

REGOLAMENTO DEL CALCIO 5 INTEGRATO

LO SPORT INTEGRATO è, per definizione, un gioco educativo che ha lo scopo di creare una cultura dell'integrazione, accettazione e valorizzazione delle diversità tra ragazzi abili e diversamente abili attraverso la pratica sportiva. Lo sport integrato, inoltre, risponde alle esigenze di crescita psicologica e fisiologica del ragazzo rispettando e promuovendo la sua creatività e favorendo occasioni di socializzazione.

Per essere condiviso il **calcio 5 integrato** necessita di un regolamento che uniformi e codifichi i comportamenti e le azioni dei giocatori nella pratica sportiva. I regolamenti di sport integrato hanno regole che sono molto simili ai regolamenti federali, ma con alcune differenze: questo per tutelare e sviluppare il principio di integrazione e non di "assistenzialismo adattato" tra giovani abili e diversamente abili. L'allenatore - educatore dovrà impostare il proprio lavoro basandosi sulle capacità di ciascun atleta per poi raggiungere livelli di performance, individuali e di squadra, ottimali nelle fasi di gioco in una partita, curando il lato educativo e di integrazione "dei e tra" i giovani. Le modifiche apportate ai regolamenti federali hanno lo scopo di agevolare il gioco tra tutti i ragazzi in base alle loro diverse abilità e capacità. Il presente regolamento, pertanto, acquista una sua giustificazione pedagogica e una sua gradualità metodologica, motivata da un significativo riferimento psicologico. Gli insegnanti di scienze motorie e sportive, i tecnici dello sport educativo integrato e gli educatori sono persone professionalmente qualificate a raggiungere tali obiettivi educativi e di integrazione dei ragazzi partecipanti alle attività sportive integrate.

Il regolamento deve essere applicato nei giusti termini, con correttezza e flessibilità, tenendo conto delle diverse abilità/capacità delle persone, del loro ritmo di apprendimento, dei livelli di competenze raggiunti, della composizione dei gruppi e di tutto ciò che può essere determinante per lo sviluppo e valorizzazione della personalità del singolo giocatore. Il Regolamento va, quindi, insegnato ed applicato tenendo presente le regole del gioco e la funzione educativa del calcio 5 integrato.

*(Elena Gianello – Gianluca Magnelli)
settembre 2014*

DEFINIZIONE DEL GIOCO

Il calcio 5 integrato è un gioco sportivo di squadra ispirato al calcio a 5 ed è riservato ai ragazzi e ragazze abili e diversamente abili che giocano in campo assieme.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo di ogni squadra è di realizzare un goal tirando la palla nella porta avversaria e di impedire alla squadra avversaria di impossessarsi della palla e di realizzare un goal. Vince la squadra che ha segnato più reti.

ATTREZZATURE E MATERIALE

CAMPO DI GIOCO

Le dimensioni del campo di gioco sono quelle di un normale campo di calcio a 5 (min. 15x25, max 25x42). Il rettangolo di gioco è delimitato da linee, le quali fanno parte delle aree che delimitano. Le porte devono trovarsi al centro di ciascuna linea di fondo campo.

PALLA

Il pallone è sferico, soft a rimbalzo controllato, di dimensione 4. In caso vi siano giocatori non vedenti o ipovedenti, è consentito l'utilizzo del pallone sonoro.

EQUIPAGGIAMENTO

I giocatori di ciascuna squadra devono indossare scarpe da ginnastica, calzoncini e maglie numerate e dello stesso colore; la numerazione è libera. Il portiere può indossare anche pantaloni lunghi, ma deve indossare una divisa di colore diverso dai compagni di squadra, tale che sia immediatamente riconoscibile: se il portiere scambia il proprio ruolo con un calciatore di movimento, quest'ultimo deve indossare la maglia del portiere sostituito.

E' vietato giocare con collanine, anelli, orecchini, orologi e braccialetti e qualsiasi altro oggetto che possa rivelarsi pericoloso per sé o per gli altri.

UFFICIALI DI GARA

ARBITRO

L'arbitro dirige l'incontro, fischia le violazioni e i falli, convalida o annulla le reti realizzate ed applica le sanzioni previste dal Regolamento. La sua funzione è di enorme importanza, poiché applica le regole moderandone l'intensità a seconda delle situazioni che si vengono a creare durante la partita: egli deve prendere le decisioni anche e soprattutto tenendo presenti gli obiettivi educativi dello sport integrato.

