

SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE PER IL BASKIN

Rev. 4 – novembre 2014

PREMESSA

Il sistema di classificazione è il vero ago della bilancia del BASKIN è riferito fondamentalmente alla ricerca di un principio che consenta anche ad ogni persona disabile di disputare una gara senza distinzione e discriminazione relativa alla tipologia di handicap. Nel contempo consente anche ad ogni altro giocatore di trovare una sua collocazione in base alle proprie competenze all'interno di una squadra di Baskin.

Tale sistema prevede l'identificazione e l'inclusione del giocatore in un ruolo mediante procedure che misurano il livello funzionale e tecnico dei giocatori stessi.

Per questo ci si è però voluti calare nella realtà tecnica dei gesti motorio-sportivo-espressivi e vissuti in campo.

Sinteticamente il compito dei classificatori è dunque quello di non limitarsi a prendere riferimento solo dalle impressioni, bensì a considerare le funzionalità esistenti e le risultanze cronometriche e tecniche basate sull'osservazione dell'atleta durante alcuni test e durante l'attività, tali da produrre criteri che permettano la definizione di ruoli omogenei.

D'altro canto la suddivisione in ruoli ha proprio la funzione di consentire una competizione più equa e più leale sul piano sportivo fornendo a tutti la possibilità di partecipare da protagonisti.

Attualmente i criteri e le procedure di classificazione sono il risultato di uno studio sulle abilità su una serie di sperimentazioni sul campo con test e osservazioni dando luogo ad una sintesi la quale tiene conto delle reali capacità degli atleti dal punto di vista delle autonomie e delle grandi prassie necessarie per gli scopi del gioco (fare canestro).

Il classificatore quindi valuterà quale è il vero potenziale d'azione del giocatore prendendo in considerazione sia l'aspetto tecnico che l'aspetto motorio; dunque si osserveranno le capacità legate alla tecnica del basket (palleggio, entrata, gestione della palla) insieme alle prassie, alla capacità di spostamento (autonomo, cammino, corsa) e alla velocità, cercando di non limitarne le possibili azioni.

Nel Baskin la caratterizzazione di un ruolo prevede un "range" di valori che comprende un atleta più forte ai limiti superiori e uno più debole ai limiti inferiori del ruolo ma comunque accettabili sul piano dell'espressione tecnica, del confronto e per il gioco specifico, d'altro canto uno degli obiettivi della filosofia del Baskin è quello di lavorare per riuscire a migliorare le abilità individuali raggiungendo una maggiore efficacia nell'interpretazione del ruolo assegnato (che potrebbe anche favorire la possibilità di accesso ad un ruolo più complesso).

I requisiti fondamentali nella classificazione del baskin devono essere necessariamente la relativa semplicità nell'effettuazione e nel controllo con test da palestra ma anche e soprattutto l'interiorizzazione e l'applicazione dei principi su esposti.

Questo tipo di classificazione inoltre dovrà fare in modo di manifestare chiaramente le diversità dei ruoli per renderli anche visibilmente evidenti a qualsiasi spettatore.

METODOLOGIA

Partendo dal presupposto che:

per convenzione il numero dei ruoli attualmente in uso nel Baskin è di CINQUE (che devono essere presenti in ogni squadra).

Per la composizione di ogni squadra in campo, l'atleta di ruolo 1 porta un punto alla sua squadra il ruolo 2 porta 2 punti, il ruolo 3 porta 3 punti e così fino al ruolo 5.

La squadra è schierata in campo con 6 giocatori e la somma totale dei punti-ruolo (di squadra) non deve superare il valore prestabilito di 23. I cinque ruoli comprendono giocatori normodotati e disabili maschi e femmine.

Il metodo di indagine per classificare un giocatore deriva sia dalla passata che dalla recente ricerca fatta tramite una lunga e costante sperimentazione fatta sul campo.

PROFILI FUNZIONALI DEI RUOLI

Agli atleti vengono proposti dei test funzionali per evidenziare le loro possibilità.

