SCHEDA TECNICA ATTIVITÀ SPORTIVA
per le classi 1^, 2^ ,3^,4^ e 5^ di scuola secondaria di secondo grado
Ente di Promozione Paralimpica
Ente Italiano Sport Inclusivi E.I.S.I.

Per gli sport di squadra la squadra è rappresentata dalla classe o dal gruppo classe.

Si raccomanda di dare l'opportunità a tutte le studentesse e gli studenti della classe di cimentarsi nelle attività per dare il proprio contributo rispondendo ai principi dei Giochi della gioventù e valorizzando la partecipazione di tutti e il talento.

Nome dell'attività sportiva proposta	**BASKIN**
Attività propedeutiche (dal singolo al gruppo; dal facile al complesso)	Giochi di movimento propedeutici all'apprendimento delle regole. Dal globale all'analitico. Gioco propedeutico al Baskin: il **"Gioco dei 7 passaggi"** Materiali: pallone da minibasket (mis.5), 2 canestri laterali posti a centro campo, uno a destra e l'altro a sinistra con disegnate le due aree di 3 metri e 3.70 m. La squadra è composta da 7 giocatori: 1 pivot, due ruoli 3 due ruoli 4 e due ruoli 5. Si gioca a tempo e ogni giocatore non può difendere il giocatore con ruolo inferiore. Le due squadre sono disposte una di fronte all'altra a centro campo fuori dall'area. Un ruolo 5, a inizio gioco, per ogni squadra, va a palla contesa che viene alzata dal docente. Il giocatore della squadra che prende la palla per primo inizia a fare i passaggi; la squadra avversaria dovrà impedire i passaggi e impossessarsi della palla per iniziare il suo conteggio. Il conteggio è valido fino a quando si mantiene il possesso palla. I giocatori di ruolo 4 e 5 per spostarsi con la palla dovranno palleggiare, i ruoli 3 possono fare passi tra un palleggio e l'altro, nessun giocatore può entrare nell'area pivot durante i passaggi. Se la palla esce dal campo si

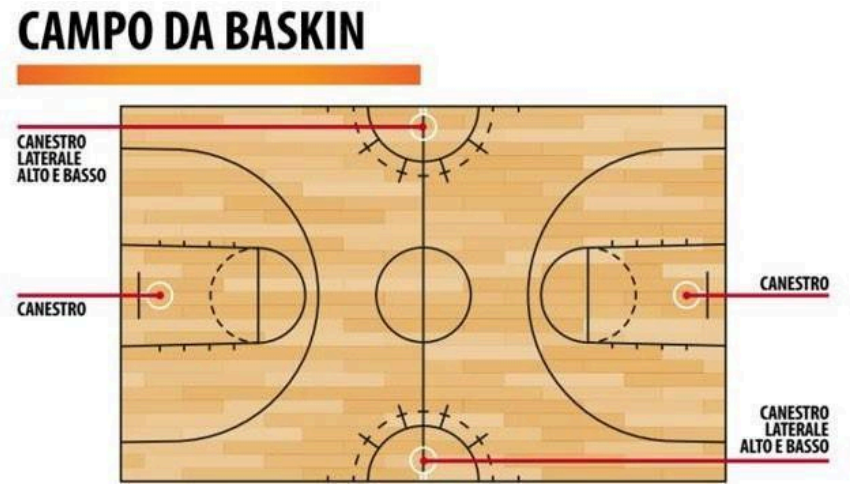
	ricomincia con una rimessa laterale da parte della squadra avversaria; si concedono 2 tiri liberi alla squadra avversaria quando un giocatore difende un ruolo più basso (difesa illegale). La squadra che arriva a **7 passaggi** guadagna un punto. Il giocatore che ha preso il settimo passaggio, alza la palla sopra la testa. Il gioco si ferma e il giocatore stesso consegna palleggiando, senza essere difeso, la palla al proprio pivot che va in 10'' a tirare a canestro dalla distanza relativa al suo ruolo (ruolo 2 da 3m, 2R da 3,70m) e tira nel canestro alto. Il ruolo 1 può cambiare palla e dalla distanza, a lui più idonea, tira nel canestro basso. Se il canestro viene realizzato si aggiunge un punto al punteggio precedente. Varianti: Quando le squadre sono 4 o più si può utilizzare un solo canestro laterale e giocare in metà campo nel senso della larghezza. I pivot si portano entrambi nella stessa area pivot in corrispondenza del canestro tradizionale e vengono attivati dalla propria squadra tramite palleggio e consegna della palla.
Categorie e classi coinvolte - Specificare l'attività proposta	• SECONDARIA II GRADO SECONDA CATEGORIA (CLASSI 1^, 2^, 3^) L'attività proposta è il gioco del Baskin, secondo il regolamento scolastico.
Composizione delle squadre e numero dei partecipanti	In campo per ogni squadra devono esserci 6 giocatori, come da regolamento scolastico. A referto al massimo 15 giocatori per squadra e minimo 8. Deroghe particolari. Le seguenti indicazioni hanno lo scopo di favorire la partecipazione degli studenti nel rispetto dei principi inclusivi della disciplina, mantenendo al contempo la corretta applicazione del regolamento tecnico. 1. **Presenza del Pivot** Qualora all'interno della classe non sia presente un alunno con le caratteristiche richieste per il ruolo di Pivot regolare (categorie: 1; 1S; 2; 2P; 2R; 2T), è consentito integrare la squadra con almeno due alunni/e provenienti da un'altra classe della medesima categoria, o di altre categorie previste per il tipo di istituto, purché in possesso dei requisiti previsti per tale ruolo. 2. **Equilibrio di genere nei ruoli 4 e 5** Nel caso in cui una classe sia composta esclusivamente da alunni/e dello stesso genere (solo maschi o solo femmine), è consentito integrare la squadra con al massimo due studenti/studentesse provenienti da classi parallele o comunque appartenenti alla stessa categoria, al fine di garantire il rispetto della regola di gioco che prevede la

