



DEFINITIVA

approvata con Delibera del Consiglio Federale del 9 settembre 2011

Prot. n. 1081 del 16/09/2011

Campionato Italiano Hockey

ICE SLEDGE HOCKEY

NORME ORGANIZZATIVE FEDERALI ANNUALI

Anno Sportivo 2011 / 2012

Per quanto non espressamente indicato nelle presenti "Disposizioni Annuali" si dovrà far riferimento a: "Statuto F.I.S.G.", "ROF - Regolamento Organico Federale- F.I.S.G.", "Regolamento di Gioco IPC", "Norme comuni ai Campionati FISG", "Regolamento di Giustizia", "Regolamento Antidoping" e Regolamenti Internazionali IPC vigenti.



DEFINITIVA

approvata con Delibera del Consiglio Federale del 9 settembre 2011

Indice generale

	Pagina
1. CAMPIONATO di Ice Sledge Hockey	
A = REQUISITI DI PARTECIPAZIONE PER GLI ATLETI	3-4
B = DURATA	4
C = DATE DI SVOLGIMENTO E FORMULA PRECEDENZE IN CASO DI PARITA' IN CLASSIFICA Tempo supplementare "Sudden Death" Play Off Tiri di rigore	4-5-6-7
D = GIORNATE DI GIOCO	7
E = ORARIO DI GIOCO	7-8
F = STADI	8
G = SPESE ARBITRALI PER INCONTRO	8
H = TESSERAMENTO ED UTILIZZO ATLETI	8-9
I = ALLENATORI	10
L = TRASMISSIONE DATI STATISTICI	10
M = ATTREZZATURA	10-11
N = PAUSE INTERNAZIONALI I.P.C	11
O = MANCATA DISPUTA DEGLI INCONTRI IN CALENDARIO	12
P = RECUPERI DI INCONTRI NON DISPUTATI O SOSPESI	12
Q = SERVIZIO DI PRONTO SOCCORSO	12
R = ANTIDOPING	12



DEFINITIVA

approvata con Delibera del Consiglio Federale del 9 settembre 2011

1. CAMPIONATO ITALIANO DI ICE SLEDGE HOCKEY

A= Requisiti di partecipazione degli atleti:

Possono partecipare al Campionato Italiano di Ice Sledge Hockey tutti gli atleti e le atlete con invalidità locomotoria nella parte inferiore del corpo come di seguito descritto ed in possesso di un certificato di classificazione emesso da un classificatore/commissione nazionale o internazionale.

E' inoltre ammesso il tesseramento di n. 2 atleti (normodotati) per squadra, non in possesso dei requisiti di cui sopra.

Per gli atleti con disabilità, in possesso dei requisiti di seguito descritti, l'età minima per partecipare, dovrà essere di anni 14 compiuti entro l'anno di inizio del campionato, mentre per gli atleti normodotati, l'età minima dovrà essere di anni 16 compiuti entro l'anno di inizio del Campionato.

Invalidità minima richiesta, principio fondamentale:

Come previsto dal regolamento IPC, l'atleta deve avere una menomazione presente nella parte inferiore del corpo con una gravità, che sia ovvia e facilmente visibile e sia tale da rendere impossibile pattinare normalmente e di conseguenza esercitare hockey su ghiaccio.

L'invalidità minima tiene in considerazione la presenza accertata, di almeno una delle seguenti patologie:

Amputazione	all'altezza della caviglia
Paresi	perdita di 10 punti nei muscoli di entrambe le gambe (senza considerare i gradi 1 e 2, il punteggio massimo é 80)
Mobilità articolare	anchilosi (fusione) dell'articolazione della caviglia estensione dell'articolazione del ginocchio affetto da oranchilosi in difetto di almeno 30 gradi
CP	spasticità/scoordinamento corrispondente alla classe 7

Accorciamento della gamba di almeno 7 centimetri

NOTE AGGIUNTIVE :

1. E' prevista una normale funzionalità della parte superiore del corpo.



4

DEFINITIVA

approvata con Delibera del Consiglio Federale del 9 settembre 2011

Qualsiasi invalidità presente nella suddetta parte non influisce sui requisiti di minima invalidità della parte inferiore del corpo.

