

1 DATI TECNICI

1.1 CAMPO

1.1.1 Dimensioni

Il terreno di gioco corrisponde a quello di basket (vedi capitolo 1.2).

1.1.2 Segnaletica del campo di gioco

Il campo di gioco deve essere contrassegnato da linee. Queste linee sono parte integrante delle aree che segnano.

Il punto centrale è segnato al centro della linea centrale. Intorno a questo punto viene tracciato un cerchio.

Il campo di gioco è una superficie piana e dura, priva di ostacoli. (Vedi piano capitolo 1.2).

1.1.3 L'area del portiere

Ad ogni estremità del campo c'è una zona per il portiere, le cui dimensioni sono specificate (vedi punto 1.2 zona arancione).

Lo spazio tridimensionale delimitato da queste linee è chiamato area del portiere.

1.1.4 L'area di rigore

È presente un'area di rigore le cui dimensioni sono specificate (vedi punto 1.2 zona azzurra).

1.1.5 L'area degli arbitri

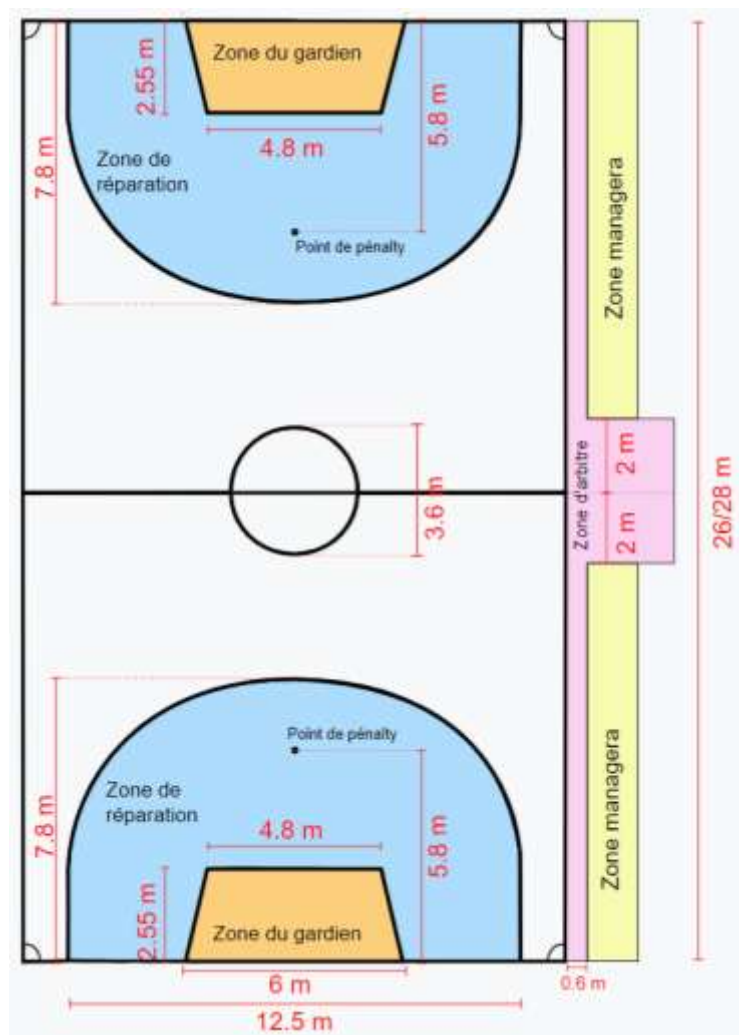
La zona si trova lungo la linea laterale, dalla parte del tavolo dell'arbitro, e comprende la panchina, i membri della squadra che sono sul referto di gara, l'allenatore e il co-allenatore. I giocatori malati o infortunati resteranno nell'area pubblica (il terzo di palestra libera).

1.1.6 L'area di gestione

Lungo la linea laterale viene lasciato libero un corridoio di 60 cm per consentire agli arbitri di muoversi.

Il tavolo dell'arbitro è posizionato sulla linea centrale, a 1 metro dalla linea laterale.

