



FEDERAZIONE ITALIANA WHEELCHAIR HOCKEY

Electric Wheelchair Hockey

REGOLE DI GIOCO

Edizione 2015/2016

01 ottobre 2015

CONTENUTI

ARTICOLO A IL GIOCO

- A.1 Scopo del gioco
- A.2 Controllo del gioco

ARTICOLO B AREA DI GIOCO

- B.1 Campo di gioco
- B.2 Sponde
- B.3 Linee, Aree e Punti
- B.4 La Porta

ARTICOLO C EQUIPAGGIAMENTO

- C.1 La Pallina
- C.2 La Mazza
- C.3 Lo Stick
- C.4 La Carrozzina

ARTICOLO D LA SQUADRA

- D.1 Giocatori
- D.2 Capitano
- D.3 Riserve
- D.4 Allenatori

ARTICOLO E TEMPO

- E.1 Tempo di gioco
- E.2 Time-out assegnati
- E.3 Tempi supplementari

ARTICOLO F CARROZZINA, PALLINA e STICK

- F.1 Guida della Carrozzina
- F.2 Giocare la Pallina
- F.3 Uso della Mazza

ARTICOLO G REGOLE DI GIOCO

- G.1 Goal
- G.2 Pallina Fuori
- G.3 Pallina ferma
- G.4 Regola dei 3 secondi
- G.5 Regole dell'area di porta

ARTICOLO H CONTATTI E FALLI

- H.1 Contatto Personale
- H.2 Falli (Non)Intenzionali
- H.3 Falli Intenzionali Gravi
- H.4 Cattiva Condotta

ARTICOLO I PENALITA'

- I.1 Ammonizione
- I.2 Espulsione Temporanea
- I.3 Espulsione Definitiva

ARTICOLO J INIZIO O RIPRESA DEL GIOCO

- J.1 Pallina Iniziale
- J.2 Pallina Contesa
- J.3 Pallina al Portiere
- J.4 Tiro di Punizione
- J.5 Rigore
- J.6 Serie di Rigori

APPENDICE I SEGNALAZIONI ARBITRALI

APPENDICE II FALLI,PENALITA' E RIPRESA DEL GIOCO

APPENDICE III CHIARIMENTI SUL CONTATTO PERSONALE

APPENDICE IV CAMPO DI GIOCO E AREA DI RIGORE

APPENDICE V STICK

APPENDICE VI PORTA

ARTICOLO A IL GIOCO

A.1 Scopo del gioco

- A.1.1 Lo scopo del gioco è realizzare più gol rispetto alla squadra avversaria, giocando nei limiti delle regole e dei regolamenti.

A.2 Controllo del gioco

- A.2.1 Il gioco sarà svolto con le regole della Federazione Italiana di Wheelchair Hockey contenute in questo regolamento, i suoi allegati ed eventuali regolamenti accessori.

- A.2.2 Gli arbitri sono autorizzati a decidere su tutti i casi non coperti dalle regole ufficiali.

- A.2.3 La gara è, di norma, arbitrata da due arbitri. Un addetto al cronometro e al segnapunti che, in caso di necessità, può essere scelto tra i dirigenti e accompagnatori delle due squadre in gara 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, al fianco del tavolo arbitrale.

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.

ARTICOLO B L'AREA DI GIOCO

B.1 CAMPO DI GIOCO

- B.1.1 Il campo di gioco deve essere rettangolare con angoli stondati, duro e liscio, senza ostacoli.

- B.1.2 Il campo di gioco deve essere compreso tra le seguenti misure:
misure minime 24m x 14m
le massime 28m x 16m.

- B.1.3 La superficie del campo di gioco deve essere di legno o materiale sintetico.

B.2 Sponde

- B.2.1 Il campo di gioco deve essere circondato sui suoi lati da delle sponde di altezza di 20cm (in legno o materiale plastico), che dovranno formare un angolo da 80 a 90 gradi con la superficie di gioco.

- B.2.2 Tutti gli angoli del campo di gioco dovranno essere stondati.

B.3 Linee, Aree e Zone.

- B.3.1 L'area di gioco è composta dalle seguenti linee, aree e zone:
LINEA CENTRALE La linea centrale dovrà essere parallela ai lati corti del campo di gioco, dividendolo in due metà uguali.
LINEE DEI RIGORI 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 NEUTRALE L'area tra le 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 DI AREA DI PORTA Le due linee semicircolari che delimitano le aree di porta.

DISCHETTO CENTRALE In mezzo alla linea centrale.

DISCHETTO DI RIGORE Nel mezzo di ciascuna linea di rigore, a 5 m dalla linea di porta.

AREE 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 7,5m e profonda 2m a partire dall'area arbitri.

AREE SOSTITUZIONI Le due aree a entrambi i lati del tavolo con una lunghezza minima di 3m ciascuna a partire dal tavolo e profonda 2m a partire dall'area arbitri.

AREA ARBITRI L'area attorno al campo di gioco, larga 1m.

ENTRATA\USCITA L'area neutra di fronte al tavolo.

TAVOLO Il tavolo si estende dalla linea centrale del campo per 1m al di fuori del campo di gioco stesso.

AREA PUBBLICO L'area attorno al campo di gioco, almeno 1m al di fuori dell'area arbitri, dell'area squadre e del tavolo.

B.3.2 L'area arbitro dovrà essere segnata e circondata da paletti uniti da corde o delimitata in modo chiaro.

B.3.3 Tutti i segni dovranno essere fatti con linee larghe 4-5 cm di un colore visibile.

B.4 La Porta (Vedi Appendice VI)

B.4.1 La porta è larga 250 cm misurata dall'interno dei due pali.

B.4.2 La porta è alta 20 cm misurata dal pavimento alla parte bassa della traversa.

B.4.3 La porta è profonda 40 cm misurata dalla parte anteriore del palo alla barra posteriore.

B.4.4 La rete è chiusa in modo tale che la pallina non vi può passare attraverso. La rete dovrà essere trasparente e non dovrà essere lenta ma ben tirata.

B.4.5 La porta dovrà essere posizionata facendo coincidere i pali con le linee dei pali.

B.4.6 L'apertura della porta dovrà essere frontale rispetto al dischetto di centrocampo.

B.4.7 I pali e la traversa potranno essere costituite da barre di sezione circolare o quadrata con dimensioni massime pari a 5 cm.

ARTICOLO C EQUIPAGGIAMENTO

C.1 La Pallina

C.1.1 La pallina dovrà essere di materiale sintetico, vuota, rotonda e con buchi.

C.1.2 Il diametro della pallina dovrà essere di 72 +/- 1mm.

C.1.3 Il diametro del buco dovrà essere di 10 +/- 1mm.

C.1.4 Il peso della pallina dovrà essere di 23 +/- 1 grammi.

C.1.5 Il colore della pallina dovrà essere in contrasto col colore del campo di gioco.

C.1.6 La pallina deve avere 26 buchi.

C.2 La Mazza

C.2.1 La mazza è fatta di materiale sintetico non trasparente.

C.2.2 La mazza non ha bordi ruvidi, supporti sporgenti o altre parti contundenti.

C.2.3 Il manico della mazza non dovrà essere più lungo di 105 cm a partire dalla base (inclusa la base).

C.2.4 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 dei buchi prestabiliti, usando rivetti o viti per tenerli uniti saldamente.

C.2.5 La base della mazza dovrà avere una lunghezza massima di 27cm e una altezza massima di 8cm.

C.2.6 La base della mazza dovrà avere uno spessore minimo di 0,8 cm e massimo di 2 cm.

C.2.7 La curva della base non dovrà superare i 3cm, a partire dal bordo inferiore del punto più alto della base fino alla superficie piatta dove la mazza è appoggiata.

C.2.8 Ai giocatori non è permesso fissare una mazza alla carrozzina.

C.2.9 Un giocatore può allacciare una mazza a una parte del corpo nel caso in cui sia impossibilitato a tenerla in mano.

C.2.10 Un giocatore che utilizzi una mazza che non rispetti le regole dell'articolo C.2 non potrà prendere parte alla gara.

C.3 Lo Stick

C.3.1 Lo stick dovrà essere attaccato davanti alla carrozzina.

C.3.2 La distanza tra la parte anteriore dello stick e il punto più vicino della carrozzina non dovrà superare i 50 cm.

C.3.3 Lo stick dovrà avere una base e può avere due alette laterali.

C.3.4 La base e le alette laterali dovranno essere fatte di materiale sintetico non trasparente.

C.3.5 Le giunture che collegano le alette laterali alla base e lo stick alla carrozzina possono essere in metallo o alluminio.

C.3.6 Le parti delle giunture fuori dalla base (attacco tra stick e carrozzina) dovranno essere ad una altezza tale da permettere il libero passaggio della pallina.

C.3.7 La base dovrà avere una lunghezza massima di 30 cm.

C.3.8 La base dovrà avere una altezza minima di 9,5 cm e massima di 10 cm. La base dovrà avere una lunghezza minima, a partire dalla parte anteriore, di 20 cm.

C.3.9 La base e le alette laterali dovranno avere uno spessore massimo di 1 cm.

C.3.10 La curva della base non dovrà superare i 3 cm.

- C.3.11 Le alette laterali possono essere attaccate ovunque sui lati della base, ad una angolazione compresa tra i 75 e i 90 gradi.
- C.3.12 Le alette laterali dovranno avere una altezza minima di 9,5 cm e massima di 10 cm.
- C.3.13 Le alette laterali dovranno avere una larghezza massima di 10 cm a partire dalla base.
- C.3.14 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.
- C.3.15 Un giocatore che utilizzi uno stick che non rispetti le regole dell'articolo C.3 non potrà prendere parte alla gara.

