

**Special
Olympics
Italia**



Regolamento di Pallacanestro



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

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



REGOLAMENTO DI PALLACANESTRO

Indice

Sezione 1 - Competizioni 5vs5

- | | |
|--|--------|
| 1. Composizione della squadra ed equipaggiamento | pag. 2 |
| 2. Durata della gara | pag. 2 |
| 3. Falli e violazioni | pag. 2 |
| 4. Incontri preliminari (Divisioning) | pag. 3 |

Sezione 2 - Competizioni 3x3

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

Sezione 3 - Pallacanestro Unificata

- | | |
|--|--------|
| 13. Composizione della squadra | pag. 5 |
| 14. Player Dominance e Principio del Coinvolgimento Significativo (POMI) | pag. 6 |

Sezione 4 - Giochi Speciali Tradizionali e Unificati

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

- | | |
|--|----------------|
| <i>Allegato 1 - Tabella arbitrale</i> | <i>pag. 8</i> |
| <i>Allegato 2 - Piano allenamento</i> | <i>pag. 9</i> |
| <i>Allegato 3 - Referto ufficiale 5vs5</i> | <i>pag. 10</i> |
| <i>Allegato 4 - Note alla compilazione del referto ufficiale 5vs5</i> | <i>pag. 11</i> |
| <i>Allegato 5 - Referto ufficiale 3x3</i> | <i>pag. 12</i> |
| <i>Allegato 6 - Referto ufficiale Giochi Speciali</i> | <i>pag. 13</i> |
| <i>Allegato 7 - Referto ufficiale riepilogo Giochi Speciali</i> | <i>pag. 14</i> |
| <i>Allegato 8 - Note alla compilazione dei referti ufficiali Giochi Speciali</i> | <i>pag. 15</i> |
| <i>Allegato 9 - Esempi Giochi Speciali</i> | <i>pag. 16</i> |

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

SEZIONE 1

Competizioni 5vs5

1. Composizione della squadra ed equipaggiamento

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

2. Durata della gara

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

3. Falli e violazioni

- 3.1 Un fallo è un'infrazione alle regole che concerne il contatto personale con un avversario e/o un comportamento antisportivo. È attribuito al trasgressore.
- 3.2 Al compimento del 4° fallo di squadra la stessa esaurisce il bonus e pertanto tutti i successivi falli vengono sanzionati con due tiri liberi¹.
- 3.3 Viene sanzionato anche il fallo tecnico che prevede l'assegnazione di 1 tiro libero. Dopo il tiro libero il gioco deve essere ripreso dalla squadra che aveva il controllo della palla o che ne aveva diritto dal punto in cui è stato fischiato il fallo tecnico.
- 3.4 Viene sanzionato anche il fallo antisportivo ovvero il contatto con un avversario che non sia un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla. Prevede l'assegnazione di due o più tiri liberi seguiti da una rimessa laterale in zona di attacco.
- 3.5 Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara qualora gli vengano addebitati 2 falli antisportivi, 2 falli tecnici oppure 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.
- 3.4 In generale vengono applicate tutte le regole previste dalla FIP con gli adattamenti indicati nella *Tabella Arbitrale* (parte integrante del presente documento).

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

4. Incontri preliminari (Divisioning)

- 4.1 Gli incontri preliminari consentono allo Staff Tecnico di Valutazione di definire gironi per le medaglie omogenei e vanno disputati nel pieno rispetto della *regola del massimo sforzo*.
- 4.2 Si sviluppano su 2 periodi della durata di 8 minuti liberi ciascuno².
- 4.3 All'inizio della gara devono scendere in campo i 5 Atleti/Partner più forti³, successivamente tutti gli altri inseriti a referto.
- 4.4 Non è prevista la possibilità di chiedere alcun time-out.
- 4.5 Non sono previsti tiri liberi. In caso di fallo su tiro e canestro non realizzato, alla squadra che subirà il fallo verrà assegnato 1 punto più la rimessa in attacco. In caso di fallo e canestro, oltre ai punti realizzati, verrà assegnato 1 punto con rimessa alla squadra che subisce il canestro.

SEZIONE 2

Competizioni 3x3

5. Campo di gioco e pallone di gara

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

6. Composizione della squadra ed equipaggiamento

- 6.1 Il numero massimo di Atleti iscrivibili a referto è di 5.
- 6.2 Le squadre devono avere in panchina un allenatore responsabile della scelta della formazione iniziale, dei cambi e della richiesta del time-out⁴.
- 6.3 Le regole per l'equipaggiamento sono quelle indicate ai punti 1.3 e 1.4.