1.2 CAMPO

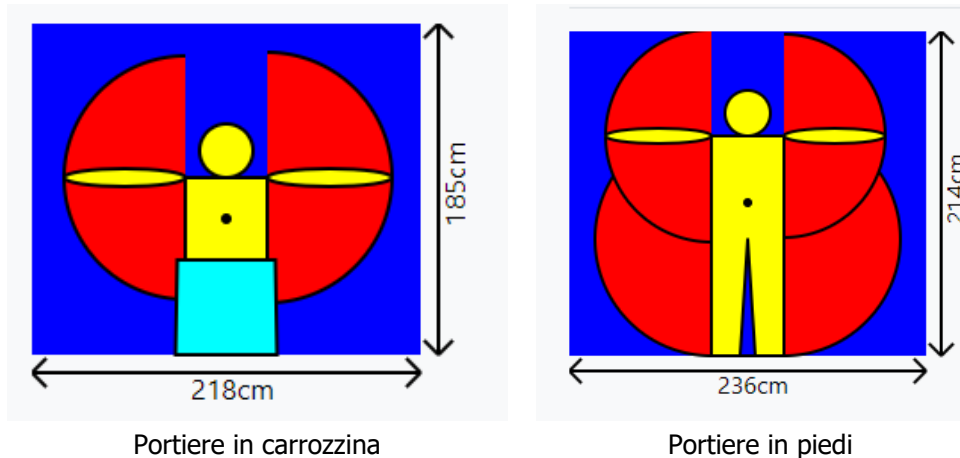


1.3 LE PORTE

Le porte sono posizionate al centro dietro ogni linea di fondo. Sono costituiti da due pali telescopici verticali, uniti in alto da una barra trasversale. I due montanti devono avere la stessa larghezza e lo stesso spessore.

Le reti devono essere fissate alle porte ed essere adeguatamente sostenute in modo da non interferire con il portiere. I piedi delle porte devono essere stabilizzati con dei pesi.

Le dimensioni delle porte sono stabilite da una formula matematica che aggiunge 2 m² all'area coperta dal portiere. La superficie viene calcolata a partire dalla posizione di gioco del portiere in piena estensione.



Portiere in carrozzina

Portiere in piedi

1.4 LA PALLA

1.4.1 Definizione e dimensioni

La palla è realizzata in schiuma di plastica per non ferirsi e per rimbalzare sul terreno facendo rumore.

1.5 LA SQUADRA

1.5.1 Numero di giocatori

La squadra può essere composta da un numero qualsiasi di giocatori. Sul campo di gioco possono essere presenti contemporaneamente solo 1 portiere e 4 giocatori di movimento (senza contare gli accompagnatori).

Nel dettaglio i ruoli sono:

- 1 portiere (in sedia a rotelle o in piedi).

Di movimento ci sono 4 giocatori a scelta tra le seguenti tipologie (non più di 1 a tipologia in campo):

- 1 giocatore/pedone
- 1 giocatore in sedia a rotelle con accompagnatore
- 1 giocatore in sedia a rotelle senza accompagnatore
- 1 giocatore non vedente con accompagnatore
- 1 giocatore SOC roccia della pace (con/senza accompagnatore)

Tra le riserve si possono avere tutte le tipologie.

Al pedone non è permesso segnare.

La squadra nomina un capitano come suo rappresentante. Il capitano è l'unica persona autorizzata a rivolgersi agli arbitri. L'allenatore si assicura che nell'area di gestione non siano presenti altre persone oltre ai giocatori autorizzati a partecipare alla partita. Un allenatore non può entrare nel campo di gioco durante la partita, se non come giocatore.

1.5.2 Procedura di sostituzione

La sostituzione di un giocatore da parte di un sostituto deve rispettare la seguente procedura:

- il sostituto entra nel campo di gioco solo dopo che il giocatore che sta sostituendo ha lasciato il campo di gioco.
- il numero di sostituzioni è illimitato e può essere effettuato in qualsiasi momento della partita.

1.5.3 Sostituzione del portiere

In linea di principio, il portiere gioca tutta la partita. Il portiere viene cambiato solo in caso di infortunio o di emergenza o motivi particolari concordati con l'arbitro. Il gioco viene interrotto per la durata della regolazione della porta.