C.4 La Carrozzina

- C.4.1 La carrozzina dovrà essere una carrozzina a guida elettrica con 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 contano come una sola. Scooters e carts non sono permessi.
- C.4.2 La carrozzina dovrà essere priva di parti contundenti sporgenti.
- C.4.3 Tutte le parti della carrozzina, tranne le ruote (cioè: solo le parti ruotanti che sono a contatto col pavimento non l'asse o altre parti) e le ruote antiribaltamento dovranno essere ad una altezza tale da permettere il libero passaggio della pallina.
- C.4.4. Non dovrà esserci nessun oggetto removibile o non necessario sopra o intorno la carrozzina.
- C.4.5 È obbligatorio giocare con una protezione laterale posta tra le due ruote (anteriore e posteriore), tale protezione deve essere posta ad una altezza minima che lasci passare la pallina e massima di 9 cm da terra. E' permesso giocare con protezioni intorno alla carrozzina per proteggere il giocatore e/o la carrozzina stessa. Le protezioni devono essere arrotondate e posizionate ad una altezza tale da permettere il libero passaggio della pallina e non possono essere più larghe di 5 cm su ogni lato della carrozzina, incluso lo spessore della protezione.
- C.4.6 Un giocatore deve indossare dei parastinchi durante il gioco a meno che non consegna agli arbitri un certificato medico o una autocertificazione che motivi la volontà di non rispettare tale obbligo. E' permesso giocare con coperture di protezione attorno a piedi e gambe per proteggerle. Queste coperture devono essere posizionate ad una 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. Tali protezioni devono essere imbottite. L'utilizzo di tali protezioni non esenta dall'utilizzo dei parastinchi.
- C.4.7 Le ruote della carrozzina devono avere gomme che non lascino tracce sul campo di gioco.
- C.4.8 Un giocatore su una carrozzina che non rispetti le regole dell'articolo C.4 non potrà prendere parte alla gara.

ARTICOLO D LA SQUADRA

D.1 Giocatori

- D.1.1 Prima dell'inizio della gara, la squadra segnata per prima a referto dovrà prendere posizione nella area di squadra alla sinistra del tavolo di gioco visto dal campo di

- gioco. Le squadre non cambieranno area di squadra dopo la fine di ogni tempo.
- D.1.2 Ogni squadra dovrà avere 1 portiere e 4 giocatori sul campo di gioco, pronti a iniziare la gara.
- D.1.3 Una squadra dovrà giocare la gara con un massimo di 3 giocatori con mazza contemporaneamente sul campo di gioco, inclusi giocatori con penalità di tempo o squalifiche. Il punteggio massimo di squadra è di 10 punti in base a quanto determinato dalla commissione medica.
- D.1.4 Il portiere che prende parte alla gara dovrà giocare con lo stick.
- D.1.5 Non dovrà esserci nessun oggetto removibile o non necessario sopra o intorno la carrozzina.
- D.1.6 I giocatori sul campo di una squadra dovranno indossare magliette uguali e di un colore differente rispetto alla squadra avversaria.
- D.1.7 Il portiere dovrà indossare una maglietta di colore differente rispetto ai suoi compagni di squadra e ai suoi avversari.
- D.1.8 Ogni giocatore dovrà essere identificabile da un numero sulla maglietta e sul dorso della carrozzina, ben fissati e chiaramente visibili.
- D.1.9 Sopra il numero di gioco le prime lettere e il nome del giocatore sono scritti in lettere latine su una pettorina.
- D.1.10 Sponsor sulle magliette, sulle carrozzine o sulle pettorine sono permessi a patto che nome e numero restino chiaramente visibili.
- D.1.11 Un giocatore che non rispetti le regole dal punto D.1.1 al punto D.1.12 non potrà prendere parte alla gara.
- D.1.12 Un giocatore deve indossare un caschetto protettivo a meno che non consegni agli arbitri un certificato medico o una autocertificazione che motivi la volontà di non rispettare tale obbligo. Il giocatore deve essere assicurato alla carrozzina attraverso una cintura di sicurezza. Un giocatore può indossare equipaggiamento protettivo come occhiali, ginocchiere o protezioni per braccia.
- D.1.13 Un giocatore non dovrà entrare o uscire dal campo durante il gioco senza l'autorizzazione del capo arbitro. Se un giocatore entra o esce dal campo di gioco senza permesso, sarà considerato comportamento scorretto e sarà ammonito.
- D.1.14 **Le squadre cambieranno campo di gioco solo tra il secondo ed il terzo tempo.**
- D.1.15 Durante l'intervallo la squadra è autorizzata a lasciare l'area di gioco.
- D.2 Capitano**
- D.2.1 Ogni squadra dovrà avere un capitano, riconoscibile da una fascia di capitano sul braccio.
- D.2.2 Il capitano rappresenta la squadra, può rivolgersi all'arbitro in maniera educata per spiegazioni sulle regole o informazioni necessarie.
- D.2.3 Prima dell'inizio della gara il capitano dovrà recarsi dal capo arbitro per il testa o croce.
- D.2.4 La squadra che vince il testa o croce può decidere se scegliere la porta da difendere o la pallina iniziale.
- D.2.5 Se il capitano lascia il campo di gioco, dovrà informare il capo arbitro su chi lo

- D.2.6 sostituirà nel ruolo di capitano.
Il capitano dovrà controllare e firmare il referto subito dopo la gara.

D.3 Riserve

- D.3.1 Ogni squadra potrà avere un numero illimitato di giocatori.
- D.3.2 Tutti i sostituti staranno nell'area di squadra durante la gara, con le seguenti eccezioni:
- Durante un time-out concesso, i sostituti sono autorizzati a entrare nell'area arbitri, solo sul prolungamento dell'area di rigore a lato della propria area di squadra.
- Durante l'intervallo i sostituti hanno il permesso di lasciare l'area di gioco.
- D.3.3 Il giocatore che sta per essere sostituito e il sostituto dovranno essere annunciati dall'allenatore al cronometrista, segnando entrambi i numeri dei giocatori su un apposito foglio-sostituzione. Nello stesso momento dell'annuncio, il sostituto può prendere posizione nell'area sostituzioni.
- D.3.4 Un allenatore può richiedere sostituzioni liberamente.
- D.3.5 Il cronometrista segnerà la sostituzione all'arbitro. L'arbitro approverà la sostituzione alla prima interruzione di gioco.
- D.3.6 La sostituzione avverrà nell'area sostituzioni a lato della propria area di squadra. La sostituzione dovrà essere completata il più velocemente possibile. La violazione di questa regola potrà essere punita dall'arbitro in base all'articolo H.2 e H.4 (ritardo del gioco).
- D.3.7 Quando il sostituto ha preso posizione sul campo di gioco, la gara verrà ripresa dall'arbitro dalla stessa posizione in cui era stata interrotta.
- D.3.8 Se una carrozzina difettosa non può essere riparata o un infortunio a un giocatore può essere risolto entro un time out tecnico di 1 minuto, il giocatore in questione dovrà cambiare carrozzina o essere sostituito per permettere alla gara di proseguire.

D.4 Allenatori e dirigenti

- D.4.1 Una squadra può essere allenata da un allenatore e un assistente allenatore. Nell'area di squadra possono essere presenti dirigenti di squadra (fino ad un massimo di 3) e accompagnatori volontari (fino ad un massimo di 2) purché indicati in lista di gara.
- D.4.2 Un allenatore è responsabile di:
- Assicurarsi che i giocatori rispettino le condizioni delle regole sulle mazze e gli stick (C.2 + C.3), sulle carrozzine (C.4), sulla squadra (D) e i punteggi.
- Controllare i nomi dei giocatori sulla lista di gara prima dell'inizio della gara
- Assicurarsi che la squadra si presenti sul campo di gioco in orario e pronta a giocare
- Chiedere al segnapunti il permesso di sostituire un giocatore (vedi D.3.4)
- Chiedere al segnapunti la concessione di un time-out (vedi E.2).
- D.4.3 Durante la gara gli allenatori dovranno stare nell'area di squadra con le seguenti eccezioni:
- Durante l'intervallo l'allenatore può lasciare l'area di gioco per parlare con la squadra
- Durante un time-out concesso gli allenatori e gli assistenti allenatori possono entrare nell'area arbitri e/o sul campo di gioco per assistere i loro giocatori, solo nell'area di rigore a lato della propria area di squadra.

ARTICOLO E CONSIDERAZIONI SUL TEMPO

E.1 Tempo di gioco

E.1.1 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

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.

E.1.2 Inizio del tempo: il cronometrista dovrà far partire il cronometro ogni volta che l'arbitro fischia la ripresa del gioco e all'inizio di ogni tempo regolamentare o supplementare. La gara è così in gioco.

E.1.3 Interruzione del tempo: il cronometrista dovrà stoppare il cronometro ogni volta che l'arbitro interrompe la gara con un fischio e alla fine dei tempi regolamentari o supplementari. La gara è così ferma.

E.1.4 Un tempo di gioco regolamentare o supplementare si può considerare terminato solo quando l'arbitro lo stabilisce ufficialmente con il fischio finale.

E.2 Time-out

E.2.1 Ogni squadra ha a disposizione 2 time-out da utilizzare in qualsiasi momento durante i tempi regolamentari di gioco.

E.2.2 La durata di un time-out è di 1 minuto.

E.2.3 L'allenatore dovrà richiedere il time-out al segnapunti tramite il TCARD fornito dalla squadra ospitante.

E.2.4 Il segnapunti dovrà immediatamente segnalare all'arbitro l'avvenuta richiesta del time-out.

E.2.5 L'arbitro concederà il time-out richiesto alla prima interruzione di gara disponibile.

E.2.6 Il cronometrista dovrà cronometrare la durata del time-out e segnalarne la fine al capo arbitro.

E.2.7 La gara riprenderà dallo stesso punto in cui è stata interrotta.

