



Regolamento di Gioco

Calcio Unified

Calcio a 11

Calcio a 7

Futsal

Beach Soccer

Percorsi di abilità individuale

Versione Settembre 2023

**Special
Olympics
Italia**



Il seguente regolamento è valido in tutte le competizioni ufficiali Special Olympics Italia:

Indice

Pag 3 *Regolamento generale Calcio Unified*

Pag 8 Calcio a 11 Unified
 - *Regolamento di Gioco*
 - *Regolamento Disciplina*

Pag 9 Calcio a 7 Unified
 - *Regolamento di Gioco*
 - *Regolamento Disciplina*

Pag 10 Futsal Unified
 - *Regolamento di Gioco*
 - *Regolamento Disciplina*

Pag 11 Beach Soccer Unified
 - *Regolamento di Gioco*
 - *Regolamento Disciplina*

Pag 12 Percorsi di abilità individuale

Non è consentito l'utilizzo del seguente regolamento nelle competizioni non autorizzate da Special Olympics Italia o dai suoi Team Regionali.

1 – REGOLAMENTO GENERALE CALCIO

Valido in tutte le discipline del Calcio Unified (calcio a 11, 7, Futsal e beach soccer).

I rapporti in campo tra Atleti (giocatore con disabilità intellettiva) e Atleti-Partner (atleti senza disabilità intellettiva) vengono indicati nella sezione relativa alla disciplina.

Il rapporto dovrà essere sempre rispettato, pena la sconfitta dell'incontro.

| Disciplina | Atleti | Atleti Partner |
|--------------|--------|----------------|
| Calcio a 11 | 6 | 5 |
| Calcio a 7 | 4 | 3 |
| Futsal | 3 | 2 |
| Beach Soccer | 3 | 2 |

Durante gli eventi ufficiali, lo staff nazionale o regionale, valuterà le squadre dando particolare attenzione al rispetto verso tutti gli atleti, tecnici, arbitri e volontari, limitando i comportamenti che impediscano un'esperienza positiva da parte di tutti.

Un Atleta non può essere iscritto alla competizione come Atleta-Partner, e non può essere schierato in sostituzione ad esso in nessun caso..

1.1 Il coinvolgimento significativo

*Il regolamento Special Olympics prevede che non ci sia nessuna distinzione nel regolamento e nei ruoli tra Atleta e Atleta-Partner, pertanto le squadre dovranno necessariamente uniformare il proprio livello, garantendo sempre il coinvolgimento significativo di Atleta e Partner, permettendogli di competere secondo il suo livello di abilità coinvolgendolo nel gioco della squadra **senza escluderlo**.*

1.2 La Dominanza

Si ha la dominanza quando un Atleta o un Partner mette in atto dei comportamenti che rendono il proprio gioco lesivo per l'equilibrio della partita. Il comportamento adottato evidenzia una disparità rispetto ai giocatori di entrambe le squadre. Attraverso la propria dominanza esclude gli altri giocatori e non permette un reale gioco di squadra. La propria velocità di gioco e degli interventi, risulta essere fuori contesto.

1.3 Richiami

*Nel caso in cui non vengano rispettati i punti 1.1 e/o 1.2 , lo staff tecnico nazionale o locale potrà intervenire durante la competizione, attraverso i **richiami o warning**.*

I casi principali di richiamo sono i seguenti:

- *Atleta o Partner vengono esclusi sistematicamente dal gioco della squadra;*
- *Atleta o Partner attua in maniera continuata azioni di dominanza rispetto alla squadra avversaria o verso la propria, impedendo che il gioco possa consentire a tutti di esprimere le abilità del livello assegnato;*
- *Atleta, Partner o tecnico attuano dei comportamenti lesivi dello spirito di Special Olympics;*

In questi casi verranno comunicati i richiami:

1° Richiamo – *Lo staff richiama il tecnico sul comportamento errato dell' Atleta o Partner;*

2° Richiamo – *Lo staff richiama il tecnico sul comportamento dell'Atleta o partner, contatta eventualmente il capo delegazione e lo informa sulla conseguenza del 3° richiamo;*

3° Richiamo – *Viene assegnata la sconfitta dell'incontro;*

L'arbitro, dopo il consulto con un membro dello staff, sanzionerà direttamente il tecnico con un cartellino giallo.

I richiami sono cumulativi durante l'evento, e se assegnati durante l'azione del gol, lo annullano. Il gioco riprenderà con una rimessa dal fondo del portiere avversario.

Nella partita successiva al **3° Richiamo**, la squadra perderà l'incontro per ogni successivo richiamo.

