



**RUGBY IN CARROZZINA**

**REGOLAMENTO TECNICO  
NAZIONALE**

---

**Deliberato dal Consiglio Federale nella riunione del 21 dicembre 2013**

PREMESSA: Il presente Regolamento Tecnico è la traduzione integrale del vigente Regolamento Tecnico Internazionale della IWRF - International Wheelchair Rugby Federation in vigore dal 1° ottobre 2012



**International Wheelchair Rugby Federation**  
**Federazione Internazionale di Rugby in carrozzina**

Suite 250, 3820 Cessna Drive Richmond, BC V7B 0A2 Canada

Tel: +1 604 285 0285

Fax: +1 604 285 0295

[info@iwrff.com](mailto:info@iwrff.com)

Traduzione a cura di Giuliana Grillo

Revisione tecnica curata da Alvise De Vidi

## Indice

<b>SEZIONE 1.</b>	<b>Il gioco .....</b>	<b>5</b>
Articolo 1.	Definizione .....	5
<b>SEZIONE 2.</b>	<b>Campo di gioco .....</b>	<b>5</b>
Articolo 2.	Campo di gioco .....	5
Articolo 3.	Perimetro di gioco .....	5
Articolo 4.	Linee perimetrali .....	5
Articolo 5.	Linea centrale .....	5
Articolo 6.	Cerchio centrale .....	5
Articolo 7.	Key area .....	5
Articolo 8.	Linea di meta .....	6
Articolo 9.	Zona di difesa e di attacco .....	6
Articolo 10.	Tavolo degli Ufficiali di campo .....	6
Articolo 11.	Area delle panchine .....	6
Articolo 12.	Area di sostituzione .....	6
Articolo 13.	Area di penalità .....	6
<b>SEZIONE 3.</b>	<b>Attrezzature .....</b>	<b>6</b>
Articolo 14.	Palla .....	6
Articolo 15.	Cronometro di gara .....	7
Articolo 16.	Apparecchio dei quaranta secondi .....	7
Articolo 17.	Sistema di segnalazione acustica .....	7
Articolo 18.	Tabellone .....	7
Articolo 19.	Freccia direzionale per il possesso alternato .....	7
Articolo 20.	Referti ufficiali di gara .....	7
Articolo 21.	Divisa .....	7
Articolo 22.	Protezioni per le mani .....	8
<b>SEZIONE 4.</b>	<b>Carrozze .....</b>	<b>8</b>
Articolo 23.	Conformità con le disposizioni .....	8
Articolo 24.	Larghezza .....	8
Articolo 25.	Lunghezza .....	8
Articolo 26.	Altezza .....	8
Articolo 27.	Ruote .....	8
Articolo 28.	Dispositivi anti-ribaltamento .....	8
Articolo 29.	Para-urti .....	8
Articolo 30.	Bandelle .....	9
Articolo 31.	Comodità e sicurezza .....	9
Articolo 32.	Modifiche .....	11
<b>SEZIONE 5.</b>	<b>Squadre .....</b>	<b>13</b>
Articolo 33.	Designazione delle Squadre .....	13
Articolo 34.	Giocatori .....	13
Articolo 35.	Classificazione .....	13
Articolo 36.	Formazione .....	13
Articolo 37.	Quartetto iniziale .....	13
Articolo 38.	Capitani .....	13
Articolo 39.	Allenatori .....	14
Articolo 40.	Scelta della meta e della panchina .....	14
<b>SEZIONE 6.</b>	<b>Ufficiali di gara .....</b>	<b>14</b>
Articolo 41.	Ufficiali di gara .....	14
Articolo 42.	Competenze degli Ufficiali di gara .....	14
Articolo 43.	Correctable errors .....	15

Articolo 44.	Arbitri.....	15
Articolo 45.	Responsabilità del primo Arbitro .....	15
Articolo 46.	Supervisore tecnico.....	15
Articolo 47.	Segnapunti.....	16
Articolo 48.	Cronometrista.....	16
Articolo 49.	Addetto all'apparecchio dei 40 secondi .....	16
Articolo 50.	Addetto al conteggio delle penalità.....	16
<b>SEZIONE 7.</b>	<b>Regolamento sui tempi di gioco.....</b>	<b>17</b>
Articolo 51.	Tempi di gioco.....	17
Articolo 52.	Funzionamento del cronometro .....	17
Articolo 53.	Funzionamento dell'apparecchio dei 40 secondi .....	17
Articolo 54.	Funzionamento del cronometro per misurare i tempi di sospensione .	17
Articolo 55.	Palla viva.....	18
Articolo 56.	Palla morta.....	18
Articolo 57.	Time-out.....	18
Articolo 58.	Time-out arbitrale .....	18
Articolo 59.	Time-out per assistenza tecnica.....	19
Articolo 60.	Caduta di un giocatore .....	19
<b>SEZIONE 8.</b>	<b>Regole di gioco.....</b>	<b>20</b>
Articolo 61.	Inizio della partita .....	20
Articolo 62.	Palla a due .....	20
Articolo 63.	Possesso alternato.....	20
Articolo 64.	Posizione di una persona .....	20
Articolo 65.	Posizione della palla.....	21
Articolo 66.	Controllo della palla.....	21
Articolo 67.	Giocare la palla .....	21
Articolo 68.	Palleggio .....	21
Articolo 69.	Realizzare una meta.....	21
Articolo 70.	Rimessa in gioco.....	22
Articolo 71.	Sostituzioni.....	22
Articolo 72.	Palla trattenuta .....	22
<b>SEZIONE 9.</b>	<b>Violazioni .....</b>	<b>23</b>
Articolo 73.	Sanzione .....	23
Articolo 74.	Violazione della zona di difesa.....	23
Articolo 75.	Violazione della palla fuori campo.....	23
Articolo 76.	Infrazione dei dodici secondi .....	23
Articolo 77.	Infrazione di piede .....	23
Articolo 78.	Violazione "fuori e dentro" .....	23
Articolo 79.	Violazione del vantaggio fisico.....	24
Articolo 80.	Infrazione del palleggio di dieci secondi.....	24
Articolo 81.	Infrazione dei dieci secondi nella key area .....	24
Articolo 82.	Violazione nella rimessa in gioco .....	24
Articolo 83.	Violazione nel time-out .....	24
Articolo 84.	Violazione nella palla a due .....	24
Articolo 85.	Infrazione dei quaranta secondi.....	24
<b>SEZIONE 10.</b>	<b>Principi di contatto.....</b>	<b>25</b>
Articolo 86.	Sicurezza.....	25
Articolo 87.	Posizione in campo .....	25
Articolo 88.	Spazio verticale .....	25
Articolo 89.	Vantaggio.....	25

<b>SEZIONE 11.</b>	<b>Falli comuni .....</b>	<b>26</b>
Articolo 90.	Definizione e sanzioni.....	26
Articolo 91.	Fallo di caricamento .....	26
Articolo 92.	Contatto prima del fischio .....	26
Articolo 93.	Quattro nella key area .....	26
Articolo 94.	Fallo di bloccaggio.....	26
Articolo 95.	Fallo per uscita dal campo.....	26
Articolo 96.	Fallo di spinta.....	27
Articolo 97.	Fallo per uso di mani .....	27
Articolo 98.	Fallo per rotazione.....	27
Articolo 99.	Fallo di un metro.....	27
<b>SEZIONE 12.</b>	<b>Falli tecnici .....</b>	<b>27</b>
Articolo 100.	Definizione e sanzioni.....	27
Articolo 101.	Fallo tecnico del giocatore.....	28
Articolo 102.	Fallo tecnico commesso dal personale di panchina.....	28
Articolo 103.	Fallo tecnico per intervento di assistenza tecnica.....	28
Articolo 104.	Fallo tecnico per eccesso di punteggio.....	29
Articolo 105.	Fallo flagrante .....	29
Articolo 106.	Fallo da espulsione.....	29
<b>SEZIONE 13.</b>	<b>Penalità .....</b>	<b>30</b>
Articolo 107.	Scontare le penalità.....	30
Articolo 108.	Uscire dall'area di penalità.....	30
Articolo 109.	Penalità multiple .....	30
Articolo 110.	Falli durante un intervallo .....	31
<b>SEZIONE 14.</b>	<b>Conclusione del gioco .....</b>	<b>31</b>
Articolo 111.	Come si decide la partita .....	31
Articolo 112.	Conclusione della partita.....	31
Articolo 113.	Forfait della partita.....	31
Allegato A	Campo di gara .....	32
Allegato B	Referto ufficiale di gara .....	33
Allegato C	Referto delle penalità .....	34

Per motivi di semplificazione, il testo utilizza il genere maschile per indicare giocatori sia di sesso maschile che femminile. In questo Regolamento ogni riferimento che viene fatto ad un giocatore include sempre la carrozzina, se non esplicitamente indicato diversamente.

## **SEZIONE 1. Il gioco**

### **Articolo 1. Definizione**

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

## **SEZIONE 2. Campo di gioco**

### **Articolo 2. Campo di gioco**

Il campo di gioco comprende l'area dove viene giocata la partita e le aree circostanti usate dalle Squadre e dagli Ufficiali di gara durante l'incontro.

Vedi Allegato A per un diagramma del campo di gioco.

