ENTE ITALIANO SPORT INCLUSIVI

ENTE DI PROMOZIONE PARALIMPICA riconosciuto dal COMITATO ITALIANO PARALIMPICO

CALCIOBALILLA INCLUSIVO

REGOLAMENTO TECNICO CALCIOBALILLA INCLUSIVO

Revisione 3

Maggio 2024

PREMESSA

Lo sport del "Calciobalilla inclusivo" si gioca con lo strumento del calciobalilla tradizionale ad 8 stecche (tipo Garlando, modello … campo di gioco di misure ….) con pallina che è solitamente realizzata in materiale plastico bianco o arancione, piena, con diametro dai 33 mm a 35 mm.

La struttura dello sport "Calciobalilla inclusivo" è formata da:

a) Squadre appartenenti ad ASD o Associazioni affiliate all'EISI;
b) Una Commissione Tecnica formata da una persona per ogni ASD presente in Regione e può essere: un dirigente, un allenatore o giocatore indicati dalla Società stessa;
c) Arbitri (con il compito anche di tenere il referto).

Tutti i giocatori che partecipano ad eventi sportivi organizzati o patrocinati dall'EISI "Calciobalilla Inclusivo", si impegnano ad accettare e rispettare il seguente regolamento di gioco.

La Direzione Gara, costituita dalla Commissione Tecnica più eventuali arbitri, è l'organo preposto per gestire e disciplinare ogni evento sportivo.
Ad essa spettano i seguenti compiti:
a) fornire ai giocatori delucidazioni sul regolamento di gioco;
b) chiamare le squadre a disputare le partite e registrare il risultato;
c) verificare la correttezza dei ruoli (Commissione Tecnica) e la esatta composizione delle squadre;
b) prendere decisioni in relazione ad eventuali sanzioni.

FORMAZIONE DELLE SQUADRE

Ogni squadra dovrà essere formata da almeno 4 giocatori:
a) un giocatore di Ruolo 1,
b) un giocatore di Ruolo 2,
c) due giocatori di Ruolo 3 a cui potranno aggiungersi eventualmente un giocatore di Ruolo 1 e/o un giocatore di Ruolo 2.
d) ogni squadra dovrà comprendere necessariamente un giocatore femmina e un giocatore maschio.

CLASSIFICAZIONE DEI RUOLI

I ruoli vengono declinati tenendo conto delle abilità e competenze che servono al calciobalilla inclusivo.

Per la classificazione dei ruoli si tengono presenti le seguenti grandi prassie:
1) utilizzo degli arti superiori (di almeno un arto superiore);
2) utilizzo delle mani (di almeno una mano che consenta l'impugnatura di una manopola anche adattata).

RUOLI 1

Giocatori in carrozzina che non riescono a farle compiere un giro di ruota con la propria forza. Possono giocare come portieri.
Riescono a utilizzare un arto superiore per traslare la stecca del portiere e a utilizzare la mano per afferrare un'impugnatura (anche costruita ad hoc) che può consentire loro di spostare l'asta avanti e indietro.
Vista la loro scarsa mobilità la porta che devono difendere verrà modificata introducendo la maschera conformata come in allegato 1.

RUOLI 2

Giocatori che posseggono l'uso di entrambi gli arti superiori con una tecnica approssimativa nell'utilizzo di aste e manopole. Essi o non

hanno velocità nel compiere i movimenti con le aste o non hanno la precisione nel tocco (scarsa coordinazione nel colpire al volo).

RUOLI 3

Giocatori che posseggono l'uso di entrambi gli arti superiori con una ottima tecnica e velocità di manovra di aste e manopole creando gioco di passaggi tra una stecca e l'altra.

