



**REGOLAMENTO DI GIOCO
POWERCHAIR HOCKEY
STAGIONE 2021/2022**

INTRODUZIONE ALLE REGOLE DI GIOCO	1
Area Di Gioco	1
101 Dimensioni del campo di gioco	1
102 Linee e segni dell'area di gioco	2
103 Le porte	3
104 Ispezione del campo	3
Tempo di gioco	3
201 Tempo di gioco regolamentare	3
202 Tempo supplementare	4
203 Serie di rigori dopo i tempi supplementari	5
Goals	6
301 Goals realizzati correttamente	6
301 Goals non validi	7
Partecipanti	7
401 Giocatori	7
402 Specifiche sui portieri	7
403 Specifiche per i capitani	7
404 Staff di squadra / Abilitati all'area di squadra	7
405 Staff di squadra	8
Equipaggiamento	9
501 Abbigliamento dei giocatori	9
502 Specifiche sull'equipaggiamento dei portieri	9
503 Equipaggiamento personale	9
504 La carrozzina da gioco	9
505 Loghi & sponsor sull'equipaggiamento da gara	10
506 Controlli degli equipaggiamenti	11
507 La pallina	11
508 Mazze e Stick	11
La partita	12
601 Le squadre	12
602 Preparazione	12
603 Time-Out	13
604 Time-Out Tecnico	13

605 Sostituzioni	13
606 Intervalli	14
607 Numero minimo di giocatori	14
608 Guidare la carrozzina	15
609 Giocare la pallina	15
610 Maneggiare e usare stick e mazza	16
611 Gioco Passivo / Rallentamento del gioco	16
612 Cattiva Condotta	16
613 Regola del vantaggio	17
Situazioni Standard	18
701 Pallina iniziale	18
702 Pallina Contesa	18
703 Situazioni che determinano una pallina contesa	19
704 Rimessa in gioco	19
705 Situazioni che determinano una rimessa in gioco	20
706 Rimessa del portiere	20
707 Situazioni che determinano una rimessa del portiere	20
708 Tiro di punizione	20
709 Situazioni che determinano un tiro di punizione	21
710 Rigore	22
711 Situazioni che determinano un tiro di rigore	23
Provvedimenti disciplinari	23
801 Regole generali per i provvedimenti disciplinari	23
802 Cartellino Verde (Richiamo Ufficiale)	24
803 Situazioni che determinano un Cartellino Verde	24
804 Cartellino Giallo (Espulsione temporanea di 2 minuti)	25
805 Infrazioni che determinano un Cartellino Giallo	26
806 Cartellino Rosso (Espulsione Definitiva)	26
807 Infrazioni che determinano un Cartellino Rosso	28
Segnali e gesti degli arbitri	29
Illustrazioni del campo	29

INTRODUZIONE ALLE REGOLE DI GIOCO

Questo regolamento definisce le regole di gioco del Powerchair Hockey a livello internazionale pertanto queste regole dovranno essere utilizzate in tutte le competizioni ufficiali IPCH.

Si rammenta che in tutte le circostanze non previste o non descritte dal presente regolamento di gioco sarà responsabilità degli ufficiali di gara designati prendere una decisione.

L'obiettivo del gioco è realizzare più gol rispetto alla squadra avversaria, applicando le norme e i regolamenti descritti in questo documento.

FIPPS ha deciso di allinearsi alle regole di gioco internazionali pur con delle deroghe e con delle indicazioni necessarie per il campionato nazionale che troverete evidenziate in giallo nel presente documento. Per completezza di informazioni sono riportate nel presente documento tutte le regole IPCH, quelle non applicate/ derogate sono trascritte in corsivo.

Le parti in rosso sono, invece, aggiunte o modifiche al regolamento derivanti dalle decisioni assunte durante lo Sport Congress di Giugno 2021.

Il gioco sarà svolto con le regole della Federazione Italiana Paralimpica Powerchair Sport contenute in questo regolamento, i suoi allegati ed eventuali regolamenti accessori.

1. Area Di Gioco

101 Dimensioni del campo di gioco

La dimensione del campo di gioco regolamentare è 26m di lunghezza per 16 m di larghezza. Le dimensioni minime ammesse del campo sono 24 m per 14 m.

La superficie di gioco deve essere di legno (parquet) o in materiale sintetico con una superficie liscia e dura.

Il campo di gioco deve essere delimitato da sponde dell'altezza di 20 cm, che formano un angolo compreso tra gli 80 e i 90 gradi con la superficie di gioco. Le sponde devono circondare completamente il rettangolo di gioco, essere in materiale duro e liscio (es. materiale plastico o legno) e gli angoli dovranno essere stondati / arrotondati.

102 Linee e segni dell'area di gioco

Tutta la segnaletica sul campo di gioco dovrà essere realizzata da linee dal colore ben visibile e della larghezza di 4-5 cm. I dischetti possono essere segnalati da croci o cerchi.

Linea Centrale	La linea centrale dovrà essere parallela ai lati corti del campo di gioco, dividendolo in due metà uguali.
Linee del rigore	Le due linee dei Rigori dovranno essere parallele ai lati corti del campo di gioco ad una distanza di 7,5 m dal lato corto del campo di gioco.
Linee di porta	Le due linee di porta dovranno essere parallele ai lati corti del campo di gioco ad una distanza di 2,5 m dal lato corto del campo di gioco.
Linee dei pali	La posizione dei pali sarà segnata con delle piccole linee perpendicolari alla linea di porta.
Area neutra	L'area compresa tra le due linee dei rigori.
Aree di rigore	Le due aree tra la linea di rigore e i lati corti del campo di gioco, inclusa la linea di rigore.
Aree di porta	Le due zone semicircolari, incluse la linea di porta e la linea di area di porta, davanti a ciascuna porta. Queste aree hanno un raggio di 1,75 m misurato dal centro della linea di porta.
Linee dell'area di porta	Le due linee semicircolari che delimitano le aree di porta.
Dischetto centrale	Dischetto in mezzo alla linea centrale
Dischetti del rigore	Dischetto nel mezzo di ciascuna linea di rigore
Aree di squadra	Le due aree al di fuori del campo di gioco ai lati del tavolo, comprese tra le linee di rigore e il lato corto del campo, ciascuna lunga 7,5 m e profonda 2m a partire dall'area arbitri.
Aree penalità / sostituzioni	Le due aree a entrambi i lati del tavolo con una lunghezza minima di 3 m ciascuna a partire dal tavolo e profonda 2 m misurate a partire dall'area arbitri.
Area Arbitri	L'area attorno al campo di gioco, larga 1 m. Tale spazio deve essere chiaramente delimitato e segnalato.

Entrata / Uscita	L'area neutra di fronte al tavolo.
Tavolo Gara	Il tavolo è posizionato in corrispondenza della linea centrale del campo a 1 m di distanza dalle sponde del campo di gioco stesso.
Area del pubblico	L'area attorno al campo di gioco, almeno 1 m al di fuori dell'area arbitri, dell'area squadre e del tavolo.

103 Le porte

Le porte devono misurare 250 cm (in larghezza) x 20cm (in altezza), misurando dall'interno dei pali e dal pavimento alla parte inferiore della traversa. Le porte devono avere una profondità di 40 cm misurati dalla parte anteriore del palo alla barra posteriore della base.

Le porte devono essere sistemate con l'apertura rivolta verso il dischetto centrale, facendo coincidere i pali con le rispettive linee dei pali.

La rete deve essere trasparente e ben tirata e chiusa in moto tale che la pallina non vi possa passare attraverso. All'interno della porta deve essere montato il drop net (rete intermedia) che dovrà essere agganciata solo nella parte superiore. **Il drop net dovrà essere agganciato a minimo 8 e massimo 10 cm dentro la porta, misurato dal bordo posteriore della linea di porta.**

Le porte devono essere uguali.

104 Ispezione del campo

Prima dell'inizio della gara gli arbitri faranno un controllo delle sponde e del campo. Le sponde dovranno essere chiuse, con una superficie pulita e libera da ostacoli o altri oggetti, e le porte e le reti della porta dovranno essere integre e non presentare buchi o danni.

2. Tempo di gioco

201 Tempo di gioco regolamentare

La gara consiste in 2 tempi di 20 minuti effettivi di gioco, con una pausa di 10 minuti tra i due.