### **Articolo 3. Perimetro di gioco**

Il Rugby in carrozzina viene giocato in un campo indoor che ha un perimetro di gioco largo 15 metri e lungo 28 metri. Il campo deve essere segnalato con linee perimetrali, una linea centrale, un cerchio centrale e due key area come definito nell'art. 7. Tutte le linee indicate nel campo devono avere la stessa larghezza ed essere tracciate con lo stesso colore.

Un terreno di gioco che è conforme alle Regole della FIBA per la pallacanestro viene considerato consono al Regolamento IWRF del Rugby in carrozzina.

### **Articolo 4. Linee perimetrali**

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

### **Articolo 5. Linea centrale**

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

### **Articolo 6. Cerchio centrale**

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

### **Articolo 7. Key area**

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

### **Articolo 8. Linea di meta**

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

### **Articolo 9. Zona di difesa e di attacco**

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

### **Articolo 10. Tavolo degli Ufficiali di campo**

Il campo di gioco include un tavolo degli Ufficiali di campo situato all'altezza della linea centrale, fuori dal perimetro di gioco. (Vedi Appendice A)

### **Articolo 11. Area delle panchine**

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

### **Articolo 12. Area di sostituzione**

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

### **Articolo 13. Area di penalità**

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

## **SEZIONE 3. Attrezzature**

### **Articolo 14. Palla**

La partita deve essere giocata con un pallone sferico fatto di cuoio flessibile o sintetico, con una camera interna di gomma o di materiale simile. La circonferenza del pallone va dai 65 ai 67 centimetri e il suo peso deve essere tra i 260 e i 280 grammi.

Un pallone che è conforme alle Regole FIVB per la pallavolo viene considerato consono al

Regolamento IWRP di Rugby in carrozzina.

Il pallone deve essere di colore bianco ed essere gonfiato almeno ad una pressione di 7,5 libbre (3,4 kg).

Il primo Arbitro è l'unico a poter valutare la correttezza dei parametri del pallone di rugby usato.

#### **Articolo 15. Cronometro di gara**

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

#### **Articolo 16. Apparecchio dei quaranta secondi**

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

#### **Articolo 17. Sistema di segnalazione acustica**

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

#### **Articolo 18. Tabellone**

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

#### **Articolo 19. Freccia direzionale per il possesso alternato**

Il tavolo degli Ufficiali di campo deve essere dotato di un sistema di segnalazione della direzione di gioco per il possesso successivo secondo la procedura del possesso alternato specificata nell'articolo 63. Questo sistema può funzionare manualmente, meccanicamente o elettronicamente e può essere integrato nel tabellone o nel cronometro di gioco.

#### **Articolo 20. Referti ufficiali di gara**

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

#### **Articolo 21. Divisa**

Tutte le maglie della divisa di ogni Squadra devono essere dello stesso colore e tonalità. Qualsiasi indumento visibile indossato sotto la maglia deve essere dello stesso colore e tonalità del colore predominante della maglia della divisa.

Tutti i pantaloni o pantaloncini della divisa di ogni Squadra devono essere dello stesso colore e tonalità. I pantaloni o pantaloncini possono essere di colore differente rispetto alla maglia della divisa. Qualsiasi indumento visibile indossato sotto i pantaloni o pantaloncini deve essere dello stesso colore e tonalità del colore predominante dei pantaloni o pantaloncini della divisa. I giocatori possono scegliere di indossare pantaloni o pantaloncini.

Tutte le maglie della divisa devono essere contrassegnate da un numero tra 1-15, 20-25, 30-35, 40-45 e 50-55 incluso, sul davanti e sul retro. Ad ogni giocatore verrà assegnato un numero diverso. Il numero sul davanti deve essere indicato sul lato sinistro ed essere di 10 centimetri di altezza. Il numero sul retro deve trovarsi al centro e deve essere almeno tra 12 e 20 centimetri di altezza. Entrambi i numeri devono essere sempre visibili. I numeri potrebbero essere anche indicati sullo schienale della carrozzina. Sulla divisa non deve comparire nessun altro numero.

Nelle partite dei tornei sanzionati IWRP, la Squadra presentata per prima nel programma deve indossare una divisa di colore più chiaro. Se si dovessero verificare dei potenziali conflitti riguardo al colore delle maglie, sarà la Squadra ospitante a dover cambiare il colore della maglia.



Se la partita è invece giocata su campo neutro, sarà la Squadra A a dover cambiare il colore della maglia.

#### **Articolo 22. Protezioni per le mani**

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

### **SEZIONE 4. Carrozine**

#### **Articolo 23. Conformità con le disposizioni**

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

#### **Articolo 24. Larghezza**

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

#### **Articolo 25. Lunghezza**

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

#### **Articolo 26. Altezza**

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

#### **Articolo 27. Ruote**

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

- a. Le ruote principali possono avere un diametro massimo di 70 centimetri. Ogni ruota deve essere dotata di copriraggi che la proteggono dai contatti con le altre carrozzina e da un cerchio di spinta. Non ci devono essere barre o placche che sporgono dalle ruote principali. La parte posteriore della ruota principale deve essere considerata il retro della carrozzina e oltre questo punto non può sporgersi nient'altro. (Vedi Articolo 28)
- b. Le rotelline devono essere posizionate su assi separate poste ad una distanza minima di 20 centimetri, misurate da centro a centro. L'involucro che tiene la rotellina deve essere posto ad una distanza non superiore di 2,5 centimetri dal telaio della carrozzina, misurata dal bordo interno di tale involucro al bordo esterno del telaio.

#### **Articolo 28. Dispositivi anti-ribaltamento**

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

#### **Articolo 29. Paraurti**

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

- a. La parte più sporgente del paraurti, misurata nel punto centrale del tondino o tubo con le rotelline in direzione di marcia in avanti, deve essere esattamente di 11 centimetri di altezza da terra. (vedere diagramma B )
- b. La parte più sporgente del paraurti deve avere una larghezza di almeno 20 centimetri misurata da lato a lato e deve essere dritta.
- c. Nel punto più avanzato, il paraurti non può sporgersi oltre i 20 centimetri dal bordo anteriore delle rotelline. (Vedi diagramma B della carrozzina)
- d. Nel punto più largo, il paraurti non deve superare i 2 centimetri dai bordi esterni delle rotelline su ogni lato della carrozzina. (Vedi diagramma A della carrozzina)
- e. Il punto più basso del paraurti deve essere ad almeno 3 centimetri da terra. (Vedi diagramma B della carrozzina)
- f. Il punto più alto del paraurti non deve superare i 20 centimetri da terra. (Vedi diagramma B della carrozzina)
- g. Il tondino o tubo usato per il paraurti deve avere un diametro di almeno 0.635 centimetri. (Vedi diagramma C della carrozzina)
- h. Il tondino o tubo usato per il paraurti deve essere circolare senza spigoli o sporgenze che potrebbero dare ad un giocatore un vantaggio meccanico non corretto.
- i. Tutti i tondini o tubi usati per il paraurti devono essere piegati in modo che tutti gli angoli siano arrotondati. Le curvature devono evitare di far piegare, appiattare o allargare il tubo.
- j. La curvatura interna di tutte le curvature deve avere un diametro di almeno 2 centimetri.
- k. La distanza esterna minima di qualsiasi parte del paraurti, misurata dal bordo più esterno all'altro, è di 3,27 centimetri. (Vedi diagramma C della carrozzina)
- l. Ci deve essere una barra che unisce il paraurti al telaio della carrozzina a partire dal punto più esterno del paraurti. Questa barra deve essere dritta e secondo un angolo di 45° maggiore rispetto al paraurti e al telaio, misurata sul piano orizzontale se vista dall'alto.

### **Articolo 30. Bandelle**

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

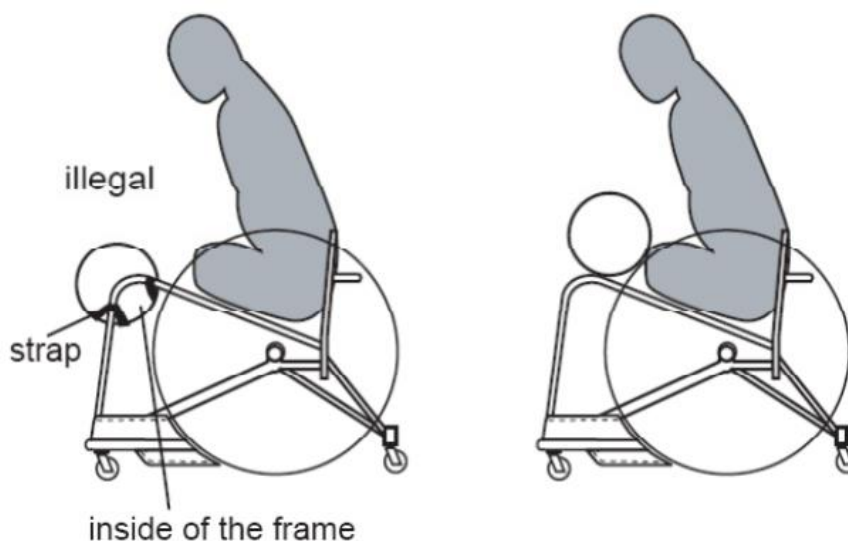
- a. Il punto di contatto più esterno della bandella deve essere esattamente a 11 centimetri da terra.
- b. Il punto più basso della bandella deve essere ad almeno 3 centimetri da terra. (Vedi diagramma B della carrozzina)
- c. Il punto più alto della bandella non deve superare i 20 centimetri da terra.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