ANALISI FUNZIONALE RUOLO 1 E RUOLO 1S

Valutazione per osservazione:

- 1- giocatore disabile;
- 2- non ha la stazione eretta pertanto dovrà essere in carrozzina o allettato;
- 3- Possiede una forza inferiore a un livello minimo: il livello minimo è stabilito dalla capacità di far compiere un giro completo di ruota alla carrozzina manuale con sopra il proprio peso, quindi non riesce a far compiere un giro completo alla ruota della sua carrozzina manuale. Questo livello di forza autorizza l'uso di una palla di dimensioni e peso inferiori a quella di minibasket e la possibilità di tirare nel canestro basso.

L'atleta è in ruolo 1 se risponde a tutti e 3 i criteri

Valutazione per osservazione Ruolo 1 S

- Se l'atleta in Ruolo1 per i 3 requisiti di cui sopra, non dovesse riuscire ad imprimere una traiettoria per l'eccessiva rigidità delle articolazioni del polso e del braccio dovute alla sua spasticità (S) allora dovrà essere arruolato come Ruolo 1S e potrà essere aiutato da uno scivolo secondo le disposizioni del Regolamento di gioco

L'atleta è in ruolo 1S se risponde a tutti e 4 i criteri

ANALISI FUNZIONALE RUOLO 2 e 2T 2R

Valutazione per osservazione: **ruolo 2**

- 1- giocatore disabile;
- 2- ha la possibilità di spostarsi o deambulando, o con l'utilizzo di una carrozzina manuale di cui riesce a far compiere un giro completo di ruota con sopra il proprio peso.
- 3- non possiede la corsa: effettua il percorso C (percorso in palleggio anche se non continuato) in un tempo superiore a 40 secondi

L'atleta è in ruolo 2 se risponde a tutti e tre i criteri

Valutazione per osservazione: ruolo **2T**

- se l'atleta in Ruolo 2 per i requisiti di cui sopra 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) allora dovrà essere arruolato come Ruolo 2T e conformarsi alle modalità di gioco indicate dal Regolamento.

L'atleta è di ruolo 2T se risponde a tutti e 4 i criteri.

Valutazione per osservazione ruolo **2R**

5- Se l'atleta soddisfa i primi due criteri ma non il terzo poiché possiede una leggera corsa (non ancora sfruttabile nella concitazione della partita) ma tale che gli permette di impiegare nel percorso C, effettuato in palleggio anche non continuato, meno di 40 secondi allora l'atleta deve essere arruolato come ruolo 2R e conformarsi alle modalità di gioco precisate dal Regolamento.

L'atleta è in ruolo 2R se risponde ai criteri 1,2 e 5.

La permanenza nel Ruolo 2R deve essere supportata da adeguata motivazione.

Essendo sufficientemente chiara all'osservazione la classificazione dei ruoli 1 e 2 si è individuata una prova sul campo (test di base) per stabilire l'appartenenza degli atleti ai ruoli 3, 4 e 5.

ANALISI FUNZIONALE RUOLO 3 (GIOCATORE NORMODOTATO O DISABILE CHE POSSIEDE LA CORSA)

Qualsiasi atleta in possesso della funzione motoria di corsa dovrà essere classificato ruolo 3 (salvo quanto specificato per il ruolo **2R**)

La sua valutazione deriva dalle risultanze del test effettuato sul percorso **A** (ed eventualmente anche nel percorso **C** in allegato)

Giocatore che nel percorso **A+C** (vedi tabella allegata)

1- manifesta la corsa non fluida, impacciata e/o scoordinata e/o faticosa, lenta, pesante, (condizione fondamentale)

2- Poca padronanza del palleggio che risulta spesso discontinuo ed eseguito con difficoltà

effettua in modo non corretto i giri e/o non effettua (o li effettua male) i cambi di mano

4- se esegue l'entrata, questa è inesatta o inesatta e scoordinata

L'atleta è in Ruolo 3 se risponde a tutti e 4 i criteri.