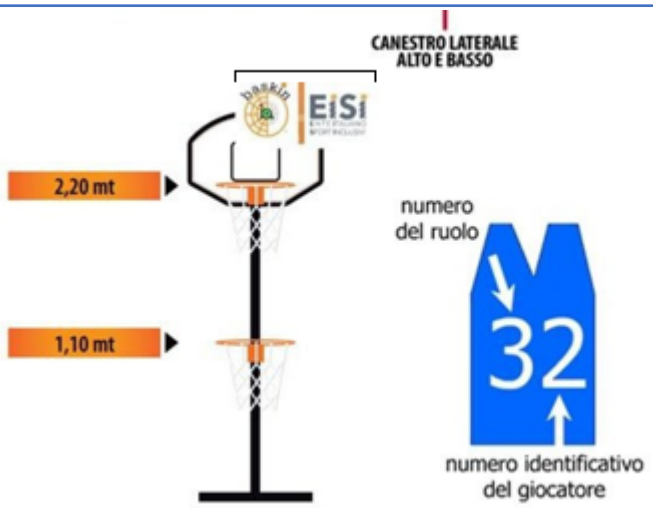
	differenziazione di genere tra i ruoli 4 e 5. Gli eventuali studenti/studentesse integrati/e non possono ricoprire lo stesso ruolo: dovrà essere garantita la presenza di un giocatore/giocatrice nel ruolo 4 e di un giocatore/giocatrice nel ruolo 5 (non sono pertanto ammesse integrazioni con due ruoli 4 o con due ruoli 5). **Assegnazioni di Ruoli e utilizzo del ruolo 2R.** Ad ogni alunno verrà assegnato un **RUOLO (da 1 a 5)** che sarà determinato dalle competenze motorie possedute, secondo la classificazione prevista nel Regolamento di gioco. Nella **fase d'istituto** è consentito schierare uno/a studente/studentessa classificato/a come **ruolo 3** con funzione di **2R**, esclusivamente nel caso in cui all'interno della classe non siano presenti alunni/e con le caratteristiche previste dal regolamento per ricoprire il ruolo di **Pivot**. Nelle **fasi provinciale, regionale e nazionale** non è, invece, consentito utilizzare come **Pivot della squadra** un atleta classificato nel **ruolo 3** con funzione di **2R**. Il ruolo di Pivot dovrà essere ricoperto da un atleta in possesso delle caratteristiche previste dal Regolamento di gioco, eventualmente proveniente da altre classi e/o categorie previste per la tipologia di Istituto.
Attrezzi/materiali (descrizione di dettaglio dei materiali da utilizzare, con eventuali specifiche per l'età dei ragazzi coinvolti)	• Campo da pallacanestro: 2 canestri di fondo campo regolamentari. • Due canestri laterali con un cesto all'altezza di 2.20 m e uno a 1.10 m. • Pallone da minibasket (misura 5) che, per i ruoli 1, può essere sostituito con palloni e palle di diverse dimensioni adeguate alla capacità di presa del giocatore. • Casacche numerate da 1 a 5. • Scotch carta per disegnare le aree laterali. • 1 cordella metrica.
Spazio utilizzato (descrizione del dettaglio degli spazi di gioco, con misure ed eventuali specifiche tecniche)	Campo da basket regolamentare con disegnate due aree laterali a centrocampo, una a destra e l'altra a sinistra. Ogni area ha due semicerchi: uno di raggio 3 metri tracciato con una linea continua e l'altro di raggio 3.70 m tracciato con una linea tratteggiata.
Durata delle attività	La partita si disputa in 4 tempi da 6 minuti complessivi per un totale di 24 minuti. Nei 4 tempi i cambi saranno liberi. È obbligatorio che tutti gli alunni e le alunne giochino almeno un tempo nel corso della manifestazione (provinciale, regionale o nazionale). I tempi potranno essere ridotti qualora si svolgesse un torneo fra più classi /istituti nella stessa giornata, purché siano concordati fra i docenti delle classi coinvolte.

