskin ne esistono anche altre due tipologie: fallo per comportamento illegale sia in difesa che in attacco (regola 8 Regolamento rev. 14 aiuti difensivi e aiuti offensivi) e fallo per irregolarità dei giocatori in campo (es. somma dei ruoli superiore a 23, mancanza di due Ruoli 5, mancanza del ruolo 3, mancanza di una donna e di un uomo, ecc).

Per i normali falli di gioco la rimessa deve essere effettuata nel punto più vicino a dove è stato commesso il fallo; se il fallo era su tiro verranno amministrati i tiri liberi; due o tre in base a dove è stato commesso il fallo sul tiro e sempre due o tre se è stato commesso un fallo sul tiro del ruolo 3 in base al canestro dove stava tirando.

Per il fallo tecnico ci si comporta come nella pallacanestro: un tiro libero e poi palla a chi aveva il possesso precedentemente al fischio nel punto più vicino al momento del fischio.

Per il fallo antisportivo due tiri liberi e possesso palla nella zona di difesa opposta a quella dove staziona il proprio pivot.

Per il fallo di difesa illegale e di attacco illegale due tiri liberi e possesso palla nella zona di difesa opposta a quella dove staziona il proprio pivot. Oppure se la difesa illegale è commessa su un ruolo 3 che stava tirando nel canestro tradizionale tre tiri liberi e possesso; in caso di realizzazione del canestro un tiro libero e possesso.

Per il fallo per irregolarità dei giocatori in campo due tiri liberi e possesso palla nella zona di difesa opposta a quella dove staziona il proprio pivot. Prima dell'inizio di ogni quarto di gioco ed a ogni ripresa del gioco (successiva a sostituzioni, falli, violazioni, palla fuori ecc), e dunque a cronometro fermo, gli arbitri e gli ufficiali di campo dovranno effettuare un rapido check dei giocatori in campo. Laddove si riscontrassero delle irregolarità, sarà possibile fare cambi senza alcuna sanzione. Se invece l'irregolarità venisse scoperta dopo la ripresa del gioco e a cronometro in movimento, allora dovrà essere addebitato un fallo per irregolarità dei giocatori in campo: la squadra avversaria avrà diritto a due tiri liberi e possesso palla nella zona di difesa opposta a quella dove staziona il proprio pivot.

Campo da gioco

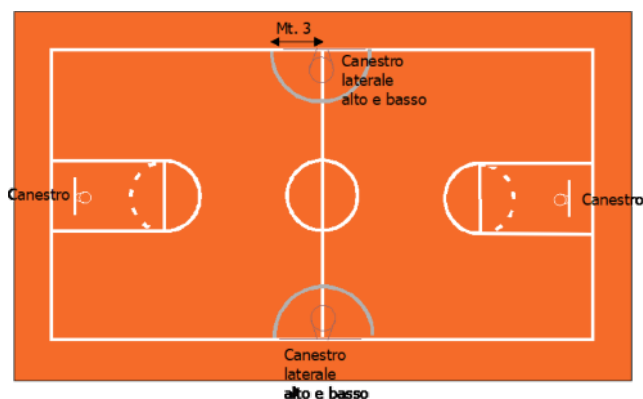
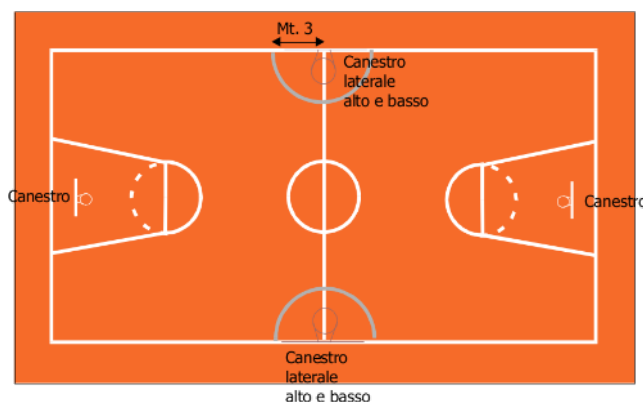
1. Si può utilizzare il campo così come riportato nella figura 1 utilizzato a norma del Regolamento FIBA.



2. Si può anche usare il campo con le aree dei tiri liberi trapezoidali (fig.2) e la linea dei tre punti 6.25 m anziché 6.75 m.



Al campo di gioco tradizionale vanno aggiunti due canestri laterali con relative aree, come da Regolamento di Gioco del Baskin.



Ingrandimento dell'area laterale con suddivisione in settori:

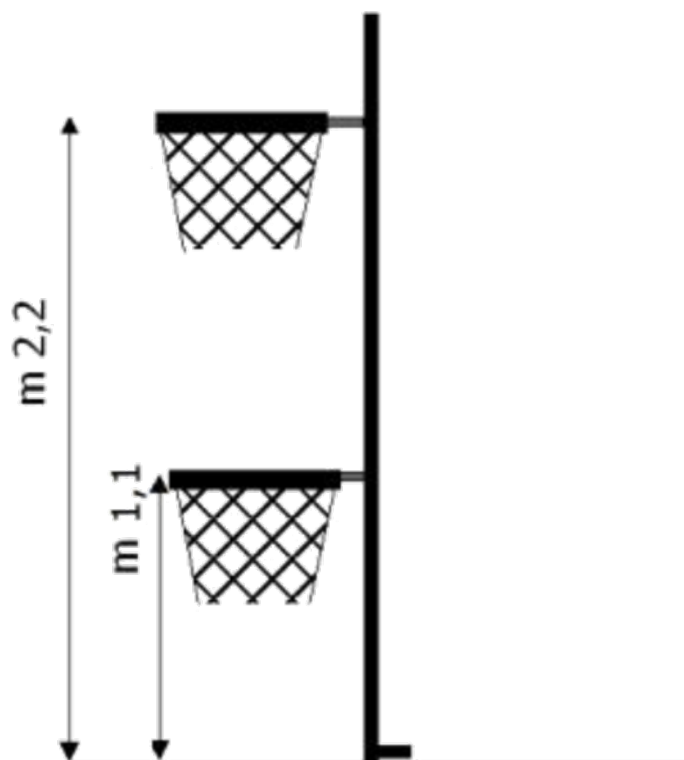


Canestri tradizionali

I canestri tradizionali hanno tabelloni e cerchi che sono secondo il Regolamento FIBA.

Canestri laterali

Vengono inseriti ai lati del campo due canestri mobili da minibasket dotati di stabilizzatore di sicurezza, con l'aggiunta di un anello aggiuntivo più basso fissato su ciascuno di questi canestri. Vengono collocati all'incrocio tra la linea laterale del campo e la linea di metà campo, posizionando il tabellone a filo con la linea laterale.



Esempio: Canestro a colonna Detroit prodotto da Garlando.

Le due aste fissate alla base della colonna rinforzano la struttura, mentre la base in plastica può essere riempita con acqua o sabbia fino a Kg. 60 di peso, per la massima stabilità. Facile da trasportare grazie alle due ruote. Caratteristiche:

Altezza: 210 - 260 cm

Tabellone: acrilico 91x61x3 cm

Anello: metallo $\varnothing$ 45 cm

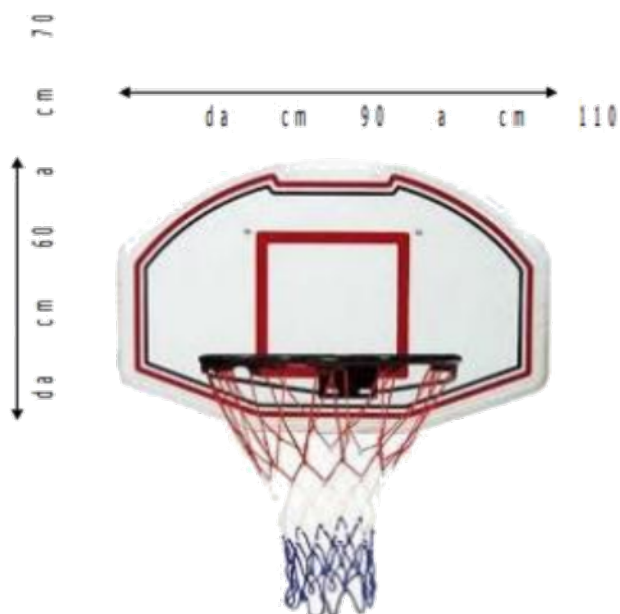
Rete: nylon per esterno

Base plastica: 94x61x17 cm

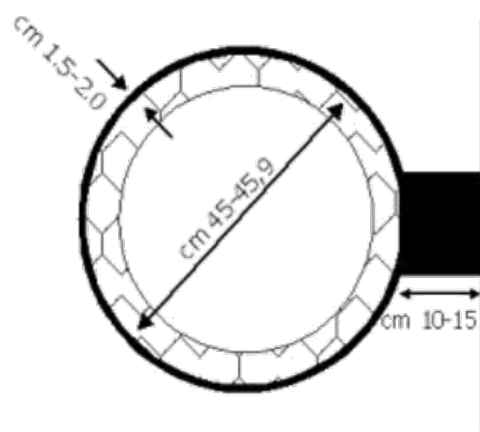
Zavorra base: 60 kg

Peso netto 18,0 kg

Dimensioni tabellone laterale



Circonferenza canestri laterali (sia superiori che inferiori)

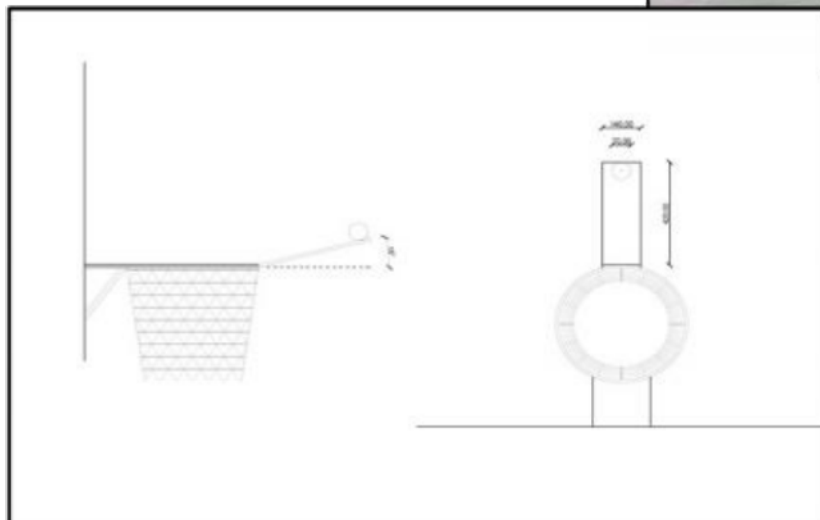


(quote relative al diametro interno del canestro e al diametro del tubo costitutivo del canestro)

Anello inferiore e Ruolo 1S:

Per la partecipazione di un giocatore di ruolo 1S, può essere aggiunto un piano inclinato:

- _ senza sponde laterali
- _ lungo almeno 6 volte il diametro della palla
- _ largo non più di 2 volte il diametro della palla



Magliette da gioco

Le magliette devono avere una numerazione ben visibile sia davanti che sul retro e con i numeri della stessa dimensione.



Consigli indicativi per gli ordini (quantità):

Società sportiva: Set da 18 pettorine Esempio: n. 4 ruolo 5, n. 4 ruolo 4, n. 4 ruolo 3, n. 4 ruolo 2, n. 2 ruolo 1 (anche se dipende dal profilo e il numero dei giocatori)

Scuola primaria (in priorità classi: 3a, 4a, 5a): Kit da 25 pettorine per colore (se si pensa di far giocare una classe contro altre classi) Esempio: n. 6 ruoli 5, n. 6 ruoli 4, n. 6 ruoli 3, n. 4 ruoli 2, n. 2 ruoli 1 (proposta aggiustabile in base alla classe).

Scuola secondaria: Kit da 15 pettorine per colore Esempio: n. 4 ruolo 5, n. 4 ruolo 4, n. 4 ruolo 3, n. 2 ruolo 2, n. 1 ruolo 1 (proposta aggiustabile in base al gruppo).

Palloni da gioco

Vengono utilizzati i palloni da minibasket (taglia 5) con circonferenza da cm 68 a cm 73 (peso da 400 a 500 gr).



Per i ruoli 1 possono venire utilizzati altri palloni di dimensioni diverse scelti dal giocatore.



Tracciatura delle linee delle aree laterali

Le due aree semicircolari di raggio 3 m che delimitano la zona del pivot, se non sono già presenti sul campo di gioco, si possono tracciare utilizzando nastro adesivo di carta o altro materiale non scivoloso di larghezza pari a 5 cm.

La semicirconferenza tratteggiata di raggio 3,7 m che delimita la zona entro la quale ogni infrazione o fallo determina la consegna della palla al pivot può anch'essa essere tracciata, se non sono già presente sul campo di gioco, con nastro adesivo di carta o altro materiale non scivoloso di larghezza compresa tra 3,5 e 5 cm.

Non utilizzare mai, a parte casi di estrema emergenza, nastro di larghezza inferiore a 3,5 cm, in quanto le linee sarebbero scarsamente visibili e ciò potrebbe creare turbativa allo svolgimento del gioco e all'arbitraggio.

I settori laterali vanno tracciati a partire dal punto in cui la perpendicolare alla linea di bordo campo del basket incontra la semicirconferenza continua dell'area del pivot alla distanza di 150 cm. I tratti che li delimitano devono partire dal punto così individuato e proseguire lungo il raggio della semicirconferenza dal punto così individuato, con tratto continuo o spezzato, ma comunque fino a oltrepassare di 20 cm la semicirconferenza tratteggiata. Analogamente il settore centrale va tracciato a partire dal punto in cui la perpendicolare alla linea centrale del campo da basket interseca la semicirconferenza continua alla distanza di 100cm da una parte e dall'altra. I tratti che lo delimitano devono partire dai punti così individuati e proseguire lungo il raggio della semicirconferenza da ognuno dei due punti così individuati, con tratto continuo o spezzato, preferibilmente fino a oltrepassare di 20 cm la semicirconferenza tratteggiata. La tacca per la in gioco va tracciata da ambo i lati di entrambe le aree del pivot a 2m dal bordo della semicirconferenza continua con un tratto perpendicolare alla linea di bordo campo del campo da basket lungo 20 cm e rivolto verso l'interno del campo, utilizzando eventualmente anche nastro adesivo di carta o altro materiale non scivoloso di larghezza pari a 5 cm.

● Allegato A – Sistema di Classificazione per il Baskin

PREMESSA

Il sistema di classificazione, vero ago della bilancia del BASKIN, è riferito fondamentalmente alla ricerca di un principio che consenta anche ad ogni persona con disabilità di disputare una gara senza distinzione e discriminazione relativa alle proprie limitazioni. Allo stesso tempo **consente ad ogni giocatore (con o senza disabilità) di trovare una sua collocazione in base alle proprie competenze** all'interno di una squadra di Baskin.

Tale sistema prevede l'identificazione e l'inclusione del giocatore in un ruolo mediante procedure che misurano il livello funzionale dei giocatori stessi, senza soffermarsi su ciò che un atleta non riesce a fare, valorizzando invece ciò che esso è in grado di fare.

Per convenzione il numero dei ruoli attualmente in uso nel Baskin è di CINQUE (con alcune suddivisioni interne), in ordine crescente di competenze espresse.

La squadra è schierata in campo con 6 giocatori e la somma totale dei punti-ruolo (di squadra) non deve superare il valore prestabilito di 23, e per la composizione di ogni squadra in campo, l'atleta di ruolo 1 porta un punto alla sua squadra il ruolo 2 porta 2 punti, il ruolo 3 porta 3 punti e così fino al ruolo 5

I cinque ruoli comprendono giocatori con e senza disabilità, maschi e femmine, e la formazione da schierare in campo deve tenere conto delle indicazioni presenti nel regolamento di gioco in vigore.