La gara si divide in 4 tempi di gioco da 10 minuti effettivi, con un intervallo di 5 minuti tra il primo ed il secondo tempo nonché tra il terzo ed il quarto tempo mentre, a metà gara, tra il secondo ed il terzo tempo, l'intervallo sarà di 10 minuti. Le squadre cambieranno campo di gioco solo tra il secondo ed il terzo tempo. In questo modo

ciascuna squadra giocherà i primi due tempi in una metà campo e gli ultimi due nell'altra.

Il tempo di gioco è così descritto:

- In gioco: quando il cronometro ufficiale viene avviato all'inizio di ogni gara, alla ripresa dopo l'intervallo, all'avvio dei tempi supplementari e/o ogni qualvolta l'arbitro fischi la ripresa del gioco dopo un'interruzione.
- Il cronometro si ferma ogni volta che l'arbitro interviene nel gioco con un fischio. Il gioco è considerato fermo fino a quando l'arbitro non procederà alla ripresa con un nuovo fischio.

Un tempo di gioco regolamentare o supplementare si può considerare terminato appena suona la sirena o il segnale acustico della palestra. Laddove la palestra non ne fosse equipaggiata, o se il segnale non dovesse essere sufficientemente udibile, la gara sarà da considerarsi conclusa quando l'arbitro lo stabilisce ufficialmente con il fischio finale.

La gara dovrà avere inizio entro 30 minuti dall'orario prefissato. La squadra considerata "colpevole" del ritardo perderà la partita "a tavolino" a meno che:

- la squadra avversaria non accetti di giocare ugualmente consegnando all'arbitro adeguata dichiarazione
- il ritardo non venga autorizzato dall'Area Tecnica per vie brevi per cause di forza maggiore dimostrabili

202 Tempo supplementare

Se la tipologia di gara in oggetto non può terminare con un pareggio e questo è il risultato al termine dei tempi regolamentari, si procederà a disputare un tempo supplementare. Se, al termine del tempo supplementare non è ancora possibile decretare un vincitore si procederà con la serie di rigori.

È prevista una pausa di 5 minuti prima dell'inizio del tempo supplementare.

Il tempo supplementare avrà durata di 10 minuti e si deciderà con la regola del Golden Goal: non appena una delle due squadre realizza un goal l'incontro termina, il goal sarà aggiunto al risultato della gara decretando così la squadra vincitrice.

Altre informazioni e procedure per il tempo supplementare:

- All'inizio del tempo supplementare i capitani dovranno raggiungere gli arbitri a centro campo e procedere ad un nuovo sorteggio per decidere chi batterà la pallina iniziale.
- Al momento del rientro in campo le squadre dovranno cambiare campo.
- Durante il tempo supplementare sono permesse le sostituzioni
- Durante il tempo supplementare non è possibile richiedere Time out
- Una penalità di tempo rimasta da scontare alla fine dei tempi regolamentari, sarà scontata durante il supplementare.

203 Serie di rigori dopo i tempi supplementari

Se il punteggio dopo i tempi supplementari è ancora in parità, la gara sarà decisa da una serie di rigori.

Gli arbitri decideranno quale porta utilizzare.

Per decidere chi inizierà la serie di rigori i capitani dovranno raggiungere gli arbitri a centro campo e procedere ad un sorteggio: il vincitore deciderà chi inizierà la serie di rigori.

Se uno dei giocatori incaricati o il portiere ottiene una penalità di gara durante una serie di rigori, l'allenatore può scegliere un altro giocatore/portiere, che non sia già stato segnato sulla lista, per sostituire il giocatore/portiere che ha ottenuto la penalità.

Prima serie di rigori:

1. **Qualsiasi giocatore (compresi i sostituti) può prendere parte alla prima serie di tiri di rigore, ad eccezione dei giocatori definitivamente espulsi (cartellino rosso) dalla gara.**
2. Gli allenatori dovranno fornire agli arbitri e al segnapunti una lista dei numeri dei 5 giocatori incaricati e l'ordine di tiro in cui questi tireranno i rigori. Il totale dei punteggi dei 5 giocatori incaricati dovrà rispettare il totale massimo dei punti schierabili in campo 12 .
3. Gli allenatori dovranno in forma scritta informare l'arbitro e il segnapunti su quale giocatore sarà il portiere nella serie di rigori.
4. Gli arbitri sono responsabili di assicurarsi che la serie di rigori venga svolta nell'ordine esatto fornito dagli allenatori.
5. Solo i giocatori incaricati di battere i rigori, i portieri e gli arbitri dovranno stare sul campo di gioco.
6. Tutti i giocatori incaricati, eccetto il giocatore che sta tirando il rigore e il portiere che sta difendendo la porta, dovranno posizionarsi nell'area di rigore opposta, durante l'intera durata del rigore.
7. I tiri di rigore si susseguiranno in modo alternato.
8. I 5 giocatori di ogni squadra dovranno tirare un rigore ciascuno.
9. Durante la prima serie di rigori, si considera raggiunto un risultato se una squadra è in vantaggio di un numero di goal maggiore dei restanti rigori a disposizione degli avversari. La gara finisce e la squadra sarà considerata vincente con un punteggio ottenuto dalla somma del punteggio prima dei rigori con l'aggiunta di un goal.
10. Se il punteggio dopo la prima serie di rigori è ancora in parità, la gara sarà decisa dalla seconda serie di rigori.

Seconda serie di rigori:

1. **Qualsiasi giocatore (compresi i sostituti) può prendere parte alla seconda serie di tiri di rigore, ad eccezione dei giocatori definitivamente espulsi (cartellino rosso) dalla gara.**

2. Gli allenatori dovranno informare in forma scritta gli arbitri e il segnapunti su quali giocatori parteciperanno e in quale ordine di tiro.
3. Se le squadre non hanno un numero uguale di giocatori sulla distinta di gara (ITA), per determinare il numero totale dei giocatori che batteranno la seconda serie di rigori, sarà decisivo il numero più basso di giocatori tra le due.
4. Il portiere della prima serie di rigori dovrà essere il portiere anche della seconda serie di rigori.
5. I giocatori dovranno tirare un rigore ciascuno fino a stabilire un risultato definitivo.
6. Un risultato definitivo si considera raggiunto se una squadra ha segnato un goal in più degli avversari e tutte e due le squadre hanno tirato lo stesso numero di rigori. La gara finisce e la squadra sarà considerata vincente con un punteggio ottenuto dalla somma del punteggio prima dei rigori con l'aggiunta di un goal.
7. Se tutti i giocatori incaricati hanno tirato un rigore e il risultato è rimasto in parità, la gara sarà decisa da una terza serie di rigori, giocata allo stesso modo della seconda, e così via.

3. Goals

301 Goals realizzati correttamente

Un goal è segnato se la pallina ha completamente oltrepassato la linea di porta passando tra i due pali e sotto la traversa.

Se una porta è spinta via, mentre un goal è segnato, il goal è valido se la pallina ha completamente oltrepassato la linea di porta tra i segni su cui sarebbero dovuti stare i pali. Questa decisione è a discrezione dell'arbitro.

Se la pallina colpisce la parte frontale della porta, poi il portiere e dopo attraversa la linea di porta dal davanti, il goal è valido. Questo si applica anche in caso di rigore.

Un goal realizzato da un giocatore con la mazza vale sempre 1 punto.

Un goal realizzato da un giocatore con lo stick vale 2 punti. Il giocatore deve essere coinvolto in modo attivo nella realizzazione ad es. un goal realizzato grazie al rimbalzo della pallina sulla carrozzina ferma o sullo stick conta comunque 1 punto.

Un goal realizzato su tiro di rigore da un giocatore con lo stick durante i tempi regolamentari e/o il tempo supplementare, conta sempre 2.

Durante le serie di rigori, tutti i goal valgono 1.

Un autogoal vale sempre 1.

Dopo un goal, la gara riprenderà con una pallina iniziale da centrocampo.

301 Goals non validi

Se la pallina colpisce un arbitro e ciò procura un goal, questo non sarà valido. Il gioco riprenderà con la rimessa in gioco del portiere.

Se un giocatore attaccante ha toccato la pallina o interferisce in qualsiasi modo col portiere nell'area di porta, prima che un goal venga segnato, il goal non sarà valido.

4. Partecipanti

401 Giocatori

Tutti i giocatori devono usare una mazza o uno stick.

402 Specifiche sui portieri

Il portiere che prende parte alla gara dovrà giocare con lo stick.