	Rimane in ogni caso facoltà dell'organizzazione modificare la durata dei tempi di gioco, per facilitare lo svolgimento della manifestazione.
Preparazione del campo/dell'area di gioco	Il campo dovrà essere rappresentato dalle linee del campo da basket. Lateralmente a metà campo, sul perimetro, dovranno essere posti i due canestri laterali ed essere segnate le quattro aree semicircolari laterali con raggio 3 metri e 3.70 metri.
Regolamento dell'attività sportiva proposta per le diverse categorie	• SECONDARIA II GRADO SECONDA CATEGORIA (CLASSI 1^, 2^, 3^) RUOLI, GIOCO, TUTELE E DEROGHE I ruoli vengono assegnati in base al possesso delle grandi prassie, cioè l'uso delle mani, il cammino, la corsa e l'equilibrio. Il ruolo 5 possiede tutti i fondamentali del Baskin; il ruolo 4 possiede l'uso totale o parziale delle mani, il cammino e la corsa fluida con palleggio regolare, ed esegue i fondamentali a velocità media; il ruolo 3 usa le mani e cammina, ma la sua corsa non è fluida, bensì lenta, poco coordinata e con palleggio non continuato. Il ruolo 2 usa le mani per tirare nel canestro laterale alto e il cammino gli consente di spostarsi, ma non possiede la corsa o non è in grado di utilizzarla: è un pivot di movimento e comprende le declinazioni 2R, che tira da oltre la linea tratteggiata ed entro sette secondi, 2T, che viene spostato e assistito dal compagno di squadra tutor, e 2P, che si sposta autonomamente ma non riesce a manipolare e a tirare la palla da gioco. Il ruolo 1, non è in grado di spostarsi in modo autonomo neppure in carrozzina se non spinto da altri oppure si sposta da solo in carrozzina motorizzata: possiede il solo tiro, staziona nell'area dei canestri laterali e la palla, che potrebbe essere di dimensione e peso diversi, gli deve essere consegnata da un compagno di squadra; nella variante 1S il tiro avviene quando il giocatore rilascia la palla su un piano inclinato, soluzione prevista per i giocatori con difficoltà a flettere il polso e ad effettuare movimenti del braccio. Il ruolo 1, una volta ricevuta la palla, ha dieci secondi per tirare e può scegliere se effettuare un solo tiro, che in caso di canestro vale tre punti, oppure due tiri, nel qual caso il canestro vale due punti; la scelta va comunicata dagli arbitri al tavolo e chi non è in grado di esprimerla verbalmente può farlo con modalità non verbali o comunicazione alternativa dichiarate a referto. Il canestro è valido solo se la palla ha compiuto una traiettoria parabolica. La distanza di tiro dal canestro dovrà essere scelta in modo tale da non consentire il canestro con eccessiva facilità, affinché la realizzazione del canestro stesso non si trasformi in una situazione di privilegio; non può essere più vicina di 0.80 metri (fa riferimento la ruota grande della carrozzina). Il ruolo 2, ricevuta in area la palla da un compagno, ha 10'' deve portarsi in uno dei tre settori e tirare senza oltrepassare la linea dell'area: il canestro vale due punti dal

