FISPES
FEDERAZIONE ITALIANA
SPORT PARALIMPICI E SPERIMENTALI

REGOLAMENTO ITALIANO DI RUGBY IN CARROZZINA

VERSIONE REVISIONATA ED APPROVATA DAL CONSIGLIO FEDERALE

NELLA RIUNIONE DEL 29 NOVEMBRE 2025

Sommario

Sezione1 - REGOLAMENTO TECNICO 8
TITOLO I: IL GIOCO 8
Art.1. Definizione 8
TITOLO II: IL CAMPO DI GIOCO 8
Art. 2. Campo di gioco 8
Art. 3. Perimetro di gioco 8
Art. 4. Linee perimetrali 8
Art. 5. Linea centrale 8
Art. 6. Cerchio centrale 9
Art.7. Key area 9
Art. 8. Linea di meta – Try Line 9
Art. 9. Zona di difesa e di attacco 9
Art. 10. Tavolo degli Ufficiali di campo 9
Art. 11. Area delle panchine 9
Art. 12. Area di sostituzione 10
Art. 13. Area di penalità 10
TITOLOIII: ATTREZZATURE 10
Art.14. Palla 10
Art. 15. Cronometro di gara 10
Art. 16. Apparecchio dei quaranta secondi 10
Art. 17. Sistema di segnalazione acustica 11
Art.18. Tabellone 11
Art.19. Freccia direzionale per il possesso alternato 11
Art. 20. Referti ufficiali di gara 11
Art.21. Divisa 11
Art.22. Protezioni per le mani 12
TITOLO IV: CARROZZINE 12
Art. 23. Conformità con le disposizioni 12

Art.24. Larghezza **12**
Art.25. Lunghezza **12**
Art.26. Altezza **12**
Art.27. Ruote **12**
Art. 28. Dispositivi anti-ribaltamento **13**
Art.29. Paraurti **13**
Art.30. Bandelle **14**
Art. 31. Comodità e sicurezza **14**
Art. 32.Modifiche **17**
TITOLO V: SQUADRE **18**
Art. 33. Designazione delle Squadre **18**
Art.34. Giocatori **18**
Art.35. Classificazione **19**
Art.36. Formazione **20**
Art.37. Capitani **20**
Art.38. Allenatori **20**
Art. 39. Scelta della meta (Try) e della panchina **21**
TITOLO VI: UFFICIALI DI GARA **21**
Art. 40. Ufficiali di gara **21**
Art. 41. Competenze degli Ufficiali di gara **21**
Art. 42. Errori correggibili **22**
Art.43. Arbitri **22**
Art.44. Responsabilità del primo Arbitro **23**
Art.45. Supervisore tecnico **23**
Art.46. Segnapunti **23**
Art.47. Cronometrista **24**
Art.48. Addetto all'apparecchio dei 40 secondi **24**
Art. 49.Addetto al conteggio delle penalità **24**
TITOLOVII: REGOLAMENTO SUITEMPI DI GIOCO **25**

Art. 50. Tempi di gioco 25
Art. 51. Funzionamento del cronometro 25
Art. 52. Funzionamento dell'apparecchio dei 40 secondi 25
Art. 53. Funzionamento del cronometro per misurare i tempi di sospensione 26
Art. 54. Palla viva 26
Art. 55. Palla morta 26
Art. 56. Time-out 26
Art. 57. Time-out arbitrale 27
Art. 58. Time-out per assistenza tecnica 28
Art. 59. Caduta di un giocatore 28
***TITOLO VIII: Regole di gioco* 29**
Art. 60. Inizio della partita 29
Art. 61. Palla a due 29
Art. 62. Possesso alternato 29
Art. 63. Posizione di una persona 30
Art. 64. Posizione della palla 30
Art. 65. Controllo della palla 30
Art. 66. Giocare la palla 31
Art. 67. Palleggio 31
Art. 68. Realizzare una meta 31
Art. 69. Rimessa in gioco 31
Art. 70. Sostituzioni 32
Art. 71. Palla trattenuta 32
***TITOLO IX: VIOLAZIONI* 33**
Art. 72. Sanzione 33
Art. 73. Violazione della zona di difesa 33
Art. 74. Violazione della palla fuori campo (out-of-bounds) 33
Art. 75. Infrazione dei dodici secondi 33
Art. 76. Infrazione di piede 34

Art.77. Violazione “fuori e dentro” (Out and in) 34
Art.78. Violazione del vantaggio fisico 34
Art. 79. Infrazione del palleggio degli otto secondi 34
Art.80. Infrazione degli 8 secondi nella keyarea 34
Art. 81. Violazioni nelle rimesse in gioco 34
Art. 82. Violazione nel time-out 35
Art. 83. Violazione nella palla a due 35
Art. 84. Infrazione dei quaranta secondi 35
TITOLO X: PRINCIPI DI CONTATTO 35
Art. 85. Principi di contatto e Sicurezza 36
Art.86. Posizione in campo 36
Art. 87. Spazio verticale 36
Art.88. Vantaggio 37
TITOLO XI: FALLI COMUNI 37
Art. 89. Definizione esanzioni 37
Art. 90. Fallo di caricamento 37
Art. 91. Contatto prima del fischio 37
Art.92. Quattro nella key area 38
Art. 93. Fallo di bloccaggio 38
Art. 94. Fallo per uscita dal campo 38
Art. 95. Fallo di spinta 38
Art. 96. Fallo per uso di mani 39
Art. 97. Fallo per rotazione 39
Art. 98. Fallo di un metro 39
TITOLOXII: FALLI TECNICI, FLAGRANTI E SQUALIFICANTI 39
Art. 99. Definizione esanzioni 39
Art. 100. Fallo tecnico del giocatore 40
Art.101.Fallo tecnico commesso dal personale di panchina 40
Art. 102. Fallo tecnico per assistenza tecnica 41

Art. 103. Fallo tecnico per eccesso di punteggio 41
Art.104. Fallo flagrante 41
Art. 105. Fallo da espulsione 42
TITOLOXIII: PENALITA' 43
Art. 106. Scontare le penalità 43
Art. 107. Uscire dall'area di penalità 43
Art. 108. Penalità multiple 43
Art.109. Falli durante un intervallo 44
TITOLO XIV: CONCLUSIONE DEL GIOCO 44
Art.110. Come si decide la partita 44
Art.111. Conclusione della partita 44
Art.112. Forfait della partita 45
ALLEGATO A 45
ALLEGATO B 46
ALLEGATO C 47
Sezione 2 – FORMULA ORGANIZZATIVA TORNEI 48
TITOLO I: CAMPIONATO ITALIANO 49
Art. 1- Struttura Campionato 49
Art.2- Iscrizione al Campionato 49
Art.3- Verifiche Pre-Gara 51
Art.4- Modalità e Determinazione Classifica 53
Art.5 - Violazioni 53
Art. 6 - Rinuncia alla partecipazione 54
Art.7- Modalità Organizzazione Campionato 54
Art.8- Linee Generali 56
Art.9 - Arbitri 56
TITOLO II: COPPA ITALIA 56
Art.10 - Struttura Coppa Italia 56
Art.11 - Modalità d'iscrizione alla Coppa Italia 57

Art.12- Verifiche Pre-Gara.....57
Art.13- Modalità Organizzazione Coppa Italia.....57
Art.14- Linee Generali.....58
Art.15– Giustizia sportiva.....58
TITOLOIII: SUPERCOPPA.....58
Art.16- Struttura Supercoppa.....58
Art.17- Verifiche Pre-Gara.....59
Art.18- Modalità Organizzazione Coppa Italia.....59
Art.19- Linee Generali.....59
Art.20– Giustizia sportiva.....59
TITOLO IV: Attività Territoriali.....59
Art.21 – Campionati Regionali.....60
TITOLO V: Norme transitorie e finali.....60
Art. 22– Società di nuova costituzione.....60
TITOLO VI – Causa di Forza Maggiore.....68

Sezione 1 - REGOLAMENTO TECNICO

TITOLO I: IL GIOCO

Art.1. Definizione

Il Rugby in carrozzina (Wheelchair Rugby) è uno sport di Squadra giocato da Atleti disabili di sesso maschile e femminile. L'obiettivo è di realizzare delle mete attraversando la linea di meta della Squadra avversaria con il controllo della palla. La palla può essere passata, lanciata, battuta, rotolata, palleggiata o portata in qualsiasi direzione in conformità con le limitazioni definite da questo Regolamento. La Squadra che realizza il maggior numero di mete entro il termine della partita viene dichiarata vincitrice.

1.1 Il Regolamento Tecnico

Il presente Regolamento Tecnico è la traduzione integrale del vigente Regolamento Tecnico Internazionale della WWR – World Weelchair Rugby, con alcuni importanti adattamenti per l'espletamento delle competizioni nazionali.

TITOLO II: IL CAMPO DI GIOCO

Art. 2. Campo di gioco

Il campo di gioco comprende l'area dove viene giocata la partita e le aree circostanti usate dalle Squadre e dagli Ufficiali di gara durante l'incontro. (Vedi Allegato A per un diagramma del campo di gioco).

Art. 3. Perimetro di gioco

Il Rugby in carrozzina viene giocato in un campo indoor che ha un perimetro di gioco largo 15 metri e lungo 28 metri. Il campo deve essere segnalato con linee perimetrali, una linea centrale, un cerchio centrale e due key area come definito nell'art. 7. Tutte le linee indicate nel campo devono avere la stessa larghezza ed essere tracciate con lo stesso colore. Un terreno di gioco che è conforme alle Regole della FIBA per la pallacanestro viene considerato consono al Regolamento IWRF del Rugby in carrozzina.

Art. 4. Lineeperimetrali

Le linee perimetrali del campo sono costituite da linee di fondo e linee laterali. Le dimensioni del campo sono misurate a partire dal bordo interno di queste linee. I bordi interni distinguono il perimetro di gioco tra aree dentro e fuori dal campo. Tutte le linee perimetrali sono considerate fuori campo.

Art. 5.Linea centrale

Il campo deve comprendere una linea centrale di metà campo che attraversa il perimetro di gioco in larghezza da lato a lato ad una distanza di 14 metri da ciascuna linea di fondo.

Art. 6.Cerchio centrale

Il campo deve comprendere un cerchio centrale posto sulla linea centrale di metà campo con il suo centro che si trova ad una distanza di 7,5 metri da ciascuna linea laterale. Il cerchio centrale deve avere un raggio di 1,8 metri, misurato dal suo punto centrale al bordo più esterno della linea che delimita il centro.

Art. 7. Key area

Il campo deve comprendere delle key area in corrispondenza di ogni linea di fondo del perimetro di gioco, centrate rispetto alle linee laterali. Ogni key area viene definita da due linee perpendicolari rispetto alla linea di fondo e unite da una linea parallela rispetto alla linea di fondo. Ogni key area ha una larghezza di 8 metri, misurata dal bordo esterno delle linee perpendicolari alla linea di fondo, e una lunghezza di 1,75 metri, misurata a partire dal bordo interno della linea di fondo al bordo esterno della linea parallela alla linea di fondo. Le linee che delimitano una key area sono considerate parte della key area stessa.

Art. 8. Linea di meta – Try Line

La linea di meta è la parte della linea di fondo che è dentro la key area. Le estremità di ogni linea di meta devono essere delimitate con un cono. Ogni cono deve essere alto almeno 45 centimetri e non superare gli 80 centimetri. Ogni cono deve avere una base quadrata. I coni devono essere situati esternamente in modo che un lato tocchi il bordo interno della linea di fondo e l'altro lato tocchi il bordo esterno della key area. Le linee di meta e i coni sono considerati aree fuori campo.

Art. 9. Zona di difesa e di attacco

Ogni Squadra ha una zona di difesa e una zona di attacco. La zona di difesa di una Squadra è l'area che parte dal bordo interno della linea di fondo campo che include la linea di meta che la Squadra difende, fino alla linea centrale compresa. La zona di attacco è l'area che parte dalla linea centrale di metà campo al bordo interno della linea di fondo, compresa la linea di meta che la Squadra avversaria difende. La linea centrale di metà campo viene considerata parte dell'area di difesa di ciascuna Squadra.

Art.10. Tavolo degli Ufficiali di campo

Il campo di gioco include un tavolo degli Ufficiali di campo situato all'altezza della linea centrale, fuori dal perimetro di gioco e ad un minimo di 1.5 metri dalla linea laterale. (Vedi appendice A)

Art. 11. Area delle panchine

Il campo di gioco include le due aree delle panchine, poste fuori dal perimetro di gioco sullo stesso lato del tavolo degli Ufficiali di campo. Le estremità di ciascuna area per le panchine vengono definite da linee lunghe 2 metri che partono dalla linea laterale e sono perpendicolari ad essa. Una delle linee si estende dalla linea di fondo, mentre l'altra deve essere tracciata a 5 metri dalla linea centrale. Le linee che delimitano l'area delle panchine devono essere tracciate con colori diversi rispetto alle linee di demarcazione del campo di gioco.

Art. 12. Area di sostituzione

Il campo di gioco include un'area di sostituzione, situata fuori dal perimetro di gioco tra la panchina delle squadre eil tavolo degli Ufficiali di campo. Le estremità di ciascun'area di sostituzione viene definita da linee lunghe 2 metri che iniziano dalla linea laterale e sono perpendicolari ad essa. Una linea deve essere tracciata su ogni lato della linea centrale, a 3 metri dalla linea centrale. Le linee che delimitano l'area di sostituzione devono essere tracciate con colori diversi rispetto alle linee di demarcazione del perimetro di gioco.

Art. 13. Area di penalità

Il campo di gioco include un'area di penalità (penalty box) sul lato del campo opposto al tavolo degli Ufficiali di campo. Quest'area include due zone di penalità, una su ciascun lato della linea centrale. Ogni zona di penalità deve essere segnalata da tre linee. La prima linea deve essere lunga 2 metri e parallela alla linea laterale e deve essere tracciata ad 1 metro dalla linea laterale e ad 1 metro dall'inizio della linea centrale. Le altre due linee devono essere perpendicolari alla prima linea e iniziare ad ogni estremità dalla stessa, ad 1 metro di distanza dalla linea laterale. L'uscita dall'area di penalità deve essere caratterizzata da 2 linee lunghe 30 cm, indicate come estensione della linea da 1 metro a partire dalla linea centrale e nel punto centrale della zona di penalità. Ad ogni Squadra è assegnata l'area di penalità che si trova in posizione opposta alla sua panchina. Il tavolo di registrazione delle penalità deve essere posto tra le due aree di penalità, in posizione opposta al tavolo degli Ufficiali di campo e ad un minimo di 1.5 metri dalla linea laterale. (Vedi Appendice A)

TITOLOIII: ATTREZZATURE

Art.14. Palla

La partita deve essere giocata con un pallone sferico fatto di cuoio flessibile o sintetico, con una camera interna di gomma o di materiale simile. La circonferenza del pallone va dai 65 ai 67 centimetri e il suo peso deve essere tra i 260 e i 280 grammi. Un pallone che è conforme alle Regole FIVB per la pallavolo viene considerato consono al Regolamento WWR di Rugby in carrozzina. Il primo Arbitro è l'unico a poter valutare la correttezza dei parametri del pallone usato.

Art. 15. Cronometro di gara

Il tavolo degli Ufficiali di campo deve essere dotato di cronometro o di sistemi di segnalazione di tempo per indicare i periodi di gioco, le penalità e i time-out. Questo dovrà essere il cronometro ufficiale di gara.

Art.16. Apparecchio dei quaranta secondi

Il tavolo degli Ufficiali di campo deve essere dotato di un sistema o di sistemi di segnalazione dei quaranta (40) secondi. L'apparecchio dei 40 secondi è provvisto di un segnale acustico distinto, che è diverso da quello del cronometro di gara. L'apparecchio dei 40 secondi deve essere in grado di resettarsi a 15 secondi.

Art.17. Sistema di segnalazione acustica

Il tavolo degli Ufficiali di campo deve essere dotato di un sistema o di sistemi che forniscono un segnale acustico udibile per segnalare la fine di un tempo di gioco, i time-out, le richieste di sostituzione e altre situazioni di gioco che necessitano dell'attenzione degli Arbitri. Questo sistema potrebbe essere integrato nel cronometro di gioco o nel tabellone.

Art.18. Tabellone

Il campo di gioco deve essere attrezzato di un sistema che segnala il punteggio di gioco ai giocatori e agli spettatori. Questo sistema può funzionare in modo manuale, meccanico o elettronico. Può includere il cronometro di gioco in una parte dello schermo.

Art.19.Freccia direzionale per il possesso alternato

Il tavolo degli Ufficiali di campo deve essere dotato di un sistema di segnalazione della direzione di gioco per il possesso successivo secondo la procedura del possesso alternato specificata nell'Art. 62. Questo sistema può funzionare manualmente, meccanicamente o elettronicamente e può essere integrato nel tabellone o nel cronometro di gioco.

Art. 20. Referti ufficiali di gara

Il tavolo degli Ufficiali di campo e la tabella delle penalità deve essere provvisto di referto ufficiale di gara per registrare il punteggio della partita e le penalità che vengono assegnate durante la partita. Il referto di gara standard è mostrato in Appendice B. Il referto per le penalità standard è mostrato in Appendice C.

Art.21. Divisa

Tutte le maglie della divisa di ogni Squadra devono essere dello stesso colore e tonalità. Qualsiasi indumento visibile indossato sotto la maglia deve essere dello stesso colore e tonalità del colore predominante della maglia della divisa. Tutti i pantaloni o pantaloncini della divisa di ogni Squadra devono essere dello stesso colore e tonalità. I pantaloni o pantaloncini possono essere di colore differente rispetto alla maglia della divisa. Qualsiasi indumento visibile indossato sotto i pantaloni o pantaloncini deve essere dello stesso colore e tonalità del colore predominante dei pantaloni o pantaloncini della divisa. I giocatori possono scegliere di indossare pantaloni o pantaloncini. Tutte le maglie della divisa devono essere contrassegnate da un numero tra 1-15, 20-25, 30-35, 40-45 e 50-55 incluso, sul davanti e sul retro. Ad ogni giocatore verrà assegnato un numero diverso. Il numero sulla parte anteriore della maglia deve avere un'altezza compresa tra 6 e 10 cm. Il numero sulla parte posteriore deve avere un'altezza compresa tra 15 e 20 cm. Entrambi i numeri devono essere sempre visibili. I numeri potrebbero essere anche indicati sullo schienale della carrozzina. Sulla divisa non deve comparire nessun altro numero. Nelle partite dei tornei sanzionati WWR, la Squadra presentata per prima nel programma deve indossare una divisa di colore più chiaro. Se si verificheranno dei potenziali conflitti riguardo al colore delle maglie, sarà la Squadra ospitante a dover cambiare il colore della maglia. Se la partita è invece giocata su campo neutro, sarà la Squadra A dover cambiare il colore della maglia.

Art. 22. Protezioni per le mani

I giocatori possono indossare qualsiasi tipo di protezione per le mani; tuttavia, ciò esclude qualunque materiale che possa risultare rischioso per gli altri giocatori come ad esempio i materiali duri o rigidi.

TITOLOIV: CARROZZINE

Art. 23. Conformità con le disposizioni

La carrozzina è considerata una parte integrante del giocatore. Ciascun giocatore è responsabile di assicurarsi che la sua carrozzina sia conforme a tutte le disposizioni regolamentari per la durata della partita. Se una carrozzina non è conforme alle suddette disposizioni, sarà esclusa dal gioco fino a quando non verrà messa a norma.

Art.24. Larghezza

Non c'è una larghezza massima definita per la carrozzina. Nessun punto della carrozzina può estendersi oltre il punto più esterno dei cerchi di spinta.

Art.25. Lunghezza

La lunghezza della carrozzina misurata dalla parte più sporgente della ruota posteriore alla parte più sporgente della carrozzina non può eccedere i 46 centimetri. (Vedi diagramma B della carrozzina)

Art.26. Altezza

L'altezza della carrozzina misurata da terra al punto medio del sedile non può eccedere i 53 centimetri. (Vedi diagramma B della carrozzina)

Art.27. Ruote

La carrozzina deve avere quattro ruote. Le ruote più grandi sul retro che sono usate per spingere la carrozzina sono considerate le ruote principali; le ruote più piccole sul davanti sono chiamate rotelline. (Vedi diagramma A della carrozzina)

a. Le ruote principali possono avere un diametro massimo di 70 centimetri. Ogni ruota deve essere dotata di copriraggi che la proteggono dai contatti con le altre carrozzine e da un cerchio di spinta. Non ci devono essere barre o placche che sporgono dalle ruote principali. La parte posteriore della ruota principale deve essere considerata il retro della carrozzina e oltre questo punto non può sporgersi nient'altro. (Vedi Art. 28)

b. Le rotelline devono essere posizionate su assi separate poste ad una distanza minima di 20 centimetri, misurate da centro a centro. L'involucro che tiene la rotellina deve essere posto ad una distanza non superiore di 2,5 centimetri dal telaio della carrozzina, misurata dal bordo interno di tale involucro al bordo esterno del telaio.

c. Le ruote anteriori/caster wheels della carrozzina non devono emettere luce.

