

# Baskin (basket inclusivo)

di Paolo Lupini

Consulenza tecnica di Fausto Capellini (coideatore del baskin)

Il baskin è stato pensato per permettere a giovani normodotati e giovani con varie disabilità di giocare nella stessa squadra (che può essere formata sia da ragazzi sia da ragazze). Si ispira al basket, ma ha caratteristiche particolari e innovative. È previsto l'adattamento:

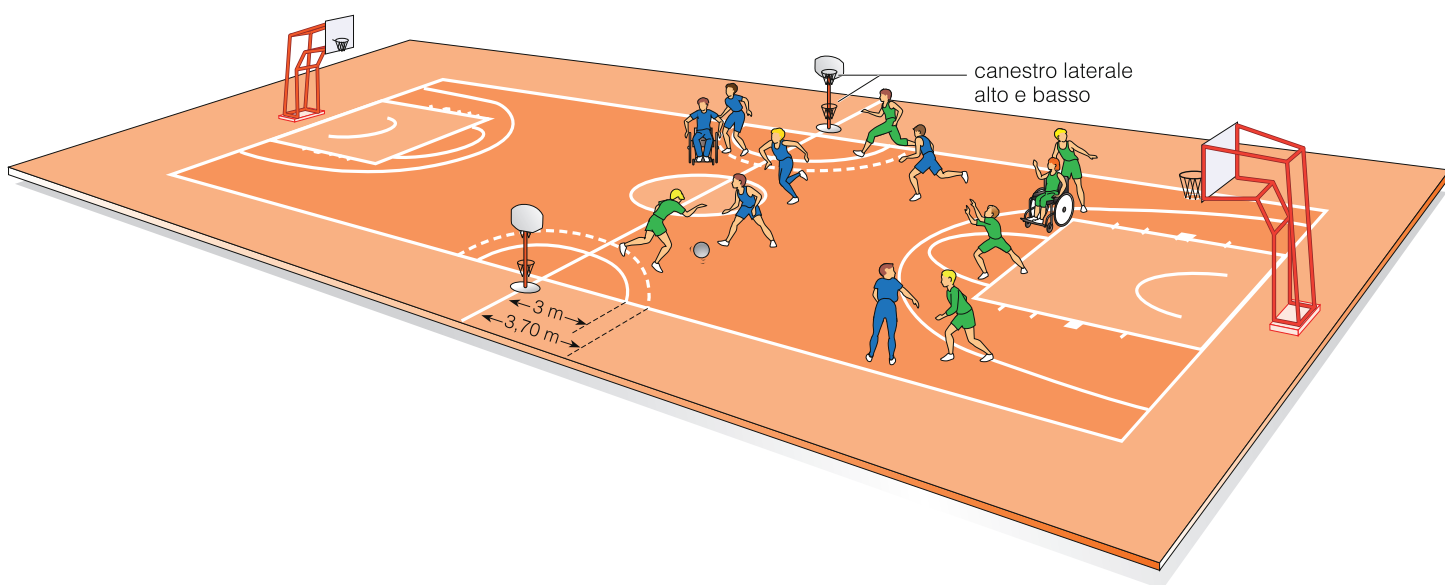
- degli **strumenti**, con l'uso di più canestri (due tradizionali e due più bassi posti lateralmente) e la possibilità di sostituire la palla normale con una di dimensioni e peso diversi per alcuni giocatori;
- dello **spazio**, con zone protette previste per garantire il tiro nei canestri laterali;
- delle **regole**, con un ruolo definito dalle competenze motorie di ogni giocatore, che si confronta di conseguenza con un avversario diretto dello stesso livello. Questi ruoli sono numerati da 1 a 5 e hanno regole proprie;
- delle **consegne**, con la possibilità di utilizzare tecniche diverse a seconda delle capacità personali.

## Il campo da gioco

Il baskin si gioca sul **campo di basket** (misure standard) con due canestri tradizionali **più due canestri laterali** posti trasversalmente al campo (sul perimetro a metà campo) ad altezza minima 2,10 m, massima 2,20. Davanti al canestro laterale si trova un'area semicircolare (raggio di 3 m) suddivisa in cinque settori che si può tracciare utilizzando del nastro adesivo colorato. Sotto il canestro laterale è possibile inserire un canestro più basso di altezza minima 1,05 m e massima 1,10 m per i giocatori che per deficit motori non possono spostarsi nemmeno con la carrozzina se non aiutati da loro compagni (ruolo 1).

