



SCHEDA TECNICA ATTIVITÀ SPORTIVA
per le classi 1[^], 2[^], 3[^], 4[^], 5[^]
di scuola secondaria di secondo grado
Federazione Italiana Giuoco Calcio (FIGC)

Per gli sport di squadra la squadra è rappresentata dalla classe o dal gruppo classe.

Si raccomanda di dare l'opportunità a tutte le studentesse e gli studenti della classe di cimentarsi nelle attività per dare il proprio contributo rispondendo ai principi dei Giochi della Gioventù e valorizzando la partecipazione di tutti e il talento.

Nome dell'attività sportiva proposta	CALCIO A 5 MISTO
Attività propedeutiche (dal singolo al gruppo; dal facile al complesso)	Gli insegnanti potranno approfondire un ambito di lavoro di loro interesse (ad esempio l'ambito motorio, tecnico o di esplorazione del movimento) e sviluppare attività ed esercizi personalizzati in base alle caratteristiche della classe, agli spazi disponibili e al livello degli studenti. Per ulteriori approfondimenti, si suggerisce di consultare le <i>Esercitazioni di possibile applicazione in ambito scolastico</i> specifiche per il calcio realizzate dal Settore Giovanile e Scolastico della FIGC.
Categorie e classi coinvolte – specificare l'attività proposta	• SECONDARIA SECONDO GRADO – PRIMA CATEGORIA (CLASSE 1[^]) • SECONDARIA SECONDO GRADO – SECONDA CATEGORIA (CLASSI 2[^] e 3[^]) • SECONDARIA SECONDO GRADO – TERZA CATEGORIA (CLASSI 4[^] e 5[^])
Composizione delle squadre e numero dei partecipanti	Alle attività proposte possono partecipare le classi nella loro interezza, senza esclusioni di alcun tipo. La squadra è composta da un minimo di 10 ad un massimo di 12 giocatori/trici: 5/6 M e 5/6 F,

	5 dei/delle quali scendono in campo (4 di movimento e 1 in porta). In coerenza con la proposta di composizione della squadra, e per una maggiore sicurezza durante l'attività di gara, si propone l'alternanza di genere come di seguito riportato: 1° tempo: 5M vs 5M 2° tempo: 5F vs 5F 3° tempo: 5M vs 5M 4° tempo: 5F vs 5F Tuttavia, per gli Istituti Scolastici che mostrino difficoltà nel comporre gli organici delle squadre con i numeri sopraindicati, <u>per la sola Fase d'Istituto</u>, sarà possibile svolgere le gare in modalità mista schierando in campo, in ogni tempo di gioco, almeno 2 giocatrici e 2 giocatori. Dalla Fase Provinciale in poi resta l'obbligo di comporre l'organico con 5/6 M + 5/6 F.
Attrezzi/materiali (descrizione di dettaglio dei materiali da utilizzare, con eventuali specifiche per l'età dei ragazzi coinvolti)	Palloni n. 4 a rimbalzo controllato, delimitatori, pettorine di diverso colore e porte di misura m. 3x2.
Spazio utilizzato (descrizione del dettaglio degli spazi di gioco, con misure ed eventuali specifiche tecniche)	Per lo svolgimento delle attività propedeutiche si possono utilizzare gli spazi a disposizione delle scuole come palestra, giardino o eventuale campo sportivo. Per lo svolgimento dell'attività specifica del Calcio a 5 Misto dovrà essere utilizzato un Campo da Calcio a 5 con le seguenti misure: lunghezza max m. 42 min 25; larghezza max m. 25 min 15.
Durata delle attività	La durata delle gare è di 60 minuti suddivisi in 4 tempi da 15 minuti ciascuno, durante i quali si alternano in campo 5 studenti e 5 studentesse. Tra il secondo e il terzo tempo si effettuerà l'inversione del campo. I tempi possono variare in base al numero di partite da svolgere in una giornata da parte di una stessa squadra ed in base al numero di campi a disposizione, al numero delle squadre partecipanti e al tempo a disposizione.
Preparazione del campo/dell'area di gioco	Qualora non sia disponibile un campo da Calcio a 5 omologato, l'area di gioco dovrà essere opportunamente delimitata mediante l'utilizzo di delimitatori di spazio, nel rispetto delle misure già indicate, e dovranno essere predisposte due porte di dimensioni di m. 3x2 stabilizzate al terreno.