E.3 Tempo supplementare

E.3.1 Se una gara di Play Off termina in parità dopo i tempi regolamentari, questa sarà decisa prima di tutto da 2 tempi supplementare e poi da una serie di rigori.

E.3.2 La durata dei supplementari è di 2 tempi 5 minuti effettivi.

E.3.3 Procedura:

- Tra i tempi regolamentari e i supplementari sarà svolto un intervallo di 5 minuti
- Le squadre dovranno cambiare campo
- Non è possibile richiedere time-out

- Sono permesse sostituzioni
- Una penalità di tempo rimasta da scontare alla fine dei tempi regolamentari, sarà scontata durante il supplementare
- Il cronometro parte e si ferma con le stesse modalità dei tempi regolamentari
- Se il punteggio rimane in parità anche dopo i tempi supplementari, la gara sarà decisa ai rigori (vedi J.6).

ARTICOLO F CONSIDERAZIONI SU CARROZZINA, PALLINA E MAZZA

F.1 Guidare la Carrozzina

- F.1.1 I piedi devono essere ad una altezza tale da permettere il libero passaggio della pallina.
- F.1.2 Durante la gara il giocatore dovrà avere il posteriore sempre a contatto con la seduta della carrozzina.
- F.1.3 Durante la gara il giocatore dovrà guidare la carrozzina ad una velocità massima di **12 km/h.**
- F.1.4 Al giocatore non è permesso il contatto tra la propria carrozzina e quella di un altro giocatore, la mazza o il corpo di un altro giocatore, le sponde, la porta o l'arbitro.
- F.1.5 In caso di carrozzina difettosa, l'arbitro non dovrà fischiare. Alla prima interruzione disponibile verrà concesso un time out tecnico per permettere di provare a sistemare la carrozzina. Se la carrozzina non può essere riparata entro 1 minuto, sarà necessario un cambio di carrozzina o una sostituzione del giocatore.
- F.1.6 La violazione delle regole F.1.1 fino a F.1.5 sarà penalizzata dall'arbitro in base agli articoli H e I.

F.2 Giocare la pallina

- F.2.1 La pallina può essere giocata con la mazza (solo con la lama), lo stick e la carrozzina.
- F.2.2 La pallina può essere giocata in ogni direzione.
- F.2.3 La pallina non può essere giocata ad una altezza superiore ai 20 cm dal pavimento di gioco. La violazione di questa regola sarà sanzionata dall'arbitro in base agli articoli H e I.
- F.2.4 Se la pallina è sollevata da una carrozzina, dalle sponde, da una porta o dall'arbitro al di sopra dei 20 cm concessi, sarà considerato fatto accidentale e il gioco non dovrà essere interrotto a meno che questo non causi un goal. Il goal non sarà valido e il gioco riprenderà con una rimessa del portiere.
- F.2.5 Un giocatore non può:
 - Appiattare la pallina guidando la carrozzina sopra di essa.
 - Raccogliere, calciare, tirare e colpire di testa, trattenere, colpire, bloccare, portare la pallina con altre parti del corpo. (Vedi H.3.1).
 - Toccare la pallina nell'area di porta o tirare la pallina fuori dall'area di porta ad eccezione del portiere (vedi H.5.1 e H.3.1).
 - Colpire la pallina in modo sbagliato durante una interruzione (vedi H.3.1).
 - Giocare la pallina in maniera incontrollata in direzione di un'altra persona in modo pericoloso o intimidatorio (= gioco pericoloso, vedi H.3.1).
 Questi falli possono essere fatti (non)intenzionalmente e dovranno essere penalizzati in base agli articoli H e I.

F.3 Uso della mazza

- F.3.1 A un giocatore è permesso il contatto tra la sua mazza e quella di un altro giocatore solo nel tentativo di giocare la pallina in modo corretto (vedi H.1.5).
- F.3.2 A un giocatore non è permesso il contatto tra la sua mazza e il corpo di un altro giocatore (= contatto personale, vedi H.1.5).
- F.3.3 I falli descritti nelle regole F.3.1 e F.3.2 possono essere fatti (non)intenzionalmente e dovranno essere penalizzati in base agli articoli H e I.
- F.3.4 Un giocatore non può:
- Far cadere la mazza (caduta mazza)
 - Lanciare la mazza (lancio mazza=gioco pericoloso)
 - Far cadere la mazza di un avversario dalle sue mani (gancio)
 - Ostruire, sollevare o agganciare la mazza di un avversario (gancio)
 - Agganciarsi al corpo di un avversario (gancio)
 - Mettere la mazza sotto la carrozzina di un avversario, tra le ruote o appena prima della ruota anteriore (gancio;gioco pericoloso)
 - Sbattere con la propria mazza sulla mazza o sulla carrozzina di un altro giocatore (schiacciata)
 - Sbattere con violenza con la propria mazza sulla mazza o sulla carrozzina di un altro giocatore (schiacciata intenzionale; gioco pericoloso).
 - Colpire, sbattere o lanciare la mazza in direzione di un'altra persona (gioco pericoloso).
 - Sollevare la mazza in modo o ad una altezza tale da essere pericoloso o intimidatorio o da ostacolo per altre persone (mazza alta; gioco pericoloso).
- Questi falli possono essere non intenzionali, intenzionali o gravemente intenzionali e dovranno essere sanzionati in base agli articoli H.2, H.3 e I.

ARTICOLO G CONSIDERAZIONI SULLA GARA

G.1 Goal

- G.1.1 Un goal è segnato se la pallina ha completamente oltrepassato la linea di porta tra i pali e sotto la traversa.
- G.1.2 Un goal vale un punto.
- G.1.3 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.
- G.1.4 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. (vedi G.5.3)
- G.1.5 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.
- G.1.6 Un goal segnato direttamente (cioè, senza nessun intervento di una mazza, di uno stick o di una carrozzina di un altro giocatore in zona d'attacco del campo di gioco) da una squadra dalla sua metà campo (inclusa la linea di centrocampo) non è valido. La violazione di questa regola sarà sanzionata in base agli articoli H.2 e I.
- La gara sarà ripresa con una palla libera (punizione) sul punto in cui la palla era stata giocata.
- G.1.7 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 (vedi G.5.1 e G.5.2) La violazione di questa regola sarà sanzionata in base agli articoli H.2 e I.

G.1.8 Un autogol è sempre valido, a prescindere dalla posizione dalla quale la pallina è giocata.

G.1.9 Dopo un goal, la gara sarà ripresa con un tiro iniziale da centrocampo.

G.2 Palla Fuori

G.2.1 La palla è fuori se è giocata al di fuori del campo di gioco, rimane sopra la porta o passa sopra la porta.

G.2.2 L'ultimo giocatore che ha toccato la pallina prima che questa sia uscita dal campo sarà colui che l'ha tirata fuori.

G.2.3 La pallina può essere tirata fuori intenzionalmente o non intenzionalmente. La squadra che ha tirato la palla fuori sarà sanzionata in base agli articoli H.2 e I

G.2.4 Quando la pallina è tirata fuori sul lato lungo del campo di gioco dall'esterno dell'area di rigore (zona neutra) e ci si aggiudica una rimessa laterale, questa sarà battuta dal punto in cui la pallina è uscita, a 2 m dal lato in questione.

G.2.5 Quando la pallina è tirata fuori sul lato lungo del campo di gioco dall'interno dell'area di rigore e ci si aggiudica una rimessa laterale, questa sarà battuta dalla linea di rigore, a 2 m dal lato in questione.

G.2.6 Quando la pallina è tirata fuori sul lato corto del campo di gioco e ci si aggiudica una rimessa laterale, questa sarà battuta dalla linea di rigore all'altezza del punto di uscita della pallina, a minimo 2 m dal lato lungo del campo.

G.2.7 Quando la pallina è tirata sopra la porta e ci si aggiudica una rimessa, questa sarà battuta dalla linea di rigore sul punto corrispondente a dove la pallina era rimasta.

G.3 Palla ferma

G.3.1 Una palla è detta "ferma" se non può essere giocata perché:

- Un portiere blocca la pallina fuori dalla propria area di porta, ma dentro la propria area di rigore con la carrozzina e/o lo stick per più di 3 secondi (vedi G.4.2)
- Un giocatore blocca la pallina per più di 3 secondi e non ha nessuna possibilità di renderla giocabile
- La pallina si blocca in una carrozzina
- La pallina rotola tra due giocatori e nessuno di loro è in grado di giocarla

G.3.2 La gara riprenderà con una palla contesa (vedi J.2)

G.4 Regola dei tre-secondi

G.4.1 Un portiere può bloccare la pallina all'interno della propria area di porta con la carrozzina e/o con lo stick per più di 3 secondi. La gara riprenderà con una rimessa del portiere (vedi J.3)

G.4.2 Un portiere può bloccare la pallina fuori dalla propria area di porta ma all'interno della propria area di rigore con la carrozzina e/o con lo stick per più di 3 secondi. La gara riprenderà con una palla contesa (vedi J.2)

G.4.3 Un portiere non può bloccare la pallina al di fuori della propria area di rigore per più di 3 secondi con la carrozzina o lo stick. La violazione di questa regola può essere sanzionata in base agli articoli H.2 e I

G.4.4 Un giocatore in campo non può bloccare o giocare la pallina con la carrozzina o la mazza e/o stick in modo da impedire agli altri giocatori la possibilità di intercettare

la pallina. Un giocatore dovrà tentare di rimuovere la pallina o giocarla. La violazione di questa regola può essere sanzionata in base agli articoli H.2 e I

- G.4.5 L'arbitro dovrà far notare al giocatore che sta bloccando la pallina indicandogli il rispetto della regola dei 3 secondi. L'arbitro conta i 3 secondi in maniera visibile e ascoltabile.

