

CONTROLLO CARROZZINE

A partire da questa stagione, per evitare discussioni successive, ai controlli pregara sarà presente un rappresentante della squadra avversaria che firmerà un modulo di accettazione dei controlli fatti. Non saranno possibili dunque contestazioni successive.

Nel caso che comunque una carrozzina venga trovata irregolare durante la gara l'arbitro dovrà valutare se ciò è dovuto a fatto accidentale (e dunque non prendere provvedimenti ma chiedere esclusivamente di sistemarla) o se è causato da dolo (sanzionerà quindi con il cartellino giallo e dunque espulsione temporanea alla prima volta, rosso per somma di gialli alla recidiva nella stessa partita).

LISTA DEROGHE

Le deroghe per carrozzine che non consentano il passaggio della pallina verranno sempre concesse (per giocatori non in porta) per i primi due anni di tesseramento (non per i primi due anni di utilizzo della carrozzina).

Controllare la presenza delle carrozzine anomale nella lista inviata.

Le carrozzine non presenti in lista deroghe vanno controllate per il passaggio della pallina su tutta la dimensione della carrozzina.

Le carrozzine presenti in lista deroghe possono avere parti strutturali che impediscono il passaggio della pallina sia trasversalmente che longitudinalmente.

Le carrozzine presenti in lista deroghe non possono giocare in porta.

CONTROLLO VELOCITÀ

Su entrambi i campionati e nelle manifestazioni organizzate dalle FIWH saranno effettuati controlli della velocità secondo le modalità descritte.

La strumentazione per effettuare i controlli sarà disponibile (pena l'impossibilità di svolgere la gara e conseguente sconfitta a tavolino) presso tutti gli impianti di gioco a cura della squadra ospitante.

La strumentazione è composta da:

Rulli di misurazione

Strumento di misurazione

Elastici

Scotch carta

Alle squadre sarà consentito, durante il corso della gara, di richiedere 3 controlli per parte. I controlli andranno effettuati arrecando meno danno possibile alla continuità della gara. A questo fine i rulli dovranno essere

collocati a bordo campo in area di facile accesso sgombra da pubblico e la strumentazione sul tavolo del cronometrista controllata e funzionante.

L'allenatore segnalerà la volontà di effettuare il controllo e il nome del giocatore da controllare al tavolo arbitrale. A discrezione dell'arbitro di campo alla prima interruzione utile si procederà al controllo entro 2 minuti dall'interruzione della gara. Ogni tentativo di rallentare i controlli sarà sanzionato dall'arbitro come fallo antisportivo grave.

È possibile per la squadra avversaria chiedere un contro controllo solo prima di sapere l'esito del proprio giocatore.

Il giocatore verrà accompagnato dal primo arbitro che effettuerà il controllo. Potranno assistere gli allenatori delle due squadre che coadiuveranno l'arbitro nel controllo eseguendo le sue indicazioni.

La carrozzina del giocatore (in assetto da gara e con il giocatore presente) verrà fatta salire sui rulli.

Verrà tenuta in tensione la leva del joystick con gli elastici (al fine di evitare errori nel posizionamento della leva) e controllate tutte le marce tramite posizionamento del tachimetro (strumento di rilevazione) **a contatto sui rulli**. In caso di valori differenti tra le due ruote verrà considerato il dato medio tra le due misurazioni.

Tutte le marce devono rispettare il limite di 12 km/h (senza tolleranza), indipendentemente da elementi ambientali, carica e/o temperatura di esercizio equivalenti a 200 metri al minuto.

In caso di esito negativo (tutte le marce inferiori al limite massimo) il connettore di modifica dei parametri della centralina verrà sigillata con scotch carta e firma dell'arbitro per evitare manomissioni.

Eventuali rotture accidentali devono essere immediatamente segnalate all'arbitro che provvederà a risigillare ed eventualmente a ricontrollare la carrozzina.

Eventuali rotture volontarie non segnalate verranno punite come esito positivo.

In caso di esito positivo (una o più marce superiori al limite massimo più tolleranza) la partita sarà sospesa e vinta a tavolino dalla squadra avversaria con conseguente punto di penalizzazione in campionato e la squalifica del giocatore per 2 giornate (a cura del Giudice Sportivo).

In caso di esito positivo (una o più marce superiori al limite massimo più tolleranza) per entrambe le squadre (caso di contro controllo) la partita sarà sospesa e persa a tavolino da entrambe le squadre con conseguente punto di penalizzazione in campionato e la squalifica dei giocatori per 2 giornate (a cura del Giudice Sportivo).

TAVOLO CRONOMETRISTA

La squadra ospitante deve fornire (in caso di assenza del tabellone elettronico segnapunti e segnatempo) un cronometro da utilizzare per il conteggio del tempo di gioco. I telefoni cellulari non sono considerati come tali a causa delle possibili interruzioni che chiamate e sms possono comportare.

RICONOSCIMENTO TESSERATI

Senza un documento di identità ufficiale NON si può prendere parte alla gara. Per documenti ufficiali di gara si intendono:

- carta d'identità
- patente di guida
- passaporto
- permesso di soggiorno con foto per stranieri (in originale)
- Tessera FIWH

Le fotocopie dei suddetti documenti sono ritenute valide se autenticate dal Presidente dell'ASD.

La personale conoscenza da parte dell'arbitro ufficialmente designato è eccezionalmente ritenuta valida. La conoscenza personale del direttore di gara, non evita le sanzioni alla Società legate all'infrazione della mancanza dei documenti, pertanto deve essere riportata sul referto di gara.