Attualmente i criteri e le procedure di classificazione sono il risultato di uno studio delle abilità su una serie di sperimentazioni sul campo, con test e osservazioni sul campo di gioco dando luogo ad una sintesi, la quale **tiene conto delle reali capacità degli atleti dal punto di vista delle autonomie e delle grandi prassie necessarie per gli scopi del gioco (fare canestro), oltre che della capacità di interagire con gli altri giocatori in campo.**

Sinteticamente, il compito dei classificatori è dunque quello di **non limitarsi a prendere riferimento solo dalle impressioni**, bensì a considerare le funzionalità esistenti e le risultanze ottenute **basate sull'osservazione dell'atleta durante alcuni test e durante l'attività di gioco**, tali da produrre criteri il più possibile oggettivi che permettano la definizione di ruoli omogenei.

D'altro canto, la suddivisione in ruoli ha proprio la funzione di consentire una **competizione più equa e più leale** sul piano sportivo, fornendo a tutti la possibilità di partecipare da protagonisti.

Il classificatore, quindi, valuterà quale è il vero potenziale d'azione del giocatore prendendo in considerazione la totalità dei tre aspetti predominanti che compongono un giocatore nella sua interezza e che possiamo così sintetizzare:

- **Sfera Motoria:** la capacità di compiere, coordinare e controllare un movimento, misurata attraverso le prassie espresse (es. cammino, corsa, utilizzo mani, etc.).
- **Sfera Tecnica:** la capacità di un giocatore di possedere ed esprimere i gesti tecnici tipici del Baskin (es. palleggio, gestione palla, tiro a canestro, etc.).
- **Sfera Tattica:** Quell'insieme di abilità attentive, analitiche e decisionali utilizzate per affrontare le situazioni che si incontrano durante una fase di gioco.

Questi aspetti vengono misurati attraverso due strumenti:

- **Il Sistema di classificazione per il Baskin:** misura la **"sfera motoria"** e la **"sfera tecnica"**
- **La Griglia di valutazione delle abilità in partita:** misura la **"sfera tattica"**

Questi due strumenti sono complementari tra di loro, in quanto il “Sistema di classificazione” si utilizza per primo fornendo al classificatore un’indicazione utile all’arruolamento di partenza, mentre la “griglia di valutazione della abilità in partita” serve a valutare durante la fase di gioco se il ruolo assegnato è corretto o se va modificato (quest’ultimo è riservato ai ruoli 3,4 e 5).

L’utilizzo di questi strumenti non si esaurisce con l’arruolamento iniziale, ma prosegue nel tempo attraverso una continua rivalutazione nel tempo.

È importante che l’osservatore sgomberi la mente da ogni pregiudizio e preconconcetto iniziale sui giocatori da valutare, ricercando una valutazione il più oggettiva possibile.

Nel **Baskin**, la caratterizzazione di un ruolo prevede un “range” di valori che comprende un atleta più forte ai limiti superiori e uno più debole ai limiti inferiori del ruolo ma comunque “accettabili” sul piano dell’espressione tecnica, del confronto e per il gioco specifico. I giocatori apprendono, si allenano e migliorano le loro capacità, e per questo è importante che la valutazione degli atleti sia un processo continuo che non si fermi alla prima misurazione, ma che vada di pari passo con la crescita dei giocatori.

D’altro canto, **uno degli obiettivi della filosofia del Baskin è quello di lavorare per riuscire a migliorare le abilità individuali raggiungendo una maggiore efficacia nell’interpretazione del ruolo assegnato, fino a raggiungere in certi casi l’accesso al ruolo superiore.**

Questo tipo di classificazione inoltre dovrà fare in modo di manifestare chiaramente le diversità dei ruoli per renderli anche visibilmente evidenti a qualsiasi spettatore.

Nel baskin la classificazione dei ruoli ha il ruolo fondamentale di ricercare equità nella sfida che ogni giocatore deve affrontare, un costante equilibrio tra il riconoscimento delle fragilità e il mantenimento di una sfida equa e autentica. L’equità concessa dal regolamento viene mantenuta solo se i ruoli sono corretti. Una sfida troppo facile non è divertente oltre che dannosa per gli altri, mentre una sfida troppo difficile risulta ingiusta e limitante per chi la subisce.

Gli allenatori sono i primi osservatori che hanno il compito di definire i ruoli della propria squadra, risultando quindi il punto di partenza di tutta la classificazione dei ruoli e portando con sé un compito delicatissimo.

Esistono anche degli organi di supervisione che hanno il compito di vigilare sullo svolgimento delle competizioni EISI per assicurarsi che venga rispettato il corretto arruolamento degli atleti (Vedi Regolamento Italiano Commissioni Tecniche Baskin attualmente in vigore)

Il codice etico del Baskin in vigore contiene tutti i principi che devono guidare l’allenatore e ogni altro osservatore durante lo svolgimento delle loro funzioni.

Seguendo il principio per cui nel Baskin le regole si adattano per includere i giocatori, possono essere prodotti dalla CTN (Commissione Tecnica Nazionale dell’EISI ctn.baskin@eisi.it) dei verbali il cui contenuto è parte integrante dell’attuale sistema di classificazione. I verbali verranno inviati a tutte le CTL (Commissioni Tecniche Locali) e saranno disponibili sul sito ufficiale www.eisi.it, e verranno inseriti nella successiva revisione di questo documento.

SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE PER IL BASKIN

Indice

I.....	/ METODOLOGIA	5
II.....	/ PROFILI FUNZIONALI DEI RUOLI	5
1. Analisi funzionale Ruolo 1 e Ruolo 1S.....		5
2. Analisi funzionale Ruolo 2, 2T, 2P e 2R.....		6
3. Analisi funzionale Ruolo 3.....		7
4. Analisi funzionale Ruolo 4.....		7
5. Analisi funzionale Ruolo 5.....		7
III.....	/ NOTE AGGIUNTIVE ALLE ANALISI FUNZIONALI DEI RUOLI	8
IV.....	RIASSUMENDO	14
V.....	/ SISTEMA ASSEGNAZIONE RUOLI 3, 4, 5	15
1. Introduzione.....		15
2. Tabella di valutazione per verificare i RUOLI n. 3 e 4 nel PERCORSO A.....		17
2. Tabella di valutazione per verificare i RUOLI n. 4/5 nel PERCORSO B.....		20
VI.....	/ ALLEGATI (I 3 PERCORSI: A, B, C)	23

3. / METODOLOGIA

Il metodo di indagine per classificare un giocatore deriva sia dalla passata che dalla recente ricerca fatta tramite una lunga e costante sperimentazione fatta sul campo.

Ogni ruolo possiede un preciso profilo funzionale strutturato su ciò che esso deve essere in grado di fare. L'osservazione delle capacità di un giocatore deve essere confrontata con i profili funzionali esistenti ricercando il ruolo corrispondente. Per i ruoli 3, 4 e 5 sono stati creati dei percorsi da utilizzare per definirne il ruolo di partenza valutando in modo oggettivo le capacità della "Sfera Motoria" e della "Sfera Tecnica". I percorsi sono inoltre utili per monitorare i progressi nel percorso di crescita di un giocatore.

4. / PROFILI FUNZIONALI DEI RUOLI

N.B.: Vedi NOTE AGGIUNTIVE ALLE ANALISI FUNZIONALI DEI RUOLI (pag.8) per casistiche dettagliate o non comparabili con i profili funzionali qui presenti.

3. Analisi funzionale Ruolo 1 e Ruolo 1S

Valutazione per osservazione **Ruolo 1**

- giocatore con disabilità
- non ha la stazione eretta, pertanto dovrà essere in carrozzina o allettato
- possiede una forza inferiore a un livello minimo
→ il livello minimo è stabilito dalla capacità di far compiere un giro completo di ruota alla carrozzina manuale con sopra il proprio peso; quindi, il ruolo 1 non riesce a far compiere un giro completo alla ruota della sua carrozzina manuale.

NB: Dal punto di vista regolamentare, questo livello di forza autorizza l'uso di una palla di dimensioni e peso inferiori a quella di minibasket e la possibilità di tirare nel canestro basso.

L'atleta è RUOLO 1 se risponde a tutti e tre i criteri

Valutazione per osservazione **Ruolo 1S**

- 4 - Se l'atleta in Ruolo1 (per i 3 requisiti di cui sopra) non dovesse riuscire ad imprimere una traiettoria alla palla (* vedi: Precisazione sul concetto di "Traiettoria Parabolica" nel tiro del Ruolo 1 pag.8) per vari motivi, come l'eccessiva rigidità delle articolazioni del polso e del braccio dovute alla sua spasticità (**S**), allora dovrà essere arruolato come Ruolo 1S e potrà essere aiutato nel tiro da un'attrezzatura specifica (uno Scivolo) secondo le disposizioni del Regolamento di gioco (* vedi: Attrezzatura di tiro Ruolo 1S pag. 8).

L'atleta è RUOLO 1S se risponde a tutti e quattro i criteri

4. **Analisi funzionale Ruolo 2, 2T, 2P e 2R**

Valutazione per osservazione: Ruolo 2

- giocatore con disabilità
- ha la possibilità di spostarsi autonomamente: o deambulando, o con l'utilizzo di una carrozzina manuale di cui riesce a far compiere un giro completo di ruota con sopra il proprio peso. Il giocatore non può e non deve essere assistito "fisicamente" durante lo spostamento, mentre è concessa l'assistenza verbale".
- non possiede la corsa/spostamento veloce: effettua il percorso **C** (percorso in palleggio anche se non continuato) in un **tempo superiore a 40 secondi**

L'atleta è RUOLO 2 se risponde a tutti e tre i criteri

Valutazione per osservazione: Ruolo 2T

- 4 Se l'atleta in Ruolo 2 (per i 3 requisiti di cui sopra) non si sposta autonomamente ma presenta uno spostamento parzialmente autonomo che non potrebbe essere portato a termine senza l'aiuto del tutor (sia che per cause motorie, es.: usa la carrozzina ma riesce a spingerla con una sola mano, oppure è NON vedente, etc., che per cause cognitive) allora dovrà essere arruolato come **Ruolo 2T** e conformarsi alle modalità di gioco indicate dal Regolamento. Rientra nel profilo del **Ruolo 2T** anche chi riesce a spostarsi solo e soltanto tramite l'utilizzo di un deambulatore o ausilio similare

L'atleta è RUOLO 2T se risponde a tutti e quattro i criteri

TEST RAPIDO ruolo 2T: Eseguire il portaggio al ruolo 2, se esso non è in grado di recarsi autonomamente alla posizione di tiro per uno dei motivi sopradescritti neppure in seguito a stimoli verbali, ma riesce a farlo solo con assistenza "fisica" del tutor, allora rientra nella casistica del ruolo 2T.

Valutazione per osservazione: Ruolo 2P

- 5- Se l'atleta soddisfa i primi due criteri ma per limitazione agli arti superiori non è in grado di manipolare e tirare la palla da gioco regolamentare misura 5, allora dovrà essere arruolato come **Ruolo 2P** e conformarsi alle modalità di gioco precisate dal Regolamento.
L'impossibilità di manipolare e tirare la palla regolamentare deve essere assoluta ed evidente, e non deve esser confusa con la difficoltà, a prescindere che sia saltuaria o frequente.

L'atleta è RUOLO 2P se risponde ai criteri 1, 2 e 5

Valutazione per osservazione: Ruolo 2R

- 6- Se l'atleta soddisfa i primi due criteri ma non il terzo poiché possiede una leggera corsa/spostamento veloce (benché non ancora sfruttabile nella concitazione della partita) che gli permette di impiegare nel percorso C, effettuato in palleggio anche non continuato, **meno di 40 secondi**, o che gli permette di eseguire la sequenza di tiro dalla linea tratteggiata dei 3,70 metri in meno di 7 secondi, allora l'atleta deve essere arruolato come **Ruolo 2R** e conformarsi alle modalità di gioco precisate dal Regolamento.

L'atleta è RUOLO 2R se risponde ai criteri 1, 2 e 6

Essendo sufficientemente chiara all'osservazione la classificazione dei Ruoli 1 e 2, si sono individuate delle prove da campo (test di base) per stabilire l'appartenenza degli atleti ai Ruoli 3, 4 e 5.

Qualsiasi atleta in possesso della funzione motoria di corsa dovrà essere classificato Ruolo 3, o Ruolo 4, o Ruolo 5.

Esistono alcune casistiche in cui un atleta con disabilità in possesso della corsa può essere schierato come ruolo 2R, e sono:

3. Atleti in possesso della corsa con disturbi dell'interazione tali da rendere impossibile la partecipazione come ruolo 3 nella concitazione della partita (es. disturbi dello spettro autistico, o importanti difficoltà cognitive, etc.)
4. Atleti in possesso della corsa già precedentemente classificati come ruolo 3, che a causa di problemi di salute non ottengono l'idoneità all'attività sportiva agonistica prevista per tale ruolo.

Se un atleta in possesso della corsa non è in grado di sostenere i percorsi di classificazione per definirne il ruolo di partenza, non può essere arruolato

5. Analisi funzionale Ruolo 3

(GIOCATORE CON o SENZA DISABILITÀ CHE POSSIEDE LA CORSA)

La sua valutazione deriva dalle risultanze del test effettuato sul Percorso A (ed eventualmente anche nel Percorso C) come da allegato.

Si tratta di un giocatore che nel percorso **A+C** (vedi tabella allegata):

- manifesta la corsa non fluida, impacciata, e/o scoordinata, e/o faticosa, lenta, pesante (condizione fondamentale)
- ha poca padronanza del palleggio, che risulta spesso discontinuo ed eseguito con difficoltà
- effettua in modo non corretto i giri e/o i cambi di mano (o non li effettua)
- esegue l'entrata in terzo tempo in modo scoordinato e/o inesatto

6. Analisi funzionale Ruolo 4

(GIOCATORE CON o SENZA DISABILITÀ)

La sua valutazione deriva dalle risultanze del test effettuato sul Percorso A o B in allegato.

È un giocatore che ha superato il Percorso **A+C** e che potrebbe anche eventualmente affrontare il Percorso **B** (come da tabella allegata):

- possiede le grandi prassie (cammino, corsa fluida);
- possiede il palleggio in corsa regolare e continuato;
- possiede fondamentali tecnici da principiante caratterizzati da un'esecuzione lenta;
- possiede poca prestanza fisica nella motricità.

7. Analisi funzionale Ruolo 5

(GIOCATORE CON o SENZA DISABILITÀ)

La sua valutazione deriva dalle risultanze del test effettuato sul Percorso B (e per osservazione).

3. giocatore con tutte le grandi prassie
4. giocatore che possiede tutti i fondamentali della pallacanestro espressi con buona tecnica, totalizzando 14/15 punti nel **Percorso B** (come da tabella di valutazione allegata)
5. giocatore che è dotato di velocità e/o prestanza fisica tale da contrastare gli altri ruoli **5**, pur non avendo tecnica sopraffina

N.B: Per declinare ancora meglio i ruoli **4** e **5**, insieme alle risultanze numeriche, si cercherà di fare

una valutazione che incrocia tre fattori:

- 1) capacità tecniche, 2) prestantza fisica, 3) atleticità/dinamismo.**

Quando almeno due sono presenti in modo significativo e la terza presente in modo sufficiente allora è numero **5**, altrimenti è ruolo **4**.

