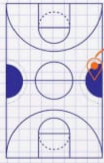


CHI SONO?

I ruoli 1 e 2 vengono definiti **pivot**



stazionano nell'area centrale del campo



Durante il gioco, i ruoli 3, 4 e 5 non possono entrare nell'area di metà campo, a meno che non vogliano portare la palla al pivot



il portaggio della palla può avvenire in differenti modalità:

- il compagno porta la palla palleggiando ed entrando in area
- il compagno effettua un passaggio schiacciato a terra
- dalla rimessa il compagno può partire palleggiando e consegnare la palla entro 10 secondi

IL RUOLO 3

giocatore con o senza disabilità che non possiede una corsa fluida, ma solitamente lenta o poco coordinata



per lui non è valido il fallo "passi"

può essere marcato solo da altri ruoli 3 ma può marcare anche i ruoli 4 e 5

IL RUOLO 3

il punteggio

- andando a tirare nel canestro tradizionale:
- se riceve la palla dentro l'area e fa canestro, vale 2 punti
- se porta la palla dentro l'area e fa canestro vale 3 punti
- andando a tirare nel canestro dell'area piccola:
- se fa canestro in quello più alto, vale 2 punti

IL RUOLO 1

- è un giocatore che è in possesso solo del tiro
- da quando il compagno gli consegna la palla, ha 10 secondi per tirare
- prima di iniziare a contare, l'arbitro gli chiede quanti tentativi di tiro vuole effettuare:
 - se sceglie 1 tentativo e realizza il canestro, vale 3 punti
 - se sceglie 2 tentativi e realizza il canestro, vale 2 punti

IL RUOLO 1S

Giocatore i cui movimenti non consentono la flessione del polso e del braccio per lanciare la palla

può modificare il lancio a canestro appoggiando la palla su un piano inclinato



IL RUOLO 4

è un giocatore con o senza disabilità che possiede:

- l'uso totale o parziale degli arti superiori
- la corsa fluida con palleggio regolare



non può effettuare il canestro con l'entrata in terzo tempo

IL RUOLO 5

è un giocatore con o senza disabilità che possiede tutti i fondamentali del basket e del baskin

- il ruolo 5 femmina: durante le entrate e i tiri a canestro non potrà essere contrastata da un giocatore ruolo 5 maschio
- potrà invece essere contrastata da qualunque altro giocatore, maschio o femmina, di ruolo inferiore.



IL RUOLO 2

- è un giocatore dotato dell'uso totale o parziale degli arti superiori
- non possiede la corsa o non è in grado di utilizzarla in campo

esistono 3 tipi di ruolo 2:

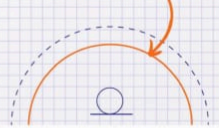
- 2
- 2T
- 2R



2

il cammino gli consente di spostarsi in autonomia

ha 10 secondi per effettuare il tiro da dietro la linea continua

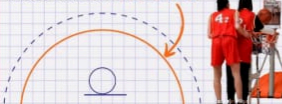


2T

possiede la Forza e l'abilità di tiro solo da un arto superiore

può essere spostato nella posizione di tiro da un compagno

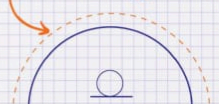
ha 10 secondi per effettuare il tiro da dietro la linea continua



2R

possiede la corsa o, se in carrozzina, i fondamentali del basket in carrozzina

ha 7 secondi per effettuare il tiro da dietro la linea tratteggiata



IL PUNTEGGIO

- se si posiziona nei settori laterali e realizza il canestro, vale 3 punti
- se si posiziona nel settore centrale e realizza il canestro, vale 2 punti