G.5 Regole dell'Area di Porta

- G.5.1 Nessun giocatore (con l'eccezione del portiere della squadra che difende), può toccare la pallina e/o il pavimento di gioco all'interno dell'area di porta (inclusa la proiezione dell'area circolare) con la mazza, lo stick, la carrozzina o il corpo a meno che questo non avvenga esclusivamente in seguito al movimento inerziale dato dal tiro in porta con la mazza o con lo stick. L'impatto tra mazza o stick e pallina deve comunque sempre avvenire al di fuori dell'area di porta. La violazione di questa regola sarà sanzionata in base agli articoli H.2 e I. Quando questa violazione si verifica su un tentativo di gol, con la chiara intenzione di evitare una segnatura, questo è considerato un fallo intenzionale grave (vedi H.3)
- G.5.2 Nessun giocatore può bloccare in alcun modo il portiere all'interno dell'area di porta (inclusa l'area circolare) con la mazza, la carrozzina o il corpo. La violazione di questa regola sarà sanzionata in base agli articoli H.2 e I. Quando questa violazione si verifica su un tentativo di goal, con la chiara intenzione di evitare una segnatura, questo è considerato un fallo intenzionale grave (vedi H.3)
- G.5.3 Né il portiere né alcun giocatore sul campo può spostare la porta. La violazione di questa regola sarà sanzionata in base agli articoli H.2 e I. Quando questa violazione si verifica su un tentativo di goal, con la chiara intenzione di evitare una segnatura, questo è considerato un fallo intenzionale grave (vedi H.3)

ARTICOLO H CONTATTO PERSONALE E FALLI

H.1 Contatto Personale (vedi Appendice II e III)

- H.1.1 Per Contatto Personale si intende: contatto fisico, contatto di carrozzine e contatto di mazza e stick.
- H.1.2 Il Contatto Personale non è permesso, con l'eccezione del contatto di mazze o carrozzine di un altro giocatore (vedi H.1.5)
- H.1.3 Per contatto fisico si intende toccare la carrozzina, la mazza o il corpo di un altro giocatore o di un arbitro col proprio corpo. Non è permesso:
- Bloccare
 - Colpire
 - Litigare
- H.1.4 Per contatto di carrozzine si intende toccare la carrozzina, la mazza, il corpo, le sponde, la porta o l'arbitro con la propria carrozzina (vedi articolo F.1). Non è permesso:
- Intralciare
 - Spingere
 - La collisione / scontro / carica
 - L'ostruzione
 - Farsi largo
 - Tagliare fuori
 - Agganciarsi
 - Trattenere
 - Colpire in retromarcia
 - Litigare

- H.1.5 Per contatto di mazza si intende toccare la carrozzina, la mazza o il corpo di un altro giocatore con la propria mazza. E' permesso solo il contatto con la mazza o la carrozzina di un avversario nel tentativo di giocare la pallina nel modo corretto (vedi F.3). Non è permesso:
- Agganciare: ostruire, sollevare o agganciare la mazza di un avversario o agganciarsi attorno alla ruota di una carrozzina o al corpo di un altro giocatore.
 - Colpire, schiacciare, infilzare.
 - Combattere
- H.1.6 Quando si commette un chiaro Contatto Personale nel tentativo di giocare la pallina, può essere considerato involontario e non essere sanzionato, a meno che il giocatore contro il quale si è commesso il fallo è impossibilitato a proseguire in qualche modo. Questa decisione è a discrezione dell'arbitro.
- H.1.7 Il Contatto Personale non può verificarsi intenzionalmente su tutto il campo e sarà sanzionato in base agli articoli H.2, H.3 e I (vedi Appendice II).

H.2 Falli (Non) Intenzionali (vedi Appendice II)

- H.2.1 Un fallo è una violazione delle regole del gioco, che sarà penalizzata con la perdita del possesso della pallina in favore degli avversari.
- H.2.2 La natura della sanzione è determinata dalla gravità della violazione ed è sempre decisa e assegnata dall'arbitro.
- H.2.3 Un fallo può essere commesso intenzionalmente e non intenzionalmente, all'interno o all'esterno della propria area di rigore.
- H.2.4 Un giocatore che commette un fallo non intenzionale, in qualsiasi punto del campo di gioco può avere un avvertimento (vedi I.1) o una espulsione temporanea (vedi I.2) dall'arbitro (vedi H.2.2). Si riprenderà il gioco con una rimessa (vedi J.4) in favore degli avversari.
- H.2.5 Un giocatore che commette un fallo intenzionale, al di fuori della propria area di rigore, può avere un avvertimento (vedi I.1) o una espulsione temporanea (vedi I.2) dall'arbitro (vedi H.2.2). Si riprenderà il gioco con una rimessa (vedi J.4) in favore degli avversari.
- H.2.6 Un giocatore che commette un fallo intenzionale, all'interno della propria area di rigore, può avere una espulsione temporanea (vedi I.2) dall'arbitro (vedi H.2.2). Si riprenderà il gioco con un rigore (vedi J.5) in favore degli avversari.
- H.2.7 Quando i giocatori di entrambe le squadre commettono un fallo contemporaneamente, ovunque siano sul campo di gioco, entrambi i giocatori saranno sanzionati dall'arbitro (vedi H.2.2). La gara riprenderà con una pallina contesa.
- H.2.8 Quando un giocatore riceve una espulsione temporanea per la seconda volta nella stessa gara, sarà espulso definitivamente (vedi I.3) dall'arbitro (vedi H.2.2).
- H.2.9 REGOLA DEL VANTAGGIO: Qualora l'arbitro dovesse essere dell'opinione che un fallo non abbia svantaggiato la squadra in possesso della pallina, può non fischiare e lasciar giocare. La sanzione necessaria sarà inflitta alla prima interruzione disponibile.

H.3 Falli Intenzionali Gravi (vedi Appendice II)

- H.3.1 Un fallo intenzionale grave è una severa violazione dello spirito del gioco. Questo include:
- Giocare intenzionalmente la pallina col corpo (vedi F.2.5)
 - Giocare la pallina che si trova all'interno dell'area di porta (compresa la linea)

- fuori dalla stessa intenzionalmente (ad eccezione del portiere) su un tentativo di tiro in porta, con la chiara intenzione di evitare un goal (vedi F.2.5 e G.5.1)
- Colpire intenzionalmente la pallina in modo scorretto durante una interruzione (vedi F.2.5)
- Giocare la pallina in maniera incontrollata nella direzione di un'altra persona in modo pericoloso o intimidatorio per quella persona (vedi F.2.5)
- Tirare intenzionalmente la mazza (Vedi F.3.5)
- Sollevare la mazza in un modo tale o ad una altezza tale da essere pericoloso o intimidatorio per un'altra persona (= mazza alta/gioco pericoloso, vedi F.3.5)
- Colpire, schiacciare o trafiggere un'altra persona con la mazza o la mano (vedi F.3.5)
- Toccare la pallina e/o il campo di gioco all'interno dell'area di porta (incluso il cerchio dell'area di porta) con la carrozzina, la mazza o il corpo (con l'eccezione del portiere della squadra che difende) su un tiro in porta, con la chiara intenzione di evitare il goal (vedi G.5.1)
- Ostacolare in qualunque modo il portiere all'interno dell'area di porta (incluso il cerchio dell'area di porta) con la mazza, la carrozzina o il corpo su un tiro in porta, con la chiara intenzione di segnare un goal (vedi G.5.2)
- Muovere la rete intenzionalmente su un tiro in porta con la chiara intenzione di evitare un goal (vedi G.5.3)
- Toccare un'altra persona in modo scorretto, mettendo in pericolo l'incolumità della persona (infortunio) o della carrozzina (danno grave alla carrozzina) (vedi H.1)

- H.3.2 Quando un giocatore commette un fallo intenzionale grave, l'arbitro penalizzerà il giocatore in questione con un'espulsione definitiva (cartellino rosso, vedi I.3)
- H.3.3 La gara riprenderà con un tiro di punizione a favore degli avversari quando il fallo intenzionale grave è commesso fuori dalla propria area di rigore.
- H.3.4 La gara riprenderà con un rigore in favore degli avversari quando un fallo intenzionale grave è commesso all'interno della propria area di rigore.

H.4 Cattiva Condotta

- H.4.1 Una cattiva condotta è una violazione intenzionale dello spirito del gioco manifestata in parole o gesti, in modo grave. Questo include:
- Affrontare un'altra persona in modo duro a livello di parole o gesti. Non è permesso imprecare, litigare, insultare, discriminare con atteggiamenti o gesti razzisti. (comportamento antisportivo)
 - Fare gesti o osservazioni in modo ripetitivo all'arbitro, al segnapunti, al cronometrista, a un giocatore o allenatore. (comportamento antisportivo)
 - Lasciare il campo di gioco senza il permesso dell'arbitro (vedi D.1.15)
 - Ritardare il gioco intenzionalmente e/o ripetutamente (=ritardo del gioco)
- H.4.2 Una cattiva condotta non è permessa. L'arbitro la penalizzerà espellendo il giocatore in questione (vedi I.3).
- H.4.3 Per sanzionare una cattiva condotta l'arbitro può aspettare fino alla prima interruzione di gara.
- H.4.4 L'arbitro mostrerà il cartellino rosso al giocatore che deve essere espulso alla prima interruzione di gara.
- H.4.5 Il giocatore espulso dovrà lasciare l'area di gioco per la restante durata della gara.
- H.4.6 La gara riprenderà da dove era stata interrotta.
- H.4.7 Quando un allenatore, assistente o spettatore è colpevole di cattiva condotta, può essere allontanato dall'arbitro mostrando il cartellino rosso. La persona in questione non potrà restare nei pressi dell'area di gioco per la restante durata della gara e non potrà avere ulteriori contatti con la gara.