### **Articolo 31. Comodità e sicurezza**

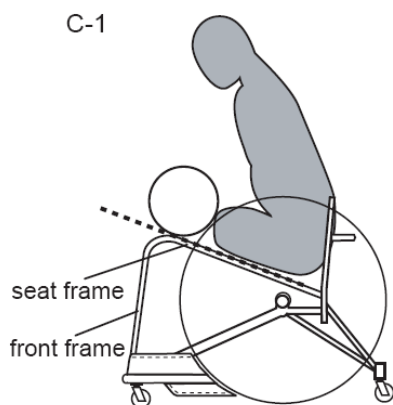
La carrozzina deve essere conforme alle seguenti disposizioni aggiuntive:

- a. tutte le sporgenze della carrozzina come maniglie, barre degli schienali o ganci devono essere imbottite. Attenzione: non è ammesso alcun tipo di maniglia per spingere la carrozzina

- b. Nessun dispositivo di guida, freno o cambio o altro sistema meccanico è ammesso per manovrare la carrozzina. Se la carrozzina viene equipaggiata con questi dispositivi, essi devono essere modificati in modo da non essere funzionanti e devono essere posizionati in modo da non costituire pericolo per la sicurezza.
- c. La carrozzina può essere dotata di un dispositivo sotto l'estremità anteriore per evitare che si capovolga. Tale dispositivo deve essere conforme alle seguenti disposizioni:
  1. Non può essere il punto più avanzato della carrozzina.
  2. Non c'è un'altezza minima da terra, ma non deve essere a contatto continuo con il pavimento.
  3. Non può danneggiare il pavimento.
  4. Qualsiasi tipo di contatto tra questo dispositivo ed il pavimento deve sottostare alla regola del vantaggio fisico (Articolo 79).
- d. I pneumatici non devono lasciare tracce visibili sul terreno di gioco.
- e. Non si possono aggiungere contrappesi alla carrozzina.
- f. È ammesso l'utilizzo di un cuscino sul sedile della carrozzina che abbia al massimo uno spessore di 10 centimetri.
- g. Un giocatore può utilizzare delle imbottiture tra le ginocchia. Quest'imbottitura non deve sporgere al di sopra della parte superiore delle ginocchia.
- h. Un giocatore può essere legato alla carrozzina.
- i. Nel caso in cui i piedi di un giocatore scivolino dal poggiatesta della carrozzina, è necessario utilizzare una cinghia o un elastico dietro le gambe o intorno ai piedi per evitare che quest'eventualità si verifichi.
- j. I giocatori possono usare dispositivi aggiuntivi per tenere la palla. Questo sostegno deve essere alla stessa altezza o ad un'altezza maggiore rispetto al telaio del sedile. Nessuna parte del pallone può trovarsi all'interno del telaio del sedile. Le cinghie o dispositivi possono essere usati per trattenere il pallone solo ed esclusivamente se il 75% del pallone può essere giocato e solo il 25% della parte inferiore del pallone può esserne a contatto.



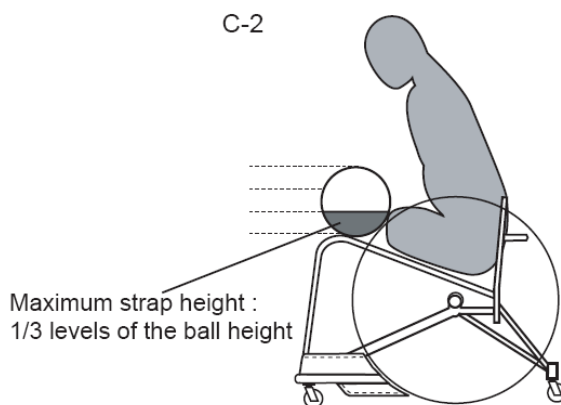
In figura:  
 Illegale  
 Cinghia  
 Dentro il telaio



C-1

In figura C-1:

Telaio del sedile  
Telaio Frontale



C-2

In figura C-2:

Altezza massima della cinghia:  
1/3 dell'altezza della palla

### Articolo 32. Modifiche

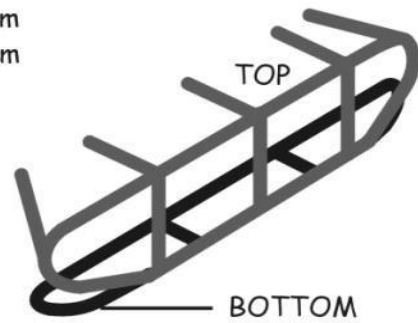
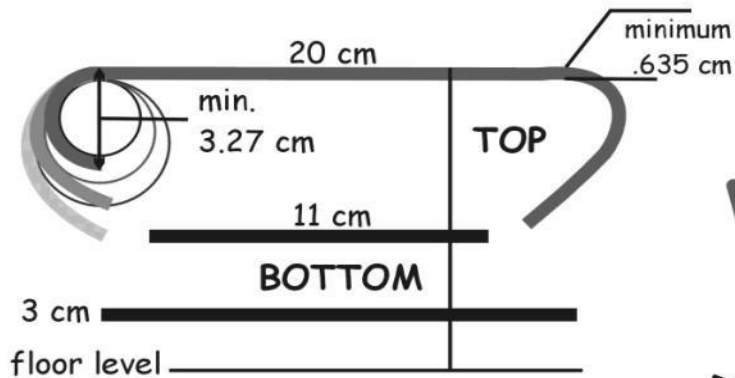
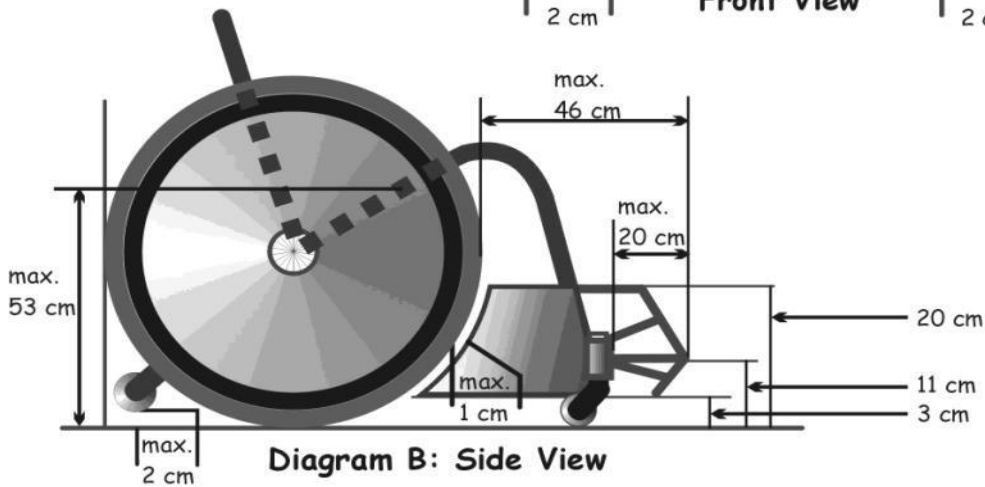
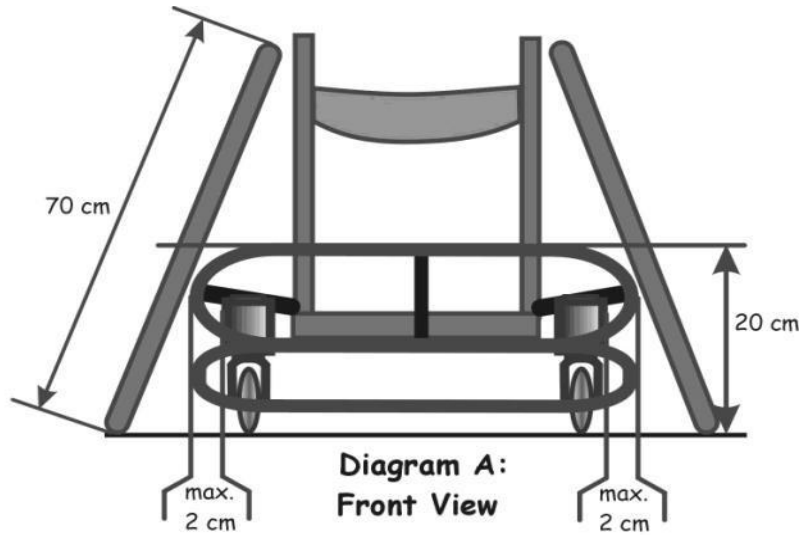
Qualsiasi parte della carrozzina o dell'equipaggiamento del giocatore può essere modificata per migliorare la sua comodità e sicurezza o per motivi-medici. Queste modifiche devono essere sicure, essere conformi a tutte le disposizioni relative alla carrozzina specificate in questo Regolamento e non devono creare alcun vantaggio meccanico. Le modifiche apportate per motivi medici devono essere specificate nel cartellino di classificazione del giocatore.

