



REGOLAMENTO TECNICO BASKIN CSAIN

Documento tecnico-sportivo per l'organizzazione, la disciplina di gioco e la valutazione delle abilità nel Baskin CSAIN.

INDICE

PARTE I - PREMESSA, PRINCIPI E CODICE ETICO

CAPO I - PREMESSA

- Art. 1 - Oggetto del regolamento
- Art. 2 - Natura sportiva del Baskin CSAIN
- Art. 3 - Principi generali
- Art. 4 - Ambito di applicazione

CAPO II - CODICE ETICO

- Art. 5 - Destinatari del Codice Etico
- Art. 6 - Fair play e correttezza sportiva
- Art. 7 - Tutela della persona e inclusione
- Art. 8 - Rispetto delle abilità
- Art. 9 - Responsabilità educativa
- Art. 10 - Condotte vietate e conseguenze disciplinari

PARTE II - REGOLAMENTO ORGANIZZATIVO BASKIN CSAIN

- Art. 11 - Organizzazione dell'attività Baskin CSAIN
- Art. 12 - Settore attività
- Art. 13 - Settore tecnico
- Art. 14 - Settore arbitrale
- Art. 15 - Settore formazione
- Art. 16 - Settore valutazione abilità
- Art. 17 - Settore disciplinare
- Art. 18 - Comunicati ufficiali e disposizioni annuali

PARTE III - REGOLAMENTO ATTIVITA'

- Art. 19 - Stagione sportiva
- Art. 20 - Categorie di attività
- Art. 21 - Tesseramento e partecipazione
- Art. 22 - Tutela sanitaria
- Art. 23 - Iscrizioni a campionati e tornei
- Art. 24 - Campionati
- Art. 25 - Tornei e manifestazioni promozionali
- Art. 26 - Calendari, spostamenti e rinvii
- Art. 27 - Documentazione di gara
- Art. 28 - Rinunce, ritiri e mancata presentazione
- Art. 29 - Omologazione delle gare e classifiche
- Art. 30 - Reclami e ricorsi

PARTE IV - REGOLAMENTO DI GIOCO BASKIN CSAIN

CAPO I - CARATTERISTICHE DEL GIOCO

- Art. 31 - Definizione del gioco
- Art. 32 - Campo di gioco e canestri

BASKIN CSAIN - REGOLAMENTO TECNICO

Art. 33 - Pallone e materiali di gioco

Art. 34 - Durata della gara

Art. 35 - Arbitri e ufficiali di campo

CAPO II - ABILITA' DEGLI ATLETI

Art. 36 - Sistema delle sei abilità

Art. 37 - Abilità 1

Art. 38 - Abilità 2

Art. 39 - Abilità 3

Art. 40 - Abilità 4

Art. 41 - Abilità 5

Art. 42 - Abilità 6

CAPO III - SQUADRE, COMPOSIZIONE E SVOLGIMENTO

Art. 43 - Numero di atleti e quota di equilibrio

Art. 44 - Cambi

Art. 45 - Inizio del gioco e direzione di attacco

Art. 46 - Rimesse

Art. 47 - Aree laterali

Art. 48 - Durata delle azioni di attacco

Art. 49 - Falli e tiri liberi

Art. 50 - Aiuti difensivi e offensivi

Art. 51 - Tiri, canestri e limiti di realizzazione

Art. 52 - Differenze rispetto alla pallacanestro ordinaria

Art. 53 - Deroghe e adattamenti individuali

PARTE V - INSERIMENTO E VALUTAZIONE DELLE ABILITA'

PARTE VI - DISPOSIZIONI PER ARBITRI E UFFICIALI DI CAMPO

Art. 54 - Indicazioni generali per arbitri

Art. 55 - Gestione arbitrale delle abilità 1 e 2

Art. 56 - Gestione arbitrale delle abilità 3, 4, 5 e 6

Art. 57 - Compiti del segnapunti

Art. 58 - Compiti del cronometrista e dell'addetto tiri/canestri

Art. 59 - Dotazione del tavolo

PARTE VII - DISPOSIZIONI FINALI E ALLEGATI TECNICI

Art. 60 - Interpretazione e aggiornamento

Art. 61 - Allegati

ALLEGATO - TEST 100

PARTE I - PREMESSA, PRINCIPI E CODICE ETICO

CAPO I - PREMESSA

Art. 1 - Oggetto del regolamento

1. Il presente Regolamento Tecnico disciplina il Baskin CSAIN quale disciplina sportiva inclusiva, definendone principi, struttura organizzativa, attività, norme di gioco, criteri di valutazione delle abilità, disposizioni per arbitri e ufficiali di campo e allegati tecnici.
2. Il regolamento si applica alle attività Baskin CSAIN organizzate o riconosciute da CSAIN, comprese manifestazioni sportive, campionati, tornei, eventi promozionali, attività scolastiche, attività formative e iniziative territoriali.
3. Le disposizioni contenute nel presente documento devono essere interpretate secondo criteri di sicurezza, partecipazione effettiva, equilibrio competitivo, tutela della persona e coerenza con la natura inclusiva della disciplina.

Art. 2 - Natura sportiva del Baskin CSAIN

1. Il Baskin CSAIN è una disciplina di squadra ispirata alla pallacanestro e adattata per consentire la partecipazione contemporanea di atleti con differenti abilità motorie, tecniche, cognitive e relazionali.
2. La struttura del gioco valorizza la collaborazione tra compagni, la responsabilità tecnica di ciascun atleta e la possibilità per ogni partecipante di incidere sullo sviluppo della gara secondo modalità adeguate alle proprie caratteristiche funzionali.
3. L'attività deve favorire l'accesso allo sport, il confronto leale, la crescita personale, la comprensione delle differenze e la costruzione di un contesto competitivo regolato, sicuro e rispettoso.

Art. 3 - Principi generali

1. Le attività Baskin CSAIN si fondano sul principio di inclusione, seguendo le linee dell'Universal Design, con la partecipazione di tutti. Riconoscendo così pari opportunità, sicurezza, correttezza sportiva, rispetto delle abilità e responsabilità educativa.
2. Ogni decisione tecnica, organizzativa e disciplinare deve perseguire l'equilibrio tra diritto alla partecipazione, tutela della salute, regolarità della competizione e rispetto della persona.
3. L'obiettivo della classificazione in abilità non è limitare la partecipazione, ma rendere la gara accessibile, sicura e coerente con le possibilità reali di ciascun atleta.
4. La competizione è riconosciuta come parte integrante della disciplina, purché non prevalga sulla tutela della persona e sull'equità inclusiva.

Art. 4 - Ambito di applicazione

1. Il regolamento si applica ad atleti, tecnici, dirigenti, arbitri, ufficiali di campo, valutatori, formatori, società affiliate, accompagnatori e a ogni soggetto ammesso alle attività Baskin CSAIN.
2. La partecipazione alle attività comporta l'accettazione del presente regolamento, delle disposizioni organizzative annuali, dei comunicati ufficiali e delle eventuali integrazioni tecniche emanate dagli organi competenti CSAIN.

3. Per quanto non espressamente disciplinato nel presente regolamento e compatibilmente con la natura inclusiva del Baskin CSAIN, possono essere richiamate le norme generali della pallacanestro, purché non siano in contrasto con le regole specifiche qui previste.

CAPO II - CODICE ETICO

Art. 5 - Destinatari del Codice Etico

1. Il Codice Etico si applica a tutti i soggetti che partecipano, organizzano, dirigono, valutano o assistono alle attività Baskin CSAIN.
2. Ciascun destinatario è tenuto a mantenere comportamenti conformi ai principi di lealtà, rispetto, inclusione, responsabilità, correttezza comunicativa e tutela della dignità personale.
3. Le società sono responsabili della diffusione del Codice Etico tra atleti, tecnici, dirigenti, famiglie, caregiver, accompagnatori e collaboratori.

Art. 6 - Fair play e correttezza sportiva

1. La vittoria sportiva non può essere perseguita mediante condotte che svuotino il significato inclusivo della disciplina o che sfruttino impropriamente le norme tecniche a danno della partecipazione equilibrata.
2. Tecnici e dirigenti devono promuovere il rispetto dell'avversario, dell'arbitro, degli ufficiali di campo, dei compagni e del pubblico.
3. Sono contrari al fair play l'inganno deliberato, l'alterazione intenzionale delle abilità dichiarate, la pressione indebita su arbitri o valutatori, l'uso strumentale delle deroghe e ogni comportamento volto a ottenere vantaggi non coerenti con il regolamento.

Art. 7 - Tutela della persona e inclusione

1. Ogni atleta deve essere accolto e coinvolto nel rispetto della propria identità, delle proprie capacità, dei propri tempi di apprendimento e delle proprie esigenze di sicurezza.
2. Devono essere contrastate condotte discriminatorie, denigratorie, violente, aggressive, umilianti o comunque lesive della dignità della persona.
3. La disabilità, la difficoltà funzionale, l'età, il genere, l'origine, la condizione personale, l'esperienza sportiva o la minore competenza tecnica non possono costituire motivo di esclusione impropria o trattamento offensivo.
4. Ogni intervento tecnico deve essere proporzionato alla sicurezza dell'atleta e alla sua reale possibilità di partecipazione.

Art. 8 - Rispetto delle abilità

1. La classificazione in abilità deve essere trattata con riservatezza, serietà tecnica e attenzione alla persona.
2. Non è ammessa la permanenza artificiosa di un atleta in un'abilità non coerente con il livello funzionale realmente espresso in partita.
3. Non è ammessa l'assegnazione di un'abilità inferiore per convenienza tattica, per pressione della società o per finalità diverse dall'equilibrio regolamentare.

