



Regolamento Unihockey



Regolamento Unihockey, versione agosto 2018

Special Olympics
Switzerland





Sommario

1 Disposizioni generali	3
1.1 Diritto di partecipazione.....	4
1.2 Atleti con handicap sensoriale.....	4
1.3 Limitazioni.....	4
2 Regole delle competizioni.....	5
2.1 Indicazioni generali.....	5
2.2 Campo di gioco.....	6
2.3 Materiale	7
2.4 Regole del gioco	7
3 Advancement.....	10
4 Divisioning	11
4.1 Filosofia	11
4.2 Criteri di suddivisione.....	11
4.3 Formulario di stima della forza della squadra.....	12
4.4 Maximum Effort Rule – Regola dello sforzo massimo	13
4.5 Responsabilità del coach.....	13
5 Unified Sport	13
6 Regolamento e applicazione	14



1 Disposizioni generali

Special Olympics è la più grande organizzazione sportiva al mondo per persone con disabilità mentale¹. La visione di Special Olympics Switzerland (SOSWI) si basa sulla valorizzazione, l'uguaglianza e l'accettazione delle persone con disabilità mentale.

Special Olympics si impegna ad offrire delle discipline con diversi gradi di difficoltà, nel rispetto delle differenze di potenziale degli atleti.

Per Special Olympics lo sport si basa su due principi fondamentali che la distinguono nettamente da altre organizzazioni sportive:

- Advancement – avanzamento individuale a livello tecnico e delle gare²
- Divisioning – suddivisione degli atleti in gruppi di livello omogenei³

Il presupposto generale di Special Olympics è rappresentato dal cosiddetto "Article 1" di Special Olympics International (di seguito: SOI). Il documento è presente all'indirizzo: <https://www.specialolympics.org/sports.aspx>. Nel medesimo sito sono consultabili anche documenti concernenti aspetti quali "Sport Rules" e "Coaching Guides".

Il regolamento di unihockey si basa sulle regole ufficiali della Federazione Internazionale di Unihockey (IFF), consultabili sul <http://www.floorball.org/pages/EN/Rules-of-the-game->

Il regolamento di unihockey di SOSWI si basa sulle Special Olympics Sports Rules for Floorball (Unihockey) di SOI, che si trovano sul sito internet di SOI (vedi sopra).

In caso di divergenze e conflitti con le regole ufficiali della IFF, fanno stato i regolamenti di SOSWI e SOI.

Il presente regolamento si applica a tutti i tornei di unihockey di SOSWI. Durante i meeting e le manifestazioni internazionali si applicano le regole dei rispettivi Paesi o quelle di SOI.

Per tutti i casi non regolamentati è la commissione competente di SOSWI a decidere. In caso di disaccordo, se questo regolamento è disponibile in più lingue, fa stato la versione in tedesco.

Per ragioni di semplicità e comprensibilità, nel regolamento si utilizzerà sempre la forma maschile. Quando si parlerà di atleti, quindi, si intenderanno sempre anche le atlete.

¹ Tutte le attività di Special Olympics Switzerland sono destinate alle persone con disabilità mentale e/o che presentano un deficit intellettuale, una perturbazione della capacità d'apprendimento, un problema o/e un ritardo nello sviluppo o ancora un'anomalia comportamentale..

² Vedi capitolo 3.

³ Vedi capitolo 4.



1.1 Diritto di partecipazione

Alle gare di Special Olympics possono partecipare:

- Le persone con disabilità mentale, deficienza intellettiva, disturbi della capacità di apprendimento, disturbi o ritardi dello sviluppo o problematiche comportamentali.
- I ragazzi a partire da 8 anni

Le gare di SOSWI sono aperte a tutti gli sportivi. Questo significa che non è necessario essere membri di un'associazione o far parte di un'istituzione, una scuola speciale o altri enti.

Per gli atleti con un deficit sensoriale sono in vigore le seguenti disposizioni, cf. capitolo 1.2.

1.2 Atleti con handicap sensoriale

Gli atleti con handicap sensoriale hanno il diritto di partecipare alle competizioni di Special Olympics. Nel caso in cui la persona, durante le gare, necessiti di un tipo di sostegno sotto forma di accompagnamento da parte di una guida oppure di un aiuto materiale, deve innanzitutto ottenere un'autorizzazione da parte di SOSWI. L'autorizzazione viene concessa dallo Sports Coordinator della disciplina sportiva in questione e vale per tutte le manifestazioni simili.