ANALISI FUNZIONALE RUOLO 4 (GIOCATORE NORMODOTATO O DISABILE)

La sua valutazione deriva dalle risultanze del test effettuato sul percorso **A o B** in allegato

Giocatore che ha superato il percorso **A+C** e che potrebbe anche eventualmente affrontare il percorso **B** (come da tabella allegata)

- 1- possiede la grandi prassie (cammino, corsa fluida);
- 2- possiede il palleggio in corsa regolare e continuato;
- 3- possiede fondamentali da principiante caratterizzati da un'esecuzione lenta;
- 4- possiede poca prestanza fisica nella motricità.

ANALISI FUNZIONALE RUOLO 5

Valutazione per osservazione:

- giocatore con tutte le grandi prassie
- giocatore che nel Percorso **B** possiede tutti i fondamentali della pallacanestro espressi con buona tecnica totalizzando 14/15 punti (come da tabella di valutazione allegata)
- giocatore che pur non avendo tecnica sopraffina, è dotato di velocità e/o prestanza fisica tale da contrastare gli altri ruoli 5

- N.B Per declinare ancora meglio i ruoli 4 e 5, insieme alle risultanze numeriche, si cercherà di fare una valutazione che incrocia su tre fattori:
 - 1) capacità tecniche,
 - 2) prestanza fisica,
 - 3) atleticità/dinamismo.

Quando almeno due sono presenti in modo significativo e la terza presente in modo sufficiente allora è numero 5, altrimenti è ruolo 4.

RIASSUMENDO :

<p>solo utilizzo delle mani o una sola per il tiro nel canestro laterale basso non autonomo negli spostamenti (è sicuramente in carrozzina ha bisogno del tutor)</p> <p>PIVOT</p>	<p>Utilizzo delle mani (anche di una sola mano) più cammino o corsa molto lenta ma non sfruttabile nel gruppo (o se in carrozzina autonomo negli spostamenti con essa) = PIVOT</p> <p>(oppure anche se non Completamente autonomo e in possesso di un solo arto utilizzabile, possiede però la forza per arrivare a lanciare la palla regolamentare nel canestro laterale alto) = PIVOT 2T</p> <p>(dove T sta per tutor che può aiutare l'atleta nello spostamento)</p> <p>PIVOT 2R pivot di movimento possiede corsa leggera e tiro nel canestro tradizionale</p>	<p>Giocatore che nel percorso A totalizza meno di 14 punti <u>manifesta</u> <u>chiaramente</u> corsa non fluida, impacciata o scoordinata o faticosa oppure anche con corsa regolare ma molto lenta con poca padronanza del palleggio spesso discontinuo e/o con difficoltà Non effettua correttamente i giri e/o non effettua (o li effettua male) tutti i cambi di mano L'entrata può essere scoordinata</p>	<p>Giocatore che manifesta corsa fluida, palleggio regolare, discreti fondamentali non perfetti o da principiante, può commettere passi di partenza e nel percorso A totalizza 16/20 punti Nel percorso B totalizza meno di 14 punti Con 13 si dovrà essere monitorati</p>	<p>Giocatore che nel Percorso B possiede tutti i fondamentali della pallacanestro espressi con buona tecnica, velocità e/o prestanza fisica totalizzando 14/15 punti</p>
1	2 -2T- 2R	3	4	5

SISTEMA ASSEGNAZIONE RUOLI 3, 4, 5

Con tabelle allegate

INTRODUZIONE

Il principio su cui si basa l'assegnazione consiste nell'attribuire ad ogni ruolo una soglia relativa al punteggio totalizzato effettuando il percorso in allegato. L'assegnazione del punteggio si ottiene sommando i valori disponibili per le cinque voci per **il percorso A:**

- Tempo impiegato a svolgere il percorso, che dà indicazione sulla categoria di velocità;
- Corsa;
- Palleggio;
- Percorso;
- Entrata in terzo tempo,

Nel **percorso B** invece le voci sono solo tre:

- Tempo impiegato;
 - Palleggio;
 - Entrata con palla autolanciata,
- ma si procede allo stesso modo del percorso A.

