



# Il Baskin: *uno Sport per tutti*



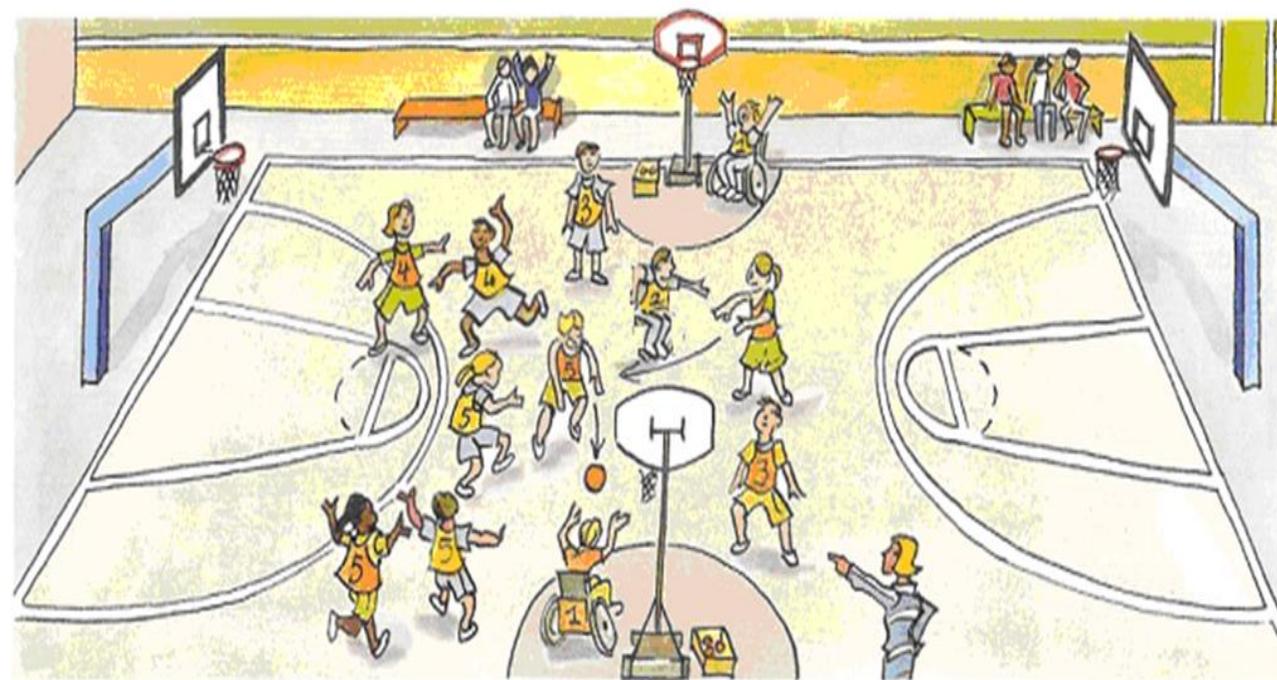


- <https://www.youtube.com/watch?v=VhZs7Y0LSv4>

## Cos'è il Baskin:

è il risultato di “basket” e “inclusione”.

Il Baskin è una nuova attività sportiva che si ispira al basket ma ha caratteristiche particolari ed innovative. E' una disciplina sportiva progettata appositamente per valorizzare la partecipazione di tutti senza nessun tipo di discriminazione. Un regolamento, composto da 10 regole, ne governa il gioco conferendogli caratteristiche incredibilmente ricche di dinamicità e imprevedibilità. Questo nuovo sport è stato pensato per permettere a persone con e senza disabilità maschi e femmine di giocare nella stessa squadra. Il Baskin permette la partecipazione attiva di giocatori con tanta o poca esperienza sportiva, con elevate o ridotte competenze tecniche, con qualsiasi tipo di disabilità fisica e/o intellettuale. Le 10 regole valorizzano il contributo di ogni persona all'interno della squadra: infatti il successo comune dipende realmente da tutti. Quest'adattamento del gioco personalizza la responsabilità di ogni giocatore durante la partita e permette di superare positivamente la tendenza spontanea ad un atteggiamento «assistenziale» a volte presente nelle proposte di attività fisiche per persone disabili.