Lo Sports Coordinator informa gli Sports Officials dell'avvenuta decisione; in occasione delle varie manifestazioni questi ultimi si occuperanno di informare della decisione gli altri partecipanti e i rispettivi coach.

L'autorizzazione può essere revocata in qualsiasi momento da una delle due parti, vale a dire dallo Sports Coordinator o dall'atleta. In questo caso sarà necessaria una nuova valutazione della situazione.

1.3 Limitazioni

Una percentuale minoritaria (circa 1.5 %) delle persone affette dalla sindrome di Down presentano un'instabilità tra le vertebre cervicali C1 e C2. Tale instabilità, anche denominata instabilità atlanto-assiale (AAI), può causare infortuni se la colonna vertebrale cervicale è sottoposta a estensioni o flessioni eccessive.

Gli atleti con la sindrome di Down che presentano un'AAI devono sottoporsi ad un controllo medico adeguato che permetta di escludere il rischio di una compressione eccessiva della colonna vertebrale all'altezza della cervicale.

SOI ha pubblicato delle nuove regole nel 2015 che definiscono le condizioni di partecipazione alle competizioni di Special Olympics. In linea di massima gli atleti con la sindrome di Down e un'instabilità atlanto-assiale non possono di conseguenza partecipare alle competizioni di Special Olympics, a meno che un'ulteriore analisi effettuata da un neurologo dopo la prima diagnosi fatta dal medico informi l'atleta come anche i genitori o il tutore sulle possibili conseguenze. L'atleta così come i genitori o il tutore devono confermare per iscritto di essere a conoscenza di tutto ciò e danno il loro consenso alla partecipazione con una firma.

Gli atleti che hanno già fatto un esame radiografico e non hanno un'AAI, non devono fare ulteriori analisi. Gli atleti con la sindrome di Down che partecipano per la prima volta a una competizione di SOSWI a partire dal 01.01.2016 devono sottoporsi ai controlli descritti al paragrafo precedente.



Informazioni più approfondite su questo tema sono presenti nell'“Article 1” (Addendum E - PARTICIPATION OF INDIVIDUALS WHO MIGHT HAVE SPINAL CORD COMPRESSION OR ATLANTO-AXIAL INSTABILITY).

2 Regole delle competizioni

2.1 Indicazioni generali

SOSWI in occasione delle competizioni di Special Olympics applica la versione a campo piccolo dell'unihockey (3:3). Il gioco sul campo piccolo è un vantaggio per gli atleti e rende possibile uno sviluppo ideale di questa disciplina sportiva in Svizzera.

In Svizzera, per questa disciplina sportiva viene utilizzato il termine „unihockey”. Il termine ufficiale a livello internazionale dell'unihockey è floorball.



2.3 Materiale

Il materiale utilizzato deve essere omologato (ridurre il rischio di infortunio attraverso l'utilizzo di materiale collaudato).

Per quanto concerne la certificazione del materiale sono in vigore i [regolamenti della IFF](#).

Estratto del regolamento sul materiale:

- a) Il bastone
- b) Il bastone deve essere riconosciuto dalla commissione competente della swiss unihockey e essere contrassegnato (vignetta).
- c) Ogni modifica della canna del bastone, tranne l'accorciamento, è proibita.
- d) La paletta
La paletta dal bastone non può avere angoli taglienti. La curvatura della paletta non può superare i 30mm.
- e) La pallina
Si tratta di una pallina bucata di ca. 23 grammi con 26 buchi e un diametro di 72 mm.
- f) La porta
Altezza 115 cm, larghezza 160 cm, profondità 65 cm.
- g) Le balaustre
Le balaustre devono avere un'altezza compresa tra i 30 e i 50 cm.
- h) Equipaggiamento
Durante il gioco il portiere presente sul campo deve portare una protezione per la testa. È fortemente consigliato e autorizzato utilizzare delle protezioni per gli stinchi, le ginocchia, i gomiti e il petto. È pure autorizzato utilizzare dei guanti fini e una conchiglia. Le protezioni che coprano più del corpo del portiere, come ad es. le protezioni per le spalle, sono proibite. I giocatori di campo devono portare delle maglie a tinta unita. Tutte le magliette devono essere munite di un numero.

2.4 Regole del gioco

Di principio valgono le regole del gioco dell'associazione svizzera di unihockey, swiss unihockey <http://www.swissunihockey.ch/fr/administration/telechargement/> (Regole delle competizioni).