I punteggi massimi di ogni voce sono indicati nelle tabelle e al termine dell'esercizio in base al tempo cronometrato e alle competenze dimostrate verranno assegnati i punti corrispondenti.

Il **percorso A** eseguito perfettamente e con **tempo inferiore a 20 secondi** permette il conseguimento del **punteggio** massimo di **20 punti**.

La soglia definita che permette di assegnare il **ruolo 4** è **16 punti** (quindi **da 16 a 20** sono considerati chiaramente di **ruolo 4**).

Punteggi inferiori a 16 (< 16) nel percorso **A** non sono sufficienti ad attribuire il ruolo 3.

Infatti coloro che totalizzeranno **14 o 15 punti** dovranno essere verificati in base alla rapidità e velocità di corsa. Per questo verranno testati sul **percorso** di velocità contraddistinto con la lettera **C**.

Se tali atleti avranno un riscontro cronometrico **inferiore a 20"** (sempre tenendo conto delle due prove su tre) saranno comunque da considerarsi **ruolo 4**.

Coloro che invece manifestano una corsa **più lenta** saranno considerati **ruolo 3**.

La decisione se si tratta poi di un ruolo 4 o di un ruolo 5 andrà presa effettuando il **percorso B**.

In questo caso il punteggio massimo totalizzabile vale **15** e la soglia che definisce il **ruolo 4** vale **13**. Cioè siamo in presenza di un **ruolo 4 al limite**.

Se il punteggio ottenuto nel **percorso B** è proprio **13** il **giocatore** dovrà essere **monitorato** (per esempio durante il campionato) e, attraverso test intermedi o finali, *(che vengono decisi autonomamente dalle commissioni di ogni S.T. che organizza il campionato)* per constatare se ha raggiunto il ruolo 5 (vedi sempre tabella allegata).

Operativamente per ogni voce indicata si assegna il punteggio corrispondente.

Ogni giocatore dovrà essere sottoposto a **3 prove** e il punteggio verrà calcolato come espresso nelle tabelle allegate.

ATTENZIONE!!!!

L'obiettivo è sempre quello di far utilizzare tutte le abilità di un giocatore, non mascherarle o limitarle tenendolo in un ruolo inferiore alle sue capacità.

Quindi i valutatori dovranno attenersi strettamente alle caratteristiche dei ruoli come presentati nella prima tabella dal titolo "RIASSUMENDO"

Tabella di valutazione per verificare i ruoli n. 3 e 4 nel percorso A

Giocatore Cognome e nome	1^ prova	2^ prova	3^ prova
--------------------------	----------	----------	----------

Tempo impiegato nel percorso A	Corsa	Percorso	Palleggio	Entrata in terzo tempo
Assegnare un Punteggio	Assegnare un punteggio	Assegnare un punteggio in base alle situazioni A, B, C, D o in base alle combinazioni indicate	Assegnare un punteggio	Assegnare un punteggio
Fino a 20 sec punti 6	Corsa fluida, coordinata e Veloce punti 2	Controllato Continuo e regolare (anche se non perfetto dal punto di vista tecnico-estetico) con giri corretti e cambi di mano punti 6	Senza errori nel percorso (netto) punti 4	Esatta o esatta ma scoordinata punti 2
fra 20 a 22 sec punti 5				
fra 20 e 24 sec punti 4	Non fluida e/o impacciata e/o faticosa e/o poco coordinata e/o lenta punti 1	A) giri non corretti tecnicamente (es: non effettuato cambio di mano) punti 5 B) palleggia sempre con la stessa mano o non con tutti i cambi di mano punti 5 C) palleggio non continuato (interrotto due volte) punti 4 D) interrotto spesso, (più di due volte interrotto) punti 3 A+B punti 4 A+C " 3 A+D " 2 B+C " 3 B+D " 2	Errori fatti nel Palleggio (colonna precedente) punti 3 Errori fatti sia nel palleggio e palla persa 1 o 2 volte punti 3 Errori fatti nel palleggio e con 1 o più birilli saltati punti 3 Errori fatti nel palleggio e con palla persa spesso e birilli saltati punti 2	non esatta o non esatta e scoordinata punti 1
fra 24 e 26 sec punti 3				
fra 26 e 28 sec punti 2				
oltre 28 sec punti 1				

Se in una delle tre prove l'atleta totalizza un **punteggio di almeno 16 punti** lo stesso sarà da considerarsi ruolo **4**.