5. / NOTE AGGIUNTIVE ALLE ANALISI FUNZIONALI DEI RUOLI

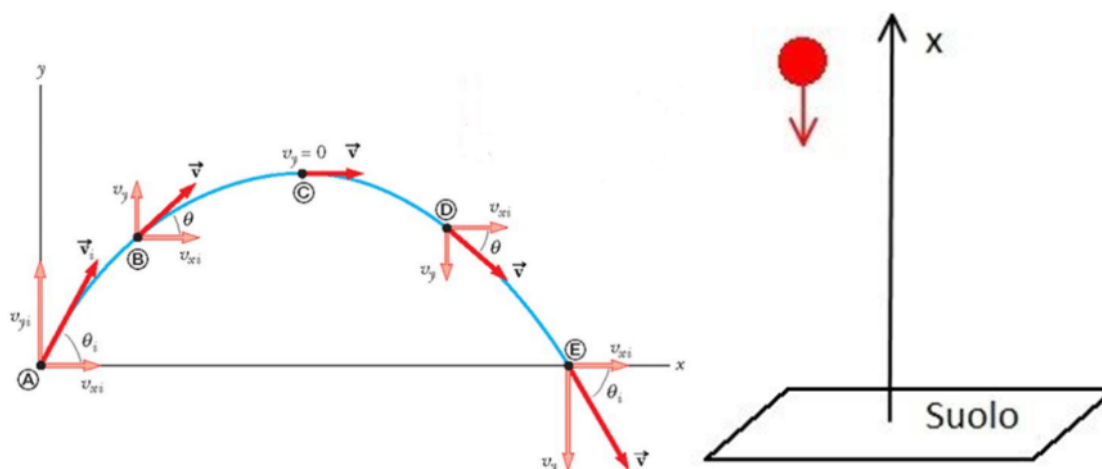
• **Precisazione sul concetto di "Traiettoria Parabolica" nel tiro del Ruolo 1**

La traiettoria parabolica che viene richiesta al tiro di un giocatore di ruolo 1 può essere anche solo il tratto discendente della parabola, non deve necessariamente comprendere l'ascesa, il passaggio dalla sommità e la discesa nel canestro.

La ragione per cui basta il tratto discendente è che comunque deve essere presente una componente di velocità orizzontale.

Quello che non si vuole è che la traiettoria sia verticale perché allora un giocatore potrebbe lasciare cadere dall'alto la palla nel canestro. Con una componente orizzontale della velocità nell'atto di tiro, la traiettoria non può che essere parabolica. Quindi quello che l'arbitro deve verificare è che il giocatore lasci la palla fuori dal cilindro che si innalza dal canestro e che ha il canestro stesso come base.

Se la palla entrerà è perché avrà compiuto una traiettoria parabolica, ovvero avrà avuto una componente orizzontale di velocità e non sarà stata fatta semplicemente cadere dall'alto.



(Nell'immagine a sinistra un esempio di traiettoria parabolica in cui in ogni punto è presente una componente di velocità orizzontale. Nell'immagine a destra un esempio di caduta verticale in cui non sono presenti componenti di velocità orizzontale)

• **Distanza di tiro equa del Ruolo 1**

Per valutare un'equa distanza di tiro per il Ruolo 1 è necessario valutare il punto d'ingresso della palla nel canestro dividendo in modo immaginario il cerchio del canestro in due metà, una vicina al tiratore, e l'altra vicina alla base del canestro. Se la palla entra nella metà vicina alla base del canestro significa che il giocatore possiede la forza per tirare da più lontano e può essere arretrato. Se la palla entra nella metà canestro vicino al tiratore significa che il giocatore ha raggiunto, o quasi raggiunto, la massima distanza da cui riesce a fare canestro. Altro fattore da tenere in considerazione è la componente verticale della traiettoria parabolica di tiro, ovvero di quanto la palla passa sopra il ferro, se la palla passa di poco sopra significa che il giocatore ha raggiunto, o quasi raggiunto, il suo massimo.

• **Attrezzatura di tiro Ruolo 1S**

Per la partecipazione di un giocatore di ruolo 1S, può essere aggiunto un piano inclinato con le seguenti caratteristiche:

5. senza sponde laterali
6. lungo almeno 6 volte il diametro della palla
7. largo non più di 1,5 volte il diametro della palla
8. deve terminare sul ferro e non oltre (vedasi immagini esemplificative allegate al verbale)
9. l'angolo che si viene a creare tra l'anello del canestro e il piano inclinato non deve essere superiore ai 15° (vedasi immagini esemplificative allegate al verbale)

Il piano inclinato (con relativo supporto) può essere costruito sulle esigenze dell'atleta, purché rispetti le indicazioni presenti nel regolamento e qui definite con maggior chiarezza, e può essere strutturato in due modalità:

4. Solidale al canestro posto ad altezza 1,10 mt (vedasi immagini esemplificative allegate al verbale)
5. Scollegato dal canestro posto ad altezza 1,10 mt e posizionato su un supporto che viene successivamente avvicinato creando una continuità tra scivolo e anello del canestro. (Lo scivolo deve terminare sul ferro e non oltre)

Quello che non deve avvenire è che lo scivolo sia solidale alla carrozzina del ruolo 1S, ma devono essere due parti scollegate e autonome tra di loro.

Se le due parti fossero solidali tra loro verrebbe a mancare la fase di posizionamento del Pivot rispetto all'obiettivo da raggiungere (nel caso del Ruolo 1S lo scivolo su cui posizionare la pallina), caratteristica che deve essere presente in ogni tipologia di Pivot.

È consentito l'uso di una pedana per il rialzo dell'1S proporzionata alla sua necessità di arrivare a posizionare la palla sul piano inclinato.

Nel caso in cui il giocatore sia fissato alla pedana per ragioni di sicurezza, il piano inclinato non potrà essere solidale alla pedana e non potrà trovarsi già posizionato al momento del portaggio. Sarà compito del tutor, una volta eseguito il portaggio e prima di consegnare la palla per il tiro, posizionare il piano inclinato.

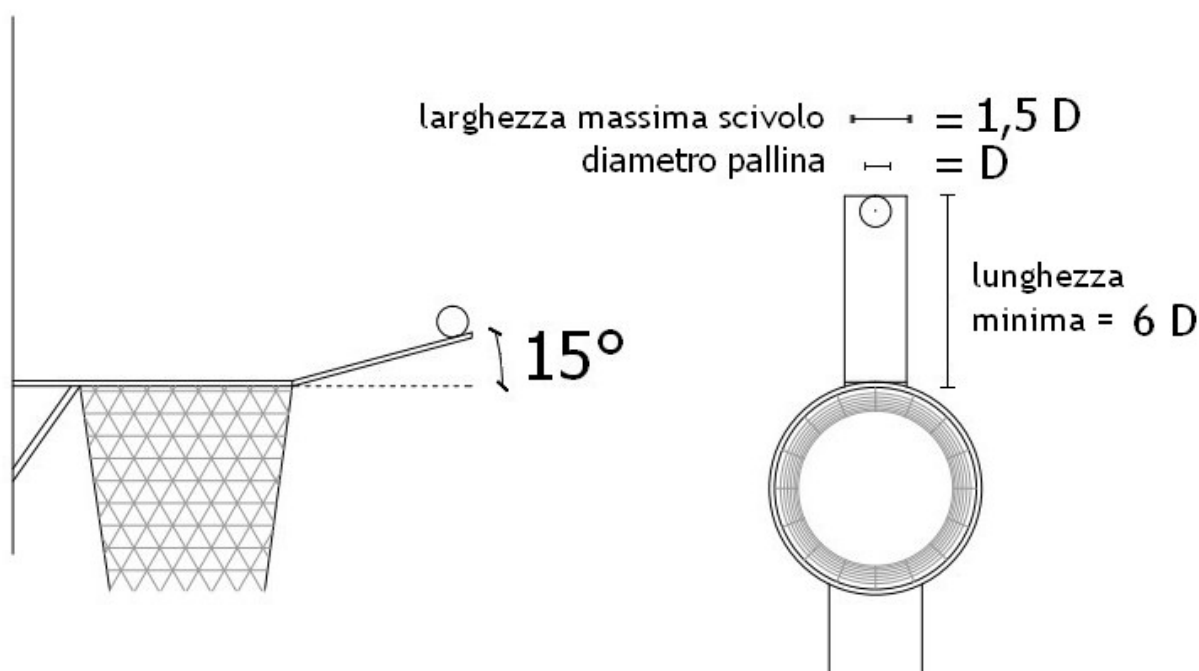
Il ruolo 1S deve appoggiare la pallina sul limite più alto del piano inclinato in modo che la distanza tra la proiezione della palla sul piano inclinato e il canestro non si riduca oltre le 4,5 volte il diametro della palla. Sarà compito delle squadre delimitare visivamente questo limite per facilitare il compito degli arbitri. Se l'appoggio avviene più avanti verso il canestro riducendo eccessivamente la lunghezza e ottenendo così un vantaggio non previsto, Il tiro dovrà essere invalidato.

Di seguito alcune specifiche sull'azione di tiro del ruolo 1S:

6. Il Ruolo 1S può usufruire di eventuali supporti per le braccia solo se strettamente necessari, e a patto che tali supporti non eliminino la partecipazione attiva dell'atleta nel posizionamento della palla sullo scivolo. Se i supporti posizionano il braccio del ruolo 1S già sopra lo scivolo, e quest'ultimo deve solo aprire la mano per far cadere la palla, il tiro deve essere invalidato.
7. Il tutor ha il compito di posizionare gli eventuali supporti utili al tiro del'1S, ma la sua azione deve essere relativa al solo posizionamento dei supporti senza risultare in nessun modo parte attiva dell'azione di tiro, pena l'invalidazione del tiro.
8. Al momento della consegna da parte del tutor, la palla non deve essere a contatto con il piano inclinato pena l'invalidazione del tiro. È parte dell'autonomia dell'azione di tiro dell'1S il posizionamento della palla sul piano inclinato.
9. Una volta consegnata la palla il tutor non può più interferire attivamente con l'azione di tiro dell'1S che deve essere autonoma, pena l'invalidazione del tiro.
10. Il tiro del ruolo 1S è da considerarsi iniziato quando la palla viene a contatto con il piano inclinato. Ne consegue che:
 - Se la palla cade dalla mano dell'1S senza aver toccato lo scivolo viene considerato "tiro non iniziato" e il tutor può recuperare la palla e riconsegnarla al pivot per eseguire l'azione di tiro entro il tempo previsto.

- Se la palla cade dopo aver toccato lo scivolo viene considerato “tiro iniziato” e si conclude l'azione di tiro.

Tutti gli errori da parte del tutor durante la consegna della palla devono sempre essere considerati indipendenti dalla volontà dell'1S e per questo equiparati a “tiro non iniziato”. Il conteggio del tempo di tiro comincia nel momento in cui la palla viene consegnata al ruolo 1S come da regolamento, e prosegue indipendentemente dalle casistiche sopradescritte.



(immagini esemplificative di una tipologia di piano inclinato per Ruolo 1S)

- **Ruolo 1 che non possiede la capacità di usare gli arti superiori per tirare a canestro in una delle modalità previste dal regolamento**

Nei casi in cui un Ruolo 1 non possieda la capacità di tirare a canestro con gli arti superiori, esso dovrà essere classificato come ruolo 1S e viene concessa la possibilità, in via sperimentale, di utilizzare la testa o altre parti del corpo per colpire e indirizzare la palla nel canestro.

I criteri da rispettare sono i seguenti:

2. L'atleta verrà classificato come ruolo 1S e seguirà le regole previste per tale ruolo.
3. L'atleta potrà utilizzare la palla più consona alle proprie capacità, sempre rispettando il principio di ricercare la sfida più adeguata.
4. Il piano inclinato dovrà rispettare le caratteristiche previste dal regolamento per il ruolo 1S (vedi "attrezzatura di tiro ruolo 1S").
5. L'atleta potrà tirare colpendo la palla direttamente con la testa oppure usare un oggetto collegato al viso/testa/altra parte del corpo (cannuccia, punteruolo legato alla fronte, ecc.)
6. È possibile sperimentare sistemi di ancoraggio e lancio palla diversi da quelli indicati (es. Bocce paralimpiche, ecc.), a patto che vengano rispettati i punti precedenti.
7. Al momento del tiro la palla dovrà essere appoggiata su un sostegno appositamente creato (anello di gomma, incavo nello scivolo, o altre soluzioni che permettano il tiro in sicurezza).
8. Per ciò che non è stato qui specificato qui osservare le indicazioni presenti alla voce "Attrezzatura di tiro Ruolo 1S".

Vista la natura sperimentale delle casistiche qui descritte, ogni soluzione ideata per essere conforme al gioco deve prima essere convalidata dalla Commissione Tecnica Nazionale (ctn.baskin@eisi.it).

Invitiamo inoltre i commissari a sperimentare, valutare e inviarci del materiale delle vostre casistiche.

- **Carrozzina Elettrica e Classificazione**

L'utilizzo della carrozzina elettrica è attualmente previsto dal regolamento solo per il ruolo 1, in quanto il profilo di questo ruolo è quello di un atleta che possiede una forza inferiore a un livello minimo, dove per regolamento il livello minimo è stabilito dalla capacità di far compiere un giro completo di ruota alla carrozzina manuale con sopra il proprio peso.

Nel tempo sono emerse casistiche di giocatori che potrebbero possedere una forza pari o superiore al livello minimo, ma che per differenti motivazioni possono giocare a Baskin utilizzando soltanto la carrozzina elettrica. Ne consegue l'ovvio ragionamento che il semplice utilizzo di una carrozzina elettrica non è sempre sinonimo di possedere un livello di forza inferiore al livello minimo.

Si delibera che, se un atleta Pivot possiede e vuole utilizzare una carrozzina elettrica durante il gioco, esso deve ugualmente essere testato prima con la carrozzina manuale secondo il regolamento vigente per individuarne il ruolo, e solo successivamente, se vorrà, potrà utilizzare la carrozzina elettrica con il ruolo assegnatogli.

Le CT (Commissioni Tecniche) possono riservarsi il diritto di valutare un ruolo 1 in carrozzina elettrica come ruolo 2 o 2T nel momento in cui esso mostri una forza e una motricità tipica di questi ruoli (utilizzo della palla numero 5, distanza di tiro prossima alla linea dei 3 mt dalla base del canestro, capacità di eseguire i due palleggi, etc..).

- **Classificazione degli atleti con fragilità visive**

Un giocatore NON VEDENTE corrisponde al profilo funzionale del ruolo 2T e come tale deve essere classificato, salvo che possieda i requisiti per essere classificato ruolo 1 o 1S seguendo la valutazione per osservazione dei profili funzionali dei ruoli presente nel sistema di classificazione

Un giocatore IPOVEDENTE, indipendentemente dall'entità della sua ipovisione, viene valutato con le stesse modalità di tutti gli altri atleti seguendo l'iter previsto dal regolamento con la possibilità di ricoprire tutti i ruoli esistenti dall'1S al 5.

Le eventuali influenze dell'ipovisione sulle capacità dell'atleta e sul grado di funzionalità emergono naturalmente durante l'esecuzione del test di classificazione e durante l'osservazione in partita.

Se un giocatore ipovedente in seguito all'iter valutativo risulta funzionalmente in grado di ricoprire il ruolo 3 ma per ragioni di sicurezza personale preferisce non ricoprire questo ruolo per l'intrinseco rischio di contatto fisico, esso può essere arruolato come ruolo 2R.

- **Influenza del rimbalzo nell'arruolamento del ruolo Pivot**

Si specifica che l'abilità di andare a rimbalzo, con tutte le fasi che lo contraddistinguono, non è un criterio di classificazione del ruolo Pivot. Non possedere totalmente o parzialmente l'abilità di andare a rimbalzo non è una discriminante per essere classificati ruolo 2T piuttosto che Ruolo 2/2R.