4. Ogni revisione dell'abilità deve avvenire attraverso procedure ordinate, documentate e rispettose dell'atleta.

Art. 9 - Responsabilità educativa

1. Allenatori, istruttori, dirigenti e accompagnatori svolgono una funzione educativa e devono favorire un clima di fiducia, ascolto, cooperazione e responsabilità.
2. La comunicazione verso gli atleti deve essere chiara, rispettosa, comprensibile e adeguata all'età e alle caratteristiche personali.
3. In caso di tensione o alterato agonismo, i tecnici e i dirigenti devono collaborare con arbitri e ufficiali di campo per ristabilire un contesto sicuro.
4. Ogni squadra di ogni associazione che partecipa ad una partita, si impegna a garantire un tifo corretto e rispettoso degli atleti, allenatori, arbitri e ufficiali di campo, evitando l'utilizzo di strumenti sonori, strumenti a percussione, o comportamenti atti a ledere la persona sia verbalmente che fisicamente.

Art. 10 - Condotte vietate e conseguenze disciplinari

1. Sono vietate violenza fisica o verbale, minacce, offese, discriminazioni, intimidazioni, comportamento antisportivo, simulazioni dolose, ostacolo al regolare svolgimento della gara e mancato rispetto delle decisioni arbitrali.
2. Sono vietate pressioni su atleti vulnerabili, caregiver, valutatori, arbitri o ufficiali di campo finalizzate a modificare l'andamento della gara o la valutazione dell'abilità.
3. Le condotte contrarie al Codice Etico possono comportare richiami, provvedimenti tecnici, provvedimenti disciplinari, esclusione dall'attività o ulteriori sanzioni secondo le norme CSAIN applicabili.

PARTE II - REGOLAMENTO ORGANIZZATIVO BASKIN CSAIN

Art. 11 - Organizzazione dell'attività Baskin CSAIN

1. L'attività Baskin CSAIN è organizzata nell'ambito della struttura sportiva CSAIN, mediante articolazioni nazionali, regionali e territoriali, secondo le competenze stabilite dagli atti CSAIN e dalle disposizioni annuali.
2. La struttura Baskin CSAIN opera per programmare, coordinare, sviluppare, formare, valutare e vigilare sull'attività sportiva, assicurando coerenza tecnica e uniformità regolamentare.
3. Le attività possono essere realizzate direttamente da CSAIN, dai comitati competenti, dalle società affiliate o da soggetti autorizzati, nel rispetto delle norme organizzative e tecniche vigenti.

Art. 12 - Settore attività

1. Il settore attività cura la programmazione sportiva, la predisposizione dei calendari, il coordinamento di campionati, tornei e manifestazioni promozionali, nonché la raccolta delle iscrizioni.
2. Il settore attività predispone le norme di partecipazione, verifica l'ammissibilità delle squadre, coordina le sedi di gara e cura la pubblicazione dei comunicati ufficiali.

3. Il settore attività opera in raccordo con gli altri settori per garantire sicurezza, regolarità, copertura arbitrale, corretta documentazione e omologazione delle gare.

Art. 13 - Settore tecnico

1. Il settore tecnico cura l'interpretazione delle regole di gioco, l'aggiornamento tecnico della disciplina, la raccolta delle casistiche e la proposta di eventuali integrazioni regolamentari.
2. Il settore tecnico collabora con il settore formazione per predisporre materiali didattici, linee operative e criteri uniformi per tecnici, arbitri, ufficiali di campo e valutatori.
3. Il settore tecnico può essere consultato in caso di situazioni particolari non espressamente previste dal regolamento.

Art. 14 - Settore arbitrale

1. Il settore arbitrale cura la formazione, l'aggiornamento, la designazione e il coordinamento degli arbitri Baskin CSAIN.
2. Il settore arbitrale definisce indirizzi applicativi per la gestione della gara, con particolare attenzione alle diverse abilità, alla sicurezza nelle aree laterali, al controllo dei contatti e alla tutela della partecipazione.
3. Gli arbitri designati devono conoscere le regole specifiche del Baskin CSAIN, le modalità di tiro, i limiti di marcatura, le procedure di cambio e le particolarità delle abilità 1 e 2.

Art. 15 - Settore formazione

1. Il settore formazione promuove percorsi formativi per allenatori, dirigenti, arbitri, ufficiali di campo e altre figure di supporto.
2. La formazione deve comprendere aspetti tecnici, regolamentari, educativi, relazionali, organizzativi, di sicurezza e di tutela della persona.
3. Le qualifiche, i programmi, le ore minime e gli eventuali aggiornamenti periodici sono definiti da CSAIN mediante disposizioni specifiche.

Art. 16 - Settore valutazione abilità

1. Il settore valutazione abilità coordina l'applicazione del sistema di valutazione, la raccolta delle schede, la verifica delle assegnazioni, la gestione dei casi dubbi e le procedure di revisione.
2. Il settore valutazione abilità opera attraverso valutatori formati, con criteri omogenei, documentabili e coerenti con il protocollo TEST 100.
3. Le decisioni relative alle abilità devono considerare test, osservazione in partita, sicurezza, autonomia, comprensione del gioco, coerenza funzionale e aspetti psicologici.

Art. 17 - Settore disciplinare

1. Il settore disciplinare cura l'esame delle condotte non conformi, dei reclami, dei ricorsi e delle infrazioni commesse da atleti, tecnici, dirigenti, società, arbitri, ufficiali di campo o altri soggetti tesserati.

2. I procedimenti disciplinari devono garantire imparzialità, proporzionalità, contraddittorio ove previsto, motivazione dei provvedimenti e rispetto delle norme CSAIN applicabili.
3. Le sanzioni devono essere proporzionate alla gravità della condotta, all'eventuale recidiva, agli effetti sulla gara e alla tutela dei partecipanti.

Art. 18 - Comunicati ufficiali e disposizioni annuali

1. I comunicati ufficiali costituiscono lo strumento ordinario per la pubblicazione di calendari, risultati, omologazioni, provvedimenti, integrazioni tecniche, designazioni e informazioni organizzative.
2. Le disposizioni organizzative annuali definiscono per ciascuna stagione termini, modalità di iscrizione, categorie, formule di gara, quote, documentazione, calendari, criteri di accesso alle fasi successive e altre indicazioni operative.
3. Le società sono tenute a consultare i comunicati ufficiali e le disposizioni annuali; la pubblicazione rende conoscibili gli atti secondo le modalità stabilite da CSAIN.

PARTE III - REGOLAMENTO ATTIVITA'

Art. 19 - Stagione sportiva

1. La stagione sportiva Baskin CSAIN decorre secondo il calendario sportivo definito da CSAIN e dalle relative disposizioni annuali.
2. Le attività possono articolarsi in fasi territoriali, regionali, interregionali, nazionali, scolastiche, promozionali o formative.
3. Le date di inizio e fine attività, le finestre di iscrizione, le scadenze documentali e gli eventuali periodi di sospensione sono indicati nei comunicati ufficiali.

Art. 20 - Categorie di attività

1. L'attività può essere organizzata nelle categorie Junior, Senior, Scolastica, Promozionale e in ulteriori categorie definite dalle disposizioni annuali.
2. La categoria Junior comprende attività rivolte prevalentemente ad atleti in età evolutiva, con regolazioni organizzative adeguate al contesto scolastico o giovanile.
3. La categoria Senior comprende attività rivolte ad atleti adolescenti e adulti, secondo i limiti anagrafici stabiliti annualmente.
4. Le attività scolastiche e promozionali possono prevedere formule semplificate, purché siano rispettati i principi di sicurezza, inclusione e partecipazione.

Art. 21 - Tesseramento e partecipazione

1. Possono partecipare alle attività Baskin CSAIN gli atleti, i tecnici, i dirigenti e tutte le affiliate in regola con il tesseramento, la copertura assicurativa e le disposizioni CSAIN applicabili.
2. Le affiliate a CSAIN che vogliono praticare Baskin CSAIN sono responsabili della regolarità del tesseramento, dell'identificazione degli atleti, della corretta compilazione della documentazione di gara e della conservazione delle certificazioni richieste.

3. La partecipazione di atleti provenienti da altre discipline sportive o da differenti livelli di esperienza deve essere considerata nel processo di valutazione delle abilità, in particolare ai fini del TEST 100.

Art. 22 - Tutela sanitaria

1. La partecipazione alle attività è subordinata al rispetto della normativa sanitaria vigente e delle disposizioni CSAIN in materia di certificazione medica.
2. La società deve verificare la validità della certificazione sanitaria prima dell'ammissione all'attività e deve adottare misure idonee alla tutela della salute degli atleti.
3. In caso di condizioni cliniche o funzionali rilevanti ai fini della sicurezza in campo, le affiliate devono informare i tecnici e, nei limiti della riservatezza, i soggetti competenti per adottare adattamenti ragionevoli.

Art. 23 - Iscrizioni a campionati e tornei

1. Le iscrizioni devono essere presentate nei termini e con le modalità indicati dalle disposizioni annuali o dalle norme di partecipazione della singola manifestazione.
2. La domanda di iscrizione deve indicare società, responsabile, recapiti, impianto di gioco, disponibilità orarie, elenco preliminare degli atleti, tecnici e dirigenti e ogni altra informazione richiesta.
3. L'accettazione dell'iscrizione è subordinata alla regolarità documentale, alla disponibilità degli impianti, al rispetto delle norme tecniche e alla compatibilità con la formula organizzativa.