Regolamento dell'attività sportiva
proposta per le diverse categorie

- Alle squadre che si presenteranno con un numero di atleti/e inferiore rispetto a quello previsto sarà comminata la punizione sportiva della perdita della gara con il risultato di 0-6. Per evitare che tale penalizzazione si verifichi in seguito ad un inconveniente dell'ultima ora, si suggerisce di inserire nella lista giocatori/trici il numero massimo di 12 nominativi.
- Tutti/e i/le componenti la squadra devono obbligatoriamente essere inseriti nella lista gara.
- Fatti salvi i casi di infortunio, alla fine di ogni incontro tutti i giocatori/trici componenti la squadra devono aver giocato almeno uno dei quattro tempi di gioco; in caso contrario, alla squadra che avrà violato tale norma, verrà comminata la punizione sportiva della perdita della gara con il risultato di 0-6. Chi viene sostituito può rientrare, ad eccezione degli atleti/e espulsi dal direttore di gara.
- Non è previsto il fuorigioco;
- La regola dei falli cumulativi prevista nel Calcio a 5 (con tiro libero diretto dal sesto fallo commesso) NON sarà applicata;
- Non sono consentite entrate in scivolata per contrastare l'avversario (anche in assenza di contatto). La scivolata può essere consentita solo per intercettare un passaggio, intercettare un tiro in porta o la segnatura di una rete e per evitare che il pallone esca dal rettangolo di gioco;
- Tutti i calci di punizione saranno diretti. La distanza della barriera dal punto di battuta nei calci di punizione è di 5 metri;
- Le rimesse laterali dovranno essere effettuate con i piedi;
- Per la rimessa da fondo campo il portiere ha 4 secondi per rimettere la palla in gioco con le mani, e non può rilanciarla oltre la metà campo.
- Il portiere può mantenere il possesso della palla con le mani all'interno della propria area senza essere ostacolato per un massimo di 4 secondi; superato questo tempo, il possesso sarà assegnato al portiere avversario.
- Il retropassaggio al portiere è sempre concesso, fatto salvo che la palla non può essere mai toccata con le mani dal portiere;
- È prevista l'espulsione dal campo per doppia ammonizione o per rosso diretto. La squadra

del giocatore espulso gioca in inferiorità numerica per 2' o fino al goal subito, poi si ristabilisce la parità facendo entrare un altro giocatore. Gli/le atleti/e espulsi dal Direttore di gara avranno la possibilità di giocare la partita successiva del torneo, a meno che non abbiano ricevuto l'espulsione per casi di condotta violenta o falli molto gravi. In tal caso la squalifica dovrà essere scontata nella gara successiva o per l'intera manifestazione (a discrezione degli organi disciplinari della manifestazione);

- Qualora una squadra, a seguito di infortuni o espulsioni, rimanga con soli tre giocatori in campo, la gara sarà interrotta e la squadra verrà dichiarata sconfitta a tavolino con il risultato di 0-6;
- Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quello dei/delle compagni/e di squadra.
- La squadra ospitante o prima nominata dovrà provvedere al cambio delle maglie di gioco in caso di confusione di colori rilevata dal direttore di gara.
- I/le giocatori/trici non devono indossare alcun oggetto che sia pericoloso per sé e per gli altri (collane, braccialetti, anelli, orologi, eccetera).
- È obbligatorio l'uso dei parastinchi.
- Non è consentito l'utilizzo di scarpe da calcio (tacchetti in alluminio/plastica, tacchetti lamellari o similari): sono consentite soltanto calzature tipo scarpe da ginnastica, scarpe di tela con suole in gomma o scarpe specifiche da calcio a 5.

Gli insegnanti e gli alunni di ogni Istituto devono, all'inizio ed alla fine di ogni incontro, salutare il pubblico e stringersi la mano.

Nelle fasi precedenti la Fase di Finale Regionale, per l'arbitraggio delle gare potranno essere utilizzati insegnanti, arbitri scolastici o tecnici federali, prevedendo anche l'eventuale impiego di studenti-arbitri tesserati AIA. Dalla Fase Finale Regionale in poi l'arbitraggio delle partite sarà oggetto di specifica comunicazione.