1.6 ACCOMPAGNATORE

L'accompagnatore è una persona che supporta un giocatore con disabilità nelle azioni relative al gioco. Nel suo supporto, l'accompagnatore deve assicurarsi che l'atleta sia il più possibile coinvolto nel gioco. Il giocatore e l'accompagnatore formano un'unità nel gioco.

1.6.1 L'accompagnatore di un giocatore in carrozzina

L'accompagnatore deve trovarsi sul campo, vicino al giocatore.

L'accompagnatore guida il giocatore, spinge o guida la carrozzina del giocatore per il movimento, se necessario.

L'accompagnatore supporta il giocatore nella presa della palla, a condizione che rimanga in contatto con la carrozzina del giocatore.

L'accompagnatore assume il ruolo di difensore a tutti gli effetti, finché rimane a contatto con la carrozzina del giocatore.

L'accompagnatore può intercettare la palla, purché rimanga a contatto con la carrozzina del giocatore.

L'accompagnatore può andare a recuperare una palla persa, interrompendo il contatto con il proprio giocatore, solo dopo la convalida dell'arbitro principale.

L'accompagnatore non può effettuare un passaggio al posto del proprio giocatore.

L'accompagnatore non può, come qualsiasi altro giocatore, giocare volontariamente con i piedi o le gambe.

L'accompagnatore non può, in nessun caso, usare il piede per appoggiarsi alla sedia del giocatore per sollevarsi.

1.6.2 L'accompagnatore di un giocatore non vedente

L'accompagnatore deve muoversi sul campo vicino al proprio giocatore, senza prendere parte al gioco, senza disturbare il movimento degli altri giocatori. Può tuttavia rimanere a bordo campo se sta guidando un giocatore ipovedente o non vedente per mezzo di un dispositivo.

L'accompagnatore può guidare il suo giocatore solo con il tatto o la parola, senza prendere parte al gioco stesso. Può rimanere vicino al giocatore se questo ha difficoltà di percezione spazio-temporale.

L'accompagnatore non può partecipare al gioco senza il giocatore.

L'accompagnatore può andare a recuperare una palla persa solo dopo la convalida da parte dell'arbitro principale.

L'accompagnatore può aiutare il giocatore a muovere le braccia.

L'accompagnatore non può, come qualsiasi altro giocatore, giocare volontariamente con i piedi o con le gambe.

1.7 VANTAGGI

Un giocatore disabile riceverà uno dei vantaggi elencati di seguito (senza interrompere il gioco) nei seguenti casi:

- Vantaggio di presa quando il giocatore ha difficoltà a prendere la palla
- Vantaggio di lancio quando il giocatore ha difficoltà a lanciare la palla
- Vantaggio di movimento quando il giocatore ha difficoltà a muoversi
- Vantaggio di arresto quando il giocatore in possesso di palla ha difficoltà a fermarsi e a cambiare direzione

Le difficoltà devono essere direttamente collegate alla disabilità fisica, sensoriale, mentale o psicologica. I 4 vantaggi valgono per tutti i SOC, mentre il vantaggio di fermata vale per i giocatori normodotati che si muovono sulla carrozzina da soli, senza accompagnatore.

L'applicazione del vantaggio deve essere spiegata prima dell'inizio del gioco e resta invariata per tutta la durata della partita.

1.7.1 Vantaggio di presa

Quando un compagno di squadra gli passa la palla

Definizione di passaggio

Un passaggio consiste nella trasmissione della palla tra un giocatore che intende dare la palla a uno che intende riceverla dall'altro. La palla deve essere indirizzata con una precisione tale da permettere a una persona non disabile di prenderla.

Di principio si restituisce la palla al giocatore che ha diritto al vantaggio. Tuttavia, per garantire un gioco fluido, è accettabile anche restituire la palla al compagno più vicino.

Un giocatore in vantaggio di presa che manca un passaggio nell'area di rigore avversaria deve recuperare la palla e rimetterla in gioco con un passaggio. Non può tirare direttamente in porta.