## LE TAPPE DEL BASKIN

**Cremona 2001:** il **Baskin** si gioca per la prima volta a scuola.

**Ideatori:** **Antonio Bodini** genitore-ingegnere e **Fausto Capellini** docente di Ed. Fisica.

**20/06/2006** nasce:

l'Associazione

**Baskin Cremona - ONLUS**

Il Baskin Cremona diventa

**Associazione Benemerita CIP**

**2 Maggio 2017** viene firmato il

**Protocollo d'intesa**

tra MIUR e Associazione Baskin  
Cremona

**Giugno 2017** nasce il progetto

Nazionale

**BASKIN@SCUOLA**

**Ottobre 2019** nasce **l'E.I.S.I**

Ente Nazionale Sport Inclusivi

Riconosciuto dal Comitato

Paralimpico come Ente di Promozione  
Paralimpica



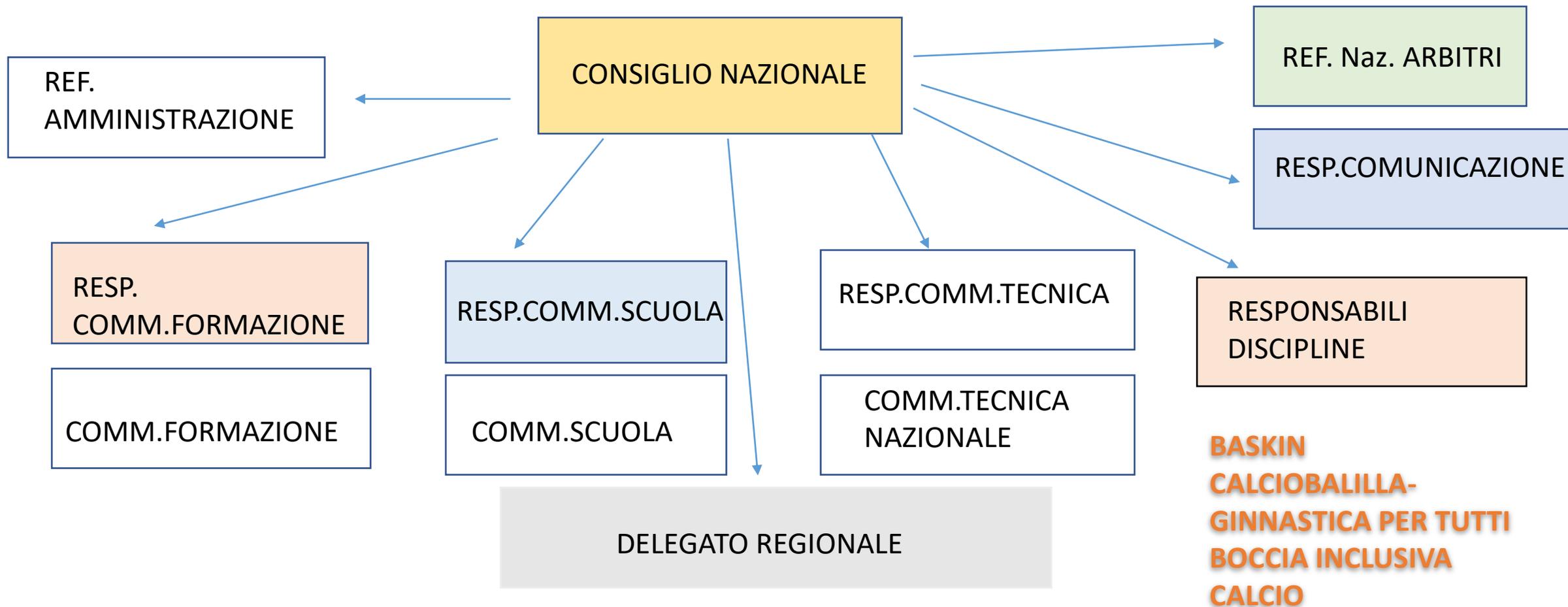
L'idea parte da un bisogno sia del genitore che dell'insegnante di sperimentare un'attività motoria e in particolare un gioco di squadra, che consentisse una partecipazione attiva anche a persone con disabilità.