Se in due delle tre prove lo stesso acquisisce un **punteggio inferiore a 14 punti** lo stesso sarà da considerarsi ruolo **3**.

Se in tutte tre le prove previste lo stesso acquisisce un **punteggio di 14/15 punti**

Lo stesso dovrà essere sottoposto al percorso **C** (navetta andata e ritorno di 60 metri in palleggio) per meglio individuare il ruolo

Come viene calcolato il punteggio:

prendiamo per esempio un atleta che nel percorso 1 impiega meno di 20 sec.

(vale 6 punti)

possiede una corsa fluida e coordinata

(vale 2 punti)

manifesta un palleggio continuo e regolare con giri corretti e cambi di mano

(vale 6 punti)

esegue un percorso senza perdere la palla e senza saltare i birilli

(vale 4 punti)

effettua una entrata coordinata e senza commettere infrazioni

(vale 2 punti)

tot 20

(sicuro ruolo 4)

esempio un atleta che nel **percorso A** impiega tra 22 e 24 sec

(vale 4 punti)

possiede una corsa non fluida, impacciata e scoordinata o lenta e faticosa

(vale 1 punto)

esegue il o i giri in modo scorretto con palleggio non continuato (Interrotto 2 volte)

A+C (vale 3 punti)

esegue il percorso perdendo almeno una volta la palla

(vale 3 punti)

esegue una entrata non esatta e scoordinata

(vale 1 punto)

tot 12

(sicuro ruolo 3)

esegue il percorso A tra i 20 e i 22 sec
manifesta corsa fluida, coordinata e veloce

(vale 5 punti)
(vale 2 punti)

effettua giri non corretti e non con tutti cambi di mano **(A+B)**
salta uno o più birilli
entrata non esatta

(vale 4 punti)
(vale 2 punti)
(vale 1 punto)

tot 14

(da verificare nel percorso C)

se nel **percorso C** impiega **meno di 20"** sarà da considerarsi da subito **ruolo 4**
se impiega un tempo **superiore ai 20"** sarà da considerarsi ancora **ruolo 3**

Una volta stabilita la divisione fra n. 3 n. 4 si passa a verificare se i ruoli 4 visti con molte competenze possono essere arruolati come n. 5 passando al percorso B con la seguente tabella

Tabella di valutazione per verificare i ruoli n. 4/5 nel percorso B

Giocatore: Cognome nome	1^ prova	2^ prova	3^ prova
-------------------------	----------	----------	----------

<p><i>Tempo impiegato Con Corsa Fluida e coordinata</i></p> <p><u>Maschi:</u> (max 19 sec) 6 punti (fra 19 e 20) 5 punti (fra 20 e 21) 4 punti (fra 21 e 22) 3 punti (fra 22 e 23) 2 punti (oltre i 23) 1 punto</p> <p><u>Femmine</u> (max 20 sec) 6punti (fra 20 e 21) 5 punti (fra 21 e 22) 4 punti (fra 22 e 23) 3 punti (fra 23 e 24) 2 punti (oltre i 24) 1 punto</p>	<p><i>Palleggio</i></p> <p>Controllato continuo e regolare percorso corretto eseguito con ottima tecnica punti 6</p> <p>A) Commette passi di partenza punti 5</p> <p>B) difficoltà nei cambi di direzione e/o con palla tra le gambe punti 5</p> <p>C) giri non corretti punti 5</p> <p>D) errori nei cambi di mano punti 5</p> <p>insieme di 2 difficoltà punti 4</p> <p>insieme di 3 difficoltà punti 3</p> <p>insieme di 4 difficoltà punti 2</p>	<p><i>Entrata Con palla autolanciata</i></p> <p>Coordinata e senza infrazioni punti 3</p> <p>Scoordinata punti 2</p> <p>Scoordinata e con infrazioni punti 1</p>
---	---	--