- **Atleti con protesi articolari e Il ruolo della corsa nella classificazione**

Gli eventuali interventi di innesto di protesi articolari (es. anca, ginocchio, caviglia, etc..) non prevedono di per sé l'incapacità o il divieto di spostamento o corsa, e ne consegue che non sono automaticamente indicatori di cosa un giocatore possa o non possa fare, o di quale ruolo possa o non possa ricoprire.

Tutte le informazioni di carattere medico-sanitario non interessano direttamente la classificazione ma devono essere confluire nella visita medico sportiva per l'ottenimento dell'idoneità agonistica, certificato che è tutt'ora l'unico documento medico-sanitario di nostro interesse per confermare la possibilità di giocare con il ruolo assegnato. Per tutti i giocatori, atleti con protesi articolari compresi, il sistema di classificazione attualmente vigente rimane l'unico strumento di nostro interesse per arruolare un giocatore che intende praticare il Baskin.

Specifiche generali sulla corsa:

4. Si ribadisce, che la presenza di una corsa non sfruttabile in presenza di un'alta funzionalità del resto del corpo, sfera cognitiva compresa, non è di per sé indicatore assoluto di un giocatore ruolo pivot. Quei casi di giocatori che nonostante una corsa non sfruttabile possiedono ugualmente un alto livello funzionale che gli permette di sopperire a questa fragilità, devono essere invogliati, testati e allenati per poter ricoprire il ruolo 3 o superiore, puntando a una ricerca di una sfida proporzionata alle proprie capacità.
5. Quando si parla di un giocatore che non è in grado di correre bisogna fare un distinguo importante in merito alla capacità di corsa: è fondamentale capire se un giocatore è impossibilitato a correre, ovvero pur volendo non è in nessun modo in grado riprodurre il gesto motorio della corsa, oppure se il giocatore è in grado di riprodurre il gesto della corsa, seppur non fluida, ma preferisce non farlo a causa di altri fattori secondari quali stanchezza, dolore, rischio di infortunio, usura di eventuale protesi articolari, etc..

Nel primo caso il giocatore non possiede la capacità di corsa, nel secondo caso la possiede ma preferisce non usarla. Questa distinzione è fondamentale perché può avere un importante impatto negativo ai fini della valutazione, in quanto una persona che cammina correttamente senza difficoltà e possiede la corsa ma preferisce non utilizzarla può alterare negativamente i risultati ottenuti nei percorsi del "sistema di classificazione per il Baskin" fornendo un'indicazione di arruolamento inferiore alla funzionalità reale del giocatore in questione.

A tal proposito si suggerisce, per quei giocatori che ottengono un basso punteggio ai percorsi ma possiedono un alto grado di funzionalità residua (cognitiva e/o tecnica) capace di sopperire a un'eventuale capacità di spostamento ridotta, che l'arruolamento iniziale venga assegnato tenendo conto della funzionalità mostrata durante il gioco in allenamento/amichevole e misurata attraverso la "griglia di valutazione delle abilità in partita", osservando obiettivamente ciò che il giocatore riesce a fare, senza fermarsi al pregiudizio iniziale di un ruolo basandosi solo sulle eventuali fragilità.

- **Atleti con ruolo 3,4 e 5 che non ottengono l'idoneità all'attività sportiva agonistica**

Gli atleti in possesso della corsa già precedentemente classificati come ruolo 3, che a causa di problemi di salute non ottengono l'idoneità all'attività sportiva agonistica prevista per tale ruolo (Visita di tipo B), possono essere schierati come Ruolo 2R.

Gli atleti che presentano un profilo funzionale corrispondente al ruolo 4 o 5 che non ottengono l'idoneità all'attività sportiva agonistica prevista per tale ruolo (visita di tipo B) non possono essere arruolati con un altro ruolo differente.

Nel Baskin la classificazione dei ruoli si basa sulla funzionalità espressa dagli atleti, e i giocatori che possiedono la funzionalità motoria, tecnica e tattica corrispondente al ruolo 4 o 5 non possono essere arruolati diversamente in quanto verrebbe a mancare la corrispondenza tra la funzionalità posseduta dagli atleti e quella prevista dal ruolo ricoperto, con conseguente alterazione dell'equità della sfida prevista dal regolamento.

Se un atleta in possesso della corsa non è in grado di sostenere i percorsi di classificazione per definirne il ruolo di partenza, non può essere arruolato

- **Possibilità di schierare gli atleti in un ruolo differente da quello risultante dal sistema di classificazione vigente**

In nessuna occasione può essere concesso a una società di schierare un proprio atleta in un ruolo inferiore a quello previsto dal sistema di classificazione vigente.

Alle società, durante le amichevoli e i trofei non connessi ai campionati locali EISI e fasi successive, è concessa la possibilità di schierare un proprio atleta in un ruolo superiore rispetto quello previsto dal sistema di classificazione vigente.

Tale opportunità viene permessa per concedere agli atleti al limite superiore del proprio ruolo delle occasioni per sperimentarsi nel ruolo più alto, facendo esperienza e rendendo così più fluido l'eventuale cambio di ruolo.

Questa possibilità viene concessa, in via sperimentale, anche per quei campionati di natura "promozionale", laddove siano presenti in una Sezione Territoriale. Con "campionati promozionali" si intendono quei campionati che esistono parallelamente ai campionati locali ma che diversamente da essi non mettono in palio il titolo di campione locale e l'accesso alle fasi successive delle competizioni EISI. I campionati promozionali, laddove presenti, esistono con lo scopo di aiutare le neonate società a fare esperienza prima di partecipare ai campionati locali EISI.

In questi campionati, la possibilità di sperimentare un atleta in un ruolo superiore viene concessa ad una società solamente dopo apposita richiesta alla CTL e conseguente approvazione. La richiesta va fatta ad ogni stagione per ogni atleta interessato, e le CTL hanno la facoltà di limitare tale sperimentazione anche a periodi più brevi.

Questa concessione non è applicabile in nessun modo ai campionati Locali EISI che mettono in palio il titolo di campione locale e l'accesso alle fasi successive EISI, neppure se una squadra partecipa con modalità "fuori classifica".

- **Casistiche particolari omologate dalla CTN**

la CTN (Commissione Tecnica Nazionale) ha la facoltà di omologare modalità sperimentali di tiro non attualmente previste dal regolamento. Tali modalità saranno descritte da appositi verbali consegnati alla società dell'atleta in questione, e dovranno essere sempre portati con sé e mostrati durante lo svolgimento delle competizioni EISI.

6. RIASSUMENDO

3. Solo utilizzo delle mani o una sola per il tiro nel canestro laterale basso. 4. Non autonomo negli spostamenti (a meno che usi una carrozzina elettrica). 5. Sicuramente in carrozzina e con necessità di un tutor se la carrozzina è di tipo manuale. = PIVOT 1 Oppure PIVOT 1S 2. Se non riesce a imprimere una traiettoria alla palla	3. Utilizzo delle mani (anche di una sola mano), più cammino o corsa molto lenta ma non sfruttabile nel gruppo. 4. Se in carrozzina, autonomo negli spostamenti con essa. = PIVOT 2 (pivot di movimento) Oppure PIVOT 2T se: 3. possiede la forza per spostarsi ma non riesce a farlo senza l'assistenza del tutor (dove T sta per Tutor che può aiutare l'atleta nello spostamento) Oppure PIVOT 2P se: 3. Si sposta autonomamente ma non riesce in modo assoluto a manipolare e tirare la palla di gioco (dove P sta per cambio palla) Oppure PIVOT 2R se: 3. possiede la corsa che però può non riuscire a utilizzare nella concitazione della partita 4. risponde alle casistiche particolari previste a pag. 12.	3. Giocatore che totalizza meno di 14 punti nel Perc. A. (vedi pag. 17) 4. Manifesta chiaramente una corsa non fluida, impacciata, scoordinata o faticosa, oppure una corsa regolare ma molto lenta. 5. Ha poca padronanza del palleggio, spesso discontinuo e/o eseguito con difficoltà. 6. Non effettua correttamente i giri e/o tutti i cambi di mano (o non li effettua). 7. L'entrata può essere scoordinata.	5. Giocatore che totalizza 16/20 punti nel Perc. A (vedi pag. 17), mentre ne totalizza meno di 14 nel Perc. B. (vedi pag. 20) <u>Nb</u>: Con 13 punti, si dovrà essere monitorati. 6. Giocatore che manifesta corsa fluida, palleggio regolare e fondamentali tecnici non perfetti o da principiante. 7. Può commettere passi di partenza.	4. Giocatore che totalizza 14/15 punti nel Perc. 5. Possiede tutti i fondamentali di buona tecnica, velocità
1-1S	2 – 2T – 2P- 2R	3	4	

7. / SISTEMA ASSEGNAZIONE RUOLI 3, 4, 5

Con tabelle allegate

3. Introduzione

Il principio su cui si basa l'assegnazione consiste nell'attribuire ad ogni ruolo una soglia relativa al punteggio totalizzato effettuando il percorso in allegato. L'assegnazione del punteggio si ottiene sommando i valori ottenuti nella valutazione di varie voci, a seconda del percorso.

Nel Percorso A, che serve a **distinguere** i giocatori di **Ruolo 3 e Ruolo 4**, le voci sono queste cinque:

- Tempo impiegato a svolgere il percorso (*che dà indicazione sulla categoria di velocità*);
- Corsa;
- Palleggio;
- Percorso;
- Entrata in terzo tempo.

Nel Percorso B invece, che serve a **distinguere** i giocatori di **Ruolo 4 e Ruolo 5**, le voci sono solo tre:

- Tempo impiegato;
- Palleggio;
- Entrata con palla autolanciata,

Ma si procede allo stesso modo del Percorso A.

Nel Percorso C infine, che serve a **verificare i casi di dubbio tra Ruolo 3 e Ruolo 4**, l'unico criterio è:

- Tempo impiegato

I punteggi massimi di ogni voce sono indicati nelle tabelle. E al termine dell'esercizio, in base al tempo cronometrato e alle competenze dimostrate, verranno assegnati i punti corrispondenti.

→ Vedere i 2 riquadri illustrativi nella pagina seguente, e le tabelle numeriche di riferimento.

Nota metodologica: Ogni giocatore dovrà essere sottoposto a **3 prove** e il punteggio verrà calcolato come espresso nelle tabelle allegate.

ATTENZIONE!!!!

L'obiettivo è sempre quello di far utilizzare tutte le abilità di un giocatore, non mascherarle o limitarle tenendolo in un ruolo inferiore alle sue capacità. Quindi i valutatori dovranno attenersi strettamente alle caratteristiche dei ruoli come presentati nella prima tabella dal titolo "RIASSUMENDO".

RUOLO 4 o 3?

PERCORSO A

Il **Percorso A** eseguito perfettamente e con tempo inferiore a 20 secondi permette il conseguimento del punteggio massimo di **20 punti**.

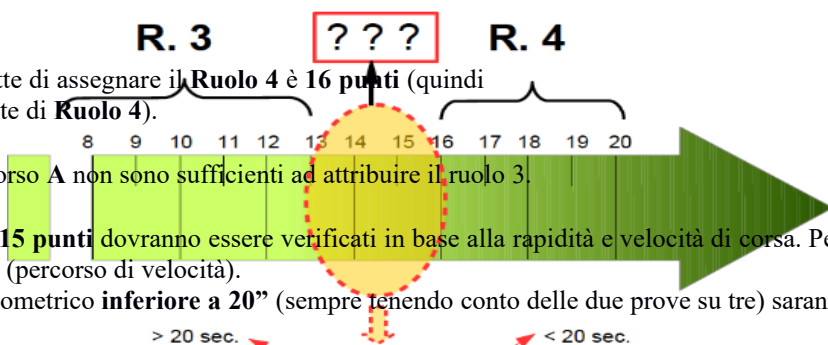
La soglia definita che permette di assegnare il **Ruolo 4** è **16 punti** (quindi da **16 a 20** sono considerati chiaramente di **Ruolo 4**).

Punteggi inferiori a 16 (< 16) nel Percorso A non sono sufficienti ad attribuire il ruolo 3.

Infatti, coloro che totalizzeranno **14 o 15 punti** dovranno essere verificati in base alla rapidità e velocità di corsa. Per questo verranno testati sul **Percorso C** (percorso di velocità).

Se tali atleti avranno un riscontro cronometrico **inferiore a 20"** (sempre tenendo conto delle due prove su tre) saranno comunque da considerarsi **Ruolo 4**.

Coloro che invece manifestano una corsa **più lenta** saranno considerati **Ruolo 3**.



> 20 sec. ← **Percorso C** → < 20 sec.

RUOLO 5 o 4?

La decisione andrà presa effettuando il **Percorso B**.

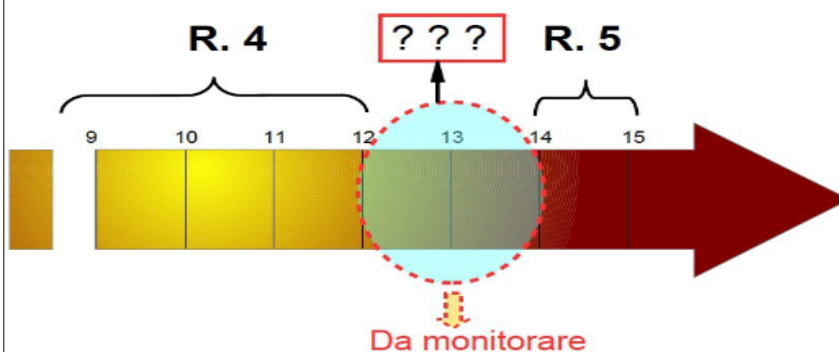
In questo caso il punteggio massimo totalizzabile vale **15** e la soglia che definisce il **ruolo 4** vale **13**. Cioè, siamo in presenza di un **ruolo 4 al limite**.

Se il punteggio ottenuto nel

percorso B è proprio **13** il **giocatore** dovrà essere **monitorato** (per esempio durante il campionato) e, attraverso test intermedi o finali, *(che possono essere decisi anche dalle Commissioni Tecniche Locali o Nazionale)* per constatare se ha raggiunto il ruolo 5 (vedi sempre tabella allegata).

Operativamente per ogni voce indicata si assegna il punteggio corrispondente.

PERCORSO B



4. Tabella di valutazione per verificare i RUOLI n. 3 e 4 nel PERCORSO A

Giocatore: **Cognome e Nome** Risultati: 1^ prova 2^ prova 3^ prova

CRITERIO 1	CRITERIO 2	CRITERIO 3	CRITERIO 4	CRITERIO 5
Tempo impiegato Assegnare un punteggio	Corsa Assegnare un punteggio	Palleggio Assegnare un punteggio in base alle situazioni A, B, C, D o in base alle combinazioni indicate	Percorso Assegnare un punteggio	Entrata in terzo tempo Assegnare un punteggio
Fino a 20 sec punti 6 > 20 fino a 22 sec punti 5 > 20 fino a 24 sec punti 4 > 24 fino a 26 sec punti 3 > 26 fino a 28 sec punti 2 Oltre 28 sec punti 1	Fluida, coordinata e veloce punti 2 Non fluida e/o impacciata e/o faticosa e/o poco coordinata e/o lenta punti 1	Controllato, continuo e regolare (anche se non perfetto dal punto di vista tecnico-estetico) con giri corretti e cambi di mano punti 6 ● giri non corretti tecnicamente (es: non effettua cambio di mano) punti 5 ● palleggia sempre con la stessa mano o non con tutti cambi di mano punti 5 ● palleggio non continuato (interrotto 2 volte) punti 4 D) interrotto spesso (più di due volte interrotto) punti 3 A+B punti 4 A+C punti 3 A+D punti 2 B+C punti 3 B+D punti 2	Senza errori nel percorso (netto) punti 4 Errori fatti nel palleggio (colonna precedente) punti 3 Errori fatti sia nel palleggio e palla persa 1 o 2 volte punti 3 Errori fatti nel palleggio e con 1 o più birilli saltati punti 3 Errori fatti nel palleggio e con palla persa spesso e birilli saltati punti 2	Esatta o esatta ma scoordinata punti 2 Non esatta o non esatta e scoordinata punti 1

PERCORSO A

Se in 1 delle tre prove l'atleta totalizza un **punteggio di almeno 16 punti**, sarà da considerarsi Ruolo **4**.