Per quanto non specificato nella presente scheda tecnica si rimanda al ***Regolamento del Calcio a 5 Misto dei Nuovi Giochi della Gioventù per la Scuola di II grado.***

Punteggi dell'attività sportiva proposta	I punteggi sono così assegnati: 3 punti per la vittoria; 1 punto per il pareggio; 0 punti per la sconfitta. In deroga all'art. 51 delle N.O.I.F., nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti, la squadra che passa al turno successivo è determinata, nell'ordine, dai seguenti criteri: 1. In caso di parità fra due squadre, si tiene conto del risultato dello scontro diretto. In caso di ulteriore parità, si tiene conto della differenza reti ottenuta nel girone, in seguito del maggior numero di reti segnate. Nel caso la parità persista, si tiene conto della minore età media dei giocatori ed eventualmente, in caso di ulteriore parità, si ricorre al sorteggio; 2. In caso di parità fra tre o più squadre, si tiene conto della classifica avulsa tra le squadre interessate, calcolando i punti conseguiti negli scontri diretti. A parità di punti si tiene conto della differenza reti negli stessi incontri. Nel caso in cui due o più squadre interessate permangano ancora in parità, si tiene conto, nell'ordine, della differenza reti negli scontri diretti tra le squadre interessate, della differenza reti ottenuta nel girone, in seguito del maggior numero di reti segnate nel girone. Nel caso la parità persista, si tiene conto della minore età media dei giocatori ed eventualmente, in caso di ulteriore parità, si ricorre al sorteggio. Negli incontri a eliminazione diretta in caso di parità al termine del tempo di gioco si procederà direttamente ai tiri di rigore (in numero di 4 e poi ad oltranza), che saranno battuti da giocatori/trici contro il portiere dello stesso sesso rispettando l'alternanza maschio-femmina-maschio-femmina e così eventualmente di seguito.
Note aggiuntive	
ADATTAMENTI	
Adattamento per allievi con disabilità visiva - NV	Per garantire un ambiente sicuro e inclusivo nelle attività motorie per allievi con disabilità visiva, è fondamentale seguire strategie che facilitino orientamento, interazione e percezione sensoriale. Per approfondimenti si consiglia la

	consultazione del documento <i>Facciamo Inclusione attraverso il Calcio</i> prodotto dal Settore Giovanile e Scolastico della FIGC, che contiene suggerimenti per l'inclusione di allievi con disabilità visiva.
Adattamento per allievi con disabilità uditiva - HS	Per promuovere la partecipazione attiva e sicura di allievi con disabilità uditiva, è essenziale adottare strategie che valorizzino il canale percettivo visivo e facilitino l'accesso alle istruzioni. Per approfondimenti si consiglia la consultazione del documento <i>Facciamo Inclusione attraverso il Calcio</i> prodotto dal Settore Giovanile e Scolastico della FIGC, che contiene suggerimenti per l'inclusione di allievi con disabilità uditiva.
Adattamento per allievi con disabilità motoria - HFD - HFC	Per garantire un ambiente di apprendimento inclusivo e sicuro per gli allievi con disabilità motoria, è fondamentale adottare strategie specifiche che facilitino la loro partecipazione attiva. Per approfondimenti si consiglia la consultazione del documento <i>Facciamo Inclusione attraverso il Calcio</i> prodotto dal Settore Giovanile e Scolastico della FIGC, che contiene suggerimenti per l'inclusione di allievi con disabilità motoria.
Adattamento per allievi con disabilità intellettiva - DIR – C21	Per garantire un ambiente inclusivo e stimolante per gli allievi con disabilità intellettiva, è fondamentale considerare le specificità di ciascun bambino e adattare le pratiche educative di conseguenza. Per approfondimenti si consiglia la consultazione del documento <i>Facciamo Inclusione attraverso il Calcio</i> prodotto dal Settore Giovanile e Scolastico della FIGC, che contiene suggerimenti per l'inclusione di allievi con disabilità intellettiva.
Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali	Si consiglia di riconoscere i Bisogni Educativi Speciali e rispondere con attenzioni educative personalizzate. Lo sport va utilizzato come strumento educativo per favorire partecipazione, inclusione e sviluppo globale, garantendo a ogni bambino reali opportunità di esperienza. È utile adottare routine chiare, consegne semplici e promuovere un clima emotivo positivo, in cui l'errore sia parte dell'apprendimento. Fondamentale il lavoro di rete tra scuola, tecnici sportivi e figure di supporto per assicurare coerenza educativa.