Solo il portiere che difende la propria area di porta può giocare la pallina o toccare il pavimento all'interno della propria area di rigore.

403 Specifiche per i capitani

Ogni squadra dovrà avere un capitano, riconoscibile da una fascia di capitano sul braccio (se possibile). Il capitano rappresenta la squadra, può comunicare con gli arbitri.

Se il capitano lascia il campo di gioco, dovrà informare l'arbitro su quale giocatore lo sostituirà nel ruolo di capitano. Il "nuovo" capitano dovrà indossare la fascia di capitano fino alla fine della gara o fino a quando sarà sostituito.

404 Staff di squadra / Abilitati all'area di squadra

Nell'area di squadra sarà possibile avere i seguenti Membri di squadra:

- *massimo 2 allenatori (1 allenatore e 1 vice allenatore)*
- *1 Team Manager/dirigente accompagnatore*
- *massimo 10 giocatori*
- *massimo 10 assistenti*

Tutti i membri della squadra e dello staff devono indossare il cartellino di accredito.

Ciascuna squadra potrà ospitare nella propria area di squadra

- max 2 allenatori

- max 3 dirigenti

- max 2 accompagnatori volontari (anche non tesserati)

- un numero illimitato di giocatori.

Solo i membri regolarmente inseriti nella Distinta di gara potranno accedere all'area di squadra.

Eventuali violazioni possono essere punite con l'espulsione dell'interessato.

Gli allenatori sono responsabili di:

- assicurarsi che i giocatori rispettino i regolamenti riguardanti gli strumenti di gioco (stick e mazze) e le carrozzine;
- controllare i nomi, i numeri e i punteggi di classificazione sulla distinta di gara prima dell'inizio della partita;
- assicurarsi che la squadra si presenti sul campo di gioco in orario e pronta a giocare;
- assicurarsi che il totale di punti schierati in campo non ecceda mai 12.

Gli allenatori *e/o il team manager* e/o i dirigenti sono responsabili di:

- richiedere le sostituzioni;
- richiedere i time out;
- **richiedere il controllo velocità;**

Tutte le richieste devono essere presentate al tavolo gare nelle modalità e nel rispetto delle procedure previste dai regolamenti in vigore.

Durante la partita, gli allenatori e tutti abilitati all'area squadra devono rimanere nella propria area di squadra.

Gli allenatori e gli abilitati all'area squadra possono lasciare l'area di squadra ed entrare nell'area arbitri e/o nel campo di gioco nelle seguenti situazioni:

- durante gli intervalli della gara e i time out;
- in caso di infortunio o di guasto meccanico ad una delle carrozzine, solo dopo che l'arbitro ha interrotto il gioco e autorizzato l'ingresso.

Durante gli intervalli della gara, se rimangono sul campo, le squadre devono rimanere nella propria area di rigore.

Durante la gara allenatori, dirigenti, assistenti e volontari non possono aprire le sponde **a meno che non siano esplicitamente autorizzati dagli arbitri.**

405 Staff di squadra

La gara è controllata da due arbitri.

Il tavolo gara è composto da un cronometrista, un segnapunti e almeno 1 assistente di gara. *Un membro della giuria è seduto al tavolo con un ruolo di supervisione e supporto.*

L'addetto al cronometro e l'addetto al segnapunti può essere scelto tra i dirigenti accompagnatori e volontari delle due squadre in gara i quali si alterneranno nel ruolo di cronometrista secondo le seguenti modalità:

1 e 2 tempo: squadra ospitante

3 e 4 tempo: squadra ospitata.

Durante la gara deve essere presente un presidio medico (dottore o ambulanza con personale paramedico) sempre presente, nei momenti di gioco, a bordo campo ben

visibile dagli arbitri. L'assenza del presidio è causa di impossibilità di inizio della gara. Nel caso il presidio debba allontanarsi per una emergenza la gara sarà sospesa fino al ritorno.

5. Equipaggiamento

501 Abbigliamento dei giocatori

I giocatori sul campo di una squadra dovranno indossare magliette uguali tra loro e di un colore differente rispetto alla squadra avversaria.

Ogni giocatore dovrà essere identificabile da un numero sulla parte anteriore della maglietta. Il numero dovrà essere chiaramente visibile e di altezza minima pari a 7 cm

502 Specifiche sull'equipaggiamento dei portieri

Il portiere dovrà indossare una maglietta di colore differente rispetto ai suoi compagni di squadra e ai suoi avversari.

503 Equipaggiamento personale

Il giocatore deve essere assicurato alla carrozzina attraverso una cintura di sicurezza. Un giocatore può indossare equipaggiamento protettivo come occhiali, caschetto, ginocchiere, parastinchi o protezioni per braccia.

504 La carrozzina da gioco

La carrozzina dovrà essere una carrozzina a guida elettrica. Scooter elettrici, propulsori, e electric cars non sono ammesse.

La carrozzina deve avere un minimo di 4 ruote e un massimo di 6 ruote, incluse un massimo di 2 ruote antiribaltamento. Le ruote consistenti in due ruote sullo stesso perno o asse contano come una sola.

Le ruote della carrozzina devono avere gomme (pneumatici) che non lascino tracce sul campo di gioco.

La carrozzina dovrà essere priva di parti contundenti sporgenti. Non dovrà esserci nessun oggetto removibile o non necessario sotto, sopra, dentro o appeso alla carrozzina. Tutte le parti della carrozzina, tranne le ruote e le ruote antiribaltamento, dovranno essere ad un'altezza tale da permettere il libero passaggio della pallina. Le ruote sono definite come le parti ruotanti che sono a contatto col pavimento (ad es. i pneumatici e cerchi) e non gli assi o altre parti di supporto.

È permesso giocare con protezioni per proteggere il corpo dei giocatori e/o la carrozzina. Tutte le protezioni devono rispettare le seguenti linee guida:

- le protezioni dovranno essere arrotondate e non presentare parti sporgenti o taglienti;
- le protezioni dovranno essere posizionate ad un'altezza tale da permettere il libero passaggio della pallina;
- la protezione non deve essere più larga di 5 cm sull'estremità più lontana di ciascun lato della carrozzina, compreso lo spessore della protezione.

In ogni caso eventuali coperture e protezioni devono essere posizionate ad un'altezza tale da permettere il libero passaggio della pallina e non possono essere più larghe di 5 cm su ogni lato delle gambe e/o dei piedi, incluso lo spessore della protezione. Devono essere arrotondate e non avere parti contundenti.

È obbligatorio giocare con una protezione laterale posta tra le due ruote (anteriore e posteriore), tale protezione deve essere posta ad un'altezza minima che lasci passare la pallina e massima di 9 cm da terra .

Sul retro di ciascuna carrozzina dovrà essere ben fissata e chiaramente visibile una targa di identificazione. Essa dovrà avere un formato A3, e rispettare le seguenti disposizioni:

- a. il numero di gioco in numeri arabi;
- b. il nome del giocatore dovrà essere scritto con le lettere latine;
- c. l'altezza minima delle cifre del numero dovrà essere di 15 cm;
- d. sopra il numero devono essere indicate su un'unica riga l'iniziale del nome e il cognome per intero del giocatore;
- e. l'altezza minima delle lettere dovrà essere pari a 5 cm. Tolleranza: nel caso non sia possibile scrivere un nome lungo su un'unica linea con caratteri di questa dimensione, le lettere potranno essere di dimensioni inferiori ma il più grande possibile per permettere di scrivere il nome su un'unica riga.

505 Loghi & sponsor sull'equipaggiamento da gara

Sponsor sulle magliette, sulle carrozzine o sulle pettorine sono permessi a patto che nome e numero restino chiaramente visibili.

Sulle maglie da gioco deve essere riportato il logo FIPPS.

506 Controlli degli equipaggiamenti

Gli arbitri possono controllare i giocatori e i loro equipaggiamenti in qualsiasi momento della partita o in un qualsiasi momento di pausa.

Per le procedure di controllo degli equipaggiamenti si rinvia al R.E.

507 La pallina

La pallina dovrà essere di materiale sintetico, vuota, rotonda e deve avere 26 buchi del diametro di 10 +/- 1 mm ciascuno. Il diametro della pallina dovrà essere di 72 +/- 1 mm e un peso di 23 +/- 1 grammi.

Il colore della pallina dovrà essere in contrasto col colore del campo di gioco.