Lo staff potrà inoltre valutare l'assegnazione della medaglia di partecipazione.

1.4 Divisioning

Durante le competizioni ufficiali sono previste le partite divisioning che consentono di valutare le squadre e inserirle nel proprio livello di abilità..

Ogni tecnico dovrà schierare all'inizio dei test match la squadra considerata titolare, e durante la gara dovrà comunque far giocare tutti i componenti.

La durata del test può variare. Viene decisa dallo staff organizzativo.

1.5 Regola dello sforzo massimo

Special Olympics vuole che ogni Atleta competa secondo le sue abilità. Per poter permettere ciò, è necessario che ogni squadra dimostri la sua massima abilità durante il divisioning seguendo le seguenti regole:

- Gli Atleti devono partecipare onestamente e con il massimo sforzo durante il divisioning e la competizione;
- L'Atleta o la squadra che con l'intenzione di essere inseriti in un livello più basso potranno essere squalificati dalla competizione;
- Il Tecnico è responsabile sul rispetto della regola pertanto, se nella riunione dei tecnici consideri la sua squadra al di sopra del livello in cui è stato inserito , dovrà comunicarlo allo staff, per la valutazione.
- Nel caso in cui, la squadra venga valutata di livello superiore durante la competizione potrà essere avanzata di livello, o nei casi più gravi retrocessa all'ultima posizione con medaglia di partecipazione

1.6 Regola del minutaggio minimo

Ogni Atleta dovrà disputare minimo il 30% dell'intera gara, pena la perdita dell'incontro.

Il Tecnico, in caso di infortunio, dopo il consulto con lo staff medico, dovrà comunicare tempestivamente all'arbitro e allo staff, l'impossibilità di ingresso in campo dell'Atleta.

Per il rientro nelle successive partite è necessario che lo staff medico dia l'autorizzazione.

1.7 Tecnico

Ogni squadra dovrà obbligatoriamente avere un tecnico responsabile.
Il tecnico non potrà essere un Atleta Partner.

1.8 Determinazione della classifica finale

Per determinare la classifica finale verranno assegnati i seguenti punteggi:
Vittoria: 3 Punti – Pareggio: 1 Punto – Sconfitta: 0 Punti

Nel caso in cui, 2 o più squadre terminassero a pari punti, la classifica tra loro verrà determinata secondo i seguenti criteri

- 1 – Punti negli scontri diretti
- 2 – Differenza reti negli scontri diretti
- 3 – Minor numero di sanzioni arbitrali (1 pt Cartellino Giallo – 3 pt Cartellino Rosso)
- 4 – Minor numero di **richiami** ricevuti
- 5 – Sorteggio

1.9 Equipaggiamento e obblighi di sicurezza

Ogni squadra dovrà obbligatoriamente indossare un completino da gioco numerato.
Ogni Atleta dovrà indossare i parastinchi, che verranno verificati prima dell'ingresso in campo.

Non è consentito l'utilizzo di scarpe da calcio con tacchetti metallici

1.10 Deroghe

In occasione di eventi locali, regionali, interregionali, lo staff tecnico potrà valutare l'utilizzo delle seguenti regole:

- **Minutaggio minimo Atleta/Atleta Partner:** si annulla il minutaggio minimo 30% mantenendo comunque l'obbligo di ingresso per ogni Atleta in ogni partita pena la perdita dell'incontro.
- **Minutaggio partita:** La durata dell'incontro potrà variare secondo necessità organizzative.

1.10 Protesta ufficiale

Il reclamo ufficiale potrà essere presentato esclusivamente da un tecnico che abbia concluso o già intrapreso il percorso “Coach for Inclusion Special Olympics Italia “

La protesta può essere presentata entro 30 minuti dal termine dell'incontro, attraverso il modulo, nei seguenti casi:

- Errata interpretazione rispetto al regolamento di gioco
- Errata applicazione del regolamento dell'arbitro rispetto a una situazione di gioco;
- Il team non ha rispettato il rapporto numerico tra atleti-partner durante il gioco
- Un giocatore della squadra avversaria non ha effettuato il minutaggio minimo.