SEGNAPUNTI

Il segnapunti compila il referto registrando, a fianco del nome di ciascun giocatore, il numero di maglia, i tempi giocati, le reti realizzate e le eventuali sanzioni disciplinari ricevute. Verifica le entrate in campo e le sostituzioni.

CRONOMETRISTA

Il cronometrista controlla il tempo di gioco e ferma il cronometro solo nel caso in cui sia l'arbitro ad ordinarlielo.

ALLENATORE

L'allenatore è il riferimento tecnico ed educativo della squadra e ne è la guida; dà consigli ai suoi giocatori, sceglie i titolari, opera le sostituzioni e chiede i time-out. La qualifica richiesta è: laureato in scienze motorie e sportive possibilmente con la specializzazione al sostegno all'handicap o all'attività motoria e sportiva adattata o integrata tecnico sport educativo integrato, educatore, tecnici del calcio o del calcio a 5.

LA PARTITA

DURATA

La partita consta di 2 tempi, della durata di 15 minuti ciascuno. Tra il 1° e il 2° tempo si osservano sempre almeno 2 e al massimo 5 minuti di riposo. Durante la partita, il conteggio del tempo va compiuto senza mai arrestare il cronometro, salvo qualora l'arbitro lo ritenga opportuno (infortunio, palla lontana dal campo, possibili problematiche con qualche ragazzo etc.).

Gli allenatori possono richiedere un time-out per ogni tempo di gioco, in qualsiasi momento della partita, a gioco fermo e purchè la squadra che lo richieda sia in possesso di palla.

In presenza di ferita di un giocatore durante il gioco, la partita deve essere immediatamente interrotta e deve essere subito effettuata la sostituzione del giocatore infortunato.

UTILIZZO DEI GIOCATORI

Un incontro di calcio integrato si disputa tra due squadre composte da 12 elementi effettivi di cui 7 ragazzi/e abili e 5 ragazzi/e diversamente abili. Ogni giocatore inserito nella "lista di gioco" deve prendere parte all'incontro per almeno 5 minuti.

Possono scendere in campo al massimo 5 giocatori alla volta (4 giocatori di movimento + il portiere), di cui 3 devono essere ragazzi abili e 2 diversamente abili.

La squadra che non si presenta in campo entro 15' dall'orario concordato per l'inizio della partita, o non rispetti le norme relative alla partecipazione alla partita, perde l'incontro per 0 - 3.

ACCOMPAGNATORI

Gli accompagnatori sono coloro i quali affiancano nel gioco i ragazzi diversamente abili con più difficoltà e meno autonomia. Essi possono ricevere il pallone al posto del ragazzo che affiancano ed eventualmente ed occasionalmente effettuare passaggi, ma non possono tirare in porta né segnare una rete (la rete segnata dall'accompagnatore è annullata) e non possono sottrarre il pallone intenzionalmente ad un altro giocatore. Gli accompagnatori possono controllare il pallone con le mani solo per facilitare il gioco del ragazzo in carrozzella, il quale può anch'esso giocare con le mani. Gli eventuali accompagnatori presenti sul campo di gioco a fianco dei giocatori diversamente abili non sono considerati al fine di stabilire il numero dei calciatori effettivi.

SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

I giocatori possono essere sostituiti ogni volta che il gioco è fermo. Per effettuare la sostituzione è necessario avvertire il segnapunti e l'arbitro, e solo con il consenso di questi è possibile effettuare il cambio.

RISULTATO DI PARITÀ

Se la competizione richiede necessariamente la vittoria di una delle due squadre ed al termine della partita il risultato fosse in parità, si effettuano 2 tempi supplementari, della durata di 5

minuti ciascuno. In caso di ulteriore parità si effettuano i calci di rigore, 5 per ogni squadra, tirati alternativamente. In caso di parità al termine della serie di 5 rigori, si procederà ad oltranza finché una squadra non avrà segnato un gol più dell'altra a parità di tiri.

SEGNATURA DI UNA RETE

Regola del passaggio

Una rete è convalidata se nell'azione che ha portato alla segnatura è stato effettuato almeno un passaggio ad un ragazzo diversamente abile. L'obbligo del passaggio viene meno nel caso in cui l'attaccante che ha ricevuto il pallone si trovi ad essere da solo contro al portiere e al massimo un difensore nella metà campo avversaria in chiara occasione da gol (contropiede). L'obbligo del passaggio viene meno anche in caso di respinta del portiere, dell'ultimo difensore (nelle vicinanze della porta), del palo e della traversa, sulla quale qualsiasi giocatore può intervenire liberamente. Questa regola è applicata dall'arbitro con tolleranza e buon senso.