508 Mazze e Stick

La mazza

La mazza è fatta di materiale sintetico non trasparente, non deve avere bordi ruvidi, supporti sporgenti o altre parti taglienti. La mazza dovrà essere costituita da un pezzo unico. Nel caso in cui non lo fosse, la base dovrà avere una montatura fissata al manico tramite buchi prefabbricati, usando rivetti, viti o colla molto forte per tenerli uniti saldamente.

Il manico della mazza non dovrà essere più lungo di 112 cm, misurato dal punto di connessione della lama. La lama della mazza dovrà avere una lunghezza massima di 27 cm e un'altezza massima di 8 cm. La lama della mazza dovrà avere uno spessore minimo di 0,8 cm e massimo di 1 cm.

La curvatura della lama non dovrà superare i 3 cm, a partire dal bordo inferiore del punto più alto della base fino alla superficie piatta dove la mazza è appoggiata con il suo lato convesso verso l'alto.

Ai giocatori è permesso allacciare la mazza ad una parte del corpo nel caso in cui sia impossibilitato a tenerla in mano **ed è stato classificato con questo adattamento**. Ai giocatori non è permesso fissare una mazza alla carrozzina.

Lo stick

Lo stick è fatto di materiale sintetico non trasparente e dovrà essere attaccato davanti alla carrozzina. La distanza tra la parte anteriore dello stick e il punto più avanzato della carrozzina non dovrà superare i 50 cm.

Lo stick dovrà avere una base e può avere due alette laterali. Gli elementi di congiunzione che collegano le alette laterali alla base e lo stick alla carrozzina possono essere in metallo *e/o alluminio*. Le parti delle giunture fuori dalla base (attacco tra stick e carrozzina) dovranno essere ad un'altezza tale da permettere il libero passaggio della pallina.

La base dovrà avere una lunghezza massima di 30 cm e dovranno avere un'altezza massima di 10 cm su un minimo di 20 cm, misurato dalla parte frontale della base. La base e le alette laterali dovranno avere uno spessore massimo di 2 cm. La curva della base non dovrà superare i 3 (misurata in modo analogo a quanto previsto per la lama della mazza).

Le alette laterali possono essere attaccate ovunque sui lati della base, ad una angolazione compresa tra i 75 e i 90 gradi (angolo interno misurato tra la superficie frontale delle alette e la base). Le alette laterali dovranno avere un'altezza massima di 10 cm. Le alette laterali dovranno avere una larghezza massima di 10 cm, misurate a partire dalla base. Le alette laterali possono essere arrotondate nella loro parte finale di un massimo di 2 cm, ma non possono avere un angolo interno minore di 135 gradi.

6. La partita

601 Le squadre

Ogni partita è giocata da due squadre. Nel programma ufficiale, la partita è rappresentata come:

<Squadra di casa> : <Squadra ospite>

I termini Casa e Ospite di norma si riferiscono al domicilio delle due società, tuttavia in situazioni come gare in campo neutro o tornei essi non rappresentano necessariamente i domicili effettivi delle squadre in relazione al luogo della partita. Sono utilizzati esclusivamente a scopo identificativo nella gara in corso.

Ciascuna squadra dovrà schierare una formazione nella quale la somma dei punti, risulti al massimo pari a 12. Vanno inclusi nel conteggio anche i giocatori a cui è stata comminata una espulsione temporanea o definitiva.

Una squadra dovrà giocare la gara con un massimo di 3 giocatori con mazza contemporaneamente sul campo di gioco, inclusi i giocatori a cui è stata comminata una espulsione temporanea o definitiva.

602 Preparazione

Prima dell'inizio della gara, la squadra segnata per prima a referto dovrà prendere posizione nell'area di squadra alla sinistra del tavolo di gioco visto dal campo di gioco. Le squadre non cambieranno l'area di squadra durante la gara.

Ogni squadra dovrà avere 1 portiere e 4 giocatori sul campo di gioco, pronti a iniziare la gara. Eventuali casi eccezionali vengono normati all'art.20 del R.E.

Prima dell'inizio della gara i capitani delle due squadre dovranno recarsi dagli arbitri per il sorteggio iniziale. La squadra che vince il testa o croce può decidere se scegliere la porta da difendere o la pallina iniziale.

603 Time-Out

Durante entrambe le metà di gara, ogni squadra ha a disposizione al massimo 1 time-out.

La durata di un time-out è di 1 minuto. Un time-out non utilizzato non potrà essere utilizzato della metà gara successiva.

L'allenatori o il dirigente dovrà richiedere il time-out al segnapunti. Il segnapunti dovrà segnalare agli arbitri l'avvenuta richiesta del time-out. Gli arbitri concederanno il time-out richiesto alla prima interruzione di gara disponibile.

Durante il time out i giocatori in campo devono radunarsi nell'area del campo di gioco antistante la propria area di squadra (di fronte alla propria panchina) per tutta la durata del time out.

Il cronometrista dovrà cronometrare la durata del time-out e segnalarne la fine agli arbitri. **I giocatori della squadra in difesa hanno il diritto di riprendere posizione per primi in campo.** La partita riprenderà nella posizione in cui era stata interrotta.

604 Time-Out Tecnico

Se una carrozzina ha un problema durante la gara o se l'attrezzatura di un giocatore viene danneggiata gli arbitri non dovranno fermare immediatamente il gioco. Alla prima interruzione di gioco gli arbitri assegnano un time-out tecnico per permettere di riparare la carrozzina.

In caso di infortunio (o sospetto infortunio) di un giocatore, gli arbitri devono fermare il gioco immediatamente e concedere un time-out tecnico.

Se una carrozzina difettosa non può essere riparata o un infortunio a un giocatore non può essere risolto entro 1 minuto, il giocatore in questione dovrà, se possibile, cambiare carrozzina o essere sostituito per permettere alla gara di proseguire.

Il time-out tecnico può essere utilizzato solo per risolvere la problematica, e non può essere utilizzato per dare istruzioni alla squadra.

605 Sostituzioni

Un giocatore non dovrà entrare o uscire dal campo durante il gioco senza l'autorizzazione degli arbitri.

Ogni squadra potrà avere un numero illimitato di giocatori.

Un allenatore può richiedere un numero illimitato di sostituzioni senza restrizioni di numero.

Tutti i giocatori in panchina (riserve) dovranno rimanere nell'area di squadra durante la gara, con le seguenti eccezioni:

- Durante un time-out, le riserve sono autorizzate ad entrare nell'area arbitri, solo sul prolungamento dell'area di rigore a lato della propria area di squadra.
- Durante l'intervallo / gli intervalli.

L'allenatore e/o i dirigenti [*team manager*] deve indicare al tavolo gara quali giocatori saranno coinvolti nella sostituzione.

La riserva che deve entrare in campo dovrà prendere posizione nell'area sostituzioni per effettuare i controlli dell'equipaggiamento e del punteggio totale di squadra.

Il cronometrista segnalerà la sostituzione agli arbitri. L'arbitro approverà la sostituzione alla prima interruzione di gioco.

A gioco fermo e dopo che l'arbitro abbia dato l'autorizzazione è consentito ad allenatori e ad assistenti di squadra di aprire le sponde qualora non siano presenti assistenti di campo ufficiali.

La sostituzione avverrà nell'area sostituzioni a lato della propria area di squadra. La sostituzione dovrà essere completata il più velocemente possibile.

Quando il sostituto ha preso posizione sul campo di gioco, la gara verrà ripresa dall'arbitro da dove era stata interrotta.

606 Intervalli

Durante gli intervalli le squadre sono autorizzate a lasciare l'area di gioco.

Dopo l'intervallo le squadre cambieranno campo di gioco.

Le squadre cambieranno campo di gioco solo tra il secondo ed il terzo tempo.

607 Numero minimo di giocatori

Una squadra può giocare con minimo 3 giocatori in campo, compreso il portiere. Nel caso in cui il numero di giocatori in campo diventi inferiore a 3 a causa di un'espulsione, di un infortunio, di un guasto alla carrozzina o di altri motivi, la gara sarà considerata conclusa e il risultato sarà determinato nel seguente modo:

- se la squadra con il numero maggiore di giocatori sta vincendo, verrà confermato il risultato acquisito fino a quel momento;
- se la squadra con il maggior numero di giocatori sta perdendo o l'incontro è in parità, e il numero minimo non si raggiunge nella prima metà della gara, l'incontro sarà sospeso e a riguardo si pronuncerà il Giudice Sportivo; la partita verrà ri-giocata;
- se la squadra con il maggior numero di giocatori sta perdendo o l'incontro è in parità, e il numero minimo non si raggiunge nella seconda metà della gara o non si riesce a riprendere dopo l'intervallo tra secondo e terzo tempo (per esempio a causa di un infortunio), la gara sarà considerata finita col punteggio di 3 a 0 a favore della squadra che ha ancora abbastanza giocatori per proseguire la gara.