La protesta non può essere presentata nei seguenti casi:

- Interventi arbitrali
- Valutazione del livello della squadra nel divisioning
- Richiami ricevuti

2 - CALCIO A 11 UNIFIED

2.1 REGOLAMENTO TECNICO CALCIO A 11

Il regolamento di calcio a 11 Special Olympics Italia riprende il regolamento ufficiale F.I.G.C.- A.I.A. (<http://www.aia-figc.it/download/>), con i seguenti adattamenti:

- giocatori presenti in distinta : minimo **14** massimo **16**
- la durata della gara : ogni partita dovrà avere 2 tempi di gioco, con un minimo di 25 minuti o un massimo di 30 minuti per tempo;
- 10 minuti di riposo tra i tempi di gioco.
- In caso di parità , al termine del tempo regolamentare sono previsti due tempi supplementari di 5 minuti
- Il numero dei cambi è pari al numero degli Atleti in panchina.
- Non è fatto obbligo la presenza di 4° uomo o guardalinee.

2.2 REGOLAMENTO UNIFIED CALCIO A 11

2.2.1 Rapporto Atleta / Partner

Nel campo di gioco la squadra dovrà schierarsi inizialmente sempre con i seguenti rapporti:

- 6 Atleti / 5 Partners
- 5 Atleti / 5 Partners
- 5 Atleti / 4 Partners
- 4 Atleti / 4 Partners
- 4 Atleti / 3 Partners

Il non rispetto dei seguenti rapporti, causa la perdita dell'incontro.

Nel caso di un cartellino rosso a un atleta o un partner, il compagno di squadra non dovrà lasciare il campo per mantenere i rapporti indicati in precedenza.

2.2.2 Calci di rigore

I calci di rigore verranno calciati in alternanza tra Atleta e Partner, inizierà l' Atleta., Verranno calciati 5 rigori, in caso di parità si procederà ad oltranza.

3 - CALCIO A 7 UNIFIED

3.1 REGOLAMENTO TECNICO CALCIO A 7

Il regolamento di calcio a 7 Special Olympics Italia riprende il regolamento ufficiale F.I.G.C.- A.I.A. Del calcio a 11 (<http://www.aia-figc.it/download/>), con i seguenti adattamenti:

- giocatori presenti in distinta : minimo 10 massimo 14
- terreno di gioco minimo 50 x 35 metri e massimo 70 x 50 metri
- Dimensioni delle porte: minimo 5 x 2 metri e massimo 7 x 2,30 metri
- Dimensione dell'area 20 x
- la durata della gara : ogni partita dovrà avere 2 tempi di gioco di 20 minuti
- 10 minuti di riposo tra i tempi di gioco.
- I cambi sono illimitati ed eseguibili a gioco fermo.
- La distanza dell'avversario nei calci piazzati è di mt 7
- Il calcio di rigore è a mt 9
- Non è previsto il fuorigioco
- tutte le punizioni, escluso il rigore sono **indirette**

3.2 REGOLAMENTO UNIFIED CALCIO A 7

3.2.1 Rapporto Atleta / Partner

Nel campo di gioco la squadra dovrà schierarsi inizialmente sempre con i seguenti rapporti:

- 4 Atleti / 3 Partners
- 3 Atleti / 3 Partners
- 3 Atleti / 2 Partners

Il non rispetto dei seguenti rapporti, causa la perdita dell'incontro.

Nel caso di un cartellino rosso a un atleta o un partner, il compagno di squadra non dovrà lasciare il campo per mantenere i rapporti indicati in precedenza.

3.2.2 Calci di rigore

I calci di rigore verranno calciati in alternanza tra Atleta e Partner, inizierà l' Atleta. Verranno calciati 5 rigori, in caso di parità si procederà ad oltranza.

4 - FUTSAL

4.1 REGOLAMENTO TECNICO

Il regolamento di Futsal Special Olympics Italia riprende il regolamento ufficiale F.I.G.C.– A.I.A. – regolamento del calcio a 5 (<http://www.aia-figc.it/download/>), con i seguenti adattamenti:

- giocatori presenti in distinta : minimo 7 massimo 10
- durata della gara : 2 tempi di gioco da 15 minuti.
- 10 minuti di riposo tra i tempi di gioco.
- Il portiere ha tocchi illimitati durante l'azione

4.2 REGOLAMENTO UNIFIED FUTSAL

4.2.1 Rapporto Atleta / Partner

Nel campo di gioco la squadra dovrà schierarsi inizialmente sempre con i seguenti rapporti:

- 3 Atleti / 2 Partners
- 2 Atleti / 2 Partners
- 2 Atleti / 1 Partner

Il non rispetto dei seguenti rapporti, causa la perdita dell'incontro.

Nel caso di un cartellino rosso a un atleta o un partner, il compagno di squadra non dovrà essere costretto a lasciare il campo per mantenere i rapporti indicati in precedenza.

4.2.2 Calci di rigore

I calci di rigore verranno calciati in alternanza tra Atleta e Partner, inizierà l' Atleta. Verranno calciati 3 rigori, in caso di parità si procederà ad oltranza.