- H.4.8 Se lo stesso giocatore, allenatore, assistente o spettatore menzionato nelle regole H.4.5 e H.4.7 interferisce ancora con la gara, questa sarà interrotta e la squadra alla quale appartiene il giocatore, allenatore, assistente o spettatore la perderà d'ufficio.

ARTICOLO Provvedimenti disciplinari (vedi Appendice II)

I.1 Ammonizione

- I.1.1 Una ammonizione è una sanzione per un giocatore che non è punita con espulsione temporanea o definitiva. Una ammonizione può essere verbale (non ufficiale) o ufficiale, rappresentata dal Cartellino Verde.
- I.1.2 Una ammonizione (ufficiale) può essere data ad un giocatore che:
- Commette un fallo (non)intenzionale (vedi H.2.2)
 - Ha già avuto un richiamo verbale
 - Compie gesti palesi nei confronti dell'arbitro, del cronometrista, del segnapunti, di un giocatore o allenatore (condotta antisportiva)
- I.1.3 Un giocatore che ottiene una seconda ammonizione ufficiale (secondo cartellino verde) riceverà una espulsione temporanea (vedi I.2).
- I.1.4 Un giocatore che ottiene quattro ammonizioni ufficiali sarà espulso (vedi I.3)

I.2 Espulsione Temporanea (Cartellino Giallo)

- I.2.1 Una espulsione temporanea può essere data ad un giocatore che:
- Commette un fallo (non)intenzionale.
 - Ha già avuto una ammonizione ufficiale
 - Commette ripetutamente chiari falli non intenzionali
- I.2.2 Al giocatore in questione sarà mostrato un cartellino giallo dall'arbitro, e il giocatore dovrà lasciare il campo di gioco
- I.2.3 Il giocatore lascerà il campo di gioco attraverso l'uscita e prenderà posto nell'area penalità di tempo, alla fine della propria area di squadra (vedi Appendice IV)
- I.2.4 Un giocatore in campo con una espulsione temporanea non può essere sostituito e contribuisce al computo dei punti totali della squadra. Durante il periodo di espulsione temporanea, possono essere effettuate sostituzioni, purché il punteggio di squadra non superi il punteggio totale di squadra sottratto del giocatore temporaneamente espulso pena provvedimento all'allenatore (I.2 e I.3).
- I.2.5 Un portiere con una espulsione temporanea può essere sostituito dall'altro giocatore con stick in campo al momento della sanzione.
- I.2.6 Il cronometrista terrà il tempo della penalità con un apposito cronometro.
- I.2.7 La durata di una espulsione temporanea sarà massimo di 2 minuti. Se si realizza un goal contro la squadra sanzionata durante la penalità di tempo, questa si considererà terminata.
- I.2.8 Il tempo ufficiale di gioco e il tempo della penalità di tempo inizieranno non appena si riprende la gara, dopo che il giocatore in questione ha lasciato il campo di gioco.
- I.2.9 Quando finisce il tempo della penalità, il cronometrista lo segnala all'arbitro con una campanella.

- I.2.10 Il giocatore può rientrare nel campo di gioco dall'entrata subito dopo il suono della campanella o il goal segnato.
- I.2.11 Se un giocatore viene espulso temporaneamente mentre un altro compagno sta già subendo delle penalità, il suo tempo di espulsione inizierà solo quando terminerà quello del compagno precedentemente penalizzato.

I.3 Espulsione definitiva (Cartellino Rosso)

- I.3.1 L'espulsione definitiva può essere inflitta dall'arbitro ad un giocatore che:
- Commette un grave fallo intenzionale (vedi H.3)
 - E' colpevole di cattiva condotta
 - Ottiene il secondo Cartellino Giallo nella stessa gara
 - Ottiene il quarto Cartellino Verde nella stessa gara
- I.3.2 Il giocatore in questione sarà allontanato dal campo di gioco dall'arbitro per la restante durata della gara.
- I.3.3 Il giocatore lascerà il campo dall'uscita e abbandonerà l'area di gioco.
- I.3.4 Un giocatore espulso dal campo non potrà essere sostituito. Il punteggio massimo di squadra non potrà superare quello massimo sottratto del valore del giocatore espulso.
- I.3.5 Un portiere espulso può essere sostituito dall'altro giocatore con stick in campo al momento dell'espulsione. Se la squadra in quel momento non ha altri giocatori con stick in campo, un giocatore con mazza può essere sostituito da uno con stick che svolgerà il ruolo di portiere.
- I.3.6 Il segnapunti annoterà il minuto in cui si è verificata l'espulsione e il numero del giocatore sul referto.

ARTICOLO J INIZIO O RIPRESA DEL GIOCO

J.1 Pallina iniziale

- J.1.1 Una pallina iniziale sarà giocata dal centro del campo all'inizio di ogni gara e dopo ogni goal subito.
- J.1.2 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 ed quarto tempo.
- J.1.3 Il giocatore che dovrà giocare la pallina iniziale, prenderà posizione più velocemente possibile.
- J.1.4 Tutti i compagni di squadra del giocatore che dovrà giocare la pallina iniziale, si posizioneranno il più velocemente possibile nella propria metà campo dietro alla linea di centrocampo fino a che la pallina non sarà stata toccata.
- J.1.5 Tutti gli avversari si posizioneranno il più velocemente possibile dietro la propria linea di rigore fino a che la pallina non sarà stata toccata
- J.1.6 La pallina può essere giocata in qualsiasi direzione.
- J.1.7 Al fischio iniziale dell'arbitro, il giocatore che gioca la pallina iniziale dovrà passarla e non toccarla una seconda volta prima di un altro giocatore.
- J.1.8 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 nella metà campo offensiva.

- J.1.9 Una violazione delle regole J.1.3 fino a J.1.7 può essere sanzionata dall'arbitro in base agli articoli H.2 e I.

J.2 Pallina contesa

- J.2.1 Una pallina contesa si utilizza per riprendere il gioco se:
- La pallina viene schiacciata
 - Due giocatori commettono un fallo contemporaneamente e reciprocamente
 - Il portiere trattiene la pallina sotto la carrozzina o ostruisce la pallina 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 (vedi G.4.2)
 - C'è una situazione di "palla ferma" (vedi G.3)
 - L'arbitro ha fermato la gara per un infortunio ad un giocatore
 - L'arbitro ha fermato la gara per qualche ragione diversa dal sanzionare un fallo
- J.2.2 La pallina contesa sarà posizionata:
- Sul dischetto di rigore se è fischiata all'interno dell'area di rigore
 - Sul dischetto di centrocampo se è data nella zona neutra
- J.2.3 Un giocatore per ogni squadra giocherà la pallina contesa.
- J.2.4 I due giocatori si posizioneranno il più velocemente possibile con le carrozzine nella propria parte rispetto alla linea di rigore o di centrocampo e dovranno tenere le basi delle mazze perpendicolari (a 90°) a contatto con la linea e sul rispettivo lato destro della pallina, senza toccarla. La violazione di questa regola può essere penalizzata in base agli articoli H.2 e I.
- J.2.5 Tutti gli altri giocatori si posizioneranno il più velocemente possibile a una distanza di almeno 2 m dalla pallina e dai giocatori coinvolti nella contesa, fino a che la pallina non sarà toccata dopo il fischio dell'arbitro. La violazione di questa regola può essere penalizzata in base agli articoli H.2 e I.
- J.2.6 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 o prenderla con la mazza.

J.3 Pallina al portiere

- J.3.1 Si assegna una pallina al portiere se la pallina rimane ferma dentro la propria area di porta (inclusa la linea dell'area di porta) per più di 3 secondi.
- J.3.2 Una pallina al portiere può essere rimessa in gioco da un qualsiasi punto della linea dell'area di porta.
- J.3.3 Il giocatore che nel momento dell'assegnazione della pallina del portiere sta giocando da portiere, dovrà rimettere in gioco la pallina del portiere.
- J.3.4 Il portiere prenderà posizione il più velocemente possibile. La violazione di questa regola può essere penalizzata in base agli articoli H.2 e I.
- J.3.5 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, dopo il fischio dell'arbitro. La violazione di questa regola può essere penalizzata in base agli articoli H.2 e I.
- J.3.6 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.

La violazione di questa regola può essere penalizzata in base agli articoli H.2 e I.

J.4 Tiro di punizione

- J.4.1 Un tiro di punizione è assegnato alla squadra avversaria se un giocatore commette un fallo, che non sia sanzionabile con un rigore.
- J.4.2 Il tiro di punizione sarà battuto sul dischetto di rigore, se un fallo è commesso all'interno dell'area di rigore.
- J.4.3 Il tiro di punizione sarà battuto dal punto in cui è stato commesso il fallo, quando il fallo è commesso dentro la zona neutra.
- J.4.4 Qualunque giocatore della squadra alla quale è assegnato il tiro di punizione, può batterlo.
- J.4.5 Il giocatore che batterà il tiro di punizione dovrà prendere posizione il più velocemente possibile. La violazione di questa regola può essere penalizzata in base agli articoli H.2 e I.
- J.4.6 Tutti i giocatori della squadra avversaria si posizioneranno il più velocemente possibile a una distanza minima di 2 m dalla pallina e dal giocatore incaricato di battere il tiro di punizione, fino a che la pallina non sarà toccata. La violazione di questa regola può essere penalizzata in base agli articoli H.2 e I.
- J.4.7 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 abbia toccato la pallina. La violazione di questa regola può essere penalizzata in base agli articoli H.2 e I.
- J.4.8 Un tiro di punizione dal dischetto del rigore della squadra avversaria è indiretto, cioè non potrà essere segnato un goal a meno che un altro giocatore non abbia toccato la pallina con lo stick, con la mazza o con la carrozzina nella sua metà campo offensiva. Un goal segnato direttamente non sarà valido e sarà assegnato un tiro di punizione alla squadra avversaria dal punto in cui è stato battuto il tiro di punizione.
- J.4.9 Un tiro di punizione dalla zona neutra è diretto, cioè potrà essere segnato un goal direttamente, tenendo in considerazione la regola G.1.6.