7. Il gioco

- 7.1 Il lancio della moneta determina quale squadra debba avere il primo possesso. La squadra che vince il sorteggio può scegliere di beneficiare del possesso all'inizio della gara o all'inizio di un eventuale tempo supplementare.
- 7.2 Il punteggio prevede che:
 - ogni tiro realizzato da dentro l'arco vale 1 punto;
 - ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 2 punti;
 - ogni tiro libero realizzato vale 1 punto.
- 7.3 Il tempo di gioco regolamentare consta di 10 minuti di tempo effettivo. Il cronometro di gara deve essere arrestato dopo ogni palla morta, durante i tiri liberi e durante il time-out. Il cronometro riparte dopo un check ball non appena la palla è in controllo nelle mani del giocatore in attacco.

² La durata dei periodi può variare sulla base del tempo a disposizione e del numero di squadre iscritte.

³ Nell'Unificato va rispettata la ratio 3+2.

⁴ L'allenatore può sedere in panchina, ma non può fornire alcuna indicazione tecnica ai propri giocatori. Qualsiasi comunicazione fra i giocatori in campo e l'allenatore durante la gara deve essere considerata comportamento non sportivo. Questo genere di violazione comporta dapprima un richiamo e successivamente un fallo tecnico.

Tuttavia, la prima squadra che raggiunge i 21 punti o più prima del termine dei 10 minuti, vince la gara.

Se il punteggio è pari al termine del tempo regolamentare, si giocherà un periodo supplementare dopo un intervallo di 1 minuto. La prima squadra che realizza 2 punti nell'overtime vince la gara.

- 7.4 Ogni allenatore ha a disposizione n. 1 time-out per ogni incontro (non sono previsti time-out nel tempo supplementare).

8. Come si gioca la palla

- 8.1 In seguito a qualsiasi canestro realizzato dal campo o dopo l'ultimo tiro libero realizzato (eccetto quelli seguiti da un possesso di palla) un giocatore della squadra che non ha realizzato deve riprendere il gioco palleggiando o passando il pallone direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea perimetrale di fondo) verso una posizione del campo dietro l'arco (clear the ball).
Alla squadra in difesa non è concesso di giocare il pallone all'interno "del semicerchio no sfondamento" sotto il canestro.
- 8.2 In seguito a qualsiasi tiro a canestro dal campo o ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso di palla) non realizzati:
- se il rimbalzo è catturato dalla squadra in attacco, essa potrà tentare di segnare senza far uscire la palla dall'arco;
 - se il rimbalzo è difensivo, la squadra in nuovo possesso dovrà far pervenire il pallone dietro l'arco (passandolo o palleggiando).
- 8.3 Se la squadra in difesa ruba la palla o stoppa il tiro, deve far giungere la palla fuori dall'arco (passandola o palleggiando).
- 8.4 Il possesso di palla dato a ciascuna squadra in seguito a qualsiasi situazione di palla morta deve iniziare con un check ball, ovvero uno scambio del pallone fra il giocatore in difesa ed il giocatore in attacco dietro l'arco in posizione frontale al canestro.
- 8.5 Un giocatore è considerato dietro l'arco quando nessuno dei suoi piedi è all'interno dell'area da 1 punto o sulla linea del tiro da 2 punti.
- 8.6 Qualsiasi situazione di palla a due, comporta un possesso di palla alla squadra in difesa ("palla contesa, palla alla difesa").

9. Violazioni, falli e tiri liberi

- 9.1 Una squadra raggiunge il bonus quando ha commesso 6 falli. I falli personali non esistono, quindi i giocatori non vengono mai esclusi in seguito ai falli commessi⁵.
- 9.2 In caso di fallo in atto di tiro con canestro non realizzato, il numero di tiri liberi conseguenti al fallo dipende dalla posizione dell'attaccante in atto di tiro: fuori dall'arco saranno 2 tiri liberi, dentro l'arco sarà 1 tiro libero.
- 9.3 Se un tiro viene realizzato e il tiratore subisce un fallo, quest'ultimo avrà a disposizione un tiro libero aggiuntivo (fino al sesto fallo compreso della squadra in difesa).
- 9.4 Dal 7° al 9° fallo di squadra, la sanzione prevede sempre 2 tiri liberi, mentre dal 10° in avanti ci sarà anche il possesso di palla per la squadra in attacco. Questa norma si applica anche ai falli in atto di tiro (con canestro realizzato oppure no).
- 9.5 Tutti i falli tecnici prevedono come sanzione un tiro libero e possesso di palla, mentre i falli antisportivi due tiri liberi e possesso di palla riprendendo il gioco con un check ball da dietro l'arco di fronte al canestro.
- 9.6 In generale vengono applicate tutte le regole previste dalla FIBA con gli adattamenti indicati nella *Tabella Arbitrale* (parte integrante del presente documento).