Art. 24 - Campionati

1. Sono campionati le manifestazioni articolate su più giornate o fasi, finalizzate alla formazione di una classifica e all'individuazione della squadra vincitrice della competizione.
2. I campionati possono essere territoriali, regionali, interregionali o nazionali, secondo la competenza organizzativa stabilita da CSAIN.
3. Le formule di svolgimento possono prevedere gironi, concentramenti, gare di andata e ritorno, fasi finali, classifiche separate o altre modalità definite nelle norme di partecipazione.

Art. 25 - Tornei e manifestazioni promozionali

1. Sono tornei le manifestazioni con durata limitata o formula specifica, anche non collegate a fasi successive.
2. Sono manifestazioni promozionali le iniziative finalizzate alla diffusione della disciplina, alla sperimentazione didattica, alla formazione o alla partecipazione non necessariamente competitiva.
3. Tornei e manifestazioni promozionali possono essere organizzate in maniera autonoma dalle affiliate CSAIN, nel pieno rispetto di tutte le normative CSAIN espresse nel regolamento tecnico.
4. Le formule promozionali possono adattare tempi, numero di atleti, modalità di punteggio e utilizzo delle attrezzature, fermo restando il rispetto della sicurezza e dei principi inclusivi.

Art. 26 - Calendari, spostamenti e rinvii

1. Il calendario ufficiale delle gare è pubblicato mediante comunicato ufficiale o altra piattaforma indicata da CSAIN.
2. Le richieste di spostamento devono essere motivate, presentate nei termini previsti e accompagnate da proposta di nuova data, orario e sede, ove richiesto.
3. Rinvii per impraticabilità del campo, cause di forza maggiore, indisponibilità dell'impianto o ragioni di sicurezza sono disposti dagli organi competenti secondo le procedure previste.
4. L'affiliata CSAIN ospitante deve garantire l'efficienza dell'impianto, la presenza delle attrezzature, la tracciatura delle aree laterali, la disponibilità del tavolo e condizioni di sicurezza per tutti i partecipanti.

Art. 27 - Documentazione di gara

1. Prima della gara le squadre devono consegnare la distinta atleti, recante nominativi, numeri di maglia, abilità assegnate, eventuali deroghe autorizzate, tecnici, dirigenti e capitano.
2. La distinta deve essere sottoscritta dal dirigente responsabile o da soggetto autorizzato e deve corrispondere ai dati riportati sul referto.
3. Gli arbitri possono procedere al riconoscimento dei partecipanti e alla verifica della documentazione disponibile, secondo le disposizioni CSAIN.
4. La mancata, incompleta o falsa indicazione dell'abilità, delle deroghe o dei dati di gara costituisce irregolarità valutabile dagli organi competenti.

Art. 28 - Rinunce, ritiri e mancata presentazione

1. La rinuncia alla partecipazione, il ritiro da una manifestazione, la mancata presentazione a una gara o l'abbandono della gara iniziata sono disciplinati dalle norme di partecipazione e dai comunicati ufficiali.
2. L'affiliata CSAIN che non possa disputare una gara deve darne comunicazione tempestiva agli organi competenti e alla affiliata avversaria, indicando le ragioni della rinuncia o della richiesta di rinvio.
3. La rinuncia non giustificata può comportare perdita della gara, penalizzazione, sanzione economica, esclusione dalla manifestazione o ulteriori provvedimenti proporzionati alla gravità del fatto.
4. La causa di forza maggiore è valutata dagli organi competenti sulla base della documentazione prodotta.

Art. 29 - Omologazione delle gare e classifiche

1. Il risultato della gara diviene ufficiale con l'omologazione da parte dell'organo competente.
2. La classifica è redatta secondo i criteri previsti dalle norme di partecipazione: punti gara, differenza canestri, scontri diretti, quoziente canestri, criteri disciplinari o altri criteri preventivamente comunicati.
3. La parità al termine della gara è regolata dalle norme di gioco; nelle manifestazioni che lo prevedano si disputano tempi supplementari fino alla determinazione della squadra vincitrice.

4. Eventuali errori materiali nel referto o nel comunicato possono essere corretti dagli organi competenti mediante comunicato successivo.

Art. 30 - Reclami e ricorsi

1. I reclami e i ricorsi devono essere presentati nei termini, nelle forme e con le eventuali tasse previste dalle disposizioni CSAIN.
2. Il reclamo deve indicare i fatti contestati, le norme ritenute violate, gli elementi di prova e la richiesta formulata.
3. Non sono ammessi reclami meramente generici o fondati esclusivamente su valutazioni tecniche discrezionali dell'arbitro, salvo casi di errore tecnico rilevante e documentabile secondo le norme applicabili.
4. Gli organi competenti decidono con provvedimento motivato, comunicato alle affiliate CSAIN interessate secondo le procedure ufficiali.

PARTE IV - REGOLAMENTO DI GIOCO - BASKIN CSAIN

CAPO I - CARATTERISTICHE DEL GIOCO

Art. 31 - Definizione del gioco

1. Il Baskin CSAIN si gioca tra due squadre su un campo da pallacanestro adattato, con due canestri tradizionali e due strutture laterali poste trasversalmente al campo in corrispondenza della zona centrale.
2. Ogni squadra schiera sei atleti contemporaneamente, ciascuno identificato da una delle sei abilità previste dal presente regolamento.
3. La gara si sviluppa mediante azioni di attacco e difesa, portaggio, passaggio, tiro, rimbalzo e collaborazione tra compagni, secondo le modalità specifiche previste per ciascuna abilità.
4. Le regole speciali hanno la funzione di garantire partecipazione reale agli atleti con abilità differenti, mantenendo un contesto agonistico ordinato e verificabile.

Art. 32 - Campo di gioco e canestri

1. Il campo di gioco è un campo da pallacanestro con misure regolamentari o comunque idonee allo svolgimento dell'attività, integrato da due aree laterali e da due strutture di canestro laterale.
2. I canestri tradizionali sono posti alle estremità del campo all'altezza ordinaria di m 3,05.
3. I canestri laterali sono collocati sul perimetro del campo, in prossimità della metà campo, orientati trasversalmente; il canestro laterale alto è posto a m 2,20.
4. In prossimità della struttura laterale è previsto un canestro basso a m 1,10 per gli atleti di Abilità 1 e per le deroghe autorizzate.
5. Le aree laterali sono delimitate da una semicirconferenza di raggio m 3,00, suddivisa in settori. Una ulteriore linea tratteggiata di raggio m 3,70 individua la zona di sicurezza e di protezione per le azioni verso il pivot. Due linee di cm 50 poste a m 4,20 perpendicolarmente alla linea laterale del campo di gioco. Una linea di cm 50 posta a m 4,20 parallelamente alla linea laterale.

6. Ulteriori posizioni di tiro per particolari abilità nel canestro tradizionale, sono delimitate dalla linea a semicerchio no-sfondamento posta a m 1,25 dal centro del canestro da pallacanestro tradizionale e un'altra linea parallela alla linea di fondo posta a m 4,50 di lunghezza di cm 50.
7. La palla che tocca il piantone o l'anello del canestro laterale resta in gioco, salvo diversa valutazione dell'arbitro; la palla che tocca pedane, ruote o sostegni esterni non facenti parte della struttura di gioco è considerata fuori.

Art. 33 - Pallone e materiali di gioco

1. Il pallone ordinario è di misura 5, salvo diverse indicazioni per categorie giovanili o attività promozionali.
2. Per atleti di Abilità 1 e, se autorizzato, per atleti di Abilità 2 con specifica necessità funzionale, può essere utilizzata una palla di dimensioni o peso diversi, collocata alla base del canestro laterale.
3. Prima dell'inizio di ciascun periodo, arbitri, ufficiali di campo e squadre verificano la presenza del pallone di gara, delle eventuali palle personalizzate, dei segnali di deroga, del cronometro, del referto e delle attrezzature obbligatorie.

Art. 34 - Durata della gara

1. La gara si disputa in quattro periodi da otto minuti effettivi ciascuno.
2. Il cronometro è fermato a ogni fischio arbitrale. Nei canestri laterali il tempo è fermato secondo le procedure previste; nei canestri tradizionali il tempo è fermato negli ultimi due minuti dell'ultimo periodo e negli eventuali supplementari, salvo ulteriori disposizioni.
3. In caso di parità al termine del quarto periodo si disputano periodi supplementari da quattro minuti effettivi, fino alla determinazione della squadra vincitrice quando la formula lo richieda.
4. Ogni squadra dispone di un time out per periodo e di un time out per ciascun supplementare. Si hanno due time out per tempo a disposizione che possono essere utilizzati o in due quarti o in un solo quarto.

Art. 35 - Arbitri e ufficiali di campo

1. La gara è diretta da almeno un arbitro designato o riconosciuto da Baskin CSAIN.
2. Al tavolo devono operare un segnapunti, un cronometrista e un addetto al controllo dei tiri e dei canestri, assicurati dalla affiliata ospitante.
3. Gli ufficiali di campo assistono l'arbitro nella registrazione di punteggio, falli, ingressi, cambi, canestri, tiri degli atleti di Abilità 6-2-1, deroghe, time out e ogni altra informazione necessaria al referto.
4. Il referto ufficiale fa fede per risultato, falli, presenze e annotazioni di gara, salvo errore materiale riconosciuto dagli organi competenti.