Gli arbitri sono pregati di attenersi a questo regolamento. Nell'ambito dei tornei di unihockey di Special Olympics degli aggiustamenti in funzione della forza dei giocatori sono tuttavia inevitabili. Per questo motivo spetta al giudice agire in funzione della situazione di gioco.

In caso di discrepanze tra il regolamento di swiss unihockey e il regolamento di SOSWI valgono le disposizioni di SOSWI.

Estratto delle regole di gioco:

Numero di giocatori

Una squadra si compone di numerosi giocatori di campo e un portiere, viene consigliata una squadra composta da 6 a 8 giocatori. Possono trovarsi contemporaneamente sul campo di gioco al massimo 3 giocatori di campo. Il portiere può essere sostituito da un giocatore di campo.

Inizio del gioco

All'inizio di ogni tempo di gioco e come conferma di rete viene eseguito un ingaggio dal punto centrale. Al momento di un ingaggio al punto centrale, tutti i giocatori devono trovarsi nella propria metà campo.



Cambio

Ogni giocatore (anche il portiere) può essere sostituito ad ogni momento durante il gioco. Il giocatore che dà il cambio può entrare in campo solo quando il giocatore sostituito lascia il campo di gioco.

Ingaggio

L'ingaggio viene effettuato al punto d'ingaggio più vicino al luogo in cui si trovava la pallina quando il gioco è stato interrotto. Tutti i giocatori, ad eccezione di quelli che eseguono l'ingaggio, compresi i loro bastoni, devono immediatamente e senza sollecitazione da parte degli arbitri, portarsi ad una distanza di almeno due metri dalla pallina. I giocatori di campo non possono toccarsi e devono tenere le palette dei loro bastoni nella direzione di gioco. Le palette devono essere vicine alla pallina ma non si possono toccare. I piedi devono trovarsi ad angolo retto sulla linea di metà campo e trovarsi su di un'ipotetica linea parallela alla linea di metà campo stessa. Il bastone deve essere tenuto normalmente, vale a dire come il giocatore tiene il bastone durante la partita. Le mani devono trovarsi sopra la linea di demarcazione per la presa. I giocatori di campo devono posizionarsi con la schiena in direzione della propria porta.

Punizione laterale

Quando la pallina lascia il campo di gioco o tocca un oggetto che si trova sopra il campo di gioco, la squadra che non ha toccato per ultima la pallina, ad una distanza massima di 1 m dalla balaustra viene eseguita una punizione laterale. Nel caso in cui la pallina esce dal campo di gioco dietro la porta, la punizione laterale viene effettuata da un punto situato su un'ipotetica linea di prolungamento situata all'altezza della porta.

Punizione diretta

Di principio, una punizione diretta viene effettuata nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, ma mai dietro l'ipotetica linea della porta o a meno di 2,5 m dall'area protetta. I giocatori avversari, compresi i loro avversari, devono immediatamente e senza dover essere richiamati dagli arbitri, portarsi ad una distanza di almeno due metri dalla pallina. La pallina deve essere colpita e non può essere né sollevata né accompagnata.

Penalità (rigore)

Quando un'infrazione (difensore nell'area protetta del portiere, colpo di bastone, bastone alto, o altre azioni simili) impedisce una chiara possibilità di rete, viene concesso un rigore alla squadra che ha subito l'infrazione. Il giocatore deve effettuare il rigore a partire da centro campo. Non appena ha toccato la pallina, il portiere può lasciare la linea di porta. Durante tutta l'esecuzione del rigore la pallina deve sempre muoversi in direzione della porta avversaria. Non appena il portiere ha toccato la pallina, quest'ultima non può più essere giocata dal giocatore che ha battuto la punizione. Nel caso in cui non venisse marcata una rete, la partita prosegue con un ingaggio dal punto d'ingaggio più vicino.

Colpo di bastone = punizione diretta

È vietato colpire col proprio bastone il corpo o il bastone dell'avversario (sia lateralmente che da sotto o da sopra).

Bastone alto = punizione diretta

Non è autorizzato alzare il bastone sopra l'anca. Alzare davanti o dietro di sé il bastone è consentito se non ci sono giocatori nelle vicinanze o non c'è pericolo di ferimento. Dall'altezza del ginocchio in su la pallina non può più essere giocata.