J.5 Rigore

- J.5.1 Un rigore è assegnato alla squadra avversaria se un giocatore commette intenzionalmente un fallo all'interno della propria area di rigore.
- J.5.2 Un rigore dovrà essere tirato dal dischetto di centro campo.
- J.5.3 Un rigore può essere tirato da un giocatore qualsiasi della squadra, ammesso che questo sia in campo quando il rigore è assegnato.
- J.5.4 Il giocatore che sta giocando come portiere al momento dell'assegnazione del rigore, dovrà difendere la porta sul tiro di rigore secondo quanto detto dalle regole I.2.5 I.3.5.
- J.5.5 Tutti i giocatori prenderanno posizione il più velocemente possibile.
- J.5.6 Il giocatore che tirerà il rigore dovrà prendere posizione vicino al dischetto centrale e alla pallina.
- J.5.7 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.

- J.5.8 Il portiere dovrà prendere posizione nell'area di porta della rete che dovrà difendere.
- J.5.9 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 o con movimenti laterali, dal centro del campo verso la porta avversaria, durante tutta la durata del rigore.
- J.5.10 Non appena il giocatore incaricato di battere il rigore tocca la pallina, il portiere può lasciare l'area di porta.
- J.5.11 Non appena un giocatore incaricato di battere un rigore tocca la pallina all'indietro oppure il portiere blocca la pallina, il tiro di rigore termina, tenendo conto dell'articolo H. **Il giocatore in nessun caso potrà ribattere o ritirare in seguito a respinta del portiere o del palo.**
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. Se si è segnato un goal, il gioco riprenderà con un tiro iniziale dal dischetto di centrocampo per la squadra avversaria.
- J.5.12 Il tempo di gioco sarà fermato per tutta la durata del tiro di rigore.
- J.5.13 La violazione delle regole da J.5.3 a J.5.12 può essere penalizzata in base agli articoli H.2 e I

J.6 Serie di rigori

- J.6.1 Se il punteggio dopo i tempi supplementari è ancora in parità, la gara sarà decisa da una serie di rigori.
- J.6.2 Procedura per la prima serie di rigori:
- L'arbitro decide quale porta utilizzare.
 - Il capo arbitro utilizza una moneta per il testa o croce fra i due capitani avversari. Il vincitore decide chi inizierà la serie di rigori.
 - Ogni giocatore **presente in campo al termine del periodo** (eccetto un giocatore con una penalità di tempo attiva ancora dopo il tempo supplementare) può partecipare alla prima serie di rigori.
 - Gli allenatori dovranno fornire agli arbitri e al segnapunti una lista dei numeri dei 3 giocatori incaricati e l'ordine di tiro in cui questi tireranno i rigori
 - Gli allenatori dovranno in forma scritta informare l'arbitro e il segnapunti su quale giocatore sarà il portiere nella serie di rigori
 - Gli arbitri sono responsabili di assicurarsi che la serie di rigori venga svolta nell'ordine esatto fornito dagli allenatori
 - Solo i giocatori incaricati di battere i rigori, i portieri e gli arbitri dovranno stare sul campo di gioco
 - 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
 - I tiri di rigore si susseguiranno in modo alternato
 - I 3 giocatori di ogni squadra dovranno tirare un rigore ciascuno
 - Durante la prima serie di rigori, si considererà 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.
 - Se il punteggio dopo la prima serie di rigori è ancora in parità, la gara sarà decisa dalla seconda serie di rigori

J.6.3 Procedura per la seconda serie di rigori:

- I giocatori dovranno tirare un rigore ciascuno fino a stabilire un risultato definitivo
- Ogni giocatore (riserve incluse) può partecipare alla seconda serie di rigori **con priorit  dei due giocatori presenti in campo al termine del periodo non scelti per la prima serie di rigori.**

Sono comunque esclusi i giocatori con una penalit  di tempo attiva ancora dopo il tempo supplementare o che ha partecipato alla prima serie di rigori

- Gli allenatori dovranno informare in forma scritta gli arbitri e il segnapunti su quali giocatori parteciperanno e in quale ordine di tiro
- Se le squadre non hanno un numero uguale di giocatori sul modulo di gara, per determinare il numero totale dei giocatori che batteranno la seconda serie di rigori, sar  decisivo il numero pi  basso di giocatori tra le due
- Il portiere della prima serie di rigori dovr  essere il portiere anche della seconda serie di rigori
- Durante la seconda serie di rigori, si considerer  raggiunto un risultato se una squadra ha segnato un goal in pi  degli avversari e tutte e due le squadre hanno tirato lo stesso numero di rigori. La gara finisce e la squadra sar  considerata vincente con un punteggio ottenuto dalla somma del punteggio prima dei rigori con l'aggiunta di un goal.
- Se tutti i giocatori incaricati hanno tirato un rigore e il risultato   rimasto in parit , la gara sar  decisa da una terza serie di rigori, giocata allo stesso modo della seconda, e cos  via.

J.6.4

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

APPENDICI

APPENDICE I SEGNALI ARBITRALI

SEGNALI GENERALI

1. Time-Out assegnato:

Una T con tutta la mano puntata sotto il palmo dell'altra, in direzione del cronometrista.



2. Goal :

Inizialmente puntare verso la porta con entrambe le braccia e indici allungati, da lì indicare il centro del campo.



3. No Goal / Goal Annullato:

Movimento di avambracci dal corpo verso l'esterno.



4. Regola del vantaggio:

Un braccio allungato con mano aperta, dita chiuse, indica la metà campo offensiva. L'altro avambraccio ruota.



5. Sostituzione:

I pugni ruotano uno sull'altro.



6. Fine del tempo / cambio campo:

Avambracci incrociati sul petto e fischiare 2 volte.



7. Fine della gara:

Muovere le mani verso l'uscita con entrambi i palmi all'infuori e fischiare 3 volte.



SEGNALAZIONI DI FALLI

8. Regola dei 3 secondi:

Un braccio allungato con le dita a indicare il numero 3. Il conteggio dei 3 secondi deve essere udibile.



9. Palla ferma:

Mettere una mano attorno all'altro pugno.



10. Regola dell'area di porta

Movimento di mani sopra la linea dell'area di porta.



11. Palla troppo alta:

Chiudere gli avambracci con le mani aperte davanti al corpo. Muovere l'avambraccio più alto e la mano su e giù.



12. Uso non consentito della carrozzina:

Colpire con il pugno il palmo dell'altra mano



13. Uso improprio della mazza e stick:

Colpire il lato di una mano con il polso dell'altra.



14. Uso Improprio del Corpo:

Prendere il polso con l'altra mano.



15. Ritardare il gioco:

Far ruotare il braccio teso con un dito alzato.



16. Gioco Pericoloso:

Sbattere i pugni uno contro l'altro davanti al corpo.



17. Cattiva condotta:

Mettere entrambe le mani sui fianchi.



SEGNALAZIONI DI PENALITA'

18. Avvertimento non Ufficiale:

Un dito alzato, fare il movimento di avvertimento verso il Giocatore. Richiamare il giocatore alla calma se necessario.



19. Avvertimento Ufficiale

Mostrare il cartellino verde al giocatore.



20. Espulsione temporanea:

Due dita alzate, l'indice dell'altra mano indica l'uscita del campo. Mostrare il cartellino giallo.



21. Espulsione definitiva:

L'avambraccio con l'indice si muove nella direzione della Uscita del campo. Mostrare il cartellino rosso.



SEGNALAZIONI DI RIPRESA DEL GIOCO

22. Pallina contesa:

Braccia allungate e pollici alzati.



23. Punizione / Pallina al portiere / Pallina iniziale:

Un dito indica il punto di battuta. L'altro braccio allungato indica la direzione della metà campo offensiva.



24. Rigore:

L'indice indica il dischetto centrale.



APPENDICE II FALLI, PENALITA' E RIPRESA DEL GIOCO

FALLI	AREA	PENALITA'	RIPRESA del GIOCO
Fallo contemporaneo	Campo intero	Guarda sotto	Palla contesa
Fallo non intenzionale	Campo intero	Avvertimento o Espulsione Temporanea (Cartellino Giallo)	Punizione
Fallo Intenzionale	Fuori dalla propria area di rigore	Avvertimento o Espulsione Temporanea (Cartellino Giallo)	Punizione
Fallo Intenzionale	Dentro la propria area di rigore	Espulsione Temporanea (Cartellino Giallo)	Rigore
Fallo Intenzionale Grave	Fuori dalla propria area di rigore	Espulsione Definitiva (Cartellino Rosso)	Punizione
Fallo Intenzionale Grave	Dentro la propria area di rigore	Espulsione Definitiva (Cartellino Rosso)	Rigore
Cattiva Condotta	Campo intero	Espulsione Definitiva (Cartellino Rosso)	Dipende da come era stata interrotta la gara

APPENDICE III CHIARIMENTI SUL CONTATTO PERSONALE

Molte decisioni in tema di Contatto Personale dovranno essere basate sui seguenti principi fondamentali:

- a) E' dovere di ogni giocatore evitare il Contatto Personale in tutti i modi possibili.
- b) Ogni giocatore può prendere una posizione nel campo che non sia già occupata da un altro giocatore avversario, ammesso che il giocatore non provochi alcun contatto nel farlo e prenda in considerazione i fattori di tempo e spazio.
- c) Se un contatto causa un fallo, il giocatore responsabile del contatto personale è ritenuto colpevole di aver commesso il fallo.