2. Non è previsto che le persone affette solamente da malfunzioni dell'articolazione dell'anca, come, ad esempio limitata mobilità, pratichino hockey su slitta.
3. Le persone che non rientrano nei valori di invalidità minimi richiesti, ma che non riescono a praticare l'hockey su ghiaccio normalmente, causa disturbi dolorosi cronici post-traumatici, instabilità delle articolazioni della caviglia e delle ginocchia o perché affette da condizioni simili, non sono idonee.

A seguito della conclusione del Campionato 2010/2011 e delle iscrizioni pervenute nei tempi e nelle forme richieste, hanno diritto a partecipare al Campionato di Serie "A" 2011 / 2012 le seguenti Società:

**ARMATA BRANCALEONE
TORI SEDUTI**

AQUILE DEL SUD TIROLO

B = DURATA

Il Campionato di ICE SLEDGE HOCKEY inizierà il 15 Ottobre 2011 e avrà termine entro il 15 aprile 2012, come da calendario, predisposto e trasmesso dalla F.I.S.G.

C = DATE DI SVOLGIMENTO E FORMULA:

REGULAR SEASON con doppio girone andata e ritorno + FASE FINALE DI PLAYOFF con scontro tra la seconda e terza classificata nella regular season e finalissima tra la vincente di questo incontro e la squadra prima classificata nella regular season che risulterà vincitrice della Coppa Italia.

Gli incontri non potranno terminare in parità.

Punteggio per classifica: Vittoria ai tempi regolamentari	3 punti
Pareggio	1 punto ciascuno
Vittoria ai tempi supplementari/rigori	1 punto

Come da calendario che verrà predisposto e trasmesso dalla F.I.S.G.

Eventuali recuperi o spostamenti dovranno essere concordati tra le Società ed autorizzati dalla Commissione Campionato Senior Hockey.



DEFINITIVA

approvata con Delibera del Consiglio Federale del 9 settembre 2011

Per eventuali precedenze in caso di parità di punti al termine della Regular Season, si farà riferimento alle disposizioni di gioco in materia che prevedono:

I. - SOMMATORIA PUNTI CONQUISTATI NEGLI INCONTRI DIRETTI

(avrà la meglio la squadra che avrà collezionato il maggior numero di punti negli incontri diretti)

in caso di ulteriore parità

II. - DIFFERENZA RETI NEGLI INCONTRI DIRETTI

(si sommano le reti segnate da una singola squadra nei soli incontri diretti e da tale ammontare si sottrae la somma dei goal subiti dalla medesima squadra negli stessi incontri diretti)

La squadra che avrà la maggiore differenza goal positiva avrà la precedenza in classifica.

Se le squadre ottengono la medesima differenza di goal, la squadra con il maggior numero di goal segnati avrà la precedenza in classifica.

in caso di ulteriore parità

III. - QUOZIENTE RETI NEGLI INCONTRI DIRETTI

(si dividerà la somma dei goal segnati negli incontri diretti per la somma dei goal subiti nei soli incontri diretti)

in caso di ulteriore parità

IV. - DIFFERENZA RETI GLOBALE

(si prendono in considerazione tutti i goal segnati da una squadra nell'arco del girone in cui ha giocato e da tale ammontare si sottraggono tutti i goal subiti nell'arco del girone in cui tale squadra ha giocato).

Se le squadre ottengono la medesima differenza di goal, la squadra con il maggior numero di goal segnati avrà la precedenza in classifica.

Tempo Supplementare "Sudden Death" – per tutte le fasi del Campionato e Play Off

In caso di parità dopo i 45 minuti regolamentari, per addivenire all'individuazione di un vincitore si procederà alla disputa di un tempo supplementare di 5 minuti, detto "Sudden Death" che sarà disputato dopo un intervallo di 3 (tre) minuti, come segue:

- a) non ci sarà rifacimento ghiaccio.
- b) le squadre non cambieranno posizione in campo.
- c) le squadre scenderanno in campo con 4 (quattro) giocatori di movimento ed 1 (un) portiere per tutto il tempo supplementare
- d) si comincerà con l'ingaggio a centro campo.
- e) l'incontro terminerà nel momento in cui sarà segnato un goal e sarà dichiarata vincitrice la squadra che ha realizzato la rete.
- f) se non vi saranno marcature nel corso del tempo supplementare, si ricorrerà ai tiri di rigore nelle forme previste dalla procedura per determinare il vincitore di un incontro.