Art. 28. Dispositivi anti-ribaltamento

La carrozzina deve essere munita di dispositivo anti-ribaltamento fissato nel retro alla parte posteriore della carrozzina che devono contenere un minimo di due ruote, distanziate 40 centimetri l'una dall'altra dal centro. Se viene montata la rotellina anti-ribaltamento, essa non può sporgere oltre il punto più esterno delle ruote principali. Se la rotellina anti-ribaltamento gira, l'involucro che la protegge, non può sporgere oltre il punto più esterno delle ruote principali. La parte inferiore della rotellina anti-ribaltamento non deve superare i 2 centimetri da terra. (Vedi diagramma B della carrozzina).

Art.29. Paraurti

La carrozzina può essere dotata di paraurti che sporge dalla parte anteriore della carrozzina. Il paraurti o la parte più avanzata della carrozzina se non c'è la presenza di paraurti, deve essere conforme alle seguenti disposizioni:

a. La parte più sporgente del paraurti, misurata nel punto centrale del tondino o tubo con le rotelline in direzione di marcia in avanti, deve essere esattamente di 11 centimetri di altezza da terra. È consentita una tolleranza di 5 millimetri sopra e sotto gli 11 centimetri. (vedere diagramma B)
b. La parte anteriore più sporgente del paraurti deve avere una larghezza di almeno 20 centimetri misurata da lato a lato e deve essere dritta. È consentita una tolleranza di 10 millimetri sul piano orizzontale, derivanti da danni generali di gioco.
c. Nel punto più avanzato, il paraurti non può sporgersi oltre i 20 centimetri dal bordo anteriore delle rotelline. (Vedi diagramma B della carrozzina)
d. Nel punto più largo, il paraurti non deve superare i 2 centimetri dai bordi esterni delle rotelline su ogni lato della carrozzina. (Vedi diagramma A della carrozzina)
e. Il punto più basso del paraurti deve essere ad almeno 3 centimetri da terra. (Vedi diagramma B della carrozzina)
f. Il punto più alto del paraurti non deve superare i 20 centimetri da terra. (Vedi diagramma B della carrozzina)
g. Il tondino o tubo usato per il paraurti deve avere un diametro di almeno 0.635 centimetri. (Vedi diagramma C della carrozzina)
h. Il tondino o tubo usato per il paraurti deve essere circolare senza spigoli o sporgenze che potrebbero dare ad un giocatore un vantaggio meccanico non corretto.
i. Tutti i tondini o tubi usati per il paraurti devono essere piegati in modo che tutti gli angoli siano arrotondati. Le curvature devono evitare di far piegare, appiattire o allargare il tubo.
j. La curvatura interna di tutte le curvature deve avere un diametro di almeno 2 centimetri.
k. La distanza esterna minima di qualsiasi parte del paraurti, misurata dal bordo più esterno all'altro, è di 3,27 centimetri. (Vedi diagramma C della carrozzina)

l. Ci deve essere una barra che unisce il paraurti al telaio della carrozzina a partire dal punto più esterno del paraurti. Questa barra deve essere dritta e secondo un angolo di 45° o maggiore rispetto al paraurti e al telaio, misurata sul piano orizzontale se vista dall'alto. Questa barra non deve essere collegata al telaio principale.

Art.30. Bandelle

La carrozzina può essere dotata di bandelle su ciascun lato nell'area compresa tra la parte anteriore della carrozzina e le ruote principali. Ogni bandella deve essere conforme alle seguenti disposizioni:

a. Il punto di contatto più esterno della bandella deve essere esattamente a 11 centimetri da terra.
b. Il punto più basso della bandella deve essere ad almeno 3 centimetri da terra. (Vedi diagramma B della carrozzina)
c. Il punto più alto della bandella non deve superare i 20 centimetri da terra. (Vedi diagramma B della carrozzina)
d. Iltondino o tubo usato per la bandella deve avere un diametro di almeno 0.635 centimetri.
e. La bandella può fermarsi alla ruota posteriore o superarla con una connessione al telaio. Una bandella che si ferma alla ruota posteriore deve rispettare i seguenti criteri supplementari:
    i. i.deve essere arrotondata all'estremità e non deve avere alcuna punta;
    ii. ii.deve terminare ad 1 centimetro dalla ruota grande (Vedi diagramma B della carrozzina)
f. Lo spazio sopra la bandella che si estende dal bordo superiore della bandella fino a 10 centimetri sopra il bordo superiore della bandella e dalla parte anteriore della bandella fino ad 1 centimetro dietro il pneumatico della ruota grande, deve essere svincolato da qualsiasi tipo di ostacoli.

Art. 31. Comodità e sicurezza

La carrozzina deve essere conforme alle seguenti disposizioni aggiuntive:

a. Tutte le sporgenze della carrozzina come maniglie, barre degli schienali o ganci devono essere imbottite. Attenzione: non è ammesso alcun tipo di maniglia per spingere la carrozzina
b. Nessun dispositivo di guida, freno o cambio o altro sistema meccanico è ammesso per manovrare la carrozzina. Se la carrozzina viene equipaggiata con questi dispositivi, essi devono essere modificati in modo da non essere funzionanti e devono essere posizionati in modo da non costituire pericolo per la sicurezza.
c. La carrozzina può essere dotata di un dispositivo sotto l'estremità anteriore per evitare che si capovolga. Tale dispositivo deve essere conforme alle seguenti disposizioni:
    1. 1.Non può essere il punto più avanzato della carrozzina.
    2. 2.Non c'è un'altezza minima da terra, ma non deve essere a contatto continuo con il pavimento.
    3. 3.Non può danneggiare il pavimento.
    4. 4.Qualsiasi tipo di contatto tra questo dispositivo ed il pavimento deve sottostare alla regola del vantaggio fisico (Art. 78).
d. Ipneumatici non devono lasciare tracce visibili sul terreno di gioco.
e. Non si possono aggiungere contrappesi alla carrozzina.

f. È ammesso l'utilizzo di un cuscino sul sedile della carrozzina che abbia al massimo uno spessore di 10 centimetri.

g. Un giocatore può utilizzare delle imbottiture tra le ginocchia. Quest'imbottitura non deve sporgere al di sopra della parte superiore delle ginocchia.

h. Un giocatore può essere legato alla carrozzina.

i. Nel caso in cui i piedi di un giocatore scivolino dal poggiapiedi della carrozzina, è necessario utilizzare una cinghia o un elastico dietro le gambe o intorno ai piedi per evitare che quest'eventualità si verifichi.

j. I giocatori possono usare dispositivi aggiuntivi per tenere la palla. Il dispositivo di supporto, o portapalla, deve entrare in contatto con non più del venticinque (25) percento inferiore della palla. Il portatore della palla deve assicurarsi che il settantacinque (75) percento della palla sia visibile per essere giocato.

Nota: la percentuale si riferisce al diametro della palla.

-Quando un portapalla è montato su una carrozzina, deve essere rigido e realizzato con materiali che misurano non meno di diciannove (19) millimetri di diametro.

-Il supporto della palla può essere montato in modo permanente sulla carrozzina o fissato al telaio con staffe che consentono di rimuovere o regolare il dispositivo.

-La funzione primaria del portapalla deve essere quella di sostenere la palla. Quando la palla viene posizionata nel dispositivo e l'atleta è in posizione neutra, la palla deve appoggiarsi contro il dispositivo. Il portapalla deve sostenere parzialmente la palla per rimanere sul grembo.

-Nessunaparte della palla può appogiarsi dentro il portapalla

-Il settantacinque (75) percento della palla deve essere visibile sopra l'altezza del portapalla.

-Il portapalla non deve creare un vantaggio meccanico (Esempio: deve essere privo di adesivo, non può essere caricato a molla o consentire alla palla di essere inserita con pressione all'interno del dispositivo).

-Il dispositivo deve essere ben imbottito.

-Se il portapalla è di forma chiusa, deve misurare quattordici (14) centimetri o meno tra i due (2) punti più larghi (misura interna - compresa l'imbottitura).

ILLEGAL	LEGAL

 Il portapalla non supporta la palla Il portapalla copre più del 50% della palla	 La palla è supportata dal portapalla Il portapalla è ben imbottito È rigido ma anche removibile
 Il portapalla non supporta la palla Il portapalla copre più del 50% della palla	 La palla è supportata dal portapalla Il 75% della palla è visibile per essere giocato
 La palla è dentro il supporto	 La palla è supportata La palla è fuori dal supporto

La misura interna èmaggiore di 14 cm
La palla può esserespinta dentro ilportapalla

La misura fra i punti più esterni èmeno di 14 cm La palla è supportata dal portapalla
Il75% dellapallaè visibile per esseregiocato

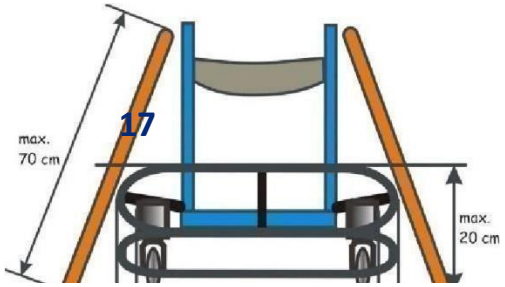
Art. 32.Modifiche

Qualsiasi parte della carrozzina o dell'equipaggiamento del giocatore può essere modificata per migliorare la sua comodità e sicurezza o per motivi medici. Queste modifiche devono essere sicure, essere conformi a tutte le disposizioni relative alla carrozzina specificate in questo Regolamento e non devono creare alcun vantaggio meccanico. Qualsiasi parte della carrozzina o dell'equipaggiamento del giocatore può essere modificata per migliorare la sua comodità e sicurezza o per motivi medici. Queste modifiche devono essere sicure, essere conformi a tutte le disposizioni relative alla carrozzina specificate in questo Regolamento e non devono creare alcun vantaggio meccanico. Le modifiche autorizzate alla carrozzina devono essere indicate sulla short list/team roster della squadra e devono essere approvate dal Technical Delegate e dall'Head Official prima dell'inizio della gara.

Le modifiche di carattere innovativo che danno un vantaggio meccanico o non sono conformi alle norme comunemente accettate per la carrozzina come presentate in questo Regolamento, non possono essere introdotte senza previa approvazione da parte di WWR. Queste modifiche devono essere presentate per iscritto e approvate dalla Commissione Tecnica di WWR.

L'approvazione dovrà essere ricevuta non più tardi di due mesi prima dell'inizio dei Campionati Mondiali, Campionati Continentali o Paralimpiadi, e non più tardi di un mese prima di qualsiasi altro Evento sanzionato WWR. Poiché WWR necessita di un mese per valutare in modo adeguato una richiesta e prendere una decisione, le richieste devono essere effettuate tre mesi prima dei Campionati Mondiali, Campionati Continentali o Paralimpiadi e due mesi prima di qualsiasi altro Evento sanzionato WWR.

L'inizio di questi eventi coincide con la data della cerimonia d'apertura e nel caso non siano previste cerimonie d'apertura, sarà considerata la data del primo giorno di competizione.



In figura SEZIONE4 Carrozzina Diagrammi			
Diagramma A **Vista frontale**	Diagramma B **Vista laterale**	Diagramma C **Vistafrontaledellecurvatureper realizzare un paraurti** **Partesuperiore** **Parteinferiore** **Livellodel suolo**	Diagramma D **Vistadiagonaledelleconnessioni laterali di un paraurti** **Partesuperiore** **Parteinferiore**

TITOLO V: SQUADRE

Art. 33. Designazione delle Squadre

La Squadra ospitante viene considerata Squadra A sul referto di gara. Quando la partita viene giocata su campo neutro, la Squadra che compare prima nel programma ufficiale viene considerata Squadra A. Negli Eventi sanzionati WWR, tutti i campi di gioco sono considerati neutri**.**

Art.34. Giocatori

Ogni Squadra può essere composta da un massimo di dodici componenti. Non più di quattro giocatori di ciascuna Squadra possono essere presenti in campo allo stesso momento. Anche i giocatori che stanno scontando una sospensione sono considerati presenti in campo. I componenti della Squadra che non sono presenti sul campo durante il gioco sono chiamati sostituti.

Art.35.Classificazione

Art.35.1 Classificazioni Internazionali

Tutti gli atleti in possesso di una classificazione sportiva ufficialmente riconosciuta a livello internazionale, attribuita dall'organismo internazionale competente secondo le procedure previste dai relativi regolamenti, sono riconosciuti in Italia con la medesima classificazione. classificazione internazionale, mantiene piena validità anche sul territorio italiano e deve essere accettata dagli organismi sportivi nazionali competenti.

Art.35.2 Classificazioni Nazionali

Nelle manifestazioni nazionali, al fine di promuovere la disciplina e incoraggiare la partecipazione, sono previsti i seguenti abbattimenti dei punteggi validi sia per uomini che per le donne:

-Per ogni giocatrice classificata da 0,5 a 1,5 in campo, alla squadra saranno concessi 0,5 punti extra oltre gli otto (8) punti

- Per ogni giocatrice classificata da 2,0 a 3,5 in campo, alla squadra saranno concessi 1,0 punti extra oltre gli otto (8)
- Esordienti (solo per il 1° campionato disputato): -0,5 di punto
- Under 19: -1,0 di punto

Si specifica che i punti, compresi di tutti gli abbattimenti possibili, del quartetto in campo, sono cumulabili fino al massimo complessivo di 10,0 punti. In caso un'atleta abbia diversi punti di abbattimento, varrà l'abbattimento più alto.

Nell'eventualità in cui una Squadra, per motivi di infortunio o squalifica, non riesca a schierare quattro giocatori rispettando la regola del punteggio massimo degli otto punti in campo, alla stessa Squadra è permesso di schierare tre giocatori. In questo caso, la somma dei punteggi di classificazione dei giocatori in campo deve essere inferiore a otto.

Art.35.3 Atleti categoria Paraplegico:

-All'Atleta verranno attribuiti 4 punti, senza il beneficio di bonus e/o abbattimenti;

-Nella lista dei giocatori si potranno inserire massimo 2 Atleti di categoria paraplegico;

-Nel quartetto in campo potrà essere schierato 1 solo Atleta di categoria paraplegico.

Art.36. Formazione

Almeno dieci minuti prima dell'inizio della partita, ciascun allenatore deve consegnare al segnapunti le seguenti informazioni che saranno poi riportate sul referto di gara:

a. Nomi, classificazioni e numeri di maglia di tutti i componenti della Squadra
b. Identificare i 4 giocatori che inizieranno il gioco
c. Il nome dell'allenatore della Squadra e del suo assistente

L'allenatore della squadra A deve essere il primo a fornire queste informazioni e poi l'allenatore della squadra B. All'allenatore della Squadra A sarà concessa una seconda opportunità di rivedere iltabellino.

Ogni squadra deve iniziare la partita con quattro (4) giocatori in campo. Solo i giocatori che sono elencati in questa rosa saranno autorizzati a giocare. I sostituti che arrivano in ritardo alla partita possono giocare se i loro nomi appaiono nella rosa.I giocatori che inizeranno il gioco non potranno essere sostituiti dopo la segnalazione dei dieci minuti dall'inizio, ad eccezione di problemi medici o guasto tecnico all'attreezzatura.

Almeno dieci minuti prima dell'inizio della partita, ciascun allenatore deve consegnare al segnapunti i nomi e i cartellini di classificazione del quartetto iniziale.

Art.37. Capitani

Ogni Squadra deve designare almeno un capitano. Il capitano è l'unico giocatore della Squadra che è autorizzato a comunicare con gli Ufficiali di gara a nome dell'allenatore e degli altri giocatori. Il capitano deve collaborare con gli Ufficiali di gara e i compagni di Squadra per mantenere un comportamento corretto in campo.

Il capitano si distingue dagli altri giocatori con la lettera "C" accanto al suo nome sul referto ufficiale di gara.

Quando il capitano abbandona la partita, per sanzione o per infortunio, è necessario designare un capitano sostituto. Un sostituto capitano può essere indicato con la lettera "AC" accanto al suo nome sul referto ufficiale di gara.

Art.38. Allenatori

Ogni Squadra deve designare un allenatore, il cui nome deve essere indicato per iscritto sul referto ufficiale di gara.

Ogni Squadra può designare un assistente allenatore, il cui nome deve essere indicato per iscritto sul referto ufficiale di gara.

L'assistente allenatore assumerà tutte le responsabilità dell'allenatore nel caso in cui l'allenatore, per qualsiasi motivo, sia impossibilitato a continuare a svolgere le sue funzioni.

Il capitano della Squadra può assumere le funzioni di allenatore, solo se in possesso di brevetto ufficiale. Se il capitano è costretto a lasciare il terreno di gioco a causa di un fallo da espulsione o se è impossibilitato a svolgere le funzioni di allenatore per qualsiasi altro motivo, il capitano sostituto ha facoltà di sostituirlo come allenatore, solo in caso di possesso di brevetto ufficiale.

Art. 39. Scelta della meta (Try) e della panchina

Alla squadra elencata per prima nel calendario verrà assegnata la panchina della squadra A. Alla squadra elencata seconda verrà assegnata la panchina della squadra B. Guardando il tavolo dei giudici, la squadra A occuperà l'area a sinistra del tavolo e la squadra B occuperà l'area a destra. Per la prima metà della partita, ciascuna Squadra deve difendere la linea di meta che è più vicina alla sua area di panchina e deve realizzare la meta sulla linea di meta più lontana rispetto alla sua area di panchina. Nella seconda metà della partita, le Squadre mantengono la stessa area di panchina, ma devono scambiarsi le aree di meta che difendono e che attaccano. In caso di tempi supplementari, le squadre manterranno le stesse linee di meta utilizzate nel secondo tempo per tutti i tempi supplementari.

TITOLOVI: UFFICIALI DI GARA

Art. 40. Ufficiali di gara

Ogni partita viene diretta da due Ufficiali di gara, chiamati primo Arbitro e secondo Arbitro. Gli Arbitri sono assistiti da un supervisore tecnico, un segnapunti, un cronometrista, un addetto all'apparecchio dei quaranta secondi e un addetto al conteggio delle penalità. Questi assistenti sono conosciuti come Ufficiali di campo.

In un torneo, tutti gli Ufficiali di gara sono sotto la supervisione di un Ufficiale Capo. L'Ufficiale Capo è responsabile dell'assegnazione e supervisione degli Arbitri e degli Ufficiali di campo.

Art. 41. Competenze degli Ufficiali di gara

Le competenze e l'autorità degli Ufficiali di gara iniziano al momento in cui arrivano al campo di gioco e terminano alla fine di tutti i periodi di gioco regolare e supplementare come registrato dal primo Arbitro con la sua firma del referto ufficiale di gara. Qualsiasi incidente successivo sarà annotato sul referto di gara e saranno poi gli organizzatori del torneo o le autorità competenti a farsene carico.

Gli Arbitri hanno l'autorità di prendere decisioni concernenti le infrazioni alle Regole commesse in campo e all'interno del perimetro di gioco. Gli Arbitri sono autorizzati a intervenire in situazioni che avvengono al di fuori del campo di gioco solo nel caso in cui esse producano delle conseguenze sul terreno di gioco.

Gli Ufficiali di gara non sono autorizzati ad approvare alcun tipo di modifica a questo Regolamento.

Art.42. Errori correggibili

Un errore nella direzione di gara può essere corretto solo se si verificano le seguenti circostanze:

a. L'errore deve essere amministrativo come, ad esempio, se viene applicata una sanzione sbagliata o se non si attiva o ferma il cronometro o l'apparecchio dei 40 secondi al momento opportuno. Errori di giudizio o di interpretazione da parte degli Arbitri non sono sottoposti a correzione.

b. Una richiesta di correzione deve essere effettuata da parte di un allenatore o un capitano di una Squadra prima che la palla ritorni viva dopo la successiva interruzione di gioco a seguito dell'errore.

c. La richiesta deve essere inoltrata al Commissario di gioco (GC), che deve annotarla immediatamente e informare gli arbitri alla successiva interruzione del gioco.

d. L'Arbitro 1 e il GC devono considerare tutte le circostanze della correzione richiesta. Se necessario, il GC può richiedere ulteriori informazioni al Capo Ufficiale o ad altri ufficiali internazionali di alto livello (Delegato Tecnico)

e. Se l'Arbitro 1 decide che si è verificato un errore correggibile, tutto ciò che è accaduto dopo l'errore viene annullato e il gioco riprende dal punto in cui si è verificato l'errore. Il cronometro e il punteggio devono essere ripristinati al punto in cui si è verificato l'errore.

f. Se la correzione richiesta non è stata confermata dall'Arbitro 1, il gioco riprenderà immediatamente. L'allenatore che ha richiesto la correzione verrà addebitato di fallo tecnico.

g. Un allenatore può richiedere un numero qualsiasi di correzioni. Tuttavia, se la decisione è sfavorevole all'allenatore, verrà assegnato un fallo tecnico. Se un allenatore ha ricevuto tre di questi falli tecnici, non saranno permesse ulteriori richieste. Le richieste che vengono giudicate a favore dell'allenatore non contano per questo limite.