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

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

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

**Section 4:  
WHEELCHAIR  
Diagrams**



In figura			
SEZIONE 4 Carrozzina Diagrammi			
Diagramma A Vista frontale	Diagramma B Vista laterale	Diagramma C Vista frontale delle curvature per realizzare un paraurti Parte superiore Parte inferiore Livello del suolo	Diagramma D Vista diagonale delle connessioni laterali di un paraurti Parte superiore Parte inferiore

## **SEZIONE 5. Squadre**

### **Articolo 33. Designazione delle Squadre**

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

### **Articolo 34. Giocatori**

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

### **Articolo 35. Classificazione**

Tutti i giocatori devono essere classificati secondo il sistema di classificazione IWRF come illustrato in dettaglio nel *Manuale di Classificazione IWRF (IWRF Classification Manual)*. Ogni giocatore deve possedere un cartellino di classificazione contenenti le seguenti informazioni:

- a. Il nome completo del giocatore.
- b. Il punteggio corretto di classificazione del giocatore.
- c. Il numero del giocatore come visibile sulla maglia e come è indicato sulla formazione ufficiale.
- d. Una fotografia del giocatore.
- e. Le disposizioni su qualsiasi modifica eventualmente apportata alla carrozzina del giocatore o al suo equipaggiamento per motivi medici.

Il cartellino di classificazione deve essere consegnato al segnapunti tutte le volte in cui il giocatore entra in campo.

La somma totale dei punteggi di classificazione dei giocatori di una Squadra presenti sul campo di gioco non deve essere superiore a 8. Per ogni giocatore di sesso femminile schierato in campo, ad una Squadra viene assegnato un punteggio extra di 0,5 punti, superiore agli 8 punti.

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

### **Articolo 36. Formazione**

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

- a. Nomi, classificazioni e numeri di maglia di tutti i componenti della Squadra
- b. Il nome del capitano o dei capitani della Squadra
- c. Il nome dell'allenatore della Squadra e del suo assistente

Solo i giocatori registrati nella formazione ufficiale sono autorizzati a giocare. I sostituti che arrivano tardi alla partita possono giocare se i loro nomi sono stati iscritti nella formazione ufficiale.

### **Articolo 37. Quartetto iniziale**

Almeno dieci minuti prima dell'inizio della partita, ciascun allenatore deve consegnare al segnapunti i nomi e i cartellini di classificazione del quartetto iniziale. L'allenatore della Squadra A sarà il primo a fornire queste informazioni.

Il quartetto iniziale non può essere sostituito eccetto in caso di infortunio.

Ogni Squadra deve iniziare la partita con quattro giocatori in campo.

### **Articolo 38. Capitani**

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

comportamento corretto in campo.

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

Quando il capitano lascia il terreno di gioco, è necessario designare un capitano sostituto. Il capitano sostituto può essere indicato con la lettera "AC" accanto al suo nome sul referto ufficiale di gara.

### **Articolo 39. Allenatori**

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

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

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

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

### **Articolo 40. Scelta della meta e della panchina**

Prima dell'inizio della partita, gli allenatori di ciascuna Squadra devono incontrarsi per scegliere le loro aree di panchina e di meta. Se le Squadre non si accordano sulla scelta della panchina e dell'area di meta, la priorità di scelta viene data alla Squadra che ha il più alto punteggio in classifica.

Per la prima metà della partita, ciascuna Squadra deve difendere la linea di meta che è più vicina alla sua area di panchina e deve realizzare la meta sulla linea di meta più lontana rispetto alla sua area di panchina. Nella seconda metà della partita, le Squadre mantengono la stessa area di panchina, ma devono scambiarsi le aree di meta che difendono e che attaccano.

Nell'eventualità di tempi supplementari, le Squadre mantengono le stesse aree di meta per il primo tempo supplementare per poi scambiarsi le aree di meta ad ogni tempo supplementare successivo.

## **SEZIONE 6. Ufficiali di gara**

### **Articolo 41. Ufficiali di gara**

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

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

### **Articolo 42. Competenze degli Ufficiali di gara**

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

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

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

### **Articolo 43. Errori correggibili**

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

- a. L'errore deve essere amministrativo come ad esempio se viene applicata una sanzione sbagliata o se non si attiva o ferma il cronometro o l'apparecchio dei 40 secondi al momento opportuno. Errori di giudizio o di interpretazione da parte degli Arbitri non sono sottoposti a correzione.
- b. Una richiesta di correzione deve essere effettuata da parte di un allenatore o un capitano di una Squadra prima che la palla ritorni viva dopo la successiva interruzione di gioco a seguito dell'errore.
- c. La richiesta deve essere effettuata al segnapunti, che deve prendere immediatamente nota e informare gli Arbitri alla successiva interruzione di gioco.

Se il primo Arbitro decide che un errore deve essere corretto, tutto ciò che si è verificato dopo l'errore viene annullato e il gioco riprende dal momento in cui è avvenuto l'errore. Il cronometro e il punteggio vengono resettati al momento in cui è avvenuto l'errore.

### **Articolo 44. Arbitri**

Gli Arbitri dirigono il gioco in conformità con questo Regolamento.

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

Gli Arbitri hanno il potere di prendere decisioni su qualsiasi situazione di gioco che non è specificata in questo Regolamento.

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

### **Articolo 45. Responsabilità del primo Arbitro**

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

- a. Ispezionare e approvare tutto l'equipaggiamento usato dai giocatori e dagli Ufficiali di gara.
- b. Impedire che venga indossato qualsiasi oggetto o utilizzata qualsiasi tipo di attrezzatura che viene considerata pericolosa.
- c. Incontrare tutti gli altri Ufficiali di gara prima dell'inizio della partita.
- d. Gestire la palla a due all'inizio della partita.
- e. Prendere la decisione finale riguardo a tutti i contrasti e le discrepanze riguardanti la funzionalità del cronometro o del tabellone o di altre aree che sono di competenza degli Ufficiali di campo.
- f. Prendere una decisione finale su un errore correggibile.
- g. Dichiarare la fine della partita per forfait qualora le condizioni lo giustificano. (Articolo 113)
- h. Verificare che il referto ufficiale di gara sia corretto alla fine di ogni periodo di gioco e in qualsiasi momento che sia ritenuto necessario.

### **Articolo 46. Supervisore tecnico**

Il supervisore tecnico ha le seguenti funzioni:

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



- i. Assicurare la registrazione corretta dei time-out.
- j. Assistere gli Arbitri in caso di reclami da parte di una Squadra.

#### **Articolo 47. Segnapunti**

Il segnapunti ha le seguenti funzioni:

- a. Verificare che tutte le informazioni richieste siano correttamente iscritte sul referto ufficiale di gara prima dell'inizio della partita.
- b. Registrare sul referto di gara tutte le mete in ordine cronologico.
- c. Registrare sul referto di gara tutti i time-out, inclusi il periodo, la Squadra e il giocatore o allenatore che lo ha richiesto.
- d. Monitorare la somma totale dei punteggi di classificazione di tutti i giocatori in campo per ciascuna Squadra e assicurarsi che nessuna Squadra ecceda il valore massimo. (Articolo 35)
- e. Registrare l'ordine in cui i giocatori entrano in campo dopo le sostituzioni.
- f. Azionare il tabellone quando non è integrato con il cronometro.
- g. Azionare la freccia direzionale per il possesso alternato quando non è integrato con il cronometro.
- h. Informare l'Arbitro in caso di eventuali irregolarità. Questa comunicazione va fatta alla prima interruzione di gioco che segue l'irregolarità.

#### **Articolo 48. Cronometrista**

Il cronometrista ha le seguenti funzioni:

- a. Azionare il cronometro.
- b. Avvertire il primo Arbitro quando mancano tre minuti prima dell'inizio della partita.
- c. Cronometrare tutti i tempi di gioco e gli intervalli durante i tempi regolari e supplementari.
- d. Indicare il termine di ogni tempo di gioco regolare e supplementare.
- e. Cronometrare ciascun time-out (Articolo 57) e time-out per assistenza tecnica (Articolo 59) attraverso un segnale acustico dopo i cinquanta secondi.
- f. Avvertire gli Arbitri di qualsiasi richiesta di sostituzione.
- g. Azionare il tabellone quando è integrato con il cronometro di gara.
- h. Azionare la freccia direzionale per il possesso alternato quando è integrato con il cronometro di gara.
- i. Informare l'Arbitro in caso di eventuali irregolarità. Questa comunicazione va fatta alla prima interruzione di gioco che segue l'irregolarità.

#### **Articolo 49. Addetto all'apparecchio dei 40 secondi**

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

- a. Azionare l'apparecchio dei 40 secondi.
- b. Attivare o riattivare l'apparecchio dei 40 secondi come descritto dall'Articolo 53.

#### **Articolo 50. Addetto al conteggio delle penalità**

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

- a. Supervisionare l'area di penalità.
- b. Per ogni fallo commesso, registrare le seguenti informazioni sul referto riguardante le penalità:
  - i. il nome del giocatore che ha commesso il fallo;
  - ii. il tipo di fallo commesso;
  - iii. il tempo in cui il fallo è stato commesso.
- c. Registrare gli avvertimenti per contatto prima del fischio (Articolo 92).
- d. Cronometrare ogni sospensione usando il cronometro di gara.
- e. Indicare quando i giocatori che hanno scontato la sospensione possono rientrare in campo.
- f. Informare l'Arbitro di qualsiasi irregolarità. Questa comunicazione va fatta alla prima interruzione di gioco a seguito dell'irregolarità.