Dato per scontato che il percorso eseguito con tutte le competenze necessarie vale tot di 15 punti, gli atleti che totalizzeranno **14/15 punti** in tutte tre le prove sono da considerarsi **di ruolo 5**

Gli atleti che in **due prove su tre** rimangono al **di sotto dei 14 punti** sono da considerarsi di **ruolo n 4**

Tali atleti di **ruolo 4** che in **due prove su tre** totalizzano **13*** punti (mentre la terza è superiore) dovranno essere **monitorati** (per esempio durante il campionato) e arrivati a 14/15 passare al ruolo superiore.

In questo caso il tempo, la velocità è una discriminante importante.

Come viene calcolato il punteggio (esempio per i maschi):

atleta con **tempo impiegato (max 19 sec)** (vale 6 punti)
Controllato continuo e regolare percorso corretto eseguito con ottima tecnica (6 punti)
entrata coordinata e senza infrazioni (vale 3 punti)
in sostanza ottima tecnica e velocità di esecuzione

Tot 15
(sicuramente ruolo 5)

atleta con tempo impiegato **(fra 20 e 21 sec)** (vale 4 punti)
Commette passi di partenza e giri non corretti (2 difficoltà) (vale 4 punti)
Entrata scoordinata (vale 2 punti)

Tot 10
(sicuramente di ruolo 4)

atleta con tempo impiegato **(fra 19 e 20 sec)** (vale 5 punti)
palleggio con difficoltà nei cambi di direzione e/o con palla tra le gambe (vale 5 punti)
esegue entrata coordinata e senza infrazioni (vale 3 punti)