Art.43. Arbitri

Gli Arbitri dirigono il gioco in conformità con questo Regolamento.

Gli Arbitri devono fare uso degli apparecchi meccanici, delle procedure e dei segnali come illustrato in dettaglio nel Manuale degli Arbitri WWR (***WWR Referee Manual***).

Gli Arbitri hanno il potere di prendere decisioni su qualsiasi situazione di gioco che non è specificata in questo Regolamento.**Se una comunicazione verbale è necessaria per spiegare una decisione, l'inglese è la lingua da usare in tutte le partite internazionali. Ciò non significa che un giocatore o un allenatore abbia il diritto di richiedere una spiegazione per una decisione e nemmeno che un Arbitro debba parlare in inglese per svolgere le sue funzioni. Questo si applica solo a situazioni di confusione di gioco e a ritardi dovuti ad eventi inusuali o al di fuori dell'ambito di competenza di questo Regolamento.**

Gli arbitri hanno il potere di rimuovere un giocatore dal campo per i seguenti motivi:

a. Se un arbitro identifica che un giocatore ha subito un colpo significativo alla testa o che il giocatore sta mostrando i sintomi della commozione cerebrale secondo le linee guida mediche WWR - Commozione cerebrale (vedi ***WWR* Concussion *Guidelines***).
b. Se un giocatore ha una ferita aperta o sanguinante, o altri problemi descritti nelle linee guida mediche ***WWR Medical Guidelines***, verrà fornito un timeout arbitrale di sessanta (60) secondi. Se il problema non può essere risolto nel tempo assegnato, il giocatore o i giocatori devono essere sostituiti. Il giocatore (i) può tornare al gioco, attraverso il tipico processo di sostituzione. una volta

che la ferita ha smesso di sanguinare ed è stata pulita e coperta. Se un'uniforme viene contaminata, deve essere pulita, coperta o sostituita. Se è necessaria la sostituzione dell'uniforme, il foglio di punteggio sarà modificato, senza penalità, per riflettere il cambiamento di numero. (Vedi le linee guida sui fluidi corporei WWR ***WWR Bodily Fluid Guidelines***).

Qualsiasi giocatore che viene rimosso in base a queste regole non sarà autorizzato a tornare sul campo di gioco fino a quando non avrà soddisfatto i criteri di ritorno al gioco delineati nelle linee guida mediche WWR. (***WWR Medical Guidelines.*** *)*

Art.44. Responsabilità del primo Arbitro

Il primo Arbitro ha la responsabilità di dirigere il gioco. Ha inoltre le seguenti funzioni:

a. Ispezionare e approvare tutto l'equipaggiamento usato dai giocatori e dagli Ufficiali di gara.
b. Impedire che venga indossato qualsiasi oggetto outilizzata qualsiasi tipo diattrezzatura che viene considerata pericolosa.
c. Incontrare tutti gli altri Ufficiali di gara prima dell'inizio della partita.
d. Gestire la palla a due all'inizio della partita.
e. Prendere la decisione finale riguardo atutti i contrasti e le discrepanzeriguardanti la funzionalità del cronometro o del tabellone o di altre aree che sono di competenza degli Ufficiali di campo.
f. Prendereuna decisione finale su un errore correggibile.
g. Dichiarare la fine della partita per forfait qualora le condizioni lo giustifichino. (Art. 112)
h. Verificare che il referto ufficiale di gara sia corretto alla fine diogni periodo di gioco e in qualsiasi momento che sia ritenuto necessario.

Art.45. Supervisore tecnico

Il supervisore tecnico ha le seguenti funzioni:

a. Supervisionare il lavoro degli Ufficiali di campo.
b. Assistere gli Arbitri nel dirigere il gioco.
c. Assisteregli Arbitri in situazioni in cui ci siano deglierrori correggibili.
d. Assicurare l'accuratezza del referto ufficiale di gara.
e. Assicurare il funzionamento corretto del cronometro.
f. Assicurare il funzionamento corretto dell'apparecchio dei 40 secondi.
g. Assicurare il funzionamento corretto del tabellone.
h. Assicurare il funzionamento corretto della freccia direzionale per il possesso alternato.
i. Assicurare la registrazione corretta dei time-out.

Art.46. Segnapunti

Il segnapunti ha le seguenti funzioni:

a. Verificare che tutte le informazioni richieste siano correttamente iscritte sul referto ufficiale di gara prima dell'inizio della partita.
b. Registrare sul referto di gara tutte le mete in ordine cronologico.

c. Registrare tutti i time-out sul referto, incluso l'orario, il periodo e la squadra che li ha richiesti.
d. Monitorare la somma totale dei punteggi di classificazione di tutti i giocatori in campo per ciascuna Squadra e assicurarsi che nessuna Squadra ecceda il valore massimo. (Art. 35)
e. Azionare il tabellone quando non è integrato con il cronometro.
f. Azionare la freccia direzionale per il possesso alternato quando non è integrato con il cronometro.
g. Informare l'Arbitro in caso di eventuali irregolarità. Questa comunicazione va fatta alla prima interruzione di gioco che segue l'irregolarità.

Art.47. Cronometrista

Il cronometrista ha le seguenti funzioni:

a. Azionare il cronometro.
b. Avvertire il primo Arbitro quando mancano tre minuti prima dell'inizio della partita.
c. Cronometraretutti i tempi di gioco e gli intervalli durante i tempi regolari e supplementari.
d. Indicare il termine di ogni tempo di gioco regolare e supplementare.
e. Cronometrare ciascun time-out (Art. 56) etime-out perassistenza tecnica (Art. 58) attraverso un segnale acustico dopo i cinquanta secondi.
f. Avvertire gli Arbitri di qualsiasi richiesta di sostituzione.
g. Azionare il tabellone quando è integrato con il cronometro di gara.
h. Azionare la freccia direzionale per il possesso alternato quando è integrato con il cronometro di gara.
i. Informare l'Arbitro in caso di eventuali irregolarità. Questa comunicazione va fatta alla prima interruzione di gioco che segue l'irregolarità.

Art.48. Addettoall'apparecchio dei 40 secondi

L'addetto all'apparecchio dei 40 secondi ha le seguenti funzioni:

a. Azionare l'apparecchio dei 40 secondi.
b. Attivareo riattivare l'apparecchio dei 40 secondi come descritto dall'Art. 52.

Art.49. Addetto al conteggio delle penalità

L'addetto al conteggio delle penalità ha le seguenti funzioni:

a. Supervisionare l'area di penalità.
b. Perognifallo commesso, registrare le seguenti informazioni sul referto riguardante le penalità:
   -il tempo e il periodo in cui è stato commesso il fallo;
   -La squadra cheha commesso il fallo (A o B)
   -Il numero del giocatore
c. Registrare gli avvertimenti per contatto prima del fischio (Art. 91).
d. Cronometrare ogni sospensione usando il cronometro di gara.
e. Indicare quando i giocatori che hanno scontato la sospensione possono rientrare in campo.
f. Informare l'Arbitro di qualsiasi irregolarità. Questa comunicazione va fatta alla prima interruzione di gioco a seguito dell'irregolarità.

TITOLOVII: REGOLAMENTOSUITEMPI DI GIOCO

Art. 50. Tempi di gioco

Il Rugby in carrozzina si gioca in quattro tempi della durata di otto minuti ciascuno. Sono previsti un intervallo di due o tre minuti alla fine del primo e del terzo periodo e un intervallo di cinque o dieci minuti alla fine del secondo periodo.

Nell'eventualità di tempi supplementari, ogni periodo deve durare tre minuti. Sono previsti tre minuti di intervallo tra la fine del tempo regolamentare e il primo periodo supplementare. Se sono necessari ulteriori tempi supplementari, è previsto un intervallo di due minuti dopo ciascun tempo supplementare.

Art.51. Funzionamento del cronometro

Il cronometro deve essere attivato nei seguenti momenti:

a. Quando la palla viene toccata daun giocatore dopo aver raggiunto il suo punto più alto durante una palla a due.

b. Quando la palla è stata toccata da un giocatore in campo durante una rimessa in gioco. Il cronometro deve essere fermato nei seguenti momenti:

a. Alla fine di ogni tempo regolare e supplementare di gioco.

b. Quando viene realizzata una meta.

c. Quando un Arbitro fischia per segnalare una violazione, un fallo o ogni altra interruzione di gioco.

Art.52. Funzionamento dell'apparecchio dei 40 secondi

L'apparecchio dei quaranta (40) secondi deve essere attivato quando il pallone viene toccato da un giocatore in campo dopo una rimessa in gioco seguita ad una palla uscita fuori campo, e deve essere ri - attivato ogniqualvolta un team guadagna il possesso della palla viva sul campo di gioco.

Il mero tocco del pallone da parte di un avversario non fa ricominciare un altro tempo di 40 secondi se l'altra Squadra resta in possesso del pallone.

L'apparecchio dei 40 secondi deve essere fermato e resettato sui quaranta (40) secondi quando:

- Un Ufficiale di gara fischia per un fallo difensivo o violazione.
- Un Ufficiale di gara fischia per un fallo di attacco o violazione che comporta il cambio di possesso della palla.
- La partita viene interrotta per un'azione commessa dalla Squadra che non è in possesso del pallone.

L'apparecchio dei 40 secondi deve essere fermato ma non resettato sui quaranta (40) secondi quando la stessa Squadra che aveva precedentemente il controllo della palla ottiene una rimessa in conseguenza di:

- Una palla uscita fuori campo.

- Un giocatore della stessa Squadra che richiede un time-out arbitrale (infortunio, assistenza tecnica).
- Una palla trattenuta.
- Un fallo di attacco quando la Squadra è in controllo della palla.

L'apparecchio dei quaranta secondi deve essere fermato e resettato sui quindici (15) secondi quando ad una Squadra in possesso di una palla viene concesso un time-out, e rimangono meno di 15 secondi dei 40 previsti sul cronometro di gara.

L'apparecchio viene fermato e spento quando una Squadra guadagna il possesso di una palla viva sul terreno di gioco e rimangono meno di quaranta (40) secondi o di quindici (15) secondi sul cronometro di gara dopo la concessione di un time-out in qualsiasi periodo.

Art.53. Funzionamento del cronometro per misurare i tempi di sospensione

Il cronometro deve essere utilizzato come cronometro per misurare il tempo di sospensione delle penalità.

Art.54. Palla viva

La palla diventa viva quando l'Arbitro fischia:

a. prima di entrare nel cerchio centrale per amministrare la palla a due, oppure
b. subito dopo aver messo la palla a disposizione di un giocatore per una rimessa in gioco.

Art.55. Palla morta

La palla diventa morta quando l'Arbitro fischia per segnalare una meta, una violazione, un fallo, un time-out o ogni altra interruzione di gioco.

Art. 56. Time-out

Ogni squadra ha tre (3) time-out di sessanta (60) secondi per tempo che possono essere richiesti in qualsiasi momento durante il gioco regolamentare. Le squadre devono recarsi nelle rispettive panchine quando viene concesso il time-out e devono rimanervi fino a quando non suona l'avviso dei cinquanta (50) secondi.

Qualsiasi time-out rimanente alla fine del primo tempo non verrà riportato al secondo tempo Alla fine del gioco regolamentare, qualsiasi time-out rimanente non verrà riportato al gioco supplementare.

In caso di tempo supplementare, ogni squadra riceverà un (1) time-out per periodo supplementare. Qualsiasi time-out rimanente alla fine del periodo supplementare non verrà riportato ai successivi periodi supplementari.

Solo l'allenatore o assistente possono richiedere un time-out nei seguenti momenti della partita:

• Una richiesta di time-out dopo una meta deve essere fornita al cronometrista prima che la meta venga realizzata affinché la richiesta possa essere accolta. Il cronometrista trasmetterà la richiesta alla squadra arbitrale alla successiva interruzione del gioco. Il time-out sarà concesso solo una volta che la palla è morta.

• Una richiesta di time-out su palla morta creata da una qualsiasi interruzione che non sia una meta, fino a quando la palla non viene messa a disposizione dell'atleta che effettua la rimessa in gioco. Non possono essere poste condizioni alla richiesta di time-out. L'allenatore può revocare la richiesta di time-out prima che il cronometrista la segnali alla squadra arbitrale.

Quando l'arbitro accetta una richiesta di time-out, deve fischiare, segnalare che è stato concesso un time-out e

indicare la squadra che lo ha richiesto. Questa informazione deve essere annotata sul referto.

Quando suona l'avviso dei cinquanta (50) secondi, questo indica che le squadre devono tornare in campo e prepararsi a riprendere a giocare. Quando il time-out è scaduto, il gioco riprenderà con una rimessa in gioco.

Se viene concesso un time-out alla squadra in attacco (eccetto dopo una richiesta di equipment in attacco) con meno di un (1) minuto rimanente nel quarto o nel periodo supplementare, e il punto della rimessa in gioco è nella metà campo di difesa (backcourt), l'allenatore può richiedere che la palla venga avanzata nella metà campo di attacco (front court). Quando la palla viene avanzata, il punto della rimessa in gioco sarà accanto all'area di punizione (penalty box) più vicina alla linea di meta.

Dopo l'avviso di ripresa del gioco, ai giocatori verrà dato il tempo di posizionarsi. Se un arbitro ritiene che un giocatore o più giocatori stiano ritardando, il gioco riprenderà come segue:

a. Se la squadra che esegue la rimessa in gioco sta ritardando, l'arbitro inizierà la procedura di rimessa nel punto appropriato, posizionando la palla sul pavimento. Se il giocatore incaricato della rimessa prende posizione prima che si verifichi una violazione della rimessa in gioco, l'arbitro metterà la palla a sua disposizione e continuerà il conteggio degli otto (8) secondi.

b. Se la squadra che non effettua la rimessa in gioco è in ritardo, l'arbitro consegnerà la palla all'altra squadra per la rimessa e il gioco riprenderà.

in campo e prepararsi a riprendere a giocare. Quando il time-out è scaduto, il gioco riprenderà con una rimessa laterale. Se viene concesso un time-out a meno di un (1) minuto dalla fine del quarto o del tempo supplementare e il punto della rimessa laterale è nella zona di difesa, la squadra in possesso di palla può richiedere che la palla venga avanzata nella zona di attacco. Quando la palla viene avanzata, il punto della rimessa laterale sarà accanto alla panca delle punizioni più vicina alla linea di meta.

Dopo l'avviso di ripresa del gioco, ai giocatori verrà dato il tempo di posizionarsi. Se un arbitro ritiene che un giocatore o più giocatori siano in ritardo, il gioco riprenderà come segue:

a. Se la squadra che esegue la rimessa laterale è in ritardo, l'arbitro inizierà la procedura di rimessa laterale nel punto appropriato, posizionando la palla sul pavimento. Se il giocatore in rimessa laterale prende posizione prima che si verifichi una violazione della rimessa laterale, l'arbitro metterà la palla a sua disposizione e continuerà il conteggio degli otto (8) secondi.

Art.57. Time-out arbitrale

Un Arbitro può sospendere il gioco in qualsiasi momento per affrontare e risolvere una situazione. La durata di questa interruzione di gioco varierà a seconda della situazione. Le seguenti Regole si applicheranno a determinate situazioni specifiche:

a. Se si verifica una situazione per cui una persona si trovi in pericolo, l'Arbitro dovrà interrompere il gioco immediatamente. La sospensione durerà il tempo necessario perché la situazione sia considerata risolta.

b. Se un giocatore si infortuna, l'Arbitro dovrà interrompere il gioco immediatamente. La sospensione durerà il tempo necessario per permettere al giocatore infortunato di ricevere assistenza medica. Se l'infortunio è leggero, il giocatore può essere trattato e può ritornare in campo entro un minuto, è autorizzato a farlo. Se il giocatore infortunato non è in grado di tornare a giocare entro un minuto, sarà necessario chiamare un time-out oppure richiedere una sostituzione.

c. Se si verifica un problema con il tavolo degli Ufficiali di campo o l'equipaggiamento tecnico utilizzato tanto da influire nella funzionalità del cronometro, l'Arbitro dovrà interrompere il gioco immediatamente. La sospensione durerà il tempo necessario per risolvere la situazione.

d. Se si verifica un problema con il tavolo degli Ufficiali di campo od il loro equipaggiamento tecnico che però non compromette la funzionalità del cronometro, l'Arbitro dovrà fermare la partita alla prima interruzione di gioco. L'interruzione durerà il tempo necessario a risolvere il problema.

e. Se si verifica una situazione di correzione di un errore (Art. 42), l'Arbitro dovrà fermare il gioco appena viene a conoscenza dell'errore.

Art. 58. Time-out per assistenza tecnica

Questo Art. non è applicabile a qualsiasi giocatore che è immobilizzato a causa di una caduta, anche se ha avuto allo stesso tempo un problema al suo equipaggiamento.

Se una parte della carrozzina del giocatore o del suo equipaggiamento non funziona, è danneggiata o richiede un intervento di assistenza tecnica, il giocatore può richiedere una sospensione di gioco. L'Arbitro concederà la sospensione nel modo seguente:

a. Se il problema all'equipaggiamento mette in pericolo qualcuno, l'Arbitro dovrà interrompere il gioco immediatamente.

b. Se non c'è alcun pericolo e il giocatore è mobile, l'Arbitro dovrà sospendere il gioco in occasione dell'interruzione di gioco successiva.

c. Se non c'è alcun pericolo, il giocatore è immobile e la Squadra in attacco non si trova nella posizione di vantaggio per poter realizzare una meta, l'Arbitro dovrà interrompere il gioco immediatamente.

d. Se non c'è alcun pericolo, il giocatore è immobile e la Squadra in attacco è nella posizione di vantaggio per poter realizzare una meta, l'Arbitro dovrà interrompere il gioco nel momento in cui l'azione di attacco si è conclusa.

Quando viene concesso un time-out per un intervento di assistenza tecnica, il giocatore che ha avuto il problema ha un minuto di tempo per risolverlo. Se il problema non può essere risolto in un minuto, deve essere chiamato il time-out o il giocatore dovrà essere sostituito.

Un time-out per richiedere un intervento di assistenza tecnica non è un'opportunità di sostituzione. Le sostituzioni saranno ammesse se il giocatore che richiede il time-out per un intervento di assistenza tecnica registra un malfunzionamento nell'attrezzatura che gli impedisce di giocare

Art. 59. Caduta di un giocatore

Quest'Art. non si applica ad un giocatore che è immobilizzato a causa di un problema che si verifica al suo equipaggiamento.

Un giocatore che cade è colui che si trova in una posizione da cui è impossibilitato a muovere la sua carrozzina in conseguenza della caduta.

Se un giocatore che cade non è in grado di tornare a giocare con le sue sole forze, il gioco deve essere interrotto alla prima opportunità possibile. L'Arbitro interromperà il gioco nel modo seguente:

a. Se una Squadra in attacco non si trovanella posizione di vantaggio perpoterrealizzare una meta, l'Arbitro dovrà interrompere il gioco immediatamente.
b. Se il giocatore che è caduto si trova in pericolo o siè infortunato, l'Arbitro dovrà interrompere il gioco immediatamente.

c. Se il giocatore che è caduto interferisce con il gioco, l'Arbitro dovrà interrompere il gioco immediatamente.
d. Se la Squadra in attacco si trova nella posizione di vantaggio per poter realizzare una meta, se non c'è alcun pericolo o infortunio e il giocatore caduto non interferisce con il gioco, l'Arbitro interromperà il gioco quando l'azione di attacco si sarà conclusa.

Dopo aver sospeso il gioco, l'Arbitro autorizzerà lo staff della Squadra del giocatore caduto ad entrare in campo per fornire la dovuta assistenza. Il lo staff del team deve utilizzare un tappetino per raddrizzare la sedia per proteggere il pavimento da ulteriori danni. Il gioco riprenderà al momento in cui il giocatore caduto è pronto a riprendere. Se il giocatore che è caduto impiegherà più di un minuto per rientrare in gioco, sarà necessario chiamare il time-out o chiedere la sostituzione con un altro giocatore.

TITOLOVIII: Regole di gioco

Art. 60. Inizio della partita

La partita inizia con una palla a due nel cerchio centrale. La partita comincia con il fischio del primo Arbitro per indicare il contatto legale prima di entrare nel cerchio centrale per la palla a due.

Se all'inizio di una partita una Squadra non riesce a schierare in campo quattro giocatori, la partita non può cominciare. Se una Squadra non riesce a schierare un quartetto iniziale entro quindici minuti dell'orario di inizio di gara prestabilito, la Squadra sarà obbligata a ritirarsi dalla partita.