IL CONTATTO PERSONALE NON E' AMMESSO

Sebbene, teoricamente, il Wheelchair Hockey è un "gioco senza contatto fisico", è quasi impossibile evitarlo quando molti giocatori in carrozzina si muovono sul campo di gioco ad una certa velocità.

Quando si verifica un contatto personale evidente come risultato di un tentativo legittimo di giocare la pallina, sarà considerato casuale e quindi non sarà sanzionato, a meno che il giocatore contro il quale si verifica il fallo sia impossibilitato in qualche modo a giocare.

Un giocatore che sta fermo non è mai responsabile per il contatto personale.

CONTATTO PERSONALE

Gli elementi di 'tempo' e 'spazio' giocano un ruolo fondamentale nel giudicare il contatto personale tra i giocatori.

Il 'tempo' dipende dalla velocità delle carrozzine.

Lo 'spazio' consiste nella posizione della propria carrozzina così come di quella dell'avversario e degli altri compagni e delle porte, delle sponde e degli arbitri. La combinazione degli elementi di spazio e tempo dà origine alle 'linee di movimento' dei giocatori.

In caso di linee movimento che si incrociano un giocatore deve dare all'avversario l'opportunità di fermarsi o cambiare direzione.

In caso di linee movimento parallele, un giocatore deve dare all'avversario l'opportunità di continuare a muoversi sulla sua linea.

Un giocatore si può muovere lungo la sua linea di direzione in avanti o indietro, e gli è permesso senza commettere contatto personale.

COLLISIONE

Quando le linee di direzione si incrociano, c'è il pericolo di collisione al punto di incrocio.

Un parametro per decidere chi scontra chi, è guardare chi ha preso l'iniziativa nell'azione e dove avviene la collisione. Il giocatore la cui carrozzina è colpita sul lato, è considerato il primo ad essere arrivato sul punto di scontro. Il giocatore che colpisce il lato della carrozzina compie il fallo.

Nel termine collisione si include il girarsi improvviso di un giocatore, per esempio per tirare via la pallina, e il contatto che ne scaturisce con un altro giocatore.

INTERFERENZA

L'interferenza è un tentativo di impedire ad un avversario che non è in possesso della pallina di raggiungere la posizione che sta cercando.

L'Interferenza è permessa o non permessa:

INTERFERENZA PERMESSA

Un giocatore che interferisce con un avversario, ma è fermo o si muove senza commettere contatto personale concedendo quindi all'avversario la possibilità di muoversi sulla sua linea di movimento o di cambiare direzione, non commette fallo.

INTERFERENZA NON PERMESSA

Un giocatore che interferisce con un avversario, muovendosi e commettendo un contatto personale, commette un fallo, perché l'avversario non ha l'opportunità di continuare il suo movimento o fermarsi in tempo.

Quando un giocatore, rimanendo fermo, realizza un'interferenza nel diretto campo visivo, sia davanti che sul lato di un avversario, che si muove in avanti e compie un contatto personale, il giocatore interferito è responsabile del contatto e commette fallo (sfondamento).

Quando si interferisce al di fuori del campo visivo dell'avversario, non è ammessa nessun tipo di ostruzione. Il giocatore che sta interferendo dovrebbe vedere che l'avversario ha abbastanza spazio per evitare il contatto personale.

Toccare in modo scorretto un giocatore che interferisce è considerato fallo. Un giocatore che non si muove non può mai interferire irregolarmente.

BLOCCAGGIO

Un giocatore che 'blocca' commette un'ostruzione, se questo giocatore prende posizione sulla linea di movimento di un avversario che si sta muovendo, così rapidamente che la spinta o la collisione sono inevitabili.

Un giocatore che 'blocca' commette uno sfondamento, se il contatto personale avviene quando il giocatore si sta muovendo e l'avversario rimane fermo o si allontana dal giocatore.

Se avviene contatto personale in seguito a un tentativo di 'blocco' e entrambi i giocatori si stanno muovendo, tutti e due possono commettere fallo.

In caso di dubbio la responsabilità più grande è del giocatore che prova a portare il 'blocco'.

Bloccare è permesso purché il contatto personale sia impedito in caso di linee movimento incrociate e l'avversario abbia l'opportunità di cambiare linea movimento o fermarsi in tempo.

Bloccare è permesso purché il contatto personale sia impedito in caso di linee movimento parallele e l'avversario abbia l'opportunità di seguire la propria linea movimento.

GIOCATORE IN POSSESSO DELLA PALLINA

Un giocatore che ha il possesso della pallina non può commettere contatto personale con un avversario.

Il giocatore in possesso della pallina considererà l'elemento 'spazio'. Non può spingere via un avversario che rimane fermo, sfondare tra due avversari o tra un avversario e le sponde, la porta o l'arbitro. Se avviene un contatto personale, il giocatore in possesso della pallina è responsabile, perché dovrebbe vedere che non ha abbastanza spazio per proseguire senza commettere contatto personale.

Se un giocatore che porta la pallina, supera un avversario senza compiere contatto personale, così da avere vantaggio, la responsabilità per un possibile contatto personale ricade sull'avversario.

Se un giocatore che porta la pallina ha campo libero davanti a sé, questo non può essere spinto via dalla sua linea movimento da un avversario.

Se un avversario riesce a prendere una corretta posizione difensiva sulla linea movimento del giocatore che sta portando palla, il giocatore in possesso della pallina eviterà il contatto personale cambiando direzione o fermandosi.

DIFENDERE UN GIOCATORE CHE E' IN POSSESSO DI PALLINA

Il giocatore in possesso della pallina può aspettarsi di essere sempre difeso anche se l'azione si

svolge nell'arco di un secondo.

Quando il difensore ha preso una corretta posizione difensiva, entrambi i giocatori rispetteranno le linee movimento dell'altro: il giocatore che cambia improvvisamente la propria linea movimento è responsabile del contatto personale e commette fallo.

Se il difensore spinge un avversario, il difensore commette fallo (spinta).

DIFENDERE UN GIOCATORE CHE NON E' IN POSSESSO DELLA PALLINA

Un giocatore che non è in possesso della pallina ha il diritto di muoversi liberamente sul campo di gioco per prendere una posizione qualunque che non sia già stata presa da un altro giocatore.

I giocatori non in possesso della pallina dovranno comunque rispettare gli elementi di 'spazio' e 'tempo'. Questo significa che gli attaccanti così come i difensori, non in possesso della pallina, non possono prendere una posizione talmente vicina ad un avversario che si sta muovendo o sta rimanendo fermo, da provocare facilmente un contatto personale. La distanza tra i giocatori dipende sempre dalla velocità dei giocatori.

Un giocatore non in possesso della pallina non può prendere posizione sulla linea movimento di un avversario troppo presto (=ostruzione), senza dare all'avversario abbastanza tempo o spazio da fermarsi o cambiare direzione.

Se un giocatore non considera gli elementi di 'spazio' e 'tempo' quando prende posizione e commette un contatto personale, il giocatore è responsabile e l'arbitro può fischiare un fallo.

Se un difensore ha preso una corretta posizione difensiva, questo non può impedire all'avversario di passare prendendo improvvisamente una posizione (=ostruzione) sulla linea movimento dell'avversario.

Se un difensore ha preso una corretta posizione difensiva, questo è autorizzato a girarsi, muoversi indietro o avanti per rimanere sulla linea movimento dell'avversario.

Il difensore non può muoversi verso o girarsi verso l'avversario.

In caso di contatto personale il difensore è responsabile per questo. Il difensore dovrà rispettare l'elemento 'posizione': la distanza tra attaccante e difensore.

DEFINIZIONI DI CONTATTO PERSONALE

Gancio	Si mette la propria mazza attorno al corpo, mazza o carrozzina di un avversario nel tentativo di fermare, ostacolare o trattenere l'avversario o sollevare la mazza o togliere una mazza dalle mani di un avversario.
Colpo/speronamento/colpo in retromarcia	E' il contatto tra la mazza e il corpo o la carrozzina di un altro giocatore
Trattenuta	E' trattenere il corpo, la mazza o la carrozzina di un altro giocatore con le proprie mani, piedi o carrozzina per impedire l'avanzata di un avversario
Interferenza	E' il contatto di carrozzine tra la propria contro quella di un avversario, che impedisce la libertà di azione
Spinta	E' il contatto di carrozzine che avviene quando un giocatore (lentamente) si muove verso l'avversario per provare a spingerlo fuori dalla propria linea movimento
Collisione	E' il contatto di carrozzine che avviene se un giocatore incrocia la linea movimento di un avversario o cambia improvvisamente linea direzione
Ostruzione	E' il movimento improvviso verso la direzione di un giocatore o fermarsi

improvvisamente sul suo cammino, rendendo impossibile al giocatore evitare la collisione. L'ostruzione è un fallo difensivo

Sfondamento

E' un contatto di carrozzine che si ha quando un giocatore, in possesso di pallina o meno, segue ostinatamente la sua linea movimento andando a compiere un contatto personale con un avversario in una corretta posizione difensiva, le sponde, la porta o l'arbitro. Lo sfondamento è un fallo offensivo.