# LE TAPPE





Lo spettro inclusivo rappresenta una cornice ampia che racchiude un insieme di opzioni sportive a disposizione delle persone con disabilità . Possiamo considerare che in qualche modo il CIP (Comitato Italiano Paralimpico) si fa portavoce di tutte queste opzioni.

**L'E.I.S.I. si pone come un valido alleato scegliendo di collocarsi all'interno delle «attività modificate»** che corrispondono a ciò che l'E.I.S.I. chiama «**sport inclusivi**» in senso più stretto, **intesi come sport progettati per tutti**, facendo del «**design for all**» uno dei suoi principi ispiratori.

## Il design for All

è la progettazione che si rivolge alla diversità umana.

# LA DIVERSITÀ UMANA in una società globalizzata



**Ogni persona possiede delle caratteristiche proprie che la rendono unica e la differenziano dal resto della popolazione**

**Ogni persona ha dei “BISOGNI” e “DESIDERI” che la rendono simile al resto della popolazione :  
IDENTITÀ, DIGNITÀ, VALORIZZAZIONE, ACCETTAZIONE, APPARTENENZA:**

**INCLUSIONE**

**Progettare per tutti:** una strategia volta a migliorare la qualità di vita per tutti

### **Progettare per tutti significa:**

- Allargare l'attenzione ad una fascia di utenza più ampia possibile.
- **Porre al centro le necessità delle persone:** un design attento alle esigenze di un più vasto numero di utenti è **INDISPENSABILE per le persone con disabilità** e nello stesso tempo **migliora la fruizione e il comfort di tutti.**
- Facilitare le pari opportunità di partecipazione in ogni aspetto della società.
- Ogni cosa che viene progettata e realizzata per essere utilizzata deve essere accessibile e capace di rispondere all'evoluzione della diversità umana.

## Riferimenti legislativi internazionali importanti

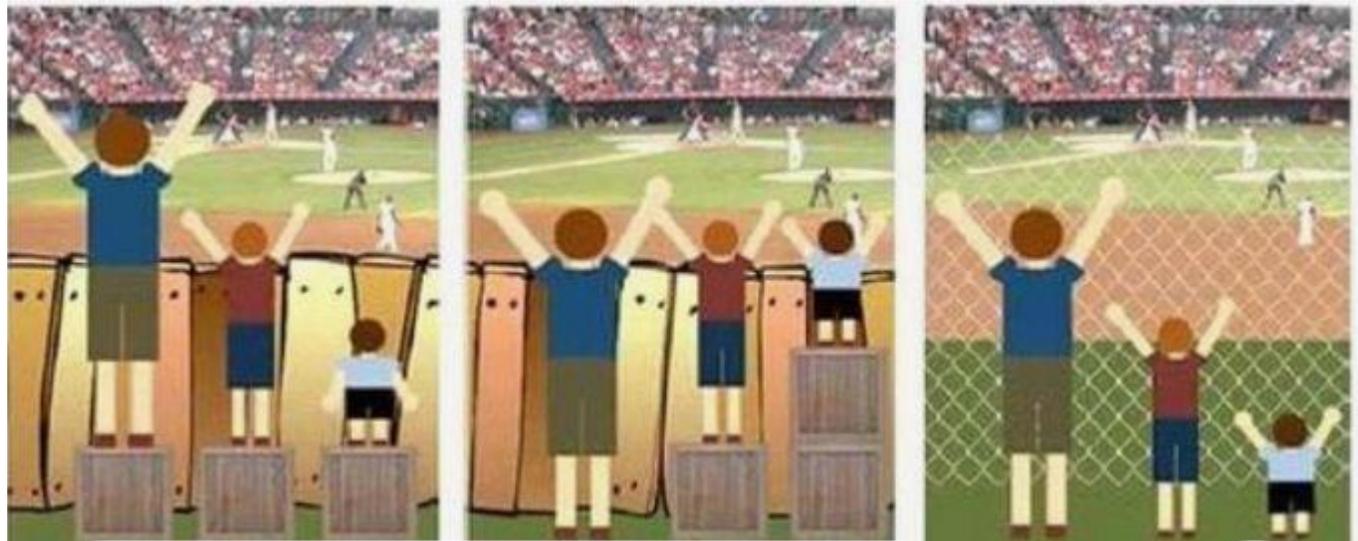


L'Inclusione non riguarda solo la disabilità...