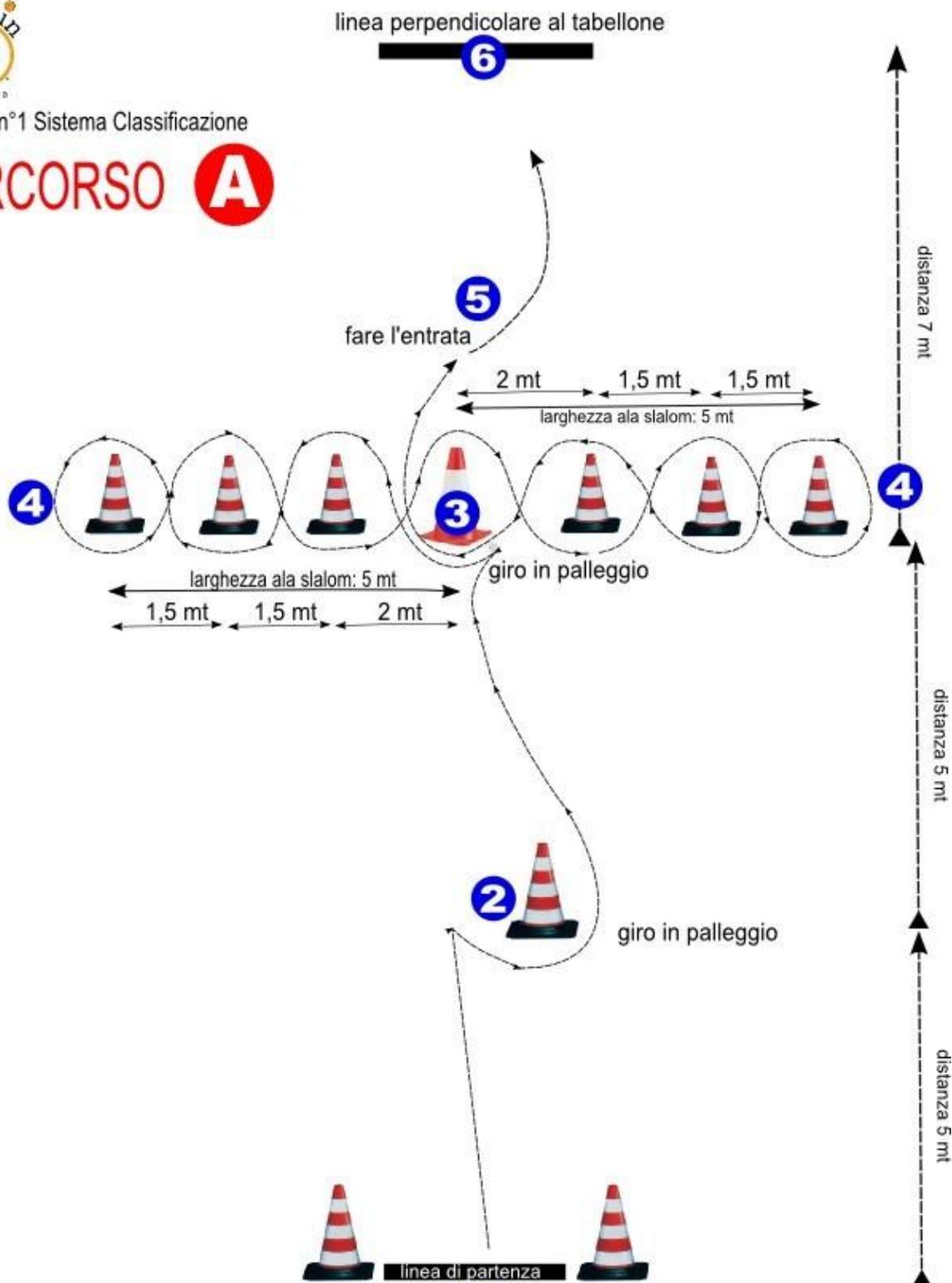
Tot 13

***ruolo 4 da monitorare** perché come in questo caso se i fondamentali (secondo e terzo parametro) risultano buoni e a punteggio pieno, la discriminante è il tempo quindi il soggetto è da monitorare sulla velocità valutando anche il comportamento in partita per capire se può o potrà diventare di ruolo 5.

Le risultanze di queste tabelle numeriche, sono poi da confrontare con gli esempi visivi del DVD in possesso di ogni Sez. Territoriale per trovare la collocazione più idonea per ciascun atleta.

Obiettivo: consentire a tutte le squadre di avere, negli stessi ruoli, atleti con competenze e caratteristiche simili affinché tutti possano esprimere le proprie potenzialità con leale competizione.