Art. 61. Palla a due

Prima della palla a due, un giocatore di ciascuna Squadra, chiamato centro, deve entrare nel cerchio centrale. Questi giocatori dovranno assumere una posizione sullo stesso lato della linea centrale rispetto alla linea di meta che difendono. Tutti gli altri giocatori si devono posizionare fuori dal cerchio centrale. I giocatori fuori dal cerchio che appartengono alla stessa Squadra non possono occupare posizioni adiacenti intorno al cerchio se un avversario desidera occupare una di queste posizioni.
Per amministrare la palla a due, il primo Arbitro fischia per indicare l'inizio del contatto legale e poi entra nel cerchio centrale. Dovrà lanciare la palla in alto verticalmente tra i due centri ad un'altezza superiore a quella che ciascun giocatore può raggiungere e farla cadere in mezzo a loro. Dopo che la palla ha raggiunto il suo punto più alto, essa dovrà essere toccata almeno una volta da parte di uno dei centri prima che cada a terra.
Una situazione di palla adue va ripetuta nelle seguenti situazioni:

a. Se si verifica una violazione contemporanea da parte di entrambe le Squadre.
b. Se il pallone tocca terra prima che sia toccato da un centro.
c. Se il primo Arbitro effettua un lancio di palla a due scorretto.

Art. 62. Possesso alternato

Le Squadre alterneranno il controllo della palla all'inizio del secondo, terzo e quarto periodo di gioco regolamentare e dopo ogni palla trattenuta. (Art. 71).

La Squadra che non ottiene il controllo di palla dopo la palla a due otterrà il primo possesso secondo la procedura del possesso alternato

Se unaviolazionenella palla a dueportauna Squadra ad ottenere il controllodella palla, all'altra Squadra verrà concesso il primo possesso del processo alternato.

La freccia direzionale per il possesso alternato indica la direzione di gioco per il possesso successivo secondo questa procedura.

Dopo che la palla è stata correttamente rimessa in gioco all'inizio di un periodo oppure dopo una palla trattenuta, la freccia sarà invertita per indicare la direzione del successivo possesso alternato.

Art. 63. Posizione di una persona

La posizione di una persona è determinata dal punto di contatto tra quella persona e il pavimento. Se una qualsiasi parte della persona è a contatto con un'area fuori campo, la persona è considerata fuori campo. Se una persona che si trova in una parte del campo entra a contatto con un'altra parte del terreno di gioco, la persona viene considerata occupare la posizione nella nuova parte del terreno di gioco.

Art. 64. Posizionedella palla

La posizione della palla è determinata dal suo punto di contatto con il pavimento o con la persona. Quando la palla non è in contatto con il pavimento o con una persona, la sua posizione è data dal suo ultimo punto di contatto. Quando si ristabilisce il contatto con il pavimento o con una persona, la nuova posizione è determinata da questo nuovo punto di contatto.

Si dice che la palla è toccata o è stata toccata da un giocatore quando qualsiasi parte del corpo o della carrozzina del giocatore tocca la palla, a prescindere che questo risulti o meno da un'azione deliberata del giocatore.

Art. 65. Controllodella palla

Un giocatore ha controllo della palla quando:

i. Tiene la palla con mani o la trattiene in grembo o contro qualsiasi parte del suo corpo o della sua carrozzina, e la palla non è a contatto a terra.

ii. Ha una mano o lemaniferme sulla palla impedendocosì ad un avversario di avere un movimento libero e facile della palla.

iii. Gli viene data la palla pereseguire una rimessa in gioco (Art. 69).

iv. Accetta volontariamenteuna palla viva (Art. 54). v. È nel momento difar rimbalzare la palla (Art. 67).

Una Squadra ottiene il controllo della palla quando un giocatore della Squadra ha il controllo della palla. Il controllo della palla continua fino a quando:

i. un avversario conquista il controllo della palla, oppure

ii. la palla è dichiarata morta.

Il possesso della Squadranon termina mentre la palla viene passata tra i giocatori.

Art. 66. Giocare la palla

La palla può essere giocata con le mani o gli avambracci, oppure portata in grembo o sulla carrozzina. Quando la palla viene portata in grembo, almeno il 75% della palla deve essere visibile.

La palla può essere passata, rotolata, battuta, toccata, palleggiata, rimbalzata, lanciata o portata avanti in qualsiasi modo. La palla non può essere calciata o deliberatamente colpita da qualsiasi parte della gamba sotto il ginocchio.

Art.67. Palleggio

Non ci sono limitazioni concernenti il numero delle spinte, giri o altri movimenti della carrozzina che sono richiesti tra i palleggi. Un palleggio deve essere un'azione positiva di spinta o di caduta del pallone a terra. Non è considerato palleggio se un giocatore fa cadere, batte o cerca di ottenere il controllo della palla.

Art.68. Realizzare una meta

Si realizza una meta quando un giocatore in controllo della palla ha due ruote che toccano l'area esterna oltre la linea di meta della Squadra avversaria, tra i due coni che delimitano le estremità della linea di meta. Il giocatore deve avere il controllo della palla prima che le ruote della carrozzina attraversino la linea di meta.

Se la palla scivola via da un giocatore, essa non è in controllo (Art. 65) e quindi il giocatore non ne ha il possesso.

Quando viene realizzata una meta, l'Arbitro fischierà per segnalare la meta effettuata e prenderà il pallone che consegnerà alla Squadra avversaria per una rimessa in gioco.

Ogni meta corrisponde ad un punto.

Art. 69. Rimessa in gioco

In questa sezione, i termini "zona di attacco" e "zona di difesa" si riferiscono all'area di attacco e di difesa della Squadra che ha il controllo della palla per la rimessa.
Una rimessa viene utilizzata per mettere il pallone in gioco dopo una meta, una violazione o un fallo, un time-out o qualsiasi altra interruzione di gioco e per iniziare il secondo, terzo e quarto periodo di tempo regolamentare.
Per ogni rimessa in gioco, la Squadra che ha il controllo della palla designerà un giocatore per effettuarla. Questo giocatore è chiamato in-bounder. Il giocatore incaricato alla rimessa si deve posizionare fuori campo nel punto della rimessa in gioco. L'Arbitro metterà la palla in grembo dell'in-bounder e fischierà per segnalare che la palla è viva.
Il giocatore incaricato della rimessa quindi passerà, lancerà, farà rimbalzare, batterà o tirerà in altro modo la palla in campo.

Le rimesse in gioco si effettuano nelle seguenti situazioni:

a. Dopo una meta: in un punto della linea di fondo scelta dal giocatore incaricato della rimessa.

b. Dopo una violazione, fatta eccezione per una violazione della palla adue: in un punto della linea laterale più vicina alla posizione della palla quando è avvenuta la violazione.

c. Dopo una violazione nella palla a due: in un punto della linea laterale opposta al tavolo degli Ufficiali di campo, nella zona di difesa più vicina alla linea centrale.

d. Dopo un fallo: in un punto della linea laterale più vicina alla posizione della palla quando è avvenuto il fallo.

e. Dopoun time-out:

i. Se è stato chiamato dopo una meta ma prima che la palla sia stata rimessa, la rimessa deve essere effettuata da un punto della linea di fondo scelta dal giocatore incaricato della rimessa;

ii. Se è stato chiamato nella zona di difesa e mancava meno di un (1) minuto al termine del cronometro di gioco, la squadra in possesso di palla può avanzare la palla nella zona di attacco. Se avanzata, la posizione deve essere accanto alla panca delle penalità più vicina alla linea di meta;

iii. In qualsiasi altro momento, la rimessa deve essere effettuata in un punto della linea laterale opposta al tavolo degli Ufficiali di campo più vicino possibile alla posizione della palla quando è stato chiamato il time-out.

f. Dopo una palla trattenuta: in un punto della linea laterale opposta al tavolo degli Ufficiali di campo e più vicina possibile alla posizione in cui è avvenuta la palla trattenuta.

g. All'inizio del secondo, terzo e quarto periodo di gioco regolamentare: in un punto della linea laterale opposta al tavolo degli Ufficiali di campo, nella zona di difesa e più vicino alla linea centrale.

Art.70. Sostituzioni

Ciascuna Squadra può sostituire un numero qualsiasi di giocatori dopo un'interruzione di gioco, escluso il momento successivo alla realizzazione di una meta. Se si verifica un'ulteriore interruzione dopo la realizzazione della meta, sarà possibile effettuare le sostituzioni.

I sostituti devono informare il tavolo degli ufficiali e si devono presentare nell'area di sostituzione prima dell'interruzione di gioco. Alla successiva sospensione di gara, il cronometrista segnalerà all'Arbitro che è stata richiesta una sostituzione. Se l'Arbitro decide di autorizzare la sostituzione, accorderà la richiesta e permetterà ai sostituti di entrare in campo.

Se i giocatori sostituti non sono subito pronti ad entrare in campo e giocare, l'Arbitro può rifiutare l'autorizzazione ad entrare facendo continuare la partita.

I sostituti non sono autorizzati ad entrare nel terreno di gioco direttamentedalla panchina. Non

è possibile sostituire un giocatore che deve scontare una sospensione.

Art.71. Palla trattenuta

Una situazione di palla trattenuta si verifica quando:

a. due o più giocatori avversari hanno il possesso della palla nello stesso momento (Art. 65);

b. dueo più avversari fannouscire simultaneamente la palla fuori campo allo stesso momento;

c. unapalla viva resta bloccata tra due o più carrozzine di giocatori avversari;

d. unapalla viva resta bloccata sotto una carrozzina.Quando l'Arbitro stabilisce che si è verificata una palla trattenuta, fischierà per segnalare un'interruzione di gioco per palla trattenuta. La Squadra che ha il possesso successivo di palla secondo la procedura del possesso alternato (Art. 62) otterrà la palla per una rimessa in gioco.

Un giocatore non può causare una palla trattenuta intenzionalmente mettendo la palla a disposizione di un avversario senza alcun tentativo da parte dell'avversario di prendere il controllo della palla, o bloccandola intenzionalmente sotto la carrozzina.

TITOLO IX: VIOLAZIONI

Art. 72. Sanzione

La sanzione per tutte le violazioni delle Regole in questa sezione è una perdita di possesso della palla. A seguito di una violazione da parte di una Squadra, la palla è concessa all'altra Squadra per una rimessa in gioco.

Art. 73. Violazione della zona di difesa

Una Squadra che ha il controllo della palla nella zona di attacco non può portare la palla nella zona di difesa mentre mantiene il possesso della stessa. Farlo è considerata una violazione.
Perché ci sia violazione della zona di difesa, devono verificarsi tutte le seguenti condizioni:

a. Una Squadra deve avere il controllo della palla nella loro zona di attacco.
b. Un giocatore diquella Squadra deve essere l'ultimo atoccare la palla prima di entrare in zona di difesa.
c. La palla deve entrare nella zona di difesa.
d. Un giocatore di quella Squadra deve essere il primo a toccare la palla dopo che entra nella zona di difesa.

Art. 74. Violazione della palla fuori campo (out-of-bounds)

Un giocatore non deve far uscire la palla dal campo. La palla è fuori campo quanto tocca una persona o un oggetto che è fuori campo.

L'ultimo giocatore ad aver toccato la palla prima che esca fuori campo è responsabile di questa violazione. L'unica eccezione si verifica nel caso in cui un Arbitro giudichi che la palla è stata mandata fuori da un altro giocatore rimbalzando sull'ultimo giocatore. In questo caso, il giocatore che ha mandato la palla fuori intenzionalmente è considerato responsabile della violazione.

Art. 75. Infrazione dei dodici secondi

Una Squadra cheha il controllo della palla nella sua zona didifesa ha dodici secondi per portare la palla in area di attacco. Il mancato rispetto di questa regola è considerata una violazione.

La palla è nella zona di attacco quando tocca terra o una persona nell'area di attacco. Il conteggio dei dodicisecondiinizia quando un giocatore in campo entra in possessodel pallone nella sua zona di difesa.

Il conteggio dei dodici secondi termina se un giocatore della Squadra avversaria entra in possesso del pallone.

Art. 76. Infrazione di piede

Un giocatore commetteuna violazione se deliberatamente colpisce la palla con il piedeo la gamba sotto il ginocchio.

Art. 77. Violazione "fuori e dentro" (Out and in)

Un giocatore che ha il controllo della palla non può lasciare il campo dalla linea di meta e poi ritornare sul terreno di gioco senza realizzare la meta.

Perché ci sia violazione, si devono verificare le seguenti tre condizioni:

a. Il giocatore deve avere il controllo della palla prima di superare la linea di meta.
b. Una ruota della carrozzina del giocatore deve toccare l'area fuori campo attraverso la linea di meta della Squadra avversaria.
c. Quella stessa ruota devetornare all'interno del campoo interrompere ilcontatto con l'area fuori campo prima che il giocatore realizzi la meta.

Art.78. Violazione del vantaggio fisico

Un giocatore chetocca la palla non può toccare terra con una parte del suo corpo o della sua carrozzina fatta eccezione per le quattro ruote e le rotelline anti-ribaltamento.

Art.79. Infrazionedelpalleggio di otto secondi

Un giocatore cheha il controllo della palla deve passarla o palleggiarla (Art. 67) almeno ogni otto secondi. Non farlo è considerata una violazione.

Art.80. Infrazione dei otto secondi nella keyarea

Un giocatore della Squadra che ha il controllo della palla non può restare nella key area avversaria per più di otto secondi.

Art. 81. Violazioni nelle rimesse in gioco

Per la rimessa in gioco si applicano le seguenti Regole:

a. Dopo il fischio dell'Arbitro la palla deve essere rilasciata dal giocatore incaricato della rimessa e toccata da un giocatore in campo entro otto secondi.

b. Dopo averpassato il pallone, il giocatore incaricato della rimessa non può toccarlo fino aquando è stato toccato da un altro giocatore in campo.

c. Il giocatore incaricato della rimessa deve essere l'ultimo punto di contatto per la palla prima che la palla tocchi terra o entri in contatto con un giocatore sul terreno di gioco.

d. Il giocatore incaricato della rimessa non può entrare in campo fino a quandonon rilascia la palla.

e. Il giocatore incaricato della rimessa deve entrare incampo nel raggio diun metro dadove la palla è stata lasciata.

f. Quando si verifica una rimessa laterale, il giocatore incaricato della stessa può ruotare prima di rilasciare la palla, ma non si può muovere lateralmente lungo la linea laterale allontanandosi dal punto in cui viene effettuata la rimessa.

Art. 82. Violazione nella palla a due

Nella palla a due si applicano le seguenti Regole:

a. Un centro non può usare alcuna parte della carrozzina a parte lo schienale per mantenere l'equilibrio durante la palla a due.

b. Un centro non può colpire la mano o il braccio del centro avversario per guadagnare un vantaggio.

c. Un centro non può prendere possesso della palla finché non ha toccato terra o è stata toccata da un giocatore che non è un centro.

d. Dopo essere entrati nel cerchio centrale, i centri non possono lasciare la loro metà del cerchio finché uno di loro non abbia legalmente toccato il pallone.

e. Tutti i giocatori ad eccezione dei centri devono rimanere fuori dal cerchio centrale fino aquando la palla è stata toccata da uno dei centri.

Art. 83. Infrazione dei quaranta secondi

Una Squadra che ha il controllo della palla ha a disposizione quaranta secondi per realizzare una meta. Questo tempo deve essere calcolato con l'ausilio dell'apparecchio dei quaranta secondi (Art. 52). La mancata realizzazione della meta prima della scadenza dei quaranta secondi è considerata una violazione.

TITOLO X: PRINCIPI DI CONTATTO

Sebbene il rugby in carrozzina sia uno sport di contatto, non sono ammessi tutti i tipi di contatto in ogni circostanza. Devono essere considerati altri fattori come la posizione, l'area, la velocità e la vulnerabilità dei giocatori.

Un comportamento antisportivo non può essere giustificato in funzione di un gioco legale aggressivo. Gli Arbitri devono prendere in considerazione la sicurezza senza distogliere l'attenzione dal gioco. Ogni situazione deve essere giudicata in modo indipendente. Questa sezione presenterà in dettaglio i principi che gli Arbitri devono tenere conto per applicare le Regole. Questi principi autorizzano il contatto e allo stesso tempo consentono ai giocatori di proteggersi e difendere se stessi, la loro posizione e la palla. Essi consentono agli Arbitri di valutare ogni situazione senza interferire sullo sviluppo del gioco.

Art. 84. Principi di contatto e Sicurezza

Se il contatto tra carrozzine nel rugby in carrozzina è ammesso, i giocatori non devono eccedere nella "forza ragionevole" usata, necessaria ad affrontare un avversario per guadagnarsi una posizione o il controllo del pallone. I giocatori sono ritenuti responsabili nel caso in cui provochino un contatto che metta a rischio un altro giocatore. Ci si aspetta che essi compiano tutti gli sforzi necessari per evitare contatti pericolosi rallentando, fermandosi o cambiando direzione laddove possibile.

Gli Arbitri giudicheranno la "forza ragionevole" usata, sulla base di numerosi fattori, tra cui:

a. Le dimensioni specifiche, la velocità e le posizioni dei giocatori.

b. L'angolo a cui avviene il contatto.

c. La capacità del giocatore colpito di vedere e anticipare il contatto.

d. Lo status del giocatore al momento del contatto, incluso se è fermo o in movimento, se è in equilibrio o se sta per cadere.

Gli aspetti legati alla sicurezza di una carrozzina come i dispositivi anti-ribaltamento, non possono essere sfruttati da un avversario per guadagnare un vantaggio derivante dal contatto.

Art.85. Posizione in campo

Un giocatore ha diritto ad occupare una posizione legale che non è già occupata da un altro giocatore. Un giocatore che occupa una posizione non può essere obbligato a lasciare quella posizione per mezzo di forza illegale. Tuttavia, un giocatore non può esigere passivamente una posizione se questa viene attaccata o occupata da un avversario. Un giocatore che ha il controllo del pallone avrà più libertà perché ha la responsabilità ulteriore di proteggere la palla.

Un giocatore che tenta di spostarsi in una nuova posizione può essere bloccato da uno o più avversari.

Gli avversari possono usare il contatto contro un altro giocatore nel tentativo di occupare una posizione che non è chiaramente occupata da un altro giocatore.

Art.86. Spazioverticale

Un giocatore hadiritto alsuo spazio verticale immediato quando si trova in una posizione eretta seduta nel modo seguente:

a. Misurata da lato a lato, dal margine esterno di una spalla al margine esterno dell'altra.

b. Misurata dalla parte frontale alla parte posteriore, dal margine anteriore delle sue ginocchia all'interno dello schienale.

c. Misurata dalla parte superiore alla parte inferiore, dalla cima della suatestaalle sue gambe.

Quando un giocatore ha il controllo della palla, il contatto illegale all'interno del suo spazio sarà attribuito all'avversario se esso viene provocato dall'avversario o se è provocato da un giocatore che ha il controllo della palla come conseguenza dei normali movimenti necessari a proteggere o passare la palla.

Art.87. Vantaggio

Situazioni che sfociano in violazioni o falli devono essere giudicati all'interno del contesto di gioco. Un'azione o situazione di gioco che non influenza il gioco o non crea un vantaggio o svantaggio per un giocatore o giocatori deve essere ignorata e il gioco deve continuare. Il flusso di gioco non deve essere interrotto per infrazioni insignificanti delle Regole.

Il contatto che non provoca alcun effetto sui giocatori coinvolti può essere considerato accidentale e il gioco può continuare.

Quando si applica questo principio, il vantaggio o svantaggio causato deve essere il risultato di azioni da parte di un giocatore e non il risultato delle decisioni arbitrali di fare o non fare la chiamata.

TITOLOXI: FALLICOMUNI

Art. 88. Definizionee sanzioni

I falli comuni risultano essere quelli commessi nelle azioni illegali durante lo svolgimento e nelle fasi di gioco della partita.

Un fallo commesso da una Squadra che ha il controllo della palla è chiamato fallo offensivo.

Un fallo commesso da una Squadra che non ha il controllo della palla è chiamato fallo difensivo.

La sanzione per un fallo comune offensivo è la perdita del possesso di palla.

La sanzione per un fallo comune difensivo è la sospensione (espulsione temporanea) di trenta secondi(30) per il giocatore che ha commesso il fallo.

Se il fallo comune difensivo è commesso quando un giocatore di attacco ha il controllo della palla ed è nella posizione di realizzare la meta, l'Arbitro può accordare la meta (penalty Try) invece della sospensione di trenta secondi (30).

Un giocatore che sconta una sospensione di trenta (30) secondi per un fallo comune può uscire dalla area di penalità se la Squadra avversaria realizza una meta a meno che non sia stata concessa la meta come penalty try.

Art. 89. Fallo di caricamento

Un giocatore non è autorizzato a colpire un avversario, che non partecipa attivamente al gioco o si muove in campo, con velocità o forza eccessiva, mettendolo a rischio di infortunio.