Il concetto di disabilità negli anni è stato completamente rivisto dal punto di vista legislativo e sociale.

- **I.C.F.** (OMS 2001)
- **Convenzione dei Diritti delle persone con Disabilità** (ONU 2006)
- **Strategia Europea sulla disabilità** 2010/2020 (UE2010)
- **Bisogni Educativi Speciali** (Bes 2012)

**Giocare in modo inclusivo** significa utilizzare il **principio di equità, trasformare le regole, i ruoli, le attrezzature e gli spazi (contesto)** di uno sport di squadra; consente a tutti i giocatori di essere partecipi in modo attivo nel gioco e di **raggiungere il successo personale e di squadra superando i limiti** che qualsiasi diversità può comportare.



*«Non c'è nulla di più ingiusto quanto far parti uguali fra disuguali»*

*Don Milani*

# Il Baskin trasforma:

- **il materiale:** il Baskin permette l'uso di più canestri due normali e due laterali più bassi e dà la possibilità di **sostituire la palla** normale con una di dimensione e peso diversi;
- **lo spazio:** il Baskin prevede **2 zone protette aree Pivot** per garantire il tiro nei canestri laterali;
- **le regole:** il Baskin permette ad ogni giocatore di avere un **RUOLO** definito sulla base delle sue competenze motorie e di conseguenza si confronta con un avversario diretto dello stesso livello. Questi ruoli sono numerati da 1 a 5 e hanno regole proprie. Tutte le persone che giocano a Baskin imparano ad inserirsi e ad organizzarsi in un gruppo che conta al suo interno gradi di abilità differenti, sviluppano nuove capacità di comunicazione mettendo in gioco la propria creatività instaurando relazioni empatiche anche molto intense. La condivisione degli obiettivi sportivi con persone a diversi livelli di abilità e competenze permette di apprezzare le ricchezze e le capacità che la diversità porta con sé.

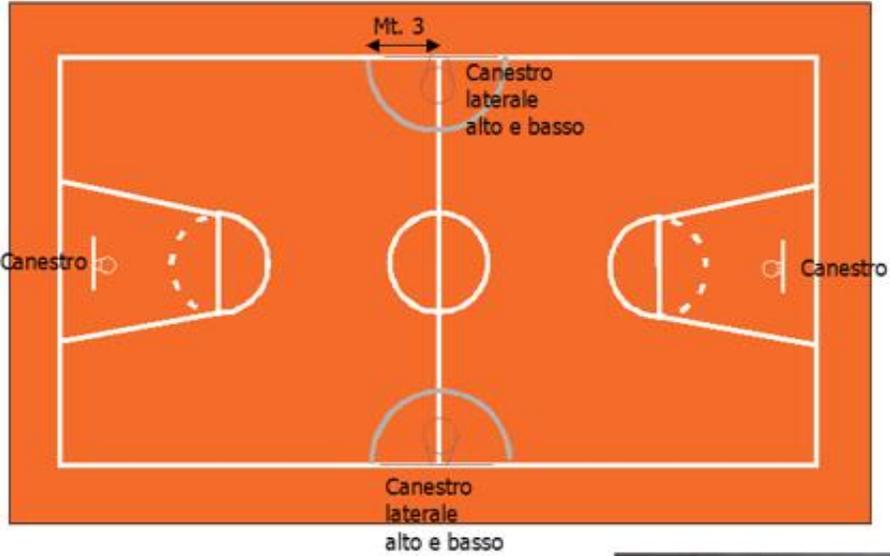


Immagine estratta da: Bortolotto, G. (coord.), VISUAL BASKIN. Disegnatore Mazzara, M. Amicigo a.p.s., 2015. (tutti i diritti riservati)