Le penalità dell'overtime saranno inflitte secondo le regole dei tempi regolamentari.

- 1) se una squadra riceve una penalità nei cinque minuti di overtime, le squadre giocheranno 4 – 3
- 2) se alla squadra in inferiorità viene inflitta una seconda penalità, questa rimane con tre (3) giocatori, mentre la squadra avversaria avrà diritto ad un quinto giocatore movimento: 5 – 3



6

DEFINITIVA

approvata con Delibera del Consiglio Federale del 9 settembre 2011

- 3) alla prima interruzione di gioco dopo la scadere della doppia superiorità numerica, le due squadre torneranno a giocare 4 – 4 oppure 4 – 3 a secondo del caso specifico
- 4) le penalità non terminate durante il tempo regolamentare continueranno nell'overtime. Se al termine del tempo regolamentare le squadre stanno giocando in 5 – 4, l'overtime inizierà in 4 – 3
- 5) se il tempo regolamentare termina in 5 – 3, l'overtime verrà iniziato in 5 – 3. Dopo il termine delle penalità le squadre giocheranno in 5 – 5 oppure in 5 – 4 a seconda del caso specifico. Alla prima interruzione di gioco dopo lo scadere delle penalità le due squadre torneranno a giocare in 4-4 oppure in 4- 3 a seconda del caso specifico
- 6) se alla fine del tempo regolamentare le squadre giocano in 3 – 3, l'overtime inizia in 3 – 3. Alla prima interruzione di gioco, dopo che il numero dei giocatori sarà 5 – 5 oppure in 5 – 4 a seconda del caso specifico, le squadre torneranno a giocare in 4 – 4 oppure in 4 – 3 a seconda del caso specifico
- 7) Se alla fine del tempo regolamentare le squadre giocano in 4 – 4 e uno o più giocatori stanno scontando delle penalità non coincidenti, l'overtime inizierà in 4 – 4 e dopo lo scadere delle penalità le squadre giocheranno in 5 – 4 o 5 – 5 a seconda del caso specifico. Alla prima interruzione le squadre torneranno a giocare in 4 – 3 oppure in 4 – 4 a seconda del caso specifico.

Si rammenta che l'overtime deve essere considerato alla stregua degli ultimi due minuti di gioco regolamentari. (per esempio in caso di spostamento volontario della porta, ritardo del gioco, più giocatori in campo).

Tiri di rigore

In caso di ulteriore parità al termine del tempo supplementare e senza rifare il ghiaccio, si effettueranno i tiri di rigore secondo il Regolamento I.I.H.F. e I.P.C.

Dopo un intervallo di 3 (tre) minuti, durante i quali si effettuerà la pulizia a secco del ghiaccio nelle tre corsie centrali, si effettuerà alla gara di tiri di rigore come segue :

1. Ogni squadra per iscritto segnerà i giocatori (due portieri e tre giocatori) incaricati per la fase utile per l'esecuzione dei tiri di rigore. Tale elenco dovrà essere anche registrato sul rapporto ufficiale dell'arbitro (nomi e numeri di maglia).
2. Un giocatore che non abbia terminato di scontare un'eventuale penalità al termine dei tempi regolamentari non potrà essere utilizzato per i tiri di rigore e dovrà rimanere in "panchina puniti" o negli spogliatoi sino al termine dell'incontro.
Anche i giocatori che dovessero ricevere una penalità durante la fase dei tiri di rigore dovranno rimanere in "panchina puniti" o negli spogliatoi sino al termine dell'incontro.
3. I giocatori una volta nominati per l'esecuzione dei tiri di rigore non potranno più essere sostituiti a meno che non sia stata inflitta una penalità o si siano infortunati.
Il giocatore sostituito tirerà per ultimo.
4. L'arbitro chiamerà due Capitani alla "lunetta" e con il lancio della moneta per stabilire la squadra che eseguirà il primo tiro. (Il vincitore del lancio potrà scegliere se tirare per primo o per secondo.)
5. I portieri prenderanno posto nella porta da loro difesa nel 3° tempo regolamentare e potranno essere sostituiti dopo ogni tiro.
6. Per l'esecuzione dei tiri vale la regola nr. 509 (ex 406) del Regolamento Ufficiale di Gioco I.I.H.F.
7. I giocatori di ogni squadra eseguiranno i tiri alternandosi. Le 2 squadre devono effettuare i 3 turni di tiro, a meno che non si arrivi ad un totale di reti che matematicamente, a parità di tiri effettuati assegna la vittoria ad una delle contendenti. In tal caso i rigori superflui ai fini dell'aggiudicazione della gara non dovranno essere tirati
8. Se, invece, dopo i tre turni di tiri di rigore, le squadre saranno ancora in parità, il gioco proseguirà con il "tie break".