Su intercettazione

Definizione di intercettazione

L'intercettazione è l'azione di deviare o afferrare un passaggio o un tiro dell'avversario, volontariamente o involontariamente, con qualsiasi parte del corpo o della sedia a rotelle. Rimane valida la regola del divieto di contatto volontario con le gambe o i piedi (vedi 2.2.1).

Quando un'intercettazione viene effettuata nella metà campo difensiva, il giocatore con il vantaggio di presa può inseguire la palla persa senza essere penalizzato per averla passata a se stesso. Questa eccezione non si applica nella metà campo offensiva.

1.7.2 Vantaggio di lancio

Un giocatore con un vantaggio di lancio deve essere in grado di effettuare un passaggio corto (entro 1 metro dal giocatore o dalla carrozzina) senza intercettare l'avversario.

Questo vantaggio non si applica oltre questa distanza.

1.7.3 Vantaggio di movimento

Questa regola si applica quando un giocatore si muove verso il pallone ma non riesce a prenderlo per mancanza di efficienza nel movimento.

1.7.4 Vantaggio di arresto

Sono consentiti due passi di stabilizzazione, al momento della ricezione della palla, per i giocatori con difficoltà di equilibrio e/o di comprensione.

1.8 EQUIPAGGIAMENTO DEL GIOCATORE

L'attrezzatura di base per tutti i giocatori è l'abbigliamento sportivo.

- tutti i giocatori di una squadra devono indossare una maglia uniforme.
- la divisa di una squadra deve essere chiaramente distinguibile in termini di colore da quella della squadra avversaria.
- Ove possibile, i giocatori devono indossare scarpe sportive con suola anti traccia.
- il portiere può giocare con i guanti, che devono essere presi in considerazione quando si misurano le dimensioni della porta.
- È possibile indossare guanti da ciclista per chi usa la sedia a rotelle.

Queste regole si applicano anche gli accompagnatori.

Il capitano deve avere una fascia al braccio come segno distintivo.

1.8.1 Sicurezza

L'equipaggiamento o l'abbigliamento dei giocatori non deve rappresentare un pericolo per loro stessi o per gli altri. In questo contesto, orologi e gioielli devono essere rimossi. Le sedie a rotelle e gli ausili sono parte integrante dell'attrezzatura. Per evitare cadute, si raccomanda l'uso di ruote stabilizzatrici.

2 GIOCO

2.1 DURATA DEL GIOCO

La partita dura un tempo di 22 minuti. Se il gioco viene interrotto, ad esempio per problemi di sicurezza o tecnici, l'orologio viene fermato. L'orologio riprenderà a funzionare non appena il gioco riprenderà.

2.10 L'ANGOLO

Un corner viene assegnato quando il pallone, dopo aver toccato per ultimo un giocatore della squadra in difesa, ha completamente superato la linea di fondo, sia a terra che in aria.

Esecuzione

- il pallone viene consegnato a un giocatore attaccante nell'angolo più vicino a quello in cui è uscito
- i giocatori della squadra avversaria devono rimanere ad almeno 1 metro di distanza dal pallone finché questo non è in gioco
- l'arbitro fischia per rimettere in gioco il pallone

Nota: un gol può essere segnato direttamente da un corner.

2.11 IL CALCIO DI PUNIZIONE

Un calcio di punizione viene assegnato quando viene commesso un fallo.

Esecuzione

- il pallone viene rimesso in gioco nel punto in cui si è verificata l'infrazione
- l'avversario si allontana di 1 metro dal punto di battuta del calcio di punizione
- I falli commessi all'interno dell'area di rigore vengono rimessi in gioco dietro le linee dell'area
- l'arbitro fischia la ripresa del gioco

Nota: una rete può essere segnata direttamente da un calcio di punizione.