⁵ Vedi eccezione al punto 3.5.

10. Cronometro dei 12"

- 10.1 Se il campo è dotato di un cronometro dei 12 secondi, ciascuna squadra deve arrivare al tiro entro 12 secondi⁶. Il cronometro viene avviato non appena la palla è nelle mani dell'attaccante (in seguito ad uno scambio con la difesa con un check ball o dopo un canestro su azione).
- 10.2 Se il campo non è equipaggiato con il cronometro dei 12 secondi l'arbitro deve richiamare la squadra in attacco contando gli ultimi 5 secondi.

11. Sostituzioni

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

12. Incontri preliminari (Divisioning)

- 12.1 Gli incontri preliminari consentono allo Staff Tecnico di Valutazione di definire gironi per le medaglie omogenei e vanno disputati nel pieno rispetto della *regola del massimo sforzo*.
- 12.2 Si sviluppano su 2 periodi della durata di 4 minuti liberi ciascuno⁷.
- 12.3 All'inizio della gara devono scendere in campo i 3 Atleti/Partner più forti, successivamente tutti gli altri inseriti a referto⁸.
- 12.4 Non è prevista la possibilità di chiedere alcun time-out.
- 12.5 Non sono previsti tiri liberi. In caso di fallo su tiro e canestro non realizzato, alla squadra che subirà il fallo verrà assegnato 1 punto più la rimessa in attacco. In caso di fallo e canestro, oltre ai punti realizzati, verrà assegnato 1 punto con rimessa alla squadra che subisce il canestro.

SEZIONE 3 Pallacanestro Unificata

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

13. Composizione della squadra

- 13.1 La squadra deve essere costituita da un numero proporzionato di Atleti e Partner, pertanto la formazione in campo dovrà essere composta da 3 Atleti e 2 Partner nel 5vs5 e da 2 Atleti e 1 Partner nel 3x3.
- 13.2 Le squadre dovranno avere in panchina un allenatore (non giocatore) responsabile della scelta della formazione, dei cambi e della conduzione tecnica durante le gare.⁹
- 13.3 Solo nel caso in cui tutti i Partner disponibili escano dal campo per raggiunto limite di falli o infortunio gli Atleti possono prendere il loro posto. In nessun caso un Partner può sostituire un Atleta.

⁶ Il tempo a disposizione può essere modificato sulla base del livello degli Atleti in campo.

⁷ La durata dei periodi può variare sulla base del tempo a disposizione e del numero di squadre iscritte.

⁸ Nell'Unificato va rispettata la ratio 2+1.

⁹ Vedi eccezione nota 4.

14. Player Dominance e Principio del Coinvolgimento Significativo (POMI)

- 14.1 Il principio del coinvolgimento significativo (**POMI** - Principle of Meaningful Involvement) prevede che ogni giocatore debba avere l'opportunità di contribuire al successo della propria squadra attraverso le proprie abilità. Questo approccio consente di ridurre sensibilmente il rischio di atteggiamento dominante di uno o più giocatori.
- 14.2 Il Partner non ha alcun tipo di limitazione: può segnare, intercettare i passaggi effettuati dagli Atleti avversari e fare in generale tutto ciò che la situazione richiede dal punto di vista tecnico e tattico a patto che non assuma un atteggiamento dominante in campo (player dominance)¹⁰.
- 14.3 Per atteggiamento dominante si intende una condotta di gara a causa della quale il ruolo di uno o più compagni di squadra passi in secondo piano. Il POMI non viene rispettato quando:
- un giocatore esclude dal gioco alcuni compagni di squadra soprattutto nelle fasi decisive di un incontro;
 - un giocatore adotta una condotta di gara che possa mettere a rischio la sicurezza dei compagni di squadra;
 - il Coach utilizza rotazioni sui cambi che limitano l'impiego di uno o più giocatori¹¹;
 - il Coach non utilizza i cambi per ridurre un'eventuale "Player Dominance".
- 14.4 La Player Dominance e il rispetto del POMI saranno valutati da un Observer dello Staff Tecnico Nazionale (o suo delegato) che garantirà la propria presenza in ogni partita.
- 14.5 Quando l'Observer rileverà una condotta impropria provvederà a comminare le seguenti sanzioni:
- ✓ **Fallo Tecnico per Dominanza (FTD)** a carico del singolo giocatore (Cartellino giallo);
 - ✓ **Violazione del POMI** (Cartellino rosso):
 - richiamo verbale;
 - 1^a sanzione: fallo antisportivo al Coach;
 - 2^a sanzione: secondo fallo antisportivo con conseguente sospensione del Coach per il resto dell'incontro;
 - 3^a sanzione: comporta l'immediata sconfitta a tavolino.
 - 4^a sanzione: esclusione della squadra dal torneo.¹²
- 14.6 I Partner potranno avere un segno distintivo (ad es. una fascia da apporre al braccio) per essere individuabili.