Riassumendo:

Ruolo 1	Ruolo 2	Ruolo 3
Giocatore in carrozzina che possiede l'uso di almeno una mano per l'impugnatura dell'asta (o per la guida dell'asta anche con solo movimento antero-posteriore)	Giocatore con l'uso di entrambi gli arti inferiori, può essere anche in carrozzina ma riesce a spingerla, possiede manualità fine lenta e/o scoordinata	Giocatore con l'uso di entrambi gli arti inferiori, può essere anche in carrozzina ma riesce a spingerla, possiede manualità fine molto sviluppata e veloce creando gioco di passaggi tra una stecca e l'altra

RUOLI (similitudine con il baskin)

I ruoli vengono declinati tenendo conto delle abilità e competenze che servono al calciobalilla inclusivo.
Tuttavia, volendo estendere una similitudine con il baskin che faciliti l'interpretazione dei ruoli si può ipotizzare che l'energia che il **ruolo 1** del calciobalilla inclusivo mette in campo è paragonabile a quella messa in campo dal **ruolo 1** nel baskin,

L'energia messa in campo dal **ruolo 2** nel calciobalilla inclusivo è paragonabile a quella messa in campo dai **ruoli 2 e 3** del baskin.

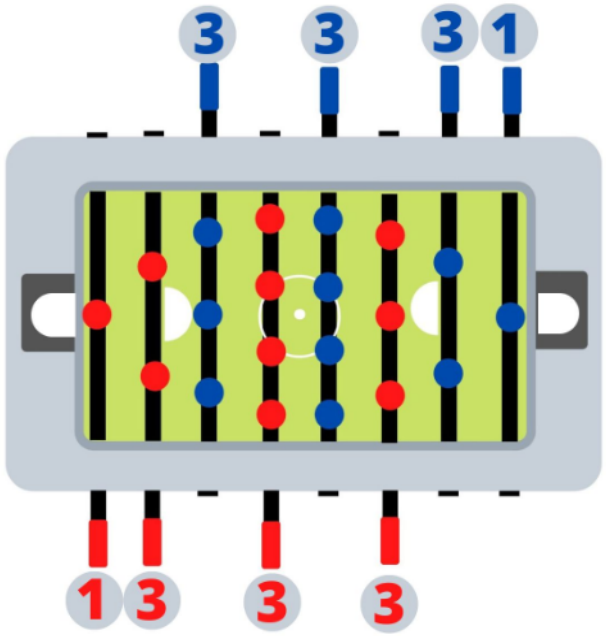
Infine, l'energia messa in campo dal **ruolo 3** nel calciobalilla inclusivo è paragonabile a quella messa in campo dai **ruoli 4 e 5** nel baskin.

REGOLE DI GIOCO

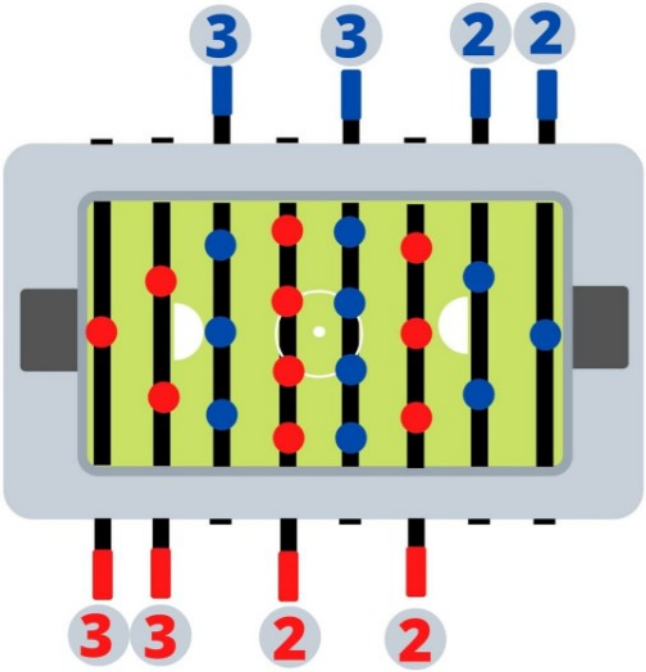
Ogni partita si svolge in 4 giochi:
- nel primo giocano Ruolo 1 e Ruolo 3,
- nel secondo Ruolo 2 e Ruolo 3,
- nel terzo il secondo Ruolo 3 e Ruolo 1 (lo stesso di prima o un altro a referto),
- nel quarto il secondo Ruolo 3 e Ruolo 2 (lo stesso di prima o un altro a referto).