Infrazioni con il corpo = punizione diretta

Durante la contesa della pallina è autorizzato coprire la pallina con il proprio corpo. Pressare con le spalle è autorizzato anche se in questo modo il giocatore viene buttato sopra o fuori dalle balaustre. Spingere non è autorizzato in alcun modo. È vietato trattenere un avversario. È vietato bloccare il passaggio ad un giocatore.

Infrazioni con i piedi = punizione diretta

È consentito giocare volontariamente la palla con il piede contro il proprio bastone. Il passaggio di piede ad un compagno di squadra viene pure consentito. È vietato calciare la pallina per due volte consecutive prima che la pallina abbia toccato o il proprio bastone, un altro giocatore oppure l'equipaggiamento di quest'ultimo.

Gioco con la mano, la testa o il braccio = punizione diretta

Non è consentito giocare di proposito la pallina con la testa, la mano o il braccio. Nella categoria di gioco più elevata (categoria A), questa situazione porta ad una penalità di due minuti.

Gioco a terra = punizione diretta

Quando un giocatore di campo seduto o sdraiato a terra gioca o tocca volontariamente la pallina. Questo vale come infrazione anche quando il giocatore tocca a terra con entrambe le ginocchia o una mano, ma non quella che tiene il bastone e ferma o gioca la pallina.

Nella categoria di gioco più elevata (categoria A), questa situazione porta ad una penalità di 2 minuti.

Portiere = punizione diretta

All'interno della propria area di porta il portiere può utilizzare qualsiasi parte del corpo per bloccare, deviare, lanciare o calciare la pallina. Il portiere non può irritare od ostacolare un giocatore avversario. Finché una parte qualsiasi del suo corpo tocca il suolo all'interno dell'area di porta, il portiere può bloccare, deviare, lanciare o calciare la pallina anche al di fuori dell'area di porta. Nella propria area di porta il portiere può saltare. Il portiere è quindi considerato fuori dall'area di porta al momento in cui nessuna parte del suo corpo tocca il suolo all'interno dell'area stessa. Questo vale anche per il rilancio della pallina. Il portiere ha libertà nello scegliere come parare finché i suoi movimenti sono rivolti al bloccare la pallina. Il portiere non può essere ostruito durante il rilancio della pallina. La pallina rilanciata, prima di aver oltrepassato la linea di metà campo, deve aver toccato o il suolo, o un altro giocatore o il proprio equipaggiamento oppure la balaustra.

Passaggio all'indietro al portiere = punizione diretta

Se un giocatore effettua volontariamente un passaggio all'indietro della pallina al proprio portiere, la squadra avversaria ottiene una punizione diretta a 3,5 m di distanza dall'area protetta.

Area protetta = punizione diretta

C'è un'area protetta sorvegliata dal portiere. Nessun giocatore di campo ha il diritto di entrare in questa zona. Nella categoria di gioco più elevata (categoria A), questa situazione porta ad una penalità di due minuti.

2 minuti di penalità

Un giocatore può essere ammonito per una falloosità con una penalità di 2 minuti da scontare sulla panchina dei penalizzati. Durante questo tempo non può essere sostituito da un altro giocatore. In caso



di comportamento anti-sportivo, un giocatore può essere sospeso per una o più partite (decisione della giuria).

Durante i tornei di SO, la penalità di 2 minuti dura unicamente un minuto a causa della durata più breve del tempo di gioco.

Vantaggio

Quando una squadra svantaggiata a causa di un'infrazione da parte dell'avversario, ottiene un vantaggio (p.es. possesso palla, rete) questo viene accordato e il gioco non viene interrotto.

Durata della partita

Normalmente in un torneo la durata di una partita è di 14 minuti o i 2 x 7 minuti. La durata delle partite preliminari può essere più breve. Durante i tornei di SO con poche squadre la durata del gioco può essere estesa a 2 x 15'. Una pausa e un cambio campo sono in questo caso obbligatori se a causa di circostanze esterne una squadra potesse essere svantaggiata.

Giocatori

Ogni giocatore può giocare solo in una squadra.

Punti in un torneo

Per ogni vittoria una squadra ottiene 2 punti, in caso di pareggio 1 punto e nessun punto in caso di sconfitta.

In caso di parità nei punteggi dopo il torneo la differenza viene determinata da:

1. Incontri diretti
2. Differenza reti
3. Numero più elevato di reti effettuate
4. Sorteggio

Finale

Se una finale termina con un pareggio durante la durata di gioco regolamentare, seguiranno dei rigori. Per ogni squadra 3 giocatori si alternano nei tiri in porta. Vince la squadra che ha segnato più reti.