## **SEZIONE 7. Regolamento sui tempi di gioco**

### **Articolo 51. Tempi di gioco**

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

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

### **Articolo 52. Funzionamento del cronometro**

Il cronometro deve essere attivato nei seguenti momenti:

- a. Quando la palla viene toccata da un giocatore dopo aver raggiunto il suo punto più alto durante una palla a due.
- b. Quando la palla è stata toccata da un giocatore in campo durante una rimessa in gioco.

Il cronometro deve essere fermato nei seguenti momenti:

- a. Alla fine di ogni tempo regolare e supplementare di gioco.
- b. Quando viene realizzata una meta.
- c. Quando un Arbitro fischia per segnalare una violazione, un fallo, un time-out o ogni altra interruzione di gioco.

### **Articolo 53. Funzionamento dell'apparecchio dei 40 secondi**

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

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

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

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

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

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

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

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

### **Articolo 54. Funzionamento del cronometro per misurare i tempi di sospensione**

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

### **Articolo 55. Palla viva**

La palla diventa viva quando l'Arbitro fischia:

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

### **Articolo 56. Palla morta**

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

### **Articolo 57. Time-out**

Ogni Squadra ha a disposizione sei (6) time-out che possono essere richiesti in qualsiasi momento durante il gioco regolamentare. Ci sono quattro (4) time-out di trenta secondi ciascuno e due di sessanta secondi. Nell'eventualità di tempi supplementari, qualsiasi time-out che avanza dai tempi di gioco regolare sarà portato ai tempi supplementari. Inoltre, ciascuna Squadra riceverà un (1) time-out addizionale di trenta secondi per ogni tempo supplementare.

La richiesta per un time-out di 30 secondi può essere fatta dall'allenatore o da un giocatore. Solo l'allenatore o l'assistente allenatore può chiedere un time-out di 60 secondi.

Una richiesta di time-out da parte di un allenatore sarà concessa solo quando la palla è morta. L'allenatore può farne richiesta al cronometrista in qualsiasi momento; il cronometrista avvertirà l'Arbitro della richiesta fatta alla successiva interruzione di gioco dopo che è stata effettuata richiesta.

Un time-out richiesto da un giocatore quando la palla è viva sarà concesso solo se il giocatore che ne fa richiesta, o un suo compagno di Squadra, ha il controllo della palla. La palla non deve essere a contatto col pavimento o con un giocatore della Squadra avversaria.

Quando l'Arbitro accorda il time-out, egli dovrà fischiare, segnalare che è stato chiamato un time-out e indicare la Squadra che ne ha fatto richiesta. Quest'informazione verrà riportata sul referto ufficiale di gara.

Durante un time-out, i giocatori possono rimanere in campo o ritornare alla loro panchina. Gli allenatori e lo staff della Squadra non possono entrare in campo durante un time-out; se i giocatori richiedono assistenza o desiderano parlare con l'allenatore o lo staff della Squadra, devono ritornare alla loro panchina.

La Squadra che ha chiamato il time-out può scegliere di interromperlo e ritornare a giocare in qualsiasi momento. L'altra Squadra deve tornare immediatamente in campo a giocare.

Se viene sfruttato tutto il tempo a disposizione per il time-out, verrà dato un avvertimento sonoro dopo 20 secondi in un time-out di trenta secondi e dopo 50 secondi per un time-out di sessanta secondi per indicare alle Squadre che devono ritornare in campo per prepararsi a riprendere la partita. Quando il time-out è scaduto, la partita riprende con una rimessa in gioco.

Dopo l'avvertimento, i giocatori devono avere il tempo di riprendere le posizioni in campo. Se un Arbitro ritiene che un giocatore o dei giocatori stiano ritardando il rientro in campo e la ripresa della partita, il gioco riprende nel seguente modo:

- a. Se è la Squadra che deve rimettere la palla in gioco a ritardare, l'Arbitro inizierà la procedura di rimessa dal punto di rimessa appropriato, mettendo la palla a terra. Se l'in-bounder (il giocatore che deve rimettere la palla in campo) prende posizione prima che avvenga una violazione nella rimessa in gioco, l'Arbitro metterà la palla a sua disposizione e continuerà il conteggio dei dieci secondi.
- b. Se la Squadra è in ritardo nel compiere la rimessa in gioco, l'Arbitro darà la palla all'altra Squadra per la rimessa della palla e la ripresa del gioco.

### **Articolo 58. Time-out arbitrale**

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

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

situazione sia considerata risolta.

- b. Se un giocatore si infortuna, l'Arbitro dovrà interrompere il gioco immediatamente. La sospensione durerà il tempo necessario per permettere al giocatore infortunato di ricevere assistenza medica. Se l'infortunio è leggero, il giocatore può essere trattato e può ritornare in campo entro un minuto, è autorizzato a farlo. Se il giocatore infortunato non è in grado di tornare a giocare entro un minuto, sarà necessario chiamare un time-out oppure richiedere una sostituzione.
- c. Se si verifica un problema con il tavolo degli Ufficiali di campo o l'equipaggiamento tecnico utilizzato tanto da influire nella funzionalità del cronometro, l'Arbitro dovrà interrompere il gioco immediatamente. La sospensione durerà il tempo necessario per risolvere la situazione.
- d. Se si verifica un problema con il tavolo degli Ufficiali di campo od il loro equipaggiamento tecnico che però non compromette la funzionalità del cronometro, l'Arbitro dovrà fermare la partita alla prima interruzione di gioco. L'interruzione durerà il tempo necessario a risolvere il problema.
- e. Se si verifica una situazione di correzione di un errore (Articolo 43), l'Arbitro dovrà fermare il gioco appena viene a conoscenza dell'errore.

### **Articolo 59. Time-out per assistenza tecnica**

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

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

- a. Se il problema all'equipaggiamento mette in pericolo qualcuno, l'Arbitro dovrà interrompere il gioco immediatamente.
- b. Se non c'è alcun pericolo e il giocatore è mobile, l'Arbitro dovrà sospendere il gioco in occasione dell'interruzione di gioco successiva.
- c. Se non c'è alcun pericolo, il giocatore è immobile e la Squadra in attacco non si trova nella posizione di vantaggio per poter realizzare una meta, l'Arbitro dovrà interrompere il gioco immediatamente.
- d. Se non c'è alcun pericolo, il giocatore è immobile e la Squadra in attacco è nella posizione di vantaggio per poter realizzare una meta, l'Arbitro dovrà interrompere il gioco nel momento in cui l'azione di attacco si è conclusa.

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

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

### **Articolo 60. Caduta di un giocatore**

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

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

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

- a. Se una Squadra in attacco non si trova nella posizione di vantaggio per poter realizzare una meta, l'Arbitro dovrà interrompere il gioco immediatamente.

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

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

## **SEZIONE 8. Regole di gioco**

### **Articolo 61. Inizio della partita**

La partita inizia con una palla a due nel cerchio centrale. La partita comincia con il fischio del primo Arbitro per indicare il contatto legale prima di entrare nel cerchio centrale per la palla a due. Se all'inizio di una partita una Squadra non riesce a schierare in campo quattro giocatori, la partita non può cominciare. Se una Squadra non riesce a schierare un quartetto iniziale entro quindici minuti dell'orario di inizio di gara prestabilito, la Squadra sarà obbligata a ritirarsi dalla partita.

### **Articolo 62. Palla a due**

Prima della palla a due, un giocatore di ciascuna Squadra, chiamato centro, deve entrare nel cerchio centrale. Questi giocatori dovranno assumere una posizione sullo stesso lato della linea centrale rispetto alla linea di meta che difendono. Tutti gli altri giocatori si devono posizionare fuori dal cerchio centrale. I giocatori fuori dal cerchio che appartengono alla stessa Squadra non possono occupare posizioni adiacenti intorno al cerchio se un avversario desidera occupare una di queste posizioni.

Per amministrare la palla a due, il primo Arbitro fischia per indicare l'inizio del contatto legale e poi entra nel cerchio centrale. Dovrà lanciare la palla in alto verticalmente tra i due centri ad un'altezza superiore a quella che ciascun giocatore può raggiungere e farla cadere in mezzo a loro. Dopo che la palla ha raggiunto il suo punto più alto, essa dovrà essere toccata almeno una volta da parte di uno dei centri prima che cada a terra.

Una situazione di palla a due va ripetuta nelle seguenti situazioni:

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

### **Articolo 63. Possesso alternato**

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

La Squadra che non ottiene il controllo di palla dopo la palla a due otterrà il primo possesso secondo la procedura del possesso alternato (Articolo 72).

Se una violazione nella palla a due porta una Squadra ad ottenere il controllo della palla, all'altra Squadra verrà concesso il primo possesso del processo alternato.

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

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

### **Articolo 64. Posizione di una persona**

La posizione di una persona è determinata dal punto di contatto tra quella persona e il pavimento. Se una qualsiasi parte della persona è a contatto con un'area fuori campo, la persona è

considerata fuori campo. Se una persona che si trova in una parte del campo entra a contatto con un'altra parte del terreno di gioco, la persona viene considerata occupare la posizione nella nuova parte del terreno di gioco.