Nel caso di un problema tecnico alla carrozzina o di un infortunio ad un giocatore della squadra con a disposizione solo 3 giocatori, si assegna un time-out tecnico di 1 minuti alla fine del quale se il giocatore non risolve il problema (fisico o tecnico) e/o non può essere sostituito la gara si considera conclusa.

608 Guidare la carrozzina

I piedi devono essere ad un'altezza tale da permettere il libero passaggio della pallina. Durante la gara il giocatore dovrà guidare la carrozzina ad una velocità massima di **12 km/h** e dovrà avere il posteriore sempre a contatto con la seduta della carrozzina.

I giocatori possono prendere qualsiasi posizione in campo purché non sia già occupata da un altro giocatore o dalla porta. Solo il portiere può posizionarsi nell'area di porta.

Il contatto tra la propria carrozzina e quella di un altro giocatore, la mazza, lo stick o il corpo di un altro giocatore, le sponde, la porta o l'arbitro non sono permessi. I giocatori devono rispettare la regola delle linee di movimento.

Regola delle linee di movimento

La direzione del movimento di un giocatore è chiamata linea di movimento. Una linea di movimento può essere in avanti o all'indietro (retromarcia).

In caso di incrocio tra le linee di movimento, potrebbe verificarsi una collisione. In caso di collisione, si considera che abbia commesso l'infrazione il giocatore che ha raggiunto per ultimo il punto di attraversamento/incrocio (ad esempio che colpisce lateralmente la carrozzina dell'avversario).

Quando si cambiano le linee in movimento, il giocatore deve dare agli avversari l'opportunità (tempo e spazio) di fermarsi o continuare sulla propria linea di movimento. Il cambio di direzione nella linea di movimento di un avversario deve essere fatto in modo tale da consentire all'avversario di fermarsi o evitare la collisione.

Se due giocatori seguono la stessa linea di movimento (ad esempio uno dietro l'altro), è responsabilità del giocatore al di fuori del campo visivo dell'avversario evitare la collisione.

Un giocatore che sta fermo non ha colpa per aver causato una collisione. Tuttavia, non è consentito ostruire attivamente una linea in movimento di un avversario (ad esempio tagliare fuori, saltare dentro) al di fuori del suo campo visivo.

609 Giocare la pallina

La pallina può essere giocata con la lama della mazza, lo stick e la carrozzina. La pallina può essere giocata in ogni direzione.

La pallina non può essere giocata ad una altezza superiore ai 20 cm dal pavimento del campo di gioco. Se la pallina colpisce una carrozzina, le sponde, una porta o un arbitro e per questo si solleva al di sopra dei 20 cm concessi, sarà considerato fatto accidentale e il gioco non dovrà essere interrotto. Se tale situazione causa un goal, il goal non sarà valido e il gioco riprenderà con una rimessa del portiere.

Un giocatore non può:

- danneggiare la pallina guidando intenzionalmente la carrozzina sopra di essa;
- giocare intenzionalmente la pallina con una qualsiasi parte del corpo e in qualsiasi modo;
- giocare la pallina in modo pericoloso o intimidatorio nei confronti degli altri giocatori,
- toccare o giocare la pallina nell'area di porta ad eccezione del portiere.

610 Maneggiare e usare stick e mazza

Il contatto tra le mazze di due giocatori avversari è permesso solamente quando avviene nel tentativo di giocare la pallina in modo corretto.

Non è permesso il contatto tra la mazza / lo stick e il corpo di un altro giocatore.

611 Gioco Passivo / Rallentamento del gioco

Le squadre sono tenute a giocare in modo attivo il più possibile.

Se l'arbitro dovesse ritenere che una squadra sta intenzionalmente cercando di perdere tempo, potrà decretare una punizione per la squadra avversaria. Gli arbitri sono tenuti a raccomandare alla squadra la necessità di procedere ad un gioco attivo prima di decretare la punizione. **Oltre a informare verbalmente le squadre, gli arbitri usano gesto con la mano per il gioco passivo per avvertire le squadre. Non appena il gioco non sarà più passivo, gli arbitri smetteranno di usare il gesto adibito.**

Impiegare troppo tempo per completare una sostituzione può essere considerato rallentamento intenzionale del gioco.

Gli arbitri non procederanno a fischiare o segnalare rallentamento del gioco se una squadra sta attivamente provando a creare i presupposti per un'azione o se la stessa è costretta a non attaccare per la strategia difensiva e/o di pressing della squadra avversaria.

612 Cattiva Condotta

Per cattiva condotta si intende una violazione intenzionale dello spirito del gioco manifestata in parole o gesti in modo evidente. La cattiva condotta non è tollerata.

Esistono diversi livelli di cattiva condotta:

Leggera cattiva condotta:

- Ripetute e/o inappropriate proteste (di natura non offensiva) nei confronti di una decisione arbitrale
- Ritardare la gara e/o il gioco intenzionalmente
- Litigare/Discutere con altri giocatori o membri dello staff delle squadre.

Moderata cattiva condotta:

- Proteste accentuate e/o inappropriate non accompagnate da gesti (potenzialmente) pericolosi (es. sbattere la mazza sulle sponde, buttare la pallina fuori dal campo, spostare una porta a partita ferma...)
- prolungate discussioni con altri giocatori o con gli arbitri
- entrare o abbandonare il campo di gioco senza il permesso degli arbitri.

Severa cattiva condotta:

- avvicinarsi a un'altra persona in modo scortese con parole e/o gesti. Non sono consentiti parolacce, insulti, commenti discriminatori o razzisti o gesti maleducati (condotta antisportiva)
- fare ripetutamente commenti o gesti maleducati agli arbitri, al cronometrista, al segnapunti, al giocatore o all'allenatore (condotta antisportiva)
- minacciare o colpire con la mazza, con una carrozzina o con qualsiasi parte del corpo un altro giocatore, arbitro, membro dello staff della squadra o tavolo da gioco.

Gli arbitri hanno l'autorità di decidere il livello di cattiva condotta in ogni situazione.

Per sanzionare una cattiva condotta l'arbitro può aspettare fino alla prima interruzione di gara.

La partita riprenderà poi per la ragione per cui era stata interrotta. Se l'arbitro ferma il gioco immediatamente la gara riprenderà con una punizione a favore della squadra che ha subito la cattiva condotta.

613 Regola del vantaggio

Qualora gli arbitri dovessero essere dell'opinione che un fallo non abbia svantaggiato la squadra in possesso della pallina, possono decidere di non fermare il gioco immediatamente e lasciarlo proseguire.

Eventuali sanzioni disciplinari, se necessarie, possono essere comminate alla prima pausa di gioco.

Se il vantaggio non si concretizza, gli arbitri fermeranno il gioco e assegneranno la pallina alla squadra che non ha commesso l'infrazione iniziale. La partita riprende con una situazione standard a seconda dell'infrazione commessa.

7. Situazioni Standard

701 Pallina iniziale

Una pallina iniziale sarà giocata dal centro del campo all'inizio di ogni tempo e dopo ogni goal.

All'inizio del secondo tempo di gioco, giocherà la pallina iniziale la squadra che non lo ha fatto all'inizio del primo tempo. **Le squadre si alterneranno con lo stesso criterio il terzo e il quarto tempo .**

La squadra che dovrà giocare la pallina iniziale, si posizionerà il più velocemente possibile nella propria metà campo.

Tutti gli avversari si posizioneranno il più velocemente possibile dietro la propria linea di rigore fino a quando la pallina non sarà stata toccata.

Al fischio dell'arbitro, il giocatore incaricato della pallina iniziale dovrà giocarla e non potrà toccarla nuovamente fino a che un altro giocatore l'abbia toccata prima.

La pallina iniziale è "indiretta", cioè non può essere segnato un goal a meno che la pallina non sia stata toccata da un altro giocatore.

702 Pallina Contesa

La pallina contesa sarà posizionata:

- sul dischetto di rigore se è fischiate all'interno dell'area di rigore
- sul dischetto di centrocampo se è data nell'area neutra.