DEFINITIVA

approvata con Delibera del Consiglio Federale del 9 settembre 2011

9. Il tie break deve essere disputato da 5 giocatori prescelti per squadra che possono essere diversi, in tutto o in parte, da quelli che hanno disputato la prima fase dei tiri di rigore. Per ogni "tie break" l'ufficiale di gara deve essere in possesso di 5 nominativi per squadra e dell'ordine con il quale i giocatori eseguiranno i tiri.
I tiri di "tie break" saranno iniziati dalla squadra che aveva iniziato per seconda la 1.a serie di rigori.
I giocatori tireranno alternativamente. Ogni turno di tiro è decisivo per l'aggiudicazione della gara, se al goal dell'una squadra non corrisponde il goal dell'altra, la gara è ovviamente aggiudicata a chi ha realizzato il tiro di rigore.
La sessione di tie break dovrà essere ripetuta fin quando non ci sarà un turno di rigori decisivo. Per ogni sessione di tie break valgono le regole di cui al presente comma. In ogni ulteriore sessione di tie break, inizierà il turno di tiro la squadra che nella precedente sessione di tie break ha tirato per seconda.
10. Il marcatore ufficiale registrerà tutti i tiri eseguiti riportando nel verbale i nominativi di giocatori, portieri e le signature fatte.
11. Solo il goal decisivo conterà per il risultato della partita e sarà accreditato al giocatore che lo realizzerà ed addebitato al portiere avversario.
12. Le eventuali penalità assegnate ad un portiere saranno scontate da altro giocatore della propria squadra presente in campo, già segnalato per l'esecuzione dei tiri e che debba ancora tirare. (vedi reg. 511 ex 407a). Il giocatore prescelto non potrà essere nominato per l'esecuzione della serie di tiri successivi e dovrà essere sostituito da un nuovo giocatore che verrà a sua volta segnalato all'arbitro.
13. Stessa procedura sarà tenuta anche in caso di assegnazione di una penalità minore di panca (per esempio per l'ingiustificata richiesta di una misurazione, vedi reg. 555 ex 305 parte 3).
14. Se una squadra si rifiutasse di partecipare ai tiri di rigore, l'incontro sarà dichiarato perso per tale squadra.
Se un giocatore si rifiutasse di prendere parte ai tiri di rigore il tiro verrà dichiarato come eseguito e registrato come non segnato.

Eventuali recuperi o spostamenti dovranno essere concordati tra le Società ed autorizzati dalla Commissione Campionati Senior Hockey.

D = GIORNATE DI GIOCO

- Saranno utilizzate di norma, per la disputa delle varie fasi del Campionato, le giornate di sabato e domenica.

E = ORARIO DI GIOCO

- Gli incontri non potranno avere inizio prima delle ore 10 e non dopo le ore 20. Gli incontri che si svolgeranno nella giornata di domenica non potranno iniziare dopo le ore 17.00, salvo diverso accordo tra le squadre.
- Successivamente all'ufficializzazione del calendario di gioco, su richiesta scritta e parere favorevole della Società cointeressata potranno essere autorizzate eventuali modifiche anche all'orario di inizio.
- In base ad esigenze di riprese televisive, l'orario di inizio degli incontri potrà essere modificato d'autorità dalla F.I.S.G.