Se in 2 delle tre prove acquisisce un **punteggio inferiore a 14 punti**, sarà da considerarsi Ruolo **3**.

Se in tutte 3 le prove previste acquisisce un **punteggio di 14/15 punti**, dovrà essere sottoposto al percorso **C** (navetta andata e ritorno di 60 metri in palleggio) per meglio individuare il ruolo.

ESEMPIO 1 DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO (**atleta 1**):

CRITERIO 1	CRITERIO 2	CRITERIO 3	CRITERIO 4	CRITERIO 5
Tempo impiegato	Corsa	Palleggio	Percorso	Entrata in 3° tempo
<i>fino a 20 sec.</i>	<i>Fluida e coordinata</i>	<i>Continuo e regolare con giri corretti e cambi di mano</i>	<i>Senza perdere la palla e senza saltare i birilli</i>	<i>Coordinata e senza commettere infrazioni</i>
vale 6 punti	vale 2 punti	vale 6 punti	vale 4 punti	vale 2 punti

SI OTTIENE UN TOTALE DI **20 PUNTI**. L'ATLETA SARÀ SICURAMENTE **RUOLO 4**.

ESEMPIO 2 DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO (**atleta 2**):

CRITERIO 1	CRITERIO 2	CRITERIO 3	CRITERIO 4	CRITERIO 5
Tempo impiegato	Corsa	Palleggio	Percorso	Entrata in 3° tempo
<i>> 22 fino a 24 sec.</i>	<i>Non fluida, impacciata e scoordinata, o lenta e faticosa</i>	<i>Non continuato (interrotto 2 volte) con giri eseguiti in modo scorretto</i>	<i>Perdendo almeno una volta la palla</i>	<i>Non esatta e scoordinata</i>
vale 4 punti	vale 1 punto	vale 3 punti (A+C)	vale 3 punti	vale 1 punto

SI OTTIENE UN TOTALE DI **12 PUNTI**. L'ATLETA SARÀ SICURAMENTE **RUOLO 3**.

ESEMPIO 3 DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO (**atleta 3**):

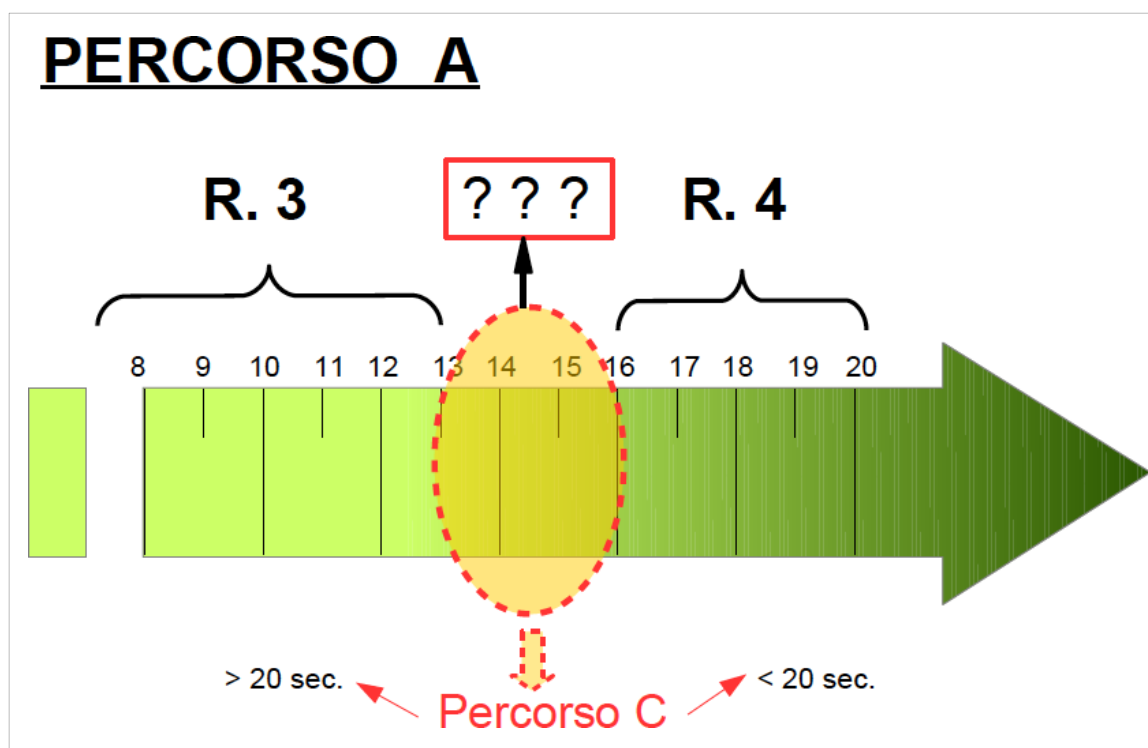
CRITERIO 1	CRITERIO 2	CRITERIO 3	CRITERIO 4	CRITERIO 5
Tempo impiegato	Corsa	Palleggio	Percorso	Entrata in 3° tempo
<i>> 20 fino a 2 sec.</i>	<i>Fluida, coordinata e veloce</i>	<i>Non con tutti cambi di mano, e con giri scorretti</i>	<i>Salta uno o più birilli</i>	<i>Non esatta</i>
vale 5 punti	vale 2 punti	vale 4 punti (A+B)	vale 2 punti	vale 1 punto

SI OTTIENE UN TOTALE DI **14 PUNTI**. OCCORRE FARE UNA **VERIFICA CON IL PERCORSO C**.

**PERCORSO
C**

Se impiega meno di 20"	Se impiega più di 20"
sarà da considerarsi da subito Ruolo 4	sarà da considerarsi ancora Ruolo 3

IN SINTESI



SE	in 1 prova su 3	in 2 prove su 3	in 3 prove su 3	ALLORA <i>(decisione conseguente)</i>
SI OTTIENE	almeno 16 punti			= Ruolo 4
			tra 14 e 15 punti	= ? ? ? → <i>Percorso C</i>
		sotto 14 punti		= Ruolo 3

Una volta stabilita la divisione fra i Ruoli n. 3 e n. 4, si passa a verificare se i Ruoli 4 visti con molte competenze possono essere **arruolati come n. 5**, passando al **Percorso B** con la seguente tabella.

5. Tabella di valutazione per verificare i RUOLI n. 4/5 nel PERCORSO B

Giocatore: **Cognome e Nome** Risultati: 1^ prova 2^ prova 3^ prova

CRITERIO 1	CRITERIO 2	CRITERIO 3
Tempo impiegato con corsa fluida e coordinata	Palleggio	Entrata con palla autolanciata
Maschi: (fino 19 sec) 6 punti (>19 fino a 20) 5 punti (> 20 fino a 21) 4 punti (> 21 fino a 22) 3 punti (> 22 fino a 23) 2 punti (oltre i 23 sec) 1 punto	Controllato, continuo e regolare. Percorso corretto eseguito con ottima tecnica punti 6 A) Commette passi di partenza punti 5	Coordinata e senza infrazioni punti 3 Scoordinata punti 2
Femmine (fino a 20 sec) 6 punti (> 20 fino a 21) 5 punti (> 21 fino a 22) 4 punti (> 22 fino a 23) 3 punti (> 23 fino a 24) 2 punti (oltre i 24 sec) 1 punto	● Difficoltà nei cambi di direzione e/o con palla tra le gambe punti 5 ● Giri non corretti punti 5 D) Errori nei cambi di mano punti 5 Insieme di 2 difficoltà: punti 4 Insieme di 3 difficoltà: punti 3 Insieme di 4 difficoltà: punti 2	Scoordinata e con infrazioni punti 1

PERCORSO B

Dato per scontato che il percorso eseguito con tutte le competenze necessarie vale tot di 15 punti, gli atleti che totalizzeranno **14/15 punti** in tutte tre le prove sono da considerarsi di **Ruolo 5**.

Gli atleti che in due prove su tre rimangono **al di sotto dei 14 punti**, sono da considerarsi di **Ruolo 4**. Tali atleti di **Ruolo 4** che in due prove su tre totalizzano **13 punti** (mentre la terza è superiore), dovranno essere **monitorati** (per esempio durante le partite) e, arrivati a 14/15 punti, dovranno passare al ruolo superiore.

In questo caso il tempo (la velocità) è una discriminante importante.

PERCORSO B

ESEMPIO 1 DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO (**atleta 1, maschio**):

CRITERIO 1	CRITERIO 2	CRITERIO 3
Tempo impiegato con corsa fluida e coordinata	Palleggio	Entrata con palla autolanciata
Fino a 19 sec	Controllato continuo e regolare Percorso corretto eseguito con ottima tecnica	Coordinata e senza infrazioni
vale 6 punti	vale 6 punti	vale 3 punti

SI OTTIENE UN TOTALE DI **15 PUNTI**. L'ATLETA SARÀ SICURAMENTE **RUOLO 5**.
Si tratta in sostanza di un atleta con ottima tecnica e velocità di esecuzione.

ESEMPIO 2 DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO (**atleta 2, maschio**):

CRITERIO 1	CRITERIO 2	CRITERIO 3
Tempo impiegato con corsa fluida e coordinata	Palleggio	Entrata con palla autolanciata
> 20 fino a 21 sec	Commette passi di partenza e giri non corretti (2 difficoltà)	Scoordinata
vale 4 punti	vale 4 punti	vale 2 punti

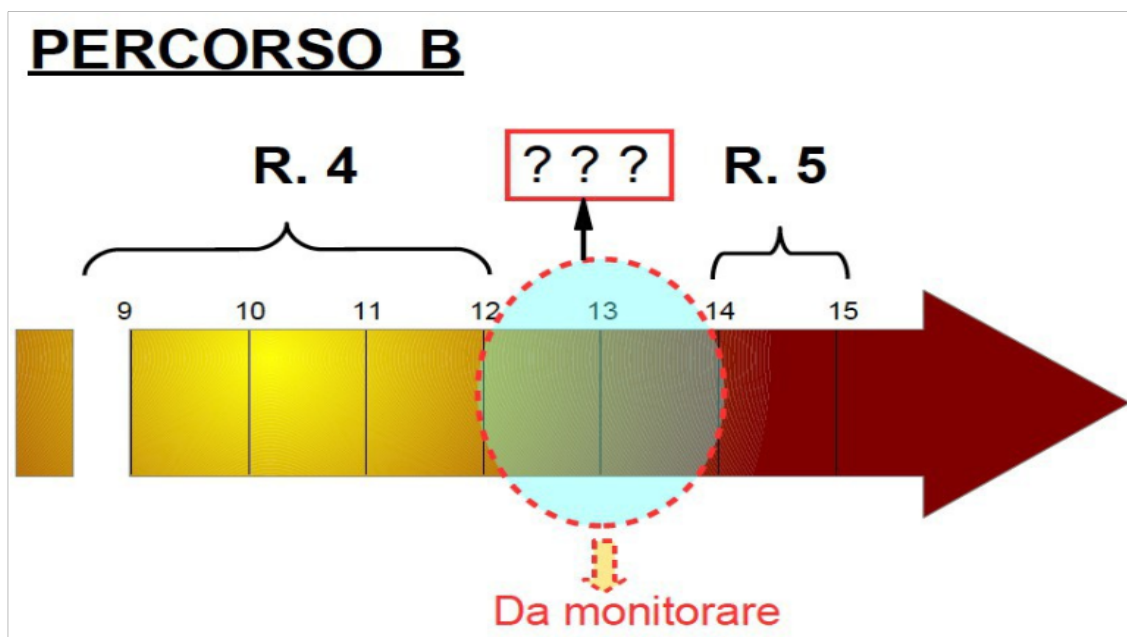
SI OTTIENE UN TOTALE DI **10 PUNTI**. L'ATLETA SARÀ SICURAMENTE **RUOLO 4**.

ESEMPIO 3 DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO (**atleta 3, maschio**):

CRITERIO 1	CRITERIO 2	CRITERIO 3
Tempo impiegato con corsa fluida e coordinata	Palleggio	Entrata con palla autolanciata
> 19 fino a 20 sec	Con difficoltà nei cambi di direzione e/o con palla tra le gambe	Coordinata e senza infrazioni
vale 5 punti	vale 5 punti	vale 3 punti

SI OTTIENE UN TOTALE DI **13 PUNTI**. L'ATLETA È UN **RUOLO 4 DA MONITORARE**.
In questo caso, come i fondamentali tecnici (secondo e terzo criterio) risultano buoni e a punteggio pieno, la discriminante è il tempo (velocità di esecuzione). Quindi il soggetto è da monitorare sulla velocità in contesto reale valutando anche il comportamento in partita per capire se può o potrà diventare di ruolo 5.

IN SINTESI

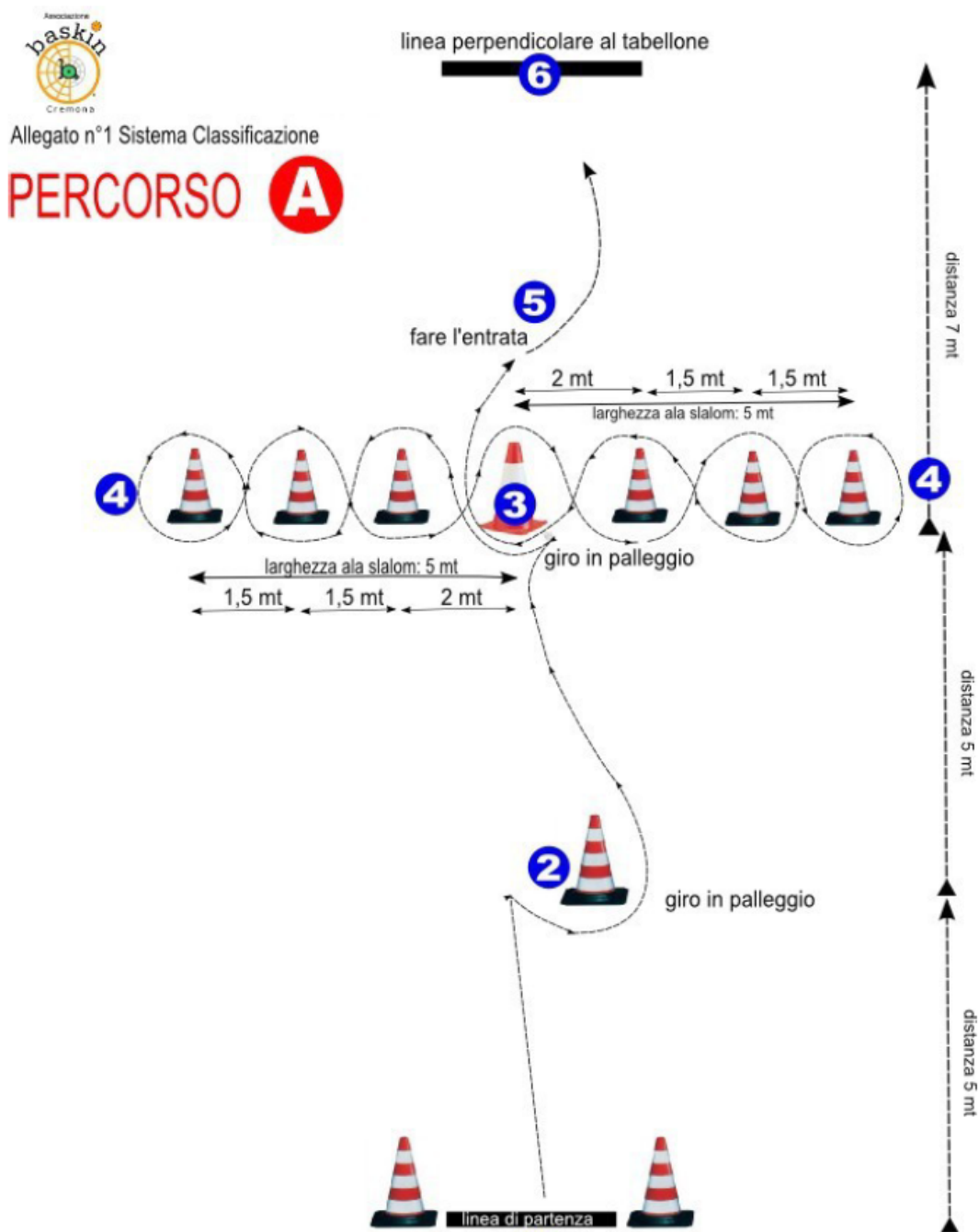


SE	in 1 prova su 3	in 2 prove su 3	in 3 prove su 3	ALLORA (decisione conseguente)
SI OTTIENE			14-15 punti	= Ruolo 5
	14-15 punti	13 punti o meno		= ??? → da monitorare
			13 punti o meno	= Ruolo 4

I ruoli assegnati andranno successivamente valutati e monitorati tramite la “Griglia di valutazione delle abilità in partita” completando così la valutazione globale dell’atleta confermando o modificando il ruolo assegnatogli.