SEZIONE 4

Giochi Speciali Tradizionali e Unificati

I Giochi Speciali (GS) sono rivolti a tutti gli Atleti che, a causa di disabilità più gravi o pluridisabilità¹³, incontrano oggettive difficoltà a gestire le fasi di una partita, offrendo loro l'opportunità di mettersi alla prova testando i propri progressi sul campo.

¹⁰ N.B. L'atteggiamento dominante può riguardare anche un Atleta e non è comunque ammesso.

¹¹ N.B. Tutti i giocatori inseriti a referto devono entrare in campo e giocare un congruo numero di minuti.

¹² N.B. Tutte le sanzioni subite verranno trasferite da una partita all'altra nel corso del torneo/campionato.

¹³ Possono partecipare anche Atleti con disabilità fisica a patto che sia riconosciuta anche una disabilità intellettuale.

15. Composizione della squadra ed equipaggiamento

- 15.1 Le squadre che partecipano ai GS Tradizionali devono essere composte da un minimo di 5 ad un massimo di 9 Atleti, mentre le squadre che partecipano ai GS Unificati devono essere composte da un minimo di 3 Atleti e 2 Partner ad un massimo di 5 Atleti e 3 Partner. Tutti gli Atleti e Partner devono partecipare ad almeno due dei cinque giochi.
- 15.2 L'Atleta dei GS non può essere un Atleta di Primo o Secondo Livello.
- 15.3 Nel caso in cui il Tecnico Nazionale (o suo delegato) dovesse riscontrare la presenza di un Atleta di livello non congruo darà indicazione ai refertisti di non considerare il punteggio ottenuto individualmente nel computo totale di squadra.
- 15.4 Nell'eventualità che un Team non raggiunga il numero minimo di Atleti previsto per l'iscrizione (5) è ammessa la partecipazione congiunta di 2 o più Team che costituiranno un'unica squadra presentando un solo modulo tecnico.
- 15.5 Uno stesso Team può iscrivere più squadre.
- 15.6 Gli Atleti dei GS devono indossare regolare divisa da gioco con i numeri ben visibili.

16. Durata della gara

I GS di squadra sono cinque e possono durare dai 3 ai 5 minuti.¹⁴

17. Punteggio

- 17.1 Ogni GS ha un proprio punteggio definito nel diagramma di riferimento.
- 17.2 Ogni singolo gioco ha una propria classifica che assegna ad ogni Team un punteggio sulla base del numero delle squadre partecipanti. Esempio con 4 squadre: alla 1^a classificata andranno 4 punti, alla 2^a classificata 3 punti, alla 3^a classificata 2 punti, alla 4^a classificata 1 punto.
- 17.3 La squadra che avrà ottenuto il punteggio più alto, sommando i punti parziali acquisiti in ogni singolo gioco, vincerà il proprio girone.

18. Ruolo dell'allenatore

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

¹⁴ Il numero dei giochi e la loro durata possono variare sulla base del tempo a disposizione e del numero di squadre iscritte.

TABELLA ARBITRALE PALLACANESTRO

AZIONI	LIVELLO		
	PRIMO	SECONDO	TERZO
Sostituzioni	Come FIP	Come FIP	Come FIP
Ritorno della palla nella zona di difesa	Come FIP	Come FIP	Come FIP
Infrazione di passi	Come FIP	Tollerare un appoggio supplementare a condizione che non serva a superare nettamente un avversario	Tollerare uno o due appoggi supplementari a condizione che non servano a superare nettamente un avversario
Doppio palleggio	Come FIP	Come FIP	Non sanzionato a condizione che non serva a superare nettamente un avversario
Rimesse	Come FIP	Come FIP	Come FIP
Tiri liberi	Come FIP	Come FIP	Accordare il canestro anche se il giocatore calpesta la linea dopo aver effettuato il tiro
3 secondi	Come FIP	Tolleranza a 5" a patto che non se ne tragga un evidente vantaggio	Tolleranza a 5" a patto che non se ne tragga un evidente vantaggio
Giocatore marcato da vicino (5 secondi)	Come FIP ma con lieve tolleranza	Tolleranza a 8"	Tolleranza a 10"
8 secondi	Come FIP ma con lieve tolleranza	Tolleranza a 12"	Non sanzionato
24 secondi	Come FIP	Come FIP ma con lieve tolleranza	Non applicare ad eccezione del caso in cui una squadra giri la palla per proteggere il proprio vantaggio
Falli individuali	Come FIP	Come FIP	Come FIP
Falli di squadra	Come FIP ¹⁵	Non conteggiati	Non conteggiati