F = STADI



DEFINITIVA

approvata con Delibera del Consiglio Federale del 9 settembre 2011

Le Società partecipanti al Campionato di Ice Sledge Hockey dovranno disputare gli incontri in campi regolarmente omologati dalla CIS

OMOLOGAZIONE DELL'IMPIANTO DI GARA

Fatto salvo quanto previsto nelle norme comuni in materia di Omologazione dell'impianto di gara ed in deroga a quanto previsto dal regolamento Internazionale IPC, alla sezione 1 "Field of play specifications" dove sono previsti gli standard per balaustre, panche e panche puniti nella disciplina dell'Ice sledge hockey, è prevista l'omologazione per il Campionato italiano di sledge hockey 2011-2012 di impianti che non presentano parzialmente o totalmente tali adattamenti. In tal caso sarà obbligo per la squadra ospitante prevedere comunque l'utilizzo di attrezzature idonee ed in sicurezza per garantire lo stazionamento dei giocatori di panchina o puniti durante le fasi di gioco.

G = SPESE ARBITRALI PER INCONTRO

Ad ogni incontro di Campionato saranno presenti n. 2 arbitri e Le spese arbitrali per ogni incontro del Campionato di Ice Sledge Hockey ammontano ad € 50,00 a partita per ogni arbitro - a carico della squadra ospitante.

Verranno effettuati inoltre i rimborsi chilometrici a 0,30 € al km.

H = TESSERAMENTO ED UTILIZZO ATLETI

- Ogni Società partecipante al Campionato di Ice Sledge Hockey stagione 2011 /2012 dovrà riservare sul foglio d'arbitraggio, senza obbligo di schieramento, almeno 6 (sei) atleti di formazione italiana
- Giocatori
Nel campionato italiano di Ice Sledge Hockey sarà permesso inserire nell'elenco giocatori, anche i nominativi di n.2 giocatori "normodotati" (vedi punto 1 Requisiti di partecipazione degli atleti), ma questi non potranno essere schierati in campo contemporaneamente.

TENUTA DI GIOCO

- Prima dell'inizio dell'incontro, il Dirigente o l'Allenatore di ciascuna squadra, dovrà fornire
- all'Arbitro o al Marcatore Ufficiale la lista dei nomi dei giocatori e dei portieri autorizzati a
- giocare compreso il nome del Capitano e del Capitano Sostituto.



DEFINITIVA

approvata con Delibera del Consiglio Federale del 9 settembre 2011

- Ad ogni squadra è concesso un massimo di: 15 giocatori e 2 portieri per un totale di 17
- Nessun cambiamento o nessuna aggiunta all'elenco dei giocatori sarà permessa quando l'incontro è iniziato

DIVISE DI GARA

1. Ogni società deve dichiarare i colori sociali
2. Ai giocatori che non si attengono a queste norme non sarà consentito di partecipare all'incontro.
3. In tutte le gare le Società sono tenute a far indossare agli atleti divise tali da non offendere la decenza.
4. Tutti i giocatori di ogni squadra indosseranno uguali maglie, pantaloni, calze e caschi (ad eccezione del portiere al quale è consentito di indossare un casco di colore diverso da quello indossato dal resto della squadra).
5. Il colore base dovrà coprire circa l'80 per cento della divisa, con esclusione dei nomi e dei numeri.
6. Le maglie, maniche incluse, e le calze dovranno avere lo stesso colore.
7. Quando a giudizio degli Arbitri i colori delle maglie sono talmente simili da generare confusione nell'attribuire le penalità, la squadra di casa ha il dovere di cambiare le maglie se ciò è richiesto dall'Arbitro.
8. Le maglie dovranno essere indossate sopra i calzoncini.
9. Ogni giocatore dovrà portare sul retro della maglia un numero individuale alto da 25 a 30 cm e su entrambe le maniche lo stesso numero alto 10 cm. I numeri sono compresi tra 1 e 99. Ogni giocatore sulla parte superiore del retro della maglia dovrà portare il suo nome scritto in stampatello alto 10 cm
10. Le Società, partecipanti al Campionato di Ice Sledge Hockey, dovranno far sì che il numero di maglia del giocatore sia conservato per tutto l'arco del Campionato e che venga indicato a tergo della maglia stessa il cognome dell'atleta.
11. E' consentito alle Società di apporre sulla divisa da gioco le scritte o i marchi pubblicitari, secondo quanto previsto dal ROF.
L'utilizzazione dei marchi pubblicitari è subordinata alle autorizzazioni previste dal ROF e comporta le consequenziali assunzioni di responsabilità.
12. I graffiti (laddove si intendano i simboli, le sigle, gli slogan o i disegni in forma scritta, dipinta o abbozzata) non sono permessi sulle protezioni o i guanti dei portieri.
Su qualsiasi tipo di equipaggiamento, compreso il casco e la maschera facciale, non sono permessi disegni o slogan offensivi o osceni che abbiano riferimenti culturali, razziali e religiosi