Conoscere il Baskin



# Le regole di gioco variano a seconda del RUOLO

## I RUOLI DEL BASKIN

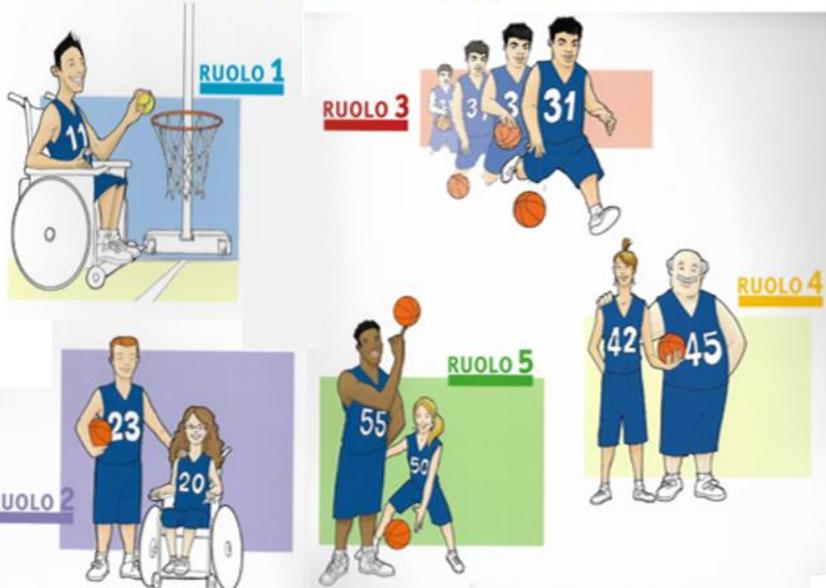


Immagine estratta da: Bortolotto, G. (coord.), VISUAL BASKIN. Disegnatore Mazzara, M. Amicigio a.p.s., 2015. (tutti i diritti riservati)

numero del ruolo



numero identificativo del giocatore

Al giocatore di Baskin viene assegnato un RUOLO sulla base delle sue competenze e abilità motorie, conoscenze tecniche e strategie della pallacanestro. Il ruolo di un giocatore si definisce attraverso i test di classificazione e la valutazione delle sue abilità in partita.

1	2	3	4	5
<p>I PIVOT, stazionano nell'area piccola, sempre rivolti verso i compagni e pronti a ricevere la palla che gli viene portata. <b>Possono scegliere 1 o 2 tentativi di tiro e hanno 10 secondi per provare a lanciare</b> la palla nel canestro basso. <b>Nel primo caso l'eventuale successo vale 3 punti, nel secondo 2.</b> In campo c'è sempre e solo un pivot.</p>	<p>PIVOT anche loro, stazionano nell'area piccola e ricevono la palla portata da un compagno. <b>Dopo due palleggi provano a centrare il canestro alto laterale</b>, ma se sbagliano possono passare di nuovo la palla ad un compagno diverso da chi gli ha consegnato il pallone. <b>L'eventuale canestro vale 2 punti se effettuato dal settore centrale e 3 punti se effettuato nel settore laterale.</b></p>	<p>Possono tirare sia nei canestri alti laterali da fuori area che nei canestri alti non laterali. Possono marcare tutti gli altri ruoli, ma essere marcati solo da altri 3. Durante gli spostamenti devono sempre fare almeno due palleggi. <b>Ogni canestro effettuato nel canestro laterale alto vale 2 punti, mentre nel canestro tradizionale vale 3 punti.</b></p>	<p>Devono tirare necessariamente nei canestri tradizionali e devono effettuare la corsa palleggiando. Possono marcare solo ruoli superiori. Generalmente non conoscono i fondamentali del basket. <b>Ogni canestro effettuato vale 2 punti o 3 punti a seconda che il tiro venga effettuato dentro o fuori l'area dei tre punti.</b></p>	<p>Devono tirare nei canestri tradizionali, possono marcare solo ruoli 5 avversari e non possono marcare altri ruoli, per loro valgono le regole del basket e possono effettuare un massimo di 3 tiri per tempo. <b>Ogni canestro effettuato vale 2 punti o 3 punti a seconda che il tiro venga effettuato dentro o fuori l'area dei tre punti.</b></p>

# COME SI COMPONE UNA SQUADRA DI BASKIN

Una squadra è composta da 14 giocatori di cui 6 scendono in campo.