	settore centrale e tre punti dai settori laterali. Il ruolo 3 tira nei canestri laterali alti da fuori area e il canestro vale 2 punti oppure nei canestri tradizionali e il canestro vale 3 punti. Ogni volta che intraprende una corsa ed è in possesso di palla deve eseguire, durante la corsa stessa, almeno due palleggi anche non continuati. Il ruolo 4 tira necessariamente nei canestri tradizionali e deve correre palleggiando. Il ruolo 5 tira nei canestri tradizionali, può marcare soltanto altri ruoli 5 e dispone al massimo di tre tiri per tempo mentre gli altri ruoli possono effettuare tre canestri per tempo. Durante la partita la palla rimane in gioco anche quando tocca il piantone del canestro o i canestri stessi, mentre è fuori quando tocca la pedana in plastica o i sostegni del piantone, ruote comprese. Ogni giocatore in campo ha inoltre il compito di fare da tutor a un compagno di ruolo 1, 2T e 2P guidandolo e indirizzandolo; chi porta la palla al ruolo 1 deve anche posizionarlo di fronte al canestro, effettuare gli eventuali scambi di palla, raccoglierla per l'eventuale secondo tiro e riposizionarlo di fronte al gioco, e solo al termine di queste operazioni il gioco riprende. Quando un giocatore entra in area del pivot di ruolo1 il tempo viene fermato su segnalazione dell'arbitro e se il tempo di gioco termina proprio in quell'istante — con il piede già dentro al suono della sirena — il pivot ha comunque diritto di tirare utilizzando per intero i secondi a disposizione. Dopo il tiro del ruolo 1 il gioco riprende con una rimessa laterale da effettuarsi al di là delle tacche poste a due metri dall'area. Nel caso dell'azione di tiro del ruolo 2T se non si conclude con un canestro, il tutor può entrare nell'area laterale e prendere il rimbalzo consegnare al pivot 2T la palla che dovrà passarla entro cinque secondi, o dieci se in carrozzina, a un compagno di squadra, il quale non può ripassarla subito al pivot ma deve prima servire un altro compagno. Mentre il pivot tira, attorno all'area possono sostare solo due giocatori per squadra, e, a chi gli ha portato la palla, è concesso di sostenerlo durante il gesto del tiro per compensarne eventuali instabilità, purché resti con i piedi fuori dall'area e non influisca sulla dinamica del tiro. Quando tira, al ruolo 2 deve essere garantito uno spazio di un metro per lato. I ruoli 1 e 2 sono i pivot, liberi da marcature e può essere schierato un solo pivot alla volta. I giocatori di ruolo 3 non possono essere marcati da ruoli 4 o 5 in modo da ostacolarne la ricezione della palla, né durante il gioco né durante la rimessa, e lo stesso vale per i ruoli 4 nei confronti dei ruoli 5: a tale proposito si considera la distanza di un braccio del giocatore tutelato come raggio d'azione entro il quale la palla non può essergli portata via, se non da un giocatore di pari ruolo o di ruolo inferiore, tutela che però non si applica in caso di rimbalzo. Prima dell'effettuazione dei tiri liberi, inoltre, l'arbitro deve mettere