5 - BEACH SOCCER

5.1 REGOLAMENTO TECNICO

Il regolamento di beach soccer Special Olympics Italia riprende il regolamento ufficiale F.I.G.C.- A.I.A. - regolamento del beach soccer (<http://www.aia-figc.it/download/>), con i seguenti adattamenti:

- giocatori presenti in distinta : minimo 7 massimo 10
- durata della gara : 3 tempi di gioco da 8 minuti.
- 5 minuti di riposo tra i tempi di gioco.

5.2 REGOLAMENTO UNIFIED BEACH SOCCER

5.2.1 Rapporto Atleta / Partner

Nel campo di gioco la squadra dovrà schierarsi inizialmente sempre con i seguenti rapporti:

- 3 Atleti / 2 Partners
- 2 Atleti / 2 Partners
- 2 Atleti / 1 Partner

Il non rispetto dei seguenti rapporti, causa la perdita dell'incontro.

Nel caso di un cartellino rosso a un atleta o un partner, il compagno di squadra non dovrà essere costretto a lasciare il campo per mantenere i rapporti indicati in precedenza.

5.2.2 Calci di rigore

I calci di rigore verranno calciati in alternanza tra Atleta e Partner, inizierà l' Atleta. Verranno calciati 3 rigori, in caso di parità si procederà ad oltranza.

6 – PERCORSI DI ABILITA' INDIVIDUALE

6.1 REGOLAMENTO GENERALE

I percorsi di abilità individuale vengono proposti per gli Atleti che non raggiungano le abilità minime per poter essere inseriti all'interno del gioco di squadra.

Viene data pertanto la possibilità all'atleta di partecipare comunque all'evento, completando gli esercizi proposti.

Verrà eseguito il divisioning e successivamente la gara finale secondo il livello di abilità, eseguendo i tre esercizi.

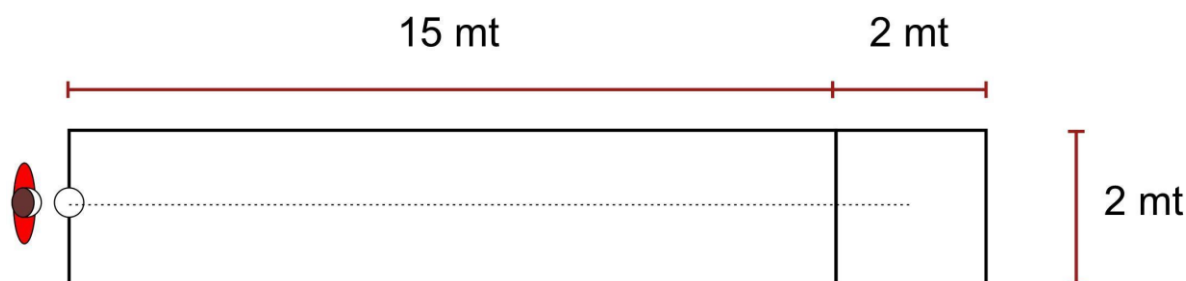
Si consiglia di eseguire i percorsi di abilità individuale in luoghi dove la prestazione sia comunque seguita dal pubblico, dando quindi pari attenzione e importanza.

La classifica verrà stilata al termine delle gare finali, in base alla velocità di esecuzione, penalità o bonus.

| Punteggio | Conduzione | Tiro in porta | | Slalom e tiro | | | Totale |
|------------|------------|---------------|------------|---------------|------------|------------|--------|
| Classifica | T | T | Gol | T | Gol | Birilli | |
| 1 Atleta | 8 s | 6 s | -2 (1gol) | 5 s | -2 (gol) | | 15 sec |
| 2 Atleta | 6 s | 8 s | -4 (2gol) | 10 s | 0 | +2 (1bir) | 22 sec |
| 3 Atleta | 10 s | 9s | 0 (gol) | 10 s | 0 | 0 | 29 sec |