¹⁵ Lo Staff Tecnico Nazionale si riserva la possibilità di apportare modifiche alla presente tabella eliminando il conteggio dei falli di squadra nell'eventualità che cause di forza maggiore richiedano di ridurre i tempi delle gare in calendario.

Allegato 2 - Piano allenamento



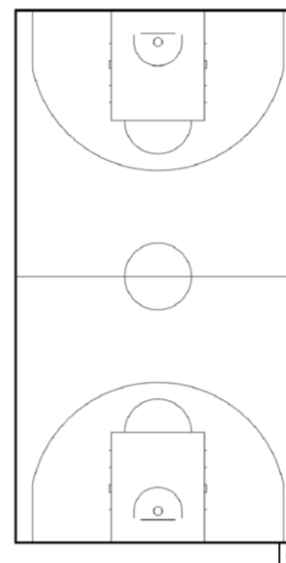
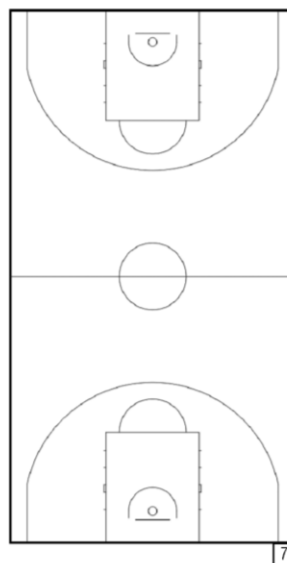
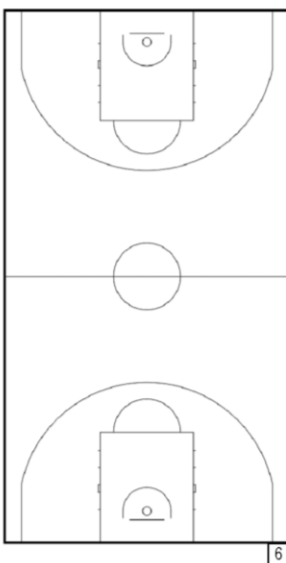
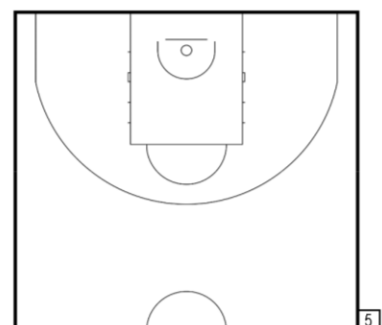
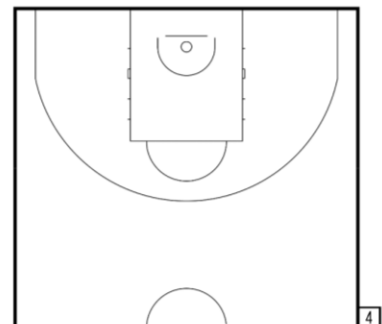
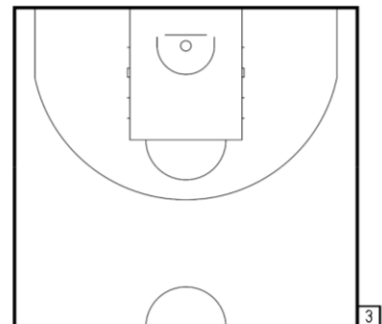
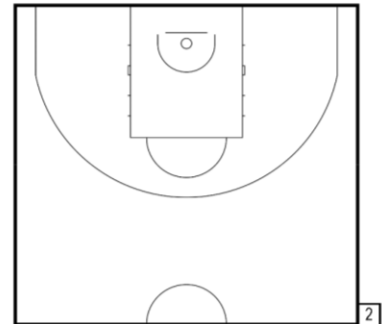
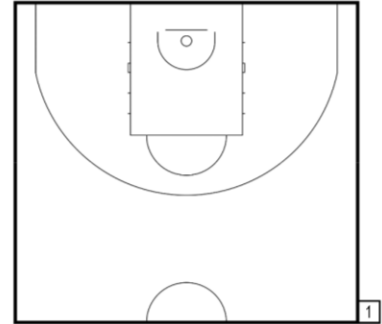
SQUADRA:

OBIETTIVO:

DATA:

ASSENTI:

ORA	MIN.	DESCRIZIONE



Allegato 4 - Note alla compilazione del Referto ufficiale 5vs5

Nella riga superiore vanno inseriti i nomi delle squadre (il **TEAM A** è quello che, da programma gare, gioca in casa mentre il **TEAM B** è quello che gioca in trasferta), dove si gioca la partita (**PLACE**) e la data (**DATE**).