In campo vi devono essere almeno 2 giocatori RUOLO 5.

Almeno un giocatore RUOLO 3.

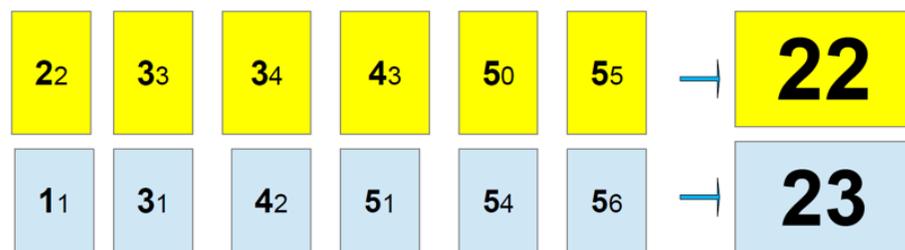
Almeno un giocatore PIVOT tra i ruoli 1 e 2.

Tra i ruoli 5 e 4 devono essere presenti un maschio e una femmina.

In una squadra possono giocare persone di varie età, con e senza disabilità, con differenti livelli di competenze motorie e tecniche, maschi e femmine.



## REGOLE DI COMPOSIZIONE DI UNA SQUADRA IN CAMPO



La somma dei sei numeri che indicano il ruolo non deve mai superare il valore 23



## TEMPI DI GIOCO

LA PARTITA SI SVOLGE IN **4 TEMPI** DA **8 MINUTI** CIASCUNO.  
Il tempo viene fermato ad ogni fischio dell'arbitro.

# MAGLIETTA

**NUMERO DEL RUOLO**

"in base alle capacità funzionali"



**NUMERO IDENTIFICATIVO**

"del singolo giocatore"

# DIFESA ILLEGALE (L)



# PRINCIPIO BASE

La somma dei ruoli non può essere maggiore di 23.

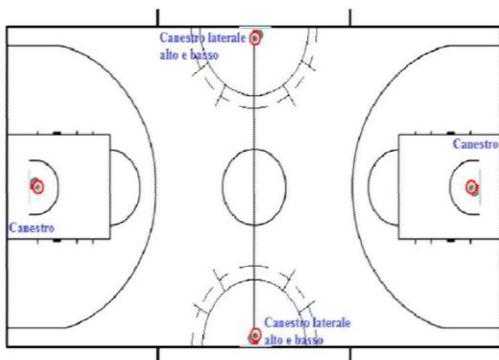


## INIZIO GIOCO

**OGNI PERIODO** comincia con un salto a due effettuato da due ruoli 5 avversari nel cerchio centrale



Il canestro laterale di attacco è quello che si trova alla destra del saltatore



## REGOLA DEI TIRI



*is the magic number!*

**Il ruolo "5":**

**MASSIMO 3 TIRI**  
per ogni periodo (o tempo)

**Gli altri ruoli:**

**MASSIMO 3 CANESTRI** per ogni periodo (o tempo)



# I 5 ruoli di una squadra di Baskin



Immagine estratta da :  
Bortolotto, G. (coord.). *VISUAL BASKIN*. Disegnatore Mazzara, M.  
Amicigio a.p.s., 2015. (tutti i diritti riservati)



# Ruolo 1



Il giocatore di **ruolo 1**, o **pivot 1**, non deve palleggiare e staziona nell'area laterale rivolto verso il campo di gioco. Può essere spostato da un lato all'altro da un compagno di gioco. Riceve il passaggio consegnato da un compagno che, prima del passaggio, deve aver fatto almeno un palleggio dentro l'area laterale. Il pivot 1 deve tirare nel canestro basso entro 10 secondi. Ha due possibilità: se decide di tentare un solo tiro e segna ottiene 3 punti, se decide di fare due tentativi, il canestro varrà 2 punti.