CAPO II - ABILITA' DEGLI ATLETI

Art. 36 - Sistema delle sei abilità

1. Ogni atleta è identificato da una delle sei abilità previste dal Baskin CSAIN: Abilità 1, Abilità 2, Abilità 3, Abilità 4, Abilità 5 e Abilità 6.

2. Le abilità sono esclusivamente sei. Eventuali sigle operative, quali Abilità 1S, Abilità 2T, Abilità 2R, Abilità 2M o altre declinazioni autorizzate, non costituiscono ulteriori abilità, ma specificazioni tecniche interne all'abilità principale.
3. La declinazione operativa serve a precisare modalità di tiro, distanza, tempo di esecuzione, uso del tabellone, gestione del rimbalzo, palla personalizzata o altra condizione funzionale necessaria a rendere uniforme e verificabile la partecipazione dell'atleta.
4. Il numero dell'abilità e l'eventuale declinazione autorizzata devono essere riportati nella documentazione di gara e resi riconoscibili agli arbitri e agli ufficiali di campo secondo le disposizioni organizzative.
5. L'abilità è assegnata mediante osservazione funzionale, test tecnico, valutazione in partita e applicazione del protocollo previsto nella Parte V del presente regolamento.
6. Il valore numerico dell'abilità concorre alla determinazione dell'equilibrio della squadra in campo, secondo la quota massima e le composizioni obbligatorie stabilite dal presente regolamento o dalle disposizioni annuali.

Abilità	Caratteristiche funzionali generali	Partecipazione al gioco	Regole specifiche principali
Abilità 1	Ha la capacità di fare canestro esclusivamente nel canestro posto a m 1,10 utilizzando il pallone tradizionale o cambiando il pallone di gioco per il tiro, ed è un atleta sicuramente in carrozzina.	Tiro nel canestro laterale posto a m 1,10 da una distanza inferiore ai m 3, con palla consegnata e portata da un compagno.	Posizionamento entro 25 secondi e tiro (salvo deroghe) entro 10 secondi; tre punti solo da almeno m 1,00 di distanza dal canestro; Abilità 1S con sequenza 1+1.
Abilità 2	Atleta con movimento limitato o specifico nell'area laterale; possibili declinazioni 2, 2T, 2R, 2M.	Tiro laterale o, per Abilità 2R e 2M, spostamento o corsa verso il canestro tradizionale entro 7 secondi.	Punteggio secondo linea continua, tratteggiata, linee m 4,20 o m 4,50; uso del tabellone regolato per declinazione.
Abilità 3	Atleta con cammino e corsa non fluida o palleggio discontinuo.	Partecipa nel campo di gioco regolare, può attaccare canestro laterale	Almeno un palleggio ogni tre passi in corsa; protezione da difesa di abilità superiore.

Abilità	Caratteristiche funzionali generali	Partecipazione al gioco	Regole specifiche principali
		alto e canestro tradizionale.	
Abilità 4	Atleta con corsa abbastanza fluida e palleggio ad una mano, con fondamentali intermedi.	Gioca nei canestri tradizionali e deve condurre la palla con palleggio a una mano.	Tre punti da fuori area o da dentro area dopo ingresso in palleggio a una mano partito fuori area.
Abilità 5	Atleta con fondamentali completi e buona autonomia tecnica.	Gioca nei canestri tradizionali e applica le regole ordinarie compatibili.	Tre punti da fuori area pitturata.
Abilità 6	Atleta con fondamentali avanzati, alta velocità di esecuzione e forte impatto sul gioco.	Gioca nei canestri tradizionali con massimo equilibrio competitivo.	Tre punti dalla linea dei tre punti; il tiro da tre realizzato conta come canestro ma non come tentativo. Massimo tre tentativi di tiro.

Art. 37 - Abilità 1

1. Appartiene all'Abilità 1 l'atleta che ha la capacità di fare canestro esclusivamente nel canestro posto a m 1,10 utilizzando il pallone tradizionale o cambiando il pallone di gioco per il tiro, ed è un atleta sicuramente in carrozzina. Effettua il tiro nell'area laterale, da una distanza personalizzata alle sue caratteristiche, con palla consegnata da un compagno tramite portaggio e con eventuale supporto autorizzato al posizionamento. Il compagno che supporta l'Abilità 1 nel posizionamento è il medesimo che ha effettuato il portaggio e non può ricevere indicazioni da altri atleti, allenatori o dirigenti durante il posizionamento stesso. Il posizionamento deve concludersi entro 25 secondi dal portaggio e il tiro deve essere effettuato (salvo deroghe) entro 10 secondi.
2. Nell'Abilità 1 ordinaria il canestro vale tre punti solo se il tiro viene effettuato da una distanza minima di m 1,00 dal canestro posto all'altezza di m 1,10. Da distanze inferiori il canestro vale sempre due punti.
3. Il canestro per l'Abilità 1 è valido solo se la palla compie una traiettoria (anche minima) dal basso verso l'alto.
4. L'Abilità 1S è un ruolo 1 che necessita di uno scivolo omologato e personalizzato su cui appoggiare e far rotolare una palla personalizzata (Lo scivolo dell'Abilità 1S deve essere senza sponde, lungo almeno 6 volte il diametro della palla, largo al massimo 1,5 volte il diametro della palla, terminare sul ferro e avere un'inclinazione tale che l'angolo tra anello e piano inclinato non superi i 15°). Per questa Abilità 1S è prevista la sequenza 1+1: l'atleta effettua un primo tentativo, se il primo non è realizzato,

l'azione termina. Se il primo tentativo è realizzato, il canestro vale due punti e l'atleta ha diritto a un secondo tentativo supplementare.

5. Se nell'Abilità 1S viene realizzato anche il secondo tentativo supplementare, il totale dell'azione è pari a tre punti. La sequenza 1+1 è una modalità specifica dell'Abilità 1S.
6. A tutte le Abilità 1, in ogni loro specificazione operativa, sono concessi tre tentativi di tiro a quarto (fatta eccezione dei tentativi supplementari delle Abilità 1S per convalidare il tiro a tre punti).

Art. 38 - Abilità 2

1. Appartiene all'Abilità 2 l'atleta con uso totale o parziale delle mani e con spostamento limitato o specifico nell'area laterale, che non utilizza la corsa nelle dinamiche ordinarie della gara o che utilizza modalità di movimento regolate dalla propria declinazione operativa.
2. L'Abilità 2 può prevedere declinazioni operative, tra cui Abilità 2, Abilità 2T, Abilità 2R e Abilità 2M. Le declinazioni non costituiscono abilità aggiuntive, ma modalità regolamentari interne all'Abilità 2.
3. L'atleta di Abilità 2 non può essere marcato durante l'azione laterale e deve agire secondo la linea di tiro, il tempo, l'uso del tabellone e la gestione del rimbalzo previsti dalla declinazione assegnata.
4. Nell'Abilità 2 ordinaria il tiro deve essere effettuato entro 10 secondi effettuando prima del tiro 2 palleggi da qualsiasi posizione dalla linea continua vale due punti; il tiro effettuato da qualsiasi posizione dalla linea tratteggiata vale tre punti solo se non viene utilizzato il tabellone. Se dalla linea tratteggiata viene utilizzato il tabellone, il canestro vale due punti. Un'atleta di qualsiasi Abilità 2, può rinunciare al tiro dopo il portaggio/passaggio e decidere di passare la palla, rimanendo all'interno dell'area laterale, ad un suo compagno di squadra, diverso da quello che ha effettuato il portaggio/passaggio.
5. Nell'Abilità 2T il tiro deve essere effettuato entro 10 secondi (salvo deroghe di tempo) e vale due punti se effettuato dalla linea continua. Non ha l'obbligo di effettuare due palleggi. Il tiro effettuato dalla linea tratteggiata vale tre punti anche con uso del tabellone. In tale declinazione non è previsto rimbalzo.
6. Nell'Abilità 2R il tiro effettuato deve essere effettuato entro 7 secondi effettuando prima del tiro 2 palleggi da qualsiasi posizione dalla linea tratteggiata vale due punti; il tiro effettuato dalla linea specifica posta a m 4,20 vale tre punti solo se non viene utilizzato il tabellone. Se viene utilizzato il tabellone, il canestro vale due punti.
7. Nell'Abilità 2M l'atleta deve raggiungere di corsa il canestro tradizionale e tirare entro sette secondi effettuando prima del tiro almeno 2 palleggi. Il tiro dal semicerchio no-sfondamento vale due punti; il tiro effettuato dalla linea specifica posta a m 4,50 vale tre punti.
8. Nell'Abilità 2M l'atleta tira e gestisce autonomamente il rimbalzo. Dopo il tiro, se il canestro è realizzato o se la palla non viene recuperata dall'atleta prima che tocchi terra, il possesso è assegnato alla squadra avversaria. Se l'atleta recupera la palla

prima che tocchi terra, il possesso rimane alla squadra dell'atleta che ha tirato. In ogni caso il gioco riparte con una rimessa dal fondo con previo ritorno dell'Abilità 2M nell'area laterale protetta.

9. Qualsiasi deroga di distanza per le abilità 2, in ogni loro specificazione operativa, comportano un punteggio totale dell'azione di tiro di due punti.
10. A tutte le Abilità 2, in ogni loro specificazione operativa, sono concessi tre tentativi di tiro a quarto.