Art. 90. Contatto prima del fischio

Un giocatore non può entrare in un contatto flagrante o vantaggioso con un avversario durante un'interruzione di gioco.

Il periodo per il contatto legale comincia quando un Arbitro fischia prima di una palla a due o una rimessa in gioco, e termina la volta successiva in cui l'Arbitro fischierà.

Ciascuna Squadra riceverà un solo avvertimento per ogni metà partita, per contatto flagrante e illegale prima del fischio. Il secondo episodio o episodi successivi provocati da una Squadra saranno considerati falli.

Un avvertimento dato per contatto illegale prima del fischio durante la seconda metà di gioco continuerà a valere in tutti i periodi dei tempi supplementari.

Art. 91. Quattronellakeyarea

Non più di tre giocatori difensivi di una Squadra possono trovarsi nella loro key area quando l'altra Squadra ha il controllo della palla. Se un quarto giocatore difensivo entra nella key area, il giocatore verrà punito con un fallo.

Art. 92. Fallo di bloccaggio

a. Un giocatore non può afferrare o trattenere un avversario con le mani o qualsiasi altra parte del corpo tale da impedirne la libertà di movimento.
b. Un giocatore non può per nessuna ragione appoggiarsi su un avversario in modo da creargli uno svantaggio.

Art. 93. Fallo per uscita dal campo

a. Un giocatore non può lasciare il campo quando la palla è morta a meno di preventiva autorizzazione da parte dell'Arbitro o applicazione di altri articoli delle Regole.
b. Un giocatore che non ha il controllo della palla non può lasciare il campo deliberatamente o per guadagnare un vantaggio quando la palla è viva. Può lasciare il campo per evitare un infortunio a sé stesso o agli altri. Se le circostanze lo costringono a lasciare il campo, deve ritornare in campo nel punto più vicino a dove è uscito. Quando ritorna, non può ottenere un vantaggio che non aveva mentre era in campo e non può reclamare nessun vantaggio perso lasciando il campo.
c. Un giocatore la cui Squadra non ha il controllo della palla non può per nessuna ragione lasciare il campo attraversando la linea di meta a meno che il gioco sia lontano dalla key area.
d. Un giocatore il cui compagno di Squadra ha il possesso della palla, non può per nessun motivo lasciare il campo attraversando la linea di meta della Squadra avversaria.

Art. 94. Fallo di spinta

a. Dopo un contatto legale con un avversario, il giocatore non può continuare a spingere con forza le sue ruote posteriori riposizionando le mani sui cerchi di spinta o ruote, per spostare la carrozzina o spostare l'avversario da una posizione legale in una posizione illegale.
b. Un giocatore non è autorizzato ad aiutare un compagno di Squadra per difendere o realizzare una meta spingendo con le sue mani o la sua carrozzina.

Art. 95. Fallo per uso di mani

Un giocatore non è autorizzato ad usare le sue mani o braccia per entrare in contatto deliberato o di vantaggio con un avversario.
Quando avviene un uso illegale delle mani all'interno dello spazio verticale (Art. 87) il fallo deve essere addebitato al giocatore che non ha il controllo della palla a meno che il contatto sia iniziato dal giocatore che ha il possesso della palla e non come conseguenza del movimento per proteggere o passare la palla.
Quando l'uso illegale delle mani avviene all'esterno dello spazio verticale, il fallo deve essere addebitato al giocatore che ha iniziato il contatto.

Art. 96. Fallo per rotazione

Un giocatore non è autorizzato ad entrare in contatto con la carrozzina di un avversario in nessun punto dietro l'asse delle ruote posteriori in modo che la carrozzina ruoti sul piano orizzontale o verticale tanto da mettere a rischio la sicurezza dell'avversario.

Dopo che un giocatore entra in contatto legale davanti all'asse della ruota posteriore della carrozzina dell'avversario, il movimento continuo delle carrozzine può provocare lo spostamento del punto di contatto dietro l'asse, determinando così una rotazione. Se il contatto iniziale è legale ed il contatto è stato ininterrotto da quel momento fino a quando è avvenuta la rotazione, al giocatore non verrà addebitato alcun fallo.

Art. 97. Fallo di un metro

Nessun giocatore è autorizzato ad entrare nell' area del raggio di un metro dal punto sulla linea laterale o linea di fondo dove viene effettuata la rimessa in gioco. Questo raggio di un metro è effettivo a partire dal momento in cui l'Arbitro fischia per segnalare che la palla è viva a finché la palla non viene rilasciata dal giocatore incaricato alla rimessa. (Art. 69)

TITOLO XII: FALLITECNICI, FLAGRANTIE SQUALIFICANTI

Art. 98. Definizionee sanzioni

Un fallo tecnico si verifica per un errore amministrativo o una violazione di comportamento considerato non accettabile e decoroso. I falli tecnici possono essere commessi da un giocatore in campo o dai componenti in panchina.
La sanzione per un fallo tecnico addebitato ad un giocatore è una sospensione di un minuto che deve essere scontata dal giocatore che ha commesso il fallo.
La sanzione per un fallo tecnico addebitato al personale di una Squadra in panchina, inclusi allenatore, staff della Squadra o sostituti, è una sospensione di un minuto che deve essere scontata da un giocatore in campo scelto dall'allenatore.
Un giocatore che sconta una sospensione di un minuto per fallo tecnico che non è un fallo da espulsione, può lasciare l'area di penalità se la Squadra avversaria realizza una meta, a meno che la meta non sia una meta assegnata per penalty goal.

Art. 99. Fallo tecnicodel giocatore

Un giocatore non può ignorare le istruzioni degli Ufficiali di gara, usare una tattica antisportiva o comportarsi in modo antisportivo.

Il fallo tecnico si verifica nelle azioni seguenti:

a. Usare un linguaggio irrispettoso o offensivo verso qualsiasi persona.
b. Posizionare una mano o le mani vicino agli occhi diun avversario.
c. Ritardare inutilmente il gioco.
d. Impedire che il giocatore incaricato della rimessa ritorni completamente in campo dopo una rimessa in gioco.
e. Cadere deliberatamente dalla carrozzina per interrompere il gioco.
f. Non andare direttamente nell'area di penalità a seguito dell'invito dell'Arbitro.
g. Lasciare l'area di penalità prima della scadenza diuna sospensione o senza aver avuto l'indicazione da parte dell'addetto al conteggio delle penalità o dall'Arbitro.
h. Cambiare il numero del giocatore senza l'approvazione di un Arbitro.
i. Se un giocatore caduto riposiziona la sua carrozzina senza l'assistenza da parte del personale in panchina.
j. Sollevare il corpo dal sedile della carrozzina o usare qualsiasi parte delle gambe per modificare la velocità o la direzione della carrozzina.
k. Usare una scusa ingiustificabile per ottenere un'interruzione di gioco, per esempio:
    i. Facendo una richiesta inutile per un time-out per un intervento di assistenza tecnica.
l. Contatto con un giocatore, che si trova in una posizione instabile a causa diun contatto primario che era legale.

Questo non è un elenco completo; gli Arbitri possono a loro discrezione punire un giocatore con un fallo tecnico per una violazione di comportamento considerato non accettabile o decoroso.

Art.100. Fallo tecnico commesso dal personale di panchina

Affinché la partita possa svolgersi in modo corretto e valido, è molto importante tenere un comportamento decoroso e consono. Le violazioni nel contegno o nella conduzione di gioco da parte di un allenatore, assistente dell'allenatore, sostituti o altri componenti della Squadra determinerà un fallo tecnico che verrà addebitato al personale di panchina.

Il fallo tecnico si verifica nelle azioni seguenti:

a. Entrare in campo senza ricevere preventiva autorizzazione da parte di un Ufficiale di gara.
b. Entrare in campo come un sostituto senza presentarsi al tavolo degli Ufficiali di campo e attendere l'autorizzazione dell'Arbitro di entrare sul terreno di gioco.
c. Utilizzare un linguaggio irrispettoso o offensivo verso qualsiasi persona.

d. Lasciare l'area dipanchina della Squadra, a meno di un intervento daparte di un Ufficiale di gara o a meno di abbandonare completamente il terreno di gioco.
e. Punti eccessivi (Art. 103)

Questo non è un elenco completo; gli Arbitri possono a loro discrezione punire un giocatore con un fallo tecnico per una violazione di comportamento considerato non accettabile o decoroso.

Art.101. Fallo tecnico per assistenza tecnica

Un giocatore non può giocare con una carrozzina che non è conforme alle disposizioni illustrate in dettaglio in questo Regolamento. Se in qualsiasi momento durante la partita un giocatore viene scoperto a giocare con una carrozzina irregolare, verrà punito con un fallo tecnico.

Un allenatore può richiedere all'Arbitro di effettuare un'ispezione della carrozzina di un giocatore avversario durante un'interruzione di gioco. Se l'Arbitro trova che la carrozzina è regolare, viene addebitato un fallo tecnico all'allenatore che ne ha fatto richiesta.

Se l'attività durante la partita determinata che una carrozzina considerata preventivamente regolare e che poi diventa non più conforme alle Regole, al giocatore verrà data l'opportunità di intervenire sul problema prima di essere punito con un fallo tecnico.

Art. 102. Fallo tecnico per eccesso di punteggio

La somma totale dei punteggi dei giocatori in campo, inclusi i giocatori presenti nelle aree di penalità, non può eccedere il massimo stabilito nell'Art. 35. Se si scopre che una Squadra gioca in campo con un eccesso di punteggio, il fallo verrà addebitato alla panchina.

L'allenatore selezionerà un giocatore dalla formazione in campo per servire il fallo tecnico. Quando il giocatore viene identificato, è possibile effettuare una sostituzione per correggere l'errore.

Un allenatore può richiedere al segnapunti di contare il punteggio dell'altra Squadra in qualsiasi momento durante la partita. Il segnapunti prenderà nota del tempo esatto della richiesta effettuata e informerà l'Arbitro alla successiva interruzione di gioco. Se l'Arbitro stabilisce che la Squadra ha un punteggio eccessivo in campo, sarà addebitato un fallo tecnico e verrà seguito il processo sopra elencato. Il gioco riprenderà al momento in cui la richiesta è stata effettuata.

Qualora l'Arbitro stabilisca che la Squadra non ha un eccesso di punteggio in campo, il fallo tecnico deve essere addebitato all'allenatore che ne aveva fatto richiesta.

Art. 103. Fallo flagrante

Un giocatore non può commettere alcun fallo deliberato contro un avversario. Un fallo flagrante viene commesso quando è chiaro che un giocatore ha creato un contatto antisportivo con un avversario che si estende oltre un tentativo legittimo di giocare legalmente la palla o la carrozzina. Questo include il

contatto che è sconsiderato o dimostra l'intento di intimidire il suo avversario.Al giocatore che commette un fallo flagrante verrà data una penalità di 3 mete prima di essere lasciato rientrare. . Le penalità vengono scontate in modo consecutivo. Se la sanzione del fallo iniziale è la perdita di possesso di palla o una meta assegnata con penalty try, il giocatore inizierà scontando la prima penalità, seguita immediatamente dalla seconda

Se un giocatore è punito con un secondo fallo flagrante durante la stessa partita, il giocatore sarà espulso dalla partita. La sanzione di espulsione in questa situazione sarà considerata per fallo flagrante. Il giocatore squalificato lascerà immediatamente il campo di gioco. Le penalità dovranno essere scontate da un giocatore della stessa squadra selezionato dall'allenatore. L'allenatore sarà autorizzato a sostituire per creare una formazione legale.

Art. 104.Fallo da espulsione

Una persona che commette un fallo che è palesemente antisportivo o che è commesso con una chiara inosservanza delle disposizioni di sicurezza, deve essere espulso dal gioco.
Le seguenti azioni determineranno il fallo da espulsione:

a. Gioco pericoloso
b. Rissa
c. Linguaggio continuo irrispettoso e offensivo
d. Colpire o entrare in modoirrispettoso a contatto fisico con un Ufficiale di gara
e. Un fallo comune che mostra una valutazione molto scarsa eprovoca pericolo o infortunio ad un avversario.

Questo non è un elenco completo; gli Arbitri possono punire a loro discrezione i giocatori o il personale di panchina con un fallo da espulsione per qualsiasi violazione palese o grave di comportamento accettabile, decoroso o per motivi di sicurezza.
Una persona che commette un fallo da espulsione deve abbandonare il campo di gioco immediatamente. Non è autorizzato a restare sul terreno di gioco, nell'area circostante o qualsiasi altra area dove potrebbe continuare ad avere influenza sul gioco. Qualsiasi tipo di interazione di una persona espulsa dalla partita risulterà in un fallo tecnico addebitato al personale di panchina.
La sanzione per un fallo da espulsione è una sospensione di quaranta secondi (40). Questa sospensione viene scontata per tutti i quaranta secondi (40); il giocatore che sconta la penalità non potrà lasciare l'area di penalità se la Squadra avversaria realizza una meta.
Se un fallo da espulsione è stato commesso da un giocatore, la penalità sarà scontata da un giocatore dalla stessa Squadra che ha un punteggio di classificazione pari a quello del giocatore squalificato. Se non si ha un giocatore con queste caratteristiche, la sospensione sarà scontata da un giocatore della stessa Squadra con il punteggio di classificazione più vicino a quello del giocatore squalificato. Se ci sono due giocatori con un punteggio di classificazione più vicino a quello del giocatore espulso, sarà il giocatore con il punteggio di classificazione più alto a scontare la sospensione. Se c'è più di un giocatore in grado di scontare la sospensione, sarà l'allenatore a scegliere il giocatore.

Se il fallo da espulsione è stato commesso da un sostituto, un allenatore, un assistente dell'allenatore o un altro componente in panchina della Squadra, la sospensione sarà scontata da un giocatore scelto dall'allenatore.

TITOLOXIII: PENALITA'

Art.105. Scontare le penalità

Un giocatore che deve scontare una sospensione deve presentarsi immediatamente alla area di penalità della sua Squadra a meno che non abbia richiesto assistenza medica. Il giocatore deve posizionarsi all'interno dell'area di penalità e deve restarci fino alla fine della sospensione.
Un giocatore che sconta una sospensione deve restare all'interno dell'area di penalità durante tutte le interruzioni di gioco, inclusi i time-out e gli intervalli dopo il primo e terzo periodo e i tempi supplementari.
Un giocatore che sconta una sospensione può lasciare l'area di penalità e ritornare alla panchina della sua Squadra durante l'intervallo dopo il secondo periodo e l'intervallo prima del primo tempo supplementare. Il giocatore deve ritornare alla sua area di penalità prima dell'inizio del terzo periodo o del tempo supplementare.

Art. 106. Uscire dall'area di penalità

Un giocatore che sconta una sospensione può uscire dall'area di penalità (penalty box) quando il tempo della sospensione è terminato come segnalato dal cronometro. Se il cronometro non può essere visto dal giocatore, l'addetto al conteggio delle penalità dovrà dire al giocatore quando il tempo è scaduto.

Un giocatore deve uscire dall'area di penalità tra le linee come segnalato sul campo.

Un giocatore che sconta una sospensione, che non sia per un fallo da espulsione, deve essere rilasciato dall'area di penalità se la Squadra avversaria realizza una meta, a meno che non sia una meta assegnata per penalty goal. Un giocatore che viene rilasciato dall'area di penalità a seguito di una meta avversaria, sarà invitato a ritornare in campo dall'addetto al conteggio della penalità o dall'Arbitro.

Se più di un giocatore della stessa Squadra scontano una sospensione, saranno autorizzati a lasciare l'area di penalità nello stesso ordine cronologico in cui hanno iniziato le sospensioni.

Art.107. Penalità multiple

Non più di due giocatori della stessa Squadra devono scontare delle sospensioni nello stesso momento. Se più di due giocatori devono scontare le penalità, il terzo giocatore e/o successivi dovrà abbandonare il campo e aspettare, fuori dal campo e all'esterno dell'area di penalità prima di avere l'opportunità di scontare la sospensione. Questo giocatore dovrà essere sostituito per consentire alla sua Squadra di giocare.

Un giocatore che aspetta di scontare una penalità dovrà iniziare la sospensione quando un numero di giocatori nell'area di penalità della sua Squadra è limitato a meno di due. Se necessario, all'allenatore si

dovrà dare l'opportunità di effettuare delle sostituzioni in modo che la sua Squadra non violi il punteggio massimo ammesso.

Art.108. Falli durante un intervallo

Un giocatore che deve scontare una sospensione per un fallo avvenuto durante un intervallo inizierà la sospensione all'inizio del periodo successivo.

TITOLOXIV: CONCLUSIONEDELGIOCO

Art. 109. Come si decide la partita

Se una Squadra è avanti nel punteggio alla fine del quarto periodo, la partita sarà terminata e la Squadra che ha raggiunto il maggior numero di punti sarà dichiarata vincitrice.

Se le Squadre sono in parità alla fine del quarto periodo, si dovrà giocare un tempo supplementare. Se una Squadra è avanti nel punteggio alla fine del tempo supplementare, la partita verrà terminata e la Squadra che ha il numero maggiore di punti sarà dichiarata vincitrice.

Se le Squadre sono in parità alla fine di un tempo supplementare, sarà necessario giocare un periodo supplementare addizionale. Se una Squadra è avanti nel punteggio alla fine di un tempo supplementare, la partita verrà terminata e la Squadra che ha il maggior numero di punti sarà dichiarata vincitrice.

Tempi supplementari addizionali devono essere giocati finché una Squadra è avanti nel punteggio alla fine di un tempo supplementare.

Ogni periodo di gioco supplementare inizia con una palla a due.

Art.110. Conclusione della partita

Si dichiara la conclusione immediata della partita se, a giudizio del primo Arbitro, la partita è degenerata in un evento incontrollabile dovuto a continui, palesi e pericolosi falli da parte di una delle Squadre; per azioni brutali o pericolose degli spettatori verso i giocatori o gli Ufficiali di gara; per mancato e persistente rispetto degli Ufficiali di gara; per qualsiasi altra azione pericolosa o persistente da parte di giocatori, allenatori o spettatori.

In questo caso, la partita verrà decisa come di seguito:

a. Se la partita termina per le azioni di una Squadra, la stessa Squadra perde per forfait (Art. 112).

b. Se la partita non si conclude per le azioni di una Squadra, la Squadra che è avanti nel punteggio al momento in cui la partita viene terminata sarà dichiarata vincitrice.

c. Se la partita non si conclude per le azioni di una Squadra e il punteggio è pari, non sarà presa alcuna decisione. La partita verrà sospesa e riprenderà in un momento successivo quando le ragioni della sospensione sono state eliminate.

Art. 111. Forfait della partita

Una Squadra perderà la gara per forfait se:

a. rifiuta di giocare;

b. non è pronta a giocare entro quindici minuti dall'orario di inizio programmato (Art. 60);

c. non è in grado di iniziare la partita con quattro giocatori in campo entro quindici minuti dall'orario di inizio programmato (Art. 60);

d. le sue azioni portano il primo Arbitro a terminare la partita (Art. 111);

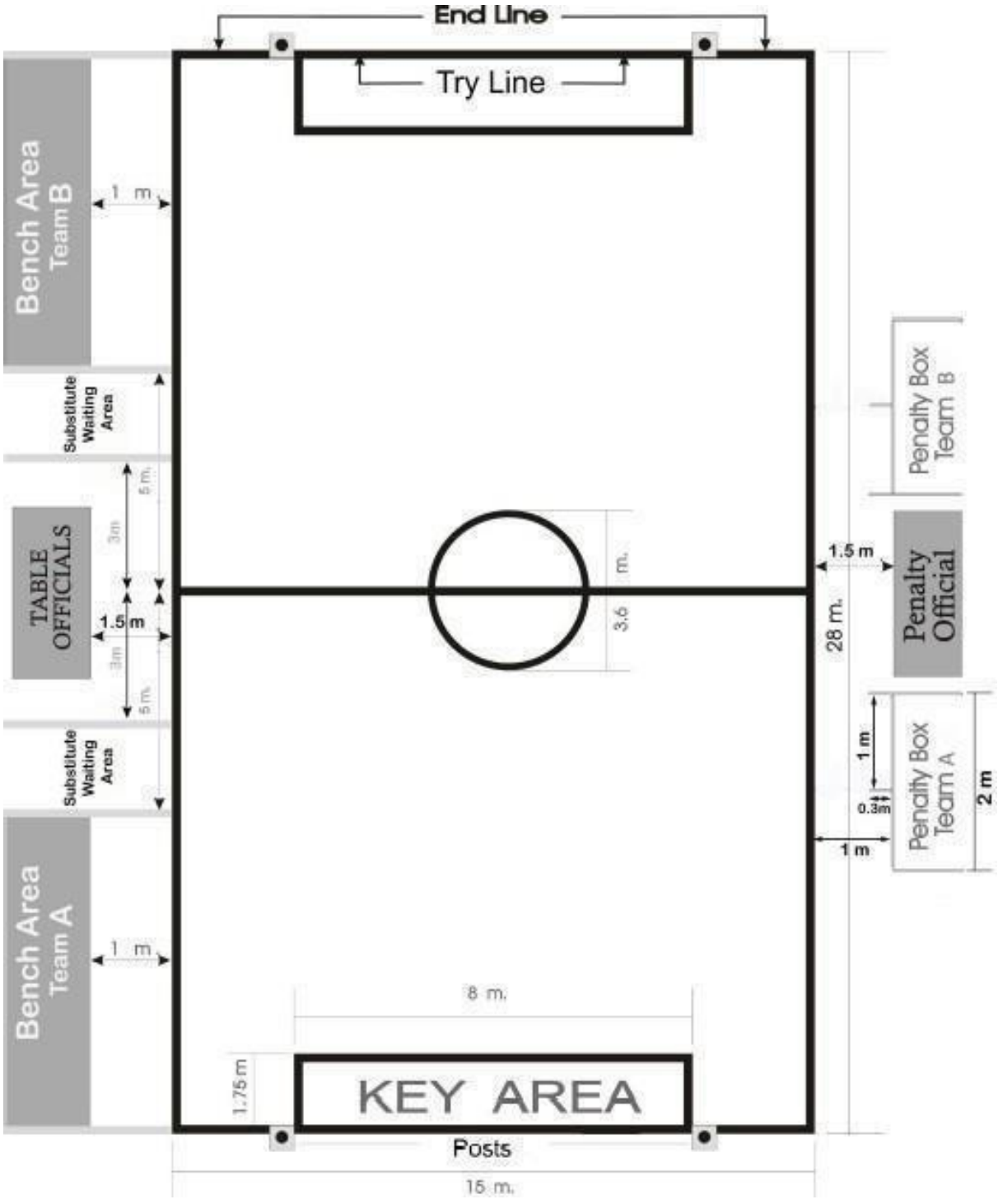
e. non può continuare a giocare la partita perché supera il valore massimo della somma dei punteggi di classificazione (Art. 35);

f. non può continuare a giocare la partita con almeno due giocatori.