Nella colonna indicata con una "P" va inserita una X nella casella corrispondente al nominativo dei Partner.

Dopo le parole "**Jersey color**" va indicato il colore predominante della divisa dei Team.

Nella colonna riservata ai nominativi dei giocatori del roster vanno inseriti il cognome e il nome di ognuno. A fianco del nominativo del Capitano va indicata la sigla "Cap."

Nella colonna "**No.**" vanno inseriti i numeri di maglia in ordine progressivo (dal più piccolo al più grande).

Nella sezione "**Player in**" bisogna indicare il quintetto iniziale di ogni quarto con una X cerchiata e gli ingressi di ogni altro giocatore con una semplice X.

Nella sezione "**Time-out**" va indicato con una X se il Coach ha usufruito delle sospensioni a sua disposizione (una per la prima metà di gara e una per la seconda).

Nella sezione "**FOULS**", dedicata ai falli individuali, vanno inseriti i falli commessi da ogni giocatore. Il fallo generico sarà indicato con una lettera P maiuscola seguita dal numero degli eventuali tiri liberi assegnati (P1, P2, P3). Il fallo Tecnico con una T maiuscola. Il fallo Antisportivo con una lettera U maiuscola. Il fallo da espulsione con una D maiuscola.

Nella sezione "**TEAMS FOULS**" vanno indicati i falli di squadra di ogni quarto di gara.

Nella sezione "**SCORE**" vanno indicati i punti realizzati da ogni giocatore separati da un trattino. Alla fine di ogni quarto andrà tracciata una linea per delineare i punti segnati in ogni frazione. Nella parte bassa della sezione (una tabella con 75 caselle) vanno indicati i punti progressivi di squadra con una linea obliqua. Il punteggio finale di ogni quarto deve essere indicato con una X.

Nella sezione "**PARTIAL SCORE**" vanno indicati i parziali di ogni quarto per ognuna delle due squadre. La colonna "**EXTRA PERIOD**" è utilizzata per indicare i parziali degli eventuali tempi supplementari.

Nella sezione "**FINAL SCORE**" vanno indicati i nomi delle squadre e il punteggio finale.

Ogni referto deve essere firmato negli appositi spazi dagli Head Coach e dagli Arbitri.

N.B. Per la compilazione del referto è preferibile utilizzare almeno due colori diversi per rendere più evidente la suddivisione dei dati relativi alle diverse frazioni di gioco.



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

		TEAM A	N. MAGLIA	PUNTI SEGNATI	FALLI DI SQUADRA
P		Colore maglia _____			
	1				
	2				
	3				
	TO	4			
	5				

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

		TEAM B	N. MAGLIA	PUNTI SEGNATI	FALLI DI SQUADRA
P		Colore maglia _____			
	1				
	2				
	3				
	TO	4			
	5				

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

COACH TEAM A _____
COACH TEAM B _____

SCORER _____
TIMER _____

PRIMO ARBITRO _____
SECONDO ARBITRO _____

PUNTEGGIO FINALE	
TEAM A _____	
TEAM B _____	

Allegato 6 - Referto ufficiale Giochi Speciali



TEAM Special Rosso	EVENTO Special Basket	DATA 06.09.2026	COACH (firma) <i>elo K</i>
--------------------	-----------------------	-----------------	----------------------------

P	COLORE MAGLIA Rosso	N.	ENTRATE					GIOCO 1	PUNTI PARZIALI
	Bianco Sara	6	X	X	3	4	5	1-3-2-1	7
	Giallo Paolo	7	X	2	3	4	5	1-3-2-1	7
	Arancione Enrico	8	X	X	3	4	5	1-3-1-1	6
	Marrone Emma	9	1	2	3	4	5		
	Verde Irene	10	1	X	3	4	5		
X	Blu Andrea	11	X	X	3	4	5	1-1-1-3	6
X	Azzurro Luca	12	X	X	3	4	5	3-3-3-3	12
			1	2	3	4	5		
			1	2	3	4	5		
PTI SQ. 1-1-1-1								PUNTI TOTALI	42