Se le squadre sono ancora in parità, un giocatore per squadra dopo l'altra si alternano e effettuano dei tiri di rigore fino a quando una squadra segna più reti. I tiri di rigore supplementari devono essere effettuati dagli stessi tre giocatori di campo ma non necessariamente nello stesso ordine. Un giocatore di campo può effettuare un secondo tiro di rigore dopo che tutti gli altri ne hanno effettuato uno; potrà in seguito effettuare un terzo tiro di rigore quando tutti gli altri ne avranno effettuati almeno due, ecc.

3 Advancement

Gli allenatori sono responsabili della preparazione di un allenamento adatto alle capacità degli atleti e di una scelta consona delle discipline. In tutto questo si deve puntare a un avanzamento individuale da incentivare adeguatamente. Un altro obiettivo è quello di favorire il più possibile l'autonomia degli atleti.

Di regola gli atleti devono prima partecipare a gare locali e regionali, poi a quelle nazionali e infine eventualmente a quelle internazionali. L'allenamento costituisce la base del successo dell'atleta: È



nell'allenamento, infatti, che può dimostrare se possiede le capacità necessarie per poter partecipare alle gare del livello previsto.

Di regola la partecipazione a eventi internazionali è subordinata a una selezione di responsabilità della Commissione Sport di SOSWI. Di regola tutti gli atleti possono partecipare agli eventi internazionali. Le prestazioni non rappresentano un fattore limitante o restrittivo. La commissione determina le linee guida di partecipazione e i criteri di selezione e li pubblica quindi sul sito Internet di SOSWI: www.specialolympics.ch.

4 Divisioning

4.1 Filosofia

Quello del divisioning è un principio che differenzia sostanzialmente Special Olympics da tutte le altre organizzazioni sportive. La filosofia e la concezione di Special Olympics consentono agli atleti di qualsiasi livello di disputare gare equilibrate e avvincenti. Non ci sono qualificazioni e gare eliminatorie, ma esclusivamente gironi preliminari e gare in diversi gruppi di livello. Questo significa che gli atleti si trovano a competere in gruppi di livello omogenei, vale a dire solo con atleti con capacità simili. La composizione di tali gruppi di livello, il cosiddetto divisioning, avviene di norma sulla base della prestazione conseguita nel luogo di gara, di volta in volta verificata all'inizio della stessa. Se, per motivi di tempo, a un evento si rinuncia a una manche preliminare (ad esempio alle gare di un giorno), il divisioning viene effettuato in base alle prestazioni precedenti. I vincitori e i piazzamenti sono determinati per ciascun gruppo di livello.

4.2 Criteri di suddivisione

Nei tornei di Special Olympics Switzerland in principio i criteri „sesso “e „categoria d'età» non vengono presi in considerazione per il divisioning.

Il numero di squadre esistenti non rende possibile la creazione di categorie di gioco equilibrate sulla base dei criteri menzionati sopra.

Di principio, le squadre vengono suddivise sulla base della forza dei giocatori. Se la durata del torneo è sufficientemente lunga per poter disputare un girone preliminare, il divisioning verrà effettuato sulla base delle partite e dell'osservazione del gioco.

Per la definizione della forza di una squadra viene utilizzato il seguente formulario che deve essere compilato dal coach della squadra.



4.3 Formulario di stima della forza della squadra

		Per niente	A volte	Spesso	Sempre
		Punti: 1	2	3	4
Attacco, Siamo in possesso palla	Le mie giocatrici / i miei giocatori riescono ad impossessarsi velocemente della pallina	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Possano coprire e proteggere la pallina	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Possano effettuare dei passaggi precisi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Possano colpire forte la pallina e mirare in porta	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Riescono ad imporsi nei dribbling	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Vedono i giocatori liberi e passano loro la pallina	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Attacco, Un compagno di squadra è in possesso della pallina	Riesce a smarcarsi per poter ricevere la pallina giocata	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Difesa, Il mio avversario è in possesso della pallina	vincono i confronti a due	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Fanno meno colpi di bastone	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Coprono in genere sull'interno	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Difesa, Il mio avversario non è in possesso della pallina	marcano l'avversario	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Restano vicini al giocatore avversario (mantengono la formazione)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Portiere	Orientato verso la pallina, orientamento frontale verso la pallina, occupa molta superficie di parata con il proprio corpo, adotta una posizione agile	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Mostra delle buone reazioni	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Rinvia velocemente e effettua dei buoni passaggi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Forma fisica	Nella maggior parte dei casi la squadra ha una buona capacità di resistenza alla fatica	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Punteggio totale: _____



4.4 Maximum Effort Rule – Regola dello sforzo massimo

Agli atleti è richiesto di migliorare progressivamente nella propria attività. Sono auspicabili miglioramenti delle prestazioni tra girone preliminare (o la prestazione indicata all'iscrizione) e gara finale.