2.12 IL CALCIO DI RIGORE

Un calcio di rigore viene assegnato quando:

- un attaccante parte da solo davanti al portiere ed è trattenuto da un giocatore della squadra avversaria
- un difensore commette un fallo in area di rigore e gli viene mostrato il cartellino giallo o rosso

Esecuzione

Qualsiasi giocatore (tranne il pedone) che si trova sul campo di gioco in quel momento può eseguire il calcio di rigore

- si posiziona sul dischetto del rigore e tira direttamente in porta senza slancio
- tutti gli altri giocatori si posizionano dietro la linea dell'area di rigore
- l'arbitro fischia per rimettere in gioco il pallone
- la palla è in gioco non appena lascia le mani del tiratore

2.13 ALLENATORE

Il coaching a bordo campo è consentito per tutta la durata della partita. Tuttavia, questo deve essere fatto dall'area di gestione del proprio team. L'allenatore, attivo come giocatore, è autorizzato ad allenare su tutto il campo.

2.14 IL CAPITANO

Solo il capitano può intervenire presso l'arbitro durante un'interruzione del gioco.

2.2 SVOLGIMENTO DEL GIOCO

2.2.1 Passaggio

I passaggi vengono effettuati a mano dal giocatore, indipendentemente dalla sua disabilità. Il contatto della palla con il resto del corpo è accettato. Il contatto volontario con le gambe e i piedi non è consentito ai giocatori e agli accompagnatori. Gli unici giocatori che possono giocare con i piedi o con le gambe sono i portieri che giocano in piedi.

Un giocatore non può mantenere il possesso della palla per più di 10 secondi (a discrezione dell'arbitro).

Un giocatore non può passare la palla a se stesso. Vale a dire:

- toccare la palla due volte di seguito mentre si avanza sul campo (senza l'intervento di un altro giocatore)
- il controllo della palla è comunque tollerato se viene effettuato sul posto o verso la parte posteriore del gioco
- L'intervento del portiere non è considerato come un passaggio a se stessi.

Il passaggio effettuato dal portiere dev'essere ricevuto entro la propria metà campo.

2.2.2 Regole adattate per i passaggi

La palla che si blocca sotto la sedia a rotelle di un giocatore che ha il vantaggio della presa (vedi 1.7.1) e che non riesce a recuperarla, va allo stesso giocatore.

2.2.3 Spostamento

Un giocatore non può lasciare completamente il campo di gioco. Il portiere può uscire dai confini della propria area, all'interno dell'area di rigore, ma non oltre (cfr. 1.2).

2.2.4 Muoversi con la palla

Non è consentito muoversi con la palla, tranne per il portiere, a patto che rimanga interamente all'interno della sua zona. In sedia a rotelle e in possesso di palla, è consentito lasciare che si fermi da sola (senza cambiare direzione) in linea retta, sfruttando lo slancio.

Qualsiasi cambio di traiettoria in possesso di palla è considerato una deviazione. Tuttavia, il movimento della sedia creato dal movimento del tiro è tollerato.

Il perno è consentito su un piede fisso per il pedone, su un asse fisso per una sedia.

2.3 CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

2.3.1 Prima della partita

Un lancio di moneta con i capitani determina la squadra che inizia la partita.

2.3.2 Calcio d'inizio

Il calcio d'inizio è una procedura per iniziare il gioco o per riprendere il gioco:

- all'inizio della partita
- dopo che è stato segnato un gol

Esecuzione

- tutti i giocatori si trovano nella propria metà campo
- i giocatori della squadra che non esegue il calcio d'inizio devono rimanere fuori dal cerchio centrale
- il pallone viene dato a uno dei due giocatori che battono il calcio d'inizio
- questi due giocatori si trovano nel cerchio centrale (entrambi i piedi per un pedone e l'accompagnatore, tutte le ruote per una sedia a rotelle)
- l'arbitro fischia il calcio d'inizio
- il passaggio deve essere effettuato tra i giocatori nel cerchio centrale
- la palla è considerata in gioco non appena ha lasciato le mani del primo giocatore

Quando una squadra ha segnato una meta, la squadra contro cui è stata segnata la meta effettua il nuovo calcio d'inizio.

2.3.3 Palla dell'arbitro

Dopo un'interruzione temporanea della partita per una causa non prevista dalle Regole di Gioco, la partita deve essere ripresa con un pallone dell'arbitro. Si parla di palla dell'arbitro anche quando due giocatori tengono saldamente la palla e nessuno dei due riesce a prenderne il controllo.