	in sicurezza i giocatori di ruolo 1 o 2 presenti in campo, posizionandoli a lato del canestro laterale, nel punto più lontano in area, per evitare che la palla possa colpirli. Ogni squadra deve schierare obbligatoriamente un pivot, un giocatore di ruolo 3, un giocatore di ruolo 4 e due giocatori di ruolo 5. Tra i ruoli 4 e 5 devono esserci giocatori di genere diverso, tutti i giocatori a referto devono inoltre scendere in campo almeno una volta nei primi due quarti e almeno una volta nei secondi due, pena la sconfitta per 40 a 0. I cambi possono essere effettuati purché la somma dei ruoli in campo non superi 23, Ogni tempo si apre con la contesa tra i ruoli 5 a centrocampo. Sulle rimesse, i ruoli 4 e 5 possono partire in palleggio per andare a consegnare la palla ai ruoli pivot o 3 entro dieci secondi; ai pivot la palla non può essere passata direttamente dalla rimessa. Nelle aree laterali i ruoli 3, 4 e 5 possono entrare soltanto per consegnare la palla ai pivot, eventualmente cambiarla, posizionare il compagno e uscirne subito dopo. Il numero massimo di falli per ogni giocatore è cinque: il fallo subito in azione di tiro dà diritto a due o tre tiri liberi nel canestro in cui si stava tirando, quello subito fuori dall'azione di tiro dà diritto alla rimessa laterale e il fallo su chi sta portando la palla a un pivot dà a quest'ultimo il diritto di tirare secondo le regole del proprio ruolo. Marcare un ruolo inferiore costituisce difesa illegale, da segnalare a referto con la lettera «L» e punita con due tiri liberi e successiva rimessa; la stessa tutela vale, durante le entrate e i tiri a canestro, per le giocatrici di ruolo 5 e di ruolo 4 nei confronti dei corrispondenti ruoli maschili. (questa regola non vale per le classi della scuola secondaria di primo grado) Rispetto al basket tradizionale non esistono l'infrazione di campo, quella dei tre secondi né il bonus falli, la contesa si effettua sempre a centrocampo e ogni squadra dispone di un time out per quarto di gioco. Quando, nonostante le regole previste per il ruolo ricoperto, un pivot non riesce a eseguire l'azione di tiro, il regolamento prevede la possibilità di concedere due deroghe, sommabili tra loro, tra le seguenti: deroga di tempo, che aumenta il tempo di tiro fino a un massimo di cinque secondi; deroga di spazio, che consente di avanzare la linea di tiro in misura congrua con la forza posseduta dal giocatore; deroga di canestro, che permette di utilizzare il canestro posto a 1,10 metri. Le deroghe concesse, anche una sola, escludono per l'atleta la possibilità del tiro da tre punti — l'eventuale canestro varrà sempre due punti — e vanno indicate sulla lista R e sul referto di gioco. Il cambio della palla non è considerato deroga per i ruoli 1S, 1 e 2P. Qualora si verificasse un palese errore, da parte del docente, di classificazione del ruolo di un giocatore è possibile, in qualsiasi momento del gioco, da parte della commissione, modificare il ruolo errato.
Punteggi dell'attività sportiva proposta	Ogni canestro può valere 1, 2 o 3 punti a seconda della situazione di gioco (vedi regolamento). Vince la partita la squadra che ha totalizzato più punti.

	Punteggio classifica: vengono assegnati per partita 3 punti alla squadra vincente; 0 punti alla squadra perdente; 1 punto in caso di pareggio. In caso di parità tra due o più squadre si considererà in ordine: 1. Scontro diretto 2. Differenza punti (canestri) 3. Punti fatti (canestri) La scelta della formula del torneo dipenderà dal numero complessivo delle squadre iscritte. Le opzioni principali includono una prima fase a gironi con successivi scontri a eliminazione diretta o girone all'italiana o un girone all'italiana incompleto. In ogni caso, tutti i dettagli sui criteri di assegnazione dei punti e definizione delle classifiche verranno resi noti il giorno stesso della competizione, adattandoli alla formula del torneo che verrà effettivamente selezionata.
Note aggiuntive: eventuali disegni, immagini, grafici esplicativi	 

	
ADATTAMENTI	
Adattamento per allievi con disabilità visiva - NV	Il giocatore con disabilità visiva sarà un ruolo 2.
Adattamento per allievi con disabilità uditiva - HS	Il giocatore con disabilità uditiva potrà ricoprire qualsiasi ruolo.
Adattamento per allievi con disabilità motoria - HFD - HFC	Il giocatore con disabilità motoria potrà ricoprire tutti i ruoli. Il ruolo sarà definito sulla base di ciò che sa fare e non sulla certificazione medica. Attraverso semplici test motori si definiranno le competenze motorie rispetto ai requisiti richiesti nel baskin. Se l'alunno è in carrozzina dovrà ricoprire il ruolo di PIVOT e può essere un ruolo 1 o 2.
Adattamento per allievi con disabilità intellettiva - DIR – C21	Il giocatore con disabilità intellettiva potrà ricoprire tutti i ruoli. Il ruolo sarà definito sulla base di ciò che sa fare e non sulla certificazione medica. Attraverso semplici test motori si definiranno le competenze motorie rispetto ai requisiti richiesti nel baskin.
Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali	Il giocatore con Bisogni Educativi Speciali potrà ricoprire tutti i ruoli. Il ruolo sarà definito sulla base di ciò che sa fare e non sulla certificazione medica. Attraverso semplici test motori si definiranno le competenze motorie rispetto ai requisiti richiesti nel baskin.