Obiettivo: consentire a tutte le squadre di avere, negli stessi ruoli, atleti con competenze e caratteristiche simili, affinché tutti possano esprimere le proprie potenzialità con equa e leale competizione.

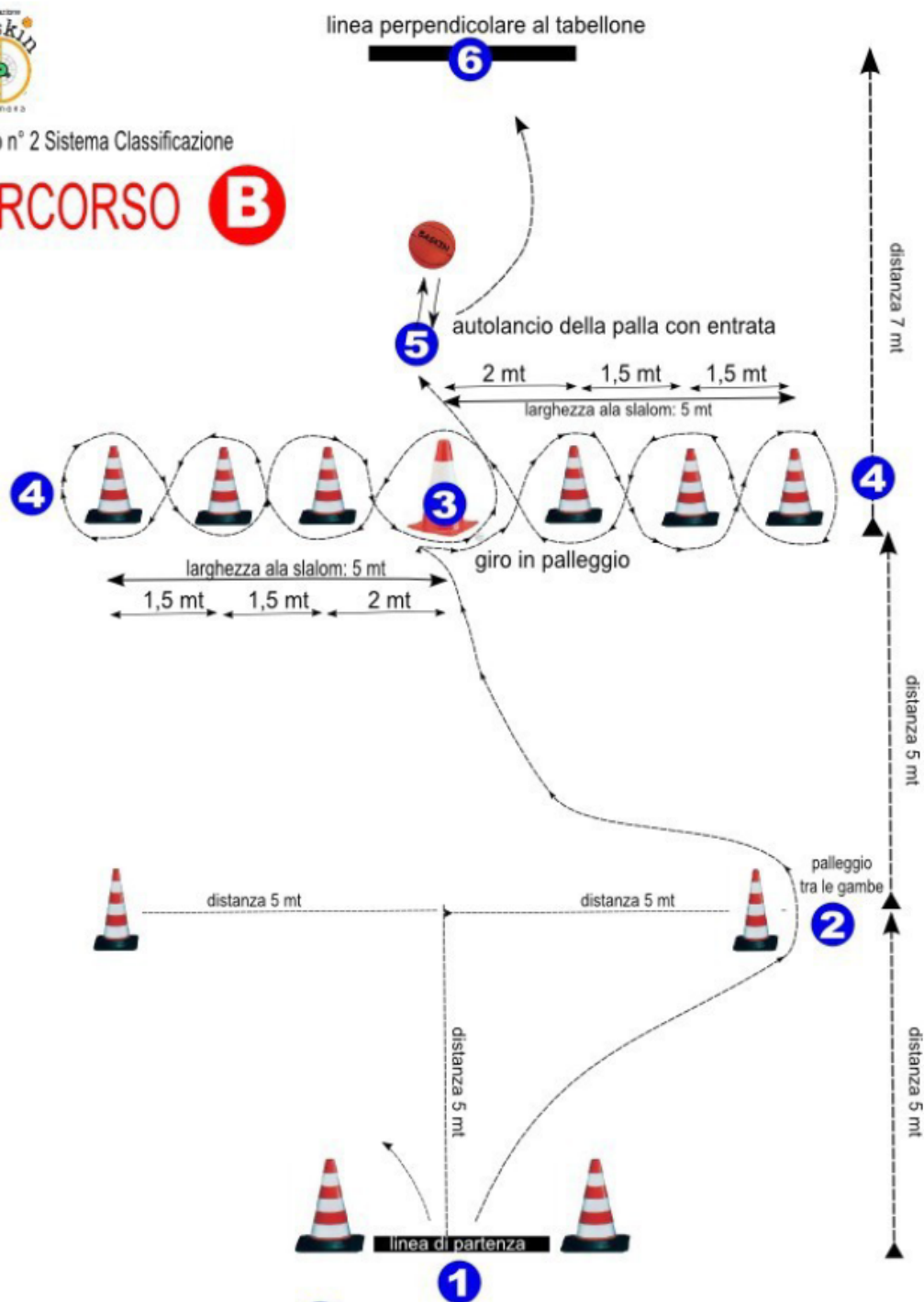
8. / ALLEGATI (I 3 PERCORSI: A, B, C)



- Piedi pari sulla linea Partenza con il pallone **1**
- Palleggiando arrivare al primo birillo e fare un giro in palleggio **2**
- Al secondo birillo altro giro in palleggio e cambio di mano **3**
- Superato il secondo birillo dirigersi indifferentemente a dx o sx e slalom con cambio di mano a ogni birillo e prosecuzione dalla parte opposta con ritorno al birillo centrale **4**
- In corrispondenza del birillo centrale dirigersi verso il canestro ed effettuare l'entrata in terzo tempo **5**
- Prendere il tempo quando la palla tocca il canestro o il tabellone (il percorso è di 37 mt totali) **6**



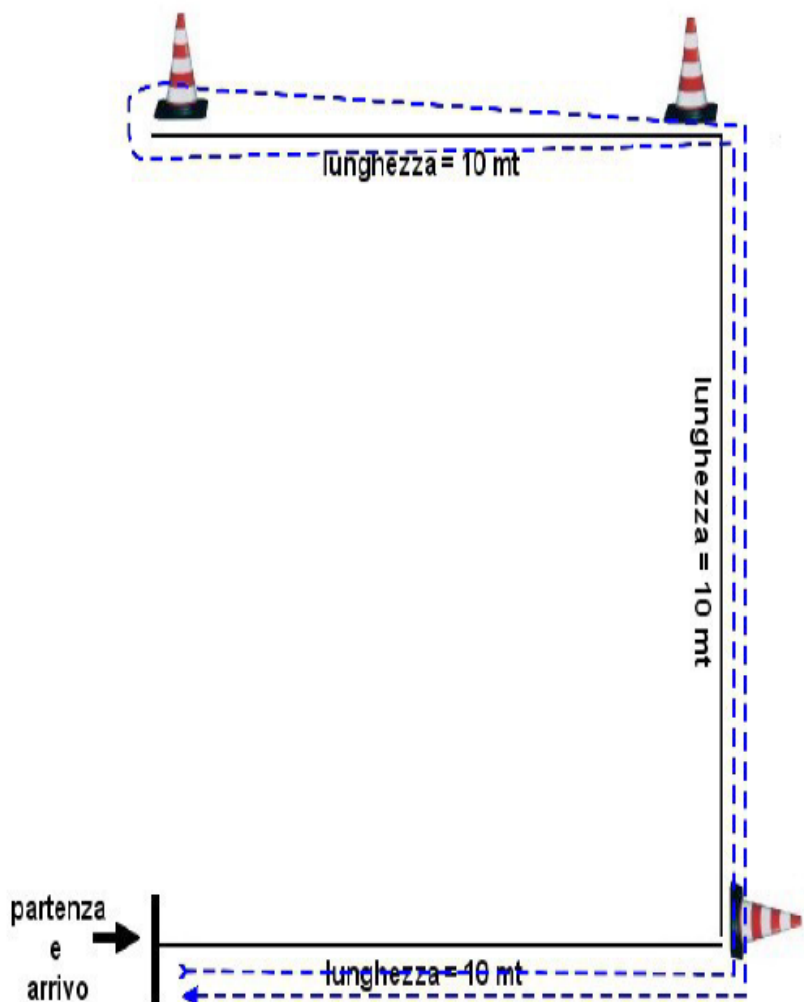
Allegato n° 2 Sistema Classificazione

PERCORSO **B**

- 1 Piedi pari sulla linea Partenza con il pallone
- 2 Dirigersi verso il birillo di dx o sx ed effettuare un palleggio tra le gambe
- 3 Aggirato il birillo effettuare il cambio di direzione ed andare verso il birillo centrale, qui effettuare giro in palleggio
- 4 Dirigersi indifferentemente a dx o sx Slalom con cambio di mano ad ogni birillo e prosecuzione dalla parte opposta con ritorno al birillo centrale
- 5 In corrispondenza del birillo centrale dirigersi verso il canestro, effettuare l'autolancio e l'entrata in terzo tempo
- 6 Prendere il tempo quando la palla tocca il canestro o il tabellone (il percorso è di 40 mt totali)

PERCORSO C

Navetta di 60 mt andata e ritorno da percorrersi alla massima velocità in palleggio



GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE ABILITA' IN PARTITA

ISTRUZIONI PER L'USO

Scopo

La seguente griglia di valutazione delle abilità in partita è stata pensata per uniformare e migliorare la correttezza della classificazione dei ruoli, completando il "Sistema di classificazione per il Baskin" sostituendone la voce "valutazione in partita" cercando di oggettivarla il più possibile.

Ogni ruolo è caratterizzato da determinate abilità, che seppur espresse in maniera differente da giocatore a giocatore, aiutano a delimitarne i confini. Rimane sempre sottinteso che nel Baskin esiste una tale variabilità individuale da non permettere classificazioni nette e nitide come in altri sport, ma è possibile e doveroso cercare di essere sempre più precisi e oggettivi, così da parlare tutti la stessa lingua evitando incomprensioni.

Con questo obiettivo si è pensato di tenere in considerazione non tanto l'efficacia e la performance sul campo (variabili dipendenti), ma le abilità personali espresse durante il gioco (variabili indipendenti), oggettivandole il più possibile.

Se il test di valutazione con i percorsi si occupa di valutare la "Sfera Motoria" e la "Sfera Tecnica" di un giocatore, questa griglia è stata pensata per valutarne la "Sfera Tattica", ovvero quell'insieme di abilità attentive, analitiche e decisionali utilizzate per affrontare le situazioni che si incontrano durante una fase di gioco.

La chiave di lettura con cui leggere la griglia è quella della "funzionalità" ossia, tralasciando le caratteristiche fisiche e tecniche di un giocatore, andare a valutarne il funzionamento in campo, cioè la capacità di comprendere una situazione, elaborare una soluzione ed eseguirla. Più bassa è la funzionalità e più bassa sarà la capacità di trovare una soluzione ad un problema, più alta sarà la funzionalità e più alta sarà la capacità di trovare un'ottima soluzione fino ad arrivare a "creare gioco". Con creare gioco si intende la capacità di trovare da una situazione di partenza una soluzione che crei un vantaggio per sé ma soprattutto per i propri compagni.

RUOLO 3	RUOLO 4	RUOLO 5
FUNZIONALITA' LIMITATA O PARZIALE ↓ SCARSA o NULLA capacità di Creare gioco	FUNZIONALITA' PARZIALE O QUASI TOTALE ↓ BASSA o MEDIA capacità di Creare gioco	FUNZIONALITA' TOTALE ↓ BUONA o ALTA capacità di Creare gioco

Funzionamento

Sono state selezionate 5 abilità e per ognuna di esse sono stati identificati 5 livelli di "espressione" disposte in ordine crescente. Ad ogni livello viene assegnato un punteggio, idealmente corrispondente a:

3. Ruolo 3 profilo basso
4. Ruolo 3 profilo alto
5. Ruolo 4 profilo basso
6. Ruolo 4 profilo alto
7. Ruolo 5

la somma dei cinque punteggi ottenuti genera un risultato che va confrontato con queste soglie indicative di appartenenza a ogni ruolo:

- da 5 a 10 punti = Ruolo 3
- da 11 a 20 punti = Ruolo 4
- da 21 A 25 punti = Ruolo 5

MALUS

Esistono due coefficienti “Malus” che devono essere applicati al punteggio ottenuto nei seguenti casi:

- Punteggio da ruolo 3 o 4 (da 5 a 20 punti) con altezza inferiore a 155 cm
- Punteggio da ruolo 5 (da 21 a 25 punti) con protesi/menomazioni fisica agli arti inferiori

Questi coefficienti negativi hanno lo scopo di abbassare il punteggio precedentemente ottenuto per equilibrare una componente fisica non modificabile che influisce in modo svantaggioso nel confronto con i pari ruolo.

Tabella delle casistiche in forma estesa

Essendo la griglia di valutazione per sua natura funzionale e pratica uno strumento sintetico si è pensato di creare e allegare una tabella che descrivesse in maniera più dettagliata come ogni ruolo esprime le proprie abilità. Questa tabella non sostituisce la griglia di valutazione ma la chiarisce, può essere considerata una “forma estesa” delle cinque abilità presenti nella griglia per aiutare il valutatore a comprendere meglio le casistiche con cui queste abilità possono manifestarsi nei diversi ruoli durante una fase di gioco, comprendendo anche alcune osservazioni che per le suddette ragioni di sinteticità e oggettività non sono state inserite nella griglia.

Modalità di valutazione e tempistiche

La griglia è valutativa di un singolo giocatore, è valida per i ruoli 3, 4, e 5, e va compilato durante l'osservazione di una o più partite. L'ideale, se le tempistiche e l'organizzazione del campionato lo consentono, sarebbe osservare il giocatore in almeno due diverse occasioni con le valutazioni di almeno due differenti valutatori. In presenza di più valutazioni si procede alla media matematica di tali risultati. La griglia è lo strumento utilizzato dai membri della Commissione Tecnica presente in ogni sezione territoriale per valutare la correttezza degli arruolamenti durante le partite, ma ciò non toglie che questo strumento può e deve essere usato anche dagli allenatori stessi per valutare se i propri giocatori sono stati arruolati correttamente e per monitorarne costantemente i miglioramenti.

Se le valutazioni su un giocatore producono un risultato differente dall'arruolamento attuale allora l'atleta DEVE cambiare ruolo. Sarà compito delle commissioni locali stabilire le tempistiche del passaggio, che possono essere immediate (anche durante lo svolgimento di una partita se l'arruolamento non corretto risulta talmente squilibrato da condizionare l'esito della partita stessa) oppure posticipate nel tempo laddove la commissione tecnica ritenga che l'atleta necessiti di un certo lasso di tempo per allenare e affinare alcune competenze del nuovo ruolo che al momento non possiede.