# Ruolo 2



Il giocatore di **ruolo 2** è un pivot di movimento, che può quindi spostarsi, ma solo nella propria area laterale, in cui può segnare solo nel canestro laterale più alto. Può scegliere da dove tirare: dal settore centrale del semicerchio il canestro vale 2 punti, dai settori laterali il canestro vale 3 punti. Il tiro deve essere effettuato con i piedi fuori dall'area ed entro 10 secondi. Non può essere contrastato.

# PIVOT 2T

Se l'atleta in ruolo 2, per i requisiti elencati precedentemente, non si sposta autonomamente ma con l'aiuto del tutor (per es. usa la carrozzina ma riesce a spingerla con una sola mano, oppure è non vedente o ha una deambulazione difficoltosa) allora dovrà essere arruolato come ruolo 2T, in quanto impossibilitato ad andare a rimbalzo, trasportare e raccogliere la palla.



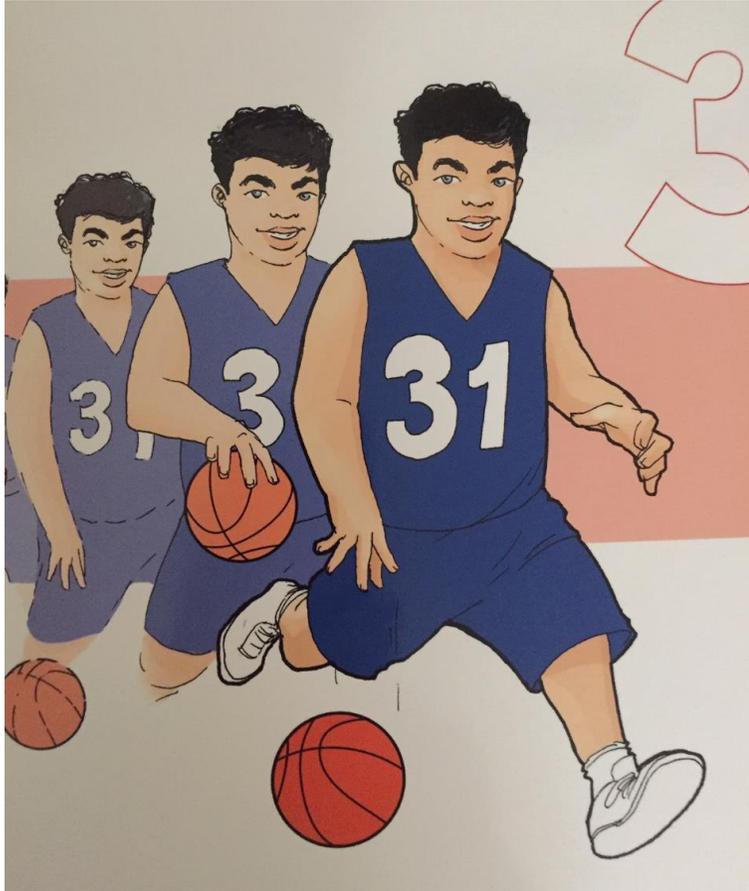
# PIVOT 2R

L'atleta di ruolo 2R si sposta in modo autonomo, ma ha difficoltà nella corsa. Può essere un atleta in carrozzina se possiede i fondamentali del basket in carrozzina. Tira da 3,70 metri, sia dalla posizione centrale (2 punti), che da quella laterale (3 punti). Ha 7 secondi per tirare.





# Ruolo 3



Il giocatore di **ruolo 3** può tirare nei canestri laterali (ma senza entrare mai nell'area piccola che è di pertinenza del pivot), o in quelli a fondo campo effettuando una corsa con almeno due palleggi, anche se interrotti o non continuati.

Può contrastare tutti i 3, 4 e 5, ma essere contrastato solo dai ruoli 3.

Possono effettuare massimo 3 canestri per tempo



Conoscere il Basket

# Ruolo 4



I giocatori di **ruolo 4** possono tirare solo nei canestri tradizionali.