Art. 39 - Abilità 3

1. Appartiene all'Abilità 3 l'atleta con uso totale o parziale delle mani, capace di camminare e correre anche a buona velocità, ma con controllo della corsa non sempre efficace, difficoltà nel rallentare o nell'accelerare o nel direzionarsi con continuità, e con palleggio discontinuo, poco regolare o non ancora di livello elevato.
2. La disciplina tecnica dell'Abilità 3 prevede partecipazione nel campo di gioco, possibilità di attaccare il canestro laterale alto e il canestro tradizionale, interazione con i compagni e protezione difensiva dagli atleti di abilità superiore, ma può difendere sugli atleti di abilità superiori, ovvero 4-5-6.
3. Quando corre in possesso di palla deve effettuare almeno un palleggio ogni tre passi.
4. Sono sanzionate le infrazioni di passi in azioni di corsa superiori ai 3 passi con la palla in mano.
5. L'atleta di Abilità 3 non può essere ostacolato nella ricezione da atleti di abilità superiore; entro il raggio di azione del braccio la palla può essere contesa solo da atleta di Abilità 3, salvo rimbalzo o palla vagante.
6. Se porta la palla a un atleta con inclinazione di Abilità 1 o Abilità 2 nell'area laterale, deve effettuare almeno un palleggio fuori dall'area prima di entrare e consegnare la palla.
7. Senza limitazione nel numero dei tiri, può realizzare al massimo 3 canestri per quarto. Se realizza un canestro nel canestro laterale vale due punti. Se realizza un canestro nel canestro tradizionale vale tre punti solo se l'azione parte da fuori area dei 3 secondi effettuando almeno un palleggio prima del tiro, altrimenti vale due punti.

Art. 40 - Abilità 4

1. Appartiene all'Abilità 4 l'atleta con uso delle mani, cammino, corsa fluida, palleggio regolare e fondamentali del Baskin espressi a velocità medio-alta o con precisione non pienamente avanzata.
2. L'atleta di Abilità 4 gioca nei canestri tradizionali e deve condurre la palla mediante palleggio a una mano. Può prendere la palla in mano solo per effettuare cambi di direzione o per la conclusione dell'azione, senza compiere passi con la palla in mano.
3. All'atleta di Abilità 4 sono consentiti i passi in partenza e doppio palleggio, solo ed esclusivamente palleggiando ad una mano.
4. L'Abilità 4 può realizzare da tre punti nel canestro tradizionale tirando da fuori area dei 3 secondi del canestro tradizionale oppure tirando da dentro l'area dei 3 secondi

dopo ingresso effettuato in palleggio a una mano iniziato fuori area. Senza limitazione nel numero dei tiri, può realizzare al massimo 3 canestri per quarto.

6. L'atleta di Abilità 4 non può essere marcato da atleti di Abilità 5 o 6 in modo da ostacolare la ricezione o sottrarre la palla nel raggio di azione protetto, salvo rimbalzo o palla vagante.
7. Gli atleti di Abilità 4 possono difendere su atleti di pari o superiore abilità, nel rispetto dei limiti di contatto e delle regole di sicurezza.
8. Nel caso di difesa di un'atleta di abilità 4 maschio su una atleta di abilità 4 femmina, non è consentita la difesa in salto o la stoppata durante l'azione di tiro, ma è consentito solamente alzare le braccia con una posizione statica, senza saltare.

Art. 41 - Abilità 5

1. Appartiene all'Abilità 5 l'atleta con sufficienti fondamentali del Baskin, autonomia nel palleggio, nel passaggio, nel tiro, nel portaggio, nella difesa e nella scelta di gioco.
2. L'atleta di Abilità 5 gioca nei canestri tradizionali e applica le regole tecniche ordinarie della pallacanestro, salvo le differenze specifiche del Baskin CSAIN.
3. Il canestro dell'Abilità 5 vale tre punti quando il tiro viene effettuato da fuori dall'area dei 3 secondi. Senza limitazione nel numero dei tiri, può realizzare al massimo 3 canestri per quarto.
4. Può difendere su atleti di Abilità 5 e 6, ma non può ostacolare atleti di abilità inferiore nella ricezione, nella conduzione protetta o nel tiro.
5. Gli errori tecnici quali passi, doppio palleggio e sfondamento sono sanzionati secondo le regole ordinarie.
6. Nel caso di difesa di un'atleta di abilità 5 maschio su una atleta di abilità 5 femmina, non è consentita la difesa in salto e la stoppata durante l'azione di tiro, ma è consentito solamente alzare le braccia con una posizione statica, senza saltare.

Art. 42 - Abilità 6

1. Appartiene all'Abilità 6 l'atleta con elevata padronanza dei fondamentali, capacità di creare vantaggio in modo stabile, velocità di esecuzione alta, lettura tattica avanzata o recente esperienza cestistica strutturata.
2. L'atleta di Abilità 6 gioca nei canestri tradizionali, applica le regole tecniche ordinarie della pallacanestro e può effettuare al massimo tre tentativi di tiro per ogni quarto di gioco.
3. Il canestro dell'Abilità 6 vale tre punti quando il tiro viene effettuato dalla linea dei tre punti. Se il tiro da tre punti è realizzato, il canestro è conteggiato tra le realizzazioni, ma non è conteggiato tra i tentativi di tiro dell'atleta nel periodo.
4. L'Abilità 6 è attribuita a seguito di punteggio TEST 100 compreso tra 91 e 100 punti o in presenza di evidenze tecniche tali da rendere necessario il massimo livello di classificazione ai fini dell'equilibrio della gara.

5. L'atleta di Abilità 6 può difendere solo su atleti della stessa abilità, salvo rimbalzo, palla vagante o posizionamento anticipato che non ostacoli un atleta di abilità inferiore.
6. L'impiego degli atleti di Abilità 6 deve rispettare la quota di equilibrio e le composizioni obbligatorie stabilite dal presente regolamento o dalle disposizioni annuali.
7. Nel caso di difesa di un'atleta di abilità 6 maschio su una atleta di abilità 6 femmina, non è consentita la difesa in salto e la stoppata durante l'azione di tiro, ma è consentito solamente alzare le braccia con una posizione statica, senza saltare.

CAPO III - SQUADRE, COMPOSIZIONE E SVOLGIMENTO

Art. 43 - Numero di atleti e quota di equilibrio

1. Ogni squadra può iscrivere a referto fino a quattordici atleti e deve presentarsi con almeno sei atleti disponibili.
2. In campo devono essere presenti sei atleti per squadra. Se, per falli, infortuni o cause sopravvenute, una squadra scende sotto quattro atleti disponibili, la gara non può proseguire e viene assegnata la vittoria alla squadra avversaria secondo le disposizioni applicabili.
3. Gli atleti di Abilità 1 o Abilità 2 sono esclusi dal calcolo della somma dei valori numerici delle abilità devono essere gestiti nel rispetto della propria abilità e delle regole tecniche specifiche. La somma dei valori numerici delle abilità degli atleti in campo, quindi, non può superare 23.
4. Sono ammessi per le abilità 6-5-4-3 al massimo due giocatori della stessa abilità contemporaneamente in campo (Esempio di sestetto: due abilità 6, un'abilità 4, due abilità 3, un'abilità 2).
5. In condizioni ordinarie ogni squadra deve schierare almeno un atleta di Abilità 6, almeno un atleta di Abilità 4 o di Abilità 3, almeno un atleta di genere diverso tra gli atleti schierati nelle Abilità 6, 5 o 4 e almeno un atleta di Abilità 1 o Abilità 2.
6. Le disposizioni annuali possono precisare ulteriori criteri di equilibrio, limiti di genere, età, numero massimo di atleti di Abilità 6, modalità di utilizzo delle declinazioni operative e condizioni particolari per categorie o manifestazioni.
7. Tutti gli atleti iscritti a referto devono entrare in campo almeno una volta nei primi due periodi e almeno una volta nei secondi due periodi, salvo infortunio, impedimento documentato o diversa previsione della formula di gara.
8. Le composizioni obbligatorie devono essere verificate dal tavolo e dall'arbitro prima dell'inizio della gara, a ogni cambio e in ogni situazione che possa modificare la quota di equilibrio.

Art. 44 - Cambi

1. I cambi sono consentiti a gioco fermo secondo le modalità ordinarie della pallacanestro, nel rispetto della quota di equilibrio e delle composizioni obbligatorie.

2. Il tempo è fermato durante la procedura di cambio.
3. I cambi possono essere concessi anche dopo la realizzazione di un canestro laterale, ma non prima della conclusione dell'azione laterale già iniziata.
4. Il tavolo e l'arbitro devono verificare che la sostituzione non determini superamento della quota di equilibrio o violazione delle composizioni obbligatorie; in caso di irregolarità il cambio non deve essere autorizzato o deve essere corretto immediatamente.
5. Se dopo un cambio non esiste corrispondenza difensiva tra abilità, vale il principio per cui l'atleta di abilità inferiore può difendere su atleta di abilità superiore, ma non il contrario.

Art. 45 - Inizio del gioco e direzione di attacco

1. Ogni periodo inizia con contesa a centrocampo tra atleti di Abilità 5 o 6, secondo indicazione arbitrale e disponibilità delle squadre.
2. Il canestro laterale di attacco è quello posto sul lato destro dell'atleta che partecipa alla contesa per la propria squadra, salvo diversa indicazione della formula di gara o dell'arbitro.
3. La contesa successiva, ove prevista, è amministrata a centrocampo.