## L'attrezzatura

Nel gioco viene utilizzato il **pallone da minibasket**, sostituibile con palle di dimensioni e peso diversi per il ruolo 1. Queste vengono messe ai piedi dei canestri piccoli.



### La durata del gioco

Il gioco si articola in 4 tempi da 6 minuti ciascuno. Il tempo viene bloccato a ogni interruzione (canestri effettuati compresi). In caso di parità al termine del quarto tempo, si effettueranno, a oltranza, tempi supplementari di 2 minuti ciascuno.

### La squadra

La squadra può avere fino a 14 giocatori, dei quali 6 obbligatoriamente in campo. A ogni giocatore viene attribuito un ruolo che va da 1 a 5 a seconda delle caratteristiche di seguito elencate. Pertanto a ogni giocatore verrà assegnato un numero composto da 2 cifre: la prima si riferisce al suo ruolo, la seconda è identificativa della persona. In ogni momento della partita tra i 6 giocatori in campo devono essere presenti tutti i ruoli (5-4-3 e pivot 2 o 1). La somma dei numeri che indicano il ruolo non deve superare il valore di 23. Tutti i giocatori presenti in distinta a turno devono entrare in campo.

I ruoli vengono assegnati in base al possesso delle singole abilità tenendo conto delle grandi prassie: l'uso delle mani, la deambulazione, la corsa, l'equilibrio. Sulla maglia, il ruolo è indicato dal primo numero.

**RUOLO 5.** Giocatore normodotato o disabile che **possiede tutti i fondamentali** della pallacanestro.

**RUOLO 4.** Giocatore normodotato o disabile che **possiede buone capacità**: l'uso totale o parziale delle mani, quindi il tiro, la deambulazione, la corsa fluida con palleggio regolare; può commettere passi di partenza ed errori negli arresti ed esegue i fondamentali del baskin con



numero  
del ruolo

numero  
identificativo  
del giocatore

velocità media. Non può effettuare il canestro con l'entrata in terzo tempo ma con arresto e tiro.

**RUOLO 3.** Giocatore normodotato o disabile che possiede l'uso totale o parziale delle mani, quindi il tiro anche nel canestro tradizionale, la deambulazione, la corsa anche con palleggio non continuato o interrotto. **Non possiede una corsa fluida**, ma lenta, impacciata, poco coordinata e/o **con scarso equilibrio**.

**RUOLO 2.** Giocatore disabile con l'uso totale o parziale delle mani per il tiro nel canestro laterale alto; la deambulazione gli consente di spostarsi. **Non possiede la corsa** o non è in grado di utilizzarla: è un pivot di movimento, quindi si sposta. Quando riceve la palla, nel limite di 10 secondi, facendo almeno due palleggi,

deve recarsi in uno dei tre settori ed effettuare il tiro con i piedi o le ruote della carrozzina al di fuori dell'area semicircolare. Non può essere marcato. Se il ruolo 2 è un giocatore in carrozzina, deve spostarsi autonomamente eseguendo almeno 2 palleggi.

**RUOLO 1.** Giocatore disabile che per deficit motori **non può spostarsi** nemmeno con la carrozzina se non aiutato dal compagno che gli porta e consegna la palla; è in possesso **solo del tiro** (per descrivere una minima traiettoria) e staziona nell'area dei canestri laterali; la palla gli deve essere consegnata da un compagno. Quando la riceve, questa può essere sostituita da una palla più piccola da lui scelta e posta alla base del canestro. Dalla consegna della palla da parte del compagno entrato in area ha 10 secondi di tempo per arrivare al tiro. È un pivot. Non può essere marcato. Questo pivot ha la possibilità di scegliere se effettuare uno o due tentativi: se sceglie di farne due, il canestro effettuato in uno dei due tentativi vale 2 punti, se sceglie di fare un solo tentativo, a canestro fatto vengono assegnati 3 punti.