Un giocatore per ciascuna delle due squadre in campo dovrà partecipare alla pallina contesa.

I due giocatori incaricati a giocare la pallina contesa si posizioneranno il più velocemente possibile con le carrozzine dal proprio lato rispetto alla linea di rigore o di centrocampo. Le lame delle mazze e/o degli stick dovranno essere perpendicolari (angolo di 90°) alla linea di riferimento e sul rispettivo lato destro della pallina, senza toccarla.

Tutti gli altri giocatori si posizioneranno il più velocemente possibile a una distanza di almeno 2 m dalla pallina e dai giocatori coinvolti nella pallina contesa, fino a che la pallina non sarà toccata dopo il fischio dell'arbitro.

La pallina dovrà essere messa sul dischetto di rigore/centrocampo e dovrà rimanere ferma. Al fischio dell'arbitro entrambi i giocatori possono giocare la pallina.

703 Situazioni che determinano una pallina contesa

Le situazioni che determinano una pallina contesa sono:

- due giocatori di squadre avversarie commettono contemporaneamente un fallo;

- il portiere trattiene la pallina sotto la propria carrozzina o ne ostruisce il gioco con la carrozzina e/o lo stick al di fuori dell'area di porta, ma all'interno della propria area di rigore per più di 3 secondi;
- c'è una situazione di "pallina ferma"; la pallina si definisce ferma non può essere giocata perché:
 - la pallina è bloccata da una carrozzina;
 - la pallina è rotolata tra due giocatori ma nessuno dei due è in grado di giocarla;
 - la pallina è in qualche modo danneggiata;
 - un giocatore di campo ostruisce la pallina per più di 3 secondi e non ha alcuna possibilità di rendere giocabile la pallina; il giocatore deve tentare di allontanarsi o giocare la pallina; l'arbitro attirerà l'attenzione del giocatore sul fatto che il giocatore sta ostacolando la pallina, indicando l'applicazione della regola dei 3 secondi; l'arbitro conta i 3 secondi in modo udibile e visibile;
 - un giocatore di campo gioca la pallina con la carrozzina, la mazza e/o lo stick in modo tale che nessun altro giocatore abbia la possibilità di intercettare la pallina;
- l'arbitro ha interrotto il gioco per un infortunio ad un giocatore;
- l'arbitro ha interrotto il gioco per una ragione diversa da un fallo.

704 Rimessa in gioco

Viene assegnata una rimessa in gioco quando la pallina viene giocata fuori dalle sponde che delimitano il campo.

Si considera che il giocatore che ha toccato la pallina per ultimo ne abbia causato la fuoriuscita dal campo di gioco. La rimessa viene assegnata alla squadra avversaria.

La rimessa deve essere eseguita dal punto in cui la pallina ha attraversato le sponde, a 2 m dal lato interessato, parallelamente alla linea centrale. Se viene concessa una rimessa all'interno dell'area di rigore, essa viene eseguita sul dischetto della linea di rigore. La posizione della rimessa in gioco dipende dal punto in cui la pallina ha attraversato le sponde.

Tutti i giocatori della squadra avversaria prendono posizione, il più rapidamente possibile, ad una distanza di almeno 2 m. dalla pallina e dal giocatore incaricato al tiro di punizione, fino a quando la pallina non viene giocata.

705 Situazioni che determinano una rimessa in gioco

Viene concessa una rimessa quando:

- la pallina supera le sponde del campo di gioco,
- la pallina si ferma sopra la porta/rete,
- la pallina colpisce un oggetto o il soffitto sopra il campo di gioco.

706 Rimessa del portiere

Una rimessa del portiere può essere effettuata da un qualsiasi punto della linea dell'area di porta.

Il portiere attivo al momento della rimessa sarà incaricato della stessa.

Il portiere dovrà prendere posizione il più velocemente possibile.

Tutti gli avversari si posizioneranno, il più velocemente possibile, al di fuori dell'area di rigore e dovranno rimanervi fino a che la pallina non sarà stata toccata dal portiere. La pallina dovrà essere posizionata sulla linea dell'area di porta e dovrà essere ferma. Al fischio dell'arbitro il portiere giocherà la pallina con lo stick e non potrà toccarla una seconda volta prima che un altro giocatore abbia toccato la pallina.

707 Situazioni che determinano una rimessa del portiere

Viene concessa una rimessa del portiere quando:

- la pallina rimane (praticamente) ferma dentro la propria area di porta (inclusa la linea dell'area di porta) per più di 3 secondi; l'arbitro conterà fino a 3 in modo chiaro, visibile e udibile;
- se un goal viene annullato (dichiarato non valido).

708 Tiro di punizione

Un tiro di punizione è assegnato alla squadra avversaria se un giocatore commette un fallo, che non sia sanzionabile con un rigore.

Il tiro di punizione sarà battuto sul dischetto di rigore, se un fallo è commesso all'interno dell'area di rigore.

Il tiro di punizione sarà battuto dal punto in cui è stato commesso il fallo, quando il fallo è commesso nell'area neutra.

Qualunque giocatore della squadra alla quale è assegnato il tiro di punizione, può batterlo.

Il giocatore che batterà il tiro di punizione dovrà prendere posizione il più velocemente possibile.

Tutti i giocatori della squadra avversaria si posizioneranno il più velocemente possibile a una distanza minima di 2 m dalla pallina, fino a quando la pallina non sarà stata giocata.

La pallina dovrà essere ferma. Al fischio dell'arbitro il giocatore giocherà la pallina e non potrà toccarla una seconda volta prima che un altro giocatore non l'abbia toccata.

Una punizione è sempre diretta; un goal può essere segnato direttamente.

709 Situazioni che determinano un tiro di punizione

Viene concessa una punizione quando:

- un giocatore colpisce la mazza/lo stick di un avversario con la propria mazza/stick, senza intenzione di giocare la pallina,
- un giocatore blocca o solleva la mazza/lo stick di un avversario,
- un giocatore gioca con la mazza ad un'altezza tale o in un modo tale che potrebbe essere intimidatorio o pericoloso per un altro giocatore (mazza alta),
- un giocatore lancia o lascia cadere la mazza,
- un giocatore mette la mazza o lo stick sotto la carrozzina di un altro giocatore,
- un giocatore entra in contatto con il corpo di un avversario con la mazza/lo stick senza provare a giocare la pallina,
- un giocatore gioca la pallina in modo pericoloso per un avversario,
- un giocatore trattiene il corpo o la carrozzina di un altro giocatore con le proprie mani, piedi o mazza/stick nel tentativo di impedirne l'avanzamento,
- un giocatore guida al di sopra (schiaccia) la mazza/lo stick di un altro giocatore,
- un giocatore colpisce la carrozzina di un altro giocatore con la propria carrozzina (vedi 608, Regola delle linee di movimento),
- un giocatore ostacola il movimento di un altro giocatore usando una carrozzina (vedi 608, Guidare la carrozzina);
- un giocatore spinge la carrozzina di un altro giocatore con la propria;
- un giocatore provoca una collisione usando una carrozzina (vedi 608, Guidare la carrozzina)
- un portiere ostruisce la pallina al di fuori della propria area di rigore per più di 3 secondi con la carrozzina e/o lo stick; l'arbitro attirerà l'attenzione del giocatore sul fatto che il giocatore sta ostacolando la pallina, indicando l'applicazione della regola dei 3 secondi; l'arbitro conta i 3 secondi in modo chiaro, udibile e visibile,
- un giocatore gioca o tocca la pallina, o tocca il pavimento con la mazza / lo stick e/o la carrozzina nell'area di porta avversaria (le linee appartengono all'area di porta),

- un giocatore gioca la pallina con una mano, con la testa o con il corpo,
- la pallina viene giocata ad un'altezza superiore a 20 cm,
- il giocatore sposta la porta per ottenere un vantaggio su un avversario (non durante una situazione da goal),
- un giocatore sposta intenzionalmente le sponde per ottenere un vantaggio,
- la squadra sta ritardando il gioco,
- cattiva condotta, non durante un momento di gioco fermo,
- dopo che un tiro di rigore, concesso durante il tempo di gioco regolamentare, non è stato concretizzato,
- un giocatore gioca con un equipaggiamento non regolamentare e ciò influisce sull'azione in fase di svolgimento (ad es. la carrozzina è troppo bassa e ferma una pallina durante una azione).

710 Rigore

Un rigore dovrà essere tirato dal dischetto di centrocampo.