La Squadra che non si ritira verrà dichiarata vincitrice.

Se la Squadra che dà forfait è indietro nel punteggio al momento del ritiro, il punteggio al momento del ritiro deve essere registrato come punteggio finale. Se la Squadra che si ritira è avanti nel punteggio al momento della rinuncia, sarà assegnato un punteggio di 1 a 0 in favore dell'altra Squadra come punteggio finale.

ALLEGATO A



ALLEGATO B:

Referto di gara

FISPES
FEDERAZIONE ITALIANA SPORT PARALIMPICI E SPERIMENTALI

WWR
World Wheelchair Rugby

WWR OFFICIAL SCORESHEET

Tournament:

Date: Time:

Team A:

	Player's Name	CL	S4

Time Out
Half 1
1
2
3
Half 2
1
2
3
OT
1

Coach:

Assistant:

Team B:

	Player's Name	CL	S4

Time Out
Half 1
1
2
3
Half 2
1
2
3
OT
1

Coach:

Assistant:

	1st HALF						2nd HALF						OVERTIME		
	A	M	B	A	M	B	B	M	A	B	M	A	B	M	A
							X		X				X		

Referee 1:

Signature:

Referee 2:

Game Commissioner:

Scorekeeper:

Timekeeper:

40 Sec. Operator:

Penalty Timekeeper:

SCORE

PERIOD : 1 2 3 4 O.T. **FINAL**

TEAM A :

TEAM B :

REF 1 :

WINNING TEAM :

Version

Approvato in CF del 02 ottobre 2026

ALLEGATO C

Referto delle penalità

TOURNAMENT:	DATE:
TEAM A:	TEAM B:
COLOUR:	COLOUR:

CONTACT BEFORE THE WHISTLE WARNING

	Period	Time	No.
1st Half:			
2nd Half:			

	Period	Time	No.
1st Half:			
2nd Half:			

	Time	Period	Team A/B	Player #	Common Foul	Technical Foul	Flagrant Foul	Disqualifying Foul
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
1								
1								
1								
1								
1								
1								
1								
1								
1								
1								
1								
2								
2								
2								
2								
2								
2								

REFEREE 1 NAME:	SIGNATURE:
PENALTY TIMEKEEPER:	Version

ALLEGATO D

Game Commissioner Sheet

Tournament	Date/Time	World Wheelchair Rugby
Team A	Team B	

Possession Arrow														

Time Outs							
30s	Qtr	Time	No	30s	Qtr	Time	No
1				1			
2				2			
3				3			
4				4			
OT1				OT1			
OT2				OT2			
OT3				OT3			
OT4				OT4			
60s	Qtr	Time		60s	Qtr	Time	
1				1			
2				2			

1st Half			
2nd Half			
1st Half			
2nd Half			

Things to be aware of:

- 40 sec. clock Start/Stop
- Arrow
- Game Clock Start/Stop
- Scoresheet v Scoreboard
- Substitutions
- Time Outs

Correctable Errors	Disqualifying Fouls	Flagrant Fouls	Incidents	Notes

*Document time on both clocks, score, ball possession, possession arrow, players on court/penalty box during special situations

Sezione 2 – FORMULA ORGANIZZATIVA TORNEI

TITOLO I: CAMPIONATOITALIANO

Art. 1 - Struttura Campionato

Il Consiglio Federale, su proposta dell'Area Tecnica Federale, cui spetta l'organizzazione e il coordinamento delle attività di disciplina, stabilisce la formula di svolgimento del Campionato e il numero delle squadre partecipanti. Nel caso in cui il divario tecnico, ad insindacabile valutazione dello staff tecnico nazionale, sia ritenuto di abnorme sproporzione, tale da pregiudicare la competitività tra i team, il torneo assumerà il connotato di "Meeting Nazionale Promozionale" in occasione del quale si potranno apportare gli opportuni adattamenti alla formula organizzativa, atti a migliorare il livello tecnico delle squadre, le cui modalità verranno comunicate nella circolare di indizione della manifestazione.

1.1 Serie

Il Campionato Italiano di Rugby in Carrozzina si struttura in Serie Unica (da un minimo di 4 ad un massimo di 10 squadre iscritte). Nel caso in cui si iscrivessero più di 10 squadre, il Campionato sarà articolato in serie A e serie B. Nel primo caso esso è a libera iscrizione e non prevede retrocessioni. Nel secondo caso, sempre a libera iscrizione, le squadre classificatesi ai primi 7 posti nella Anno Sportivo precedente parteciperanno alla serie A, mentre le rimanenti prenderanno parte alla serie B. In questo secondo caso sono previste promozioni e retrocessioni.

1.2 Formula Campionato

In base al numero di Società iscritte, la formula del Campionato potrà prevedere:

- fino a 5 Squadre; incontri diretti, tra tutti i partecipanti (**incontri in andata e ritorno**) con stesura classifica finale. Gli incontri si disputeranno in più giornate con la suddivisione in concentramenti.
- da 6 a 7 Squadre, con stesura classifica finale, da disputarsi in più giornate anche con la suddivisione in concentramenti, stesura classifica finale, da disputarsi in più giornate anche con la suddivisione in concentramenti, con un ulteriore concentramento finale denominato "Final Four", al quale parteciperanno le prime 4 società classificate nei concentramenti precedenti.
- da 8 a 10 Squadre. Il torneo è strutturato con un numero di società partecipanti variabile da un minimo di 8 a un massimo di 10. Le squadre saranno suddivise in due gironi, con formula andata e ritorno. La composizione dei gironi prevede 4 o 5 società ciascuno, in funzione del numero totale delle iscrizioni. La formazione dei due gironi avverrà sulla base della classifica finale del campionato precedente. Le società neoiscritte saranno inserite tramite sorteggio. Lo schema di riferimento per la composizione è il seguente:

Girone A: posizioni 1 – 4 – 5 – 8 – 9

Girone B: posizioni 2 – 3 – 6 – 7 – 10

Al termine della fase a gironi, verrà organizzato un concentramento volto a determinare le posizioni dal 5° all'8° posto. La terza classificata del Girone A affronterà la quarta del Girone B, mentre la terza del Girone B affronterà la quarta del Girone A. Le perdenti disputeranno la finale per il 7°–8° posto, mentre le vincenti si contenderanno il 5°–6° posto. Le prime quattro classificate dei gironi accederanno invece alla Final Four per il titolo di Campione d'Italia. Gli accoppiamenti delle semifinali seguiranno il criterio incrociato:1ª classificata del Girone A vs 2ª classificata del Girone B, mentre la 1ª classificata del Girone

B vs 2ª classificata del Girone A. Successivamente si disputeranno la finale per il 3°–4° posto e la finale per l'assegnazione del 1°–2° posto. La società vincitrice della finale sarà proclamata Campione d'Italia.

1.3 Partite

Non sarà possibile disputare più di 6 partite per ogni giornata di Campionato, e sempre che ogni squadra non ne disputi più di 3, fermo restando la possibilità da parte dell'Organo competente, in casi del tutto eccezionali, di derogare a detta Norma. Il calendario delle partite non potrà essere modificato dopo l'avvenuta notifica dello stesso alle Società interessate, ferma restando la possibilità da parte dell'Organo competente, in casi del tutto eccezionali, di derogare a detta Norma.

Art.2- Iscrizione al Campionato

2.1 Partecipazione delle Società

Le squadre sono ammesse a partecipare ai rispettivi Campionati per:

- (1^ edizione e seguenti): libera iscrizione;

- (nel caso l'Anno precedente siano state indette due Serie di Campionato): la serie A e la serie B con l'acquisizione del diritto a seguito dei risultati conseguiti nell'annata sportiva precedente;

2.2 Squadreaventi diritto

All'inizio di ciascun anno sportivo, prima dell'inizio del Campionato, sarà pubblicato l'elenco delle squadre aventi diritto alla partecipazione, con l'eventuale suddivisione in gironi. Sarà pubblicato anche l'elenco delle squadre indicate come riserve per le sostituzioni di squadre, aventi diritto, che non si siano iscritte nei termini o che abbiano rinunciato alla partecipazione. Le Società aventi diritto, e quelle di riserva, devono presentare domanda d'iscrizione alla Federazione. L'iscrizione effettuata fuori dai termini, per le squadre indicate come riserve, comporta l'esclusione dal diritto di rimpiazzo. Solo nel caso di Campionati con più Serie, il Referente Tecnico predisporrà l'elenco delle Squadre da ammettere come eventuali riserve, applicando il seguente ordine di precedenza:

a) Le Società retrocesse nell'ordine progressivo della classifica;

b) Le migliori del Campionato di categoria immediatamente inferiore, classificatesi alle spalle delle promosse.

In caso di parità di classifica, l'Organo Federale competente determinerà, inappellabilmente, l'ordine di priorità delle squadre indicate come riserve.

2.3 Modalità d'iscrizione ai Campionati

La Federazione provvederà annualmente all'apertura delle gare relative ai Campionati tramite il portale federale del tesseramento, indicando le date entro le quali le Società potranno procedere all'iscrizione. Le Società regolarmente affiliate dovranno effettuare l'iscrizione esclusivamente tramite il portale federale, entro i termini stabiliti e secondo le modalità previste dal sistema. All'atto dell'iscrizione, la Società troverà direttamente sul portale l'importo della relativa tassa di iscrizione, stabilito annualmente dal competente Organo Federale, che dovrà essere corrisposto secondo le modalità indicate. Le iscrizioni effettuate oltre il termine previsto o comunque non completate secondo le modalità richieste dal portale saranno considerate come non presentate. Successivamente, con apposito Comunicato Ufficiale della Segreteria Federale, saranno resi noti il calendario definitivo della manifestazione e ogni ulteriore informazione organizzativa.

2.4 Cauzioni

Le Società che iniziano la disputa di un Campionato assumono il preciso impegno di portarlo a termine. A garanzia di questo impegno, la FISPES richiederà alle Società, con l'iscrizione al Campionato, il deposito di una cauzione la cui entità verrà fissata di anno in anno dal competente Organo Federale e sarà pubblicata sul prospetto tasse e ammende. Detto versamento dovrà essere eseguito separata mente rispetto a quello dell'iscrizione. Il deposito cauzionale sarà restituito a tutte quelle Società che avranno

portato a termine il Campionato, senza avervi rinunciato prima della sua conclusione o esserne state escluse. Si precisa che la restituzione del deposito cauzionale versato avverrà d'ufficio al termine del Campionato. Nel caso in cui a una Società sia stato comminato un provvedimento amministrativo dagli Organi di Giustizia o dalla Segreteria Federale, ed al termine del Campionato la Società non abbia ancora

provveduto al suo pagamento, il deposito cauzionale relativo al Campionato in argomento sarà congelato in attesa di ricevere un documento comprovante il versamento di quanto in sospeso. Nel caso ultimo che il pagamento dell'ammenda non sia effettuato entro il termine dell'anno sportivo nel quale è stata comminata, il deposito cauzionale sarà incamerato d'ufficio.

2.5 Lista dei Giocatori

All'atto dell'iscrizione al Campionato, ogni Società non potrà avere in Lista meno di 6 giocatori. All'interno delle Compagini che prenderanno parte al Campionato Italiano, potranno essere inserite anche Atlete.

Igiocatori, per essere schierati in campo, dovranno essere:

- in regola con il tesseramento;
- in possesso del Certificato d'idoneità sportiva agonistica per la disciplina del Rugby in Carrozzina, rilasciato secondo il D.M. 4 marzo 1993;
- in possesso della classificazione funzionale attestante il punteggio personale.

2.5.1 Una Società potrà tesserare un nuovo giocatore fino a 96 ore prima dell'inizio di un Concentramento.

2.6 Riaprire i termini d'iscrizione

La Segreteria Federale competente, sentito il parere del Referente Tecnico, ha la facoltà di riaprire i termini di iscrizione ai Campionati nei quali si rende opportuno completare i quadri delle Società partecipanti, al fine di favorire la massima partecipazione alla competizione.

In tal caso possono avvalersi del diritto di richiesta d'iscrizione anche le Società che ne erano decadute per il mancato rispetto dei termini.

Art.3 - Verifiche Pre-Gara

3.1 Lista dei giocatori – Presentazione all'Arbitro

All'atto di presentazione alla giornata di Campionato, il Dirigente accompagnatore della squadra o, in sua assenza, il Tecnico, dovrà consegnare al Responsabile Arbitrale del concentramento il documento con all'interno la Lista dei giocatori che prenderanno parte agli incontri in programma, ogni Società dovrà avere in lista dai 5 ai 12 giocatori, con l'indicazione dei numeri di maglia e del punteggio funzionale, dei Dirigenti Societari e del Tecnico che andrà in panchina; inoltre, un valido documento di riconoscimento, munito di fotografia, di ogni tesserato inserito nella Lista, quale accertamento dell'identità personale e dei dati anagrafici, se richiesto dagli arbitri.

3.2 Posizione irregolare degli Atleti

Qualora l'Organo competente accerti, prima dell'omologazione di una gara, che una Società vi ha partecipato con uno o più Atleti in posizione irregolare, procederà all'omologazione della stessa con il risultato di 0-20 a suo sfavore, con applicazione, nei confronti della Società e del giocatore o dei giocatori in difetto, di sanzioni disciplinari e amministrative. La squadra dichiarata perdente sarà penalizzata di 1 punto in classifica.

Nei confronti della Società che schieri in campo uno o più giocatori privi del prescritto certificato di classificazione, rilasciato secondo le vigenti normative in materia, si procederà all'omologazione della stessa con il risultato di 0-20 a suo sfavore, con applicazione, nei confronti della Società e del giocatore,o dei giocatori in difetto, di sanzioni disciplinari e amministrative.

3.3 Posizione irregolare dei Tecnici

Nel caso una Società inserisca a referto e/o faccia sedere in panchina un tesserato con la mansione di Tecnico, ma privo del prescritto brevetto, alla stessa sarà inflitta la perdita dell'incontro con il risultato di 0-20 e le verranno altresì comminate sanzioni disciplinari.

La verifica del possesso del prescritto titolo potrà avvenire anche dopo la disputa dell'incontro, ma, comunque, prima dell'omologazione del risultato dall'Organo competente. Fino a quando la Federazione non indirà corsi di formazione per Tecnici, ai quali la Società priva di Tecnico in possesso di brevetto è obbligata a partecipare, la mansione potrà essere svolta da un Accompagnatore, da un giocatore e/o altra persona all'uopo incaricata dalla Società, che comunque, deve essere regolarmente tesserata per l'anno in corso in uno dei ruoli previsti dallo Statuto Federale, all'art.11.3, per quanto concerne il tesseramento societario.

3.4 Controllodivise da gioco e carrozzine

In occasione della prima giornata di Campionato, tutte le Società partecipanti all'Evento dovranno sottoporre le divise e carrozzine da gioco, al controllo da parte degli Arbitri, che potranno essere coadiuvati dagli Assistenti Tecnici – Meccanici dello Staff Tecnico Nazionale.

Le verifiche saranno effettuate, applicando le norme dall'art 21 all'art 32 del vigente Regolamento Tecnico Italiano di disciplina.

In caso siano rilevate anomalie che non sia possibile correggere sul posto:

a- L'atleta in difetto potrà prendere parte alla giornata di Campionato esclusivamente qualora l'arbitro stabilisca che la natura delle anomalie non sia ritenuta pericolosa per i partecipanti. In tal caso l'atleta, per la successiva giornata di Campionato, avrà l'obbligo di presentarsi con l'attrezzatura idonea, pena il rinvio al Giudice Unico Sportivo.Qualora le anomalie siano ritenute pericolose per i partecipanti, l'arbitro non ammetterà in campo l'atleta in difetto e rinvierà la questione immediatamente al Giudice Unico Sportivo.

Art.4 - Modalità e Determinazione Classifica

4.1 Classifica Finale

4.1.1 da 5 a 7 squadre: Sarà proclamata vincitrice del Campionato Italiano, la squadra che avrà totalizzato più punti in Campionato, in base alle partite disputate.

Ai fini del completamento dei punteggi è stabilito che:

- +3 punti vittoria
- 0 punti sconfitta

4.1.2 Da 8 a 10 squadre, il campionato si disputerà dividendo le squadre in due gironi, con partite di andata e ritorno. Successivamente verranno disputate le fasi finali.

4.4 Pareggio in classifica finale

Per la determinazionedel piazzamento, con riferimento all'assegnazione deltitolo di Campione d'Italia, promozioni e retrocessioni, si applica quanto segue:

1) - Parità di punteggio tra 2 squadre:

a) Punteggio maturato negli scontri diretti;

b) Nel caso dipermanenza di una situazione diparità, sarà presa in considerazione la differenza mete negli scontri diretti;

c) Se dovessepermanere ancora una situazione diparità, sarà considerata la differenza mete globale di tutta la manifestazione;

d) Permanendo la parità, sarà considerato il maggior numero di mete segnate;

e) Come ultima ipotesi, saràeseguito il sorteggio.

2) - Parità di punteggio tra 3 o più squadre:

a) Verrà stilata una classifica sulla base dei risultati ottenuti negli scontri diretti tra tutte le squadre a pari punteggio in classifica;

b) In caso di parità di cui al punto a), sarà considerata la differenza mete ottenuta negli scontri diretti tra tutte le squadre pari in classifica; c), d) ee): vedere le medesime lettere del punto 1).

Tale criterio si applica anche per la determinazione del piazzamento al fine della stesura di classifiche parziali.

Art.5 - Violazioni

5.1 Ritiro

Il ritiro dal Campionato, cui la Società si era iscritta, costituisce violazione e comporterà l'adozione, da parte del competente Organo, di provvedimenti amministrativi all'uopo previsti (pagamento di ammenda) a carico della Società rinunciataria, e sanzioni disciplinari a carico dei Dirigenti responsabili. La rinuncia da parte della Società al Campionato, è considerata grave infrazione.

5.1.1 Se il ritiro avverrà dopo la pubblicazione del calendario, ma prima dell'inizio del Campionato, alla Società rinunciataria, oltre alla perdita della tassa d'iscrizione, saranno applicati i provvedimenti sopra previsti, e il pagamento dell'ammenda annualmente stabilita dal competente Organo Federale.

5.1.2 Qualora il ritiro avverrà successivamente all'inizio del Campionato, la Società rinunciataria, oltre a perdere la tassa di iscrizione e la cauzione, si vedrà applicare i provvedimenti sopra previsti, nonché sarà tenuta al pagamento dell'ammenda all'uopo stabilita dal competente Organo Federale.

5.1.3 Se una squadra rinuncia, per qualsiasi motivo, a continuare una gara già iniziata, sarà considerata rinunciataria a proseguire l'incontro che, pertanto, avrà subito fine. Se al momento del ritiro la squadra rinunciataria è in svantaggio, la gara sarà omologata col risultato acquisito al momento del ritiro; se è in vantaggio, la partita sarà omologata col risultato di 0-20 a suo sfavore. In entrambi i casi sarà penalizzata, inoltre, di 1 punto in classifica. Alla seconda rinuncia la squadra sarà esclusa definitivamente dal Campionato e, in tal caso, saranno annullati tutti i risultati da essa conseguiti.