Casi Dubbi

Le commissioni tecniche locali presenti nelle sezioni territoriali hanno pieno potere decisionale sull'arruolamento dei giocatori della propria sezione.

Per tutti i casi in cui ci sia una difficoltà nel determinare il corretto arruolamento di un giocatore a causa di forti caratteristiche “borderline” tra due ruoli, forti discordanze tra le valutazioni effettuate, casi non previsti dal regolamento o ancora fattori esterni, le commissioni tecniche locali possono chiedere l'intervento e/o consultarsi con la Commissione Tecnica Nazionale per dirimere le questioni.

Questione Etica

Quando si utilizza questa griglia di valutazione bisogna tenere a mente un concetto fondamentale:

2. Sgomberare la mente da ogni giudizio e preconcetto iniziale sui giocatori da valutare.

Partendo dal presupposto che ogni allenatore, giocatore, dirigente, e ogni altra figura nel mondo del Baskin partecipi a questo sport con la massima buona fede possibile, le commissioni tecniche e gli strumenti da lei utilizzati rivestono un ruolo fondamentale nel mantenere un equilibrio oggettivo, cosa che non sempre riesce quando si tratta di valutare un proprio giocatore/conoscente/amico. Questo però non deve sollevare gli allenatori e le altre figure dal valutare costantemente la correttezza degli arruolamenti così da facilitare il compito delle commissioni e mantenere il Baskin in costante equilibrio.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE ABILITA' IN PARTITA

DIFESA

4. fatica a stare assieme all'attaccante e/o si dimentica costantemente di difendere. Raramente la sua posizione difensiva è d'ostacolo al percorso dell'attaccante.
5. riesce a stare assieme all'attaccante, ma si distrae facilmente perdendo l'uomo quando non ha la palla. Poche volte la sua posizione difensiva è d'ostacolo al percorso dell'attaccante.
6. riesce a seguire con continuità l'attaccante, anche senza palla. A volte prova ad ostacolare anche i ruoli superiori. Cerca di scegliere una posizione difensiva che sia d'ostacolo al percorso dell'attaccante ma fatica molto ad anticipare la ricezione.
7. riesce a seguire sempre l'attaccante, cercando accorgimenti per impedirgli la ricezione. Può riuscire a ostacolare anche i ruoli superiori. Riesce a scegliere una posizione difensiva che sia d'ostacolo al percorso dell'attaccante ed alla sua ricezione e cerca di modificarla a seconda dei suoi spostamenti.
8. segue l'attaccante con e senza palla, cercando di anticiparne le decisioni. Sceglie sempre una posizione difensiva che sia d'ostacolo al percorso dell'attaccante e alla sua ricezione e la modifica continuamente per condizionarlo e anticiparlo.

QUALITA' DI SCELTA DI TIRO

3. tira sempre forzando, indipendentemente dalla situazione in cui si trova e dall'esito del tiro.
4. fatica a valutare l'esito di un tiro e quindi spesso forza la scelta.
5. raramente forza il tiro, e quasi sempre riesce a valutare l'esito della scelta che sta per fare.
6. tira solo se è una situazione che reputa buona, altrimenti ci rinuncia e cerca un'altra soluzione. A volte ma non spesso riesce a crearsi il tiro con una soluzione personale ma raramente affrontando l'avversario in un 1vs1 dal palleggio. Può fare delle finte di tiro per ingannare l'avversario ma raramente riesce ad ottenere un tiro migliore.
7. sceglie con cura quando tirare creandosi una situazione personale vantaggiosa di 1vs1. Usa delle finte per ingannare l'avversario e ottenere un tiro migliore.

USO DEI DUE CANESTRI

6. si dirige sempre verso un solo obiettivo senza cambiare direzione se non su stimolo esterno.
7. solitamente si dirige verso un solo obiettivo ma può cambiare direzione se si trova in difficoltà, volontariamente o su stimolo esterno.
8. quando si trova in difficoltà cambia volontariamente obiettivo.
9. valuta e decide volontariamente, a volte con anticipo, se e quando cambiare obiettivo.
10. crea appositamente situazioni per trarre vantaggio per sé e per i compagni dal cambio di obiettivo.

COINVOLGIMENTO COMPAGNI

4. cerca la soluzione personale senza passare mai la palla, se non occasionalmente e solo su stimolo esterno.
5. cerca la soluzione personale e solo pochissime volte passa la palla, e solo se in difficoltà o su stimolo esterno.
6. se si trova in difficoltà può passare la palla ai compagni, ma solitamente cerca la soluzione personale.
7. passa spesso la palla ai compagni, cercando a volte ma non spesso di creare una situazione vantaggiosa.
8. costantemente cerca e crea situazioni vantaggiose per passare la palla ai compagni coinvolgendoli nelle manovre offensive.

MOVIMENTO SENZA PALLA

3. solitamente si mette solo dove gli viene detto e se deve scegliere di propria iniziativa non occupa mai una posizione vantaggiosa per il gioco.
4. spesso si mette solo dove gli viene detto e se sceglie una posizione di propria iniziativa poche volte essa è vantaggiosa.
5. spesso si mette dove gli viene detto e a volte ricerca di propria iniziativa una posizione vantaggiosa per il gioco, anche se fatica a trarne reale vantaggio.
6. riesce quasi sempre a trovare di propria iniziativa una posizione vantaggiosa dove posizionarsi, riuscendo a volte ma non spesso ad anticipare il gioco.
7. anticipa il gioco cercando sempre la posizione migliore dove posizionarsi per avvantaggiare sé stesso o la propria squadra.

MALUS

- MALUS H (Altezza) da applicare a chi ha ottenuto un punteggio compreso tra 5 e 20:
 - Se il giocatore possiede un'altezza inferiore a 155 cm (con una tolleranza di 2 cm) riceve un Malus di **-3 punti**.
- MALUS A.A.I.I. (Arti inferiori) da applicare a chi ha ottenuto un punteggio compreso tra 21 e 25:
 - Se il giocatore possiede una o più protesi o menomazione fisica agli arti inferiori riceve un Malus pari alla somma dei seguenti risultati:

Salto	Non riesce a esprimere, o esprime in modo inefficace, almeno uno tra i fondamentali: Stoppata, Rimbalzo e Tiro in salto.	-1 punto
Corsa	Una volta che la corsa è cominciata (non considerare la fase di accelerazione) presenta una corsa non continua con oscillazioni e/o interruzioni, e il tempo degli appoggi e la lunghezza dei passi sono asimmetrici tra loro.	-1 punto
Cambi di velocità	Non riesce ad accelerare e decelerare in tempi brevi senza evitare perdite di equilibrio e/o coordinazione.	-2 punti
Cambi di direzione in spazi brevi	Se presenta almeno uno dei due casi: In difesa ha difficoltà a seguire i cambi di direzione dell'attaccante in modo reattivo ed efficace senza perdita di equilibrio e/o coordinazione. In attacco ha difficoltà a eseguire dei cambi di direzione efficaci per smarcarsi e battere il suo difensore senza evitare perdite di equilibrio e/o coordinazione.	-2 punti

LEGENDA:

* Con "forzare il tiro" si intende una situazione in cui la scelta non garantisce alte probabilità di successo.

** Con "situazione vantaggiosa" si intende una situazione in cui la scelta garantisce alte probabilità di successo. I criteri valutativi delle probabilità di successo possono essere: distanza dall'obiettivo; angolo di tiro rispetto al canestro; possibile interferenza della difesa; ecc.

*** Con "stimolo esterno" si intende suggerimento/ordine da parte dell'allenatore o compagno di squadra.

**** Con "trovarsi in difficoltà" si intende quando la soluzione che si sta intraprendendo non è più percorribile o lo è con un alto rischio di fallimento.

***** A volte alcuni giocatori (spesso di ruolo 3) possono eseguire continui cambi di obiettivo che sembrano letture di ciò che sta accadendo, ma che spesso sono movimenti automatizzati durante gli allenamenti e quindi non dipendenti dalla situazione di gioco. In questo caso queste abilità non vengono contate come "volontarie".

***** Con "posizione vantaggiosa" si intende occupare una posizione nel campo che faciliti lo svolgimento delle manovre offensive/difensive della propria squadra. I criteri valutativi possono essere: cercare una posizione in cui si possa ricevere la palla senza il rischio che venga intercettata dalla difesa; cercare una posizione libera vicino a uno dei due canestri; cercare una posizione che non sia d'intralcio al movimento dei miei compagni specialmente se con la palla; cercare una posizione che mi permetta di rendere difficoltoso il raggiungimento dei canestri ai miei avversari; ecc.

TABELLA DELLE CASISTICHE IN FORMA ESTESA

	RUOLO 3 (livello 1 & 2)	RUOLO 4 (livello 3 & 4)	RUOLO 5 (livello 5)
DIFESA	6. fatica a stare assieme all'attaccante, sia quando è fermo che soprattutto quando è in movimento 7. si distrae facilmente dimenticandosi di difendere o perdendo il suo uomo 8. di solito sceglie una posizione difensiva non ottimale, non proteggendo l'obiettivo e lasciando libero il percorso dell'attaccante 9. oppone una scarsa resistenza al passare dell'attaccante 10. per difendere usa soprattutto le mani puntando a rubare la palla 11. ha grosse difficoltà a prevedere un passaggio e ad anticiparlo	► riesce a seguire il suo avversario quando è senza palla ► cerca di non far ricevere il suo avversario ► riesce a scegliere una posizione difensiva ottimale ► riesce a mettersi con il corpo tra l'attaccante e il suo obiettivo per negarglielo ► cerca ma fatica di modificare la sua posizione difensiva a seconda di come si muove l'attacco ► oppone una buona resistenza al passare dell'attaccante ► può mettere in difficoltà i ruoli superiori ► a volte, ma non spesso, riesce a prevedere un passaggio anche se non sempre riesce a coordinarsi per anticiparlo	4. riesce a seguire sempre il suo avversario con e senza palla 5. cerca di anticipare tutte le mosse dell'avversario 6. anticipa le linee di passaggio 7. si adegua alle scelte dell'avversario cambiando rapidamente posizione 8. usa il corpo per chiudere la strada e condizionare la direzione dell'attacco 9. oppone un'ottima resistenza al passare dell'attaccante
QUALITA' DI SCELTA DI TIRO	2. forza quasi sempre il tiro, anche se è molto distante dal canestro o ha un difensore che lo ostacola. 3. se ha un ostacolo che non gli permette di tirare può momentaneamente rinunciare/esitare, ma poi insiste a cercare un nuovo tiro 4. normalmente tira da "piazzato" rallentando da una corsa, e se tira in movimento rischia di essere scoordinato e di non calcolare la forza necessaria 5. non esegue finte di tiro e di passaggio	2. riesce a capire se è il caso di tirare o meno, valutando quando è il caso di rinunciarvi e forzando poche volte 3. può crearsi un tiro con una soluzione personale, ma raramente è in grado di farlo battendo l'uomo in 1vs1 dal palleggio 4. può usare delle finte di tiro per evitare la stoppata ma fatica a trarne vantaggio 5. normalmente tira da "piazzato" o arrestando il palleggio dopo aver rallentato	3. sceglie con cura quando tirare non forzando mai o quasi 4. Si crea la situazione vantaggiosa per tirare, battendo l'avversario in 1vs1 dal palleggio o spalle a canestro 5. se c'è un miss match di fisico, altezza o ruolo, approfitta del vantaggio 6. usa le finte di tiro per ingannare il difensore e crearsi una soluzione migliore 7. è in grado di tirare proteggendo la palla per non subire stoppate e/o per fare canestro+fallo
USO DEI DUE CANESTRI	3. tende ad andare sempre verso lo stesso obiettivo, che è quello preferito o	6. tende ad andare verso il canestro più vicino e/o più libero	2. cambia continuamente obiettivo per smarcarsi e non essere mai

	che gli viene indicato - solitamente cambia obiettivo su stimolo esterno - se in difficoltà tende a insistere nella direzione intrapresa e se cambia direzione volontariamente lo fa solo dopo essersi accorto di non poter proseguire	- cambia obiettivo volontariamente se è in difficoltà o se nota che l'obiettivo che sta attaccando non è raggiungibile - può fintare di andare verso un canestro e poi cambia per smarcarsi dall'avversario - il suo cambio di canestro può creare un sovrannumero che qualche volta, ma non spesso, riesce a sfruttare positivamente	prevedibile - finta di andare verso un canestro e poi cambia obiettivo - utilizza il cambio di canestro come mezzo per sbilanciare la difesa e creare un sovrannumero per la sua squadra
COINVOLGIMENTO COMPAGNI	- passa la palla ai compagni su stimolo esterno o solo se è in grosse difficoltà - Cerca sempre o quasi soluzioni personali che non coinvolgono i compagni - quando è in difficoltà insiste a forzare la situazione e solo poche volte passa la palla - se passa la palla ad un compagno non è per fare un passaggio finalizzante	- passa la palla al compagno libero - passa la palla quando si accorge di essere in difficoltà - di solito è un terminale delle collaborazioni di squadra e raramente è lui a eseguire i passaggi finalizzanti - può sfruttare un sovrannumero - Può dare indicazioni e consigli ai pari ruolo e ai ruoli inferiori	- crea e gioca delle collaborazioni con i compagni (dai e vai, pick & roll, ecc.) - Esegue passaggi finalizzanti - cerca di battere l'avversario 1vs1 con lo scopo di creare un sovrannumero - chiama gli schemi, costruisce il gioco e dà indicazioni ai compagni su come muoversi e difendere
MOVIMENTO SENZA PALLA	- di norma va a mettersi in una posizione indicatagli dall'allenatore/compagno e la mantiene - Ha grosse difficoltà ad adattare la sua posizione all'evoluzione del gioco. - in attacco se non è fisso in una posizione tende a muoversi casualmente "inseguendo" i suoi compagni con la palla - quando è marcato fa molta fatica a smarcarsi e liberarsi dal difensore	- si mette dove gli viene detto/insegnato, però prova ad adattare la sua posizione al cambiare della situazione seppur non sempre ci riesce - in attacco cerca di farsi trovare in una posizione dove non c'è il difensore - non sempre riesce a occupare efficacemente gli spazi e non sempre li occupa con il timing corretto per non intralciare i compagni - utilizza un grezzo tentativo di smarcamento non sempre efficace	- modifica continuamente la sua posizione adattandosi al cambiare delle situazioni e ricercando la posizione più vantaggiosa in ogni momento - si muove negli spazi cercando il miglior timing possibile - si smarca dal suo avversario con efficaci finte, cambi di direzione, velocità e senso - cerca sempre di prevedere come si evolverà il gioco per occupare lo spazio più vantaggioso



RISULTATI GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE ABILITA' IN PARTITA

COGNOME E NOME: _____

DATA DI NASCITA: _____ SEZIONE TERRITORIALE: _____

SQUADRA DI APPARTENENZA: _____ RUOLO ATTUALE: _____

ABILITA'	LIVELLO DI ESPRESSIONE				
Difesa	1	2	3	4	5
Qualità di scelta di tiro	1	2	3	4	5
Uso dei due canestri	1	2	3	4	5
Coinvolgimento compagni	1	2	3	4	5
Movimento senza palla	1	2	3	4	5

PUNTEGGIO
OTTENUTO:

Malus H (per punteggi tra 5 e 20)	H < 155 cm	-3 punti
-----------------------------------	------------	----------

Malus A.A.I.I (per punteggi tra 21 e 25)	Salto	-1 punto
	Corsa	-1 punto
	Cambi di velocità	-2 punti
	Cambi di direzione	-2 punti

PUNTEGGIO OTTENUTO DOPO L'APPLICAZIONE DEI MALUS:

PUNTEGGIO FINALE	RUOLO
10 o inferiore	3
Tra 11 e 20	4
Superiore a 21	5

● Formazione

Definizione della formazione

Per ciascuna attività, approvata dal CN, afferente la EISI SdA Baskin sono previsti percorsi formativi.