PALLA NON IN GIOCO

La palla non è in gioco: quando ha interamente oltrepassato, sia a terra che in aria, una delle linee che delimitano il campo di gioco; quando l'arbitro ha interrotto il gioco; quando tocca il soffitto.

RIMESSA LATERALE

La rimessa laterale è concessa quando il pallone oltrepassa interamente una linea laterale, a terra o in aria, o colpisce il soffitto, alla squadra avversaria rispetto a quella del calciatore che ha toccato per ultimo il pallone. La rimessa laterale deve essere effettuata dall'esterno del terreno di gioco, posizionando il pallone sopra la linea laterale, nel punto in cui la palla è uscita. Entro 5 secondi dal momento in cui è in possesso di palla, il giocatore deve effettuare la rimessa passando la palla con i piedi ad un compagno di gioco che si trova in campo. Il giocatore che batte la rimessa non può giocare il pallone una seconda volta prima che un compagno o un avversario abbiano toccato il pallone. Il pallone è in gioco quando viene toccato e si muove. Una rete non può essere segnata direttamente dalla rimessa laterale. In caso di infrazione, l'arbitro può far ripetere la rimessa, oppure farla eseguire da un giocatore della squadra avversaria.

RIMESSA DAL FONDO

La rimessa dal fondo è concessa quando il pallone oltrepassa la linea di fondo e viene toccato per ultimo da un giocatore della squadra attaccante. La rimessa in gioco dalle linee di fondo è effettuata dal portiere, con le mani o con i piedi, da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore. Il portiere non può giocare il pallone una seconda volta prima che un compagno o un avversario abbiano toccato il pallone. Il pallone è in gioco quando è uscito completamente dall'area di rigore. Una rete non può essere segnata direttamente dalla rimessa dal fondo. In caso

di infrazione, l'arbitro può far ripetere la rimessa, oppure farla eseguire da un giocatore della squadra avversaria.

CALCIO D'ANGOLO

Il calcio d'angolo è concesso quando il pallone oltrepassa la linea di fondo e viene toccato per ultimo da un giocatore della squadra in difesa. Il pallone è collocato all'interno dell'area d'angolo ed è calciato da un giocatore della squadra attaccante il quale non può giocare il pallone una seconda volta prima che un compagno o un avversario abbiano toccato il pallone. Il pallone è in gioco quando viene toccato e si muove. Una rete può essere segnata direttamente da calcio d'angolo solo in favore della squadra attaccante. In caso di infrazione, l'arbitro può far ripetere il calcio d'angolo.

FALLI DI GIOCO e SANZIONI

La palla può essere giocata con tutte le parti del corpo ad eccezione delle braccia e delle mani. Se nel corso del gioco, la palla tocca accidentalmente il braccio o la mano di un giocatore, non si verifica alcuna violazione. Sono falli di gioco le seguenti azioni, che l'arbitro ritenga compiute con imprudenza, spericolatezza, violenza o sproporzionata vigoria: dare/tentare di dare un calcio/fare uno sgambetto a un avversario; saltare su un avversario; caricare un avversario; colpire/tentare di colpire un avversario; spingere/trattenere un avversario; entrare in scivolata (tranne il portiere nell'area di rigore, sempre che non sia imprudente, violento o spericolato); giocare intenzionalmente il pallone con le mani (tranne il portiere nell'area di rigore). L'arbitro valuta, a sua discrezione, quali azioni degli abili e degli accompagnatori verso i ragazzi diversamente abili siano da considerarsi irregolari. Se l'azione è particolarmente violenta, imprudente e spericolata, l'arbitro può ammonire o, in casi eccezionali, espellere l'autore della violazione. L'arbitro può inoltre ammonire o, in casi eccezionali, espellere il giocatore che ha un comportamento antisportivo, protesta in modo esagerato, ritarda volutamente la ripresa del gioco. Quando si verifica un fallo, l'arbitro ferma il gioco ed assegna un calcio di punizione da battersi nel punto in cui la violazione si è verificata. Al momento della battuta il pallone deve essere fermo; il giocatore che ha battuto il calcio di punizione non può giocare il pallone una seconda volta prima che un compagno o un avversario abbia toccato il pallone. Se la violazione avviene all'interno dell'area di rigore, l'arbitro assegna il calcio di rigore, che è battuto di regola dal punto del calcio di rigore, situato all'interno dell'area. Se incaricato del tiro è un giocatore diversamente abile con gravi difficoltà, l'arbitro può far battere il calcio di rigore in un punto più vicino alla porta, situato sulla linea immaginaria perpendicolare che congiunge il punto del calcio di rigore con la linea di porta.