Art. 6- Rinuncia alla partecipazione

La rinuncia da parte della Società al Campionato cui aveva diritto, è considerata grave infrazione.

Nel caso in cui la rinuncia sia dichiarata, per iscritto, entro il termine di chiusura delle iscrizioni al

Campionato cui la Società aveva diritto di partecipare e la comunicazione di rinuncia sia accompagnata da regolare domanda d'iscrizione a un Campionato di categoria inferiore, l'Organo Federale competente delibererà inappellabilmente l'accoglimento o meno della domanda, stabilendo il Campionato cui la Società può essere ammessa a partecipare. In caso di non accoglimento della domanda, la Società non conserverà alcun diritto e potrà iscriversi solo ai Campionati a libera partecipazione.

Art.7- Modalità Organizzazione Campionato

Il competente Organo Federale, su proposta del Referente Tecnico, stabilisce, inappellabilmente e definitivamente, il calendario delle gare. Ogni società è obbligata ad organizzare una tappa del Campionato Italiano seguendo i dettami federali, riassunti nell'allegato 1 al seguente documento. Le società che mancheranno tale obbligo saranno sanzionate secondo le modalità previste dal Regolamendo tasse e ammende approvato dal Consiglio Federale.

La domanda di candidatura all'organizzazione di una giornata del Campionato dovrà essere inviata, in originale, al Delegato Regionale FISPES competente per Territorio e allegata in copia alla domanda d'iscrizione. Tutte le richieste di candidatura pervenute senza il visto dell'Organo Periferico s'intenderanno come non presentate.

7.1 Criteri di assegnazione

I criteri di assegnazione delle sedi di gioco saranno i seguenti:In prima istanza saranno prese in esame le candidature presentate da Società che non abbiano mai organizzato una giornata di gioco, anche nel precedente anno sportivo. Qualora siano più Società a candidarsi, si terrà conto della loro posizione geografica nei confronti delle Società facenti parte del Campionato;

a) In seconda istanza saranno prese in esame le candidature presentate da Società che abbiano già organizzato una o più giornate di Campionato;

b) I casi di parità, per quanto esposto nei precedenti punti a) e b), saranno risolti in favore di quelle Società che abbiano offerto un maggior numero di servizi e/o facilitazioni a favore di tutti i partecipanti;

Tutte le Società assegnatarie dovranno:

a) Favorire il trasporto dall'Aeroporto e/o Stazione Ferroviaria più vicine alla località di gioco, per l'Albergo e/o impianto sportivo per tutti quelli che ne facciano espressa richiesta. Si lascia facoltà agli Organizzatori di predisporre il trasporto con una o più partenze sia in andata sia al ritorno;

b) Organizzare il trasporto locale dall'Albergo all'impianto di gioco e viceversa delle Società, degli Arbitri e del Rappresentante Federale;

c) Garantire l'assistenza sanitaria con la presenza obbligatoria del medico e dell'ambulanza per tutta la durata della manifestazione;

d) Garantire che, per tutta la durata della manifestazione, nell'impianto sia disponibile uno o più defibrillatori con gli operatori in possesso del brevetto di abilitazione all'uso;

d) Predisporre l'allestimento del campo di gioco in impianti provvisti di spogliatoi con docce e servizi igienici sia per giocatori che per Arbitri;

e) Garantire l'uso di una sala, con servizio igienico, tavolo e sedia, a disposizione per eventuali controlli antidoping da parte di Nado Italia e/o Arma dei Carabinieri- NAS

f) Organizzare la sistemazione in Alberghi decorosi con particolare riguardo al vitto che sarà servito;

g) Reclutare, e mettere a disposizione del Referente Arbitri della Manifestazione, un cospicuo numero di volontari da utilizzare quali Ufficiali di Gara per ruoli che non siano la direzione degli incontri; Nel caso in cui una Società assegnataria dell'organizzazione di una giornata di Campionato non rispetti totalmente gli impegni presi in fase di candidatura, sarà passibile di provvedimenti disciplinari e/o amministrativi.

7.2 Assegnazione d'ufficio

Nel caso in cui le Società disposte a organizzare siano in numero inferiore rispetto al fabbisogno, l'Organo Federale competente procederà ad assegnazioni d'ufficio che potranno interessare anche gli Organi Territoriali.

7.3 Modalità di richiesta

Le Società assegnatarie dovranno far pervenire alle Società interessate e alla Segreteria Federale, entro il termine perentorio di 30 giorni prima dell'effettuazione degli incontri, tutte le notizie logistico-organizzative, in modo tale da consentire alle Squadre partecipanti di preparare adeguatamente la trasferta. Ogni Società, all'atto dell'iscrizione dovrà provvedere al versamento, sul c/c bancario, del previsto deposito cauzionale che, nel caso nulla osti, sarà restituito d'ufficio al termine del Campionato. Detto versamento dovrà essere eseguito separatamente rispetto a quello dell'iscrizione. In caso di mancato versamento del deposito cauzionale, l'iscrizione sarà ritenuta non presentata.

Art.8- Linee Generali

Per la disputa del Campionato Italiano, si applicano:
-lo Statuto Federale e il Regolamento Organico;
-il Regolamento Tecnico Italiano,
-il Regolamento Sanitario
- le Normative in materia di Affiliazione e Tesseramento.

Art.9 - Arbitri

Al termine della fase del Campionato, il Responsabile Arbitrale, dovrà inoltrare alla Segreteria Federale:
a) Referti delle gare;
b) Dettagliata relazione sullo svolgimento della manifestazione.
L'Organo competente, preso atto di tale documentazione e qualora nulla-osti, provvederà alla ratifica ufficiale dei risultati delle gare.

TITOLOII: COPPAITALIA

Art.10- Struttura Coppa Italia

Alla "Coppa Italia" di Rugby in carrozzina partecipano 6 squadre. Il Regolamento Tecnico di gioco adottato sarà il medesimo che disciplina gli incontri del Campionato Italiano.

10.1 Partecipazione

Il diritto di partecipazione spetta alle Società che hanno partecipato al Campionato Italiano, che ha avuto luogo nell'anno precedente, senza avervi rinunciato prima del termine, od esservi state escluse. La mancata partecipazione al suddetto evento verrà sanzionato secondo il prontuario tasse e ammende federali.

10.2 Formula Incontri

Le sei società partecipanti alla Coppa Italia saranno individuate tra le prime sei società classificate nel Campionato Italiano della stagione precedente. La competizione sarà articolata in due distinti concentramenti, denominati "Qualificazioni Coppa Italia" e "Final Four Coppa Italia". Al concentramento delle "Qualificazioni Coppa Italia" parteciperanno le società classificate dal quarto al sesto posto nel Campionato Italiano della stagione precedente, che si affronteranno in un girone all'italiana. Al termine del girone, le società disputeranno una gara finale, il cui esito determinerà la quarta e ultima società qualificata alla "Final Four Coppa Italia". Alla "Final Four Coppa Italia" parteciperanno le società classificate dal primo al terzo posto nel Campionato Italiano della stagione precedente e la società qualificata attraverso il concentramento delle "Qualificazioni Coppa Italia". Le semifinali saranno disputate secondo il seguente abbinamento: la prima classificata del Campionato Italiano della stagione precedente affronterà la società qualificata dal concentramento delle "Qualificazioni Coppa Italia", mentre la seconda classificata affronterà la terza classificata del Campionato Italiano della stagione precedente. Le società vincitrici delle semifinali si affronteranno nella finale per il primo e secondo posto, mentre le società perdenti disputeranno la finale per il terzo e quarto posto. La società vincitrice della finale per il primo e secondo posto sarà proclamata vincitrice della Coppa Italia.

11.5 Ritiro torneo

Il ritiro dalla Coppa Italia, cui la Società si era iscritta, costituisce violazione e comporterà l'esclusione della stessa al diritto di partecipazione alla manifestazione per l'anno successivo al ritiro, nonché l'adozione, da parte del competente Organo di Giustizia, di provvedimenti amministrativi a carico della Società rinunciataria (pagamento di ammenda) e di sanzioni disciplinari a carico dei Dirigenti responsabili. Le squadre che non si presentassero agli incontri della fase finale, avendone acquisito il diritto, oltre ad essere soggette all'applicazione di quanto sancito dal primo comma del presente Art., non potranno vedersi riconosciuta loro nemmeno la possibilità di essere considerate quali riserve per la copertura dei posti vacanti.

Art.11- Modalità d'iscrizione alla Coppa Italia

Saranno rispettate le modalità di iscrizione adottate per il Campionato Italiano.

Art.12- Verifiche Pre-Gara

Saranno adottate le verifiche pre-gara adottate per il Campionato Italiano

Art.13 - Modalità Organizzazione Coppa Italia

La coppa Italia verrà Organizzata dalla Federazione, la quale comunicherà ledisposizioni organizzative in merito al programma dell'evento.

Art.14- Linee Generali

Per quanto non previstodal presente Regolamento, si applicano le Norme contenute nella Sez. 2 Titolo I: Campionato Italiano

Per la disputa della Coppa Italia, si applicano:
- lo Statuto Federale e il Regolamento Organico;

- il Regolamento Tecnico Italiano,
- Il Regolamento Sanitario e delle Classificazioni;
- Il Regolamentodi Giustizia;
- le Normative in materia di Affiliazione e Tesseramento.

Art.15– Giustizia sportiva

Per quanto concerne l'applicazione della Giustizia Sportiva, vige lo specifico Regolamento.
Si puntualizza, tuttavia, che eventuali squalifiche maturate in Coppa Italia, saranno scontate esclusivamente nel corso della medesima manifestazione e/o nelle sue successive edizioni.

TITOLOIII: SUPERCOPPA

Art.16- Struttura Supercoppa

Hanno diritto di partecipazione alla Manifestazione le due squadre vincitrici, rispettivamente, del Titolo Italiano e della Coppa Italia nell'anno sportivo precedente.
Nel caso in cui la medesima Società Sportiva si aggiudichi entrambi i titoli, la Supercoppa sarà disputata dalla vincitrice del Titolo Italiano e dalla finalista della Coppa Italia.
L'assegnazione del titolo avverrà con unica partita.

16.1 Determinazione vincitrice

La vincente sarà nominata vincitrice di Super Coppa.

16.2 Ritiro torneo

In caso di rinuncia di unadelle squadre aventi diritto, la Supercoppa non verrà disputata.
Il ritiro dalla Supercoppa costituisce, comunque, violazione e comporta l'adozione, da parte del competente Organo di Giustizia Federale, di provvedimenti amministrativi a carico della Società rinunciataria e di sanzioni disciplinari a carico dei Dirigenti responsabili.

Art.17- Verifiche Pre-Gara

Saranno adottate le verifiche pre-gara adottate per il Campionato Italiano

17.1 Distinta

Nella Rosa Giocatori di ogni squadra non potranno essere inseriti giocatori in prestito dalle altre squadre partecipanti alla manifestazione né da quelle non partecipanti.Classificazioni

In occasione della Supercoppa non saranno effettuate visite di 1^ classificazione e/o accettati ricorsi avverso alle esistenti;

Art.18- Modalità Organizzazione Supercoppa Italiana

Per l'organizzazione della manifestazione, qualora non provveda direttamente la Federazione, avrà la priorità la squadra vincitrice dello scudetto.
Se la stessa non potesse o non volesse organizzare, se ne farà carico l'altra Società finalista.
Se anche questa dovesserinunciare all'organizzazione, la manifestazione verrà assegnata d'ufficio dal competente Organo Federale.
La Supercoppa potrà essere organizzata anche all'interno di altre manifestazioni nazionali e/o

internazionali.

Art.19- Linee Generali

Per quanto non previstodal presente Regolamento, si applicano le Norme contenute nella Sez. 2 Titolo I: Campionato Italiano
Per la disputa della Supercoppa, si applicano:
- lo Statuto Federale e il Regolamento Organico;
- il Regolamento Tecnico Italiano,
- Il Regolamento Sanitario e delle Classificazioni;
- Il Regolamentodi Giustizia;
- le Normative in materia di Affiliazione e Tesseramento.

Art.20– Giustizia sportiva

Per quanto concerne l'applicazione della Giustizia Sportiva, vige lo specifico Regolamento.
Si puntualizza, tuttavia, che eventuali squalifiche maturate in Superoppa, saranno scontate esclusivamente nel corso della medesima manifestazione e/o nelle sue successive edizioni.

TITOLOIV: Attività TerritorialiArt.21 – Campionati Regionali

Le attività territoriali devono svolgersi in via prioritaria come gare Regionali, sotto il coordinamento del Delegato Regionale FISPES competente e del suo eventuale Staff Tecnico.

Qualora almeno 2 Delegati Regionali FISPES, di regioni confinanti o immediatamente limitrofe, si accordino per organizzare insieme l'evento, gli stessi devono provvedere a comunicare le loro intenzioni alla Segreteria Federale entro 30 giorni prima dallo svolgimento della manifestazione. La Segreteria Federale, valutate le istanze, provvederà all'eventuale approvazione della Formula Interregionale.

Gli organizzatori sono obbligati a comunicare alla Segreteria Federale, la disposizione dell'evento, almeno 40 giorni prima la celebrazione dello stesso.

La Segreteria Federale FISPES provvede alla convocazione di un Delegato Tecnico per ogni manifestazione regionale.

Il Delegato Tecnico presenzierà all'evento e vigilerà sulla rispondenza tecnica della manifestazione ai

dettami dei Regolamenti Tecnici.

TITOLO V: Norme transitorie e finali

Art. 22– Società di nuova costituzione

Le società di nuova costituzione, che non abbiano mai partecipato ad un Campionato Italiano di Rugby in carrozzina e che non siano in condizioni di raggiungere il punteggio idoneo per scendere in campo, previsto dal regolamento, potranno gareggiare fuori classifica Campionato.

ALLEGATO 1.
REGOLAMENO ARBITRI FEDERALI

REGOLAMENTO ARBITRI

FEDERALI TITOLO I GLI

ARBITRI

Art. 1 - Requisiti
I tesserati non debbono aver riportato condanne per delitto doloso o risultare assoggettati, da parte del CONI., del CIP, della FISPES o di altra Federazione Sportiva Nazionale, Olimpica o Paralimpica, a squalifiche o inibizioni complessivamente superiori ad un anno.
Devono, altresì, risultare in regola con il tesseramento.

Art. 2 - Conferimento delle qualifiche
La qualifica di Arbitro Nazionale viene conferita esclusivamente dal Consiglio Federale.
È compito del Responsabile Arbitri Federale, provvedere annualmente, prima dell'inizio dell'Anno Sportivo, redigere una lista degli stessi.

Art. 3 - Tessera Federale
Tutti gli Arbitri devono essere in possesso della tessera federale, da richiedere nei termini e con le formalità previste dalla Federazione che ogni anno provvederà ad inviare agli interessati la comunicazione di apertura della campagna di tesseramento per il successivo Anno Sportivo. Il mancato o ritardato tesseramento, oltre i limiti fissati nei Regolamenti Federali e nella circolare annuale, comporterà l'immediata sospensione da ogni attività ed al termine dell'anno sportivo per il quale non si è provveduto al tesseramento, l'automatica decadenza dalla qualifica.

TITOLO II
CATEGORIE
ARBITRALI

Art. 4 - Classificazione degli Arbitri in attività
Agli effetti del loro inquadramento nei Ruoli Federali, gli Arbitri in attività vengono classificati in:

- Arbitri Allievi;
- Arbitri Nazionali
- Arbitri Internazionali

Art. 5 - Arbitro Allievo

La qualifica di Arbitro Allievo viene conferita, previo superamento di apposito corso teorico/pratico di abilitazione a carattere nazionale, indetto dalla Federazione in forma diretta o tramite un Organo periferico espressamente autorizzato.

Per aderire occorre inviare una domanda alla Federazione, secondo il bando indetto, attestante i titoli e con allegato il curriculum.

Possono partecipare al corso di abilitazione alla direzione degli incontri tutti coloro che possiedano i richiesti requisiti fisici di idoneità agonistica per il Ruolo di Arbitro, in base alla tabella all'uopo predisposta dalla Commissione Medica Federale e che, alla data di indizione del corso, abbiano compiuto i 18 anni di età.

Art. 6 - Arbitri Nazionali

La qualifica di Arbitro Nazionale viene conferita, dopo 1 anno, a tutti gli Arbitri Allievi che abbiano dimostrato attitudine all'arbitraggio. E' compito del Responsabile Arbitri Federale redigere un'apposita scheda di valutazione generale, tenendo conto delle relazioni individuali predisposte, di volta in volta, dall'Arbitro rappresentante il settore nella Commissione Esecutiva in Campo.

L'immissione nel Ruolo Nazionale è deliberata dal Consiglio Federale, senza onere di dover sostenere esami di valutazione da parte degli Allievi segnalati.

Art. 7 - Arbitri Internazionali

Gli Arbitri Internazionali sono nominati dai Comitati Internazionali secondo le modalità da loro sta stabilite.

E' condizione essenziale, affinché possa essere proposto, che il candidato ad Arbitro Internazionale sia in attività in un Campionato Nazionale della FISPES ed abbia una buona conoscenza della lingua inglese. Gli Arbitri Internazionali hanno anche il dovere, se convocati, di assicurare la propria disponibilità per le trasferte internazionali di tutte le Nazionali Italiane di qualsiasi ordine e grado.

Gli Arbitri, dopo il compimento del 48° anno di età, non possono essere proposti come candidati per l'esame internazionale.

TITOLO III
REQUISITI PER GLI ARBITRI IN ATTIVITÀ

Art. 8 - Limite di età

Gli Arbitri, al raggiungimento del 68° anno di età, cessano di appartenere alla categoria degli Arbitri in attività e non possono essere impiegati in alcun Campionato, Torneo Federale o Tornei organizzati dalle Società sportive aderenti alla FISPES in tale qualifica.

Per età dell'Arbitro deve intendersi quella compiuta dallo stesso al 30 giugno dell'anno in cui viene calcolata; pertanto l'Arbitro che compie effettivamente l'età dopo l'inizio del Campionato, ha il diritto di portarlo a termine.

Art. 9 - Decadenza e revoca della qualifica di Arbitro

Gli Arbitri decadono dalla qualifica:

- Per dimissioni;
- Per mancato rinnovo del tesseramento;
- Per quanto previsto dagli Artt. 3, 8, 10, 11 e 13 del presente Regolamento.
- Gli Arbitri vengono revocati dalla qualifica con delibera del Consiglio Federale, a seguito di relazione del Responsabile Arbitri Federale:
- Per inattività ingiustificata per il periodo di un anno;
- Per ingiustificati rifiuti a 3 designazioni, anche non continuative, e ingiustificata assenza alle riunioni

tecniche obbligatorie. Per riunioni tecniche obbligatorie s'intendono quelle organizzate dalla FISPES. Nel caso in cui per 2 anni consecutivi l'Allievo Arbitro, a seguito di relazioni negative redatte dal Referente Nazionale Arbitri, non abbia dimostrato attitudine all'arbitraggio, lo stesso sarà escluso dalle liste e gli sarà ritirata la tessera perdendo ogni diritto al riguardo.

Art. 10 - Aspettativa

Il tesserato che, per giustificati motivi (professionali, di salute o di famiglia), non può svolgere attività per un periodo di tempo determinato, non inferiore ai 30 giorni, deve formulare al Responsabile Arbitri Federale, richiesta scritta di essere posto in aspettativa.
Il periodo di aspettativa, che non può essere superiore ad un anno sportivo e/o solare, non esime dal versamento della tassa annuale di rinnovo del tesseramento. In caso contrario il tesserato decade dalla qualifica.

Art. 11 – Incompatibilità

La qualifica di Arbitro è incompatibile con:

- qualsiasi altra carica societaria e federale, elettiva o di nomina;
- l'inserimento nello Staff Nazionale di disciplina.

TITOLO IV
DIRITTI E DOVERI DEGLI ARBITRI

Art. 12 - Comportamento

Tutti gli Arbitri devono mantenere un comportamento consono al ruolo che ricoprono.

Art. 13 - Doveri degli Arbitri in attività

Gli Arbitri in attività hanno l'obbligo di:

- Partecipare ai raduni tecnici, nazionali o interregionali, predisposti dalla Federazione; La data di tali riunioni dev'essere comunicata agli interessati, da parte degli Organi preposti, con almeno 45 giorni di preavviso dallo svolgimento della riunione stessa.
- Sottoporsi a regolare visita medica specifica per il Ruolo di Arbitro, in base alla tabella all'uopo predisposta dalla Commissione Medica Federale e secondo quanto disposto dalla FISPES per ogni anno sportivo;
- Accettare designazioni di qualsiasi Campionato di ordine e grado;

L'inosservanza delle sopracitate Regole comporta l'immediata decadenza dalle qualifiche.