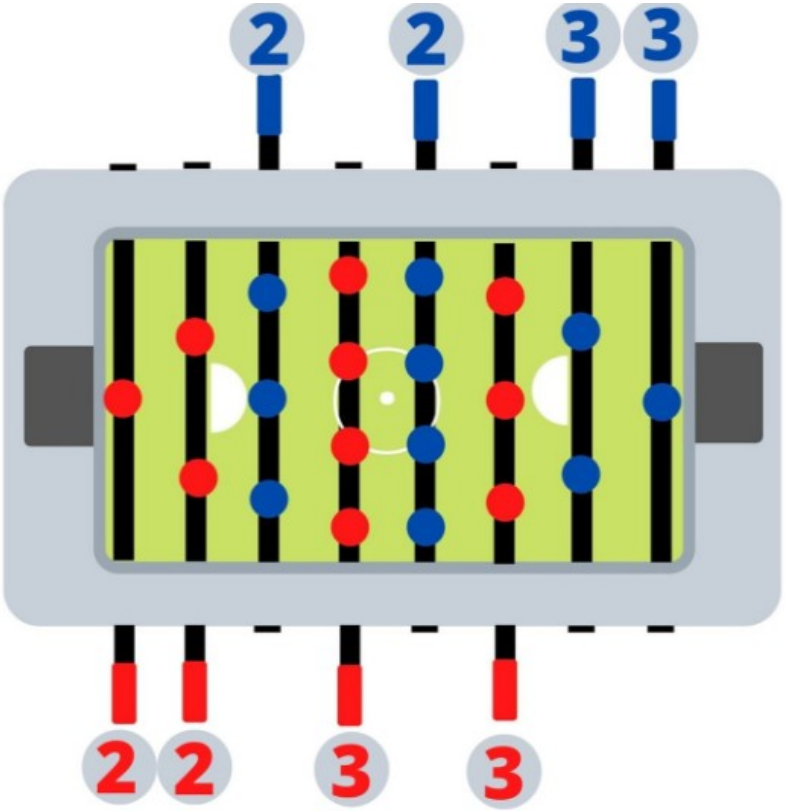
Vince la partita chi segna più gol in totale.

Composizione giocatori primo e terzo gioco.



Composizione giocatori secondo e quarto gioco.
Possibili combinazioni:





2) Ad ogni partita dovrebbe essere presente un arbitro e un Commissario (nel caso non ci fosse le squadre si arbitreranno da sole rispettando le regole previste).
3) Ogni gioco finisce quando una squadra raggiunge i 6 gol fatti.
4) Al termine di ogni gioco vengono segnati i gol fatti e subiti sul referto di gara.
5) In ogni partita devono giocare tutti secondo lo schema della Regola 1.
6) In ogni partita si devono necessariamente confrontare ruoli omologhi (es: se nella squadra A giocano ruoli 2 e 3, anche nella squadra B dovranno giocare in modo contrapposto ruoli 2 e 3).
7) Nei giochi in cui è presente il ruolo 1 il compagno di squadra dovrà necessariamente manovrare le altre 3 aste.

NORME GENERALI

Prima dell'inizio della partita in cui giocano i Ruoli 1 viene posizionata la maschera appositamente costruita per il portiere (vedi Allegato 1).

1. Prima dell'inizio di ogni partita si procede con il lancio della monetina per scegliere sia la composizione della squadra sia il possesso della pallina o il campo.

2. Dopo la chiamata della partita da parte della Direzione Gara, le due squadre devono presentarsi al tavolo assegnato entro e non oltre 3 minuti. Se uno o entrambi i componenti di una squadra mancano all'appello, si procede ad una seconda chiamata.
Se, trascorsi ulteriori 3 minuti, la situazione rimane invariata, viene assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio 6 a 0.

3. A partita in corso i giocatori non possono parlare, se non per chiamare un fallo, inoltre non sono ammessi comportamenti antisportivi e tanto meno la bestemmia. Queste infrazioni comportano la perdita della partita a tavolino con il punteggio 6 a 0. In caso di recidività scatta la squalifica dalla competizione.

4. A nessun giocatore è consentito interrompere una partita in corso, l'interruzione è consentita solo dopo aver richiesto un "time out". Ciascun time out ha una durata massima di 30 secondi, può essere chiamato solo a gioco fermo e durante la stessa partita, ciascuna squadra ne ha a disposizione uno per ogni gioco.