Art. 46 - Rimesse

1. Sulle rimesse laterali o da fondo campo il difensore deve mantenere almeno un metro di distanza dall'atleta incaricato della rimessa.
2. Gli atleti di Abilità 5 e 6 possono partire in palleggio per effettuare il portaggio verso un atleta di Abilità 1, 2 o 3 entro dieci secondi, con primo palleggio effettuato dentro il campo.
3. Gli atleti di Abilità 3, 4, 5 e 6 possono passare la palla a un compagno per iniziare l'azione entro cinque secondi.
4. La palla non può essere passata direttamente al pivot dalla rimessa. Se qualcuno tocca la palla su rimessa e la palla vagante finisce in area al pivot, il pivot se è un'Abilità 2 ha la facoltà di effettuare il tiro.
5. Dopo l'azione di tiro di Abilità 1, il gioco riprende con rimessa laterale della squadra avversaria, da effettuarsi fuori dall'area laterale e nella zona indicata dall'arbitro.

Art. 47 - Aree laterali

1. Gli atleti di Abilità 3, 4, 5 e 6 non possono entrare nell'area laterale con raggio m 3,00, salvo per consegnare la palla al pivot, effettuare il cambio palla autorizzato, posizionare il compagno secondo regola e uscire immediatamente.
2. Prima di entrare nell'area laterale per il portaggio, l'atleta deve effettuare almeno un palleggio fuori dall'area.
3. Il difensore deve arrestarsi fuori dall'area laterale; l'ingresso anche parziale del piede durante l'azione difensiva comporta infrazione e assegnazione della palla al pivot per il tiro, quando previsto.
4. Gli atleti possono transitare senza palla nell'area laterale solo quando il gioco è lontano e l'arbitro ritiene che il transito non influenzi l'azione.

5. Il rimbalzo sul tiro laterale può essere conteso solo da posizione esterna all'area delimitata dalla linea corrispondente da dove il giocatore di Abilità 2 effettua il suo tiro. Se il giocatore di Abilità 2 tira dalla linea continua, si andrà a rimbalzo sulla linea continua. Se il giocatore di Abilità 2 tira dalla linea tratteggiata, si andrà a rimbalzo dalla linea tratteggiata e dopo che è stato effettuato il tiro ci si potrà avvicinare alla linea continua solo dopo che la palla ha toccato il ferro. La caduta o il contatto con il suolo all'interno dell'area dopo il possesso costituisce infrazione. Solo i 4 giocatori a rimbalzo (ovvero al massimo due giocatori per squadra) possono ricevere la palla dal pivot o contendersela in caso di tiro di sbagliato. Nel caso di tiro dalla linea posta a m 4,20 dal canestro laterale, i giocatori dovranno andare a rimbalzo sulla linea tratteggiata.
6. Se la palla resta nell'area laterale e non è recuperata da nessuna Abilità, l'arbitro attende cinque secondi e quindi interrompe il gioco, amministrando la ripresa in base alla situazione e all'abilità del pivot coinvolto.

Art. 48 - Durata delle azioni di attacco

1. Il limite previsto per ogni azione di attacco, quindi di conclusione a canestro o portaggio effettuato, è di 30 secondi.
2. Il conteggio dei trenta secondi è affidato all'arbitro o al tavolo, secondo la dotazione dell'impianto e le disposizioni organizzative.
3. I conteggi specifici relativi alle abilità 1 e 2 prevalgono sul limite generale quando l'azione laterale è iniziata.

Art. 49 - Falli e tiri liberi

1. Ogni atleta può commettere al massimo cinque falli personali; al quinto fallo deve essere sostituito, se la squadra dispone di sostituto idoneo nel rispetto della quota di equilibrio.
2. Il fallo subito durante un'azione di tiro dà diritto a due o tre tiri liberi nel canestro corrispondente alla situazione di tiro.
3. Il fallo subito durante il portaggio verso il pivot, all'interno della zona adiacente all'area laterale delimitata dalla linea tratteggiata, determina l'assegnazione della palla al pivot per l'azione di tiro secondo la propria abilità.
4. Negli ultimi due minuti del quarto periodo e durante ogni supplementare, il fallo subito da un atleta di Abilità 6 è sanzionato con due tiri liberi; se il fallo avviene su tiro da tre punti, i tiri liberi sono tre.
5. La difesa illegale è registrata come fallo personale e comporta due tiri liberi più possesso di palla con rimessa laterale nel campo di difesa per la squadra che ha subito l'infrazione, salvo diversa specificazione prevista dalla situazione di gioco.
6. Il fallo tecnico può essere sanzionato per proteste, comportamento antisportivo, chiamata ingannevole della palla in possesso dell'avversario o altre condotte contrarie alla correttezza. Ogni fallo tecnico prevede un tiro libero e possesso palla con rimessa laterale nel campo di difesa per la squadra avversaria.

Art. 50 - Aiuti difensivi e offensivi

1. Sono consentiti aiuti difensivi tra atleti della stessa abilità o a favore di marcature consentite.

2. L'atleta di abilità superiore non può marcare, ostacolare, correre parallelamente, chiudere lo spazio di ricezione o sottrarre palla a un atleta di abilità inferiore, salvo rimbalzo, palla vagante o posizione acquisita con largo anticipo senza contatto.
3. Costituisce aiuto offensivo irregolare l'uso volontario del corpo da parte di un atleta di abilità superiore per impedire al difensore di abilità inferiore di compiere la propria azione difensiva.
4. Gli aiuti irregolari sono sanzionati come difesa illegale o fallo, secondo la natura dell'azione e il vantaggio prodotto.
5. Non costituisce infrazione il recupero di rimbalzo o palla vagante quando non vi sia marcatura o ostacolo diretto su atleta protetto.

Art. 51 - Tiri, canestri e limiti di realizzazione

1. I tiri liberi non riducono il numero massimo di tiri o canestri disponibili. La sequenza 1+1 dell'Abilità 1S segue invece la disciplina specifica dell'abilità.
2. Il valore del canestro è determinato dall'abilità principale, dalla declinazione operativa assegnata, dalla posizione di tiro, dall'uso del tabellone e dalle eventuali deroghe autorizzate.
3. Le distanze specifiche introdotte per Abilità 1, Abilità 2R e Abilità 2M devono essere tracciate o rese chiaramente identificabili prima della gara. In caso di assenza di tracciatura, l'arbitro non inizierà la gara fintanto che non saranno tracciate correttamente. L'arbitro si riserva la possibilità di annullare la gara nel caso in cui non vengano tracciate entro 15 minuti dall'orario d'inizio della gara.
4. In caso di realizzazione oltre il limite previsto o in modo non conforme, il canestro è annullato e il gioco riprende con rimessa della squadra avversaria nella zona indicata dall'arbitro.

Art. 52 - Differenze rispetto alla pallacanestro ordinaria

1. Nel Baskin CSAIN non si applicano l'infrazione di ritorno in zona, il limite per superare la metà campo e l'infrazione dei tre secondi.
2. Non è previsto bonus falli di squadra; i falli sono amministrati secondo le regole specifiche del presente regolamento.
3. Le contese sono amministrate a centrocampo.
4. La rimessa in zona di attacco dopo time out non è prevista, salvo disposizione organizzativa specifica.

Art. 53 - Deroghe e adattamenti individuali

1. Gli adattamenti individuali sono ammessi per consentire l'azione di tiro o la partecipazione sicura di atleti che, pur rientrando nelle abilità previste, non riescano a eseguire il gesto secondo la regola ordinaria. Tutti gli adattamenti prima di essere abilitati a giocare una partita ufficiale, devono essere approvati dal soggetto competente indicato da CSAIN.
2. Le deroghe possono riguardare tempo, distanza di tiro, canestro, palla personalizzata purché siano proporzionate, motivate e autorizzate dal settore valutazione abilità o dal soggetto competente indicato da CSAIN.

3. La presenza anche di una sola deroga comporta che il canestro realizzato abbia valore massimo di due punti.
4. Le deroghe devono essere indicate nella distinta e nel referto di gara. E devono essere comunicato dall'arbitro alla squadra avversaria prima dell'inizio della gara.
5. Il supporto fornito da un compagno o da una figura ammessa non deve sostituire il gesto sportivo dell'atleta, ma solo rendere possibile una partecipazione sicura e riconoscibile entro i limiti previsti dal regolamento Baskin CSAIN.
6. Situazioni non previste possono essere valutate in via sperimentale dagli organi competenti CSAIN, con indicazioni scritte, durata definita e monitoraggio tecnico. Tutte le situazioni sperimentali, devono avere l'approvazione degli organi competenti indicati da CSAIN per essere abilitati a giocare le partite ufficiali.

PARTE V - INSERIMENTO E VALUTAZIONE DELLE ABILITA'

CAPO I - SISTEMA DI VALUTAZIONE DELLE ABILITA'

Leggere l'allegato TEST 100 a fondo documento, che rappresenta il sistema di valutazione delle abilità.