L'EISI nelle attività di Baskin organizzate attraverso la specifica EISI SdA Baskin, riconosce quale obiettivo primario della formazione la trasmissione di principi e comportamenti atti a perseguire il mantenimento e, se necessario la riconduzione, del Baskin a esclusivo fenomeno sportivo inclusivo.

A tale proposito l'attività formativa organizzata con il coinvolgimento della SdA Baskin, deve fornire ai discenti, su tutto il territorio nazionale, oltre alle indispensabili conoscenze tecniche afferenti al proprio settore (attività, disciplinare, arbitrale, etc.) anche quelle di base necessarie alla pratica ed alla diffusione dello sport inclusivo.

I corsi possono essere organizzati dalla SdA nazionale ed eventualmente delegate alle strutture territoriali. In particolare i Settori di Attività Baskin regionali e territoriali dovranno:

- incentivare la partecipazione annuale ai corsi di formazione, compresi quelli arbitrali.

Qualifiche

1. Sono previste le seguenti qualifiche:

- ALLENATORE
- ARBITRO
- UFFICIALI DI CAMPO (REFERTISTA)
- DIRIGENTE
- FORMATORE
- INSEGNANTE

Aree tematiche, programmi, ore di formazione

TABELLA DELLA FORMAZIONE – Discipline SdA Baskin								
QUALIFICHE	ETÀ	Requisiti 1. obbligatori 2. preferenziali	TOTALE ORE formazione	a. Corso in aula	b. Corso in palestra	c. Apprendim ento da casa (online e/o offline)	d. Tirocinio pratico	Verif ica

ALLENATORE	Min. 18	2. Esperienza pluriennale in : _ settore basket _ settore disabilità _ settore formazione / allenamento	44 ore	3 ore	9 ore	12 ore	20 ore	sì
ARBITRO	Min. 16	2. Esperienza pluriennale in : _ settore basket _ settore disabilità _ settore arbitraggio	38 ore	3 ore	9 ore	6 ore	20 ore	sì
UFFICIALE DI CAMPO	Min. 16	2. Esperienza pluriennale in : _ settore basket _ settore disabilità _ settore referto	24 ore	2 ore	6 ore	6 ore	10 ore	sì
DIRIGENTE	Min. 18	no	20 ore	3 ore	9 ore	10 ore	no	sì
FORMATORE a. allenatori/dirig. b. arbitri, refertisti	Min. 22	1. Più di 3 anni di esperienza con 1 qualifica Baskin + Selezione candidature	60-108 ore a. 108h b. 60h	8-12 ore a. 12h b. 8h	8-12 ore a. 12h b. 8h	28-60 ore a. 60h b. 28h	16-24 ore a. 24h b. 16h	sì
INSEGNANTE informato	Min. 22	no	4-8 ore	2-4 ore	2-4 ore	no	no	no
INSEGNANTE formato	Min. 22	no	20 ore	4 ore	8 ore	8 ore	Opzionale : 24 ore (in + di 2 classi)	sì

CODICE ID CORSO: ALL 01 – QUALIFICA: ALLENATORE

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE IN PRESENZA	ORE ONLINE e OFFLINE (da casa)
<u>MODULO 1</u>	<u>COMPRENSIONE DEL GIOCO</u>	4	+ 2
A	Principi fondativi (storia e filosofia)	1	
B	Scoperta pratica del gioco	1,5	
C	Approfondimento dei Ruoli e Regolamento	1,5	
<u>MODULO 2</u>	<u>GESTIONE DELL'ALLENAMENTO</u>	4	+ 2
A	Elaborazione di esercizi per i vari ruoli	2,5	
B	Gestione psicopedagogica dell'esperienza	0,5	
C	Metodologia dell'allenamento	1	
<u>MODULO 3</u>	<u>GESTIONE DELLA COMPETIZIONE</u>	4	+ 2
A	Valutazione e classificazione dei giocatori	1,5	
B	Partita didattica e cenni tattici	1,5	
C	Considerazioni etiche ed organizzative	1	
<u>TIROCINIO</u>	<u>Esperienza pratica e diretta (supervisione di tutor abilitato)</u>	20	+ 6 (preparazione + relazione)
<u>VERIFICA</u>	<u>Test online / Elaborato (scritto e/o audiovisivo) / Prova</u>		

AGGIORNAMENTO : 8h / anno

NB: ATTUALMENTE IN PREPARAZIONE LA CODIFICA DEL CORSO:

ALL 02 per la qualifica ALLENATORE II livello.

CODICE ID CORSO: ARB 01 – QUALIFICA: ARBITRO

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE IN PRESENZA	ORE ONLINE
<u>MODULO 1</u>	<u>COMPRENSIONE DEL GIOCO</u>	4	+ 2

A	Principi fondativi (storia e filosofia)	1	
B	Scoperta pratica del gioco	1,5	
C	Approfondimento dei Ruoli e Regolamento	1,5	
MODULO 2	GESTIONE DELLA PARTITA	4	+ 2
A	Regolamento e Interpretazioni arbitrali	1,5	
B	Primo approccio ai contatti	1	
C	Spostamenti in campo e Segnalazioni	1,5	+ 2
MODULO 3	IL RUOLO DELL'ARBITRO	4	
A	Rapporto arbitri e ufficiali di campo	1,5	
B	Partita didattica (applicazione e osservazione)	1,5	+ 2
C	Considerazioni etiche ed organizzative	1	
TIROCINIO	Esperienza pratica e diretta (supervisione di tutor abilitato)	20	
VERIFICA	Test online / Prova pratica		

AGGIORNAMENTO : 4h / anno

CODICE ID CORSO: UFC 01 – QUALIFICA: UFFICIALI DI CAMPO

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE IN PRESENZA	ORE ONLINE
MODULO 1	COMPrensione DEL GIOCO	4 (opzionali)	+ 2
A	Principi fondativi (storia e filosofia)	1	
B	Scoperta pratica del gioco	1,5	
C	Approfondimento dei Ruoli e Regolamento	1,5	+ 2
MODULO 2	GESTIONE DELLA PARTITA	4	
A	Regolamento e Interpretazioni arbitrali	1	
B	Compiti del tavolo : procedura ed accorgimenti	1,5	+ 2
C	Simulazioni collaborative	1,5	
MODULO 3	IL RUOLO DELL'UFFICIALE DI CAMPO	4	
A	Rapporto arbitri e ufficiali di campo	1,5	+ 2
B	Partita didattica (applicazione e osservazione)	1,5	
C	Considerazioni etiche ed organizzative	1	
TIROCINIO	Esperienza pratica e diretta (supervisione di tutor abilitato)	10	
VERIFICA	Test online / Prova pratica		

AGGIORNAMENTO : 4h / anno

CODICE ID CORSO: DIR 01 – QUALIFICA: DIRIGENTE

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE IN PRESENZA	ORE ONLINE e OFFLINE (da casa)
MODULO 1	COMPrensione DEL GIOCO	4	+ 2
A	Principi fondativi (storia e filosofia)	1	
B	Scoperta pratica del gioco	1,5	
C	Approfondimento dei Ruoli e Regolamento	1,5	+ 2
MODULO 2	GESTIONE DELL'ALLENAMENTO	4	
A	Elaborazione di esercizi per i vari ruoli	2,5	
B	Gestione psicopedagogica dell'esperienza	0,5	+ 2
C	Metodologia dell'allenamento	1	

MODULO 3	GESTIONE DELLA COMPETIZIONE	4	+ 6 (Approfondimento speciale dell'argomento 3C)
A	Valutazione e classificazione dei giocatori	1,5	
B	Partita didattica e cenni tattici	1,5	
C	Considerazioni etiche ed organizzative	1	
TIROCINIO	No		
VERIFICA	Test online		

AGGIORNAMENTO : 4h / anno

CODICE ID CORSO: **FOR 01** – **QUALIFICA:** **FORMATORE**

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE IN PRESENZA	ORE ONLINE e OFFLINE (da casa)
FORMATORE PER TUTTI I PROFILI (ALLENATORI / ARBITRI / UFFICIALI DI CAMPO / DIRIGENTI / INSEGNANTI)			
<u>MODULO 1</u> (per tutti)	<u>COMPRESIONE DEL GIOCO</u>	<u>8</u>	+ 12
A	Principi fondativi (storia e filosofia)	2	
B	Scoperta pratica del gioco	3	
C	Approfondimento dei Ruoli e Regolamento	3	
+ FORMATORE PER ALLENATORI e DIRIGENTI:			
<u>MODULO 2</u> (per allenatori)	<u>GESTIONE DELL'ALLENAMENTO</u>	<u>8</u>	+ 12
A	Elaborazione di esercizi per i vari ruoli	4	
B	Gestione psicopedagogica dell'esperienza	2	
C	Metodologia dell'allenamento	2	
<u>MODULO 3</u> (per allenatori)	<u>GESTIONE DELLA COMPETIZIONE</u>	<u>8</u>	+ 12
A	Valutazione e classificazione dei giocatori	3	
B	Partita didattica e cenni tattici	2	
C	Considerazioni etiche ed organizzative	3	
oppure FORMATORE PER ARBITRI:			
<u>MODULO 2</u> (per arbitri)	<u>GESTIONE DELLA PARTITA</u>	<u>8</u>	+ 6
A	Regolamento e Interpretazioni arbitrali	3	
B	Primo approccio ai contatti	2	
C	Spostamenti in campo e Segnalazioni	3	
<u>MODULO 3</u> (per arbitri)	<u>IL RUOLO DELL'ARBITRO</u>	<u>8</u>	+ 6
A	Rapporto arbitri e ufficiali di campo	3	
B	Partita didattica (applicazione e osservazione)	3	
C	Considerazioni etiche ed organizzative	2	
oppure FORMATORE PER UFFICIALI DI CAMPO:			
<u>MODULO 2</u> (per arbitri)	<u>GESTIONE DELLA PARTITA</u>	<u>8</u>	+ 6
A	Regolamento e Interpretazioni arbitrali	2	
B	Compiti del tavolo : procedura ed accorgimenti	3	
C	Simulazioni collaborative	3	
<u>MODULO 3</u> (per arbitri)	<u>IL RUOLO DELL'UFFICIALE DI CAMPO</u>	<u>8</u>	+ 6
A	Rapporto arbitri e ufficiali di campo	3	
B	Partita didattica (applicazione e osservazione)	3	
C	Considerazioni etiche ed organizzative	2	

+ FORMATORE PER TUTTI I PROFILI (ALLENATORI / ARBITRI / UFFICIALI DI CAMPO / DIRIGENTI / INSEGNANTI)			
TIROCINIO	Esperienza pratica e diretta : 2 corsi di form. (supervisione di tutor abilitato)	24 (per all./dir.) 16 (per arb. /ufc)	+ 24 + 16 (preparazione + relazione)
VERIFICA	Test online / Elaborato (scritto e/o audiovisivo) / Prova pratica		

+ **AGGIORNAMENTO** : 24h / 3 anni

CODICE ID CORSO: **INS 01** – **QUALIFICA:** **INSEGNANTE** *informato*

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE IN PRESENZA	ORE DA CASA
MODULO 1	APPROCCIO CULTURALE & TECNICO AL GIOCO	4 (8)	no
A	Principi fondativi (storia e filosofia)	1 (2)	
B	Scoperta pratica del gioco	1,5 (3)	
C	Approfondimento dei Ruoli e Regolamento	1,5 (3)	

AGGIORNAMENTO : 4h / 5 anni

CODICE ID CORSO: **INS 02** – **QUALIFICA:** **INSEGNANTE** *formato*

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE IN PRESENZA	ORE DA CASA (online/offline)
MODULO 1	APPROCCIO CULTURALE & TECNICO AL GIOCO	4	+ 2
A	Principi fondativi (storia, filosofia e normativa)	1	
B	Scoperta pratica del gioco	1,5	
C	Approfondimento dei Ruoli e Regolamento	1,5	
MODULO 2	APPROCCIO DIDATTICO AL BASKIN	4	+ 4
A	Situazioni pedagogiche per i vari ruoli	2,5	
B	Gestione psicopedagogica dell'esperienza	0,5	
C	Metodologia dell'insegnamento	1	
MODULO 3	APPROCCIO EDUCATIVO ALLA COMPETIZIONE	4	+ 2
A	Valutazione e classificazione	1	
B	Partita didattica e cenni tattici	1,5	
C	Considerazioni etiche ed organizzative	1,5	
TIROCINIO	Applicazione pratica e diretta in almeno 2 classi	(24) opzionale	no
VERIFICA	Test online		

AGGIORNAMENTO : 4h / 5 anni

NB: ATTUALMENTE IN PREPARAZIONE LA CODIFICA DEI DUE CORSI:

CODICE ID CORSO: **INS 03** – **QUALIFICA:** **INSEGNANTE** *esperto*¹⁶

con percorsi formativi differenziati per i rispettivi ordini e gradi di scuola:

- I. Primaria
- II. 1 Secondaria Primo Grado

¹⁶ Codifica attualmente in fase di preparazione.

II. 2 Secondaria Secondo Grado

e su tematiche specifiche:

- A. Baskin e Didattica per competenze
- B. Baskin e Curricolo verticale
- C. Baskin e Interdisciplinarietà
- D. Baskin e Progettazione europea

QUALIFICHE	ETÀ	Requisiti 1. obbligatori 2. preferenziali	TOTALE ORE formazione	a. Corso in aula	b. Corso in palestra	c. Apprendim ento da casa (online e/o offline)	d. Tirocinio pratico	Verif ica
INSEGNANTE esperto (Iaria, IIaria 1°, 2°)	Min. 22	Insegnante formato	20 ore (/ ogni ordine : I o IIaria 1°-2°)	4 ore	8 ore	8 ore	54 ore (in + di 3 classi)	si

CODICE ID CORSO: INS 04 – QUALIFICA: FORMATORE *insegnanti*¹⁷

QUALIFICHE	ETÀ	Requisiti 1. obbligatori 2. preferenziali	TOTALE ORE formazione	a. Corso in aula	b. Corso in palestra	c. Apprendim ento da casa (online e/o offline)	d. Tirocinio pratico	Verif ica
FORMATORE insegnanti	Min. 22	Insegnante esperto	20 ore	4 ore	8 ore	36 ore	24 ore	si

Riconoscimento Formativo

Nel caso in cui il/la candidato/a alla qualifica sia diplomato/a ISEF, laureato/a in Scienze Motorie (o titoli equipollenti), diplomato/a presso una Scuola Secondaria di 2° grado ad indirizzo sportivo o abbia una qualifica FSN/DSA (in convenzione) l'unità di apprendimento della disciplina viene modificato.

Albo dei Formatori e dei Tecnici, Allenatori, Arbitri, etc

Nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento Nazionale Formazione è istituito, gestito dall'EISI Nazionale e pubblicato sul sito internet, l'Albo Nazionale Formazione EISI, elemento di riconoscimento della qualifica formativa e dell'aggiornamento delle qualifiche. L'inserimento e la conseguente permanenza nell'Albo Nazionale Formazione EISI riguarda le figure sopraindicate che hanno superato i Corsi di Formazione precedenti purché in regola:

- a. con il tesseramento EISI Dirigente/Tecnico;
- b. con quanto previsto dal presente regolamento;
- c. con i successivi corsi di aggiornamento;

¹⁷ Codifica attualmente in fase di preparazione.

d. con il pagamento di eventuali quote economiche.

NORMA TRANSITORIA

Il Presente Regolamento Tecnico Nazionale annulla e sostituisce i regolamenti in materia precedentemente in vigore.