I = ALLENATORI



10

DEFINITIVA

approvata con Delibera del Consiglio Federale del 9 settembre 2011

Il livello previsto per il Campionato di Sledge Hockey è il 1° livello CNA Hockey, gli allenatori stranieri dovranno **OBBLIGATORIAMENTE** presentarsi alla convocazione prevista dal CNA di settore per equiparare il loro livello a quello italiano. Eventuali richieste di utilizzo di allenatori che non abbiano il 1° livello dovrà essere autorizzato dal CNA di settore.

L = TRASMISSIONE DATI STATISTICI

Al termine di ogni incontro, dovrà essere trasmessa copia del foglio di arbitraggio all'ufficio federale competente.

M= ATTREZZATURA

Per quanto non contemplato nel presente regolamento in merito all'attrezzatura ed all'equipaggiamento di gioco si rimanda alla Sez. 3 del Regolamento IPC di Ice Sledge Hockey.

EQUIPAGGIAMENTO

1. Il Regolamento Ufficiale di gioco stabilisce l'uso dell'equipaggiamento di protezione per un corretto svolgimento del gioco e per la sicurezza, la salute e il benessere dei partecipanti. Tuttavia le regole non implicano la garanzia da parte dell'I.P.C. che l'uso di tale equipaggiamento di protezione fornirà una protezione da possibili lesioni. Il giocatore ha la responsabilità di assicurarsi che l'equipaggiamento di protezione usato sia conforme a quanto specificato nel regolamento Ufficiale di Gioco e sia indossato e conservato secondo le norme stabilite dal costruttore.

2. L'equipaggiamento dei giocatori e dei portiere comprende i bastoni di gioco, i pattini, il materiale protettivo, la divisa da gioco e la slitta da gioco.

3. Tutto l'equipaggiamento di protezione, esclusi i guanti, i caschi e i parastinchi dei portieri, dovrà essere indossato interamente sotto la divisa.

4. Tutte le infrazioni relative all'equipaggiamento saranno punite ai sensi dell'art. 555.

5. Durante il riscaldamento che precede la partita i giocatori dovranno indossare l'equipaggiamento completo, compresa una la maglia (non necessariamente quella da partita).

6. MISURAZIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO

a) L'Arbitro può in qualsiasi momento, a sua discrezione, effettuare qualsiasi misurazione dell'equipaggiamento.

b) Il Capitano di una squadra può presentare formale reclamo circa le dimensioni di

qualsiasi equipaggiamento. L'Arbitro effettuerà immediatamente la misurazione richiesta. Comunque l'esito della misurazione non annullerà il gol.



11

DEFINITIVA

approvata con Delibera del Consiglio Federale del 9 settembre 2011

- c) Se il reclamo non è accolto, poiché l'equipaggiamento risulta essere regolare, la squadra che lo ha richiesto sarà punita con una penalità minore di panca (vedi articolo 555).
- d) Se il reclamo è accolto, poiché l'equipaggiamento non risulta essere regolare, il giocatore non in regola sarà punito con una penalità minore (vedi articolo 555).
- e) La richiesta di misurazione dell'equipaggiamento dovrà limitarsi ad una sola misurazione per squadra per ogni interruzione di gioco.
- f) La misurazione dell'equipaggiamento del Portiere, eccetto il bastone, può essere richiesta solo immediatamente al termine di ogni periodo di gioco.
- g) Se il Capitano di una squadra che, ha due giocatori puniti negli ultimi due minuti di gioco della partita o in qualsiasi momento nel tempo supplementare, richiede la misurazione dell'equipaggiamento e, dopo la misurazione risulterà essere regolare, l'Arbitro dovrà concedere alla squadra non in fallo un tiro di rigore

1. E' raccomandato a tutti gli atleti, a prescindere dagli obblighi di cui sopra, di indossare minimo un paradenti ed un collare a protezione di gola, nuca e collo, sia durante gli incontri che nel periodo di riscaldamento.