PARTE VI - DISPOSIZIONI PER ARBITRI E UFFICIALI DI CAMPO

Art. 54 - Indicazioni generali per arbitri

1. L'arbitro deve applicare il regolamento garantendo sicurezza, fluidità del gioco, tutela degli atleti e rispetto delle differenze funzionali.
2. Prima della gara l'arbitro verifica campo, canestri laterali, linee, palloni, segnali di deroga, presenza del tavolo, referto, distinte e indicazioni relative alle abilità. Senza la presenza effettiva di ciò che occorre ad un inizio della gara conforme alle norme del regolamento Baskin CSAIN, l'arbitro ha la facoltà di non far iniziare la gara o si riserva la facoltà di annullarla se non ci sono tutti gli elementi necessari ad iniziarla correttamente entro 15 minuti dall'orario di inizio programmato della gara.
3. Durante la gara l'arbitro deve comunicare in modo chiaro, utilizzare conteggi ad alta voce quando previsti, segnalare al tavolo canestri, falli e situazioni particolari.
4. L'arbitro deve prevenire contatti pericolosi nelle aree laterali, marcature irregolari su atleti protetti e interferenze non consentite durante i tiri dei pivot.
5. In presenza di dubbio sulla sicurezza, l'arbitro può fermare il gioco e riprenderlo secondo equità regolamentare, motivando la decisione al tavolo e alle squadre.
6. In presenza di dubbio sulla classificazione di una Abilità di qualsiasi squadra che partecipa alla gara, ha la facoltà di riportare il suo dubbio sul referto a fine gara, segnalando la situazione agli organi competenti indicati da CSAIN.

Art. 55 - Gestione arbitrale delle abilità 1 e 2

1. Per Abilità 1 l'arbitro deve procedere con il conteggio dei 25 secondi e deve verificare la corretta procedura per l'azione di tiro, che prevede: conteggio dei secondi di gioco, consegna della palla o eventuale cambio palla, il corretto posizionamento nella

distanza prevista per l'atleta, la validità della traiettoria e l'assenza di interventi impropri del compagno di supporto o di altri compagni compagni di squadra.

2. Per Abilità 1 con piano inclinato l'arbitro deve controllare che l'atleta partecipi attivamente al posizionamento della palla e che il supporto non determini automaticamente la realizzazione.
3. Per Abilità 2 l'arbitro deve verificare ricezione, spostamento, rispetto della linea di tiro, tempi di conclusione, eventuale obbligo di palleggio, sicurezza dello spazio laterale e corretta fase di rimbalzo. Nel caso in cui l'Abilità 2 non sia completamente all'interno dell'area laterale durante il portaggio/passaggio, l'azione viene annullata e la palla viene consegnata agli avversari che effettuano una rimessa laterale nella zona di difesa.
4. Le deroghe devono essere note all'arbitro prima dell'inizio della gara e devono risultare dalla documentazione ufficiale.
5. In caso di fallo o invasione durante il portaggio, l'arbitro deve amministrare l'azione garantendo al pivot la possibilità di tiro prevista.

Art. 56 - Gestione arbitrale delle abilità 3, 4, 5 e 6

1. Per Abilità 3 l'arbitro deve controllare la regola del palleggio durante la corsa, la protezione nella ricezione, l'eventuale ingresso nell'area laterale e la corretta attribuzione del valore del canestro.
2. Per Abilità 4 l'arbitro deve controllare palleggio, passi, tiro nei canestri tradizionali, protezione da difesa di abilità superiore, valore dei tiri da due o tre punti e sanzionare le difese illegali.
3. Per Abilità 5 e 6 l'arbitro deve applicare le regole tecniche ordinarie, controllare il limite dei tre tiri per periodo, impedire marcature su abilità inferiori e sanzionare le difese illegali.
4. L'arbitro deve favorire il dialogo operativo con il tavolo per il conteggio dei tiri di Abilità 6/2/1 e dei canestri realizzati dalle altre abilità.
5. In caso di marcatura non consentita, il criterio di tutela deve essere applicato anche se non vi è contatto fisico, quando la posizione o la corsa dell'atleta di abilità superiore produca ostacolo effettivo.

Art. 57 - Compiti del segnapunti

1. Il segnapunti compila il referto, registra atleti, numeri, abilità, ingressi, falli, punteggio, tiri, canestri, time out, deroghe e annotazioni richieste dall'arbitro.
2. Il segnapunti deve verificare che la distinta sia completa, che il numero di atleti a referto non superi il massimo consentito e che le abilità dichiarate siano riportate correttamente.
3. Il segnapunti segnala all'arbitro il quinto fallo personale, il quarto tiro nel periodo da parte di Abilità 6/2/1 e ogni apparente superamento della quota di equilibrio in campo.
4. In caso di discordanza tra tabellone e referto, il referto costituisce riferimento principale; l'arbitro ricostruisce l'azione con il tavolo prima di riprendere il gioco quando possibile.

Art. 58 - Compiti del cronometrista e dell'addetto tiri/canestri

1. Il cronometrista gestisce il tempo effettivo di gioco, ferma e avvia il cronometro secondo i fischi arbitrali e le regole specifiche dei canestri laterali.
2. Il cronometrista deve prestare particolare attenzione agli ultimi due minuti del quarto periodo, agli eventuali supplementari e alle azioni laterali che richiedono arresto del tempo.
3. L'addetto tiri/canestri collabora con il segnapunti per il conteggio dei tiri di Abilità 6/2/1, dei canestri realizzati dalle altre abilità e del valore dei canestri laterali o tradizionali.
4. Gli ufficiali di campo devono agire in modo coordinato, evitando comunicazioni non autorizzate alle squadre se non per segnalazioni tecniche ammesse dal regolamento o richieste dall'arbitro.

Art. 59 - Dotazione del tavolo

1. Il tavolo deve disporre di referto, distinte, penne di colore diverso, cronometro, tabellone o dispositivo equivalente, palette o strumenti per indicazione falli, foglio tiri/canestri, segnali per deroghe, nastro o strumenti di tracciatura, metro e copia del regolamento.
2. L'impianto deve mettere a disposizione sedie o postazioni per i cambi, spazio adeguato per gli ufficiali di campo e condizioni di visibilità idonee.
3. Eventuali mancanze devono essere segnalate all'arbitro prima della gara; l'arbitro decide se la gara possa iniziare, se debbano essere adottate soluzioni provvisorie o se sussistano condizioni di non praticabilità.

PARTE VII - DISPOSIZIONI FINALI E ALLEGATI TECNICI

Art. 60 - Interpretazione e aggiornamento

1. Il presente regolamento deve essere interpretato secondo i principi di inclusione, sicurezza, partecipazione, equilibrio e correttezza sportiva.
2. Le disposizioni annuali possono integrare aspetti organizzativi, categorie, quote di equilibrio, modulistica, modalità di iscrizione, calendario e procedure operative, senza alterare i principi generali del regolamento.
3. Eventuali aggiornamenti tecnici sono pubblicati mediante comunicato ufficiale o documento integrativo CSAIN.
4. Per le attività promozionali o scolastiche possono essere adottate semplificazioni regolamentari, purché preventivamente definite e comunicate.

Art. 61 - Allegati

1. Gli allegati tecnici costituiscono parte integrante del presente regolamento e possono essere utilizzati per la gestione operativa dell'attività.
2. Gli allegati comprendono: scheda valutazione tecnica, scheda osservazione in partita, scheda riepilogo TEST 100, tabella abilità, referto gara, elenco attrezzature, schema campo e modulo revisione abilità.
3. La modulistica può essere adattata graficamente da CSAIN, purché mantenga i dati minimi obbligatori e la coerenza con il presente regolamento.

ALLEGATO - TEST 100 PER LA VALUTAZIONE DELLE ABILITÀ

TEST 100

Guida Operativa alla Valutazione e Reclutamento Atleti

I. PROTOCOLLO DI VALUTAZIONE

1° STEP: FASE DI COLLOQUIO

Incontro conoscitivo mirato all'atleta e/o al caregiver di riferimento per definire le potenzialità e il bagaglio esperienziale.

2° STEP: TEST FISICO-TECNICO

Somministrazione del test per il corretto inserimento nei percorsi.

- **Metodologia:** Esecuzione di **3 prove** con calcolo della **media per difetto**.
- **Flessibilità:** Possibilità di proporre entrambi i percorsi in caso di dubbi.

PARAMETRO DI TEST	PERCORSO 3-4 (PUNTI)	PERCORSO 4-5-6 (PUNTI)
Tempo e Corsa	Da 1 a 7	Da 8 a 10
Palleggio	Da 1 a 6	Da 7 a 10
Tiro	Da 1 a 6	Da 7 a 10
Passaggio	Valutazione tecnica su precisione, forza e ricezione.	



MALUS (DETRAZIONI DAL TOTALE)

- **- 3 PUNTI:** Altezza < 155 cm o difficoltà certificata ad un arto.
- **- 5 PUNTI:** Assenza di un arto.