Un rigore può essere tirato da un giocatore qualsiasi della squadra, ammesso che questo sia in campo quando il rigore è assegnato.

Il portiere attivo al momento del tiro di rigore dovrà difendere la porta.

Il giocatore che tirerà il rigore dovrà prendere posizione vicino al dischetto centrale e alla pallina.

Tutti i giocatori, eccetto il giocatore incaricato di battere il rigore e il portiere avversario dovranno prendere posizione nell'area di rigore opposta, per tutta la durata del tiro di rigore.

Tutti i giocatori prenderanno posizione il più velocemente possibile.

La pallina dovrà stare ferma sul dischetto centrale. Al fischio dell'arbitro, il giocatore incaricato, potrà toccare la pallina per un numero illimitato di volte. La pallina dovrà essere giocata in modo continuo in avanti, dal centro del campo verso la porta avversaria, durante tutta la durata del rigore. Se la pallina viene giocata all'indietro, il rigore è annullato.

Non appena il giocatore incaricato di battere il rigore tocca la pallina, il portiere può lasciare l'area di porta.

Non appena un giocatore tira verso la porta, oppure il portiere intercetta/blocca la pallina, il tiro di rigore termina. Se il portiere ha toccato la pallina ma nonostante questo la pallina termina in rete il goal è da considerarsi valido.

Se si è segnato un goal, il gioco riprenderà con un tiro iniziale dal dischetto di centrocampo per la squadra avversaria.

Se non si è segnato nessun goal, il gioco riprenderà con un tiro di punizione sul dischetto della linea di rigore per la squadra avversaria.

Il tempo di gioco sarà fermo per tutta la durata del tiro di rigore.

Se, durante un tiro di rigore, la squadra che lo subisce commette un fallo che influisce sull'esecuzione del rigore stesso, il tiro di rigore sarà ripetuto e i colpevoli saranno puniti di conseguenza.

Se il giocatore incaricato dell'esecuzione del tiro di rigore o un altro giocatore della stessa squadra commette un fallo che influisce sul tiro di rigore, il tiro di rigore sarà annullato e i colpevoli penalizzati. La partita prosegue con il tiro di punizione per gli avversari.

Se il fallo viene commesso dai giocatori di una delle due squadre, ma l'esecuzione del tiro di rigore non ne risente, i colpevoli saranno sanzionati prima della ripresa della partita.

711 Situazioni che determinano un tiro di rigore

Viene assegnato un rigore quando:

- un giocatore commette intenzionalmente un fallo all'interno della propria area di rigore,
- un giocatore in campo gioca la pallina o tocca intenzionalmente il pavimento all'interno della propria area di porta con la mazza/lo stick, la carrozzina o il corpo (le linee appartengono all'area di porta),
- un giocatore sposta la porta con l'intento di impedire che venga segnato un goal (a meno che il goal non venga segnato),
- un giocatore gioca con un equipaggiamento non regolamentare e influisce su una situazione da goal (ad es. la carrozzina del difensore è troppo bassa e ferma la pallina).

8. Provvedimenti disciplinari

801 Regole generali per i provvedimenti disciplinari

Gli arbitri definiscono e comminano tutti i provvedimenti disciplinari durante la partita.

Quando viene commesso un fallo che determina un provvedimento disciplinare, l'autore del fallo deve essere sanzionato. Se gli arbitri assegnano il vantaggio, i provvedimenti disciplinari verranno comminati appena il gioco viene interrotto (vedi regola del vantaggio 610).

I giocatori e tutti gli abilitati alla panchina della squadra possono essere sanzionati con Cartellino Verde (Richiamo Ufficiale), Cartellino Giallo (Espulsione temporanea di 2 minuti) o Cartellino Rosso (Espulsione definitiva) a seconda della gravità dell'infrazione

che hanno commesso. Il giocatore o il membro della squadra che viene sanzionato riceverà il cartellino ritenuto adatto dall'arbitro.

Dopo che è stato comminato un provvedimento disciplinare, il gioco riprende in base al motivo per cui è stato interrotto.

Quando i giocatori di entrambe le squadre commettono fallo contemporaneamente, entrambi devono essere penalizzati. Il gioco continuerà con una pallina contesa.

Il segnapunti è tenuto a registrare a referto gara tutti i provvedimenti disciplinari comminati indicando il minuto di gioco in cui sono avvenuti e il numero del giocatore / nome del membro dello staff sanzionato.

802 Cartellino Verde (Richiamo Ufficiale)

Un giocatore che riceve il primo cartellino verde può continuare normalmente la partita. Se un membro dello staff riceve un cartellino verde, questo non provoca alcun effetto sulla partita.

Un giocatore o un membro dello staff che ottiene il secondo cartellino verde durante la stessa partita viene penalizzato con un cartellino giallo. Un giocatore o un membro dello staff può ottenere un solo cartellino verde durante tutta la partita.

803 Situazioni che determinano un Cartellino Verde

- un giocatore commette un fallo senza possibilità o intenzione di giocare la pallina e che determina l'assegnazione di un tiro di punizione;
- un giocatore commette ripetutamente falli che determinano l'assegnazione di un tiro di punizione o di rigore,
- un giocatore o un membro dello staff è colpevole di atti di leggera cattiva condotta,
- un giocatore non rispetta o si rifiuta di rispettare la distanza regolamentare prevista per il tiro di punizione o per la pallina contesa (l'arbitro deve avvertire il giocatore prima di riprendere il gioco),
- la squadra ritarda ripetutamente il gioco e/o la sua ripresa e/o gioca in modo passivo; Il cartellino verde viene assegnato al giocatore in possesso di pallina al momento dell'interruzione del gioco; gli arbitri devono informare la squadra, **verbalmente e usando il segnale per il gioco passivo**, che stanno perdendo tempo prima di fischiare,
- le riserve e/o gli abilitati all'area squadra della squadra lasciano l'area della squadra senza permesso (vedi 404 Staff di squadra),
- i membri dello staff della squadra aprono le sponde durante la partita **senza autorizzazione da parte degli arbitri.**

804 Cartellino Giallo (Espulsione temporanea di 2 minuti)

Il cartellino giallo è un'espulsione temporanea. La durata dell'espulsione prevista dal cartellino giallo è di 2 minuti. Il tempo di penalità sarà sincronizzato con il tempo di gioco.

Se, come conseguenza di un fallo, assieme ad un cartellino giallo viene decretato anche un tiro di rigore. Il giocatore dovrà lasciare il campo e recarsi nell'area penalità. Se il tiro di rigore viene realizzato, non sarà inflitta alcuna penalità di 2 minuti al giocatore che ha commesso il fallo. Il cartellino giallo, avrà comunque valore in quanto sarà regolarmente registrato e inserito a referto gara.

Se la squadra avversaria realizza un goal, mentre sta giocando in superiorità numerica per effetto di una espulsione temporanea di 2 minuti, la penalità di tempo termina.

Se entrambe le squadre stanno scontando una espulsione temporanea di 2 minuti (le due squadre giocano in parità numerica) e una delle squadre segna, nessuna penalità terminerà. Questo ha la precedenza su quanto spiegato nel paragrafo precedente.

Se una squadra ha più di un giocatore con una espulsione temporanea attiva, se la squadra avversaria realizza un goal a terminare sarà solo una delle due espulsioni temporanee, quella che ha già scontato la penalità di tempo più lunga (la più breve rimanente).

Se due giocatori della stessa squadra stanno scontando una espulsione temporanea di 2 minuti comminata nello stesso momento (e che quindi terminano allo stesso momento) e viene segnato un goal dall'avversario, sarà compito del capitano della squadra scegliere quale delle due espulsioni temporanee dovrà terminare per prima.

Una espulsione temporanea di 2 minuti, che non è scaduta alla fine del tempo di gioco regolamentare, continuerà durante i tempi supplementari. **Dopo i tempi supplementari le espulsioni temporanee sono considerate terminate.**

Quando incorre in un'espulsione temporanea di 2 minuti, il giocatore deve recarsi nell'area penalità e rimanerci per tutta la durata della sanzione disciplinare (2 min) Nel caso in cui il cartellino giallo sia rivolto ad uno dei membri dello staff della squadra questo dovrà lasciare l'area della squadra e non potrà più avere contatti con la squadra durante tutta la partita.

Un giocatore di campo con una espulsione temporanea di 2 minuti attiva non può essere sostituito.