PERCORSO **A**



Piedi pari sulla linea Partenza con il pallone **1**

Palleggiando arrivare al primo birillo e fare un giro in palleggio **2**

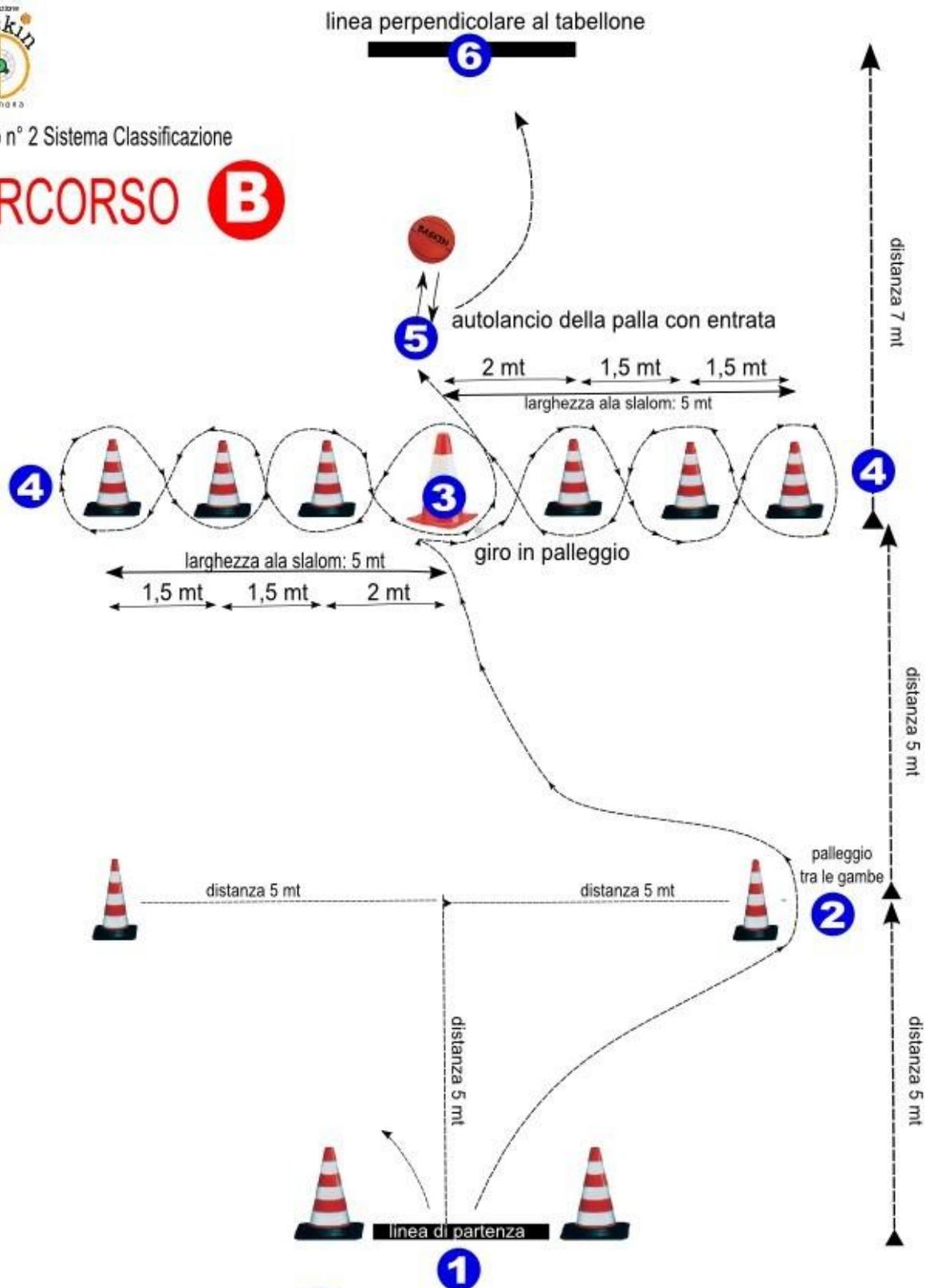
Al secondo birillo altro giro in palleggio e cambio di mano **3**

Superato il secondo birillo dirigersi indifferentemente a dx o sx e slalom con cambio di mano a ogni birillo e prosecuzione dalla parte opposta con ritorno al birillo centrale **4**

In corrispondenza del birillo centrale dirigersi verso il canestro ed effettuare l'entrata in terzo tempo **5**

Prendere il tempo quando la palla tocca il canestro o il tabellone (il percorso è di 37 mt totali) **6**

PERCORSO **B**



Piedi pari sulla linea Partenza con il pallone **1**

Dirigersi verso il birillo di dx o sx ed effettuare un palleggio tra le gambe **2**

Aggirato il birillo effettuare il cambio di direzione ed andare verso il birillo centrale, qui effettuare giro in palleggio **3**

Dirigersi indifferentemente a dx o sx Slalom con cambio di mano ad ogni birillo e prosecuzione dalla parte opposta con ritorno al birillo centrale **4**

In corrispondenza del birillo centrale dirigersi verso il canestro, effettuare l'autolancio e l'entrata in terzo tempo **5**

Prendere il tempo quando la palla tocca il canestro o il tabellone (il percorso è di 40 mt totali) **6**



Allegato n° 2 Sistema Classificazione

PERCORSO



Navetta di 60 mt andata e ritorno da percorrersi alla massima velocità in palleggio