3° STEP: OSSERVAZIONE IN PARTITA

Valutazione dinamica:

- Attacco con palla / Attacco senza palla
- Difesa su palla / Difesa senza palla
- Creazione gioco

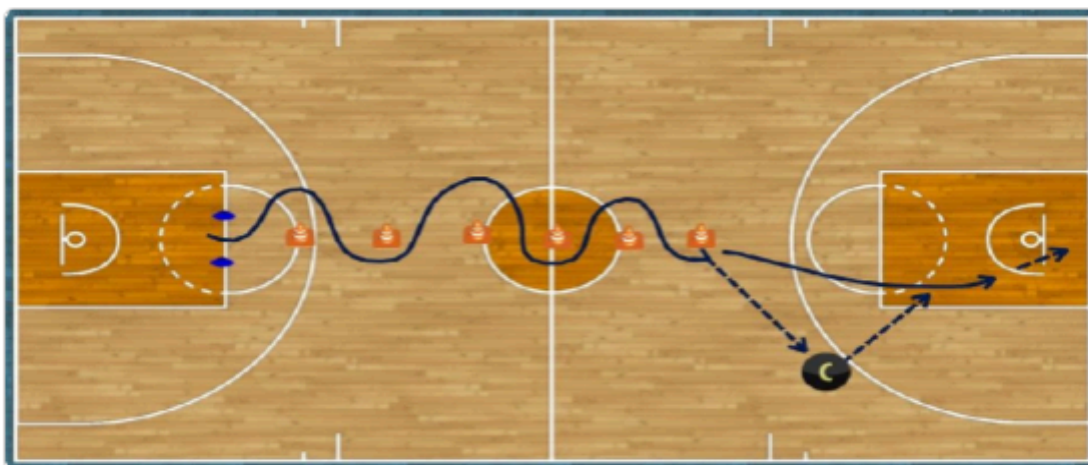
4° STEP: BONUS DATI OGGETTIVI

Integrazione finale del punteggio basata su: **Altezza, Età e Tesseramento.**

DESCRIZIONE DEI PERCORSI

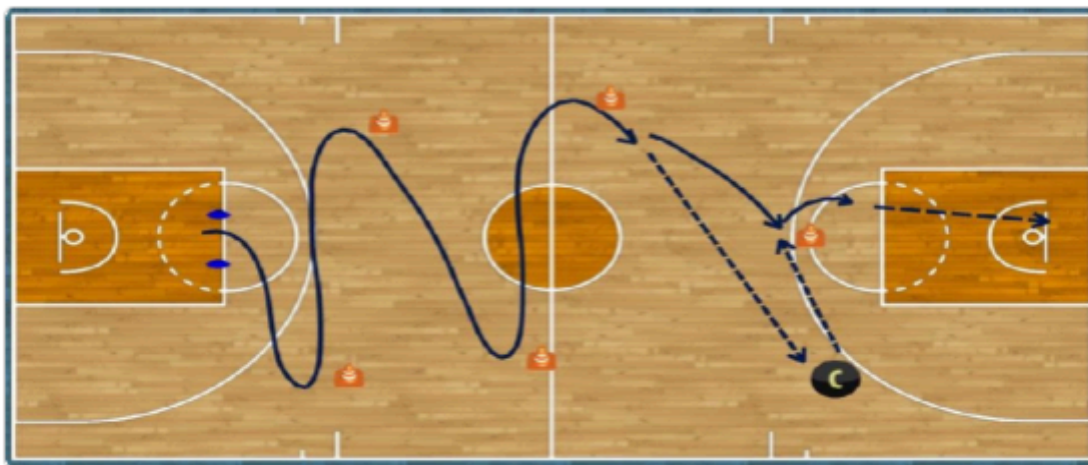
PERCORSO 3/4

Tale percorso prevede: slalom con cambio di mano frontale tra i birilli. Finito slalom, l'atleta deve passare la palla al compagno d'appoggio (C), continuare a correre (taglio) per ricevere la palla in corsa andare a tirare in terzo tempo, lateralmente al canestro, cercando di utilizzare la tabella come riferimento.



PERCORSO 4/5/6

Tale percorso prevede: Uno slalom, dove davanti ogni birillo dovranno essere effettuati i seguenti cambi di mano: dietro la schiena, sotto le gambe, giro e frontale. Dopo il cambio frontale, viene richiesto un passaggio ad una mano diretto al palleggio verso il compagno d'appoggio (C). Ricevere il pallone di ritorno davanti al birillo messo all'altezza del tiro da tre, ed effettuare una partenza incrociata, con palleggio arresto e tiro dalla distanza.



2. VALUTAZIONE TECNICA (MAX 40 PT)

PTS	TEMPO E CORSA	PALLEGGIO	PASSAGGIO	TIRO
1	Cammino oltre 25"	Corro palla in mano	Non passa la palla	Tiro privo di forza
2	Cammino 25-21"	Corro e recupero palla in mano (max 3 volte)	Assenza forza	Tiro da posizione errata
3	Corsa impacciata 20-19"	Palleggio 1 mano sola	Passaggio con passi impreciso	Tiro a 2 mani senza uso tabella
4	Corsa impacciata 18-17"	Alternanza mani	Passaggio con passi preciso	Tiro a 2 mani con uso tabella
5	Corsa impacciata 16-15"	Palleggio alternato 2 mani (sposto la mano)	Passaggio fermandosi impreciso	Tiro a 1 mano scomposto e uso tabella
6	Corsa lenta 14-12"	Palleggio alternato 2 mani (sposto la palla)	Passaggio fermandosi preciso	Terzo tempo o arresto e uso tabella
7	Corsa lenta 11-10"	Palleggio ma errori tecnici nel cambio	Passaggio di corsa a 2 mani impreciso	Tiro da fuori (arresto fuori equilibrio)
8	Corsa veloce 18-17"	Palleggio corretto ma perde la palla	Passaggio di corsa a 2 mani preciso	Tiro da fuori (arresto in equilibrio, rilascio impreciso)
9	Corsa Veloce 16-14"	Palleggio corretto nei cambi	Passaggio dal palleggio a 1 mano impreciso	Tiro in salto (una mano di rilascio)
10	Corsa Veloce 13-11"	Palleggio corretto nei cambi e intenso	Passaggio dal palleggio a 1 mano preciso	Tiro in salto (palla sopra la testa)

SCHEDA RILEVAZIONE TECNICA

PARAMETRI ABILITÀ	PROVA 1	PROVA 2	PROVA 3
Somma delle 4 Voci Tecniche			
VOTO TECNICO FINALE (Media per Difetto)			/ 40

3. OSSERVAZIONE IN PARTITA (MAX 45 PT)

PTS	ATTACCO CON PALLA	ATTACCO SENZA PALLA	DIFESA SU PALLA	DIFESA SENZA PALLA
1	Non si muove verso alcun canestro	Disinteressato	Non si accorge della palla	Non riesce a seguire né palla né uomo
2	Muove verso 1 canestro (nessun vantaggio)	Fermo in zone non pericolose	Non segue dopo ricezione	Segue solo la palla
3	Muove verso 2 canestri (nessun vantaggio)	Fermo vicino a 1 canestro	Segue in ritardo	Vicino ma lo perde al movimento
4	Muove verso 1 canestro (palleggio difficoltoso)	Fermo variando i canestri	Segue ma falloso/ incontrollato	Segue uomo, ma perde se palla è vicina
5	Muove verso 2 canestri (palleggio difficoltoso)	Movimento limitato (<1m)	Difende scomposto (gambe alte/incrocia)	Segue uomo, non guarda palla
6	Muove verso 1 canestro (palleggio fluido)	Riceve ma non pericoloso	Scomposto ma rallenta avversario	Segue uomo, guarda solo palla (dà schiena)
7	Muove verso 2 canestri (palleggio fluido)	Attacca 1 canestro (difficoltà smarcamento)	Tutto campo (distanza >1m)	Segue uomo, guarda uomo (dà schiena palla)
8	Crea vantaggio (palleggio diff., vantaggio fisico)	Attacca 2 canestri (difficoltà smarcamento)	Distanza corretta, indirizza zone sicure	Segue uomo e guarda palla
9	Crea vantaggio (ottimo palleggio, 1 canestro)	Attacca spazio (prevalenza 1 canestro)	Pressa tutto campo, ostacola tiro	Segue palla e uomo (uomo/zona)
10	Batte avversario (ottimo palleggio, 2 canestri)	Attacca spazio (pericoloso su entrambi)	Pressa tutto campo, indirizza zone sicure	Segue palla e uomo, comunica/aiuta

Creazione Gioco (1-5)

SCORE PARTITA

1	Non coinvolge mai i compagni (gioca solo individualmente)	Attacco (C/S)		
2	Coinvolge i compagni ma non riesce a creare alcun vantaggio per la squadra	Difesa (S/ S)		
3	Raramente coinvolge i compagni (prevalenza di scelte individuali)	Creazione Gioco		
4	Coinvolge i compagni spesso (sia con il passaggio che con il portaggio palla)	TOTALE PARTITA	/ 45	
5	Coinvolge i compagni molto spesso creando situazioni di costante vantaggio per la squadra			

4. BONUS, MALUS E PUNTEGGIO TOTALE

TABELLA BONUS (RIFERIMENTO ULTIMI 3 ANNI)

CALCOLO EXTRA

Altezza	180-190 (+1) 190-195 (+3) >195 (+5)	Bonus Totali	
Età	18-30 anni (+4) 30-45 anni (+2) Altro (+0)	Malus Totali (-)	
Tesseramento (Ultimi 3 anni)	0 pt: Nessun tesseramento	TOTALE BONUS	/ 15
	2 pt: C Femm / Uisp / DR3 Masch / DR2 Masch		
	4 pt: B Femm / DR1 Masch / C Masch		
	6 pt: A1-A2 Femm / Serie B o superiore Masch		
MALUS	H <155 cm o Difetto Arto (-3) Assenza Arto (-5)		

PUNTEGGIO COMPLESSIVO TEST 100

1. PUNTEGGIO TECNICO (Media 3 Prove)	
2. OSSERVAZIONE IN PARTITA	
3. BONUS / MALUS OGGETTIVI	
TOTALE PUNTEGGIO FINALE	

RUOLO 3 (≤ 60)

RUOLO 4 (61-80)

RUOLO 5 (81-90)

RUOLO 6 (91-100)