#### **Articolo 65. Posizione della palla**

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

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

#### **Articolo 66. Controllo della palla**

a. Un giocatore ha controllo della palla quando:

- i. Tiene la palla con mani o la trattiene in grembo o contro qualsiasi parte del suo corpo o della sua carrozzina, e la palla non è a contatto a terra.
- ii. Ha una mano o le mani ferme sulla palla impedendo così ad un avversario di avere un movimento libero e facile della palla.
- iii. Gli viene data la palla per eseguire una rimessa in gioco (Articolo 70).
- iv. Accetta volontariamente una palla viva (Articolo 54).
- v. È nel momento di far rimbalzare la palla (Articolo 68).

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

- i. un avversario conquista il controllo della palla, oppure
- ii. la palla è dichiarata morta.

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

#### **Articolo 67. Giocare la palla**

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

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

#### **Articolo 68. Palleggio**

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

#### **Articolo 69. Realizzare una meta**

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

Se la palla scivola via da un giocatore, essa non è in controllo (Articolo 66) e quindi il giocatore non ne ha il possesso.

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

Ogni meta corrisponde ad un punto.

## **Articolo 70. Rimessa in gioco**

In questa sezione, i termini “zona di attacco” e “zona di difesa” si riferiscono all’area di attacco e di difesa della Squadra che ha il controllo della palla per la rimessa.

Una rimessa viene utilizzata per mettere il pallone in gioco dopo una meta, una violazione o un fallo, un time-out o qualsiasi altra interruzione di gioco e per iniziare il secondo, terzo e quarto periodo di tempo regolamentare.

Per ogni rimessa in gioco, la Squadra che ha il controllo della palla designerà un giocatore per effettuarla. Questo giocatore è chiamato in-bounder. Il giocatore incaricato alla rimessa si deve posizionare fuori campo nel punto della rimessa in gioco. L’Arbitro metterà la palla in grembo dell’in-bounder e fischierà per segnalare che la palla è viva.

Il giocatore incaricato della rimessa quindi passerà, lancerà, farà rimbalzare, batterà o tirerà in altro modo la palla in campo.

Le rimesse in gioco si effettuano nelle seguenti situazioni:

- a. Dopo una meta: in un punto della linea di fondo scelta dal giocatore incaricato della rimessa.
- b. Dopo una violazione, fatta eccezione per una violazione della palla a due: in un punto della linea laterale più vicina alla posizione della palla quando è avvenuta la violazione.
- c. Dopo una violazione nella palla a due: in un punto della linea laterale opposta al tavolo degli Ufficiali di campo, nella zona di difesa più vicina alla linea centrale.
- d. Dopo un fallo: in un punto della linea laterale più vicina alla posizione della palla quando è avvenuto il fallo.
- e. Dopo un time-out:
  - i. Se è stato chiamato dopo una meta ma prima che la palla sia stata rimessa, la rimessa deve essere effettuata da un punto della linea di fondo scelta dal giocatore incaricato della rimessa;
  - ii. In qualsiasi altro momento, la rimessa deve essere effettuata in un punto della linea laterale opposta al tavolo degli Ufficiali di campo più vicino possibile alla posizione della palla quando è stato chiamato il time-out.
- f. Dopo una palla trattenuta: in un punto della linea laterale opposta al tavolo degli Ufficiali di campo e più vicina possibile alla posizione in cui è avvenuta la palla trattenuta.
- g. All’inizio del secondo, terzo e quarto periodo di gioco regolamentare: in un punto della linea laterale opposta al tavolo degli Ufficiali di campo, nella zona di difesa e più vicino alla linea centrale.

## **Articolo 71. Sostituzioni**

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

I sostituti si devono presentare nell’area di sostituzione prima dell’interruzione di gioco e consegnare al segnapunti i loro cartellini di classificazione. Alla successiva sospensione di gara, il cronometrista segnalerà all’Arbitro che è stata richiesta una sostituzione. Se l’Arbitro decide di autorizzare la sostituzione, accorderà la richiesta e permetterà ai sostituti di entrare in campo.

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

I sostituti non sono autorizzati ad entrare nel terreno di gioco direttamente dalla panchina.

I giocatori che lasciano il campo dopo la sostituzione devono presentarsi nell’area di sostituzione e ritirare il loro cartellino di classificazione dal segnapunti prima di poter tornare in panchina.

Non è possibile sostituire un giocatore che deve scontare una sospensione.

## **Articolo 72. Palla trattenuta**

Una situazione di palla trattenuta si verifica quando:

- a. due o più giocatori avversari hanno il possesso della palla nello stesso momento (Art. 66);
- b. due o più avversari fanno uscire simultaneamente la palla fuori campo allo stesso momento;

- c. una palla viva resta bloccata tra due o più carrozzine di giocatori avversari;
- d. una palla viva resta bloccata sotto una carrozzina.

Quando l'Arbitro stabilisce che si è verificata una palla trattenuta, fischierà per segnalare un'interruzione di gioco per palla trattenuta. La Squadra che ha il possesso successivo di palla secondo la procedura del possesso alternato (articolo 63) otterrà la palla per una rimessa in gioco.

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

## **SEZIONE 9. Violazioni**

### **Articolo 73. Sanzione**

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

### **Articolo 74. Violazione della zona di difesa**

Una Squadra che ha il controllo della palla nella zona di attacco non può portare la palla nella zona di difesa mentre mantiene il possesso della stessa. Farlo è considerata una violazione.

Perché ci sia violazione della zona di difesa, devono verificarsi tutte le seguenti condizioni:

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

### **Articolo 75. Violazione della palla fuori campo**

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

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

### **Articolo 76. Infrazione dei dodici secondi**

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

La palla è nella zona di attacco quando tocca terra o una persona nell'area di attacco. Il conteggio dei dodici secondi inizia quando un giocatore in campo entra in possesso del pallone nella sua zona di difesa. Il conteggio dei dodici secondi termina se un giocatore della Squadra avversaria entra in possesso del pallone.

### **Articolo 77. Infrazione di piede**

Un giocatore commette una violazione se deliberatamente colpisce la palla con il piede o la gamba sotto il ginocchio.

### **Articolo 78. Violazione "fuori e dentro"**

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

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

- a. Il giocatore deve avere il controllo della palla prima di superare la linea di meta.
- b. Una ruota della carrozzina del giocatore deve toccare l'area fuori campo attraverso la linea di meta della Squadra avversaria.



- c. Quella stessa ruota deve tornare all'interno del campo o interrompere il contatto con l'area fuori campo prima che il giocatore realizzi la meta.

#### **Articolo 79. Violazione del vantaggio fisico**

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

#### **Articolo 80. Infrazione del palleggio di dieci secondi**

Un giocatore che ha il controllo della palla deve passarla o palleggiarla (Articolo 68) almeno ogni dieci secondi. Non farlo è considerata una violazione.

#### **Articolo 81. Infrazione dei dieci secondi nella key area**

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

#### **Articolo 82. Violazioni nelle rimesse in gioco**

Per la rimessa in gioco si applicano le seguenti Regole:

- a. Dopo il fischio dell'Arbitro la palla deve essere rilasciata dal giocatore incaricato della rimessa e toccata da un giocatore in campo entro dieci secondi.
- b. Dopo aver passato il pallone, il giocatore incaricato della rimessa non può toccarlo fino a quando è stato toccato da un altro giocatore in campo.
- c. Il giocatore incaricato della rimessa deve essere l'ultimo punto di contatto per la palla prima che la palla tocchi terra o entri in contatto con un giocatore sul terreno di gioco.
- d. Il giocatore incaricato della rimessa non può entrare in campo fino a quando non rilascia la palla.
- e. Il giocatore incaricato della rimessa deve entrare in campo nel raggio di un metro da dove la palla è stata lasciata.
- f. Se si verifica una rimessa laterale, il giocatore incaricato della stessa può girarsi prima di rilasciare la palla, ma non si può muovere lateralmente lungo la linea laterale allontanandosi dal punto in cui viene effettuata la rimessa.

#### **Articolo 83. Violazione nel time-out**

Una Squadra commette una violazione se richiede un time-out quando non ha più time-out a disposizione.

#### **Articolo 84. Violazione nella palla a due**

Nella palla a due si applicano le seguenti Regole:

- a. Un centro non può usare alcuna parte della carrozzina a parte lo schienale per mantenere l'equilibrio durante la palla a due.
- b. Un centro non può colpire la mano o il braccio del centro avversario per guadagnare un vantaggio.
- c. Un centro non può prendere possesso della palla finché non ha toccato terra o è stata toccata da un giocatore che non è un centro.
- d. Dopo essere entrati nel cerchio centrale, i centri non possono lasciare la loro metà del cerchio finché uno di loro non abbia legalmente toccato il pallone.
- e. Tutti i giocatori ad eccezione dei centri devono rimanere fuori dal cerchio centrale fino a quando la palla è stata toccata da uno dei centri.

#### **Articolo 85. Infrazione dei quaranta secondi**

Una Squadra che ha il controllo della palla ha a disposizione quaranta secondi per realizzare una meta. Questo tempo deve essere calcolato con l'ausilio dell'apparecchio dei quaranta secondi (Articolo 53). La mancata realizzazione della meta prima della scadenza dei quaranta secondi è considerata una violazione.

## **SEZIONE 10. Principi di contatto**

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

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

### **Articolo 86. Sicurezza**

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

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

- a. Le dimensioni specifiche, la velocità e le posizioni dei giocatori.
- b. L'angolo a cui avviene il contatto.
- c. La capacità del giocatore colpito di vedere e anticipare il contatto.
- d. Lo status del giocatore al momento del contatto, incluso se è fermo o in movimento, se è in equilibrio o se sta per cadere.