### Il regolamento

Dieci regole governano il gioco, rendendolo fortemente **dinamico e imprevedibile**. In effetti, il baskin permette la partecipazione attiva di giocatori con **qualsiasi tipo di disabilità** (fisica e/o mentale) che consenta il tiro in un canestro.

Le regole valorizzano il contributo di ogni ragazzo/a all'interno della squadra, perché **il successo comune dipende realmente da tutti**: una modalità (adattamento) di gioco che personalizza la responsabilità di ogni giocatore durante la partita.

Sulla partita veglia almeno un **arbitro**.



**REGOLA 1: GIOCATORI IN CAMPO.** Ogni squadra deve schierare obbligatoriamente, almeno fino al raggiunto limite di falli (vedi regola 7), un **giocatore pivot** e almeno **2 giocatori con ruolo 5**. Tra i giocatori di ruolo 4 o ruolo 5 deve essere presente **almeno un femmina (o maschio)**. Se vengono schierati tre giocatori di ruolo 5, uno di questi deve essere necessariamente una giocatrice. Il ruolo 5 femmina durante le entrate e i tiri a canestro non potrà essere contrastato da un giocatore ruolo 5 maschio (questi dovrà stare con le mani allineate al corpo durante le fasi sopramenzionate). In caso di infrazione, questa deve essere sanzionata come una difesa illegale su un ruolo di numero più basso (2 tiri liberi, più possesso di palla per chi subisce l'infrazione). Il ruolo 5 femmina potrà invece essere contrastato da qualunque altro giocatore, maschio o



### UN PO' DI STORIA

Il baskin nasce dalla collaborazione tra l'ingegnere Antonio Bodini (padre di un'alunna disabile) e Fausto Capellini, insegnante di Scienze motorie, che nel 2001, nella Scuola secondaria di primo grado "Virgilio" di Cremona, hanno dato avvio a un progetto di inclusione nel campo delle attività sportive. Il gioco, che s'ispira al basket, prevede la partecipazione di tutti i soggetti possibili: maschi e femmine, ragazzi con disabilità e ragazzi normodotati, ragazzi molto abili dal punto di vista motorio e persone con scarse competenze o restie a mettersi in gioco, perché considerate non sufficientemente adatte per prendere parte alle attività sportive. L'idea innovativa è quella di **utilizzare le capacità di ciascuno per produrre benefici alla propria squadra.**

Dalla prima partita, svoltasi tra 10 alunni, si è giunti nel 2018 a quasi 15 000 studenti (dagli 8 ai 18 anni) che si sono sfidati in tornei di baskin in numerose scuole, dalla Sicilia alla Valle D'Aosta.

Parallelamente, il baskin si è sviluppato anche al di fuori della scuola: nel 2006 viene costituita l'Associazione Baskin e nel 2017 si è organizzato il terzo Campionato Nazionale. Nell'ottobre del 2018 prenderà vita anche il primo Campionato Europeo con squadre dalla Francia, Spagna, Grecia e Lussemburgo.

Nel 2017, il MIUR ha firmato un protocollo d'intesa con l'Associazione Baskin per lo sviluppo di questa disciplina sportiva nel mondo scolastico. Le scuole interessate possono rivolgersi all'Associazione per poter organizzare incontri formativi.

femmina. In tutte le altre fasi di gioco, il ruolo 5 femmina potrà essere marcato anche dal ruolo 5 maschio. Se, per infortunio o raggiunto limite di falli, non sono più disponibili giocatrici di ruolo 4 o ruolo 5, la squadra continuerà con un giocatore in meno.

**REGOLA 2: CAMBI.** Tutti i cambi possono essere effettuati, purché la somma dei ruoli in campo non superi il valore 23. Durante i cambi viene fermato il tempo. La modalità di richiesta ed esecuzione dei cambi segue la normativa del basket tradizionale, ma possono essere effettuati cambi anche dopo la realizzazione di un canestro. Qualora dopo un cambio



non esistano corrispondenze di ruoli in campo, vale sempre la regola che il ruolo inferiore può marcare il superiore, ma non il contrario. È obbligatorio far scendere in campo tutti i giocatori messi a referto entro il secondo quarto.