Il giocatore 4 può commettere passi in partenza e ha padronanza di tutti i fondamentali tranne il tiro in terzo tempo. Può contrastare i ruoli 4 e 5 ed essere contrastato dai ruoli 3 e 4.

Possono effettuare massimo 3 canestri per tempo



# Ruolo 5



I giocatori di **ruolo 5** possono tirare solo nei canestri tradizionali.

Il ruolo 5 sa utilizzare tutti i fondamentali del basket e può realizzare al massimo 3 tiri per tempo.

Può contrastare solo i ruoli 5 ed essere contrastato dai ruoli 3, 4 e 5.



# I fondamentali individuali di gioco nel Baskin

## LE ABILITA' TECNICHE

fondamentali del Baskin sono le stesse del basket:

**palleggio, passaggio, ricezione e tiro.**

Di particolare interesse riveste invece il **fondamentale del portaggio**, cioè la tecnica di consegna della palla ai giocatori di ruolo 1 o 2.



## PORTAGGIO AL PIVOT

Il giocatore che porta la palla deve compiere almeno un palleggio fuori dall'area laterale e una volta entrato in area è obbligato a palleggiare senza commettere infrazioni di passi ad eccezione del ruolo 3.

Finché il giocatore non è entrato con entrambi i piedi e non ha eseguito un palleggio in area gli avversari possono portargli via la palla.

# La difesa nel Basket



Ogni giocatore ha come avversario diretto un giocatore con lo stesso ruolo.

E' ammesso marcare un ruolo superiore ma non quello inferiore. Ad esempio i ruoli 3 possono marcare tutti, ma sono marcati solamente dai ruoli omologhi. Quando un ruolo superiore marca quello inferiore si effettua il fallo di **difesa illegale**.

## DIFESA ILLEGALE

TIPO	SANZIONE
<b>SU PALLEGGIO</b> -Del ruolo "3"	2 tiri liberi nel canestro grande -2 tiri liberi nel canestro laterale
<b>SU TIRO</b> 1.A canestro grande 2.A canestro grande del "3" 3.A canestro laterale del "3"	1.2 o 3 TL a seconda del tiro 2.3 tiri liberi (TL) 3.2 tiri liberi
<b>SU INGRESSO IN AREA</b> (Nella semicorona dei 70 cm)	La palla viene restituita al tutor che la consegnerà al pivot <b>MA NON CI SARA' RIMBALZO (rev.4)</b>

**+ RIMESSA**

## FALLI PERSONALI

TIPO	SANZIONE
<b>SU PALLEGGIO</b>	Rimessa dal punto più vicino
<b>SU TIRO</b> 1. A canestro grande 2. A canestro grande del "3" 3. A canestro laterale del "3"	1. 2o 3TLa seconda del tiro 2. 3tiri liberi (TL) 3. 2tiri liberi
<b>SU INGRESSO IN AREA</b> (Nella semicorona dei 70 cm)	La palla viene restituita al tutor che la consegnerà al pivot

**Il Baskin è uno sport inclusivo ma nello stesso tempo agonistico**  
in quanto vi è l'apporto di tutti i giocatori, nessuno escluso,  
nella ricerca degli stessi traguardi e vittorie...



W il BASKIN





## PER AFFIANCAMENTO TECNICI

Responsabile settore formazione per il Veneto Maria Pia Rodighiero  
cel 3395955160

Sito CIP E.I.S.I.– Settore scuola

Progetto “SPORT PARALIMPICO A SCUOLA” durante le ore curricolari

<https://www.comitatoparalimpico.it/comunicazione/attivita/progetti/item/progetto-nazionale-per-lo-sport-paralimpico-nella-scuola-2022-2023.html>

Progetto “SPORT PARALIMPICO VA’ A SCUOLA” ore extracurricolari (c.s.s.)

<https://www.comitatoparalimpico.it/comunicazione/attivita/bacheca/item/avviso-pubblico-lo-sport-paralimpico-va-a-scuola-2022-2023.html>

Asd Millecolori  
Mozzecane

asdmillecolori@gmail.com

Elisa Silvestri