5. Una partita può essere interrotta qualora uno dei giocatori subisca un infortunio oppure abbia impellenti bisogni fisiologici. In entrambi i casi è prevista un'interruzione della durata massima di 20 minuti, trascorsi i quali, il giocatore medesimo con il consenso della Direzione Gara, decide di proseguire o dichiarare forfait (quindi può essere sostituito da un compagno di squadra purchè appartenente allo stesso ruolo). Quando la partita riprende la pallina passa alla squadra avversaria.

6. Una partita può essere interrotta qualora il tavolo da gioco si rompa oppure la pallina risulti gravemente danneggiata. In

quest'ultimo caso uno qualsiasi dei giocatori o la Direzione Gara chiama il "cambio pallina". La pallina nuova deve essere rimessa in gioco partendo dalla squadra in possesso di battuta.

7. Solo nel caso in cui in partita ci siano ruoli 2 e 3, a partita in corso i giocatori devono scambiarsi di ruolo dopo 6 goal totali, ma solo a gioco fermo.

8. Il cambio di campo va effettuato sempre durante ogni gioco quando la somma dei gol delle due squadre è pari a 6.

SPECIALITÀ DOPPIO "VOLO"

INIZIO DELLA PARTITA SERVIZIO DAL CENTRO

La partita inizia dal centro del campo, con sorteggio per scegliere sia la composizione della squadra sia il possesso della pallina o il campo.
Durante la partita invece lancia la palla chi subisce il goal.
Solo dopo aver dichiarato il VIA e ascoltato il VAI dell'attaccante avversario, il giocatore che ricopre il ruolo di attaccante avrà 3 secondi per effettuare il servizio lanciando la pallina con la mano dal centro del campo; le stecche devono avere una posizione perpendicolare al campo.

La pallina deve essere lanciata in un unico movimento con la mano all'esterno del campo senza ostruire la visuale all'avversario. Una volta pronti alla battuta la pallina deve essere lanciata contro la sponda ante stante. Dopo che la palla ha toccato la sponda di fronte al giocatore, può essere passata o calciata direttamente in porta. Dopo 2 errori di servizio, anche involontario, la pallina passa all'avversario.

POSSESSO E CONTROLLO DELLA PALLINA

Il gioco consente il possesso palla in tutte le zone del campo e si deve sviluppare al volo con al massimo due tocchi consecutivi da parte dei giocatori. Quando giocano Ruolo 1 e Ruolo 3 e la pallina arriva in possesso degli attaccanti (stecca dei tre omini) la loro

azione può essere contrastata dall'avversario in possesso della stecca dei due difensori e dal portiere avversario. Durante il possesso palla l'avversario non può disturbare l'azione di gioco con movimenti oscillatori delle stecche retrostanti l'azione, ma può contrastare l'azione stessa esclusivamente con movimenti laterali con velocità pari a quella della pallina.

FALLI

I falli possono essere chiamati solo dalla squadra che subisce l'irregolarità, indifferentemente sia dal portiere sia dall'attaccante.
La chiamata deve essere immediata, entro 2 secondi, e si devono pronunciare in modo chiaro le parole "NO" oppure "FALLO".
Se la squadra che subisce il fallo reputa l'azione di gioco a proprio vantaggio può non chiamarlo.
Tutti i falli evidenziati vengono rimessi dal centro da parte di chi ha subito l'irregolarità.

Sono considerati falli le seguenti infrazioni:
1) Nell'esecuzione di tiro il ruolo 3 non può lasciare la mano dall'impugnatura delle stecche, invece il ruolo 2 e il ruolo 1 possono lasciare l'impugnatura della stecca;
2) Il gancio classico (sia tra omini diversi che con lo stesso omino);
3) L'azione in difesa o con la stessa stecca dove i tocchi della pallina sugli omini superino il numero di due, intercettazione compresa;
4) Far girare la stecca più di 360° da parte dei ruoli 3.
5) Sbattere fuori tempo una qualsiasi stecca sia in difesa che in attacco.