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

### **Articolo 87. Posizione in campo**

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

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

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

### **Articolo 88. Spazio verticale**

Un giocatore ha diritto al suo spazio verticale immediato quando si trova in una posizione eretta seduta nel modo seguente:

- a. Misurata da lato a lato, dal margine esterno di una spalla al margine esterno dell'altra.
- b. Misurata dalla parte frontale alla parte posteriore, dal margine anteriore delle sue ginocchia all'interno dello schienale.
- c. Misurata dalla parte superiore alla parte inferiore, dalla cima della sua testa alle sue gambe.

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

### **Articolo 89. Vantaggio**

Situazioni che sfociano in violazioni o falli devono essere giudicati all'interno del contesto di gioco.

Un'azione o situazione di gioco che non influenza il gioco o non crea un vantaggio o svantaggio per un giocatore o giocatori deve essere ignorata e il gioco deve continuare. Il flusso di gioco non deve essere interrotto per infrazioni insignificanti delle Regole.

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

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

## **SEZIONE 11. Falli comuni**

### **Articolo 90. Definizione e sanzioni**

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

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

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

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

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

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

Un giocatore che sconta una sospensione di un minuto per un fallo comune può uscire dalla area di penalità se la Squadra avversaria realizza una meta a meno che non sia stata concessa la meta come penalty goal.

### **Articolo 91. Fallo di caricamento**

Un giocatore non può colpire un avversario con velocità o forza eccessiva, mettendolo a rischio di infortunio.

### **Articolo 92. Contatto prima del fischio**

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

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

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

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

### **Articolo 93. Quattro nella key area**

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

### **Articolo 94. Fallo di bloccaggio**

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

### **Articolo 95. Fallo per uscita dal campo**

- a. Un giocatore non può lasciare il campo quando la palla è morta a meno di preventiva autorizzazione da parte dell'Arbitro o applicazione di altri articoli delle Regole.

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

#### **Articolo 96. Fallo di spinta**

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

#### **Articolo 97. Fallo per uso di mani**

Un giocatore non è autorizzato ad usare le sue mani o braccia per entrare in contatto deliberato o di vantaggio con un avversario.

Quando avviene un uso illegale delle mani all'interno dello spazio verticale (Articolo 88) il fallo deve essere addebitato al giocatore che non ha il controllo della palla a meno che il contatto sia iniziato dal giocatore che ha il possesso della palla e non come conseguenza del movimento per proteggere o passare la palla.

Quando l'uso illegale delle mani avviene all'esterno dello spazio verticale, il fallo deve essere addebitato al giocatore che ha iniziato il contatto.

#### **Articolo 98. Fallo per rotazione**

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

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

#### **Articolo 99. Fallo di un metro**

Nessun giocatore è autorizzato ad entrare nell'area del raggio di un metro dal punto sulla linea laterale o linea di fondo dove viene effettuata la rimessa in gioco. Questo raggio di un metro è effettivo a partire dal momento in cui l'Arbitro fischia per segnalare che la palla è viva a finché la palla non viene rilasciata dal giocatore incaricato alla rimessa. (Articolo 70)

### **SEZIONE 12. Falli tecnici**

#### **Articolo 100. Definizione e sanzioni**

Un fallo tecnico si verifica per un errore amministrativo o una violazione di comportamento considerato non accettabile e decoroso. I falli tecnici possono essere commessi da un giocatore in campo o dai componenti in panchina.

La sanzione per un fallo tecnico addebitato ad un giocatore è una sospensione di un minuto che deve essere scontata dal giocatore che ha commesso il fallo.

La sanzione per un fallo tecnico addebitato al personale di una Squadra in panchina, inclusi allenatore, staff della Squadra o sostituti, è una sospensione di un minuto che deve essere scontata da un giocatore in campo scelto dall'allenatore.

Un giocatore che sconta una sospensione di un minuto per fallo tecnico che non è un fallo da espulsione, può lasciare l'area di penalità se la Squadra avversaria realizza una meta, a meno che la meta non sia una meta assegnata per penalty goal.

#### **Articolo 101. Fallo tecnico del giocatore**

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

Il fallo tecnico si verifica nelle azioni seguenti:

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

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

#### **Articolo 102. Fallo tecnico commesso dal personale di panchina**

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

Il fallo tecnico si verifica nelle azioni seguenti:

- a. Entrare in campo senza ricevere preventiva autorizzazione da parte di un Ufficiale di gara.
- b. Entrare in campo come un sostituto senza presentarsi al tavolo degli Ufficiali di campo, non presentare il cartellino di classificazione, o non attendere l'autorizzazione dell'Arbitro di entrare sul terreno di gioco.
- c. Utilizzare un linguaggio irrispettoso o offensivo verso qualsiasi persona.
- d. Lasciare l'area di panchina della Squadra, a meno di un intervento da parte di un Ufficiale di gara o a meno di abbandonare completamente il terreno di gioco.

#### **Articolo 103. Fallo tecnico per assistenza tecnica**

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

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

addebitato un time-out tecnico di sessanta secondi e un fallo tecnico all'allenatore che ne ha fatto richiesta. Se non sono rimasti time-out di sessanta secondi a disposizione, allora un secondo fallo tecnico deve essere assegnato all'allenatore. Se vengono addebitati due falli tecnici all'allenatore, sarà lo stesso giocatore a scontarli in modo consecutivo.

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

#### **Articolo 104. Fallo tecnico per eccesso di punteggio**

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

Se l'ultimo giocatore che è entrato in campo sta già scontando una sospensione, il fallo tecnico verrà addebitato al penultimo giocatore entrato sul terreno di gioco. Se è impossibile stabilire quale giocatore è stato l'ultimo ad entrare in campo, il fallo tecnico deve essere addebitato ad un giocatore presente in campo che viene scelto dall'allenatore.

Un allenatore può richiedere al segnapunti di contare il punteggio dell'altra Squadra in qualsiasi momento durante la partita. Il segnapunti prenderà nota del tempo esatto della richiesta effettuata e informerà l'Arbitro alla successiva interruzione di gioco. Se l'Arbitro stabilisce che la Squadra ha un punteggio eccessivo in campo, sarà addebitato un fallo tecnico ed il gioco sarà resettato al momento in cui la richiesta è stata effettuata. Qualora l'Arbitro stabilisca che la Squadra non ha un eccesso di punteggio in campo, il fallo tecnico deve essere addebitato all'allenatore che ne aveva fatto richiesta.

#### **Articolo 105. Fallo flagrante**

Un giocatore non può commettere alcun fallo deliberato contro un avversario. Si commette fallo flagrante quando è chiaro che l'intento di un giocatore nel commettere un fallo comune è di intimidire il suo avversario.

Un giocatore che commette un fallo flagrante deve essere punito con due falli tecnici oltre al fallo comune. Le penalità vengono scontate in modo consecutivo, iniziando con il fallo comune. Se la sanzione del fallo comune è la perdita di possesso di palla o una meta assegnata con penalty goal, il giocatore inizierà scontando immediatamente una sospensione di un minuto per il primo fallo tecnico.

Se un giocatore è punito con un secondo fallo flagrante durante la stessa partita, il giocatore sarà espulso dalla partita. La sanzione di espulsione in questa situazione sarà considerata per fallo flagrante.

#### **Articolo 106. Fallo da espulsione**

Una persona che commette un fallo che è palesemente antisportivo o che è commesso con una chiara inosservanza delle disposizioni di sicurezza, deve essere espulso dal gioco.

Le seguenti azioni determineranno il fallo da espulsione:

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

Questo non è un elenco completo; gli Arbitri possono punire a loro discrezione i giocatori o il personale di panchina con un fallo da espulsione per qualsiasi violazione palese o grave di comportamento accettabile, decoroso o per motivi di sicurezza.

Una persona che commette un fallo da espulsione deve abbandonare il campo di gioco immediatamente. Non è autorizzato a restare sul terreno di gioco, nell'area circostante o qualsiasi altra area dove potrebbe continuare ad avere influenza sul gioco. Qualsiasi tipo di interazione di

una persona espulsa dalla partita risulterà in un fallo tecnico addebitato al personale di panchina. La sanzione per un fallo da espulsione è una sospensione di un minuto. Questa sospensione viene scontata per l'intero minuto; il giocatore che sconta la penalità non potrà lasciare l'area di penalità se la Squadra avversaria realizza una meta.

Se un fallo da espulsione è stato commesso da un giocatore, la penalità sarà scontata da un giocatore della stessa Squadra che ha un punteggio di classificazione pari a quello del giocatore squalificato. Se non si ha un giocatore con queste caratteristiche, la sospensione sarà scontata da un giocatore della stessa Squadra con il punteggio di classificazione più vicino a quello del giocatore squalificato. Se ci sono due giocatori con un punteggio di classificazione più vicino a quello del giocatore espulso, sarà il giocatore con il punteggio di classificazione più alto a scontare la sospensione. Se c'è più di un giocatore in grado di scontare la sospensione, sarà l'allenatore a scegliere il giocatore.

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

## **SEZIONE 13. Penalità**

### **Articolo 107. Scontare le penalità**

Un giocatore che deve scontare una sospensione deve presentarsi immediatamente alla area di penalità della sua Squadra a meno che non abbia richiesto assistenza medica. Il giocatore deve posizionarsi all'interno dell'area di penalità e deve restarci fino alla fine della sospensione.