Taglia fuori

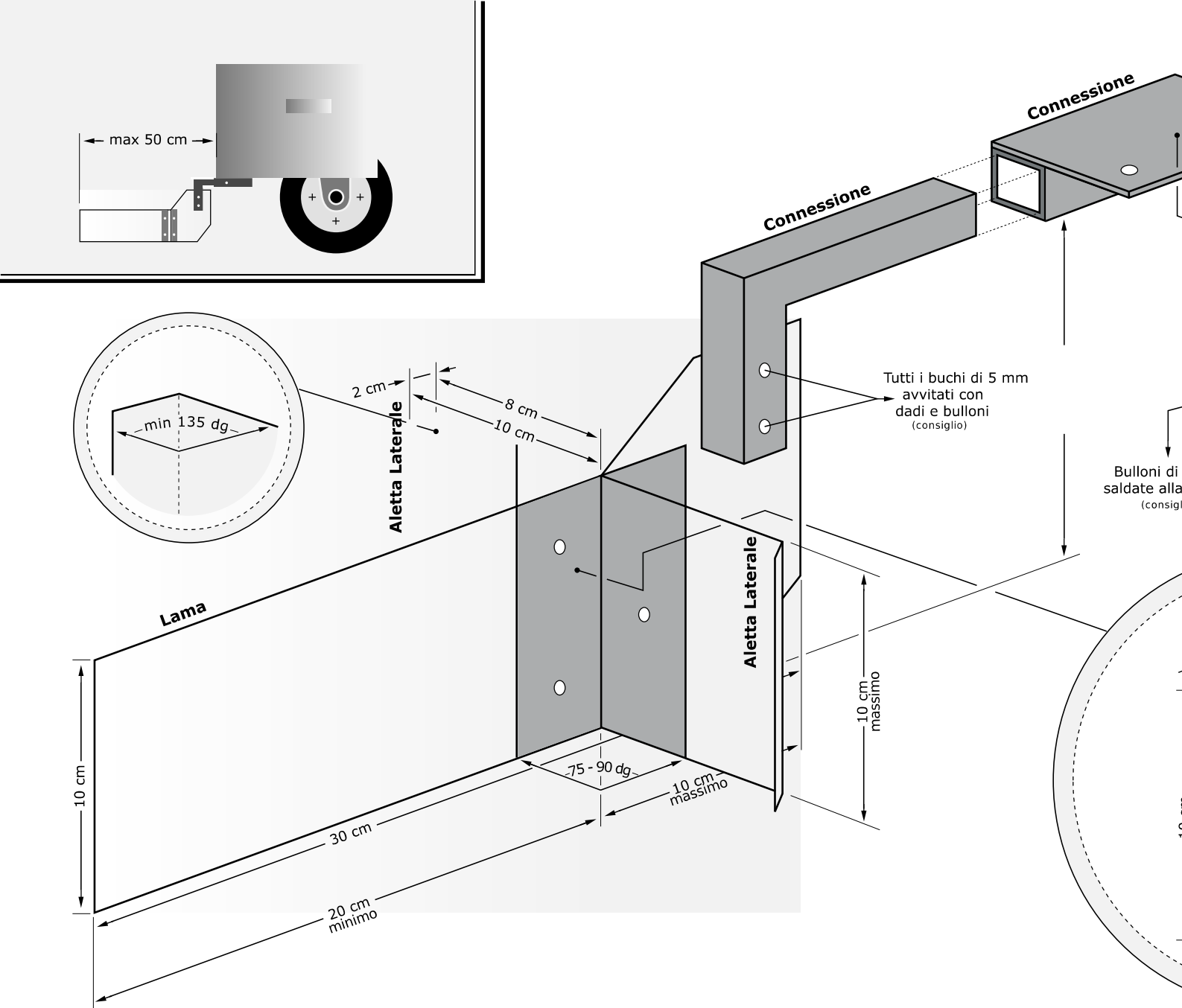
E' avere un contatto con un avversario mentre ci si muove in direzione parallela, usando una maggiore velocità così da (improvvisamente) cambiare rotta all'avversario o raggiungere la pallina, mentre l'avversario non ha possibilità di cambiare direzione

Interferenza

E' un tentativo di impedire a un avversario che non è in possesso di della pallina, di raggiungere il punto che sta cercando di raggiungere. L'interferenza senza contatto personale è consentita.

Bloccaggio

E' intercettare un avversario con l'intenzione di liberare un giocatore della propria squadra. Il bloccaggio è permesso senza contatto personale.

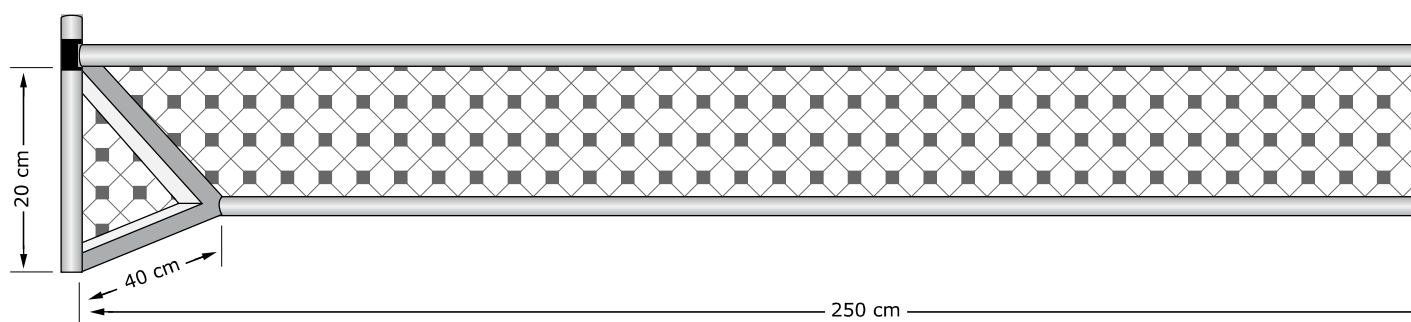


T-Stick

Materiale lama e alette laterali:
Materiale delle Connezzioni:

Materiali Plastici
Metallo o Alluminio

Colore lama e alette laterali



PORTA

Area del Pubblico

Area del Pubblico

Area del Pubblico

Area del Pubblico

Area del Pubblico

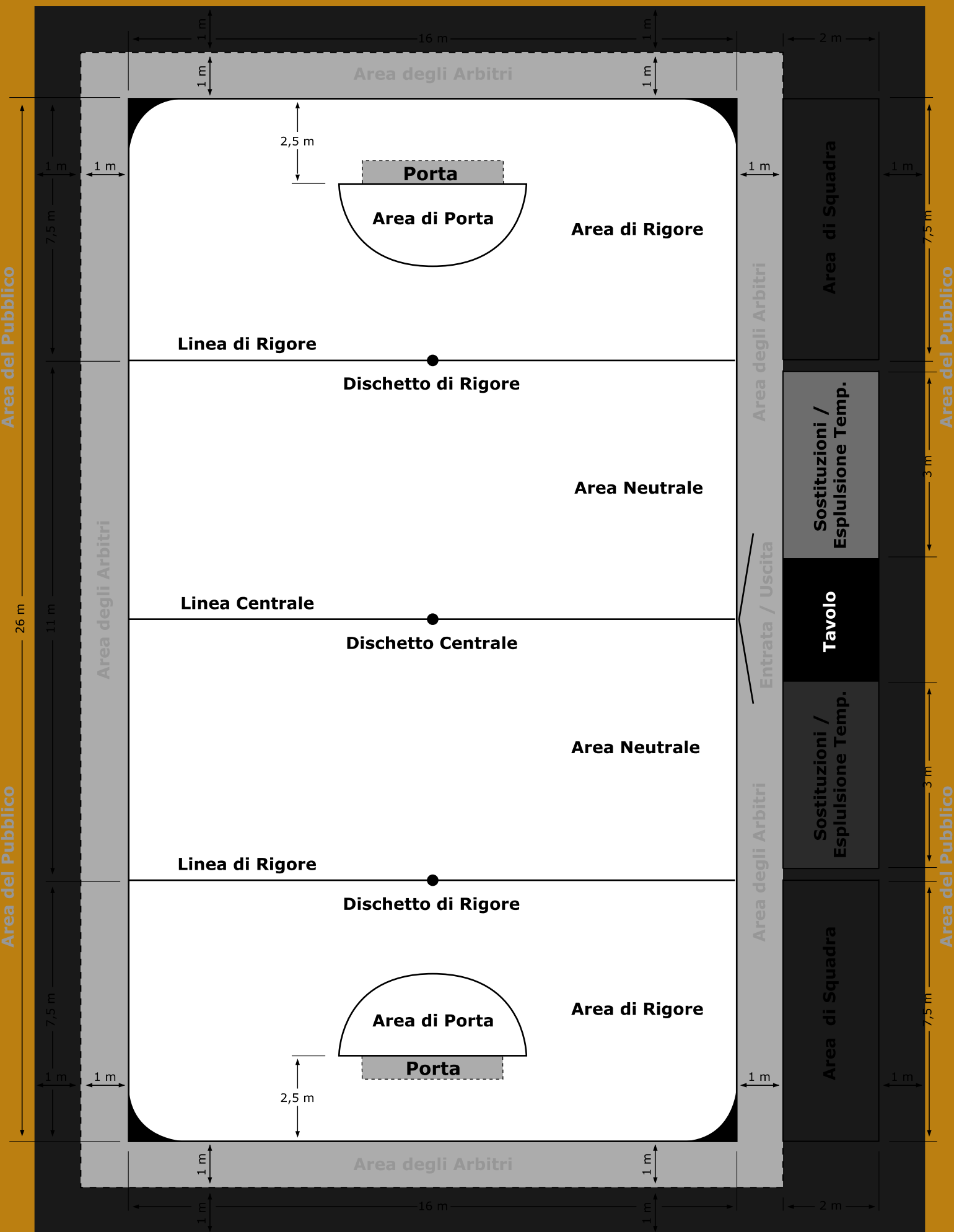
Area del Pubblico

Area del Pubblico

Area del Pubblico

Area di Gioco

Design by: HeidaMei
Date: Januari, 21 2008



Area Arbitri

Area Neutrale

Area Arbitri

Linea dei Rigori

Dischetto di Rigore

Area di Rigore

Linea dell'Area di Porta

Area di porta

Linea di Porta

Porta

R. 1,75 m

40 cm

2,5 m

5 m
7,5 m
2,5 m

16 m

Area di Rigore