Un portiere con una espulsione temporanea di 2 minuti attiva può essere sostituito dall'altro giocatore con lo stick che era attivo nel campo di gioco al momento dell'assegnazione dell'espulsione temporanea. Se la squadra in questione non ha altri giocatori con lo stick schierati in campo, la squadra potrà procedere a sostituire un giocatore con la mazza e far entrare in campo un giocatore con lo stick che possa fungere da portiere.

Il cronometrista deve controllare la durata dell'espulsione temporanea. Allo scadere dei 2 minuti effettivi di espulsione temporanea, il cronometrista deve avvisare gli arbitri con il campanello.

Il giocatore rientra nel campo di gioco direttamente dall'area di penalità subito dopo il segnale del campanello o il gol subito. Il dirigente potrà aprire il campo per permettere il rientro del giocatore dopo il segnale del campanello.

Se un membro dello staff della squadra riceve un cartellino giallo, un giocatore della squadra attualmente in campo dovrà scontare un'espulsione temporanea di 2 minuti. Il capitano procederà a indicare quale giocatore sconterà la penalità. In questo caso a venire inserito a referto come destinatario del provvedimento disciplinare sarà solamente il membro dello staff punito e non il giocatore.

805 Infrazioni che determinano un Cartellino Giallo

Viene assegnato un cartellino giallo se:

- un giocatore commette un fallo pericoloso che determina un tiro di punizione o un tiro di rigore,
- un giocatore o un abilitato alla panchina ottiene un secondo cartellino verde nella stessa partita,
- un giocatore commette un fallo durante un momento di pausa di gioco/a gioco fermo,
- un giocatore gioca la pallina in modo incontrollato in direzione di un'altra persona in modo pericoloso e/o intimidatorio per quella persona (gioco pericoloso),
- un giocatore o un membro dello staff è colpevole di moderata cattiva condotta,
- un giocatore (con l'eccezione del portiere in difesa) ferma intenzionalmente la pallina nell'area di porta o gioca la pallina fuori dall'area di porta durante un tentativo di goal, con la chiara intenzione di prevenire un gol.

806 Cartellino Rosso (Espulsione Definitiva)

Ci sono due tipi di cartellini rossi: penalità 1 (MP1) e penalità 2 (MP2). Se non altrimenti specificato dai vigenti regolamenti, il tipo di penalità assegnata al giocatore o al membro dello staff è una decisione insindacabile del giudice sportivo.

Il cartellino rosso con penalità 1 comporterà la squalifica per la restante durata della gara in corso non comporterà alcuna ulteriore punizione per il giocatore. La sanzione sarà confermata dal Giudice Sportivo sulla base del referto inviato dagli arbitri dell'incontro.

Il cartellino rosso con penalità 2 comporterà la squalifica per la restante durata della gara in corso e almeno per la gara successiva. La decisione sarà presa dal Giudice Sportivo.

Un giocatore e/o un membro dello staff della squadra che incorre in un cartellino rosso deve lasciare immediatamente il campo e l'area della squadra. Non potranno più prendere parte alla partita né avere alcun contatto con la squadra, inclusi gli eventuali tempi supplementari e rigori. Se un giocatore, allenatore o abilitato alla panchina della squadra squalificato interferisce ancora una volta con la partita, la partita verrà interrotta e la squadra di appartenenza perderà la partita a tavolino.

Un giocatore o un membro dello staff che incorrono in un cartellino rosso accompagnato da penalità di tipo 2 non potrà avere alcun contatto con la squadra durante tutte le partite successive dalle quali è stato squalificato.

Il segnapunti dovrà riportare a referto il minuto di gara della squalifica, il numero del giocatore o il nome del membro dell'abilitato alla panchina e il tipo di provvedimento disciplinare.

Nel caso di un cartellino rosso comminato ad un giocatore in campo l'espulsione temporanea di 5 minuti viene scontata da un altro giocatore della stessa squadra, scelto dal Capitano.

Il giocatore scelto per scontare l'espulsione temporanea dovrà immediatamente recarsi nell'area di penalità e rimanerci per tutta la durata dell'espulsione temporanea.

Un giocatore di campo che sta scontando la penalità di 5 minuti non può essere sostituito.

Un portiere squalificato può essere sostituito dall'altro giocatore con lo stick che era attivo nel campo di gioco al momento dell'assegnazione del cartellino rosso. Se la squadra in questione non ha altri giocatori con lo stick schierati nel campo di gioco, la squadra potrà procedere a sostituire un giocatore con la mazza e far entrare in campo un giocatore con lo stick che possa fungere da portiere. Una volta effettuata la sostituzione, il Capitano seleziona un giocatore per scontare l'espulsione temporanea di 5 minuti.

Il cronometrista deve controllare la durata dell'espulsione temporanea (5 minuti). Allo scadere del tempo di penalità, il cronometrista deve avvisare gli arbitri con un campanello.

Il giocatore che sta scontando la penalità di tempo rientra nel campo di gioco direttamente dall'area di penalità subito dopo il segnale della campana. Il dirigente potrà aprire il campo per permettere il rientro del giocatore dopo il segnale del campanello.

Per tutta la durata dell'espulsione temporanea di 5 minuti, il punteggio del giocatore squalificato conta per il totale della squadra. Non appena l'espulsione temporanea termina e il giocatore che sta scontando il provvedimento disciplinare entra in campo, il punteggio di squadra viene calcolato normalmente: somma dei punteggi di tutti i giocatori effettivamente in campo.

Se un membro dello staff della squadra riceve un cartellino rosso, un giocatore della squadra in quel momento in campo sconterà la penalità di 5 minuti e il suo punteggio conterà per il totale della squadra.

807 Infrazioni che determinano un Cartellino Rosso

Il cartellino rosso viene assegnato se:

- un giocatore o un abilitato alla panchina riceve un secondo cartellino giallo durante la partita (MP1),
- un giocatore o un membro dello staff è colpevole di severa cattiva condotta (MP 1 o 2),
- un giocatore commette un grave fallo intenzionale,
 - fallo grave che determini l'assegnazione di un tiro di punizione o un tiro di rigore, considerati pericolosi per la salute degli altri partecipanti alla gara o del loro equipaggiamento (MP 1 o 2),
 - spostare intenzionalmente la porta durante una situazione da goal con l'intento di impedire che venga segnato un goal (MP 1),
 - giocare intenzionalmente la pallina con la mano, la testa o il corpo,
 - giocare la pallina in modo pericoloso o intimidatorio per un altro partecipante alla partita (MP 1 o 2),
 - giocare con la mazza ad un'altezza tale da risultare pericoloso o intimidatorio per un altro partecipante alla partita (MP 1 o 2),
 - ostacolare in qualsiasi modo il portiere all'interno dell'area di porta con la mazza, lo stick, la carrozzina o il corpo durante una opportunità da goal (MP 1),
- un giocatore gioca con equipaggiamento / strumentazione non regolamentare,
 - la mazza / lo stick non è conforme alle regole (vedi 508 Mazze e stick) (MP1),
 - la carrozzina elettronica non è conforme alle regole (vedi 504 La carrozzina, eccetto le norme relative alla targa di identificazione) (MP 1),
 - la velocità massima della carrozzina elettrica supera i 12 km/h (MP2),
- un giocatore o un membro dello staff è presente nell'area della squadra senza tessera di accredito / senza essere inserito in distinta di gara (MP1),
- se il totale del punteggio di squadra eccede gli i 12 punti all'inizio della partita, dopo gli intervalli o come risultato di una sostituzione (MP 1)
 - Nel caso in cui il punteggio di squadra risulti superiore a 12 punti a seguito di una sostituzione, il giocatore che entrando causa il superamento del punteggio massimo di squadra verrà espulso definitivamente,
 - Nel caso in cui il punteggio di squadra risulti superiore a 12 punti all'inizio della gara, dopo un intervallo o a seguito della sostituzione simultanea di più giocatori, sarà espulso definitivamente il giocatore in campo con il punteggio maggiore,

- Nel caso in cui il punteggio di squadra risulti superiore a 12 punti all'inizio della gara, dopo un intervallo o a seguito della sostituzione simultanea di più giocatori e la squadra schierata in campo due o più giocatori con il medesimo punteggio più alto, il capitano dovrà scegliere quale di questi giocatori verrà espulso definitivamente.

9. Segnali e gesti degli arbitri

Allegato in aggiornamento

10. Illustrazioni del campo

Allegato