Esecuzione

La palla viene data alla difesa e il passaggio viene effettuato all'indietro o sulla stessa linea del possessore della palla (parallela alla linea mediana). L'avversario si allontana di 1 m.

2.4 PALLA IN GIOCO E FUORI GIOCO

2.4.1 Palla fuori gioco

La palla è fuori gioco quando:

- ha oltrepassato completamente la linea di fondo o la linea di meta, sia a terra che in aria
- ha oltrepassato completamente la linea laterale, sia a terra che in aria
- il gioco è stato interrotto dall'arbitro.

2.4.2 Palla in gioco

La palla è in gioco in tutte le altre situazioni, compreso il caso in cui

- rimbalza sul terreno di gioco dopo aver colpito un palo o una traversa
- rimbalza nel campo di gioco dopo aver colpito l'arbitro
- un giocatore normodotato cade dalla sedia a rotelle (senza subire lesioni). Il giocatore riprende a giocare.

2.5 IL GOL SEGNATO

Una rete è segnata quando il pallone ha completamente superato la linea di porta, sotto la traversa, a condizione che non sia stata commessa alcuna infrazione alle regole da parte della squadra a favore della quale è stata segnata la rete.

2.6 SQUADRA VINCENTE

Vince la squadra che segna il maggior numero di gol durante la partita. Quando entrambe le squadre segnano lo stesso numero di gol o la partita viene dichiarata in parità.

Se la partita non prevede vi sia un risultato di parità (eliminazione diretta) dopo il tempo regolamentare si procede per un tempo definito con il Golden Gol: il primo che segna ha vinto. In caso di ulteriore parità, ci si accorda per una serie di 3 rigori, e a seguire se necessario serie di 1 rigore.

Se non è prevista una partita per l'assegnazione di un podio, fanno stato i punti fatti nel torneo di qualificazione. In caso di parità valgono in ordine: differenza reti, gol fatti, gol subiti e in ultimo estrazione a sorte.

2.7 PALLA DEL PORTIERE

Una palla al portiere viene assegnata quando:

- il pallone, toccato per ultimo da un giocatore della squadra attaccante, ha superato completamente la linea di fondo, sia a terra che in aria.
- uno o più attaccanti entrano nell'area del portiere.

Esecuzione

il pallone viene consegnato al portiere della squadra difendente. L'arbitro fischia al portiere di rimettere il pallone in gioco, se il pallone è uscito dal campo. In caso contrario, non c'è rimessa in gioco.

2.8 PALLA IN AREA PORTIERE

Il pallone è in area non appena tocca la linea di demarcazione del portiere, quando entra in area o quando si trova in area, anche in aria. La palla rimane in gioco e solo il portiere può prenderla.

2.9 USCITA LATERALE

Un'uscita laterale è concessa quando il pallone ha completamente superato la linea, sia a terra che in aria.

Esecuzione

la palla viene consegnata alla squadra avversaria nel punto della rimessa in gioco.

I giocatori della squadra avversaria devono rimanere ad almeno 1 metro dal pallone finché questo non è in gioco l'arbitro fischia per rimettere in gioco il pallone.

3 ARBITRAGGIO / FALLI

3.1 RIFERIMENTI

3.1.1 L'autorità dell'arbitro

Ogni partita si svolge sotto il controllo di un arbitro con piena autorità per garantire l'applicazione delle Regole del Gioco.

3.2 DIRITTI E DOVERI

Gli arbitri devono:

- garantire l'applicazione delle Regole del Gioco
- assicurarsi che ogni pallone utilizzato soddisfi i requisiti (vedere 1.4).
- assicurarsi che l'equipaggiamento dei giocatori sia conforme ai requisiti (vedi 1.8).
- svolgere la funzione di cronometrista.
- interrompere la partita temporaneamente, sospenderla o interromperla definitivamente, a sua discrezione, per ogni infrazione alle Regole del Gioco.
- interrompere la partita temporaneamente, sospenderla o interromperla definitivamente a causa dell'interferenza di eventi esterni.
- interrompere la partita se, a suo giudizio, un giocatore è gravemente infortunato e farlo allontanare dal campo di gioco. Un giocatore infortunato può tornare in campo una volta che il gioco è ripreso.
- interrompere il gioco se un giocatore disabile cade, fino a quando si alza o si rimette sulla sedia.
- consentire la prosecuzione del gioco se la squadra contro la quale è stata commessa l'infrazione può ottenere un vantaggio, e sanzionare l'infrazione originaria se non viene raggiunto il vantaggio previsto.
- sanzionare l'infrazione più grave (cartellino giallo o rosso) quando un giocatore commette più infrazioni contemporaneamente
- prendere provvedimenti disciplinari nei confronti di qualsiasi giocatore che commetta un'infrazione passibile di ammonizione o di espulsione. L'arbitro non è tenuto a intervenire immediatamente, ma deve farlo alla successiva interruzione del gioco.
- intervenire su indicazione dei colleghi in caso di incidenti a cui non hanno potuto assistere personalmente
- assicurarsi che nessuna persona non autorizzata entri nel campo di gioco
- dare il segnale di ripresa della partita dopo un'interruzione del gioco
- sanzionare qualsiasi comportamento individuale o di squadra contrario al fair play.

3.3 DECISIONI DELL'ARBITRO PRINCIPALE

Le decisioni dell'arbitro devono essere menzionate verbalmente. La fluidità del gioco è garantita dalle istruzioni orali che impartisce durante la partita.

Le decisioni dell'arbitro sui fatti relativi alla partita sono definitive. L'arbitro può revocare una decisione solo se si rende conto che è errata a condizione che il gioco non sia ripreso o che ci si trovi nella stessa fase di gioco.

3.4 FALLI

I falli saranno sanzionati come segue:

3.4.1 Calcio di punizione

Un calcio di punizione viene assegnato alla squadra avversaria quando un giocatore che, a giudizio dell'arbitro, commette una delle seguenti infrazioni in modo involontario, sconsiderato o con eccessivo spirito combattivo:

- mantenere il pallone in suo possesso per più di dieci secondi (a giudizio dell'arbitro) prima di rilasciarlo dalle sue mani
- passare la palla a se stessi (vedere 2.2.1).
- muoversi con la palla (vedere 2.2.4).
- effettuare una deviazione della traiettoria della carrozzina con la palla in mano (vedere 2.2.4).
- utilizzare un vantaggio fisico: al giocatore in carrozzina non è consentito utilizzare un vantaggio fisico per effettuare movimenti che gli consentano di avanzare sul campo, né utilizzare i piedi per frenare, fermarsi, sollevarsi, ecc...
- I pedoni e gli accompagnatori non possono giocare con le gambe e i piedi di proposito. Una palla che rimbalza involontariamente sulle gambe o sui piedi di un giocatore senza vantaggio rimane in gioco.

- quando si passa all'accompagnatore: l'accompagnatore prende una palla troppo alta (sopra la testa del giocatore) o quando gli viene indirizzata direttamente. Una palla che rimbalza contro l'accompagnatore rimane in gioco.
- ostruzione:
 - È vietato bloccare un avversario con o senza palla,
 - È vietato trattenere, spingere o agganciare.
 - È vietato tagliare la strada a un giocatore in movimento
 - È lecito che un giocatore muova il braccio o il gomito fuori dal cilindro (vedi immagine cap 3.5.1) quando assume una posizione difensiva in campo, ma deve riportarli all'interno del cilindro quando un avversario cerca di muoversi, tranne che nell'area di rigore della sua squadra. Se il/i braccio/i o il/i gomito/i è/sono fuori dal cilindro
 - e impedisce a un giocatore di muoversi, lanciare o prendere la palla, si tratta di ostruzione;
 - e tocca un avversario, c'è contatto.
- quando si entra in contatto. Tutti i contatti (pedone/pedone, sedia/sedia, sedia/pedone) sono vietati.
- durante un comportamento anti-gioco: il termine anti-gioco comprende qualsiasi azione che interrompa intenzionalmente il ritmo di un gioco
- Gioco sleale: per gioco sleale si intende qualsiasi azione all'interno del gioco che sia contraria al contratto di fair play. Questo include
 - caricare un avversario
 - colpire o tentare di colpire un avversario
 - spingere un avversario o trattenere un avversario
 - sputare a un avversario
 - linguaggio inappropriato (parolacce, insulti, volgarità,...)
 - toccare deliberatamente il pallone con le gambe e i piedi
 - collisione deliberata con un giocatore
 - prendere la palla dalle ginocchia di un giocatore
 - rubare la palla a un altro giocatore
 - passaggio forte della palla
 - giocare in modo pericoloso o rude
 - se l'accompagnatore ignora il suo giocatore
 - se l'accompagnatore non è a contatto con la carrozzina quando si gioca la palla