Gli atleti sono tuttavia tenuti a realizzare la migliore prestazione possibile già nel girone preliminare. Solo in questo modo è possibile inserirli nella giusta categoria.

Nel caso in cui il miglioramento delle prestazioni di una squadra tra il divisioning e la finale dovesse essere troppo grande, ciò contraddirebbe il possibile aumento normale delle prestazioni sportive. Ciò significa che la squadra è stata attribuita ad una categoria scorretta a causa delle prestazioni sportive troppo basse ottenute al divisioning. In un caso simile lo Sport Official (responsabile del torneo) ha la possibilità e la responsabilità di rendere attenta la squadra e di tutelare le altre squadre. Una possibile sanzione in un caso simile può essere la squalifica della squadra (Maximum Effort Rule).

La responsabilità spetta all'atleta e al suo allenatore. È loro dovere, infatti, produrre e indicare delle prestazioni realistiche sia in fase d'iscrizione che nel girone preliminare.

Per concludere, in occasione dei tornei di una giornata, è lo Sport Official (d'intesa con l'organizzatore e i coach implicati) a determinare la suddivisione delle squadre.

In occasione di manifestazioni su più giorni il primo giorno delle competizioni viene effettuato il divisioning sotto la guida dello Sport Official. La giuria, sotto la guida dello Sport Official, determina la suddivisione delle squadre.

I materiali quali abbigliamento o attrezzature sportive, così come i mezzi ausiliari o gli accompagnatori per atleti con disabilità sensoriali, dovranno essere utilizzati nella stessa misura nell'ambito del divisioning e della gara finale, in modo tale che la competizione abbia luogo alle medesime condizioni (vedere articolo 1, SOI).

4.5 Responsabilità del coach

Se, in base alla valutazione dell'allenatore, un atleta è stato inserito in una categoria di livello inferiore rispetto alle sue prestazioni abituali, è responsabilità dell'allenatore comunicare l'errore alla giuria. La segnalazione va effettuata tramite il "Performance Improvement Form", reperibile presso l'ufficio di gara. Se l'apposito modulo non fosse disponibile, l'allenatore deve comunicare immediatamente l'errore allo Sport Official (responsabile di gara) durante la notifica della suddivisione in categorie.

5 Unified Sport

Per diverse discipline, Special Olympics offre la formula "sport unificato". L'idea è quella di costituire squadre miste di atleti con e senza disabilità mentali. Idealmente gli sportivi con e senza disabilità dovrebbero avere capacità simili ed avere la stessa età.

Presso Special Olympics Switzerland il tema dello sport unificato non viene sviluppato in modo specifico. In Svizzera le squadre giocano secondo la versione tradizionale e non c'è la necessità di proporre delle partite di unihockey unificato (floorball).



In caso di bisogno, si potrebbero tuttavia proporre delle partite di unihockey unificato. In questo caso la variante del gioco sarebbe la seguente:

- Composizione della squadra: 3 atleti e 1 partner unificato
- L'unified partner non può giocare come portiere
- In una squadra ci sono al massimo 2 partner unificati

6 Regolamento e applicazione

La responsabilità del regolamento spetta al Technical Coordinator dell'unihockey⁴, d'intesa con lo Sport Director di Special Olympics Switzerland.

L'applicazione del regolamento a un torneo è di competenza del relativo Sport Official (direttore tecnico).

Nel caso di divergenze tra i regolamenti nelle diverse lingue, fa stato la versione in tedesco.

In caso di necessità, SOSWI adeguerà il regolamento a modifiche delle condizioni e prenderà opportuni provvedimenti a seguito di eventuali cambiamenti. C'è la possibilità di presentare proposte di modifica delle regole. Tali istanze devono essere inviate per e-mail al seguente indirizzo:

sport@specialolympics.ch.

⁴ Il Technical Coordinator è il responsabile di una disciplina sportiva, vedi <http://specialolympics.ch/it/funktionen/>.