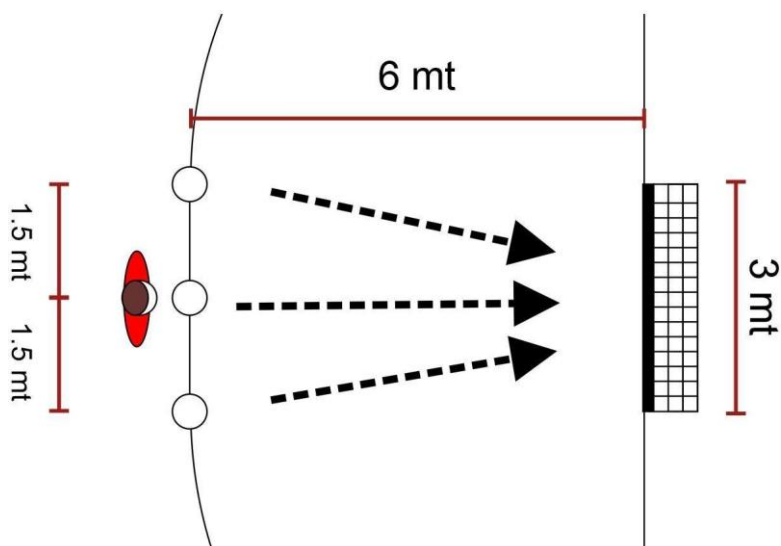
Il totale viene dato dal conteggio dei tempi e la somma dei bonus o penalità

Esercizio 1 : Conduzione della palla



Al fischio dell'arbitro, l'atleta dovrà condurre la palla nel corridoio di 15 mt, fermando la palla nel quadrato di 2mt per 2mt. Il tempo verrà considerato dal momento del fischio iniziale fino allo stop della palla dentro il quadrato. Se dovesse essere fermata oltre il quadrato verranno sommati ulteriori due secondi.

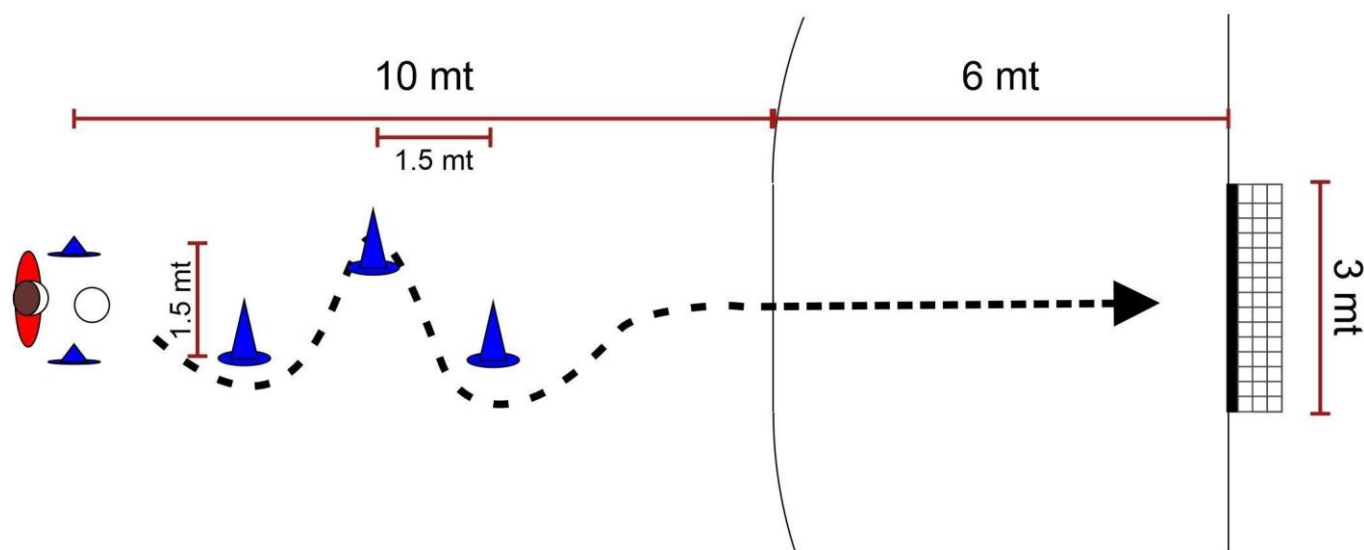
Esercizio 2 : Tiro in porta



Al fischio dell'arbitro, l'atleta dovrà calciare consecutivamente i tre palloni disposti al limite dell'area.

Verrà considerato il tempo totale di esecuzione, dal fischio al calcio dell'ultimo pallone, a cui verranno sottratti 2 secondi per ogni rete eseguita.

Esercizio 3 : Slalom e tiro



L'atleta al fischio dell'arbitro dovrà eseguire lo slalom dei tre coni e calciare in porta , senza distanza minima.

Verrà considerato il tempo totale di esecuzione, dal fischio sino alla rete o all'uscita del pallone. Nel caso di rete verranno sottratti 2 secondi , nel caso di salto dei uno o piu' coni verranno sommati 2 secondi.