N.	GIOCO 2	PUNTI PARZIALI
6	2-2-2-2-2	10
8	1-1-1-1-1	5
10	3-2-3-2-3	13
11	3-1-3-1-2	10
12	1-2-1-2-1	7
PTI SQ.	1-1-1-1-1	5
PUNTI TOTALI		50

N.	GIOCO 3	PUNTI PARZIALI
PTI SQ.		
PUNTI TOTALI		

N.	GIOCO 4	PUNTI PARZIALI
PTI SQ.		
PUNTI TOTALI		

N.	GIOCO 5	PUNTI PARZIALI
PTI SQ.		
PUNTI TOTALI		

RIEPILOGO E CLASSIFICA GIRONE A	EVENTO Special Basket	DATA 06/09/2026
---------------------------------	-----------------------	-----------------

GIOCO 1				
	TEAM	PUNTI GIOCO	CLASSIFICA GIOCO	PUNTI CLASSIFICA
1	Special Rosso	10	3°	1
2	Special Blu	20	2°	2
3	Special Bianco	30	1°	3
4				
5				

GIOCO 2				
	TEAM	PUNTI GIOCO	CLASSIFICA GIOCO	PUNTI CLASSIFICA
1	Special Rosso	30	1°	3
2	Special Blu	20	2°	2
3	Special Bianco	10	3°	1
4				
5				

GIOCO 3				
	TEAM	PUNTI GIOCO	CLASSIFICA GIOCO	PUNTI CLASSIFICA
1	Special Rosso	30	1°	3
2	Special Blu	10	3°	1
3	Special Bianco	20	2°	2
4				
5				

GIOCO 4				
	TEAM	PUNTI GIOCO	CLASSIFICA GIOCO	PUNTI CLASSIFICA
1	Special Rosso	30	1°	3
2	Special Blu	20	2°	2
3	Special Bianco	10	3°	1
4				
5				

GIOCO 5				
	TEAM	PUNTI GIOCO	CLASSIFICA GIOCO	PUNTI CLASSIFICA
1	Special Rosso	30	1°	3
2	Special Blu	10	3°	1
3	Special Bianco	20	2°	2
4				
5				

RIEPILOGO PUNTI		
	TEAM	PUNTI TOTALI FINALI
1	Special Rosso	1+3+3+3+3= 13
2	Special Blu	2+2+1+2+1= 8
3	Special Bianco	3+1+2+1+2= 9
4		
5		

CLASSIFICA FINALE	
1°	Special Rosso
2°	Special Bianco
3°	Special Blu
4°	
5°	



Note alla compilazione del referto dei Giochi Speciali

Viene disposto un referto per ogni squadra, dove vengono segnati i punti dei singoli giochi.

Nella riga superiore va inserito il nome della squadra (**TEAM**), l'evento a cui si sta partecipando (**EVENTO**), la data della gara (**DATA**), la firma del Coach al completamento dei cinque giochi (**COACH firma**).

Nella colonna indicata con una "**P**" va inserita una X nella casella corrispondente al nominativo dei Partner.

Dopo le parole "**COLORE MAGLIA**" va indicato il colore della divisa dei Team.

Nella colonna riservata ai nominativi dei giocatori del roster vanno inseriti il cognome e il nome di ognuno.

Nella colonna "**N.**" vanno inseriti i numeri di maglia in ordine progressivo (dal più piccolo al più grande). Nei giochi 2,3,4 e 5 nella colonna N. vanno inseriti i numeri dei soli giocatori che partecipano al Gioco.

Nella sezione "**ENTRATE**" bisogna indicare la partecipazione dei giocatori ai singoli giochi. In corrispondenza della riga di ogni giocatore vanno indicati i punti realizzati dallo stesso, separati da un trattino. Nella sezione "**PUNTI SQUADRA**" (**PTI SQ.**) vanno inseriti i punti realizzati dall'intera squadra. Alla fine di ogni gioco viene calcolata la somma di tutti i punti realizzati dal singolo giocatore (**PUNTI PARZIALI**). Dalla somma di tutti i punteggi parziali dei giocatori e dei punti squadra si otterrà il totale del singolo gioco (**PUNTI TOTALI**).

Note alla compilazione del referto di riepilogo e classifica dei Giochi Speciali

Nella riga superiore va inserito il nome del Girone (es. **GIRONE A**), l'evento a cui si sta partecipando (es. **EVENTO Special Basket**), la data della gara (**DATA**).

Nel referto di riepilogo sono presenti cinque sezioni uguali (**GIOCO 1, 2, 3, 4, 5**), una sezione "**Riepilogo punti**" e una "**classifica finale**".