2. Gli arbitri sono invitati ad applicare in caso di inadempienza quanto disposto dal Regolamento di Gioco in materia di equipaggiamento pericoloso e/o irregolare ed a relazionare gli Organi competenti.

3. Si richiamano tutti gli interessati al più assoluto rispetto delle disposizioni in materia di sicurezza.

4. la responsabilità della mancata osservanza della normativa in oggetto sia durante la fase

di gioco che in quella di riscaldamento sarà a carico dell'atleta interessato nonché del responsabile della squadra e conseguentemente del Presidente di Società

N = PAUSE INTERNAZIONALI I.P.C

Al fine di consentire un'adeguata preparazione delle squadre Nazionali all'attività internazionale potranno essere previste delle pause del campionato che saranno comunicate con anticipo

0 = MANCATA DISPUTA DEGLI INCONTRI IN CALENDARIO

RINUNCIA A GARA DELLA SQUADRA OSPITANTE

La squadra ospitante che non si presenta in campo o comunque non inizia la gara entro 30 minuti dall'ora fissata per cause non di forza maggiore, sarà deferita al GUS che valuterà la sanzione di perdita dell'incontro per 5 a 0 e disporrà l'eventuale rimborso delle spese sostenute dalla squadra ospitata.



12

DEFINITIVA

approvata con Delibera del Consiglio Federale del 9 settembre 2011

RINUNCIA A GARA DELLA SQUADRA OSPITATA

La squadra ospitata che rinunci alla disputa della gara o non si presenti in campo o, comunque, non inizi la gara entro 30 minuti dall'ora fissata, per cause non di forza maggiore sarà deferita al GUS che potrà applicare la perdita dell'incontro per 5 a 0. Eventuali cause di forza maggiore che impediscano alla squadra di raggiungere in tempo utile la sede dell'incontro dovranno essere comunicate in tempo utile alla squadra ospitante per non incorrere alle sanzioni di cui sopra. In questo caso comunque l'arbitro dovrà segnalare l'accaduto nel referto arbitrale.

P = RECUPERI DI INCONTRI NON DISPUTATI O SOSPESI

- a) Il recupero di incontri non disputati o sospesi dovrà essere concordato tra le squadre in una successiva data che dovrà essere comunicata alla Commissione Campionati a cui è subordinata la decisione di effettuazione dell'incontro/i
- b) La squadra ospitante è tenuta a provvedere a tutti gli adempimenti del caso ad esclusione del servizio di arbitraggio.
- c) Non è ammesso il recupero del recupero in qualsiasi fase del Campionato (stagione regolare e play-off).
- d) La Società responsabile della mancata disputa dell'incontro di recupero lo perderà con il punteggio di 0 a 5 e sarà deferita agli Organi di Giustizia per i conseguenti provvedimenti.

Q = SERVIZIO DI PRONTO SOCCORSO

Viene richiesto a carico della Società ospitante la presenza di un servizio di pronto soccorso con la presenza di personale specializzato con autoambulanza.

Gli incontri di cui al comma non avranno luogo in assenza di tale presidio sanitario e trascorsi 45 minuti dall'orario fissato per l'inizio dell'incontro senza che l'ambulanza sia presente, l'ufficiale di gara designato provvederà a redigere il rapporto arbitrale che verrà inoltrato agli organi competenti.

R = ANTIDOPING

Per tutti gli incontri dei Campionati verranno applicate le Norme Sportive Antidoping del Comitato Italiano Paralimpico ed il Regolamento Antidoping F.I.S.G. in vigore.

Detti regolamenti possono essere consultati sul sito FISG (www.fisg.it), sul sito CONI (www.coni.it) e sul sito C.I.P. (www.comitatoparalimpico.it)

M.d.S. Alberto Berto, Segretario Generale