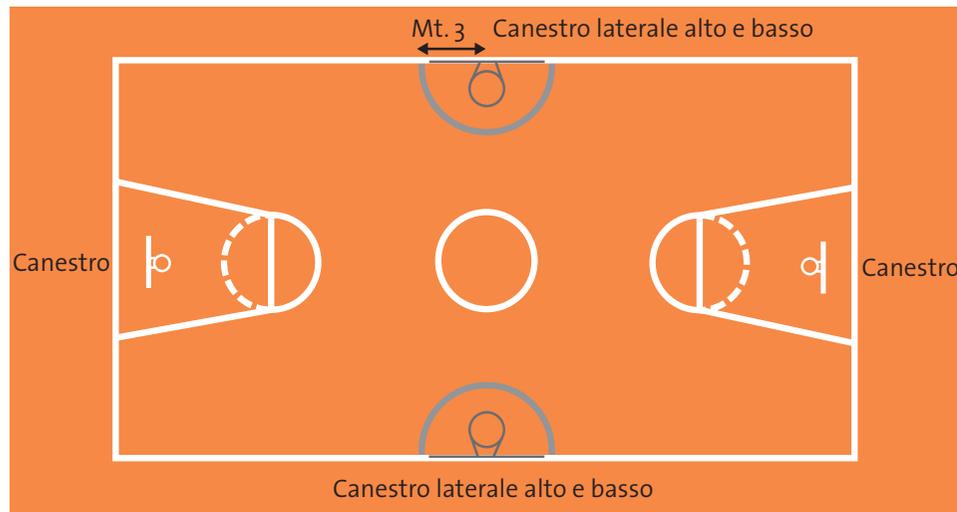


Il terreno di gioco: campo di basket (misure standard) con due canestri tradizionali più due canestri laterali posti trasversalmente al campo (sul perimetro a metà campo) con altezza minima di 2,00 metri e massima di 2,20 e con due aree semicircolari (con raggio di tre metri) suddivise in tre settori. Sotto il canestro laterale è possibile inserire un altro canestro più basso per i ruoli n. 1. Le due aree semicircolari si possono tracciare utilizzando lo scotch.



Tempo di gioco: quattro tempi da otto minuti ciascuno senza interruzioni. Il tempo viene bloccato solo durante: i cambi, i tiri dei ruoli n. 1, i tiri liberi, il time-out.

Palla da gioco: viene utilizzato il pallone da mini-basket sostituibile con altre palle di dimensioni e pesi diversi per il ruolo n. 1. Queste vengono messe ai piedi dei canestri piccoli. L'arbitro ha il compito di controllare ad ogni inizio tempo la presenza dei palloni.

Numero di giocatori: 12 giocatori per squadra dei quali sei in campo. Ad ogni giocatore viene attribuito un ruolo che va da 1 a 5. A ciascuno è assegnato un numero composto di due cifre: la prima si riferisce al ruolo, la seconda è identificativa della persona. La somma dei numeri che indicano il ruolo non deve superare il valore di 23. Tutti i giocatori devono entrare in campo.

I ruoli: vengono assegnati in base al possesso delle grandi prassie:

- n. 5: giovane normodotato che possiede tutti i fondamentali della pallacanestro (può assumere anche il ruolo di tutor).
- n. 4: giocatore normodotato o diversamente abile che possiede le grandi prassie (l'uso totale o parziale delle mani quindi il tiro, il cammino, la corsa fluida con palleggio regolare) ma non è in grado di effettuare l'entrata in terzo tempo.
- n. 3: giocatore disabile che possiede l'uso totale o parziale delle mani, quindi il tiro anche nel canestro tradizionale, il cammino, la corsa anche con palleggio non continuato o interrotto. Non possiede la corsa fluida.
- n. 2: giocatore disabile con l'uso totale o parziale delle mani per il tiro nel canestro laterale alto. Il cammino gli consente di spostarsi. Non possiede la corsa, è un pivot di movimento, quindi si sposta. Può anche sostare nell'area dei canestri laterali. Quando riceve la palla, nel limite di 10 secondi, facendo almeno due palleggi, deve recarsi in uno dei tre settori ed effettuare il tiro oltrepassata la linea dell'area. Non può essere marcato. Se il ruolo n. 2 è un giocatore in carrozzina deve spostarsi autonomamente eseguendo almeno due palleggi.
- n. 1: giocatore disabile che non si sposta ed è in possesso solo del tiro, staziona nell'area dei canestri laterali, a lui la palla 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. Dopo di che ha 10 secondi di tempo per arrivare al tiro. È un altro pivot. Non può essere marcato.