Nella sezione "GIOCO": nella colonna "**TEAM**" si inseriscono i nomi dei Team che compongono il Girone. Nella colonna "**PUNTI GIOCO**" si inseriscono i punti totali del singolo gioco dell'intera squadra. Nella colonna "**CLASSIFICA GIOCO**" viene inserita la classifica del singolo gioco. Nella colonna "**PUNTI CLASSIFICA**" vengono inseriti i punti del Team in base alla classifica (es. 3 al primo, 2 al secondo, 1 al terzo).

Nella sezione "RIEPILOGO PUNTI": nella colonna "**TEAM**" si inseriscono i nomi dei Team che compongono il Girone. Nella colonna "**PUNTI TOTALI FINALI**" si inserisce la somma di tutti i punti classifica ottenuti dai Team.

Nella sezione "CLASSIFICA FINALE" viene inserita la classifica del Girone.

Allegato 9 - Esempi Giochi Speciali

POSIZIONI DI PARTENZA

Giocatori disposti come da diagramma. Giocatori 1 e 3 con palla.

CONSIGLI

Per facilitare il percorso degli atleti si possono utilizzare i colori. In questo diagramma sono stati usati cerchi e cinesini blu per un percorso e cerchi e cinesini verdi per un altro percorso.



ESECUZIONE

1 e 2 partono insieme.

1 palleggia fino al primo cerchio blu, 2 corre al primo cerchio verde. 1 passa a 2.

2 palleggia fino al secondo cerchio verde mentre 1 corre fino al secondo cerchio blu. 2 passa a 1.

1 palleggia fino al terzo cerchio blu, 2 corre al terzo cerchio verde. 1 passa a 2.

1, dopo aver passato, gira intorno al cono B e aspetta il passaggio di 2 che, palleggiando, supera il cono A' e A''.

1, dopo aver ricevuto il passaggio, tira a canestro e si posiziona dietro 5.

2, dopo aver passato, prende il rimbalzo e si posiziona dietro 3.

3 e 4 partono dopo che 1 tira.

E così via.

PUNTEGGIO

1 pto: ogni passaggio eseguito correttamente

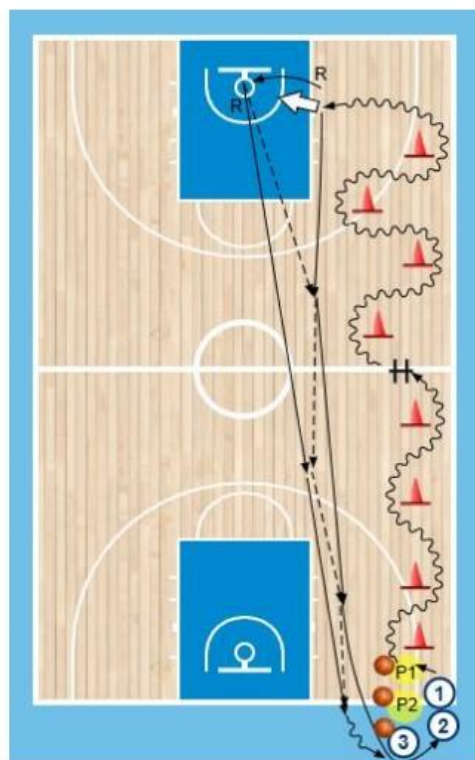
3 pti: canestro realizzato

2 pti: se tocca il ferro, tabellone o retina

1 pto: se non tocca nulla

DURATA DEL GIOCO

5'



POSIZIONI DI PARTENZA

Giocatori disposti come da diagramma. P1, P2 e 3 con palla. (N.B. disposizione dei cononi)

ESECUZIONE

P1 e 1 partono insieme.

P1 palleggia ed effettua uno slalom (stretto) fino a metà campo, 1 lo segue correndo.

Al termine dello slalom P1 consegna la palla a 1 e si invertono di posizione.

1 palleggiando effettua lo slalom (largo), al termine tira a canestro. P1 lo segue correndo e prende il rimbalzo.

1 e P1 ritornano in posizione di partenza passandosi la palla fino a fondo campo.

1 si posiziona con la palla dietro a 3, P1 si posiziona senza palla dietro a 2.

2 e P2 partono dopo che 1 ha tirato.

E così via.

PUNTEGGIO

1 pto: per ogni tratto di slalom eseguito correttamente

1 pto: per ogni scambio di posizione eseguito correttamente

2 pti: se i passaggi di rientro sono effettuati correttamente per tutta la lunghezza del campo

3 pti: canestro realizzato

2 pti: se tocca il ferro, tabellone o retina

1 pto: se non tocca nulla

DURATA DEL GIOCO

5'