ESECUZIONI VALIDE

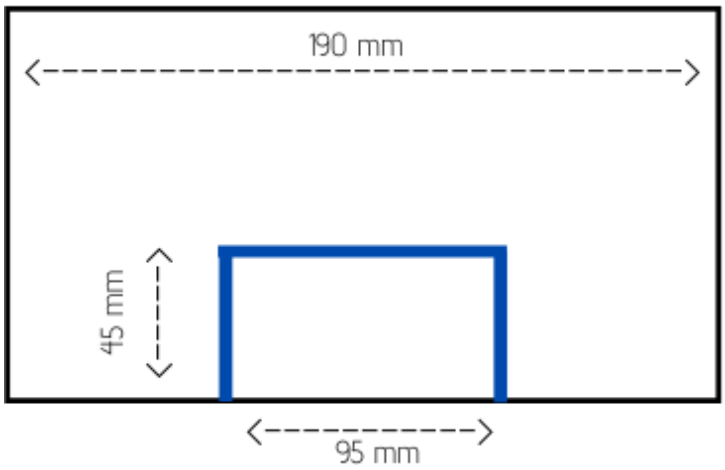
È consentito sbattere le aste esclusivamente nei seguenti casi:
a) Quando la stecca del portiere para un tiro, a meno che non determini lo spostamento del tavolo da gioco.
b) In fase di marcatura di un tiro avversario se si intercetta la pallina.

Sono considerate valide le seguenti azioni di gioco:
1) lo stop e tiro in fase di intercettazione (lato e fronte omino) in difesa e in attacco, sia con lo stesso che con omini differenti della

stessa stecca;
2) il tiro con pallina proveniente da una sponda in seguito ad un'intercettazione;
3) il gancio involontario (due tocchi non in continuo);
4) qualora la pallina, in seguito ad un tiro effettuato da un giocatore avversario, caramboli contro due omini di una medesima stecca, compiendo un gancio, l'azione di gioco, così come un eventuale goal, è valida, in qualsiasi caso;
5) il caso in cui la pallina salta una o più stecche esclusa quella del portiere;
6) il passaggio tra portiere e terzino o viceversa;
7) stop e tiro dalla stecca con palla proveniente dalla sponda di fondo campo avversaria;
8) tutte le intercettazioni anche involontarie toccando la pallina con il retro dell'omino e calciando con un'altra stecca;
9) il passaggio tra mediana e attaccante o viceversa;
10) pizzicata (pinzare la pallina tra omino e fondo del tavolo in modo che la stessa abbia una traiettoria imprevedibile) solo se la pallina non si ferma completamente tra omino e fondo del tavolo;
11) il tiro di qualsiasi giocatore, volontario o involontario, col retro dell'omino;
12) Il cambio di mano in fase di battuta.

Allegato 1 – Maschera

VISIONE FRONTALE MASCHERA



REFERTO DI GARA
CALCIOBALILLA INCLUSIVO

Arbitro di Gara _____nro tessera _____

Commissione Tecnica: _____

_____

Nro gara _____Data e ora _____ Luogo _____

Partita 1

Squadra ospitante		Squadra Ospite		Risultato finale
Giocatore	Ruolo	Giocatore	Ruolo	squadra ospitante - squadra ospite
Squadra ospitante 1 2 3 4 5 6 - 1 2 3 4 5 6 Squadra Ospite				

Partita 2

Squadra ospitante		Squadra Ospite		Risultato finale
Giocatore	Ruolo	Giocatore	Ruolo	squadra ospitante - squadra ospite
Squadra ospitante 1 2 3 4 5 6 - 1 2 3 4 5 6 Squadra Ospite				

Partita 3

Squadra ospitante		Squadra Ospite		Risultato finale
Giocatore	Ruolo	Giocatore	Ruolo	squadra ospitante - squadra ospite
Squadra ospitante 1 2 3 4 5 6 - 1 2 3 4 5 6 Squadra Ospite				

Partita 4

Squadra ospitante		Squadra Ospite		Risultato finale
Giocatore	Ruolo	Giocatore	Ruolo	squadra ospitante - squadra ospite
Squadra ospitante 1 2 3 4 5 6 - 1 2 3 4 5 6 Squadra Ospite				

Risultato finale:
Squadra ospitante _____ p.ti ____ reti fatte __:_

Squadra ospite _____p.ti ____ reti fatte ____

Firma arbitro _____

Note: _____

_____