Art. 14 - Divisa

Nell'esercizio delle loro funzioni, tutti gli Arbitri devono indossare la divisa stabilita dalla Federazione. La FISPES sceglie e fornisce le divise di gioco e il materiale necessario agli Arbitri per svolgere il loro compito.
E' obbligatorio l'uso della divisa per i Tornei Nazionali, anche se organizzati direttamente dalle Società.
La divisa è altresì obbligatoria per gli incontri o Corsi Internazionali organizzati dalle Federazioni Internazionali sempre che la stessa non provveda a fornirne una propria.

Art. 15 - Dichiarazioni

Tutti gli Arbitri devono astenersi dal fare dichiarazioni o apprezzamenti lesivi della dignità della Categoria. Eventuali dichiarazioni ad Organi di informazione devono essere preventivamente autorizzate dal Presidente Federale. Il tesserato, comunque, sarà responsabile del contenuto delle proprie dichiarazioni.

Art. 16 - Inattività

La totale inattività per un intero anno sportivo e/o solare, per qualsiasi motivo, comporta l'esclusione dalle Liste, ad eccezione dei casi previsti nell'art.11 del presente Regolamento.
Il Responsabile Arbitri Federale potrà derogare al presente articolo, di caso in caso, quando la totale inattività sia conseguenza di un grave infortunio subito dall'Arbitro.

Art. 17 - Rapporti dei Rappresentanti Arbitri

Il Rappresentante Arbitri, designato nelle singole Manifestazioni, assegnerà agli Arbitri i compiti da assolvere per lo svolgimento delle singole partite.
Potrà inoltre, qualora venissero a verificarsi particolari situazioni o per gravi motivi, riassegnare la direzione arbitrale, prescindendo, pertanto, da quanto stabilito dal Designatore Arbitrale. Tale scelta andrà comunque motivata con apposita relazione.
Sarà suo compito compilare un'apposita scheda nella quale dovranno essere indicate le valutazioni sia tecniche sia comportamentali di ogni singolo Arbitro. Tali schede serviranno al Responsabile Arbitri Federale per le valutazioni di fine anno e per quanto stabilito dall'Art. 5 del presente Regolamento, per quanto riguarda gli Arbitri Allievi.

Art. 18 - Valutazioni

Il tesserato ha diritto di conoscere, alla fine di ogni anno sportivo, la sua valutazione sintetica redatta dal Responsabile Arbitri Federale e potrà, nel corso dei vari Campionati, chiedere di essere messo a conoscenza dell'andamento delle sue prestazioni.

Art. 19 - Assicurazione

La FISPES provvede alle necessarie forme assicurative atte a tutelare gli Arbitri nel caso di infortuni derivanti dall'effettiva ed ufficiale pratica dell'attività arbitrale.

Art. 20 - Arrivo sul campo di gioco

I tesserati, salvo gravi motivi, hanno l'obbligo di svolgere le funzioni alle quali sono stati designati dagli Organi competenti.
Essi sono tenuti a presentarsi in campo entro i termini indicati, di volta in volta, sulla lettera di convocazione redatta dalla Segreteria Federale.

Art. 21 - Invio referti e rapporti

Sarà cura dell'Arbitro designato quale Rappresentante Arbitri della Manifestazione, o di uno degli Arbitri convocati, far pervenire, entro 2 giorni dalla disputa degli incontri, i verbali con i referti arbitrali, compilati in ogni loro parte, ai competenti Organi federali.

Art. 22 - Accettazioni

I tesserati hanno il dovere di accettare e confermare, immediatamente all'atto del ricevimento della convocazione, le designazioni o di rifiutarle con altrettanta celerità.

Art. 23 - Rifiuti

ìI tesserati devono essere disponibili all'accettazione della gara.
Tuttavia, qualora si verificassero improvvisi impedimenti, i rifiuti devono essere chiaramente motivati e, laddove possibile, documentati.

Art. 24 - Direzione di incontri e tornei amichevoli in Italia ed all'Estero

Gli Arbitri Nazionali, in caso di invito ufficiale formulato da Società Sportive affiliate alla FISPES, per la direzione di incontri o tornei amichevoli su tutto il territorio nazionale cui prendano parte Squadre Nazionali e/o estere, devono richiedere ed ottenere il "nulla osta" da parte del Responsabile Arbitri Federale.

Art. 25 – Deferimento
Oltre che nei casi espressamente previsti nel presente Regolamento, la mancata osservanza da parte dei tesserati dell'art. 24 dello stesso, può comportare il deferimento ai competenti Organi di Giustizia Federale e può, comunque, costituire elemento negativo nella valutazione di fine Campionato.

Art. 26 - Direzione degli incontri
Per la direzione degli incontri si applicano le disposizioni contenute nei rispettivi Regolamenti Nazionali e/o Internazionali.

TITOLO V
DISPONIBILITÀ - IMPIEGO COMPETENZE - RIMBORSI

Art. 27 - Cambiamento di residenza
Qualora i tesserati dovessero cambiare residenza e/o domicilio, sono tenuti a darne immediata comunicazione alla Segreteria Federale.

Art. 28 - Spese di trasferta
Le spese di trasferta degli Arbitri verranno rimborsate dalla FISPES, secondo tariffe annualmente approvate dal Consiglio Federale.
La richiesta di prenotazione dell'albergo, del treno od aereo, o dell'uso del veicolo privato, dovrà essere inviata, al ricevimento della convocazione, alla Segreteria Federale che provvederà ad espletare la pratica.
Tutte le spese per la partecipazione ai tornei non ufficiali, organizzati dalle Società Sportive, sono a totale carico delle stesse, così come l'eventuale diaria giornaliera.

TITOLO VI
NORMATIVE DI GIUSTIZIA

Art. 29 - Decadenza dalla qualifica
Il tesserato al quale venga comminata dagli Organi di Giustizia Federale una squalifica di un anno o superiore, decadrà automaticamente dalla qualifica rivestita e non potrà più prendere parte a corsi di qualificazione per Arbitro.

Art. 30 - Reclami e ricorsi
Il tesserato può proporre reclamo avverso le sanzioni amministrative comminate dagli Organi preposti, nei modi e nei termini previsti dal Regolamento di Giustizia Federale.
Non sono ammessi ricorsi avverso le decisioni del Consiglio Federale in ordine alle valutazioni tecniche degli Arbitri.

Sezione 2.
TITOLO VI Causa di forza maggiore

In presenza di eventi e circostanze riconducibili a cause di forza maggiore, non imputabili per responsabilità alle Società partecipanti e/o alla Federazione, tali da impedire, compromettere o rendere non regolare lo svolgimento di una tappa del Campionato, Coppa Italia o Supercoppa Italiana, la Federazione, per il tramite della Segreteria Generale, sentiti, ove necessario, gli eventuali pareri e le indicazioni delle competenti Autorità locali, territoriali e regionali, nonché degli altri soggetti istituzionali coinvolti, si riserva il diritto di valutare caso per caso le misure da adottare.
In relazione alla natura, alla gravità e alla durata dell'evento verificatosi, la Segreteria Generale potrà disporre la sospensione o il congelamento della tappa, stabilendo che la stessa non produca, in tutto o in parte, effetti ai fini della classifica e della determinazione dei risultati della competizione. In alternativa potrà disporne il recupero in altra data e/o sede, secondo modalità individuate dalla Federazione e compatibilmente con il calendario ufficiale.
Le decisioni assunte dalla Federazione saranno adottate tenendo conto delle specifiche circostanze del caso, della possibilità di garantire il regolare svolgimento delle attività sportive e delle condizioni di sicurezza e accessibilità per tutte le Società e i soggetti coinvolti nella manifestazione.

ALLEGATO 2.
COMPITIDEGLI ORGANIZZATORI

VADEMECUM ORGANIZZATIVO

OBBLIGHI GENERALI PER TUTTE LE SOCIETA' ISCRITTE ALLE MANIFESTAZIONI NAZIONALI

Con l'iscrizione al campionato, la società sportiva si assume tutti gli obblighi derivanti dal presente regolamento e si impegna a rispettare e favorire tutte le prescrizioni dettate dalla Federazione che sono da considerarsi fondamentali per la riuscita dell'evento. A seconda della formula scelta, il campionato si potrà disputare in concentramenti che prevedono più partite tra squadre iscritte oppure in singola giornata con una squadra di casa e una ospite.
Le società organizzatrici dei concentramenti hanno l'obbligo di inviare alla FISPES il modulo organizzativo pubblicato all'interno del sito Federale, e di rispettare i seguenti punti:

1. ATTREZZATURE INDISPENSABILI PER TUTTE LE MANIFESTAZIONI SPORTIVE:

Entro 30 giorni dall'inizio del Campionato ovvero dallo svolgimento della prima giornata di campionato tutte le società sportive organizzatrici hanno l'obbligo di munirsi della seguente dotazione tecnica necessaria per lo svolgimento della tappa o del concentramento:

1.1 Attrezzatura di gara:

- N.4 palloni. La circonferenza del pallone va dai 65 ai 67 centimetri e il suo peso deve essere tra i 260 e i 280 grammi. Un pallone che è conforme alle Regole FIVB per la pallavolo viene considerato consono al Regolamento WWR di Rugby in carrozzina (art. 14 Regolamento);
- 1 tavolo per gli ufficiali di campo con 3 sedie situato all'altezza della linea centrale, fuori dal perimetro di gioco e ad un minimo di 1.5 metri dalla linea laterale (art. 10 Regolamento);
- 1 tavolo per l'addetto all'area penalità con una sedia. (art. 13 Regolamento)
- Tabellone segnapunti elettronico da parete;
- Apparecchio 40" a sequenza decrescente con due indicatori, con pulsante per il reset a 15 secondi;
- 1 segnale acustico per il tavolo dei giudici (tromba da stadio o similare) di diversa tonalità;
- 2 palette indicatrici falli atleti;
- indicatore per il possesso alternato (freccia);
- un cronometro manuale da tavolo;
- acqua a disposizione degli atleti in gara;
- 4 coni a base quadrata. Ogni cono deve essere alto almeno 45 centimetri e non superare
- gli 80 centimetri (art.8 Regolamento)
- Impianto audio;

2. IMPIANTO DI GIOCO:

- Al momento dell'iscrizione la società dichiara di aver acquisito sotto la propria responsabilità la disponibilità dell'impianto indicando sia il campo di gioco (Un terreno di gioco che è conforme alle Regole della FIBA per la pallacanestro viene considerato consono al Regolamento del Rugby in carrozzina.) principale che il campo di riserva.

- Sarà cura della società ospitante procedere con la tracciatura delle linee del campo rispettando i dettami del Regolamento (vedi gli art. 2/13 del Regolamento). Gli arbitri si occuperanno delle opportune verifiche procedendo con l'omologazione.
- È obbligatorio avere spogliatoi accessibili per gli atleti

- Trascorsi 30 minuti dall'orario previsto per l'inizio dell'incontro, per l'inadempienza accertata la partita non potrà essere disputata con sconfitta a tavolino della squadra di casa (20-0). Nel caso si tratti di un concentramento nella quale la squadra di casa non risulti essere coinvolta si applicherà la sanzione relativa alla mancata organizzazione della tappa/giornata di campionato con successivo recupero con spese a carico degli organizzatori.

3. DEFIBRILLATORE E MEDICO

- È fatto obbligo avere a disposizione presso l'impianto di gioco di un medico, di un'ambulanza attrezzata e di un defibrillatore semiautomatico. Il nominativo del medico presente deve essere indicato nel rapporto arbitrale riportando oltre i dati anagrafici, anche il numero del tesserino di iscrizione all'ordine dei medici.

- Le società affiliate devono essere in regola con la normativa statale D.L. n° 158 - 13 settembre 2012 (Decreto Balduzzi).

- Trascorsi 30 minuti dall'orario previsto per l'inizio dell'incontro, per l'inadempienza accertata la partita non potrà essere disputata con sconfitta a tavolino della squadra di casa (20-0). Nel caso si tratti di un concentramento nella quale la squadra di casa non risulti essere coinvolta si applicherà la sanzione relativa alla mancata organizzazione della tappa/giornata di campionato con successivo recupero con spese a carico degli organizzatori.

4. UFFICIALI DI CAMPO

È fatto obbligo alla Società ospitante di mettere a disposizione degli arbitri persone che siano in grado di utilizzare in autonomia le attrezzature anche in ultima possibilità tra i tesserati delle due società. Trascorsi 30 minuti dall'orario previsto per l'inizio dell'incontro, nel caso non si trovino persone disponibili, la/le gara/gare non avrà luogo e il risultato sarà di 20 a 0 a tavolino in favore della squadra ospite.

Gli Ufficiali di campo di competenza della società organizzatrice sono le seguenti figure:

- un segnapunti
- un cronometrista
- un addetto all'apparecchio dei quaranta secondi
- un addetto al conteggio delle penalità.

5. DISPOSIZIONI BASE

- La società ospitante dovrà garantire la buona efficienza gli spogliatoi (servizi igienici, docce con acqua riscaldata, etc.) per la propria squadra e quella ospite, e provvedere ad un distinto spogliatoio riservato agli arbitri garantendo ulteriori spogliatoi nel caso vi siano atlete donne.
- In caso di controlli Antidoping dovrà garantire i relativi locali secondo quanto indicato nella specifica normativa.
- La società ospite che riscontri il cattivo stato o funzionamento degli spogliatoi e/o della temperatura all'interno dell'impianto di gioco lo farà presente agli arbitri che lo verificheranno per le debite osservazioni sul rapporto arbitrale.
- A bordo campo è vietata la presenza di carrozzine non da gioco.

- Gli incontri si disputano il sabato o la domenica nella fascia oraria compresa tra le ore 09:00 e le ore 20.00.

6. SPOSTAMENTI GARA

Una volta pubblicato il calendario definitivo le date vanno rispettate e non possono essere spostate per nessun motivo, ad eccezione delle cause di forza maggiore da documentare alla Segreteria Federale per le opportune valutazioni.
Eventuali carenze di organico, malattia, o indisponibilità di uno o più giocatori non costituiscono motivo valido per lo spostamento della gara.

7. SERVIZI OPZIONALI

È data facoltà a ciascuna società organizzatrice di prevedere i seguenti servizi opzionali:

- servizio di streaming
- servizio fotografico
- speaker

8. LOGISTICA

- Comunicare alla Federazione entro 30 giorni dall'evento tutte le informazioni logistiche necessarie alla predisposizione della circolare dispositiva;
- Stabilire delle convenzioni, economicamente vantaggiose per i partecipanti all'evento e per lo staff Tecnico Nazionale e Federale, con strutture alberghiere e servizio di ristoro ubicati,
- preferibilmente, in prossimità dell'impianto di svolgimento della manifestazione, almeno 30 giorni prima dell'evento;
- Curare i rapporti con gli hotel e le strutture convenzionate;
- Assicurare la presenza di un referente organizzativo presso la sede di svolgimento dell'evento e per tutto il periodo di permanenza delle delegazioni partecipanti all'evento; il contatto deve essere comunicato alla segreteria federale entro e non oltre 30 giorni prima dell'evento;
- Servizio di trasporto per le squadre ospiti (gratuito o a pagamento)

9. COMUNICAZIONE

Le presenti Linee Guida definiscono gli standard di comunicazione, esposizione dei brand e gestione degli spazi pubblicitari da rispettare durante tutte le partite delle manifestazioni Fispes di Rugby in carrozzina.
Sono vincolanti per tutti i Sodalizi Sportivi iscritti al Campionato e/o ospitanti una o più giornate di gara.
L'obiettivo è garantire un'immagine coordinata, valorizzare i Partner Federali e assicurare una comunicazione conforme ai valori della FISPES.

9. 1. Naming Ufficiale delle Manifestazione

- Per tutta la comunicazione istituzionale, digitale, stampata e promozionale dovrà essere utilizzata esclusivamente le diciture Ufficiali Federali
- È vietato utilizzare denominazioni alternative, sigle o versioni abbreviate non autorizzate.

9. 2. Utilizzo dei Loghi e Materiali Federali

Tutto il materiale di comunicazione ufficiale verrà prodotto dalla Federazione.

È obbligatorio dare priorità ai materiali ufficiali forniti dalla Federazione (grafica, template, banner,

fondali), che dovranno essere utilizzati senza modifiche.

9. 3. Personalizzazione degli Impianti Sportivi
La Società ospitante dovrà garantire:

Allestimento dell'impianto con banner federali per almeno 10 metri lineari bordo campo; il materiale sarà fornito dalla FISPES. Sarà cura della società l'allestimento e il disallestimento e spedizione in federazione con costi a carico della FISPES.

Rispetto delle linee grafiche federali su tutta la cartellonistica, backdrop, welcome desk e punti media.

Possibilità di inserire banner o materiali dei propri sponsor, esclusivamente:
- negli spazi non riservati alla Federazione;
- previo nulla osta scritto dell'Ufficio Marketing FISPES.
- La Federazione si riserva di valutare e, se necessario, vietare l'esposizione di materiale non conforme.

9.4. Esclusività Merceologica degli Sponsor Federali
Le Società si impegnano a:
- garantire la piena esclusività merceologica degli Sponsor Federali all'interno degli impianti di gara;
- non utilizzare, durante le gare, materiali promozionali riferiti a brand concorrenti degli Sponsor Federali;
- informare tempestivamente la FISPES in caso di dubbi sull'appartenenza merceologica di uno sponsor locale.

9.5. Sponsor Locali delle Società
Le Società dovranno comunicare alla FISPES ad inizio anno, l'elenco completo:

- degli sponsor già sottoscritti,
- delle categorie merceologiche coinvolte,
- dei benefit concessi (visibilità, presenza, attivazioni).
- Ogni nuovo accordo dovrà essere preventivamente autorizzato dalla Federazione, qualora impatti sull'evento o sugli impianti di gara.

9.6. Produzione di Materiale Promozionale
Qualsiasi grafica, locandina, video, materiale social o digitale relativo alla manifestazione dovrà essere:
- conforme alle linee guida federali;
- inviato all'Ufficio Marketing FISPES per approvazione preventiva;
- pubblicato solo dopo il via libera federale.
- Materiali alternativi a quelli forniti dalla Federazione non possono essere utilizzati senza autorizzazione esplicita.

9.7. Comunicazione e Media
9.7.1 Accrediti
Tutte le richieste di accredito per: giornalisti, fotografi, operatori video, media locali dovranno essere inviate all'Ufficio Stampa FISPES e potranno essere approvate solo dalla Federazione.

9.7.2 Presenza ai Media

La Società ospitante dovrà garantire la disponibilità di atleti e tecnici per interviste pre e post-partita e la collaborazione con l'Ufficio Stampa Federale per eventuali servizi, contenuti e riprese.

9.8. Regole di Condotta e Valori Federali

Nell'impianto di gara è vietata l'introduzione o esposizione di:

- striscioni, cartelli o materiali che incitino alla violenza;
- riferimenti politici o discriminatori;
- contenuti contrari ai valori della FISPES.
- Le Società si impegnano inoltre a non sottoscrivere accordi con soggetti che possano ledere l'immagine o i valori federali, specialmente se legati all'evento.

9.9. Privacy, Diritti d'Immagine e Riprese

Qualsiasi contenuto video o fotografico realizzato dalle Società deve rispettare la normativa vigente sulla tutela dell'immagine degli atleti. Le riprese integrali delle partite potranno essere effettuate solo previa autorizzazione federale ed eventuali dirette streaming devono essere preventivamente concordate con FISPES.

9.10. Disposizioni Finali

Le presenti Linee Guida sono vincolanti per l'intero anno solare.
La Federazione si riserva il diritto di:

- Effettuare verifiche durante le giornate di gara
- Richiedere modifiche agli allestimenti
- applicare sanzioni in caso di mancato rispetto delle norme.

ATTIVITA' DI ESCLUSIVA COMPETENZA DELLA FEDERAZIONE

Arbitraggio: Gli Arbitri convocati per la direzione degli incontri sono di numero pari a 3 per ciascuna gara. La designazione, i costi di viaggio, vitto ed alloggio nonché la diaria giornaliera sono unicamente a carico della Federazione. La società organizzatrice potrà segnalare eventuali convenzioni al fine di agevolare la Federazione nell'individuazione delle strutture più consone per l'espletamento di tale incarico.

- Palloni Ufficiale per le gare: forniti dalla Federazione unicamente per disputare le gare.
- Materiale promo-pubblicitario:
- La Federazione al fine di garantire un'adeguata visibilità alla Manifestazione e in generale a tutto il Movimento assicurerà per ogni partita/ concentramento:
- la realizzazione e la condivisione della locandina ufficiale dell'evento utile a promuovere la Manifestazione sportiva (es. locandina;
- la fornitura del materiale promo pubblicitario federale da esporre obbligatoriamente durante le partite di Campionato;
- un supporto nella realizzazione di un piano di comunicazione e marketing condiviso;