Un giocatore che sconta una sospensione deve restare all'interno dell'area di penalità durante tutte le interruzioni di gioco, inclusi i time-out e gli intervalli di due minuti dopo il primo e terzo periodo e i tempi supplementari.

Un giocatore che sconta una sospensione può lasciare l'area di penalità e ritornare alla panchina della sua Squadra durante l'intervallo di cinque minuti dopo il secondo periodo e l'intervallo di due minuti prima del primo tempo supplementare. Il giocatore deve ritornare alla sua area di penalità prima dell'inizio del terzo periodo o del tempo supplementare.

### **Articolo 108. Uscire dall'area di penalità**

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

Un giocatore deve uscire dall'area di penalità tra le linee come segnalato sul campo. (Vedi Appendice A)

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

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

### **Articolo 109. Penalità multiple**

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

Un giocatore che aspetta di scontare una penalità dovrà iniziare la sospensione quando un numero di giocatori nell'area di penalità della sua Squadra è limitato a meno di due. Se necessario, all'allenatore si dovrà dare l'opportunità di effettuare delle sostituzioni in modo che la sua Squadra non violi il punteggio massimo ammesso.

#### **Articolo 110. Falli durante un intervallo**

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

### **SEZIONE 14. Conclusione del gioco**

#### **Articolo 111. Come si decide la partita**

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

Se le Squadre sono in parità alla fine del quarto periodo, si dovrà giocare un tempo supplementare.

Se una Squadra è avanti nel punteggio alla fine del tempo supplementare, la partita verrà terminata e la Squadra che ha il numero maggiore di punti sarà dichiarata vincitrice.

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

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

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

#### **Articolo 112. Conclusione della partita**

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

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

- a. Se la partita termina per le azioni di una Squadra, la stessa Squadra perde per forfait (Articolo 113).
- b. Se la partita non si conclude per le azioni di una Squadra, la Squadra che è avanti nel punteggio al momento in cui la partita viene terminata sarà dichiarata vincitrice.
- c. Se la partita non si conclude per le azioni di una Squadra e il punteggio è pari, non sarà presa alcuna decisione. La partita verrà sospesa e riprenderà in un momento successivo quando le ragioni della sospensione sono state eliminate.

#### **Articolo 113. Forfait della partita**

Una Squadra perderà la gara per forfait se:

- a. rifiuta di giocare;
- b. non è pronta a giocare entro quindici minuti dall'orario di inizio programmato (Articolo 61);
- c. non è in grado di iniziare la partita con quattro giocatori in campo entro quindici minuti dall'orario di inizio programmato (Articolo 61);
- d. le sue azioni portano il primo Arbitro a terminare la partita (Articolo 112);
- e. non può continuare a giocare la partita perché supera il valore massimo della somma dei punteggi di classificazione (Articolo 35);
- f. non può continuare a giocare la partita con almeno due giocatori.

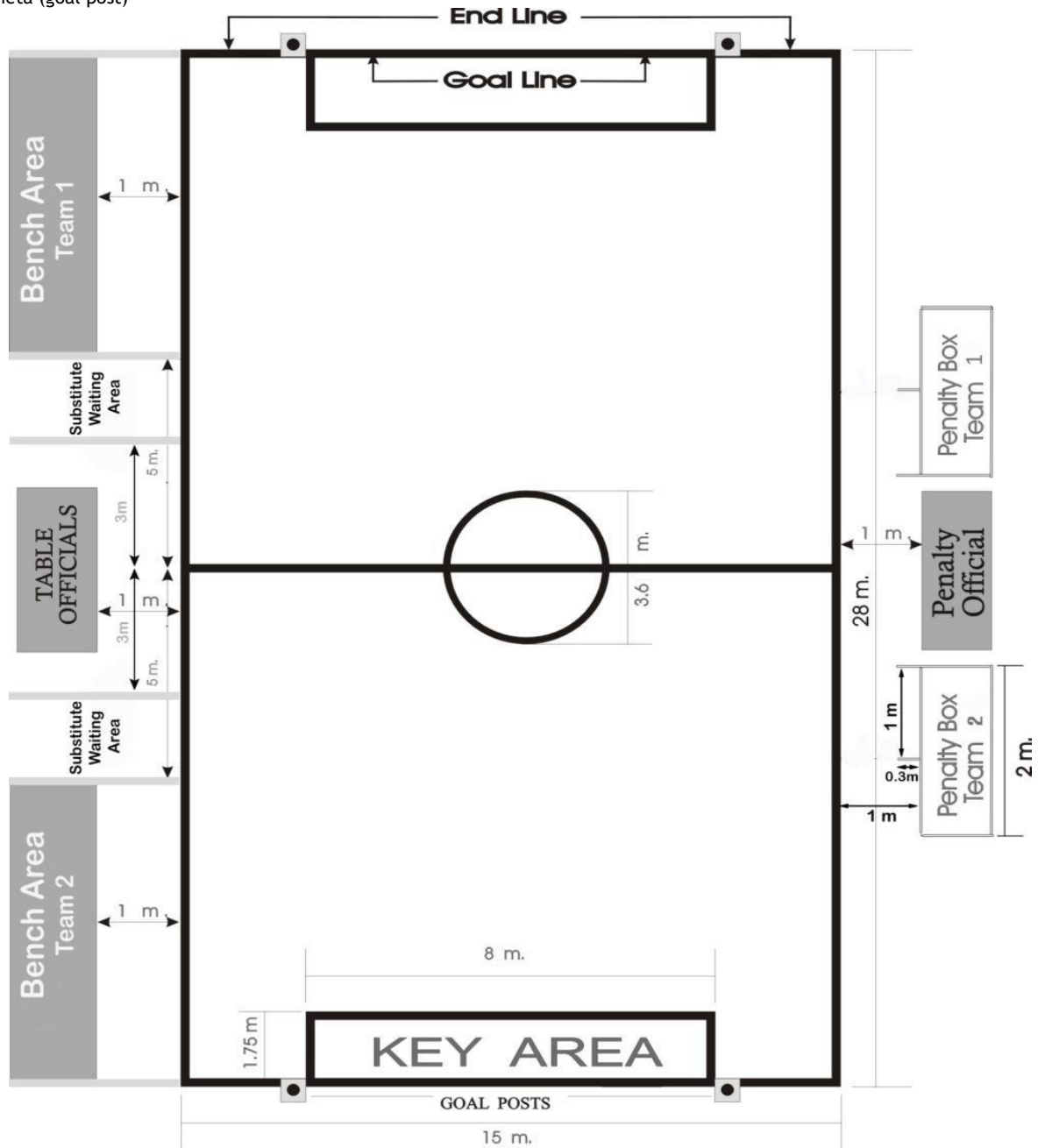
La Squadra che non si ritira verrà dichiarata vincitrice.

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



# Allegato A - Campo di gioco

- Linea perimetrale
- Linea di meta
- Area Panchina Squadra 1
- Area di attesa per i sostituti
- Penalty box Squadra 1
- Tavolo degli Ufficiali di campo
- Ufficiale per la penalità
- Key area
- Area di meta (goal post)



# Allegato B - Referto di gara

<b>IWRF</b> <small>International Wheelchair Rugby Federation</small>			IWRFF OFFICIAL SCORESHEET																											
			1st half				2nd half				OVERTIME																			
			M				M				M				M															
Tournament:																														
Date:			Time:																											
Team A:																														
#	Player's Name	Cl.																												
		Time Out																												
		30 Sec																												
		1																												
		2																												
		3																												
		4																												
		+1																												
		+1																												
		+1																												
		60 Sec																												
		1																												
		2																												
Coach A:																														
Assistant:																														
Team B:																														
#	Player's Name	Cl.																												
		Time Out																												
		30 Sec																												
		1																												
		2																												
		3																												
		4																												
		+1																												
		+1																												
		+1																												
		60 Sec																												
		1																												
		2																												
Coach A:																														
Assistant:																														
Referee 1:																														
Referee 2:																														
Scorekeeper:																														
40 Sec. Operator:																														
Timekeeper:																														
Penalty Timekeeper:																														
			<b>SCORE</b>																											
			Period :    1    2    3    4    O.T.    FINAL																											
			TEAM A : <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr></table>																											
			TEAM B : <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr></table>																											
			WINNING TEAM :    _____																											

# Allegato C - Referto delle penalità

## PENALTY RECORD SHEET (penalties served)

Tournament: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_



TEAM A:				TEAM B:												
COLOUR:				COLOUR:												
Contact warning:		1st Half:	2nd Half:	Contact warning:		1st Half:	2nd Half:									
Period	Time	No.	Period	Time	No.	Period	Time	No.								
PLAYER NAME	Player Number	Team (A or B)	Time	Period	Illegal use of hands	Spinning	Contact before whistle	Leaving court	Pushing	Charging	Holding	1 metre	4 in the key	Technical	Flagrant	Disqualifying
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																

Penalty Timekeeper: \_\_\_\_\_ Referee 1: \_\_\_\_\_

NOTE: INDICATE THE APPROPRIATE PENALTY WITH AN "X" AND RECORD THE TIME IT STARTS TO BE SERVED.

Documento:	R.T.I. del Rugby in Carrozzina
Data ultima revisione:	21 dicembre 2013