I falli vengono sanzionati e la ripartenza viene effettuata secondo i capitoli 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12.

3.5 PRINCIPI GENERALI

I contatti vengono sanzionati se non vengono rispettati i seguenti principi:

3.5.1 Principio del cilindro e della verticalità

Il cilindro è definito come la forma geometrica disegnata dal giocatore, dalla sua sedia a rotelle e da tutte le sue ruote, vista dall'alto.



Non appena il giocatore lascia la sua posizione eretta (cilindro) e si verifica un contatto con il corpo o con la sedia a rotelle con un avversario che ha già stabilito la sua posizione eretta (cilindro), il giocatore che ha lasciato la sua posizione eretta (cilindro) è responsabile del contatto.

3.5.2 Principio del percorso

Il percorso del giocatore (due linee parallele immaginarie tracciate nel prolungamento del cilindro) è la direzione in cui il giocatore si muove.

Un giocatore che si ferma o interrompe la traiettoria di un avversario deve lasciare all'avversario una distanza e un tempo sufficienti per fermarsi o cambiare direzione.

3.6 FALLO E AREA DEL PORTIERE

Se uno o più giocatori della squadra avversaria al portiere entrano in questa zona, la palla viene data al portiere.

Se uno o più giocatori della squadra a cui appartiene il portiere (difensori) entrano in questa zona

- l'azione viene lasciata sviluppare a vantaggio degli attaccanti
- o viene fischiato un calcio di punizione in conformità con la legge sopra citata.

3.7 RIGORE

(cf 2.1.2)

3.8 SANZIONI DISCIPLINARI

In qualsiasi momento durante la partita un giocatore, un accompagnatore, un sostituto o un allenatore può ricevere un cartellino nei casi sotto elencati.

3.8.1 Reati passibili di cautela

Un giocatore viene ammonito (cartellino giallo) quando commette una delle seguenti infrazioni:

- si rende colpevole di comportamenti contrari al gioco o sleali
- supera deliberatamente la linea di demarcazione del portiere
- mostra disapprovazione con parole o azioni
- contesta le decisioni dell'arbitro
- infrange in modo persistente le Regole del Gioco
- non rispetta la distanza richiesta quando esegue un'uscita laterale, un corner, un calcio di punizione, un pallone dell'arbitro o un calcio di rigore

Una squadra viene ammonita (cartellino giallo) quando uno o più membri della squadra (compresi i membri dell'area di gestione) non rispettano le regole del fair play.

3.8.2 Falli di squalifica

Un giocatore viene escluso dal campo di gioco (cartellino rosso) se commette una delle seguenti infrazioni: commette un fallo grave

- commette un atto di gioco violento
- sputare a un avversario o a qualsiasi altra persona
- impedisce alla squadra avversaria di segnare una rete, o nega un'evidente opportunità di segnare una rete, toccando deliberatamente il pallone con una parte del corpo vietata
- nega a un avversario un'evidente opportunità di segnare una rete commettendo un fallo punibile con un calcio di punizione o un calcio di rigore
- utilizza un linguaggio o dei gesti offensivi, volgari e ingiuriosi
- riceve una seconda ammonizione nella stessa partita

Un giocatore che viene espulso deve lasciare il campo di gioco immediatamente e permanentemente per tutta la durata della partita. Può essere sostituito dopo 3 minuti di penalità.

Una squadra viene esclusa dal campo di gioco (cartellino rosso) quando uno o più membri della squadra (compresi i membri dell'area dirigenziale) non rispettano le regole del fair play nonostante una precedente ammonizione (cartellino giallo).

La sanzione è valida per l'intera partita.