**REGOLA 3: INIZIO DEL GIOCO.** Si inizia ogni tempo dalla contesa effettuata dai ruoli 5. Il canestro laterale di attacco è quello posto sulla destra di chi salta.

**REGOLA 4: RIMESSE.** Sulle rimesse laterali o da fondo campo, i giocatori che difendono devono stare almeno a 1 m dal giocatore che rimette la palla in gioco. Le rimesse devono essere effettuate in uno dei seguenti due modi:

- i ruoli 4 e 5 partendo in palleggio devono andare a consegnare la palla (in non più di 10 secondi) ai ruoli 1, 2 o 3;
- i ruoli 3, 4 e 5 possono passarla a un compagno per iniziare l'azione nel tempo limite di 5 secondi.

Se i ruoli 1 usufruiscono di una palla diversa per effettuare i loro tiri, in caso di canestro non realizzato il gioco riprende con una rimessa effettuata dalla squadra avversaria, ma al di fuori delle aree piccole laterali dalla parte della difesa a distanza di circa 2 m.

**REGOLA 5: AREE PICCOLE LATERALI.** I ruoli 3, 4 e 5 non possono entrare nell'area (raggio 3 m) che delimita i canestri laterali se non per consegnare la palla ai ruoli 1 o 2 ed eventualmente cambiarla con un'altra diversa, posizionare il compagno e uscirne subito dopo. Il difensore deve fermarsi fuori dall'area. Possono afferrare l'eventuale rimbalzo

standone al di fuori, ma se cadono entro l'area, anche liberati dal possesso della palla, commettono infrazione. Durante un'azione, i giocatori possono transitare nelle aree piccole laterali solo senza palla. Ogni infrazione di questa regola comporta il passaggio della palla alla squadra avversaria.

**REGOLA 6: DURATA DELLE AZIONI DI GIOCO.** Ogni squadra ha un tempo limite di 30 secondi per concludere l'azione a canestro.

**REGOLA 7: FALLI.** Il numero massimo di falli per ogni giocatore è 5. Ogni fallo che viene subito mentre si sta effettuando un'azione di tiro dà diritto a 2 o 3 tiri liberi nel canestro in cui si stava tirando. Il fallo subito non in situazione di tiro dà diritto alla rimessa laterale.

Quando un giocatore subisce un fallo mentre sta portando la palla a un pivot (si trova cioè in una zona adiacente all'area semicircolare), questo dà diritto a consegnare la palla al pivot per il/i tiro/i. Se un giocatore ruolo 5 subisce un fallo mentre effettua un tiro da 3 punti in questa fase di gioco, ha diritto a 3 tiri liberi.

**REGOLA 8: AIUTI DIFENSIVI.** Sono consentiti aiuti difensivi tra giocatori dello stesso ruolo. Quando un giocatore marca un ruolo inferiore commette un'infrazione che si chiama **difesa illegale** e viene conteggiato nel numero dei 5 falli consentiti. Se la difesa illegale viene effettuata su un ruolo 3, essa viene punita con 2 tiri liberi da effettuarsi nel canestro laterale alto con successiva rimessa da assegnare alla squadra di chi ha subito



Canestro con scivolo. Ulteriore adattamento per consentire anche a coloro che non riescono a imprimere una minima traiettoria alla palla di depositarla nel cesto facendola scivolare sulla tavoletta di legno.

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

**REGOLA 9: NUMERO DI TIRI.** I ruoli 5 possono effettuare al massimo 3 tiri a canestro per ogni tempo; i canestri valgono 3 punti se sono effettuati fuori dall'area dei tre punti. Sul referto di gara, nella colonna tiri andrà indicata l'effettuazione di ogni tiro da parte di un ruolo 5. Per gli altri ruoli non esiste un numero massimo di tiri effettuabili. I ruoli 1, 2, 3, 4 possono effettuare al massimo 3 canestri per tempo di gioco

**REGOLA 10: ALTRE DIFFERENZE RISPETTO AL BASKET.** Non esistono: l'infrazione di campo; un numero massimo di secondi per superare la metà campo; l'infrazione di 3 secondi; il bonus falli. Esiste la contesa.